

# 小ネタ

知っておくとちょっとお得な豆知識。

- 小ネタ
  - 基本の小ネタ
  - エトリア小ネタ
    - 長鳴鶏の宿
    - ケフト施薬院、シリカ商店
    - 金鹿の酒場
    - 冒険者ギルド
    - ダンジョン関連
    - 戦闘関連
    - スキル関連
  - 引退と休養
  - F.O.Eに追い詰められた！
  - マッピング小ネタ
  - 資金稼ぎ
  - 経験値稼ぎ
  - 装備耐性について
  - BGM PLAY (ネタバレあり)
  - 世界樹の四つ葉
  - 世界樹の芽
  - B15F、魔竜出現の条件
- 

## 基本の小ネタ

- レベルの上限は70。新規キャラの初期スキルポイントは3で、Lvアップ時に1ポイントずつ獲得する。獲得可能なSPは72ポイントとなり、引退キャラの場合は更に2~6ポイントプラスされる。
- 「CUSTOM」メニューでは未修得スキルをAボタンで選択すると、そのスキルの修得条件が見られる。
- アイテムなどのリストは十字キーの左右で1ページ単位で移動できる。
- L+R+スタート+セレクトでソフトリセット。

## エトリア小ネタ

### 長鳴鶏の宿

- 宿代を払う余裕がないときは、メディックにパーティのHPを回復させ、術者のみを一人で泊まらせると安く済む。  
メンバーのTPも回復させたいなら、B1Fの泉を使うといい。
- 宿屋は、実はパーティ最後尾の人間をタダで泊めている。前から4人分のレベルまでしか計算されないため、LVが1、1、1、1、70のパーティで8enで宿泊が可能。

これについて攻略本には「いちばんレベルの低い冒険者は無料」とあるが、嘘。

- 氷竜と雷竜を倒して、且つB30Fのワープを開通させているのであれば、宿屋に行くよりもアリアドネの糸を持って泉に行ったほうが、約8倍お金の節約になる。B30F小部屋に入る前の9マスさえエンカウントしなければだが...

## ケフト施薬院、シリカ商店

- 店に品物を売る時、Yで同一品目のまとめ売りが可能。
- 街で買えるアイテムは、基本的にはモンスターが落とす素材を売ることで販売が開始され、原則として幾ら買っても売り切れになることはない。  
ただし一部の消費アイテムとレア装備品は例外で、それまでに売られた素材の分しか在庫がなく、在庫が切れると新たに素材を売却するまで買うことができない。  
品切れの起こるアイテムは武器、防具、消費アイテムそれぞれのページを参照されたし。
- 店にストックされる素材は、1種類につき255個まで。そのため1000個のカリナンを一遍に売っても、買えるのはアダマス（カリナン×50）5個とロイヤルリング（カリナン×1）5個（一例として）。同時に売った745個分はストックされず、無駄になってしまう。

## 金鹿の酒場

- アイテムを届けるクエストではアイテムを渡す前に報酬を受け取るため、持ち物が一杯だとアイテムを捨てさせられる。  
またこの際、クエストで要求されたアイテムを捨ててもクエストは達成したことになる。
- （未確定情報）これを逆に利用すると、指定のアイテムを持っていて且つ持ち物が一杯な状況を作れば、女将に取られる前に売ることができる？
- （未確定情報）眩めくリンブンなど、個数指定のないアイテムを複数持っていくと、全て取られてしまう？

検証してみました。

ジャクソン料理店の奇怪な依頼II にて眩めくリンブン1個～8個でいくつ取られるか調査  
2個以上持っていくと、2個取られるようです。（8個 6個、7個 5個.....2個 0個）

## 冒険者ギルド

- 一度登録したギルドメンバーの登録順は、並び替えることはできない。
- キャラ名は重複可能。全員同じ名前のパーティーも作れる。
- 実は16人登録できる（公式では15人）。

## ダンジョン関連

- 30歩で1時間経過。
- 入り口に「糸持った？」とメモすると、アリアドネの糸忘れを予防できる。また、5F以降なら変位磁石を常時持つておくと保険になる。
- 第3階層までは階数×3レベルが余裕を持って突破できる目安。B3F Lv9、B10F Lv30程度で次の階へ進む。
- 迷宮内は各所にショートカット用の隠し通路がある。基本的に遠い方から開けることで使用可能になる。

5日クエストは泉のある部屋だとエンカウントしないので楽に達成できる。

- ボスは次の階層に進む/クリアするまで復活しない。
- 採集はスキルの持ち主が死んでいても行える。
- 階段を通った後、一方通行の通路を通過して元の位置に戻れない場合は、猛進逃走や糸巻き戻りで前のフロアに戻れる。  
ただし、落とし穴に落ちた場合は戻れないので注意。
- 変位磁石を使った後、猛進逃走や糸巻き戻りで最後に使った階層に戻れるので、一時的にセーブだけしたい時に有効。  
街に戻ったり、ロードしなおしたり、落とし穴に落ちると階段の情報が消えて戻れなくなるので注意。
- 夜はエネミーアピランスが赤くなるまでが少し早いため、敵が出やすい。また同じ階でもレベルが低いほどエネミーアピランスが赤くなるまでが早い。  
認識しにくい差だが、警戒歩行で六層などを歩けば違いがハッキリわかる。
- foeの位置や警戒状態、エネミーアピランスは階を移動するとリセットされる。  
ただし、アルケミストの帰還の術式で階層を移動した時は、エネミーアピランスの状態が保持される。
- エネミーアピランスは採集・伐採・採掘では進行しない。
- エネミーアピランスは方向転換では赤くならない。  
例外として、テキストが表示されるマスはその度に一步と換算されるため、方向転換だけでエンカウントする。
- 特定のマスに進入することが条件で出現するfoeは、踏み込んだ瞬間にザコとエンカウントすると出現しない。
- 25Fボスを倒すと自動的に街に強制送還される扱いになるため、獣避けの鈴や警戒歩行の効果が再プレイ後も持続する。
- ダメージ床上でエンカウントすると、戦闘終了まで床によるダメージは発生しない。  
また、戦闘終了後から任意の方向に十字キーを押しっぱなしにすると、戦闘終了とほぼ同時にキャラが移動するため、ダメージを受けずに通り過ぎることができる。
- 第5階層 B25F C-1の窓にトラックらしきものが映っている。

