

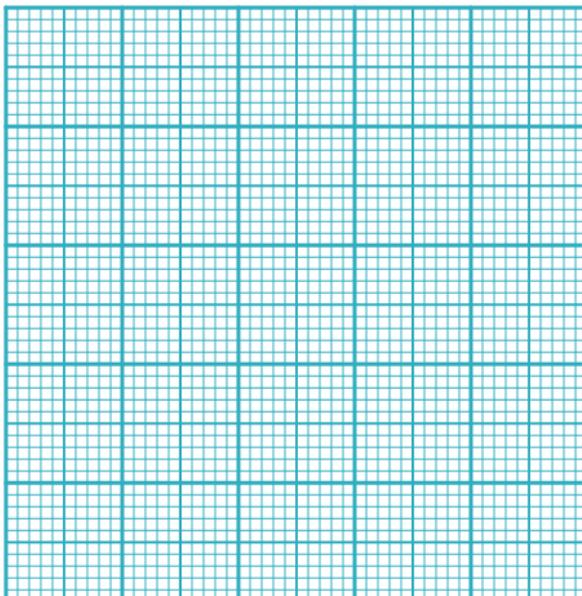
護衛マップコンテスト応募作品

代表者：Mmac_FPS

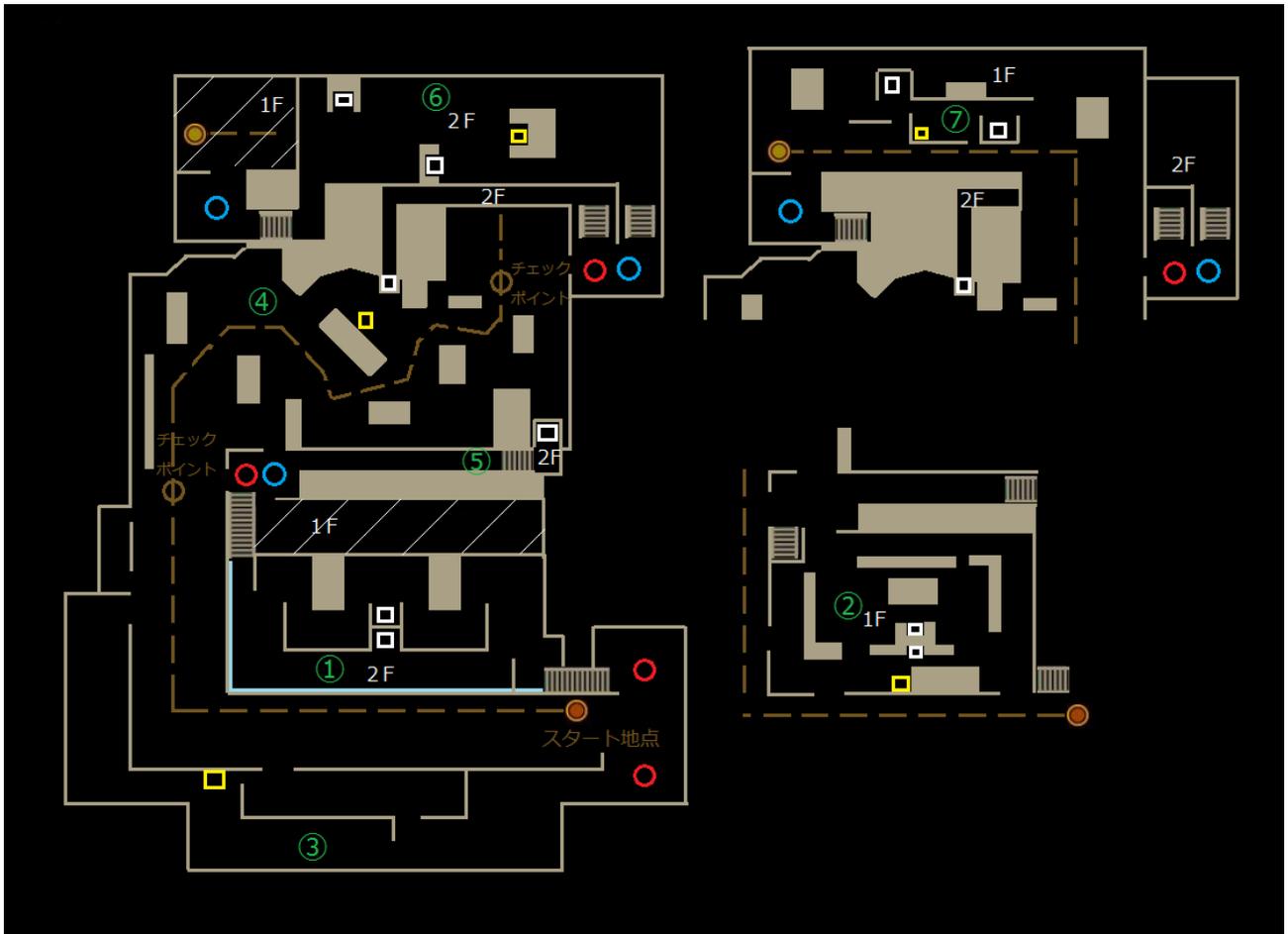
1. コンセプト

ヘッドショットの気持ちよさを味わってもらうためのマップ

- マップに頭の高さのラインが引かれている
- 基本的にPM、RMでHSをするためのマップでありインファイトになるように障害物を設置
- 1Fと2Fを完全に分離。別の階層から攻撃できなくし高低差がないことでHSを容易にする
- 別の階層から攻撃できない仕様のためRPG-7を撃ち下ろすことができない。そのためRPG-7の代わりに特定の場所でEキーを押すことによってマップ天井に吊るされた対戦車兵器から自動照準で誘導弾が発射されるよう調整(爆風でのキルは望めない)
- 対戦車兵器が攻撃側と防御側の間にあり必然的に防御側は前に出ざるを得ない状況を作る
- RPGを持って待機することがなくなり全員が戦闘員になる
- 攻撃側は殲滅戦とは違い強い場所で待てるだけでは戦車を押すことが出来ず勝てない構造に
- 第一拠点に至近・近距離、第二拠点は近・中距離、第三拠点は中・遠距離となっており最初は近距離でAIMを慣らし段々と距離が開いてもHSできるようなマップ構造に
- マップ風景を方眼紙のようにしsimulate感が出るように。また明るくシンプルにし敵が何処に潜んでいるか瞬時に判断できるように調整



2. 全体構造図



3. 詳細説明

地図記号	主要ポイント名	説明
□	対戦車兵器 要請	この装置に向かってEキーを押し続け起動させると天井に吊るされた対戦車兵器が自動照準で破壊してくれる。
□	エアジェットホール	2階から1階へ降りれるただの穴かと思いきや、近づくとエアジェットで吸い込まれるように落ちてしまう。これによって穴のふちに立って2階から1階へ攻撃することができないようになっている。
