

バグ報告所

見つけたら分類別に追加しちゃってください。

- 要注意バグ

- 読み込み不良

- 対策

- 引き継ぎ無効バグ

- 仕様
- 有用なバグ

- リロードバグ

- レジスタンスバグ

- 色付きスモークバグ

- その他バグ

- スネークカモ使用中のスタンバグ

- 見えない兵士

- クレイモアバグ

- Rex戦の一部操作遅延バグ

- その他

- コメント欄

要注意バグ

読み込み不良

- ゲーム中にディスクの読み込みに問題が生じることで、音声途切れたり映像がズレるなどの症状が出、重症な場合にはフリーズしたり強制終了してPSメニューに戻されてしまうなど、画面端にディスクマークが出たら要注意。
- バグというよりは機器的な不調。MGS4に限らずあらゆるゲームで発症する恐れあり。
- 一部環境ではゲームが重くなると発生率が高くなる模様。スモグレスパムしたりむやみにオクトカムを変更・解除（特にデモ中）などの本体に負担をかけるような無茶なプレイは控えよう。レバガチャも自重しよう。

対策

- ディスクの傷みを確認。汚れがあったら柔らかい布（ティッシュはなるべく避ける）で拭き取る。洗剤は基本的にNGだが、どうしても必要なら中性洗剤を。
- ディスクに問題がないようなら本体を疑う。この場合他のゲームでも症状が出るはずなので、以下のようなPS3の手入れをこまめに行うべし。

市販のレンズクリーナーを使ってみる。

セーフモードを起動して、各種メンテナンスを実行する。[このページ](#)を参考にして、ファイルシステムの修復などを行う。長期間使用している本体なら症状がなくても効果はあるが、キャッシュのクリーンアップなどを行うためバックアップ推奨。特に初期化をするとセーブデータがすべて消えるので慎重に！！

それでもダメなら本体の熱ダレが原因かも。PS3を使ってない時は電源を必ず切るのはもちろんのこと、定期的にフィルターの掃除をする。電源を切っている時は布をかぶせるなどして埃の付着を防ぐのもそれなりに効果的。

いろいろやってもダメならもう末期。PS3の修理を依頼するのが安全堅実。

いずれにしても一番いけないのは故障を自分で直そうとすること。充分な知識もないのにディスクを補修したりPS3を分

解したりは絶対厳禁、結局復元不可能になってサポート対象外になっても知りません、
また知識があったとしても自前で修理はオススメしない、どうしてもやるなら自己責任でどうぞ、

引き継ぎ無効バグ

- ・ 引き継ぎで開始したにも関わらず引き継ぎされていない。

ビッグボス攻略開始したのにMk2と合流してから気づいてもそれまでの苦労が水の泡になるので注意、

仕様

- ・ 殺害数に含まれるのは **スネークの殺傷武器によって直接危害が加えられた場合のみ**（例外的に神風を含む）。以下に記すような間接的な敵の死亡は殺害には含まれない、これを利用してノーキルを保ちつつ敵を排除することができる。

ドラム缶などのマップ上に置かれたオブジェクトの爆発に巻き込む
高所から落とす、格闘で叩き落としたり、気絶した敵を引きずって落とす等
装甲車両・ヘリなどを破壊、明らかに人がのってるはずだが機械扱いでノーキル

- ただし、RPG-7などで破壊する場合、その爆風に生身の兵士を巻き込むと殺害扱いなので注意
- ・ Act1、カエル戦中はラットパトロール01隊員にはスネークからの銃撃への耐性があるので、多少なら誤射しても大丈夫、ただし高難易度になるほど耐性は低くなるので注意、爆発物の爆風ダメージも普通に喰らう（？要検証）。また、レールガン最大タメは一撃、HSは数発で死ぬので注意、
- ・ 難易度によってそれぞれ携行できる弾薬数には制限があり、高難易度ほど持てる弾数は少なくなる。より高難易度で新しい周で始める際、その制限数を越えた弾薬は持ち越せずに切り捨てられる。
ただし切り捨てられた分の弾薬はちゃんとDPに還元されている。これを利用してDP稼ぎができる（詳細は[ドレピンショップ](#)参照）。

有用なバグ

リロードバグ

ハンドガンを使ったリロードのバグ技、まず最初にハンドガンと、別のリロードしたい武器を装備する。
プリビスタップでこの二つの武器をすぐに装備変更できる状態にしておいたほうがよい。
その後、ハンドガンと別の武器をリロードできる状態にしたら、壁に張り付いてハンドガンのリロードする。
そしてハンドガンのリロードが終わる前に、別の武器にすぐ変える。これで別の武器がリロードされれば成功。
ハンドガンのリロードモーションだが、武器は選んだ別の武器に、そして変えた武器のほうに弾薬が入っている。
太陽銃で行くと太陽エネルギーが満タンになるのでBIGBOSS狙いで特に役に立つ。
また、種子島も短時間でリロード可能、覚えておいて損はない。

レジスタンスバグ

ACT.3でレジスタンスが次のエリア行くの確認し、自分には行かずにそのエリアでセーブすると、ロードしなおしたらレジスタンスは次のエリア、
自分は初期位置になる。プレイ時間は尾行する前の時間だからさっさと次のエリアまで行けて尾行のタイムロスをなくせる

色付きスモークバグ

Act5、マンティス戦直前のカエル襲撃で、敵の第一波の最後の奴を色つきスモークグレネードで倒すと、
第二波、第三波が現れず、そのままマンティス戦へ移行する。つまり、ショートカットできる。

