

不具合・バグ情報

「世界樹の迷宮II 諸王の聖杯」のプレイ中に発生したバグをまとめたページです。
バグの報告や検証の呼びかけは[掲示板の世界樹の迷宮2 バグ報告スレッド](#)へ。

- ダークハンターの蠱毒の極、無我の極（1-5バグ）
 - システムの不具合
 - マッピング時の壁線が引きづらい
 - マッピング画面の配色が壊れる
 - 処理落ちする
 - 音楽が消える
 - クエスト
 - 突然移動が重くなる
 - クエストを破棄しても、クエストアイテムが消滅しない
 - 19階の足場に乘れなくなる
 - 「誰が為に陽光は輝く」におけるバグ（未確認）
 - 「擬態と捕食」「氷王の眠り居る場所」におけるバグ（他にもあるかも）
 - 24F限定、方向転換だけで敵とエンカウントするようになる
 - 1F場所限定、方向転換だけで敵とエンカウントするようになる
 - 行方不明の衛士を探せ！でのFOE二体出現
 - 戦闘・スキル関連
 - ブシドーの「小手打ち」と「月影」
 - ブシドーの「死地の心胆」
 - レンジャーのフォーススキル「夢幻陣形」
 - ドラグヴァンディル
 - 20Fのボスが出現しない
 - ボスと戦わずに次の階層へ進む
 - 誤表記
 - その他テキスト
-

ダークハンターの蠱毒の極、無我の極（1-5バグ）

（ベスト版では修正済み）

作成順（並び順ではない）で1から5番目に作ったキャラがダークハンターであり、かつ蠱毒の極または無我の極を取得している場合、出現する敵のうち1体の耐性（蠱毒の極：バッドステータス耐性、無我の極：封じ耐性）を上げてしまう。

ダークハンターの作成順が一人目の場合、耐性が上がるのは一番左の敵

ダークハンターの作成順が二人目の場合、耐性が上がるのは左から二番目の敵

（中略）

ダークハンターの作成順が五人目の場合、耐性が上がるのは左から五番目の敵

作成順なので並び替えても意味無し。

一番簡単な回避方法は蠱毒の極&無我の極を取得しないこと。

既に取得している場合は休養/引退して、以後取らないこと。

蠱毒の極&無我の極を使いたい、または同様のバグが他の職業でも起こるかもしれないと考える場合

メインで使わないキャラを5人作り、消さずに残しておく。オススメは採集用のレンジャーを最初に5人作成すること。

最初の5人を削除してしまうと次に作ったキャラがその位置に入ってしまうため、残しておく

と無意味。
その後メインで使用するキャラを作れば良い。

上記以外の対応案

既に5人目までにダクハンを作成済みの場合

- ・ 休養して壘毒の極&無我の極を二度ととらないようにする
- ・ ゲーム開始時から5人目までのキャラを削除した後、再度ダミーキャラを作成する
- ・ 既にあるダクハンを引退、削除して別の職業のキャラを作成する(以後5人目まではダクハンにしない)

あくまでも「ゲーム開始時から5人目」であって並び順は一切関係ない。

新規にダクハンを作成する場合

- ・ 6人以上空きがある場合、ダミーキャラ5人を作ってからダクハン作成。ダミーキャラ消す。ダミーキャラを消したあとで新規にキャラを作成すると内部処理では「キャラを消したことによって空いた枠」に新規キャラが作成される。そのため、ダミーキャラを5人削除した直後から5人以内にダクハンを作成するとバグの対象となる可能性がある。

いつ作ったかわからない、並び替えして作成順序が分からなくなっている場合

- ・ 全キャラ削除 ダミーキャラ5人作成
- ・ 既にあるダクハンを全員引退、削除してからダミーキャラを最高5人まで作成 新たにダクハン作成

ただし2番目の方法だと元々いるメンバーの誰かを引退させてダクハンにしたときバグが出る可能性があるので注意

ギルド並び順についての補足

とりあえずギルド並び順の基本は http://www15.atwiki.jp/sekaiju_maze/pages/109.html

今までの検証結果見る限り、今作でもこの仕様は変わっていないっぽい。

ややこしいのは今作だとメンバーの並び替えができる点だが、これはキャラではなくて「枠ごと」並び替えているのだと考えると理解しやすい。

そしてこのバグは、1~5番が振られた「枠」に対して発動する。

つまり、1234567を並び替えて上から6712345にしたとしても、

1-5バグの影響を受けるのは67123ではなく、12345のキャラだということ。

この割り振られた番号はたとえ引退したとしても不変。(引退しても同じ枠にキャラが作られる)

