

- ▶ ~ coopの同期について(知っていると役立つマメ知識) ~
- ▶ 基本的なこと!
- ▶ 1面 サン・サルバドル島
- ▶ 2面 東京
- ▶ 3面 カナディアンロッキー
- ▶ 4面 アレキサンドリア
- ▶ 5面 南極
- ▶ 6面 ヴァルハラ

~ coopの同期について(知っていると役立つマメ知識) ~

基本的なこと!

▶ 幽霊部屋

立てた部屋が既に満席なのにもかかわらず、検索にヒットする場合があります。
部屋を選んだとき「ホストが去りました～」 検索画面に戻る、というのはこのパターンです。

▶ ボス戦中の部屋の扱い

ボス戦に突入すると一旦リストから消えます(終了後リストに復活。ボスでゲームオーバーしてたらもちろんxです)。

▶ ステージの途中で参加するとステージの進行にズレが生じやすい

各ステージには途中参加のためのポイントがあり、後から参加する人は先にプレイしている人がそのポイントに到達するまで待機し、到達すると同時に合流します。
しかし、ぴったりというわけにはいかないようで、多少~かなり進行がずれたタイミングで参加してしまう場合があります。

その場合、ハッチなどを壊したつもりでも相手の画面では残っていたりするので注意が必要です。
あやしい場合は余裕をもって多少多めに(長めに)撃ち込んでおくといいでしょう。あんまりずれすぎていたら...
どうしようも無いですw

平気な顔して壁にめり込んだりしますが、キャラの動きで判断しましょう。
酷いときにはステージ全体の半分くらいずれた位置から参加する場合もあるようです。

▶ 同期を取らず、各自の画面で別々の動きをするもの

1. シングルモード時で自機狙いの敵弾
ザコやボスの撃つ弾から打ち返し弾も自機狙いの弾は、全て各自を狙って飛んできます。
2. シングルモード時で自機狙いのザコ敵
例えばランダムザブ、ハッチザコ等道中の自機狙いのザコは各自を狙って飛んできたり、角度を切り返してきたりします。
3. サーチ・ホーミング系武装
敵の位置がずれれば当然、サーチ・ホーミング系の弾の軌道も変わります。
例えばホーミングミサイルは発射位置に近い敵を狙いますが、それぞれの画面で見て近い敵を...となります。マドカのオプションも同様です。

4. 復活時のオプション

オプションが付いた状態で撃墜されると装備していたオプションが放出され、復活時に回収できますが、このとき放出されるオプションは各自に向かって飛んできます。

また、復活時のオプションは各自専用のものが人数分撒かれます。自分の画面上のオプションを回収できるのは自分だけで、他の人の分を奪ってしまうようなことはありません。漂っていたら遠慮なく拾いましょう。