## 戦闘関連

- 最大ターン数は999まで。1000ターン目以降は表示が999のまま変化しない。
- 戦闘中にA押しっぱなしでテキストが早くなる。
- 戦闘中は画面左上の時計は進まない。ただしF.O.Eは移動する。
- 最後尾のキャラは行動キャンセルができないので、メディック最後尾は危険。
- ブースト値は通常攻撃で+5、スキル使用で+7、防御で+3、攻撃を受けると+2ずつ加算される。街に戻ると0にリセットされる。なお、一部の装備についているブースト上昇量増加効果、およびダークハンターのブーストアップは、上昇判定の度に一定量が加算されていく。また、それらの効果は複数装備で累積する。(ex.ブースト+15装備と+10装備をつければ、攻撃を受ける度に2+15+10で27ずつ、通常攻撃の度に5+15+10で30ずつ増えていく)
- 麻痺や毒などの状態異常は、後からかかったもので上書きされ、もとの効果は消える。  
また、行動不能(死亡含む)になっても、同ターンに行動可能になれば選択したコマンドが実

行される。敵も同様。

例えば同ターン中にアルケが「睡眠」「毒」（睡眠キャンセル）術式発動となったりもする。

- 一度の戦闘で得られる経験値の上限は敵30体分まで。
- リセットすると、乱数は初期化される。  
基本的に同じ行動を取れば同じ結果になるので、敵の行動を予め把握したり、行動を少しずつ変化させることで目的のアイテムを手に入れたりできる。
- F.O.Eの背後から接触すれば、基本的に先制できる。逆にこちらが背後を取られると相手が先制。  
両方後だった場合は通常通り。ただし確実に先制してくるF.O.Eもいる。
- 図鑑でドロップが二個以上ある敵は全て再戦出来る。  
カスタム専用鎧は一着しか作れないので、一度手放すと二度と入手できない。
- ブースト行動と同じターンに、発動者に対して他メンバーがアクセラを使用しても「効果が無かった」事になる。これはアクセラ使用が発動者より後でも先でも同様。また、ブーストしたターンの行動（被ダメージ、スキルなどブースト上昇があるもの）は加算されない。「ブーストを発動すると、そのターンの終了時にブースト値が0に戻る」と覚えておけば良い。

## スキル関連

- 「BOOST」は単純なダメージ量以外に、使用するスキルの効果が5レベル上昇するなどの効果がある。  
そのためブースト時の使用スキルによっては、状態異常成功率上昇、強化/弱体の補助系効果上昇、特定レベルで解禁される効果発揮（Lv1リフレッシュで毒回復）等が発生する。ちなみに、攻略本や攻略サイト等で「医術防御Lv15」のような表記が為されるのもこのシステムのため、ブースト付きLv10のことである。  
また、いくつかのスキルでは、スキルLv.6以上の時にブーストすると行動速度が若干上昇する。なお、ブーストによる変化はあくまでスキルの効果に対してのみ作用するため、Lv上昇でTP消費が減少するだけのスキル（アザースステップ、キュアIII）に対しては意味が無い。また、歌マスターのように常時発動しているスキルには効果が無い。
- 戦闘中、補助スキルは3種類まで同時にかけることが可能。それ以降は古いものから上書きされる。効果の持続しているスキルは、自ターン時Yボタンで確認可能。なお、効果が切れる前にかけるおしを行った場合は、残り持続ターンのみ更新され、強化枠の移動は行われない。（つまり新しいものとして認識されない）  
また、1ターンしか効果がない補助系スキルは、補助枠を使用しない。
- 戦後手当やホーリーギフトの効果は累積する。  
例えば、ホーリーギフトLv10が2人いる場合、取得経験値は $130\% \times 130\%$ で169%になるなど。同様に、ステータスを割合で増減させる強化はすべて効果が乗算によって求められる。（攻撃力が150%になる強化を2枠つけた場合、 $150\% \times 150\%$ で225%になる。ただ、この計算式のせいで「最大HPの10%回復」効果の強化が2枠つくると、 $10\% \times 10\%$ で1%しか回復しない、ということになる。）
- ソードマンの「チェイス」の攻撃は攻撃行動扱いではない。そのため、呪い状態のソードマンがチェイスでダメージを与えても呪いの反動を受けることはない。
- レンジャーの「アザースステップ」は、スキル発動より早く使用者が麻痺や石化状態にされ

発動しなかった場合でも、効果は現れる。アザースステップのメッセージは表示されず、TPも消費しないが、対象者の行動はターン頭に発生する。

- 「サジタリウスの矢」は使用したレンジャーの行動として扱われるため、麻痺やテラーで行動不能になり降ってこない、着弾ターンにかけられている強化や弱体化による影響を受けるといった現象が起こる。

