**FF5ネタ集**

ここではFF5で得られた気づきにくい仕様、

不可解な仕様、バグを紹介する。

○リターンを使わずに低確率アイテムを盗む

アイテム欄がいっぱいだとアイテム欄に無いアイテムは盗めなくなる。

これを利用すれば欲しいアイテムが盗めるまでひたすら粘ることができる。

ただし、255盗みや99盗みのほうが効率がいいのでお勧めできない。

アイテム欄を手早く一杯にするには、

あらかじめ装備可能で数が十分多い武器を2種類アイテム欄最上部に配置しておき、戦闘中に装備を交互に変更するとよい。

最も効率がよいのは二刀流可能なキャラで、片手装備可能な武器A、Bを大量に用意した場合で以下の作業を繰り返し行えばよい。

１．武器Aを選択→右手を選択(右手が武器Aに)

２．右手を選択→武器Bを選択(右手が武器Bに)

３．武器Bを選択→左手を選択(左手が武器Bに)

４．左手を選択→武器Aを選択(左手が武器Aに)

二刀流ができない時はアイテム欄の左上（右上も可）に縦に2種類配置して、上の１、２を繰り返す。

この場合は両手武器や盾でも可能。

アイテム欄が一杯になったら装備を変更できずに警告音が出る。

使える対象例：

・すべてをしるもの（高確率：ポーション、低確率：コルナゴの壷）

戦闘前にポーションを使い切った後で、戦闘中に装備変更でアイテム欄を一杯にし、力の杖で殴り、あとはひたすら盗む。

リターン→バーサクの手順が要らなくなるので選択ミスが無くなり効率的。

・ものまねし　ゴゴ（高確率：皮の服、低確率：金の髪飾り）

手持ちの皮の服はあらかじめ装備するか売っておき、戦闘中に装備変更でアイテム欄を一杯にし、あとはひたすら盗む。

リターンによるタイムロスがないので効率的。

・ファルファレッロ×５（高確率：スピードドリンク、低確率：リリスのロッド）

５体全てからリリスのロッドを盗むことも可能。

使えない対象例：

・タイタン（高確率：ポーション、低確率：大地のハンマー）

この時点では大地のハンマーを取れないので駄目。

・アポカリョープス（高確率：エリクサー、低確率：巨人の籠手）

巨人の籠手はここでしか取れないので駄目。

○どくろイーターを「とらえる」

HPが1なのでで通常は「とらえる」ことができないが、

時間発動のダメージでHPを0にして、死亡判定される前に「とらえる」を当てればとらえることができる。

ただし、コルナゴの壷を装備していないとHP0の敵はとらえることができない。

SFC版の場合は毒ダメージを利用することで「とらえる」ことが可能。

毒のダメージ直後（死亡判定前）に「とらえる」を当てればよい。

GBA版ではどくろイーターへの毒ダメージはSFC版と違い0になるので同じ方法は通用しないが

GBA版の追加要素の「せんこく」を利用することで「とらえる」ことができる。

（「よげん」でも可能と思われるが未検証）

宣告のダメージ直後（死亡判定前）に「とらえる」を当てればよい。

具体的な例はそれぞれのネタのページを参照のこと。

○ダメージ関連の判定順

攻撃の補正順序の推測。

同じ数字は順序不明。

・物理武器における攻撃力の補正

１．ハイパーリスト(+10)　＊GBA版追加要素

２．乱数による補正

３．MP消費特攻補正

３．剣の舞（x2）

４．こびと、蛙(3固定)

５．バーサク（x3/2）　　　＊SFC版ではこびと、蛙時のバーサク補正は実質無し

６．魔法剣フレア(+100)

例えば、

こびとで魔法剣フレアが掛かっている時は103(=3+100)になる。

・物理武器における攻撃倍率の補正

１．後列補正（x1/2)

