

Q&A形式の初心者用FAQです。

## 準備編

- Q：プレイ料金はいくらですか？
  - **基本設定** は次の通りです。
  - A(1)： **全国対戦**。  
1プレイ：300円です。  
ただし、勝った場合に限り、200円でコンティニューできます。  
コンティニューしてさらに勝つと、100円でコンティニューできます。  
3連勝した場合と負けた場合はコンティニューできず、再び、1プレイ：300円となります。  
何連勝しても、300 200 100 300 200 100 …… の繰り返しとなります。
  - A(2)： **アクエリアンテイル、シングルプレイ** (NPC戦)。  
1プレイ：300円です。  
ただし、勝った場合に限り、200円でコンティニューできます。  
2連勝した場合と負けた場合はコンティニューできず、再び、1プレイ：300円となります。  
何連勝しても、300 200 300 200 300 200 …… の繰り返しとなります。
  - A(3)： **チュートリアルプレイ、店内対戦、フレンド対戦** (ナンバーマッチング、チームマッチング、エリアマッチング)。  
1プレイ：300円です。  
コンティニューできません。  
続けてプレイしたいときは、前回の勝敗に関係なく、1プレイ：300円が必要です。
  - **一部店舗** では、次の通りです。  
全国対戦の場合で表記しています。
  - A(4)： **200円スタート** の場合。  
200円固定の場合と、200円 100円の場合があります。
  - A(5)： **150円スタート** の場合。  
150円固定の場合と、150円 100円 50円の場合があります。なお、筐体は50円硬貨専用です。
  - A(6)： **100円スタート** の場合。  
100円固定です。
- Q：スターターの中身は全部一緒ですか？
  - A：NESYSカード、マインドプレイカーカード、カードスリーブ、プレイングマニュアルは共通ですが、キャラクターカード、オルタレーションの組み合わせが3種類あります。  
詳しくはメニュー内「スターター」を。  
ちなみに、マインドプレイカーカードは基本的にスターターからしか手に入りません。
- Q：名前は何文字まで入りますか？
  - A：8文字までです。  
ひらがなを選択するとその文字から読みが始まる漢字を選択できます。
- Q：既に使用されてる名前は使用できますか？
  - A：他に使用されてる名前が使えないという事例があるようですが、実際どうなっているのか不明です。  
ただし、ランキングなどでは一応、同一名でMB登録されているのを確認しています。
- Q：アバターの性別、見た目は変更できますか？
  - A：性別は変更できません。  
見た目は顔（目つき）以外なら、メインユニットのアバター編集で変更できます。  
ただし変更にはプレイして稼いだカスタムポイントが必要です。
- Q：始めたてですが、全国1位とマッチングしたりしますか？
  - A：初めは、マッチングは上下2ランク程度までのプレイヤーと当たるようです（ランクについてはクラスと称号を参照）。  
なお、ランクが上がると、マッチングの幅が広がります。 **2007年6月7日** の修正に対応。
- Q：初心者狩りとかにあいそうで怖いです。
  - A：現在は掘れば掘るほどレアが出る状況なので、レア満載の強デッキでICを作り直して初心者狩る行為は残念ながら「存在します」。  
心配な人は、とりあえずのデッキが作れるぐらいまではCPU戦で操作慣らしをするといいでしょう。  
系統的に今までにない要素の多いゲームですので、今から始めても向上心を忘れなければ誰でもランカーになれる可能性はあります。

もっとも、現在は撤去が進み、エクspansion更新も終了した関係上、オークションやショップにおける売却価格は暴落しているのと、プレイ料金変更で狩りをしなくても安く掘れる関係上、掘り目的での初心者狩りはほぼ見かけなくなりつつあります。

・ Q：仮パスワードは、何に使うの？

- A：仮パスワードは、連動WEBサービス「マイルーム」にログインするための「マイルームパスワード」を取得する時に必要です。仮パスワードを忘れても、ゲーム開始時にプレイスクリーン（カード操作側）で確認できます。

## カード編

・ Q：NESYSカードの使用回数を使い切ったらどうすればいいですか？

- A：メインユニットにて新しいNESYSカードを購入してください、その後メインユニットの「カード更新」を選択してカード情報を更新してください。

・ Q：マインドブレイカーカードがぼろぼろになってしまいました。どうすればいいですか？

- A：現状マインドブレイカーカードはプレイでのカード排出には含まれておらず、スターターを購入することでしか入手できません。スリーブに入れていれば読みとれなくなるほどぼろぼろになることはまずありませんが、心配な人はあらかじめスターターを複数買っておくといいでしょう。500円でカード5枚が手にはいるので、中身がダブらない限りまず無駄にはなりません。ちなみに、プロモーションにもマインドブレイカーが含まれてますので、スターターよりも安価ならば、そちらを購入する手もあります。

