

FINAL FANTASY 8
短時間攻略ガイド

けい坊

2006年8月8日

本書について

本書は、プレイステーション版ファイナルファンタジー 8 の短時間攻略チャートです。

筆者は、本書の攻略法で 11 時間 33 分 11 秒という記録を出しています。

快適攻略の一助になれば幸いです。

なお、2006 年 8 月 15 日より実施される「FINAL FANTASY 12 作連続 RTA」にて筆者が担当する FF8RTA でも、本書の攻略法が使用される予定です。

当日のプレイにおいて不明な点がありましたら、こちらのチャートをご参照ください。

凡例

・ゲーム内で行う実際の行動には、行の先頭に以下のマークを付しています。

イベントの進行に関する行動。

ドロップポイントの利用や買い物など、何らかの取得物を得るための行動。

メニュー画面を開いて行う行動。

・マークを付した行動の詳しい見方は以下の通りです。

ジャンクション : (キャラ) : (G.F.) / (魔法) / (コマンドアビリティ) / (その他のアビリティ)

* 「外」印は、その G.F. やアビリティを外すことを意味する。

* (魔法) 欄の「最強たたかう」「最強まほう」「最強ぼうぎょ」とは、「さいきょう」コマンドで対応する分配方法を選び、自動で魔法をジャンクションすることを意味する。

まほう : (受け取るキャラ) (渡すキャラ) : (渡す魔法)

アビリティ : (アビリティ) : (精製するアイテム)

G.F. : (G.F.) : (取得中にするアビリティ)

謝辞

本書を作成するにあたり、以下の書籍・サイトを参考にさせていただきました。

この場を借りて御礼申し上げます。

ファイナルファンタジー 8 アルティマニア (スタジオイベントスタッフ)

各種データを参考にさせていただきました。

CrownArchive <http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-Sunnyvale/6160/> (CROWN 様)

再プレイガイド、および快適プレイガイドを参考にさせていただきました。

右式のホームページ (右式様)

PS2 版 DQ5 短時間攻略ガイド Version5.0 より、書式を参考にさせていただきました。

目次

1	ディスク 1、SeeD 就任まで	4
1.1	バラムガーデン	5
1.2	炎の洞窟	5
1.3	フォカロル狩り	6
1.4	SeeD 実地試験へ	7
1.5	ドール	7
1.6	SeeD 就任式	11
1.7	訓練施設	12
2	ディスク 1、ティンバー脱出まで	13
2.1	バラムガーデン	14
2.2	バラム	17
2.3	ティンバー (ラグナ編)	17
2.4	デリングシティ (ラグナ編)	17
2.5	ティンバー	18
3	ディスク 1、終了まで	22
3.1	セントラ発掘現場 (ラグナ編)	23
3.2	ガルバディアガーデン	24
3.3	名も無き王の墓	25
3.4	デリングシティ	26
4	ディスク 2、バラムガーデン修復完了まで	28
4.1	ウィンヒル (ラグナ編)	29
4.2	ガルバディア D 地区収容所	29
4.3	ガルバディア軍ミサイル基地	31
4.4	バラムガーデン	32
4.5	バラムガーデン MD 層	33
4.6	フィッシャーマンズ・ホライズン	34
5	ディスク 2、終了まで	36
5.1	バラム	37
5.2	トラビアガーデン	38
5.3	バラムガーデン	39
5.4	ガルバディアガーデン	41
6	ディスク 3、ルナゲートまで	43
6.1	イデアの家へ	44

6.2	トラビア峡谷 (ラグナ編)	45
6.3	白い SeeD の船へ	46
6.4	ホライズンブリッジ	46
6.5	大塩湖	46
6.6	ルナティックパンドラ研究所 (ラグナ編)	47
6.7	エスタ (ラグナ編)	47
6.8	エスタ	48
6.9	ルナゲート	48
7	ディスク 3、終了まで	49
7.1	エスタ	50
7.2	ルナティック・パンドラ	51
7.3	ルナサイドベース	52
7.4	飛空艇ラグナロク	53
7.5	エスタ国立魔女記念館	54
7.6	イデアの家	54
7.7	エスタ	54
7.8	ルナティック・パンドラ	55
8	ディスク 4、終了まで	57
8.1	ルナティック・パンドラ	58
8.2	はじまりの部屋	58
8.3	アルティミシア城	59
8.4	エンディング	65

1 ディスク 1、SeeD 就任まで

戦略概要

攻撃力を高めるため、フォカロルを倒してサカナのヒレを集め、ウォータを精製し、力にジャンクションする。このため、G.F. シヴァは冷気魔法精製をまず取得する。

ドールでは、X-ATM092 の HP を 0 にして 50AP を獲得する。

取得 G.F.

ケツァクワトル（バラムガーデン；学習用パネル）

シヴァ（バラムガーデン；学習用パネル）

イフリート（炎の洞窟；イフリートを倒す）

セイレーン（ドール；エルヴィオレからドロー）

取得アビリティ

カード変化（ケツァクワトル）

冷気魔法精製（シヴァ）

おうえん（シヴァ）

力 J（シヴァ）

HPJ（イフリート）

力 + 20 %（イフリート）

生命魔法精製（セイレーン）

1.1 バラムガーデン

保健室で目を覚ます。名前入力をし、 ボタン連打。

保健室の廊下を ボタンを連打しながら下に進む。

コンフィグ：メッセージ、バトルスピード、バトルメッセージ、アナログ入力速度を最速に設定する。

学習用パネルを調べ、「予習・復習」を起動し、G.F. ケツアクウアトルと G.F. シヴァを取得する。

キスティスと話す。

2階廊下を進み、セルフイと話す。2番目の選択肢では「そんなヒマはない」と答える。

2階エレベータ前にいる男と話し、カード7枚を入手する。

1階ホールの案内板を調べ、正門に移動する。

キスティスと話す。キスティスが加入する。

ジャンクション：キスティス：シヴァ//ドロー、アイテム、まほう/

：スコール :ケツアクウアトル//ドロー、まほう、G.F./

G.F.：ケツアクウアトル：カード

：シヴァ :冷氣魔法精製

1.2 炎の洞窟

炎の洞窟に入る。

洞窟入口のガーデン教師と話し、洞窟内に入る。制限時間は10分でよい。

確認

- ・キスティスがサンダーを10個以上ドローする*1。
- ・雑魚敵を倒し、APを2以上稼ぐ*2。それ以降の戦闘はすべて逃げてよい。

イフリートのところへ行く。

イフリートを倒す。

戦術 vs イフリート

1.2.1 イフリート

戦術の概要

基本的に ボタン連打でよい。

HPが130~170程度まで減った場合は特殊技を狙う*3。

それ以上HPが減った場合は、ドロー「ケアル」で速やかに回復する。

*1 サンダーをドローできるモンスターはレッドマウス(上から1番目)とブエル(上から2番目)。

*2 炎の洞窟に入って最初のエンカウントでは、レッドマウス2匹組が出現する 경우가非常に多い。ここでサンダーをドローしつつ、倒して2APを獲得するというのが賢い方法であろう。

*3 「特殊技を狙う」とは、ATBゲージがたまった状態で特殊技コマンドが出るまで ボタンを連打することを指す。

ジャンクション：キスティス：イフリート///

G.F.：イフリート：力+ 20 %

洞窟入口の右側^{*4}のガーデン教師と話し、洞窟の外に出る。

1.3 フォカロル狩り

確認

- ・フォカロルを倒し、サカナのヒレを集めることと AP を稼ぐことが目的。
- ・サカナのヒレが 5 個集まり、かつ 18AP 以上稼いだら狩りを終了する。

海岸で歩き回り、フォカロル 2 匹組を倒していく。戦い方は以下の「参考」に記述する。

2 戦したら

G.F.：シヴァ：おうえん

3 戦したら

G.F.：ケツァクワートル：カード変化

狩りが終了したら

バラムガーデンに入る。

1 階ホールの案内板を調べ、学生寮へ移動する。

自室のベッドを調べ、「着替えるか」を選ぶ。

学生寮前の廊下を下に進む。イベントが進む。

シドの話が終わったらすぐに下へ進み、車に乗り込む。イベントが進む。

参考

フォカロル 2 匹組との戦い方

キスティスがそれぞれにサンダーを 1 回ずつ使い、地上に姿を現させた直後にスコールが G.F. ケツァクワートルを召喚してとどめを刺す。

キスティスが 1 回目のサンダーを使うのと同時にスコールが召喚待機状態に入ると、2 回目のサンダーの直後に召喚技が発動するので都合がよい。

^{*4} 左側の教師と話しても洞窟の外に出られるが、右側の教師と話した場合は SeeD 試験後に決定される「判断力」の評価が 100 点になる。

1.4 SeeD 実地試験へ

車を運転し、バラムに入る。
車から降りたら、港で船に乗り込む。
作戦説明直後の選択肢では「何もしない」を選ぶ。
サイファアの命令に対しては「了解」を選ぶ。
船の外に出る。イベントが進む。

1.5 ドール

アビリティ：冷氣魔法精製：サカナのヒレ 5 個 ゼル（ウォータ 100）
ジャンクション：キスティス：すべて外す
：スコール : シヴァ//G.F. アイテム/
：ゼル : イフリート/最強たたかう/ドロウ、まほう、アイテム/
道なりに進み、ガルバディア兵 2 匹を倒す。
道なりに進み、ガルバディア兵 2 匹を倒す。
道なりに進み、ガルバディア兵 1 匹を倒す。
広場の右上の車に近づき、ガルバディア兵 1 匹を倒す。
サイファアと話す。
サイファアの近くを歩いているとイベントが進む。
サイファアが山間部方面に走っていったら、一旦左に進んで前のマップに行った後、すぐに広場へ戻る。
広場右下のドロウポイントからサイレスをドロウ（スコール）、
山間部へ進む。

確認

ここからウェッジ・ビッグス戦までのエンカウントで、以下のことを行う。
{ フォカロル狩りでの獲得 AP が 18 だった場合 }
・ 敵を倒し、2AP 以上稼ぐ。
・ 敵を倒そうとしている戦闘中に、スコールがゼルにサイレスを使う*5。
{ フォカロル狩りでの獲得 AP が 24 以上だった場合 }
・ すべて逃げる。

アイテム：ポーションでスコールの HP を回復（200 以下の場合）、
道なりに進み、ヘッジヴァイパーを倒す。

*5 ピンチ度を上昇し、特殊技コマンドの出現確率を高めるため。この後味方にブラインを使用する場面があるが、これも同様の目的である。

1.5.1 ヘッジヴァイパー

戦術の概要

ゼルのデュエルで倒す。

そのために、パーティアタックでゼルの HP を減らして特殊技コマンドが出せるようにする。

敵の HP は 1300 程度ということをおき、無駄に攻撃回数を増やさないように注意する。

また、ゼルが沈黙状態になっていない場合は、スコールがサイレスを使う。

行動

戦況	ゼル	スコール	サイファー
戦闘開始直後	攻撃	サイレス (ゼ)	攻撃 (ゼ)
ゼルが沈黙状態		攻撃 (ゼ)	
ゼルが沈黙状態で、かつ HP が 200 以下	デュエル	待機	待機

