

よくある質問(FAQ)

Wikiの掲示板や2chのスレッド内でよく見られる質問。
購入を迷っている人も、プレイ中に行き詰った方も、まずはこのページをご覧ください。

もしここを見ても解決しなかった場合は、wikiの他のページを見てみよう。
それでも載っていないことは、もしかするとゲーム中のテキストや、説明書に記述されているかもしれない。
よく調べもせずに掲示板や2chで質問するのは、あまりオススメできないぞ。

- 購入前のよくある質問
 - 一般
 - パスワードによる引継ぎについて
 - キャラクターメイクについて
 - 前作と比較して
 - 購入後の方向け
 - キャラクターの育成について
 - 休養と引退
 - 攻略に関わる質問
 - 全般
 - 対f.o.e戦
 - マッピングについて
 - ダンジョン攻略、クエスト攻略
 - 全階層共通
 - 第一階層
 - 第二階層
 - 第四階層
 - 第五階層
 - 第六階層
 - バグかな?と思ったら
-

購入前のよくある質問

一般

どんなゲームですか？

「世界樹の迷宮」と呼ばれるダンジョンを探索し、
樹海にまつわる謎や隠された真実を探ることが目的の3DダンジョンRPGです。
やや高めของเกม難度、タッチペンによる方眼紙をイメージしたマッピングシステム、
中ボスとはまた違う存在である"f.o.e."、そして往年の翻訳ものゲームブックを想起させるテキスト
などが特徴です。
プレイヤーキャラクターは一切セリフが無いので、プレイヤーの想像力を自由に働かせることができます。

これ面白いの？

どのゲームのwikiでも同じ回答だと思えますが、プレイする人次第です。
最近のRPGが又ルイと感じている人や、コツコツレベルを上げる人には丁度良いソフトかも。
君たちは、このゲームが面白いと信じて購入してもよいし、購入せずに立ち去るのも自由だ。

難度が高いって聞いたんだけど、私でも遊べる？

ヒントもネタバレも聞きたくない、全部自力で解きたいんだ！といった方には歯ごたえのある難易度ですが、
進行上難しく感じる箇所には多くの場合抜け道が用意されているので、ネタバレ全開でプレイされる方にとっては簡単なゲームと言えるでしょう。

ただ、それらの抜け道をあえて封印したり、強いとされる戦い方をわざと避ける等、
プレイスタイルを工夫する事で「各プレイヤーにとってちょうど良い難易度」に調整する余地が
ふんだんにあるので、
難易度の点から勧められないというゲームではありません。

前作を未プレイなんだけど、IIの前にプレイしておくべき？

今作「世界樹の迷宮II 諸王の聖杯」はストーリーや設定において、前作との繋がりはかなり薄い
です。
また各計算式やスキル、システムなどが再構築されており、ゲーム性はかなり異なると言えます。
ただしインターフェイスが改良されているぶん、今作から前作へと逆順にプレイすると多少のスト
レスを感じる可能性があります。

また、前作からのプレイヤーにはパスワードによる引継ぎが用意されており、
ゲーム中に細かい変化があります（後述）が、
大筋のストーリーや、図鑑やクエストのコンプリートには影響はありません。

パスワードによる引継ぎについて

前作のパスワードってどうやって見るの？

タイトル画面のオプションでは見ることはできません。
B25F踏破後、LoadGame キャンプ(Yボタン) オプション(SELECT)で見ることができます。

前作からのパスワードによる引継ぎ要素は何ですか？

現在以下が判明しています。これで全てかどうかは不明。

- 初期アイテムに「エトリアの勲章」が加わる。但し前作で図鑑をコンプリートしているなら「エトリアの王冠」に変化。
いずれも前作よりかなり低い性能に抑えられています。
 - エトリアの勲章: HP+10,TP+10,全能力+1
 - エトリアの王冠: HP+15,TP+15,全能力+2
- 一部イベントの難度が上がる
 - 例えば、ファーストミッションで回復アイテムを渡してくれなくなる、イベント戦闘が回避不可になるなど。
- 前作のギルド名を引き継げる（引き継がずに変更することも可）。