サジタリウスのブーストはスキル使用の時に適用される。落ちてくる時に使っても適用されない。(落下ターンにブーストすると、サジタリウスとは別に、そのターン入力した攻撃はブーストされる)

- 素手にバードの火劇の序曲などをかけても属性は付与されない。きっと火傷などしてしまうのだろう。
- 攻略本に「呪言攻撃への影響力」の項目があるスキル「呪言マスタリ」は、実はLvが幾つであってもペイントレートのダメージには影響しない。

---

## 引退と休養

- 引退と休養はLv30から可能。
- 引退後に加入するキャラは名前と職業を選択できる。ただし先代の装備品は失われる。装備品は予め外しておこう。
- 引退で作ったキャラはスキルポイントとステータスにボーナスが上乘せされる。スキルポイントのボーナス量は「引退したキャラのLvの10の位-1」(Lv30で+2,Lv70で最高値の+6)  
ステータスは加入直後は変化がないが、一度戦闘に参加した後にボーナスが加算される。ちなみにステータスへのボーナス値はLv70引退でもさほど大きくないため、それほど気にする必要はない。  
ボーナス量は引退したキャラのLvと職業によって変動する。  
Lv30~49で+1、Lv50~69で+2、Lv70 +3  
STR：ソードマン、ブシドー、ダークハンター  
VIT：パラディン  
TEC：メディック、アルケミスト、カースメーカー  
AGI：レンジャー  
LUC：バード
- 何度でも引退出来るが、ボーナスは累積せず1代前の分のみ有効。  
例) アルケミストLv32(ボーナス無し) ブシドーLv70(TEC+1・SP+2) バード(STR+3・SP+6)
- 休養するとLvが10下がり、習得したスキルが全てリセットされる。  
スキルポイントを含む全パラメータはレベルに応じた値になる。(引退によるボーナスは残る)

---

## F.O.Eに追い詰められた！

- F.O.Eとの戦闘からESCAPEした際、パーティは1マス後ろにステップバックします。  
この時、ステップバックするのは戦闘突入時にパーティが向いていたのと逆方向になります。

(3FでNPCツスキルに全回復してもらった時なども同じ事が起こります)

- 十字キーの でバックできることを忘れずに。(ただし背後を取られると先制されるので注意)
  - これを覚えておけば袋小路に追い詰められた場合でも、一度戦闘を経てESCAPEに成功すれば生き延びることができます。
- 糸をきちんと用意しているに越したことはないですが、

:F.O.E :パーティ :道 :壁

F.O.Eを背にして後ろ向きに戦闘に突入、ESCAPEすれば.....

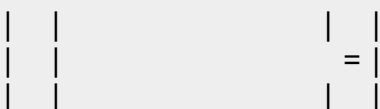
こうなります。

ステップバックした先に別のF.O.Eが居た場合でも、方向転換を繰り返し、運良くESCAPEに成功し続ければ、理論上どんな状況からも逃げることはできます。

- できない敵もいるようなので過信は禁物
- 第一階層B2F - B4のF.O.E(狂える角鹿)に行き止まりで迫られたので上記の方法(南向き)で接敵したところ、戦闘開始時に自分の向きが北向きに自動修正します。マップの仕様の可能性も？。
- 同じく第二階層B6Fのフェースタッフの箱の場所のF.O.E(ジャイアントモア)でも向きが自動修正され抜け出せませんでした。
- 俺の場合これ一回も成功してない。必ず自動補正かかる。買ったのだいぶ後発だから修正版って事だろうか。
- 最近の物は修正済みのようです。諦めて玉砕覚悟で突っ込むか樹海に入る前に糸の確認を習慣付けるぐらいしか。
- 発売日に買った自分のソフトでも向き直りますよっと。実はこれ、自分から突っ込むと向き直ります。1マス離れた場所から隣接して突っ込まれるか、エンカウント中に乱入されると向き直らないのでエスケープで抜けられます。ですので上の記述は正確じゃないです。どなたかまとめてください

## マッピング小ネタ

- メモはアイコンにのみ配置可能。各階ごとに20個まで。
- 階段、扉などのアイコンは、「全アイコン含めて」127個が限度。
- トレジャーボックス・階段のマスは侵入不可
- 分岐に差し掛かったときは、床を塗るより角の輪郭を書いたほうが見落としが減る。(オート塗りONの場合)
- 毒地の表現はアイコンを使うと足りなくなるので、塗らずに残すか輪郭を描いた方が良い。
- こういう一方通行の場合 こういう表記なら壁だけで表現できる



- パーティーが歩いた場所とそうでない場所は区別される。

歩いた場所ではF.O.Eの存在が見えるようになる等の利点があるため、歩いてない床を塗るのは止めたほうが吉。

- 全滅直後にマップがセーブできるが、歩いたことにはならない。
    - 初めて到達した階で全滅してマップをセーブしても、その階のマップが再到達するまで見られないのは上記と同様に到達したことにならないため。
  - 地図作成ミッションではちゃんと歩いて記録する必要があるので、上記の3点に注意。
  - アタリのワープはワープアイコン、ハズレのワープはPitアイコンと書き分けるとか。
- 

## 資金稼ぎ

採集ポイントでアイテム収集（採掘・採取・伐採）して売却するのが基本。迷宮入り口や樹海磁軸の近くなら低レベルでも全滅の危険が低いので、採集要員としてのレンジャーを複数作成しておくで便利。

採集回数は日が替われば回復する。  
限界まで集めたら宿に泊まり、採集回数を回復させる。  
不測の事態に備え、セーブは忘れずに。

### 序盤

#### B1F

入口の右側にある小部屋から入口への抜け道を開いておく。  
新人レンジャーを5人作製し、初期SPを全部伐採につぎ込む。  
入口から小部屋へ行き、伐採、1周500～600エンを稼げる。