電波塔前の崖へ行く。

崖に近づき、「そのつもりだ」を選んで飛び降りる。

セルフイに近づく。セルフイが加入。

ジャンクション：スコール：外ケツァクワトル///

：セルフイ：ケツァクワトル//ドロー、まほう、アイテム/

アイテム：ポーションでスコールの HP を回復 (200 以下の場合)。

電波塔 1 階のドローポイントからブラインをドロー (スコール)。

エレベータに乗って上層へ。

ウェッジ・ビッグスおよびエルヴィオレを倒す。

1.5.2 ウェッジ・ビッグス

戦術の概要

最初はビッグス 1 人で現れる。これをゼルのデュエルで倒す。

次に、ウェッジが応援に駆けつけてきたら、同様にデュエルでウェッジを倒す。

この後、次項で記述するエルヴィオレ戦に移行する。

ビッグスの HP は 700 程度、ウェッジの HP は 600 程度ということを頭におき、無駄に攻撃回数を増やさないように注意する。

また、この戦闘中にスコールはブラインをゼルに使用する。

1.5.3 エルヴィオレ

戦術の概要

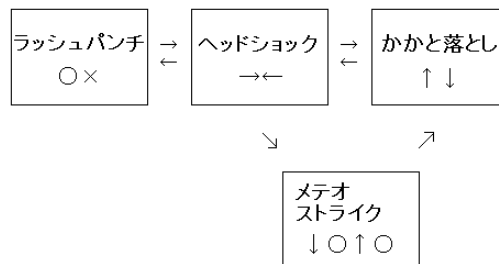
まず、セルフイがセイレーンをドロウする*6。

確実にドロウが行われたことを確認したのち、ゼルがデュエルを発動して倒す。

敵の HP は 3300 程度ということを頭におき、無駄に攻撃回数を増やさないように注意する。

デュエルでは、割合ダメージを与えるメテオストライク*7を絡めて攻撃するとよい。

下図を参考にする。



*6 速やかにドロウするため、ウェッジ・ビッグス戦の間に ATB ゲージをためておく。

*7 「格闘王 002」を読んでいないので技名は表示されないが、正しくコマンド入力すれば発動させることができる。

エレベータで1階へ。

ジャンクション：スコール：セイレーン///

G.F.：シヴァ　　：力J

　　：イフリート：HPJ

　　：セイレーン：生命魔法精製

電波塔の外に出て、X-ATM092 との戦闘になる。

戦術 vsX-ATM092

1.5.4 X-ATM092

戦術の概要

途中で逃げてよい相手だが、50APを狙って倒す。

倒すと言っても完全に破壊する必要はなく、一度敵のHPを0にして自己修復機能を作動させたのち、再度ダメージを蓄積させてから逃げればよい。

短時間に大きなダメージを与える必要があるので、攻撃手段にはデュエルを使用する。

敵のHPは5700程度ということ、修復モード突入までに与える必要のあるダメージは1200程度ということを頭におき、無駄に攻撃回数を増やさないように注意する。

行動

戦況	ゼル	スコール	セルフィ
自己修復機能作動* ⁸ まで	デュエル	待機	待機
2度目の修復モード突入* ⁹ まで	デュエル	回復	回復
2度目の修復モード突入		逃走	

来た道を戻り、ルプタン・ビーチへ行く。

確認

ルプタン・ビーチまでの道のりではX-ATM092に追跡される。

このとき、以下の点に注意する。

- ・山間部の坂道では歩いて移動する。
- ・広場と山間部をつなぐ橋では、まず普通に右に進み、追手が右側に跳んだら左に進む。その後追手が左側に跳んだら再び右に進み、広場へ到達する。

バラムに帰還する。

*⁸ ゼル「げっ、自分で自分を修理しやがったのか!？」

*⁹ ゼル「おい、今のうちに逃げようぜ」

1.6 SeeD 就任式

町の外に出る。

バラムガーデンに入る。

1 階ホールへ行く。イベントを見る。

1 階ホールから右に出たところでサイファーと話す。

エレベータで 2 階へ行く。

教室前の廊下で合格者発表まで待つ。このとき、以下の操作を行う。

G.F. : ケツァクワートル : HPJ

 : イフリート : 力 + 20 %

 : セイレーン : 道具精製

アビリティ : 生命魔法精製 : テント 5 個 キスティス (ケアルガ 50)

 : : コテージ 2 個 キスティス (ケアルガ 40)

 : カード変化 : ゲスパー ブラックホール

アイテム : ブラックホール キスティス (デジョネーター)

まほう : スコール ゼル : 全部

ジャンクション : ゼル : すべて外す

 : セルフィ : すべて外す

 : スコール : /最強たたかう/アイテム G.F./

上記操作を行った後、少し歩くとイベントが進む。

シドの話が終わったらすぐに下へ移動する。

2 階教室前の廊下に行く。イベントが進む。

自室のベッドを調べ、「着替えるか」を選ぶ。

セルフィと話す。イベントが進む。

キスティスの話が終わったらすぐに左へ移動する。

自室のベッドを調べ、「着替えるか」を選ぶ。

訓練施設へ行く。キスティスが加入。

1.7 訓練施設

ジャンクション：キスティス：ケツアクウアトル、イフリート/最強ぼうぎょ/ドロー、まほう、G.F./
左回りに進み、秘密の場所へ行く。イベントが進む。
来た道を戻る。
グラナルドを倒す。

戦術 vs グラナルド + ラルド 3 匹

1.7.1 グラナルド + ラルド 3 匹

戦術の概要

スコールは G.F. シヴァを召喚し、ラルド 3 匹を一掃する。

その直後にキスティスは青魔法のデジョネーターを使用し、グラナルドを倒す。

G.F. シヴァの攻撃ムービー中は select ボタンを押しながら ボタンを連打^{*10}し、威力を上昇させる。

訓練施設から出る。

学生寮に行き、自室に入る。

^{*10} x マーク表示中は ボタンを押さないように注意する。目標は 200 %。

2 ディスク 1、ティンバー脱出まで

戦略概要

まず G.F. ディアボロスを取得する。

その後は、重要アビリティであるエンカウント半減およびエンカウントなしを早く取得するため、ある程度雑魚敵を倒しながら進む。

ティンバーではアイテムの書を購入し、魔導石を介してブリザガやケアルガを精製してキャラの強化に充てる。

また、強力なアイテムに変化させることができるキスティス、ゼルのカードをそれぞれ奪取しておく。

取得 G.F.

ディアボロス（魔法のランプ；ディアボロスを倒す）

取得アビリティ

HPJ（ケツァクウァトル）

道具精製（セイレーン）

エンカウント半減（ディアボロス）

取得アイテム

オカルトファン I（バラムガーデン図書室）

魔法のランプ（シドからもらう）

買い物

ポーション 21 個（バラム）

ハイポーション 21 個（バラム）

フェニックスの尾 21 個（バラム）

アイテムの書 9 個（ティンバー）

2.1 バラムガーデン

自室で目を覚ます。

図書室の本棚を調べ、オカルトファン I を取得する。

カードリーダー前に行く。イベントが進む。

シドと話し、魔法のランプを取得する。

ガーデン内に戻る。

1 階ホールの子エーブポイントで以下の操作を行う。

まほう：スコール キスティス：全部

アビリティ：冷気魔法精製：魔導石 16 個 セルフィ（プリザガ 80）

G.F.：イフリート：力+ 40 %

ジャンクション：キスティス：すべて外す

：スコール：外シヴァ、イフリート/最強たたかう/G.F. アイテム/力+ 20 %

：セルフィ：ケツアクワトル/最強たたかう/ドロー、アイテム、まほう/

：ゼル：シヴァ//ドロー、まほう、アイテム/

チュートリアル：SeeD 昇進試験を受ける。正答は下表。

セーブ

アイテム：魔法のランプ

ディアボロスとの戦闘になる。

参考

SeeD 昇進試験解答

スコールのレベルより高いレベルの試験を受けることはできない。

事前にスコールのレベルを確認しておくこと。

	問 1	問 2	問 3	問 4	問 5	問 6	問 7	問 8	問 9	問 10
レベル 1		×				×	×		×	×
レベル 2		×				×			×	×
レベル 3	×	×		×				×		×
レベル 4	×				×	×			×	×
レベル 5	×	×	×			×	×			
レベル 6		×			×	×			×	
レベル 7							×			×
レベル 8	×		×	×			×	×		×
レベル 9	×		×	×	×	×	×	×		

2.1.1 ディアボロス

戦術の概要

敵からドローしたグラビデと、スコールの連続剣でダメージを与えていく。

ドロー はなつの場合はダメージが安定しないので、まずはストックしてから、まほうコマンドでグラビデを使うのがよい。

魔力の低いゼルはドローの成功率が低いので、アイテムによる回復役とする。

ジャンクション：セルフイ：ディアボロス///

アイテム：ポーションで全員の HP を 300 以上まで回復

G.F.：セイレーン　：魔力+ 20 %

：ディアボロス：エンカウント半減

セーブ

1 階ホールの案内板を調べて食堂へ移動する。

右のテーブルにいるキスティス FC (奥でダレているヤツ) と ボタンで話し、カードゲームをする。キスティスのカードを奪取するまで続ける。

1 階ホールの案内板を調べて正門へ移動する。

参考

カードゲーム

初めてカードゲームをする時点では、フンゴオンゴ、レッドマウス、ケダチク、イフリート、ディアボロスの 5 枚を使用するとよい。

カードゲームに勝利し、強いカードを獲得したら順次レベル 1 のカードと入れ替えていく。

ゼルの母とのゲームでは、以下で紹介する方法で確実に勝利することが可能なので、カードはフンゴオンゴ、レッドマウス、イフリート、ディアボロス、キスティスで固定する。

相手が目的のカードを所持していなかった場合にどのカードを獲得するかは概ね以下の規則に従う。

・最初

インビンシブル*1 > ウェッジ・ビッグス*2 > ベヒーモス、モルボルなどのレベル 5 カード > その他

・キスティス FC とのゲーム中で、レベル 5 カードを 3 枚以上所持している場合

インビンシブル > ウェッジ・ビッグス > その他

・ゼルの母とのゲーム中

インビンシブル > ウェッジ・ビッグス > その他

カードゲームに敗北した場合、主力となるカードを奪われてしまい以降のゲームで勝利することが難しくなるので、リセットする。

*1 カード変化により、鉄パイプを介してオーラストーンを精製できる。

*2 カード変化により、エクスポーションを精製できる。

参考

実戦

例 1. フンゴオンゴ、レッドマウス、ケダチク、イフリート、ディアボロスの 5 枚で、キスティス FC と戦う場合。

{ 先手の場合 }

1 手目 (自分)	3 ーフンゴオンゴ			
2 手目 (相手)	2 ー		3 二	
3 手目 (自分)	3 ニケダチク		2 ーケダチク	
4 手目 (相手)	2 二	3 三	1 ー	2 二
5 手目 (自分)	3 三ディアボロス	2 ニディアボロス	2 ニディアボロス	1 ーディアボロス