新規でキャラを作った場合は、見た目の並び順に関係なく番号の若い順に埋められる。

追記：今作では、新たにキャラを作成すると番号の若い順に枠が埋められるところまでは前作どおりだが、

その後「その枠をメンバーの一番下にソートする」という処理が加わっている模様。

これにより、今作では新しく作成されたキャラはどの枠のものであっても

最初はメンバーの一番下に表示される、という現象の説明がつく。

非常に分かりやすい説明のためこちらに

353：名無しさん@お腹いっぱい。：2008/02/26(火) 16:22:08 ID:w0SGMPWq

作成番号っていうのは、アレだ。ゼッケンだと思えばいい。

迷宮参加者は、ギルドに登録されるたびに、

余ってる若い番号からそのキャラに配られる。

で、俺らからは見えないけど、メンバーはずっとそれをつけてる。

入れ替えても、ゼッケンはそのままで並び変わっただけ。

休養しても、ゼッケンはそのまま。

って書くと右から左に一切線がひけなくなるなw

マッピング画面の配色が壊れる

前作にもあった現象。トリガーは不明だが、マッピング画面の配色がおかしくなる。配色が一時的におかしくなるだけで、その他のデータ等への悪影響はない模様。マップの切り替え等で容易に元に戻るが、心臓に良くない 最大の悪影響とも言える

処理落ちする

前作よりグラフィックが良くなったせいなのか、交易所でアイテムを売るときやダンジョンの広間でFOEが数体見える時などに処理落ちする場合がある。

特に2層は酷く、広い部屋だと確実に処理落ちが発生する。

舞い落ちる木の葉の処理があるせいではないかと予想

ダメージ床が見える位置で確認することが多いので恐らくその所為。

今回はダメージ床がアニメーションするためと思われる。特に2層広間はダメージ床が多い。

音楽が消える

(遭遇した場面)

探索中にBGM PLAYにて現在のフィールド曲を聴き、そのままBボタンでキャンプ画面からフィールド画面に切り替える。

その後、戦闘に入るとBGMが無音になり、効果音のみになってしまう。

戦闘リザルトBGMも鳴らず、リザルト画面を終了させるとフィールド曲が戦闘前の続きから流れ出した。

もう一度BGM PLAYを開き、違う曲を聞けば元に戻る。

(予想)

本来流れているBGMと同じ曲をBGM PLAYで鳴らし、曲を切り替えたりせずにフィールドに戻ったことにより、

音楽を止める命令が変な形で入った？

いずれにしても実害なし。バトルがシュールになっておかしみが出たり。

クエスト

突然移動が重くなる

LVの××(職業)を連れてくる、というクエストを受けている最中になる症状のようです。

おそらく一步毎にパーティの中に当該者がいないか判定を行っているためと思われます。

対策としては、クエストを一旦破棄するか、受けたらすぐクリアできる状態にしておくといいでしょう。

これはバグというより仕様と考えられます。

ウザいことには変わりませんが

「木漏れ日の育む嫺やかな日常」「古来よりの政略」「古の刃」クエスト中も同様の現象が発生

クエストを破棄しても、クエストアイテムが消滅しない

「所有せざる衛士」の大きな荷物、「豪傑の過去」の古びた金貨、ほか風石や灰色の遺物などのクエスト受領時に入手できるクエストアイテムは、

破棄しても消えることなくアイテム欄に残りっぱなしになる。

どうやら今作では、クエストアイテムの消滅条件が「クエストを正規に完了すること」にしか無いらしく、

そのため(恐らく)どのアイテムでもこの現象が起こると思われる。

しかし今作からイベントアイテムはアイテム枠を消費しなくなったので、アイテム枠が無駄になることはなく実害もない。

クエストを完了すれば消えるので、気にせずにゲームを進行させて問題ない。

ただし常に1種類1つずつしか持てない(再受領しても上書きされる)上、完了時に必ず消滅することから記念に持ち続ける事は出来ない。
アイテムコレクターには少々残念?

19階の足場に乘れなくなる

ガンナー無しで「轟くは砲撃士の誇り」を受けると足場に乘れなくなる。
一度破棄し、再度受けなおす事により解決可能との事。
ガンナーを連れて行けば普通に乗れる。

「誰が為に陽光は輝く」におけるバグ(未確認)

482 名前：名無しじゃなきゃダメなのお！ [sage] 投稿日：2008/02/24(日) 16:57:18
ID:PCMXUrL5

クエストバグ発見した

誰が為に陽光は輝く、でPM0~1時の間しかいないはずのモンスターとPM7時に遭遇
見間違いかと思ったが事実だぜ

一応クエストに関連しそうな出来事を順を書いておく
1回目:14Fから13Fに降り1度出現するも逃げられ失敗

2回目:14Fの秘密の道にある階段を降りたら0時でFOE出現
1時間経つ前に階段を上り糸脱出

3回目:午後7時に秘密の道から降りたら依頼モンスターの位置をうろつくFOEが存在
遭遇すると案の定依頼対象モンスターで倒したら無事イベント進行

多分2と3が関係ある

との事

「擬態と捕食」「氷王の眠り居る場所」におけるバグ(他にもあるかも)

条件は不明だが、

「擬態と捕食」では目的地で「A調べる」が出た状態でAボタンをおしても何も起きない、
「氷王の眠り居る場所」では抜け道自体が出現しない

その場合、一度全てのクエストを破棄してから依頼を受けなおせば正常に戻る場合がある
何度全てのクエストを破棄しても直らない事例を確認。情報求む

24F限定、方向転換だけで敵とエンカウントするようになる

1. クエスト「眠り居る野生、我が真の力を見よ」を受ける
2. ペットを含まないパーティで24Fに行く
3. 結果：方向転換だけで敵とエンカウントするようになる

方向転換だけで敵とエンカウントするため、左右の壁をキョロキョロと調べながら歩いていると3~5歩前後で敵との戦闘が発生することになる。

また、方向転換だけでFOEと戦闘が始まることもあるので要注意。

これについて検証した情報は下記。

- ・「眠り居る野生、我が真の力を見よ」を破棄すると正常に戻る
- ・「眠り居る野生、我が真の力を見よ」以外のクエストをすべて破棄しても異常のまま
- ・ペットを含むパーティで24Fに行っても異常は発生しない
- ・他の階で異常は発生しない

1F場所限定、方向転換だけで敵とエンカウントするようになる

上の24Fと同じ現象ですが、場所は固定です。

条件は以下の通りです。

1. 岩清水クエストを受けている
2. 岩清水は回収済み
3. 回収前にB-3(5,3)に行っていない(元々B-3(5,3)は、岩清水回収前だと場所のヒントをくれる衛兵がいます。)
4. クエスト終了を報告していない

この状態にすると、B-3(5,3)限定で、方向転換だけで敵とエンカウントするようになります。先に衛兵と会話しているとこの現象は発生しません。

回収後だと会話は発生しませんが、回転時にも強制会話の判定は入っているようで、移動が重くなるバグと同様に回転が遅くなります。つまり、強制会話のチェック(回転含む) 雑魚敵用エネミーアピランス増加がセットで入っているようです。

ちなみに LVの××(職業)を連れてくる、というクエストを受けている時の移動が遅い状態だと、回転時にはチェックが入っていないようでエンカウントはしませんでした。

行方不明の衛士を探せ！でのFOE二体出現

激情の鹿王を倒した後先に進もうとすると居ないはずのモンスターが二体奥に現れる。

上の画面にはいるのに下の画面の地図にはF.O.Eの表示がされていない。

そのまま前に進みアタックすると狂乱の角鹿との戦闘となる。

しかし、後ろに下がるとすぐに消える。おそらく激情の鹿王との戦闘中に乱入してくる狂乱の角鹿のあまりだろう。

戦闘・スキル関連

ブシドーの「小手打ち」と「月影」

(ベスト版では修正済み)

ブシドーの小手打ちの効果である腕縛りが、月影のほうに反映されてしまっている。小手打ちでは腕縛り効果は全く発揮されず、本来効果が無い月影のほうで腕縛りが出てしまう。

ブシドーの「死地の心胆」

(ベスト版では修正済み)

自分の命中率が下がるマイナス効果しかないスキルと判明。

レンジャーのフォーススキル「夢幻陣形」

(ベスト版では修正済み)

