

小ネタやバグなど

・ ゲームの進行に支障をきたすバグ

ゲームシェアリングで対戦すると、パイロットの熟練度が初期値に戻ってしまう
後編mission19「バイド追撃！火星上空に行く」

・ ゲーム進行上特に問題無いバグ

デルタの3Dモデルがおかしい

ピース・メーカーのテクスチャがおかしい

「パイロット搭乗数」がおかしい

最大保有数以上のユニットを保有できる

被撃墜数のカウントがおかしい

「過去10ミッションで最も座乗した旗艦」として表示される艦船と座乗回数がおかしい

亜空間移動状態の敵から直接攻撃を受ける場合がある

ページデザインがNewGame時もそのまま

誤字・脱字とか

航海日誌のテキストと朗読ボイスが違う部分がある

一部ミッションにおいての水上攻撃艦の挙動がおかしい

ユニットの移動アニメがおかしい

・ 小ネタ

戦闘中のムービーの短縮

タイトルロゴが変化

グリトニル攻略までのエーテリウム場所

ニブルヘイム級・ボルドボルドゲルド・コンバイラペーラも亜空間ミッションでは形態が変わる

番外編のパイロット名

メインメニューの背景

デコイの見破り方

同種？異種？

基地建設可能なマップについて

氷塊に擬態する意味は？

名有りパイロットたち

番外編エンディングに登場する機体

アングルボダ級ワープ仕様を破壊すると

R-TYPE TACTICSの世界

提督の性別で朗読ボイスに若干の違い

昇格タイミング

ゲームの進行に支障をきたすバグ

ゲームシェアリングで対戦すると、パイロットの熟練度が初期値に戻ってしまう

http://www.irem.co.jp/rtt2/campaign_ogs.html

ゲームシェアリング後セーブしなければ回避可能。

また、お互いソフトを持って普通の通信対戦をする分には問題無い模様。

後編mission19「バイド追撃！火星上空に行く」

コルベルトの上部砲台に分裂波動砲を撃ちこんでしまうと壁と砲台と空きの3HEXで
の様に分裂弾が廻り続けターンが来なくなり、リセットするしかなくなる
対処法は打たなければ良い、ハッピーデイズを出さないなど

ゲーム進行上特に問題無いバグ

デルタの3Dモデルがおかしい

砲門が機体にめりこんでいる

ピース・メーカーのテクスチャがおかしい

R-11Bピース・メーカーの両側面には警察所属であることを示すPOLICEマークがプリントされているが、右側のプリントが鏡文字となっており、普通には読めない。

「パイロット搭乗数」がおかしい

インターミッションで「ユニット開発」から「開発マップ」を選択、系統を決定すると各機体の最大数・保有数・パイロット搭乗数が表示されるが、このうちパイロット搭乗数が正しく反映されていない。
大抵の場合搭乗数0になっているが、時々違う数字が表示されることもある。

最大保有数以上のユニットを保有できる

施設を解放・航海日誌でのイベントなど、開発以外でユニットが増える際にそのユニットの保有数がすでに最大なら最大保有数を越えてユニットを所持することができる。

被撃墜数のカウントがおかしい

1HEXにつき1部隊として計算されているためか、戦艦やダイダロスなど複数のHEXを占有する機体が撃墜されると、占有HEX数分だけ被撃墜数が増加する。
また機体を搭載したままクリアした場合も表示数がおかしくなる模様。
一部ミッションで格納庫の機体を解放して味方にした場合も増加することがある。

「過去10ミッションで最も座乗した旗艦」として表示される艦船と座乗回数がおかしい

違う艦船が表示されることがある。
また座乗回数は表示されている艦船への座乗回数、合計座乗回数のどちらとも一致しない。
表示される艦は前回座乗した艦に、座上回数は最多座乗艦の座乗回数になっているようだ。

亜空間移動状態の敵から直接攻撃を受ける場合がある

亜空間にいる状態の敵ユニットに接触した場合、普通なら敵ユニットが現空間へ引き戻された上で攻撃を受ける(いわゆる亜空間カウンター)が、壁の中にいるなどなんらかの理由で敵機が現空間に復帰できない場合、敵機は亜空間にいる状態のまま攻撃を仕掛けてくる。逆にこちらが亜空間で壁の中にいる場合、敵機に接触されても「気づかれそうになった」だけで攻撃することはできない。
亜空間バスターで処理しよう。

