

# スキル関連

## 技の種類・スロット

スキルは各キャラが独自のものを持っている。各スキルは個別に分類されている（詳細は[スキル種類](#)）

スキルには「D」などの「英数字・数字」（C）、または「英数字・E・数字」（AE2）などの表示がある  
カウントダウン以内に「D1 + D2」（順不同）など[コンビネーション](#)表に従って発動させれば、ATK1のBC（D系ATK1はスナッチ）が出る

基本的に、英数字で同じ系統であり、数字を隣り合わせにする事でBCのランクが決まる感じ

（ATK1、ATK2は○1+○2、ATK3は○2 + ○3...など）

まずはRange1（R1×3）のソニックブラストか、ATK1（A1 + A2など、同じ英数字の隣接番号）を繰り返しコツをつかむと良い

MIX系BCは組み合わせが複雑なので慣れてきてからが良いかと

なお、ブレイク値やガード値を効率的に削りたい場合、通常スキル、EXスキル、武器の各ブレイク値&ガード値を参考にすると良い

スロットは武器に依存しており、序盤の武器は1個しかセット出来ない

スロットの系統は4種類で、ノーマル（）、バースト（）、ダウン（）、ALL

スロットとスキルの系統が合ったものしかセット出来ない（例：バースト（）枠に、ダウン（）、ノーマル（）はセット不可）

## スキルの習得

スキルは買うのではなく、特定のスキルの熟練度を一定まで上げると新たなスキルを習得する（詳細は[通常スキル](#)）

EXスキル（SPゲージ使用）はレベル上げると覚えていく。最大3種類（習得LVは初期、LV25、LV50）

## スキルLV

対象のレベルが高いほど、スキルLV（熟練度）が上昇する

また、範囲スキルで複数の対象を巻き込みスキルを使用した場合、対象数が多い程熟練度が上昇しやすい

**対象の数：多>少、対象のLV：高い>低い（例：LV999>LV300）注意！**

アヤタネの神速は対象が自分のみ。つまり対象とのLV差0なので、スキルLV上げに最も時間がかかる

- ▶ 条件を整えたところ、神速をレベル8から10まで上げるのに6時間程度で済んだ。アヤタネの1ターン分APを97以上に増やし、1-1へ行って敵1体のみを相手にし、敵を攻撃せず、APが尽きるまでひたすら神速を使用する。念のためにおよそ30分ごとに戦闘を終了してセーブする。
- ▶ 具体的な準備として、難易度ハードで5-3夢現が終わり、超絶ゼリーを大量に盗んで超絶ゼリーが余りはじめたころ、グレード999のラビットソード、グレード500のチキンエンブレム、グレード350のチキンリングを調査し、超絶ゼリーと輪廻転生書を合成してAPを最大限増やし、アヤタネに装備する。フォームは副会長、アクティブスキルはAP回復++、およびAPアップを3個が最善。（ターン開始時AP99、AP回復++があるので、毎ターンAP3回復）
- ▶ 神速を ボタン（PS3版の場合）に設定し、アヤタネの、x、の各ボタンを空白に設定しておくことで操作ミスを防止できるが、自動化はできない。非常に単調な作業なので、修行好きのプレイヤー向け。