これを利用して、オプションを付けてから自爆することで仲間のオプションを増やすこともできます。

▶ ボスについて

1. 自機狙いの移動について

ボスの移動は基本的に「ホスト狙い」です。

例えばセイレーン、アイゴール、メタ子、スカラベ、ビッグコアmk-2等、シングルで自機を追うように移動するボスは、ホストを追うように移動します。

2. 攻撃パターンについて

ボスの攻撃パターンは基本的に同期を取りません。

例えば対セイレーン戦では「爆弾投げ込み」「ナイフ飛ばし」「アザラシ出現」「体当たり」の中からランダムで選ばれますが

同期を取らないので、各々の画面で違う攻撃パターンをしている可能性が高いです（偶然同じ攻撃パターンになる可能性もあります）。

一定確立でカプセルを落とすザコ

例えばサンサの箱から出てくる赤ペンギンや、アレキの赤ミイラや南極の壁を這う赤クリスタル等の発生に関しては同期を取らないので

それぞれのプレイヤーに対して一定確立で出現します。

1面 サン・サルバドル島

1. 空中戦

・自機狙いのザコ（赤）が出現します。瞬殺せずに、誘導してから打ち落とすことでカプセルの出現位置を仲間とずらすことができます。

2. 上陸～中ボス（ゲキガメ）

・カニが飛び出すタイミングはそれぞれの自機が近づいた瞬間ですので、同期がズレやすいです。

・箱から出てくるペンギンの色は同期をとってません。赤ペンギンが出てきたらラッキー。とっととカプセルを回収しましょう。

3. 中ボス後～ボス直前

・亀破壊後は、敵を全滅させるとで次の敵のセット（マンボウ エンゼルフィッシュ～等）が出てきますが、ラグ等で早回しのタイミングがずれることがあります。

とくに「イカは俺に任せろ！」と意気込んでいる人は注意いましょう。シビアな動きをすると撃ち逃してる可能性もなきにしろあらず。

・棧橋から海へ出た先の最後のマンボウを画面中央から右側で落とすとクラゲが発生しますが、カニの出現（飛び出し）のタイミングは先に言ったとおりなので

注意が必要かもしれません。

「あ、あ、まだカニがたくさん...あぁ後ろからクラゲっ」というのもなかなかキツイです。

4. ボス（セイレーン）

・移動はホスト狙い、攻撃パターンは同期を取らないランダム、ナイフ投げ時の移動はホスト狙い、アザラシは自機狙いなので、各自の自機へ飛んでいきます。

・速攻で撃破する人と、カプセルを補充する人とに分かれるようです。

白いアザラシはカプセルと落とすので、アザラシ出現のパターンが出るまで撃たずに待つことで、速攻で倒すよりも多くのカプセルを補充することができます。

カプセル待ちの場合は、自分がアザラシパターン以外のおきには邪魔にならなそうな場所で待機することが多いようです。

やり方は人それぞれなので、仲間の動きをよく観察し、判断し、行動するといいかもかもしれません（例：画面端の待機からアザラシの前に出て撃ちながら移動 アザラシ か...）。

