

ゲームルールについての説明です。

Deathmatch(デスマッチ)

ルール

最大16人でのバトルロイヤル。

味方はいない。自分以外の全ての機体が敵。

KillやAssistするとポイントが入り、破壊されるとポイントが減る。

タイムアップの時点で獲得しているポイントによって順位が付き、3位以内に入れば勝利とみなされる。

ちなみに、倒した相手のランクが高いほど、得られるポイントも多い。

下位の相手を何度も倒すより、常に1位や2位の敵を狙い続けたほうがポイントを稼ぎやすい(返り討ちにあう危険性も増えるが)。

TeamDeathmatch(チームデスマッチ)

ルール

最大16人(8vs8)のチーム戦。

敵味方に分かれて戦う。

Deathmatchと同様、KillやAssistするとポイントが入り、破壊されるとポイントが減る。

タイムアップ時点でチームメンバーのポイントの合計によって勝敗が決まる。

TerritoryContrl(テリトリーコントロール)

ルール

最大16人(8vs8)でのチーム領地奪取戦。

自軍ベーステリトリー1箇所 敵軍ベーステリトリー1箇所 中立テリトリー2~5箇所 のテリトリー(領地)を奪いあう。

敵または中立の領地内にいると自動で占領が開始され、占領バーが最大になると自軍の領地となり

占領した時点と占領を維持している(30秒ごと)とポイントが入る。

ベーステリトリーを2箇所占領しても勝ちとなる。

滅多に起こらないがタイムアップ時に自軍テリトリーが1箇所もない場合は負けとなる。

- ・ 占領ポイント380取得でポイントに関してはほぼ勝ち確定、それ以下はDrawの可能性も有る。(face off, underground cityを除く)

LastStand(ラストスタンド)

ルール

最大8人で行う対NPC戦。

自軍のテリトリーが初期から2箇所あり、敵NPCから防衛する。

(1箇所は固定で残り1箇所は毎回ランダムで決まる = 遠いとき、近いときがある)

制限時間までベーステリトリーを守り抜けば勝利となる。

ベーステリトリーを1箇所でも占領されてしまうとゲームオーバー。

マップのどこかにあるenemy outpost(スペル違うかも...)を破壊するとボーナスポイントが入る。

空を飛んでいる飛行機、どこかに潜む敵(名称忘れ)を倒すことでもボーナスポイントが入る。

また、このルールに限り機体を全回復するスキルが無条件で誰でも使用する事ができる(デフォルトで5キー)

CaptureTheFlag(キャプチャーザフラッグ)

ルール

最大16人(8vs8)でのチーム旗奪取戦。(8分間)

相手の陣地に突っ込んでいき、敵軍の旗を強奪して自軍の拠点まで持ち帰る。

【勝敗】

自軍のベースに自軍の旗がある状態で、敵軍の旗を奪ってきてベースに持ち込むと1ポイント獲得。

ベースに自軍の旗がないと、敵軍の旗をベースに持ち込んでもカウントされない。

タイムアップの時点で多くポイントを獲得しているチームが勝ち。

【旗について】

旗を持った人は歩くスピードが30%、ダッシュが35%、最大ENが50%減少。

旗を持った人が破壊されるとその場に旗が落ちる。

それが自軍の旗であれば、回収した瞬間に旗がベースに戻る。

敵軍の旗の場合は、回収した人が旗持ちになって、引き続き敵から追われる役になる。

なお、誰も旗を拾わない場合は、一定時間(5~10秒?)で所属ベースに自動で戻る。

【中立テリトリー】

自軍のベースと敵軍のベースの間には数箇所「中立テリトリー」があり、ここを占領することでそこからリスポーンしたり、付近の緑色の泉で回復したりすることができる。

また、中立テリトリー付近には時折NPCが現れ、占領しているチームを支援してくれる。

-
- CaptureTheFlag更新しました。訂正・追加箇所があれば頼みます。-- (Shoyu) 2008-03-08 23:07:15

名前

コメント

投稿

[すべてのコメントを見る](#)