一部イベントの文章が変化する(多くは前作でのできごとが絡むイベント)。

- ・ イベントが増える。

前作やってないんですけど、パスワードが欲しいです。

勲章(王冠)が欲しい、イベントを見たい...という理由からパスワードを求める方がいますが、引継ぎをするということは、メリットばかりではありません。

上記の回答のように、一部のイベントは初心者には厳しいゲームバランスになりますし、増加するイベントも強制戦闘を含みます。

イベントというのも前作をやって初めて真の意味が理解できるようなものがいくつかあります。

また、ギルド名を最初に変更できるとはいえ、前作の他人のギルド名で呼ばれる場面が序盤に多々あります。

(「お前たちがあの(旧ギルド名)を受け継いだ(ギルド名)か」といったセリフ)

無理にパスワードを使うということは、世界樹未経験者には辛い場面があるということをご承知下さい。

それらの点を踏まえた上でなおどうしても欲しいという方は、以下より進んで自己責任においてご使用を。

引継ぎ用パス

次回作への引継ぎ要素はありますか？

世界樹の迷宮3への引継ぎ要素は一切ありません。

強いて言うなら、貴方が世界樹2で培った知識と経験です。

キャラクターメイクについて

キャラとギルドの名前は何文字までですか？

キャラは6文字。ギルド名は8文字までです。

パーティは何人まで？

作成は30人までできるが、一度にダンジョンに行けるのは5人まで。

前衛、後衛は共に3人までしか割り振れないため、5人なら前衛後衛の割合が3:2または2:3になります。

また、前衛には必ず1人以上いなければならないので、3人以下のメンバー編成でも全員後衛というのはできません。

最初から全ての職を選べるの？

「ペット」以外は最初から選択可能です。

前作と比較して

セーブシステム

セーブは前作と同じく1つだけですが、ダンジョン内でも可能な中断セーブが追加されました。当然ながら、中断セーブはロードした時点で破棄されるため、

いわゆる「クイックセーブ&ロード」として使うことはできません。

LRボタンの役割

前作ではマップの階層表示切り替えのみでしたが、今作ではカニ歩き（ダンジョン内）に変更されました。

横を向いて歩くペナルティも特に無く、探索が便利に。

メニュー画面や交易所における装備画面ではキャラクターの変更ができるようになり、前作に比べ快適にパーティ状況を把握できるようになりました。

その他、マップアイコンの大幅増加、クエストの達成条件がいつでも確認可能になったなど多数、詳しくは[こちら](#)で

購入後の方向け

キャラクターの育成について

スキルは何を取得すればいい？

各職業のページを参照。

とりあえず序盤は強力なスキルを取ってもTP不足でロクに使えないことが多いため、

前衛ならSTRブーストを上げて攻撃力を底上げするのが定石。

アクティブスキルをとる場合も、低レベルで止めて消費TPを抑えるなど工夫を。

キャラクターはLv5以下なら休養してもLvダウンのペナルティが無いので、その間に色々試すのが良い。

また、前作は大半のスキルレベルが1,5,10区切りで強さが大きく変動したが、

今作のスキルはそうとは限らないことが多い。特にHP、TPを除くステータスブーストは、半端な所で止めてもさほど問題は無いだろう。

但しスキルLv1 2とLv9 10で増加度が全く異なるスキルもあるので、

迷ったらやはり各職業のページを参照されることをオススメする。

各ステータスがどういう効果を持つのかわかりません

STR ...通常攻撃と物理攻撃スキルの威力

TEC ...回復・攻撃術式のダメージと回復量の補正。

さらに属性防御力（属性攻撃のダメージを低減）。

VIT ...物理防御力。

AGI ...行動速度や武器の命中性・被攻撃時の回避能力。

LUC ...非常に様々な要素に絡む（メニューのCUSTOMでは「LUK」になっている）。

【STR】