その他バグ

スネークカモ使用中のスタンバグ

- DLCのスネークカモを装備した状態でスタンナイフのR2攻撃で敵をスタンさせた後、敵が膝をついて倒れるまでのタイミングでもう一度R1のパンチを当てると、直後に敵が立ち上がる。
- さらにアラートが発生する状況ならアラートになるが、スタンを当てた兵士はおろか敵対関係にあるすべての敵が一切危害を加えてこなくなる。

おそらくスタン攻撃値がスネークカモの筋力増強によってオーバーフローしているのと、アラートを発生させる原因である兵士のフラグが正常に処理されていないために起こるバグ。

- 民兵が存在する状態でバグを発生させると、なぜかPMC・民兵お互いに戦闘行為を中止する。他にもいろいろ遊べるバグ。

見えない兵士

- Act2、送電施設の近く（迂回していったところ）に見えない兵士が存在する。ソリッドアイで視認できる。近くに行くとスネークがぶつかるアクションをする。

クレイモアバグ

- Act2、ナオミ追跡イベントで、クレイモアを仕掛けて待ち伏せしているPMCがいるが、これをそのままMk2などで無力化するとPMCがクレイモアに向かって倒れてしまい、自爆して勝手に死ぬ。さらに悪いことにこちらのキル扱いになってしまうため、BIGBOSS狙いなどノーキルクリアを目指す際には要注意。
バグというよりはレベルデザイン上のミス。回避するにはホールドアップさせたり、音を立ててPMCの位置を変えたりなどの手段を講じる必要がある。

Rex戦の一部操作遅延バグ

- 武器チェンジ・ステップ等が1秒以上遅延して有効になる。操作自体は即座に受け付けているので内部でずれている模様(武器チェンジは視覚的に変えていても内部で変わっていないのでレーザー ガトリングにしても直後に撃つのはレーザー)。

その他

- Act3、レジスタンス尾行イベントで、まれにレジスタンスが巡回車両に轢かれてしまうことがある。その際キルカウントはされないが、オタコンに無線を入れるとなぜか自分が怒られてしまう。
 - D.Eロングバレルでリロードするとマガジンではなく銃本体ごとリロードする。つまり銃本体ごとマガジンキャッチに突っ込んでいる。
 - 月光に対してRPG-7やM72A2を撃つと跳ね返されるが何故かジャベリンは跳ね返される事なく直撃する。
-

コメント欄

- ・ 念のため、仕様っていうのは「開発側がそうなるように想定した正しい動作」あるいは「既知の不良であるがシステム上しかたのない動作」のことを言うわけで、「ポーズしたらDPはもらえなくなる」よう意図的に設定した（つまりここでプレイヤーがポーズをすることを想定している）のでなければ、仕様とは言えない、それはともかく、3の暗黒地帯にすり抜けるやつ、MGS4にあるのなら報告よろ -- 名無しさん (2008-09-26 14:34:08)
- ・ フライカモで敵に近づくと音声では「なんだこの臭いは？」と言っているのに字幕は「なんだこの臭いのは？」とでる -- 名無しさん (2008-09-26 15:09:28)
- ・ ×2公式本にフラッシュバックを全部聞くとDPが貰える旨が書いてあったから に書いただけ、暗黒地帯すり抜けはACT1の戦車と民兵で突撃するエリアで2階から飛び降りれる場所で、下が段差になってる箇所に飛び降りたらすり抜けて死んだ。他にも誰かすり抜け報告してたと思うが。 -- 名無しさん (2008-09-26 17:13:06)
- ・ 「フラッシュバックを全部聞くとDPがもらえる」のは仕様だが「途中でポーズするともらえなくなる」のは仕様ではない、そう言いたいのでは？ -- tako (2008-09-26 17:51:09)
- ・ オタコンの通信でもフラッシュバックでもポーズすれば音声が無くなること自体が仕様だから、結局ポーズした時点で全部聞くこと放棄してるってことで仕様じゃね？これをバグって言うのか？エリア変わって音声途切れても全部聞いたことにはならずDP貰えないし。 -- 名無しさん (2008-09-26 18:13:31)
- ・ 最後のリキッドオセロット戦の第3段階で通常CQCを喰らうとデモ画面になるが、普通の場面で空気投げのように投げられた後、デモ画面に変わりリキオセが動かない状態になった。そのデモ画面でもスネークを動かせるので普通にリキオセを殴ると元に戻った。やり方は不明。 -- 名無しさん (2008-09-29 00:23:13)
- ・ ドアを開けた状態で、ドアの端にC4を仕掛けると勝手に爆発する。 -- 名無しさん (2008-10-03 01:13:42)
- ・ スモークでムセ中の敵はCQC出来ない。 -- 名無しさん (2008-10-03 02:02:51)
- ・ 脱スーツBB戦でベッドの下に潜り込むと、何もしてこなくなるとかいてありますが、あれはガセです、手を出してきてダメージをくらいます。ダメージをくらうと火が体に燃え移ったみたいになるので要注意。 -- 名無しさん (2008-10-03 23:13:00)
- ・ スネークカモでナイフでスタンさせて倒れる前に殴ってたら相手が混乱しながら物陰に隠れたんだがその際にスネークが視界にも入っても無反応だった。無線取り出したところで何度も殴ったが気絶しなかった、CQCやローリングで相手を地面に倒すと気絶した。たぶんバグ -- 名無しさん (2008-10-05 18:09:26)
- ・ に追記、何らかの方法で上の状態の敵を地面に倒すと通常の状態に戻るみたいです。中腰から地面に押し付けての首絞めも訊かないみたいです。ただし首絞めから開放すると通常の状態になるみたいです。 -- 名無しさん (2008-10-09 05:50:56)
- ・ スネークカモでスタンパンチで敵が気絶しないバグをやったみた。アラートになると動かずにこっちを見つめてきた。近づいても攻撃してこない。南米での話だが、民兵とPMCが戦ってる場所（送電施設のあるところ）で、民兵とPMCにこのバグを使ってみたら、民兵がPMCを無視するしPMCは民兵を無視していた。ついにPMCと民兵が和解したのか・・・仲良く並んでたので撮影したけど、ちなみに制圧すると民兵が「やったぞー！」とか言いますが、PMCが数人生き残ってるのに「やったぞー！」って言ってました。民兵&PMCはスネークが見えないので足音で誘導可能。PMCと民兵の並んでいる写真撮りたいならオススメ両方ともカメラ視線だしね -- 名無しさん (2008-10-11 16:58:24)
- ・ スネークカモ、スタンバグを簡単に検証してみた。ACT3最初のMAPでレジスタンスにバグ技を行なうとこちらの姿が見えている？（スネークの存在自体は視認する）セリフをいはいはするが攻撃、逃走はしない。PMCがいる近辺では通常通り動きPMCもレジスタンスを認識、ちゃんと連行した。民兵にもスタンバグをさせる、やはりスネークは空気になるがレジスタンスは認識、連行する。（ただこのPMCはスネークの存在自体はちゃんと認識し視認だけはする）フライカモでPMCにCQCをかけたら通常に戻る。ショットガンの空気砲を撃ち込んだら元に戻った（地面に倒れるから？）スモーク、感情グレネードはどちらも咳き込むだけ、スタンも無意味でグレネードとして認識して逃げる程度。モシン・ナガンの麻酔は効いた（こちらで衝撃で倒れたから？）麻酔銃とBOOKは検証を忘れてしまった。 -- 名無しさん (2008-10-12 17:08:17)
- ・ 上の検証の続きためにビューティーカモ、ビューティーフェイスにしてみる、変化は無し、蛍光灯の下に複数のPMCを誘導して太陽銃のチャージをしながらクルクル回る、匍匐して少しずつ動いてみるとなぜか突然アラートに、以下アラート状態で検証。一人だけ正常なPMCが発砲してくる（見落としてただけでこいつにみつかったやも）他のPMCと同じバグ状態にして検証。
この時点でおかしな現象多発、PMCは銃を構えるが撃ってはこない。しかしスネークを認識してはいてちゃんとこちらを見ている。そのためアラートカウントは減らない。スネークがPMCの周りを動かない限りスネークが追跡されることはない、なぜか動かなくなるPMC複数（ぶつかる、殴る、撃つ、CQCに対しては反応をかえす）、ぶるぶる動いているPMCもいた。スネーク追跡中にもレジスタンスは通常通り移動、PMCは持ち場にはいないので進行してい