ページデザインがNewGame時もそのまま

まずはある程度進んだセーブファイルから好きなページデザインを選択し、セーブして終了する。
NewGame時、前回のセーブで選んだものが選ばれたままになっている。

Iセーブデータコンバートの有無は関係なく起こる。

誤字・脱字とか

- ・ナルキッソスのBR徹底拒絶の説明文「腕部からから光学鞭を～」と「から」が余分にある。
- ・五十五型戦闘機の二式破壊レーザーの説明文「『偏光』光学兵器～」とあるが、実際の分類は『直進』光学兵器で説明文と一致してない。
- ・汎用戦車の説明文「詰めない～」は「積めない～」が正しい。汎用戦車 でも同様の誤字あり。
- ・革命軍「突入！グリトニル」クリア後に副官がヒューゲル少尉で作戦名がビターチョコレートの時のセリフが「ピーチョコレート作戦」となっている。音声ではちゃんとビターチョコレートと言っている。
- ・マーナガルム級の艦首砲の武装名が「艦首波動砲」ではなく、「ヴァーン砲 型」と部位名そのままになっている。ガルム級まではちゃんと「艦首波動砲」になっているのでミスの可能性が高い。

航海日誌のテキストと朗読ボイスが違う部分がある

(『副官』のように意図的と思われる箇所は除く)

- ・革命軍M17(天王星ステージ)クリア後の選択肢で海王星を選択した場合、テキストでは「敵の『襲撃』を避けるため、」となっているが、朗読ボイスは「敵の『急襲』を避けるため、」と呼んでいる。

一部ミッションにおいての水上攻撃艦の挙動がおかしい

前編M03「南の海での…」において、水上攻撃艦(エーグル級、ラン級)を初期配置位置より3HEX進めた位置から発生。移動、攻撃など、全てのムービーでの艦の表示位置が下にズレ、水上攻撃艦が海中に没する。行動はそのまま問題なく取れるが、水面下で水面に魚雷を撃ち込んだり、なかなかシユール。バグ発生HEXは最初にバグが発生するHEXから右に3HEXの範囲で、それを越えて移動すると次の自ターンより改善される模様。

ユニットの移動アニメがおかしい

自軍先攻時の小型・中型ユニット移動アニメにおいて、注視してみるとユニットが移動方向はそのままに反時計周りに旋回しながら飛んでいたりと、光の粒子が飛ぶ方向が少し下に向いていたりする(アニメ時に飛行しているユニット限定)。決戦兵器などの大きいユニットだと確認しやすい。自軍後攻時のアニメを見ると、ユニットが画面奥に向かって旋回しているが、どうやらこの旋回からロールとピッチ運動(横転と機首上げ)を除いたような格好になっているらしいことが分かる(光の粒子はそのまま)。

バイド軍の歩行砲台は……きっとホバーシステムでも搭載しているのだろう。

小ネタ

戦闘中のムービーの短縮

攻撃、移動、補給などの行動によるムービーが表示されているときに **や** を押していると再生速度が速くなる(前作も戦闘ムービーの短縮が可能)。

タイトルロゴが変化

両陣営ともに、前編No.22「グリトニル攻略戦」作戦前の日誌にて、副官に作戦名を尋ねられるシーンがある。そして、あなたは目の前にあった物から取った作戦名を副官に告げる事になるが……
対応表は以下の通り。(ネタバレ注意)

☞ 私は目の前にあった...

グリトニル攻略までのエーテリウム場所

両陣営ミッション07、ミッション11のトレジャー入手の際の追加資源 + 10のみ。

ニブルヘイム級・ボルドボルドゲルド・コンパイラベーラも亜空間ミッションでは形態が変わる

ただしあまりに巨大なため現在のところ出撃させることができない。

番外編のパイロット名

今回も全パイロットを揃えるとメッセージが出来上がります

艦長： ヤハ リキ ガツ クト バイ

チーム： ドニ ナツ テイ タソ レカ ラワ タシ タチ ハウ チュ ウラ サマ ヨイ ツツ ケタ

フォース：イツ ノヒ ニカ チキ ユウ ニモ ドレ ルト シン ジテ

『やはり気が付くとバイドになっていた、それから私達は宇宙を彷徨い続けた。
いつの日にか地球に戻れると信じて』

メインメニューの背景

通常、メインメニューの背景には革命軍(ヤールンサクサ級)vs地球連邦軍(ヘイムダル級)が表示されるが、番外編では対峙する相手が前作よりvsバイド(ドブケラドプス)に変化する。

なお、前編・後編のミッションを行った後でメインメニューに戻ると元の革命軍vs地球軍に戻る。

デコイの見破り方

ナルキッソスやデコイ戦闘機など射程2以上の武器を持っている機体のデコイでも、攻撃範囲を参照すると自爆の射程範囲しか写らない。逆に輸送艦の場合は、バルカンの射程がデコイよりも狭い(バルカンは輸送艦の背後3HEX分に攻撃できない)。

これらの機体の場合、攻撃範囲を見て射程が本来のものと同じであれば本物、異なっているならデコイと簡単に分かってしまう。

また、バグにより敵軍のデコイは攻撃範囲を確認した際に「 」で表示される機体の向きが逆向き(右向き)に表示されてしまう。これにより、本体とデコイの攻撃範囲が同じPOWアーマーなどのデコイまで見破ることが出来てしまう(輸送艦の真贋の見分け方は前作でも通用する)。

