

# 護衛マップデザイン コンテスト

Y4MäDä★ℒ.\*

# 日本らしさを全面に

- AVAは元々韓国で開発されたもののため、**日本**を感じられるものが少ない(マップに関してではない)
- 護衛を簡単に考えると、護衛は攻め側は戦車を進めて守る側は戦車を壊すというもの
- **江戸時代の町並み**は直線で作られているものが多い
- ＝護衛に向いているのでは・・・？

# しかし、PGMなどを撃つのに

- しかし、江戸時代の建物は一階建て、平屋作りが多いイメージ
- 高い所からや隠れながらRPGで壊すのは難しいのではないか
- 全部が平屋作りなら景色がほとんど変わらずにおもしろくないのでは



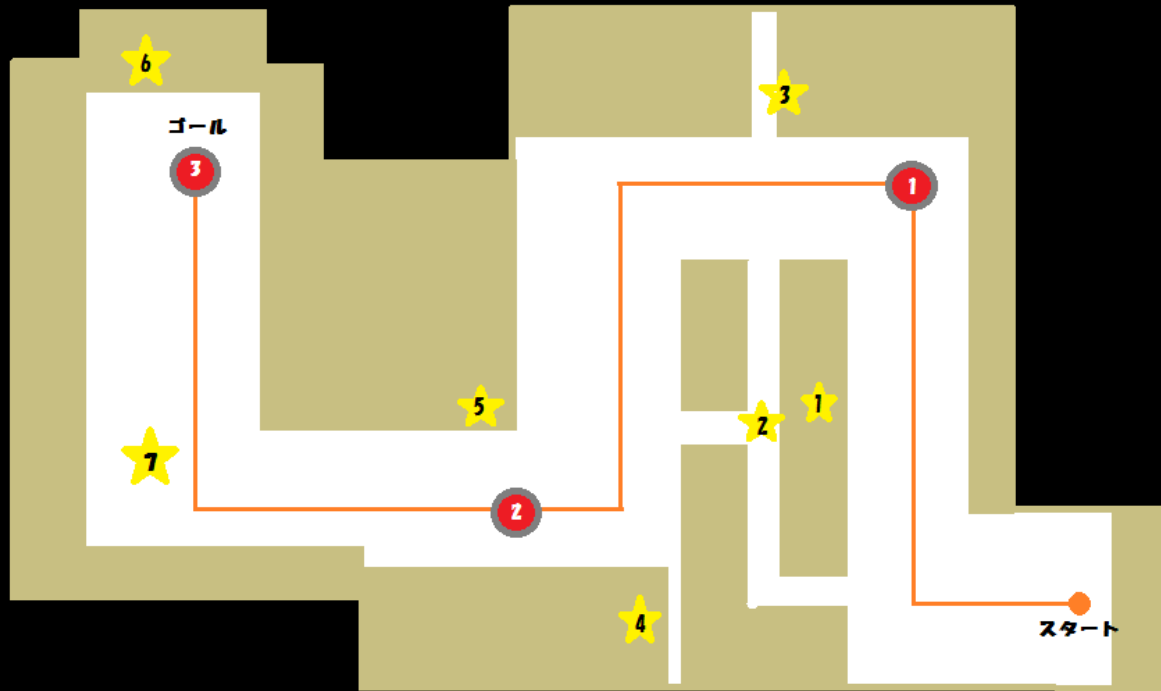
# そこで考えつuitaのが

- マップの前半(第一突破点)までは平屋造り
- 第二突破点までは武家造り
- そしてゴールまでは安土城や大阪城などの城を彷彿とされる造り

以上のようにできれば次々に景色が変わっていく  
おもしろいマップにできるのではないか



# マップ構造について



# マップ説明

マップ場所	説明
①	屋根の上に登れ、上からRPGやSRを撃つことができる。 また、第一突破あとには、RPGBOXが消滅し、セミスナ1本が存在
②	通り道がある。EU側NRF側どちら側からも利用でき、裏取りにも利用できる。 横から撃つだけでなく通り道に屋根に登れるはしごがある。
③	リス封じが使用できるが、外からは丸見えなので、利点はない。 しかし、建物の2階にいる人を見ることができるので、RPG封じには有効
④	武家屋敷がたくさんみられる場所。第2突破前の難関ポジにしたい。 塀などを盾に交戦などができれば...しかしその塀もRPG一発で破壊
⑤	第二突破後の攻め側のリス。第二突破前は守り側のリスとして活用。お城が見えてくるまでの最後の場所。きれいであってほしい
⑥	お城。お城からRPGやSRができればおもしろそう。 また、忍者が出現したりなどギミックがたくさん
⑦	戦車の通り道ではあるがラス角なので、たくさんの戦闘が起こると予想される地点。視界を遮るものなどを道ばたにおいてもおもしろいと思う。

# 難しい造りかと思われる部分

- 平屋造りの屋根の上に登れる
- 屋根の上からRPGを撃つことができる
- 偵察支援が城のほうから行われる(殿様のような声でここじゃみたいな声が聞こえる)

# 江戸時代イメージならではの

- 途中途中に抜け道など
- 城に近くなるにつれ、忍者みたいなものが登場殺傷能力がない脅かし程度の手裏剣などを放ってくる
- 押し戸ではなく襖のような引き戸

以上のようなデザインであれば、多くの人が楽しく遊べるのではないかと考える



## まとめとして

- 私の考えでは、実際運用していくなかで問題点が多いでてくることは承知です。しかし、**VSS katana**や**Ninja Edge**などの和風な武器が増えています。そのような武器が似合うマップができてくださればうれしいです。
- また、ゲーム人口は増えています。外国の人も多くいます。そして国際大会などたくさん開催されています。そんな場所でも日本をアピールできる一つのものとなってくればうれしいです。