

不具合に対して公式アナウンスが出ました(12/14)  
<http://www.bngi-channel.jp/information/culdceptsaga061214.html>

パッチ第一弾が配信されました。(12/26)  
オフメインの修正で、オンの安定性は2月下旬予定だとか、、、  
<http://www.bngi-channel.jp/information/list.html>

パッチ第二弾が配信されました。(02/27)  
[http://www.bngi-channel.jp/information/list\\_2nd.html](http://www.bngi-channel.jp/information/list_2nd.html)

カルドセプトサーガ問い合わせ専用メールアドレス  
[support\\_culdceptsaga@bngi-channel.jp](mailto:support_culdceptsaga@bngi-channel.jp)  
電話：03-3375-7656  
(電話受付時間 9:30～12:00 13:00～17:00 土・日・祝祭日を除く)

## 関連サイト

カルドセプトサーガ不具合情報 <http://bugfix.jp/blog/culdceptsaga/>

## バグ

対戦中

- ・ユーディアの古代遺跡にて、トレスパスの効果で周回ボーナスを得るとフリーズ。
- ・ブックが一周した後にギフトを使用すると、毎回「対象がありません」となって使用できない。(ブック枚数は30枚)
- ・COMがスクイーズ使用時カーソルを右に移動させ続けゲームが進行しないことがある。  
<http://www.youtube.com/watch?v=FJjwgiD5o6Y> 回避方法：グラニットアイドルを配置する、クラッシャーでCOMのスクイーズを破壊する、等。  
パッチ後にスクイーズではなくクラッシャー(及びセフト、キャプチャー等の手札選択スペル)で同様の現象が確認されています。  
回避方法2：ストーリーモードでは、中断でこまめにセーブすることでやり直せることがある。これは中断データはすぐには消えないことを利用している([http://bugfix.jp/blog/culdceptsaga/2006/12/post\\_54.html](http://bugfix.jp/blog/culdceptsaga/2006/12/post_54.html))。
- ・COMがクリーピングフレームの領地能力使用時カーソルを動かし続けゲームが進行しないことがある。<http://youtube.com/watch?v=JLBkpZY8WfM>
- ・ストーリーモードの祝福の祭壇でサフィウスが城に止まって領地能力を使用しようとした際、カーソルが左上に泳ぎ続けて先に進まなくなる。
- ・同じくサフィウスが魔力を失って領地を手放す際、カーソルが右上に泳ぎ続けて先に進まなくなる事がある。
- ・ストーリーモードの虹の浅瀬イリュージアでファウスティナが護符を買おうとしたとき進行不能に。(原因は不明だが自分の所持金と同額分に合わさった状態で止まった)
- ・COMがクリーピングフレームを領地能力で城の上に移動させる。  
さらに城の土地属性を変更すると周回判定がされなくなりクリア不能になる。  
<http://kjm.kir.jp/mailbbs2.php?pt=75497>
- ・COMが本来援護能力が無いはずのクリーチャーで援護を使用することがある。(ストーリーモード風の港クラヴォニアでミミックリーのかかったファイターがスケルトンを、光の大神殿オーメンガルドでクイックシルバーがメデューサを、双方ともルピアが使用)
- ・COMがトランブルウィード(配置した土地のレベル変更不可)の配置された土地のレベルを上げたとの報告あり。

