



ALLIANCE OF VALIANT ARMS  
護衛マップコンテスト応募作品

作者 0\_dBy

# 1.コンセプト

大きなイメージとしては、ドバイの観光リゾートである マディナ・ジュメイラを想定した、全体的に賑やかな街並みのマップ。

- ・全3区間マップ構成
- ・第一突破区間は2回の曲がり角を含む、立ち回りとAIM勝負のポイントが合わさった構造。  
第二突破区間は基本的に大通りで構成される、第一突破後最速の動きが重要になる構造。  
第三突破区間はまた2回の曲がり角を含む、最も激しい攻防が期待される。
- ・RPGは区間に2つ。突破マップとして実装もされるのならば、攻めPGも有効に使えるような配置にすると新鮮さあるマップになるのではないだろうか。
- ・既存マップのストームブリッツの第二NRF軍リス1階のように、壁越しに戦車を押せる場所を設ける。
- ・予想試合時間は15分（最大30分）。
- ・戦車修理後の無敵時間はライジングダスト、ストームブリッツと同じ時間が望ましい。



## 2.全体構造図



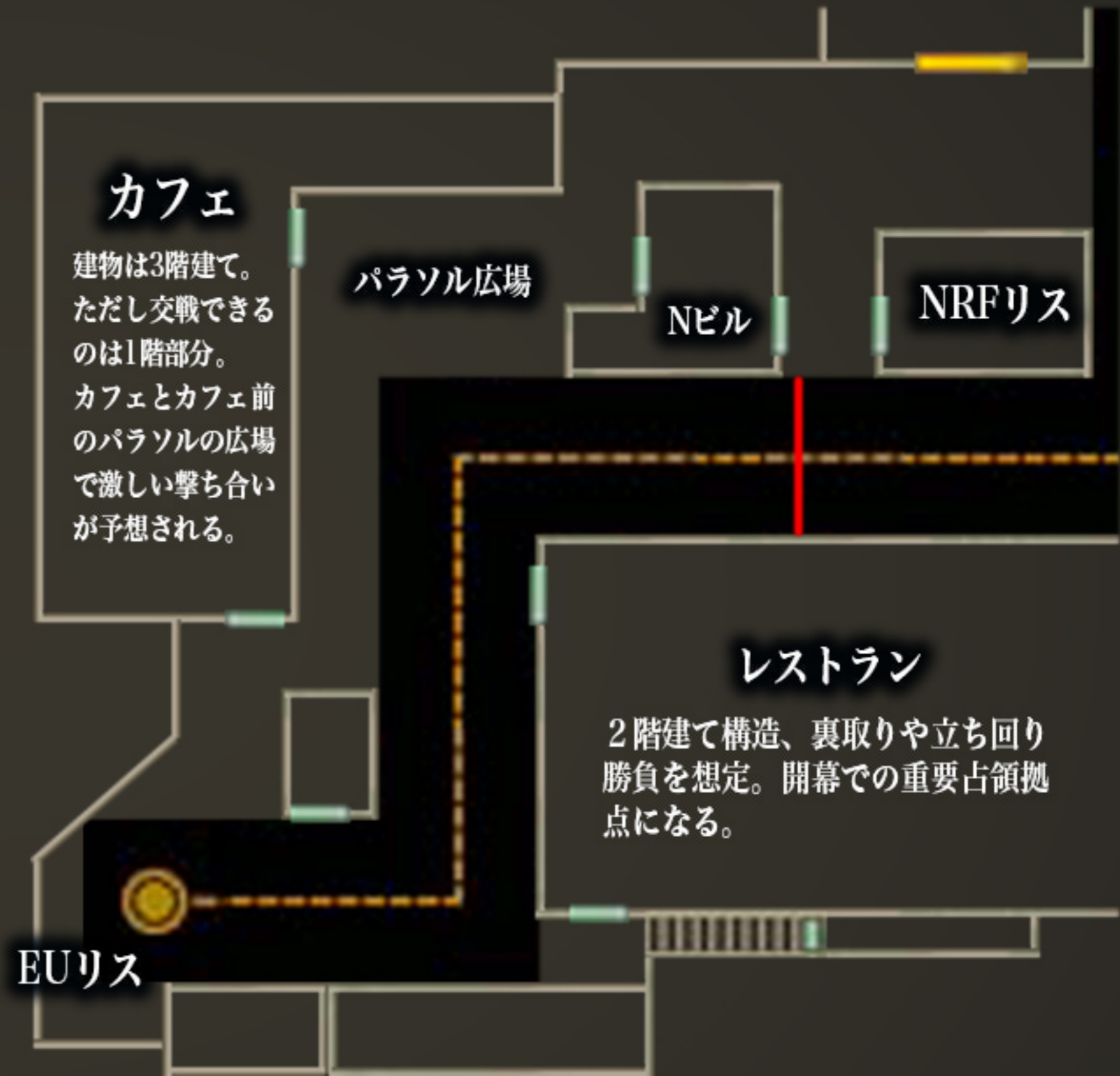
### 新護衛マップ 「Dubayy」

観光地として華やかな街並みを誇るマディナ・ジュメイラが舞台。非常に大きく壮麗なレストラン、巨大水槽に泳ぐサメなど、今までのマップには無かったスケールの建物内の攻防が最大の特徴。



# 3. 第一突破 までの詳細

- ・主な重要拠点はカフェ・パラソル・レストラン。
- ・カフェ側はAIMで勝負、レストランは裏を取って勝負できるような構造。
- ・敵リスに近く危険であるが、Nビルの中からは壁越しに戦車を押すことができる。
- ・道路には壁や廃車などの遮蔽物が1、2個あると望ましい。
- ・RPGはNRFリスとレストランに1箇所、計2個。
- ・第一はEU側、NRF側ともにリスポンロックは出来ず、常に固定位置からのリスポンとなる。
  - NRFリスのみ1、2階ランダムリスポンにするなら、NRFリスとレストランに橋などを設けた方が良い。
  - クランによって上下どちらをロックするかなどの戦術の違いが生まれ、それも面白いかもしれない。





