

小ネタ

攻略と関係ない小ネタ

ルークの髪型変更

ユグドラシルバトルモードをある程度進めるとルークの髪形が変わり、以後アーケードモードなどでは短髪状態になる。

この状態の時にキャラを選択前にSTARTを押すことでルークの髪型の変更(長髪/短髪)ができる。

長髪と短髪の違いは、見た目やカットインの他、戦闘開始、挑発、OVL発動、秘奥義、戦闘勝利などの台詞。

コレットのカットインは実は2種類ある

コレットのみカットインが2種類あり、エクストラフィニッシュと秘奥義で違う。エクストラフィニッシュの方が凛々しい。

戦闘勝利時の台詞(タイマン)

ポイントバトル・相手とのポイント差が2以下なら辛勝台詞、4以上6以下なら普通台詞、8以上なら楽勝台詞。

1ライフマッチ・勝利時の残りHPが少ない(項垂れている状態)時は辛勝台詞、他は普通台詞(楽勝台詞も有り?)。

3ライフマッチ、5ライフマッチ・勝利時の残りHPが少ないか、相手のライフがまだある時は辛勝台詞、他は普通台詞(楽勝台詞もあり?)。

グミ争奪戦・

爆弾パニック・

登場BGM

オリジナル

- TALES OF VS.
- 汎用テーマ
- キャラクターセレクト
- TAKE UP THE CROSS -ARRANGE- (ToP通常戦闘アレンジ)
- Bare its fangs -ARRANGE- (ToD通常戦闘アレンジ)
- INFERIA BATTLE -ARRANGE- (ToEインフェリア通常戦闘アレンジ)
- THEME OF BATTLE -ARRANGE- (ToD2現代通常戦闘アレンジ)
- Full force -ARRANGE- (ToSシルヴァラント通常戦闘アレンジ)
- Battle organization -ARRANGE- (ToR序盤通常戦闘アレンジ)
- 勝利を求めて -ARRANGE- (ToLボス戦闘アレンジ)
- 遭遇 -ARRANGE- (ToT通常戦闘アレンジ)
- The arrow was shot -ARRANGE- (ToA序盤通常戦闘アレンジ)
- 剣を以って切り拓け -ARRANGE- (ToI通常戦闘アレンジ)
- 戦いの火蓋 -ARRANGE- (ToV序盤通常戦闘アレンジ)
- 神秘の武具ソーマ -ARRANGE- (ToH序盤通常戦闘アレンジ)
- The more that I try -ARRANGE- (ToS-R通常戦闘アレンジ)
- 白銀の勇者たち
- 反逆の焰
- WHO IS GOOD OR EVIL ? -ARRANGE- (ToPダオス戦アレンジ)
- COUP DE GRBCE -ARRANGE- (ToD2バルバトス戦アレンジ)
- VS.

勝利

-
- 勝者の殿堂
- 戦いのはじまり
- 勇者を称えよ
- 敗北...
- 勝負っ！

• ファンタジア

- THE SECOND ACT
- TAKE UP THE CROSS (通常戦闘BGM)
- TALES OF PHANTASIA -END ROLL-
- OVERCOME DIFFICULTIES (ボス戦闘BGM)
- FIGHTING OF THE SPIRIT (PS版精霊戦BGM)
- THE STREAM OF TIME
- HARMONIOUS MOMENT
- HYDROPOLIS
- SERENE WEATHER
- MYSTIC FOREST
- MINT
- TRIUMPH
- FULFILL MISSION
- BE ABSENTMINDED
- BRIGHT MOONLIGHT NIGHT
- CASTLE OF THE DHAOS (ダオス城BGM)
- FIGHTING OF THE SPIRIT (SFC版精霊戦BGM)

• デスティニー

- Unfinished world (TOD-R)
- Crooked sight
- Bare its fangs (通常戦闘BGM)
- Lion -Irony of fate- (リオン戦BGM)
- I'm a champion!
- Bare its fangs(表記がないがTOD-R)
- Victory! (TOD-R)
- Lion -Irony of fate- (TOD-R)
- I'm a champion! (TOD-R)
- The storm and stress (TOD-R)
- Belcrant (TOD-R)
- Cry for the moon (TOD-R)
- Idle fears (TOD-R)
- State of emergency (TOD-R)
- The last Judgement (TOD-R)
- A kingdom (TOD-R)
- Swordian team (TOD-R)
- The laughter of children (TOD-R)
- Colosseum (TOD-R)