#### B5F

Lv5までSPを全て採掘へ使ったレンジャー5人を用意。  
B6Fの樹海磁軸から戻り東にある採掘ポイントまでひたすら進む。  
途中最低1度は戦闘するが1人でも生き残れば良いのでひたすら逃げる。  
採掘後、糸で脱出。多少準備が必要だが、1周2500エンほど稼げる。

### 中盤

#### B16F（獣避けの鈴とアリアドネの糸を用意）

樹海磁軸を使用。用心するなら獣避けの鈴を使う。  
すぐ左にある扉から流砂に乗り、ひたすら北に進めば採掘ポイントに着く。  
アイテムを稼いだら糸で帰還。

F.O.Eポイントでもあるので注意。  
湧いている場合は、一度戻りメインパーティーで殲滅。  
1周4000～6000エンを稼げる。

#### B20F（3点縛りできるメンバーを準備）

冷酷なる貴婦人、禍乱の姫君を3点縛りで撃破。  
それぞれ、濡れた赤糸(4,200en)濡れた紫糸(4,000en)とを必ず落とす。  
行くまでがだるいが、比較的縛りが効きやすいのでお勧め。  
B20Fクリアを目指しながらできるのが良い。

### 終盤

#### B21F

樹海磁軸を使用。隣の部屋の採掘ポイントまで行き、ひたすら採掘。  
安全のため、糸を使用して帰還する。  
取れるアイテムが650en、630en、550enとかなり高価なので、大金が稼げる。

警戒歩行か獣避けの鈴を使うと低レベルメンバーだけでもエンカウントなしで到達可能。

55回採掘できるなら、1周27000～35000エンを稼げる。

クリア後

B26F

B25Fから降りてきてすぐの場所を左右に往復しながら遭遇した敵と戦う。

狙いはヘルパピヨンとメタルシザース。

ヘルパピヨンは氷属性でとどめを刺すと眩めくリンブン（売値1300en）を落とす。

おすすめはソードマンのチェイスフリーズとアルケミストの大氷嵐のコンボ。

またメタルシザースは突き攻撃で倒せば、必ず穴あきの鉄肢（売値1050en）を落とす。

おすすめはバードの雷劇の序曲をかけて弓で通常攻撃か、ブシドーの雷耀突き。

リンブン50個で65000エン、穴あきの鉄肢50個でも52500エンは稼げる。

終盤の経験稼ぎと一緒にできるので一石二鳥。

世界樹の四葉が落とす世界樹の大葉は1個10000enで売れるので、

世界樹の四葉が湧き続けるバグを使えばかなり効率よく稼げる。

但し、朝日とともに這い寄るモノのクエストを完了させると出来なくなるので注意。

（メンバーの組み合わせによって、世界樹の四つ葉のマップ上の動きが異なる（逃げるor近づく））

顔グラの左から二番目および右端のキャラ（女性）だけで構成したPTなら追跡モードに。

男が一人でもPTに入っていると問答無用で逃げる。四葉は金鳥を男だと判断しているわけだが...

## 経験値稼ぎ

### ・ ツスクル利用

序盤なら、B3Fの全回復してくれるツスクルを利用すると良い。

ツスクルはB5FのBOSSを倒すまで、死亡したメンバーも含め、何度でも回復してくれるので

B3Fの雑魚やB4FのF.O.Eをスキルごり押しで倒す ツスクルのところに戻り回復すると良い。

全体攻撃ができるアルケミスト、アザステレンジャーがいるとすぐに倒せる。

経験値は期待するほど得られないかもしれない。

### ・ B7F毒の沼地（右上）でペイントレード狩り

右上の宝箱手前（上辺側）は4コマほど普通の床になっていて、しかもエンカウント率が極めて高い。

ここの敵は4～5匹まとめて出るが、ペイントレードで400ダメージ出せれば一撃で終わる。

一回の戦闘の経験値は2人なら1700、3人だと1100ほど。

たまに敵の先制があるので、狩場までたどり着いたらあらかじめ買っておいた薬でレンジャーの体力を

満タンにしておこう。TP回復のためのアムリタも忘れずに。

### ・ カエル道場

「ハイ、ここが道場だよ～」というカエルが出てくるわけではない。

3層に出現する森林ガエルが仲間を呼ぶので、全滅させないように倒し続ける。

一度の戦闘で得られる経験値の上限は30体分まで。

（簡単なやり方：まず2回攻撃しないとカエルを倒せないキャラを1人用意する。

カエルが3～4匹出た時点から、そのキャラにのみ戦わせて後のキャラは防御。

2ターンに1匹の割合でカエルを倒していけば、程良くカエルが仲間を呼ぶので

画面を見なくても洗濯ばさみ等でAボタン押しっぱなしでほぼ延々と戦闘を続けられる。

30匹×2ターン＝60ターン過ぎたあたりで切り上げればいいので計算も楽）

そんなに強くないので、休養後のレベル上げや新メンバーの育成、一人で戦うことで終盤のレベル上げにも使える。

森林ガエルのみ経験値 (HGはホーリーギフトLv10)

人数HG0人HG1人HG2人HG3人HG4人HG5人

1	21600	28080	-	-	-	-
2	10800	14040	18252	-	-	-
3	7200	9360	12168	15818	-	-
4	5040	7020	9126	11863	15422	-
5	4320	5616	7300	9491	12338	16039

