

# 1 : コンセプト

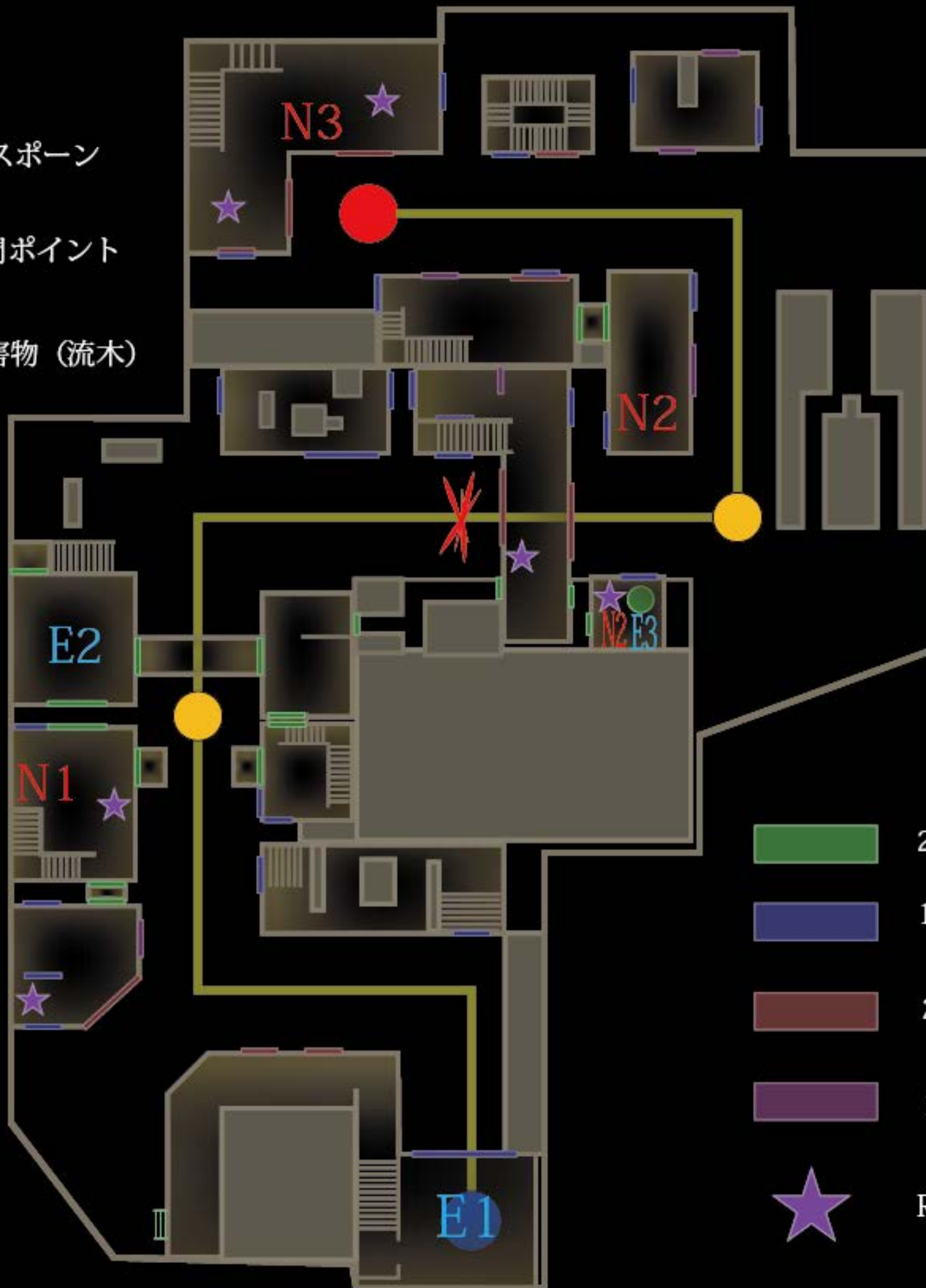
- ・ 全3 区間マップ構成
- ・ RPGが適切に配置されている (1 区間 2 つずつ)
- ・ EU、NRFともに不利有利な点がある構造
- ・ 既存のマップにはない移動加速ポイント有り
- ・ 戦車が通ると変化するポイント有り
- ・ 予想試合時間 1 4 分

川の流れる洞窟がコンセプトで地形構成

NE リスポーン

● 区間ポイント

✂ 障害物 (流木)



