

2ch部屋でのルール・マナー

- 2ch部屋は、できるだけよい環境でプレイすることを目的とする。ルールやマナー（ ）を重視すべし。
- 基本的に、チーム間の人数配分に気をつける。
- 不正なデータ（チート兵、裸スネーク、ロイなど）の交換、使用は絶対にしないこと。
- ホストは不正プレイヤーを発見しだい、速やかにキックする。
- その他のことについては、ネットゲーム板の「METAL GEAR SOLID Portable OPS」スレのテンプレを参照すること。

マナーの具体例

- 入退室時にあいさつをする。
- 試合結果表示時に殺害（リザルトキル）、その他の攻撃をしない。
- 故意に味方殺し（TK）をしない。
- 敵殺害後の敬礼や、死体撃ちなどをしない。
- FF（フレンドリーファイアー）をしてしまった時は謝る。

特殊ルール

2ch部屋では、以下のような特殊ルールで部屋が作成されることがある。以下、50音順に記載する。
ここのオリジナルルールは全て2chの当該スレからの転載です。
これらのルールで部屋を立てる時は2chルールに準拠している事

また、一部変更している場合は2chルールを変更している事を参加者に伝えましょう。

- おにごっこ
- かくれおに
- ケイドロ
- シモ・ヘイヘ
- 初心者部屋
- スナイプ部屋
- モシンラグビー
- ダンボールレース
- ボンバーマン
- ラグビー
- HST部屋
- ワンチケットゲーム
- スリーチケット
- 神の御告げ部屋
- MGO
- TNT破壊
- その他

おにごっこ

武器、装備を必要としない単純な遊び

鬼の人は最初に<<じゃあ、俺が！>>と宣言をする

周りの人は<<頼む！>>の後敬礼

周りが敬礼をしたことを確認したら鬼の人が3、2、1、とカウントする

<<0>>とともに追いかける（この時周りの人は微妙な間隔を取って逃げる）

ローリング、CQC、パンチ、キックでダメージを食らった場合その人が鬼になる

複数倒れた場合<<じゃあ、俺が！>>を宣言した方が鬼をやる（率先して鬼をやるう）

宣言がかぶってしまった場合ショートメッセージで<<頼む！>>等でどちらかが譲ろう（譲り合いは大切です）

マターリ部屋や、人待ちの時に時間が余ったらやってみてください。

<<0>><<2>><<始めよう！>>などをで呼びかければ気付いてくれるかも...

かくれおに

『かくれんぼ』と『おにごっこ』を合わせた遊び、ケロタン持ってる人が鬼

最初にMK22でやりあって最初に眠った奴が鬼。

参加者は全員段ボールで鬼が起きるまでに隠れておく。

寝てる人の周りでウロウロしない。

鬼以外はできれば常時段ボールで。

鬼は起きたらケロタンGETして探しはじめる。
鬼はかくれているやつをみつけたらアタックする。
アタックは飛び付きでもCQCでも何でもOK。だがMk22はつかってはいけない。
(例外としてトラック下に隠れているときはMk22でもOK?)
隠れている人は一箇所に引きこもっていると見つけにくいので適度に動こう。
鬼は追い掛けてアタックする。もちろん途中で標的かえてもOK
鬼の気を引きたいときにはスモークGとかガーコ使うとかする。

アタックされた人はその場で止まって敬礼
「じゃあ、俺が！」発言のあと鬼にMK22で眠らされる。
鬼はフルトンでさよなら。そして起きるまでに (r y

ケロタン持って90秒逃げ切られたら次のマップも鬼でスタート。
クレイモアとかグレネードとか持ってくるやつは空気嫁

モード	RC
ユニークキャラ	基本的に登場させない
最大プレイヤー数	6
VSレイティング制限	無効
フレンドリーファイヤー	有効
チームキルキック	無効
アイドルキック	無効
チームオートバランス	有効
ゲーム	CM(キャプチャー・ミッション)
ラウンド時間	任意(長いほうがいいかも)
キャプチャー維持時間	90
武器制限	ハンドガン(Mk22)、投擲(非殺傷グレネード)、トラップ(ガーコ、グラビア雑誌)、装備品(ダンボール)以外は禁止