最も効率よくスキルLVを上げたい場合、LV999の敵に攻撃を繰り返すのが良い

ただし、プランチパターンが確立されていなければ、LV999の4人でも雑魚戦ですら全滅は確定

特に夢現でのスキルLV上げは全滅しやすいので避けた方がいい

PS3版なら5-3・宵待草の3兄妹ドッペルがベスト。箱版ならコロシム検討も良いかと

### ▶ 5-3宵待草でのスキルLV上げ

**大前提**：ヴィヴィドッペルは絶対障壁、毎ターンHP回復するので、1~2人目に倒す。絶対障壁発動後は物理攻撃がベスト（おそらく解放・魔力解放と事実上覚醒があると思われるため）

魔法のスキルLVを上げる時は、先に他の2人を撃破してイルマドッペルを残す

イルマドッペルはEXでHP吸収攻撃を連発してくるので、必ず全員にHP吸収防御をつける

ひたすら魔法スキルを使うと、イルマドッペルの絶対障壁と魔力解放が発動する

EXブランチ・ファンタスマゴリアにも耐える時が多いので、必ず物理アタッカーを2人以上入れる。ATKの低位ブランチが組めるとベスト

SP減少攻撃もあるので、特殊能力がSP依存型のキャラでPTを組む時は注意が必要（アイテムでの回復や覇気フォーム検討）

物理のスキルLVを上げる時は、先に他の2人を撃破してエルマドッペルを残す

エルマドッペルにはカウンターと硬気功、EXで全ステータス減少攻撃、全状態異常攻撃がある

絶対耐性持ち以外、全状態異常耐性+をつける。状態異常とHP回復に必ず1人は割り当てる（アイテム係でも可）

硬気功の影響で物理スキル単体で攻撃するとゆうに10ターン以上かかる上EXを連発されるので、魔法キャラを最低でも1人入れる

### ▶ 5-3に行かないでスキルLVを上げる方法（条件付）

#### 属性付きのスキルを、同属性を吸収するタイプの敵に使い続ける

例：3-3のプチデビル(雷吸収)にライナーのフォトンストーム(雷属性・AP20)を使う

攻撃によりプチデビルのHP回復が延々と続き、ひたすらにスキルLVを上げる事が出来る

ブレイクゲージは削れるので、APを回復した時点で攻撃を止める。APが0になるまで攻撃を続けられる

注意！AP回復目的でブレイクオーバーの度に攻撃中断を繰り返すと、敵のSPゲージが貯まりEXを連発され全滅の可能性が高くなる

装備・配置・LV・メンバーの考慮が必要

最大HITに挑戦の装備を参照して、APを重視しつつラビットソードなどブレイク値が低い武器が最適

カウンター持ちの敵には、見切りキャラを使うか、回復役を必ず割り当てる

## コンビネーション(連携)について

各スキルには連携用に設定された属性がある

（例えば、モリガンの初期技の1つ・スプラッシュリビドーには「RスキルI」の属性がついている）

連携技はこの属性の組み合わせで決まる

該当する奥義書がなくても使用することが可能で、使用后図鑑に登録される

初めて使用する時は「CHAIN!」が表示されないが該当する連携を繰り返すと登録され、以降表示されるようになる

！新しいスキルを覚えたら編成のバトル練習で新たにできるBCに登録しておくとなんとなくすぐに戦闘に反映される！

#### X1のスキルの使用者が以降のブランチの参加者になる（そのブランチが続く限り参加する）

例：ATK1(スナッチ)~ATK6(ファナティックレイブ)

ATK1 スナッチ{プリニー(D1:プリニー踊り)+モリガン(D2:ディーブクレシェンド)}

（中略）

ATK6 ファナティックレイブ{デミトリ(C5:デモンクレイドル)}+ロゼ(R3:ツインカリバーン)}

ATK1では、プリニー、モリガンが参加。

ATK6では、デミトリ、ロゼ、プリニー(ATK1)が参加する

Range系ではRange1(ソニックブラスト)の発動キャラが参加する。Mag系も同様

例：Range1(ソニックブラスト)+Range2(十閃)

ソニックブラスト{命(薙ぎ払い)+命(薙ぎ払い)+モリガン(スプラッシュリビドー)}

+十閃{フェリシア(ローリングバックラー)+リリス(メリーターン)}

Range1では、命、モリガンが参加

Range2では、フェリシア、リリス、モリガン(Range1)が参加する

#### ▶ Mag系を複数の人数で発動する場合

Mag1(Mag1 + Mag1 + Mag2)を3人で発動する場合 Mag1参加者は3人

例：スターダストを (Hエ1 + Hエ1 + Hエ2) の順で発動

ミシャ(Hエ1) + リリア(Hエ1) + 命(Hエ2)

発動者はリリアとなり、以降のランチに参加

例：スターダストを (Hエ1 + Hエ2 + Hエ1) の順で発動

命(Hエ2) + ミシャ(Hエ1) + リリア(Hエ1)

発動者はリリアとなり、以降のランチに参加

同じ種類のスキルを複数で使用した場合、後からOエ1を発動したキャラがそれ以降のランチ参加者となる

Mix系は、最小単位のBC発動キャラが参加する模様 (未確定だがほぼ確定か)

例：Aフィアース ( は小カッコ内で同じエンチャント)