■ 2階の出入口

■ 1階の出入口

■ 2階の窓

■ 1階の窓

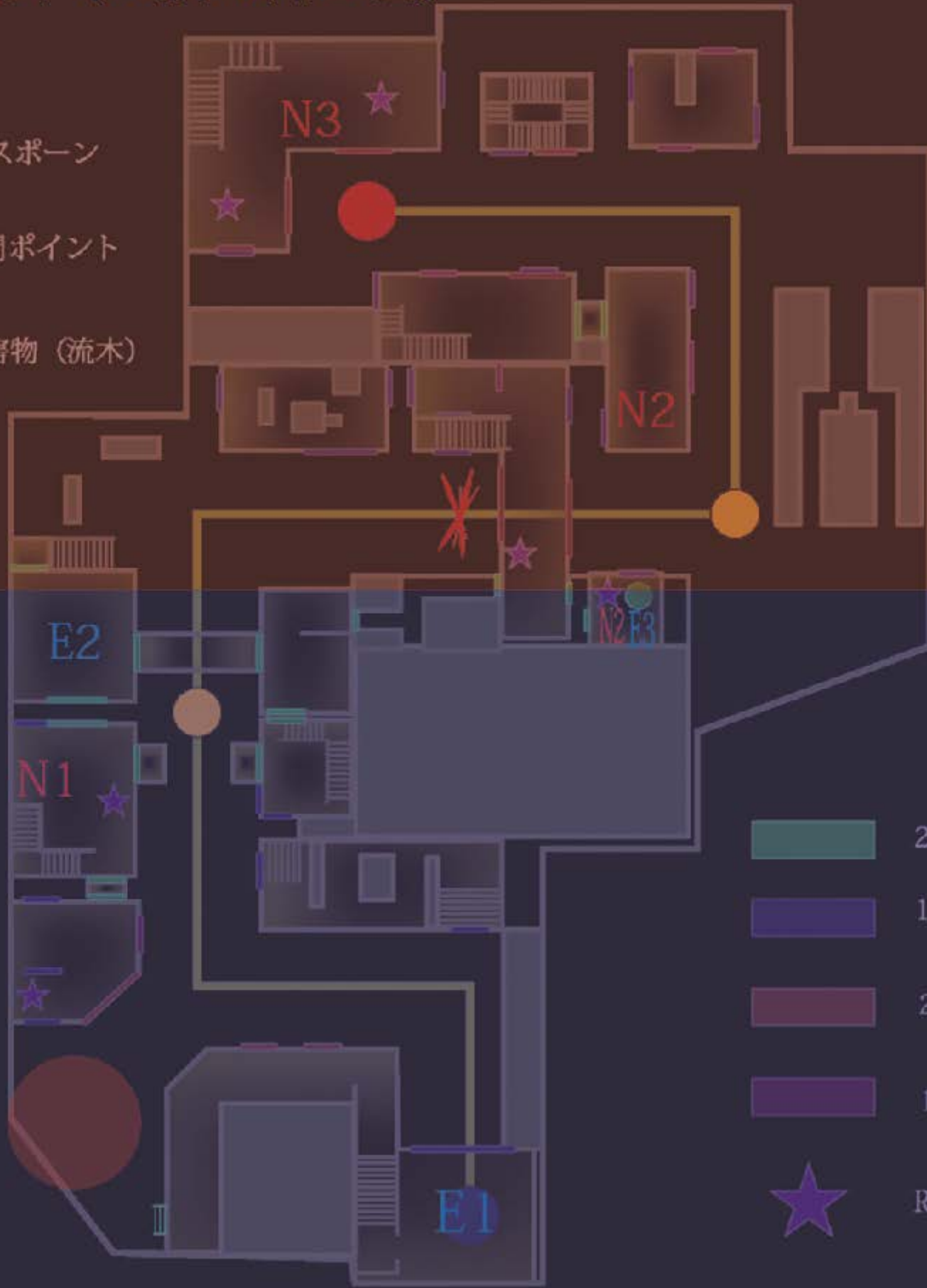
★ RPG

# 全体構造図（洞窟内外目安）

NE リスポーン

● 区間ポイント