Mk22とダンボールは必ず持参すること。

ケイドロ

言わずと知れた警察と泥棒の駆け引きゲーム。
ルールに若干の違いはあるものの、MGOから続く伝統あるゲーム

赤チーム・・・警察 青チーム・・・泥棒

泥棒は時価数億といわれるケロタンの強奪、警察は泥棒の逮捕を目指せ！

【ステージ】

駐留部隊哨戒基地(SOVIET PATROL BASE)

【警察】

泥棒をスタンさせて、牢獄へ引きずって連行。
泥棒全員を連行できた時点で公開処刑。(ナイフで料理してやろう)

注意点

- 警察がケロタンを奪取して何処かへ持ち去る、またはずっと所持するのは禁止。
- もしケロタンを取ってしまったら、味方からローリングを喰らうべし。
- 味方がケロタンを取ってしまったら、なるべく早くローリングを当ててやろう。

【泥棒】

通常のTCMと同じでケロタンをゴール地点へ運ぶ。
もし味方が捕まったら、牢獄に行って仲間にパンチを1発喰らわせることで助けることが可能。

注意点

- 警察が味方を引きずって連行しているところに遭遇した場合、その警察への攻撃は禁止、スルーしよう。
- ホフクなどでしか入れないダクトへの進入、又は、階段が無く段差しかないところへの進入は禁止。(警察が引きずって行けないため)
- 連行されている時に起きた場合、素直に牢獄へ行くこと。

【その他の注意事項】

- 予め、警察用と泥棒用の2つのキャラを作っておくことで、どちらにも対応出来る。
- もし、警察用のキャラで青チームになった場合は、自殺をしてキャラチェンジ。

この時、ホストはリスタートをしてあげること！！

【装備について】

基本装備	警察のみ有効武器	泥棒のみ有効武器
mk22	シールド	ダンボール
モシン・ナガン	ナイフ(処刑用)	マガジン
スタンG		スモークG
ガーコ		

モード	VR
ユニークキャラ	登場させない
最大プレイヤー数	6
フレンドリーファイヤー	無効
チームキルキック	無効
アイドルキック	無効
チームオートバランス	有効
ゲーム	TCM(チームキャプチャーミッション)
チケット数	3
ラウンド時間	5
勝利ラウンド数	2
キャプチャー維持時間	10

シモ・ヘイヘ

まずはこちらをご覧ください。

史上最高のスナイパーへ捧ぐ、スナイパーのためのゲーム。

・ルール

狙撃銃、サブマシンガンオンリー。

ヘイヘはサブマシンガンの名手でもあったためこちらも使用可能。

ただしサブによる突撃は無し、あくまでも護衛用。

もっと忠実にしたい人は白服強制にしたりモシンオンリーにしたりしても可。

モシンオンリーの時稼ぎを目的としなければRCでも可。

以下ネットゲ板より転載

連射はあり(ただし基本HS狙い)

SMGは強制(ないとただの狙撃部屋だから)

トラップはガーコのみ

装備品は一部(ステルスとサーマルと盾)除いて解禁

CQCなしだがローリングはあり

近距離でリスポーン時に会ったら互いに敬礼して走り出す 遠距離でリスポーンした敵を見つけた場合向こうが動き出したら無視

狙撃の体制になったら撃ってヨシ、撃つ方はモラルを持った行動を

SMGはあくまで護身用、近距離遭遇のときのみ使用可能そこら辺はモラルでカバー(空気読んで使用)

