

目次

- 武器
 - ステージ21 赤色稼ぎ
 - ステージ29 降下戦隊稼ぎ
 - ステージ40 帰路にて
 - ステージ44 巢穴掃討作戦 1 稼ぎ
 - ステージ46 巢穴掃討作戦3稼ぎ
 - ステージ51 異邦人集結稼ぎ
 - ステージ52 烈火稼ぎ
 - ステージ53 星船稼ぎ
- 体力
 - ステージ16 巨大生物増殖
 - ステージ29 降下戦隊
 - ステージ30 停泊
 - ステージ43 強行突入
 - ステージ52 烈火
- テクニック
 - 自爆テロ
 - 自爆スナイプ
 - タクティカルファイア+(プラス)
 - 軸ずらし
 - 時間差グレネード
 - 海中は対赤蟻安全地帯
 - アイテムは必ずMAP内に落下
- 小ネタ？
 - 市街地って・・・
 - ヘクトルの胸部
- バグ
 - 手榴弾バグ
 - 敵の地形への入り込み
 - 地面潜り
 - バイク地面めり込み(その後高空より落下)
 - ヘリコプター地面めり込み(地下世界へ)
 - バイクビル潜り
 - バイクビル潜り 戦車Ver.
 - バイクマザーシップ潜り
 - バイクマザーシップ着地
 - 断頭バグ
 - 異邦人集結にて

武器

ステージ21 赤色稼ぎ

火炎放射系(バーナー以外なら何でも可)を二個持ち、開始直後マップの右後ろにある塀の隅(隣に階段)に移動する。(トンネルでも可)

後はそこで火炎放射器を使えばいい。弾切れしたら、切り替え。

火炎放射器は炎が少しの間残るので、もう一方を撃ちながらまめに何度も切り替えて、

その間にもうひとつもりロードするようにすれば安全。

また、セントリーガンを使用することもできる。

帰路稼ぎをするための武器はここで稼ぐ。

慣れれば無印の火炎放射器でもINFで稼げるが、事故が怖ければ耐久力700以上欲しい。(一撃600程度)

ステージ29 降下戦隊稼ぎ

主に武器稼ぎ用。

キャリアーを一機残して、投下され続ける小型ヘクトルをひたすら撃つ。

一機あたりにつき、確実に複数個のアイテムが手にはいるので効率よし。

ミッションも終盤なのでINF用最終装備も充分に入手可能。
INFをクリア突入はAF99STあたりを入手してからにすると良い。(HPは腕と相談)

ステージ40 帰路にて

「帰路」のスタート地点前方(河川上で孤立してある岩)の岩の上に乗る。
川岸の方から前ジャンプ連打で乗れる。
岩の上だと赤蟻の噛みつきが当たらなくなる。
ZERA-GUN(火炎放射でも可)を途切れないように設置して、
蟻に押されて落とされないように気を付ければインフェでもノーダメージ。
落とされたら、急いで岩に上ろうとするより、
岩の下の蟻のいない所でじっとして、ZERA-GUNがある程度蟻を減らしてくれるの待つ方が安全。

左前方の壁際の岩の中段でも可能だと確認。
ここならば下と一番上との段差で落ちることもなく、アリに押される事もない。

- - 別Ver----

ZE-GUN10を所持している場合、二個持って他の隊員に着いて行き、
その戦闘エリアに一方を全弾(10個)設置(一点ではなく少しバラけさせる)して発動。
後は敵の様子を見ながら途切れないように設置し続ける。
落ちる心配が無く、こちらもインフェノーダメ可。

ライサンダーZ以外はかなり低い確率ながらも出現を確認。
ライサンダーZも低い確率ながら出現を確認。

もっとも、AF100やプロミネンス、パッファローワイドなどはかなり低い確率なのでC70を入手したら蟲の怒り自爆稼
ぎに移行する方が効率がいいかもしれない。

ZE-GUN(最弱セントリー)でもHARDESTなら結構いける。
(仲間がほぼ全滅するので、数回噛まれても(ハメ殺されずに)回復を取りに行ける体力は必要かも)
ZERA-GUNがまだならばコレで。