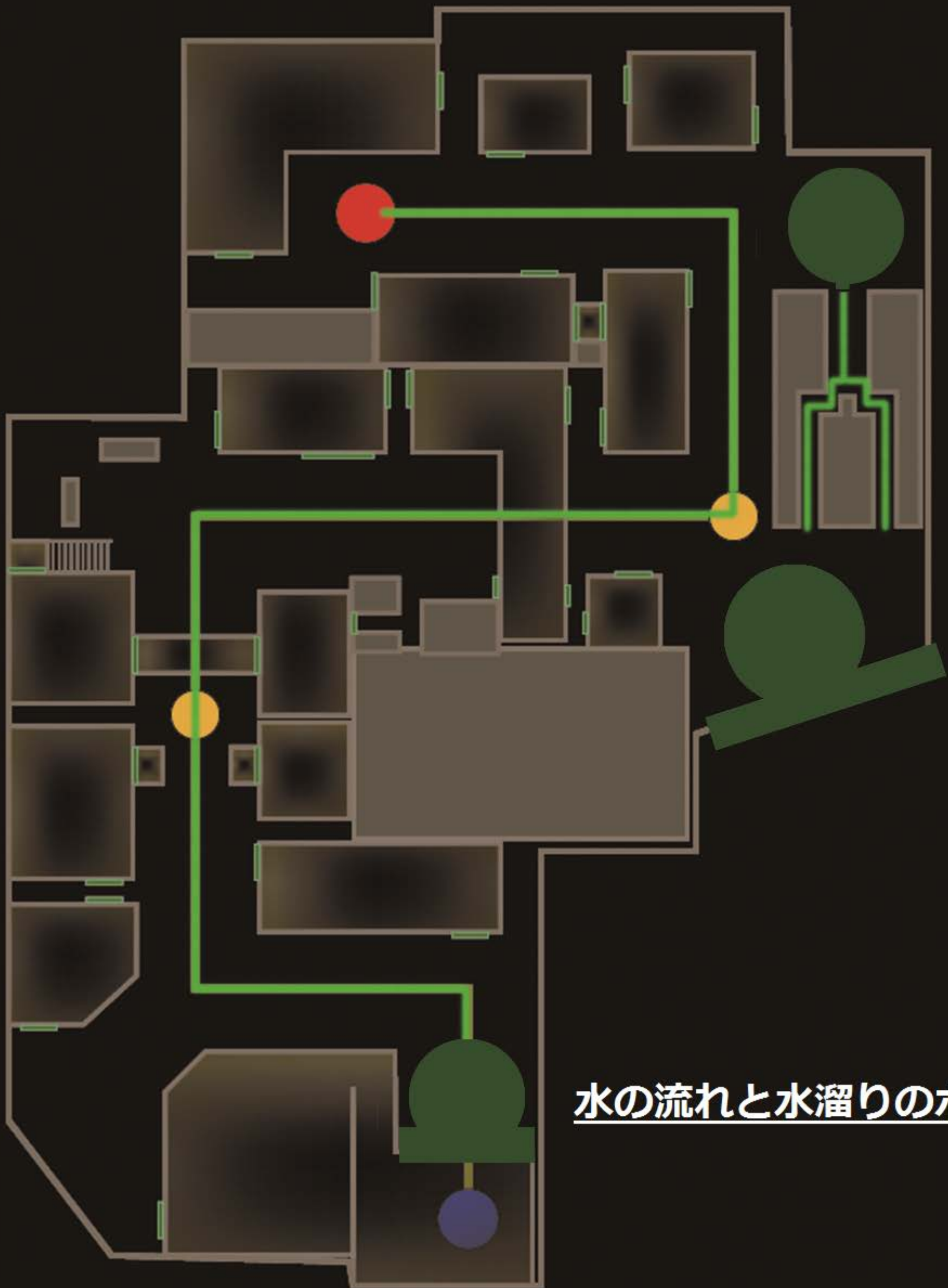
✂ 障害物（流木）



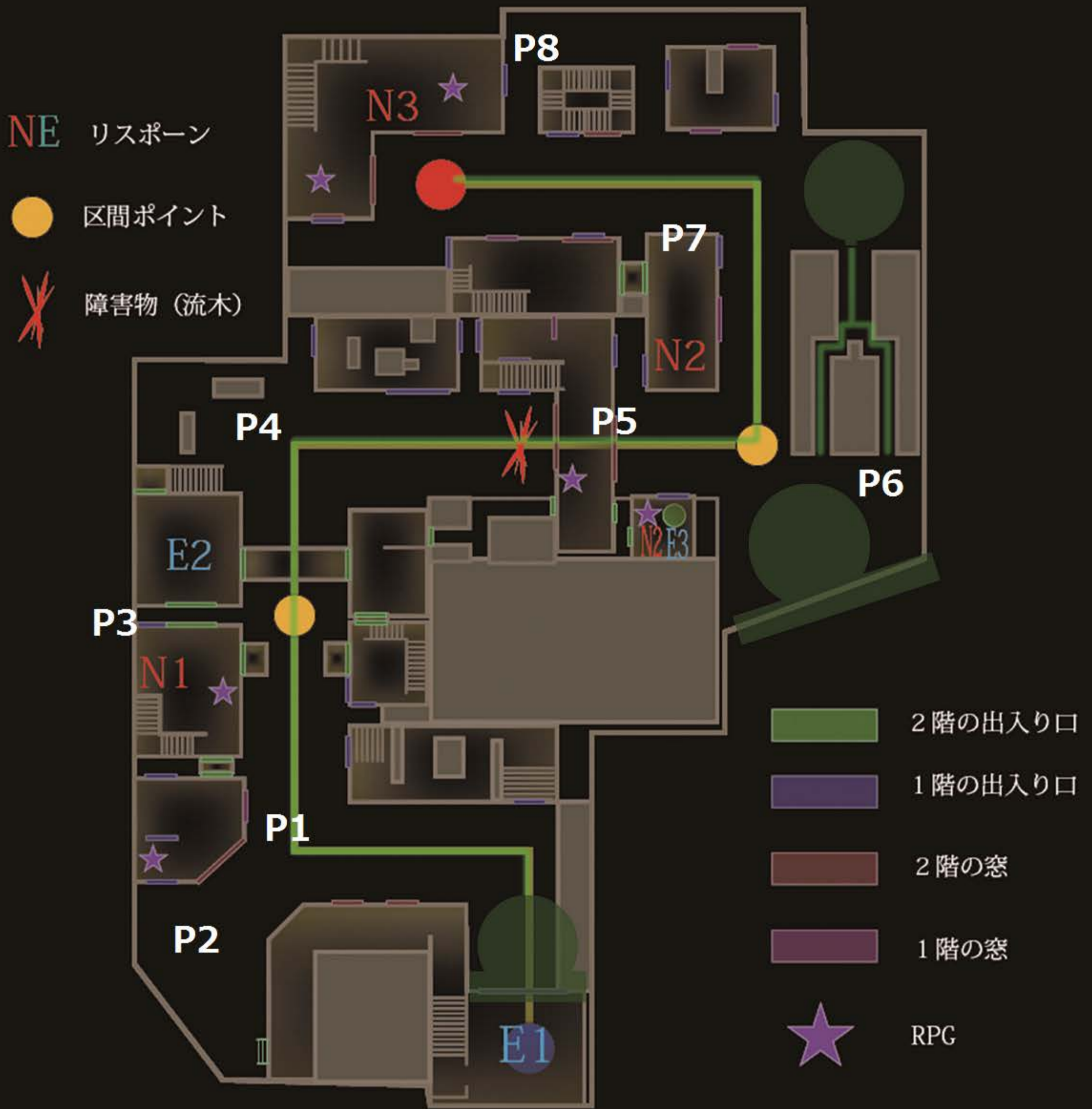
- 2階の出入り口
- 1階の出入り口
- 2階の窓
- 1階の窓
- ★ RPG

