

ここでは、RTS初心者が陥りやすい状況に関して説明する。

満遍なく配分

このゲームは自チーム5種類のユニットを選択、生産、強化をする事が出来る。
そこで初心者が陥りやすいのは、全5種類を同量生産や、レベルの均一化である。
実は、アケイジーならばこれでも一応防衛出来ないこともないが、ノーマル以上になると確実に資金繰りに無理が生じ、敵との戦力差はどんどん開き、最終的に自軍壊滅で防衛失敗は必至。
その時々によって、レベル上げは必要なスキルを覚えるまでにしたり、レベル2の内に(ほとんどのキャラにとって購入価格が最も効率的なレベル)必要な数を揃えたり、タイプごとの必要と思われる数を考えてどのタイプを多めに生産するか、どのタイプが少なくても充分か等を考えよう。

形だけの陣形

掲示板等で陣形プレイの感想を見ていると、最も気楽に見守れるプレイに見えてくるが.....、実はその通り、結構楽しい。しかし初心者が気楽に構えると、強キャラや苦手タイプに一気に押されて陣形が決壊し、結果、防衛失敗したりする。まず初心者は、迫る敵に対する立ち回りを覚えよう。そうすることで敵に対する危機管理を覚え、必要なだけの資金の配分や符の使い方、MAPのどこにユニットを配置すれば効果的に動いてくれるか、いざとなれば陣形を自ら崩すべき状況が見えてくるだろう。

FAQ

- Q、ステータスの「移動」の2つの数値って何？
A、(通常時の移動スピード)-(敵発見時の移動スピード)
- Q、ステータスの「射」の2つの数値って何？
A、(最短発射距離)-(最長発射距離)
「射」とは別に有効レンジがある(撃った弾がどの距離まで有効か)

コメント

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- x3 飛行型ユニットの攻撃も弾幕攻撃扱いの様子。なので弾防の高い相手には爆撃ダメージがあまり通りにくい模様。境界を併発されるとさらに大変なことに -- (名無しさん) 2009-11-07 17:46:30
- 同じ場所へ向かっているキャラ同士は重なることが出来ます。これを利用して、障害物の中に向かって1匹ずつ移動させていくと、当然障害物の中には入れないのでぶつかったところで止まりますが、一応まだ指定した場所へ向かって移動中のようで、2匹目3匹目と次々に同じ場所を目指して(でも壁にぶつかって)重なっていきます。多数のキャラを一度に動かすと壁の周りに綺麗に整列してしまう場合が多く、なかなか全てが重なってはいけません。500匹となるともしかしたらこれとは違う現象かも知れません -- (名無しさん) 2009-08-09 17:14:51
- どうやったのか500くらいのキャラが一箇所に集まって、一人分のキャラ幅に収まったんですがバグですか? -- (こう) 2009-07-28 19:21:42
- 防弾ステータスの高さは飛行型の攻撃も軽減できるのでしょうか? -- (ク口) 2008-09-28 18:08:30
- ゲーム自体の話からはやや外れるが、ファイル交換ソフトで落としたものは高確率でウイルスが入っているの(しかもウィルスチェッカーを素通りする)ので正規版を買いましょう。たかが1000円ですし。 -- (名無しさん) 2008-04-19 16:56:15
- 陣形プレイでは、弾幕タイプのキャラを近接に弱いからと後ろに下げすぎるのは危険。敵の近接が来てもある程度後ろに下がって対処してくれるし、その際に味方の近接が助けてくれることも多い。むしろ敵の飛行が来自軍近接を一掃される危険を考慮するなら、積極的に前に配置した方が良くも。 -- (名無しさん) 2008-02-29 21:42:11
- ありがとうございます。助かりました。 -- (キーン) 2008-02-06 08:18:44
- マニュアルにも、HELPにも、パラメータの解説がないのですが、「移動」の2つの数値は何を意味するのでしょうか。初心者用FAQに記載いただけると幸いです。 -- (キーン) 2008-02-05 08:38:11