

小ネタ・裏技・その他

- 小ネタ・裏技・その他
 - いっき食い
 - 食事動作省略
 - スコア評定早送り
 - 自動着席
 - 簡単カバン追加
 - イベントスキップ
 - お座りメルセデス
 - 未熟なナップル
 - 丈夫なルーワート
 - SHOPで両替え
 - 強制リトライ
 - 強制リトライ補足
 - グウェンドリンがドレスに着替えてるときに調合したら？
 - ホームポイントと隠れ地下街での行動制限
 - 雪山でクーラー、炎の国でウォーマーを飲んだら？
 - レヴァンタンの上で調合
 - ステージクリアランクについて
 - キャリーオーバーの算出
 - サイファー経験値の法則
 - コールフォゾンでexp稼ぎ
 - 終章フォゾン荒稼ぎ
 - カロッチオを使わずヒールを作る
 - 重ねがけ
 - 基本セット
 - 空中での応用行動
 - 回復アイテムで無敵時間
 - コンボが100連発決まると...

誤字

-
- ゾンビ化 (バグ)
- PSP版プリクラにオーディンスフィアのSP映像が隠しで入ってるってホント？
- NotoKawaiiyoNotoって何？
- スタッフロールの歌ってなんて歌ってるの？
- 声優一覧
- ファミ通レビューの内容

いっき食い

数回食えることが可能な食べ物は ボタンを連打するといっき食いが出来る。
ただし、解毒剤等の時も連続で飲んでしまうので注意。

食事動作省略

料理屋とカフェで注文後×で食べる動作をスキップ。

スコア評定早送り

を押しっぱなしにする。

自動着席

屋根裏部屋でアリスが何も持っていない状態で方向キーの を押すと勝手に椅子に座る。
本やソクラテス (猫) を持っている時も でも座れる。(マニュアル上では)

簡単カバン追加

ポシェット等をまとめて数個買った場合、R2でカバンウインドウを開き、
カーソルを買ったカバンにあわせて を二回押せば追加カバンとして登録される。
続けて複数のカバンを処理する際、アイテムリングから選ぶより早くて簡単。

イベントスキップ

シーンタイトルがフェードアウトして黒くなったタイミングでスタートボタンを押すと、イベント前にスキップメニューが出せる。
押しっぱなしは無効なのでタイミングよく押すこと。

お座りメルセデス

メルセデスを操作中、 ボタンを約10秒間押し続けるとその場にペタンと座る。
座った状態で同時に を押すとその体制のまま溜め攻撃のためのチャージも出来る。

未熟なナップル

ナップルの種を植えたはいいがフォゾンがほんの少し足りなくて未成熟な実がなっている場合、

フォゾンを足してやらなくても、そのまま木が枯れるのを待てば普通にナップルの実ができる。
(これはナップルのみ可能な技で、他の種では不可能)

正確には、ナップルはフォゾン13個で未成熟な実が一つ、15個で完熟の実が一つ、16個で完熟の実と未成熟な実が一つずつできる。
ナップルが一つ手に入れば良いという場合は、フォゾン13個の時点で枯れるのを待てばOKだし、

一つの木から二つのナップルを収穫したい場合、必要フォゾンは18ではなく、実質16でOKということになる。

その場合、先に実った方のナップルはしなびる前に攻撃して収穫しておく必要があるが、その際、未成熟な実に攻撃が当たるとそちらは実が消滅してしまうので注意が必要。
攻撃をせずに木が枯れるまでほおっておくと、しなびたナップルと普通のナップルが一つずつ手に入ることになる。