ソフト同時発売の公式ベーシックガイドに「使用すると5ターンのあいだ敵の攻撃を回避しやすくなるが、こちらの攻撃も当たりにくくなる」と明記されているが間違い

検証の結果「味方全員の命中率が下がる」スキルと判明。味方の回避アップも無し

ドラグヴァンディル

他のモンスターに呼ばれて出たモンスター(テントウムシに呼ばれるラフレシアなど)を一戦闘で多量に倒した場合、入手した覚えのないドラグヴァンディルがアイテムに追加されることがある

(要検証)

ラフレシア相手に二回(一回目は22匹、二回目は55匹)検証しましたが出ませんでした。中確率ということでしょうか？

*こちらの方が検証してくれました。

20Fのボスが出現しない

20Fボス部屋前での会話を終わらせ部屋に入った所

ボスの姿が無くその後のイベントも無しで次の階に進めてしまう現象

その後21Fから20Fへ行っても出現せず、樹海に入り直す事で出現する模様

磁軸の柱を利用して行ったら居なかったとの報告が多い

ボスと戦わずに次の階層へ進む

FOEを一時的に消す方法を見つけたのでその方法を悪用

1、消したいFOEの初期配置と同じ座標（違う階でも良い）でアリアドネの糸を使う

2、磁軸の柱を使って樹海に入る

3、そのFOEが一時的に消えるので先に進む

ボスを倒す = ミッション達成の場合は倒さないと足止めイベントで先に進めないが、1戦目からバックアタックできるので多少は楽になる

通常のFOEも同様の方法で消せる

逆に普段隠れているFOEが出現したままという状態もできる（追加検証求む）

座標が合えば樹海磁軸を使って町に戻っても問題ないがアリアドネの糸のほうが楽

アリアドネの糸を使う座標（座標が合えば別の階でも可）

キマイラ（4F B-4 上から5左から3の座標） 4F採掘ポイントの右下

炎の魔人（2F E-2 一番左下の座標） 2F 3F階段付近

スキューレー（6F B-6 上から3左から4の座標） 6F磁軸右方向にある小部屋の隅

ハルピュイア（6F B-4 上から4左から3の座標） 6F磁軸のすぐ下（樹海磁軸で戻れる）

ジャガーノートは配置条件が特殊（特定区域への出入りで配置 / 消失）のため

1度倒してストーリーを進めないと消すことができない。

廉価版で確認、再現性もあり、追加検証求む

誤表記

その他テキスト

17F到達後のシトト交易所の会話などでプレイヤーキャラの名前が入るべき所に、

最後に表示されたモンスターの名前が入ってしまう。

通常は最後に遭遇したモンスターの名前が、公宮での発見報告後には最後に新規登録されたモンスターの名前が表示され、

ロード直後だと名前の部分には何も表示されない。

町に戻る前の戦闘で逃げた場合、エスケープに成功したキャラクターの名前が表示される。

「知覚」を「獣避けの鈴」または「獣寄せの鈴」と併用すると本来「知覚 TURN」と表示されるべき場所に「ダガー TURN」と表示される。

鈴の効果が切れるか警戒歩行で上書きすると直る。

表示だけで実害はない模様。

クエストの報酬品の「テリアカ オール」が「テアリカ オール」、「テリアカ オール」が「テアリカ オール」になっている

クエストの報酬品の「斬撃の起動符」が「斬撃の護符」になっている

クエストの報酬品の「雷電術の起動符」が「雷電の起動符」になっている

クエスト「蒼駆けし翼は忘却の罪痕」にて、「汝らとお前たちは～」と喋るが「我らとお前たちは～」の誤表記と思われる

クエスト「祝い歌うこの日君の為に」にて、「依頼者のご使命ってヤツだ。」と喋るが「依頼者のご指名ってヤツだ。」の誤表記と思われる

クエスト「大いなる恵みの大樹」にて、「何だ、前らが～」と喋るが「何だ、お前らが～」の誤表記

と思われる

クエスト「木漏れ日の育むは癒やかな日常」にて、「大穴空いてんやがんだ！」と喋るが「大穴空いてやがんだ！」の誤表記と思われる

クエスト「鉄壁を成す城兵の駒」にて、「お金が合わなくなっちゃから」と喋るが「お金が合わなくなっちゃうから」の誤表記と思われる

クエスト「薬品散布依頼」にて、「助手のお嬢ちゃん」と喋るが「助手のお嬢ちゃん」の誤表記と思われる

クエスト「古の刃」にて、「この国の変えた者・・・」と喋るが「この国を変えた者・・・」の誤表記かと思われる

ステータスでは「LUC」、スキルは「LUKブースト」。
