

小ネタ・知識

テクニックの小ネタ・裏技と言うよりも知っておいたほうがいい知識

・ 小ネタ・知識

基礎知識

- 攻略の基本
- 育成の基礎知識
- 忘れがちなテクニック
- コンポーネントを買い揃える

バトルの基礎知識

- 敵シンボルについて
- 回復について
- ボス戦について
- 巨大鳥カーズ対策

アカデミーズヴィジストーン

ブランク・レムナント

解禁の必要なダンジョンとエリア

- 町
- ダンジョン
- ダンジョン内エリア

各キャラが欲しがらるレムナント

解禁の必要なギルド

武具の+補正

ラッシュのクリアランスローションの覚え方

スタイルや武器系統熟練度の上がり方

ファイティングアーツの派生について

全力で攻撃しるやりシंकについて

フラウマローの塔の「石版」のメッセージ

召還レムナントのHPについて

成長促進効果装備一覧

基礎知識

攻略の基本

「小ネタ・裏技」の「基礎知識」の項

よくある質問

取り返せない要素を参照のこと。

育成の基礎知識

- ラッシュのクラスは戦闘中のコマンドをどれだけ使ったかで変化する
- 他リーダーのクラスと武器方向性は2回育成の方針を聞かれるので育てて欲しいのを選択することで選べる
- 武器を強化すると、防御力も強化される。
- サブキャラひとりひとりに所持金が設定されている。
- サブキャラは、お金と素材で武器を強化する。

サブキャラは、入手経験のあるアクセサリーを、自身で調達して装備する。

- ・サブキャラは、入手経験のある素材は、お金で調達できる。
- ・お金を使ったの装備強化は、町に入ったタイミングで起こる。
- ・能力アップより、武器強化の方が成長を実感できる。
- ・素材要求は、お金で調達する前に手に入れることができれば、バトル終了後に必ず予約が入る。

忘れがちなテクニック

「小ネタ・裏技」の「基本テクニック」の項を参照のこと。

コンポーネントを買い揃える

各種コンポーネントを買い揃えやすいコンポーネント屋さんまとめ

薬草系	アスラム
ローション系	エリュシオン（テュラー通り）
ポーション系	セラパレス
爆薬	バルテロッサ
バトルトラップ	メルフィナ
魔片	ナーガブール

これらを覚えておけば足りない時にサッと行ってサッと買うことが出来るので便利。

バトルの基礎知識

敵シンボルについて

回避の際の参考にどうぞ

かなり大雑把に作ったので、随時訂正求む

- ・アクションはラッシュへの不利な効果（スロウダウン・全身が麻痺・移動不可・アクション不可）を指します
- ・音反応はラッシュの足音に対する反応、足音は歩いている間は消える

種族	移動速度	視認距離	音反応	アクション	備考
ランドワーム種	遅い	短い	無し	-	怯えになりやすい
グランドスパイダー種	普通	普通	有り	-	旋回が早い。狭い通路だと避けにくい
グランドビートル種	遅い	普通	無し	-	近距離で見つかった場合、超高速の突進が来る。これを避けるのはまず不可能
ジャーナ族種	普通	長い	無し	-	
アルビノクシティ種	やや早い	長い	有り	-	視角が広く、振り切るのが面倒

種族	移動速度	視認距離	音反応	アクション	備考
巨人種	普通	普通	無し	-	見つかった際、すぐにこちらへ突進してくる場合と、その場で四股を踏んだ後、怒りモードで追いかけてくる場合がある
フライ種	普通	普通	無し	-	
アゲハ種	普通	普通	無し	-	
インペット種	普通	普通	有り	-	
フェンリス種	早い	長い	無し	-	視角狭め 止まらなければ接触することは無いが、上り坂だと追いつかれる場合がある(ヴァッケル etc)
マンティコア種	やや早	普通	無し	-	近距離で見つかりと振り切れない 敵の接触前モーションの種類によっては接触せずに済む場合がある
ポーチリザード種	普通	普通	有り	-	敵の突進はほとんど旋回が効かないため、引きつけて垂直に移動すると簡単に避けられる
ラプトル種	普通	普通	無し	-	
クラブ種	普通	普通	無し	-	
キメラ種	普通	普通	無し	-	
ヒュードラ種	普通	普通	無し	-	
リーチフログ種	遅い	普通	無し	-	
ヴァルチャー種	やや早	長い	有り	-	狭い通路にいると避けづらい。アピークリフの配置が鬼
アメーバ種	普通	普通	有り	-	移動時以外は消えている
リュウグウ種	遅い	普通	無し	-	
マンイーター種	普通	-	有り	-	目が見えていないので、音を出さなければ見つからない
トレント種	普通	普通	有り	-	
ホムクルス種	やや早	長い	有り	-	
ファントム種	やや早	長い	有り	-	移動時以外は消えている場合が多い 他モンスターのシンボルと重なって出てこなくなる場合があるが、近くにいるモンスターをどかすか倒すかすれば出てくる
オーバーソウル種	普通	普通	無し	-	
デーモン種	普通	-	有り	-	目が無いので、音を出さなければ目の前を通過できる

種族	移動速度	視認距離	音反応	アクション	備考
アイボール種	やや遅	長い	有り		旋回時以外は消えている場合が多い ファントム種と同じく他の敵シンボルと重なりやすい
ガトプス種	普通	普通	有り		
ワイバーン種	普通	普通	有り	-	
ドラゴン種	遅い	普通	無し		

回復について

- 回復コマンドが出ない

回復薬を使うには、キュアリーフとリラックスハーブの2種類のアイテムが必要です。リラックスハーブは持っていますか？

- 回復の良薬を優先的に使う方法

キュアリーフを全部処分すると回復薬の良薬を使うようになります。

ボス戦について

- 反撃について

ボスモンスターは最大3ユニオンに対して、反撃することができます。逆に言えばこちらから攻撃しなければ、通常攻撃は一度しか行いません。あえて攻撃しない選択も必要です。

- 反撃を受けない攻撃

側面攻撃・背面攻撃・遠距離攻撃は、反撃を受けません。威力は弱くても積極的に活用すると楽になります。

- 狙って側面を取る

最大3ユニオンが反撃対象になります。5ユニオンで一斉に攻撃すると、4, 5番目に攻撃が回ってきた2ユニオンは側面を取ることができます。側面攻撃を行ったユニオンは、次のターンも側面攻撃ができます。

- 側面攻撃を活用する

側面を取った状態で、通常攻撃1ユニオン、側面攻撃2ユニオンで攻撃すれば、相手からの攻撃は1度のみ、こちらの攻撃は3ユニオン分行えます。

- 中級者向け側面攻撃

陣を使うとユニオンの攻撃順序をある程度コントロールできます。攻撃力の強いユニオンを意図的にサイドに回すことも可能です。色々試してみてください。

注意：例外を書くと読みにくくなるので、正確性に欠けますが簡略化して書いています。戦闘不能になった時や特定ボスのターン終了攻撃など例外はたくさんあります。その辺は自分で確認してみてください。

巨大鳥カーズ対策

特徴

- ・ 巨大鳥は最初のターンのみ必ずカーズを使う。以後カーズは使ってこない。
- ・ 最初のターンに攻撃を仕掛けると、先着3ユニオンがカーズの反撃を受ける。
- ・ ユニオン内の一人でもカーズにかかると全員がかかる。
- ・ カーズの持続ターン数は5。
- ・ サイレスで封じることが可能だが、成功率は低く先制されやすい。
- ・ 1匹出現では、位置的な関係から1番隊を攻撃する。(一番隊はボード最左のユニオン)
- ・ 1匹出現での、1番隊への攻撃は阻止することができない。囮作戦は被害を拡大させるだけ。
- ・ 2匹出現で先制されると、位置的な関係から1番隊と2番隊を攻撃する。
- ・ 他のモンスターと同時出現だと攻撃対象は不定。

