

基本的マナー

はじめに

まあ、今ここを読んでいる人は、ここを読むくらいだからマナーには問題無いと思いますが・・・。

ただ気を付けてほしいのは、このゲームをしている全ての人が当wikiを見ている訳では有りません。また、それらを知らない人に強要するのは論外です。

ココに記載されているルールとは、強制では無く推奨ですが、それに沿って楽しくゲームをしようとしている人が沢山居るのも事実です。これらを見ている各人が、相方、対戦相手、周囲の人、ゲーセンに対する思いやりを持って、みんながゲームを楽しめるように努力しましょう。

- 常識@【不快行為】
 - レバステ汚し
 - 罵声、暴言、灰皿投げetc...
 - 筐体を手荒に扱わない(台パン、レバガチャetc)
 - 八つ当たり
 - 荷物放置
 - 独り言プレー(通称:TP)
 - 雄叫び
 - 椅子占領
 - 1人に2人で乱入
 - 捨てゲー
 - 乱入時のタイミング
- 常識@【プレイスタイル】
 - 連コイン(通称:連コ)
 - 初心者狩り
 - 偽援軍
 - 逃げ乱入
 - 保険援軍
 - 様子見
 - 両面(リャンメン)待ち
 - 複数ライン台での露骨な乱入
 - 偵察
 - リアルガン逃げ
 - 席占有待ち
- モラル
 - 野良協力における通信の使い方
 - 援軍する前に
 - コスト合わせ
 - 浮かしプレイ
 - CPU狩り
 - アーモリーワン縛り
 - 自分ルール
 - 相手の戦略を非難する
 - CPUとの同一パイロット名
 - ノワール&Lスト
 - 再戦
- ゲームプレイ関連
 - 小ジャンプ・シールドガード
 - タイマン時のお約束

自己主張

- 煽り
- 機体・ステージ選択
- 態度(嫌そうな顔)
- その他当ページで自治をしてくれている人用のリンク

常識@【不快行為】

レバステ汚し

手が汚れてる場合は拭いてからプレイしましょう。
また、台を去るときはサッと拭うのも。「来た時よりも美しく」
メダル機の置いてあるゲームセンターにはおしぼりが置いてある事が多いので、
あまりにも汚れが酷い場合は自分で拭くくらいの気持ちで。
レバステではありませんがモニターに触れるのも止めましょう。

罵声、暴言、灰皿投げetc...

暴力に訴えても得る物は一つありません。勘違いしている人達もいますが
相手の胸倉を掴むのも暴力に変わりありません。

自分達が勝手に決めたルール(自分ルール)を他人が守らなかった場合に
遠くから悪口や陰口を言うのはやめましょう(小学生や幼稚園児(保育園児)なら許すとしましょう)

大会などでは選手の仲間がやたら騒ぎ、このような行動をすることも多く
注意すると逆恨みされたりするので店員さんに注意してもらいましょう。

筐体を手荒に扱わない(台パン、レバガチャetc)

いくら腹が立っても止めましょう。また、通信エラーが起こる可能性もあります。
レバーやボタンの反応に不満がある場合は店員さんに言いましょう。

八つ当たり

これはどこの世界でも基本的に同じですが、ガンダムSEEDプレイヤーの中にも多く存在します。
邪魔とも思えないような人に【自分の目の前を通るな!】というような勢いで罵声を浴びせる人がいます。
なお、こういう人に会った被害者は店員を呼びましょう。
ただ、実際に自分が画面の邪魔になっていない事が前提です。
筐体によりかからない、大荷物を持っている場合は足元に置くなど、
観戦する場合もマナーを守りましょう。

荷物放置

八つ当たりの と似てますが全然違います。
離れた場所に荷物をまとめて置くなどの行為は他人からすれば邪魔であり迷惑です。
ゲームプレイ中は出来るだけ足元 プレイ中で無い場合は出来るだけ自分で持ちましょう。
特に、人が通る可能性のある場所や使われてないからといって他ゲームの椅子に置く
という行為は非常に不快な行為です。

独り言プレー(通称:TP)