物理アタッカーにとって非常に重要なステータス。

STRと武器の威力値の加算合計が総合攻撃力としてステータス画面には表示されるが、

実際にはSTRを1伸ばすほうが武器攻撃力を1増やすより実ダメージが増す。

ある程度進んでからLv1の新規キャラにメインキャラの武器で攻撃させて比べてみるとわかりやすい。

（たとえば攻撃力100の武器Aと、攻撃力97 STR+1 の武器Bなら、基本的に総合的な攻撃力はB > A）

【TEC】

メディックとアルケミストにとっては重要なステータス。
上がると回復・攻撃術式の威力が上昇し、特に攻撃術式の威力はメキメキ上がる。
逆に回復術式の回復量はある程度固定なので、そこまで劇的な効果はない。

「属性防御率」「状態異常の成功・回避」にも影響する。
が、状態異常周りの確率に関してはLUKに遠く及ばないほど微小。
状態異常成功率を上げたいならLUCを強化した方がいい。

かつて、全ての攻撃、ないし属性攻撃の命中率に影響するとされていたが
現在はそんなことは無いとされている。
状態異常関連も含め、確率上昇目的でブーストするようなステータスではない。

属性ダメージ = 基準ダメージ × 30 / (30 + TEC) × 60 / (60 + 防具)
なので、合計TEC30達成で属性ダメージ半減。
合計TEC90達成で4分の3減になる。
ただ、敵の攻撃は物理攻撃が圧倒的に多いので、
Lv99キャラの余剰ブーストはVIT優先がいいかもしれない。
まして、『迷宮攻略時の防御手段の確保』のために、
これにSPを割くのは、いささか早計かもしれない。
属性ダメージを減らしたければ、
君は冒険の中でもっと良い手段を知ることができるかもしれないのだから。

【VIT】

そこまで重要でないステータス。
理由は本作の仕様上、防具による防御力の+1では物理・属性の双方のダメージが減るが、
VITは上げて物理ダメージしか、TECでは属性ダメージしか減らないため。
(ステータス上はVITと防具威力の合計が防御力として表示されるが、当てにならない)
STRと違い、VITやTECの+1が防具での+4分に相当するなんて事もなく、普通に+1分の影響力。

**と今まで軽視して書かれていたが、計算式から効果がそれなりにあることが判明、
上記にもかなり誤りがある。**

物理ダメージ = 基準ダメージ × 15 / (15 + VIT) × 60 / (60 + 防具)
なので、合計VIT15達成で半減、合計VIT30達成で3分の2減、
合計VIT45達成で4分の3減.....となっていく。
物理ダメージだけ見るなら、VITと防御力のどちらが得かは、要計算。
素で高VITなら防御力、低VITならVIT優先すると得な傾向があるようだ。

ただ、やはり『迷宮攻略』目的ならば
VITブーストにSPを割くよりは他のスキルを得た方が
効率が良くなるかもしれない。

君はここで得た情報からVITやTECを早々にブーストしてもいいし、
しなくてもいい。

【AGI】

物理攻撃の命中・回避に非常に大きく影響する。
物理アタッカーなら意識して5程度振っておかないと、四層五層の雑魚相手にミス連発で泣きを見る。
(パラディンやペットのようなAGIが低いキャラの通常攻撃がまず半々でミスるほどの回避率)
特に鳥や羽虫などの飛行系グラフィックの敵が高い物理回避を誇る傾向がある。

行動スピードにも影響しているのだが、
今作の場合武器ごとに設定された固有速度補正の数値の幅があまりにも大きすぎて、
AGIの数値が10程度違ったぐらいでは意味をなさなかったりする。

【LUC】

全く重要じゃないように見えて、非常に多くの事に少しずつ影響する重要なステータス、クリティカル発生率、攻撃命中/回避率、逃亡成功率、パッシブスキル発動率、ステータス異常付与/回避率、縛り付与/回避率、ドロップアイテム頻度……などなど。特に状態異常&縛りの付与率と回避率には多大に影響しており、カースメーカーを筆頭とした状態異常をメインとする職業にとっては最も重要な数値と言える。

