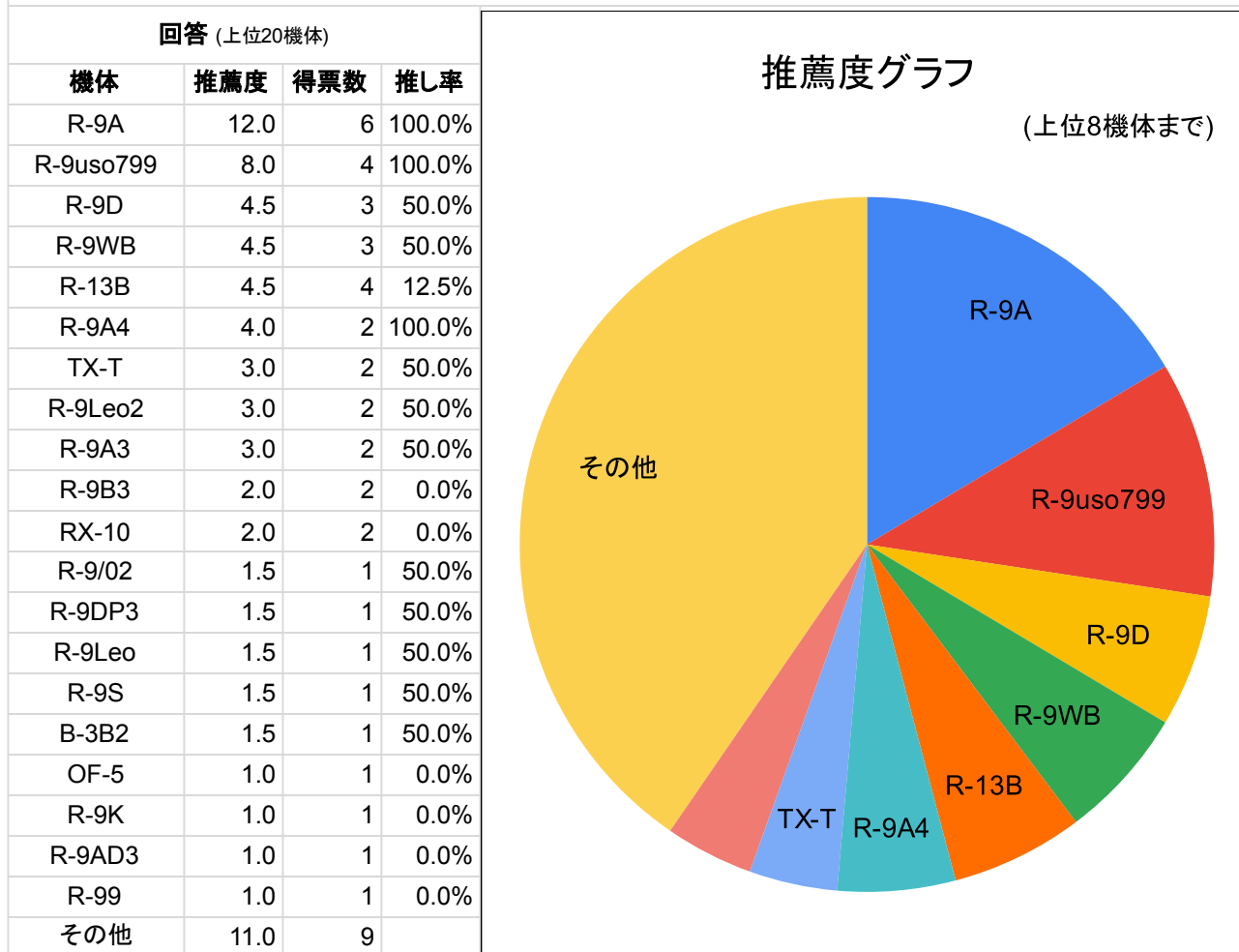


Case 1: おためしパイロットへのアドバイス

問: 自分が R-TYPE FINAL2 /3のプレイ環境が持ち込んだとして、新規プレイヤーにプレイさせる際にそのプレイヤーにどの機体をお勧めしますか？

補足: お勧め順に3機抜粋してもらいました。「推薦度」では第一推薦は2票分、第二推薦は1.5票として集計しています。

得票数は純粋な得票数で、差が大きいほど「推し率」が上がります。(=推薦度/得票数-1 単位%)