プレー中にいきなり興奮して叫び出したり、聞いてもいないのに話しかけたりするのはやめましょう。

雄叫び

上に同じく気を付けましょう。周りの人に迷惑です。
例え友人同士の会話だとしても叫んでも良い という答えにはなりません。

椅子占領

他のゲーム筐体の椅子を拝借したり、座り込んで観戦するのはやめましょう。

1人に2人で乱入

このゲームは2人対1人では、2人側が勝負にならないほど圧倒的に有利です。
やられた側は不快なのでマナーとして避けるべき行為です。
1人側が560以上の高コストでも、2人で乱入してきた側には対処するのは、とても難しいです。
例えば560VS560&420、560VS450&450は勿論、560VS420&280でも1人側は勝つ事は不可能に近いです。
これは、1人側が低コストでも、コスト合わせした低コスト2機が相手でも不公平に変わりはありません。
無論あえて2人相手に1人で乱入するのは構いません。
ただ忘れてはならないのはこのゲームは2VS2が基本だということ(公式ページ参照)
1ラインで! 1人に2人で乱入しても「ある意味」仕方がありません。が、マナーとしてはまずタイマンで入るのが良いでしょう。
結果、乱入側が勝って2人でプレーを始めても、2on1での対戦をけしかけるよりは遥かに紳士です。

2ラインに2人で乱入ならばより避けるべき行為だが・・・。
勘違いしている人が多いので追記するが、1ラインは「対戦」主体でこのゲームは2 V S 2のゲームという事は忘れないように。
PS：1人に2人に入る事が無いよう祈る。

捨てゲー

対戦をしたくて乱入したのにその相手に援軍に入られたからといって、プレイを放棄してどこかに行くのはやめましょう。
相手とて己のお金を使っています。これをしている方はその相手プレイヤーのお金を捨てたりしているのと同じです。

乱入時のタイミング

できるだけステージが始まってすぐが理想的、相手が後一機落とせばステージクリアという時に乱入はNG。
1ラインの場合問題ありませんが複数ラインで乱入する場合、乱入するラインのステージを確認しましょう。
今作は「FINAL PLUS」ステージの存在もあるので、レクイエム内部（Eルートならジェネシス内部）をプレイしているラインに乱入するのは避けた方がいいでしょう。
苦労してフェイスマークを積み重ねて隠しステージを狙ってのプレイの場合、不快感が強い事もあります。
複数ラインの場合は他のラインで始めるか、終了するのを待つのが懸命です。
1人で頑張って終盤近く（ダイダロス基地など）まで行ったのに、対戦乱入されると人によっては不快に感じる事もあります。
ステージ構成上、「FINAL PLUS」に到達しても、ゲームが終了するまで数分しかかかりませんので、それを待つのがいいでしょう。
複数ライン台での露骨な乱入と同様です。

常識@【プレイスタイル】

連コイン（通称：連コ）

周りで人が待っているのにもかかわらず、コンティニューをするのは、待ってる人の迷惑となります。
継続プレイをしたい場合でも、終了後は一旦席を立てて周りを確認しましょう。
また、あまりにひどく連コインをしている人がいたら、やさしく注意してあげましょう。
似たものに身内ループがある。多人数でひとつの台を占領し負けたら身内で交代を繰り返す。
あまりにひどい場合は店員に報告するなどしましょう。

初心者狩り

対戦台以外の台で、初心者らしき人に乱入して完膚なきまでに叩きのめすのは、
新たな連ザプレイヤー人口を減らす可能性も孕んでいます。
むしろ援軍してその人が上達する機会を作ってあげるくらいの心意気で。
コストの勉強や、僚機の防衛・支援の練習をするチャンスでもあります。
ただし、対戦台or1ラインに入ったからといってすぐに初心者狩りとみなさないように！知らずに入ったかもしれないし、1ラインならば仕方ないこと。勘違いしている人がいるが、1ラインの場合お店の設定の問題であり、また対戦ゲームなのである程度は仕方ない。（遠くからわざわざ来たのかもしれないし）ただ露骨な完膚なきまで・嫌がらせその他は問題外だが。

偽援軍

2on2対戦するためのライン空けや勝つために、
負け狙いで、あからさまに足を引っ張る援軍をする「偽援軍」は止めましょう。
アウル「マジ使えねー」

逃げ乱入

2on2対戦するためのライン空けや嫌がらせのために、
あからさまなタイムアップ狙いで乱入は止めましょう。
対処できる機体もありますが、絶対に対処できない機体もあります。
カガリ「逃げるな！！本気で戦う方が、戦いだ！！」