丈夫なルーワート

ルーワートの種を植えた後、必要フォゾン(30個)を与えて放置すると枝部分は枯れるが、ちゃんとルーワートのハーブは地面に落ちて残る。

SHOPで両替え

買い物をする時、買った物の金額より余分にラグナ銀貨を10G単位で渡すとタイタン金貨に両替えしてくれる。

バレンタイン系の三種の硬貨を余分に渡した場合はそのまま返してくれず、これも全部タイタン金貨に換えられてしまうので注意。

強制リトライ

敵がいなくても何らかの方法で自殺(サイクロンに飛び込む、ナパームで自爆等)すればリトライされる。

この方法で評価後もリトライできるので、ランクが低かった場合などに。

自殺する手段が何もない場合、START+SELECT+L1+R1で屋根裏部屋のアリスの所へ戻れば同じステージから再開できる。

敵を殲滅する前ならSTARTボタンのメニューからRETRYを選ぶのが手っ取り早い。

強制リトライ補足

種類と違いについて

自殺

もっとも手っ取り早い方法。

自殺すると現ステージを、アイテム、HP量、サイファーゲージ、経験値などのすべてのパラメーターが

現ステージを開始した状態に戻った上ですぐに現ステージを再開できる。

初期からサイクロンが使えるグウェンドリン、コルネリウス、ベルベットはサイクロンで、サイクロンを覚える前のオズワルドとサイクロンが使えないメルセデスはナパームで自爆、

もしくはキラークラウドを使うのが早くて確実。

S+S+L1+R1

屋根裏に戻って本を選ぶ動作が増えるだけで後の条件は自殺と同じ。

RETRY

前二つと異なるのは、RETRYを選んだステージの一つ前に自分がいたクリア済みのステージに戻る点。

あとの条件は同じだが、敵を殲滅してしまうとRETRYは選べなくなるため注意。

HOME

現時点でのアイテム、サイファーゲージ量、稼いだ経験値などはそのままでホームポイントへ戻る、いわゆる途中帰還。

HP量はホームポイントへ戻った時点で全回復する。

当然、そのラウンドのステージはまた最初からプレイすることになる。

グウェンドリンがドレスに着替えてるときに調合したら？

いつもどおりフォゾンがちゃんと出るが、武器がないので当然吸えない。

じゃあ種を育てれば...と思っても、これも植えられない。

結局どうすることも出来ず、出たフォゾンが無駄になるだけなのでやめておこう。

ちなみにドレス姿時の方が落ちているアイテムを拾うのが若干早く、物を食べるのは若干遅い。

また、わずかな間だが、コルネリウスの二章とベルベットの五章もそれぞれ一幕では武器を取り上げられてしまっているため調合は出来るがフォゾンは吸えない。

ホームポイントと隠れ地下街での行動制限

上はグウェンドリン、コルネリウス、ベルベット限定の行動だが、どのキャラもホームポイントとプーカの隠れ地下街では

種を植えるのとタマゴをヒヨコに孵すことができない。

また、魔法薬は飲む系の物（ヒール、ペインキラー、リジェネレーション等）は使用することが出来るが、

それ以外の攻撃系や補助系の物は使っても床にそのまま落とすだけとなる。

武器でのフォゾン吸収は可能。

雪山でクーラー、炎の国でウォーマーを飲んだら？

体力の減少の仕方が2倍ほど早まる。

それぞれ正しくウォーマー、クーラーをもう一度飲み直すことで減少が止まる。

レヴァンタンの上で調合

終焉の最終ステージである対レヴァンタン戦では、通常は魔法薬を調合すること自体はできて

も、すべて地面というかレヴァンタンの上を通り抜けて魔法薬が落下していってしまい、入手することはできない。

が、引き寄せの指輪を装備し、調合したら即ダッシュしてうまく魔法薬を足元に落とすことができれば

指輪の効果で魔法薬を入手することができる。

ステージクリアランクについて

S 1,000以上

A 900以上

B 700以上

C 400以上

D 399以下

タイムボーナスの上限500

+ ダメージボーナスの上限500

+ キャリーオーバー(前回の余剰分)

- 多少の時間経過があってもタイムボーナスは減算されない。なのでキャリーオーバーなしでも1000に届く。
- ボスステージ以外ならノーダメージかつ30秒以内でタイムボーナスとライフボーナスで1000確定。
- 後半のラウンドだとノーダメージじゃなくても500取れる。といってもほぼノーダメージってくらい軽微なダメージの場合だけど。
- 雪山と炎の国は魔法薬が装備で地形ダメージを防いでおかないとSは難しい、というかほぼ無理かも。

