

小ネタ

- 小ネタ
 - 処理落ち軽減(重要)
 - ゴーグル
 - カード早撃ち
 - マドゥーグ回し
 - 片手武器のPP回復
 - 店売りシャグ・ヘッジズ時間と属性値の対応表
 - 蹴り付きPA一覧
 - ストーリーモードの固定アイテム
 - ストーリーモードの会話・ムーブスキップ機能
 - 破壊可能オブジェクト
 - 生態系の保護
 - 楽に経験値稼ぎ
 - 効率良くPA上げ
 - 効率良くPA上げ その2
 - 効率良くPA上げ3(通称ゴ・ヴァーラ先生)
 - 効率良くPA上げ4(通称カノーネ先生)
 - 効率良くレスタ・ギレスタ・レジェネ上げ
 - 効率よく能力上昇系テクニク上げ
 - ドゥース・ダッガズ 簡単入手方法
 - ストーリー低Lv攻略
 - ミスマッチ攻略
 - 称号報酬とコレクター称号
 - レアモンスター出現場所と前触れ
-

処理落ち軽減(重要)

画面に多数のキャラ、エネミーが表示されると処理落ちが発生する。
その場しのぎの方法ではあるが、方向ボタンの下を押しっぱなしにしてカメラを見下ろし視点にすることで、画面内に表示されるモデルの数を少なくして処理落ちを軽減させる事ができる。
ただし、敵や味方も見えづらくなるためレーダーを見て戦うなどの工夫が必要となる。

ゴーグル

所持している状態で自己視点(SELECT)モードにし、LかRボタンを押すとサーチモードに切り替わる。
アイテムパレットに入れる必要もないので便利。

カード早撃ち

立ち状態での発射モーションはステップでキャンセルできる。
立ち発射 ステップ もう一度発射
という撃ち方で2発だけだが短い間隔で撃てる。
タメの長いテクを撃つときに、一時的に敵を固めておくのに使える？

マドゥーグ回し

テクを発動するとマドゥーグがキャラの前面に移動するが、
戻り始めにもう一度発動させるとキャラの前でくるくる回る。
ダム系の範囲が広げることができる。
…と思いきや、スティックで方向を変えると回転は止まってしまう。

片手武器のPP回復

ショートカットから普通にフォトンチャージを使用すると片手武器のそれぞれのPPが半分ずつ回復するが、
STARTボタンメニューの武器を選んでPP回復アイテムを使用すると
1つのフォトンチャージで選んだ片手武器のPPを全回復することが出来る。フォトンチャージを節約したい時に便利

店売りシャグ・ヘッジズ時間と属性値の対応表

PSPの時間を調節することで目的の属性値を持ったものが手に入る。

30% (店売り最高属性)

火30% 2007/08/07 23:00
氷30% 2008/08/07 20:30
雷30% 2000/12/20 00:00
土30% 2008/08/16 06:40
光30% 2008/08/05 01:20
闇30% 2008/08/04 18:40

最小属性凍結つき

氷5% 2008/08/17 13:10

蹴り付きPA一覧

足癖の悪い貴方に

- ・ボッサ・ダンガ (拳)
- ・イック・ヒック (拳)
- ・スピニングストライク (片手剣)
- ・スプレnderクラッシュ (双剣)
- ・スパイラルダンス (両剣) (2段目は蹴りで武器を引っっこ抜いてる)
- ・モウブセイレンザン (双小剣)
- ・レンカイブヨウザン (双小剣)
- ・ヒカイシュウハザン (小剣)
- ・ブテンシュンレンザン (小剣)
- ・レンザンセイダンガ (双爪)

どう見ても武器で攻撃してません本当に (ry
トンファーキックがネタに見えなくなるから困る。

ストーリーモードの固定アイテム

ストーリーモードでは特定の場所の特定の箱から必ず出るアイテムがあるが、このアイテムを取ってすぐミッション破棄、再度ミッション開始すればマップがリセットされて箱も復活するので何個でも取れる。