保険援軍

乱入時にまず一人で入り、
作戦失敗になるギリギリ前で相方・知り合い等に援軍してもらうのは極力避けましょう。
特に友人等とつるんで何度もやった場合や、2対1になる場合などは、
やられた側が非常に不愉快な気分になります。
もし観戦中にその兆候（1クレ入れて座って様子見、イスに座って観戦etc...）
が見受けられたら、注意する勇気も必要です。
シン「何処までいい加減で身勝手なんだ！」

様子見

他人同士が二人同時にゲームを始める際、わざとゆっくり動き、
相手が機体・パイロットを決めてから対戦・協力に入る事、
チーム固定1ライン以外の台でよく見られる。

両面（リャンメン）待ち

二人以上のグループで来ていて、どっちの台が空くかわからない場合（レベルが近い対戦）
両方に並んで早く空いたほうに反対側から列に割り込む事、
早くやりたい気持ちは分からないでもないが、真面目に並んでいる人はかなり頭にくる。

複数ライン台での露骨な乱入

常時複数ラインの店では、練習目当ての人や初心者がマ-リCPU戦を楽しんでる場合があります。自分の番が回ってきた時に、対戦の空気でもないのに露骨に乱入するのは、初心者狩りに繋がる場合もあるので控えたほうがいいでしょう。また狩られた側が別ラインで始めたにもかかわらず、そのラインに再び乱入するのは絶対やめましょう。逆に対戦の空気で、初心者っぽい人がCPU戦を始めても、責めたりせずに、偽援軍などの露骨なライン空けもやめましょう。バリバリ対戦がしたいなら、店に要望を出してライン数を変えてもらうか、1ラインの店に行きましょう。8台あるお店は大抵4台4ラインが練習台、4台1ラインが対戦台なので対戦がしたいのなら後者でプレーしましょう。また、隣の人が1対1で対戦しているのが分かっている時に、乱入する保険援軍等もやられた相手は迷惑にしかならないのでやめましょう。

偵察

向かい合った台でのタイマンもしくは2on2などの対戦時、相手がどんなプレイヤーかを見に行ったり、選んだ覚醒などをいちいち見に行くのはやめましょう。また仲間に行かせたり、行ってきてプレイヤーに教えるのもやめましょう。横並びの台でも、相手の画面は出来るだけ覗かないようにしましょう。

リアルガン逃げ

2人プレイでやっている時、席を離れるというものは、どうしても時間が無くてプレイを放棄しなければならない場合は、周りの人に代わってもらうよう頼む、対戦相手に事情を話すなどしましょう。

席占有待ち

2人プレイがしたいのか、他の台も空くまでずっと座ったまま（1クレ入れて）占有すること。空き台が他にもあるならまだ良いですが（それでもやらないに越したことはない）、空いてない状態では絶対にやめましょう。見かけた場合、店員に通報してやめさせましょう。

モラル

野良協力における通信の使い方

知らない人との会話は億劫だ...と言う人に送る通信を使ったコミュニケーション手段の例

マナー編

- 1ステージ/EXステージ/対戦時...戦闘開始と同時に通信ボタン。
これは見たまま「よろしく」と言う意味。相手がしてきたらちゃんと返しましょう。
- 挨拶等で反応がないと相手の状況等が分からず、こちらもどのように動けばいいのか、分からなくなり対処できなくなります。
- 誤射した時...味方を間違えて撃った際にすぐ通信。
野良でやる際は互いに面識がないのでこういった際にきちんとケアしないと険悪になります。

戦略編

- どちらかが落ちた際...落ちた側は責任を持って落ちたと伝えましょう。
まだ落ちていない側は自分の体力を伝えることによって相手の対応が決まります。
ちゃんと通信しましょう。
- CPU戦での増援出現前...CPU戦で敵機の出現が止まり、次の敵が到着するまで間があるなら、一度通信するといいいでしょう。
敵の出現が止まるのは戦闘の中盤、そして大抵は直後に強力な増援が現れます。
事前に通信して残り耐久値を知らせておけば、大分対処が変わってくるはずです。
- 対戦/ダウン時...対戦では情報が物を言います。なのでダウンするたびに自分の体力を伝えましょう。
ダウンしていない側は切羽詰っている状況かもしれないのですぐに返す必要なし。