キャリーオーバーの算出

前回戦闘時の評価が

スコア965でA 65がキャリーオーバー

スコア1,234でS 234がキャリーオーバー

100以上のキャリーオーバーを残すにはS必須なのでSを取ると次のSも取りやすくなる。

- CとかDとかなら100以上キャリーオーバーするはず。

- CまたはDでキャリアオーバーを発生させ、次回以降満点に近いSランクを続けると高いキャリアオーバーのまま進める。

難易度：HELLにはキャリアオーバーがない

サイファー経験値の法則

各キャラのラウンドの順番で、後半ラウンドであるほどフォゾン一個あたりで取得できる経験値が高くなる。

フリー戦をする場合は、前半に登場するラウンドでは魔法薬合成やコールフォゾンは控えたほうがよい。

すなわち、上記は終章のラウンドで使って稼ぐのが効率が良いということ。

コールフォゾンでexp稼ぎ

コールフォゾンを使ってフォゾンを放出しても、それまで溜まっていた経験値は減らないので、
コールフォゾン 吸収 コールフォゾン 吸収 コールフォゾン 吸収

と繰り返すことで簡単にサイファーの経験値稼ぎが出来る。

1フォゾンあたりの経験値が高い終盤のステージで行うと効率が良い。

またサイファーゲージ数が少ない方がフォゾン1個分のゲージの増加量の恩恵が大きいので、
(1ゲージ増やすのに必要なフォゾンはゲージ0なら7個、9だと15個ほど)

少ないゲージで繰り返しコールフォゾンを使用した方が効率が良い。

終章フォゾン荒稼ぎ

オズワルド編とベルベット編で可能。

用意するもの：終章HOMEのショップで売っている引き寄せの指輪3個(5G×3)、マテリアル2個(5G×2)、ハバニール1個

フォゾン経験値は場所に依存するため、必ずオズワルドはボルケネルンで、ベルベットはネビュラポリスで合成すること。

マテリアルに指輪を入れてマテリアル7と14を作り、更にこれを掛けてマテリアル98を作る。

そこへハバニールを加えてエクストラフォゾン+生成時のフォゾンで45個+コールフォゾン循環で42個=合計87個で、

$87 \times 70 = 6090$ の経験値、精霊石装備なら $87 \times 77 = 6699$ の経験値を稼ぐことが可能。

オズワルドはマテリアルも終章のHOMEショップで買えるが、ベルベット編では終章のHOMEショップにマテリアルがないため、

ネビュラポリスのショップで購入するか、もしくはラックアップを飲んでから戦闘して回収したり、前もって準備しておくが良い。

カロッチオを使わずヒールを作る

マテリアル4に、熟したマルベリー・腐ったマグル・しなびたナップル・発酵したグレイプのいずれかを合成すると、何故かヒールが完成する。

カロッチオは進行状況によっては入手しづらいので利用すると楽になる。

果実を変化させるには木の状態で長時間放置すると良い。

重ねがけ

魔法薬は異種であれば同時使用して効果重複させることができる。

たとえばエレメント系とアンリミテッドパワーを重ねておけばゴリ押しができる。

(さらに攻撃力倍増系のサイファースキルを使っておけばボス戦がかなりラクに。)

理不尽なボス戦が多い当ゲームにおいては特に上記組み合わせは必須ともいえる。

基本セット

上記重ねがけにおいて、大ボス戦における基本セット。

それぞれの魔法薬、スキルとも、使用できる条件が揃い次第いつでも使えるよう準備しておこう。

魔法薬は余裕を持って所持しておくのが基本。

エレメント系 + アンリミテッドパワー + オーバーロード (グウェンドリンはさらにシャドウアレイ) + ペインキラー

ペインキラーは特に無くても良いが、エレメントが切れたときの保険としてかけておくと安全度アップ。

オズワルドはさらにバーサクを併用することになるが、アンリミを使っていてもPOWゲージの減りはそれなりに速いため

必ずゲージを常に確認し、切れる前にバーサク解除 ~ アンリミ効果で速攻100% ~ バーサク発動を繰り返すようにしよう。

空中での応用行動

コルネリウスとベルベットは空中でループする攻撃を持つが、これは一度ボタン連打をやめて (コルネリウスの場合はレバー下入力を解除でもいい) 停止させると、通常空中攻撃に移行できる。

また、ベルベットは二段ジャンプ後の攻撃からであれば、×ボタンで特殊移動を途中発動させることができる。

回復アイテムで無敵時間

ヒール、エリクサー、テイクアウト料理などの回復系アイテム摂取中に敵から即死ダメージ、もしくはダウン攻撃を食らうと、しっかり回復した上、数秒間、キャラが点滅する無敵状態になる。

狙って無敵にするのは少し難しいかもしれないが、覚えておいて損はない技。(特にボス戦)

コンボが100連発決まると...

