

リトル・プラント

攻略データ & おまけ

目次

1. 素材データと調合組み合わせ
2. アイテムデータ
3. 器具データ
4. エンドリスト周り

5. おまけ

初版.....2016/04/16

制作：くまのこ道

<http://kumakumaf.amigasa.jp/>



1. 素材データと調合組み合わせ

入手場所

No	名称	レア度	墓地	森	山水辺	湖	キャンプ	他
1	やばい果物	2	○		○	○		町探索
2	やわい果物	1		○			○	町探索
3	ニガリ草	1	○			○		町探索
4	ニガリベリィ	2		○		○		町探索
5	へびの抜け殻	3		○	○			
6	川の水	2			○	○	○	水がめ
7	沼の水	2	○			○		水がめ、町探索
8	メイプル蜜	3		○		○	○	町探索
9	クモのす	1	○				○	町探索
10	ぽわぽわキノコ	1			○	○	○	
11	くまのなみだ	4		○	○			水がめ、バトル
12	炭	2			○		○	水がめ、店6、町探索
13	ぶよぶよ	4	○			○	○	水がめ
14	黄色い花粉	3		○		○		町探索
15	人形の抜け毛	2	○				○	水がめ

- ・レア度……開発途中のイメージ数値なので、そこまで厳密じゃない。
- ・町探索で手に入るものはほぼ固定、大学前の植物のみランダム。

調合組み合わせ

調合結果一 覧		やばい果物	やわい果物	ニガリ草	ニガリベリイ	へび	川	沼	メイプル	クモのす	ぼわキノ	くまのなみだ	炭	ぶよぶよ	黄色い花粉	人形の抜け毛
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
やばい果物	1	1	21	41	21	44	40	40	19	38	27	1	37	32	14	13
やわい果物	2	21	2	41	21	44	49	49	19	38	27	2	37	32	12	36
ニガリ草	3	41	41	39	22	47	15	15	48	29	24	29		48		26
ニガリベリイ	4	21	21	22	4	24		17	41	12	45	22	36	4	12	
へび抜け殻	5	44	44	47	24	5	31	31	30	18	18		38	18	24	47
川の水	6	40	49	15		31	6	25	17	36	34	28		43	46	36
沼の水	7	40	49	15	17	31	25	6	49	36	20	28	25	43	46	36
メイプル蜜	8	19	19	48	41	30	17	49	7	30	35	23	3	16	23	42
クモのす	9	38	38	29	12	18	36	36	30	8	34		38	31	39	13
ぼわキノコ	10	27	27	24	45	18	24	20	35	34	9	14	45	35	9	13
くまのなみだ	11	1	2	29	22		28	28	23		14	6	33	16	50	42
炭	12	37	37	36		38		25	3	38	45	33	8	10	39	33
ぶよぶよ	13	32	32	48	4	18	43	43	16	31	35	16	10	10		26
黄色い花粉	14	14	12		12	24	46	46	23	39	9	50	39		5	46
抜け毛	15	13	36	26		47	36	36	42	13	47	42	33	26	46	11