アカデミーズヴィジストーン

エリュシオンのアカデミーに居る無口な研究員に話しかけると貰えるアイテム。
どうやらクエストのクリアの目安としての物らしい
全部で50個

全部集めるとどうということが起こるか？

ネタバレ

ブランク・レムナント

クエスト「マーシャルの石版」クリア後に契約できるようになるブランク・レムナントについて

名称	場所	備考
ナムル・ニ ラム	ヌモール廃鉱：次期開発 予定区画	クエスト上必ず入手・エミー用召還スキル
ラバーソウ ル	ディル高原	アクセサリ
スキア ヴォーナ	ブラックデール:鋭鋒の 座所	ミトラ専用両手槍
フラシヨナ ル	ロベリア廃墟：地下層	クエスト「ラゴウとケイト」クリア後・アクセサリ
デッドハー ト	ダークフォレスト	クエスト「人の想い」クリア前に取ってしまうと同クエ スト消失
リア・ フォール	ホワイトロッキー	クエスト「野ばらは夢見て」クリア前にとってしまうと 同クエスト消失 (ただし「野ばら咲くころ」は受けることが出来てしま うため、見落としに注意)

解禁の必要なダンジョンとエリア

解禁条件になっているクエストまたはメインシナリオをクリアしないと行けない場所について

町

Disc2

セラパレス	アスラムのパブのマスターと話す
聖都エリュシオン	「ホワイトロッキー」通過(ストーリー上必ず出現)
バルテロッサ	「南西公路」通過・もしくはクエスト「交易路を開拓せよ」クリア
ロイオティア	「ラーバフェンダ」通過
バアルーク	「ディヴァインディヴァイド渓谷」通過
メルフィナ	「クローキグ湿原」通過 (ヌモール廃坑クリア後エリュシオンのパブで話を聞いた後)
竜城ナーガプール	「勇士の城壁」を北へ通過
ゴール	「勇士の城壁」を南へ通過
帝都ウンデルバルト	「霊峰ヴァッケル」通過

ダンジョン

ロベリア廃墟	ストーリー上必ず解禁	最初行けるエリアは「中枢層」の一部と「招来殿」のみ
ガスリン洞窟	ストーリー上必ず解禁	最初は「幻惑の洞穴」のみ
ディル高原	ストーリー上・上記2ダンジョンクリア後	
ブラックデール	ストーリー上	最初は「黒斑の裂目」～「蒼黒の縦穴」～「鋭鋒の座所」のルートのみ
ホワイトロッキー	ストーリー上	
ダークフォレスト	クエスト「魂一輪」クリア	最初は「幻想の庭」のみ
南西公路	クエスト「ひみつの手紙」承諾	
チリー・モルグ	ストーリー上	最初行けるのは「中央区画」「東部区画」のみ クリア後はエリュシオンのシティマップから入る
大砂海	クエスト「交易路を開拓せよ」クリア	
ラーバフェンダ	「大砂海」を南へ抜ける	
ディヴァイン ディヴァイド渓谷	「大砂海」を西へ抜ける	
ヌモール廃鉱	ストーリー上	最初は「大坑道」の一部と「次期開発予定区画」のみ 最初は「奥口の区画」「弘誓の区画」のみ クリア後はバルテロッサのシティマップから入る
ムジカヒド城	クエスト「愛の為に鐘は鳴る」クリア	

Disc2

ベルシュバルテレ	「ヌモール廃鉱」クリア後にエリュシオンのパブのマスターと会話	
クローキグ湿原	「ベルシュバルテレ」を南に抜ける	
勇士の城壁	ストーリー上	
ブラックデー ル：新洞口	クエスト「失くした欠片、仮睡へ失せる」クリア	クエスト未受託・未達成時はパブに居るNPCと話せば出現
大空洞	クエスト「愛よさらば」「英雄と呼ばれた男」「千年の死闘」いずれかをクリア	
アビークリフ	クエスト「英知の余韻」承諾後、ディル高原の鍵のかかった扉から入る	
アクアラム	ストーリー上	ナーガプールのシティマップから入れるようになるのは クエスト「暗躍の闇ブローカー」クリア後
竜城	ストーリー上	
ジーベンビュー ル第一の道	セラパレスのギルドの建物内に居る人から話を聞く	
第四の道	メルフィナのギルドの建物内の人から	
第五の道	ロイオティアのギルドの建物内の人から	
イバルロックの 巣	クエスト「秘薬研究者助手見習い」承諾後	クエストを進めるごとに侵入できる場所が増える
フォン海岸	ストーリー上Disc2	
霊峰ヴァッケル	ストーリー上・「ベルシュバルテレ」を東へ抜ける	ベルシュバルテレ東への出口にヤーマが立っている時点では行くことは出来ない
聖域		
フラウマローの 塔	クエスト「砂漠の伝説」進行	大砂海の「槍」を表す目印の鉄塔から東へ進む
超古代遺跡	DLCダウンロード後「ジーベンビュール：第二の道」から入る	
ジーベンビュー ル第二の道	ディスク2のアスラムの人から以下略	
第三の道	ディスク2のウンデルバルトの人から	
第六の道	6拠点クリア後	
第七の道	最後	

ダンジョン内エリア

ダンジョン名	エリア名	解禁条件	備考
ガスリン洞窟	誘いの涸川	クエスト「交易路を開拓せよ」	
	嘆きの産道	クエスト「野ばら咲くころ」	
ロベリア廃墟	回廊層	クエスト「武勇の誇り、信義という証」	回廊層を経由する中枢層の一部にも行けるようになる クエスト消滅で二度と入れなくなる？
	地下層	クエスト「ラゴウとケイト」	地下層を経由する中枢層の一部にも行けるようになる
ブラックデール	直黒の半道	ブラックデールを一度クリア	直黒の半道を経由する蒼黒の縦穴の一部にも行けるように
ダークフォレスト	漂泊の遺跡		
チリー・モルグ	西部区画	クエスト「過去からの呼び声」	クエスト消滅で二度と入れなくなる？
	最終処理区画	同上	クエスト消滅で二度と入れなくなる？
ラーバフェンダ	冥符の深奥	クエスト「深淵への誘い」時に貰える鍵	クエスト消滅で二度と入れなくなる？
ヌモール廃鉱	第五作業区画	ヌモール廃鉱を一度クリア	
	大規模鉱脈層	クエスト「憎悪の果てに」で解禁	左記クエストを発生させなかった場合はDisc2で解禁
	鉱脈層試掘区画	同上	同上
ムジカヒド城	桂華の区画	クエスト「砂塵に咲く花、廃墟で鳴く小鳥」	クエスト消滅の場合パブの人と会話で鍵が貰える
	鳳鳴の区画	同上	同上
アビークリフ	(一部のエリア)	クエスト「宿志を継ぐ者」	
アクアラム	中央取水廊(の一部)	クエスト「暗躍の闇ブローカー」	
		クエスト「未確認飛行物体!？」	
竜城	桜宮	クエスト「未確認飛行物体!？」	アクアラムから侵入する・シティマップには現れない
ジーベンビュール 第四の道	(鍵のかかった扉の先)	クエスト「消えた騎士たち」時に貰える鍵	クエストが消滅してもロベルトと話せば鍵が貰える