赤蟻の噛みつきを体力回復アイテム(小)1つで回復できるなら爆弾戦法が楽。
片方は千鳥が火炎放射器にすること。INFならC70とZEXRがマグマ砲が楽。
爆弾を設置して離れて爆破を基本として、乱戦模様なら噛まれて爆破。赤蟻は遠距離攻撃してこないで、積極的に
噛まれ爆破する必要はない。
爆弾のチャージは千鳥(INFならZEXRのみ)設置中か、火炎放射器とこまめに切り替えるとかすればOK(火炎放射
器は発射後しばらく炎が残るので溜めやすい)。

ステージ44 巣穴掃討作戦1 稼ぎ

エメロードとC系爆弾装備。
C系爆弾をジャンプ投げで散らすように撒き、穴の下方にいる蜘蛛を撃破。
這い上がってきた蜘蛛はエメロードで撃破。
複数這い上がってきたときは落ちていてスタート地点の通路に後退しながら一体ずつ撃破。
敵が残りに数体になったらC系爆弾投下よりエメロード連発のほうが効率は良い。
一度に回収できる武器は1~3個と少ないが、携帯するエメロード、C系爆弾のグレードが上がるにつれて安定してク
リアできる。

最低グレードのエメロードを持っていれば、入手した武器を持ち替えていきINFまで挑戦可。
このステージだけでオールクリア以外の武器は全て取得可能。
もちろん礼賛ZやZEXR等も入手可能だが、ステージ46稼ぎの方が難易度は低い。
ステージ46をはじめのための準備に利用するのが吉。

ステージ46 巣穴掃討作戦3稼ぎ

主にライサンダーZなどの最強武器稼ぎ用。強力なロケランが必要だが、パターンが単純で戦闘時間が短く、しかも終盤のステージであるため強力な武器も出やすい。
スタングレレイMF/M99と連射力のあるアサルトライフルで行く。
1.スタート同時に後退しつつ振り向き、分かれ道の左へロケランを数発ぶち込み蜘蛛を倒しつつ、左へ進んで行く。
2.アサルトライフルで蜘蛛を散らしつつ突き当たりのT字路を左へ。
3.ある程度進んだら振り向いて、2のT字路で爆発するようにロケランを連射し続けるだけ。蜘蛛はT字路周辺で爆風で死ぬため、アイテム回収も楽。たまに遠回りして背後から来るはぐれ蜘蛛もいるので、レーダーのチェックは怠らないこと。

ステージ51 異邦人集結稼ぎ

待機型の敵が分散配置されてる上に、数もそれほど多くない。
キャリアーから投下される虫をひたすら狩り続けるだけでOK。

ステージ52 烈火稼ぎ

アーマーが欲しいならEasyへ、武器が欲しいならお望みの難易度へ。
増援としてやってくるキャリアーから投下される酸蟻とひたすら戦い続けるだけ。
投下頻度も投下数もべらぼうに多いため、アイテムの回収が追いつかないほどの速度で稼げる。
ハーデストですらINF用の上級武器も大量に入手出来るが、
当然、元手となるだけのアーマーや武器が必要になってくるので注意。
AF100などの装備もハーデストで確認出来たので、敢えて危険を冒してINFに挑戦することはないかもしれない。

INFでの稼ぎ（とはいっても協力前提だけど）

1人は自爆テロ装備、片方は礼賛乙かFと千鳥で開始。(体力3500~5000はいるかも?)

自爆要員は敵に攻撃される直前まで進んで自爆テロ敢行。

狙撃要員は自爆要員の後方に2つ置いて起動、急いで左右どちらかに逃げる。

粗方の敵を撒いたら残りの千鳥設置、ヘクトルを狙撃。

(ガンシップが来たら千鳥起動)

数えられる所まで減ったら、自爆要員は回復&アイテム回収。

狙撃要員も回復、この時に敵を一体まで減らしておくとも被害も少ない。

回収終わったら、自爆要員は二つのキャリアーの中央付近で待機(双方リロードしておくといい)。

第2波呼んだら、テロ再び。

狙撃要員は女王 キャリアー(左の低い高度の奴) 精鋭ガンシップの順に倒す。

(キャリアー倒す時、何発で倒せるか知っておくと便利かも)

黒アリだけになったら、自爆要員は残ったキャリアーの真下まで自爆しながら移動。

この時、爆弾をリロードしておくといい

狙撃要員は先にキャリアー真下へ移動しておき、千鳥をやや高い位置に置く(瓦礫の上とか)