２．りょうてもち、ためる、槍ジャンプ、つるぎのまい（x2）

３．プロテス（x1/2）

４．ぜんぎり（x3/4） ＊GBA版追加要素

５．クリティカル、種族特攻（x2）

・魔法攻撃における攻撃力の補正

１．乱数による補正

２．全体化（x1/2）

３．属性強化（x3/2）

３．種族特攻（x8）

○エフェクト省略

全体がけで二体以上の対象を選択後、その対象が全ていなくなっても、

自動的に残りの対象に移ることは無く、魔法の場合は「こうかがなかった」になる。

また、敵が居ないタイミングで全体掛けを選択した場合も同じ。

連続魔で一撃目の全体魔法が上記理由により「こうかがなかった」となった場合。

２撃目のエフェクトがダメージ表示も含めて省略される。

例外として、フェニックスの場合は天使エフェクトが発生してダメージを与え、復活部分のエフェクトが無くなる。

例えば、

デフイータを倒してモルトラップが出現する前に１回目連続魔で敵複数掛けを選択し、その後に２回目の魔法を選ぶ。

トンベリが移動する瞬間に１回目連続魔で敵複数掛けを選択し、移動完了後に２回目の魔法を選ぶ。

ムーバーに対して、隊形変化前に１回目連続魔で敵複数掛けを選択し、隊形変化を待って２回目の魔法を選ぶ。

または、味方全員に「かくれる」を持たせて、

１ターン目、２人隠れた後、３人目は隠れず、４人目は連続魔で味方全体＋適当な魔法。

２ターン目、２人現われ、２人隠れ、隠れキャラを入れ替える。

３ターン目に「ものまね」をする。

ただし、SFC版だと、２発目が単体対象の魔法の場合、

以後単体攻撃が「こうかがなかった」になってしまうことがあるので注意。

うまくすれば暗転なしでリターンしたり、テレポで逃げ出すところまで見られる。

また、連続魔でデジョン→メテオの順で使用し、デジョンが成功し、

メテオの最初対象がデジョンの対象になると、

メテオのエフェクトがダメージ表示も含めて省略される。

デジョンの他にデス・ブレイクでも可。

○メテオの性質

・ものまねでもMPを消費し、MPが足りないと発動しない。

・MPが切れていても「MPが足りない！」と表示されない。

・沈黙していても「こうかがなかった」と表示されない。

・連続魔の２回目に設定していても最初にMPを消費する。

（行動時にメテオ分のMPが不足していて、１回目がアスピルでMP補給をした場合でも不発）

・連続魔２回目に設定していた場合、消費MPが１回目の魔法の物になる

　（「ものまね」時も同様、GBA版修正済み）

○フェニックスの性質

MPが足りなくても蘇生効果は発生する。

○ダメージのオーバーフロー

一撃のダメージ量が65535を越えると0にループする。

攻撃力を調整して自分に「ゴブリンパンチ」を使うと容易に起こせる。

○MP吸収のオーバーフロー

マジックポットに「りゅうけん」をつかうと9999もMPを吸い取れる。

（SFC版の場合は一度エーテル等でMPを9999にしてやらないと吸えない）

これは、りゅうけんのMP吸収攻撃力-マジックポットの魔法防御/32=4-7=65533として扱われていると思われる。

○空欄使用

武器使用後に「ものまね」をすることで「すで」や空欄を使用できる。

逆の手に武器を装備していれば空欄に、そうでない場合は「すで」になる。

空欄は魔法剣ファイアの効果がある。

○武器使用の対象変え

「ものまね」によって前の行動者が使った武器の攻撃対象そのままに自分の装備している武器の効果を発動できる。

炎のロッド単体がけやまさむねの敵全体がけなどができる。

ただし、光の杖や裁きの杖を全体掛けすると、SFC版ではフリーズするので注意。

［参考：使用効果の無い武器の対象］