でもLUC+20(!)のアクセサリーが第三層で早々と、しかも手ごろな価格で登場するせいでLUCブーストを無理して上げる必要性は薄い。まして命中率などを目的に振るのはお門違い。素直にAGIに振るべき。

職が多くてどういうパーティがいいか分からない/序盤から順調に進めたい

どうしても決まらなかつたり、序盤詰まってしまうと楽しむところを人頼みにするのなら、初心者推奨パーティのパラディン、ブシドー、ガンナー、メディック、アルケミストの構成で、

序盤の上げ方までも人頼みにしてしまうのなら、

パラディン……

全力逃走1 オートガード1 挑発3 パリング1orフロントorバックガードをお好みで
ブシドー……

壊属性の鞘撃1 STRブースト10 青眼の構え3・小手打ち5 月影1

ガンナー……

3属性ショット1 STRブースト10 銃マスタリー上げながら精密1・掃射1・跳弾5

メディック……

キュア1 博識1~5 回復マスタリー5 リザ1 TPブースト10に

アルケミスト……

炎・氷・雷術式1 解析5 核熱5 回帰は6Fに入るまで不要

このパーティなら採取、採掘、伐採の全3種採集スキルも揃えられるので取得するのも良い。(他に採集特化キャラを作るのも可)

採集で強い武具や有用なアイテムが早く手に入るの、怠ると難度が上がる場合あり。

毒噴きアゲハは雷、シンリンサイは火、マイマイダイオウは氷属性で

仕留める事により、条件ドロップアイテムがあることを覚えよう。

2Fのf.o.e.の鹿はLV15前後まで無視して3Fまで上り、武具を揃えていこう。

LV15前後になったら全員フォース値100にして挑んでみよう。

ペットはいつから使えるの？

5Fの1層ボスを倒してから。

ボス撃破後、マップ右下方面にてイベント。

休養と引退

休養ってなに？

そのキャラのLvを5下げることによって、スキルポイントを再配分出来るようになる。

いらぬスキルを取ってしまったら、キャラの構成を変えてみたいときに使用する。

キャラのLvが5以下なら、Lvダウン無しで再配分が可能。

前作ではLv10ダウンだったが、今回はデメリットが軽減された。

引退ってなに？

キャラのLvが30以上になると可能になるコマンド。
引退したキャラはギルドを離脱し、二度と呼び戻すことができないが、
代わりにステータスとスキルポイントにボーナスのある新人を登録することができる。
「新しい職業に転職した」「同じ人物が修行して帰ってきた」と考えるのも君の自由だ。

新人のLv

引退させるキャラがLv60以上の場合、Lv30のキャラクターを新人として作成出来る。
Lv59以下の場合、その半分のレベルのキャラクターを作成出来る（小数点切り上げ）。

最大の目玉

引退したキャラのLvによって、新キャラの初期ステータスと初期SPにボーナスを得ることが出来る。

引退者のLv 初期SP 初期能力

30~39	LV+6	ALL+4
40~49	LV+7	ALL+3
50~59	LV+8	ALL+4
60~69	LV+9	ALL+5
70~98	LV+10	ALL+5
99	LV+12	ALL+10

要するに、キャラを一人消滅させることで、高い性能を持った新キャラを作成することができるというわけだ。

注意

引退を2回しても、1度目の引退によって上昇した能力は引き継がれない。
よく勘違いしてる人がいるが、引退を繰り返しても無限に能力が上昇するわけではない。
過去の引退ボーナスは引き継がれないので、Lv30で引退 もう一度Lv30で引退を何度繰り返しても、
作成時の初期能力にステータスALL+4 SP+3のボーナスを持ったキャラが再作成されるだけ。

Lv上限のブースト

Lv上限に達したときに引退すると、Lv上限を上げることが出来る。
初期のLv上限は70なので、70の時に引退すると次のキャラはLv71まで上げることが出来る。
そのキャラがLv71になってから引退すると、次のキャラのLv上限はLv72になる。
これを繰り返していけば、そのうちLv99のキャラを作成出来るようになる。