援軍する前に

2on1の1側に援軍する前には、「入ってもいいですか？」など声を掛けて許可をもらいましょう。中には2on1のが燃えるなどの人もいるようなので、無許可で入ると嫌な顔をする人もいます。ましてや援軍したのはいいいが、許可なく援軍をし、援軍した側が2落ちしてしまったりしたら、かなり嫌がられます。声を掛けるタイミングが難しいとは思いますが、頑張っって声を掛けてみましょう。そうすることで、友達に発展する場合もあります。初対面（YT）の人でも積極的に声を掛けてみましょう！

コスト合わせ

援軍するときは、基本的には何を選んででも自由なのですが、相手と長く楽しみたいなら、なるべく一般的なコスト合わせを心掛けましょう。

また機体選択時、画面左上には僚機との合計コストも表示されるのでそれを参考にして、なるべく1000を超えないようにしましょう。

例)コスト280に280で援軍に入ると、共に2回落ちるのが限界に。機体性能から言って、あまりお勧め出来ない状況になります。また、270でやってる人がいる場合、出来るだけ590より450のが良いでしょう。また590でも良いか尋ねると良いでしょう。万が一590で援軍に入って270が2回落ちたとしても文句は言わないように。

| 使用コスト | 組むべきコスト |
|-------|--------------|
| 590 | 590か280, 200 |
| 560 | 420か200 |
| 450 | 450か270 |
| 420 | 560か280 |
| 280 | 590か420, 200 |
| 270 | 450 |
| 200 | 590か560, 280 |

自分が普段使う機体以外のコストも覚えておきましょう。

[コスト表](#)

浮かしプレイ

1コイン2クレジットの店で仲間内で回すためにわざと1クレ浮かすこと。
(例)一人プレイ 2クレ目に援軍 他人なので入りにくい 仲間内で回すこと。

他のプレイヤー、特に相方とプレイしたい人の迷惑になるのでやめましょう。

CPU狩り

2on1、もしくは1on1の際に560以上の機体でよく発生する。読んで字の如く、CPU機だけを片追いつけること。撃墜消費コストは半分ではあるものの、一方的な試合になるので注意。そしてこれを続けていると、周囲から格下に見られることは確実。なお、観戦してこの場面に出くわしたら、乱入してあげるといいでしょう。1on1の際には、リアルファイトEXステージに発展する可能性も有。このあたりは非常に難しいところなので、タイマンを希望するなら小ジャンプ等の合図をするのがいいかも。但し、相手が伝説などで逃げ撃ちに徹し、CPUからもダブルロックされている場合は、CPUを落としても構わないでしょう。そうすると敵は逃げ撃ちが出来なくなり、必然的にこっちに向かって来るようになります。

アーモリーワン縛り

(現時点では)今作では対戦**ステージ**で選べるのは平坦な地上ステージのみであり、対戦開始時の位置での大きな有利不利がありません。だからアーモリーワン以外のステージで乱入されて負けたからといって、それに文句を言うのはやめましょう。また、アーモリーワンを強制させるのもやめましょう。クレタ沖など、特殊な地形もありますが、相手が水陸両用MSでも怒らないように。アンカーで釣りを楽しむ位の余裕を持ちましょう。そもそも初期ステージオンリーという慣習が出来たのは、連ジ・Zで宙域戦を選ばれるとあまりのつまらなさ場に白けていたため。連ザではステージ選択も戦略のうちと見なされる事も増えてきている。

自分ルール

常連グループがよく押し付けてくる。「タイマン時CPUは分散限定」「ガン待ち禁止」などから「低コ同土禁止」「ステキャン禁止」「覚キャン禁止」など自分達に不利なものを禁止している場合もあり、守らないと絡んでくる場合あり。自分達はそれを「この店はこういうルールでやっている」と思っておりタチが悪い。店のルールならちゃんと「ハウスルール」というものがあり、自分達が勝手に決めたルールは身内戦だけでやってください。

