

攻略のヒント

ゲーム攻略上有用な情報を集めるページ。

開始前

- ▶ 説明書などにもある通り、パーティ構成は前衛2名・後衛2名が無難（例：ファイター、ナイト、メイジ、ヒーラー）。一応、プリンセス×4でも十分クリア出来るとの事。
- ▶ [全編・システム](#)
- ▶ [全編・フィールド](#)
- ▶ [全編・戦闘](#)
- ▶ [全編・G稼ぎ](#)
- ▶ [全編・EXP稼ぎ](#)
- ▶ [船入手まで](#)
- ▶ [世界協定締結まで](#)
- ▶ [クリアまで](#)
- ▶ [クエストに必要な素材・アイテム（同一クエスト毎にまとめています）](#)

全編・システム

- ▶ 登録可能人数は16人まで。従って7職業×4外見の全28パターンを同時に登録することはできない。
- ▶ 装飾品系統の防具は2個装備可能。小手や靴を装備するより装飾品を2個装備したほうが強いことも多い。
- ▶ 装備品を購入時にステータス変化を確認できるのは、装備欄に空きがある場合、または空きがなくても購入しようとしている装備と同系統の装備を装備している場合のみである。
- ▶ SPはLVUPごとに1P、LV75まではLV5,10,15,...,75になったときにさらに1P獲得できる。
 - ▶ 従ってSPの最大値は117（ちびキャラトークPASS使用時は118）である。
- ▶ 忘却の海玉でスキルリセット時、次レベルまでの獲得Expが0になるので、スキルリセット前に次レベルまで溜めた経験値が無駄になる。
レベルアップ直後に使用すれば無駄が少ない。
- ▶ 蘇生金額の料金は、パーティLVが1～29のときパーティLV*2、パーティLVが30～のときパーティLV*3。
 - ▶ ただしパーティLVとは連れているパーティの平均LVではなく、ギルド登録順に1人目～4人目までのLVを平均したもの（バグであると思われる）。
 - ▶ ギルド登録順は記録されている。ギルド整列で並べ替えても無駄。

全編・フィールド

- ▶ フィールド時に下画面ズームマップのオブジェクトをタッチすると地名が表示される。
- ▶ ダンジョン内で下画面マップのシンボルエネミーをタッチすると名前が表示される。
- ▶ ダンジョン内で下画面右側のゲージの色合いが絶えず変化している時は、今いるMAPに竜がいるということを意味している。
 - ▶ いなくなった後のダンジョンでも変化する。
- ▶ 岩や死体などに向かってAボタンを押すと、押している間それらのオブジェクトをつかんでいる状態になり、前後歩行で押し引きできる。
- ▶ ロラッカ森林、ゴウガ竹林、ヨーバー大滑砂は、一度クリアすればそれ以降フィールド上で通り抜けできる。
- ▶ フロワロは2*2の4マスで1個。それを頭に入れてルートを考えると踏み残しが少なくなる。
- ▶ フロワロは2歩、8歩、12歩、20歩のいずれかの歩数で壊れる。
 - ▶ 8歩で壊れるフロワロは、破壊時レベルアップ必要経験値の1%、12歩だと2%手に入る（ただしレベルアップ-1で止まる）
 - ▶ 20歩で壊れるフロワロは、破壊時に確実に「フロワロシード」との戦闘になる

- ▶ フロワロ破壊時のダメージは、最大LIFE1～99のとき2、100～149のとき3、150～199のとき4と、最大LIFE50ごとに増加する（ダメージの最大値は未確認）。
- ▶ フィールドのフロワロは、一度破壊すると基本的に復活しないが、宿使用時低確率で1かたまり復活する。
 - ▶ 例外的に、千人砲イベントの後に北極とバリオン大森林周辺にフロワロが大量発生する。
 - ▶ その逆に、ドレッドノート撃破後のイベントではマレアシア周辺の広範囲のフロワロを払える。
- ▶ ダンジョンのフロワロは、ダンジョンごとに設定された条件（竜全滅またはボス撃破等）を満たさない限り、一度破壊してもマップ切替で全て復活する。
 - ▶ フロワロに覆われている状態のダンジョンに出現するシンボルエンカウンター敵は、一度倒しても宿使用時に復活することがある。
- ▶ 壺などのオブジェクトは調べるとアイテムが手に入ることがある。
- ▶ 言葉が通じない人、読めない本などは後でスキルが手に入る場合があるのでメモしておくといい。
- ▶ 全快ポイントではEXゲージは回復しない。
- ▶ メニューのPARTYで隊列の並べ替えをすると、キャラクターが1マスにまとまる。シンボルエンカウントエネミーがまとまっているところで停止したいときに使える。
- ▶ シンボルエンカウントのグラフィックはドラゴンとそれ以外(獣等)では異なっている。
- ▶ 移動していない時にBボタンを押すと、上画面に簡易ステータス（名前、LIFE、MANA、残りExゲージ数）が表示される。
- ▶ 宝箱は回収、採集ポイントは使用、階段は通過しない限りマップにアイコンが登録されない。うっかり登録を逃すと後で探し難いため、行き止まりにも一応足を運び登録洩れを避けるとよい。
- ▶ 近道は下画面マップに記録されないため、覚える自信がなければ何らかのメモを取ったほうがよい。
- ▶ 飛空艇に乗っているときは危機感知のカウンターは上昇しないが、歩いていると同じ扱いなので鬼の形相のようなフィールドスキルの効果は切れる。