・選択不可（敵単体固定）

　デモンズロッド以外のGBA版追加武器。

・味方/敵・単

　いやしのつえ、ちからのつえ

・敵/味方・単

　ロッド、フレイル、鞭、弓、投擲、ベル系全般

　スピア、ジャベリン、ミスリルハンマー、デスシックル、きょじんのおの、かぜきりのやいば

　ルーンブレイド、フレイムタン、ブラッドソード、エクスカリパー、エンハンスソード、ブレイブブレイド

　ダンジングダガー、とうぞくのナイフ、チキンナイフ、マンイーター

・敵全（右を押すと単に変化）

　竪琴系全般

・自分

　その他武器

○装備交換カウンターバグ

行動選択中に武器を持ち替えて行動選択中のままカウンターをすると、

変える前の装備の効果のまま、変えた後の装備のエフェクトで攻撃する。

ただし、盾の場合は特殊で、多くは刀のエフェクトになるが源氏の盾、アイスシールド、フレイムシールドは

SFC版では前者二つはロッドのエフェクト、フレイムシールドはバグエフェクトになり、

GBA版では上記3つ＋フォースシールドは全てバグエフェクト、しかもアイスシールドではフリーズするので注意。

○エンディングの時の「こうげき」

ナイト、モンク、バーサーカー、すっぴんなどは装備が何であれ、右手で攻撃する。

魔法剣士の場合、通常魔法剣がかからない武器でも魔法剣がかかった攻撃する。

また、右手に盾をした場合は上記の「装備交換カウンターバグ」と同じエフェクトが出る。

なので、GBA版では「こうげき」するジョブがアイスシールドを右手に装備しているとフリーズしてしまう。

○瀕死スリップカウンターバグ

敵の攻撃でHP1になり、同時にスリップダメージでHP0に、

さらにその攻撃に対してカウンターや魔法バリアが発生することになった場合、

スリップダメージ以外の戦闘の時間が進まなくなる。

逃げるか、スリップダメージで味方が全滅するまで待つか、リセットするしかない。

GBA版の場合のみ、あらかじめ敵側に効果のある予言をしておくことで、

予言発動後に普通に時間が進むようになる。

最大HPが奇数の状態（例えば9999）でグラビデ（HP5000）→波動砲（4999ダメージ＋スリップ）と喰らうと陥りやすい。

次の行動としてカウンターの魔法バリアが予約されているが当のキャラは戦闘不能になって動けないためだと考えられる。

カウンターの発動時間中はスリップダメージはあるが、ATBは進まない。

倒れるキャラがコマンド入力中だと戦闘不能になってもコマンドを選べる。

この場合はアイテムを選択しても消費しない。

ちなみに、魔法バリアはリフレク状態だと発動しない。

○戦闘不能ゾンビー

ゾンビ状態の時は即死攻撃に耐性ができるが、

レベル5デス、ゾンビー化直後のじばく、ゆうごうによる即死は防げない。

これによって戦闘不能状態のゾンビーができる。

この状態は戦闘中は治せない。

○アトモスの引き寄せ

　　戦闘不能のみ　普通に引き寄せる

　　　　　石のみ　単体では反応せず、他に戦闘不能者か戦闘不能ゾンビ―含むが居れば引き寄せる

　　石＋戦闘不能　石と同じ

　　　　ゾンビー　引き寄せられない

戦闘不能ゾンビー　他に吸い込み対象が居ない場合、一番下(GBAは一番上)のキャラが引き寄せられる

隠れ・ジャンプ死　見えないが引き寄せようとはする

○裁きの杖、光の杖

ぶんどる、ジャンプ、ためる、などのコマンドで攻撃した時は基礎攻撃力が２倍になる。

また、聖属性強化で攻撃力が上がる。

○魔法の反射合算

全体魔法を反射して同じ対象に複数回当たった時、

ダメージは合算されて最大9999に抑えられるが、

回復は合算されずに10000以上回復することもできる。

ただし、表示は一回分の回復量のみ。