6 手目以降は適宜。イフリートを安全な場所に置けば、最低でもドローには持ち込める。

{ 後手の場合 }

相手の 1 手目が 2 三、1 二、1 三のいずれかならば、{ 先手の場合 } と同様に戦う。

それ以外の場合はパターン化することは困難。

相手のカードをよく見て、最低でもドローに持ち込めるよう臨機応変な戦い方をする。

例 2. フンゴオンゴ、レッドマウス、イフリート、ディアボロス、キスティスの 5 枚で、ゼルの母と戦う場合。

{ 先手の場合 }

1 手目 (自分)	3 ーフンゴオンゴ
2 手目 (相手)	2 ー
3 手目 (自分)	3 ニレッドマウス
4 手目 (相手)	2 二
5 手目 (自分)	3 三ディアボロス
6 手目 (相手)	1 ー
7 手目 (自分)	1 ニキスティス
8 手目 (相手)	2 三
9 手目 (自分)	1 三イフリート

{ 後手の場合 }

1 手目 (相手)	3 ー	
2 手目 (自分)	3 ニフンゴオンゴ	
3 手目 (相手)	2 ー	2 二
4 手目 (自分)	1 三イフリート	3 三ディアボロス
5 手目 (相手)	2 二	2 ー
6 手目 (自分)	3 三ディアボロス	1 三イフリート
7 手目 (相手)	1 ー	
8 手目 (自分)	1 ニキスティス	
9 手目 (相手)	2 三	

この方法で確実に勝利することができる。

2.2 バラム

バラムに入る。

ゼルの家に入る。

右の部屋へ行き、すぐに戻る。

ゼルの母と ボタンで話し、カードゲームをする。ゼルのカードを奪取するまで続ける。

駅前のショップ：売却：オカルトファン I、G リターナー（全部）

：購入：ポーション 21 個、ハイポーション 21 個、フェニックスの尾 21 個

駅員と話し、電車のチケットを購入する。

乗車する。

車内でイベントが進む。

SeeD 専用キャビンに入る。

イベントが進む。ラグナ編に移行する。

2.3 ティンバー（ラグナ編）

確認

以下の規則に基づいて敵を倒し、AP を稼ぐ。

- ・敵が 1 匹のみで現れた場合は、ラグナの攻撃とキロスまたはウォードの攻撃で 1 回だけ倒す。
- ・敵が 3 匹以上現れた場合はラグナのデスペラードで倒す。
- ・上記 2 つの場合以外は逃げる。
- ・獲得 AP が 10 に達したら、以降はすべて逃げる。

なおここで 10AP を獲得することは必須ではないので、エンカウント状況によっては獲得 AP が少ないままティンバーを出てもよい。

道なりに進む。

軍用車に乗る。

2.4 デリングシティ（ラグナ編）

ホテル地下のバーに入り、店員と話す。選択肢は「ありがたい！」を選ぶ。

ジュリアに近づく。

キロスに近づく。

イベントが進む。

ホテルのカウンター内の人と話し、「ジュリアの部屋は？」を選ぶ。

ジュリアと話す。

イベントが進む。

ジュリアと話す。

イベントが進む。スコール編に移行する。

2.5 ティンバー

列車がティンバーに到着する。

ワッツに近づき、「まだフクロウはいますよ」を選ぶ。

アジト列車に乗り込む。

奥の部屋に入る。

リノアと話す。

元の部屋に戻る。

左の部屋に入る。

大統領拉致作戦の説明を聞く。パスコード入力の練習時は、L1 ボタンを押し続けてすぐに中止する。

ワッツと話し、「OK だ」を選ぶ。

大統領拉致作戦が開始する。

参考

大統領拉致作戦

ボタンの連射設定をしている場合は解除しておく。

以下、4 段階に分けて記述する。

1. 大統領列車に飛び移る

ボタンを押しながら左へ進めばよい。

2. センサーを持つ兵士のいる車両を通過

普通に左に進めばよい。

3. パスコード入力 1 回目

最初の選択肢では「もちろん、覚えている」を選ぶ。

2 つパスコードを入力すると兵士が来るので、上ボタンを押して一旦退避する。

赤い兵士が直下の扉の窓の中央まで来たら下ボタンを押して復帰し、3 つ目のパスコードを入力する。

4. パスコード入力 2 回目

最初の選択肢では「もちろん、覚えている」を選ぶ。

2 つパスコードを入力すると兵士が来るので、上ボタンを押して一旦退避する。

1 回目と同じタイミングで復帰し、残りの 3 つのパスコードを入力する。

ボタンの連射を再設定する。

アビリティ：カード変化：イフリート エLEMENTアタック 3個

： ：ゼル ハイパーリスト 3個

： ：キスティス ソウルオブサマサ 3個

アイテム：ハイパーリスト 2個 イフリート、シヴァ（力+ 60%）

：HP が減っていればポーションで回復する

ジャンクション：スコール：///力+ 60%

：セルフィ：ディアボロス/最強たたかう/ドロー、まほう、アイテム/

：ゼル ：ケツアクウアトル、シヴァ//ドロー、まほう、アイテム/

リノアと話し、「OK だ」を選ぶ。

デリング偽大統領およびナムタル・ウトクとの戦闘になる。

戦術 vs デリング偽大統領

2.5.1 デリング偽大統領

戦術の概要

スコールの攻撃 1 回でほぼ倒しきれぬ。

攻撃する前にゼルまたはセルフィの ATB ゲージがたまるまで待ち、ナムタル・ウトク出現直後に行動できるようにしておく。

戦術 vs ナムタル・ウトク

2.5.2 ナムタル・ウトク

戦術の概要

デリング偽大統領戦の間に ATB ゲージをためておいたキャラがフェニックスの尾を使用して倒す。

イベントが進む。

リノアと話す。

メンバー編成：リノア、スコール、セルフィ

ワッツと話し、「OK だ」を選ぶ。

アジトの外に出る。

ティンバー・ペットショップ：売却：エレメントアタック 3 個

：購入：アイテムの書 9 個

アピリティ：道具精製：アイテムの書 9 個 魔導石 90 個

：冷氣魔法精製：魔導石 20 個 スコール（ブリザガ 100）

：：魔導石 20 個 リノア（ブリザガ 100）

：：魔導石 4 個 セルフィ（ブリザガ 20、累計 100）

：生命魔法精製：魔導石 2 個 スコール（ケアルガ 10、累計 100）

：：魔導石 20 個 リノア（ケアルガ 100）

：：魔導石 20 個 セルフィ（ケアルガ 100）

ジャンクション：スコール：/最強たたかう//

：ゼル：すべて外す

：リノア：ケツァクワートル、シヴァ/最強たたかう/アイテム/力+ 60 %

：セルフィ：/最強たたかう//

G.F.：ケツァクワートル：魔力+ 20 %

{ナムタル・ウトク撃破後に G.F. ディアボロスがエンカウント半減を取得した場合}

G.F.：ディアボロス：時空魔法精製

ジャンクション：セルフィ：///エンカウント半減

確認

{ G.F. ディアボロスがエンカウント半減を取得していない場合 }

雑魚敵を積極的に倒し、エンカウント半減を取得するまで AP を稼ぐ。ただし、直後のガルバディア兵 2 匹との強制戦闘（獲得 AP：2）の存在も考慮し、G.F. ディアボロスの獲得 AP が 28～29 に達したら時間のかかりそうな敵パーティからは逃げてよい。

{エンカウント半減を取得したら}

次の操作を行う。

G.F.：ディアボロス：時空魔法精製

ジャンクション：セルフィ：///エンカウント半減

道なりに進み、ガルバディア兵 2 匹を倒す。

バブに入り、酔っ払いと話す。選択肢は「話しかける」「カードのことを正直に言う」の順に選ぶ。

放送局の電光掲示板前でイベント。選択肢は「ああ、言ってやる」を選ぶ。

放送局に入る。

左の部屋に進む。

イベントが進む。

リノアの後を追ひ、民家に入る。

キスティスと 2 回話す。

民家の外に出ようとする。

メンバー編成：任意

駅前イベント。

乗車する。

車内でイベントが進む。

前の車両に入り、すぐに戻る。

ゼルと話し、「...しばらく、ほっておこう」を選ぶ。

学園東駅で降車する。

まほう：キスティス リノア：全部

駅の西にある森に入る。

イベントが進む。ラグナ編に移行する。

3 ディスク 1、終了まで

戦略概要

G.F. ディアボロスが時空魔法精製を取得する。キスティスのカードからソウルオブサマサを介してトリプルを精製し、力にジャンクションすることで、大幅に攻撃力が上昇する。

G.F. ディアボロスはほかにも取得すべきアビリティが多いので、名も無き王の墓ではセクレトおよびミノタウロスをして倒して 60AP を獲得する。

取得 G.F.

ブラザーズ (名も無き王の墓 ; ミノタウロスを倒す)

カーバンクル (デリングシティ ; シュメルケからドロウ)

取得アビリティ

魔力 + 20 % (ケツァクワートル)

力 + 40 % (イフリート)

魔力 + 20 % (セイレーン)

時空魔法精製 (ディアボロス)