以降の攻撃はコンボが続く限りすべてクリティカルになる。

誤字

屋根裏部屋で本を選ぶところでのセーブデータ中の情報が、「リングフォールド」ではなく「リングフィールド」になっている。

ゾンビ化（バグ）

HPが0になった瞬間に、なんらかのアクションがあるとHP0のまま死なずに動きまわれる。
（スレで報告があったのは、HPが0になったと同時に魔法使いにメタモルフォーズをかけられた（証拠SS）、
というのと、引き寄せの指輪を装着している状態でサイクロンで自殺したら、吹き飛んだところに
テキストが落ちていて、HP0のままそのテキストを拾い上げた、というもの）
この状態になると、アンシーアブルのような感じになり、攻撃しても当たらず、サイクロンに飛び込んでも
当たり判定はあるがダメージは受けない、アイテムは使用できるので回復アイテムを使うとHPは回復するが、
やはりサイクロンなどでダメージは受けない。
HOMEへ帰ったり、別のステージへ行くと普通に戻る。（HP0のままステージを移動するとどうなるのかはまだ未検証）

PSP版プリクラにオーディンスフィアのSP映像が隠して入ってるってホント？

本当。

オーディンスフィアの開発が遅れ、PSP版のプリンセスクラウン発売（2005/09/22）までに一般公開出来るほどのクオリティにならなかったため正式公開は取り止めとなったが、映像データ自体は収録されたままになっているので、プリクラをメモステ起動すれば見る事が可能。

実際の映像はこれらしい http://www.jeux-france.com/downloads7396_video-odin-sphere.html

NotoKawaiiyoNotoって何？

ゲームの実行ファイルの中にある記述。

通常は何の処理を実行しているか分かるように説明をラベルとして記載するが、その一部に「NotoKawaiiyoNoto」とあることが判明した。 【画像】

理由・処理の内容は不明。

スタッフロールの歌ってなんて歌ってるの？

吹き抜ける風の声
届け 夜の果てまで
はじまりのとき
沈みゆく木々の夢
遠い日の願いを
守り伝える

遠く 閉ざされた国で
眠り続ける 悲しみさえも
優しく包む 約束の雨

失くした名を探して 果て無き地をさまよう
けがれなきその手を伸べ 希望の花 抱こう

La cheman que voila
La bonne et dvoi te vioe

声優一覧

スタッフロール順

役名	声優
グウェンドリン	川澄綾子
コルネリウス	浪川大輔
メルセデス	能登麻美子
オズワルド	千葉進歩
ベルベット	沢城みゆき
アリス(本読みの子)	こじまかずこ
オーダイン / ベルドー / ワーグナー	立木文彦
グリゼルダ / アリスの母 / バルカン	大原さやか
ブリガン / ベリアル	飯塚昭三
ミリス	伊藤美紀
バレンタイン / ウルズール	平松慎吾(俳優)
ガロン	中田譲治
メルル	南央美
エルファリア / オデット	本田貴子
マシュウ / スカルディ	西川幾雄
メルヴィン	速水奨

オニクス	関智一
イングヴェイ	森久保祥太郎
クロイツ先生 / ブロム / タイタニア王	松岡文雄
ハインデル / レイス(死神)	若本規夫
ワルキューレ / エルフ	中尾衣里
役名なし	一木美名子
//	飯島肇
//	桐井大介

ファミ通レビューの内容

- ・ 難度は高いが操作自体は簡単
- ・ 積極的なアイテムの生成、使用で局面を打開しやすいシステムはユニーク
- ・ 力の入った効果音や楽曲、演出は好印象
- ・ 戦闘はシンプルだが操作性に優れ、ストレスは皆無
- ・ 視点がキャラに寄りすぎていて状況が把握しにくい
- ・ ロードが頻繁に入る
- ・ 同じようなステージが多い
- ・ 一部のボス戦で処理落ちする
- ・ ボリュームはかなりある
- ・ 所持アイテムが増えてくると管理運用が大変

レビュー得点（殿堂入りゴールド）

- ・ フランソワ林 9
 - ・ 時計じかけ豊田 9
 - ・ 戦闘員まるこ 7
 - ・ デイリー松尾 7
-