○「まもり」と「ぼうぎょ」

この二つのコマンドは行動順が来なくても選んだ次の誰かの行動から有効。

例えば２回カウンターがくる時、１回目の最中にコマンド入力すれば、

２回目のカウンターの時にはすでに効果を発揮している。

○魔法剣アスピル

ダメージを与える代わりに攻撃した相手のMPの1/4を吸い取る。

ただし、相手の防御が高く、通常のダメージ計算ではダメージが0となる場合はMP吸収効果が発動しない。

また、相手がアンデッドの場合は逆に自分のMPの1/4が吸い取られる。

○盾の重さ

戦闘中に盾を装備したり、外したりしても重さの変更は反映されない。

移動中に装備画面を（SFC版はステータス画面も）開くことではじめて更新される。

従って、盾の装備は戦闘中に行うようにすれば、盾の重さ分得する。

○連続魔とテレポ

連続魔の１回目で敵を全滅させ、２回目テレポをした場合、逃走ではなく勝利扱いになる。

同様にして、味方が全滅した場合は敗北になる。両方全滅でも敗北になる。

１回目がテレポで逃走可能な場合は２回目が無効になる。

○「かくれる」について

隠れている最中でも蘇生・石化治療効果が当たる（SFC版はゾンビ化効果も）。

つまり、ボーンメイル装備キャラが隠れても、

タイミングよく「そせい」を選択していれば隠れているキャラが戦闘不能にできる。

また、生存者全員が隠れている場合は逃走となるが、

これは敵の全滅判定より優先される。

例えば、３人隠れ中で、残り１人が自爆で敵を全滅させると逃げだす。

○隠れる死、ジャンプ死について

隠れたり、ジャンプ中に戦闘不能になることがある。

ボーンメイル＋蘇生（隠れるのみ）の他に、宣告や毒ダメージ死との同時行動、

クイックのバグなどで可能。

行動隠れ中やジャンプ中に戦闘不能になると、

蘇生・石化治療効果、ゾンビ化効果、連続魔レイズ＋αが当たるようになる。

コマンドでは選択できないので、事前に選択しておくか、

ゾンビ耐性＋死者の踊りを利用する必要がある。

蘇生したり、ゾンビー化後は、中途半端な状態になり、大抵の行動をするとフリーズする。

（大丈夫なのは「ぼうぎょ」「チェンジ」「とんずら」「まもる」「あらわれる」を確認）

また、敵などからは普通に攻撃を受け、「かばう」なども普通に発動する。

○色々な同時

毒・宣告・リジェネ・通常行動・予言は同一戦闘時間内に発生することがある。

死の宣告（青魔法系）を除き、この間にHP0での死亡判定や全滅判定は発生しない。

このため、このとき、毒でHP0になっても、リジェネで回復して生き残れたり、

HP0の状態で行動できたりする。

○死の宣告と同時にリジェネ

死の宣告（青）と同時にリジェネ回復が入ると、HPがリジェネ分残った状態の戦闘不能になる。

死の宣告（宣告）ではならない。

○死の宣告と同時に行動選択（FAリピート）

死の宣告（青魔法系）で死ぬのと行動選択が同タイミングだと、

前に行った行動をする。

味方の場合は前の行動が「あらわれる」や「ジャンプ」の落下も繰り返す

前の行動が混乱行動であっても「ものまね」の行動であっても繰り返す。

前に何もしていない場合や「行動選択」の場合は何もしない。

○同時全滅

敵と味方が同時に全滅となった場合は通常は味方敗北となる。

例外は、クイック中断のバグ（SFC版限定）および、

誰かの行動のタイミングと、敵が死の宣告（青）での全滅と、味方の毒か予言での全滅が同時の時。

この場合行動自体はスキップされる。

なお、隠れキャラ以外が戦闘不能による逃走も味方敗北処理に準じるので、

敵全滅よりも優先される。

○HP0でのHP依存行動

毒などでHPが0になると同時に行動した場合のHP依存効果。

