

- ロード画面 フリーズバグ?
- 爆弾パニック 表示バグ?
- 方向転換 バグ?
- 奥義「鳳凰天駆」「鳳凰天翔脚」 バグ?
- スキル「アクセラレーション」 バグ?
- リタ・スキル「レビテーション」 フリーズバグ?
- 術詠唱 TP不足バグ?
- スキル「リコール」 バグ?
- 深淵/洞窟 トゲバグ?
- キャンセル バグ?
- スキル「Fストライク」 バグ?
- 秘奥義 動作バグ?

### ロード画面 フリーズバグ?

---

- 発生環境:
- 再現確率:

### 爆弾パニック 表示バグ?

---

- 発生環境: 通信バトル 爆弾パニック
- 再現確率: 高

- 「通信バトル」の「爆弾パニック」にて、爆弾を所持しているプレイヤーの表示が狂う事がある。

(爆弾を所持していない状態でタイムアップしたのに、Lose判定になることがある。)

### 方向転換 バグ?

---

- 発生環境:
- 再現確率:

- イリアが「アクロバレット」か「フリーズバレット」どちらかを使用中攻撃を与える(またはトレーニングで操作キャラを変更する)と、イリアが攻撃を与えた時に向いていた方向を向いている。真正面を向いたり真後ろを向いたり。
- セネルの「礫岩迫落撃」を当てても同じようになる。ただ、こちらは少しだけしか傾かない。
- 一部の遠距離系はこの状態になる前に向いていた方向に飛んでいく。チェスターなどは一部後ろに矢を撃つ。発射系の術も起こる事がある。
- この状態になったら横移動や攻撃の軌道修正で治る。それ以外の動作なら基本傾いたまま可能。すぐ治るのであまり問題は無い。

### 奥義「鳳凰天駆」「鳳凰天翔脚」 バグ?

---

- 発生環境:
- 再現確率:

- クレス、スタン、ルカ、コハクの「鳳凰天駆」、クレスの「鳳凰天翔脚」、ロイドの「飛天翔駆」で発生するバグ。
- 上記の技を使用後、発動から少ししてから一定時間の間一部のエフェクトが出なくなる。ハーツにあった似たようなバグとは違い、当たり判定は残る。
- 特に技、術、攻撃アイテムは一部全く見えなくなってしまう事も。飛び道具などに注意。
- また、セネルの「竜凰天駆」では発生しない様子。鳳凰天駆の後に残る炎が原因？
- 秘奥義にも影響が出るので、やや見栄えが悪くなることも。

## スキル「アクセラレーション」 バグ？

---

- 発生環境：
- 再現確率：
- カイウスがスキル「アクセラレーション」を付けた状態で、壁に向かって走り続けると以下のような現象が起こる。
  - カメラが右にスクロールした後、徐々にズームする。左画面に向かって走り続けると発生。
  - カメラが離れて行った後、徐々に左にスクロールする。右画面に向かって走り続けると発生。
  - カイウスが宙に浮いていく。途中で止まることもある。滝・森の左最上段でやると限界までいける。
  - また、たまにカイウスの当たり判定がどこかへ行ってしまうらしく、ステージの奈落やトゲなどに反応する。
- と は敵との距離によっては発生しない。 は場所による。
- どんな動作をしてもこの現象は消える。ちなみに、移動速度が速いほど早く発生する模様。

## リタ・スキル「レビテーション」 フリーズバグ？

---

- 発生環境：
- 再現確率：
- リタにスキル「レビテーション」をつける事が前提。
- 戦闘中レビテーションを使用し、地面スレスレで特技「 × = 」(ルドルフ)を使用するとリタがフリーズする。
- ガードから「 × = 」(ルドルフ)を使用するとリタがフリーズする。 - 要検証
- レビテーション中に青FSを発動させるとフリーズする。他のFSは普通に使える。
- レビテーション状態で地面スレスレで「 = ( )」(ラプラス)を使用すると、攻撃判定が何度も発生する。
- レビテーション状態は維持されるので通常ならTP切れで元に戻る。...が、カスタムルールTP

減らないを付けていると永遠に続く。

- 何故か一度ポーズメニューを出せば少し動く。だが、攻撃が当たる場所が変わるだけでバグ自体は解除されない。
  - ちなみに、この状態で2分50秒ほど攻撃を当て続けていると660HITくらい出せる。レコード更新に使える？
  - 一対一でハメてしまい、OVLで抜けてこない敵(クレスやミントなど)との戦いでやめたい場合は青FSを発動させれば当たり判定は消えるため抜けさせることが出来る。ただ、次は上の青FSのバグが発生するため、攻撃を食らうしかなくなる。
- 
- どれもTPが0になる、攻撃を食らう、秘奥義・エクストラフィニッシュが発動するなどで元に戻る。

### 術詠唱 TP不足バグ?

---

- 発生環境：
  - 再現確率：
- 
- アイテム「エターナルスロー」を発動している状態で術を詠唱し、詠唱が完了し発動しようとしたときに残りTPが術の消費TPよりも少なくなっていたら残りTPが消費TPに達するまで動けなくなる。
  - ちなみに術発動のモーションの途中で残りTPが消費TPを下回った場合は残りTPを全て消費するが術は発動する。
  - この状態になるとガードでのキャンセルも不可能になり、仰け反るか誰かの秘奥義発動・またはTPが回復するのを待つしかない。
  - スキル「レビテーション」でも発生するが、TPが尽きれば陸に落ちるのでバグは余り気にならない。