COMのマヒ状態のヘルティックが領地能力を使用。

- ・
- ・フェアリーライトがかかった状態で、祠効果「呪縛」(自クリ1R麻痺)を受けると、次のラウンド開始時にフェアリーライトのシステムメッセージと「呪縛」解除のメッセージの、2つのシステムメッセージがクリの数の分の回数重複して表示される。結果、表示された回数だけフェアリーライトの効果を受ける。フェアリーライト+デザートストームでも可能な模様。  
<http://www.youtube.com/watch?v=4YLRFMuln2I&eurl=>
- ・クリーチャー移動を選択後キャンセルすると主地レベルを上げられない。ただし、すべてキャンセルして「領地」コマンドから選び直すと直る。
- ・領地能力で場所指定できるものの場合、カーソル初期位置が自キャラの位置になるのに画面はクリーチャーが中央のまま。
- ・メデューサなどの能力で相手を石化しても、石化前のクリーチャーの効果が発揮されてしまう。
- ・サキュバスリングなどの効果でSTドレインが発動しても、相手のSTが0になる前に敵が攻撃してくる。(発言者の勘違いの可能性あり。STドレインはアイテム/スペル/領地能力/支援効果/ST変化能力による変化分に影響しないので必ずしも0にならない。)
- ・ミゴールの強打・無効化能力が発動しないはずの状況で発動する(複属性クリーチャー+ニュートラルクロークの攻撃無効化&強打、テングの巻物使用を無効化等)。
- ・暗黒の城ベルザルベルクでアサシンの起動能力で殺されたはずのクラウドギズモが、そのマスにイルヴィルが止まった時なぜか復活。戦闘開始と同時にHP0で死亡。
- ・光のほこらで複数から選択する効果が出た時、全プレイヤーに1万~2万の魔力が配布される事がある。(フェアリーライトバグと類似)
- ・祠の効果「粛清の嵐」で本来対象とならないクリーチャーのHPが1/2になる。(水地形にいる「アーウィソウトル」(ランドプロテクト付き)が1/2になった。)
- ・制限時間を設定している場合、ちょうど転送円に止まるとカウントが戻らない。(通常は移動後にカウントクリア)
- ・戦闘中の攻撃エフェクトに使用される3Dモデルとクリーチャー破壊時のカードが変色してしまう。
- ・ブック編集時、全クリーチャー一覧画面で並び順の変更をすると1枚目のカードのステータス表示(一覧画面下部)がコードの様な物が表示されバグっている。
- ・マップ上またはバトル中を問わず、クリーチャーなのにSTやHPが表示されない、逆にアイテムやスペルなのにSTやHPが表示されてしまう事がある。
- ・アイテム/スペルが召喚(主地に配置)出来てしまう事がある。
- ・パウダーイーターで移動侵略に失敗するとなぜか手札に戻ってくるとの報告あり。
- ・シンキングソング中に戦闘するとパウダーイーターが飛翔する。オンライン対戦でこれをやるとフリーズする? 要検証 <http://www.youtube.com/watch?v=TPHTsXr3GEM>
- ・コロッサスが、ラミアの領地能力に選べない。[呪]系のみ不可なはずなので、前から疑問に思っていました。 -- ちゃおらん (2007-01-23 14:40:51)

#### 対戦モード

- ・原因不明だがオフ対戦のカード報酬画面でフリーズする。対戦詳細を見てAボタンを押した直後。(奪取設定??ブック構成??)
- (スタートボタンを押した後Bを押せば回避可能。奪取できないEカードを含めたブックから奪取

する場合ではないかと推測。)

- ~~ブック編集でカードグラフィックの一部が表示されない。~~
- ~~ルール編集でサドンデス、バーチャルセプターの項目がオン、オフ逆に保存される。~~
- カード交換をすると、交換時にセーブしていなくてもセーブマークが消える。
- 強奪有りルールで、1枚しか所持していないカードを奪われた場合、稀に「1/0」所持となって所持枚数0なのにブックにカードが残る場合がある。その状態で続けると、そのままダミーとして働いているのかカード4枚強奪されても減ってるのは3枚だったり、という事が起こった。
- 対戦モードで、ストーリーモードのキャラだけでなく、基本ルール以外 & AI相手でも実績とパーツの条件が解除可能。
- MAP帝都。対戦相手リララ。ハッスル付きのパラディンに、リララがマジックボルト HPが50 30へ。その状態でリララが戦闘を仕掛ける。ハッスルと土地効果でダメージは基本HPへ届かず戦闘終了。再生能力発動するも、事前のマジックボルトのダメージ分回復せず。バグか仕様か判らなかつた為、別MAPで木偶相手に試すと(周回復1度分が入って)HP40 50にちゃんと回復。とりあえずバグだと判ったけど発生条件不明。
- 対戦モードのカード交換にて、2Pのカード選択画面でカード並び替えを行うと、リストは2Pのまま、枚数のみ1Pと入れ替わる(表示のみ、1Pが持っていないカードは0枚と表示)。一旦カード種類選択画面に戻り、再度カード選択画面に行くと、リスト、枚数共1Pの物になる。1Pとはタイトル画面で「対戦」を選択したプレイヤー、2Pはそれ以外のプレイヤー。
- 対戦モードのカード奪取ルールでの試合後、奪取される側のセプターがバーチャルブックを所持していた場合、(対戦で使っていないなくても)バーチャルブックのカード枚数が減る。
- 対戦モードにて、ブック編集から閲覧可のバーチャルブックを開き、ブック選択画面へ戻るとキャラクタ表示がバグる。(表示が消えていたり、謎の他プレイヤーが参加していたり・・・)そのまま試合を開始するとバグる。

