

## Co-opでのマナー

- [リアクションについて](#)
- [味方への指示について](#)
- [メッセージについて](#)
- [ゲーム中について](#)

[一人でどんどん進んで行く](#)  
[ムーブスキップ機能の利用](#)  
[弾、回復アイテムの譲り合い](#)  
[アイテムの要求](#)

- [体力について](#)
- [高難易度参加の場合の実力と装備\(絶対ではなく目安です\)](#)

[自分の実力](#)  
[装備品に関して](#)

- [爆発ダメージについて](#)
- [ゲームの中断について](#)

---

### リアクションについて

相手からアイテムをもらった等、助けてもらった時に (B)ボタンを押すとお礼の言葉を言うことができます。忘れずに感謝をしておきましょう。

また、相手がショットガン以外でヘッドショット(頭粉碎)を決める、体術で連携した時に (B)ボタンを押すと賞賛の言葉をかけることができます。

ただしヘッドショットは、音で判断したり頭が破裂した瞬間に押すと、ケファロ、キペオが出てきた場合「come on」になってしまいパートナーを少し動揺させたり無理に来させてしまうかもしれません。

この誤爆をしない方法として (B)ボタン長押しがあります。

長押しならば「come on」にならず、特殊返答の受付時間内なら「nice shot!」等の言葉をかけることができます。

---

### 味方への指示について

意味も無く指示を多用することは、不愉快である上に戦況を不利にします。相手も人間です、余裕を持って接しましょう。

特に協力アクションの待機中にできる ボタンでのコール(及びその連発)は、不愉快極まりないタブー行為です。

---

### メッセージについて

誹謗・中傷をするための機能ではありません。気持ちよくゲームをプレイする為に使いましょう。

---

### ゲーム中について

#### 一人でどんどん進んで行く

どんどん一人で進んで行く事は、自分やパートナーを危険に晒してしまいます。

遠くでやられてしまった場合に、間に合わなかったりパートナーが無理に救援に向かって二人ともやられてしまうケースもあります。

特に難易度プロフェッショナルでは、少しでも離れているとDYINGからの救出が間に合いません。

お互いをカバーしながら進むと、安全に歩を進める事ができるでしょう。

また、相手が初心者だったり自分の装備が難易度に対して強すぎて、一人でどんどん進めてしまう場合もありますが、相手もゲームを楽しむ為にプレイしています。撃破数の偏りによる相手のクリアランク低下も招くので、パートナーが何もできず自分だけが楽しんでいる状況は避けた方が良いでしょう。

半ば反則武器と化している無限ロケットランチャーを封印して進めている方もいるので、持っているからといって多用するのはあまり良くないです。

## ムーブスキップ機能の利用

ホスト側はまだ一週目である、あるいはムービーが楽しいので見ていたいという方もいます。参加側はそれを理解し、ムービーが始まった途端スキップを押すのはできれば避けてあげましょう。余計な表示が出るのは邪魔な上、説明書にも明記されているこの機能はホスト側が初心者であった場合焦ります。しばらくスキップされなかった、またはスキップされなかった場合次のイベントシーンでは様子を見てあげましょう。

## 弾、回復アイテムの譲り合い

自分が使用していない武器の弾で、パートナーが使用している武器の弾は渡すようにしましょう。また自分が回復アイテムを2つ以上持っていて、味方が持っていなかった場合などは分け与えてあげる等の思いやりも必要です。パートナーと団結することで、ゲームをより楽しむことが出来ると思います。

## アイテムの要求

相手が持参してきている物を要求するのは荷物の整理や弾薬が尽きた場合を除き極力しないようにしましょう。

---

## 体力について

各チャプターをクリアした時の体力はそのまま記録として残ります。すなわち、体力が減少した状態で他のプレイヤーと遊ぶと、体力はその時のままでスタートします。大きく減少した状態で参加するのは回復の無駄になり、プレイヤーに迷惑がかかります。少しでも体力が減っている場合はシングルで回復させるか、参加時にゲームが始まったらすぐ回復しておきましょう。ちなみに6-3クリア時は体力が全回復するようです。

---

## 高難易度参加の場合の実力と装備(絶対ではなく目安です)

### 自分の実力

ベテランやプロフェッショナルの難しい難易度では自分の実力が重要になってきます。実力が伴わない場合の高難易度参加は相手に迷惑を掛けてしまうことがあるので、絶対にではありませんが程度の実力を付けて挑むのが望ましいです。特にプロフェッショナルの場合は相当な実力が要求されるので、腕前によってはクリア不可能に陥り相手プレイヤーを困らせてしまう場合があるので注意しましょう。

### 装備品に関して

装備品は人によって様々ですが、最低でも回復アイテム一つとそれなりに改造した銃を2種類以上用意しましょう。回復アイテムを持たずに参加したり、初期ハンドガン程度の武器を一丁のみで出撃すると、例え無限武器でも威力の低い武器では敵に対処しきれずに、後半のステージは厳しい状況になる事があります。また、難易度プロフェッショナルの場合、敵が一撃でDYING(以降数秒で死)になる攻撃を普通に出してくるので、無限武器を使っていたとしても苦戦は必至です。武器を吟味すると共に、必ず回復アイテムも持って行きましょう。防弾アーマーは矢・銃弾による一撃死を防いでくれるので非常に有効です。一方、敵の近距離攻撃は威力を半減させてもDYINGになってしまうものばかりなので、3-3ボス・アーヴィング戦を除き、耐衝撃アーマーは重視しなくても構いません。

ショットガンやマシンガンは比較的簡単に敵の投擲武器を叩き落とす事ができますし、突然現れた敵を吹き飛ばす事も可能です。

ライフルはこちらに気付いてすらいらない遠距離の敵を確実に倒すのに便利です。特に離れた味方の援護には強力な武器となってくれる事でしょう。

ハンドガンは使う場所を選ばない万能武器、マグナムは強敵が現れた時の対処・慣ればハンドガンの代替品にする事もできます。

これらの武器がなければ参加してはいけないというわけではなく、結局は味方が窮地に陥った時に助けられるだけの装備は持って行きたいという事です。マグナムで超遠距離を狙い撃てる方もいますし、ハンドガンだろうと確実に敵の弱点を潰せる方もいます。「この人ライフルも無いのか...」といった先入観は禁物。相手の使用しない武器をカバーしてやるぐらいの勢いで挑みましょう。

---

## 爆発ダメージについて

フレンドリーファイアをオフにしている場合、ロケットランチャー、グレネード、グレネードランチャー、感知式爆弾、ガスボンベなどの爆発物によるダメージは受けます。これらの武器は、必ず相方の位置を確認してから使しましょう。また相方がショットガンやスタンロッドなどで、至近距離での使用を前提とした武器で戦っている間は、上記の武器の使用は控えるのが無難です。

---

## ゲームの中断について

ゲームの中断はリザルト画面でのみ行うようにしましょう。プレイ中に突然中断するのは、相手プレイヤーに大きな迷惑をかけます。

---