Case 2: 新規パイロットへのアドバイス

問: 相手がR-TYPE FINAL2/3を購入したとして、プレイ開始時にそのプレイヤーが選んだ機体をどのくらいお勧めしますか？
お勧め度1~5の5段階評価でお答えください。

補足: お勧め度の平均と標準偏差を取っています。
標準偏差に関しては値が大きいほど評価のブレも大きい、という事です。

回答

機体	Ave.	σ	Graph
R-9A	4.14	0.99	
R-9uso799	3.71	1.22	
R-9D	3.29	0.88	
R-9B	2.79	1.08	
R-9F	2.64	1.17	

Case 3: NORMALノーマス目標のパイロットへのアドバイス	Case 4: TYPERノーマス目標のパイロットへのアドバイス
問: ある程度熟練したプレイヤーが「メインコース 難易度NORMAL」でノーマスを目標としてプレイする際、そのプレイヤーにどの機体/どのルート/どんな方針をお薦めしますか？	問: 十分に熟練したプレイヤーが「メインコース 難易度R-TYPER」でノーマスを目標としてプレイする際、そのプレイヤーにどの機体/どのルート/どんな方針をお薦めしますか？
回答 (並んだ回答は同一の回答者によるものです)	
R-9A 7.0	R-9A 7.0
ひたすら練習	それでも練習
スタンダードフォース系統の堅実な機体をベースに、局所的に特化機体で7.2ルート(SIN-Gでは決めドース)。有用だが無理のある機体・パターンは採用しない。	7.2ルートで安地もしくは比較的安全にボス戦を終える事ができる機体(ハーベスター:R-9B3/ウロボロス:R-9WB)。適正次第ではより有利を取れる特殊特化機体の選択。
R-9uso799、R-9Leo2、R-9B3をハンガーに準備させてn.0ルートを勧めます。開発していればR-9/O2も準備させます。	上位難易度ではn.0ルートの難易度が跳ね上がるのでn.2ルートのStage5.0以降の対策をした方がいいと伝えます。具体的に分かれたらR-9/O、R-9WB、R-13B、R-9uso799をハンガーに準備させます。
R-9BとR-9LEOの使い分け、ジャンクションのクリスタルは緑→緑→赤 ノーマスクリアするだけならLEO2や互換機を使えば問題ない。スキルアップを目指すというのであればR-9A単騎でのクリアはこなしておきたい。ルートは7.0。	R-99~R-101でレオビット+バルムンク、7.0ルート、ギガ波動砲と波動チケット必須 「十分に熟練した」ということであればもはやオスマは不要気がするが、前項目のスキルアップを目指すという観点に則りあえて挙げるならば、フォースショットが出ない機体である。本ゲームはフォースショットが非常に強力なバランスのため、あえてそれを縛ることにより各ステーションのさらなる理解度の向上および自機操作技術の向上が望める。 なお、ここで言う「フォースショットが出ない機体」には、フォースショットが極端に貧弱なTP-2系を含める。また、R-13Tを除くR-13系は含まないものとする。
R-9A3以降のR-9A系(というかスタンダードフォース改搭載機)で7.0ルート。基本は弾が多そうな箇所ではフォースを装着してレーザーで攻撃。敵の数が多そう&ボスの弱点にフォースを叩き込めるならタイミングを測ってフォースシュート&ショット。余裕があるならドース溜めを意識してSPウェポンを苦手な箇所でする。 (緊急回避では無く決め打ち)	なりふり構わないのなら究極互換機(R-99・R-100・R-101・R-9uso801・R-99X)を自分に合ったカスタマイズで。視界悪化を気にしないのならR-9B3でバルムンク実戦仕様を"タイミング良く"撃って進むのが良いかも？ ルートは7.2で。複数機体を使うのなら6.2はB-5Cでボス戦に黄レーザーを使えば安全。7.2はバウンドライトニング波動砲搭載機でB-1D地帯に入ったら波動砲を出来るだけまとめて倒せるタイミングで発射する事を進める。
R-9K/7.0or7.2機体性能に甘えられていた所を治せて、元々を使おうとしていた機体に技術を流用できる	R-9uso799/7.0or7.2/2.0と5.0のバルムンク特効そして他のステージでも有利以上に戦える
スキルアップを目指すならR-9Aで7.0。波動砲2ループ以降の判定見極め(4.0のジェルリー対処法など)、レーザーとフォース分離の使い所の見極め(5.0,6.0ボスは特に練習しどころ)	R-99~101 7.01ループでも高火力のフォース波動砲、スタンダードフォース改、サイビット改、追尾ミサイル改とに敵の射線にいないこと。敵の動きを覚える。
R-99で7.2ルートを適当にやる	R-99で7.2ルートを適当にやる
R-9A3またはR-9A4を使う。アイテムは出てくる順で取っていい(スタンダード系はほぼ最適なのが都度出てくるので)。ほとんど同時に出る場合は黄>青>赤の順で取って赤または青になるようにする。ルートはn.0が良いと思うが、6.0が苦手な様ならn.2へ。	それぞれのステージに有効な機体を吟味するorそれぞれに究極互換機を用意する。ルートはn.2がやりやすい。機体が用意できた時点でステージの方針は決まる筈なのでそれに従ってプレイする。何度やってもうまくいかないなら機体が悪いので変える。
R-9A/6.0稼ごうとしない、無茶しない、チケット使えるなら使う	強機体/コースエディットでクリアしやすいコースを作る/やはり使えるならチケットを使う
R13Bでバリバリ	一緒にルビコン川を渡ろうか
R-9AF/7.2/6.1はやめとけ	r-99/7.2/マジで6.1はやめとけ