ストーリーモードの会話・ムーブスキップ機能

会話シーン、ムービーシーン中にSTARTボタンを押し続けることでスキップすることが可能。
会話途中で選択肢が入る場合、その部分までスキップされる。
チュートリアルはスキップできない。

- ・チュートリアルに限っては一部のみスキップできる。
- ・ボス登場ムービーはスキップできない
ストーリー中でのボス登場ムービーのみスキップ可能 (フリーミッションのは不可、また撃破ムービーは例えストーリー中でも不可)

破壊可能オブジェクト

一部ステージの樹木等、通常は一見破壊出来ないオブジェクトもゴーグル視点で覗くと稀に緑色の発光体を確認出来るモノがある。
それらは通常の破壊可能オブジェクトと同様に破壊可能である。(ドロップが出現する場合もある)

生態系の保護

パルムのフリーミッション「生態系の保護」はPSUの「星の傷跡」と同じ。ストーリーの都合上、名前を変えたと推測される (「星」がEP2関連のため)。
尚、街の名前はメルヴォアシティとなっているが、マップの位置にあるのはローゼノムシティである。
メルヴォアシティは「双頭の守護獣」の開始地点であるデネス湖近辺にある街である。

楽に経験値稼ぎ

ダウンロードミッションの禁制地区レベル・Xに出てくるビル・デゴラスは、一回倒すごとに約6000の経験値が手に入る。ウィップなどヒット対象の多い武器やPAを使用すれば簡単に倒せるので、効率よく経験値を稼ぐ事ができる。

効率良くPA上げ

PAは効果に関わらずHitさせた回数により経験値が溜まる。多くのスキルは多ロックであるが雑魚がロック数限界まで集まり、全段ヒットさせられる状況はそう多くない。大型でヒット箇所が複数存在するエネミーに対して積極的に使用していく方法もあるが、一番の方法はディ・ラガンのボスに対して使用していく事である。特にディ・ラガンの尻尾は全攻撃に耐性（半減効果）がありヒット箇所も多いため、多ロックの攻撃を全段ヒットさせる事が容易となる。（ただし同種でも尻尾に耐性がないものもある）

ボスの属性と同じ属性の武器を使用して与えるダメージを減らす事でPA上げで得られる経験値を増やす事も可能。鞭やアンガ・ジャブログ等の円周系を効果的に上げられるのは言うまでも無く、吹き飛ばしや打ち上げが多発する攻撃でも上げやすいという利点がある。（元々は本家のネットワークモードで「ドラ道場」等と呼ばれていた手法）PSPでは禁制地区レベル・Xで、すぐにディ・ラガン系のボスと戦う事が可能なため非常に効率が良い。

多ロックのスキルに対して同一個体に1HitしかしないPA（レーザーやテクなど）を上げる場合は「生態系の保護」の最初に出てくるゴ・バジラの集団を上げたいPAで倒してミッションを放棄する、という手法で上げるのが楽。

ただし、これらの手法で効率良く上げられるのは1回の発動で多ロックを含むものであり、スピニングストライクや大半のバレット、フォイエ、ディーガのような単ロックのPAは地道に使用して上げるしかない。一番の問題はテクニックやバレットの殆どはロックオン無しで当てづらい事にある。なので有る程度使う敵を絞った方が良く、パータ 直進突進タイプのみ ディーガ 大型敵のみ等。

ダメージを貰った状態でないと回数に数えられないレスタ、状態異常でないと効果の無いレジェネは「雷獣の都」開始すぐの所に有る毒+ダメージのトラップを利用すると良い。ちなみにギレスタは自動回復効果の上書きが行われるため、空撃ちでも経験が溜まる。（ストーリーモード中に連発して検証済み）

