

# 小ネタ・裏技

ダンジョン作成に役立つテクやそのほかなど

- ▶ [エレベータールームを撤去する](#)
- ▶ [店番をするエルフ娘](#)
- ▶ [敵の再湧き](#)
- ▶ [客室・書斎・茶室・悪霊の間・寝室・座敷・魔法部屋・厨房のおまけ](#)
- ▶ [トリックルームのご褒美](#)
- ▶ [エルフ娘はどこ？](#)
- ▶ [ファーストの魔法を解除しても武器を構えたままにする方法](#)
- ▶ [フロアを変えるとステータス異常は解除される](#)
- ▶ [幻ダンジョンでのセーブ&ロード](#)
- ▶ [スライム対策](#)
- ▶ [手配モンスターやクエスト関係アイテム](#)
- ▶ [装備2の有効活用](#)
- ▶ [幻獣でチャージ](#)
- ▶ [通信機能の悪用](#)
- ▶ [フロア評価のバグ \(スレ10の>>800~808\)](#)
- ▶ [ゲーム進行に影響のないバグやミス](#)

## エレベータールームを撤去する

2F以降のエレベータールームは[建築 ブロック削除]で撤去できる。

撤去するとワープの地点はその階の入り口の階段になる。

エレベータは7500で売れるため金策にどうぞ。

(後から買い戻す事になったら知りませんが)

ワープとリターンをうまく使い、各階にワープポイント作っておけば、エレベータールームがなくても不自由しない、むしろ深度を稼げるため、積極的にはずすといいかも。

マークした場所とは別に、各階入り口の階段部屋にワープする事も出来る。

つまり、各階の始点・終点には自在に移動可能、やっぱエレベータは要らない子？

## 店番をするエルフ娘

武器屋に加工を依頼した後、また武器屋に来るとエルフ娘が店番している。

やはりファットノーズ氏とは仲が悪そうである。

何回か見ると喧嘩の理由が明らかになる。

## 敵の再湧き

階層を移動した後戻ってきたり、幻・古等のダンジョンから帰ってきた後、少量の敵が再湧きしている事がある。

(例え敵を全滅させていても、フロア全体を初期化して再構築しても、その場でセーブ&ロードでも湧く)

これを使えばクエアイテムを集めやすい。

**この再湧きは古ダンジョンにも適用される。**

(自分のダンジョンに帰ってすぐ入り直しても再湧き)

一部クエストではお世話になります。

ちなみに幻ダンジョンから帰って来た時、ワープのあったマスにも再湧きする可能性がある(通路だから当然といえば当然だが)

789 :名無しじゃなきやダメなのお！ :2008/04/07(月) 15:59:09 ID:5yL4saUA  
モンスターの湧きって、もしかしたら17×17全体で計算されてるのかもな...  
全領域構築してる階を周った後だと再湧きなんてほぼ見た事ないが  
構築が1/2とか1/4とかのフロアだと、結構再湧きがある気がする

20Fを評価バグしつつ、1/4領域だけ構築してたら  
下りた時・幻から帰った後・復活の間から帰った後  
体感的には敵の出現はほぼ同じ位出た。多分セーブ&ロードでも湧くかも？  
空白空間も湧き抽選の内に入ってて、空白に割り当てられた敵が  
フロア変えた時の再抽選で、構築部分に当てられたのが再湧きなのかもな

## 客室・書斎・茶室・悪霊の間・寝室・座敷・魔法部屋・厨房のおまけ

客室・書斎・茶室・悪霊の間・寝室・座敷・魔法部屋は、  
お金を持ったモンスター(序盤ならスライムやグール、コボルド、ゴブリン等。ただしスピリット系はダメ)が居た場合  
部屋の隅にある箱オブジェから  
少量のお金(10~150GIL)またはアイテム(上記モンスターがドロップする腕輪or装飾品or薬)を得る事が出来る。  
(ただし座敷・魔法部屋・寝室は箱のあるマスに該当するモンスターが湧いている必要がある)  
中身を回収しても、フロアを一度移動して同じ場所に該当するモンスターが再湧きすれば箱の中身は補充される。  
箱を開けずにフロアを一度移動した場合(脱出した場合も含む)、  
再び来たときに該当するモンスターがそこにいなければ **箱は閉まっているものの中は空** となる。

厨房は、奥の冷蔵庫に食材が入っていることがある(敵の湧きと無関係で)、  
そのフロアの評価が高ければ高いほど食材が入っている確率が上がる模様。  
出てくる食材は入手済みであるものならボスドロップの食材でも出る。  
入っている食材に関しては評価は関係なく、一定比率のようだ。  
(確率的には干し が多く、その次が各種コウモリの肉.....といった具合)

## トリックルームのご褒美

トリックルームに閉じ込められた場合、何かのスピリットか石像、もしくはゴーストが出てくるが、  
これを10秒未満で駆逐すると小宝箱が出る。  
中身は2秒未満なら大回復薬、2秒以上5秒未満なら中回復薬、5秒以上10秒未満なら小回復薬。