全編・戦闘

- ▶ 敵味方のLV差によりステータス全般が補正される為、与えるダメージが低い・ステータス異常が成功しない、受けるダメージが大きい・ステータス異常に掛かる、というような場合はLVを上げると状況が改善される可能性がある。
- ▶ 防御すると、斬・壊・突の耐性値が50、炎・氷・雷・無の耐性値が70・全てのステータス異常耐性値が70となる。（平常時のキャラクターの耐性値は全て100。つまり、物理属性ダメージ50%軽減・魔法属性ダメージ30%軽減・ステータス異常発生率30%軽減という事になる）
- ▶ 先制確率は3%であり、こちらのLVが敵より10高ければ+5%される。
- ▶ 不意討ち確率は3%であり、フロワロ付近で画面が暗くなっている場合は+10%される。
- ▶ 魔法は必中ではない。
 - ▶ ファイターのエレメント&アローフォロア、プリンセスの咎罰鞭打、攻撃アイテムは必中である。
- ▶ 混乱と魅了は物理攻撃をくらっても解除されない、また、混乱は戦闘終了後も継続する。
- ▶ EX発動中は、行動順がターン最初に固定される、与ダメージが約1.5倍になる、逃走成功率が上がる、等さまざまな効果がある（説明書の30ページ）。
- ▶ 複数人がEXを発動しても、行動しなかったキャラクターのEXゲージは減らない。
- ▶ 戦闘時にキャラクターの近くにいるシンボルエンカウント敵は、「下画面マップ上のアイコンに記された数」ターン後に戦闘に乱入してくる。
 - ▶ つまり「1」のシンボルは、次のターンの頭に乱入する。
 - ▶ 乱入するシンボルエンカウント敵が納まるスペースがない場合は、乱入してこない。
 - ▶ ただし、スペースがなくとも交戦中の雑魚を消滅させて強引に乱入してくるものもある。
 - ▶ つまり大きく、且つ雑魚を薙ぎ払わない敵なら乱入を恐れる心配は無い。
 - ▶ 一度交戦し、逃走した直後のシンボルエンカウント敵は一定時間硬直し、硬直中は乱入してこない。
 - ▶ よって、狭い範囲にシンボルが集合し乱入が確実な場合、わざと逃げて他のシンボルと戦闘すれば、乱入無しで戦える。
- ▶ 戦闘中に前衛後衛の位置が変化した場合、戦闘後もその位置関係のままになるので再配置が必要である。
- ▶ 前衛が全員戦闘不能になると、後衛全員が強制的に前衛に移動する。
 - ▶ この場合に、戦闘不能になった前衛キャラを復活させると、強制的に前衛に移動した元後衛は再び後衛に戻る。

ただし、これらの元後衛が、戦闘不能になった前衛キャラを復活させる前に戦闘不能になった場合は、前衛のま

- ▶ まになる。
- ▶ フロワロシードはLIFEは少ないがSPDが高く、また1ターン目高確率で逃走するため、EX通常攻撃で倒すと安定する。先制された場合はどうしようもないが、
- ▶ 一時的に全員のHPが0になっても、ヴェイル等で敵を全滅させることができれば、1人のLIFEが1になり、全滅しない。
- ▶ ミートイーターでMAXLIFEの上昇する肉を食べた後、通常時MAXLIFE以上にLIFEを回復し、改めて他の肉を食べるとMAXLIFE上昇効果に上書きしても、LIFEは上昇したままになる。
但し通常時MAXLIFEを上回った分は回復できない（要するに使い捨てのバリアのような扱いになる）。
- ▶ サムライの轟は攻撃が当たらなくても武器が無くなる。
- ▶ 味方が喰らった毒のダメージは、術者（敵）によってダメージが違う（スキルLvが違う）が、戦闘が終了した後は最低ダメージに変化する。
- ▶ ボスとの戦闘中に仲間を呼ばれた場合、ボスを倒してさえいれば、仲間が残っている状態で逃げても、ボスシンボルは消滅する。但し、この場合経験値とアイテムは貰えない。
- ▶ 合計5ターン分逃走を繰り返せば100%成功する。