効率良くPA上げ その2

上とは違う方法で、PA上げ（特に範囲系スキル）の効率が良いと思う方法を発見したので書いときます。自分がそう思っただけなので、「これはねーよw」と思う方が居れば消してくれて構いません。以下、方法。「SEEDの胎動」に出現する、デルブ・スラミィを利用します。コイツは、「闇属性」の武器で攻撃すると、円周系のHP回復のテクニック(?)を使うという性質があります。（大した検証はしてません。手持ちの武器数種類で試した結果です。）という事で、
1. デルブ・スラミィが2~3匹固まってる所に行く。（他のエネミーも居ればなおよし）
2. （闇属性武器にセットしたスキルで攻撃 敵回復）× n
3. PP切れたらフォトンチャージor離れて待機 2へ
これで半永久的に殴り続ける事が可能です。

利点としては、

- ・ いちいちミッション出入りせずに、長時間粘れる
- ・ 敵がその場から動かない
- ・ トルネードブレイク等範囲系スキル上げの効率が良い（と思う）

欠点は、

- ・ 闇属性の武器探すのめんどい
- ・ こちらが一撃でデルブ・スラミィを倒してしまう程強いと実行できない
- ・ 敵ロック数が2~3なので、時間がかかる
- ・ バレットとかテクニックに対応してんの？

そんな感じです。

改良点・不明な点等ありましたら、ご指摘ください。駄文失礼しました。

効率良くPA上げ3(通称ゴ・ヴァーラ先生)

自己回復を持ち、行動の制御が容易い王冠付きゴ・ヴァーラに対してPAをヒットさせる事でPAを育てる方法。王冠付きゴ・ヴァーラと一定距離(レーダー矢印の先端がゴ・ヴァーラに重なる程度)を保つと、咆哮 回復を10秒周期で繰り返すため残りHPの調整が行い易い。

基本的には武器のPPが空になるまでPAを放ち、フォトンチャージなどで回復させて~を繰り返す事になる。

王冠付きゴ・ヴァーラの行動パターンは以下の繰り返しである

- 1.プレイヤーに向かって前進
- 2.咆哮(仲間のゴ・ヴァーラを招集)
- 3.レスタ

このうち「プレイヤーに向かって前進」は一定距離になると自動的に停止する。

その距離を大きく縮めると攻撃をしてくるがそれ以外では攻撃を行わない。

そのため、単ロックのPA上げを行いやすい。

PSPではPAが上がりやすいため大きな効果は得られないが命中補正が低い段階のパレットなどを

背後から当て続けられるという点がゴ・ヴァーラを利用する最大の利点となる。

(本家ネットワークモードでは半永久的な戦闘が可能な問題として王冠ゴ・ヴァーラが出現しない様に修正されている)

(というも本家では王冠ゴ・ヴァーラと仲間のゴ・ヴァーラを分断したり安全地帯から王冠+仲間と戦えたため)

(連射パッドを使用した放置上げが可能だったからである)

王冠ゴ・ヴァーラは生態系の保護のAとSで確認済み。レスタの回復量はAで1000、Sで1500程度である。

盾付きの王冠ゴ・ヴァーラであればパレットの追加効果が通り辛いいため尚良い。

効率良くPA上げ4(通称カノーネ先生)

エンドラムの残党B1の大広間の敵を倒した後についでに反対側に出現するカノーネを壁に引っ掛ける形で利用する方法。

同時に4体出現するためレスタの総回復量が多いのが特徴。またやり方次第で複数ロックのPAも上げられる。

(こちらもゴ・ヴァーラ先生同様、本家ネットワークモードでは修正されており今はレスタの回復量が一桁程度である)

効率良くレスタ・ギレスタ・レジェネ上げ

雷獣の都にあるダメージ+毒付与のトラップでダメージと毒を受けつつレスタ・レジェネ連打で効率よく上げられる。(パートナ-連れていた方が効率良)

踊る珍鳥にあるダメージ+混乱のトラップでも同様に上げられる。

効率よく能力上昇系テクニック上げ

防具にセットするユニット「ソリド/アンチアップ」を付けて(ry

今のところ確認できているのはメギスタールだけです...