世界樹風まとめ

298 名前：名無しじゃなきゃダメなのぉ！[hage] 投稿日：2010/01/02(土) 13:15:28 ID:9YB3IxEi

君は覚えているだろうか？ >>2のテンプレで引退について書かれていた事を。

そう、引退を繰り返すメリットなど、上限が増加する他にめばしいものは存在しない！

辺りを見渡すと、レベル30の冒険者ばかりが続々と引退していつている。

どうやら引退したいというのならレベル30で一度だけ引退するのが定石らしい。

ただし気をつけたまえ！

引退をすれば確かに最終的にPTは強くなるだろうが、今現在の探索を進めるPTの戦力はダウンしてしまう！

君は周囲にならって引退をしてもいいし、戦力を維持する為に引退しなくてもいい。

攻略に関わる質問

全般

よくゲームオーバーになるんだけど？

基本的に、「油断したり多少無理するとすぐゲームオーバーになる」という事を覚えておこう。何も見ずに全クリした人の大半は、100回程度はゲームオーバーになってます。メディックやドクトルマグスなど回復役が入れれば全滅する確率はかなり下げられる。キュア、リザレクション、リフレッシュといった回復手段は、宿代薬代を浮かせることができ、余ったお金は武器などに充てられて冒険も楽になる。なるべく早くマスターしちゃおう。ちなみにキュアとリザレクションは1で止めると、長期間の探索をより効率よくこなせたりする。

また、目安として第3階層ぐらいまでは階数×3レベル（例：3階なら9レベルくらい）くらいで進むと、比較的スムーズに進めることができる。
（でもたまにはf.o.eに乱入されてゲームオーバーになるのもいいよね。）

Lv上がりづらいんだけど

階層ボスはExpがかなり多めに設定されているので、ボスを倒して稼ぐと早い。階層ボスは次階層に到達した後なら、倒してもまた14日経過することで復活するので、Lv1のキャラで安く宿屋に泊まって日付を進めよう。
（23Fボスは例外として25Fに到達すれば14日周期で復活するようになる。また15F前座ボスは再戦不可）
バードのホーリーギフト(Expボーナス)を活用すると更に早い。
ただし、やりすぎるとバランスを崩し、ゲームの寿命を著しく縮めかねないので、あくまで自己責任でどうぞ。

お金が全然足りません

5の倍数のフロアと磁軸の柱のあるフロアは、入り口からそう遠くない場所に採集（採取・採掘・伐採）スポットが用意されている。ペットを除く全ての職業は、Lv3まで育てれば1日5つまでアイテムを採集できるようになるので、そこを利用して稼ごう。
5キャラいれば一度に25個拾って帰れる計算になる。

ただし採集中にもモンスターが出るので、欲張りすぎに注意。
また道中で全滅しないためにも、レンジャーを1人入れて警戒歩行を取得させると便利。
不測の事態もありうるので、セーブはこまめにね。

それから、階層ボスの条件ドロップを売るのも良い稼ぎになる。
第1階層のボスでも30000enで売却できるアイテムを落とすので、お金に困ったら利用しよう。
当然ゲームバランスは崩れかねないが...

作業的に稼ぐのが面倒くさい人は、メディック・カーズメーカーのスキル「博識」をMAXまで取得するのも良い。
ザコからの収穫が増えるのでかなり有効。

フォース全然溜まらないよ？

弱めの敵を一匹残して防御し続けるといいね！
以下フォースの変動表。

・フォース上昇

攻撃+1 防御+2 スキル+2 敵を1体撃破+2
ダメージを受ける+2 戦闘勝利+2(全員) アクセラ使用+30 アクセラII使用+50

Force 装備時はそれぞれに更に+5上乘せ。行動は実行さえすれば外れてもOK、
フォーススキルで敵を撃破しても+5はされない模様。
(ヴァンディル装備のフルゲインで3体撃破しましたがFORCE1桁でした)

- フォース下降

Escape成功-5(パーティ全員に適用される)

街に帰還-100 戦闘不能になる-100 フォース技の使用-100

f.o.e.とばったり...の事故を無くしたい or 効率良く進めたい!