全編・G稼ぎ

- ▶ シンボルエンカウントのドロップは雑魚敵のドロップに比べて高価なので積極的に狙っていこう。
- ▶ フロワロシードを使用してドラゴンを何度も狩る。中盤だとマレアリアの搭やゴ=ファ砂漠などがよい。
- ▶ メルライト鉱山の最奥マップ左上の採掘ポイントで、メルライトとメルライト鉄塊を採掘して売却する。1日で4,000~10,000G程稼げる。
- ▶ スフェリオン八洞で金鉱石を採掘して売却する。デ=ヴォ砂漠下マップの宿屋と左上の洞穴最奥の採掘ポイントエクスポータを使って往復すると効率が良い。
鬼の形相に必要な平均LVは42である。
- ▶ SPに余裕があり、できるだけ早くストーリーを進めたいならローグズアイで小金稼ぎする手もある。
 - ▶ 序盤から取って最終盤になっても1万、多くても2万Gぐらいしか増えない気もするが...まあ一応。
- ▶ 真OP~ヒョロン神水洞までは一部ドラゴンがドロップする武器を売却するのが手っ取り早い。
ドロップ武器は周辺の敵の素材と比較すると売却額が高い。
装備できればPT強化にも繋がるので、ドロップするまでセーブ&ロードで粘るのも一つの手。
 - ▶ アイテムに頼らない編成だと特に対策せずとも素材売却だけで十分足りる。あくまで金策の一つとして。

全編・EXP稼ぎ

- ▶ 終盤になるとほとんどの敵が自分のLV以下になるため経験値がなかなか貯まらない。フロワロを踏み散らして、フロワロシードを狩るのが一番効率が良い。
 - ▶ マレアレ神塔入り口、スフェリオン八洞北東、メルライト鉱山入り口、裏ダンジョン各ボス部屋等、雑魚エンカウントのないマップが楽。
 - ▶ フロワロシードは出なくてもそれまでに結構な数の耐久力のあるフロワロを踏むことになるので、ちょくちょく確認してみると残り経験値1のキャラがいることも多い。
レベルの上がりにくい後半では、シードからの経験値が割合であることも考えるとこの経験値1の差はでかいので、気付いたらすぐにあげておこう。
 - ▶ 逆に全員のLv・経験値を揃えたい場合は残り1のまま放置しておくという手もある。
 - ▶ リプレースファーストがある場合は、命中の高いキャラ（=SPDの高さ）の通常攻撃（EX未使用）で宿屋いらず（残りのキャラは保険でEX通常攻撃を選択）。
 - ▶ プリンセスの咎罰鞭打と、グラフなどの攻撃アイテムは命中率が非常に高い。おそらく必中。使うならリプレースファーストで加速しよう。
 - ▶ フロワロシードからの入手経験値はレベルアップ必要経験値の50%。全キャラごとにきっちり分けられるので、高レベル3人+低レベル1人のパーティで大量の経験値を入手しても1ずつしかあがらない。