自爆要員来たら、千鳥起動

後は狙撃要員が他のアイテムを回収してれば、自爆要員が真下の敵を倒してくれるので

武器(アーマーも含めて)稼げる。

ステージ53 星船稼ぎ

初期配置のヘクトルと、右側のキャリアーを排除。

砲台が出てきたら、ヘリで巨大砲台の三つに分かれてる足の一つに飛び乗る。

ヘリから飛び乗れば先の丸い部分に乗れるので、そこにC70を10個設置。(INF星船はC70爆弾10発で撃墜)

あとは味方を引き連れて、キャリアーからやや離れた場所にいれば、味方がヘクトルをやってくれる。

場所取りが悪いと、流れ弾が砲台に当たってガンシップが来るので注意。

終了させる時は砲台を破壊し、星船が降り切ったところでC70で撃墜する。

体力

ステージ16 巨大生物増殖

ステージ16の巨大生物増殖で行う。
二人プレイで、巣穴の出現位置にベガルタで移動。
ベガルタごと穴に入り、もう一人も入ります。で、穴出現を待つ
一人はベガルタ乗る アイテム集まるとこ(穴の中心)に移動
乗り物から降りる 乗り物の上ののっかったまま射撃。
もう一人は、ベガルタの足元から射撃。
半自動で行えるが、蟻に振り落とされることもあるので安定はしない。

一人プレイの場合、マグマ砲とロケランを使う。
開始後、ロケランで仲間を全て退場させ黒蟻を全て始末した後に穴に飛び込む。
登りにくい場所を選んで連続ジャンプすることで入ることが可能。
穴の外縁近くで中央を向いてアイテム一個分上を狙い、蟻が出現すると同時にマグマ砲を使う。
火炎放射器系は巣には無効のため、蟻のみを攻撃できる。
常にアイテムがある中央部分向き、押し出されない程度に中心を目指せば
穴から押し出されることはない。
アイテムは放っておくと振動して中央に集まるので幾つか残して目標にする。

ステージ29 降下戦隊

EASYでロケランとMEXエメロードを使う。
ロケランはキャリアー撃墜用と建物破壊に、MEXはヘクトルに使う。
MEX1発でヘクトルを撃破できるが爆発して消滅するまでは誘導目標になるのでタイミングよく発射する。
MEXでもキャリアーを撃墜できるので残すキャリアーはハッチを開閉するものにしなくてはならない。

ステージ30 停泊

まず生身で砂浜の奥にある赤蟻のキャリアー以外を全部落とす。
その過程で仲間を集めるだけ集める。10人以上が理想
次にベガルタに乗ってキャリアーの近くまで行き、照準をキャリアーの真下に固定してマシンガン撃ち続ける。
散った赤蟻は仲間に任せ、5人以下になったら欲張らずにキャリアーを落として終了。

ステージ43 強行突入

開始したら周りの隊員を自分の指揮下に置かないようにして、
正面の黒蟻が湧く巣を残して残りの巣とヘクトルを破壊。
あとはスタート地点後方の民家の庭あたりで放置しておけば、
無限に湧く蟻を隊員達が勝手に殺してくれる。
放置から戻るとあたり一面アイテムで埋め尽くされてるが、アイテムの出現数には限界があるので注意。(60個前後)

隊員が巣を壊してしまうことがあるので、ある程度は味方にも撤退してもらうと確実。

ステージ52 烈火

第一波のあとのキャリアー2機から投下される酸蟻を狩る。
味方に任せるか、自分でキャリアー直下に張り付くかのどちらかだが、
前者はアイテムが散らばるのが面倒で、キャリアー直下まで行くと味方がキャリアーを撃墜してしまう。
後者は常に自分が動く必要があるのが面倒。

自分で真下に張り付く場合、蟻が落ちてくる場所にアサルトライフルの射線を合わせれば
蟻が落ちてくる ボタン押しっぱなしでライフル連射 蟻が落ちてくる ボタン押しっぱなし(ry)
無限ループが出来る。アイテム回収は毎回行く必要はなく、また十字キーで前後移動するだけで

全てのアイテムを回収出来るので楽。(左右のアイテムもギリギリ回収出来る)
アナログスティックで前後移動すると微妙に左右にずれて蟻の落下地点にライフルの射線が合わなくなる事があるので十字キーで前後移動した方がいい。
ちなみにマップ内に存在出来るドロップアイテムには上限があり、このマップは地上の敵を全滅させる段階でドロップアイテムがいっぱいになる事が多いのでキャリアに張り付く前にあらかじめある程度マップ内のアイテムを回収しておいた方が張り付いた後のアイテム回収間隔を長めにとれて楽。
(ドロップ数が上限に達しているといくら敵を倒してもアイテムが出なくなる)