各キャラが欲しいレムナント

プロフィール付きのキャラは、手に入れたレムナントを欲しい場合がある
 ただし、武器の場合はあげてしまうと大きく弱体化してしまう場合があるので注意。
 (アーツを何も覚えておらずから覚え直ししなければならない場合があるため、ちゃんと技を育てるつもりがある
 ならじゃんじゃん渡しちゃってOK。)

以下欲しいキャラとそのレムナントの一覧

キャラ	アクセサリ	ウェポン アーツ	備考
ダヴィッド	氷の剣(両手剣)	吹雪	両手剣はアーツを何も覚えていないので、よく考えて渡すこと。 ラッシュが使ってもよい。
エミー	月下美人(片手刀)	大乱れ雪月花	エミーに渡しても、自分で使ってもよい。 エミーでも大乱れ雪月花を覚える。 槍から槍への持ち換えなので、渡しても特に問題無し。
イエーガー	スキアヴォーナ(槍)	スキアヴォーナ	ただし強化されるのは通常の武器より遅め(材料が困難)。 どうせヤーマ専用なので渡してしまっても問題ない。
ゲイオウ	オブシダン(両手剣)	熱情の律動	ただしゲイオウは両手剣のアーツは何も覚えていないので注意。 どうせラッシュは装備できないので渡して問題ない。
シバリ	ダイダロス(槌)	-	ただし槌で使えるアーツを何も覚えていないので注意。 どうせクシティ専用なので渡して問題ない。
マダックス	リバティスタッフ(杖)	-	ただし杖で使えるアーツは何も覚えていない所だが どうせ初期状態だと片手剣のアーツすら覚えていないのであんまり問題はない。
ハルコ	マリストリク(槍)	-	自分で使わないならば、渡してしまってもよい。 が、ハルコは腕力低いことや突撃を習得することなどから術のことと相談。
パグズ	ハートエイク(アクセサリ)	メガロア	パグズ専用なので渡してしまっても問題なし。 ウェポンアーツは強力な全体攻撃。
ブロクター	ワンダーバングル(アクセサリ)	-	これもブロクター専用なので渡してよい。 ステータス異常をほぼ無効化する。
イリーナ	デッドハート(アクセサリ)	-	自分で使わないならば、渡してしまってもよい。 もちろん自分で使っても良い。
ノーラ	フラショナル(アクセサリ)	-	沈黙無効は有用なので、自分で使ったほうが良い 知力の上昇量も微妙な為、渡さないほうが無難
グレウス	ラバーソウル(アクセサリ)	-	自分で使わないならば、渡してしまってもよい。 もちろん自分で使っても良い。

キャラ	アクセサリ	ウェポン アーツ	備考
シェリル	シルマールリオン(アクセサリ)	-	知力の上昇量が微妙な為、渡さないほうが無難
バイオ レット	リア・フォール(アクセサリ)	-	自分で使わないならば、渡してしまってもよい、もちろん自分で使っても良い。
キルネア	ブラッドチャリス(アクセサリ)	-	自分で使わないならば、渡してしまってもよい、が、どうみても物理系のアクセサリだからよく考えよう。

解禁の必要なギルド

「どこで雇うの?」「そんなギルド無いよ!」って人用。

町	ギルド	解禁条件	備考
アスラム：クラ ージェ区	迷宮の 指輪	エミークエスト「宿志を継ぐ者」 クリア	要「英知の余韻」クリア
セラパレス：ラン プロ区	三界の 剣	クエスト「野ばら咲くころ」ク リア	
エリュシオン：グ ナーデ区	迷宮の 指輪	ノーラクエスト「ブラッディ・ア リス」クリア	
エリュシオン：議 事堂前	三界の 剣	ケイドモンクエスト「激闘！ 銀 鷲団 最終話」クリア	6拠点出現前にこなすと、報酬が増える <u>取り返せない要素</u>
ゴール	古城の 指輪	クエスト「幻惑の門と冥胎の剣」 クリア	名前は微妙に違うが「迷宮の指 輪」と同系列 クエスト消滅でギルド解禁も消滅 <u>取り返せない要素</u>

武器の+補正

バトルしていると、装備に+補正が付く事がある。

武器は通常攻撃とファイティングアーツを行った回数で上昇する模様、戦う相手による補正は不明。

両方普通タイプだったが、+1と-1は同時にアップしたので回数は同じと思われる。また、+2になるには+1の倍程度掛かる。

盾は通常攻撃とシールドガードをした回数で上昇する。シールドバッシュやファイティングアーツ、ミスティックアーツを使ってもカウントされず、相手による影響も無い模様。

+1は初期値の10%程度増え、+2は+1の値から初期値の3%程度上乘せされ、+3は+2から更に初期値の1%程度上昇する。

仲間の武器は段々強化していく物が多いので、最初の頃に付くと後々まで付いている事が多い。

ただ、たまに装備の系統が切り替わる時があるので、そのときは+補正が消えてしまう。

+3までするのは結構面倒だが、+1はそれなりに手軽なので、可能なら狙うといい。

+4まで確認、+3から+4に掛かる時間と上昇量は、+2から+3になるのと同程度。

なお、二刀流では片手スタイルになっても両方カウントされる。

ラッシュのクリアランスローションの覚え方

まず毒を使ってくる相手と戦わなければならない

お勧めはムジカヒド城のレアモンスター、キャンサークロウ

良く出ると、工作術法のポイズンエージェントLv1をよく使ってくるので、毒になりやすい

他にも範囲攻撃があるので、そこは気をつけよう

相手としてはラーバフェンダのレアモンスター、フォーリンエンジェルのほうがいいがかなり出にくい

ポイズンエージェントLv1を使うのに加え、自己回復するので長期戦にしやすいのと、範囲攻撃も他には弱いピンタしかない

出来れば1ユニオンでリーダーをラッシュにして、ポイズンエージェント食らうために人数は3から5程度がいい

キュアを覚えてしまっても、4・5回に一回くらいは解毒ローションが出るので、根気良く使おう

解毒ローションが選択できなかったら、余裕があればポイズンを回復しないで次のターンにするのもいい

スタイルや武器系統熟練度の上がり方

ファイティングアーツを使わないとなかなか次の技を覚えないため、通常攻撃では上がりがかかなり低い模様。

また、ファイティングアーツは通常攻撃ではLvup & 派生しない。ほぼ通常攻撃だけで、払い斬り、ジャグスパダ、クイックドロウ、二段斬りまで覚えたがLv1しかない。逆にこの事により公式109Pの条件は、ファイティングアーツに関しては間違いとわかる。

兜割りを覚えるまでファイティングアーツを後1回というときにたまたま記録できたので試したが、30回ほど通常攻撃を行っても覚えず。続けて何度か同じように通常のみで戦ったが覚えず。ミスティックアーツやマルチキャストを使用しても覚えず。