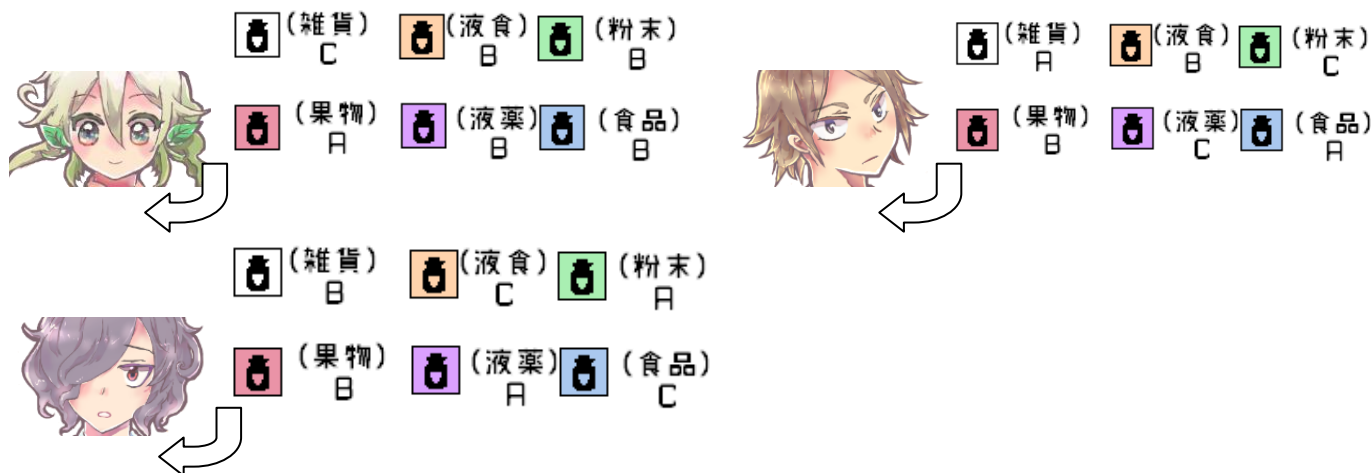
- ・ オレンジ色字の数字はアイテムデータの表の No に対応。
- ・ 収まりきらないので一部略称で失礼。
- ・ グレーの塗りつぶし……成果物のない組み合わせ。

2. アイテムデータ

No	名称	分類	お腹	W	B	G	売値	イベント	調査パターン
1	やばやばデザート	果物	2	+			200		1-1、1-11
2	やわやわデザート	果物	3		+		200		2-2、2-11
3	黒みつ	液食	2		+	+	160		8-12,
4	にがにがデザート	果物	4			+	110		4-4、4-13
5	ナゾの粉	粉末	2	-	-	-	70	(町で拾える)、お香 1/2/3	5-5、14-14
6	ろか水	液食	2	--	+		200		6-6、7-7、11-11
7	サトウノカタマリ	粉末	3			-	50	お香 2/3/4	8-8.
8	黒ずんだ粉	粉末	2	-	--		5	お香 3/4/5、町 E v	9-9、12-12
9	キノコ炒め	食品	4			+	230		10-10、10-14
10	やばいかタマリ	粉末	3	+			260	お香 4/5/6	13-13、12-13
11	ヅラ	雑貨	0				540	町 Ev	16-16,
12	しびれフルーツ	果物	3	+			20		4-9、2-14、4-14
13	オミミハエール	液薬	3		+		160		1-16,
14	ハレヤカキブーン	液薬	3	--		-	210	町 Ev 大学生	1-14、10-11
15	野菜すくすく	液薬	4				70		3-6、3-7
16	こん虫用ゼリー	液薬	2		-	-	20	店1好物	8-13、11-13
17	ミスティック水	液食	2	--			480		4-7、6-8
18	キセキノヨフカシ	液薬	3	+++	--	-	390	町 Ev 大学生	5-9、5-13、5-10
19	うれうれパルフェ	果物	3			+	230	町シェフ Ev 2	1-8、2-8
20	オオワライスープ	食品	3	+	+	+	290	町シェフ Ev 1	7-10,
21	ベリィスムージー	果物	2		++		240		1-2、1-4、2-4
22	ニガリ石けん	果物	3		+	--	380	店2好物	3-4、4-11
23	はちみつドロップ	食品	2		+	+	60	店3好物	8-11、8-14
24	せんじ薬	粉末	2				210	お香 5/6/7	4-5、3-10、5-14
25	シャイニング水	液食	4	--			570		6-7、7-12
26	育毛剤	液薬	3			-	680		13-16、3-16
27	さわやかソテー	食品	3			++	220		1-10、2-10
28	セラフィック水	液食	3	--			1785		6-11、7-11
29	ドロドロリンク	液食	2		+		270		3-9、3-11