船入手まで

- ▶ 開始直後のゲームバランスが若干タイトなので、ある程度LVがあがるまでは雑魚とはいえ戦闘ごとに全力を出そう。
- ▶ 初期クエストのうち、ミロスへの配達報酬で高速移動できるようになるので早めにしたいが、初期LVではミロス周辺は強敵なので兄想いの少女クエストをこなしつつLVを上げてからにしよう。
- ▶ 序盤は常にMANA切れとの戦いなので、外に出る時は回復アイテムを多めに準備すると余裕がある。また、「旅人のお守り」「狩人のお守り」等で最大MANAを上げるのも有効である。
- ▶ ミッション「カザン奪還作戦」クリア後、カザンの左側外壁にいる不適に笑う男性に100G払うとボワゾルorパロメディスorブラドテープが買える。
 - ▶ 参考：20回購入で、ボワゾル14回、パロメディス5回、ブラドテープ1回。
- ▶ EX逃げを活用してトドワ山岳、ゴウガ竹林を素通りしてアイゼンで装備を整える手もある。ただしEX逃げとはいえ100%逃走できるわけではないので各人のプレイスタイルと相談しよう。
- ▶ デッドブラック討伐後、ガラス玉は300G（初回の選択肢で「いいえ」を選択で売値500Gに）で、真球は3000Gでミロスの宿屋2階にいるさすらう商人に売れる。
 - ▶ サルベージャー入手後は引き取ってもらえなくなる。金欠でとにかく金が欲しい場合は注意。
- ▶ アイゼンのとあるクエストで素材売値が1割増になる。資金に余裕ができやすくなるのでアイテム使用が多いパーティーなら是非取得しよう。
- ▶ クエストの難易度は手応えがあるだとか強い敵と戦うとかよりも、ストーリーの進行度に密接に関係している。4つ以上は序盤、或いは中盤でも「移動手段の点で」クリアできないので、同時に受けられるクエストが3つと言う事も考え、後回しにして良い。

世界協定締結まで

- ▶ 船が手に入ったらまずは港町ゼザで南海航行・高速航行を取得するとよい。
- ▶ ゼザからネバンプレスへ進むには、陸路と海路があり、海路を使った場合はヨーバー大滑砂をスルーできる。また、道中でマイレイアに寄って装備を整える選択肢もある。ただし南海航行が必要であること、及び海上の敵が強いことに留意しよう。
- ▶ マレイアの北、パ=ホの西に位置する島にある美しきヘイメルダンジョンは、この時点では第一階層と第二階層の一部にしか入れないが、EXPの美味しいドラゴンがいる。
- ▶ ネバンプレスで装備を整えた後、さらに北上しメルライト鉱山を開放すれば、さらに強力な装備が入手可能になる。
- ▶ ダーン洞には南海航行取得直後から行けるが、内部はもちろん周辺陸地も敵が非常に強い。内部NPCによる公称推奨LVは54らしい。

クリアまで

- ▶ 「世界協定」「ルシェ王からの試練」終了後、まず最初に港町ゼザで北海航行を取得し、行動範囲を広げる。
- ▶ ネバンプレス東の武村ハイレインで強力な装備が購入できる。正宗（サムライ）や古兵の指輪（全員）などがおすすめ。
- ▶ アイゼン東のニギリオの宿でスキル「裏取引」を購入すれば、ネバンプレスの闇商人から強力な装備が購入できる。
- ▶ サルベージが全て終了すると、ミロスの宿屋2階にいるさすらう商人にサルベージャーを2000Gで売れるようになるので、サルベージアイテムが残っているかどうか判定できる。
- ▶ 飛空艇は平地にしか着地できない。また、平地でも町などの周辺には着地できない。
- ▶ 飛空艇は各地ポータルセーブポイント、もしくはプレロマの飛空艇技師に話しかけると呼ぶことができる。
- ▶ 大賢者ファゴットの依頼を全部クリアすることで飛空艇の高速移動が可能になるので、ポータルからの位置が遠い

場所へ行きやすくなる。

- ▶ 忘却の海玉は大賢者ファゴットの館でも500Gで買える。
- ▶ マスカミ遺地の進み方は、DSの下画面に表示されている記号で、「t:上」「 :下」「P:左」「M:右」
- ▶ 終盤は全体魅了、全体封じなどの状態異常が激しくなるので、状態異常解除アイテムを持ち歩く等対策をすること。
- ▶ 最終的にアイテム関連はほとんどカザンorミロスで事足りるようになる。
- ▶ 最強武器が欲しい場合は各サブイベントを進めること。ただ、メイン職以外のものは飛ばしても良い
 - ▶ サブイベントをクリアするとエンディングでカザンに色々な人が来るので見たい人はオールクリア。