加えて、そのユニットがすでに生産可能な場合のみだが、ユニット情報のページ数表示部にもバグがあり、デコイは左右の三角マークとナナメ線が消えてしまっている。

同種？異種？

前作に登場するドブケラドプス試験体と今作に登場するドブケラドプスの培養炉は型番や通称が全く同じ。ユニットの見た目や性能(HP)、武装名(とその威力)が異なっている。

前作の設定が上書きされているのか、人為的に培養されたドブケラドプス(の成体)全体のことを「グランデ」と呼んでいるのかは不明。

基地建設可能なマップについて

始動！基地建設システムや土星の環の基地戦等、部隊配置の時点で自軍に属している基地ユニットが存在しているとき、艦載可能なユニットはその中でも最大5ユニット配置することができる。

特に配置数が少ない始動！基地建設システムでは倍近くユニットを配置することができるので、資源稼ぎや攻略が断然楽になる。

取扱説明書にも載っていないので意外と見落としがち。

氷塊に擬態する意味は？

ナルキッソスが氷塊に擬態すると、通常の氷塊とは違い索敵範囲外だと確認できず、さらにターン終了時には行動終了を表す「E」のマークが付いてしまい、人が見ると簡単にバレる。

それを見逃したとしても、擬態後に補給しない限り燃料が通常の氷塊と違って100にならないのでバレる。

それでもバレなかったとしても、そばを通ろうとするときに本物の氷には無いZOCが発生しているからここでもバレる。

例えバレなかったとしても、擬態解除と同時に攻撃することはできないので奇襲もできない。

動けず索敵もできず(隣接しているときは除く)、そして簡単な攻撃で即死するものに擬態する意味は対人戦では皆無だろう。

では対CPUはというと、擬態しても普通に攻撃されるだけで敵をやりすごすこともできず、こちらも無意味。

結局、敵に初めて使われたときのインパクト以外、なにもない。ただしうっかり隣接した場合はそのユニットが索敵されてしまう上、こちらの未索敵空間内にいた場合は強制的に行動終了させられる(ただし攻撃は受けない)点は留意しておきたい。

帰路：カイパーベルトで絶望感を演出するためだけにこの機能を付けたのか、アイレムよ...

名有りパイロットたち

今作では数名ほどPCのように名のついたパイロットが登場しており、プレイヤー同様攻撃を受けたりするとどんどん熟練度が上昇する特徴を持っている(上昇率は速い)。

そんな敵方のエース達が登場するマップと登場ユニットをここに示す。

熟練度は引き継がれるらしく、マップをまたいだりやり直したりで何度も攻撃をしていくとそのうち酷いことになる(残骸地帯での戦闘以外は何度も挑むのが面倒なマップなのでそこまでする人は少ないだろうけど)。

.....で、ナルキッソス の配信はまだですk (r y

・ 前編(地球連合軍)

	エルダー親衛隊	カウフマン強襲隊	ギル・ギルバート隊	ミランダ・ミラン隊
残骸地帯での戦闘	エクリップス試作型	エクリップス試作型	エクリップス試作型	ミッドナイト・アイ
突入！グリトニル(地)	ナルキッソス	ヘラクレス	パトロクロス	ナルキッソス

・ 前編(グランゼーラ革命軍)

	エルダー親衛隊	カウフマン強襲隊	ギル・ギルバート隊	ミランダ・ミラン隊
突入！グリトニル(グ)	ナルキッソス	ヘラクレス	パトロクロス	ナルキッソス

・ 後編

	ジェイド・ロス
沈む夕陽(TAC)	コンバイラベーラ
バイド追撃！地球上空を飛ぶ	コンバイラベーラ
メインベルトでの共同作戦	コンバイラベーラ
バイドと同化してゆく宇宙	コンバイラリリル

番外編エンディングに登場する機体

- + 長い&ネタばれにつき閲覧注意

アングルボダ級ワープ仕様を破壊すると

突入！グリトニルにて登場するアングルボダ級ワープ仕様はHPが999もあるが、宇宙戦艦のミサイルや亜空間機能のある強化戦闘機などで破壊することが可能である。

フォース付きのサンデー・ストライクをアングルボダと壁の間に潜り込ませると15ターン前後で破壊できるが、やはりムービーでは破壊したはずのアングルボダが跳躍空間へとワープしてしまう。

どうしても敵の生存率を0%にしたい提督は挑戦してみてもいいが、チャージリセット以外の目的で戦力をそぐのはお勧めできない。

R-TYPE TACTICSの世界

- + 北半球の都市 ノートニー
- + 南半球の都市 イシュガルド
- + 太平洋上の都市 ケニーロケン
- + 月面都市 セレーネ
- + 月面基地 ルナベース
- + 火星軍事基地 チューリン
- + 火星都市 グラン・ゼーラ
- + 木星衛星基地 ユートピネル
- + 木星衛星都市 ゼ・ウースル
- + 特異点 ジフラタリルX

