

さあ攻略だ

～ 現在進行中！web上クリア報告無し・援軍随時募集～

[目次に戻る](#)

- [どうしよう](#)
- [とりあえずバグ対策でも書く](#)
 - [浮上命令を出した後ずっと「浮上中」になる](#)
 - [死んだはずの作員が歩いている](#)
 - [艦内画面からトポロジー画面に切り替わる瞬間フリーズする](#)
- [バグ以外での頻出する問題への対策](#)
 - [ブリッジクルーの離席がひどい](#)
 - [艦長時、報告が頻発する](#)
 - [音声管制状態が解除されない](#)
 - [作員を宇宙に派遣したのに、何故かアルカディアで活動して帰ってくる](#)
- [チラシの裏_01](#)
- [チラシの裏_02](#)

どうしよう

さて、このページですが、

最初はぺたぺた 鬼コピペ して内容について検討するページになるのかなーと思っていたのですが

いざ編集したら 容量が足りない といわれて世間の厳しさを知ったしだい。

どうしよう

いきなり方針に行き詰ってしまった。
新出情報で一章に転載するくらい信憑性があるかどうか検討するページにしましょうか？
もっとカテゴリ区分をして話題の方針を明確にしたほうがいい気も

と、とりあえず頻出バグへの対策でも書いておきます。はい。

とりあえずバグ対策でも書く

浮上命令を出した後ずっと「浮上中」になる

症状

操舵手に浮上命令を出した後、延々と「浮上中」の状態になり浮上完了しない。
潜行も出来ず夜明けの船が動けなくなる。戦闘も出来ない。この状態でセーブするとハマリ状態になる。
原因は、操舵手と身代わりBALLSのコマンド引継ぎ時の不具合のせいらしい。

対策

- ・ 浮上する前にセーブしておく
- ・ 症状が出てしまった場合、セーブしないように気をつける
- ・ 浮上する時は操舵手を配置しない。

以上を守っていればほぼ起きない。
それでもうっかりセーブしてしまった場合、SCEIに電話してメモリーカードを送ってみる。

死んだはずの作業員が歩いている

症状

派遣や都市船襲撃で死んだはずの政治家や作業員が艦内をうろつく。話しかけるとフリーズする。

対策

見つけたら話しかけない。セーブ&ロードを行うことで正常に戻る。

艦内画面からトポロジー画面に切り替わる瞬間フリーズする

症状

パイロットor艦長時、戦闘画面に切り替わる瞬間に戦闘が終了するとフリーズする。

対策

戦闘が終了しそうな時は注意する。航海情報などで敵との距離をあらかじめ把握しておき、接敵から一種アラート変更までのタイムラグから敵とのトポロジー距離を予想しておく。

敵がすぐに交戦範囲から外れそうなら無理に出撃しない。

バグ以外での頻出する問題への対策

ブリッジクルーの離席がひどい

症状

艦橋のメンバーが離席して指示を無視するため、プレイに支障をきたす。

対策

ブリッジクルーを解任する。

艦長時、報告が頻発する

症状

ゲーム内時間数分おきに報告が発生するため行動はおろかコマンドすら開けない状況に陥る。

対策

人事変更で報告の主を解任する。

不可能な場合、報告に 응답しないまま放置することで会話を無視した扱いになるのでこれを収まるまで繰り返す。

音声管制状態が解除されない

症状

音声管制が敷かれたあと長時間解除されず、プレイに支障をきたす。

対策

PCが艦長や副長なら艦長席で解除する。

NPC艦長が敷いている場合、悪い部署報告がされている部署があるのが原因なのでこれを確認し改善する。

- 機関室の整備率が低い
- ピードラムの整備率が低い、残魚雷数が30以下
- RBの整備率が低い、整備員や飛行隊員が不在 が主な原因。

人員の不在を理由として管制が敷かれている場合は手の出しようがないのでひたすら解除されるまで放置するか諦めて管制前のデータをロードする。

艦長以外でプレイする場合、上記の部署には必ず人員を配置し前もって予防しておく。

作業員を宇宙に派遣したのに、何故かアルカディアで活動して帰ってくる

症状

宇宙基盤への作業員派遣を作戦会議で議決後派遣したのに、帰還時「アルカディアでの活動を終え～」と表示されアルカディアで活動したことになる。地球を対象にしてもエノラを拉致できない。

対策

NPCやPC政治家が宇宙基盤への作業員派遣を可決し、NPC艦長が実施した場合NPC艦長はアルカディアに寄港し、そのままアルカディアへ派遣してしまうので寄港前にPCが艦長になり、直接派遣させる。(PCは議決内容や寄港する都市船に関わらず、狙いの基盤に派遣可能)

お茶濁しついでに

現時点での試行錯誤の方針や疑問点

流通物資と経済活動の関係

建設用資材や事務所設計書などを臨検したら、受け取り側の年の設備建設がなされないなどの弊害があるのではないかな？

各政府や庶民に思考ルーチンはあるのかな？

あるみたいだけど状況に対する判断の基準が不明だ...いまのところ傾向から分析するしかない？

チラシの裏_01

経済作の定義が不明で、火星経済を立て直したいのか、撃墜ボーナス以外の方法で「100年の平和」を達成したいのか分からない。撃墜ボーナス以外の方法について、実験してみた。

1. 「地球軍侵攻前」シナリオで始めて、すぐに予備BALLS室に入り、後はひたすらPS2の時計をイジって一ヶ月飛ばし。
2. 3年目の10月で「99年後に火星衛星と火星の間で～」という診断結果になった。
3. 50機撃墜。「赤点潰し」が始まる。
4. 「赤点潰し」完了。エンディングトライ エンディング。BL戦は無し。ヤガミ+MAKIによる演説も無し。

撃墜ボーナスが10年分あるせいかも知れないが、エンディングは変化無し。BLが見送りで、リユーンが降ってくる。

MAKIによる診断は、フレが大きく、「赤点潰し」完了後に、5回連続してトライしても10年～クリアまでの差が出る。

不明な点。

1. 撃墜ボーナス0年でクリアできるのか？

火星独立にはボーナスが無い様子。99年の平和 + 何らかのボーナスが必要と思うが、ボーナスは存在しないかも。

2. 「赤点潰し」の代わりに同盟を組むことでクリアできる？

チラシの裏_02

経済戦の定義が不明だ。大きく分けて、以下のようなものが考えられる。

1. 火星の経済の隆盛がメイン。「100年の平和」はどうでも良い。人口や生産に目標値を立てて、達成する。

2. 「100年の平和」がメイン。撃墜ボーナス無し（か、あるいは少し）で達成する。政治や経済の方法で実施。火星経済はズタズタでも可。

3. 「100年の平和」がメイン。火星の経済も同時に隆盛させる。

とにかく火星経済さえ隆盛すれば良いなら、撃墜ボーナスで「赤点潰し」を完了し、敵艦隊のなくなった火星の方が、政治経済の方法を実施しやすいのかも。

[top](#)