

Coopのマナー



人間が二人集まればルールが出来る。
三人集まれば多数決が取れる。
Left 4 deadも、投票でマナーを守らないプレイヤーを追放出来る。

一口にマナーと言っても、相手のハートを傷付けたり、ゲームの進行を妨げるものとか色々だ。
確実に言えるのは、仲良く楽しくプレイしたけりゃマナーは守る。
これで万事OK。

もしマナーを守らない人がいたなら、君が注意するか、あるいは、大人の対応でさっさと無視し、他にまともなプレイヤーのいる部屋を探そう。

ヘッドセット

もしヘッドセットを持っていて、接続しているなら挨拶しよう。
挨拶も会話もしないならヘッドセットは引っこ抜いておくこと。

ヘッドセットを接続しているかどうかはゲーム中でも確認出来るが、一部の人は、**ヘッドセットを持っている = コミュニケーションを取れる** と考えるため、同じ部屋内にヘッドセットを接続している人間がいる場合、向こうから積極的にコミュニケーションを取ってくる場合も多い。

そういう時、**ヘッドセットはあるのに、どうして喋ってくれないんだ？**と思われてしまうと、**相手は意思の疎通の出来ない奴だ**、と思われることがあり、ゲームの進行に支障を来す要素だと判断され、最悪の場合、ゲームから追放されてしまう恐れがある。

追放するほうもされるほうも、あまり気分のいいものではないので、良くない事態を避けるために、使わないヘッドセットはどっかにしまっておこう。

会話

もし人とコミュニケーションを取る気があるなら、ゲーム中ではバンバン発言しよう。
ゾンビにやられて、糞だチクショーだと叫びまくっても問題なし。

むしろ、叫びまくってみんなに危機感を募らせ、団結させてしまえばこっちのモンだ。

もし誰かにウルセーと言われても、**お前こそもっとしゃべれ**と言い返すぐらいの気構えでなければ、このゾンビ黙示録のなか、この先生きのこれないだろう。

ただし、チームメイトへの愚痴、文句、悪口雑言の類は控えること。

糞と畜生扱いしていいのはゾンビだけですが、**人に向かって糞とか言う人は、ブーマー以下のゲロ野郎**です。

ボイスチャットの基本は物怖じしないこと。

感じたことは脊髄反射で口に出し、目一杯驚き、目一杯喜ぼう。

味方にどうして欲しい、どういう風にしたらいいか、どんどん発言しよう。

チームを牽引出来る自信がなければお伺いを立て、自分こそがリーダーだと思えば率先して動くのがベター。

ただし、相手が反対することを無理矢理通そうとはしないこと。
仲違いはかなり強烈な死亡フラグになりえます。

FFを避ける

ファイナルファイトやファイナルファンタジーではなく、Friendly Fire = フレンドリーファイア、つまり仲間を撃つこと。このゲームではFF OFFに出来ないため、銃を撃つときは必ず慎重にならなければいけない。難易度ノーマル以下なら、ちょっとやさつとのFFじゃかすり傷程度で済むが、何度も撃たれ続けるのは嫌なものだし、故意でやられた日には殺意も湧く。

タイトルに **FFを避ける** と書いたのにはわけがある。

ようするに、**プレイヤーは味方を撃つことも、撃たれることも避けなければならない** ということ。

味方がバリバリ銃を撃ちまくっているところに躍り出て、背中から撃たれても文句は言えないが、部屋の隅に屈んでる人に、ゾンビが襲いかかってきたからといってショットガンをブチかますのも間違いだ。

FFは、撃つ側に問題がある場合もあれば、撃たれる側に問題がある場合もある。

FFしないようにするには...

1. 味方の背中・肩越しの射撃は避ける
2. バック・サイド移動しながら射撃しない
3. ゾンビに囲まれそうときは殴る
4. 部屋の入り口に留まらない
5. コーナーの入り口に留まらない

背中・肩越しの射撃は言うまでもなくアブナイ。

状況によっては許可される場合もあるが、そういう時は大抵みんなでどこかに固まっていて、前方の相方が屈み状態であるなど、肩越しの射撃を前提とした状況であることが多い。

一般的な道中では、味方の肩越しに接近してくるゾンビを見ることもあるが、味方も必死でゾンビと戦っている最中だったりするので、その動きは大抵不規則だったりする。

狙い澄まして撃ったつもりでも、味方の回避先にたまたま鉛球が飛んでいくこともあるため、味方の背中にゾンビが接近しているときは、自分から近付いて行って殴ってやると良い。

バック・スライド中の射撃は、やってる本人は確かに安全なのだが、背中や肩に目でも付いていない場合は、追い越した味方の背中を撃つことも珍しくないため、ほとんどの場合、避けた方が無難。

サイドスライドは自分が撃たれる危険性もある。

敵が真っ正面から突っ込んでくる場合、味方が助けてくれることを信じて、その場に屈むか、あるいは、銃は撃たずに真っ直ぐ後退するのが安全策だろう。

部屋・コーナーの入り口で射撃をし続けていると、加勢しようと突っ込んできた味方が射線に飛び込み、そのまま昇天する場面がある。

コーナーならば、さっさと奥についてしまえば万事良しだが、部屋に突入しようとする味方を撃たないようにするならば、前もって突入のタイミングを決めるぐらいしか手はないだろう。

FFされないようにするには...