ガラフとエクスデスの一騎打ちでも同じ。

　自爆→１ダメージ

　ホワイトウインド→０回復

○ムーバーを「あやつる」

ムーバーを操ったまま、ムーバーが配置変化すると、コマンドは通常に戻るが、

選択しても行動しない。道具を選択しても減らない。

再び配置変化が起こって元に戻ると、コマンドは操った状態に戻る。

# FF5ネタ集 GBA版

GBA専用ネタ

○SFC版からGBA版への微妙な変更点

・敵にカーソルを合わせた状態で敵が形態変化をしたときにカーソルがコマンドに戻らなくなった。

（形態変化がわかりにくくなった）

・戦闘中のステータス窓表示が移動中と同じアイコン型になった。

（複数の状態がわかる一方で一時異常や補助効果が分かりにくくなった）

・味方のコマンドが開かなくても逃げられるようになった。

（チキンナイフバーサーカーバグ対策？バックアタックでもかなり早くに逃げられる）

・暗闇の弓矢の追加効果が発生した時に光るようになった。

（一応分かりやすくなった）

・戦闘中の装備欄で「すで」が表示されなくなった。

（ものまねで使った時は「すで」と表示される）

・毒のダメージの最低値が1→0に

（どくろイーターが毒殺不可に）

○なんでも装備

戦闘中、装備変更を繰り返してアイテム欄を一つだけ空けた状態にする。

装備したいアイテムを一番左上に配置し装備したいキャラの装備を左手のみにする。

装備したいキャラのコマンド待ち状態でアイテム欄にないアイテムを盗む。

複数個ある装備可能アイテムを選び、右手の装備と交換しようとする。

（このとき、装備は変わらず、警告音もない。以後手順を間違えるとフリーズ）

左手の装備を右手に移動させると装備したいアイテムが左手に出現する。

左右は逆でもよい。

普通のアイテムは基本的に防具（盾）扱い。

手裏剣等は武器扱いだがダメージが与えられない。

うまくやれば両手盾、両手用武器の二刀流などもできる。

ちなみにSFC版でやろうとするとフリーズする。

○「せんこく」でどくろイーターを「とらえる」

方法１　宣告発動の時間差利用

　１．最低一人に「とらえる」とコルナゴの壷、二人以上（できれば全員）に「せんこく」とつける。

　２．どくろイーターが二体以上出現している状況を作る。

　　（ジャコールの洞窟ならどくろイーターに魔法を当てればよい）

　３．どくろイーター２体以上を「蛙の宣告」で蛙にする（蛙にすることで逃走を防ぎ、かつ魔法防御を下げる）

　４．蛙にした二体に連続して「業火の宣告」をかける。

　　（二体のカウントがずれたら失敗、やり直すか、ヘイスト、スロウで調整する）

　５．「とらえる」を選択した状態で待つ

　６．片一方に業火の宣告が発動したら、発動中に、他方に「とらえる」を決定。

　７．うまくとらえられたら成功。

　　（最後に敵の行動に割り込まれた場合は失敗なのでスリプルを掛けておくのもよい）

方法２　タイミング利用

バトルスピード６、ウェイト推奨。

　１．捕え役：「とらえる」正宗、コルナゴの壷装備　素早さ50相当（素早さ51、重さ15など）

　　　宣告役：「せんこく」エルメスの靴装備　素早さ30～42相当

　　　足止め役：「あやつる」ピュプノクラウン装備推奨、宣告役より遅くて、どくろイーターより早い。

　　を用意する。（足止め役はいなくても、複数でもよい）

　２．ジャコールの洞窟でどくろイーターに遭い、

　３．捕え役は敵に正宗（ヘイスト）使用、

　４．宣告役はカエルの宣告、

　５．足止め役は操って逃走を防ぐ、操り行動の対象は味方にする。

　６．宣告役の２回目の行動で業火の宣告

　７．捕え役の２回目行動で「とらえる」

○ラスボス相討ち