### スキル「リコール」バグ?

---

- 発生環境：通信バトル LIFE BATTLE
  - 再現確率：低
- 
- 発生方法(?)：スキル「リコール」(HPが0のとき、5%の確率で復活できる。復活時のHPは最大HPの30%。)を付けたキャラクターのHPを秘奥義で0にする。

その時、リコールのスキルが発動すると発生？ - 要検証

- 発生現象：

HPゲージが30%回復するが、キャラクターが消える。

(ターゲット変更すると、キャラクターが消えた位置にカメラのフォーカスが当たる。)

HPゲージが全回復する。また、復活したキャラクターのモーションが固まったままになる。

(別のPSP画面では正常に見えている可能性有り)

## 深淵/洞窟 トゲバグ？

---

- 発生環境：
- 再現確率：
- ステージにあるトゲは一部の無敵状態でも当たる様になっている。深淵と洞窟は一定時間経過で足場が消えるので、セネルの投げ技中や一部の秘奥義中にも当たる。
- ちなみに、エスケープを付け、バックステップをし続けたら刺さらない模様。
- 技系秘奥義は発動時に横に秘奥義用のラインを作ってしまう様なのでおそらく不可能。
- 術秘奥義中に刺されると、術のエフェクトや当たり判定が残る。ちなみにマジックガード可能。確認済みのキャラは、ハロルド、コレット、マオ、ティア、ジェイド、リタ。
- 継続するのは一度術エフェクトが出てから。それ以前は失敗。マオの場合は、「彼の者を～」と言ってからトゲに刺さると継続。
- 一番下の足場が最初に消えるのは戦闘開始から30秒後。

## キャンセル バグ？

---

- 発生環境：
- 再現確率：
- 技などの処理を利用したバグ。おそらくこのバグは見た目が変わるだけで実害は無い。
- フィリアはボムを持っている時・ナナリーは弓を撃つ前に・ハロルドは短剣を投げている途中スペルチャージで術を発動させると、それぞれ物を持った状態になる。
- ジェイドは槍が出ている間にスペルチャージで術を発動させると詠唱が終わるまで槍が腹部に刺さっている。立ち状態に戻ると治る。
- また、ジェイドはステップキャンセル後に通常攻撃をすると槍を持たずに攻撃する。
- ユーリは円閃牙中にバックステップキャンセルで剣を床に置くという現象が発生。
- ちなみにスペルチャージを発動させる、FSを発動させる、レビテーション中にTPが切れる、スーパーアーマー状態でステージのギミックに当たる、トレーニングモードでキャラ変更をするなどは殆どの行動をキャンセルタイミングを気にせずにキャンセル可能。
- トレーニングのキャラ変更のキャンセルは操作キャラ以外のキャラの行動をキャンセルする。これを使うとチェスターもナナリーと同じように矢を手にとったり、ユーリが剣を右手に持ち替えたりする。
- これでセネルの巨岩裂落撃の最中にキャンセルすると、投げた敵がセネルにくっつく現象が起きる。そのあと別のセネルでくっついている敵を投げると...  
この現象は、最初に投げたセネルが攻撃を食らうと治る。

## スキル「Fストライク」バグ？

---

- 発生環境：
- 再現確率：

- ユーリ・リタ・ジュディスのみ可能なバグ。
- HPが0になった後にFSを発動させるとHPが0の状態で行動が可能になる。
- 戦闘不能状態ということにされるらしく、完全に無敵状態になる。このキャラに対するロックオンや攻撃なども不可能になる。
- こうなったキャラはアイテムが拾えなくなったり、奈落に落ちなくなったり、敵の攻撃や回復、状態異常も無効に。ワープホールには普通に反応。
- この状態でステージの最下層に行くと、行動が不可能になる。誰かの秘奥義を発動させるか、一度操作キャラを変更するなどで行動可能に（トレーニングモードのみ）。
- トレーニングならばメニューで「ゲージ回復」にすると回復。それ以外の時やトレーニングでも残りライフが0の時に発生させるとどうしようもなくなる。
- トレーニングでCPUが三体までで戦っているのを見たければ使える？