## エルフ娘はどこ？

ある程度進んでくると(8F前後)、エルフ娘を必要としているのに行方知れずになり  
先に進めなくなる場面がありますが、鉱山へ行けば居ます。

## ファーストの魔法を解除しても武器を構えたままにする方法

通常ファーストの魔法を解除すると武器を構えていない状態になるが、  
ファーストの魔法をかけてから解除するまでに武器スイッチを行うと  
武器を構えた状態で魔法が解除される。  
しかしオプションで自動的に武器を構えるの設定をONにしていれば、  
ファーストの魔法が解除された時、敵が近くにいれば

いつもより気持ち早めに武器構えをしてくれるので役に立つ場面は少ないかも。

## フロアを変えるとステータス異常は解除される

毒や呪いなどのマイナス効果、ヒールやシールドなどのプラス効果が全て解除される  
幻獣は引っ込めただけで解除される。

## 幻ダンジョンでのセーブ&ロード

幻ダンジョン内でセーブしてロードした場合、リスタート位置は幻ダンジョンに侵入した場所になる。  
状況によっては面倒な仕様ではあるが、進入場所付近に宝箱部屋があって開始直後は開けられず、  
距離の離れた場所で鍵を入手した場合などは、わざとセーブ&ロードして移動の手間を省く、といった使い方が可能。

## スライム対策

HPが半分を切ると分裂する上にHPが高くてウザいスライム。(大&中)  
しかし飛びかかり攻撃時にはノックバックせず分裂もしない為、分裂させずに倒すことが可能  
体を沈める動作が見えたら回り込んで攻撃しましょう。

## 手配モンスターやクエスト関係アイテム

特定の階で討伐or入手するような雰囲気メッセージが出るがそうではない。  
たとえば手配モンスターのアルプはニコの占いでは「11階に魔法通路を～」と言われるがサキュバスが出てくるなら  
11階でなくても出現する。(12階魔法通路で確認)  
他に、誘惑の木において「4Fの果樹園～」 5Fで出現を確認。  
何となく、ニコの占いで出る階以降であれば出現するような。  
他にも3度目の煙の牙を取るのに「15階の茶室」と言われるが9階や13階の茶室で取れたりする。

## 装備2の有効活用

予備の武器・根付(装備2)のHP/MP/能力の増加分は予備の武器使わなくても装備しているだけで適用される。  
ということで予備武器を日頃使わない人は鬪狼の根付とかタイガーアックスを予備に装備しておくとなりがちで  
ちょっとお得。  
能力増加分だけでなくMP回復も適用される。ただし、MP回復が付いている武器はダークエルフの弓のみ。

## 幻獣でチャージ

特殊攻撃に使うSPゲージは幻獣に攻撃しても溜めることが出来るので、  
幻獣が魔狼(Evil wolf)に変身出来る上に自動回復のスキルが使える状態なら  
「しつけ」「自動回避」をOFFにしておけば  
いくらでもSPゲージを溜めることが出来るようになります。

## 通信機能の悪用

PSP本体を2台使った鉢山入口のデータ通信のごによごによ ソフトは1本でOK  
ずるいのはいけないと思います、という人は見ない方がいいでしょう。以下反転色

## フロアー評価のバグ (スレ10の>>800 ~ 808)

回復部屋を置くとフロアー評価がさがる。

回復部屋を多数設置しフロアー評価をマイナスにすると・・・

以下レスを抜粋。

802 : 名無しじゃなきやダメなのぉ! : 2008/02/06(水) 18:37:40 ID:VI/VI fVC

>>800

一階に何個か回復部屋置いてみたら評価が5530とかになったwwすげえww

これを参考にしたら裏技発見できた。

~ 評価バグ有効活用法 ~

まず一階の部屋や通路を全部消す。(つながってなければ残しててもいい)

次に回復部屋9個以上置いてダンジョンから出る、すると評価が5535とかになる。(回復部屋8個で評価0)

この状態で老兵の守る門へいくと称号がもらえる。

評価3000とかめんどくせえ...とか思ってる人はどうぞ。

804 : 名無しじゃなきやダメなのぉ! : 2008/02/06(水) 21:23:13 ID:pbY8at/B

評価の初期値が+8で、回復部屋1つあたり-1の修正ってところだろうか。

回復部屋9個で、+8 - 9 = -1 = 65535 (32ビットのアンダーフロー)、

一万の桁表示カットで5535、と推測したがどうだろう。

評価を手っ取り早く稼ぐにはいいかもしれない。

## ゲーム進行に影響のないバグやミス

アンダープレートとカーズドプレートのグラフィックが逆になっている。

アンダージャイアントの鎧：黒 アンダープレート：鉄色

カーズドジャイアントの鎧：鉄色 カーズドプレート：黒

炎の古代遺跡の炎の鍵で開ける宝箱を開けるときに「赤の鍵を使ってあけますか」と聞かれる。

同じく風の遺跡でも、魔王の鍵のところが「エルフの鍵を～」になっている。