GBA版では窒息も、クイック自爆も修正されているが、

敵の死の宣告死全滅と味方の毒か予言での全滅を同時にすることで相討ちが可能。

その結果、エンディングは分岐点（飛竜出現）で進まなくなる。

○宣告発動＋放つ

「せんこく」の発動と「はなつ」や「めいやく」が同時になると

出現するモンスターの位置がずれる。

○「ひっさつ」の謎現象

ツインランサー二刀流して「ひっさつ」で「クリティカル」が出ると、

攻撃した後に何故か先頭のキャラが手持ちの武器を振るう（武器を持ってない手は素手）。

先頭キャラが戦闘不能、石化、ゾンビ状態の時も振る。

隠れている時には画面外から武器を振り、ジャンプ中は武器だけ現われる。

先頭キャラがコマンド選択中で、武器を持ち替えていた場合は、

カウンターバグ同様の現象が起こる。

武器を盾に持ち替えていた場合もカウンターバグ同様になるが

さらに、GBA版ではSFC版と盾攻撃時のエフェクトが一部異なり、

源氏の盾、フレイムシールド＋フォースシールドは全てバグエフェクト、

さらに、アイスシールドではフリーズするので注意。

○「ぜんぎり」反射でHP0

ロッド系の武器を装備してリフレク状態の敵を攻撃をすると攻撃が味方に反射する。

全切りで複数のリフレク状態の敵を攻撃すると、複数反射する。

そして、反射した攻撃を２発以上食らって、その中にミスが含まれているような場合、

ダメージに関わらずHPが0になってしまうことがある。

おそらく、ダメージの合算時にミスが混じることで計算にバグが生じたと思われる。

味方は1人だけで、他は隠れる、敵２体以上リフレク状態で、

無効属性のロッド全切り（炎の指輪＋氷のロッドなど）で確実にHP0になる。

○ハイパーリスト

武器の基礎攻撃力を10上げる。

ただし、ダメージが無い武器はもちろん、

素手、ロッド系、魔法杖（裁き、賢者、光）にも効果が無い。

○ロイヤルクラウン、ソーサリマント

盾以外の装備の回避率はアップは装備画面だけ、実際には上がっていない。

一度戦闘した後、装備画面を見ていない状態でステータス画面を見ると正しい性能がわかる。

ただし、何でも装備技で手に装備すればちゃんと回避効果が得られる。

# FF5ネタ集 SFC版

SFC版用のネタ集。

PS版でも可なものもある。

○どくろイーターを毒で「とらえる」

どくろイーターはレベル32なので、毒周期は(32+20)\*3=156になる。

これに丁度「とらえる」が合うように素早さを調整すればよい。

以下はその調整例。

バトルスピード６、ウェイト推奨。

捕え役：「とらえる」コルナゴの壷装備　素早さ26相当（素早さ28、重さ16～23など）

毒化役：「ちょうごう」エルメスの靴装備　素早さ51～52相当

足止め役：「あやつる」ピュプノクラウン装備推奨、素早さ52以上相当か、48相当以下でエルメスの靴など。

を用意する。（足止め役はいなくても、複数でも毒化役兼任でもよい）

ジャコールの洞窟でどくろイーターに遭い、

毒化役はダークマターと聖水を調合し「失敗作」をどくろイーターに当てる。

足止め役は操って逃走を防ぐ、操り行動の対象は味方にする

あとは捕え役のキャラの２回目の行動で「とらえる」をすれば間にあう。

○魔力のオーバーフロー

計算上の魔力が負となるような状況（バーサーカーに茨の冠装備など）では

ステータス画面上では魔力0になるが、実際は魔力99扱いになる。

例えば大地のハンマーの地震の威力がかなり上がる。

恐らく-1が255とみなされ、ダメージ計算時に99に変換されるためと考えられる。

GBA版では修正済み。

○MP吸収の限界突破

MP吸収は9999を超えることができる。

魔法剣アスピルでMP40000以上の敵を攻撃したり、