とりあえず上記二つの方法で7つのテクニックレベルがやすやすと30になる

ドゥース・ダッグズ 簡単入手方法

初期職がハンターだと最初から槍PAドゥース・ダッグズを習得している

ファイマスターで2周目を始めた場合でも確認

ただし、ヒューマン、ニューマン、キャストのみ。

ビーストの場合初期装備にスピア系がなく、グッダ・ナクルがあり、PAも代わりにボガ・ズッパを習得している。

ストーリー低Lv攻略

敵に攻撃一切加えなければEXPが一切入らない仕様だから、可能といえば可能

自分はひたすら逃げ回ってすべてをNPCに任せるといってんでもなく難易度の高いゲームになる

でも、後半0ダメージに陥りそう

本スレで3章ACT2まで行った人を確認

ミスマッチ攻略

ロリ沼べたんこ侍一人旅(武器は長剣ONLY)や、スク水魔法少女 キャス子一人旅(テク限定)など、

種族特性と武器・職特性が合っていないものを組み合わせると難易度が劇的に跳ね上がる。

件のレアブースト100%キープと組み合わせると悶絶モノの別ゲーに。

いや逆にバランス取れてるか?慣れている人にとっては絶妙な難しさと言えます。

オススメは前者。テンゴウグが序盤の山です。

称号報酬とコレクター称号

称号報酬でもらったアイテムで収集率が80%を超えた場合、その場では称号は取得できない

もしそうなった場合は

- ・外に出てマイルームに入り直す
- ・セーブしてロードし直す
- ・ストーリーモード マルチモードの切り替え

によってコレクター称号を取得できる

レアモンスター出現場所と前触れ

レアドロップスレのID:G0xxu4bf氏より
以前の情報を更新しました

387 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/08/12(火) 23:26:17 ID:G0xxu4bf
色々情報あったので、修正してみた。
提供者の方々thx

Gコロニーミッション

・プラント奪還

エネミー：ラッピー
場所：B2のラスト
判断方法：難易度C～A SEED・ヴァンスと一緒にザコが出ない
難易度S SEED・ヴィタスが大量発生

・暗黒の衛星

エネミー：ダーベラン
場所：B3(?)
判断方法：B3の近くにP P回復ポイントのある部屋。
普段はジャスナガンが2匹居る。別の敵が居たら確定。

・SEEDの胎動

エネミー：ダーベラン
場所：B2(?)のT字路で左に行ってキーを取得後に、キー使用場所のデルプスラミィが変化
判断方法：ブロック3の一部屋目でガオラゾン撃破後にガルディンが出現する

・真影に至る間

エネミー：デルナディアン
場所：3人扉の奥。ザシャロガンが変化
判断方法：出現場所まで行かないと解らない

389 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/08/12(火) 23:28:01 ID:G0xxu4bf
パルムミッション

・草原の支配者

エネミー：ラッピー
場所：B3のラスト部屋で2群れ目
判断方法：B3の最初がディストバでなくコルトバ

・遺跡の奥に眠るモノ

エネミー：オルグタス、ラッピー
場所：B4のスヴァルトスが全て変化
判断方法：B3でラッピーが出現で確定

・生態系の保護

エネミー：ラッピー
場所：B3
判断方法：B3でヴァーラが出なければ確定

・雷獣の都

エネミー：ラッピー
場所：B4(ガイノゼロスの出る広場)
判断方法：B4の最初の敵がディストバ?(ゴバジラがでない)なら確定

・貨物列車救援

エネミー：なし(ただし、ディラグリーナが大量にでる)
場所：B3
判断方法：B3のフェンスを解除してでてくる敵がディラグリーナ

・双頭の守護獣

エネミー：ラッピー
場所：(不明)
判断方法：(不明)

エンドラムの残党

エネミー：YG-01U BUGGES、グリナビートS

場所：B2,B3

判断方法：(不明)

B2にYG-01U BUGGESが出てグリナビートS確定ではない

B3にYG-01U BUGGESが出ればグリナビートS確定

・ 同盟軍本部奪還

エネミー：YG-01U BUGGES

場所：B3(ラストのSEED・アーダイトが出る部屋の隣)

