

2chオリジナルルール

このページのオリジナルルールは [全て2chの当該スレからの転載及び旧2chルールの改訂版](#) です。
基本的な運営方法は、普通の部屋と変わりませんが、参加する場合には下記の基本方針に注意してください。

尚、このページは自分の考えたルールを発表する場ではないので、編集の際はご注意ください。

目次

- 2chオリジナルルール
- 基本方針 / ホストの心得
- オリジナルルール一覧
 - ケイドロ
 - ラグビー
 - ファットマン
 - バイオハザード
 - リアル版バイオハザード
 - ゾンビ鬼
 - ジ・エンド
 - アナルキーパー2nd
 - かくれんぼwithヴァンプ
- テンプレ
 - 2chTDMルール(例)

基本方針 / ホストの心得

部屋の基本的方針

- チーム間の人数を公平に
 - 人数が揃うまでは人待ち
 - 退出する時は周りに伝える
- 技量よりも **マナー重視**
 - 挨拶などの意思疎通を疎かにしないこと (挨拶はキーボード登録やPS3の変換辞書機能を使うと楽になります)
 - コナミ公式のマナー規約を守ること

部屋立ての基本方針

- 出来る限り、カスタムルール専用鯖で部屋を立てること (通常の対戦ルールに則らない場合は特に)
- コメント欄に **2chルールに準拠している旨を明記** する
 - 更にルールを変更する場合は、周知徹底すること
- 出来る限り、**パスワードをかけること**
 - パスはコメント欄に書くのが吉

ルールを知らない人の参入はトラブルの元 になるので対策を怠らないように！

オリジナルルール一覧

参考 : 旧MGOまとめWiki

ケイドロ

RESで警察(守り)と泥棒(攻め)に分かれて鬼ごっこ。
泥棒=13分 警察=12分からスタート。残り2分でゲーム終了。(試合時間は実質10分)
MGO1のルールと違って、色で役が決まらないので注意

ホストルール

RES、サイレントなし、チーム自動振り分けあり、チーム場所交代あり、時間13分、DPなし
武器制限=盾、mk2、book、ナイフ以外のすべてを制限

逮捕と捕虜(警察)

警察はCQCをかけるか、眠らせた相手をポンポンして起こしてあげたら逮捕(しゃがんで 押しっぱ)

ただし、ホフクでしか入れない場所(ポンポンしてあげられない場所)では眠らせただけで逮捕、逮捕したら必ず即座にALLチャットで「確保」と言うこと。(Fキー登録推奨)

逮捕と捕虜(泥棒)

泥棒は警察に逮捕されたら、盾を装備しながら捕虜待機場所に向かい、そこでおとなしくする。警察は盾の有無を見て「生きてる泥棒」か「捕虜待機場所に向かっている泥棒」かを判断する。生きてる泥棒が捕虜待機場所に隠れたり、盾を装備するのは厳禁。

ガーコ解放(泥棒)

泥棒は仲間が1人以上捕まってる場合、ガーコを入手することで仲間を解放可能。誰かがガーコを入手したら確保された泥棒は全員逃げることができる。ガーコを入手した泥棒はその場にガーコを捨てること(アイテム欄でガーコを出してxボタン)捕虜が1人もいない状態(警察が「確保」を言っていない状態)でガーコを入手することは厳禁。CQCをかけられた後の起き上がりなどで、不正にガーコを入手してしまった場合は即座にALLチャットで「今のなし!」と報告すること。

ガーコ解放(警察)

「 にガーコを奪われた! 」とメッセージが出たら警察はその場で10秒ホフク待機。ただし、直前に眠らせた泥棒がいる場合は起こしてあげてから、ホフクに入ること。ガーコ入手直前の泥棒をスタンさせた場合、引きずってからポンポンすること。Ver1.10からガーコの位置がリセットされる時間が2分になり、戻るときにメッセージが出るようになったので **このメッセージを泥棒のガーコ奪取と間違えないように注意!**

攻撃や装備について

警察: Mk2(麻醉銃)、CQC、ENVG
泥棒: ダンボール(BM3によるアタックは不可)、エロ本、ローリング、ENVG、ドラムカン
警察は移動手段としてローリングを使うのは可。泥棒に当てるのは不可。ドラムカンの所有はどちらも可。警察は使用不可。泥棒は使用は可だが、アタックは不可。