#### ・モア道場

カエルで物足りない人はB17Fへ。ヒュージモアがモア道場を開いている。  
個体経験値がカエルより多いのである程度硬い人はこちらのほうがお勧め？

レベル上げということでHGバードを連れてる人も多いはず  
癒しの子守唄、聖なる守護の舞曲で防御を固めておけば多少の攻撃には耐えられるだろう  
モアはカエルに比べると若干仲間を呼ぶ率が低いので1体を3回で倒せるように調節しておくとうり安定するので  
攻撃役を後列に置いたり猛き戦いの舞曲で補強したりするのが簡単でやりやすい

3ターンで1体なので90ターンを越えたあたりからカンストする  
麻痺キックで麻痺したターンなどを考えると100ターン前後で切り上げればちょうどいい  
カエル道場ともどもゲーム内効率よりも別なことをやりながらできるというリアル効率が優秀

ヒュージモアのみ経験値 (HGはホーリーギフトLv10)

人数HG0人HG1人HG2人HG3人HG4人HG5人

1	35910	46683	-	-	-	-
2	17955	23341	30343	-	-	-
3	11970	15561	20229	26298	-	-
4	8977	11670	15171	19723	25640	-
5	7182	9336	12137	15778	20512	26666

共に一人あたりの経験値

#### ・B18Fの回復の泉付近

モリビト系3体が安定して出現し、5層で2体の敵を相手にするより経験値が多い。

アザースステップ ハヤブサ駆け or 大爆炎の術式などで一掃すれば、

新人を安全に育成できる。

先制攻撃を受けると危ないので、できればレンジャーはアザステだけでなく先制ブーストと先制ブロックを持っておきたい。ちなみに彼らは弓に対して高い耐性を持つため、レンジャー自身は大して戦力になれない。

端の方に行くとモアも出るので回復しながら道場通いも可能。

#### ・B18F広間右隅付近

やり方は、B18の広間の右下 (一番右下の横2マス) で前後するだけ。

そこはエンカウント率が異常に高く、3歩で襲われることもある。

推奨メンバーは、グリーンウォリアーを大爆炎一撃で倒せるアルケと、

アザステレンジャー。攻撃に耐えられるというのなら、レンジャーは必要なし。

出現するモンスターは、グリーンウォリアー×2と災厄の木の根×1、

グリーンヴァルド×2と災厄の木の根×2、グリーンソルジャー×2とグリーンヴァルド×2

という火に弱い者だけなので、ウォリアーさえ大爆炎一撃で倒せば全員を一掃出来る。

経験値は5人の時で1人あたり700強ぐらい。

泉ですぐに回復できるので、アイテム無しで長期戦可能。

連れていく大爆炎ケミの目安。

アルケミストLv28、引退Lv70、クリスタルロッド、枯森の手袋装備、TEC57、大爆炎Lv10でグリーンヴァルドが乱数1

アルケミストLv29、引退Lv70、クリスタルロッド、枯森の手袋装備、TEC58、大爆炎Lv10でグリーンヴァルド1確

アルケミストLv31、引退Lv70、クリスタルロッド、枯森の手袋装備、TEC60、大爆炎Lv10でグリーンウォリアーが乱数1

アルケミストLv31、引退Lv70、クリスタルロッド、枯森の手袋装備、TEC60、大爆炎Lv15でグリーンウォリアー1確

#### ・ B19F左下伐採ポイント前 (F-2) のL字通路

上位モリビトやアークピクシーが4体～5体まとめて出現する。

経験値はホーリーギフト無し5人で1000弱、5層序盤より効率が良い。

準備は特に必要ないがカーマインビークが出現するためダメージが蓄積しやすい事に注意。

アザステがあればモリビトを大爆炎、カーマインビークを大雷嵐で排除して被害を抑えられる。

#### ・ B20Fイウォロペネレブ狩り

5層到達前限定

FOEが残っている場合イウォロペネレブは20Fをワープしながらうろつくが、北側通路を西、南側通路を東

へと移動した後、1ターンだけ20F中央に西を向いた状態でワープするので、そこを狙う。

戦闘後1歩進むと、南を向いた状態でイウォロペネレブが復活するので、それをひたすら狩る。

サジタリウスの矢・ダブルショット持ちの高Lvレンジャーなど、強いメンバーが1人以上いれば楽で早い。

イウォロペネレブの一人あたり経験値 (HGはホーリーギフトLv10)

人数HG0人HG1人HG2人HG3人HG4人HG5人

1	25000	32500	-	-	-	-
2	12500	16250	21125	-	-	-
3	8333	10833	14083	18308	-	-
4	6250	8125	10562	13731	17850	-
5	5000	6500	8450	10985	14280	18564

なお、F.O.E.をある程度狩って残り8体程までにしておくと中央に南向きの状態で鎮座したままになる。

よって北から攻めれば常に先手が取れる事になる。

南東 (右下) のF.O.E.だけを狩り尽くしておけばイウォ狩り=>再突入の際に手間が省ける。

また、イウォを狩っているとF.O.E.が寄ってきて北からイウォを攻められなくなる事があるがイウォ戦闘後に南に出て、その後南北に移動を繰り返すとF.O.E.が通常状態に戻り

各自所定の場所に散っていくため、北からのイウォ狩りを再度続行できる。

#### ・ B25Fエレベーター前

AGI50以上のアザステレンジャーと、Lv50以上の大爆炎+大雷嵐のアルケミスト。

(バーストウーズ×5と大王ヤンマは大雷嵐、アーマービーストは大爆炎)