遭遇した場合は店員へ。

また、同様に空気のなもので対戦の雰囲気になっている中で仲間内で無い人間が援軍に入った事で「空気読め」、「ドラ持ち機体禁止」なども自分ルールに入ります。お金を使ってるのは当人達なので、怒ったり、使用機体を強制させたりするのはやめましょう。好きな機体ぐらい使わせてあげましょう。強制されて言う事を聞く必要はありません。筐体は店側の所有物であり、私たちの所有物ではないのです。

相手の戦略を非難する

相手に負けたからといってその人の戦略を非難するのはやめましょう。
負けた原因を相手のせいになしても自分の技量は上達しません。
人間、口だけなら何でも言えます。非難するヒマがあるなら勝つために努力しましょう。
時間があるなら(迷惑にならないように)相手のプレイを観察し、自分で対処法を考えてみると良いでしょう。
対処法は必ずあります。ちゃんと考えましょう。

CPUとの同一パイロット名

対戦で1on1で乱入した場合で避けるべき行為。
連合一般兵で名称「ウィングダム」、オーブ一般兵で「ムラサメ」とパイロット名をつけた場合、僚機と同じ名称になってしまうため紛らわしいです。
さらに、機体もウィングダムやムラサメを選択した場合、CPUとの区別がつきにくくなってしまいうため非常に紛らわしい事になります。
対戦としても公平さを欠き、相手にとって非常にやりにくくなります。
卑怯な行為なので、トラブルを避けるためにもやめたほうが良いでしょう。

ノワール&Lスト

ノワール&Lストで中コスト以下の相手にはなるべくなら乱入しないほうがいい。
低コストの1人旅や中級者以下なら、何もできずに沈む場合もあるし、相手を不快にさせる場合もある。

ノワール&その他、もしくはLスト&その他の方が望ましいと思われるが、1人に対して2人が乱入する際、片方がノワール&Lストのどちらかなら、手が出せずに相手を不快にさせる場合もあるから、絶対にやめよう。

再戦

お店によっては100円で2ゲームできる場合もあり、ラインにもよるが対戦で負けても、もう一度別ラインでプレイが再戦ができる。
しかし、負けた腹いせにノワール&Lストやオーブ沖でアビス2機、高コスト2機で乱入などは相手がそういう組み合わせじゃない限りフェアじゃないし、1人はもちろん、2人で対戦としても公平さを欠き、相手にとって非常にやりにくくなります。
卑怯な行為なので、トラブルを避けるためにもやめたほうが良いでしょう。

ゲームプレイ関連

小ジャンプ・シールドガード

対戦相手が攻撃開始前に無防備で小ジャンプ、若しくはシールドガードしてきた時はタイマン（CPUの攻撃をやめさせて人間対人間だけのバトル）申し込みのサイン。
受ける受けないは自由ですが、受ける場合は自分も合図を出して、CPUの指令を「回避」にして戦いましょう。
それが嫌なら、遠慮なくBRを撃ってもOKです。ただし、断る場合も着地硬直を狙ってBRなどを撃つのはやめましょう。
これは私見ですが、450以下は分散、560-590は回避が良いと思います。
590同士が分散の場合、CPU3落ちが原因で勝敗が決まってしまうと、負けた方は納得がいかないでしょう。
450同士の場合、両者の実力が拮抗しているとTIME OVERに陥りやすいので、分散にすることを推奨します。
(450に関してはお店によるので空気を読んで回避にしたりしましょう)
420以下同士なら、互いが回避にした場合もTIME OVERになりやすいので分散が良いと思います。

タイマンを申し込まれても受けるつもりでない人は、開幕直後に相手にBRを撃つなどすると、相手もタイマンを申し込まずにそのまま戦ってくれることが多い。
タイマンは嫌だけど断るのがちょっと・・・という人は、この方法で回避できると思われる。
今作の「回避」は回避行動に専念してくれるので暴走することが少なくなっています。
シールドガードは盾を持っている機体限定ですが、盾持ち機体でも小ジャンプしてくる人もいます。
その場合は、相手に合わせて小ジャンプで返せば分かりやすいと思います。
人によってはシールドガードや小ジャンプがうまく出せずに、その場で跳ねている人も見かけるので、最初是对戦相手をよく見たらいいと思います。

