

[スライド2]

AVA の護衛マップに限らず、爆破マップなどさまざまなマップを見ても日本らしいマップがないように思えます。元は韓国のゲームなので、仕方ないとおもいますが、近年和風ととれる武器が増えているなかで寂しく感じます。なので私は、日本らしく戦車を運びやすいということを考え、江戸時代のような雰囲気マップはどうかと考えました。京都の町並みは碁盤状になっているように見えたり、近年より区画整備はしっかりされていたように思います。そのような点より和風、そして江戸時代のような雰囲気が護衛に向いているのではとおもいました。

[スライド3]

しかし、攻めるほうは楽だと思いましたが、守るほうはどうでしょうか。高い建物がないのもありますが、RPG のボックスをおく場所も悩みどころでした。プラスして、江戸時代と一つとったとしても、人が住んでいるようなところは、平屋造り途中途中で旅館や店があったとしても景色が変わらないと思いました。

[スライド4]

そこで私が考えついたのが、第一突破点までは民家や旅館などが建ち並んでいる、第一から第二突破点までは武家造り、そしてゴール地点は安土城や大阪城などの大きな城ということを考えつきました。以上のような造りであれば、次々と景色が変わっていくおもしろいマップになるのではないかと思います。

[スライド5]

以上のことから私が考えたマップの全体図としては、この通りです。お手持ちの資料に載っているので次の見所の説明とあわせご覧ください。

[スライド6]

まず①からです。この地点は平屋作りであるという考えであるので屋根が低いと予想されます。なので、屋根に登れたりできればおもしろいのではないかと思います。②は抜け道なのですが、この抜け道を通らねば、①の屋根の上に上れない作りにすれば、屋根に登って敵が殺せないなどという意見が出ないのではないかと思います。③は少し高い建物なのですが、その建物の上に登っていくものが見え、外から倒せたりすれば、おもしろいのではないかと思います。④は護衛マップどれもが第3通過がとても難しいと思います。なのでこのマップは第2を見所とし、この地点を突破できれば、あとは少し簡単にしたらいいと思います。簡単過ぎてもおもしろくないですが…（笑）⑤この場所は、攻め側の最後のリスなのですが、建物の中はきれいな作りであって欲しいと思います。お城前場なので…⑥は守り側最後のリスであり、お城です。この建物でRPGやSRなどができればと思います。しかし、たくさんいてしまったら攻め側がフルボッコにされて萎えてしまったりやなので、RPGとSRの数の制限を入れることができればおもしろいと思います。そして⑦なのですが、ラス角で、お城が目の前に迫ってきているところです。ここでたくさんの戦闘が行われるとおもいますが、その中で視界を遮って、角待ちや飛び出しなどがあ

ってもおもしろいのではないかと思います。

[スライド7]

しかし、考えついたが、ゲームの中で立体的に作っていく中で難しいかなと考えた部分としては、平屋の屋根の上に登れたり、登った屋根の上から RPG を撃つこと、そして、従来通りの偵察支援ではおもしろくないので、偵察支援が城のほうから行われ、殿様のような声で「ここじゃ」や「ちこうよれ」など殿様らしいさまざまな声かけられるという点でした。

[スライド8]

逆に、マップを作成してこんなことが起こったらおもしろいのではないかと考えたのが、家と家の隙間を通れる用にして、抜け道としたり、城に近くなるにつれて、忍者みたいな人を出没させて、殺傷能力のない手裏剣などを放って脅かしたりなどがありました。

[スライド9]

すべてのまとめとして、現在 AVA に実装されている武器で江戸時代に似合いそうな武器が数多く存在しています。そんな武器が似合うマップができればもっと AVA のスクリーンショットが増えたり、護衛が発展していくのではないかなと勝手ながらに思っています。