

ちびキャラトーク

[公式ページ](#)で遊べるミニゲーム。

一日につき一キャラ（その日最初に話したキャラ）の好感度を上げられる（ の画像が出る）。

その好感度が上がったキャラはその日（～23:59）はもう出現しない。

他のキャラは好感度は上がらないが何度でも話すことが出来て雑談が聞ける。話題の内容はほぼ共通だが、口調が異なる。

好感度を貯めていくとその好感度を溜めたキャラに関するパスワードをもらえる。

注：パスワードは@も含まず

パスワードの使用方法はカザンのギルドオフィスでの名前決定時に一致した職業・外見・パスワードを入力することで

ちびキャラトークに登場したキャラを仲間にすることが可能。

名前は変更不可能だが、スキルポイントに+1のボーナスが付与されている。

複数ブラウザで同時攻略しようとする最終的に話したキャラで上書きされる。

例)始めに獣耳サムライと話して GET。別のウィンドウで鬱姫と話してこちらでも GETだと鬱姫のみ好感度up。

どうしても複数攻略したい場合は、スレ内を検索するなどして自己責任で行うこと。

プリンセスは全体的に出現しにくい。特に鬱姫はあなたの鬱姫への愛が試されます。

選択肢で の画像が出ずにブーと音が鳴った場合、キャラが返答を気に入らなかったと言う事で好感度がUPしない。

そのため、もしキャラが気に入らない選択肢を選んでしまうと、次の日の会話はその間違った選択肢の会話がもう一度出る。

別のキャラの好感度を上げて再び選択すれば、続きから行える。

例) 1日目：A+1 2日目：B+1 3日目：A+2

ちびキャラトークに出ている名前はデフォルト名と言う訳ではなく、ちびキャラトーク内での設定。

ゲーム本編ではこの名前にしなくてはならないと言う事はない。

尚、最終日まで行ったキャラはリセットしない限り出現しなくなる。

一度に登場する人数が3人で固定されているらしく、残り3人の状態で会話すると止まってしまう。

雑談

好感度イベント後の雑談集。ゲーム世界の雰囲気を知ることができます。

個別会話

一人称ごとの約25日分の選択肢付きストーリー会話集。

[オレ](#)

[俺様](#)

[ボク](#)

[私](#)

[わたし](#)

[あたし](#)

[あたい](#)

[謎の女性](#)

Pass (ネタバレ)

Passについてはこちら [Pass](#)