

- ・ [誤植](#)
- ・ [バグ](#)
- ・ [不可解な仕様](#)
- ・ [謎](#)

誤植

時と場所	原文	正誤	備考
精霊石を開放したときのトワリンのセリフ中のルビ	精霊王の霊力を石に宿す 技術(わざじゅつ)	技術(ぎじゅつ)の誤り	Ver.1.1.1.0で確認
精霊石を開放したときのトワリンのセリフ中のルビ	得られる力も使い手次第 (つぎだい)	次第(しだい)の誤り	
裸のくいしんぼうの台詞	なにかおいしい食べ物についてなにかしてたら	「なにか」がダブってる	
開始直後、オープニングのルビ	魔法の力は身近(みじか) なものになっていました。	身近(みぢか)の誤り	日本語の仕様
コラット村で大サソリがカノンを襲おうとしたときのセリフ	それでは(そっそく)いただきますゾリ!	それでは(さっそく)いただきますゾリ!の誤り	
大サソリ戦後にエリーと会話したアルチェのセリフ中のルビ	でも何とか間(まに)に合っ	でも何とか間(ま)に合っ	
精霊石を開放したときのトワリンのセリフ中のルビ	空中浮遊(くうちゅうふうゆう)の力とは	空中浮遊(くうちゅうふうゆう)の誤り	Ver1.0.2で修正済
剣技「下突き」の説明文	全””体重をかけて真下に いる相手を	不要な半角スペースが入っている	仕様
魔法「ミラーイメージ」の説明文のルビ	分身(”み”)、物理(”もの”)	分身(”ぶんしん”)、物理(”ぶつり”)の誤り	Ver.1.011で修正済
ステラが仲間になる時のセリフ	あんたちねえ、そんなのんきな	あんたちねえ、そんなのんきな	Ver.1.011で修正済
トンキニーズの町の武器屋の女剣士のセリフ	なについて教えてあげま しょうか?	なについて教えてあげま しょうか?	Ver.1.011で修正済
裸のくいしんぼうの台詞	こおばしく上品な香り!	こうばしくの誤り	Ver1.0.2で修正済

バグ

明らかなバグは製作者に報告してください。

(注意)バグとは「製作者の想定した(であろう)仕様に反する挙動のこと」です。あらゆるものは不要です。

時と場所	(内容)	(備考)
船の上	モンスターが落とした宝箱を拾おうとしても、宝箱がその場で跳ねるだけで拾えない	
眠り	眠り中に下+ジャンプ(抜けられる床を抜ける)が入力可能。検証済み	

混乱	混乱中に扉の近くで上を押すと退却ゲージが溜まる。	
壺修復イベント	壺ブロックの中にキャラを閉じ込めた状態でおじいさんに話しかけると、ゲームの進行が止まり操作不能になる(仲間の瞬間移動処理が働かなくなる)(F8でタイトルに戻ることはできる) 発生条件がこれで正しいかは定かではありません (発生条件:壺ブロックの上にいる仲間の左右に壺ブロックを配置して、最後に壺ブロックを仲間の上に落とし閉じ込めてから、話しかける)	Ver1.012で再現性確認
駄菓子屋	店内に左向きのまま入り、移動せずにラムネの女の子に話しかけると自キャラが会話相手を探して一時おかしくなる	
7日目授業時	6日目夜、サナに薬草を届けた後に抜刀したまま家を出ると、次の日の授業時も抜刀したままイベントが進む(6日目最後に聞かれるセーブポイントからプレイした場合は再現されず)	
いくつかの着せ替え服	店売りされているものなのに希少品扱いされる	
地下墓地	イベントアイテム「懐中時計」のアイコン表記が3つの杯?になっている	
シーソー式の床	箱などと一緒に乗ったり、床から半歩踏み出して乗るとシーソーが微振動する。(乗ったときの音が連続で鳴る)	Ver1.012で確認
うまいな棒イベント	駄菓子屋で売り切れを確認しなくても、男の子に話しかけると「ゆずってくれたのむ！」が始まり、話が少し変になる	Ver.1.011で修正済
自宅での鍵探しイベント	お母さんに話しかける前でも「うーん、ここにはないみたい……」のコメントが出てしまう	Ver.1.011で修正済
6日目の朝	トンキニーズの町、サナの家のみだりにいるおじいさんに話しかけると、なぜかサナのお母さんが「サナは熱が出て……」と答える	Ver.1.011で修正済
技と魔法	ステラのライフフォースだけ、消費魔力が書かれていない	Ver.1.011で修正済
パン屋夫婦救出時	ヨボルドとの戦闘中に夫婦に話しかけることができるが、内容が助けた後と同じ物(都への行き方の会話)。	Ver.1.011で修正済
特上やくそう	店売りされていないものなのに希少品扱いされない。 高確率でドロップする消耗品は希少品扱いされないもよう。	
地下薬草栽培所	入ってすぐの、移動式の高台を押すところ。ステラだけを乗せて運んでひとりだけ次のマップに進んだのに、いつのまにかアルチェがついて来てるのには違和感がある。 明らかに仕様	