• エターニア

- INFERIA BATTLE (インフェリア通常戦闘BGM)
- CELESTIA BATTLE (セレスティア通常戦闘BGM)
- ABILITY TEST (闘技場ゲスト戦BGM)
- ETERNAL MIND (ラストボスイベントBGM)
- AIFREAD THEME

- デスティニー2

- STEP TO TOMORROW - FUTURE

- GAME OVER
 - THEME OF BATTLE (現代通常戦闘BGM)
 - COUP DE GRBCE (バルバトス戦BGM)
 - A Nightmare
 - A RA?
 - Barbatos
 - BATTLE FIELD
 - Breeze
 - DECISIVE BATTLE
 - INFINITE CORRIDOR
 - Kyle (キャラテーマ：カイル)
 - Mysteries Night
 - Sacred Capital
 - The Crisis
 - THE DECISION TO THE FUTURE
 - THE JUNGLE
 - Through the Valley
 - Under the Ground
 - WHITE KINGDOM

- シンフォニア

- Walking on Tethe Alla (テセアラフィールドBGM)
 - Full force (シルヴァラント通常戦闘BGM)
 - Fighting of the Spirit (精霊戦BGM)
 - Unsatisfied desire
 - Judgment of Mana
 - Spirits whisper
 - Moonlight
 - TALES OF SYMPHONIA (タイトル画面BGM)
 - Old familiar scent of Iselia (イセリアのBGM)

- リバース

- Icy edge
 - プロローグB
 - Battle organization
 - Scutum-cruel(ダオスのイベントで流れる)

- レジェンディア

- 待ち合わせは噴水広場で(表示上、実際に流れるのは「12時の方向に進め」)
 - トーストにはたっぷりジャムを
 - 勝利を求めて
 - だ~も~(ゲーム内で流れるが、サウンドテストには追加されない?)

- アビス

- New world
 - Tartaros
 - The edge of a decision
 - Awkward justice
 - Game over
 - Oracle-Sorrow
 - Casvelt Ferry
 - Pleasantness

Wish and sadness

-
- Crisis
- Serious
- The Frontier Fortress
- Port town
- The City of Sound Machines

• テンペスト

- 遭遇
- 草原
- 黒の森
- 迫り来る危機
- 敵襲！

• イノセンス

- ...have a good rest time
- 剣を以って切り拓け
- オルゴールの思い出

• ラタトスク

- The more that I try(原曲ではなくアレンジされている)
- Kratos(キャラテーマ：[クラトス](#))

• ヴェスペリア

- 気楽な旅路
- 戦いの火蓋
- 不撓不屈(ゲーム内で流れるが、サウンドテストには追加されない?)
- 勝利の叫び
- 不穏満ちて
- 揺らめく禁忌
- 霸王樹の花の咲く夜
- 喪失の荒れ山
- はなやぐ命、育む光
- 混乱の火種
- 魔導士少女の不機嫌
- 世界を巡る
- ジュディス、孤独の肖像
- できるかな
- 青年の気ままな日常
- 影の底の魔術師たち
- 優しい陽射し
- 戦士たちの旗の下に

• ハーツ

- 神秘の武具ソーマ
- スピルメイズ-喜-(ゲーム内で流れるが、サウンドテストには追加されない?)

システム

• チャクラムをチャクラムっぽく

- コレットの通常攻撃のうち、チャクラムを投擲する攻撃は「行き」と「帰り」で2回攻撃

判定が出ます。

「帰り」の攻撃判定はコレット側に相手を引き寄せるので、コンボを狙う際に便利です。

- OVL

- 喰らっている方がオーバーリミッツゲージの溜まりが速い。
ただし、被ダメージ中に発動したオーバーリミッツは持続時間が非常に短くなるので要注意です。

- キャラクター選択

- シングルバトルなどのキャラクター選択時にselectボタンを押すとキャラクター一覧が表示される。
ゲームを進めてキャラが増えてくると、こちらで選択した方が早い時もある。

ダメージ計算式

- (攻撃力 × 術技倍率 - 防御力 ÷ 2) × 属性倍率

- 術技倍率は各キャラクター参照
通常攻撃の倍率は0.80。但し、一部のキャラは倍率が変化する。
- 属性倍率については以下の通り
 - 同属性への攻撃 0.75 (火 火など)
 - 相反属性への攻撃 1.25 (火 水など)
 - 無関係な属性への攻撃 1.00 (火 風など)
 - 属性有りから無属性への攻撃 1.10