クエストに必要な素材・アイテム（同一クエスト毎にまとめています）

対応クエスト	発生地域	素材	所持敵	個数	備考
旅立つ者に祈りを	カザン	木の实	マスクナッツ	3	OP前限定
火球の核を集めて！	カザン	火球の核	ウィスプ	3	カザン奪還後
派手な羽を集めて！	カザン	派手な羽	マンダラファン	5	デッドブラック討伐後
弔い酒と祝い酒	カザン	クマの手 魚の目	バグベア ジャクシ	1 3	カザン奪還後
憧れのハントマン	カザン	フロワロ シード	シンボルエンカウ ントエネミー or フロワロシード	3	デッドブラック討伐後 見せるだけなのでなくなる ない
ラブハンターの 挑戦	カザン	可憐な花		10	クエスト『派手な羽根を集 めて！』クリア後 採取（バロリオン大森林）
究極の選択？	ミロス	するどい 爪 するどい 牙	ナイトホーク ブルーウルフ	3 3	どちらか片方だけでも可
ひとつのふたご	ミロス	上質な木 材		1	採取（バロリオン大森林 他）
一流料理人への 第一歩	ミロス	つややか ゼリー 伸縮する 触手 貴重な角	アイススライム ローパー ライノ	1 1 1	

大きなどんぐりを集めて！	ミロス	大きなどんぐり	ドングリ	1	デッドブラック討伐後
妖精の羽を集めて！	ミロス	妖精の羽	ピクシー	6	
スライムゼリーを集めて！	アイゼン	スライムゼリー	スライム	5	
嘆きの皇妃	アイゼン	鳥の肢 カエルの皮 キノコの石突き	ドードー ジャンパー マッシュ	4 6 3	デッドブラック討伐後消滅
長寿の髭を集めて！	アイゼン	長寿の髭	サマートータス	1	デッドブラック討伐後
ラブハンターの挑戦～進化～	アイゼン	貴重な襟巻き	ワライトカゲ	1	クエスト『ラブハンターの挑戦～再び～』クリア後
サソリの針を集めて！	プレロマ	サソリの針	サンドトラップ	5	
大きな花を集めて！	プレロマ	大きな花	デスフラワー	3	
柔らかな毛玉を集めて！	ネバンプレス	柔らかな毛玉	ラウンドホーン	2	
紫紺のたてがみを集めて	ネバンプレス	紫紺のたてがみ	アバレウマ	20	スキル「ルシェ言語」必要
赤服で白髭の男	ネバンプレス	レグフロイラ バード ミート	なし アサナキ他	1 1	レグフロイラはショップで購入
鳥の羽を集めて！	ネバンプレス	鳥の羽	ナイトホーク他	100	10個単位で渡せる
祝！新装開店！	マレアイア	へび皮	ナガモノ	5	
浮き袋を集めて！	マレアイア	浮き袋	ワンダフルバード	4	
満天に響け玲瓏の調べ	マレアイア	星の珊瑚	マンボウ	5	

真・ラブハンターの挑戦	マレアイア	水のベール 鮮やかなりんぷん 小さな宝玉	イビルオクト フロワログラス ロストビショブ	1 1 1	クエスト『ラブハンターの挑戦～降臨～』クリア後
凍れる過去をとかして	マレアイア	ゴージャスな羽 アクアマリン 高級な貝殻	フエフキ なし テンタクル	3 1 1	男性キャラ必要 アクアマリンは採取（ジョマロン山岳他）
グラス一杯の幸せ	スフェリオン八洞	デリカ鉱石		4	採取（ジョマロン山岳）
アリエッタの新しいはじまり	カザン	なめらかな樹皮		1	千人砲イベント後 採取（バロリオン大森林他）
翡翠色した希望の芽	バ=ホ	ひんやりゼリー くさい肝 分厚い脂肪	ハイドロチタン レッドフィッシュ シブーチ	1 1 1	千人砲イベント後
永久なる安息	ネバンプレス	狼の赤毛 水晶のカケラ	レッドウルフ フェアリドラグ 他	1 1	千人砲イベント後 水晶のカケラは採取でも（ダーン洞他）
鎧完成に向けて	メルライト工房	強靱な皮	マンモス	4	千人砲イベント後
集めてシリーズ最終回	ハイレイン	深青の翼	デビルレディ	10	

- ▶ リブドラゴニカがやたら攻撃を外してると思ったら、前衛が一度全滅したあと、後衛が前に出て全員前衛になってた。小技にどうかな -- 名無しさん (2009-04-27 22:45:05)
- ▶ そりゃお前たぶん気のせいだ -- 名無しさん (2009-04-28 22:20:48)
- ▶ フロワロシード手に入れるコツとかがあって、ないんですか。あったらおしえてください。 -- 名無しさん (2009-04-29 10:19:22)
- ▶ *3 リブプロがとんぼ返りしていた...というオチではないですよね？念の為。きちんとデータが取れば有用だと思いますが... *4ついでと言ってはなんですが、専用ページ作ってみました。 -- 名無しルシエ (2009-05-01 01:47:04)
- ▶ 簡単にレベルあげをする事が出来る裏技とかないのですか？ -- .com (2009-05-05 19:51:19)
- ▶ こだわりなのでプロアク、チートの類いは遠慮です。 -- .com (2009-05-05 22:24:06)