## 秘奥義 動作バグ？

---

- 発生環境：通信バトル（プレイヤー数3人）
- 再現確率：
- 1P・2Pで同時に秘奥義を発生させると、背景が暗転せずに相手側の秘奥義が発動する。

にもかかわらず、自キャラが自由に動かせる現象が発生する。  
 （この時3Pに対して攻撃を加えると、カメラアングルがおかしくなる） - 要検証

いずれも環境・方法・現象ともに要検証です。  
 検証がとれしだい、適宜「要検証」や項目の修正・削除をお願いいたします。

---

- ビックリ -- 名無しさん (2009-08-11 14:17:58)
- 申し訳ないが誰か情報提供の方から秘奥義バグのやつを転載してもらえないだろうか。もしやってくれたならば新たに発見した面白いバグをこのコメントにのせるんで頼む。 -- 名無しさん (2009-08-11 14:52:39)
- 上の者だが乗せてくれた人感謝です。なので約束通りバグを.....と思ったらついさっき情報提供の方に既に書かれていたのでその応用したものを。ほぼ全キャラ試したが出来るキャラはユーリ、ハロルド、ナナリー、チェスター、フィリア、セネル。ユーリは情報提供に書いてあるものとあと一つ円閃牙や峻円華斬の円閃牙中にスタートを押し操作キャラ以外に変えると剣が右手に移る。ハロルド、ナナリー、チェスターは通常攻撃をした時に上手く変えれば、ハロルドは短剣がナナリーとチェスターは矢が手に持ったままになる。そしてフィリアはフィリアボムを発動した直後に使うとボムを手に持ったままになる。最後にセネルは巨落(ryで相手を掴んでるときに操作キャラ以外変えると掴んだ相手がセネルの背中にピッタリ引っ付いて拳動がおかしくなる。とくにセネルはいろんなことが出来るのでかなりお勧め。長文失礼そして感謝。 -- 名無しさん (2009-08-11 17:06:55)
- すまん、わがままだと思うだろうけど以下の分もを秘奥義バグの方に入れてほしい。。[上のバグで【その場で動かずに発動する】ってあるが動かないのは操作していないからであって操作をすれば秘奥義発動したまま動けるみたい。(例:1Pの画面で2Pが秘奥義発動しているとき2Pが動けば1Pの画面で2Pが秘奥義を発動しながら動いている)と奇妙な光景が見れる。]本当にわがままですまん、申し訳ないが頼む。 -- 名無しさん (2009-08-11 17:28:34)
- クレ&クラ編でタルタロスで分断されるときに、バルバトスと対戦してるのはクラトスのはずなのに何故か使用キャラがクレス。対戦終わったスキットはまたクラトス。これはひどい。 -- 名無しさん (2009-08-12 12:56:02)
- オムライスを使用してHPが自動回復しているキャラにシングの秘奥技を当ててHPを1にするとHPがまだ回復しているのに死んだ判定になる。復活するとHPは通常通り前回。わかりにくく

てすいません。 -- 名無しさん (2009-08-12 13:15:53)

- 2 それは2周目では？2周目でクラトスが操作キャラの場合そうなる。2周目はキャラ変更可だからそれに対応するためかクレスorクラトスじゃなくプレイヤーキャラorパートナーキャラの判定になるみたいだからバグってというか仕様みたいなもんだと思う。自分もなったけど、プレイヤーをクレスにしたら直ったよ。 -- 名無しさん (2009-08-12 16:50:09)
- キャラ:リタ 必要スキル:レビテーション,Fストライク リタがレビテーションで飛んでるときメテオスウォームを発動さしうまくフェイタルストライクすると、リタが空中で固まる。この状態でポーズしてゲームに戻るとフェイタルストライクのモーションだけして今度は空中で地上で立つポーズのまま固まる。追加ルールのTP消費なしを設定するとやりやすい。 -- 名無し (2009-08-13 04:04:08)
- サバイバルバトル時に研究所でシングが秘奥義を使ったら、最後の1撃で永遠落下(?)して固まりました。 -- 名無しさん (2009-08-13 11:55:29)
- セネル出現方法にて、スタン編イベントクリア後、マオ編を通常クリア、後にジェイド編でセネルとバトルする時、アニスがパーティトップだった場合、アニスが戦闘に参加。ジェイド「私が行きます」セネル「!？」 -- 名無しさん (2009-08-13 13:05:05)
