

アサルト「ナイズル島踏査指令」 - Assault "Nyzul Isle Investigation" -

>

概要 - Summary -

- ・省略 (Skip)

情報 - Information -

- ・[日本語 Wiki\(Japanese Wiki\)](#)
- ・[英語 Wiki\(English Wiki\)](#)

事前準備 - Preperation -

- ・省略 (Skip)

入場 - Entry -

1. パーティ全員がナイズル島監視哨についたら、リーダーまたは全員で "Runic Seal" を調べ、バトルフィールドに入る。(After all party member arrive to Nyzul Isle Staging Point, Leader or all member check to "Runic Seal", and then enter Battle Field.)
2. まず、開いた宝箱 "Vendor Box" を調べて、テンポラリアイテム入手する。"聖者の薬"=200 トーケンを手に入れておくと便利。(First of all, plz check opened chest "Vendor Box", and get Temporary items by spend Tokens. "Cleric's Drink"=200 Tokens is very useful.)
3. 注意：ここでは範囲魔法・歌を使わない。範囲魔法を使うとイベントがキャンセルされてテンポラリアイテムが入手できない。(Attention: In this entrance, Must not use AOE magic, because other member can't get Temporary Item by cancel event.)
4. 自分の準備が完了したら "@" でメンバーに知らせる。(When you are ready, plz call "@" and inform to other member.)
5. 初めての人は、入ってすぐの伝送の幻灯 "Rune of Transfer" を1回だけしらべて、必ずだいじなもの「幻灯の円盤」を手に入れる。これを手に入れないと、踏破ロックが記録されない。(If you are first try to Nyzul, plz check "Rune of Transfer" only 1 time, and must get Key Item "Runic Disc". If you have not it, you can't get the floor record.)
6. 全員の "@" を確認したら、リーダーが伝送の幻灯 "Rune of Transfer" を調べて目的のブロックに移動する。全員の "@" を確認するまで、決して移動しない！！。リーダー以外が勝手に進めない！！(After confirm all member's "@", Leader check "Rune of Transfer". and then move to target floor. Must not move before confirm all member's "@". If you are not Leader, must not check "Rune of Transfer".)
7. バトルフィールドに入った時点で、時間のカウントが始まっているので、ここまで

はできるだけ短時間で行う。(Everyone must rush until this step, because already start time since enter Battle Field.)

攻略 - Capture -

敵のヘッドの駆逐 - Eliminate enemy leader. -

>

- ・ナイル島アサルトエリア特有の NM を倒す。
- ・There is exactly one enemy on the floor that will unlock the Rune of Transfer.
- ・The leader always checks Impossible to Gauge, and is usually "out of place" with respect to the other monsters on the floor.
- ・Possible leaders:
 - ・Mokke, Mokka, Mokku (Imps)
 - ・Vile Wahdaha, Vile Ineef, Vile Yabeewa (Soulflayers)
 - ・Uriri Samariri, Eriri Samariri, Oriri Samariri (Poroggos)
 - ・Ginger Custard, Anise Custard, Cumin Custard, Nutmeg Custard, Mint Custard, Cinnamon Custard, Caraway Custard, Vanilla Custard (Flan)
 - ・Gem Heister Roorooroon (THF), Stealth Bomber Gagaroon (THF), Quick Draw Sasaroon (RNG) (Qiqirn)
 - ・Shielded Chariot, Battledressed Chariot, Long-Gunned Chariot, Long-Horned Chariot (Chariots)
 - ・The leader will never be a Notorious Monster that appears in other parts of Vana'diel. Instead, the leader will always be an Imp, Soulplayer, Poroggo, Flan, Qiqirn, or Chariot NM without its respective family's usual design.

特定モンスターの駆逐 - Eliminate specified enemy. -

>

- ・門、Gear、Gears、NM 以外で強さ表示が「計り知れない」個体を 1 体倒す。
- ・There is exactly one enemy on the floor that will unlock the Rune of Transfer.
- ・The correct enemy to end the floor will not have the name of a Notorious Monster. It will be a seemingly regular enemy that checks as Impossible to Gauge, such as a Lesser Colibri or Mousse.
- ・The correct enemy will not always be the only one of its family on the entire floor. If multiple members of a specific family are present, the correct enemy will be the only member of its family that checks as "Impossible to Gauge".
 - ・Example: There are multiple Lesser Colibri on the floor, but one checks as Impossible to Gauge. That specific monster is your intended target.
- ・The target is never the Archaic Rampart, nor is it any of the Archaic Gear or Archaic Gears on the floor if they are present.