図らずも後ろ取っちゃった場合はSVDでがんばって

モシンは持ってきたほうが好ましい

また手や足などがはみ出していた場合そのまま撃って倒していい

モード	VR・RCどちらでも
ユニークキャラ	登場させない
最大プレイヤー数	6
VSレイティング制限	無効
フレンドリーファイヤー	有効
チームキルキック	無効
アイドルキック	無効
チームオートバランス	有効
ゲーム	TDM(チームデスマッチ)
ラウンド時間	任意(10分位?)
武器制限	狙撃銃、サブマシンガン、一部(上記参照)トラップ、一部(上記参照)装備品

初心者部屋

- ・その名のとおり、初心者どうして試合をするルール。

中・上級者による初心者狩りは禁止。

モード	VR
ユニークキャラ	登場させない
最大プレイヤー数	6
VSレイティング制限	-1000
フレンドリーファイヤー	無効
チームキルキック	有効
アイドルキック	有効
チームオートバランス	有効
装備品	使用不可

スナイプ部屋

- ・ 狙撃銃だけで試合をするルール。
- ・ 近距離で敵と出くわし、おたがいがその存在に気づいている場合は、敬礼かスクワットをし、おたがいの姿が見えなくなるまで離れる。
- ・ ただし、近距離でも敵を一方的に発見した場合は、攻撃ができる。
- ・ 遠距離で敵を発見した場合も、攻撃ができる。
- ・ CQC・ローリングは無し。逃げるさいなどにローリングは可
- ・ 籠もりは可、ただし複数人で籠もるのは原則なし。(狙う瞬間HSされてゲームが一方的になり倒せなくなるため)ただし左の様なこと起こらない場所なら可。
- ・ 上の項目を守らない場合一回目は必ず警告(つい忘れてしまうため)警告された方はわかった場合は「了解」「すまない」のコメントとともに速やかに籠もっているうちの一方、(全員でも可)が動く。(この間は狙撃厳禁、ゲームは一時停止他の人も)ホストが警告するのを間違えた場合できるだけはやく「間違えた」のコメントを。
- ・ 緊張感がなくなるのでなるべくスニーキング
- ・ ダンボールでの移動は基本厳禁

モード	任意
ユニークキャラ	登場させない
最大プレイヤー数	6
VSレイティング制限	無効
フレンドリーファイヤー	有効
チームキルキック	無効
アイドルキック	無効
チームオートバランス	有効
ゲーム	任意
ラウンド時間	任意
武器制限	SVD、モシンのみ。ステルスは禁止

モシンラグビー

モシンナガン有りのラグビー
狙撃を掻い潜りながらゴールを目指せ!!!

モード	RC
ユニークキャラ	登場させる
最大プレイヤー数	6
VSレイティング制限	無効
フレンドリーファイヤー	有効
チームキルキック	無効
アイドルキック	無効
チームオートバランス	有効
ゲーム	TCM
ラウンド時間	3~5
武器制限	モシン・ナガン

ダンボールレース

市街地・警備基地・哨戒基地などを数人で3周する(狭いマップは5周)
スポーツマンシップに乗っ取ってレースに臨むこと。

・持ち物

ハンドガン(音の出る物)・ダンボール・クレイモア・マガジン・ガーコ

・準備

ランナー(3)・仕掛け人(2)・スタート合図(1 ホスト推奨)に分かれる。
ランナー役は開始後<じゃあ、俺が>と宣言。同様に仕掛け人役は<トラップ>と宣言する。
開始後、ステージの壁に面して、ランナー3人が横一列に並べるような広い場所をスタート地点とし、
ランナーはダンボールを被り待機。スタート合図はランナーの近くで邪魔にならない様待機。
その間に仕掛け人はクレイモア、マガジンを仕掛ける(なるべく避けれるように)
完了したら仕掛け人は邪魔にならない場所に待機後、<始めよう!>と宣言。
<ラウンド数は><3>等で何周するかを確認にておけば分かりやすい。
2人共準備が完了したのを確認したら、ホストの<準備はいいですか?><3><2><1><0>の合図と共にランナー出発。(スタート合図が
ホストじゃない場合は適当な言葉を代用)
<0>の代わりにハンドガンを上へ発砲でも良い。
また、ランナーの1人がガーコを壁に向けて歩かせ、倒れて爆発するのをスタートの合図としても良い。(この方法ならスタート係も
レースに参加できる。)