- く、アイテムなどに対する反応ビッグボスフェイスは効果音と！マークが連続で出るだけ死体カモで死んだフリ、完全スルーではなく生死の確認をするように近づいてはくるがそのままスネークを素通り、すこし動くとアラート音が鳴る。太陽銃は中腰の相手はアイテムを落とすだけ、立っている相手は倒れて気絶、巡回車両に遭遇、RPGを打ち込んで爆破、すぐ近くのPMCは爆発音には無反応（？）首絞めを続けてみる、気絶はしないが窒息死、他は大体が上と同じ反応。 -- 名無しさん (2008-10-12 17:30:37)
- 俺がやった時の 死んだフリについて死んだフリをしているスネークを素通りした後スネークがいないところでしゃがんで死亡を確認していた。要は、待ってればスネークのいないどこかで死亡確認するということ。 -- 名無しさん (2008-10-12 17:48:17)
 - バグなのか仕様なのかわからんが、Act 5のカエルを着地した瞬間または、飛んでる最中に殺すとライフ 0 なのに、何事も無かったように動く。既出だったらすまん -- 名無しさん (2008-10-16 06:44:54)
 - Act5、マンティス戦後のドレピンとの会話で何故か音声と文字とがずれる現象があった。1 周目だったが、2 周目からは解消された。 -- 名無しさん (2008-10-16 20:39:26)
 - act.2でもあった。ローズ紹介後の無線中に。 -- 名無しさん (2008-10-18 00:04:29)
 - Act 2 などで段差から降りた直後の敵にもCQCはできないようです。スモークでむせている敵にするのと同じ様に、投げモーションはするみたいです。 -- 名無しさん (2008-10-19 22:03:58)
 - スネークカモのバグ、民兵には効きますが、PMCには効きません。なんでだろ？おそらく、自分のやり方が違うのかもかもしれませんが、それと、民兵に蛇CAMOナイフ + パンチしても、敵が容赦なく攻撃してきます。バグが成功してない、ってことですかね？ -- 名無しさん (2008-10-20 02:30:19)
 - ナイフでスタンさせたら倒れきる前にパンチをあてる必要があります。両膝を着く前後までにパンチが当たっていないと成功しません。 -- 名無しさん (2008-10-20 05:25:37)
 - 俺が最初にそのバグを発見した！と思ったら俺より先に発見した人がいたなんてorzそれとスタンして星が出てから、パンチじゃないと成功しないできない人はたぶん星が出る前にパンチしてるんじゃないか？Act 1 のビル脱出後にいる民兵（戦闘終了後の）にもPMCにも使えた -- 名無しさん (2008-10-23 02:51:14)
 - ポスと月光、小月光以外はまず全員通じるのは確認しました。アラート状態からでも有効だけどMAP内の敵すべてにするとアラート解除されなくなったりもする。ネタバレかレジスタンスへの使用あたりが妥当みたい -- 名無しさん (2008-10-23 18:43:39)
 - バグ報告です。Act2の池で睡眠ガス地雷を水の浅い所に設置し、自分は一旦水の深い所に行きます。その後、地雷に水から出たまま接近します。そうすると地雷が作動すると思いますが、作動したらすぐに水に潜ります。すると眠らずに気力だけ無くなって、なんと水から出られなくなり死んでしまいます。さらに、水から出られなくなった状態で壁際に行くと、下が真っ暗な世界になります。 -- 名無しさん (2008-10-28 18:40:20)
 - 詳しくはわからんがマンティスが消えた瞬間注射したら糸が切れないまんま戦闘開始。リセット後は確認できず。 -- 名無しさん (2008-10-28 22:13:34)
 - 追記 メリル、カエルが静止。 -- 名無しさん (2008-10-28 22:14:53)
 - 一周目のact.5?アウターハイブン（潜水艦上部）にて蛙に足音を聞かせソリッドアイの暗視モード起動し蛸マスク着用して少し移動、その後伏せて待っていると直立したまま両手を左右に開いて頭がとでも回る。立ち上がるとアラートになる。カメラにとっておけばと後悔。 -- 名無しさん (2008-11-27 19:57:21)
 - 難しいほうのNORMALでオクトパスがMK に変装するところで追いかけて行って、FIM92Aで倒し、もう一度FIM92Aを倒れたところに打つと着弾前に画面が停止してゲームが強制的に終了し、PS3のゲーム選択の画面に戻った（PSボタンは押していない） -- yamori (2008-12-10 19:15:59)
 - それMGOでもなった多分読み込みの不具合だろう -- ジョルノ (2008-12-12 07:23:18)
 - act2別荘敷地内東側に段差のある積載物があり、その上から銃撃したPMCが手すりに仰向けで引っかかったんだが、ゆっくり手すりの端まで移動して落ちた…。もう一度やろうとしたけどできんかった。 -- 名無しさん (2008-12-14 12:22:00)
 - たぶんバグじゃないんだがステルス迷彩(ドレピンショップで買ったもの)と太陽銃をとって一周したあとに難易度選んだら次の周ではないのはなぜ？もしかして次の周になるとステルス迷彩と太陽銃がなくなるのか？その辺があまり分からないので教えて～ -- M G S 初心者 (2008-12-19 22:31:12)
 - 二周目のマンティス戦でメリルを麻酔銃でスタミナキルをしたらゲームオーバーになるというバグがあったぞ -- 名無しさん (2008-12-19 23:20:13)
 - ずっと前だが、多分バグのを小ネタに書いてしまった。なのでこちらに書きなおします。ハンドガンを使ったバグで、まず最初にハンドガンとハンドガン以外の武器（太陽銃でもいい）を選び、壁に張り付く。ちなみに、このとき武器の項目はタクティカルリロードで2 個の武器を出せる状態？にしといたほうがよい。その後、ハンドガンと別の武器をリロードできる状態にして、壁に張り付いてハンドガンのリロードする。このとき、ハンドガンのリロードが終わる前に、別の武器にすぐ変える。これで、別の武器がリロードされれば成功。ハンドガンのリロードモーションだが、武器は選んだ別の武器に、そして変えた武器のほうに弾薬が入っている。それとなぜか太陽銃にリロード中に変えても、太陽エナジーが満タンになるw即出だったらすみません。 -- 名無しさん (2009-01-11 08:28:40)
 - 試したら本当になった。EXのカエル戦とかで太陽銃が切れたりした時に使えるでも太陽銃以外の武器に有用な