1. 最前列を先行するときは屈む
2. 最前列の人間の前に立とうとしない
3. 左右に大きく移動しない
4. 部屋の入り口に立たない
5. 部屋に入る時は屈む
6. コーナーに最初に入るときは、コーナーの奥まで移動する
7. コーナーに入るときは屈んで入る
8. 人の前を横切るときは屈み移動
9. ゾンビに囲まれたら屈む
10. ゲロを食らったら屈む

撃たない配慮より、撃たれない配慮のほうが圧倒的に多いことに注目。

ほとんどのFFは、**予期しない場所から飛び込んできたものを撃つ** ことによって起こる。

ようするに、『予期しないもの』がゾンビだった時のことを考えると、撃っちゃってもしょうがない状況と言うことも多々ある。

FFされることを避けるなら、常に味方が予測しやすい動きをすることで、味方の意図する予測上の射線に、体を置かないようにしなければならない。

最前列の人間が屈み移動をすることで、進行速度は下がるが安全な道中を歩ける。

実際、最前列が常に屈み移動をしてたら時間を食ってしまうので、屈み移動をするのは、開けた場所・部屋・コーナーを移動するときだけでいい。

最前列の人間は、後ろにいる人間の位置を確認しようがないので、誰が自分を追い抜こうとしているかどうかなどわかるわけがない。

自分の身を守るために銃を撃っていると、誰かが後ろから突っ込んできてバタリ。

撃った側が文句を言うべき状況なので、絶対にやってはいけない。

広所では、プレイヤーの意図しない方角からゾンビが突っ込んでくることがあり、プレイヤーにはゾンビが見えないのに、他の味方には見えている状況が起きやすい。

味方はプレイヤーのためにゾンビを撃とうとするが、謝ってプレイヤーをズドン！となる。

最低一人の味方とくっついて移動すれば、殴り一発で危機を回避出来るため、実際には屈み移動よりも遙かに安全だろう。

部屋の入り口に立つと、視野の届かない場所から来るゾンビに気が付けず、

アシストのつもりで撃ってもらった弾が当たることもある。

さっさと突入すれば撃たれないで済むが、そうするとゾンビにボコされる危険性もある。

誰かと一緒に突入するか、勝手に突入しないように前もって注意してから、入り口付近から中を掃討するぐらいしか手はない。

曲がり角に張り付きながら射撃していると、加勢に来た味方が、道を曲がったと同時に銃をぶっ放し、背中に穴を開けてくれることがある。

味方の銃が自分の背中に向かないよう、コーナー入り口からは早く離れるようにしよう。

人の前を横切る、なんてことはそもそもしないほうがいいが、しなくちゃ鳴らないときはせめて屈もう。

ゾンビラッシュ・ゲロを食らったときは、本人と同様に周りの人間も必死になる。

なんとかプレイヤーを助けようと、八方手を尽くして行動するので、やる気が空回って、あらぬところに弾がブツ飛んでいくことも珍しくない。

そんな味方のやる気を逆回転させないよう、やばくなったときは味方に全てを任せ、ゆっくりとその場にしゃがみこむようにしよう。

回復のタイミング

これはマナーというか、一つのゲーム内の高度なTIPSなので、出来れば知っておいて欲しい、という話になる。

被ダメージが激しく、道中の回復アイテムがほとんどないエキスパートなどでは、回復アイテムを無駄遣いするたびに、死亡フラグが一本ずつ増えていくことになる。

そういう場に慣れていない人達は、素人目には回復アイテムをケチってるように見えてしまう。

単にケチな人もたまにはいるが、中にはきちんと計算して**節約**している人もいるため、回復アイテムの節約方法について、ちょっと説明したい。

使用上の注意

回復アイテムの重要度は **救命キット > 超えられない壁 > 鎮痛剤** という扱いになる。

このゲームでは3回戦闘不能になった時点で死亡が確定するが、2回戦闘不能になったあとで救命キットを使えば、戦闘不

能回数がリセットされ、再び戦闘不能になれるチャンスが生まれることになる。

蘇生された直後の30ヘルスでも、そこそこの速度で移動出来るため、二回目の戦闘不能までは鎮痛剤で凌ぎきる人は多い。

ただし、ヘルスが1になってしまうと、20年後のBillのような歩行速度になってしまうので、そうなった場合は、足を引っ張らないように回復することになるだろう。

復活と故意のFF

一度死亡した生存者がゲームに復帰するとき、50ヘルスと2回の蘇生残高が残った状態で復帰する。

次のチャプターに進む際、死亡していたプレイヤーは自動的に復活するため、チャプター終了直前に味方同士で殺し合い、次のマップで一斉に復活する、ということもよくある。

事情を知らない人間の目には、頭がおかしくなって味方を撃っているようにしか見えないので注意。

実際にそういう手順を知らない人間もいるので、死にかけているからといって、勝手に後ろから撃ち殺すのは絶対にやめておこう。

基本的にあまり好まれないやり方なので、やる場合は身内のみにしておきましょう。

また、フィナーレでは無線連絡の直前に必ずゲームに復帰出来るという仕様があるため、わざと味方に殺してもらい、脱出地点で復活させてもらうという方法を取ることも多い。

極限まで鍛えた儉約術が、最後の最後で生き残れるかどうかを決めることもあるため、もしアイテムをすげえケチっている人がいたら、きっとこの人はエキスパート慣れした戦士なんだな.....と思っておこう。

例外として、実績『アンプレイカブル』解除のために救急キットを使わない人もいるので注意。