○ ○	EU・NRF拠点	EU・NRF拠点の拠点です。RPGボックスがないので防御側もがんがん攻めましょう。
①	A棟2階	正面での撃ち合いになる区間。横から撃たれることがないので正面に集中しよう。また南側の壁際の足元はガラス張りになっており戦車の現在位置、随伴兵の数を確認することが出来る。ただしこのガラスは強化ガラスなので銃での貫通は望めない。戦車の応援に行く際はエアジェットホールから降りよう。
②	A棟1階	2階とは違い横からもバンバン撃たれる乱戦区間。この区間を占領することによって対戦車兵器の要請・戦車を押している随伴兵への攻撃等試合を有利に進めることが出来る。入り口を固めたとしても上から降ってくるプレイヤーに警戒しよう。
③	B棟	第一拠点では比較的交戦距離の長い区間。PM・RMIはSRがいる可能性も考えつつ進行しよう。防御側としては対戦車兵器の要請所が比較的遠く占拠の難易度が高いが占拠できた際は戦車の随伴兵をA棟B棟から挟み撃ちにでき大きなリターンがある。
④	コンテナ区	コンテナ並に巨大なブロックが立ち並ぶ区間。これに対し戦車がぐねぐねと走行するため進行具合によって射線・プレイヤーの通れる場所が刻一刻と変化する。
⑤	強襲通路	攻撃側が被弾なく一気に防御側リスポーンまで接近できるが、防御側から見ると何も障害物がなく丸裸なので煙などの対策を考えよう。また第二拠点の序盤であれば防御側の裏を取ることも出来き戦車を大幅に進められる可能性がある。
⑥	C棟2階	比較的交戦距離が長く射線も通っているためPM・RMIはSRに警戒しよう。しかしエアジェットホールで1階ベースキャンプに降りれば一気に交戦距離が狭まるのでPM・RMで進行し裏取りをするのもリターンが大きく、狙う価値がある。
⑦	ベースキャンプ	第3拠点の中では交戦距離が狭く戦車の進路上にあるため随伴兵と対戦車兵器要請をしたいプレイヤーで奪い合いになる区間です。ここを占拠することで攻撃側は戦車破壊を防げます。防御側は戦車を押している随伴兵を防御側リスポーンから挟み撃ちにでき非常に有利に進めることが出来ます。