#### XboxLive関連

- 自分のキャラクターが他人のキャラクターに入れ替わってしまうことがある。
- ランダムで同盟戦をやると正常に反映されないことがある。(人によってチームが別に見える)
- 予約特典マップを持っていない人が混じっていても対戦が始められてしまう。その場合、マップが無い人はサンタナ村マップで対戦が進む。当然途中でフリーズします。(椎茸可)

#### メンテナンス

- ~~編集中にカード一覧で一部のカードが見えなくなることがある。~~

## 改善要望

### 対戦中

- 戦闘中のテンポをDC版並に(ある程度改善されました)

### 参考動画

前作・カルドセプトセカンド(DC)の戦闘

今作・カルドセプトサーガの戦闘

今作・第2回パッチ後の戦闘

- セプターの順位や魔力状況を常に表示

ゲーム中におけるショートカット機能追加(「BACKボタン」でセプター情報表示が可能に)

- 占い館、聖堂上での選択画面で手札やマップを参照できるように
- 占い館でブックに残ってない種類をグレーアウトしないように
- ショートカットキー(STARTボタンの「情報メニュー」、Yボタンの「地図」、Xボタンの「手札情報」)をメニュー階層の深いところでも利用できるようにして欲しい
- 侵略時のタリーチャー選択でタリーチャーが使用不能なアイテムに×印を表示
- どのセプターの所持領地か、レベルはいくらかを分かりやすく表示して欲しい。どんなアバターを使っている赤・青・緑・黄のプレイヤーカラーがどこかに反映されるようにして欲しい。(ダイアログでもなんでも良いから)
- 分岐を選ぶ際の矢印のデフォルト位置を最短ルートで固定する(マップによっては進行方向を変えない限り周回ボーナスを得られないことがある)
- 分岐を選ぶ際の矢印のデフォルト位置のアルゴリズムで、サイコロの目が大きくて目的地に達するルートが複数存在する場合(例:エツメル山の隠者の館の城から2マス手前で6以上を出す)、遠回りのルートを選択してしまうのを修正して欲しい。目的地に届かない場合には到達地点が目的地に一番近くなるルートを選択するアルゴリズムになっているが、これを目的地に到達できる場合にも使用しているという単純なバグ。
- アイテムクリーチャーの説明には援護出来るという説明しかなく、援護にはST、HP増加という説明しか無い。そのため能力も受け継ぐことがゲーム中で説明されていない。

#### 対戦後

- ~~対戦後の結果詳細を参照できるようにする。~~
- ~~NEWカード入手時いずれかのカードを参照するたび「終了」にカーソルが戻る仕様を止める。~~
- ~~リプレイのデフォを「はい」にして欲しい。リプレイを保存したくない場合はあらためて「いいえ」を選択すればいいが、保存したい場合に誤って「いいえ」を選んでしまうとどうしようもないため。~~