払い斬り一回で次の攻撃時に確実に覚えるので、通常攻撃での武器熟練度の上がりは相当低い（もしくは無い）模様。

それと、二刀流でメイン槌・サブに刀で、片手技や両手技や二刀流技を使ってもリザルト時に覚えたので、両方回数は稼げている。

弱い相手でも同じなので、純粋にファイティングアーツの使用回数かもしれない。ファイティングアーツのランクによる違いは不明。

ファイティングアーツの派生について

武器に設定されているタイプへ派生する。控えに居るキャラクターについては未検証。

派生は使わないと起きない為、ラッシュはやるうと思えば同じスタイル内でも違う技なら逆派生可能。

例：スピードタイプ武器で光速払い斬りを覚え、パワータイプ武器で無双ジャグスパダを覚える。など

やるのは面倒だが、名前が変化する技だけ揃えたい人は試してみるのもいいかもしれない。

また、行う前は片手技しか覚えていなかった状態での話だが、槌メイン（パワー）の斧サブ（スピード）で二刀流してみたところ、

光速にも無双にもは派生が起こらず。両手技は覚えていないので不明だが、元から派生している片手技も派生は微動だにせず。

これを応用すればごちゃ混ぜに派生させた技を固定出来るので、やりたい方はどうぞ。

全力で攻撃しろやりシンクについて

そのキャラの使っているアーツによって変化する模様。

ラッシュのクラスがソードマン系だったが、ミスティックアーツばかりずっと使っていたら、そのうちミスティックアーツを選択するようになった。

その後ファイティングアーツばかり使い続ける事によってまたファイティングアーツを使うようになった。

この間ソードマン系のままだったので、クラスは関係ないと思われる。

ラッシュの行動によって、控えのリーダーも影響受けるかもしれないので注意。（要検証）

フラウマローの塔の「石版」のメッセージ

注ネタバレ

召還レムナントのHPについて

サイクロップスやナムル・ニラムなどの召還レムナント（敵でない時）のHPは9999で固定。
終盤になると以外に速攻で殺されるので復活は気付けではなくディバインエコーでやると良い。
アニメートされたら諦めるのも手。

成長促進効果装備一覧

装備する事で対応した熟練度の獲得量が増加する。
複数装備する事で効果もその分増加。

- 武器カテゴリ

使用した武器の熟練度

ラバーソウル
終焉の石

- スタイル

片手武器/片手持ちなど武器のスタイルの熟練度

シルマールリオン
終末の首飾り
終焉の石

- ファイティングアーツ

使用したファイティングアーツ個別の熟練度

ドワーフのピコット
フラッシュナル
武帝の盾
破滅の首飾り
終焉の石

- パワー派生

光速（神速）、無双（神威）の派生

ワンダーバングル

- ミスティックカテゴリ

使用したミスティックアーツ全体の熟練度

ブラッドチャリス
終末の首飾り

終焉の石

・ ミスティックアーツ

使用したミスティックアーツ個別の熟練度

エルフのティアラ
シルマールリオン
神祖皇帝の盾
破滅の首飾り
終焉の石

・ アイテムカテゴリ

使用したアイテムアーツ全体の熟練度

デッドハート
終末の首飾り
終焉の石

・ アイテムアーツ

使用したアイテムアーツ個別の熟練度

リア・フォール
バンシーのシンボル
破滅の首飾り
終焉の石

・ ステータス

能力値の成長する確率

リャナンシーのコサージュ
ハートエイク
ガーディアンシールド
終焉の石

ワンダーバングル パワー派生
デッドハート アイテムカテゴリ
シルマールリオン スタイル、ミスティックアーツ
ブラッドチャリス ミスティックカテゴリ
ラバーソウル 武器カテゴリ
リア・フォール アイテムアーツ
フラッシュナル ファइटिंगアーツ
ハートエイク ステータス
神祖皇帝の盾 ミスティックアーツ
ガーディアンシールド ステータス
武帝の盾 ファइटिंगアーツ
終末の首飾り スタイルと全カテゴリ
破滅の首飾り 全アーツ

エルフのティアラ ミスティックアーツ
バンシーのシンボル アイテムアーツ
ドワーフのピコット ファイティングアーツ
リャナンシーのコサージュ ステータス
終焉の石 派生以外の全て

名前:

コメント:

投稿

- BR 205でパリス雇用、装備エリートスタッフ
2回めの成長方針聞かれたときに「技」選択したら「幻骸晶」が必要だと言うので霊峰ヴァッセルに
幻骸晶採掘してワールドマップに出たら、パリスくん

「ラッシュ君、が
必要なのですが、時間があるなら取りに行きませんか？」と

-- BR 209です (2011-10-09 11:18:14)

- ホーリーオーダー ドレッドドラゴンの尻尾ひとつりでファンブル
手間かけた割に合わない

-- 名無しさん (2011-09-09 20:34:23)

- バトルランクの上昇（追加）
BR176からBR177に上昇するのに50回戦闘
ラッシュ1人1ユニオンで、ダークフォレストとアビークリフで、
さらに50回戦闘後BR178に上昇した

-- 名無しさん (2011-08-27 21:36:11)

- バトルランクの上昇（追加）
バトルランク50までは5回戦闘ごと1上昇だったが
50から51に上昇するのに戦闘12回した。
（ガスリン洞窟、「蹴散らせ」と「攻撃しろ」これくらいの敵の強さでは12回）

-- 名無しさん (2011-07-31 18:00:21)

- バトル・ランクの上昇（補足）
リンクは一切なし。バトルランク43からの上がり方。
レアモンスター「グフウ」とのバトルも1回とカウントされている模様

-- 名無しさん (2011-07-31 17:54:18)

- バトル・ランクの上昇

戦闘5回でバトル・ランクが1上昇

(フォーン海岸、モラル中、コマンド「攻撃しろ」・ベルシュバルテレ、モラル高、コマンド「蹴散らせ」)

フォーン海岸でも、ベルシュバルテレでも、戦闘5回めにバトル・ランクが1上昇した

-- 名無しさん (2011-07-31 17:49:41)

陣による狙われ方の違い(地獄門戦で検証)

地獄門戦では、ラッシュ隊の回避率が大幅にアップする(サイコロ召喚するまで)

アスラムアローのときは陣1の位置(リーダー・盾装備のラッシュ)が攻撃を受け、シールドバッシュやカウンターが多数発生

ヴァラーガードのときは陣2と3の位置が攻撃を受け、術使いアスラム兵だったため、ただ回避するだけ

という違いが出た。

その差がターン数に影響、アスラムアローのとき5ターン、ヴァラーガードでは8ターンかかった

-- 名無しさん (2011-07-27 23:58:29)

地獄門の「響きわたる負の咆吼」サイレスで封じた...ミスティックアーツだったんだ...

-- 名無しさん (2011-07-27 22:40:58)

ラッシュをブックマンにする方法(補足)

* フリーファイターがレンジャーのときもあり。

* サムライがソードマンのときもあり

(初期ブロードソードからトレジャー回収のプレイプレイピア装備でもサムライになった)

* ラッシュは救助必須っばい

* 救助はクエスト「秘密の手紙」クリアで習得

* ポーションはギルアベ「ウォリアーズ・ブロードソード」

* ローションはギルアベ「クラブ7体」ジーベンビュール4か5、デ溪谷でもOK

-- 名無しさん (2011-07-27 21:07:30)

ラッシュをブックマンにする方法

1 ゲーム序盤ガスリン洞窟かロベリア廃城かでロベリア廃城を選択、ガスリン洞窟でも術使用。

2 ポーション、ローション、救助を習得させ、術メインで使用しながら、IAコマンド出たら積極的に選択。

3 フリーファイター サムライとチェンジするので、術メイン、IAコマンド積極的選択続け知力伸ばす。

知力がチェンジ条件まで上昇すればブックマンにチェンジ

-- 名無しさん (2011-07-27 19:28:50)

BR11でアクアラム行くと当然モラル最低『玉砕覚悟』巨人、ヒュードラ相手に壊滅

あれ??壊滅するのバグズ隊だけだ。なんでかな...