- 8つ上の方に追加させていただきます。ユーリの通常攻撃や爪竜連牙斬の終わり際の武器を持ってないところでうまく変えると、ユーリまさかの武器放棄。 -- 名無しさん (2009-08-13 16:05:22)
- ユーリ武器放棄についてですが何故か剣が足下にあります -- 名無しさん (2009-08-13 19:08:19)
- 鳳凰天駆が地面に突き刺さって止まるバグなった奴いないか？ -- 名無しさん (2009-08-13 23:23:32)
- ファラがオーバーリミット状態になった時に狂ったようにその場で三散華しか放ってこない時があった。起きたのは森MAPで一回きりで再現できずじまい...。 -- 名無しさん (2009-08-14 19:00:29)
- セネルの上から2つめのね裏ワザでくつつく前足もとでぐによくよしてる。 -- 名無しさん (2009-08-14 21:33:35)
- マオを使っただけの1ライフマッチにて、味方死亡と同時に秘奥義を発動して敵2体をK.Oしたら秘奥義のhit数がリザルトとGP詳細に反映されませんでした。 -- 名無しさん (2009-08-14 23:25:30)
- 仲間がアイテム取ったとき紅蓮剣の火の玉がそのアイテムの絵になった人いないですか？ -- 名無しさん (2009-08-15 02:24:23)
- カイル&リオン編をアンノウンでクリアしたのに、この二人以外ユグドラマスターの称号手に入れられなかった...。やっぱ一人一人のシナリオをアンノウンでクリアしなきゃダメなの？ -- 名無しさん (2009-08-15 14:27:52)
- メンバー交替を利用すれば良い -- 名無しさん (2009-08-15 14:30:59)
- メンバー交替？そんなことできるんですか？ -- 名無しさん (2009-08-15 15:02:38)
- ワールドマップ上でメニューを開けば一番下にありますよ -- 名無しさん (2009-08-15 15:21:37)
- フリートレーニングで、自チームをセネル二人にし、1Pセネルで巨岩裂落撃バグしてセネルに敵をくっつけた後、2Pセネルの秘奥義をくっついてる敵にあてるとさらにバグりました。 -- 名無しさん (2009-08-15 15:59:10)
- 追記： その状態で1Pセネルが何かしらの攻撃を受けると元に戻りました。 -- 名無しさん (2009-08-15 16:00:49)
- サバイバルバトル中に攻撃が奥又は手前にいった人いませんか？ -- 名無しさん (2009-08-15 22:33:38)
- 通信で確認。シングで翔旺神影斬撃った最後の位置が奈落だと画面暗転したまま動けなくHP減り続けて1で止まる。既出ならスマン。 -- 名無しさん (2009-08-16 19:19:57)
- ユーリの武器放棄とか巨岩裂落撃バグとかの原因はトレモでキャラを変更すると敵味方問わず全キャラの行動、硬直がキャンセルされ棒立ち状態になるから。応用としてリミツククロス中、術の発動直後に操作キャラを変更し、すぐ元のキャラに戻し再び術を発動することによって術の連射ができたりする。既出かもしれんけど一応 -- 名無しさん (2009-08-16 19:30:59)
- リヒターで、エターナルスローを発動している間にタイダルウェイブ詠唱したら、エターナルスローの効果が消えた瞬間、足元の術式が消えて(リヒターは詠唱のポーズのまま固まる)、術が発動しなかった。 -- 名無し (2009-08-16 23:28:02)
- セネルがくつつくバグで街道で勝手に移動してワープに入り続けたら片方のセネルがワープの効果音とともにいなくなり操作できなくなりました -- 名無しさん (2009-08-17 02:16:30)
- セネルのバグの追加 で投げてる間に掴まれてるヤツにコントロール変更すると巨岩をかけたセネルの足にダウンした状態でくつつく。その際ダウンしているキャラが変な動きをする。セネルの行動をオートにすると見易くなります(そこからまたコントロールを変更すると普通に