No	名称	分類	お腹	W	B	G	売値	イベント	調合パターン
31	バリバリヨフカシ	液薬	3	++	--	-	780	町 Ev 大学生	5-6、5-7、9-13
32	げるげるポンチ	果物	2			+	270		1-13、2-13
33	のろいのおまもり	雑貨	0				160	店3で呪い 浄化 Ev 一回のみ	12-16、11-12
34	薬用キノコスープ	食品	3			+	320		6-10、9-10
35	滋養キノコスープ	食品	3	-		+	470		8-10、10-13
36	いぶつこんにゆう	雑貨	3	++	-		30		6-16、7-16、2-16、4-12、6-9、7-9
37	焼きりんご	果物	3		++		120		1-12、2-12
38	失敗アート	雑貨	0				5		1-9、2-9、5-12、9-12
39	あやしい粉	粉末	2	+		-	130	お香 6/7/8	3-3、9-14、12-14
40	フルーツポンチ	食品	4			+	260		1-6、1-7
41	にがあまスイーツ	食品	3		+	+++	370		1-3、2-3、4-8
42	アロマな香油	液薬	3		+++		670		8-16、11-16
43	ブヨブヨドリンク	液食	2		+		160		6-13、7-13
44	むりそうなごちそう	食品	4	+		---	10	店4好物	1-5、2-5
45	すみびやキノコ	食品	3			+	370		10-12、4-10
46	きいろいブチブチ	粉末	4		+	-	30	お香 1/7/8	6-14、14-15、7-14
47	バイオなふんまつ	粉末	2	++			220	お香 1/2/8	3-5、5-16
48	にがりゼリー	液食	3		+	+	105		3-13、3-8
49	ゆるシェイク	液食	2		+		130		2-6、2-7、7-8
50	会心アート	雑貨	0				ランダム		11-14、8-15、11-15

○分類による得手不得手



- ・得手不得手ランクによって成功率が異なる。Cは失敗しやすい。
- ・ランクがA、S(器具補正でAのものはSになる、後述)のものは一定確率で一度の調合で2つ作れる。
- ・調合パターンの数字は素材Noに対応。売値は器具補正なしの場合。
- ・お腹……与えた時おなか値に足される。図鑑のサイズ1=おなか+2、サイズ2=おなか+3、サイズ3=おなか+4。
- ・WBG欄の+-は記号一つにつき4増減(+が8増加、-が12減少)。
マイナス記号が見つらくて申し訳ない。数値とパラメーターの関係は後述。

○場所があまったので町イベントの小ネタについて○

該当のアイテムを所持している場合で、曜日の条件が合えば

- ・ごはんツウには黒ずんだ粉を渡すことができる
- ・展望遺跡の奥の人にヅラを渡すことができる
- ・一定の曜日に大学前の学生に夜更かし系ドリンクやハレヤカキブーンを渡せる
- ・展望遺跡の例の男に育毛剤やヅラをチラつかせることができる

→イベントの結果、お金がもらえたりもらえなかったりする。

3.器具データ

No	名称	入手	買値	効能	備考
1	こうふくのおまもり	※		持っているとお金+	※33のろいのおまもりを店3で浄化Ev
2	かご	店1	3333	採取時に素材ボーナス	追加で一種類が手に入る。
3	ろかセット	店1(条件)	2300	水がめの精度上昇	水がめ設置以降に購入可能に
4	すりばち	店1	900	粉末アイテム調合成功率↑	
5	はかり	店3	1200	液食アイテム調合成功率↑	
6	けんびきょう	店1	5400	素材採集量+	
7	ピーカー	店1	1600	液薬アイテム調合成功率↑	
8	「フルーツのごくい」	店2	870	果物アイテム調合成功率↑	
9	「売人の心得」	店2	4000	売却時にちょっとお得に	補正値はモノによる、特に計算式はない
10	「たつじんレシピ」	店2	1580	食品アイテム調合成功率↑	
11	「今日から職人！」	店2	2222	雑貨アイテム調合成功率↑	
12	「おのれを知る」	店2	1111	調合種類の得手不得意判明	
13	プロフェッショナルバケツ	店3(条件)	8888	VSくまさん時に活躍	くまさんに一度敗北してから購入可能に
14	トレーニングマシン	店4	10,000	おなか10を一日一度7に	おなか9や8では効果が発生しない
15	おうごんタマゴ	店4	30,000	次周回に所持金引き継ぎとボーナス	そこまでお得感がないですね……