モンスター「フロワロシード」の存在が十二分に裏技めいてるから、それで十分でしょ。 -- 名無しさん

▶ (2009-05-06 12:46:35)

▶ 小ネタに混乱したキャラがいるときに先制攻撃されたら混乱したキャラも攻撃してくるって書いてほしい。 -- 名無しさん (2009-05-06 19:29:51)

▶ うい、更新しといた。 -- 名無しさん (2009-05-07 01:03:42)

▶ とてもありがとう。このせいで初めて全滅した。みなさん気をつけて。 -- 名無しさん (2009-05-08 00:01:19)

▶ 全員前列だとリプロが後列への攻撃を空ぶるのは気のせいじゃないぜ。対リプロとして有用だと思う -- 名無しさん (2009-05-08 13:45:02)

▶ シンボルエンカウント戦で乱入させた場合と直接接触による戦闘の場合とでは接触による戦闘時に与える物理ダメージが乱入時と比較すると増加している(何らかの補正?)と思われる。敵によっては縦一文字、首落がそれぞれアンゼリカケージ使用時の雷轟、吹雪の威力を上回ることがありました。(スキルLvはいずれも10)属性技に関しては乱入時と接触時で大きなダメージの差は無い模様。また、強制戦闘、ボス戦では物理ダメージの増加は確認できませんでした。他にも似たような経験をされているような方がいましたら情報をいただけると幸いです。 -- 名無しさん (2009-05-08 21:43:36)

▶ 上にあったのにまた同じ質問して申し訳ないんですが、バロリオン大森林の死体ってどうやって動かすんですか？ずっと押しても動かないです。これで時間潰してるとか・・・ -- w (2009-05-09 22:28:09)

▶ 死体が動くわけじゃないじゃん大げさだなあ。どうしても動かしたいなら心のAボタンで掴みながら引きずるぐらいでないと... *3リプロ対策になりうるという事で興味深くはあるのですが、「全員前列だと」「後列への攻撃を空ぶる」辺りがよく意味がわかりません。状況など詳しく述べていただけませんか？ -- 名無しルシェ (2009-05-10 03:03:18)

▶ リプロは『後衛が居なくても「とんぼ返り」を使ってくるが、攻撃対象が居ないので不発する』ことを言ってるんだと思う。 -- 名無しさん (2009-05-10 12:26:43)

▶ x4でコメントさせていただいた者ですが、雑魚戦にシンボルエンカウント敵を乱入させた場合と直接接触による戦闘で、

接触から戦闘に移行した場合、サムライの属性技、メイジの魔法攻撃のダメージ増加も確認。

また、シンボルエンカウント敵と接触し戦闘に移行した場合、その戦闘中は乱入してきた他のシンボルに対しても同様のダメージ増加を確認。

もしかすると小型、中型ドラゴンを乱入させて複数体の撃破を狙う場合、雑魚戦に乱入させる場合より

接触後、補助や削りを行いながら戦闘を行った場合のほうが消費マナや、ダメージ増加の恩恵で少し戦闘が楽になる可能性があるかと

思い検証を行いましたが大ドラゴンに使える、最低でも1ターン複数のシンボルを相手にすること、

スキルや能力が強力なドラゴンは複数相手にすることでパーティにかなりの負担をかけること、そもそも使用できる場面が限られることから微妙だと思いますが、

以下検証データの一部

サムライ(POW90、装備ATK142、刀マスタリー10、斬馬スイッチ5使用時)でシンボルの雑魚戦乱入時と直接接触による戦闘時のダメージの変化

攻撃対象は物理、魔法耐性や弱点の特に無い耐久力も高めなマーシュザウラスで検証

雑魚戦に乱入させた場合 通常攻撃 257.2(378.5) 縦一文字Lv10 456.92(685.1) 雷轟Lv10 384.34(569.32) アンゼリカケージ使用+雷轟Lv10 571.8(852.6)

接触による戦闘時 通常攻撃 333.25(498.35) 縦一文字Lv10 594.08(886.16) 雷轟Lv10 495.2(737.78) アンゼリカケージ使用+雷轟Lv10 576.3(849.09)