2面 東京

1. 空中戦～高架下

固定ザブやランダムザブは同期をとらない自機狙いなので各自の方へ飛んできます。

ハッチが登場します。ハッチザコも各自（自機）狙いです。

2. 高架下～ボス前

ヴァー様の触手が各自 r y

隙間が狭く、みかたの弾が当り難いので、ハッチ破壊係？の人はステージ進行のズレによる撃ち逃がしに注意しましょう。

高架下を抜けた後のザブも各自狙いなので、赤ザブをすぐに攻撃せずに自分の方へ誘導してから撃ち落すことでカプセルを分け合うことができます。

これは当然、仲間同士が離れているほど有効です。

（例：左下、左上、右上で待機）

3. ボス（フギムニ&アイゴール）

フギムの移動+レーザーは「ホスト狙い」です。

ムニンの移動+赤元気玉は「ホスト狙い」です。ムニンの出すザコ敵とその撃ち返しは「各自（自機）狙い」です。

アイゴールの移動は「ホスト狙い」、黄色レーザー、元気玉は「各自（自機）狙い」、攻撃パターンは同期を取らないランダムです。

上下のフギムニを落とすことでアイゴールからカプセルを稼ぐことができます...が、撃ち返し弾によって逆にピンチになる可能性もあります。

片方だけ落とすのが安全かもしれません。また、落ちていくフギムニに挟んだり挟まれたりにならないように一応注意しましょう。

3面 カナディアンロッキー

1. 空中戦～上昇地帯

特に新しい注意する敵はいないか。

カプセルが少なめなのでシールドを大切に。ザブからホストを守ってあげると良いかもしれません。

・上昇地帯前のザコの一番最後に、自機狙いのカプセル持ち有り（瞬殺率高）。

2. 上昇後

上下に出てくるダッカーは自機（各自）狙いです。後衛で待ち受けてる人には立ち止まって見えても、前衛の仲間の方へスタコラサッサと移動している可能性もあります。

ちなみにcoopとはあまり関係ないですが、ダッカーは画面外へ誘導すると...帰ってきません。

ハッチザコは同じく自機（各自）狙い。このペンギンではない形のハッチザコは壁を抜けてくるので注意。

ぴょんぴょん+弾ばら撒きのザコを放置すると危険なので後衛は気を引き締めて対処しましょう。

3. ボス（メタリウム）

移動はホスト狙い、ミサイルは自機（各自）狙いです。

上下の移動幅に同期の無い誤差があるので、どうしても少しずつビッグコアの位置の同期がずれてしまいます。

ホストはなるべく中央に位置することで発狂（回転+乱射）の可能性を多少下げられます。

* ホストがビッグコア背後に回りこむと挟まれるので注意。

4面 アレキサンドリア

1. 空中戦～ピラミッド前

ここでもランダムザブ出現。1週目ならホストの後ろを守ってあげると良いかもしれません。

棺桶は3つ目と、後半の4つ目等に赤砲台（カプセル持ち）が出現しますので、状況に応じて速攻を自重しましょう。

棺桶は早回し可能で、条件は「砲台の有無」です、・・・多分。

進行ズレや操作ラグ等で棺桶の砲台の有無が違ってしまうと、どんどん早回しの進み具合がずれてしまいますので、壊すときは確実に壊しましょう。

もしも仲間が、あまりにも棺桶にめり込んでいたら恐らく早回しがずれていきますので、高次週で撃ち返しが発生するような場合は不意に棺桶を破壊してしまう

（仲間から見たら自分が棺桶に重なって接射とか）可能性があり危険です。

ショットを控え、どうしても撃たなければならない場面ではなるべく画面右側で済ませたほうが良いかもしれません。

2. ピラミッド内：

ゾンビは一定確立で赤色（カプセル持ち）が出現します。

同期は無いので、取ってしまっても問題ありませんが、ピンチの仲間がいる場合は様子を見ましょう。

高次週の通路では「撃ちながら進む」人と「撃たずに避けて進む」人がいます。ホストの様子を見て対処すると良いかもしれません。

3. 地帯：

ここも高次週では「 を破壊しながら進む」人と「撃たずに避けて進む」人がいます。やはりホストの様子を見ると良いかも。

パープルドラゴンは自機（各自）狙いです。倒すとカプセルを落とします。

ちなみに やドラゴンの同期は「見えてる人のみ」といった感じで、例えば仲間が画面外で破壊したとしても、それは自分の方では残っています。

4. ボス（ティティ）

・ブルードラゴンは自機（各自）狙いです。コア左の上下に誘導すればカプセルの出現位置を他の仲間とずらすことができます。

このとき、自分には見えていない仲間のカプセルの存在も頭の隅においておきましょう。

・イエロードラゴンの出現パターンはよくわかりません（仲間と同じ場所から出現することが多い印象ですが...）

・レッドドラゴンは各自狙いです。

・スカラベの動きはホスト狙いです。

5面 南極

1. 空中戦

・ノーマルでは一応自機（各自）狙いのザコが出現します...が、早回しもあるのでガンガン落として良いと思います。

2. 洞窟序盤

・アレキの 地帯と同様、画面外の同期を取らないのでハッチや画面端の砲台等に注意。

心配な場合は仲間を画面内に捉えつつ進むと良いかもしれません。

3. エレベータ地帯

・砲台は自機（各自）狙いなので、仲間より前に入る事で知らず知らずのうちに盾となる可能性があります。

もちろん逆も可です。（後ろに下がっても悪く思う人はほとんどいないと思います）

4. ブロック地帯

・赤いクリスタル（大氷の中にあるものも含む）はアレキのゾンビと同様に、同期を取らないランダムですので取ってしまって構いませんが

状況によって様子を見た方が良くかもしれません。

- ・ハッチザコは自機（各自）狙いで、Hard以上ではブロックを貫通してくるので注意。貫通武装の装備者がいればその後ろに隠れましょう。急がなくともokです。
- ・高火力の人は行き止まり（黒ブロック）を開くペンギンを撃たないように気付けましょう。

