

未整理、確認、未実行

まだよく分からない情報、並びに、個人的なプレー感などなど

未確認情報

(確認してないものは？つけておいてください)

エレメンタルは倒すと結晶を落とす？

各属性対応の結晶を落とす(確認)

エレメンタルに似たような敵で呪い人形がいる？

8階悪霊の間等で確認。LV90。5体ほど倒したが、今のところ何もドロップせず。

人形にも属性があった。(闇)と(炎・水)を確認(炎・水)からルビーの指輪をゲットした

7階悪霊の間で3種類かくにんしました！

1階悪霊の間で確認。どうやら悪霊の間を置くとランダムでどの階層でも出現する模様

(風・土)から2回、トパーズの指輪をゲット

エレメンタルは古代ダンジョンだけでなく、幻ダンジョンにも出現する

特定のパターンのみ？

幻ダンジョンに撃破済のクエストモンスターが出る？

15階でランサー(黒オーク)確認。仕様かバグかは不明。

6階を評価100にして氷通路を下の階段付近14マスに張り、

氷通路をふらふらしていると水のエレメンタルが出現

雨雲の腕輪よりは確率が高かった

11階でも確認

ある程度の階層で属性床を張っていると稀に出るっぽい。

13階では風見鶏1個しか置いていなかったのにそこに風のエレメントが出た。

一定階層で属性建材を使っておけば稀にそこに出るのだろう。

普通の場合(遺跡ではない所など)で「エレメンタル」や「ドラゴンパピー」が出ると、強制的にクエストモンスターの出現したときの音楽に切り替わる

10Fクリアで1F~8Fのダンジョン作成領域が最大になる。

防御情報

ガードを使わずにヒットアンドアウェーが多くなる中、幻ちゃんスケルトンのガード+ドレインはいい感じ。

ぜんぜんダメージ食らわないので、敵によったら微回復でもHPがいいところまで戻るかも。

アイテム使用感

小回復薬最高。確実に5個は常備。

マジックジュースは2つもあればボスも楽に行ける。

薬屋にも品切れはある。が、建材同様n毎日補充されてるっぽい

幻ちゃんの変身

魔法少女時代は色々アレだけど、スケルトンLv10～、オークになるとかなり使い勝手がよくなる上、誤爆が少なくなるし壁になってくれる。

これらをしっかりやらないと、マンモスがちょっと辛いかも。

弟子について

ゴブリンシャーマンが専用防具ホワイトブーケかなんかを落とすらしい 確認
10Fクリアで使用可能 確認

主人公に関して

あんまりネタバレじみた事書くのは辞めた方がいいんじゃないかと思う。

OPムービーで武器を構えた主人公の姿は必見の価値あり！ 腹筋が崩壊します。
というか、ハリーポッター？ ケント・デリカット？

ニコニコにプレイ動画があがってるよ。

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm1734009>

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm1744123>

深度がらみのバグ(スレ7の>>990,8の>>115,140)

報告例が3つあったのでまとめておきます。

現時点で予想されるのは、

- ▶ 条件：
 - あるフロア単独の深度が255以上になると起こる
 - ▶ 深度は2F以降は「階段が既に深度1である」とすれば腑に落ちる
- ▶ 結果：
 - ▶ その地点以降は深度が計算されない
というか、そこで通路が途切れているように扱われる
 - ▶ 上に従って(通路を辿る事が出来ないため)、
そこより深いフロアの評価もされない
- ▶ 対策：

深度に注意しながら構築していくという前提はあるものの、油断するとこのバグにぶつかることもある。もし、ぶつかった場合は、深度を稼いでると思われる部分を消して繋ぎ、一晩たてば問題なくゲームを進められるのであわてないこと。

990 枯れた名無しの水平思考 <sage> 2007/12/10(月) 19:36:42 ID:y6Vx1dFm0

バグ発生しましたorz

8Fの時点で最大深度1195の状態

9Fを作成中なのですが9F最大深度とフロア評価が0のまま上がりません <

115 枯れた名無しの水平思考 <sage> 2007/12/11(火) 15:21:21 ID:uW0cw+YT0

質問なのですが1つのフロアで深度を255あげるとそれ以降深度上がらないってことはありますか？

8Fの上り階段（開始地点）の深度が941で深度が1195になってから深度が上がらない&翌日になっても深度1195になった場所以降に設置した部屋の扉が閉まらないのですが・・・

141 枯れた名無しの水平思考 <sage> 2007/12/11(火) 20:21:20 ID:AMq2Tfop0

>>115

俺もそうなった

こっちは8Fが635、9Fが889なんだけど、9F最奥の部屋が扉開きっぱなし&敵出ない

メニューからフロア確認 R二回押して深度確認するやつでもちょっと表示が変だし

通路バグ

7Fで最初から表示のない 通路が存在している

撤去しても復活することもあるようだ



下の文を書いた者ですが、上の写真は自分ののではないのですが、配置したとき上の写真のような配置のされ方をしたことがあります。 とおなじたぐいのばぐだとおもいます

どこでも起こりうることですが、分岐のある通路をくっつけて、(画面上方向を上、下方向をしたとすると)上の通路を左にずっとまっすぐつないで、迂回して下の2ます左まで(2増す左のところに1D小部屋を作った)作った後、上の分岐のすぐ左の直線を消したあと、下に行って、上に行きつ おしたら、(上通路につながるはずの直線が)下通路の部屋の背面に向けてまっすぐと伸びました。

毒死バグ？

毒で体力が0になるタイミングで部屋の模様替えをするとフリーズしました