- 背中に張り付いて滑る) -- 名無しさん (2009-08-17 13:56:14)
- マオ&カイウス編バグ プレイヤーをカイウスにしてカイウス・ユージーンVSマオ・ジュディスの分岐バトルに入り、マオを選ぶとなぜかカイウス・ジュディスVSカイウス・ユージーンになった。勝つとマオ・ジュディス側の勝利でストーリーが進む。 -- 名無しさん (2009-08-17 21:39:50)
  - 火山などの足場が消えるステージで本来足場があった場所にいる敵に足場から発生する術のようなを撃つと、そこから術が発動するという現象が発生しました。 -- 名無しさん (2009-08-18 11:25:59)
  - バグがあるなんてビックリ -- 田中三郎 (2009-08-18 18:13:42)
  - 城と神殿のステージの左側の上から二段目の段差の壁の近くでセネルの万物神追撃を使うと相手が下に落ちて空振りする。右側だと問題無く発動する -- 名無しさん (2009-08-18 21:58:55)
  - 対人戦しているときなんですが、ユージーンでオーバーリミットした瞬間に封陣縛風をくったら、その後ゲージが減らずにずっとリミット状態が維持されました。秘奥義をしたら解除されたが...。既出でしたらすいません -- 名無しさん (2009-08-19 13:30:52)
  - なんかえらい誤字ってますね 気にしない方向で。あと使用キャラがルークだったかもしれません。まだ再現してませんが誰でもできそうですね -- 名無しさん (2009-08-19 13:42:11)
  - ルカにキャンセル2つけて鳳凰天駆の後に魔人剣をすると魔人剣が消えます。 -- 名無しさん (2009-08-19 13:52:44)
  - リオンが幻影刃してる時に操作変更するとリオンが滑っていきます。 -- 名無しさん (2009-08-19 13:56:03)
  - 誤植ネタでナナリーの扇氷閃日本語おかしい -- 名無しさん (2009-08-20 12:07:30)
  - DLバトル短髪ルーク v s 長髪ルークをクリアして「宝刀ガルディオスを手に入れました」と出たのにルークの装備品の所に宝刀ガルディオスがありませんでした -- 名無しさん (2009-08-20 12:24:20)
  - 深淵と洞窟のステージのいちばん下でジェイドの秘奥義を発動しているときに床が消えると、秘奥義はキャンセルされたが輪っかが残り、閉じ込められました。 -- 名無しさん (2009-08-20 15:45:26)
  - ついでにリザルト(?)では4人全員長髪になってます。 -- 名無しさん (2009-08-20 17:12:27)
  - さふしけいたぬへしくあちぬは -- たゆらひぬやれ (2009-08-20 17:20:18)
  - トレーニングモードでHP0でになったのに操作可能、敵の攻撃があたらない、こちらの攻撃のみがあたるという現象が起きました。ルールはポイントでしたが、増減しませんでした。スキル、リバイブ歓迎のバグ? 操作キャラはリタでした。 -- 名無しさん (2009-08-20 17:25:22)
  - クレス編でカイウスと戦う時に「カウイス」になっていた。 -- 名無しさん (2009-08-20 17:29:24)
  - リオン編でロイドとカイルが戦うトコロでカイルをキャラ変更したらリオンが戦うことになった。 -- 名無しさん (2009-08-20 17:43:22)
  - リオンでダウンして起き上がる瞬間に壁際の相手に魔人闇打つと跳ね返ってきて永遠にできる -- 名無しさん (2009-08-20 17:53:16)
  - ルカの鷹爪烈風剣の説明文に誤植あり 既出ならすまん -- 名無しさん (2009-08-20 18:55:18)
  - ナナリーのコス色のBとCの色が逆。 -- 名無しさん (2009-08-21 01:06:56)
  - リオンがデモンズランスをしてもその場で槍が出現するだけでリオンは全く動きません。 -- 名無しさん (2009-08-21 12:28:47)
  - えーっと、それは「リオンが槍を投げてくれない」と言う事でしょうか? -- 名無しさん (2009-08-21 12:39:21)
  - 今更? RMの -- 名無しさん (2009-08-21 14:31:42)
  - 誤爆 ~ の時点から諦めようよ。だってPSP -- 名無しさん (2009-08-21 14:33:31)
  - 空中で受け身して鳳凰天駆すると真下に行きますよ。 -- ニックネームありません (2009-08-21 16:15:43)
  - ユグドラシルモードのvsアーチェ&チェスター戦で、OVL中でもないのにアーチェに幾ら攻撃叩き込んでも詠唱が止まらないのは仕様? -- 名無しさん (2009-08-21 20:02:31)
  - クレス操作でやったら真下に行かず空中で停止、何度も繰り返したら脱出できた。 -- 名無しさん (2009-08-21 20:09:03)
  - 名無しさん (2009-08-21 20:02:31) たんにP・Kアーマーがついてるだけじゃね? -- 名無しさん (2009-08-22 08:57:50)
  - 操作キャラ:ジュディ 壁際でダウンしてる相手に壁の方を向いて月牙をやると、相手が死ぬまで連発出来る。 -- 名無しさん (2009-08-22 17:53:38)
  - 名無しさんの現象と同じくユグドラシアのルーク&ティア編でティア視点で開始し、ジェイドとの先頭が終了してからフィールド画面でセレクト押して次のバトルに入ると何故かルーク&ジェイドvsルーク&アニスになった。やはり、セレクトが原因かと.. -- youリ (2009-08-22

