

コメントフォーム

ドロップ情報など、wiki編集の情報提供の場としてご利用ください。
攻略やイベント条件に関する質問、本体のバグ報告などはご遠慮願います。
またver2.05以降でエフェクトカットONにした時色々とおかしなことになるのは既知のバグです。
それを利用したバグ技についての話題もご遠慮ください。

に行けない、 というイベントが起きないという人は、まず各階層の攻略情報を確認しMAPを全部埋めましょう。
ほとんどはイベントの条件を満たしていない、あるいは人為的なミスをしているだけです。
以下はよくあるミス。当てはまらないか確認してください。

- 行ったつもりで見落としているマスがある。
人間の目や記憶は結構いい加減なので「調べたはず」「埋まっているはず」は当てになりません。
マップを作り直すつもりで改めて全部回り直しましょう。
- マップを読み間違えている。
人間は見たいものしか見えない生き物です。一度こうだと思い込むと、勘違いしたままになりがちです。説明などをよく読み直しましょう。
- 前提となるイベントを起こしていない。
階層内を移動する連続イベントの発生地点を追いかける必要があったり、中には他の階層にフラグが存在する場合があります。
- 最新版にバージョンアップしていない。
進行や加入などに関わる重大なバグがあります。必ず修正パッチを当てましょう。
- セーブデータを引き継いだ場合、saveフォルダごと上書きor体験版に製品版を上書きしている。
MAPの細部が異なったり一部のイベントが発生しなくなります。
- 条件を満たしたはずなのに が付かない/21階への行き方がわからない
クリア後のページにも書いてありますが、ラスボスを再度倒してみましょう。

これらを確認しても改善されない場合、お気の毒ですがCDドライブのレンズ汚れや過負荷などによる書き込みミス、メモリやHDDなどPC本体の故障等によりゲームデータもしくはセーブデータが壊れていると思われます。

この場合流石に修復は不可能なので、一旦セーブデータごと削除してから改めてゲームを再インストールしてください。

各種フラグが狂っている危険性があるので、セーブデータを使い回さず最初からやり直すことをお奨めします。

名前:

書き込む

R 最新バージョンだが経験値オーバーフローしちゃったよorz - 名無しさん 2012-05-16 12:32:56

R 30Fのver2秘蜂なんだがSDだとHP4000万じゃなくて3000万っぽい。何度計算しても3000万で沈むし、片方倒したあとも回復が1000万以上になってるっぽい - 名無しさん 2012-01-06 17:00:22

R 【経験値のオーバーフローについて3】起動中に表示出来る限界レベルは恐らく-21億4748万3648/セーブ画面で表示出来る最高レベル及び正常な動作を継続出来るレベルは65535(ちなみに最低レベルは0)/レベルを65536にするとステータス含めレベル0として処理される/[注1]レベルアップボーナスはそのまま加算されている=転生みたいな事/[注2]1レベル毎の上昇率は65536以降の上昇率になっている(レベル0-1で敏捷が18上昇した) - 名無しさん 2011-04-08 03:41:43

R フランのキャラ紹介のページの「レヴァを使うならスキルは攻撃2魔力1で」って嘘じゃない？レヴァでの依存は攻撃と魔力は同じで、攻撃の方が魔力より伸びるってことは、攻撃だけに降るのが一番コスパが高いと理解しているんだが、エロい人コメントして><-名無しさん
2011-04-04 12:23:31

R SKPIは強化するために必要なポイントがスキルレベルと共に上昇するから、スペシャルディスク持ってるなら引継ぎで例えば50万Pくらい攻撃オンリーに振って毛玉にレヴァテ、そのあと新しく攻魔2:1で振ってレヴァテしてみ - 名無しさん 2011-04-10 00:49:38

R LvUpボーナスと勘違いしてたみたいだ、スマン。たしかに俺も、スキルはそれくらいで振ってるわw ありがと。 - 名無しさん 2011-04-16 14:01:45

R 【経験値のオバ-70-について2】すごく単調な事が発覚した...【手順1】21億4748万程貯める【手順2】キーで1ずつレベルを上げる【手順3】好きなレベルで止める/恐らくこれで全員大丈夫。Lv592で21億貯めた紫を1ずつ上げたら(計4万で止めたけど)4万まで上がった/途中から経験値が一定の数値に固定化したから正に限界までレベルが上がるはず/【注1】終了&再開すると高過ぎる能力は減る【注2】Lv上げる時間=Lvオバ-70-振る時間 - 名無しさん
2011-03-31 08:14:06

R Lv30万(所要時間半日程度)達成するも再起動後Lv37856にダウン。ちなみにHP攻撃防御魔力精神オバ-70-。メチャクチャなダメージは受けるもやはり死なない。与ダメージはほぼ緑字表示。空のLv8000辺りから敏捷の敏捷たる意味がほぼ皆無になってくる。その後Lv37856 Lv55000に上げるも今のところ再起動後のある程度までの能力ダウン以外問題無し。Lv10000程有れば十分に一騎当千。Lv20000程有ればLvアップが永久機関になるだろう。 - 名無しさん 2011-04-04 07:36:38