3.1 セントラ発掘現場（ラグナ編）

確認

{ G.F. ディアボロスの時空魔法精製の獲得 AP が 2 の場合 }

雑魚敵からはすべて逃げる。

ダイナマイトは赤のみを作動させる。

最後の連続バトルの回数は 3。

{ G.F. ディアボロスの時空魔法精製の獲得 AP が 0 の場合 }

雑魚敵を倒し、AP を 1 以上獲得する。

ダイナマイトはどちらも作動させない。

最後の連続バトルの回数は 4。

{ G.F. ディアボロスがエンカウント半減を未取得の場合 }

最初のエスタ兵との強制戦闘後、次の操作を行う。

G.F. : ディアボロス : 時空魔法精製

ジャンクション : セルフィ : ///エンカウント半減

雑魚敵を倒し、AP を 5 以上獲得する。

ダイナマイトはどちらも作動させない。

最後の連続バトルの回数は 4。

ジャンクション : ウォード : ケツアクワートル、シヴァ/最強たたかう//力 + 60 %

: ラグナ : HP を減らす*1

道なりに進み、エスタ兵を倒す。

エスタ兵 × 3 を倒す。

右のルートから進む。

上記の確認の項を参照し、状況に応じてダイナマイトを作動させる。

左方の溝に詰まっている岩を調べる。

奥の崖に行き、連続バトルになる。

イベントが進む。スコール編に移行する。

*1 「HP を減らす」とは、次の操作を行うことを指す。

ジャンクション : (当該キャラ) : /外ケアルガ//

: : × ボタンを 3 回押し、「現在の HP が変化しますがよろしいですか？」に「はい」と答える

: : /HP にケアルガ//

3.2 ガルバディアガーデン

ガルバディアガーデンに入る。

2階の応接室へ行く。

ゼルと話す。

キスティスが来る。

4人全員と話す。

テーブルのやや上を歩いているとイベントが進行する。

1階で風神・雷神と話す。

1階ホールを歩き回る。

アナウンスが流れる。

カードリーダー前に行き、キスティスと話す。

正門に行き、リノアと話す。

イベントが進む。選択肢では(気に入らないな)を選び、セルフィ、スコール、アーヴァインというメンバー編成にする。

まほう：アーヴァイン キスティス：全部

ジャンクション：キスティス : すべて外す

: アーヴァイン：ケツァクワートル、シヴァ/最強たたかう/ドロウ、アイテム/力+ 60 %

アイテム：ポーションでセルフィのHPを回復

ガルバディアガーデンを出る。

駅へ行き、乗車する。

電車の外に出ようとする。

前の車両に行ってからすぐに戻る。

イベントが進み、デリングシティに到着する。

駅の外に出て、セルフィと話す。

カーウェイ邸前の警備員と話し、「町の外に連れて行ってもらう」を選ぶ。

レンタカーを借りる。

3.3 名も無き王の墓

直前でレンタカーを降り、名も無き王の墓に入る。

入り口にあるドロポイントからプロテスをドロ（アーヴァイン）。

墓内部に入ってすぐのところにある剣を調べて、記載されている出席番号を記憶する。

東の部屋へ行き*2、セクレトを倒す。

戦術 vs セクレト

3.3.1 セクレト

戦術の概要

スコールの連続剣で倒す。

敵の HP を 0 にしなくても戦闘は終了するが、20AP を獲得するため確実に倒すようにする。

G.F. : ディアボロス : エンカウントなし

: セイレーン : 魔力 + 40 %

アビリティ : 時空魔法精製 : ソウルオブサマサ 1 個 スコール (トリプル 60)

: : ソウルオブサマサ 1 個 アーヴァイン (トリプル 60)

: : ソウルオブサマサ 1 個 ゼル (トリプル 60)

まほう : スコール ゼル : 全部

: アーヴァイン ゼル : 全部

ジャンクション : スコール : /最強たたかう//

: アーヴァイン : /最強たたかう//

北の部屋へ行き*3、水門を操作する。

北の部屋のドロポイントからレビテトをドロ（アーヴァイン）。

西の部屋へ行き*4、水車を操作する。

西の部屋の隠しドロポイントからケアルラをドロ（アーヴァイン）。

中央の部屋へ行き*5、ミノタウロス・セクレトを倒す。

戦術 vs ミノタウロス・セクレト

3.3.2 ミノタウロス・セクレト

戦術の概要

ミノタウロスをスコールの連続剣で、セクレトをアーヴァインのショットで倒す。

セクレトを倒しきれなかった場合は、適当に攻撃して倒す。

select ボタンを押して地図を表示し、×ボタンを押して墓の外に出る。

レンタカーに乗ってデリングシティへ行く。

*2 十字路ではすべて右に曲がる。

*3 十字路ではすべて右に曲がる。

*4 十字路ではすべて右に曲がる。

*5 十字路では右、直進、左の順に進む。

イベントが進み、操作キャラがキスティスになる。

ジャンクション：スコール :カーバンクル///力+ 40 %

:アーヴァイン :外ディアボロス///

:ゼル :ディアボロス///エンカウント半減

G.F. :カーバンクル :HPJ

道なりに進む。

凱旋門内部 2 階へ行く。

ムービー終了後、レバーを操作する。

イベントが進み (ボタン連打 55 秒)、操作キャラがスコールになる。

アーヴァインが狙撃したのち、1 回だけ出るメニュー画面で以下の操作を行う。

ジャンクション：ゼル :すべて外す

:アーヴァイン :ディアボロス///エンカウント半減

ボタン連打約 1 分 55 秒。

サイファーおよびアイデアとの戦闘になる。

戦術 vs サイファー

3.4.2 サイファー

戦術の概要

スコールが普通に攻撃して倒す。

戦術 vs アイデア

3.4.3 アイデア

戦術の概要

スコールが普通に攻撃して倒す。

倒しきれなかった場合は、アーヴァインも攻撃してとどめを刺す。

イベントが進む。

ディスク 1 が終了する。

ディスク 2 に入れ替える。

4 ディスク 2、バラムガーデン修復完了まで

戦略概要

収容所脱出後のパーティ分割では、ミサイル基地にセルフイ、ゼル、リノア、バラムガーデンにスコール、キスティス、アーヴァインとし、余計なイベントが発生することを避ける。

ミサイル基地以降ではアビリティ「エンカウントなし」が使えるようになるので、イベント戦闘以外の戦闘は一切発生しなくなる。

取得 G.F.

リヴァイアサン（バラムガーデン；ノグからドロウ）

取得アビリティ

力 J（ブラザーズ）

エンカウントなし（ディアボロス）

HPJ（カーバンクル）

HP + 20 %（カーバンクル）

4.1 ウィンヒル (ラグナ編)

エルオーネの話が終わる。

レインの家へ行く。

キロスと話し、「話はいいや、また今度な」を選ぶ。

ジャンクション：キロス：ディアボロス///エンカウント半減

橋の手前でイベントを見る。

町の南端まで行く。

キロスとの会話イベントが発生する。

レインの家の2階へ行く。

レインと話す。

自室へ行き、ベッドを調べて「休む」を選ぶ。

イベントが進み、スコール編に移行する。

4.2 ガルバディア D 地区収容所

リノアと2回話す。

イベントが進む (ボタン連打 7分 45秒)。

キスティスと話す。

まほう：ゼル アーヴァイン：全部

ジャンクション：アーヴァイン：すべて外す

：スコール すべて外す

：ゼル 全 G.F./最強たたかう/アイテム/HP + 20%、力 + 60%、エンカウント半減

フロア 8 へ行き、警備員 2 匹を倒す。

武器奪回後に 1 回だけ出るメニュー画面で以下の操作を行う。

まほう：キスティス スコール：全部

ジャンクション：ゼル 外イフリート、外カーバンクル///

：キスティス：イフリート、カーバンクル/最強たたかう/アイテム/力 + 20%、

力 + 40%、力 + 60%

ウェッジ・ビッグスとの戦闘になる。

戦術 vs ウェッジ・ビッグス

4.2.1 ウェッジ・ビッグス

戦術の概要

キスティスの攻撃で 1 匹ずつ倒す。

上層へ進む。

拷問室に入る。

拷問室にいるムンバ3匹と話す。選択肢はすべて一番上のものでよい*1。

クレーンのスイッチを操作する。

最下層の奥の扉を調べる。

場面が切り替わり、操作キャラがゼルになる。

時計回りに走り、警備員から逃げる*2。

メンバー編成：リノア、スコール、ゼル

まほう：リノア キスティス：全部

G.F.：ブラザーズ：HP + 40 %

ジャンクション：キスティス：すべて外す

：リノア：イフリート、カーバングル/最強たたかう/アイテム/力+ 60 %、
力+ 40 %、力+ 20 %

上層へ進む。

フロア12の階段を上ったところで場面が切り替わり、操作キャラがアーヴァインになる。

ジャンクション：ゼル：外ディアボロス///

：アーヴァイン：ディアボロス///エンカウント半減

下層へ進む。

フロア4の階段を下りたところで場面が切り替わり、操作キャラがスコールになる。

ジャンクション：アーヴァイン：すべて外す

：ゼル：ディアボロス///HP + 20 %、力+ 60 %、エンカウント半減

最上階へ進み、警備メカを倒す。

戦術 vs エリート兵 + GIM52A

4.2.2 エリート兵 + GIM52A

戦術の概要

リノアのアンジェロで倒す。

脱出する*3。

セルフと2回話す。

メンバー編成：アーヴァイン、スコール、キスティス

「これでいい」を選ぶ。

列車に乗り込む。

*1 フロア4、9、12のシャッターが開くので、次に該当フロアを通過するときは近道を通るようにする。

*2 内側ぎりぎりを走らないと追いつかれてしまうので注意する。

*3 収容所が潜る場面では、スコールを左または下に進ませるとゲームオーバーになるので注意する。

4.3 ガルバディア軍ミサイル基地

軍用車でミサイル基地に入る。

ジャンクション：ゼル：///エンカウント半減 エンカウントなし

G.F.：ディアボロス：あんこく

左側の ID カード挿入口を調べてロックを解除し、左の扉から中に入る。

変電室前の選択肢では、「バレへんようにコソコソ行こかな...」を選ぶ。

地下1階の左方の部屋にいる手前の兵士と話す。

ランチャーリフト内にいる奥の兵士と話し、「...先に行っといてってゆうてたな」を選ぶ。

地下1階の左方の部屋にいる手前の兵士と話す。

変電室前の兵士と話す。

変電室に入る。

パネルを調べ、「とりあえず2、3発ドツいてみよかな?」「テキトーに押したれ~!」の順に選ぶ。

変電室の外に出る。

「あ~も~めんどくさい!バトルや~!」を選び、ガルバディア兵2匹を倒す。

管制室に入り、コマンド兵を倒す。

戦術 vs コマンドリーダー + コマンド兵 2 匹

4.3.1 コマンドリーダー + コマンド兵 2 匹

戦術の概要

リノアのアンジェロで倒す。

扉のすぐ左にあるパネルを調べる。

左のパネルを調べているキャラ*⁴ と話す。

奥の部屋に入り、パネルを調べる。設定時間は10分でよい。

右の扉から出る。

コントロールパネルの前にいる兵士と話し、IDカードを取得する。

コントロールパネルを調べる。

参考

コントロールパネルは以下の手順で操作する。

1. 「E」「D」「E」「A」の順にパスワードを入力して起動する。
2. 「TARGET」「SET ERROR RATIO」の順に選び、右ボタンを押して着弾誤差を最大値の一段階手前に設定する。
3. 「DATA UPLOAD」「YES」を選び、設定を更新する。
4. 「EXIT」「EXIT」を選び、終了する。