提督の性別で朗読ボイスに若干の違い

例えば火星基地チューリン鎮圧作戦攻略後の航海日誌で『拷問だ！とにかく拷問せよ！』を選ぶとテキスト上では

『捕虜達は条約を盾に一齐に抗議し始めた。
(副官)にも強く諫められ、仕方なく拷問を断念した。
憶えている！』

だが、女性提督だと最後の台詞が『憶えてなさい！』になってるなどがある。

昇格タイミング

前作同様、ゲーム開始時の主人公の階級は『(元)大佐』だが、ゲームを進めるにつれて徐々に階級が上がり、最終的には『元帥』となる。割と若いはずなのに主人公は出世の階段を驚異的なスピードで上っている様子。その割には統合作戦本

部にこき使われているが。

基本的に出世するタイミングはストーリー上で の司令官に任命されたのような記載がされたときに起こることが多い。

変化先の階級	クリアするミッション(地)	クリアするミッション(革)
准将	<u>始動！基地建設システム(地)</u>	(なし)
少将	<u>要塞ゲイルロズ攻略作戦(地)</u>	<u>紅の空</u>
中將	<u>カイパーベルトA(地)orカイパーベルトB(地)</u>	<u>彗星の出ずる処(グ)or時速2000kmの風(グ)</u>
大將	<u>沈む夕陽</u>	<u>沈む夕陽</u>
元帥	<u>バイドと同化してゆく宇宙</u>	<u>バイドと同化してゆく宇宙</u>

コンバイラリル撃破時に大將から元帥へと昇格するが.....もしかして地球では相討ちと言うことにされて二階級特進したのですk(ry

- あと、一番乗った -- 名無しさん (2009-12-14 14:55:07)
- 上の続き、船が間違っ表示される -- 名無しさん (2009-12-14 14:55:33)
- デルタの3Dモデルに関しては、あれもアリなんじゃないかと思ってきた -- 名無しさん (2009-12-14 15:07:11)
- 亜空間ソナー使い、未索敵の位置にダイタロスのポッドがあるときにバスターでポッドを破壊しても破壊されたことにならなかった(亜空間から戻ってきたら破壊されたことになっていたが)、そのあと ボタンを押してもステータスが何も表示されない、不思議状態とかした -- 名無しさん (2009-12-14 23:34:02)
- 公式ページでもゲームシェアリングの熟練度初期化バグがアナウンスされたね -- 名無しさん (2009-12-15 14:08:50)
- とりあえずゲームシェアリングの件追加 -- 名無しさん (2009-12-15 17:11:00)
- ミステリー・レディーのキャノピーのモデリングがなく、外装も変なのだが・・・ -- 名無しさん (2009-12-15 23:50:01)
- ナルキッソスのBR徹底拒絶の説明が、「腕部からから光学鞭を」と、「から」が一つ多い -- (2009-12-17 19:52:12)
- サンデーストライクのスプレッドレーザーが戦闘画面ではサーチレーザーL45と表示される。 -- 名無しさん (2009-12-18 16:16:07)
- デルタの3Dモデルってバグだったのか、てっきりデザインにテコ入れされたものかと -- 名無しさん (2009-12-18 20:08:47)
- 衛星オペロン動乱で全機生存なのに被撃墜2にされるんだけど -- 名無しさん (2009-12-20 04:51:13)
- 俺もなったがラグナロックとフォースを開放するとそうなるってスレで言ってた -- 名無しさん (2009-12-20 19:55:17)
- コルベルトの上部砲台に、ナノマシン波動砲当てられない(カーソルが動いてくれない)んだけど、俺だけかな? -- 名無しさん (2009-12-23 10:45:52)
- 索敵範囲外とかじゃないよな?もしかしたらコルベルト自体は障害物判定だからその辺が関与してるのかも知らんが -- 名無しさん (2009-12-23 14:18:13)
- 視界内です、シューティングスターの波動砲は撃てたから、余計に謎。 -- 名無しさん (2009-12-23 23:19:28)
- コルベルトの欄書いたの俺だけど確認してたよ、ナノマシンが撃てない 分裂撃ってみよう! ...?で終了した。スレでも言ったけどな俺w -- 名無しさん (2009-12-24 02:55:14)
- ノー・チェイサーのスラスター炎の描写が無いのってデルタの機銃と同じ系統なのかなあ。どうだろう・・・ -- 名無しさん (2009-12-24 21:32:17)
- で言い忘れてた、ジギタリウス の花びらが動かないのもちょっと怪しい -- 名無しさん (2009-12-24 22:28:29)
- 移動先の前後にフォースがあると、(移動先で)行動を一時キャンセルできるってのは既出? -- (2009-12-28 00:37:53)
- ゲイルロズ攻略中にゲームシェアリングやったら要塞のど真ん中で皆新兵になった。死にたい -- 名無しさん (2009-12-29 13:28:03)
- ナルキッソスの誤字以外にも誤字・脱字を見つけたのでさくっと編集。追加とか邪魔だとかあったら編集よろしく。 -- 名無しさん (2009-12-30 06:41:07)
- 発生条件不明だけど攻撃コマンドの選択時に技が表示されないバグ発生 技説明は出る -- 名無しさん (2009-12-30