アサルト以外にもZEXRやZERAもおすすめ。
蟻の落下地点に銃口が向くように1基配置。ZEXRならキャリアのハッチが開くと同時、ZERAなら1匹目の蟻の着地と同時のタイミングで起動させると、2回分の投下された蟻を勝手に始末してくれる。ただし、時々撃ちもらすので注意。また、リロードはギリギリ間に合わない。
この方法の場合、もう片方の装備はキャリア撃墜目的になる為、ステグレ系あたりを持っていこう。M3 M99 MFの3つなら、タイミングを合わせて落下地点に打ち込めば1リロードで投下1回分を殲滅できるので特にオススメ。

テクニック

自爆テロ

吹っ飛び、起き上がったからの数秒の無敵時間を利用した技です。
用意する武器は「C70爆弾」と「かんしゃく玉1号」。

- 1.C70爆弾をセットする
 - 2.かんしゃく玉1号に持ち替えて、すぐそばに投げて自爆、転倒する
 - 3.武器を持ち替え、C70爆弾を起爆する
- これで周囲の敵に大ダメージを与えることができます。
1~3を繰り返しれば、最大10回行うことができます。
インフェルノなどのミッションで大いに役立つと思います。
2人でやれば効果は倍増、旧作の自爆罠が蘇ります。

上記方法のかんしゃく玉でうまく転べない人はMLRA-3を下に向けて前進しながら発射すると簡単に転ぶので最後まで諦めるんじゃないぞ。
ちなみに起き上がり無敵時間は1.5秒なので落ちていて武器の切り替えを、INFだと蟻酸などで画面が見え辛くなるので弾数で確認するとおk

・ MLRA-3罠プレイ

地面打ちと爆破は1対1にしてしまうと効率が悪いです。
数回地面を打ちながら、レーダーで密集状況を把握しながら爆破が。
C70が切れてもMLRA-3の残弾があるなら諦めるな！
自爆 C70無敵チャージ 自爆の繰り返しでチャージ可能。
隙を見て転がって、MLRA-3のチャージ時間5秒を稼げるようになったらプロ。
「とうこそ！テロリスト」

自爆スナイプ

自爆テロの発展形。起き上がり無敵時間を利用して狙撃。対INF星船専用？
用意する武器は、礼賛乙などお好みの狙撃銃とかんしゃく玉1号。
1.あらかじめ照準を合わせておく。
2.かんしゃく玉で自爆、転倒する。
3.転倒中に武器を持ち替え、そのままトリガーを引いていると起き上がった瞬間に狙撃する。
4.すぐさまかんしゃく玉で自爆。以下繰り返し。

星船では一瞬の操作ミスで被害が大きく、また長期戦になりやすいため、あらかじめヘクトルを狩って回復アイテムを近くにたくさん用意してから狙撃を始めるとよい。爆煙で弱点が見えないとき、ものすごい処理落ちが起こったときは側転をするとなんとかなるときもある。礼賛乙ならリロード4秒。リロードゲージの4割弱で無敵が切れることになる。

タクティカルファイア+(プラス)

じっくりとくる名称が思いつかなかった。いい名前を思いついた方がいたら改名よろ

ダブル礼賛などでタクティカルファイアをしていると、3・4発目以降が1・2発目に比べて射撃間隔がわずかに長くなり、テンポが悪くて不快に思うことがあるだろう。なぜこのようなことが起こるのかは分からない(武器切り替えにタイムラグが生じているのではと思う)が、これを解消する方法にはある。

それは、礼賛の3.3秒という射撃間隔を身体で完全に把握することだ。

次弾が装填されたと思ったら、射撃ボタンを押す...その寸前に武器切り替えボタンを押す。こうすると、1・2発目と同様の間隔で射撃ができるようになる。押すタイミングはほとんど同時でいいのだが、射撃ボタンを絶対に先に押しはならないのがポイント。

はっきり言って、これによって戦況に大きく影響が出てくるとは考えにくい。だが、新たにテクニックをひとつ習得したという満足感、テンポよく撃てる快感を得られ、或いはこのテクニックが明暗を分ける局面になるところがあるかもしれない。