- ・成功率を上げる器具での補正ではそれぞれ1ランクずつ伸びる(C→Bに、A→Sに)。
- ・「おのれを知る」で表示されるようになる数値は初期値であり、上昇分は調合画面の見た目上では反映されない。

ショップ表

No	主な売り物	曜日	店員名	備考	キー売却アイテム
店1	調合用品	火水樹 鋳土	エニイ		16 こん虫用ゼリー
店2	書物	火木土	ツエル		22 ニガリ石けん
店3	バケツ、はかり	水鋳	ターグ	呪われたアイテムの浄化ができる	23 はちみつドロップ
店4	高級品	鋳	ミッドシェイス	週一日しか開かない	44 むりそうなごちそう
店5	香	火水樹 鋳	?	香については作中で詳細説明あり	なし(粉類?)
店6	キノコ料理など	土星	テテシー	アイテムを選択すると即会計になる	なし(売却不可)

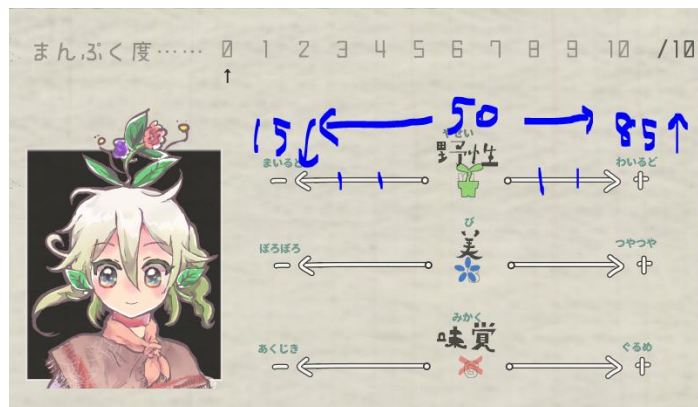
4. エンドリスト周り

●END 分岐について

○パラメータの説明

・W(野生)、B(美)、G(味覚)の基準はそれぞれ真ん中を 50 とし、85 以上を右端(+max)、15 以下を左端(-max)とする。

・攻略データのアイテム WBG 欄の+-は記号一つにつき4増減(++が8増加、---が12減少)。



・さらに一日寝るごとにそれぞれ現在傾いている方向に補正がかかる。50 の場合は動かず、50 以上の場合+3 され、50 以下の場合-3 される。さらに、お香(補助アイテム)を使っていると効果に応じた補正が行われる。

○エンド条件

01…他のエンディングの条件を満たさなかった場合

02…ワイルド+悪食寄り(W80 以上で、G が 50 以下)

03…マイルド+ぼろぼろ or 悪食(W20 以下で、G か B が 40 以下)

04…つやつや+ワイルド寄り(B が 75 以上で W が 50 以上)

05…「おなか」の総合計が6日めあたりで 30 以下、または最終日で 65 以下

(裏を返せば、65 を超えてさえいれば何もせず寝具に入って日数を進めても 01~04 のエンドが見られるはず)

・発生優先度は 05>04>03>02>01。

つまりワイルドでつやつやで悪食な場合、02 に行かず 04 に行く計算……のはず。

03 はどちらかを満たせばいいので、とてもつやつやでも栄養不足エンドに行く不思議。

○ヒント

・B を上げる(ワイルドにする)には眠気覚まし系ドリンクを与えるのが早い

・B を下げる(マイルドにする)には綺麗な水シリーズを。作りやすくおなかも圧迫しない「ろか水」あたりがオススメ?

・プランター設定で確認 ON にして、地道にデータを見て調整。

●エンドリストページ他

○soundtest

05 以外の END を3つくらい見ると2ページ目が増えるはず。

○continue?