*⁴ 本チャート通りに進めた場合はゼル。

外に出て右へ進み、戦闘機に近づく。

BGH251F2 を倒す。

戦術 vsBGH251F2

4.3.2 BGH251F2

戦術の概要

ゼルのデュエルで倒す。

敵の HP は 6400 程度ということをおき、無駄に攻撃回数を増やさないように注意する。

BGH251F2 を倒すと、しばらくイベントが続いたのちエリート兵らとの戦闘になる。

このイベントの間に ボタンを連打し、直ちにリノアがアンジェロを使ってエリート兵らを一扫する。

辺り一帯を 1 周する。

イベントが進み、操作キャラがスコールになる。

4.4 バラムガーデン

まほう : スコール リノア : 全部

: キスティス セルフィ : 全部

: アーヴァイン ゼル : 全部

アイテム : ハイポーションでスコール、アーヴァイン、キスティスの HP を回復

ジャンクション : リノア : すべて外す

: ゼル : すべて外す

: スコール : イフリート、カーバンクル/最強たたかう/ドロー、まほう、アイテム/
力 + 20 %、力 + 40 %、力 + 60 %

: アーヴァイン : ケツァクワトル、シヴァ/最強たたかう/まほう、アイテム、ドロー/
力 + 60 %

: キスティス : セイレーン、ブラザーズ、ディアボロス/最強まほう/まほう、ドロー、
アイテム/HP + 20 %、魔力 + 40 %、エンカウントなし

G.F. : カーバンクル : HP + 20 %

カードリーダー前の教師の質問には、「...よくわからないけど誓っとくか」を選ぶ。

1 階ホールで風神・雷神と話す。

保健室前の廊下へ行き、「マスター派なので見てる」を選ぶ。

校庭へ行き、「学園長派だ」を選ぶ。

学食前の廊下で教師と話し、「もう、マスター派のふりはやめだ」を選び、ボムを倒す。

学食で左から 2 番目の女生徒と話し、ギサールの野菜を取得する。

エレベータで 2 階へ行く。

教室前の廊下でシュウと話す。

エレベータで 3 階へ行く。

シドと 2 回話す。

エレベータに乗る。

途中で停電になる。

昇降パネルを調べる。

床を調べる。

4.5 バラムガーデン MD 層

道なりに進む。

途中で出るスコールの台詞中の選択肢では、「いや、まだない」を選ぶ。

ハンドルを調べ、 ボタンを連打*5して回す。

梯子を上る場面の選択肢では、「俺が様子を見てくるか…」を選ぶ。

梯子を上る。

右にあるパネルを調べる。

壊れた梯子を調べ、「仕方ないな、おりよう」を選ぶ。

左下の柵を調べ、梯子を降りる。

レバーを調べる。

道なりに進み、オイルシッパーを倒す。

戦術 vs オイルシッパー

4.5.1 オイルシッパー

戦術の概要

スコールの攻撃で1匹ずつ倒す。

最深部へ行き、パネルを2回調べる。

イベントが進む。

シドと話す。

エレベータで2階へ行く。

デッキへ行く。

戻る途中でシューウが来て、イベントが進む(ボタン連打)。

エレベータで地下へ。

ジャンクション：スコール : HP を減らす

:アーヴァイン：HP を減らす

シドと話す。

左に進む。

イベントが進む(ボタン連打3分10秒)。

ノーグを倒す。

*5 連射速度に注意。1回目の挑戦で成功するためには毎秒10回以上は必要だが、速すぎると認識してくれない。参考までに、毎秒12回では可だが毎秒20回では不可だった。

4.5.2 ノーグ

まずはセルト・ヒサーリをアーヴァインのショットで倒す。

その間にスコールとキスティスは ATB ゲージをためておき、ノーグ出現後にすぐ行動できるようにしておく。

ノーグが出現したら、まずはキスティスがリヴァイアサンをドローする。

確実にドローが行われたことを確認したのち、スコールが連続剣でノーグを倒す。

サグト・ヒサーリとソルト・ヒサーリは赤になると攻撃してくるが、放置してしまっても構わない。

エレベータで1階へ行く。

保健室へ行き、カドワキ先生と話して「会いたい」を選ぶ。

1階ホールへ行き、シュウと話す。

エレベータで2階へ行く。

デッキへ行く。

イベントが進む(ボタン連打 55 秒)

エレベータで1階へ行く。

図書室へ行き、エルオーネと話す。

イベントが進む(ボタン連打 2分 50 秒)

自室から出て、下へ進む。

イベントが進む。

エレベータで2階へ行く。

デッキへ行く。

4.6 フィッシャーマンズ・ホライズン

町の人との話が終わる。

見たことある男と話し、「そうする」を選び、リフトで下に降りる。

駅長の家の2階へ行く。

駅長の家の2階にある隠しドローポイントからアルテマをドロー(キスティス)

まほう : スコール キスティス : アルテマ 2 個

: アーヴァイン キスティス : アルテマ 2 個

広場へ行く。

選択肢は「行く！」を選び、エリート兵らおよび BGH251F2 を倒す。

4.6.1 エリート兵 + ガルバディア兵 2 匹

戦術の概要

最初に行動順が回ってきたキャラがアルテマを使用して倒す。

4.6.2 BGH251F2

戦術の概要

スコールの連続剣またはアーヴァインのショットで倒す。

セルフィらと合流する。

パラムガーデンに戻る。

途中で見たことある男 2 と話し、「ああ、頼む」を選び、クレーンで上に上る。

エレベータで 1 階へ行く。

校庭でセルフィと話し、「アーヴァインにまかせる」を選ぶ。

イベントが進む (ボタン連打 2 分 20 秒)

場面が切り替わり、操作キャラがアーヴァインになる。

演奏する楽器はサクソ、エレキギター、ピアノ、エレキベースの 4 つを選ぶ*6。

場面が切り替わり、操作キャラがスコールになる。

学生寮前の廊下でリノアと話し、「じゃない...けど」を選ぶ。

アーヴァインと 2 回話す。

駅長の家の前に行く。

右に進み、雑誌を調べる。

イベントが進む (ボタン連打 2 分 45 秒)

エレベータで 3 階へ行く。

ニーダと話し、「そうだ」を選ぶ。

メンバー編成：ゼル、スコール、リノア

*6 どのキャラにどの楽器を振り分けるかは任意。コンサートで演奏される曲はバラードになる。

5 ディスク 2、終了まで

戦略概要

早さ J を取得するため、ガルバディアガーデンでは G.F. ケルベロスを取得する。
バラムでの風神・雷神戦後に取得できるアビリティのあんこくを使用することで、以降のボスは容易に倒すことができる。

取得 G.F.

パンデモニウム (バラム ; 風神からドロウ)
アレクサンダー (ガルバディアガーデン ; イデアからドロウ)

取得アビリティ

HP + 40 % (ブラザーズ)
あんこく (ディアボロス)
HP + 40 % (カーバンクル)

5.1 バラム

ガーデンでバラムへ行く。

見張りの兵士と話す。

一旦町の入り口付近まで戻ったのち、再び見張りの兵士と話す。

メンバー編成：ゼル、スコール、リノア

G.F.：カーバンクル：HP + 40 %

まほう：リノア アーヴァイン：全部

：ゼル キスティス ：全部

ジャンクション：リノア：ケツアクワートル、シヴァ/最強たたかう/ドロー、アイテム/力+ 60 %

：ゼル ：セイレーン、ブラザーズ、ディアボロス/最強まほう/まほう、ドロー、
アイテム/HP + 20 %、魔力+ 40 %、エンカウントなし

アイテム：ハイポーションでゼル、スコールの HP を回復する

：ポーションでリノアの HP を 700~900 まで回復する

ジャンク屋とホテルの間で画面を 17 回切り替える*1。

ホテル前の兵士 2 人と話す。

雷神を倒す。

戦術 vs 雷神 + ガルバディア兵 2 匹

5.1.1 雷神 + ガルバディア兵 2 匹

戦術の概要

スコールが雷神を攻撃し、ゼルがアルテマを使うことで倒す。

次の風神・雷神戦では 1 ターン目に風神がトルネド（ダメージ 400 程度）を使用するので、もし HP の減っているキャラがいる場合はこの戦闘中に回復しておく。

イベントが進み、風神・雷神との戦闘になる*2。

戦術 vs 風神・雷神

5.1.2 風神・雷神

戦術の概要

スコールまたはゼルが風神からパンドモニウムをまずドローする。

ドローが確実に行われたことを確認したのち、リノアがアンジェロを使用して倒す。

倒しきれなかった場合は、アルテマなどを使用してとどめを刺す。

イベントが進み（ ボタン連打 1 分 20 秒 ） バラムガーデンに移動する。

ニーダと話し、「そうだ」を選ぶ。

メンバー編成：リノア、スコール、セルフィ

*1 イベントを進行させる方法は他にも 2 つあるが、この方法が最速。

*2 雷神 + ガルバディア兵 2 匹戦からの連戦になる。途中でメニュー画面を開くことはできない。

5.2 トラビアガーデン

ガーデンでトラビアガーデンへ行く。

破壊されたステージ上の隠しドロポイントからオーラをドロ（リノア）
バスケットコートへ行く。

右に戻ろうとする。

イベントが進む（ボタン連打 2分 40秒）。

回想シーンになる。

海岸へ行く*3。

イベントが進む（ボタン連打 50秒）。

アーヴァインの後をついていき、右へ進む*3。

イベントが進む（ボタン連打 55秒）。

アーヴァインと話す。

キスティスと話す。

セルフイと話す。

イベントが進む（ボタン連打 2分 55秒）。

リノアに近づく。

メンバー編成：任意

ガーデンでガルバディアガーデン（アイデアの家のすぐ東に移動している）に近づく。

*3 幼年時代のキャラとは話す必要はない。

5.3 パラムガーデン

イベントが進む。

指令を出す場面では「攻撃の準備」「守りの準備」「年少クラスのこと」の3つを選択したのち、「以上！指示なし！」を選ぶ。

キスティスと話す。

メンバー編成：任意

エレベータで1階へ行く*4。

校庭へ行き、ゼルと話す。

リノアと話す。

上に進む。

イベントが進み（ボタン連打1分40秒）操作キャラがゼルになる。

校庭の奥へ行く。

イベントが進む。

カードリーダーへ行く。選択肢は「セルフイ、キスティス」を選ぶ。

まほう：キスティス リノア：全部

：セルフイ ゼル：全部

ジャンクション：ゼル：すべて外す

：リノア：すべて外す

：キスティス：ケツアクウァトル、シヴァ/最強たたかう/まほう、ドロウ、アイテム/
力+60%、魔力+40%

：セルフイ：セイレーン、ブラザーズ/最強まほう/まほう、ドロウ、アイテム/
HP+40%、魔力+40%

：スコール：ディアボロス、パンデモニウム//ドロウ あんこく/
力+20% エンカウントなし

アイテム：ハイポーションでスコール、キスティス、セルフイのHPを回復する

G.F.：ブラザーズ：HP+80%

：パンデモニウム：さきがけ

エレベータで2階へ行く。

教室に入り、パラ・トルーパー4匹を倒す。

戦術 vs パラ・トルーパー4匹

5.3.1 パラ・トルーパー4匹

戦術の概要

最初に行動順が回ってきたキャラがアルテマを使用して倒す。

サイレスを使われることもあるので注意する。

教室にいる女生徒と話す。

*4 3階からエレベータに乗る際は強制的に2階で降りさせられるので、すぐに乗りなおして1階へ移動する。

エレベータで3階へ行く。
イベントが進む(ボタン連打4分10秒)
エレベータで2階へ行く。
教室前の少年と話す。
敵兵士が現れる。選択肢は「あたりを見回す」「ドアの横の非常用スイッチを押す」の順に選ぶ。
敵兵士との空中戦になる。

