

# 護衛マップデザインコンテスト

## 応募作品

マップ名：WATERFALL

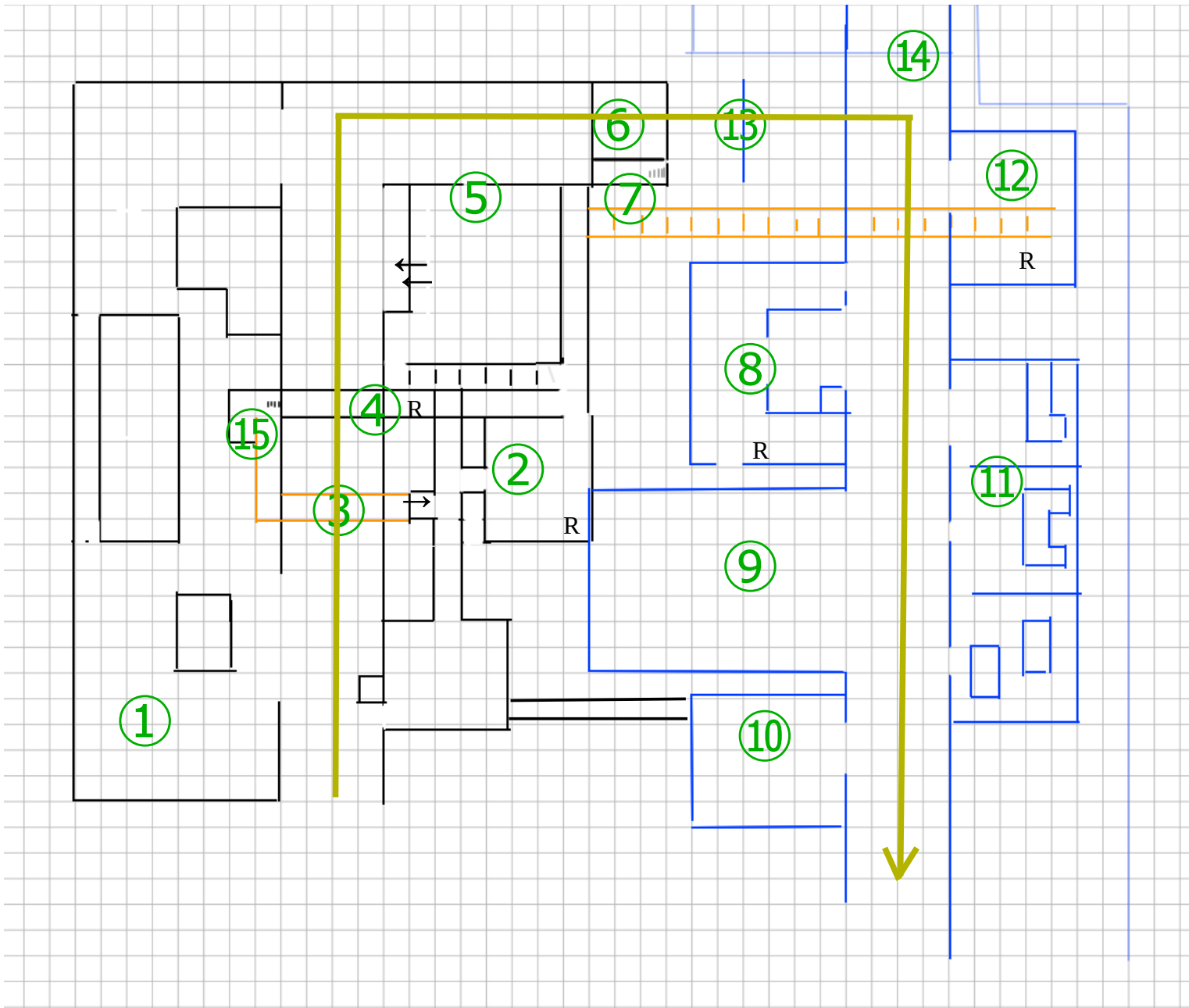


# コンセプト

- ・地下の秘密基地から地上の廃墟街へと戦車を護送する
- ・全二区間のマップ構成
- ・前半と後半で地下と地上とポイントがはっきりと移っていく
- ・主戦場移行のタイミングを上手く利用できるかが鍵
- ・地下は音が響くので、エレベーターの作動音などが聞こえやすい
- ・エレベーターや滝などのギミックが多く、どう生かすかがポイント
- ・今までにない高低差のある撃ちあいが行えるが、避けて通ることも可能
- ・裏取りがしやすく守備側が有利なマップで、スピーディーな展開が見込める
- ・想定クリア時間は8～10分

**作者：ひだるま**

# マップ



青線：地上部分

オレンジ線：地下通路

R:RGP

横線：階段

細かい横線：はしご

矢印：一方通行

# マップ説明

## 1 : 倉庫

NRF 第一リスポーン地点。広い場所なので敵味方入り乱れやすく、全体状況の把握が必要

## 2 : 待機部屋

EU 第一リスポーン地点。(※マップでは直接回廊に通じてるように見えますが、通じてるのは制御室1階です)

## 3 : 地下通路

EU 側からの裏取り通路。一方通行なので EU 有利。NRF 側は常に注意する必要がある。

## 4 : 天井通路

RPG 前後に打ちやすい場所だが、両脇が金網なので狙われやすい。いくつかある荷物の影にかくれながら戦車の破壊を狙いたい。はしごにも注意が必要。

## 5 : 制御室

制御盤に乗ることで、NRF 側からの一方通行。RPG での主攻撃場所になると予想される。最初はガラス張りになっている。階段を上ると回廊に通じ、南側からは天井通路に通じる。また、EU 側第二リスポーン地点。