バグじゃないかと -- 名無しさん (2009-01-11 10:13:31)

- 火縄銃などのリロードが遅い武器にはなかなか使える -- ジョルノ (2009-01-12 15:31:08)
- 3ネタは重宝した。感謝する、が、「即出」ではなく「既出」では？ -- No Name (2009-01-12 17:40:13)
- どっかで既出かも知れないけど…。Act.1のカエル戦でRAT01の隊員を眠らせてから起こされる前にアキバのレーザートラップ解除イベントの発動ポイントに先回りしたらイベント後に動けなくなった(画面に強制イベント時の様な黒帯が出たままで一切操作不可、PSボタンでゲームを終了させる事しか出来なかったorz)
バグ発生時の詳細
 - 難易度:LIQUID EASY ・使用武器:Mk.2 ・攻撃対象:ジョナサン -- ト赫・・・ (2009-01-24 01:37:20)
- ムービー中にオクトカム解除したら急に読み込み不良になったがこれは偶然かな -- ジョルノ (2009-01-24 14:49:00)
- ちょっと整理したいんだけど、上でさんざん言われてる読み込み不良のフリーズ・ロックアップはMGS4の不具合なの？なったことないから検証しようがないので、ページに追加しようにもしあぐねてる状態。その他のやつは検証できる範囲で追加します。あとずいぶん上の方に質問があったので、亀ながら回答。ステルス迷彩と無限バンダナは一回手に入れば次の周からはMk-II合流後に装備に加わっているので、買いなす必要はなし。称号でステルスとバンダナ取ったからわからんけど、たぶん店で買っても同じはず。 -- 名無しさん (2009-02-02 23:53:13)
- ACT2の送電施設の次のマップの水の流れてる溝(ドブ？みたいな)に敵兵士を誘い込むと触れるだけで敵が死ぬ。また、その溝に敵がいる状態で感情系のスモークグレネードを喰らわせると兵士がピクピク振るえ続ける。当たり判定は無い。その状態でメニュー等を開けると敵の断末魔が何度も聞ける。 -- 902 (2009-02-21 23:16:18)
- 称号アサシンをとるために、スタンナイフ、ステルス迷彩で同じ個所でCQCで殺傷していたら、勝手にPS画面に戻されます。バグ？ -- デモ (2009-02-25 10:18:43)
- ACT5で水圧ドアの目の前で月光を転ばせた後、水圧ドアを開けていくとバグってゲームが終わる -- マツハ (2009-02-27 19:30:22)
- RPGで人を300人くらい調子に乗って吹き飛ばしまくってたら吹き飛んだ死体が空中で消えた -- 人殺し (2009-03-07 22:11:55)
- ATC1のカエル戦の3Fの大きな穴に背をむけてクレイモアを爆発したら、穴に落ちて死んだ。！！！！！！ -- うんこ (2009-03-18 14:16:03)
- act2の捕虜収容施設のちょっとした池(?)の所で、敵を引きつけ、「何も無い」と言わせたら、ライト付きの銃でホールドアップさせ、数秒後、また構えると変な音とともに、池(?)の方へ手を上げたまま、動いていく。 -- 通りすぎり (2009-03-30 16:35:23)
- act2の最初の場面の終わり頃、警戒フェイズにさせると、敵が時々、全く気付かないでいる時がある。 -- 3番目の通りすぎりwww (2009-03-30 16:59:07)
- act2の池のところで敵兵殺したら、敵兵が池の方に滑っていた -- 名無しさん (2009-06-01 19:22:13)
- Act2の池で浅い所に敵兵が歩いていく勝手に死亡する。 -- 名無しさん (2009-07-18 13:30:09)
- act4mk が扉を開ける所で月光を倒さず物音などでmk に気がつかない様にして扉が開いた後mk の方に月光を行かせると危険フェイズになりmk を攻撃しだすがmk が無敵になっている。スネークがレールガンなどをmk にぶっ放しても同じく無傷アイテムのmk はこの時使用不可でした -- ^p^ (2009-07-29 19:40:52)
- 既存だったら申し訳ないが、Act.4のウルフ戦にて、カエルを2度気絶なり、眠らせて武装が刀(?)になったにも関わらず、刀をP-90に見立てた様にリロードアクションをしていることがありました。また、同じAct.4のウルフ戦にて、条件は良く分からないが、ウルフが完全に消えて、カエルたちを殺すなりして無力化すると、ステージにはスネークしかいなくなる現象も確認。こちらの方はチャフが関係していると思われるが、一時的なバグと思われ。 -- kiri (2009-08-08 10:14:34)
- マーク が、扉を開けてくれる時にオタコンに、おとりになれっばいこと言われる。
ここからが本題。
 - 1、ドラム缶装備。
 - 2、近くにある、車の後ろ(下の絵参照)

O = スネーク I = 車 # = 月光

#

O I

I

みたいな感じで、月光がドラム缶につっかえてこっちに来ない。

(バグ?・・・月光の頭には、絶えず?印)

-- Z Z Z (2009-08-10 02:31:21)

- Act 2の捕虜収容施設の前の沼地でアラートになったらPMC兵の一人が、足がかすんで、一箇所を撃ちながら回り

でした。しばらくしたら元にもどった。 -- 名無しさん (2009-08-20 13:11:04)