あっここだけ陣がアスラムアローじゃない!もしかしてそーゆーことが

-- 名無しさん (2011-07-22 12:52:30)

- Disc1限定クエスト消化したらBR30になってしまった。つまらん...

低BRで地獄門いけるか試したくて、鷲の巣攻略後セーブデータからアクアラムへGo
BR11でアクアラムに入り、ハルピュリア戦BR17、5ターン。

地獄門12ターン、終了時BR19にアップ。ビッグ使われたのは1度だけ。
ぎりぎり（HP残り6とか）壊滅せず、サイドアタック2ユニオンできたので、
ロックアップはサイコロまかせ。

FAは払い斬りかせいぜいジャグスパード、MAはラッシュ、ダヴィッド、バグズがやっとウェイブ習得したところ。
ダヴィッドの開幕ゲイボルグを期待したが、撃ってくれない...

3人ずつ5ユニオンで、ユニオンHP1200、DEF14くらい。
スペシャルアーツはひとつも出なかった。

-- 名無しさん (2011-07-22 00:52:06)

- 追記
バトルランクが低いままストーリーをアクアラムまで進めると、
4将軍より強いアスラム兵が揃う、という意味です。
武器ランクが数段上のアスラム兵が出てきます。

-- 名無しさん (2011-07-20 12:53:45)

- 強いアスラム兵は、アクアラム入って出るとアスラム中央広場に出揃う。

-- 名無しさん (2011-07-20 08:20:13)

- バトルランクが低いと、4将軍よりアスラム兵のが強い。武器が上位。

-- 名無しさん (2011-07-20 08:05:23)

- Disc1限定クエスト+赤い石集めクエストあと3コ残して現在BR27...
戦闘開始時モラル中コマンドは「攻撃しろ」...適正なバトルランクということですね

-- 名無しさん (2011-07-19 23:48:11)

- このwiki内低バトルランク攻略に、地獄門BR14とありますが、
disc1限定クエ全部クリアしてこのBR維持する戦い方、教えてください。

難しいです...BR上昇させずに戦うのは

-- 名無しさん (2011-07-15 12:58:29)

- ヤングクエ 大砂海グランドビートル1回でBR18に上昇...たった1回で...

緑葉騎士団クエ 1 回めBR 19 2 回めBR20に 3 回め一気にBR23!

もう低バトルランク攻略は諦めるしかない??

-- 名無しさん (2011-07-15 12:44:40)

- 太古の血戦クリア後

ひなはなクエ発生させるため「愛のために鐘は鳴る」受諾

開始 B R 13 ひなはなクエ受諾時 B R 15

ひなはなクエ最初のランドワーム戦「玉砕覚悟」3 ターン B R 16にアップ

鍵開けて、ピアス取りに行ったら、ジャーナ族 1 回で B R 17に... はああああ

難しいな...低 B R...

-- 名無しさん (2011-07-14 00:15:24)

- 太古の血戦でエミーデビュー。

マンドロスキロ(ドラゴン)のデッドファンクで H P 26に、でるぞでるぞ...

でました次ターン「百花繚乱」モラル70%でダメ5600...まあ、デビュー戦だしな

ラッシュがドラゴン通常攻撃一撃で赤点滅。あつやばい「甘い余香の剣」装備させたんだ

クジンシーの恋人がくれた「神の加護付の剣」DEFが7しかないんですけど...

-- 名無しさん (2011-07-13 00:48:14)

- Disc1限定クエ消化マラソン 太古の血戦からスタート

B R 11開始 1 7 ターン戦ってクリア B R 一気に 1 3 に上昇、こんな...

こんなことではクエストクリアし終わったら、対地獄門戦は B R いくつになっているんだ?

-- 名無しさん (2011-07-13 00:21:44)

- B R 10で鷲の巣 B R 12のときたいした苦勞もせず(?)クリアできたが、B R が 2 違うだけで歯ごたえがあるぞっと。

みんなたいしたアーツも習得していないため、回復薬 1 3 個、気付け薬 9 個も使った。

コマンドが思うように出ない&ロアエス先に倒しちゃった、カスターネアのオーバードライブをラッシュ隊が喰らい壊滅

1 6 ターンでクリア、B R 11に上昇(上昇幅緩やかoverkillばかりだったからな)

-- 名無しさん (2011-07-13 00:13:21)

- ナムルニラム B R 9 で 1 3 ターン・ドロップはレムナント破片と水晶ドクロのセーブデータから再プレイ 勇士の城壁さあと通り過ぎようとしたが「エクスキューショナー」居たのでロックアップ!

サイドアタック発生させようと 4 ユニで、敵のビッグストーン一撃で 3 ユニ壊滅、1 ユニ激瀕死 終わった

2 ユニに編成し直し11ターンで捕獲 B R は変わらず。 -- 名無しさん (2011-07-13 00:00:27)

- セーブデータすべて消失...USBに保存していたが、ロードしたら「破損データ」の表示に。

再起動したらUSB自体を認識せず、 -- 名無しさん (2011-07-10 14:21:46)

- BR15でアクアラムへ。バルパロッサと突進魚に喰いつかれ B R 19、もはや低BRではないな、しかしコマンドは『玉砕覚悟』

-- 名無しさん (2011-07-09 20:40:46)

- BR12鷲の巣 低BRといえるか?微妙だがコマンド『玉砕覚悟』

部隊を2方向に分けると救助にも行けない悲惨なことになるので、素直に敵 C に「距離を縮める」

工作と気付け持ちアスラム兵1人ずつ各ユニオンに配し3ユニオン編成。

13ターンでクリア、B R 15に上昇 -- 名無しさん (2011-07-09 17:49:43)

- B R 9でエマクエスト その前にギルド確認、バトルfey50回がクリアになってる。

所持金2万Gあったのでケイドモン雇用(残金596G)3・4・5の3ユニオン編成

途中ポーチリザードに喰いつかれBR10に。だがコマンドは「攻撃しろ」適正BRか？

ボス戦は4ターン、気付け薬持ってるアスラム兵がカーズKO、ファンブルにはならなかったのよしとする。 -- 名無しさん (2011-07-09 01:19:34)

- BR 8 でヌモール廃坑、もはや低BRではない？ コマンド『慎重にいけ』ラッシュに救助習得させたせいでアイテム回復コマンドが出なかった。買い込んだ薬草ムダになった。 -- 名無しさん (2011-07-08 08:31:29)
- BR 8 でヌモール廃坑 エマが初期装備のままでもちよいと不安。キエンに喰いつかれたらアウトだな...仲間呼ぶからコイツら
トレジャー「ブレイブ・レイピア」回収が最重要。うまく回収したが昇降機上でアメーバに喰いつかれBR 9 にアップ
ナムルニラムは9ターン、ドロップ「成就のベルト」のみ。
やり直して15ターン「成就ベルト」「ルーンソード」まあいいか水晶ドロクロまで粘るのはやめた。 -- 名無しさん (2011-07-07 23:35:12)
- BR 5 でチリーモルグ、やはり『玉砕覚悟』ザコ戦は極力回避でBR上昇を抑えたいがガス地帯バグが避けられず、エネミーアドバンテージでなんとゲームオーバー。
ユニオン組み直し2ユニオンで、チリーモルグ攻略時BR 8 に上昇。
-- 名無しさん (2011-07-07 08:31:50)
- ラッシュとアスラム兵キンバリーでカリュブディス2リンクしたら、仲間呼ばれ続け141チェーン48ターン
1回呼ばれると3ユニオンの増援、バトルフィールドには敵最大7ユニオンなので、3ユニオン倒すと増援が3ユニオン入る。
当然モラルは最低真っ赤です。ユニット2人だけだから禁忌は発動できない。
オフェンスもディフェンスもミスったらゲームオーバー。ザコだけど緊迫感あります。 -- 名無しさん (2011-07-06 12:54:54)
- ラッシュはじめ、仲間が強くなり過ぎると、ザコ戦は面白味に欠けるので、いろいろ工夫が必要です。
ラッシュのアーツ育成と武器習熟度アップをねらい、バトルシールド陣にラッシュ1人orラッシュとアスラム兵1人でバトル。
場所はエリチェン多数可能なフラウマローの塔。このカリュブディスは弱いけど1ターンで倒せないと延々と仲間を呼ぶ。
(わざと弱い武器装備で)チェーン稼ぎに良い。コマンド間違えると、ずっとマッシブストライク喰らう、ものすごい緊張感味わえます -- ただ今6周目 (2011-07-05 23:46:27)
- ホワに禁忌習得させるため、いろいろとユニオン組んで試しているが、なかなかコマンド揃わない。
アンチ多用ブラックムーン相手に癒しの水発動を狙って、おまけで組んだイエーガーのユニオンがなんとフェイタルLv. 4を発動した。(ブラックムーンが受けたダメージ5900)わろた。 -- 名無しさん (2011-07-02 00:13:06)
- あれ？全滅蜂相手にファンブルになっちゃった。あれれ？レジェンダリウォーロックなのに...あれれ？ -- 名無しさん (2011-07-01 00:31:00)
- ラッシュ、エミー、バイオレット、ラゴウは工作&救助持ちなので、癒しの水も発動した -- 名無しさん (2011-06-28 23:32:50)
- ブックマンからウォーロックにチェンジできました
毒エージェントLv. 5 習得時点で工作もち5人ユニオン編成(ラッシュ エミー バイオレット ラゴウ アイギパーン)
フラウマローの塔岩削り2リンク6ユニオン相手、2ターンめにコマンド揃った
ラッシュ 腕力86 知力79 ドラグーンハチェット チャンピオンタワーシールド ラバーソウル 終焉の石 BR 120
-- 名無しさん (2011-06-26 10:29:16)
- 毒エージェント2回、プロテクション1回、アイテム2回でハイウィザードにチェンジ。
やり直して、プロテクション1回、アイテム1回でなんと「セージ」にクラスチェンジ。
工作は、まだ毒とパライズしか習得していないのに... -- 名無しさん (2011-06-25 18:45:56)
- 一の陣に1人きりだと、すぐ壊滅するが、エミー&ディーコン ダヴィッド&ムーサ
2人ずつのユニオンにしたなら、陣防御値0に変わりはないが、壊滅しない。
ユニオンHPが2人分に増えただけなんだが、まあ、バトルは楽だ。
陣特性なのか、回避率というか、防御率が高いようにも思える(ダヴィッドの氷の剣の防御率かも) -- 名無しさん (2011-06-25 18:05:31)
- ラッシュの救助アーツレベル上げるため、ヒール持ちアスラム兵3人とラッシュ、
一の陣にエミー1人、一の陣にダヴィッド1人の3ユニオンでフラウマローの塔へ。
最初のバジリスク2リンクでエミー敵1ユニオン壊滅させたが、追撃をくらい壊滅。

ダヴィッドは残りHP 127で踏みとどまり2ターン目へ。
ラッシュ隊「なんとしても救い出せ」のコマンドを選択、ダヴィッドはというと、
なんと「ゲイ・ボルグ」！うーんさすが領主様、死んでたまるかってねwww -- 名無しさん (2011-06-25 17:05:16)

- ブックマン の状態でFA数回使ったら、ガーディアンになった。
MA>IAであったが、その差が少なく、グラディエーターにはならなかったようだ。 -- 名無しさん (2011-06-24 08:05:13)
- ブックマンのラッシュ、コンフューズLv.4にUPとともにハイウィザードにチェンジ。
やり直して、戦略と救助とIAだけ使用したら、ハイウィザードにチェンジしたときと同じ回数MA使ってもブックマンのまま。
まだ工作習得していないラッシュ、ウォーロックの前にハイウィザードかコマンダーになりそうだな...
ブックマンからウォーロックはやはりキビシイかも -- 名無しさん (2011-06-23 23:59:21)
- まちがえました。ブックマンからウォーロックにクラスチェンジ可能か実験中。です。 -- 名無しさん (2011-04-13 00:12:37)
- ブックマン ロードサムライから知力41にUPした時点でクラスチェンジ。習得アーツは
回復薬Lv.3 気付け薬 共命丹 赤・青・黄ポーションがLv.3 パワーポーション 解毒ローション
ヒールLv.3 キュアLv.2 リフレッシュ
突撃はエナジーLv.5 ウェイブLv.3 アシッド クイックチャージ
払い斬り 鬼払いLv.2 翔舞剣 使用したMAおよそ200回、IA90回
現在は腕力54・知力51で「ロード・ブックマン」グラディエーターにはチェンジせずにいる。
MA使用後はIAを使用。ブックマンからホーリーオーダーが可能か実験中 -- 名無しさん (2011-04-13 00:08:23)
- パトル・ハルバードとプレスレット(Quality) -- 名無しさん (2011-03-26 00:09:19)
- ゲーム序盤 ブラックデールのイエーガー戦3ターン以内でクリアすると武器とアクセサリドロップする -- 名無しさん (2011-03-25 19:08:11)
- 追記 3周目にもホーリーオーダーめざし、地壊衝Lv.3以外のFAは
どれも神威Lv.5か無双Lv.4だったが、クラスチェンジしなかった。
このときはやはり「コマンダー」だったがMAばかり使用、IAはほとんど使っていなかった。
ホーリーオーダーのみをめざすなら、
ラッシュにFA以外習得させないために期限付きクエスト以外は放置、ギルドアドベンチャーも放置。
武器を取り替えながらまんべんなくFAを使う。
MA使用後は必ずIAも使用する。
クラスは「フェンサー」に止めておくと楽かも。
ホーリーオーダークラスチェンジしたらギルドアドベンチャー確認
これで「コマンダー」からチェンジめざすよりはかなり早くチェンジするハズ
-- ただ今4周目 (2011-03-01 21:12:56)
- 追記 ラッシュ道場ばかりしていたのでBRは高いです
BR108のとき「あと1回でも術使うとグラディエーター」のレジェンダリィ・ブックマン
BR124「コマンダー」にチェンジ
BR133「聖平原」終了
BR155「ホーリーオーダー」にチェンジ -- 名無しさん (2011-02-28 23:49:43)
- ホーリーオーダー 4周目にしてやっとなれました。
ギルドアドベンチャーコンプもめざしているのでコマンダーからのクラスチェンジです。
コマンダーは術士なので「臨機応変」に術ばかり使うのでアイテムアーツとバランス取りながら、手間がかかりました。
クラスチェンジ時のラッシュ
武器固有の最強ファイティングアーツは杖技「地壊衝」以外どれもLv.2以上
ラッシュ1人で竜城の盗賊・ニドホック相手に道場修行880チェイン
827チェインのとき神威・砕打逆鱗Lv.5にUPと同時に「地壊衝」習得
880チェインで「地壊衝Lv.2」「ホーリーオーダーにクラスチェンジ」と表示
盗賊に出会うまでは、ダークフォレストの「メルクリウス」で道場修行してました。
盾装備すると「シールドバッシュ」で武器使用機会減るので、両手武器装備か、片手武器を左右に持たせました
アクセはもちろん「終焉の石」「ラバーソウル」です -- ただ今4周目 (2011-02-28 23:20:28)
- 「自爆」... サイレスで封じることができたので、敵のミスティックアーツだと解りました。
-- 名無しさん (2011-02-06 23:49:32)
- 癒しの水 ケイドモンに「癒しの水」習得させ、ケイドモン・トルガル・プロクター3人のユニオン編成中
他1ユニオン壊滅、1ユニオン瀕死のとき、「癒しの水」発動コマンドでました。