もらえる経験値は5人パーティ時で1300程度ですが、樹軸からエレベーター1本で来れるので準備要らず。

時間効率的に、カエル道場の3～4倍は早いです。

アーマービーストに大雷嵐を打ち込むと、アーマービーストが瀕死で生き残り防御モードになるので

バードの安らぎがあれば永久機関も可能。

LV54、ウォーハンマー+金糸ケーブル×3+HPブーストLV10のカスメ (HP499) で、

25Fエレベーター前の敵は一発になる。

#### ・ 6層

細かいことなど気にせずに、普通に6層で戦うだけというのも結構早い。

パーティ構成やスキルや装備によるが、Lv20強もあれば十分戦える。  
ただし、結構スリリングなので、作業的にレベルを上げたい人にはオススメしない。

- ・ B28FのD2の発掘小部屋でザコ狩り

メンバーはアザステレンジャー（先制ブロック他も上げておく）と、  
ペイントレードで1000以上ダメージを与えられるカースメーカー（HPをフル強化する装備、スキル構成であれば、  
ダメージ床などでHP1にすると楽に1100は行くはず）。  
アムリタは当然、念の為ネクタルも持っていく事。  
28Fは経験値は勿論、エンカウント率も高く、また、落とすアイテムも破格と良い事尽くし。  
要注意すべきはルシファーホーク。Lv70でもたまに外れる可能性がある。

- ・ B30F

準備に手間がかかるが、クリア後ならB30Fでのペイントレード狩りが最も効率がいい。  
ペイントレードに特化した最高レベルのカースメーカーは全ての雑魚敵を一掃できるので、  
レンジャーのアザースステップと組み合わせることで効率的に狩りができる。  
陰鬱な場所で幸薄そうなカースメーカーを瀕死のままこき使うので、人によっては心が痛むかもしれない。

カースメーカーに求められる要件は大体以下の通り。

- ・ ペイントレード10及びHPブースト10（必須）
- ・ Lv67以上(Lv69程度あれば装備の制限が緩くなる)
- ・ エトリアの勲章(クリア後に入手可能)
- ・ 世界樹の指輪(材料：世界樹の中葉×5)

B30Fで一番ダメージの通り難い敵がメタルシザース(Lv70,HP1030)で、  
カースメーカーのレベルが低いとレベル差による補正の影響を受け、ペイントレードのダメージが低下する。

現実的には

「Lv67、ウォーハンマー、エトリアの勲章、世界樹の指輪×2」或いは  
「Lv69、ウォーハンマー、エトリアの勲章、世界樹の指輪」等の要件を満たした上、  
HP1～5程度の状態でペイントレードを使うことで、全ての雑魚敵を一撃で倒せるようになる。

要件を満たした後の狩りの手順は大体以下の通り。

- ・ B7Fのダメージ床などで予めカースメーカーのHPを1にしておく。
- ・ B26Fの転移装置からB30Fへ。
- ・ 転移装置のある部屋から通路に出るとF.O.E(とこしえの魔竜)が出現して動き出すため、一度部屋に戻しておく。
- ・ 部屋の周辺を往復し、ペイントレード狩り開始。
- ・ TPの回復はアムリタ を使用する。回復の泉はカースメーカーのHPも回復してしまうので使えない。
- ・ バードの安らぎがあるなら、B1Fの雑魚敵相手に永久機関という手もあり。
- ・ カースメーカーが倒れた時はネクタルやLv1リザレクションで回復。Lvが充分であればそのまま狩りを継続できる。

ペイントレード狩りにおける最大のリスクは敵の先制攻撃だが、レンジャーには先制ブーストと先制ブロックを、  
カースメーカーには先制スタナーを修得させておくことで、若干ながらリスクを軽減することがで

きる。

しかし、先制ブロックがあっても不意打ちを完全に回避できるわけではなく、敵の構成やパーティーの隊列によっては、たった一度の不意打ちが全滅に直結することも珍しくはない。

また、作業プレイが板に付いてくるとプレイヤー自身のコマンドミスも全滅を招く原因になりかねない。

そのため、こまめに街やセーブポイントへ戻ってセーブしておくことが推奨される。

経験値効率は「レンジャー + カースメーカー + 育成対象」の三人構成で、1回の戦闘で一人当たり3600~4800程度。

同時に育成できるキャラクターは3人までに限られるが、それを差し引いてもかなりの効率が見込める。

- 補足情報

- 一人あたりの経験値効率 (小数第3位以下切り捨て、HGはホーリーギフトLv10)

人数 HG0人 HG1人 HG2人 HG3人 HG4人 HG5人

1	100.00%	130.00%	-	-	-	-
2	50.00%	65.00%	84.50%	-	-	-
3	33.33%	43.33%	56.33%	73.23%	-	-
4	25.00%	32.50%	42.25%	54.92%	71.40%	-
5	20.00%	26.00%	33.80%	43.94%	57.12%	74.25%