特定モンスターの殲滅 - Eliminate specified enemies (family). -

>

- ・門、Gear、Gears、NM 以外で強さ表示が「計り知れない」モンスターを全て倒す。
- ・There is a particular family of enemies, all of which must be defeated to unlock the Rune of Transfer.
- ・These enemies will always be Imps, soullayers, Poroggos, Flan, Qiqirn, or chariots.

- These enemies will all check Impossible to Gauge. This is one way to determine "rampart-spawned" flan, soullayers, and imps apart from those involved in this objective. The monsters involved with your objective will have different names than regular monsters.
 - Example: Black Puddings are normal monsters and do not need to be killed. Ebony Puddings, however, check as Impossible to Gauge, and therefore need to be killed.
- Enemies that are not of the same family of the specified enemies do not need to be eliminated, and, in the case of flan and soullayers, not all enemies of that family need to be eliminated. (See above.)
- There will always be 2-5 enemies to kill.
- Possible enemy families
 - Imps (Heraldic Imps)
 - Soullayers (Psycheflayers)
 - Poroggos (Poroggo Gents)
 - Flan (Ebony Puddings)
 - Qiqirn (Qiqirn Treasure Hunters & Qiqirn Archaeologists)
 - Chariots (Racing Chariots)

敵の殲滅 - Eliminate all enemies. -

>

- Gear、Gears 以外の全てのモンスターを倒す。(Kill all mob without Gear&Gears.)
- You must defeat every enemy on the floor to unlock the Rune of Transfer.
- Despite "all enemies", gears are not included; you will not need to kill them.
- You must kill the Archaic Rampart on the floor.

ランプの点灯 - Activate all lamps. -

>

このミッションは3種類ある。(This mission are 3 kinds.)

1. 認証コード (The certification code)[難易度 : 低 (Difficulty:easy)]
 - ランプはマップ内に一つだけ。目標通り、全員が調べた時点でフロア目標達成。(There is only one Lamp on the floor. Everyone need activate the Lamp, then complete mission.)
 - 一人一回押せばよいので、最初に押しおわった人はスタート地点に戻って操作の待機をする。(Everyone need activate only one time, after you activate, plz go to start point and wait to activate "Rune of Transfer".)
 - 1つめのランプがなかなかみつからない場合のほとんどはこれ。スタートの隣接区画にある場合もある。(If you can't find lamps soon, almost this case. But sometime a lamp is in neighboring room.)
2. 同時点灯 (Activate all lamps at the same time)[難易度 : 中 (Difficulty:normal)]
 - ランプはマップ内に3～5個ある。目標通り、ランプが全て点灯した時点でフロア目標達成。(There are multiple (3-5) lamps. After activate 3-5 lamps, if order is correct, mission complete.)
 - 5つ発見してない限りフロア目標達成ログができるまでランプの数はわからない。(If don't find 5 lamps, can't guess how many lamps must activate until display complete mission log.)
 - 3つみつけた時点でとりあえず最初の操作をし、待ち時間の間に他のランプやスタート地点へ向かう。(After find 3 lamps, try 1st activate, then go to find other lamps during wait result, or go to start point.)
 - ランプは操作してからヴァナで10分(地球時間25秒)程度で消えてしまう。(After activate lamps, lamps go out about Vana'diel 10min. = Earth 25sec.)
 - クライアント依存問題を考慮してかなりのゆとりがある。(There are afford

time, because different environment each computer.)

- ・ 基本は1人1ランプだが、ランプ同士が近い場合は1人で複数のランプを対応可能。(Normaly one member control one lamp. but if 2 lamps are near,)
- ・ ランプを操作してからヴァナで30分(地球時間75秒)程度、操作を受け付けない状態になるので注意が必要。(After activate lamp, can't control again during Vana'diel 30min. = Earth 75sec.)
 - ・ 消えて操作できない時間が長い為、適当に押してるといつまでたってもクリアできない場合もある。(Because can't control lamp long time after activate lamp, If you activate lamp by random guess, can't complete mission forever.)