最低3人いれば、禁忌コマンド発動できるみたいですね。トルガルもプロクターも救助術法使えないけどOKでした。 -- 名無しさん (2011-02-05 18:24:35)

- ・ ラッシュ・ホーワングルがグラ化してしまうとギルドアドベンチャー「コマンダー3人揃える」がクリア不可能 -- 名無しさん (2010-12-04 10:25:21)
- ・ グラからウォーロックはあります。ルセチウスとホーワングルもなれます。ホーワングルは戦略あればコマンダーにしてからウォーロック簡単になります。(コマンダーにするのに手間と時間がかかりますが)ルセチウスはグラからしか道はありませんが、「術」選択して育てれば、ウェポンアーツも使えます。 -- 名無しさん (2010-12-04 02:07:32)
- ・ グラディエータートラップ後、禁忌術法をすべて習得しウォーロックにクラスチェンジ確認しました。とても大変でしたがあきらめず頑張ってください! -- 名無しさん (2010-12-03 21:13:55)
- ・ "本当の決意は胸に秘めて戦え そういものだろう"初めて聞いたノラのかっこえーセリフ(エンシェントドラゴン相手にリアアサルト中) -- 名無しさん (2010-11-25 00:33:50)
- ・ トルガルの装備 トルガルが「鉄鉱石」と「タシュロン貝」所持した状態で「トレントの破片」が必要なのだとので、ペーブランター目当てに「南西公路」に行ったが、POPなし。なので南西公路を駆け抜けてワールドマップに出たところ、なんとトルガルの装備がメイン・サブともにキメジェス・フェラルになっていた。そして所持品欄はカラになっていた。 -- 名無しさん (2010-11-08 00:56:15)
- ・ 追記 フェンサーで止めた意味、やっとわかりました。 -- 名無しさん (2010-11-01 19:51:11)
- ・ ものすごく感謝です!!勘違いしてました。アイテムアーツほとんど使っていませんでした!これからバンバン使います。ありがとうございます!! -- 名無しさん (2010-11-01 19:35:15)
- ・ FAを使わなければ武器熟練度は上がらないので絶対条件ですこの際FAとMAの使用頻度の差は関係無いと思いますとりあえずホーリーオーダーの条件を書き出しますが

全て(剣刀斧槌槍杖)の武器熟練度が高い。装備スタイルは関係無しIA(FAじゃ無いですよ)とMAの使用頻度が同程度腕力59以上(ただし自分はこれに関しては確認してません...腕力MAXだったので)

MAばかり使用していたなら、さっきも書きましたがIAとMAの使用頻度のバランスが取れてないのかもしれない

目安として固有技2(夢幻雪月など)を使い続け、LV4程度まで上がってれば武器熟練度は足りてるはずなので、あとはひたすらIA(回復薬とかね)使ってみると良いかもです

-- 名無しさん (2010-11-01 19:27:44)

- ・ 再々ありがとうございます。BR100までMAばかり使用したのでそれと同程度FA使えば、可能性が...ということでしょうか? FA使うは絶対条件ですよ? -- 名無しさん (2010-11-01 18:14:54)
- ・ 勘違いされてる方が多いようですが、無双とか神威とかの派生経験値とスタイル(片/両手持ちとか)経験、武器熟練度及びアーツ熟練度、これらすべては別計算です。早い話、ブロードソード(パワー派生)とレイピア(スピード派生)の二刀装備を使い続けた場合、永久に派生は起こらないがブラッドサイクロンLv5まで上がる...という事です。たぶんシナリオ進行度とかBRとかはクラスに関係してないと思うので、あきらめず頑張ってください -- 名無しさん (2010-11-01 16:27:34)
- ・ ありがとうございます。マイラッシュはコマンダーからFA使い始めたため、剣と斧がまだ神威派生してません...ストーリー上もクエストもギルドも、残っているのは真霸王のみになってしまいました... -- 名無しさん (2010-11-01 15:47:14)
- ・ オーダーになったタイミングでは、他キャラはグラとかガーディアン(ずっと控えだったキャラはヨリとかv低いクラスだったかも)、イリーナはブックマンで停止中ストーリーはウンデルバルトに入ってスグ出たところで、BRは90前半だったと思いますちなみに、後々のIAとMAのバランス取りが面倒だったので、ラッシュはずっとフェンサーで停止になるように調整してました具体的には、フェンサーにクラスチェンジした後、極力ラッシュはIAとMAを使わないようにし、道場では別に回復

役ユニオンを置いてました -- 名無しさん (2010-11-01 14:48:08)

- ありがとうございます。「フェンサーで止めて」とありますが、他メンバーのクラスはどうか？あとストーリー進行状況とBRも教えていただけたら嬉しいです。 -- 名無しさん (2010-11-01 14:24:18)
- 自分はフェンサーでクラス止めてから、道場で一気にオーダーにしたのでなんとも言えません...
とりあえず

まだ武器熟練度が足りない(固有技2覚えたくらいでは、まだ足りません...)

IAとMAの使用頻度が同程度じゃない(コマンダーからだここに引っかかる可能性が高いかも)

この二点に注意してやってみてください

これでダメなら、コマンダー>オーダー自体が無理なのかも... -- 名無しさん (2010-11-01 13:29:57)