5. 上昇地帯

・ウェーブなどを撃ちまくっていると砲台のカプセルが消えてしまうことがあります。（画面外で破壊）
・関係無いですが、砲台は接近すると撃ってきます。思い切って近づいて、落ちていて対処するのもアリかもしれません

6. ボス（イレーネ）

・移動はホスト狙い...と言っても最初の上下の2択、しかもよくズレますが...。攻撃パターンは同期を取らないランダムです。

- ・ネタ 仲間が自分と反対方向にいたら、上下逆さまのコア部分を... r y

6面 ヴァルハラ

1. 空中戦～要塞内部

- ・ダッカー再び。
- ・ここでも各自狙いの貫通ハッチザコ。連射のきかない武装で壁に接近しすぎるとちょっと危険です。壁の向こうのハッチを壊そうと頑張ってる仲間がいたらザコ消しのフォローをしてあげると良いかもしれません。
- ・入り口をしばらく進んだ場所と、出口に自機狙いのザコも出てきますので無理が無ければ一応カプセルずらしはできます。

2. ボスラッシュ

・赤ザブは東京と同じく自機（各自）狙いなので、十分に誘導してから撃ち落すことでカプセルを分けあうことが可能です。

- ・ビッグコアmk-2

移動はホスト狙い、攻撃パターンは同期を取らないランダムです。回転レーザーの角度は自機（各自）狙いです。前後の位置もホストを追ってくるので、ホスト自身の2コア背後へ回り込んでのスプレッド無双は危険です。

- ・カバードコアmk-2

移動はよくわかりませんが、よくズレます。攻撃パターンは同期を取らないランダムです。

高次週では赤ミサイルの撃ち返しがなかなかやっかいです。近くの仲間が突然攻撃をやめたら、一応あわせたほうがいいのかも...？ かもしれません。

- ・スペースマンボウ

移動はよくわかりませんが、大きくずれるところがあります。攻撃パターンは同期を取らないランダムです。赤ミサイルが飛んできたら美味しくいただきます。

3. ボス（フギムニ）

- ・最初の移動はホスト狙い。元気玉と最後の赤色レーザーは自機（各自）狙い。
- ・最初の黄色レーザーはホストの反対側に逃げることでゲストは楽できますw
- ・緑レーザーは発射にくつつくのが簡単な安置ですが、遮蔽板を壊す毎に打ち返しが飛んできます。しかし当然撃たなければ完全な安置ですので、あわてて倒すよりも安全を確保してから撃ち込んだほうが良い場合もあるかもしれません。

2周目以降...死ぬがよい

- ・ 撃ち返しは各自狙い(マンボーみたいなタイプは除きます)なので自分の撃った弾がザコに被弾 撃ち返し発生 自分は大丈夫、でも仲間は被弾 /(^o^)\ となりかねません。時には撃たないことも大事になってくるかもしれませんね。
- ・ 画面右端からの敵を、出現と同時に撃ち落すことで撃ち返しを減らすことも可能なようです。やりかたは色々なので、なんどもトライして頑張ってください。

終わりに

頭の中で思い出しつつ書いてみました。
プレイしたらまた何か思いつくかもしれません。
読み返してみると今さら感が強いですね。てか長えよ(・・ ・`)

まままあ、ふえ～そんなのもあるんだあ～程度に覚えててくれればOK!です。
coopは自由に楽しんでください。
気楽にできるってのが一番のウリだと思うので。

CO-OPでの同期について、情報提供はコチラのコメント欄からどうぞ!

- ▶ > 立てた部屋が既に満席なのにもかかわらず、検索にヒットする場合があります。 > 部屋を選んだとき「ホストが去りました～」 検索画面に戻る、というのはこのパターンです。 > ボス戦中の部屋の扱い > ボス戦に突入すると一旦リストから消えます(終了後リストに復活。ボスでゲームオーバーしてたらもちろん×です)。 以上!乙です。タイトルには戻されなくなったのでここを変えてみてはどうでしょ。あと最近は満席はあっても解散した部屋は見かけないような気もしたので(・ ・)人(・ ・) -- 改定案 (2009-08-21 01:50:55)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