Mix3 (MIX2+Range3+Hエ3) = (Mix1のATK1発動キャラ) + (Range1発動キャラ) + Hエ3発動キャラ (オリカかヴィヴィ)

## 各BC系統の特徴

ATK、Range、MAG、MIXの4種類がある

### ATK系

対象は単体 (ATK6は対象と後方の広範囲を巻き込む)

APコストは低め

BC参加・ブレイクオーバー参加人数は最大で物理キャラ3人

習得スキルの種類にバラつきが多い

ATK系は削れるブレイク値が少ないのでBC連発を余儀なくされる

その分ブレイクオーバーのタイミングを測りやすい

APコストが低いのでAPが確保できるまでは楽に使える

### Range系

対象は複数 (横1列、十字、H型、対象と後方広範囲)

APコストは中～高め

BC参加・ブレイクオーバー参加人数は最大で物理キャラ4人

R1スキル習得キャラが多い

ミュウのR1を除き、全てのR系スキルが広範囲

BCも全て広範囲なので、APが少ない序盤から活用できる

R系スキルはブレイク値が高いので早い段階でブレイクオーバーが狙える

また、**スキル・BCともに広範囲で1～3列目をターゲットにすれば4列目の敵を巻き込んで撃破が可能**

慣れればRange4を4人でブレイクオーバーが容易になる

ブレイクオーバーの目測が難しいため、Range2が使えるようになったら微調整が難しい

特にブレイクオーバーで参加人数が最大のRange4はブレイク調節が最難関

また、APコストが中～高めなので、無料DLCを使わない場合はAP管理が非常に厳しくなる

### MAG系

対象は複数が多い (MAG4は単体)

APコストは高め

BC参加・ブレイクオーバー参加人数は最大で魔法（エンチャント）スキルキャラ4人  
習得スキルキャラにバラつきが多い

AP消費効率が莫大なので序盤ではせいぜい1~2回程度だが、ほぼ全てのBCが広範囲  
BCを構成するエンチャントスキル単体も広範囲が多い  
Mag3の4人同時ブレイクオーバーがやや難しい

### MIX系

対象は複数が多い

APコストは中程度

BC参加・ブレイクオーバー参加人数は最大で物理OR魔法キャラ3人

E2スキル習得キャラが多い

E2スキル習得が増える序~中盤以降まとめて殲滅できる、広範囲

物理HIT+魔法HITなので、最低でも魔法HITは絶対命中する（絶対障壁除く）

ブレイク調整はほどほど

しかし、受け流しと絶対障壁を兼ね備えている敵には全く効かず全て回避されてしまう（百発百中除く）

BC式が複雑で高位BCや3人ブレイクオーバーのタイミングがシビア

高位BCでのブレイクオーバーにはAPを大量に使う

！おまけ！

物理攻撃を含むBC（ATK、Range、MIX）は威力がHIT数で分散される

HIT(命中率)が敵のAVDよりも低いと、敵に回避される頻度が高くなり威力減になる

5-3に行くならHIT（命中率）を重視すべし

魔法HITのスキルは絶対命中（絶対障壁以外）

硬気功持ちの敵には、少ないHIT数で高出力にするとよい、1発あたりの威力を増すことで敵の硬気功による威力減を防ぐ（B系BCなど）

B系BCなど低HIT数のものはSTRを重点的に伸ばし、HITやATKを高くしていくと早い段階で撃破が可能

ただし総HIT数が少ないのでSP貯蓄が難しい、B系BC参加キャラには覇気フォームでSP補強するとSPが伸びやすい

## ガード値とブレイク値

単体のスキル技の場合

攻撃

- ▶ 装備武器のブレイク値+スキルのブレイク値=敵に与えるブレイク値\$\$
- ▶ 装備武器のダウン（バースト）値+スキルのダウン（バースト）値=敵に与えるダウン（バースト）値

防御

- ▶ （敵の武器&スキル（BC）のブレイク値 - 装備フォームのブレイク値）= 受けるブレイク値？

MISS時はHPダメージ・ブレイクダメージを受けないので、物理攻撃は高AVDで回避すればブレイク値を削られずに済む

ブレイク・ダウン・ガード値は図鑑で確認できる

# コンビネーションのブレイク値

## (Atk1を検証)

標的：バジリスク(Break値4470～4500)(HARD)