失敗しても少々のタイムラグを喰う程度なので、果敢に挑戦して、是非習得して欲しい。

軸ずらし

ネーミングセンス無くてスリ

対ヘクトル、小ヘクトル戦で有効な技。

プラズマキャノン(レーザー連射)の直前に攻撃すると仰け反らせるという

物だが、これだけでも回避率が格段に上昇。

熟練も必要だけど、使いこなす事が出来ればプラズマキャノンの遠距離射撃を外す事で味方の生存率も上がったたり、レーザー連射をその場で回避可能。

とはいっても、複数を相手なら逃げた方が賢明

時間差グレネード

投擲用のグレネードもしくはかんしゃく玉を持った際、構えながら緊急回避、とやると緊急回避前の溜めの状態が保持されたままなので、回避しながら、溜めることができる。

これを応用して、緊急回避のモーション中にトリガーを離すと、立ち直った際に緊急回避前の溜めの状態で即投げることができる。こうすることにより、敵の攻撃を回避しつつ攻撃をすることができる。しかし、時限式のグレネードのカウントはしっかりされているので、そこを気をつけないとサンダー！してしまう。

さらに応用として、乗り物に乗ると言う方法がある。

大体の事は、上に同じだが、

これだと時限式のカウントはされていないため、

事前に溜めておき、乗り物に乗り、遠くまで運んで投げ込んでサンダー！

と言う使い方ができる。

あまり使う機会はないが、蟲の怒りの自爆テロで敵が半端に残り、C70のリロード中にかんしゃく玉で敵を倒そうとしたり時間を稼いだりする際には役に立つと思われる。

海中は対赤蟻安全地帯

海中では赤蟻に噛まれない。こちら泳いでいる最中は攻撃できないが、蟻の背中に乗った時には攻撃できる。低体力プレイ・低火力武装縛りで赤色や帰路をとりあえずクリアしたい、というときには試してもいいだろう。一人ではえらく時間が掛かるので、仲間との合流推奨。

アイテムは必ずMAP内に落下

MAPの端付近でガンシップなど動きの早い敵と戦っていると敵が透明な壁を通り越して、MAPの外側に行ってしまうことがある。この状態では撃破した敵がアイテムを落としても取りにいけないように見えるが...その心配は無用。MAPの外で倒した敵が落としたアイテムは、撃破地点から移動して、MAPの内側に落ちてくるのだ。うまくやると透明な壁際にアイテムが整列して回収しやすくなるので、余裕があれば試してみよう。

小ネタ？

市街地って・・・

- ・市街地の所々のコンビニ前にあるタバコの自販機を見つめるとボカしてはいるが本当にある銘柄のタバコが売っている。(SEVEN STARやMILD SEVEN、KENT等ソフトやボックスまで)
- ・ジュースでも同じ事(午後の紅茶等)
- ・ある建物の窓にうっすらと人の顔が写ってるものがある

ヘクトルの胸部

- ・ヘクトルの胸部の眼みたいところに本当にうっすらとだが顔が描いてある。プレイ画面でも確認できるが、解説書やパッケージにもうっすらとだが描かれている。

バグ

手榴弾バグ

時限式手投げグレネードを右トリガをホールドししばらく保持した後、投げた瞬間に武器を切り替えると、武器切り替え後に何故か手でグレネードの爆発が起き、ダメージを被ることがある。結構頻繁に起こるので、時限式手榴弾を使う時は気を遣うこと。飛んでいったのを確認してから武器を切り替えるぐらいなら爆発しない。『投げた直後』にやると危険。

敵の地形への入り込み

丘など高めの地形の内側へ敵が入り込んで出て来れなくなり、爆発物以外では倒せなくなる現象。原因は不明だが山岳地帯で確認。巣穴(地下)でも発生することがある。味方の隊員も入り込む事がある。

地面潜り

海岸マップのみ使用でき、地面の下を泳ぐことができるバグ。
戦車が必要。

- 1.戦車で「民宿ゆうき」の近くの堤防に行く。
- 2.堤防に戦車で乗り上げ、戦車が水平になるようにする。(戦車と堤防が重なっている状態)
- 3.戦車から降りると、地面の下に落ちて、泳げるようになる。