・スタート後

ランナーは基本的にエリア外周に沿うように進む。ショートカットは酷いものでなければ可。
他のランナーに当たったり、仕掛け人のトラップ等でダンボールが外れた場合は、すぐに装備してレース復帰。
仕掛け人は、ランナーが全員通り過ぎたのを確認してから壊れた数より少なめにトラップ設置。
1回目と違う配置にすると面白い。(なるべく避けられるように注意する)
スタート合図はトップが通り過ぎた時に何週目かを数字で宣言する。
ファイナルラップは仕掛け人も参加しても面白いかも。(全員通り過ぎてから)
ゴール後、敬礼して自分が何着かを宣言する。
2レース目はランナーじゃなかった人がランナーになり、ランナーだった人が仕掛け人・スタート合図になる。(譲り合いの心を!)
色々組み合わせを変えて楽しんでください。

モード	VR
ユニークキャラ	どちらでも
最大プレイヤー数	6
VSレイティング制限	無効
フレンドリーファイヤー	有効
チームキルキック	無効
アイドルキック	無効
チームオートバランス	有効
ゲーム	DM(デスマッチ)
ラウンド時間	15~25位(長いほうが無難)
武器制限	ハンドガン、トラップ、装備品

ボンバーマン

とにかく爆発系武器を使って倒しあうゲーム。
武器...グレネード、クレイモア、TNTなど
RPG-7は強すぎてそれしか持ってこない奴が増えてただのRPG-7戦になってしまいそうなのでx。弾数も少ない。
装備品は特になし。

兵士は何でもいいが、ボンバーマンに似てるやつだと面白いかも。

http://mpo.i-revo.jp/map/img/face_ene_l_alp_ovl.jpg

http://mpo.i-revo.jp/map/img/face_gru_l_alp_ovl.jpg

http://mpo.i-revo.jp/map/img/face_kgb_l_alp_ovl.jpg

http://mpo.i-revo.jp/map/img/face_spe_l_alp_ovl.jpg

http://mpo.i-revo.jp/map/img/face_yod_l_alp_ovl.jpg

注意事項

- ・フルトナー応禁止 TNT付けられたらすぐ逃げる事が可能な為。
- ・スタングレネードは気絶が有利すぎるため面白くやりたいなら持ってこない方がいい。

モード	VR・RCどちらでも
ユニークキャラ	登場させない
最大プレイヤー数	6

VSレイティング制限	無効
フレンドリーファイヤー	有効
チームキルキック	無効
アイドルキック	無効
チームオートバランス	有効
ゲーム	DM(デスマッチ)
ラウンド時間	任意(10分位?)
武器制限	通常トラップ、投擲(グレネード)以外使用不可

ラグビー

素手のみのケロタン。MGOから続く伝統あるゲーム。

武器使用禁止

持ち上げ、引きずり禁止()

また敵ゴールでの待ち伏せやローリング 匍匐、自ゴール前以外での回復待ち伏せアタックなども禁止です
CQC、パンチキック、ローリング、ダンボールOK

ほとんどの場合サドンデスで勝負が決まるため、時間が長いと面白くない。
よって、時間は1~3分で設定するとよい。
各ステージ2本先取くらいがちょうどよい。
エロ本ありのエロビーや、TNTありのラグビー+など、派生ルールもある。

これらの行為は、気絶中の兵士が気絶から回復するのを遅らせる効果があります。
そのため、場合によっては逆転可能性を著しく損なうことになり、白熱した試合を
阻害するおそれがあるので、禁止ということになっています。

モード	VR(MPOではRCが主流)
ユニークキャラ	登場させる
最大プレイヤー数	6
フレンドリーファイヤー	無効
チームキルキック	無効
アイドルキック	無効
チームオートバランス	有効
ゲーム	チームキャプチャーミッション
チケット数	使用しない
ラウンド時間	3
ラウンド	3
勝利ラウンド	2
武器制限	使用不可