洞窟外

洞窟内



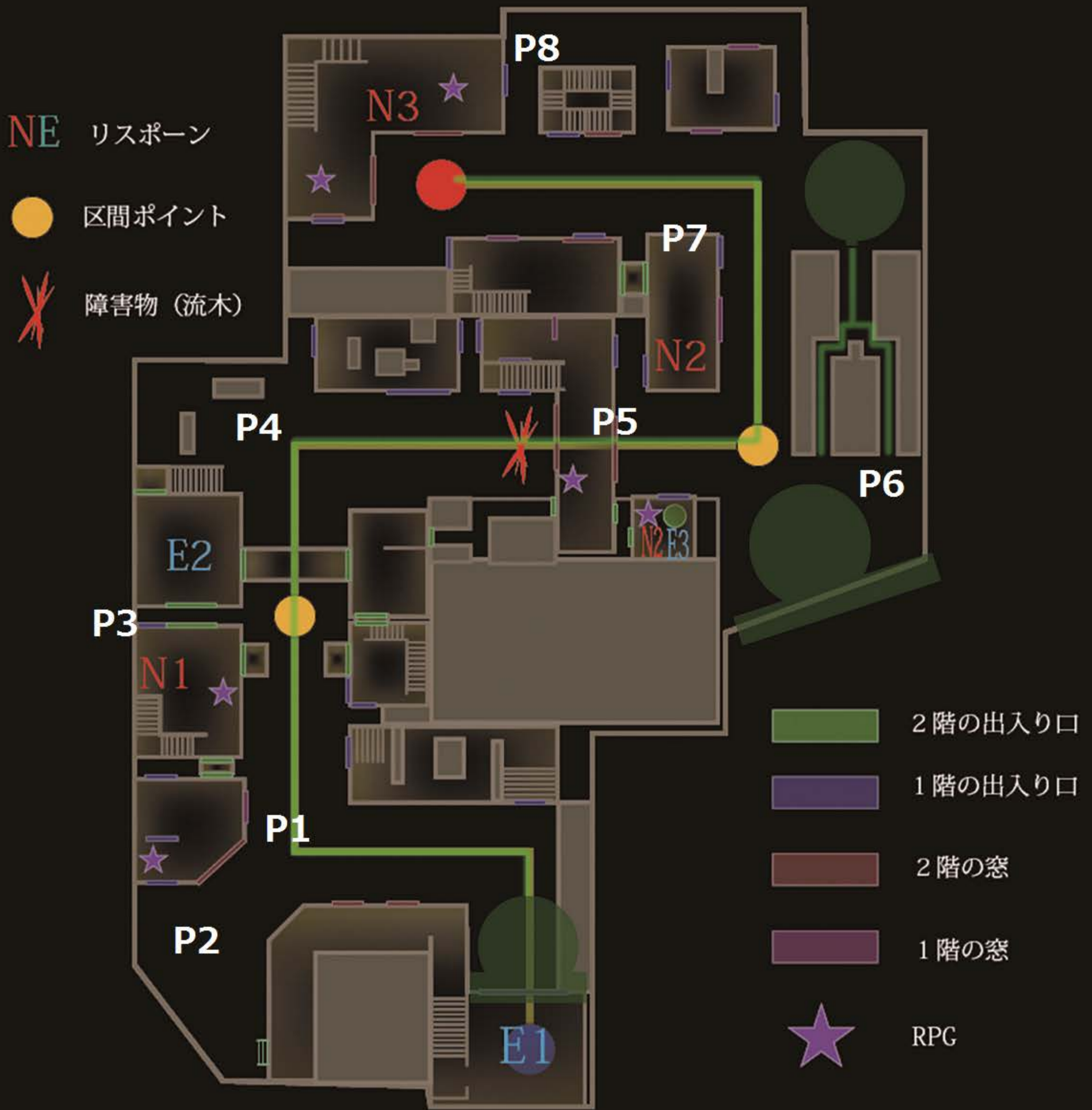
水の流れと水溜りのポイント



P1~P8までのポイントごとに別画像、文書にて説明



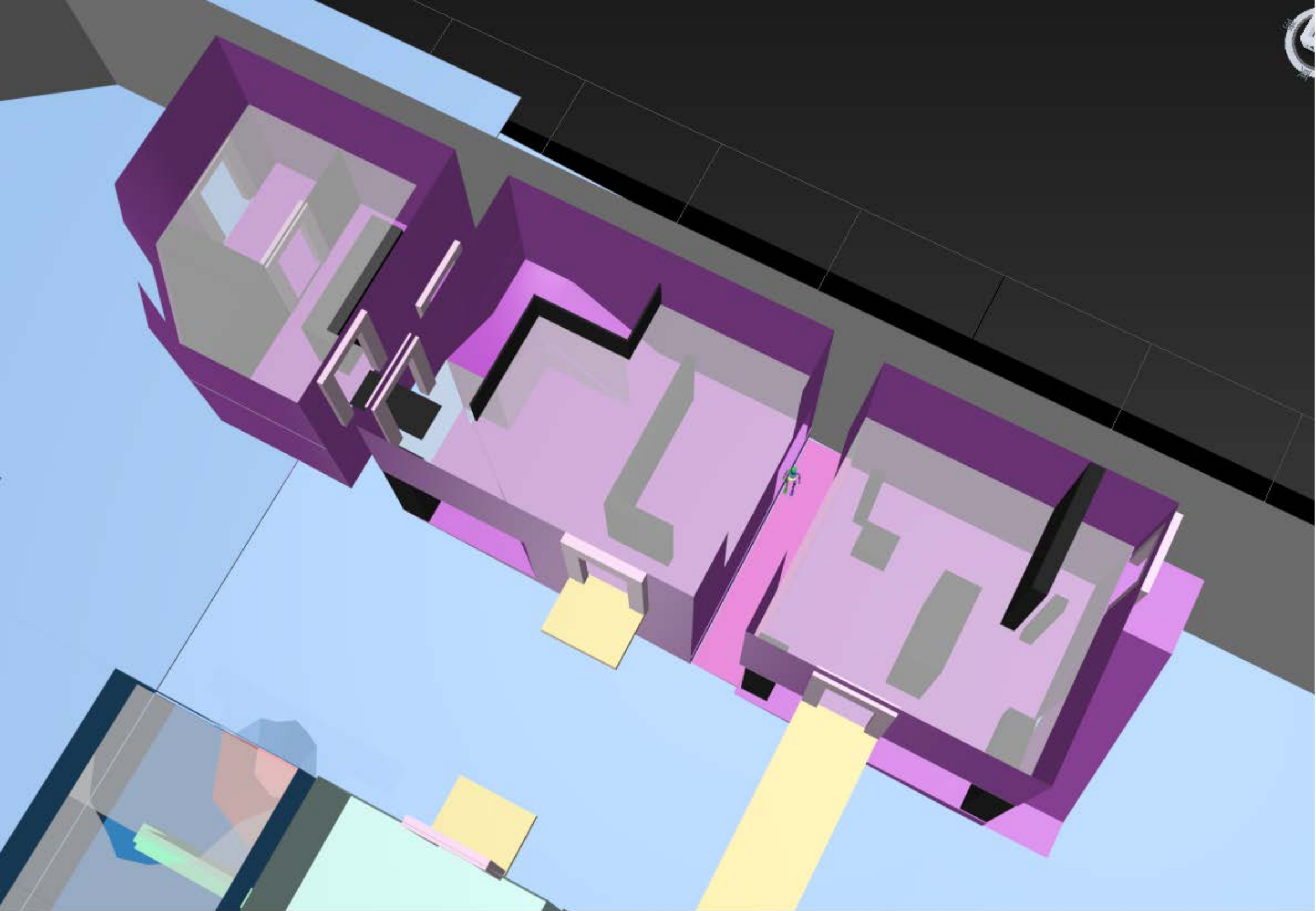
イメージ図



P1~P8までのポイントごとに別画像、文書にて説明



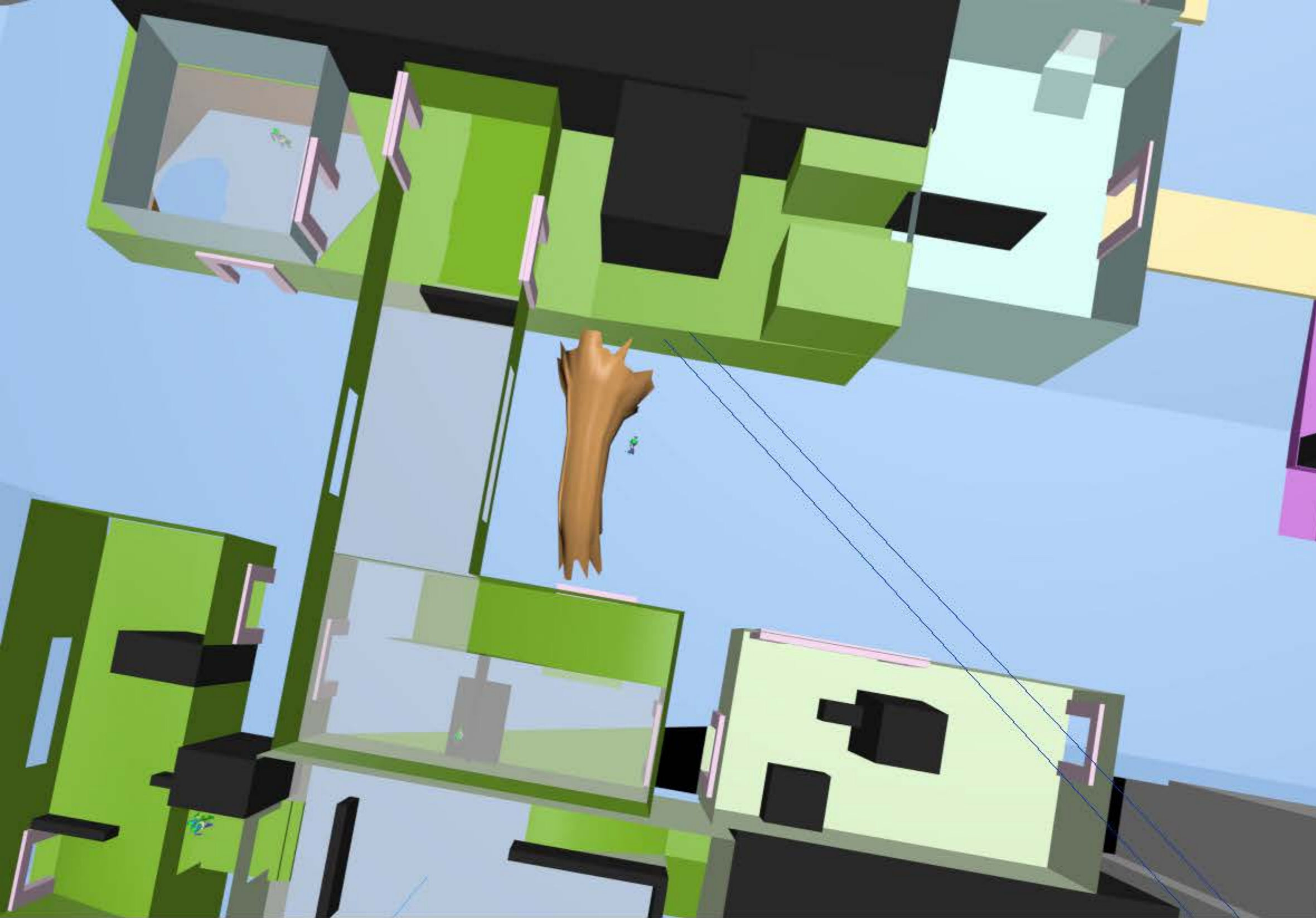




P3 3Dマップイメージ図



