

10-1-3.停止不可能なマスと通り抜け不可能なマス

- ◆すでにユニットの存在するマスに他のユニットが移動を終了することはない。
ただし、移動先にチョコボがいる場合はこの例外ではない（もちろん、移動先のチョコボにすでに他ユニットが騎乗している場合はダメではあるが…）。
- ◆「停止禁止ID」がセットしてあるマスで移動を終了することはない。
「停止禁止ID」がセットしてあるマスとは、樹木や岩などの障害物や変則的な斜面で構成されたマス（下図参照）のことである。また、4段以上の高さで構成される斜面（通過は可能）でも停止禁止だ（ただし素早さが2の場合は2段までしか停止できない）。ちなみに、下図以外のポリゴンで構成されたマスは例外なく停止禁止（通過禁止）と見なす。
- ◆自軍ユニットのいるマスならば通過することはできる。
しかし、敵軍ユニット、もしくはNPCのいるマスを通することはできない。
- ◆「停止禁止ID」がセットしてあるマスを通することはできない。
ただし、「障害物飛び越え」のムーブアビリティがセットしてあるユニットは「停止禁止ID」がセットしてあるマスを飛び越えて移動することができる。その場合、ジャンプ移動と同様、「停止禁止ID」がセットしてあるマスの移動コストは「1」となる。
- ◆4段以上の高さで構成される斜面（停止禁止）を通することはできる。ただし、登坂には素早さのパラメータが必要。

	平地	斜面	斜面（凸）	斜面（凹）	停止禁止ID （障害物を含む）
斜め俯瞰					
横俯瞰					
停止可能	○	○ (3段まで停止可能)	○ (3段まで停止可能)	○ (3段まで停止可能)	×
通過可能	○	○	○ (4段以上は登坂不可)	○ (4段以上は登坂不可)	×

- ◆「水上移動」「水面移動」「浮遊移動」のムーブアビリティがセットされていないユニットが水中を移動する場合、その深さに応じて停止禁止と通過禁止が決定される。

	上半身露出	頭部のみ露出	泡だけ	水没
水深	+1	±0	-1	-2
水深	-3	-4以下		
停止可能	○	○	○	×
通過可能	○	○	○	×
行動可能	○	○	×	×

「水中移動」がセットされているユニットのみ停止可能。