勝利条件

警察は制限時間中に、泥棒を全員捕まえたら勝ち。
泥棒は制限時間が過ぎて(残り2分)、1人でも捕まってない泥棒がいれば勝ち。
勝ち負けが決まったら全員ガーコ前に集合、ザックリ殺タイム。

捕虜待機場所について

BB: ガーコ付近の小屋の中
MM: ガーコ付近の砂袋に隣接して待機
AA: ガーコの真下の廃墟部屋
UU: ガーコ東の芝生
GG(ガーコがA3のとき): ガーコ付近の車の中
GG(ガーコがA1のとき): ガーコ付近の西塔の角
VV(ガーコがどちらでも): ガーコ付近の銃座・砂袋の内側
CC: ガーコの真下の部屋のテーブル2つの上
TT: ガーコそばの短い階段の上
FF: A3にある丘の上
SS: ガーコそばにあるトラックの荷台
WW: ガーコの1つ東の小部屋の奥(入り口付近は生きてる泥棒専用)
HH: ガーコそばの玄関の上(2Fから乗る)
OO: A3の袋小路になってる通路
RR: ガーコ北にある建物の西側のヘコミ

TTとRRの水路について

泥棒は水路を進む場合、ましてやそこに留まる場合は死を覚悟すること。特に泳ぐことしかできない水路、あるいはホフクでしか入れない水路で眠らされると死確定。警察はポンポンできる浅い水路で泥棒を眠らせた場合は最優先で起こしてあげること。そのさい泥棒はコントローラをブンブン振ってo2ゲージの減少速度を落さないでダメージを食らいます。

- ちなみにケイドロはドロケイと呼ばれることがある(ドロケイと呼ばれることが多いかもしれない)

ラグビー

素手のみのCAP

武器の使用禁止

CQC、パンチキック、ローリングのみ。

基本的にCAPと変わらないです。

ただし、素手しか使ってはいけません。使うターゲットは一つだけ(前作との関係上、ケロタンを使った方がわかりやすいと思われる)。ほとんどの場合サドンデスで勝負が決まるため、時間が長いと面白くない。よって、時間は1~3分で設定するとよい。各ステージ2本先取くらいがちょうどよい。

気絶している仲間をなるべく復活させると、有利に試合が展開できる(スキル「クイックリカバリー」が重要になってくる)
ガンガントライすべし!!

ファットマン

スネークがしかけたクレイモアを狙撃区域から出ずに見つけ出し、破壊するゲーム。
スネーク以外は全員赤に入る。(開始後にチームチェンジ)

ホストルール(ホストだけ読もう)

SNE、時間30分、FFなし、10名以下、スネーク殺害回数1、チーム自動振り分けなし
チーム場所交代なし、アイドルキックなし、武器制限 = サポートのみクレイモア以外をすべて制限。

スネークのクレイモア設置フェイズ

赤チームは拠点にクレイモアを捨てて、全員コネクト。狙撃区域へ移動して匍匐待機。

- ・移動中orヒマなうちに狙撃区域から見えるドラムカンをすべて破壊。

スネークは狙撃区域から主観で見える位置のどこかにクレイモアを合計で6個仕掛ける。

- ・同時に持てるクレイモアは3個まで、3個設置した後もう1つ捨てること。
- ・設置中はなるたけ透明で動き回ること(匍匐は時間がかかるのでしゃがみ移動くらいで)
- ・誰かがアウェアネスを持ってると狙撃区域に近すぎるクレイモアはバレやすいので注意。
- ・複数が連鎖爆発するような位置には仕掛けないこと。
- ・狙撃区域内への設置は不可

設置が終わったらENVGを入手して、狙撃区域に来て作戦完了を告げる。
それからギリギリ過ぎずに最も近いキリのいい時間が開始時間。

赤チームのクレイモア破壊フェイズ

赤チームは狙撃区域から出ずに(降りずに)クレイモアを銃器で破壊する。

クレイモア破壊に用いる武器はプライマリとセカンダリなら自由

1個破壊するごとに破壊した人が「自分が破壊した個数」をチャットで報告。

スネークの勝利条件

開始から10分が経過して、1個以上クレイモアが残っていれば勝利。

赤チームは狙撃区域から出ずに、スネークだけがドラムカンかぶって

見つけられなかったクレイモアのそばに行き、赤チーム全員に正解を教えます。

(このとき、勝手に破壊しないこと。あなたが確認できても全員が確認できたとは限りません。)
すべての正解発表が終わったら目についたヤツを3人眠らせてドックタグ入手。赤は抵抗不可。