マジックポットに「りゅうけん」を使用することで可能。

ただし、吸収量が32768以上になる場合は吸収そのものが無効になり、

32767以下で16384以上の場合は「ミス!!」表示で実際の吸収量が16384減る。

16383以下の場合は普通に吸収できる。

○魔法の対象変えとその解除

「ちょうごう」でアイテム欄を開くと連続魔での最初の魔法のターゲットが二つ目の魔法のターゲットになってしまうが、

「アイテム」「のむ」「なげる」でアイテム欄を開くとその状態が解除される。

○守りの指輪の先制回復

下二人は守りの指輪を装備して戦闘に入ると即回復する。

ただし、バーサクを付けていないまさむね装備者がいて、バトルスピード２以上の場合は１人のみ。

○ピラミッドに行かずに次元の狭間へ

まず、第三世界で古代図書館に始めて行ったときにテレポ（図書館テレポ）

その後、チョコボでバル城に行き飛竜を入手する。

（途中、蜃気楼の町で黒チョコボを入手してもよい）

これらの乗り物を利用して孤島の神殿、フォークタワーをクリアする。

フォークタワーをクリア後は、どこにも寄らずにケルブの村でテレポを使う。

これで飛空艇が手に入る（潜水機能も付けられる）ので、

そのまま次元の狭間に行くことが可能。

この後ピラミッドの石板を取ると飛空艇が一時的に消えるので注意。

逆を言えばピラミッドの石板さえ取らなければ、

古代図書館などの狭間に飲まれる施設をずっと利用できる。

ただ、単に狭間に飲まれる施設を減らしたい場合は、

フォークタワーの攻略前にピラミッドの石板を取っておいた方がよい。

古代図書館を放棄してでもシルドラが欲しければメリュジーヌ戦後も可。

○クイック中断

クイックの効果中に使用者が行動できない状況になると、特殊な現象が起こる。

その代表例がアイテム変化だが、

クイック使用者がHP0、戦闘不能になると同時に戦闘終了した場合、

HP0のまま生きていたり、不完全な戦闘不能（HP残、毒持続など）になったりする。

実質的に全滅状態でも勝利できるので

ラスボスで行えば、全員死亡エンディングを見れる。

ただし、以下の条件を満たすキャラがいるととHPがあるのに突然戦闘不能になる場合がある。

１．左手に盾を装備していない、かつ、右手に武器（素手含む）を装備していない

２．無装備時の体力を４で割った余りが２か３

影響するキャラ位置関係は、アイテム変化の場合と同じ。

（先頭キャラが条件を満たす→クイックキャラが戦闘不能になる、など）

ジャンプ中やゾンビー状態でも戦闘不能になるので、

ジャンプ死や戦闘不能死のキャラが作れる。

他にも、パラメータによって操り状態が解けることがある、

原理的には、各人のスリップダメージ＆状態処理の中にクイック中断処理も含まれているが、

クイック中断処理をすると、クイック中断キャラ以降のキャラの参照メモリがずれてしまい、

クイック中断キャラのパラメータとして先頭キャラのパラメータが参照される。

クイック中断キャラの次以降のキャラも、２番目以降のキャラのパラメータ参照が参照される。

主なパラメータ参照の対応は以下の通りになる。

　　左手の盾と右手の武器→現在HP（0になると戦闘不能、スリップ時減少）

　　左手の武器ととらえたモンスター→最大HP（現在HPがこれ以上だとこの値になる）

　　素の体力の２ビット目→ゾンビー状態（HP0でも戦闘不能にならない）

　　　素早さの４ビット目→スリップ状態（スリップ周期でダメージ発生）

　　　　体力の５ビット目→ジャンプ状態（スリップ状態でもダメージなし）

○武器指定変化

アイテム変化はスリップダメージを利用してアイテムIDを順次減らすものが有名だが、