R 既出かな？まあ一部のワープポイント限定だろうけど...ワープする光が出る直前に任意の方向に振り向ける。応用例としてF30のワープ元Aに入ってワープ先Bに背中を向けるとワープ先Bにワープしちゃう。ワープ条件を満たしていなくても。 - 名無しさん 2011-03-28 21:27:20

R 【経験値のオバ-70-について】21億4583万1946までなら貯めれる事を体験済み。で、蓮子・メリにて異変発生(発生当時の状況:加入時よりLv1放置/計21億4583万1946/蓮子Lv1700・メリLv1673位に急上昇/21億...で今まではLv7~800程度だった)_私記:メリ-1600程のLvオバ-70-ALL魔力で120万到達でメリ強すぎるw再度21億貯めてまた来る/ - 名無しさん 2011-03-28 20:59:53

R 追:オバ-70-値近くまで貯めるとLvの上がり方がバグる - 名無しさん 2011-03-29 10:06:39

R また来たよ！対象キャラ(21億に一番近かった)空Lv600/21億4678万5351でLv2471上昇確認【疑問:ギリギリまで貯めたら...?】21億4717万1831/21億4724万8979でLv7658上昇/注1.Lv7658相当まで貯めるとLv上げ時にフリーズの可能性アリ/注2.Lv7658相当まで貯めてソフト閉じると経験値が減る?【まとめ】オバ-70-付近でLvアップバグ発生/オバ-70-ギリギリで上昇量アップ/(オバ-70-)-(1)貯めた場合は恐らくバグるだろうな.../すごく...楽しいですwww - 名無しさん 2011-03-30 19:35:05

R 追:フリーズは、A.数秒停止のち、再始動してLv上昇とB.BGM無限ループの(恐らく)パーフェクトフリーズの二つあるので注意/あと多分元のLvが高いと上昇量アップかなw - 名無しさん 2011-03-30 21:46:19

R 30Fのランver3ってグアング持ってるの?スペシャルディスクのデータ-外-スには書いてないのだが...。どっちが間違い? - 名無しさん 2011-01-31 23:45:18

R ver3.01 14Fのマップが違くないか？中継ポイントないんだけど - 名無しさん 2011-01-30 00:32:51

R ごめん 合ってたわ - 名無しさん 2011-01-31 23:38:42

R 紫からなかなかグラン・グリモアがドロップしないんですが何回くらい倒したら手に入りますか？ - 名無しさん 2011-01-21 18:53:20

R 運がよければ1回。悪ければ10000回倒しても手に入らないよ - 名無しさん 2011-01-24 21:08:56

R 以前のバージョンからなんですけどサウンドの設定で音量調節しても適用されない？なんですけどどうすればいいでしょうか - 名無しさん 2011-01-10 01:20:06

R 今はサウンド関連の解決方法は無い(筈な)ので、3ペソの修正待ちしかないかと - 名無しさん 2011-01-10 02:25:42

R まだ見てる人いるかな。7, 8Fのにとり戦闘・会話イベントを済ませたのですが、にとりが9Fに出現しません。戦闘回数も出現条件に関係しているかご存知の方いますか？ちなみに今880戦ほどです。 - 名無しさん 2011-01-07 12:32:41

R 戦闘回数は特に必要ありませんよー。8階から9階に上がった所の割とすぐ近くのボスマークで出現するはずですが、8階等でのにとりイベント直後で、セーブせずにゲームオーバーとかしてないですね？ゲームオーバー後のロードしたデータでにとりに会ってなければ会いましょう(多分違うと思いますが) - 名無しさん 2011-01-09 23:56:13

R Ver3.01で21Fの宝箱から苦痛のグレイブが取得できません。宝箱開けて獲得したと表示されてるのにアイテム数が増えない。 - 名無しさん 2010-11-30 12:43:56

R 16階の紫が第3形態じゃないと落とさないはずのグラン・グリモアを第2形態で落しました。結界解放使う直前とはいえ使ってないんだから第2形態ですよ。 - 名無しさん 2010-10-03 15:53:45

R いや、諏訪子のあの戦法でも落とすから3形態じゃないとドロップしないってのは間違い。まあ最新バージョンで変更されていれば話は別だが... - 名無しさん 2010-10-03 19:00:28

R 元ネタ...確証もなく年代も違うと思われるが、コンセントレーションはRPG W(・)RLDの主人公が使うスキル名かと... - 名無しさん 2010-08-24 18:41:05