「戦車から降りたときに立っている場所」と堤防を重ねるとうまくいきます。
今作では水上でグレネードを投げられないので、あまり意味はない。

2人プレイなら、囮作戦ができるかも

また、爆発系の武器をピンポイントで食らうと強制的に地上に出される（HARDESTのヘクトルの赤レーザー光線で確認）

赤色稼ぎ中に、赤蟻の死体に押されて潜りました。

普通にヘリとバイクで出来る。やり方は海辺でバイク地面めり込みをするだけ。

山岳戦で赤蟻と斜面のところでバイクで戦ってるときにバイクを降りると落ちたりすることもある。

バイク地面めり込み（その後高空より落下）

エアバイクで上から押しつぶされる形で押されると地面にめり込み上空から落下してくる。
ベガルタでやると実に簡単だが、2Pの必要がある。

ヘリコプター地面めり込み（地下世界へ）

巨大円盤の下にヘリコプターをもってきます。

で、巨大円盤を撃ち落して、ヘリに乗り込みます。

円盤が落ちてきたらブレベラを回転させて上にいこうとします。

円盤に押しつぶされたところで上昇動作が行われるタイミングが最良です。

上手くいけば地下世界を堪能できます。失敗するとそのまま上空から落ちてきます（ヘリには高度制限があるので、バイクのようにマップの一番上から降りることは不可。）

地下世界から抜け出す場合は、普通に上昇をやめればいいです。

バイクビル潜り

EDF2でも使えたがペリ子の方が簡単に出来た技。EDF3では陸戦のみ（しかいないわけだが）が使えるので優越感に浸ろう。

バイクビル潜り 戦車Ver .

EDF2でも使えたが今作の方が簡単に出来る技。

入りたい建物の入り口の角や窪みの角にバイクを運んでおき、戦車で正面から突進する（これで中にバイクが入る）。

バイクに乗っていたほうは降りて、戦車に乗っていたほうが建物からはみ出ているバイクに乗る（これで二人とも建物内に入れる）。

バイクで建物外に出るとダメージを被る。かなりゆっくり出れば食らわないで済む。

2PLAY限定の技。

バイクマザーシップ潜り

地面めり込みで高空から落下したあと当たり判定の無い部分をすり抜けジェノサイド砲の当たり判定に立つことが出来る。

その状況で内部が見られるわけだが、とても綺麗で一見の価値有り。

さらに、少し位置を合わせると、マザーシップ上層部に入り、柱砲台や上層板砲台が格納されている様子を見ることが出来ます。

柱砲台は横になって格納されており、その上、歩けます。但し、足を踏み外すとジェノサイド砲のどこまで落ちてしまいます。

さらに、一部の場所に"抜け出せない場所"があり、そこにはまってしまうと一生そのままです。上層部はかなり格好いいので、ぜひ見ておくべき。

バイクマザーシップ着地

マザーシップがレーザー & プラズマの板砲台を出してきてからやれます。

板砲台とガンシップがウザイので、先に全部ぶち壊しておくとかやりやすいかと。

マザーシップの真下にいて、バイクバグで上空に行きます。

マザーシップの高度は、板砲台を出した時点でやや下に降りるので、マザーシップの上に着地することが出来ます。但し、この場合内部に入ることはできません。

ただ、マザーシップの外壁を探索できます。ついでに、攻撃してこない上のほうの砲台が間近に見れます。

あと砲台がはがれたところの壁もよくみれたりします。結構近くで見るとあんなことやこんなことを発見すると思います…

断頭バグ

用意するもの かんしゃく玉

1.味方の隊員をつれて津川浦の駅に行こう。

2.駅のホームの中に隊員を誘導して、かんしゃく玉で駅を爆破しよう。

3.隊員の首が無くなっています。

多くの場合は完全に頭が消えるが、稀に頭が胴体の1mくらい上に浮いていることがある。股間に生えることもある。結構グロいです。

山岳戦でヘリの翼にEDF隊員の首が重なるようにして隊員をアサルトライフルで撃っていると(ギリギリ当たらないように)首が消える。

異邦人集結にて

条件は不明なので、とりあえず現象だけ記しておきます。

右側のほうから回りこみ、一番右からGGで処理しようとしたところ、GGをうったとたん後ろのビルが崩壊。(もちろん自爆はしていません)

次の瞬間には、倒壊中のビルの中にいました。そして下半身がガレキにうまっています。

緊急回避でもジャンプでも、ましてやヘクトル爆撃をくらって吹っ飛んでもでれませんでした。

本当にヲホッです。DMな隊員はやってみるといいかも。

この現象は建物の窪みなどに入っていて、なおかつその建物が崩壊するときに多発する。