HST部屋

HSのトレーニングを行うための部屋。

赤 教官

青 蛆虫こと訓練生

教官も蛆虫も基本HS狙い。

教官はRPG-7、ロック撃ちもおk

蛆虫は厳禁。

ステルス、盾は使用禁止。

教官のMK22、スナイプは場合に応じて、HSならおkかもしれない。

初心者向けグレード・1と中級者向けのグレード2がある。

相対的に自分が強いと思ったら自主的に赤へいくこと。

1対5とかじゃなければ人数は気にしないでいい。

できるだけHS一発で死ぬLife、すなわち150以下の兵士にしましょう。

数戦毎に市街地でのDMで休憩。

リザキル、リスボンキル厳禁。

休憩での戦闘は「本気で来い！」した人だけ

昨日までの下手糞が、初心者が、蛆虫が！お前にHSを決めるかも知れない！

モード	VR
ユニークキャラ	あり

最大プレイヤー数	6
VSレイティング制限	無効
フレンドリーファイヤー	無効
チームキルキック	無効
アイドルキック	無効
チームオートバランス	無効
ゲーム	TDM(チームデスマッチ)
ラウンド時間	10~15位
武器制限	トラップ、ナイフ、投擲物、ショットガン

ワンチケットゲーム

その名のとおり、TDMでチケットを1にして戦う。
VRでもRCでもどちらでもいいがRCのほうが緊張感があるといいかもしれない。

投擲・ステルスは原則禁止。他は好みで
ユニ無しのほうが面白いが、不安な場合はユニありにしておくのが無難。
リスポーンキルなど論外。

チケット1・10分ぐらい？(5分でもいいかも)・勝利ラウンド数を多めに(5~)

緊迫感があるなかなか面白い。

スリーチケット

TDMでチケットを3枚にして戦う
一人につき1チケットで死んだプレイヤーは
リスポーンしたところでダンボールを被って待機
生きているプレイヤーはダンボール使用厳禁

使用武器

ハンドガン(ガバメントのみ) 装備品(ステルス除く)
段ボールは必ず持参。

神の御告げ部屋

ホストはホス専で神様役
参加者はホストが指示した位置の武器を使わなければならない

サイババ的に、左=1、上=2、右=3、下=4、とそれぞれ番号を付けます

武器のグループ分け

A: ハンドガン・ナイフ・投擲
B: サブマシンガン・M63・スライス
C: ショットガン・サブライフル・RPG
D: トラップ・装備品(スライス以外)

このA~Dのグループそれぞれから武器を1つずつ選んで装備させる。
例: ハンドガンを装備させた兵士にはナイフ、投擲は装備出来ません

禁止武器はmk22とスタグレです

兵士は2人編成以上をお願いします。ホストに武器の位置を覚えられてしまいます
ライフは130以下

ホストの仕事

- ・ 試合開始と同時に任意に番号指定
- ・ その後は神様の如く、且つ空気を読みつつ新しい番号を指定
- ・ 「0」は何処の位置の武器を使ってもいいという意味

(試合時間残り一分あたりで使うと盛り上がると思う)

- ・ 2~3人死人が出たら次の指定を出しましょう。
- ・ 神様は常に負けている方の味方をするように
- ・ 不必要なショメは控えましょう。紛らわしいので

参加者は次に指定して欲しい番号を神様にお願ひできます
願ひが叶うかはあなた次第・・・

MGO

懐かしのMGOと同じ条件で行うルール

- 兵士と武器はMGOに出てきた物のみで主観移動(蟹)無しで行う
- 体力は80~120、スタミナは400まで
- ユニのステータスは初期の物~上の範囲で

装備は以下から1つずつ選択

1 スロット (プライマリ)

XM
AK
蠍
M37
SVD
モシン

2 スロット (プライマリ)

MK
ガバメント
SAA (オセロット専)

3 スロット (サポート)

グレ
スタンG
チャフG
スモークG
クレイモア
MAGAZINE

4 スロット (絶対装備ダンボ)

ダンボール

TNT破壊

【ルール】

- 青チームが仕掛けたTNT(最大で3個)を、赤チームがキャプチャー時間内に探し出して破壊するルール。
- 1、赤チームは初期位置で待機、青チームはTNTを仕掛けに行く。
- 2、青チームはTNTを仕掛け終わったらケロタンを陣地に設置、赤チームはTNT搜索開始。
- 3、青チームはマガジン、クレイモア、スモークGでのみ妨害可能。
- 4、赤チームはTNTを破壊するたびに数字を言う。(1個目なら1、2個目なら2、が分かりやすいかも)
- 5、赤チームは全てのTNTを破壊したら、青チームのケロタンを奪い設置すれば勝利。
- 6、ケロタン設置後の90秒間が暇なので、その間CQCバトルでもどうぞ。

【注意事項】

青チームはTNT設置後にケロタン前に集合すれば全員設置終了した事が分かりやすいかも。

青チームがTNTを仕掛けている間は赤チームはおとなしく待機すること。

青チームは上記アイテムでのみ妨害可能。(CQC、銃器、ローリング等も駄目)

ただし赤チームがTNTを全て破壊し終わったら、妨害は不可、負けを認めること。

赤チームが本当にTNTを破壊したかどうかは、青チームがTNTを装備すれば分かる。

(手に持っているのが起爆装置からTNTに変わっていれば破壊されている)

モード	RC
ユニークキャラ	登場させる
最大プレイヤー数	6
フレンドリーファイヤー	有効
チームキルキック	有効
アイドルキック	無効
チームオートバランス	有効
ゲーム	チームキャプチャーミッション
チケット数	使用しない
ラウンド時間	90
ラウンド	2

勝利ラウンド	1
武器制限	RPG-7やSAAは止めた方が良くいと。

その他

- ・ ホストネームの頭文字が！だとトップに来る。
- ・ バッテリーは十分かチェック。
- ・ ワイヤレスLANの省電力は切ってあるかチェック（無線が弱くなり不安定になる）。
- ・ ロイキャンベル・ネイキッドスネークについて、以下、公式サイトから引用。

> 2007.01.09現在、「ロイ・キャンベル」・「ネイキッド・スネイク（衣装違い）」・正常範囲を逸脱した能力を持つ兵士等、
 > 不正なデータを利用し、オンラインに参加されているアカウントを複数確認しております。
 > 通常通りプレイされていた場合においても、トレード等の入手経路によっては、不正なデータを利用している場合もございます為、ご注
 > なお、不正なデータのご利用は、他のお客様のご迷惑となるばかりでなく、ゲームのバランスを著しく損なう行為となる為、
 > 個人宛メッセージによる警告、アカウント停止等、厳しい措置を以って対処させていただきます。
http://www.konami.jp/gs/game/mpo_sup/japanese/index.php

- ・ 初心者部屋のモードがVCになってたwwwビタミンCかよwww修正しておく -- 名無しさん (2007-02-16 03:16:29)
- ・ 既出だがACアダプタ挿してるとバッテリーがなくなったとき、自動的に外部電源に切り替わるぞ -- 名無しさん (2007-02-16 07:53:47)
- ・ スナイプ部屋のルール説明、誰か頼んだ。 -- 名無しさん (2007-02-16 17:10:29)
- ・ クレイモアドミノ（仮名）なんてどうだろう。 -- 名無しさん (2007-02-16 19:57:40)
- ・ ケイドロで泥棒にケロタン置かれたらどうしたらいいの？取っていいの？ -- 名無しさん (2007-02-18 16:19:38)
- ・ ルール説明OK 了解 -- 名無しさん (2007-02-22 18:20:27)
- ・ なんか、ダルマさんが転んだをやってた所があった -- 名無しさん (2007-02-27 19:04:44)
- ・ ガイッだがバッテリー抜いてACだけでもイける -- 名無しさん (2007-02-28 19:54:55)
- ・ 説明書嫁 -- 名無しさん (2007-03-02 13:44:28)
- ・ 昨日までの下手糞が、初心者が、蛆虫が！お前にHSを決めるかも知れない！ -- 名無しさん (2007-03-02 20:09:18)
- ・ お前がHSを決めまくった人間は居ないか！ -- 名無しさん (2007-03-02 20:09:56)
- ・ お前が馬鹿にしてた人間は居ないか！ -- 名無しさん (2007-03-02 20:10:28)
- ・ お前にHSを決めまくった人間は居ないか！ -- 名無しさん (2007-03-04 12:24:31)
- ・ 本当にお前の兵士を奪ってやりたいと思っている奴は、誰もいないのか！ -- 名無しさん (2007-03-14 15:46:47)
- ・ そこまでして守るモラルとは一体なんなのだ -- 名無しさん (2007-03-16 21:18:06)
- ・ 私の部下がお前達の中にまぎれているぞ -- 名無しさん (2007-03-25 20:51:16)
- ・ 私にHSを決めたお前達を殺す為に -- 名無しさん (2007-03-25 20:51:53)
- ・ HSされる・・・HSされる・・・ -- 名無しさん (2007-03-27 00:25:25)
- ・ スリーチケット入れたほうがいいかな？ -- 名無しさん (2007-05-03 16:51:07)
- ・ ジョンド -- SNAKE (2007-05-26 15:36:33)
- ・ 最高だ・・・ -- 名無しさん (2007-08-01 12:23:27)
- ・ 誰かオンラインやろう -- t a k a s i (2007-08-08 22:16:02)
- ・ 誰かオンしません？ -- nuriki (2007-08-16 15:40:06)
- ・ しよや -- しとち (2007-08-16 18:05:16)
- ・ きのう久々にSNAKE1000人逝ったよ！+で活気が戻ってきた -- t h r (2007-08-23 10:45:16)
- ・ MGOルールを入れて、と言いたい（逝ってる -- 名無しさん (2007-08-26 18:58:47)
- ・ （了解） -- 名無しさん (2007-09-05 22:17:20)
- ・ 自分でやれよ -- 名無しさん (2007-09-17 11:59:37)
- ・ MGOルール入れた職人乙
- ・ 多分wikiの編集の仕方が分からないんだと思うよ -- 名無しさん (2007-09-17 14:27:15)
- ・ 2はツンデレ -- 名無しさん (2007-09-17 14:30:57)
- ・ だが、ダンボールでなく双眼鏡を持っていくことのある俺はどうすればいいのだろう。やっぱりダンボールじゃなきゃ駄目？ -- 名無しさん (2007-09-17 15:24:52)
- ・ MGO入れてくれてありがとう -- j-w (2007-09-17 17:22:38)
- ・ オンラインやろー -- GNY -- すね ~ ~ ~ 9 (2009-05-17 04:11:12)
- ・ 二にぬにぬ濡濡寝ぬ -- だれか (2009-07-08 12:34:46)
- ・ MGS最高 さあがっぶり四つといこうか -- お J I さん (2009-07-08 12:37:08)
- ・ 双眼鏡って意味ない -- お J I さん (2009-07-08 12:38:54)
- ・ オン最高-----! ? -- うお --- (2009-11-20 22:36:11)
- ・ げえっ! ? 間羽! -- みやなた (2010-02-13 15:59:24)
- ・ オンラインしませんか? -- グリグリ (2010-05-11 20:02:03)
- ・ オンラインきてねーお (^ - ^ o) -- [ANDOROIDO] YUNO (2010-05-25 19:45:02)
- ・ [ANDOROIDO] チームに入らない?? オンラインでまってるよ -- [ANDOROIDO] YUNO (2010-05-25