今作はレンジャーの警戒歩行をLv10にすると、雑魚敵がほぼ出なくなる。

これを利用し、新しい階を探索する時に警戒レンジャーを含めたパーティでまずマップ作りの偵察を行うと、

メインパーティで探索する際非常に楽になる。

道が分かっているれば、f.o.e.と鉢合わせする事も無い。

また、多くの階には踏破後に移動し易くなるようショートカットの抜け道が設けられているので、それを作っておけば探索は更に楽になる。

警戒歩行Lv10のレンジャーは採集する時も活躍できるので、それを転用すると良い。

ただし、この方法でマップを作ってしまうと、未開のダンジョンを探索して進む緊張感が失われてしまう。

これは世界樹の持つ醍醐味の一つなので、こだわりのあるプレイヤーは注意しよう。

図鑑をコンプリートしたいんだけど気をつける事は?

やり込めば必ず図鑑は埋まる。

何かやり過ぎたら埋まらなくなる、といったことは無く、時間さえかければ誰でもフルコンプ可能。

引継ぎアイテムは図鑑に載らないから、パスワードを引き継がなかった人も安心だ。

また、クエスト中の倒してはいけない、および倒さずとも構わないf.o.e.は図鑑に載らない。

図鑑でドロップが複数ある奴は、ボスも含め再戦可能だ。

武器図鑑にアイテムが登録されるタイミングは、交易所で販売が開始された時。

交易所で販売されない武器(連鎖クエストのゴールアイテム)は図鑑に載らない。

クエストは行動(選択)によって結果が変化するが、後のクエストに大きな影響は無い。

日付ってなんか意味あるの?

ハイラガでの1ヶ月は28日だから、f.o.e.とボスの復活周期である14日に合わせやすい。

1日に倒せば、毎月1日と15日がボス狩りの日だ。

但し14月目は1日しかないので注意。

経過によって変化が出たりはしないので、夜飛び起きてダンジョンに行かなくても、朝までのんびり寝られます。

アリアドネの糸が売ってないんだけど?

最初のミッションを報告した後交易所に行き、会話すれば解禁される。見落としがちなので注意。

次の階に進んだり重要なイベントを済ませたときは、こまめに人々と会話する癖をつけよう。

対f.o.e戦

「やばい、このf.o.e絶対勝てない！」

まず、前提として、

f.o.eはいわゆる「中ボス」ではない。バトルにならないよう、画面とにらめっこして「避ける」ことが正しい対処法だ。

周りのザコ敵より明らかに数段強いので、軽い気持ちで戦えばパーティ全滅も珍しいことではない。

フィールド上で赤色で表示されている奴は特に危険で、その階に上がったばかりであれば、まず歯が立たない。

「勝てなくて普通」なモンスターなのだ。

なので、勝てないと思ったなら元から戦わない。危険から逃げるのも勇気だ。

また、ミッションやクエストの途中で出遭うf.o.eには、「そもそも倒す必要がない敵」も結構いる。

それでも勝負を挑む or うっかりぶつかってしまった...

あきらめたらそこで試合終了。勇気を持って戦うのだ。

とはいえ、何も真っ向勝負しなくてもいい。

状態異常を狙い、アイテムをあるだけ振りまき、属性攻撃を試みるなど工夫をするだけしてみれば、案外うまくいくかもしれない。

パーティはアルケミストやカースメーカー、バード、パラディンなどが有効...かもしれない。

それぞれの職業の特性を活かし、相手の属性（弱点）も考慮し戦略を練っていこう。

例えばパラディンだったら 挑発 パリングor属性ガード

バードだったら 猛き戦いの舞曲（それぞれの弱点となる属性）～の序曲など

自分でいろいろ試してみると良い。

（弱点はアルケミストの解析で解る。最終手段としてフォースという便利なものがあるのも忘れずに）

それでもダメだ！！

「エスケープ」。

逃げるのは恥ではない。死ぬよりマシだ。

パラディンの全力逃走があれば大抵逃げ切れる。

それでも逃げられない場合は...