#### 対戦モード(ロビー関係)

- マップやルール変更をわざわざタイトルに戻らないでも出来るようにする。
- 「対戦ロビー」画面から「セプター選択」画面へ、「セプター選択」画面から「ゲーム条件設定」画面へと戻ることができるようにするということ。
- オフ対戦時、各セプターのブック選択まで進めないメンテナンスできないのを改善して欲しい。
- 前の順のセプターのブック選択に戻れるようにして欲しい。
- ブックのインポート、エクスポートを出来るようにする。
- カード交換時に相手に渡せないカードをグレーアウトして欲しい。
- 対戦相手の選択で、外部データのAIをロードできるようにして欲しい。
- カスタムルールでも条件を満たしていれば、ストーリーキャラと対戦できるようにして欲しい。
- 同じAIデータ複数、同じストーリーキャラ複数などの対戦をできるようにして欲しい。
- 対戦モード選択後、マップ選択前のルール設定画面に現状では意味が無い。
- 対戦モードで「ルール設定」画面を開くのを廃止して(カスタムルールをデフォルトにする)、「マップ選択」画面を行うようにする。

- 「マップ選択」画面でランダムマップを指定できるようにする。
- 「ゲーム条件設定」画面でルール設定の項目を選択するように変更する。
- 「ゲーム条件設定」画面でルールのロードを行えるようにする。
- 「ゲーム条件設定」画面で、あるボタンを押せば、「ルール設定」画面へ移動できるようにする。
- 「ゲーム条件設定」画面後のサインインを行うと、個人設定が自動でオンラインに変更される仕様をやめにする。
- 「対戦ロビー」画面で、ランダムに同盟を割り振るボタンの追加。
- 「ゲーム条件設定」の対戦形式に「同盟戦」「同盟シールド戦」は不要。  
オンラインプレイでゲーム作成者以外のプレイヤーが参照するために必要。
- 「ルール設定」画面において、以下のようなマップの選択を可能にしたい(これはランダムマップの選択を限定するためのものです)。
  - 1.基本の総魔力での範囲選択、2.領地となる土地数での範囲選択、3.マス目の数での範囲選択、4.施設(聖堂など)のありなしの選択、5.エリア数の選択。

### メンテナンス

- ブック編集中にもカード比率が参照できるようにサブウィンドウをつけて欲しい。
- 戦績詳細画面で上下キーでスクロールして欲しい。
- ブック編集中、カードの並び順を変えたあとに他の種類に移動すると(たとえば風クリーチャーを閲覧していて並び順を変え、アイテムカードを閲覧すると)、また50音昇順に戻ってしまう(過去シリーズでは並び替えが維持されていた)。
- ブック編集後のカーソル位置は、編集したブックの位置のままにして欲しい。現在はトップに戻っている。
- 作成していないブックを表示しないようにする(現在は「新しいブックx」とムダに表示されている)
- ブックリストの順番変更機能追加。
- ブックの最大ストック数を10以上に引き上げ&リストにフォルダ作成機能の追加(例:無属性ブックフォルダ、ネタブックフォルダなどと束ねられる)
- インポートしたブックの構成カードを所持している場合は、編集可能な自分のブックリストにコンバートできるように。
- リプレイ、エクスポートデータの削除機能を追加(ただし前作まではセプターデータなどまで削除できてしまったので、セプターデータやマップを選択できないようなフルプルーフ設計に)

### XboxLive関連

- ロビーで自分のスピーカーアイコンも表示して欲しい(声が出ているか分からないため)
- プライベートで人数を設定させて欲しい(フレンド枠を設ける)
- 通信状態を表すアンテナマークを表示して欲しい。
- 【オンラインロビー】オンラインロビーでもブック編集ができるようにする(ゲームロビーでゆっくり編集していると他の参加者に迷惑をかけてしまう事が多く、かといってタイトル画面まで戻るのは手間がかかる為)。
- 【オンラインロビー】一番多く使う『カスタムマッチ』のメニュー位置を一番上にする。
- 【カスタムマッチ】通常戦、シールド戦、同盟戦、同盟シールド戦をモード分けせず全て表示