- コマンダーからホーリーオーダー可能でしょうか？クラスチェンジの兆し、全く見えません... -- 名無しさん (2010-11-01 13:05:04)
- 失礼、箱 でレジェンダリィ・ホーリーオーダーまでいきました -- 名無しさん (2010-11-01 12:56:57)
- のかた、箱プレイでホーリーオーダー達成ですか？それともPC版ですか？ -- 名無しさん (2010-11-01 08:17:22)
- 追記 全武器カテゴリの熟練度をさらに上げることでランクが上がる模様 -- 名無しさん (2010-10-30 14:40:19)
- PC版wiki参考にしたら、あっさりホーリーオーダーになれました
箱 版でも条件は同じみたいです...今さらですが -- 名無しさん (2010-10-30 13:19:30)
- 武器固有技の派生 剣戟ビクトリーLv.3 - - > 無双・剣戟ビクトリーLv.3
地壊衝Lv.3 - - > 無双・地壊衝Lv.3
パワー・ハンマーLv.3 - - > 無双・ハイパーハンマーLv.3 憤龍玉砕Lv.3 - - > 無双・憤龍玉砕Lv.3
ブラッドサイクロンLv.3 - - > 無双・ブラッドサイクロンLv.3
たまたまかもしれませんがLv.3まで習得すれば派生起きました...参考まで -- 名無しさん (2010-10-28 00:30:14)
- 大量リンクしても、最大7ユニオン。あとは控えている。フラウマローの塔のカリュプデスは1回の増援が3ユニオンなので、3ユニオン倒した後でなければ増援はバトルフィールドに入れない。 -- 名無しさん (2010-10-26 13:05:18)
- 追加 でも、敵シンボルがデカ過ぎると、投げた斧が見えなくて「なにやってんの？」ってカンジです
この技の使い手がヤーマだと、やっぱり投げた斧見えなくて、「なにやってんの？」になってしまいます。 -- 名無しさん (2010-10-24 00:49:00)
- どこに書いたらいいか迷ってここに書きます
両手持ち斧のクリスタル・ワイドアックス(ATK130 MYS114 DF54 MDF54)は青い扇形刃の武器です。パワープリンガーより見た目美しい武器です。
ブロクターがパワープリンガーでアクストルネードしても、ちまっとしてどんな技がよくわかりませんが、ラッシュが使うと大斧をブーメランのように投げる大技だとわかります。
この技をラッシュがクリスタル・ワイドアックスでキメると、かっこいいです(私的に) -- 名無しさん (2010-10-21 00:32:46)
- ウォーロックの今、アイドルアミュレット装備のケイドモンと組ませ、剣の一閃と神威突のダブル攻め！ -- 名無しさん (2010-09-01 13:03:30)
- ホーワングールの武器 BR 1 0 2 で雇用した時メイン ハルファス サブ ハルファスノクト コマンダーにするべくずっと控えに置き、ヒーローLv4でコマンダーに、「何を鍛えるべきか」で「術」選択したら、メイン「ガーブノクト」サブ「ハルファスノクト」というとっても頼もしい装備になった、嬉し !! -- 名無しさん (2010-09-01 12:55:09)
- 終焉の石の装備効果 神倒し、戦略のコマンド出たら使う、これでたちまちヒーローLv2まで習得しました(ブラッドチャリスも同時装備) -- 名無しさん (2010-08-24 11:32:13)
- 武帝の盾、強すぎ、盾のカウンターだけで、グレートドラゴン部隊壊滅。攻撃の半分以上はガードするしさ。 -- 名無しさん (2010-08-15 19:50:05)
- 参考になれば...
BR 3 3 でラッシュに甘い余香の剣装備させ、BR 7 8 に上がったところで
「武器強化 甘い余香の剣」が表示された。
ラッシュの装備を確認すると「甘い余香の剣+1」になっていた。 -- 名無しさん (2010-07-14 01:09:01)
- ケイドモンの育成 ケイドモンは「オールマイティ」「技」「術」どれを選択しても最終的に装備する武器は「ブエル・ノクト」
アクセサリが替わるだけ。
なので、他のリーダーたちと違い、「オールマイティ」を選択するのがベストかと...
最終的には「女神の腕輪」と「アイドルアミュレット」を装備してくれる。(HPが増え倒れにくい、ステータス

異常も次ターンには直っている。)

-- マキマキ (2010-06-19 01:11:17)

- おお～っ、そうだったんですね。「リポート」出ると喜んで選んでました、3ヶ月間も、BRばかり上がってしまっ
て... (今182です)。心を鬼にして頑張ってみます。ありがとうございました！ -- コンチャ (2010-06-10
19:57:38)
- 「状態回復にまわれ」でも予定コマンドが「リポート」だと、他ユニットが待機のままなので、予定コマンド「キュ
ア」のときが狙い目です。対象ユニオンには突撃玉砕していただきますよう、心を鬼にして(笑) -- マキマキ
(2010-06-10 11:01:40)
- ありがとうございます。「癒しの水Lv5」狙ってもなかなか出ないので諦めかけていましたが、他の隊が壊滅され
るような状況を作りながらもう少し粘ってみます。 -- コンチャ (2010-06-10 07:33:36)
- 癒しの水Lv5 ステータスすかすかでBRばかり上がってしまった状態でクエスト「悪漢と光なき少女」のドラ
ゴン2体に挑んだとき、帯炎状態のユニオンに対し「状態回復にまわれ」コマンドがラッシュ隊にでて、そのとき
のラッシュ隊の箇々の予定コマンドは「キュア、待機、待機、待機」でした。が、対象ユニオンが壊滅されてしまった
ため、リシクが起きて「リポート、ヒール、ヒール、ヒール」に、で癒しの水レベル5発動しました。 -- マキマキ
(2010-06-09 20:19:25)
- 禁忌術法「癒しの水」のレベルを5にできません。何か方法がありますか？
-- コンチャ (2010-06-09 19:10:31)
- ウンデルバルト到着で、レムナント関係クエストが発生しなくなる可能性あり。
(ケイトとラゴウで確認) -- 名無しさん (2010-04-26 12:44:56)
- 煉獄門に壊滅されたラッシュ隊、ビッグ使われたが、
ラッシュが終焉の石を装備していたため、アニメートをレジスト、
HP・AP満タンで復活した。もうけもうけ -- 名無しさん (2010-04-23 19:51:45)
- トルガル 戦術もポーションも習得させなかったら、エンディングまでフェンサーのままだった。
プロクター 仕事を覚えないとガーディアンどまり。工作習得後放置でロスト習得。いつの間にかマスターグラディ
エーターにチェンジしてた。 -- マキマキ (2010-03-24 21:37:36)
- ノーラ 仲間トークで工作とローション習得させしばらく放置。
あるときアーツを確認したら、ロストと活性ローションを習得していたので戦闘参加
1回で「ブックマン」にクラスチェンジしました
-- マキマキ (2010-03-24 20:53:43)
- 既出でしたらすみません。攻撃時、クリティカルトリガーのボタン割当は武器の種類に対応しているようです。
剣 - A、杖 - B、槍 - Y、棍 - X、斧 - RT。 -- 名無しさん (2009-10-01 00:26:26)
- 戦闘回数が増えたら？何が条件かわからないけど気づいたら戦闘エフェクト(CO・
CD発生時とかダメージ食らった時)がやたらキラキラする -- 名無しさん (2009-09-30 20:01:20)
- 武器のスピードorパワーの系統も見れるようにしませんか？
1人じゃ調べるのむりば・・・ -- 名無しさん (2009-03-22 23:41:41)
- 自分でも先ほど一緒に検証につき合わせていたボルソンが、レジェンダリーガーディアンからレジェンダリーグラ
ディエーターに。(他に何も変化なし)
書いたので正しいのは、ステータスアップ時にクラスチェンジが起こるってくらいですね。お騒がせしてすみませ
んでした。
しかしホーリーオーダーにならないのを考えると、何かしら制限があると考えられるんですが・・・
IAとMAの使用バランスが変化した時に実行ポイントがあるのか、この場合は単純にグラディエーターの条件だか
ら変化したのかわからない。
現在ラッシュがグラディエーターでバランスわかりにくいのと、砕打覚えのないのもあって自分で試せないのも、な
かなかはっきりしないです。 -- 名無しさん (2009-01-22 17:54:19)
- 流石に数えてはいなかったけどショック覚えるまではそれなりに戦闘回数こなしてましたよ
普通に戦いながらブラフがコマンドに出たら使うって程度の使用頻度だったので。
多分10~20回ぐらいだったかな？
ステカnstしてるラッシュがガーディアンのままなのでそのうちまた報告出来るかもしれません -- 名無しさ
ん (2009-01-21 21:30:50)
- なるほど。たぶんですが、ブラフ習得して次の戦闘でショック覚えたのではないのでしょうか？
(間違っなければですが)もしかしたら、新カテゴリのアーツを覚える事がクラスチェンジ実行ポイントの一つ
かもしれませんね。
いつか試してみます。詳しい状況どうもありがとうございました。 -- クラス関連書いた者 (2009-01-20 21:52:06)