05 以外の END を見るとページにすすめるように。

証アイコン拾得法は以下のとおり。

No	内容・取得方法	備考
0	END5種類をすべて見る	リスト内のヒント、攻略データを活用
1	調合アイテム50種を全て集める	図鑑、攻略データを活用
2	補助器具20種を全て入手する	攻略データを活用
3	くまさんと戦って負ける	警告後に探索を続けると出会える
4	くまさんを6回くらい倒す	バケツを買うのがおすすめ
5	展望遺跡の男に抜け毛を50以上渡す	ヅラや育毛剤ではダメらしい。毛は墓地で取れる
6	店1にキーアイテムを渡す	→「こん虫用ゼリー」
7	店2、店3にキーアイテムを渡す	2→「にがり石けん」、3→「はちみつドロップ」
8	店4にキーアイテムを渡す	→「むりそうなごちそう」
9	バザールの女に料理を二度提出	オオワライスプ→うれうれパルフェ。黒ずんだ粉 NG?
10	水がめを40回調べる	スカでもカウント。セーブロード駆使で楽。
11	お香全8種を全て入手	粉物と金を用意して、展望遺跡の「！」から店へ。

・バトルについて……二周目プレーから少し逃げられる・反撃できる確率が上がる。でもたぶんセーブロードを駆使しないとムリ。行動はランダム。倒すとくまのなみだを入手、倒されると所持金と所持素材に損害。

5. おまけ

●画像系



ちょっと裏紙だったりなんだから一部伏せてますしとっても汚いですが、初期構想らくがき。

マップ?とかわけわからないですね!

カーザとリュウはスキャンした初期画がそのまま顔アイコンになっていて面白がなかったのが割愛。

ボツキャラデザとか変更とかなく、フツーにそのままこの人らができあがりました。

名前はカタカナのイメージと響きでできとーに。



使わなかったような気がする灰暗い顔差分と、胴から上しか描いていないキャラ絵……(省エネ)

●本編に入らなかった話とか設定とか言い訳とか ※ほぼ全編ネタバレ

○総合

・エンディングについて……構想当初のエンディングは、あのペロっと食べられちゃうやつでした。が、日常パート(手癖で作ってたらどんどんぱっぱらぱーになっていった)とのかけ離れ方があまりにあまりだったので、平和的なエンドもつけたすことに。まあパラメーターいじらせといて一本道はないよな、ということで。エンド多すぎても周回が面倒そうだと思ったので、エンド数は少なめにしました。

・調査の得意不得意……果物ハッホウなパミラ、微妙に手先が器用なので料理やものづくり(雑貨)ができるカーザ、怪しげなものが得意なリュウなど、微妙に性格というか性質というかを反映しています。

・オーメニンの民とかナントカの兵団とか何?……特に設定はないです。同じ舞台で何か作る予定もないです。その場限りの口からでまかせ横文字がなんか結構好きで、つい入れてしまいます。サブキャラもほぼアドリブ(手癖?)です。

○兄弟について

・カーザとリュウはどっから来たか……あまりよろしくない環境の孤児院? 養護院? のようなところから、何かの事件に乗じて逃げてきました。リュウはもともとがちょっといい家の生まれなので少し字が読めますが、カーザは全く×。でも生活力とか面倒見とかそういう点で体力・気力はカーザのほうが優れています。そういうわけで自動的に? 兄貴になりました。本編だとボケ2に対してのツッコミ1だったから、お疲れさまって感じ……。

・リュウの目……そんなに重い病気とかではなく、栄養のあるものを食べれば回復すると思われる。ので、本編では詳しくやらずにかつとばしちゃった。寿命が違うよねって話にもってくためのアレでした。多分味覚もなんかやられてる部分があると思う。

・パミラっぽい子が出てくる絵本って?……特になんにも考えてませんでした\(^o^)/

結果、伏線なようになんもないひっかけ状態に。すみません。力不足です。文明未発達な雰囲気ただよう世界なのに本がわりと一般流通してるっぽかったりする謎については、そもそもパフェとか眠眠○破もどきのアイテムが存在する時点でこのゲームが厳密なファンタジー? でないことは明白であるので深く気にはいけないうことで……(言い訳)

名前付ける前は草さんって呼んでるのにパミラになったとたん呼び捨てにするリュウのこと、謎だよなと思います。たぶん生き物を飼ってみたい気持ちみたいなものがあつたんだと思います。あとは兄貴分へのあこがれ、みたいのもあります。なので一人称も一見「僕」っぽいけど「オレ」。