赤チームの勝利条件

10分以内にチーム全員で合計6個破壊し切れたら勝ち。

一番多く破壊した人(破壊数同点の人がいるなら空気読め)がHSでスネークを3000死つ

(次戦開始後に前スネークは赤にチームチェンジ)

その他

途中入場者は勝手に移動せずに空気読んでスネークの誘導を待つこと。

赤チームは狙撃区域から誤って落下した場合、速やかに戻る。

味方同士やスネークの、スネークへの攻撃は空気を読んでる限り自由。

ENVGはスネークが所有すること。赤チームが使用するのは厳禁。

スネークはバレないようにクレイモアの方ばかりは見ないでください。

(ただし、残り位置がどこなのかは把握しておくこと)

MAPと狙撃区域

MM：東側の狙撃台、および隣のビルのベランダ

AA：北側廃墟2F(階段、およびハシゴに足をかけるのは不可)

UU：体育館の上、および赤ビルに伸びてる通路まで(赤ビルへのハシゴを上るのは不可)

GG：シャゴホット格納庫最上階、およびそこからいける屋上外周

(西塔屋上は不可、格納庫内の階段に足をかけるのは不可)

VV：鉄塔の上

バイオハザード

【概要】

生存者チームは生き残る事を、ゾンビチームは全ての生存者を倒す事が勝利条件となります

ルール・設定

TDM、チケットは20~25位に設定、制限時間は時間切れにならないように可能な限り長く設定

ゾンビチームと生存者チームは3:7位に人数調整をする

装備可能なスキルはCQCマスター1のみ

ゾンビチーム(赤チーム・人数多め)

[使用武器]スタンナイフのみ

・ゾンビ

[行動制限]走り・ローリングは禁止、移動は歩き・匍匐のみ(大きなダメージ受けたら匍匐にすると雰囲気ができる)
[その他]CQCスキルで拘束可(バイオで言う噛みつき攻撃)、相手をスタンさせたらナイフで殺傷してよい

・ハンター

[出現条件]ゾンビチームの残チケット数5以下(ゾンビの中から3人程チャットで宣言して下さい)
[行動制限]常に走って移動可
[その他]生存者チームのLIFEが3分の1になっている場合はスタンナイフで気絶させてよい
(確認出来次第スタン ナイフ突きで首狩してよい、その方がハンターらしさができる)
その他は通常のゾンビと変わらず、ゾンビ役の人が兼務して下さい

生存者チーム(青チーム・人数少なめ)

[使用武器]M870(2発毎にリロード)、GSR(4発毎にリロード)、スタンナイフ(近距離で斬りのみ、スタン禁止)、グレネード
[行動制限]常に走って移動可
[その他]攻撃時はその場で静止する事(移動しながらの射撃・投擲は禁止)
照準はオートエイムのみ(主観・肩越し視点は禁止)、グレネードは連投禁止

リアル版バイオハザード

【概要】

生存者チームは生き残る事を、ゾンビチームは全ての生存者を倒す事が勝利条件となります

まず開始時に洋館事件で生き残ったSTARS 5人を選出する、それ以外は全部ゾンビとなります

参加人数が少ない場合それに応じてSTARSチームの人数も少なくなります「例」(2~3人)

生存者チームは建物に籠りトラップや武器を駆使してゾンビチームの襲撃を食い止めます

ルール、設定

TDM、チケットは20~99で好きに、

時間 5~7分、これは生存者チームの人数が少ない為、時間内生き残れば青の勝ちです

・ゾンビチーム、人数多め

CQCやナイフのみ、スキルはFMのみok

・生存者チーム、全ての武器、TRAPを使ってok

スキル制限も無し

ゾンビに殺された場合は速やかに赤チームに移動

ただしFFや落下で死んだ場合はスルーしてok

ゾンビ鬼

ルール RES

最初は鬼(ホストゾンビ)1人だけ、けど段々鬼が増えていく鬼ごっこ。プレイ時間は10分。
最初のブリーフィングで適当に1人の鬼を決め、その人だけが赤、他は全員青チームに。