・ Q：ICカードを紛失してしまいました。どうしましょう？

- A：残念ながら引退フラグです。手持ちの資産を売却換金すれば、君主デビューなり、プロデューサーデビューなり、監督デビューなりの資金にはなるはずですが、現状では二束三文の模様。

・ Q：カードの取り扱いで気をつける事はなんですか？

- A：直射日光には当てないでください。このゲームでは特殊印刷に光を当ててカードを認識しているのですが、この特殊印刷は長時間光に当たると赤く浮かび上がってきます。また、振り返ってくる事もあるようです。

## デッキ編

・ Q：デッキの組み方に制限はありますか？

- A：キャラクターカードは5枚まで、オルタレーションカードは2枚まで、同じ名前のカード（「同じネームレベル」＝「 ” ” 内が同じ」という意味ではない）は1枚しか入れられない、ということ以外は特に制限はありません。

・ Q：カードの色を合わせるのに何かメリットはありますか？

- A：エネルギー初期量が多く、単色ゆえ上昇率が高くなったりエネルギーを遊ばせておくことが少なくなります。ただデメリットもあり、単色だとバトルセンス発動に必要なエネルギー確保が難しいです。とりえず初めのうちは2色が無難でしょう（ただし、2色では開幕に3体出すことが出来ないというデメリットも・・・）。初期エネルギーは単色 3 2色 1.5 : 1.5 3色 1 : 1 : 1  
なお、4色以上のデッキは初期エネルギーが1未満となるため、開幕にキャラクターを出すことが出来ない時間が存在するという大きなデメリットがあります。

・ Q：デッキに入れたカードがゲームに登録されていませんでした。

- A：スリーブの状態悪化などで読みとりが難しくなることがあるようです。カードを新しいスリーブに入れ換えてみましょう。

・ Q：デッキのテストプレイをしたいのですが。

- A：アクエリアンテイルWIZ-DOM編の8話は相手がコピーデッキを使用してきます。それなりの思考ルーチンなので参考にしてください。スキルやコンボの練習にはシングルモードのプラクティスがおすすです。

・ Q：デッキの組み方がわかりません。(総コスト)

- A：ここに書くのはあくまで「基本的な組み方」です、参考にしてください。スーサイドやウイニーを組む場合はこの限り

ではありません。また、4色以上のデッキを組むことはお勧めできません。

単色の場合：1 2 2 3 4 4 4(オルタレーションカード)

2色の場合：1 2 3 2 4 4 4(オルタレーションカード)  
2 5 2 3 4 4 4(オルタレーションカード)  
2 6 1 3 4 4 4(オルタレーションカード)

3色の場合：1 3 1 3 3 4 4(オルタレーションカード)  
1 3 2 3 3 4 4(オルタレーションカード)