- 気のせいならいいんだけど、市場の出口付近。月光が回し蹴りする時、スネークに当たったんだがその時スネークの死体？っぽいのが下にあったんだが -- 名無しさん (2009-08-22 14:40:30)
- Act1のかえる戦でメリル達と一緒に地雷で自爆したらなんか知らないけど、かえるが出てこなくなった。そのままエレベーターを飛び降りたらかえるがうじゃうじゃいた。 -- 田中 (2009-09-05 09:54:22)
- 時々、ディスクマーク出て動かなくなるけど、原因が分からない(ディスクを拭いても)一体何なのか、教えてくれ -- mgs初心者 (2009-09-13 17:32:28)
- ヴァンプ戦、REXの後ろのライトの上で仰向けになりヴァンプがナイフを腹に刺すと、たまにスネークが真っ暗な場所に落ちてゲームオーバー。 -- L (2009-09-28 10:21:22)
- 0 1 部隊共闘で、アキバがトラップを解除した後麻酔銃をジョナサンに撃ったらフリーズしたorz -- みよみよ (2009-10-07 02:15:49)
- act5で左通路を進もうとすると上から降りてくるカエル兵達が降りてくる途中で突然消えた断末魔も何もなく、しばらくその場で待ったり先に進んでも結局現れなかった -- 名無しさん (2009-10-25 13:09:22)
- act4ウルフ戦で鉄板戦術で戦車下潜り込み待ち伏せしてたらウルフがタワーの横で四つん這い停止状態。狙撃してやろうと思っても、中身のBBは出てこないし、カエルは動いているのに微動だにせず、スティンガー撃ち込んだら動ききました。コレ の報告どうりのバグなのか、薄型PS3で最近買ったやつなのに。。。 -- 名無しさん (2009-10-28 03:55:59)
- 気絶させたワグドッグに銃口が触れるぐらい至近距離からサイガの空気弾を連射するとたまに頭に星が付いたまま動く。 -- 名無しさん (2009-12-13 15:15:24)
- Act1民兵アジトでロッカーにC4設置後気絶した敵をロッカーに隠し、C4を爆破させるとロッカーが壊れ気絶した敵が倒れてくる -- サイコマンティス (2009-12-24 20:46:47)
- ACT2でナオミをストーキングするエリアでちょっと進むと家？みたいなものがあるってその中で本を読んでいる兵士がいるんですけどその家？の周りにもう一人兵士がいてその兵士が聞こえるような音で家の中の兵士を倒すと増援部隊が(カエル)が来ます注意その時、家？の端っこの方で死んだふりをしていてそこにカエルがきていきなり手を横にして首がグルングルン縦に回り始めますww
見つからないかぎりずっとそうしていますw 家？は二つぐらいあるのですが本を読んでいる兵士じゃなかったら違う家？の方かもしれないのでそこはよろしくですw -- 名無し (2010-01-09 18:16:32)
- 前、壁側にPMCをホールドさせてジャベリン(?)撃ったら崖にPMCがめり込んだ -- 名無しさん (2010-01-18 19:48:27)
- どこかで既に出てるかもしれないが、エクストリームで称号ビッグボス取ったあとにリキッドイージーで始めたら感情本が買えなくなった。これって回避不可？もう一週クリアしたら直ったりする？ -- 名無しさん (2010-01-27 13:52:29)
- 入荷時期ってAct.2だったような -- 名無しさん (2010-01-27 15:08:46)
- 仕様なのかバグなのかよく分からないんだがコンバットハイはアラート時に一定数の打撃攻撃を当ててもなる。スネークカモのバグで硬直させた兵士にやると簡単。 -- 名無しさん (2010-01-30 00:47:38)
- Act2で捕虜収容所のエリアですぐに走ってくるストライカーにRPGを当てると警戒フェイズになる。すると開始地点の右に居る兵士が丘(?)から降りて、下の溝を降りたり上ったりする。その兵士が溝に降りた時丘の上から飛び降りて攻撃すると、兵士は固まって動かなくなり
銃で撃っても殴っても無反応。しかもその兵士の近くではブブブブと不快な音が鳴り続ける。その後ブブブが鳴ってる間武器切り替えをしようとするすると兵士の叫び声が聞こえる。この叫び声は何回も鳴り続けて不快w -- サイコマンティス (2010-01-31 19:23:32)