最大捕えたモンスターを最大HP化して指定した武器に変化させることもできる。

アイテムIDの都合上、武器しか変化できないが、パラメータやスリップ周期とは無関係なので確実に成功する。

やりかたは、

１、変化キャラで欲しい武器に対応するモンスターを捕える

２、変化キャラに右手に欲しい武器よりIDの大きい武器を装備させる

３、アイテム変化が起こる並び順でクイックを使用後中断する

４、そのまま戦闘終了

主な武器と敵の対応

　　　　　ナイフ：ナッツイーター

ウィザードロッド：ダブルブリザード

　　ミスリルの杖：クレセント

　エクスカリパー：どくろイーター

　ワンダーワンド：リディクル

　　チキンナイフ：リカオン

○アイテム変化を確実におこす

アイテム変化はスリップダメージが発生するタイミング(1/4)でしか成功しないが、

クイック役の体力を４の倍数にして毒状態にし、バトルスピード１で戦闘開始することで、

丁度スリップダメージのタイミングで毒死できる。

ただし、毒死するまでカウンターを受けてはいけない。

アスピス等の逃げられない戦いを利用する方法もある。

茨の冠を装備したキャラを用意して、

クイック後、時間の流れるコマンド入力状態で、LR押しっぱなしをし、逃げられないを表示させ、

茨の冠を装備したキャラのHPが減った後に２回「逃げられない！」を表示させた直後に、

クイック中断行動を確定する。

○任意アイテム増殖

全員隠れる中に全体攻撃を受けるとアイテムデータの一部が0になるバグを利用すれば、

どんなアイテムでも増殖が可能になる。

準備：

　・戦闘不能ゾンビのキャラを一人以上、他のキャラには、「隠れる」、「調合」を付ける。

　・アイテム欄の147番目から153番目に増やしたいアイテムを置く

　・さらに、アイテム欄の83,84番目に増やしたいアイテムを配置してもよい

　　その場合、アイテム欄の103番目には調合不可（ミスリルナイフ、皮の盾、金の針など）で

　　個数に２の成分を含む（2,3,6,7,..,95,98,99,...,255個）アイテムを置く

　＊アイテム欄の上記位置には増やしたいアイテム以外置かないこと

手順：

　１．3番目の敵が全体攻撃する敵グループ（ブロックス５体など）と遭遇する。

　２．3番目の敵以外を倒して、生存キャラは全員隠れる。

　３．3番目の敵が全体攻撃（ブロックスなら「MPがたりない」）をしたら現われる

　４．増やしたいアイテムを調合して消費する（０個で調合可になっているはず）

　＊調合の対象は必ず戦闘不能ゾンビのキャラにすること

　＊調合の組み合わせによってはバグるので注意

　＊増やしたいのが武器ならば「調合」の代わりに「投げる」で安全に消費できる。

　＊「調合」の代わりに「飲む」でも可能だが、バグってフリーズする可能性が高いので避けた方がよい。

○アイテム選択時に行動するまでの時間

アイテム欄の位置によって、1,10,20,30の３通り存在する。

最初の32個分位置と時間の対応は以下の通り。

1 1

1 10

1 20

10 1

1 1

1 10

1 20

20 1

1 1

1 20

10 1

20 1

1 1

1 30

20 1

1 1

出典：

<http://www.ric.hi-ho.ne.jp/cheap_restaurant/GAME/FF5/ff5.html>

<http://www.ric.hi-ho.ne.jp/cheap_restaurant/GAME/FF5/ff5a.html>

<http://www.ric.hi-ho.ne.jp/cheap_restaurant/GAME/FF5/ff5s.html>