- リヒターの光・闇が同時に付く武器は、光か闇どちらかが付いている敵には相反属性への攻撃という扱いになるらしく、同属性への攻撃という軽減にはならない。

行動の仕様

- 通常攻撃

- 通常攻撃はコンボプラスを付けなかったら基本3連続までだが、付けなくても4連続以上出せるキャラや、逆に2連続までしか出せないキャラもいる。
 - 2連続までしか出せないキャラにも、3連続で出した時用のボイスがある。OVLXやコンボプラスで確認可能。該当キャラはフィリア・コレット・プレセア・マオ・リタ。
- コレットとプレセアは、奇数の 以外の通常攻撃 偶数 通常攻撃でジャンプしたあとコンボプラスなどでもう一度通常攻撃を出すと、地上にいる時と同じ攻撃が出る。(ミス?)
- 通常攻撃は大きく分かれて偶数か奇数で変わるものと、3回毎に変わるものがある。同じキャラでも両方ともあるキャラもいる。
 - 偶数か奇数かで変わるものは、A B A B A B...といった順に出る。
 - 3回毎に変わるものは、コンボプラスを付けたとしたらA B C A B C...という順に出る。
クレスやハロルドなどはAとCのモーションが同じなため、C Aの動きは全く一緒になる。

• 術

- 術は、術者から出るもの、術者が移動してもついてくるもの、ターゲットの足元や頭上から出るもの、ターゲットのいる位置に出るものがある。
 - 術者から出るものは、ファイアボール、フリーズランサー、スパイラルフレアなど。
 - 術者が移動してもついてくるものはリタ専用のブレードロールのみ。
 - ターゲットの足元や頭上から出るものは、ライトニング、イラプション、サイクロンなど。
 - ターゲットのいる位置に出るものは、ディスペル、フォトン、ストームなど。
- ターゲットの「足元や頭上から」と「いる位置」の違いは、ターゲットが空中にいる時などにどうなるかという地味ながら重要な違いがある。
 - 「足元や頭上から」は、ターゲットがそのまま降りて一番早くに足が着く場所から術が発生する。
 - 「いる位置」は、ターゲットが浮いていてもターゲットを正確に狙う。ターゲットのある程度上からでるロックマウンテンやプリズムフラッシュもこの類。
- また、「足元や頭上から」発生する術は、岩石地帯や深淵などで足場が消えても足場があると認識され、空中の敵に術を撃つと今は消えているが元々足場があった所から術が発生する。

スペシャルバトル配信のパスワード

- 使用は **自己責任** をお願いします

パスワードを表示する

何らかの理由で の表が表示されない方へ [パスワードのページへのリンク](#)

裏技

前を向いたまま後方にジャンプ

バックステップの着地中に に方向ボタンを入力すると、慣性が働いて「前を向いたまま後方にジャンプ」できます

カイウスの魔神剣

カイウスの魔神剣系は剣の部分にもダメージ判定があり、接近して撃つと斬撃と衝撃波で2ヒットする。(密着状態だと斬撃のみ)

エディットで魔神剣の攻撃力補正を上げると魔神剣の斬撃と衝撃波のダメージが上がるが、魔神剣・双牙と魔神連牙斬の衝撃波のダメージも上がる。

魔神剣・双牙と魔神連牙斬の攻撃力補正をそれぞれ上げてても斬撃しかダメージが上がらず、他の魔神剣系にも影響しない。

カイルの蒼破刃

上記のカイウスの魔神剣同様、蒼破刃の攻撃力補正を上げると蒼破刃のダメージだけでなく、蒼破追蓮の最初の蒼破刃のダメージも上がる。

蒼破追蓮の攻撃力補正を上げた場合は、蒼破追蓮の斬撃部分のみダメージが上がる。他のキャラ

でもこのような技があるかも

称号「ユグドラマスター」「ユグドラマニア」の簡単取得方法

簡単とはいえある程度の成長は必要。サバイバルバトルなどの正攻法でやるもよし、上のインフレを使う手もあるが...

とりあえず自分の腕に自信がないなら最低限GP75000かき集めること。(限界まで集めても良いが)