3人、4人PTで経験値稼ぎするよりホーリーギフトLv10のバードで埋めた5人PTの方がお得。

例として上のイウォロペネレブの表を参照すると

例1: レンジャー、カスメ、育てたいキャラ 一人あたりEXP8333

例2: レンジャー、カスメ、育てたいキャラ、バード(HG10)、バード(HG10) 一人あたりEXP8450

と総獲得EXPが増えるだけでなく、単純に1人あたりのEXPも多くなります。

HGLv10のバードはすぐ作れると思うので、冒険者枠が余ってるならやらない手はないです。

ただし、1人、2人PTの場合やもらえる経験値が少ない場合はこの限りではないので注意。

---

## 装備耐性について

職/スキル考察スレ4時間目 924からの転載

924 名前: 枯れた名無しの水平思考[sage] 投稿日: 2007/02/05(月) 14:31:44 ID:/6ED3Vsx0

通常 2100

トリトス 1650 約20%軽減

世界樹 1600 25%軽減

雷竜コート 1450 30%軽減

トパズス 1350 35%軽減

トパズス2 約800 62%軽減

雷竜 トパズス2 約160 93%軽減

世界樹 トパズス2 約380 82%軽減

世界樹 トリトス2 約900 57%軽減

かなり適当だけど予想計算式

同系統の耐性装備を複数 耐性合計-7~8%

例

トパズス2(雷耐性70%)-8=62%

雷竜コート(雷耐性30)+トパズス2(雷耐性70%)-7=93%

世界樹(全耐性25)+トリトス2(全耐性40)--8=57%

別系統の耐性装備 耐性合計-(装備数-1)\*7-8%

例

世界樹(全耐性25)トパゾス2(雷耐性70)-6.5\*2=82%

以前から攻略スレ等で話題になっていた、アダマース(物理耐性30%)とディノブレスト(物理耐性10%)

を重複させても、

アダマース一方の効果しか得られない?という件に関して

30+10-8=32 30という形での証明が付く。

未だ検証中なので、更なるデータを募集中

世界樹の迷宮攻略スレ3マス目 506と510から

506 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2007/06/18(月) 23:10:55 ID:ycqKhEqw  
500

そのWikiの、たぶんかなり間違ってる

こっちの方が正解に近いと思う

- 防具・アクセサリの耐性は割合カット、効果は加算。  
(ATC基本値から軽減、アダマースを3個装備で斬壊突45%カット)

アダマース 斬壊突15%

聖騎士の鎧 斬壊突10%

ディノブレスト 斬壊突5%

レザーリング 斬5%

(Lv10力祓いの呪言 斬壊突40%)

世界樹のコート 炎氷雷20%

トリトス 炎氷雷20%

火竜のコート 炎30% (氷竜のコート・雷竜のコート)

ルビニ 炎30% (サピロス・トパゾス)

ファイアリング 炎15% (ブルーリング・輝石のリング)

ヒーターシールド 炎10% (タワーシールド・ラバーシールド)

プリオー 氷?%

ワイバーンメール 斬壊突炎氷雷5%

殺戮の盾 斬壊突炎氷雷-100%

- Buffの耐性は割合カット、効果は乗算。  
(ATC基本値から装備カット分を減算した後、さらにBuffカット分を計算)

Lv10医術防御 斬壊突炎氷雷60%

Lv10火幕の幻想曲 炎65% (氷幕の幻想曲・雷幕の幻想曲)

絶耐ミスト 炎氷雷25%

防御(コマンド) 斬壊突炎氷雷30%

Lv10フロントガード 斬壊突40%

耐熱ミスト 炎55% (耐氷ミスト・耐雷ミスト)

装備・Buffによる軽減分を引いた後、さらに防御力に比例した値

(属性によって倍率が異なる?)を引いた数値がダメージになる模様。

510 名前：名無しさん@お腹いっぱい, [sage] 投稿日：2007/06/19(火) 05:55:50 ID:S3C7qOsR  
507

この動画の人の解析だな

[http://www.youtube.com/watch?v=w07QxByL9\\_0&mode=related&search=](http://www.youtube.com/watch?v=w07QxByL9_0&mode=related&search=)

コメントのmoreを選ぶとみれる

---

## BGM PLAY (ネタバレあり)

B25Fのボス撃破後、クリアデータをロード。

OPTION(メニュー画面でSELECT)からBGM PLAYを選択できる。

- 録音する場合の注意点

- 曲を選択して再生する場合、最初の一回は頭がフェードインして始まる。
- 気に入らない場合はYボタンで停止 再度同じ曲を選択すると、フェード無しで曲が聴けるのでこれを利用する。

1. オープニング
  2. エトリア広場 ~ 昼
  3. エトリア広場 ~ 昼2
  4. エトリア広場 ~ 夜
  5. 冒険者ギルド
  6. 執政院ラーダ
  7. 翠緑ノ樹海
  8. 原始ノ大密林
  9. 千年ノ蒼樹海
  10. 枯レ森
  11. 遺都シンジユク
  12. 真朱ノ窟
  13. バトル ~ 前編
  14. バトル ~ 後編
  15. バトル ~ FOE
  16. バトル ~ ボス
  17. バトル ~ 世界樹
  18. バトル ~ 支配者
  19. バトル ~ アビス
  20. 勝利!
  21. 樹海の真実
  22. 樹海の恐怖
  23. レンとツスクル
  24. ゲームオーバー
  25. エンディング1
  26. 400 君の冒険は終わった
-

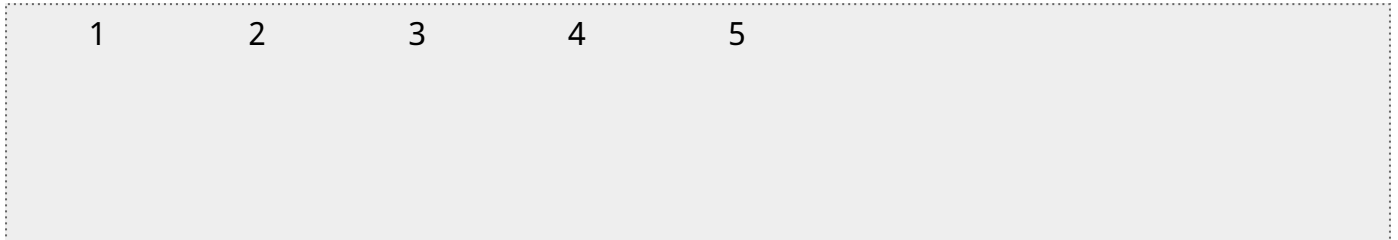
# 世界樹の四つ葉

(調査：本スレB134F >>165氏)