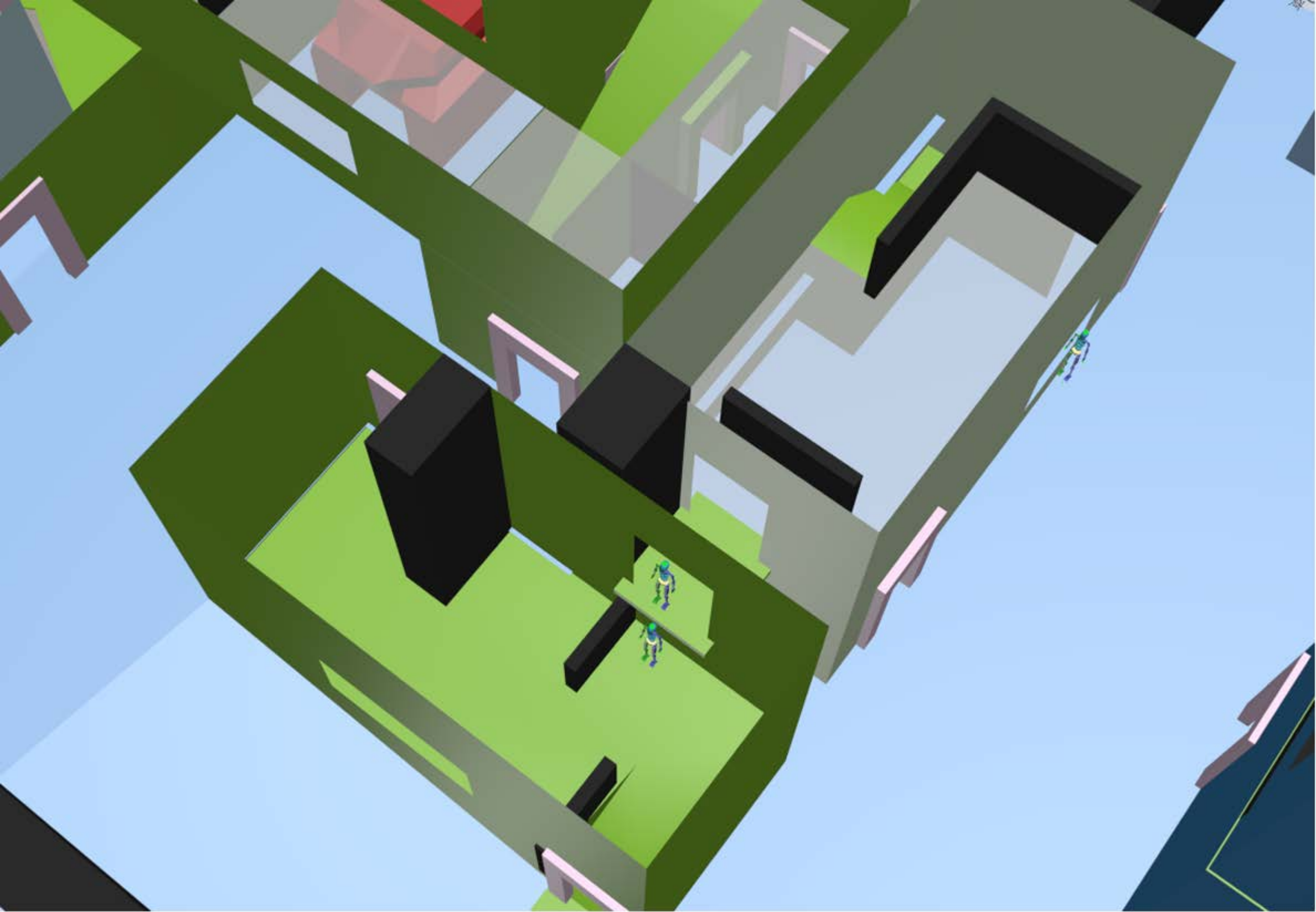
## P4 3Dマップイメージ図



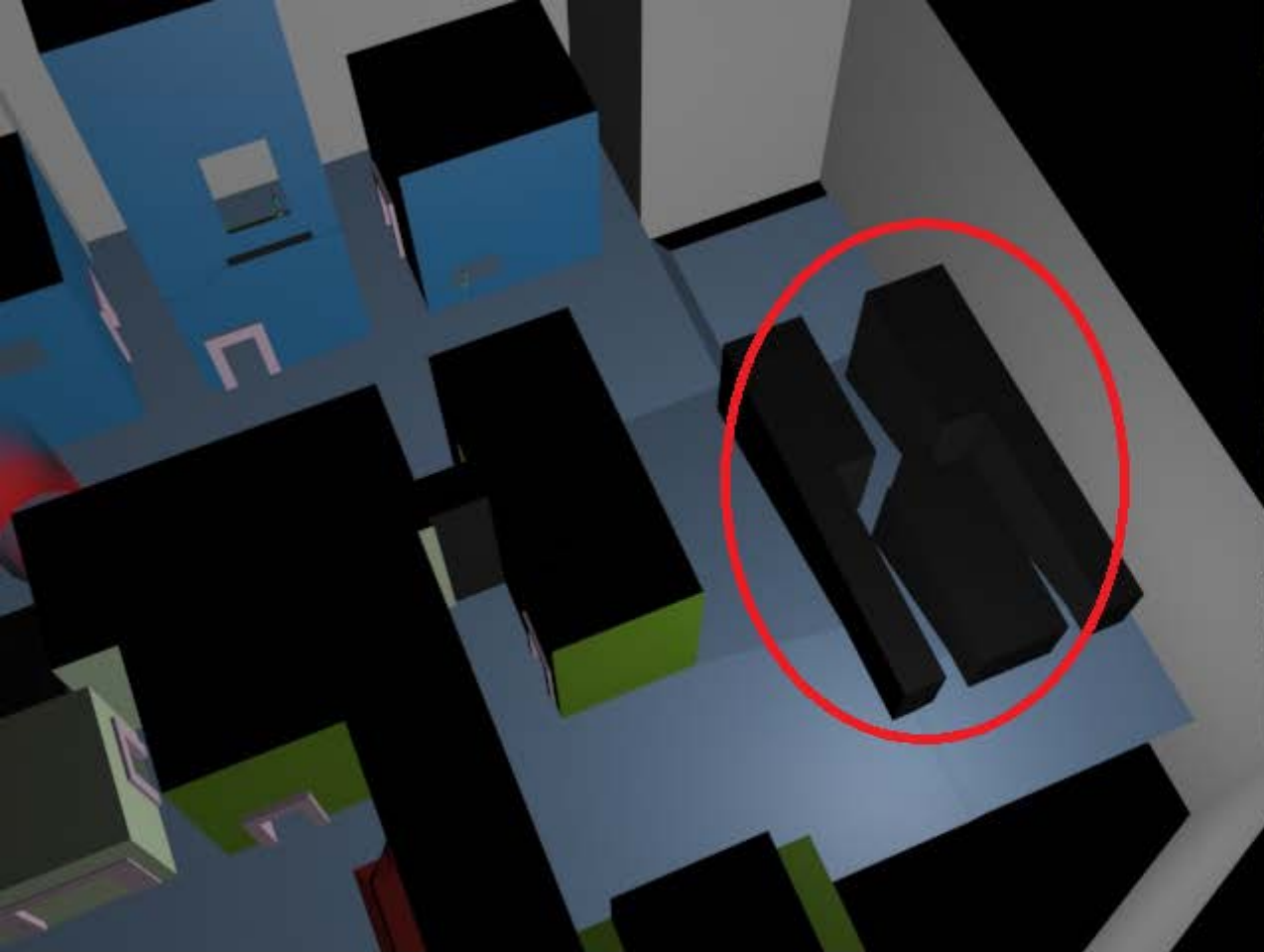
P5 3Dマップイメージ図



イメージ図

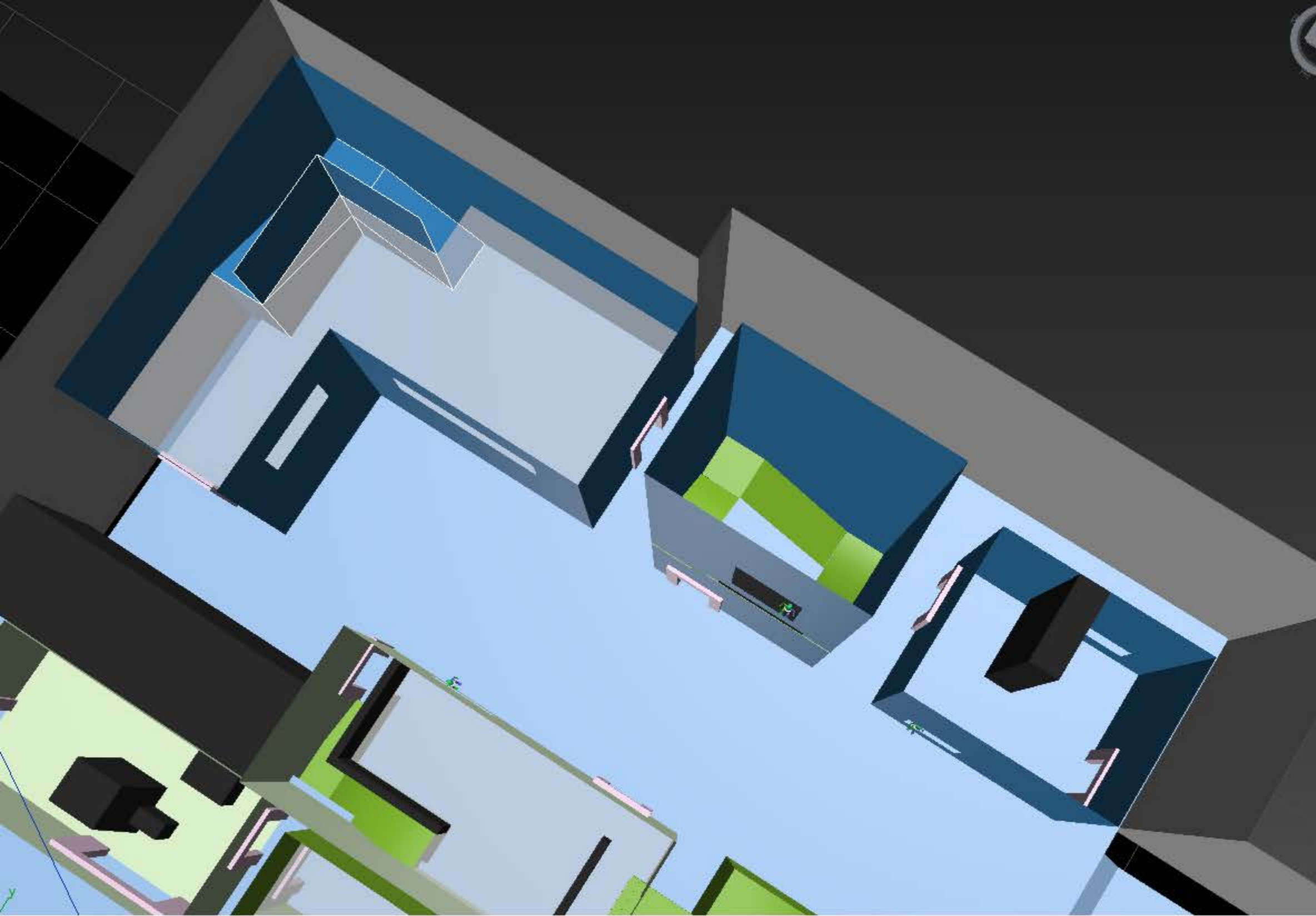


P7 3Dマップイメージ図



○イメージ図

P6 3Dマップイメージ図



イメージ図

# 詳細説明

※マップはスタート地点からゴール地点まで川が流れている