21:40:48)

- 番外編No.10にて敵の旗艦の艦橋にゲインズの波動砲を当てた際、残りHP表示の後でフリーズするバグが発生。索敵のためにノーザリーのデコイをプロミネンスの判定に突っ込ませた以外特殊な操作はしていない。検証たのむ -- 名無しさん (2010-01-01 00:36:54)
- 後編のラスト、ジャミング範囲内から琥珀色の瞳孔にスレイプニルのバルムンクを撃ち込んだら反撃された。その直後、同じ場所からノーチェイサーでロックオンビームを撃ったが、それには反撃されなかった。 -- 名無しさん (2010-01-01 04:23:37)
- 敵機の接触で局所的にジャミングが見破られていたHEXは、次の敵フェイズ開始時まで見破られたまま。琥珀色の器官とかを倒したけどHEXは見破られたままだったからスレイプニルには反撃されて、次のターンではちゃんとジャミング効いてたってことだと思う -- 名無しさん (2010-01-01 08:38:35)
- 説明不足ですまない。スレイプニルがいた場所はアンチェインドのすぐ左下のマスで、敵との接触はなかった。それでも念を押して、瞳孔の前まで行っても攻撃せずにターンを終了している。そして、次にこっちのターンになって、まずアンチェインド左下のスレイプニルで攻撃したら反撃されたんだ。「その直後」ってのは言葉通り、スレイプニルが反撃で撃破されて、その次にノーチェイサーをスレイプニルがいた場所に移動させて攻撃したってこと（同じターンでの出来事）なんだ。細かく説明すると長くなるからスレに書きたいんだけど、規制に巻き込まれててな.....長文すまない -- 名無しさん (2010-01-01 17:18:18)
- 亜空間の敵に接触したら目玉ミサイルが飛んできたorz -- 名無しさん (2010-01-03 00:50:26)
- 自軍の機体で確認してみたが、亜空間にいるフォース付き戦闘機のフォースを撃墜すると起こる模様。その時残った戦闘機が壁などの中にいる場合、「相手ターンに接触された場合に限り」亜空間にいたまま攻撃を仕掛けることができる。また、この状態になった戦闘機は亜空間にいたままチャージが可能。この効果は現実空間に戻った時点で消える。 -- 名無しさん (2010-01-04 16:37:17)
- 番外編No10で出撃時のみプロミネンス(障害物)の詳細が見られる。しかも、その時の3Dモデルがなぜかアローヘッドだった -- 名無しさん (2010-01-04 18:17:11)
- POWアーマーなどの1HEXの攻撃範囲のデコイの見破り方。ユニット詳細を見ると機体の向きが味方と同じ右向きになる。<が>なっている。 -- 名無しさん (2010-01-05 00:55:30)
- 上の補足 攻撃範囲を見たときの機体の方向。(分かりずらくてすいません。) -- 名無しさん (2010-01-05 16:36:21)
- 始動！基地建設システム(両陣営)は、実は部隊配置の時点で基地にユニットを詰め込める。これだけで使用できる戦力が倍近い量に増えるので、資源稼ぎも断然楽になる。 -- 名無しさん (2010-01-11 15:17:39)
- 少し補足したうえで編集してみました -- 名無しさん (2010-01-11 15:54:30)
- わざわざありがとうございますm(_ _)m -- 名無しさん (2010-01-11 17:07:25)
- 氷塊ナルキだが、索敵範囲外では見えない。遭遇すると副官が「敵」と遭遇しました」と言う。 -- 名無しさん (2010-01-23 14:01:53)
- 全編no.22でユニットの期機体が見えなくなるバグ -- nanasia (2010-01-24 11:49:20)
- 直後ユニット詳細、攻撃コマンドが見れなくなり、敵が機体数しか見れなくなった(1機の場合どこかわからない) -- nanasia (2010-01-24 11:54:02)
- ユニットの詳細を見たら武器の攻撃範囲が見えなくなったことがある。 -- 名無しさん (2010-01-24 18:33:15)
- 追加 その時やってたのは太陽系外縁部で、タブロックがたくさん見えてた。 -- 名無しさん (2010-01-24 18:35:58)
- クロフォード中尉の声優の名前が「説明書だけかと思ったらムービーのスタッフロールでも間違われてた」アイレム...何か恨みでもあったんか... -- 名無しさん (2010-01-26 18:03:42)
- サンデーストライクのスプレッドレーザーが戦闘アニメ時に「サーチレーザーL45」になってた -- 名無しさん (2010-01-27 22:40:19)
- ヨトゥンヘイム級の3Dグラフィックの艦首の先、何も無いとこで点滅してる。ムスペルヘイムの3Dグラフィックの艦首の棘のところと同じ場所。ピフレスト砲の3Dグラフィックで艦首にカメラを向けて少し下みるとわかりやすい -- 名無しさん (2010-01-28 23:16:15)
- 鹵獲したアンチェイドサイレンスにジャミングIIやらせてその後ミストフォース(ジャミング発動)を装着したミスティーレディを突っ込ませたらなぜかミストフォースもジャミング範囲がIIと同じになった 既出? -- 名無しさん (2010-02-03 03:22:09)
- デルタのグラフィックがおかしいと思うのはおれだけか? w -- 名無しさん (2010-02-20 18:25:36)
- ちゃんと読めばわかるけど? -- 名無しさん (2010-02-20 21:13:30)
- あれってアローヘッドでは下だったレールガンが側面に付いてるだけじゃないか? -- 名無しさん (2010-02-21 18:57:11)
- と、思いたかったけどキャノピーにもう一本めり込んでたよ!ごめんなさい! -- 名無しさん (2010-02-21 19:04:32)
- きずいた人いる?ヘルダム級3Dではなく兵器などをしらべるやつ本体みてくださいチャージ武器がこわれてみえる -- 777 (2010-03-07 10:32:06)