逃げられないんだけど？

f.o.eとの戦闘で地図上のパーティアイコンの背後が壁だった場合、そしてイベント戦では逃げることはできない。

（前者は全力逃走の場合、違うフロアから来たのであれば逃げられる事もあるようだ）

歯が立たないFOEから逃げられなくなったら、漏れなくやり直した。

全力逃走使うといちいち前の階に戻っちゃって面倒

中断セーブしてから再開するとその階から始めたことになる。これで解決。

ただし壁を背負ったf.o.e.戦は逃げられなくなっちゃうからな！

マッピングについて

効率の良いマップの書き方とありますか？

効率というほどのものではないが、マップ上にラインを引くのは最後の仕上げと考えた方がいい。初見の探索中にラインを引きながら進むと、実はまだ進んでいない場所などにラインを引いてしまい、

本来そこにあるはずの通路が、マップ上では隠されてしまう危険性がある。

後で探索し直しても『ここはもう通ったはず』という先入観が働くため、間違いに気付くのも時間が掛かる。

とはいえ、全ての壁を引かなかった場合もやはり気付きにくい。

色々試してみて自分に合った方法を探すのがいいだろう。

逆転の発想で、MAPのこのあたりはまだオブジェクトが置けそうだからいけるかもという考えを常に持ち合わせておくというのも良い。

- ほかのやり方として...