- ACT2で、兵士を「MK2ピストル」で眠らそうとしたら、当たった瞬間にかなり小さい(敵の頭ぐらい)小爆発が起こって、ACT2のステージリザルトでなぜかキル扱いされていた。 -- 月光 (2010-02-10 11:09:19)
- オクトパスが煙はいてる所にレールガンで打ちまくったら突然メニュー画面に -- 名無しさん (2010-02-12 18:56:22)
- ×2 クレイモアを見つめてる兵士だったんだろうな。アレはそのまま眠らせるとクレイモアのほうに倒れこんで爆発 死亡ってなる。しかもキル扱い。 -- 名無しさん (2010-02-19 20:45:33)
- スネークカモのスタンバグを、スネークカモ無しで行う方法。まず敵兵を拘束し、引きずり首絞めで気絶させる。気絶したら、もう一度引きずり首絞めをかける。すると敵兵の気絶星がひとつ増えるので、増えたところで拘束を解き、敵兵が倒れるまでに気絶星の数だけパンチを当てる。(拘束を解いた直後はスネークに硬直が発生するので、R2の武器着脱で硬直モーションをキャンセルする)スネークカモを必要としないので、マーク 合流前でも可能。オンライン環境が無く、スネークカモを入手できない人にも。既出だったら申し訳ないm(_ _)m -- 名無しさん (2010-03-13 23:06:21)
- 感情爆発した状態でスタンバグをやると口から泡吹いた状態でたっているw -- 雷電の刀のもつところ (2010-03-30 17:27:43)
- スタンバグした後拘束して注射をすると泡を吹いてはなすと感情爆発した後すぐ気絶する -- 名無し (2010-04-04

08:52:22)

・ 特にない

-- hit (2010-06-13 15:23:12)

・ 再現性が全くないかもしれないんだが'キッド イージ' -ACT 4 のウルフ戦後 ~ REX格納庫前の、落とし穴二つと孤月光が居るところ

こいつらと戯れてたら、エルード中か吹っ飛び中か落下中のスネークに飛びついてきて、落ちてる最中に爆発、すると何故か、落とし穴に落ちてるのに死亡しない。辺りが真っ暗なのでソリッドアイ暗視で確認すると、落とし穴の底だった。

コンテ回数稼ぎ作業中に発見した、が、再現が全く出来ず。コメント欄見ても載ってなかったんで報告。 -- 名無しさん (2010-06-19 00:56:48)

・ 読み込み不良の場合、一旦MG4自体をP S 3本体からアンインストールして、再度インストールするとうまいこと回避できましたよ。当然セーブデータは残したままね。 -- 名無しさん (2010-06-27 21:38:08)

・ ちなみにact:3のレジスタンスがPMCに着替えるところで毎回ディスクマークが出て止まっていた。でもこの方法で回避できました。 -- 名無しさん (2010-06-27 21:41:17)

・ 蛇迷彩スタンバグはハンドガン構えるとバレるらしい -- 名無しさん (2010-07-05 06:33:28)

・ 蛇カモのバグやってみましたけど攻撃してこなかったのはスタン攻撃を当てた兵士だけでした。

場所はアウターヘイブンシップボウですがそれが原因だったりしちゃうんですか？ -- ろろろ (2010-07-06 20:10:24)

・ スネークカモバグを南米の発電所でやったら民兵とPMCがかなりなかよくしていましたw w w -- 名無しさん (2010-07-21 20:01:18)

・ 水圧ドアを開ける時カエル兵に殴られるとドアがかってに開く時がある。 -- <?> (2010-07-22 14:30:03)

・ 太陽銃のやついいな、もはやチート。 -- 名無しさん (2010-08-07 01:09:09)

・ ACT2南米でのセーフハウス？だったか？まず、家のドアを開けて、兵士をCQCで引きずり込んで、開放 直投げしたら、兵士が消滅した。 -- 名無しさん (2010-08-20 00:53:20)

・ バグを見つけました、まず オクトパスをビューティフル状態(2回戦目) 壁のすみに置かれてるベッドのしたにホフクで入りますするとオクトパスが下を覗いてくるのでその瞬間にそこを出ると オクトパスが下をずっと覗いててホフクで近寄ると貫通しますw (エロいwwww) -- WOLF (2010-08-21 01:00:50)