参考

敵兵士との空中戦

ボタンの連射設定をしている場合は解除しておく。

以下の各動作の入力の際には対応するボタンを押し続けるだけでよく、連打する必要はない。

基本的に ボタンでガードし、敵の様子を見る。

敵が行動したら、こちらのガードを解いた直後に以下の行動をとる。

{ 敵が攻撃してきた場合 }

・ ×ボタンでキック攻撃をする。

{ 敵が防御姿勢をとった場合 }

・ ボタンでパンチ攻撃をする。

この方法で高確率で勝利することができる。

なお敵の HP ゲージを削りきれなくても、一定時間経過後にスコールの方が敵よりも HP が多ければ勝利となる。また敵の HP ゲージを削りきった場合も一定時間が経過しないとイベントが進まない。従って早く倒そうとすることは無意味であり、慎重に戦ってスコールの HP を減らさないようにすることが肝要である。

勝利後、 ボタンの連射を再設定する。

左に進み、ガルバディアガーデンへ行く。

5.4 ガルバディアガーデン

イベントが進む。選択肢は「行くぞ、リノア」を選ぶ。

ガルバディアガーデン内に入る。

イベントが進む。

メンバー編成：キスティス、スコール、セルフイ

右の通路から2階へ行き、左に進んで右手にある教室に入り、生徒と話してカードキー1を取得する。

1階のセーブポイントのあるフロアに戻り、左の通路からスケートリンクを通過して進む。

スケートリンクの向かい側にある教室に入り、生徒と話してカードキー2を取得する。

右の通路から3階へ行き、グラウンドへ行く。

グラウンドにあるドロポイントからシェルをドロ（キスティス）。

1階ホールへ行く。

ケルベロスを倒す。

戦術 vs ケルベロス

5.4.1 ケルベロス

戦術の概要

スコールのあんこくで倒す。

ジャンクション：キスティス：ケルベロス///

G.F.：ケルベロス：早さJ

1階ホールから左の通路に進み、奥の教室でカードキー3を取得する。

1階ホールに戻り、上に進んで途中にある階段から2階へ行く。

左に進み、エレベータでマスタールームへ行く。

サイファーを倒す。

戦術 vs サイファー

5.4.2 サイファー

戦術の概要

スコールのあんこくで倒す。

2 階の大講堂へ行く。

サイファーおよびアイデアを倒す。

戦術 vs サイファー

5.4.3 サイファー

戦術の概要

スコールのあるこくで倒す。

戦術 vs アイデア

5.4.4 アイデア

戦術の概要

キステイスまたはセルフイがアレクサンダーをまずドロウする。

ドロウが確実に行われたことを確認したのち、スコールのあるこくで倒す。

イベントが進み、ディスク 2 が終了する。

ディスク 3 に入れ替える。

6 ディスク 3、ルナゲートまで

戦略概要

アバドン戦後に G.F. パンデモニウムがさきがけを取得する。以降、先制の一撃で倒せるような戦闘ではこのアビリティをセットし、安全かつ迅速に戦闘を終了させる。

またその特性を最大限に発揮するため、そのような戦闘の際はバトルスピードを最遅にしておく。

ラグナ編では大量の経験値が入る。

ここままで比較的低いレベルを維持しているゼル、セルフのレベルを低く保つため、キロスやウォードへのジャンクションはキスティス、アーヴァインとする。

取得アビリティ

さきがけ (パンデモニウム)

早さ J (ケルベロス)

6.1 アイデアの家へ

保健室からスタート。

まほう：アーヴァイン セルフィ：全部

カードリーダーから外へ出る。

メンバー編成：任意

アイデアの家に入る。

建物内に入ってすぐのところにあるティンバー・マニアックスを調べる*¹。

アイデアと十分に話す*²。

下に戻ろうとする。

イベントが進む（ ボタン連打 1分 15秒 ）

エレベータで1階へ行く。

保健室へ行き、リノアがいる部屋に入る。

ラグナ編に移行する。

過去編成：キロス キスティス、ウォード アーヴァイン

*¹ これを行った場合、直後のシドとの会話イベントがカットされる。

*² 「たのみますよ、SeeD たち」という台詞が表示されるまで。

6.2 トラビア峡谷（ラグナ編）

イベントが進む（ ボタン連打 2 分 20 秒 ）
ドラゴンと戦う。

参考

ドラゴンとのバトル

ボタンの連射設定をしている場合は解除しておく。
以下の手順に従って戦いを進める。

A： ボタンを押し続けて防御姿勢を取る
まずはここからスタートする。

敵の攻撃速度を見て、高速の場合はそのまま防御を続け、低速の場合は B に移行する。

B： x ボタンを押して攻撃する

敵が低速の攻撃を繰り返したら、攻撃を防いだのち直ちに x ボタンを押して攻撃する。

その後の敵の復帰速度を見て、高速の場合は A に移行し、低速の場合は x ボタンを押して連続で攻撃する。

B から A に移行する際、敵の復帰速度が最高速の場合は防御が間に合わずダメージを受けてしまう。

そのため確実に勝利できるとは言えないが、負けた場合も何度でも再戦可能なので大きなタイムロスにはならない。

勝利したら、 ボタンの連射を再設定する。

選択枝は「ちょ、ちょっと待ってくれ」を選ぶ。

ジャンクション：キロス ：ケツァクワートル、シヴァ、ケルベロス/最強たたかう/アイテム/
力 + 60 %

：ウォード：セイレーン、ブラザーズ/最強たたかう/アイテム/HP + 40 %

：ラグナ ：HP を減らす（必要があれば）

右へ行き、ドラゴンに近づく。

ルブルムドラゴンを倒す。

戦術 vs ルブルムドラゴン

6.2.1 ルブルムドラゴン

戦術の概要

ラグナまたはキロスの特殊技で倒す。

スクール編に移行する。

6.3 白い SeeD の船へ

カードリーダーから外へ出る。

メンバー編成：任意

アイデアの家に入る。

アイデアと話し、魔女の手紙を取得する。

アイデアの家の外に出る。

ガーデンで北方の湾岸に停泊している白い SeeD の船に近づく。

イベントが進む。

白い SeeD のリーダーと 2 回話す。

イベントが進む (ボタン連打 2 分 15 秒)

6.4 ホライズンブリッジ

エレベータで 1 階へ行く。

保健室へ行き、リノアのいる部屋に入る。

イベントが進む。

右へ進む。

リノアと話す。

イベントが進む。

アイデアと話し、「ああ、覚えてる」を選ぶ。

メンバー編成：アーヴァイン、スコール、キスティス

上へ進む。

6.5 大塩湖

大塩湖に入る。

メンバー編成：アーヴァイン、スコール、キスティス

道なりに進み、アバドンを倒す。

戦術 vs アバドン

6.5.1 アバドン

戦術の概要

最初に行動順が回ってきたキャラがエリクサーを敵に使用して倒す。

ジャンクション：スコール：///力+ 40 % さきがけ

アイテム：ポーションでスコールの HP を 400 ~ 600 まで回復する (必要があれば)

G.F.：パンデモニウム：早さ J

コンフィグ：バトルスピードを最遅に設定する

見えない梯子を上り、謎の建造物に入る。

奥のリフトに乗る。

エスタに到着する。ラグナ編に移行する。

過去編成：キロス アーヴァイン、ウォード キスティス

6.6 ルナティックパンドラ研究所（ラグナ編）

右方の兵士と話す。

左方の兵士と話す。

ムンバと話す。

男と話す。

ムンバと話し、エスタ兵 1 匹を倒す。

選択肢は「不安だ...」を選び、出現するメニュー画面で以下の操作を行う。

ジャンクション：キロス ：セイレーン、ブラザーズ/最強たたかう/まほう、ドロー、アイテム/
HP + 40 %、魔力 + 40 %

：ウォード：ケツアクワートル、シヴァ、ケルベロス/最強たたかう、HP にケアルガ/
まほう、ドロー、アイテム/力 + 60 %、魔力 + 20 %、魔力 + 40 %

：ラグナ ：HP を減らす（必要があれば）

「完璧だ...！」を選び、ゲスパー + エスタ兵 + エスタ兵・ターミネーターを倒す*1。

エレベータで上の階へ行く。

研究所の外に出る。

男との会話が終わる。

研究所に入る。

エレベータで地下へ行く。

オダインに近づき、インピンシブル + エスタ兵 + エスタ兵・ターミネーターを倒す*1。

オダインの後を追って、エレベータで上の階へ行く。

研究所の外に出る。

イベントが進む。

6.7 エスタ（ラグナ編）

エスタ兵 2 匹を倒す。

リフターに乗り、上の階へ移動する。

研究室に入り、エスタ兵・ターミネーター 2 匹を倒す。

右側にあるパネルの下方を調べ、下の階のシャッターを開く。

リフターに乗り、下の階へ移動する。

下の階にあるドローポイントからダブルをドロー（ウォード）

奥の部屋に入る。

スクール編に移行する。

*1 ラグナまたはウォードの特殊技でまとめて倒す。

6.8 エスタ

イベントが進む(ボタン連打 2分 40 秒)

大統領官邸から出る。

右へ進み、リフターに乗る。選択肢は「内周道路経由」を選ぶ。

首都入口でリフターから降り、外に出る。

出口エレベータの横のパネルを調べ、レンタカーを借りる。

6.9 ルナゲート

レンタカーでルナゲートへ行く。

直前で降車し、ルナゲートに入る。

女性職員と話す。

男性職員と話す。

選択肢は「...どこだろうと行くさ」「...任せてみよう」の順に選ぶ。

メンバー編成：リノア、スコール、セルフイ

「...ああ」を選ぶ。

カプセル内に入る。

操作キャラがゼルになる。

ルナゲートの外に出る。

メンバー編成：アイデア、ゼル、キスティス

まほう：ゼル スコール：全部

ジャンクション：スコール：すべて外す

：ゼル : イフリート、ディアボロス、カーバンクル、パンデモニウム/最強たたかう//
力+ 60 %、さきがけ、エンカウントなし

7 ディスク 3、終了まで

戦略概要

G.F. パンデモニウムとケルベロス、およびルナティックパンドラ内で取得できる早さの書により、パーティ 3 人が早さにジャンクションできるようになる。

ケルベロスのカードからダッシュシューズを介してヘイストを精製し、ジャンクション素材として使用することで、ATB ゲージのたまる速度が大幅に上昇する。

取得アビリティ

早さ J (パンデモニウム)