- B30F

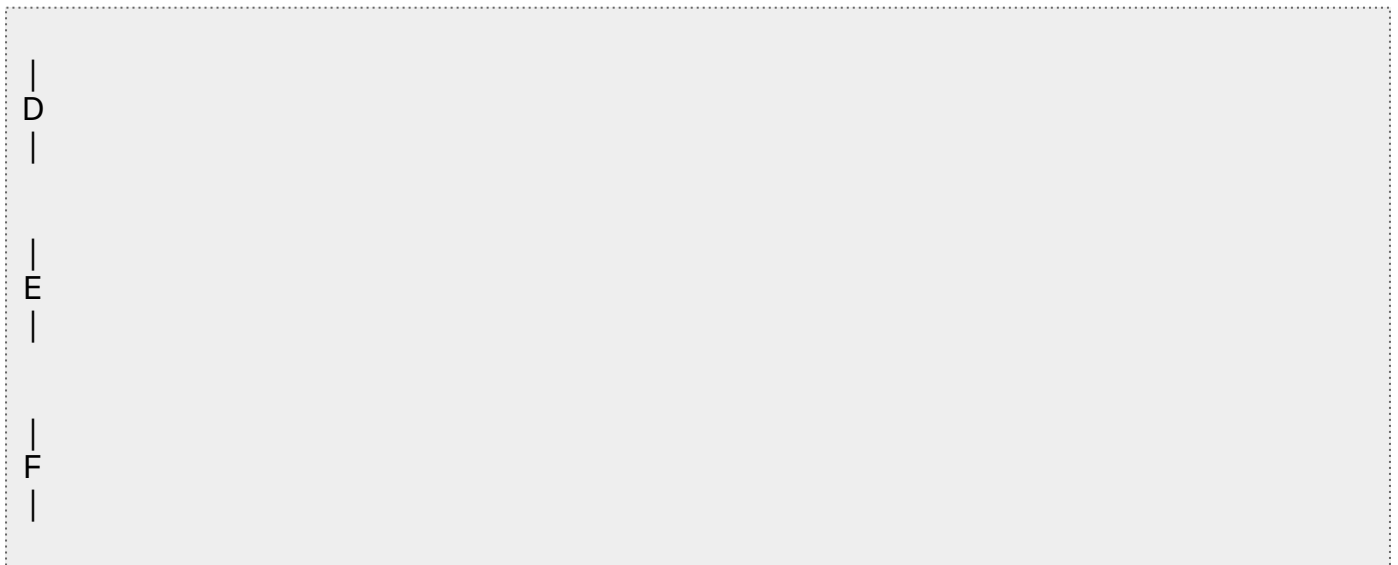
出現場所その1

C段1～5列にて、下記の マークの位置でエンカウント



出現場所その2

1列D～F段にて、下記の マークの位置でエンカウント



出現場所その3

A-1にて、上3マス (座標2,2～4) でエンカウント

B26Fのワープから来て、中央付近に湧いているFOEが気になるという人は、小部屋から出た後にすぐ同じ小部屋に戻ってみましょう。なぜかFOEの動きが止まって中央から進まなくなります。

- B29F

出現場所その1

迷路のど真ん中(D-4 1,2) でエンカウント

出現場所その2

その1から見て上下左右にそれぞれ7マス離れた4箇所 (丁字路の交差点) でエンカウント

出現場所その3

亀回廊上に少々いびつな八角形を結ぶ8箇所 でエンカウント。

そのうち上部はB-3 2,5、B-4 2,4の2箇所。そのまま90度ずつ回転していけば発見できる。

## 世界樹の芽

(調査：本スレB134F >>165氏)

- B10F

27箇所での出現ポイントが確認されている。

- A-1、A-4、A-7、C-3、E-2を除く、3×3マスエリアの中心1マス / 11箇所
  - A-7の3×3マスエリアの、左下と右下 / 2箇所
  - 上り階段の2歩東(4,4)と、その先一本道を6歩進んだマス(C-2 5,1) / 2箇所
  - レンツスが居た3×5マスエリアの最下部3マス / 3箇所
  - ケルヌンノスの3マス南 / 1箇所
  - C-7の袋小路3マス / 3箇所
  - その他、説明しづらい5マス (A-2 2,5) (A-4 2,4) (B-7 3,4) (E-1 1,1) (E-6 5,5) / 5箇所
- 

## B15F、魔竜出現の条件

(調査：本スレB134F >>165氏)

氷竜手前に現れるF.O.Eのとしえの魔竜は、特定エリアでの雑魚戦を2ターン以上かけると出現する。

その特定エリアをB16Fから降りた箇所 (F-7 3,4) から順に記す。

- 階段を下りてから2つめの扉を通過するまで
- D-7の扉の先からA-5の扉の前まで
- B-3 1,5の扉の先からB-3 2,3の扉の前まで
- D-2の扉の先から氷竜まで

この他にもC～D-6や、B-6 4,3の扉から宝箱までの一本道、A-2にある宝箱エリアなどが特定エリアになっている。

A-5 1,4での戦闘中に、B-1 2,2への出現を確認。  
B-3 1,5での戦闘中に、B-1 2,5への出現を確認。  
D-3 2,5での戦闘中に、B-1 5,5への出現を確認。  
B-5 5,5での戦闘中に、C-1 4,1への出現を確認。

---