共通設定

フレンドリーファイアー	×
武器制限	
武器制限設定	Mk.2,MAGAZINEのみ使用可
ルール設定	
制限時間	15分
DP	×

赤チーム(ゾンビ)

- ・ Mk.2か、CQCの直投げのみ攻撃可能。(MAGAZINE、ローリング、パンチキック、スキャンニングは不可)
- ・ 眠らせた相手をボンボンして起こしてあげたら感染。
 - 。ただし、ホフクでしか入れない場所(ボンボンしてあげられない場所)では眠らせただけで感染。

- ・ 感染ゾンビは人間を1人感染させると、青に戻ることができる。ホストゾンビは何人感染させてもゾンビのまま。
 - 人間に戻ったプレイヤーは青チームの拠点付近にリスポンする為、リスキルしないよう青拠点付近には近寄らない事、青チームも拠点付近での潜伏はしない事。

青チーム(人間)

- ・ ゾンビへの攻撃はMAGAZINEかローリングのみ。(Mk.2, CQC, パンチキックは不可)
- ・ ゾンビに感染された人間は、気絶から回復すると同時に赤にチームチェンジ。
 - 以降、赤チーム(ゾンビ)として活動する。ただし、誰か1人をゾンビにすればまた人間に戻る。
- ・ 赤にCQCをかけられたら(直投げ1発で)その時点で行動不可。素直にそのままの状態に赤にHSされるのを待つ。

勝利条件(ホストゾンビ)

- ・ 残り時間5分までに「赤チームの人数 > 青チームの人数」になったら勝ち。
 - 感染ゾンビが青チームを感染させても、**感染ゾンビ自身が青チームに戻る** 為赤チームの人数は-0なので注意。
 - ホストゾンビがスタート時と青チームを感染させた時に「@2」「@1」のようにカウントダウンするとわかり易い。
- ・ まずはホストゾンビが青にチームチェンジ。その後、全員でガーコに集合して **元ホストゾンビが赤全員を** ナイフでザックザク。
 - 「青(人間)が赤を殺す」、「赤が青を殺す」ではないので注意。

勝利条件(人間)

- ・ 残り時間5分の時点で、「赤チームの人数 > 青チームの人数」だったら勝ち。
- ・ 全員でガーコに集合して **青が赤全員を** ナイフでザックザク。

勝利条件(感染ゾンビ)

- ・ 勝利することはできません。ホストゾンビが勝っても、人間が勝っても、必ず殺されます。
- ・ 殺されない方法はただ1つ。誰かを感染させて自分が人間に戻る事。

次ラウンドのホストゾンビ

- ・ 2ラウンド目以降は、前のラウンドに感染ゾンビだった誰かがホストゾンビになります。
 - 基本は「最後に感染させられた感染ゾンビ」。
 - 赤チームがホストゾンビ1名のみで終了した場合は、処刑を始める前に適当な方法で次のホストゾンビを決定。
- ・ 次ラウンドが始まったら、その人以外は青にチームチェンジ。

ポンポンさせる権利

- ・ 複数のゾンビが1人の青を攻撃した場合「誰が感染させたか」は左上ログの「誰が気絶させたか」で判断します。
 - ただし、CQCをかけた場合はその人に権利があります。他のゾンビがCQCをかけた人間を横取りしてはいけません。
- ・ 負けたゾンビは早々に諦めて、次の獲物を探しに行きましょう。

青チーム(人間)が生き延びる為に

- ・ 開幕にSOPリンクを行うと、他のプレイヤーが感染ゾンビになる際にSOP情報から潜伏場所がばれてしまう恐れがあります。
 - 自分が感染した時の為にわざとコネクトするののも一つの手段かもしれません。
- ・ 固まって行動していた時にゾンビと遭遇した場合、他プレイヤーをMAGAZINEで足止めしゾンビの餌にする事で逃げ延びる事ができます。
 - このルールには「味方」は無く、「敵」と「敵の敵」だけがいます。「敵の敵」はいつでも感染ゾンビになる可能性があります。
 - もちろん裏切ってゾンビの餌にすれば、恨みから自分を狙われるかもしれません。