取得アイテム

ロゼッタ石 (エスタ)

早さの書 (ルナティックパンドラ)

買い物

HP の書 3 個 (エスタ)

テント 31 個 (エスタ)

ハイポーション 31 個 (エスタ)

7.1 エスタ

レンタカーでエスタへ行く。

直前で降車し、エスタに入る。

魔法研究所に行き、研究助手と話し、「ああそうだ」を選ぶ。

研究所内に入り、オダインと話す。

魔法研究所の外に出る。

20分のカウントダウンが始まる。残り時間が15分になるまでに、以下の操作を行う。

ショッピングモールへ行き^{*1}、パネルを調べる。

Rinrin's Store (左上): 購入: HP の書 3 個

Cloud's Shop (右上): 購入: テント 31 個、ハイポーション 31 個

Cheryl's Store (右下) を調べ、ロゼッタ石を取得する。

ルナティック・パンドラとの第一接触ポイントへ行く^{*2}。

アビリティ: カード変化 : ケルベロス ダッシュシューズ 100 個

: 道具精製 : フォースの腕輪 シェルストーン 30 個

{ ウェッジ・ビッグスのカードを所持している場合 }

アビリティ: カード変化 : ウェッジ・ビッグス (全部) エクスポーション

{ インピンシブルのカードを所持している場合 }

アビリティ: カード変化 : インピンシブル (全部) 鉄パイプ

: 道具精製 : 鉄パイプ (全部) オーラストーン

アビリティ: 時空魔法精製: ダッシュシューズ 5 個 ゼル (ヘイスト 100)

: : ダッシュシューズ 5 個 キスティス (ヘイスト 100)

: : ダッシュシューズ 5 個 セルフィ (ヘイスト 100)

: 生命魔法精製: テント 10 個 スコール (ケアルガ 100)

: : テント 10 個 セルフィ (ケアルガ 100)

: : テント 10 個 リノア (ケアルガ 100)

アイテム: ロゼッタ石 パンデモニウム (早さ J)

: HP の書 3 個 セイレーン、リヴァイアサン、アレクサンダー (HPJ)

まほう: キスティス: アルテマ、ブリザガを全部捨てる^{*3}

: セルフィ アーヴァイン: 全部

*1 魔法研究所を出てから、右、右の順に進む。

*2 ショッピングモールから、下、上、左 (階段) の順に進む。

*3 まほう つかうと選び、当該魔法にカーソルを合わせて ボタンを押すことで魔法を捨てることができる。

ジャンクション：アーヴァイン：すべて外す

：セルフィ　　：ブラザーズ/最強まほう/まほう、ドロー、アイテム/
HP + 40 %

コンフィグ：バトルスピードを最速に設定する

残り時間が 15 分になると、ルナティック・パンドラが第一接触ポイントに現れる。

エリート兵 + ガルバディア兵を倒す。

ルナティック・パンドラ内に移動する。

7.2 ルナティック・パンドラ

入ってすぐのところにあるドローポイントからメテオをドロー（キスティス）。

1 番エレベータ（左）で下の階へ行く。

左側方の窪みを調べ、早さの書を取得する。

奥の通路へ進む。

イベントが進み、操作キャラがスコールになる。

7.3 ルナサイドベース

ピエットと話す。

リノアに近づく*4。

医務室へ行く。

2階の部屋へ行き、エルオーネと話す。

管制室へ行き、セルフイの右側にあるパネルを調べる。

医務室前の廊下へ行く。

リノアに触れて弾き飛ばされる。

階段のある廊下へ一旦移動したあと、すぐに医務室前の廊下に戻る。

4秒程度待機してから、管制室へ行く*5。

リノアに触れて弾き飛ばされる。

セルフイの右側にあるパネルを調べる。

2階廊下へ行く。

ロッカールームに入り、リノアに近づく*6。

右から2番目のロッカーを調べ、宇宙服を着る。

ドックに入る。途中まで進んだら戻る。

管制室へ行き、ピエットと話す。

エルオーネと話す。

右の部屋に行き、エレベータに乗る。

脱出ポッドに入り、エルオーネと話す。

所定の位置につく。

イベントが進む(ボタン連打4分)

エルオーネと話す。

イベントが進む(ボタン連打7分)

リノアを捕まえる。

参考

Catching Rinoa

1分30秒間の間に十字キーで視点を動かしてリノアを探し、時間経過後に画面内にリノアの全体像が入っていればクリアとなる。

初期の画面内にリノアの姿が見えない場合は、×ボタンを押しながら操作すると速く視点が動くことを利用し、速やかにリノアを探し出す。

リノアの姿を確認したら、その位置が画面の中央に来るように調整しつつ時間が経過するのを待つ。

イベントが進む(ボタン連打2分)

*4 左方の画面外にいる。

*5 このときはリノアを追い越してよい。

*6 宇宙服のあるロッカーのすぐ左で、壁越しに近づけばよい。

7.4 飛空艇ラグナロク

アイテム：早さの書 ブラザーズ（早さ J）

：ハイパーションでスコール、リノア、セルフイの HP を回復する

まほう：リノア キスティス：全部

：スコール ゼル ：全部

ジャンクション：ゼル ：すべて外す

：キスティス：すべて外す

：リノア ：ケツアクウァトル、シヴァ、ケルベロス/最強まほう/まほう、ドロー、
アイテム/魔力 + 20 %、魔力 + 40 %、力 + 60 %

：スコール ：イフリート、ディアボロス、カーバンクル、パンデモニウム/最強たたかう/
あんこく、アイテム/力 + 40 %、力 + 60 %、さきがけ、エンカウントなし

プロパゲーターをすべて倒す。

戦術 vs プロパゲーター

7.4.1 プロパゲーター

確認

体色が赤色、黄色、緑色、紫色の 4 種が各 2 匹ずつおり、同じ色のプロパゲーターを連続して倒さないと何度でも復活してしまう。

倒す順は、紫色 赤色 緑色 黄色または紫色 赤色 黄色 緑色とする。

戦術の概要

スコールが普通に攻撃して倒す。

操縦室へ行くとイベント。

イベントが進む（ ボタン連打 9 分 ）

ラグナロク内に戻り、客室へ行く。

イベントが進む（ ボタン連打 1 分 50 秒 ）

操縦室へ行く。

ラグナロクでエスタ国立魔女記念館へ行く*7。

*7 select ボタンを数回押して地図を全画面表示にし、目的地にポイントを合わせて ボタンを押すと、自動で最短ルートを通って操縦してくれる。

7.5 エスタ国立魔女記念館

入口の兵士と話し、建物内に入る。

奥の部屋へ進む。

イベントが進む（ ボタン連打 1 分 20 秒 ）。

下に進む。

ラグナロクでイデアの家へ行く。

着陸後、フィールド上で以下の操作を行う。

いれかえ：リノア、スコール、キスティス

7.6 イデアの家

花畑へ行く。

リノアと話す。

イベントが進む（ ボタン連打 1 分 40 秒 ）。

外に出ようとする。

外に出る。

フィールド上で以下の操作を行う。

いれかえ：リノア、スコール、セルフイ

ラグナロクに乗り込み、エスタへ行く*⁸。

7.7 エスタ

大統領官邸へ行く。

ラグナと話し、「アルティミシアを倒す作戦って？」を選ぶ。

イベントが進む。選択肢は「長そうだからいい」を選ぶ。

ラグナと話し、「いいだろう」を選ぶ。

イベントが進む（ ボタン連打 1 分 10 秒 ）。

ラグナロクでティアーズポイントに近づく。

イベントが進む（ ボタン連打 1 分 ）。

ラグナロクから降りる。

*⁸ エアステーションに着陸すると速やかにエスタ市内に入ることができる（自動操縦を利用すればエアステーションまで連れて行ってくれる）。

7.8 ルナティック・パンドラ

ジャンクション：スコール：///エンカウントなし 力+ 20 %
風神・雷神を倒す。

戦術 vs 風神・雷神

7.8.1 風神・雷神

戦術の概要

スコールのあんこくで1匹ずつ倒す。

ジャンクション：スコール：///さきがけ エンカウントなし

： HP を減らす（必要があれば）

アイテム：ポーションでスコールのHPを1000~1200まで回復する

：パワーアップ（全部） スコール

道なりに進み、機動兵器8型BISを倒す。

戦術 vs 機動兵器8型BIS

7.8.2 機動兵器8型BIS

戦術の概要

スコールの連続剣1~2回で倒す。

攻撃を加えるとツイン・ホーミングレーザーによるカウンター攻撃をしてくるので、連続剣1回で倒しきれなかった場合HPを高めに保たないとスコールが死亡してしまう。

そこで、オーラを使用してHPが高い状態でも特殊技が出せるようにする。

行動

戦況	リノア	スコール	セルフイ
戦闘開始直後	オーラ（ス）	待機	待機
スコールがオーラ状態	待機	連続剣	待機
敵がツイン・ホーミングレーザーを使用後	待機	連続剣	ハイポーション（ス）

通路を進み、ドアの直前で以下の操作を行う。

ジャンクション：スコール：///エンカウントなし さきがけ

部屋に入る。イベントが進む（ ボタン連打1分30秒）

サイファーを倒す*⁹。

戦術 vs サイファー

7.8.3 サイファー

戦術の概要

スコールのあんこく2回で倒す。

イベントが進む。

メンバー編成：ゼル、スコール、セルフイ

ディスク3が終了する。

ディスク4に入れ替える。

*⁹ 戦闘開始時に全員のHPが全回復するので、事前にHPを回復する必要はない。

8 ディスク 4、終了まで

戦略概要

リノアのヴァリーを主力として戦っていく。

リノアには攻撃魔法をメテオのみ持たせておけば、自動でメテオを使用して1回あたり30000以上のダメージを与えるので非常に強力である。

アルティミシア城では、アルティミシアを倒すのに必要な最低限の戦力を調えるための「特殊技」「アイテム」と、タイムの安定を図るための「セーブ」の3つの封印を解除する。

8.1 ルナティック・パンドラ

ジャンクション：スコール : HP を減らす
: : /最強たたかう//力+ 20 % HP + 40 %
: セルフィ : ///HP + 80 %
: ゼル : セイレーン/最強ぼうぎょ/アイテム/
: キスティス : リヴァイアサン/最強ぼうぎょ/アイテム/
: アーヴァイン : アレクサンダー/最強ぼうぎょ/アイテム/

アイテム：ゼル、セルフィの HP を回復

コンフィグ：バトルスピードを最遅に設定する

アデルの部屋に入る。

アデルを倒す。

戦術 vs アデル

8.1.1 アデル

戦術の概要

スコールの連続剣で倒す。

敵の 1 ターン目の行動がメテオなので、連続剣が発動する前に敵に行動されるとスコールが死ぬ可能性が高い。この場合は、ゼルまたはセルフィがフェニックスの尾を使用して直ちに復活させ、再度連続剣を狙っていく。