21:07:20)

- ルカの魔神剣が消えるバグ、スタンでも起こりました。 -- 名無しさん (2009-08-22 21:10:39)
- いきなり電源が切れてセーブデータが破損した。充電は完璧だった。なぜ？これもバグ？ -- 名無しさん (2009-08-22 21:36:28)
- ソフトではなく -- 名無しさん (2009-08-22 22:47:24)
- 間違えました。言いたかったのは、ソフトではなくPSP本体が故障しているのでは？ -- 名無しさん (2009-08-22 22:49:38)
- ×3 バッテリーを買い換えるのをお勧めする -- 名無しさん (2009-08-23 04:02:25)
- 闘技場でロイドの飛天翔駆をジャンプして段差に上る直前にするとスピードと角度がゆる～くなる（他のステージでも可）既出だったらすみません -- 名無しさん (2009-08-23 08:34:32)
- スタン編のリヒターとシャドウ神殿での会話の時、スタンの「言うはずがない」が「言うがはずない」になってます -- 名無しさん (2009-08-23 10:45:23)
- シング、ジュディスでステップキャンセル装備して通常攻撃でステップキャンセルしようとしてもできない -- 名無しさん (2009-08-23 22:59:04)
- リオンのかっこよさは最早バグ級。 -- 名無しさん (2009-08-24 12:19:13)
- 1対1の対人戦でダメージを与えても何故かHPが減らない事がちょくちょくあります...既出だったらすみません。ダメージ量はちゃんと表示されてるのに...。3人以上での対戦はした事ないのでわかりません。あと同じ条件で対戦した時に相手のクーリが放った空中蒼破が3 Hitしたのですが、そういう仕様なんのでしょうか？ -- 名無しさん (2009-08-24 13:41:22)
- せしのバグで秘奥義したら画面が青くなりますよね？そのときにバグで丸く少しだけ青くなり、ほかは黒でした。あと、全部黒くなったり、半分だけ黒くなったりしました。また、全体青 全体黒 全体青となりました。これらのやり方を100パーセントできる方法誰かわかりませんか？ -- 名無しさん (2009-08-24 23:39:13)
- スキルステップキャンセルについて追加、ルカの通常攻撃で実行しようとしてもなぜか一段目しか出せなかった。 -- はぐれメタル (2009-08-25 02:17:23)
- あ -- あ (2009-08-25 07:33:00)
- ルカの魔神剣が消えるバグで、クレスの獅子戦吼でもオーラが消えることを確認。 -- 名無しさん (2009-08-25 13:03:04)
- VSの予約特典でスペシャルバトルのダウンロードのパスワードってどこにかいてますか？ -- 名無しさん (2009-08-25 15:14:15)
- トレーニングモードで、HP0で動けて無敵な状態、FS発動のタイミングで戦闘不能になると起こる感じばい。他モードやリタ以外のキャラでも起こるか確認中 -- 名無しさん (2009-08-25 18:37:07)
- のバグってどうやるか教えてください -- 名無しさん (2009-08-25 18:55:18)
- youリ (2009-08-22 21:07:20) 原因ではなく仕様 -- 名無しさん (2009-08-26 04:36:45)
- 無敵状態バグでコツありますか？ -- 名無しさん (2009-08-26 08:13:37)
- リタのレビテーションバグについてですが、レビテーション中、地面スレスレで「 = ( )」(ラプラス)を使用してFSを発動させても元に戻りませんでした・・・ -- 名無しさん (2009-08-27 01:41:02)
- レビテーション中に技つかえないんですが・・・ -- 名無しさん (2009-08-27 13:54:48)
- 十字 を少し押してすぐ技を使用すると上手く行くかも。 -- 名無しさん (2009-08-27 15:58:12)
- なんか、時々勝手にホームにもどりますか？って画面が出るんだけどバグ？PSPのホームボタン押してないのに...。 -- 名無しさん (2009-08-27 16:48:52)
- ん？よくわからんが、俺はそんなことなかったこと無いな。バグなのか...それともPSPの故障なのか...わから純愛...。 -- 名無しさん (2009-08-27 22:34:19)
- わから純愛=わからない。です。誤爆...。 -- 名無しさん (2009-08-27 22:37:05)
- スキル「Fストライク」バグに似ているのですが、ジュディスの秘奥義の最初に四方に広がる雷の部分でHPが0になったCPU(スタン)が、死亡判定の透明な状態で自由に動いて、攻撃も受けました。通常攻撃を当てたら、今度は死亡判定になりましたが・・・。下手な文章でスイマセン。 -- 名無しさん (2009-08-28 01:30:20)
- 魔神剣が消えるバグ、クレスの鳳凰天駆・鳳凰天翔脚でも確認。 -- 名無しさん (2009-08-29 12:44:58)
- 秘奥義動作バグ二人対戦でも発生しました -- 名無しさん (2009-08-29 13:35:48)
- エクストラフィニッシュが発動した瞬間にタイムアップになったら、「Time up!」の文字が出て戦闘が終了せずにまったく操作出来ない状態で止まりました。因みにキャラはルカとイリアでした。 -- 既出だったらゴメス (2009-08-29 15:24:47)
- 俺も突然(ゲームを終了しますか?)って出てくることはある。ホームボタン押したら元に戻るが暫く音が出なくなる。他のゲームしててもこの症状にならないからバグじゃないか？ -- 名無しさん (2009-08-29 15:29:16)
- 俺の1000だけそんなこと無いぞ？ -- 名無しさん (2009-08-29 16:04:01)