○パミラ関連

・本名は?……パミラを拾った博士が彼女を呼んだ(当時の)名前があつたはずですが、謎です。制作事情的なことを言うと、あんまりピンとくる名前が出てこなかったもので……でも「パミラ」よりはもうちょっと素朴な感じの名前だと思う。ちなみに、リチャードソンとは関係ないです。

・グニュゲラ草について……劇中の誰も知り得ない情報なので明かしようがなかったのですが、「寄生したグニュゲラ草の根が宿主の脳まで達すると、視覚や記憶の改ざんが行われることがある」という設定? が一応ありました。つまり、博士ペロっちゃった★ってエピソードはパミラを自分の思うように動かしていくためにグニュゲラ草が見せた幻覚で、獰猛な肉食植物としての認識を植え付ける狙いがあつてやったことかもしれない……とかなんとか。よくわかりません。

・博士はどこへ行ったのかな……博士はアルラウネになれずに死んでいます。以下、ざっくり説明。

《

博士は(生前)ちょっと暗めで人付き合いが苦手な一般人でしたが、明るい美しく妻といたおかげで村人たちからはある程度補正がかかって、まあそういう人もいるよな、シャイなんだよなと好意的な理解をされていました。彼が幸せそうに自分の妻を愛する様子がとても悪い人間には見えなかったのも信頼を得た理由の一つでした。

が、あるとき最愛の妻は身重の状態ですぐに事故か何かで死んでしまいます(博士が多分ウキウキして生まれてくる子の名前とかを考えてた時期でした)。そこから暗黒期に入って、村人は心配はしつつも少々疎遠になりました。その後、あるとき博士は死のうと思って行った谷で置き去りにされた子ども(=パミラ人間時代)を見つけて、なんでか連れて帰って育てます。村人の心配をよそに、(生きていれば同じくらいの歳になっていたであろう)失われた子どもに注げなかった分の愛情を拾った子どもに注ぐようにして、いい感じに暮らしていき、活力も取り戻していきます。

しかし、その拾ってきた子には遺伝的な大きな病気があり、長くは生きられないことが判明(それが谷に捨てられていた原因でもありました)。絶望しながらもなんとか命を永らえる方法を求めた博士は、だんだん闇魔術的な方向に傾倒。博士が博士になります(それまでは薄暗い性質ではあったが特にマッドな感じではなかった)。村人からもなんかあいつつにおかしくなったな、と敬遠され始めますが、そんなのはもう瑣末なこと。ある日、博士はついに人工アルラウネうんぬんの結論にたどり着きます。パミラを偽装死させたあと、自分もいろいろ儀式などを済ませて墓に入ってみたいものの、怪しんだ村人(狂った博士がパミラを殺したと思われたのだろうか)が密かに呼んでいた聖職者によって墓を暴かれ(または村人自身が杭を持って自己流で)、聖水かなにかで浄化? お清め? をされてしまいます。すでに邪なるものと化していた博士のいのちは、そこで尽きてしまうのでした……(でも浄化されきらなかった微妙に耐久性が上がっている肉体が再生を繰り返しながら時を経る)

》

のような内容を、村人 A は見た! みたいなショートストーリーにして書こうかと思っていた時期もありましたが、長い文章を読む雰囲気ゲームじゃないなと思って(嘘だ、絶対ちゃんとしたものを書けなかっただけだぜ……)やめました。

この事情+グニュゲラ草の設定採用だと一応どのエンドでも真実はいつも1つ! になるかなと(パミラが殺してはいない、博士は(見つかるまたは見つからないけど)死んでいる)。旅に出るやつが若干可哀想かな、くらい。

●おわり

お付き合いいただきありがとうございます。

人様のあとがきを読むのは大好きですが、自分では恥ずかしくてあまりつけられません……

ということで今回はこういう形でなにかいろいろとゲーム外に情報? を出してみました。

よく考えると余計恥ずかしい気もするので、我に返る前に×ます。

ありがとうございました～。