判断方法：出現場所まで行かないと解らない

390 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/08/12(火) 23:28:36 ID:G0xxu4bf

ニューデイズミッション

・ 凶飛獣討伐

エネミー：ラッピー

場所：B3(ボスエリア直前の坂みたいになってる部分に現れるオルアカ×3がラッピーに変化)

判断方法：B3の最初のワープゾーン手前(木が1本たつてるところ)に出現するオルアカがアギータになる

・ 虹色の法獣

エネミー：ラッピー

場所：B4の2部屋目

判断方法：B4の最初がゴーモン

・ 狂信者の杜

レアエネミーマップが存在しない?

・ 聖地奪還

エネミー：ルタス・ジッカ、ラッピー

場所：B4

判断方法：B3のテンゴウグがラッピーに変化

・ 月下の翼獣

エネミー：ラッピー

場所：B3

判断方法：B3の二つ目のエリアでアギータ複数後のオルゴーモン無し

次のエリアでオルゴーモン+ゴウシン オルゴーモン×2 ラッピー×1になった希ガス

・ 胞子の丘陵

エネミー：ジゴブーマ

場所：B3のラスト。クデトウブと同時に出現

判断方法：出現場所まで行かないと解らない

・ 踊る珍鳥

エネミー：ラッピー・イググ

場所：B4のラスト

判断方法：(不明)

・ 東方より来るモノ

エネミー：ラッピー?

場所：B2の二人で踏むスイッチの奥のワープ後

判断方法：B2の最初のカマトウズが王冠アギータに変化(カマトウズ出現なし)

・ 獣と機械の狂乱

エネミー：ジャッゴ?

場所：B2の複数人で踏んで開けるフェンス奥

判断方法：B2で青いフォイエを吐くロボが出現しない

・ 研究の代価

エネミー：ラッピー?

場所：B2の2部屋目の最初

判断方法：出現場所まで行かないと解らない

391 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2008/08/12(火) 23:29:56 ID:G0xxu4bf

モトアップミッション

最凶の砂獣

エネミー：ジャッゴ

場所：B3のT字路を左

判断方法：B3の最初の部屋でドルア・ゴーラが出なければ確定

・ 砂塵の機械戦士

エネミー：YG-01U BUGGES ?

場所：B2

判断方法：(B2でグリナビートCが出ない?)

・ 氷雪の洞窟

エネミー：ジャッゴ

場所：B3と4

判断方法：B3でビルデビアが出なければ確定?

・ 蛇獣覚醒

エネミー：ジャッゴ

場所：B3のヴァンダが5匹いる場所のワープ先とラスト部屋

判断方法：B3の最初のワープ後にドルア・ゴーラが出なければ確定

・ 灼熱の震角獣

エネミー：ラッピー

場所：B2のラスト

判断方法：灼熱の震角獣はB2最初のナヴァルx3 + 2体が3体止まりだったら確定

・ 奪われた破壊兵器

エネミー：ラッピー

場所：B2の複数人で踏んで出現させるワープの手前

判断方法：出現場所まで行かないと解らない

グリナビートSはワープの先に必ず出現する

番外編

全エネミー撃破に必要な条件

- ・ ストミ全章クリア(ラブチャ、SEEDヴェナス、ヘルガ、ボル3兄弟、ゴルドルバがストミしかでない)
- ・ ストミに出ないザコ撃破
- ・ レアエネミー全て撃破
- ・ マルチで研究所の代価でコグナッド(B2の最初で出るためクリアの必要無し)、真影でザシャロガンを倒す必要あり

不適切な質問だったので武器ページから移動

- ・ ボス箱ってのは評価は何でもいいの? -- 名無しさん (2008-08-06 11:36:40)
- ・ なんでもいいけど評価が高いほうがレアはやすい -- 名無しさん (2008-08-06 13:06:20)
- ・ ただし何の根拠も証拠もない。
- ・ 良い評価の方がレアが出やすい根拠は一応あり。FAQの「ゲームの仕様は?」の項を参照。