タイマン時のお約束

シールド、あるいは小ジャンプをした後は、ブースト量回復のための着地を待って戦闘開始。
お互い地上でシールドを出したのであれば、そのまま始めましょう。
また、これは紳士協定のようなものなので、壁などに隠れてシールドを出すのはやめましょう。

ただし！！

小ジャンプやシールドをタイマンの合図だと知らない人も当然いるから
「合図したのにタイマンしてくれなかった！」は必ずしも正当化されません。
また、受ける受けないは自由でもあるので、自分が合図しただけではタイマンになりません。
互いがタイマンをする意思表示をして始めて成立します。その点に注意しましょう。
本気でタイマンがしたい場合は直接声をかけるのが良いでしょうが、それが難しい場合などは、下部の「自己主張」等を参考に...

1on1などで適当にタイマンを楽しんでいると、「分散」にしていたCPUがこちらに突撃してくることがあります。
また回避にしているもCPUが覚醒するといきなり攻撃的になります。
そういう場合は、気付いた方がブーストダッシュを駆使して、CPUとの距離を引き離してください。
おそらくタイマンをするあまりブーストを使用しないと思われるので、自分、もしくは相手がブーストをかける時は、CPUとの距離空けと判断してください。
この時に後ろから当てたりすると、とても陰湿な雰囲気になります。

そういう時は自分から中距離で無防備な姿を晒し、BR一発を喰らいましょう。
次からのタイマンが良い雰囲気が始まるでしょう。
そして、適当な距離かな...と思ったらシールド、あるいは小ジャンプでタイマン再開の合図を出します。

結論として、相手が不可解なブーストを使用したときは「距離空けかな？」と疑って、
プレイすれば誤射することが無いはずで、
1度落ちたあと、もう一度合図をする所としない所があるようです。>
最初はタイマンで、負けそうになったからといってコンピュータ狩りはやめましょう。

盾出したんだから、タイマンやれというのは自分のルールを押し付けるのは恥ずかしく大人気無い行為です。
もともと不利な状況を承知で二人に挑んでるわけですから、タイマンを受け入れてくれなくても文句はなしです。

こちらが二人でやってる際に、たまに相手が一人で入って来てタイマン合図を出す場合があります。
この場合も受けるかどうかは自由ですが、受ける場合はどっちが相手するかを決めて、
戦わない方は決してCPUを落とさないように、
相手側が不利になる事必至です。(450機体同士だと特に)
但し明らかにCPUが「回避」以外ならば落としても構わないと思われまます。
逆にCPUを「回避」中に落とされた場合は、「分散」にしてもかまわないでしょう。(自分が450機体vs二人の時など)

自己主張

キャラクター画面で、オーブ兵・連合兵・ザフト兵・ザフト赤服を選択すれば
名前を入れられる事を利用して、「レンシウチュウ」(又は「レンシウ」)や、「ショシンシャ」
等、相手に乱入されたくない場合や、
「エンゲンキボウ」「ミカタキテ」「タスケテ」「ボスケテ」など援軍をしてほしい時に名前で教える方法。
ただし、どのラインでプレイするかは入った人が決めることなので、
自分の思い通りにならなくても文句は言わないこと。
また、対戦台の場合はあきらめましょう。

煽り

自己主張の項目同様、名前を入れられる事を利用して相手を煽るのはやめましょう。
対戦する相手に対しての悪口や誹謗中傷も同様です。
「ハヤクカエレ」、「オマエウザイ」、「ガンニゲスルゾ」等、自分が未熟で勝てない事を棚に上げ、
相手を挑発する煽りなどはプレイヤー以前に人としての問題です。
リアルファイトに突入しかねないので文句を言う前に練習して強くなりましょう。
自己主張の際には常識を考えましょう。
こんな事も我慢できない様ならこのゲームをするべきではありません。

機体・ステージ選択

乱入して、明らかに有利になる様な設定(アビス二機でオーブ沖等)はやめましょう。
相手にとっては迷惑以外の何物でもなく、かなりの不快感を与えます。

態度(嫌そうな顔)

子供が入ってきたときや、初心者らしき人が援軍に来たとき、
露骨に嫌な顔をすると、見た目で判断された側はかなり不快になります。
何より大人気ないうえに恥ずかしいので止めましょう。

その他当ページで自治をしてくれている人用のリンク

[IP晒し](#)
[IP晒しのページ](#)