第一推薦	第二推薦	第三推薦
R-9A	TX-T	R-13B
R-9uso799	R-9/02	R-9B3
R-9uso799	R-9WB	R-9B3
R-9A4	R-9DP3	R-13B
R-9D	R-9Leo	R-13B
R-9A	R-9Leo2	OF-5
R-9A4	TX-T	R-9WB
R-9uso799	R-9A3	R-9K
R-9A	R-9S	RX-10
R-9uso799	R-9Leo2	R-9AD3
R-9A	R-9A3	R-9D
R-9A	R-9D	RX-10
R-9A	R-13B	R-99
R-9WB	B-3B2	BX-T

R-9A	R-9D	R-9F	R-9B	R-9uso799
5: ☆☆☆☆☆	4: ☆☆☆☆	4: ☆☆☆☆	4: ☆☆☆☆	4: ☆☆☆☆
5: ☆☆☆☆☆	3: ☆☆☆	3: ☆☆☆	5: ☆☆☆☆☆	5: ☆☆☆☆☆
4: ☆☆☆☆	3: ☆☆☆	1: ☆	2: ☆☆	5: ☆☆☆☆☆
5: ☆☆☆☆☆	4: ☆☆☆☆	1: ☆	3: ☆☆☆	5: ☆☆☆☆☆
4: ☆☆☆☆	5: ☆☆☆☆☆	3: ☆☆☆	2: ☆☆	2: ☆☆
5: ☆☆☆☆☆	4: ☆☆☆☆	4: ☆☆☆☆	2: ☆☆	3: ☆☆☆
4: ☆☆☆☆	3: ☆☆☆	1: ☆	2: ☆☆	3: ☆☆☆
3: ☆☆☆	3: ☆☆☆	3: ☆☆☆	2: ☆☆	5: ☆☆☆☆☆
5: ☆☆☆☆☆	3: ☆☆☆	2: ☆☆	3: ☆☆☆	3: ☆☆☆
2: ☆☆	4: ☆☆☆☆	3: ☆☆☆	5: ☆☆☆☆☆	1: ☆
5: ☆☆☆☆☆	3: ☆☆☆	1: ☆	2: ☆☆	4: ☆☆☆☆
5: ☆☆☆☆☆	3: ☆☆☆	3: ☆☆☆	2: ☆☆	5: ☆☆☆☆☆
3: ☆☆☆	1: ☆	4: ☆☆☆☆	2: ☆☆	3: ☆☆☆
3: ☆☆☆	3: ☆☆☆	4: ☆☆☆☆	3: ☆☆☆	4: ☆☆☆☆

アンケートに参加したい

ご協力ありがとうございます。こちらからご回答いただけます。

[次元戦闘機パイロット一般調査](#)