3. 順序点灯 (Activate all lamps in an unknown order)[難易度: 高 (Difficulty:hard)]

- ・ ランプはマップ内に3~5個ある。全てのランプを操作した後、その順番が正しければフロア目標達成。(There are multiple (3-5) lamps. After activate 3-5 lamps, if order is correct, mission complete.)
- ・ ランプが光った時点でランプの数が確定する。(When activate lamps by random order, If lamps shine, we can guess how many lamps do we need to activate.)
- ・ 初回は、見つけた順番で、ランプを調べウィンドウから「点灯する」を選択する。(1st try, only select "Yes"(activate lamp) from found lamp.)
 - ・ 「点灯する」を選択した時点では点灯せず、全ランプを押し終えた後に一斉点灯する、ということに注意。(notice!: lamp is not shine after select "Yes"(activate lamp) soon. After activate all lamps, all lamps shine.)
- ・ 2回目以降は、ランプが点灯しているか消えているかで変化する。(After 1st try, change operation by lamps shine or not.)
 - ・ 厳密には順番の正否は関係ない模様。(In the strict, perhaps no relation to right order.)
- ・ 全ランプを押した時点でヒントができる。(When activate all lamps, we can get hint.)
 - ・ 正しい順番で押されたランプは、「操作手順確認」での一斉点灯後、消えずに点灯し続ける。(Activated lamp by correct order, lamps continue to shine after all lamps shine.)
 - ・ 誤った順番に押されたランプは、「操作手順確認」での一斉点灯後、しばらくして消える。(Activated lamp by incorrect order, lamps go out soon after all lamps shine.)
 - ・ 発見した全てのランプを押しても「操作手順を確認中です.....」のメッセージが出ず一斉点灯しない場合は、まだどこかに見つけていないランプがある。(If lamps doesn't shine after activate all find lamps, must find more lamps.)
 - ・ ただし、ランプが重なっていてターゲットできず、打つ手がなくそのまま排出...というバグと思われるものが報告されている。(Current known issue(not official), sometime can't target to lamp, because some lamps overlap place.)

ランプの点灯詳細 - Detail of Activate all Lamps -

戦術目標なし - Free Floor! -

- ・ クリア条件がないボーナスブロック。(No objective, bonus floor.)
- ・ フロアに箱(中身はテンポラリアイテム)がたくさん置いてある(There are many chest of Temporary items on the floor.)
- ・ クリアのログは流れず、伝送の幻灯(Rune of Transfer)を調べれば次のブロックに飛べる。(No message of mission complete. If you check "Rune of Transfer", can go warp to next floor.)

100層 - 100th Floor -

- ・ 省略(Skip)

「なお、Archaic Gearに注意せよ！」 - Avoid discovery by archaic gears! -

>

- Archaic Gear/Gears に前者は見つかる・リンク、後者は倒すたびにペナルティを 1 つ受ける。
- ペナルティは発生した分だけ受け、その都度上乗せされる。
- そのブロックの間中、マイナスの制限を 1 つ受ける。
 - 制限時間が 1 分減る。
 - 報酬トークンが 10% 減る。
 - 「Archaic Gear に注意せよ」の Gear/Gears は倒しても問題ない。
- こちらから釣れば（アビや魔法関知に注意）ペナルティは受けないので、倒してしまうのもあり。
- 足止め等して逃げ回ればタゲは切れるが、再度見つかった場合は更にペナルティを受ける。
- This is a secondary objective, given along with one of the first five objectives.
- You must accomplish the primary objective without aggroing a single Archaic Gear/Archaic Gears.
- If you do aggro an Archaic Gear, you can still win by clearing the objective on the floor, however you will experience either a token reward penalty, a time limit penalty (-1 minute), or a random Pathos inflicted upon you (such as a Ninjutsu Restriction).
- Pulling an Archaic Gear/Archaic Gears with Ranged Attack/Singing/Ninjutsu does not count as "discovery", and avoids the penalty. You can also pull with magic spells, IF you cast from outside magic aggro range (IE within 1-2 steps of max casting range). Care should be used as they may move closer while casting.
- When this secondary objective is given on an "Eliminate all enemies" floor, the gears do not need to be defeated to complete the primary objective.
- The number of possible single gears is 4, 8, 12, 16, and 20, and the number of possible triple gears is 2, 4, 6, 8, and 10, with the amount depending on the map generated.
- Archaic Gear/Archaic Gears will aggro to Job Abilities, White/Black/Blue Magic (just like other magic aggro monsters), they have True Sound, and the aggro range during wind weather is quite larger than regular monsters.