・ S-NORMALのACT4でMK3が扉開けするところで毎回動作が重くなってディスク？が1分くらいで止まる 3秒程動ける 止まる・・・を繰り返す。倒すと元に戻るが、そのあと先に進んでNOW LOADING画面のまま次に移行しなくなる。 -- 名無しさん (2010-08-24 18:26:22)

・ A T C 1 のビルでガスマスクさんとファイトするところで、車で壊された穴からガスマスクさんが出てきてカッコつけてるとき、ミサイルをぶちこむとガスマスクさんが1人、てるてるぼうずみたいな体勢になるよ。 -- 川さん (2010-09-12 00:41:06)

・ マンティス戦前のカエル戦の5人目(5人倒すと次が来る)をスネークカモスタンバグで倒すとショートカットできる -- RAY (2010-09-15 19:27:47)

・ ちなみに01はナイフの突きで即死、死体に偽装取りたい時に使える -- 名無しさん (2010-09-15 19:34:41)

・ 読み込み不良ですが、新品の新型P S 3で初プレイがF F 13

でしたが全く同じ症状で映像が完全に途切れます。

これは今の所F F 13とM G S 4だけです。

あまりに酷い時は一度ディスクを取り出してまた入れ直すと改善される場合があります。

後はH D M I ケーブルも高価な物を使った方が頻度が下がります。

B Dをフルスペックで使ってるゲームがなるのかな？ -- ブラックアウト (2010-09-16 22:24:51)

・ [発生場面] 1周目、N-ノーマル、ACT1のメリルとビル脱出の脱糞後のトイレ

[状況] カエル部隊がトイレの壁を壊して突入するはずが壁を壊さない

メリルは壁に向かって銃を構えてる、一人はトイレ入口でカエルを迎え撃ってる

他2人はトイレの中で警戒、カエルを殺しても殺しても無限わき

[発生した時の状況] 脱糞コントの後カエルを始末(キル)してたら皆いないことに気づく。

トイレに向かうと上の状態、初プレイだったのでどうしたらいいか解らず

右往左往してる間にけつ持ちがやられてゲームオーバー。

以降、特に再現させようとはしてない。 -- 名無しさん (2010-11-20 22:47:24)

・ ACT3のバイク逃走中にBIZONを装備したままで逃げていると、途中で読み込みが終わりディスクなしのPS3のデフォルト画面に戻る -- まーぼー (2010-12-15 20:40:16)

・ フリーズ現象は外因的な不調ではなくシステムに異常が発生している場合も考えられる、つーことでセーフモードの出し方を追加、くれぐれもセーブデータを消してしまわないよう注意！

余談だがFallout3はPS3本体に優しくないゲームだ.....あれをクリアしてからPS3がどれだけ不安定になったこと

か(ノ ;) -- 名無しさん (2011-01-07 16:33:14)

- ACT4 m k - 3を頻繁に起動、見つかったら解除で発見回数増やそうとしたら途中でフリーズ -- 名無しさん (2011-01-23 13:18:11)
- スネークカモ使用中のスタンバグについての質問「敵対関係にあるすべての敵が一切危害を加えてこなくなる」って書いてあるけど、スタン当たった兵士以外は普通に攻撃してきました。俺だけなんだろう？ -- 名無しさん (2011-03-13 10:28:45)
- 両膝つく前にナイフ+パンチしてもした奴だけ攻撃してこないんですけど -- 名無しさん (2011-03-15 14:41:20)
- ウルフ戦のときグレネードランチャーのスモークをリロードし、スタンもリロードしスモークにもどしたらスモークがリロードされたことになってまたリロードしなくちゃいけないことになりました。これってバグですか？ -- 名有りさん (2011-03-20 15:40:26)
- Act2の见えない兵士はどこにいるんですか？ -- Act2 (2011-03-21 12:17:07)
- バグか知らないけど一回クリアしてナオミ追跡の時ソロ人形で死んだ敵を岩の近くで操ってたら岩に引っかかって空中に浮いたww -- 名無し (2011-05-05 16:29:30)
- Act1のREDZONEに入ってすぐ右、2階に見張りの兵士がいる場所の階段の壁(塀?)に敵をしゃがみ拘束キャンセルで乗せようとする壁にズブズブめり込んで死んでしまいます。さらに静止した状態に銃撃するとまたズブズブ動きます。これって既出ですか？ -- 名無しさん (2011-06-02 19:32:45)
- act2の屋敷でm k2操作してノイズでめなくなったときにR2おしたら操作圏外がなくなった原因不明 -- 名無しさん (2011-07-15 21:17:21)
- のやつだけどめなくじゃなくて見えなくだったすまん -- 名無しさん (2011-07-15 21:18:45)
- オクトカムをハイブンにした状態でシャドーモセス溶鉱炉に行き一度死亡してコンティニューして死体に偽装するオクトカムにするとハイブンと死体に偽装するオクトカム両方の効果が得られる。ただし、グラフィックがキモい。 -- あの人 (2011-08-10 13:01:12)
- リロードしてから -- あの人 (2011-08-10 13:53:51)
- BIGBOSSの称号取るのに頑張っていた時の出来事、最後のアウヘブンで失敗しまくって殺傷武器を使った時に起こったバグ
最初のカエルを倒して、左の道を真っ直ぐ行くとカエルが2人落ちて来ますね。たまたまそこにグレネードを投げ入れ、カエルが着地と同時に爆発...死んだかと思ったらHP0の状態に着地状態の中腰から立ち上がり「敵だ！」の一言
顔面に弾を何発ぶち込んででも無表情でP90をこちらに乱射、かれこれ逃げ回って、もしかしたらのモシンを顔面に撃ち込んだらスタンではなく青く燃え尽きた、なんかもういろいろあり過ぎて疲れた...誰かあのドアを開けてくれ...orz -- 疲れた (2011-08-16 07:15:11)
- メリル萌え -- らっとぼとろーるちーむ01 (2011-09-25 09:01:59)
- メリルと合流してアキバがトラップを解除するところで先に行くスネークが... -- ミラー (2011-10-01 16:04:31)
- ACT1 メリルが「ムーブ!!」といって、ジョナサンとメリルが、前に前進して、その時ジョナサンにRPG7撃ち込むと、ジョナサンが最初に死んだはずなのに、「メリルが死んでしまった」と、オタコンの声が出てゲームオーバーになる。 -- 名無しさん (2011-10-02 16:31:32)
- RPGで人を殺しまくったら空中で消えた -- 死神 (2011-10-07 15:21:29)
- メリルとSEXしたい、だって男の子だもん!! だってメリル巨乳なんだもん!! -- らっとぼとろーるちーむ01 (2011-10-16 12:25:10)
- ACT1メリル合流の前でスナイパーを眠らせたなら起きなくなった... -- くららぎさーん!!! (2011-10-29 21:45:55)
- hardでおこったが、act2の屋敷手前の赤茶の台(?)で崖に向かって敵兵押してたら宙に浮いたり崖の途中で立ったりして後者のときにマンティス人形使ったら崖にめり込み、足しか見えなくなった。少しして敵兵が来ると「なんだ。」と言って硬直。音を完全無視だけど目の前通ったら見つかった。
・長文失礼? -- ふる (2011-12-25 21:39:15)
- 湿地帯の池で敵兵が頭ふるまでc q cして、崖から落とすと、水の中をしゃがみ歩きして頭を振る。その後、普通に溺れた... -- ふる (2011-12-25 21:55:05)
- 川とかで敵兵を伏せホールドしても死なないけど、体のどこかを殴ったりすると即死する(悲鳴なし)腕を撃ってやったとき、s p付で着弾音が聞こえないほど遠くにいるのに警戒になる...
・連続投稿... -- ふる (2011-12-25 22:04:04)
- レジスタンス追跡でレジに見つかったから、川?みたいな所でホフクしたらレジが勝手に溺れ死んだ -- ぬる