※スタート地点には滝があり滝をくぐってメインルートに出ることが出来る

P1	スタート地点（EU リスポーン地点）の中から隣の建物に入れる仕組みになっていて上の窓から NRF の RPG 射手を射撃可能 向かい側の建物は地下に入る仕組みで EU が 1 区間をクリアするために占領すべき
P2	「サンサンポイント」：EU がメインルートに出るところを NRF が射撃することが出来る しかし周りが薄暗い洞窟の中、このポイントは上が崩れ陽が入る仕組みになっているため、見つけやすい欠点も。
P3	NRF リスポーン地点及び RPG 射手ポイント。左の部屋の 2 階へは真ん中の部屋の 2 階からしか行けない構造なため NRF が有利だが、露出が多いため狙われやすい。
P4	傾斜がついている。
P5	流木があり戦車が通過するまではジャンプ、しゃがまなければメインルートは通れない。戦車通過後は木が折れてなくなる。 右下の建物は EU が 2 区間をクリアするために占領すべき場所。
P6	水流が強くこの区間は足が速くなる。（逆走時は遅くなる）EU 側から入り、NRF 側に出る所が 1 つになるため、NRF 側は迎撃可能。 EU 側入り口付近には、滝がありメインルートも滝の水しぶきで見えにくくなっている。 メインルートも傾斜がついている。
P7	隣の建物の 2 階から繋がっていて、NRF 側が有利な作りになっている。 EU 側からはメインルートに出なければ隣の建物に入ることは出来ない
P8	ゴール地点及び NRF 最終リスポーン地点。裏道を通り一気に攻め込むことが出来る EU 側と、建物をつたって回り道できる NRF 側どちらも責め、守り易い構造。 また、お互いを迎撃できる構造になっている。