- ジャミング圏内でもこちらから攻撃をすると、その場所は自分のターン中は相手側から見えるようです。これは敵のターンで攻撃してきた敵が、見えたままなのと同じようなものみたいです。 -- 名無しさん (2010-03-12 22:40:40)
- 中編ゲイルロスにて、残燃料4のノーチェイサーが鹵獲弾使ってパトロクロス捕まえたら、その後ノーチェイサーの燃料が30まで回復してた -- 名無しさん (2010-03-14 00:36:04)
- ミステリーレディー を移動させた際、移動先にミストフォースが2つあり、どちらにも合体できる状態になっていた場合に発生。移動後のコマンドで合体を選び、一度キャンセルすると、ミステリーレディーは移動元に戻ることなくそのヘクスに留まり、しかもEマークがつかない。再度コマンドを入力すればミストフォースと合体、移動が可能。1ターンで二度動けるので便利。(ミストフォースと合体することなく移動するとEマークが付いて合体も移動も出来ない) -- 名無しさん (2010-03-14 18:51:10)
- サンデーストライクのスプレッドレーザーが違う。 -- 名無しさん (2010-03-17 20:01:05)
- 確か前作からだったが、ネオプトレモスの左手が180度回転している -- 名無しさん (2010-03-23 16:56:02)
- 時折いいバグもあるらしいね -- 名無しさん (2010-03-25 12:53:54)
- エーテリウムは地球軍は+3 0 革命軍は+20 -- 777 (2010-03-27 20:34:39)
- 番外編で、ミッション12をクリアした時点でミッション13と16が出現しました -- 名無しさん (2010-04-04 21:55:29)
- そりゃあ単なるルート分岐。このwikiにも載ってるから心配ご無用だ -- 名無しさん (2010-04-05 16:15:38)
- 熟練度(艦長のみ)を簡単に上げる方法 ヨルムンガンド級を3機用意して、そのうち1機を旗艦にする。そして、全機のデコイを爆破させて旗艦破壊すると、4分の1熟練度が上がる -- 名無しさん (2010-04-06 16:45:57)
- たしかミッション11のトレジャーでもエーテリウムが10手に入ったような。まあミッション7を繰り返した方が効率良さそうだけど。 -- 名無しさん (2010-04-18 14:57:29)
- ゲームシェアリングは、通信エラー起こすと画像だけもらえて初期値に戻らん。 -- Mr.アンチェイド (2010-04-22 23:15:39)
- 今回、搭載された機体が艦船から発進する時は地形による移動力減衰の影響を受けないっぽい。前作にあった工作機が発進できないというご無体な事態がなくなり実に快適だ。 -- 名無しさん (2010-04-25 13:23:41)
- しょうもないネタだが宇宙空母のバルカンは先端から出てる模様 -- 名無しさん (2010-05-21 16:10:25)
- バイド機体の触手とか出てる奴の行動アニメ見ると大抵処理落ちみたいになる -- 名無しさん (2010-05-21 16:12:26)
- POWアーマー改の改の字。ゲーム中ではハートマークになってしまいましたが、 -- 名無しさん (2010-05-23 15:49:56)
- UMDを見ると改の字のままです。ちょっとした小ネタでした。 -- 名無しさん (2010-05-23 15:50:45)
- 選択肢とタイトルゴの件が気になるんだが...確認した人いたら教えてくれるとありがたい -- 名無しさん (2010-05-28 21:05:59)
- タイトル名の変化については攻略本に記載されてるし、結構前だがスレに画像上げてた人がいた。ところで、そのタイトル名って書いておいた方がいいんだろうか -- 名無しさん (2010-06-06 13:42:33)
- 発売から結構(半年)経ってるし、攻略本にも丸々表記されてるから記載しちゃっても問題ないのでは?ぶっちゃけ私は言われるまで気づかなかったしw -- 名無しさん (2010-06-06 21:13:41)
- なんかおかしなことになったので書いとく 地球連合軍で開始して番外編までクリアしたデータに、うっかり革命軍編で新たに始めたデータを上書きしちゃったんだけど、やむを得ずこのデータでゲームを進めていたら、何故かエマ加入後はエマを副官にし続けてたのに、連合軍編で副官にしたアイリが恋人候補になってた な、なにを言ってるか(r y データを上書きした際に一部のデータが引き継がれちゃってるみたい -- 名無しさん (2010-06-11 22:58:40)
- エマ、カザロフが加入するミッションを再プレイすると何度でも両者が副官になる -- 名無しさん (2010-06-11 23:39:55)
- グリトニル前編プレイ中に武器の名前とか搭載ユニットとかダメージとか色々并表示されなくなったんだが? -- 名無しさん (2010-06-14 00:28:31)
- ×3「ページデザインがNewGame時もそのまま」と同じ手順で発生する模様。俺の場合、連合軍でガザロフ中尉と恋人関係になったデータをロード後に革命軍でNewGame(副官はワイアット少尉)したら、後編開始と共に航海日誌で「ワイアット少尉」と表示されるべき箇所がすべて「ガザロフ中尉」になった。さらに、前編でワイアット少尉に恋愛感情を抱いたにもかかわらず、後編の恋愛イベントもガザロフ中尉で進行した。ワイアット少尉涙目。 -- 名無しさん (2010-06-14 21:48:21)
- ずいぶん遅れたけど、タイトルロゴの件を記載。ほとんど航海日誌の所見ながらやってたんだけどね! -- 名無しさん (2010-06-15 15:36:30)
- タイトルゴの件ウカス。 -- 名無しさん (2010-06-15 23:32:20)
- ベルメイトベルルの衝撃波IIの説明にベルメイト2と書いてあった -- 名無しさん (2010-07-10 18:12:46)
- ボルド・ボルド・ゲルドが移動するとき何故rか横向きで移動するwwww -- 名無しさん (2010-08-22 21:29:13)
- ニブルヘイム級を沈む夕日の市街地エリアで主砲とかで攻撃すると船尾がビルに練り込んでるが、ビルは破壊され