(2012-01-04 22:06:10)

- ナヤ -- 名無しさん (2012-01-28 13:41:18)
- レジスタンスがアッキーナのポスター -- 名無しさん (2012-01-28 13:46:05)
- アキバがクソしてる時、ぶんなくったら死んだ。 -- 名無しさん (2012-01-28 13:47:58)
- ばぐー -- 名無しさん (2012-03-03 16:49:21)
- act3の水路？の中にPMCをおびき出す。
しゃがんでいるPMCをホールドアップすると、
水中でうつぶせになったままで生き続け、
眠らせるか気絶させない限り死なない。 -- せんざんこう (2012-03-07 15:26:57)
- normalやった後にeasyやった後引継ぎできなかった。何で？ -- MGS PW (2012-03-11 17:40:42)
- ちなみに引継ぎってどうやるの？ -- MGS PW (2012-03-11 17:43:07)
- おいしいツーハンの音楽かけたのにサニーが踊らなかったwww 「ツーハンでお～かいもの・・・」 -- ミラー (2012-03-26 12:19:49)
- <http://www.youtube.com/watch?v=eLO1mknMTuo&feature=related>
これを見てくれwカオスな状況バグだwww -- 名無しさん (2012-03-27 15:07:04)
- act3のバイク戦の最後でビッグママの「振り切ったの...？」の後、レイブンの飛行中にフリーズした。何故か音楽は流れていた。 -- 鼻毛坊や (2012-04-04 19:57:07)
- ACT.1の アキバが気絶するところでカエルを全員倒してアキバも起こしたけどメリル・ジョナサン・アキバと誰か(名前完璧に忘れたw)4人いっさいトラップの場所来なかった -- ミラー (2012-04-05 12:54:27)
- ACT.2のドレブンの装甲車で逃げる場面でゾンビみたいなのが二匹乗ってきて片方をCQCで落としたり片方がフリーズしてうごかなくなったwww -- ミラー (2012-04-05 17:57:17)
- 見えない兵士みつきました オートエイム？にすると見つけやすい -- 名無しさん (2012-04-21 06:15:23)
- <http://www.7atwiki.jp/mgs4wiki/pages51.html> -- 名無しさん (2012-04-24 17:33:24)
- AST.2の川の側で敵がたって死んでも撃ったら倒れた -- ステルス (2012-04-25 21:20:22)
- <http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/netgame/9845/1324258832/> -- 名無しさん (2012-05-01 22:39:05)
- 月光にRPG-7やM72を撃つと跳ね返されるが何故かジャベリンは直撃するというバグ -- 名無しさん (2012-05-05 06:38:15)
- rpg7はふつうに月光に利く。
あと、rpg7とレールガンだと案外あっけない。
ACT4の月光が無尽蔵に沸くところでレールガンを乱射すると楽
但しDPがかかる(TT) -- 月光狩り (2012-05-05 11:25:58)
- AST.2の見えない兵士を殺して揺らすと無限バンダナてきなもの手に入れた -- リキッド (2012-05-05 12:15:56)
- AST.1のビルを脱出するときアキバがうんこをするときにスタンナイフでかんでんさせるとアキバが死んでしまう -- オセロット (2012-05-05 12:20:44)
- ウンコしてるおたこんみれますよ！ -- ネギ星人 (2012-05-12 21:32:28)
- ここにいるみんな死ね死ね死ね死ね死ね死ね死ね死ね死ね！！！！！！ -- ネギ星人 (2012-05-12 21:39:09)

名前:

コメント:

投稿