- 自分はなった事はありませんが、友達が別のゲームをやってる時に時々起こっています -- 名無しさん (2009-08-29 16:14:54)
- ・ 戦闘中レビテーションを使用し、地面スレスレで特技「 × = 」(ルドルフ)を使用するとリタがフリーズするというのをやってみたら、やっぱりフリーズしました -- 名無しさん (2009-08-29 18:00:38)
  - ・ 何なんだろうね...。俺は2000だけどバーサスだけなるんだよな...。カセットに傷なんてついてないし...。 -- 名無しさん (2009-08-29 18:05:47)
  - ・ ×5自分もなりました。だけどバーサス以外でもこの症状になるのでバグとは呼べないと思います。 -- 名無しさん (2009-08-29 19:14:59)
  - ・ 確かに俺もなる。でも、バーサスに限った事じゃないからバーサスのバグというよりP S P自体のバグ? じゃないかな。 -- 名無しさん (2009-08-29 22:20:20)
  - ・ レコード画面で100時間になるのを待っていたら99:59:59で止まってしまいました。それでカンストなのかレコード画面にしていたからなのかは不明。 -- 名無しさん (2009-08-31 17:55:02)
  - ・ は仕様。 -- 名無しさん (2009-08-31 18:39:26)
  - ・ ×3確かにP S P自体のバグだと思う。「ゲームを終了しますか?」が -- 名無しさん (2009-09-02 12:48:01)
  - ・ 追記。自分なりの対処法として、いったんゲームをやめてUMDを抜いて本体の電源を切る、1時間以上たってから電源を入れUMDを入れゲーム再開したところ、「ゲームを終了しますか?」が出なくなった。 -- 名無しさん (2009-09-02 13:39:36)
  - ・ レビテーションのルドルフバグ、検証しましたが、TPがなくなるまでフリーズしましたよ -- 名無しさん (2009-09-03 03:38:56)
  - ・ 追記。同じくレビ(ry バグでTPが減らないって書いてありましたが、ソレって何ですか?? -- 名無しさん (2009-09-03 03:40:10)
  - ・ カスタムルールのTP減らないを付けている場合の事では? -- 名無しさん (2009-09-03 07:31:28)
  - ・ バグか仕様かわからんが、CPUシングがパートナーだと、秘奥義全然使ってくれないんだけど、作戦に『秘奥義は積極的に』を入れてるのに...何故だ? -- 名無しさん (2009-09-03 11:03:48)
  - ・ そのCPUは空中で奥義を多用しているとか(秘奥義発動は地上で奥義使用が条件)? 論点がずれていたらすまない。 -- 名無しさん (2009-09-03 11:12:36)
  - ・ スマン。 は に対するレスポンスな。 -- 名無しさん (2009-09-03 11:13:15)
  - ・ 解答サンキュ。確かにそうかも知れん、でも『秘奥義発動条件』が微妙に違うと思うぞ。確か空中で奥義出しても相手が仰け反り中に着地すれば、秘奥義発動したと思うが、まゝ仰け反りたい長くないし低空じゃないと無理だけどね。 -- 名無しさん (2009-09-03 11:55:06)
  - ・ 言われてみれば確かにそうかも。でも、空中で奥義を当ててもなかなか秘奥義に繋がらないから、自分の中で「奥義は地上で当てる」という固定観念が...。 -- 名無しさん (2009-09-03 14:22:31)
  - ・ 『固定観念』じゃなくて『固定概念』じゃないか? -- 名無しさん (2009-09-03 15:42:33)
  - ・ そうだった。何だか誤字が多い...orz -- 名無しさん (2009-09-03 16:49:11)
  - ・ CPUシングが秘奥義全然使ってくれない件について書いた者です。あの後、空中で奥義使えないよう『破邪十字星』のみセットした状態で、何十戦とやったが一回も使ってくれない...。これってどうなのよ?バグ?仕様?どっちなんだ...誰か分かる? -- 名無しさん (2009-09-04 10:33:44)
  - ・ バグではなく仕様だと思われます。こちらでもCPUに『緋凰絶翔斬』『獣哮雷波』を地上で使わせましたが秘奥義は発動しませんでした。秘奥義の使用頻度はキャラクターごとに違うようです(ミントの秘奥義『タイムストップ』も、CPU時は全く使ってくれませんでした)。 -- 名無しさん (2009-09-04 15:29:06)
  - ・ やっぱり仕様なのか。(ちなみにうちのミントは頻度はかなり低いですが『タイムストップ』たまに使ってくれるときあるよ)。 -- 名無しさん (2009-09-05 12:13:34)
  - ・ セネル使ってるときに、『礫岩』で投げたんだが...相手がダメージくらわず受身をした...バクかも。ちなみに相手はプレセアでした。 -- 名無しさん (2009-09-05 13:05:01)
  - ・ もうすこし詳しくたのむ。 -- 名無しさん (2009-09-06 07:46:47)
  - ・ 要望に応じて...『礫岩迫落撃』で投げると、背後に放り投げるよな。で相手は地面でバウンドする。このバウンドするときに相手はダメージをくらはずなんだが...。受身が可能になるのは、バウンド後(ダメージくらった後)だと思うんだが、そのときのプレセアはバウンド前(ダメージくらう前)に受身をしたって事です。ちなみにこの現象まだ1回しか起きてないです...。こんな感じで分かります? -- 名無しさん (2009-09-06 12:29:57)
  - ・ あの後俺もトレモでプレセア投げまくってきたからわかる。が、バグかどうか決めるにはそれだけじゃわからん。何かしらあって受け身が取れるようになったのかもしれん。そのあたりがわかる情報が欲しい。ただダウンさせて、普通に投げて、その後も何もなかったのに受け身を取られたのならバグかもしれない。地形、自分の行動、相手の行動、その他のキャラの行動。なんで