ない。 -- 名無しさん (2010-08-30 02:49:02)

- 岩に入ったカグヤのポッドが、亜空間ソナーでマーキングされた後、亜空間バスターやられて撃墜されたのにマークが岩に残った -- 名無しさん (2010-10-07 20:55:36)
- 今更だけど、番外編って占領可能な施設が出てこないんだな。だから腐れ工作機や腐れPOWアーマーなどの占領アニメーションが見られない。見たければ通信対戦をやれというアイレムのお告げだろうか。 -- 名無しさん (2010-10-27 01:27:32)
- コンパイラを亜空間ミッションに出すと前作同様形が変わり、グラフィックは前作と同じだがヘックスの構成が前作とは異なっている。 -- 名無しさん (2010-10-30 15:28:33)
- 連合軍のグリトニル攻略戦でメッセージウィンドウが変になった。本来表示されるべき場所に文字や数字が無くて、ずれて枠からはみ出たり終いには文字が画面中から無くなってウィンドウだけ出たり -- 名無しさん (2010-11-01 20:27:49)
- フォースと合体している間は、戦闘機の攻撃で敵を撃破した時に、フォースの熟練度も上がるみたい -- 既出？ (2010-12-04 14:59:42)
- そもそも合体中はフォースが攻撃しているので当然、Hex計算も同様。 -- F (2010-12-04 20:11:13)
- ノーチェイサーを作ってから後編ミッション8をやりなおし、腐れ工作機や腐れPOWアーマーを鹵獲、基地を占領させると貴重な占領アニメーションを見られる。更に、鹵獲した腐れ工作機に運搬&建設をさせると出来上がったブロックはなぜか赤い色になる。 -- 名無しさん (2010-12-29 16:19:14)
- 攻撃ムービーは や を押していると加速する。地味に便利なので書いておきます。 -- 名無しさん (2011-01-02 05:27:10)
- おう、それは便利！ 利用させてもらいます。 -- 名無しさん (2011-01-02 09:50:24)
- ムービー「平行と交錯」でアローヘッドの赤い目に見える部分がないのを発見、しかも機体紹介とエクリプスを見失うという機体が大きく映る場面に、アイレムェ・・・ -- デルタ (2011-01-29 22:00:26)
- グリトニルに出てくるブースターアングル簿だ -- 名無しさん (2011-04-02 21:35:02)
- すいません、文字変換してて間違えて投稿してしまいました。 -- 名無しさん (2011-04-02 21:38:16)
- 上のコメントの訂正です。グリトニルに出てくるアングルボダとムービーに出てくるアングルボダはブースターの色が違うので別モノですよ？ -- 名無しさん (2011-04-02 21:43:38)
- ブースターの炎の色のこと？ -- 名無しさん (2011-04-10 20:00:48)
- シューティングスター系列のフォースレーザーは、説明では偏向光学兵器となっているが、実際は直進光学兵器なので注意。物陰から撃つと減衰します -- 名無しさん (2011-04-17 15:57:01)
- キャンサーからの攻撃に対し、ネオプトレモスで反撃する時の戦闘アニメが変になる。 -- 名無しさん (2011-05-05 15:47:21)
- ナルキッソスの反撃の戦闘アニメもおかしくなる -- 名無しさん (2011-05-06 22:27:13)
- ジャミングでちょい面倒な仕様があるので書いておく。敵がジャミングしている状態を接触などで解除すると索敵範囲が今いる場所からの索敵範囲となる。つまり、夜目などを前進と後退をして5マスくらい見えていてもジャミング解除すると夜目の現在の位置の索敵範囲しか見えない。 -- 名無しさん (2011-05-31 04:27:37)