イベントが進む（ ボタン連打 2 分 ）

8.2 はじまりの部屋

セーブポイントで以下の操作を行う。

ジャンクション：リノア : HP を減らす
: スコール : 外ディアボロス///さきがけ 力+ 20 %
: セルフィ : ディアボロス///エンカウントなし

アイテム：スコール、セルフィの HP を回復する

いれかえ：リノア、スコール、セルフィ

コンフィグ：バトルスピードを最速に設定する

魔女に近づく。

『魔女』との連戦になる。

8.2.1 『魔女』

戦術の概要

リノアはまずヴァリーを使用し、以後は自動でメテオを連打する。

スコールも攻撃して、次々と現れる『魔女』を倒していく。

セルフィは、リノアがヴァリーを使用した直後にハイポーションを使用してリノアを回復し、その後もダメージを受けたら回復にまわる。

11匹目の『魔女』はHPが32500もあり、メテオ1回で倒せないことが多い上にカウンター攻撃で2000以上のダメージを与えてくる。

HPを高めに入れておき、メテオ1回で倒しきれなかった場合は直後にスコールが攻撃して倒す。

アイデアの家の海岸へ進み、アルティミシア城に入る。

8.3 アルティミシア城

セーブ

メンバー編成：リノア、スコール、セルフィ

スフィンクスに触れる。

スフィンクスおよびアンドロを倒す。

8.3.1 スフィンクス・アンドロ

戦術の概要

最初はスフィンクスとして現れ、これを倒すと続けてアンドロとの戦闘になる。

まだ一つも封印を解除していない状態なので、普通に攻撃して倒す。

いずれもスコールの攻撃2回で倒せる。

封印は「特殊技」を解除する。

ジャンクション：リノア：HPを減らす

：スコール：HPを減らす

シャンデリアに乗って落下する。

ワインセラーに入り、トライエッジに触れる。

トライエッジを倒す。

8.3.2 トライエッジ

戦術の概要

スコールの連続剣で倒す。

封印は「アイテム」を解除する。

中庭と礼拝堂を通過し、時計塔に入る。
振り子につかまってテラスへ行き、ティアマトに触れる。
ティアマトを倒す。

戦術 vs ティアマト

8.3.3 ティアマト

戦術の概要

スコールの連続剣とリノアのヴァリーで倒す。

6 ターン後にダークフレアを使用するので、その前に倒しきれるようコマンド入力はややかに行う。

封印は「セーブ」を解除する。

振り子につかまって時計塔内部に戻り、道なりに進む。
アルティミシアの部屋直前のセーブポイントで以下の操作を行う。
アイテム：ロケットエンジン ケツアクウァトル（早さ + 40 %）
ジャンクション：リノア : ///力 + 60 % 早さ + 40 %

{所持しているオーラストーンが1個以上ならば}

ジャンクション：スコール：HP を減らす

アイテム：ハイポーションでスコール以外のキャラの HP を全回復させる

：ハイポーションとポーションでスコールの HP を 2400 ~ 2600 まで回復する

{所持しているオーラストーンが0個ならば}

ジャンクション：スコール：HP を減らす

：リノア : HP を減らす

アイテム：ハイポーションでスコール、リノア以外のキャラの HP を全回復させる

セーブ

アルティミシアの部屋の扉に触れ、「かまわない、心の準備はできている」を選ぶ。
アルティミシアを倒す。

8.3.4 アルティミシア

確認

戦闘開始時のメンバーが6人の中からランダムで選択されるため、そのメンバーによって戦術を場合分けする必要がある。

攻撃を担当するリノア、スコールがいないと始まらないので、この2人が初期メンバーに含まれていなかった場合は、例外はあるが基本的にはリセットしてやり直す。

死者が出ると、しばらくしてからそのキャラが消滅して代わりのメンバーが補充される。レベルの低いキャラから優先的に補充されるため、概ねその順番はゼル>セルフィ>リノア>キスティス>スコール>アーヴァインとなる。

戦術の分岐

初期メンバーに応じて、使用する戦術は以下のように4つに大別される。

初期メンバー	使用する戦術
リノアがいる	戦術 A
リノアはいないが、スコールがいる	戦術 B
ゼル、セルフィ、キスティスまたはアーヴァイン	戦術 C
上記以外	リセットしてやり直し

戦術の概要

敵の形態変化が進むにつれ、敵の攻撃が激化しこちらが行動する隙が少なくなる。そこでアルティミシア第1形態戦中に、最終形態戦までを見据えた準備を行う。

とは言え補助効果は持続時間に限りがあるので、最終形態の途中でその効果が切れるという致命的な事態も起こり得る。できるだけ最後まで効果を持続させられるよう攻撃を開始する直前に重要な補助魔法を使用するほか、途中で効果が切れても即全滅には至らないように戦術を設計する必要がある。

また、全形態を通して所持している魔法を消し去る攻撃をすることがある。

もしトリプル、ヘイスト、メテオといった魔法を消し去られると厳しくなる。序盤でこれが起こった場合はリセットしてやり直るのが賢明である。

次に、戦術 A,B,C について具体的な戦術を記述する。

戦術 A

・アルティミシア第 1 形態

以下の順番で準備を調べていく。

- 1) シェルストーン (セルフィ) { 初期メンバーにセルフィがいる場合 }
- 2) シェルストーン (スコール) { 初期メンバーにスコールがいる場合 }
- 3) オーラストーン (リノア) { オーラストーンを所持している場合 }
- 4) 全員の ATB ゲージがたまるまで待つ
- 5) リノアがヴァリーを使用
- 6) 英雄の薬 (リノア)

ここまでを実行すれば、あとはリノアが自動的にメテオを使用して敵を倒してくれる。

なお、敵の攻撃によりストップ状態になったり、リノア以外のキャラが大きなダメージを受けた場合はエリクサーで回復する。また、オーラストーンを所持していない場合にメールシュトロムを受けてリノアがカーズ状態になった場合は、万能薬を使用して解除する。これらは、上のすべての行動に優先して実行される。

・グリーヴァ

リノアが 1~2 回攻撃すると終了する。このとき、敵はショックウェーブ・パルサーを使用する。

セルフィやスコールがいる場合はリノアが攻撃する直前^{*1}にほかのキャラがラストエリクサーを使用し、ショックウェーブ・パルサーに耐えられるようにする。

・アルティミシア第 2 形態

リノアが 1~2 回攻撃すると終了する。

セルフィやスコールがいる場合、彼らは何もせず ATB ゲージをためておき、アルティミシア第 3 形態戦開始直後に行動できるように調整しておく。

・アルティミシア第 3 形態

戦闘開始直後に敵がヘル・ジャッジメントを使用する。

リノア以外のキャラがいる場合はその直後にラストエリクサーを使用して速やかにダメージを回復する。また、英雄の薬をリノア以外のキャラに使用する。

リノアが 2~3 回攻撃すると、アルティミシアが話し出す。この後 5 回攻撃すると撃破となる。

この状態になったら、リノア以外のキャラも全員がフレアストーン等で攻撃し、すばやく戦闘を進行させる。

*1 直前とは言え、リノアの早さは非常に高いので、グリーヴァ戦開始直後に使用するくらいでよい。

戦術 B

・アルティミシア第 1 形態

以下の順番で準備を調べていく。

- 1) 英雄の薬 (スコール) { オーラストーンを所持していない場合 }
- 2) シェルストーン (セルフィ) { 初期メンバーにセルフィがいる場合 }
- 3) オーラストーン (スコール) { オーラストーンを所持している場合 }
- 4) 英雄の薬 (スコール) { オーラストーンを所持している場合 }

ここまでを実行したら、スコールが連続剣を使用して倒す。

なお、敵の攻撃によりストップ状態になったり、スコール以外のキャラが大きなダメージを受けた場合はエリクサーで回復する。これは、上のすべての行動に優先して実行される。

またオーラストーンを所持しておらず、スコールがオーラ状態になっていない場合は、アルティミシア第 3 形態戦に入るまではスコールの HP を回復してはならない。間違ってラストエリクサーを使用してしまわないよう特に注意する。

・グリーヴァ

スコールが連続剣で 1~2 回攻撃すると終了する。

セルフィがいる場合はスコールが攻撃する直前に第 3 者^{*2}がエリクサーでセルフィを回復し、ショックウェーブ・パルサーに耐えられるようにする。

・アルティミシア第 2 形態

スコールが連続剣で攻撃する。1 回で倒しきれなかった場合は次の攻撃機会に普通に攻撃すれば倒せる。セルフィがいる場合は、もし大きくダメージを受けるようなことがあれば自分にエリクサーを使用し回復するが、そうでなければ何もせず ATB ゲージをためておき、アルティミシア第 3 形態戦開始直後に行動できるよう調整しておく。

*2 スコール、セルフィ以外のもう 1 人のキャラを指す。

・アルティミシア第3形態

この戦闘が始まるころにはスコールのオーラ状態が切れていることが多く、そうでなくても倒しきるまでにオーラ状態や無敵状態が切れてしまい危険な状況に陥ることも多い。

敵にダメージを与えなければこの形態の敵の攻撃は打撃とヘル・ジャッジメントと一部の魔法に限定されるため、この隙に再度準備を調える作業を行う。

具体的には、以下の手順で行動する。

- 1) 戦闘開始直後のヘル・ジャッジメントが来たら、ラストエリクサーを使用して回復する
- 2) スコールの無敵状態が切れるまで待つ
- 3) ヘル・ジャッジメントを受け、スコールのHPが1になる
- 4) 英雄の薬(スコール)

スコール以外に生存しているキャラがいる場合は、2)の操作中にそのキャラが死亡しないよう、HPが少なくなったらエリクサー等で回復する。また、同じく2)の操作中、余裕があればスコールが攻撃してよい。

以上の手順が完了したら、スコールが連続剣を1~2回使用する。

アルティミシアが話し出したら、その後5回攻撃すれば撃破となる。生存しているキャラ全員がフレアストーン等で攻撃し、すばやく戦闘を進行させる。

戦術C

・アルティミシア第1形態

誰か1人が死亡すると、そのキャラと入れ替わって戦闘に参加するキャラはリノアになる。

そこで、敵の攻撃と、余裕があればパーティアタックで誰か1人を死亡させ、その後はハイポーション等で回復しながらリノアと入れ替わるまで待つ。

首尾よくリノアが戦闘に加わったら、速やかに戦術Aに移行する。

以上が戦術の全容であるが、敵の魔法消滅攻撃などにより予期せぬ事態になることも多い。

攻撃の要であるリノアやスコールが機能している限りそのような事態になってもなんとかなることも多いので、特に最終形態まで戦闘が進行してあとわずかで倒せるという状況では、臨機応変にあきらめずに戦っていく。

8.4 エンディング

特に何もすることはない。

THE END の文字が表示されるまで、約 24 分間待つ。