()内の数字は灼熱の韻Lv10使用時 それぞれのパターンで50回攻撃を行い(通常攻撃はクリティカル含まず)そのダメージの平均値を出しています。

アンゼリカケージ使用時の属性ダメージの変化は乱入時と接触時でも大差は無い模様、検証回数が50回なので誤差の範囲かも、メイジもアンゼリカケージ使用時に同様の結果が得られました。

他職でも接触して戦闘を行った場合同じようにダメージが2割~3割程度の上昇を確認しました。

他の方で症状を確認できない場合は、私のソフトになんらかの異常があると思われる。

再び同じような状況を経験した方がいましたらコメントしていただくと幸いです。

前にも増しての長文、失礼いたします。 -- 名無しさん (2009-05-10 19:52:31)

▶ の人ではないのですが、改行しようと思ったら容量オーバーと言われたのでコメントログ作成して容量確保してみました。(こんな事する時間はあるが検証する時間はNry)

このページの容量もそこまで余裕ないみたいなので、検証終わったらコメント削除をお願いします。

- ページの仕様上、頭がくらくらするほど読みづらい。つまり『雑魚戦に乱入してきたシンボル敵のみ、接触等で
- ▶ バトルになった場合と比べ与えるダメージが小さくなる』って事だな？ -- 名無しさん (2009-05-11 03:06:33)
 - ▶ コメントありがとうございます、簡単に言えばそういうことなのですが、アンゼリカ使用時の属性技の倍率から考えて縦一文字のダメージが上回ることには無いはずなのでおそらくダメージが適切に計算されているのは乱入させた場合のほうだと思うのですが携帯での閲覧者もいることと思いますし仰るとおり読みづらいので編集可能な方がいましたら勝手なこととは思いますがお手数ですが時期を見て上記×2と×6の長文コメントの削除をお願いします。 -- 名無しさん (2009-05-11 17:24:17)
 - ▶ コメント欄でもタグ入れれば改行できるよ
こんな風に。どのタグかはテキスト整形のルール参照。 -- 名無しさん (2009-05-12 19:30:31)

 - ▶ ×4コメントの編集作業に貴重なお時間を割いてくださってありがとうございます。編集、ログページの作成お疲れ様です。
ご丁寧ありがとうございます。御教授感謝いたします。 -- 名無しさん (2009-05-13 21:11:38)
 - ▶ ×6等で雑魚戦にシンボルエンカウント敵を乱入させた場合と接触戦闘時に与えるダメージの変化についてコメントさせていただいた者です。ダメージの変化に他にも何らかの要因があると見て、物価や一部敵の使用スキルにも影響を及ぼすフロワロとの関連性を疑い検証を再度行った結果、接触による戦闘で与えるダメージ増加には、そのダンジョン周辺フィールドのフロワロの数が影響していることがわかりました。
シンボル生息ダンジョン周辺フィールドにフロワロが多数存在している場合
雑魚戦に乱入させた場合に与えるダメージ = 接触戦闘時に与えるダメージとなり
シンボル生息ダンジョン周辺フィールドのフロワロ除去 ダンジョン内で戦闘を行った場合
雑魚戦に乱入させた場合に与えるダメージ < 接触戦闘時に与えるダメージとなりました。
接触戦闘時のダメージ増加率はダンジョン周辺フィールドのフロワロの減少に伴い上昇しているようです。(すでにフィールドのフロワロを掃ってあったので十分といえる程の検証は行えませんでした) 私自身、今後検証に割ける時間を作れそうに無いので検証作業はこれで終了としたいと思います。 -- 名無しさん (2009-05-14 20:37:49)
 - ▶ 追記 フロワロ除去を行い接触による戦闘を行った場合のダメージ増加が敵の耐性ダウンによってもたらされていると仮定すると魔法ダメージが雑魚戦乱入時と比べて接触戦闘時に上昇しているが、アンゼリカケージ使用時(魔法属性相性一律150%)には、乱入させた場合と接触時の場合とでダメージにほとんど差異が認められないことにも合点がいくのですが、その場合、耐性ダウンがアンゼリカケージと同じような仕様であれば状態異常付与率にも影響している可能性があるかもしれない(お金と時間に余裕さえできればもう一本ソフトを買って検証はじめてしまうかも)
私の検証結果だけではなんら信憑性が無いので他の方々の中で検証が行えそうなお方がいらっしゃれば(千人砲後なら古代遺跡ブリスキラ、タケハヤ撃破後ならば新パロリオン大森林での検証が比較的楽かも)ダンジョン周辺フィールドのフロワロ除去前後で、雑魚戦乱入時と接触戦闘で与えるダメージに差が出るかどうか検証、どうかよろしく御願い致します。 -- 名無しさん (2009-05-16 00:57:24)
 - ▶ 現在世界協定までクリア。フィールド上では近ければフロワロを踏みながら進み、街の店の価格が大体110%以下。ダンジョンではとりあえず全エリア探索し、宝箱やドラゴンを全て攻略。踏んだフロワロが耐久値の高いものであったら必ず破壊。と言うような進め方をしているがシードのエンカウントが未だ1回きり。そういうものなのか単に運が悪けただけなのか。何か原因があるとすれば序盤からほぼウォークセーフを切らせずにいたことくらいだが、ウォークセーフにシードとのエンカウント抑制の効果とかある？ -- 名無しさん (2009-05-16 22:07:15)
 - ▶ 「原因」というか「心当たり」が。 -- 名無しさん (2009-05-16 22:09:15)
 - ▶ 似たようなフロワロのつぶし方でウォークセーフを殆ど使わず、残りダンジョンが紅坑の塔と古代遺跡・ドーマ火山の状態です。シード遭遇数2回という自分のような場合もある。運が悪ければエンディングまでシードにあわないということもあるじゃないかな。 -- 名無しさん (2009-05-17 05:20:00)
 - ▶ ウォークセーフ使っても毒ダメガシガシ喰らうんだが.....ひょっとして効果あるのナイトだけって意味？
ステータス：Lv.39 ログ 最大LIFE137 -- 名無しさん (2009-05-31 10:18:17)
 - ▶ ウォークセーフ効果があるのは毒ダメじゃなくてフロワロを散らした時のダメージ。ストーリー後半はLV5にしないと散らしたときにダメージが入るようになる。ちなみに効果はパーティ全体だけど、有効歩数が結構少ないからちまちま確認してくれ。 -- 名無しさん (2009-05-31 11:27:52)
 - ▶ いやそれは解っているんだけど、全編・フィールドのところに『ナイトのスキルセーフウォークは(r y)』ってあるだろ？あれが気になって -- 二つ (2009-05-31 17:52:38)
 - ▶ 検証の余地ありだね。でもデータ消しちゃったから他の人に託した。 -- 名無しさん (2009-06-02 19:18:46)

