

AVA 護衛マップデザインコンテスト  
応募作品

作品名「River」

作者 カテロ、シグウー、炎熱士、ay3kdg

1.コンセプト

川を中心にした街という設定

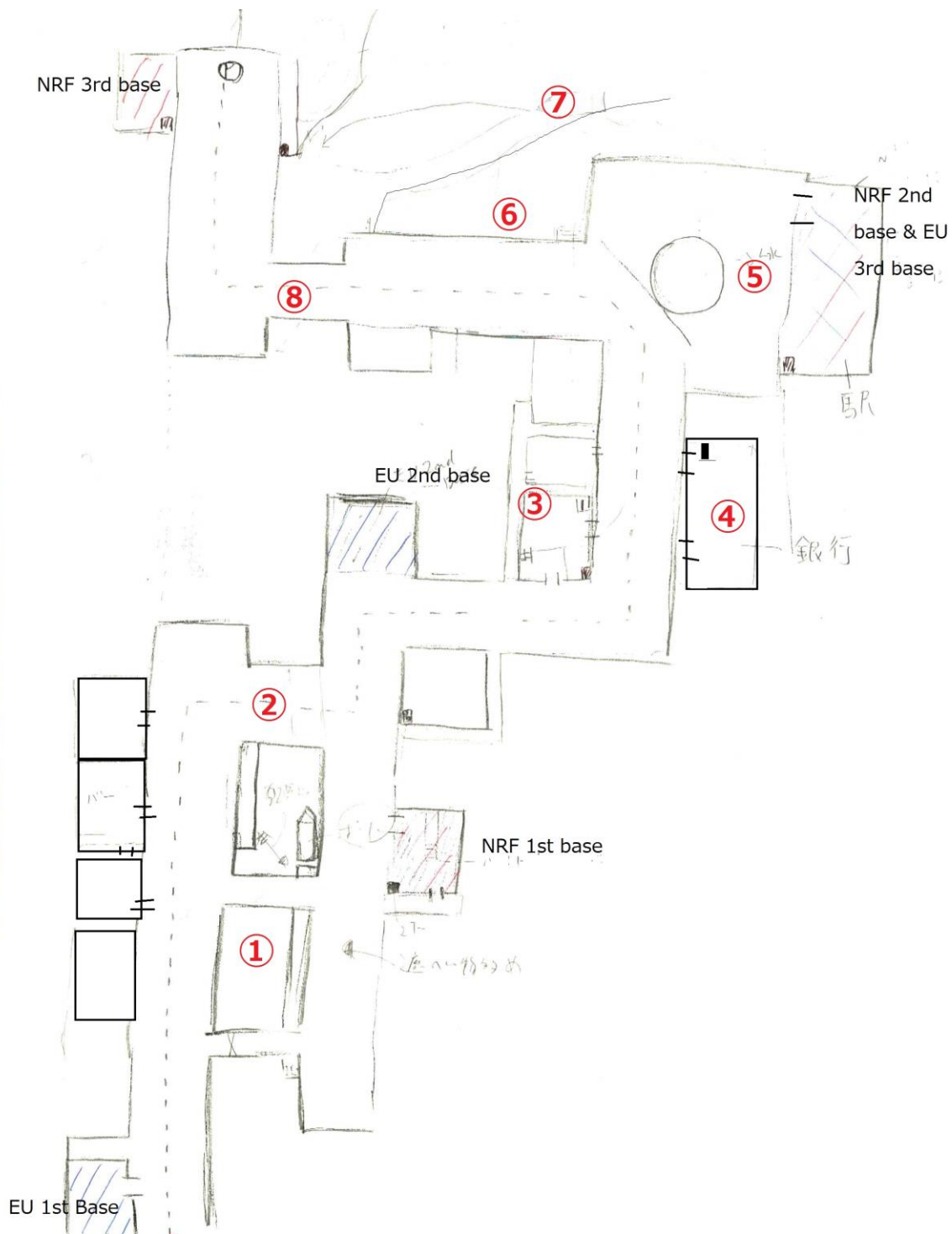
「全体的に、広め直角交差の道がほとんど

- 第一区間は、川を挟んでの双方陣営リスポン配置となる。
- 行き来するための橋を 1~2 ほど用意する。
- 第二区間は街内部へ進行。細めの入り組んだ路地を配置し、行き来できるようにする。
- 第三区間には、EU 側(攻め側)から利用できるボートを用意する。これを利用することにより、敵のリスポン地点付近まで高速で移動することができる。



イメージ画像 (<http://www2.kanazawa-it.ac.jp/shikada/2007/tritaly/venezia.html>#より引用)  
この写真より道幅を広くしたイメージ。

2.全体構造図



### 3.詳細マップ説明など

#### ①第一区間

川を挟んで対岸に双方のレスポーン地点が配置されている。中央付近は遮蔽物が少ないため隠れるには、攻撃側なら戦車の陰や建物を利用する。また防衛側には多めの遮蔽物を配置し代用する。川には3つの橋がかかっており、一番目の橋は一部崩れており、移動できない。船乗り場に降りることもできる。

#### ②大橋

レスポーン地点更新地点広めの橋で対岸に渡る。正面の建物には **RPGBOX** も設置しており、真正面の窓から **RPG** を撃つこともできるが、狙い撃ちされやすい。また位置関係により、攻撃側は二番目の橋からの裏取りを十分に警戒する必要がある。

### ③路地

細い路地で、遮蔽物も多い。攻撃側が詰めるのに有効な配置にする。

### ④銀行

第二区間のロングの側面に位置する。攻撃側がここを取ればアドバンテージになる。逆に防衛側にとられるとディアドバンテージが大きくなる。

### ⑤駅とその広場

第二 NEF リスポーン地点であり、第三 EU リスポーン地点。単純構造の駅となっており、その正面には噴水がある広場がある。割と開けており、身を隠す場所が少ない。

### ⑥公園

駅の広場と、第三区間の側面に位置する公園。道の高さより少し低い位置にあり、樹がたくさん植わっている。この位置から最後のロングを見ることができる。

### ⑦ボート

公園に接している川の部分を移動するボート。NRF リス付近まで高速で移動が可能。NRF 側に行ったボートは、Shark 同様、公園にある装置から呼び出しができる。NRF 側からは呼び出せない。ボート到着地点付近は、NRF リスから若干の死角となるように配置する。

### ⑧壊れかけた橋

②の大橋と似ているが、壊れかけており、瓦礫などの障害物が多い。