し、検索結果画面でそれらを表示してわかるようにする（現状の検索機能がヘボイ為、デフォルトの検索条件の「ランク/通常戦」に人が集中してしまう）。

- 【カスタムマッチ】一度指定した検索条件を、検索するごとにいちいちリセットしない（自分で変更しない限り、再度同条件で検索できるようにする。2ndパッチ後の「再検索」機能は検索結果が0件の場合、パッチ前同様に検索条件を再度入れ直さなければならず、無いよりマシ程度でしかない）。
- 【カスタムマッチ】 対戦中など部屋の状態が分かるようにする（現状では、検索後にすでに対戦中に移行しており、マッチングに失敗する場合がある。ゲーマータグを参照すれば部屋の状態を知ることができるが不便）。
- 【カスタムマッチ】 対戦全体の一覧表が欲しい。検索条件に合致するものは上に表示して、対戦中のものはマークを付ける。合致しないものは、グレーアウトするようなものが欲しい。
- 【カスタムマッチ】 部屋名、コメントをつけられるようにする。
- 【カスタムマッチ】 ゲーム作成者以外の参加者のゲーマータグも見るようにする。
- 【ゲームロビー】 ロビーに人が出入りした際に、SEを鳴らすようにする（ブック編集などをしてしていると、人の出入りがわからない為）
- 【ゲームロビー】 画面にマークも出して欲しい。
- 【ゲームロビー】 ブック編集画面など他の参加者が見れない画面に、参加者一覧のウィンドウを表示するようにする。
- 【ゲームロビー】 ヘッドセットの有り無しを表示する。
- 【ゲームロビー】 ブック編集中、パーツ変更中などの状態を表示して、「ゲーマータグで確認しなくても」他の人から状態がわかるようする。
- 【カスタムマッチ】 試合が終了したゲームロビーは検索にかからないようにする（見た目では区別がつかないため間違っ入ってしまう）

## 設定

- BGMの「ボリューム」や「効果音オフ」を追加して欲しい（デフォルトの音量が大きすぎる）
- カスタムサントラを聞いていても効果音の音がやたらうるさい。
- 設定がセーブされるようにして欲しい。
- オン対戦中ユーザー個別に設定を出来るようにして欲しい（例：全員がBGMオフになる）。

## リプレイ

- 早送り、巻き戻し、ポーズができるようにして欲しい。
- 100ラウンド以上のゲームでもセーブできるようにして欲しい。

## その他

- 「ロード」ではなく「ストーリー」と明確に表示して欲しい。オンラインを選択したときに、セプターデータのはい/いいえ選択が表示されるが、そこでキャンセルすると「ロードを終了しますか？」と表示される。オンラインを選択したのに誤ってロードを選択したのかと困惑してしまう。「対戦」も同様のことになっている。（右上にロード、左下に次のステージが表示されてるのもおかしいっちゃおかしい。中断データが消去されないバグを加味すると、ロードを無くして「ストーリー」「メンテナンス」を増やして欲しい。）
- アバターを変更した場合にストーリーモードの音声を変更されるようにして欲しい。現状は人

間女や亜人でも少年の声の為、非常に違和感がある。(最低でも音声OFFは実装すべき)

- 常にDVDドライブが回っている状態のため音がうるさい。何とかならないか。
  - に関連して、DVDドライブのピックアップ消耗が懸念されるので、HDDインストールに対応して欲しい。読み込みの高速化にもつながるのでは？
  - オフラインで、コントローラーひとつで多人数対戦できるようにして欲しい。
  - ディスクに書かれてるコピーライトが「OmiyaSfot」と誤植されている。
  - クリーチャーと声のアンマッチ(特にアマゾン)
  - アマゾンは女性じゃね？
  - ですね。寺田さんの絵はとってもワイルド(\*^\_^\*)
  - バグ騒動が沈静化してきたが、既に飽きてしまったので新しいストーリーモードでも欲しい。(旧作の使い回しでも)
  - それは改善要望ではなくてただの要望では...
  - オフラインで対戦するときに、設定をわかりやすくしてほしい。
- ルール設定を間違えていちいちタイトルに戻られるのは勘弁。