## 6 : 戦車搬入エレベーター

このマップのキーポイント。エレベーター内オールクリアボタンにより、作動する。その時点で第二リスポーンへ切り替わる。地上に着いたところで開閉ボタンにより出口が開く。出入り口や床が金網で銃弾は通すが RGP は戦車まで通さない。開くボタンを押すタイミングが鍵。入り口が倒れることでその先の滝つぼに橋がかかる。床も金網なので地下と地上での撃ち合いが行える

## 7 : 人用エレベーター

エレベーター内のはしごでエレベーターの上にも乗ったまま地上に行け、上手く使えばエレベーター前で待ち構えてる相手の虚を突け有利に戦える。

## 8 : 豪邸

NRF 第二リスポーン地点。中庭の犬小屋は人が入れるくらい大きい。2階建て

## 9 : 駐車場

開けた場所だが何台か廃車がとまっていて、ある程度身をかかすことが可能。

## 10 : 雑居ビル

第二リスポンでオールクリア情報が送られると、地下からエレベーターが使えるようになる。2 回への階段は瓦礫で通れない

## 11 : 商店街

カウンターや棚などの障害物が多く、裏からも入れることから進行しやすポイントでもあり、注意が必要なポイントでもある

## 12 : 民家

エレベーターから出てきた戦車を狙う場所。屋上あり。第二リスポンになると、地下からの階段が民家へと通じる使えるようになるが、長い階段なので時間をかけても使うかどうか判断が問われる。SR に狙われやすいので障害物をいくつか置いておくと良さそうです。

## 13 : 滝

エレベーターを開くと滝越しの撃ちあいになる。滝はオーバーハングしていて、処理がめんどくさい部分が見えづらい。また、滝つぼは光源的に暗い穴の中におちていくので、処理の難しい水はね部分を暗闇の彼方へ流し込む。

## 14 : キープアウトゾーン

いくつかマンホールがあり、滝から流れた暗渠の音が聞こえる

## 15 : 倉庫事務室

地下通路にも、はしごから天井通路にもいける最重要ポイント。ここを死守するのが EU の最初の作戦になると思われる。