- もバグにすりゃいい、ってわけでもないしな。 -- 名無しさん (2009-09-07 01:16:07)
- 俺はトレモじゃなくて、シングルバトルで1vs1をやってる時に、起きたんだけど...その時の状況を思い出してみた。ステージは街道or草原で、空中床の途切れてる場所に向かって投げた時に起こったんだよ。一応、再現してみようと思って、何度かやってみたが再現できず。結局バグかどうか、さっぱり分らん？ -- 名無しさん (2009-09-09 00:53:19)
  - クラトス守護法人から秘奥義発動しないんだけど既出かな？ -- 名無しさん (2009-09-09 00:57:02)
  - 普通に秘奥義へ連繋できたぞ？ -- 名無しさん (2009-09-09 01:37:35)
  - ×2誤字ってるぞ。『守護方陣』から『秘奥義』発動はできるんだが、発動しなかったのは『守護方陣』がhitしてなかったか『守護方陣』中に -- 名無しさん (2009-09-09 14:07:58)
  - ミスった。追記『守護方陣』中にリミッツゲージが切れたか、どちらかだと思うよ。 -- 名無しさん (2009-09-09 14:10:15)
  - 今更ですが上の鳳凰天駆のバグはガードインパクトで術技を弾き返された時にも同様の事が起こるようです。たぶん既出じゃないと思うのですが既出だったらスマソ。 -- 名無しさん (2009-09-13 16:10:35)
  - ユーリで、蒼破刃を着地際若干早めにやると、(謎の攻撃判定はなし) 剣を振るだけで何もでない。 -- 名無しさん (2009-09-13 23:01:57)
  - そういえばジュディスも地上ギリギリで空中攻撃振ると何もせずに着地してたなww -- 名無しさん (2009-09-14 00:57:10)
  - あのさ地上ギリギリって着地寸前のこと？ -- 名無しさん (2009-09-19 20:01:31)
  - そうだけど、それがどうかしたのか？ -- 名無しさん (2009-09-19 21:54:11)
  - アッシュで50ヒットしたのにコンボキングもらえなかったんだけど...。バグかな？折角一生懸命コンボしたのに... -- 名無しさん (2009-09-21 01:04:18)
  - まずないとは思いますが、ユグドラシルバトルモードかシングルバトルなどでやらないと称号は取得できないぞ。 -- 名無しさん (2009-09-21 10:49:42)
  - いや、シングルバトルでやったよ。相手クレスにして怠慢で...。でも出なかった。 -- 名無しさん (2009-09-21 12:58:07)
  - 3 どうやら50hitちょうどでは出ないようです。 -- 名無しさん (2009-09-22 00:31:29)
  - マジで!? 50hitじゃ駄目なの？ -- 名無しさん (2009-09-22 14:27:00)
  - ユーリとクラトスで確認。\*フリトレ\*エクストラフィニッシュ発動直前に初期状態にすると画面が長くなる -- 空気お読まないヤツ (2009-09-23 23:01:04)
  - リザルト記録は28HITだったのにコンボマスターもらえました。秘奥義入れて確かに30HITはしてたような覚えはありますが、ちゃんと確認してなかったのだから.....。キャラはユーリとファラ、ユグドラシルバトルモードでユーリ操作です。 -- 名無しさん (2009-09-24 10:21:03)
  - あのさ地上ギリギリって着地寸前のこと？ -- 名無しさん (2009-09-24 18:10:31)
  - バグは、いっぱいあるんですね -- 名なし三 (2009-10-03 11:18:54)
  - クイックバトルでシングの翔王神影斬を岩石地帯左下の足場で使ったら秘奥義後すり抜けました。相手はユーリでした。 -- 名無しさん (2009-10-03 12:00:33)
  - ダオスをえらんだはずなのにスタンになっていた フリトレで -- 名なし三 (2009-10-04 02:35:10)
  - エクストラフィニッシュがでる超ギリギリで、初期状態にもどすと、まっ黒になる。その後に、初期状態にもどしても、黒い。操作キャラは、リタとリオン。フリトレです。長くてすいません。 -- 名なし三 (2009-10-04 03:23:21)
  - 他にバグありませんか？ -- 名なしさん (2009-10-08 20:46:20)
  - アーケードモードで8試合目勝利後のリザルトでGP詳細画面で を押したら9試合目(相手キャラは固定、相手SETGPIは8試合目より一段階上(?))が始まるのは仕様？ちなみに勝っても負けてもアケクリアの画像は出た。 -- 名無しさん (2009-10-08 22:40:20)
  - の「相手キャラは固定」というのは「8試合目の相手と同じ」と意味です。 -- 名無しさん (2009-10-08 22:43:31)
  - バグだらけ、ちゃんと作り込んでから発売しろよ... -- 中古2980 (2009-10-09 21:21:02)
  - これくらいなら特には...って感じだけど、リコールやFストライクのバグはどうかしてほしかったところだな。秘奥義同時発動はどうしようもない気がする。 -- 名無しさん (2009-10-11 05:21:34)
  - 私もリタのレビテーション中にラプラスやったらフリーズしました。トレーニングモードでTP消費0でやってました。そんでフリーズした状態でメニュー開いたら、浮いたまま地上待機ポーズでまたフリーズ。でも(壁際で敵にハメたときは)こっちは腕組んでるだけなのにラプラスのあたったエフェクトとダメージが延々と...サイコキネシス(バグ)? ルドルフではメニュー開いてもフリーズしたまま動きませんでした。腕組んでるのにあたる攻撃の方、既出だったらすみません。長文失礼しました。 -- 名無し (2009-10-12 20:26:26)
  - クレスのバグ? とりあえず通り抜けれる床があるところならどこでもいい 使用技は鳳凰天翔

脚 鳳凰天翔脚の鳳凰天駆のモーションに入るとき通り抜けできる床のすぐ下に居ると 45  
度で落ちるはずが20度くらい進む -- 名無しさん (2009-10-17 20:42:44)

- ロイドの飛天翔駆でも 同じ現象を確認 -- 名無しさん (2009-10-18 00:39:06)
- 森のワープ中にユーリの秘奥義が発動すると、ワープ中のキャラクターが閉じ込められますw  
-- 新発見 (2009-10-18 22:09:06)
- テイルズわ最高 -- ナカタ (2009-10-19 00:17:41)
- 関係ない事書き込むなよ -- 名無しさん (2009-10-21 18:56:48)
- 通信対戦中にあったことなんですが、バルバトスでOVLして、マオの秘奥義を食らいたくなかった  
のでステージから奈落に落ちました。で、もちろん秘奥義がスカってバルバトスがステージに  
復帰するとなぜかOVLのゲージが減りませんでした。そのポイントバトルが終わるまでずっと  
OVL状態でした。これにはかなりビックリしました。「アイテムなん(ry」が使いたい  
放題でしたw -- アナゴw (2009-10-25 16:40:38)