

## 全ての冒険者へ

ハイ・ラガードでの冒険を始める前に、是非覗いて欲しいページ。  
具体的な樹海内での攻略情報は他ページに任せるとして、ここではバグや不具合のために「やってはいけない行動」を記載している。

内容はバグページと被っているが、今作ではいわゆる死にスキル等を通り越して「畏スキル、畏行動」が結構多いので、『最低限これだけは忘れないで！』というポイントを紹介したい。

繰り返しになるが、このページは「プレイヤーが、する必要の無い理不尽な思いをすることがないよう」書き記すページであり、『糸を忘れないようにね！』『wikiにあまり頼り過ぎないでね！』等といったアドバイスは他のコーナーに譲る。

2010年7月15日、アトラスより世界樹の迷宮IIのベスト版が発売された。  
修正内容は以下の通り。

- 線が引きにくい不具合がなくなった
- 月影に腕縛り効果が出るバグが修正され、小手打ちで腕縛り効果が出るようになった
- 夢幻陣形で敵の回避率が上がるバグが修正された
- 死地の心胆で敵の回避率が上がるバグが修正された
- チェインダンスでレンジャーの回避率が上がるようになった
- 蟲毒の極み、無我の極みの効果が敵にも出てしまうバグが修正された

- 
- レンジャーのフォーススキルは使わない！
  - ダークハンターは6番目以降にギルド登録しよう！
  - ブシドーの「死地の心胆」は習得しない！
  - ブシドーの「小手打ち」に腕封じ効果を求めない！
- 

## レンジャーのフォーススキルは使わない！

味方の素早さ、回避率を大幅アップするというレンジャーのフォーススキル「夢幻陣形」は、有志の検証により『寧ろ味方の素早さ、回避率を大幅ダウンしている』バグスキルである可能性が高い、という事が判明した。

なので、例えFORCE POINTが溜まったとしても気にせず普段どおりの行動を取ったほうが良い。

このバグのおかげで「レンジャーが更に地味になった...」という声も聞かれるが、迷宮探索職としてのレンジャーは非常に優秀な職業だし、アザースステップは本作でも回復の安定につながるし決して使えない奴...というわけではないことは承知して欲しい。

## ダークハンターは6番目以降にギルド登録しよう！

ダークハンターのスキル「蟲毒の極」「無我の極」は、バグによって敵にも適応されてしまう。とは言えそれは条件付きで、ダークハンターをギルドで何番目に登録したかが重要である。

詳しい解説はバグのページに任せるとして、簡単に言うと

**ギルドで5番目までに登録されたダークハンターが「蟲毒の極」「無我の極」を習得すると、敵に効果が適用されてしまう**

ということだそう。

なお、5番目までに登録したキャラクターを登録抹消した後に作られたダークハンターも、このバグの対象になるので注意していただきたい。

当該スキルを習得しなければいっさい関係の無い話だが、念のため  
5番目まではダークハンターを登録しない。

- ・ 5番目までに登録したキャラクターは抹消しない。

と心得ておくとうまいだろう。

## ブシドーの「死地の心胆」は習得しない！

HPが減るほど回避率がアップする...とされるこのスキルだが、残念なことにアップしているのは敵のほうらしい。  
つまりダメージを受ければ受けるほどこちらの攻撃が当たらなくなるわけで、完全な罠スキルである。  
ある意味、現実的だとも言えるが...

上記「夢幻陣形」バグと似ているが、関わりがあるかは不明。

## ブシドーの「小手打ち」に腕封じ効果を求めない！

「小手打ち」は腕封じ効果のあるスキルと説明されているが、プログラムミスなのか修正忘れなのか、  
「月影」のほうにその効果が出てしまっているらしい。  
しかし、月影は攻撃スキルとして優秀であり、そのうえ腕封じができるというのは結構ありがたいこと。  
バグとは思われるが、是非利用されることをお勧めする。  
詳しくは**ブシドー**のページを参照しつつ、戦略を練ってほしい。