# 4. 第二突破 までの詳細

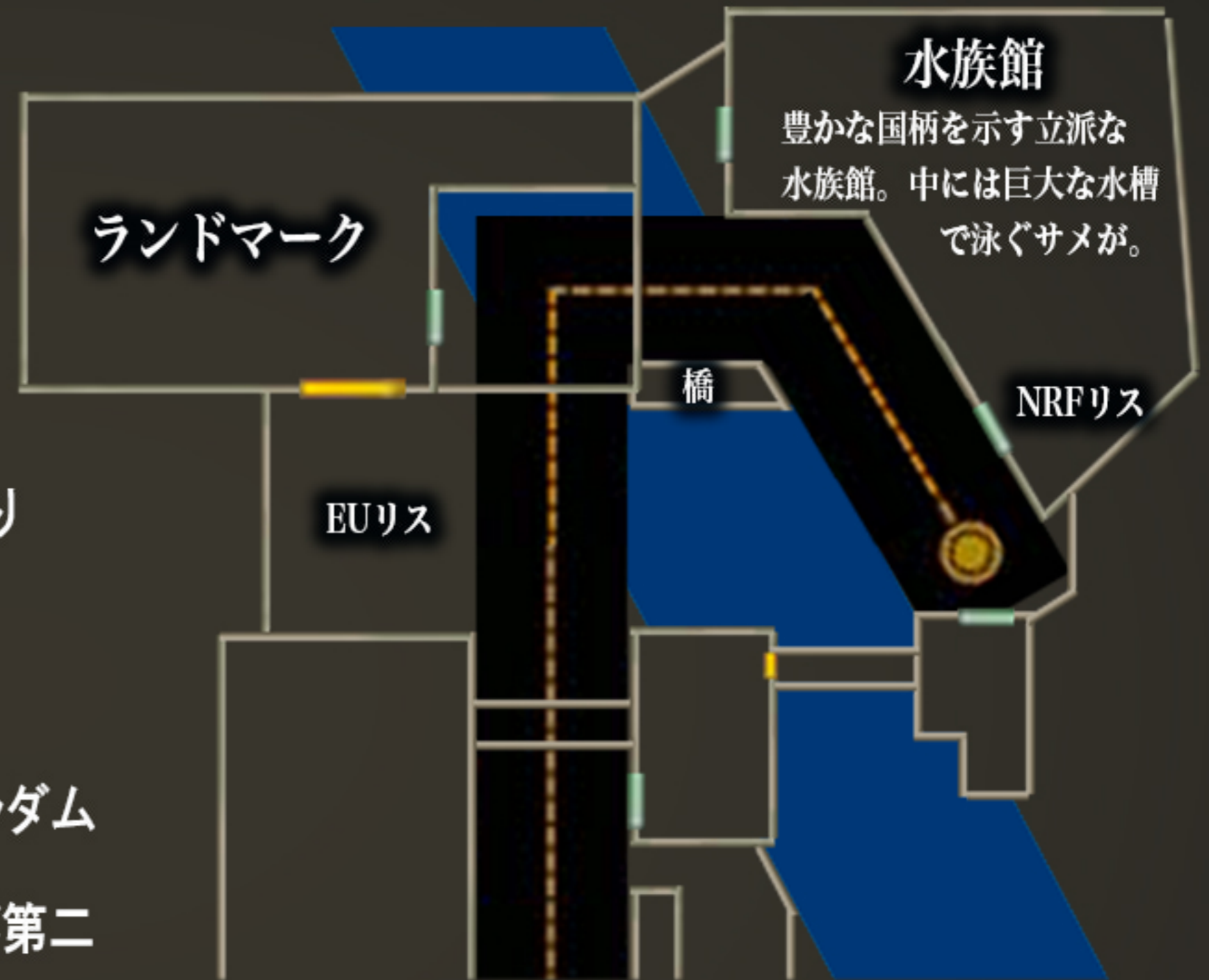
- ・主な重要拠点は観光街、市場。
- ・道は広く、綺麗に整備されている。
- ・道路には壁や廃車などの遮蔽物が適度あると望ましい。
- ・RPGはNRFリスと観光街に各々1箇所、計2個。
- ・第一はEU側に対してリスポンロック可能、Nビルかレストランかのどちらかでリスポンする。
- ・NRFは2階でリスポンする。2階から橋で観光街側にいける。
- ・観光街のシャッターは第一防衛ライン突破とともに開く。
- ・EU側は攻めRPGなどを使うと有効な場所があると面白い。





# 5. 第三突破 までの詳細

- ・主な重要拠点は水族館、橋。
- ・ランドマークはブルジュ・アル・アラブのような存在感があり華やかな建物。
- ・橋は上だけでなく、崩れた土砂で下でも交戦し渡れる。
- ・道路には壁や廃車などの遮蔽物が適度あると望ましい。
- ・RPGはNRFリスである水族館内に計2個。
- ・NRF側に対してリスポンロック可能。NRFは1、2階でランダムにリスポンする。
- ・ランドマークと川を渡れるクランクのシャッターは、EU側が第二突破とともに開く。
- ・橋上、橋下での交戦と、戦車がゴール付近にいった時の水族館内での攻防が期待できる。
- ・水族館内の水槽には、ドバイらしくサメを泳がせたい。サメ自体のデータは空爆マップのシャークから流用できるのではないかな。





# 6.参考画像



## 参考写真参照

[http://4travel.jp/os\\_hotel\\_each-10173198.html](http://4travel.jp/os_hotel_each-10173198.html)

<http://dubai-biz.jp/restaurant/>

<http://shackinba2.exblog.jp/11595516/>

[http://www.tabisuki.jp/DUBAI/DUBAI\\_G3.htm](http://www.tabisuki.jp/DUBAI/DUBAI_G3.htm)