リオン&カイル編のラストステージを難易度アンノウンでクリア。

リオン&カイル編ラストステージは2対1、ステージもまあまあオーソドックスなので他のラストステージよりもやりやすい。

アンノウンでクリアすればこの2つの称号が一気に手に入る。パートナーにも入るので(° °)ウマ。

相手は一人なのでタイマンで勝てる自信があるなら相方を全然育てていないキャラにしても良い。

オーバーリミットの性質

OVLは使うタイミングによって、性質が大きく変わる。

OVLは通常は発動すると周囲に受け身不能の吹っ飛ばし判定が発生し、攻撃を受けている最中では持続時間が短くなる代わりに、

緊急回避として発動する事が出来る。それに加え、OVLはリミッツキャンセルを装備した状態で連携中に発動すると、

吹っ飛ばし判定ではなくガード不能の仰け反り判定を発生させる。これによってOVLを挟んだ大型コンボを編み出すことができるが、

この判定は相手を上に飛ばすので上に床があるとコンボが途切れてしまうので注意。

ちなみに、空中でOVLを発動させたほうが硬直が短い。

起き攻めガード不能

ダウンしたあと起き上がる際、ガード入力を受け付けてくれない瞬間がある。

このため、起き上がりにはクラトスの守護方陣やリオンの魔人闇など、攻撃判定の固まった技を重ねるとガード出来ず確定で食らってしまう。

密集判定の技がなくてもタイミングを掴めば単発でガード不能に持ち込むことも可能だが、かなり難しい。

なお、アーマーが付いていれば一撃分クリーンヒットのダメージはもらうが仰け反ることなくガードに移行できる。

天井のすぐ下での秘奥義

精霊闘技場・深淵or洞窟・街でのみ可能。

すぐ上に天井がある状態で秘奥義を撃つと、HIT数が変わり、それに伴い威力も下がってしまうことがある。

対象キャラはクレス・スタン・リオン・カイル・バルバトス・アニス・シング・コハク。

リオンとコハクは少ししか減らないが、シングは最初の4発ほどしか当たらず、

他のキャラはとどめの威力が高い部分が当たらなくなり、かなり与えるダメージが減ってしまう。

バルバトスは基本精霊闘技場のみ発動可能。

また、コングマンは逆に最初の岩部分のヒット数が増えて、威力が増加する。
ダオスは特殊で秘奥義発動時にターゲットが天井の下にいるときのみ可能。
また、その時天井で上方吹っ飛びを妨害されてレーザーが超ヒット、異常なダメージになる。

秘奥義回避

足場が消えるステージで、消える足場に立っておき、足場が消える少し前に術秘奥義が発動すると、ハロルド・コレット・マオ・ティアの秘奥義をある程度回避可能。

ワープゾーンに入っている間に秘奥義が発動すると、秘奥義が終わるまでワープゾーンから出てこないと秘奥義を回避できる。

ダオスの秘奥義もこの方法で回避可能。術系と違いヒットストップで発動が違う点に注意。

術を離れた複数人に当てる

フィアフルストームやタイダルウェイブなどの設置系多段ヒット術を発動する際、術エフェクトが出る直前にターゲットを切り替えると当然切り替えたターゲット側に術のエフェクトとダメージが行くが、タイミングがいいと切り替える直前にポイントしていた相手にもダメージ&のけぞり判定が発生する。

オフラインではタイミングがシビアだが、通信対戦などではラグの影響が比較的簡単に再現できる

ガルド & GP稼ぎ

シングルバトルで1分に設定して繰り返す。一回につき1500G程度手に入る。

CPUの強さは1Pの総GPに合わせてSET-GPが決められる。

そしてバトル終了後の獲得GPは1Pと2Pの総GPの平均値とCPUのSET-GPによって決まる。

よって片方のキャラをそれまで育てていた強いキャラにして、もう片方を全く育てていなかったキャラにすると、

試合後の獲得GPは（例え負けても）同じキャラでプレイしたときよりも多くなる。

また、1Pと2Pのキャラを揃えれば別のキャラでプレイしたときの倍のGPが手に入る。

このことを利用し、最初のうちは1キャラに固定して成長させ、

秘奥義を習得するあたりで2Pを別のキャラにすればどちらのキャラも効率的に成長させることができる。

GPを取得せずにただガルドを稼ぎたいだけなら使う予定のないキャラでこれを行えばいい。

放置方式でもグミ争奪戦なら相方が勝ってくれる可能性がある。

GPが手に入ったらHPと物理防御に振る。

もしくは全く防御を上げずに1ライフマッチで速攻倒される繰り返しも早いかもしれない。

(ただし倒されるたびに若干GPの補正が下がるのでそれが気にならない人向け)