不可解な仕様

床スイッチ	仕様なんだろうけど、石が完全に乗っからないと押されないスイッチには違和感がある。押しボタン式なんだからちょっと乗っただけで押されていいと思う。
-------	---

エスケープゲージのキャンセル	エスケープゲージ上昇中に一瞬戦闘モードが解除されるとゲージが空になる。敵を倒した場合のドロップを逃さないための仕様と考えられるが、これが原因で全滅する可能性もある。
全般	仕様かもしれないけど、ウィンドウをアクティブにしていなくてもセーブデータに表示される経過時間が増える 小ネタへ
全般	仕様かも知れないけど、効果音だけボリュームをオフにできない こうもりの鳴き声などゲームバランスにかかわる内容なのでオフに出来ない模様

謎

時と場所	(内容)	
トンキニースの宿屋	一部屋しか入れず、他の部屋に入る扉がない(笑)	
魔法使いの塔	にかわがある部屋の前にオーグ・アーチャー(オーグ・アーチャー2ではない)がいる、何故今更?	Ver1.0.2 で修正済

最新の投稿10件が表示されます。過去の投稿は[こちら](#)からどうぞ。

- R** 不可解な仕様の床スイッチは人間が乗っても動かないほど硬いスイッチなんだから物の端っこが乗ったくらいで押されなくても不自然じゃないんじゃないか? - 名無しさん 2008-11-24 21:14:57
- R** 人間で言うなら、片足を乗せただけじゃ押せないくらいのスイッチだと、それはありだけど、それならそれで床スイッチに乗り上げる演出が欲しいなー。どうしてこんなところに拘るのかつーと、ボタンに物をちょっと乗せてみたけど手応えがないから諦めた(別の方策を探した)っていう人がいると思うんだよね。 - 名無しさん 2008-11-24 22:35:54
- R** 再現性のある不具合かどうかわからないのだけど、マザーゴースト出現直前にステラ操作でブレイドをかけてマザーゴーストに遭遇、するとマザーゴーストにブレイドが当たってずっと透明のままになる。ちなみにサナにもシールドはかけていた。他の人も検証たのむ - 名無しさん 2009-03-07 10:54:49
- R** 3回やって1度だけ当たり。でも透明のままってことはなく普通に戦えました。そっちの環境だと再現性ありますか? - keisuke 2009-03-07 20:21:57
- R** 序盤に白い野ばら亭があるフィールドに入ると安全な場所扱いになるため、出張まじないしのところでセーブすると酷い目にあった。 - プッチャー 2009-03-29 13:20:55
- R** 都の橋で点在している人の前でスライディングすると墜落したww - 名無しさん 2009-06-30 07:04:11
- R** スライディングと同時に、TIPSの小ネタに載っている飛び降り(+ジャンプ)のコマンドを入れてしまっただけなんじゃあ・・・ - 名無しさん 2009-07-23 15:24:59
- R** エンディングロールで Arche's Fother・・・ - 名無しさん 2009-07-01 14:13:18
- R** 不思議のラビリンスのクリア回数はゲーム本体に記憶されているもよう。ワイバーン2倒す アイテム使いすぎたのでリセット ワイバーン倒す、をやったら、いきなりスティンガーとブラックローズが武器屋に売り出された。 - PQ+ 2009-07-02 13:38:51
- R** 少し訂正。ワイバーン2を倒す 黒鉄鋼を入手、スティンガー売り出しイベント後リセット 再びワイバーン2を倒す 黒鉄鋼入手、いきなりブラックローズ売り出す。 これを利用すれば、何度もダンジョンを降りなくても、ワイバーン2を5回倒すだけでエンディングを見ることができそう。 - PQ+ 2009-07-02 13:47:18
- R** 確認した。一気にエンディング行った。 - 名無しさん 2009-07-07 12:18:25
- R** 不思議のラビリンスで、だいじなものに精霊石シルフィードがないのに、シフォンがいたり、ユニゾン他の魔法が使えてしまうのはどうかと思う..... - PQ+ 2009-07-02 14:52:43

R アルチェ無双の魔物の数設定で、「2:すくめ」になってる。 - 名無しさん 2009-07-12 15:36:48

R アルチェ無双で、「シフォンのみ戦闘に参加するように設定」と「シフォンが出撃できるセーブデータを選ぶ」の2つの条件を満たすと、ソフトが強制終了した。(あら捜しのなものに含まれる気がするけど、一応) - 名無しさん 2009-07-12 15:44:33

R ウィンドウズ画面だとパズルブロック位置がズレ安くてクリアできない - 名無しさん 2010-07-08 10:36:43

名前: