

護衛マッパコンテスト

応募作品

作者：ガリガリガリソン

1. コンセプト

軍用基地を侵攻する部隊を

排除するコンセプトで考案

- 今までに無かった屋内での護衛
- 全3区画によるマップ構成
- 膠着状態を回避するため、多方面よりの攻防を可能とする通路
- RPGの1区間に2箇所ずつの配置
- 2箇所に新装置シャッターを設置（スイッチにより昇降可能）
- リスポーン地点を高所に位置
- 各ロングに試射窓を設置

3. 詳細説明

地図番号	ポイント名	説明
①	基地入口	戦車発進位置。EU第一リスボン地点。左右に回避できるようになっており、リスボンキルを極力防ぐ地形となっている。
②	指令タワー	守備側拠点。2本のタワーからなっており、間の橋より基地入口付近を監視する事が出来る。NRF第一リスボン地点であり、戦車が第一通過地点を通過後、EUの第二リスボン地点となる。
③、④	防御シャッター	基地内に敵の侵入を防ぐシャッター。遮蔽防弾効果がありRPGですら破壊する事は出来ない。戦車を侵攻させるには、シャッターを上げないと通貨不可能。各スイッチ操作により、昇降可能。
⑤	第一通過地点	EU側が戦車をこの地点まで通過させることにより、指令タワーを掌握する事が出来る。
⑥	詰所	指令タワーを奪われたNRF側はこの詰所よりリスボンし、再び戦車の侵攻を阻止する。高所に2箇所のRPGが用意されており、窓からは狙撃も可能な、守備の要である。
⑦	第二通過地点	EU側が戦車をこの地点まで通過させることにより、守備隊詰所を掌握する事が出来る。
⑧	武器庫	基地守備隊の武器が揃っている倉庫。戦車が第二通過地点を通過後、EU側の最終リスボン地点となる。
⑨	通信所	NRF最終リスボン地点。基地中心部へのEUの侵攻を阻止する最終拠点。2箇所目の防御シャッターを駆使して、絶対防御を完成させる。

4. イメージ