ある程度自信があるならGP稼ぎにはデモンズシールを装備するといい。

CPUは魔術師、僧侶系のキャラだと倒しやすい(ティア、コレット辺りがオススメ)。

ガルド稼ぎ

シングルバトルでSSSクラス4人、1vs3。勝利すると最大62,998ガルド手に入る。

- ・バルバトスで攻撃極振り700越えにしておき、カスタムルールで攻撃2倍、移動2/1にし、研究所で、1ライフマッチ。

開始速攻でジェノサイドブレイバーを撃つ。

後ろにも敵がいることがあるのでその場合はBステップロング+エスケープを付けておいてバックステップしてから撃つ。

約4秒で戦闘が終わる。

- ・アーチェで研究所で1ライフマッチ、カスタムルールで奈落で死亡にして開始直後すぐ下にいくと、相手が勝手に自殺する。

2、3秒で終了する。失敗すると結構時間がかかる。

対戦相手はコングマンかファラがおすすめ（リーチが短いので開始直後に攻撃を喰らいにくい&遠距離で攻撃される心配が無い為）

同キャラ・同カラーにしておくくとロードが短くなる？

GP稼ぎ(上級者向け)

ユグドラシルバトル決勝戦をアンノウンでクリアする。

バトルロイヤル状態なのでうまくCPU同士で体力を削り合わせ、秘奥義で止めを奪いポイントを稼ごう。

10000GP以内のキャラで勝てれば一度に40000GPは稼げる。

楽々(?)コンボマスター習得

シングを使えるようにし、シングのGPを最低2500まで上げる。

シングルバトルでプレイヤーキャラをシングにして2Pと3Pをプレイヤーと同じチームにする。

2Pと3Pはコンボマスターを習得していないキャラを選択する。

GPを増やしたくない人はシングにハンデ付ければGPは入らない。

相手は誰でも良いがおすすめは魔術師系

ルールは1ライフで3分制、ステージ・カスタムルールはどれでも良い

戦闘になったらひたすらリミッツボールを集める。

ゲージが満タンになったらオーバーリミッツして秘奥義発動すれば

コンボマスター習得条件を満たすので後は相手を倒すだけです

マオのインフェルノドライブ(37ヒット)でも同様の事ができます。

コンボキング簡易取習得

使用キャラはほぼ誰でも良い。通常攻撃の遅いコレットなどはなるべく避ける。

また、組み合わせによっては通常攻撃のコンボが止まってしまう、ロイドやジュディスなども避けるべき。

シングルバトルで2対1にする。対戦相手は、反撃OVLをしてきにくいミントなどが良い。

仲間の作戦はOVL×を狙えをいれ、攻撃頻度1、TP消費1、間合い遠にしておく。

リミッツボールを集め、OVL×を発動させ、あとは通常攻撃orヒット数の多い技を繰り返すだ

け。

OVL×中は通常攻撃の回数制限も無く、同じ技でも連続してキャンセルして出せるため、簡単に50ヒット越える。

50ヒット前に倒してしまわないように、攻撃力だけ調整を……

物攻を低くしたイリアがいいかも。あっという間に50Hit集まる上に、遠隔攻撃なのでガードされにくい。

また、味方の通常攻撃や、術技で、ダウンや吹き飛ばしなどでコンボが途切れないよう、味方をなるべく遠ざけておくと楽。場合によっては、2対2にして作戦を違う敵を狙えにしておくのも良い。

エクストラフィニッシュで約25ヒットは行くので、もし、最初にガードされてしまっても、スキル、クリティカルブレイクをつけておくと、最終的に50ヒットに届かせやすい。

OVL×は2人じゃないと発動しないので、欲張って3人まとめて称号を、とかは出来ないので注意。

もちろんハメ技でも可能だが、だいたい味方に妨害されるので注意。空中ハメが出来るジュディスやシングなら楽に取れる。

: Fストライク裏技----

|主にユーリを使用。攻撃力2倍、ステージ闘技場でキャラ自由の4人トレーニング、戦闘開始 1P以外操作オートに、

ゲージ回復しないに変更、技は自由だが、回避用に幻浪斬、ふっ飛ばし用に戦迅浪破を常備、さらにスキルスーパーアーマーをセット、後は、ユーリの体力を極限まで減らし、フェイタルがくるまで攻撃、そしてユーリが死んだ瞬間、Fストライクを発動、すると、ユーリが死んだまま行動、攻撃、アイテムなどのダメージを受けなくなる、闘技場のステージならば

床抜けすると、動かなくなる、この場合操作キャラを変更 元にもどすと動く、横移動可能、攻撃可能、蒼破刃可能になり

蒼破刃を発動するとまた止まる、そう言うときは、をすればもとに戻る、これは、ジャンプで脱出可能。

かなり高度な裏技です、成功確率が極めて低いので難しいでしょう。ゲージ回復すると復活。

おまけ・・・ユーリの体力の所の顔を見てみると笑っている・・・死んだのに・・・
・・・遺影？