R ごく一般的な単語なのに、何の裏付けも無く元ネタを主張するのは見当外れだと思っよ。 - 名無しさん 2010-08-24 21:17:38

R 誰かガーディアン戦での強制終了の情報持ってませんか？イフリートでも何回も強制終了したし、今5Fでセント・エルモの火でもまた強制終了した... (v3.01) - 名無しさん 2010-08-22 15:21:02

R ゴメン - 名無しさん 2010-08-22 16:51:52

R (ミスった) 自己解決したかも。BGMをVer2以前にすると、今のところ2連戦落ちてない。音楽ファイルが壊れてた？同じような症状な人試してください。 - 名無しさん 2010-08-22 16:54:50

[R] ver3.01で8Fとか9Fとか普通にプレイできないぐらいに処理落ちするんですけど・・・スペック不足ではないと思うんですがそんなもんなんですか - 名無しさん 2010-08-20 01:32:32

[R] お前のパソコンのスペックが足りてるのかなんて赤の他人にわかるわけないだろw 足りてると思うんなら常駐ソフト切るなり工夫しろ、8年前のビジネス向けパソコンでも動くってのに - 名無しさん 2010-08-20 18:21:48

[R] そうですよな すいません。10F以降からでは普通に動くんで相性悪いのかな？ ありがとうございます - 名無しさん 2010-08-21 00:47:52

[R] 27Fのナイトメアキャンサーに破山砲打ってもノーダメだったんだけど、あれって防御無視じゃない.....？ - 名無しさん 2010-08-17 16:59:20

[R] 寝言書き込んで反応待つ暇あったらキャラデータ見れば？ - 名無しさん 2010-08-17 17:47:25

[R] 既出ならすまんが、一括LvUP時に、複数項目にボーナス降ると、どれか一つしか反映されてないように見えるんだが・・・ver3.00買ってきてすぐの状態。 - 名無しさん 2010-08-12 09:40:39

[R] 既出な上に既に修正されてる - 名無しさん 2010-08-12 10:45:52

[R] しかし、一気にレベルアップさせる人にとっては割と致命的だよな、アレ。中途半端なフロアまで進行しているとバックアップ取ってないだろうから尚更。 - 名無しさん 2010-08-12 17:32:52

[R] 今日スペシャルディスクを買ってきたんだが説明書がないのは仕様なのですか？パラメータの説明が無くてよくわからないんだが・・・ - 名無しさん 2010-08-07 18:39:23

[R] 『攻撃』 主に物理スペルの攻撃力に絡むもの。このデータを見る限り美鈴の自己回復だけは『攻撃』のステータスを参照するらしいが、俺にもよくわからん。相手の『防御』に軽減される。 - 名無しさん 2010-08-07 19:43:16

[R] 『魔力』 主に魔法スペルの攻撃力に絡むもの。相手の『精神』に軽減される。回復スペルの回復量も『魔力』を参照するっぽい。 - 名無しさん 2010-08-07 19:44:55

[R] 『防御』 『攻撃』の項を参照。 - 名無しさん 2010-08-07 19:45:43

[R] 『精神』 『魔力』の項を参照。 - 名無しさん 2010-08-07 19:46:04

[R] 『回避』 3ペソ公認の死にステ。絶対に目を向けないように。 - 名無しさん 2010-08-07 19:46:55

[R] 『敏捷』 アクティブゲージの増加量に絡む、割と重要なステータス。敵に先手を取られるとパーティ壊滅もあ

りえるので、少し気にするが吉。 - 名無しさん 2010-08-07
19:48:18

[R] こんなところ。それと、確か美鈴の回復スペルは全部攻撃依存だった。その情報が合ってるかすらわからんが、間違ってる。 - 名無しさん 2010-08-07
19:49:38

[R] 横から補足。「回避」は死にステなので、スキル説明にある「 - 名無しさん 2010-08-08
10:30:11

[R] すいません、ミス。スキル説明にある『必中』は別にメリットがないし、命中補正が低いのはデメリットにはならない。 - 名無しさん 2010-08-08 10:31:45

[R] なるほど、大体わかった。サクス - 名無しさん 2010-08-08 11:52:29

[R] いや、ちょっと待て。回避が死にステなのは自キャラのみだぞ。敵の場合はスペルの命中率が低いとバンバン外したりする。 - 名無しさん
2010-08-08 20:38:50

[R] PDから「回避」の概念そのものが消滅したので、当然SDでも同様。僅かながらも機能してるのは、Ver1だけだね。 - 名無しさん
2010-08-09 01:14:49

[R] wiki見る限り攻+魔だぞ？ - 名無しさん
2010-08-14 14:48:44

[R] 美鈴の回復技はどれも攻撃+魔力ですね。スキルポイントが溜まったので、振る前と後でを\to全部を振る前と後とで比較してみました。明らかに回復量に差があったので、間違いないかと - 名無しさん
2010-08-14 21:21:17

[R] 何か変換ミスってすみません^^; ですが間違いなく魔力も依存してますよ - 名無しさん
2010-08-14 21:22:31