むしろ、ラインだけを引いていくやり方もある。

曲がり角では下のような感じで1マスだけ、分岐を書いておいて通り過ぎる。



このやり方では、床に色をつけないのが重要。

歩いたところ（オートマッピングを利用すると便利）と、特に色をつけておきたいところ（ダメージ床とか）以外は黒いままで。

マップ作成クエストとかでも、歩いていないところがあるので、なかなか具合がいい。

ただし線を引くときは慎重に！

ダンジョン攻略、クエスト攻略

全階層共通

糸を買い忘れた！ダンジョンのど真ん中どうしよう？

まずは冷静に。

f.o.eはよく観察すればどう動いているかわかるはず。エネミーアピランスに気を配りながらf.o.eに細心の注意を払って戻ろう。

アルケミストの回帰の術式も有用だが、最後に使った樹海磁軸へ戻るだけなので、磁軸の柱で探索を始めた場合は意味がないからな！

あともしかしたらどこかに抜け道があるかも。見つけたらメモしとくと後で便利。

第一階層

2Fの鹿が怖い

鹿は常に決まった移動しかしないし、近づいても追いかけてこない。

少しずつマップを埋めながら、どう動いているかを把握しよう。

また、レンジャーならスキルで安全地帯から鹿の移動コースを把握する事も出来る。

3Fのカマキリ怖い

一匹目は、部屋に入ったら壁に沿って北、突き当たったら壁に沿って東に。
二匹目は、

この位置までおびき出せばok

2F(3F)の扉が開かなくて進めないんだけど

今は関係ない。他に進める場所が必ずある。

3Fは鹿ルームの北部の扉を見落としがち。他人が描いた地図はあまり信用するなって事だ。

ちなみに扉の鍵を入手できるのは18F到達後。

E1にある落とし穴から落ちた後、17FのC1にいる兵士から10000enで買えるから、序盤は気にせずマークだけしておこう。

3Fの鹿はどうすればいいのか？

引寄せの鈴を使うのだ。眠りの鈴もあれば更に安心。

もし売るなどして失くしてしまっても、鈴の材料はB-1で伐採で入手可。

ミッション受諾時の大臣のお話も思い出してあげよう。

第二階層

サラマンドラが倒せない

誰が倒せて言った？ 初見で倒すのは無謀...というか無理。

もらったMAPの青い範囲に入るとサラマンドラが追いかけてくるので、そのまま引っ張り出し、f.o.eをかわして反対側の通路から西の細い通路に入り込もう。

お帰りは抜け道探すなり、糸を使うなりご自由に。

何時倒せるか？先に25F辺りまで行ってから考えよう。

第四階層

19Fのマップで進めない、調べても床が動かない、

クエスト「轟くは砲撃士の誇り」受領中で起こる。

クエストを破棄するか、ガンナーを連れて行こう。

まあ、バグだ。

20Fのマップでボスの所まで行けない、

マップが左右対称（隠し通路の位置は除く）になっていることに注目。

右側と左側とをよく比べて、道があるとしたら何処にあるのかを把握し、隠し通路を探そう。

第五階層

22Fで道をふさいでるf.o.eが倒せないんだけど、

お前は12Fで何を学んだんだ？
覚えてないならばそいつの近くでひたすら待て。

地図を作成するクエストが達成できないんだけど、
地図を完成させるためには床は塗るだけではなく、踏まないといけない。
これは前作から続くルールで、攻略本やサイトのものを丸写ししても絶対に達成はされない。

壁もしっかり書かないといけない模様。（逆に壁のない部分に壁を書きすぎても駄目との報告もあり？）
また、地図上に不自然な隙間はないか、別の階から来られないかも注意すべき。
達成条件を満たせばメッセージがその場が出る。そこまでシビアではないので、何か見逃している可能性が高い。

23Fがクリアできないんだけど、
23Fの左右のFOE群はよく考えて上手く動けば当たらずに中央まで行ける。練習しよう。
中央の監視者どもは2ターン（自軍が動き始めてから1ターン）目で倒したい。中央を真っ直ぐ進むのがベスト。
ジャガーノートがLv70でも強すぎる？ 装備とか全部買い換えてるか？ 命と金、大事なほうを選びな。

25Fのf.o.eはかわせないよね？ どうすんの？
「逆転の発想」。
サラマンドラのミッションを思い出すといいかも。
そもそも、23Fを突破できた君たちなら正面から蹴散らして進む事も可能なはず。

第六階層

クエスト「囁れ、古なる血の杯」が出ません、
君は誰かに頼まれごとをしていなかったか？
まずは報告をするべし。

27階の剣に近づけません、
消化するべきクエストは2つ。

28階から先に進めないんだけど？
地道に歩き回るしかない、先は長いが頑張れ。
27Fと28Fの往復になるはずだ。隠し壁の数は君が思っているよりずっと多い。
レンジャーの各種探索スキルが大いに役立つ。戦闘よりも踏破を重視しよう。
あと、ここまで来た君ならもうわかっていると思うが、マッピングミスをしてしまうと隠し壁の見落としはとてとても見つけにくい。マップはあせらず丁寧に書き込んでいこう。

29階のクァナーンさんが通してくれない、
1階のf.o.e.を「全て」倒せ。

バグかな？と思ったら

キュア1をスキルで使おうとするとキュア3と表示されます！バグですか？

RPGは初めてかい？大抵のゲームでは特技を使う際、ポイントを消費するんだぜ。で、その「3」というのが消費するポイント。

パラディン(ガンナー、ブシドー等々)のスキルが突然使えなくなりました！バグですか？

スキルには盾や銃など特定の対応した装備がなければ、使うことが出来ないものがある。前作ならまだしも、今作は初めてCUSTOM画面を開く時に説明を受けているはず。ゲーム中のテキストはちゃんと読むように。

なんか移動が遅くなったんだけど！バグですか？

クエストによっては、ダンジョン内での動きが遅くなることもある。

代表的なものは、「Lv 以上の特定職を連れて来い！」というタイプのクエスト。一步ごとに条件達成の判定を行っているため、処理落ちが生じてしまう模様。予め該当キャラを用意してから、クエストを受けることを推奨する。

これ以外にもこの現象を発生させるクエストがあるが、同様に早急に解決するしかない。あと、第2層の何ヶ所か(特にf.o.e.がいる場所)で遅くなるのも処理落ち。仕様だから仕様がない。