- どうやら敵にジャミングを展開された時も同様。ただ、ジャミングした機体が索敵範囲外なら無効の模様 -- 名無しさん (2011-06-02 04:49:08)
- グリトニル攻略戦でデータ重すぎなのか、自分や敵ユニットの詳細とかが見れない -- ガザロフ (2011-08-30 17:44:49)
- 即出かもしれんが、ユニットデータの2Dのグラは部位破損している。(ヘイムダル陽電子砲部分が破損時と同じく赤く主砲部分も確認でない。) -- カザハム (2011-09-10 03:32:47)
- あと、ミスティーレディー系のキャノピーがない。(2Dやギャラリーから確認) -- ガザハム (2011-11-05 03:09:47)
- 地球軍と革命軍のグリトニル陥落時のEDムービーは実は違う。通路から出てくる戦闘機が連合軍ではアロー・ヘッド(フォース付)×2、アロー・ヘッド(フォース無)×2なのに対し、革命軍はアロー・ヘッド(フォース無)×2がエクリプス×2になっている。 -- 蜂一 (2011-12-20 20:38:06)
- しかもそのエクリプスの片方は実戦配備型、見られるのは(何故か)ここだけ！ -- 名無しさん (2011-12-20 23:15:25)
- アーヴァンクの青レーザーは分類が偏向レーザーだが、物陰から撃つと減衰するので注意。直進レーザーです -- 名無しさん (2011-12-31 18:34:51)
- ジャミング中ミスT・フォースを合体した後、艦載するとフォースが離れてるw -- 名無しさん (2012-01-21 20:52:59)
- よくある間違い ×地球連邦軍 地球連合軍 -- 名無しさん (2012-01-29 10:37:37)
- で副官の恋人候補がおかしいと報告した人 どうも別のデータを1度ロードした後タイトルに戻る 新規ゲームでやると恋人のフラグがおかしくなるみたい。連合軍でヒロコ(革命軍ではアイリ)から副官を変更していないのに後編でエマのフラグが立っていたし。もしかしたら航海日誌の設定(ネコ残業中)が副官のイラストをBにしていた

ことが絡んでいるのかも？ -- 名無しさん (2012-02-18 01:13:40)

- OF-3とOF-5の3Dモデルを横へ回して見ると、装甲の一部が透けて見えなくなる。 -- けい (2012-02-27 00:23:10)
- 後編ミッション 10「生体内壁：強酸性の消化液」で、フォースの付いたアンフィビアンが自軍ユニットに接触して現空間に戻ったんだが、フォースが壁に埋まった状態なのに出現していた。フォースは壁があるはずの位置にいた。この状態のフォースには自軍フェイズで攻撃ができず、次の敵フェイズで壁から抜け出して攻撃してきた。 -- 名無しさん (2012-03-09 23:06:47)
- 「突入！グリトニル」をやるときに航海日誌の上を書いてある作戦名が「突撃！グリトニル」になってた。既出でしたらすいません。 -- 名無しさん (2012-04-04 19:53:58)
- ニュートを鹵獲して移動アニメーションをみると..... -- 名無しさん (2012-04-07 17:46:41)
- しかも鹵獲したニュートの種類によっていちいち移動アニメの挙動が異なる。画面と水平方向の鉄骨に張り付いているヤツはまあわからんでもない動き方をするが、垂直に張り付いているヤツのアニメは一度は見るべき -- 名無しさん (2012-04-09 17:28:30)
- 汎用戦車 とキウイ・ベリィは型番がかぶってる -- 名無しさん (2012-05-09 00:01:21)

名前:

コメント:

投稿