- ▶ 運よくナイトと他キャラが毒を喰らったので確認してみたけど、普通にナイト、他キャラともにウォークセーフ中にも毒ダメージが入った。毒ダメージが減少しているわけでもなさそうだし、毒はウォークセーフの対象外かもしれない。 -- 名無しさん (2009-06-03 09:47:31)
- ▶ ソロの場合、戦闘中に後列に下がるとそのターンだけ後列扱いとなり、物理ダメージ半減、敵が前列限定攻撃をした場合、ダメージを受けない。呪いとかで手も足も出ない時とかにどうぞ。敵より先に動けないと意味がないので殆ど使えないけど。 -- 名無しさん (2009-06-06 12:31:59)
- ▶ ソロの場合というか、全員が前列の場合、だな。 -- 名無しさん (2009-06-06 13:31:13)
- ▶ クエストを受けてる最中の必要アイテムドロップ率が下がるプログラムになっているので、集め終わってからクエストを受けるのがいい。 -- 名無しさん (2009-07-20 00:55:13)
- ▶ 下がるのか... で、裏付けになるデータとかあるの? -- 名無しさん (2009-07-22 00:37:16)
- ▶ 裏塔のピトラドラゴニスの経験値ですが、仲間のウィスプを呼ばれると半分に減っちゃうのは仕様でしょうか? -- 名無しさん (2009-07-25 03:20:04)
- ▶ 何処かで見た事がある(気がする)から探してみい? -- 名無しさん (2009-07-25 04:14:39)
- ▶ 蘇生代が異常に安いなぁと思ったらそういう事か。レベル50で10円とか駄菓子屋かよ -- 名無しさん (2010-10-10 17:13:35)
- ▶ ウォークセーフ効果があるのは毒ダメじゃなくてフロワロを散らした時のダメージ。ストーリー後半はLV5にしないと散らしたときにダメージが入るようになる。ちなみに効果はパーティ全体だけど、有効歩数が結構少ないからちまちま確認してくれ。 -- 名無しさん (2011-08-25 11:20:36)

名前:	
コメント:	

投稿

- ▶ コメント書くその前にチェック!

[コメントログ](#)