## プレイ編

- Q：相手マインドブレイカーに追いつけません。
  - A：マインドブレイカーの移動速度は一律「3」です。  
それより早いキャラで追いかけるか、複数キャラで挟み込んだり、マップの端を使って追い詰めましょう。  
キャラは相手マインドブレイカーよりも中央側に位置どると端に詰めやすいです。
- Q：自マインドブレイカーが相手キャラに追いつかれてしまいます。
  - A：上記の通りマインドブレイカーの移動速度は「3」です。  
それより早いキャラクターには簡単に追いつかれてしまうので、自キャラで防衛しましょう。  
足の遅いキャラクターに追いつかれる場合は逃げ方に問題があることがほとんどです。  
敵キャラの位置を把握したり、ダッシュを活用してきっちり逃げられるようにしましょう。
- Q：エナジーが全然溜まりません。
  - A：エナジー生成はマインドブレイカーが止まっているときに一番多く生成されます。  
追いかけることも関連しますが、歩いて逃げ回るのはなく、ダッシュしては止まって生成、  
としたほうがエナジーは早く溜まります。  
また、キャラクターが殴り合うことでもエナジーは生成されますが、スキルでダメージを与えた場合は生成されません。  
さらに時間経過でも生成されますが、これは先の2つに比べれば無視できる量です。  
尚、MBが殴られることでもエナジーが生成されます。  
「一発逆転!」とは行きにくいですが、ある程度の抵抗のチャンスはあります。  
(あえて序盤にMBを殴らせてエナジーを溜める戦術もありますが当然、ハイリスクです。)
- Q：キャラクターを接触させても攻撃しません。
  - A：攻撃目標がキャラクターの攻撃範囲から外れていませんか？  
キャラクター、マインドブレイカーの位置はすべて「カード上端の中央」に判定があります。  
下スクリーンで、相手キャラクターのこのあたりを攻撃範囲に入れるようにしてみましょう。
- Q：ダメージを受けたキャラのHPは回復しないのですか？
  - A：移動させずにしばらく放置していれば回復していきます。  
もしくは《リザレクター “クララ・クロオーネ”》のスキルを使いましょう。
- Q：下スクリーンには何も表示されていないのに攻撃を受けているみたいなんだけど？
  - A：下スクリーンにはキャラの位置、攻撃やスキルの範囲、キャラクターがスキル準備中かどうかぐらいしか表示されません。  
特に飛び道具スキルなどは下スクリーンばかり見ていると知らぬ間にマインドブレイカーの体力が削られます。  
面倒でも上モニターも逐一チェックする癖をつけましょう。
- Q：ダッシュが使えません。
  - A：ダッシュを使った直後はダッシュが使えません。  
ダッシュ使用不可な場合は上モニターのキャラクターの足下に赤い魔法陣のようなものがありますので、  
それでダッシュ可かどうか確認しましょう。
- Q：引き分けってありますか？
  - A：あります。引き分けの時は両者に勝ち星が1つ付きます。  
つまり、どちらかが勝ち星を1つ持っていれば、ラウンドは引き分けでも勝ち星2つになったプレイヤーが勝利となります。  
両者に勝ち星が付いた状態でラウンドを引き分けた場合、勝負も引き分けとなり、戦績「分け」の部分が1増えます。  
また、全国対戦で引き分けた場合はクレジット減少は無く敗北扱いとなり、コンティニューは300円になります。
- Q：まだ体力の残っている味方キャラを手元に戻す方法（他の味方キャラと入れ替える方法）はありますか？
  - A：今のところすぐにブレイクできる状態で手札に戻す方法はありません。  
ブレイク枠が足りない場合は

- ・こちらのキャラをわざとダメージを受けさせて撤退させる。
  - ・身代わり効果で撤退するスキルを持つ『聖女“ジャンヌ・ダルク”』のスキルを使用する。
  - ・緑オルタ『エナジードレイン』を使用して撤退させる。
- 等して枠を確保する必要があります。

- ・ Q : バトルセンスが使いません。
  - A : バトルセンスを使うにはエネルギーが合計10必要です。エネルギーが貯まるまで待ちましょう。また、バトルセンスを使うにはキャラクターが1体以上参加する必要があります。トラップセンスは場にいるすべてのキャラクターが参加します（トークンは参加しません）が、アタックセンスとシューティングセンスは、MBの付近にいるキャラクターしか参加できないという制限があります。
- ・ Q : バトルセンスを使ったらキャラクターがブレイクできなくなりました。
  - A : バトルセンスは使用する際にエネルギーを10消費します。枠が余っているならキャラクターのブレイクを優先させた方が良いでしょう。  
バトルセンスまとめ
- ・ Q : テイルのB O S Sに効く状態異常ってあるの？
  - A : 今のところ未確認です・・・ちなみに状態異常ではないですが、メタトロンや沖田といった吹き飛ばしスキルも効かないみたいです。
- ・ Q : どうしても勝てません
  - A : あくまでであるプレイヤーの例ですそれでもよろしければどうしても勝てませんを参照ください  
ある人の場合

## その他

- ・ Q : 沖田、シヴァバリアに勝てません。
  - A : 光弾系、スキルキャンセル系スキルを使いましょう。  
若しくはスキル終了のタイミングでダッシュして飛び込み、キャラクターを直接殴りましょう。  
メニュー内「特定カード対策」も参考に。
- ・ Q : 同時に4キャラ操作なんて絶対無理。
  - A : 慣れです。  
どうしても無理なら、砲台キャラ、強スキル要員を使って操作の手間を減らしましょう。
- ・ Q : 実際にやっている所を見せながら教えて欲しいのですが？
  - A : 紹介ムービーが有りますので、こちらどうぞ。



アークエリオンエイジオルタナティブ基礎講座