武器のBreak値475

- ▶
- ▶ A1ダブルアタックのBreak値675(475+200)
- ▶ A2ソニックアタックのBreak値775(475+300)

デルタアタック(A1+A2)のBreak値1095～1180(逆算で計算)

敵に与えるBreak値 = 武器Break値 + Atk1のBreak値 + A2のBreak値 + A1のBreak値

1175=475+201+300+200

## (Atk6を予想)

- ▶ 武器のBreak値475
- ▶ Atk6=Atk5(サウザンドキル)+A5(スクウェアクロス)+R3(雲の型)

ファナティックレイブのBreak値

=武器Break値 + Atk5のBreak値 + A5のBreak値 + R3のBreak値

=475+585+800+476

=2336

- ▶ スキルレベルの最大値って6？ってか習得条件以外にレベルって意味アルの？ -- 名無しさん (2009-06-20 04:01:50)
- ▶ 6じゃないと思う。レベルは威力にも関係する。 -- 名無しさん (2009-06-20 10:30:15)
- ▶ 最大は10(星の表示)。EXスキルの威力にも影響するよ。 -- un (2009-06-20 16:46:35)
- ▶ なるほどお。頑張ってください。ありがとうございます。 -- 名無しさん (2009-06-20 18:30:50)
- ▶ EXスキルのレベルって装備してる通常スキルの平均値？ -- 名無しさん (2009-10-19 00:45:19)
- ▶ 平均だね。 -- 名無しさん (2009-10-19 17:05:28)
- ▶ スキルの経験値のことなのですが「レベルが高い敵を攻撃するほど、熟練度が上昇する。」というのは自分のLVが10でLV999の敵に攻撃しても自分のLVが999でLV999の敵に攻撃しても入るスキル経験値は同じなのでしょう？ -- 名無しさん (2010-02-03 22:33:45)
- ▶ 体感だけであんまり変わらない気がする。でもLV999の受け流し持ちは勇刀ドッペルで夢現ではとても悠長にスキルLV上げなんてしてられない。だから物理は硬気功のエルマドッペル、魔法は絶対障壁のイルマドッペル相手に繰り返せば楽と言う結論になる。属性持ちスキルはそれを吸収する敵にブレイクオーバーまで繰り返してカウントリセットしてAP切れるまで繰り返すのが割りと楽だった。 -- 名無しさん (2010-02-04 08:56:02)
- ▶ ありがとうございます。LV999というのは極論で自分は今LV150くらいで5-2攻略中なのでとりあえずとっととレベル上げて5-3に行こうと思います。ちなみにスキルレベル1と(LV10)では威力にどのくらい違いが出てくるものなんですか？今のメインメンバーは平均スキルレベル6～7くらい。(高いのは9だけど低いのは4とかだった) -- 名無しさん (2010-02-07 16:19:57)
- ▶ 手持ちのデータではスキルLV1と10は比べられなかったけど、スキルLV6と10なら比較できた。ミシャLV3・MAG2337で気の玉。対象は雑魚戦のヘルドッグ。スキルLV6で988～1078、スキルLV10で1180～1209(全てブレイク前)。参考になったかどうかは判らないけど、とりあえずそんな感じでした。 -- 名無しさん (2010-02-08 15:44:32)
- ▶ スキルLV1とLV のデータが見つかったので検証してみた。ミシャLV3、アップグレード、MAG258・INT18で気の玉。対象はヘルドッグで全てブレイク前のもの。スキルLV1でダメージが81～88、LV で105～111。最低APのスキルでこの目安でした。 -- 名無しさん (2010-02-10 20:08:27)

通常スキルのページが真っ白になってます。。 -- nanasi (2010-10-04 17:53:00)

- ▶ アネーシャのスキル取得が間違ってるかもです -- 名無しさん (2010-10-06 12:25:29)
- ▶ 回避されてもスキルに経験値って入りますか？ -- 名無しさん (2010-10-17 18:37:20)
- ▶ 概論に書いてある -- 名無しさん (2010-10-17 22:43:39)
- ▶ 肝心の通常スキルが見れない(TT) -- 名無しさん (2010-10-23 19:57:29)
- ▶ どうやってもスキルがセットできません初期キャラの例でボタン操作などをください -- 名無しさん (2011-06-08 22:38:58)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