「なお、Archaic Gear を壊すな！」 - Do not destroy archaic gears! -

>

- と、戦術目標の後に表示された場合、Archaic Gear/Gears に前者は見つかる・リンク、後者は倒すたびにペナルティを 1 つ受ける。
- ペナルティは発生した分だけ受け、その都度上乗せされる。
- そのブロックの間中、マイナスの制限を 1 つ受ける。
 - 制限時間が 1 分減る。
 - 報酬トークンが 10% 減る。
 - 「Archaic Gear に注意せよ」の Gear/Gears は倒しても問題ない。
- こちらから釣れば（アビや魔法関知に注意）ペナルティは受けないので、倒してしまうのもあり。
- 足止め等して逃げ回ればタゲは切れるが、再度見つかった場合は更にペナルティを受ける。
- This is a secondary objective, given along with one of the first five objectives.
- You must accomplish the primary objective without killing a single Archaic Gear/Archaic Gears.
- When this secondary objective is given on an "Eliminate all enemies" floor, the gears do not need to be defeated to complete the primary objective.

- If you do kill an Archaic Gear/Archaic Gears, you can still win by clearing the rest of the enemies on the floor; however, your token reward or time limit (-1 minute) will be reduced, and you will also have a random Pathos inflicted upon you.
- The number of possible single gears is 4, 8, 12, 16, and 20, and the number of possible triple gears is 2, 4, 6, 8, and 10, with the amount depending on the map generated.

宝について - About Treasure -

- 省略 (Skip)

注意事項 - Attention -

- 戦利品にアイテムを手に入れたら、できるだけ速やかにロットインする。(When party get Treasure, plz Cast Lots speedy.)
- 1. ジョブ別武器が手に入ったら、欲しい人はロットインし、譲る人・不要な人は速やかにパスする。(When party get Weapon for specific job, if you want it, plz Cast Lots, if you not want it or pass for other member, plz pass to Treasure speedy.)
- 2. 残り時間が少ない場合、5 ブロック踏破が無理なら、脱出してトーケンを手に入れたほうがよい。リーダーが決断する。(When Time remaining is a little, and cant complete 5 floor, better out Battle Field after that floor to get Tokens. Leader decide finish or continue.)

終了後 - After finish -

- 次回の挑戦のために、必ず次の皇国軍認識票を受け取っておいてください。「だいじなもの」に1枚、カウンターに3枚、合計4枚ストックすることができます。(Plz get new Imperial Army I.D. Tag. for next try. You can stock maximum 4 tag, 1 tag in key item, 3 tag in NPC counter.)

アドバイスください - Plz advice -

他にいいアイデアがあれば、下のコメント欄に書いてください。(If you have other idea, plz entry your advice to below comment form.)

- Avoid Discovery by Gears >> If we get kill specified enemies or kill all enemies, maybe long time on that floor, and if many gears around i think better to ranged attack or ninjutsu the gears and kill them. English Wiki said gears are easy kill. But if our objective on the floor is not long time, then maybe we can ranged attack or ninjutsu gears and then sleep, or someone kite - Tinysalmon (2008年10月23日15時56分23秒)
- This is an useful guide created by Gaea I found on English Wiki, Please Read when free ^^, i've read 3 times, and will keep on readin and practice, /cheer... Credit to Gaea for the Guide - Tinysalmon (2008年10月23日16時02分30秒)
- I understood. last time, I mistake pull Gear by magic^^; - Arukaru (2008年10月25日19時59分23秒)

* 2010/7/4 回答用フォーム削除 (Delete input form for Answer.)

更新履歴 (Update History)

- 2008-09-25 Arukaru 初版 (1st edition)
- 2008-10-05 Arukaru 内容更新 (Update contents)