その他

- ・ スキル使用制限はスキヤニングのみ。
- ・ スタンナイフの電撃によるドラム缶爆破、落下ダメージ等で死亡した場合RESルールの為復活できません。
 - リスタートするか続行するかは要相談。続行する場合は勝利条件の人数に注意。
- ・ ドラム缶アタックは赤チーム/青チーム共に禁止。
 - MAGAZINE回避、Mk.2に対する防御での使用は可能。
 - 青チームがドラム缶アタックを使用した場合は無条件感染でよい？

ジ・エンド

スネークが赤チーム全員を眠らせるゲーム。
スネーク以外は全員赤に入る。(開始後にチームチェンジ)

ホストルール

SNE、時間15分、人数10名以下、FFなし、サイレントなし、チーム自動振り分けなし、チーム場所交代なし
スネーク殺害回数1、武器制限=プライマリはモシンと盾以外をすべて制限、チャフとナイフなし

スネーク

モシンやmk2、CQC等を使い、赤チームを眠らせていく。
一度眠らせた人(盾を装備した人)を再び眠らせるのは不可。
スネークが自殺した場合はその時点で眠らされている人は全員解放、待機場所から出て戦闘に参加。
ラウンド途中で参加者が増えても上限は増えない、開始時の人数分眠らせればよい。

赤チーム

プライマリは盾、セカンダリはGSRを選択、サポートは自由。
スネークを見つけ出し、サポートやGSRで攻撃。
スネークに眠らされた赤は盾を装備しながら待機場所へ向かう。
以降、スネークへの攻撃は一切不可、待機場所でおとなしくしてること。
(ただし、チャット等でスネークの位置などを知らせることは可。)
まだ眠らされていない人が盾を装備したり、待機場所に立ち入ることは厳禁。
自殺した人はスネークに眠らされたのと同じ扱い、復活後、待機場所へ。

勝利条件(スネーク)

制限時間10分(残り時間5分まで)で赤チーム初期人数を眠らせたなら勝ち。
目についたヤツを3人眠らせてドックタグ入手、赤は抵抗不可。

勝利条件(赤チーム)

スネークを倒すか、残り時間5分の段階で初期人数分が眠らされてなければ勝ち。
その時点で生き残ってる人の誰かがHSでスネークをマッコ死ッ

待機場所

MM：RESゴール地点の部屋内部
UU：体育館の脇の貯水タンクの上(体育館上からローリング)
GG：シャゴホット台座の上(上階の廊下や階段等から落下)
TT：ガーコのある広間の短い階段の上
CC：最東の建物の1Fのテーブル2つの上
VV：迫撃砲周辺

その他

赤チームのうち、慣れた人が「あと何人眠らされたら赤の負けか」をチャットでカウントする。
TTでは水中でスタンされると死にます。復活後盾を持って所定の位置へ。
VVにあるMAP備え付けの武器は使用不可。
ただし捕虜が迫撃砲で遊ぶのは可(マップ外のみに着弾させること、スネへの攻撃は厳禁。)

アナルキーパー2nd

ホモが肉奴隷を増やし、世界征服をたくらむゲーム
ゾンビ鬼とルールが被っているようだが気にしない

TDM チケット99枚 11分~16分(1分青の隠れる時間)

【ルール】

開始時 赤：ガチホモ一人 残り七人は 青：ノンケ。
スタート後1分間の間にガチホモは一度自殺してチケットを減らした後、スタート地点で段ボールを被って主観で待機
ノンケは時を同じく好きな場所に隠れ、ホモから逃れる
ノンケをスタンさせた後、ガチホモはノンケを好きな体位で犯す。気絶復活後、犯されたノンケは「アッー！」の悲鳴と共にチーム
変更して赤に
ホモへの変更後、「ウホッ」と産声をあげる。それに赤チームは「ウホッ」と返し、仲間に迎え入れる(*必須)
ホモに目覚めたノンケはガチホモの指示を仰ぎ、サポートする。mk2を使えるのはガチホモのみ。肉奴隷は体術とサポ、ダンボアタック
等を駆使
青：ノンケはひたすら隠れる。逃げ回る。体術、サポ、ダンボアタック、ドラム缶など使用可。基本的に自分の身を守るだけで考えて
行動することが望ましい

【勝利条件】

赤：ノンケ全員を犯してホモに入れる。最後に犯されたノンケが次のラウンドで赤に入り、ガチホモになる
青：時間切れまで犯されずに逃げ切る。この場合は逃げきったノンケが次のラウンドでガチホモに、二人以上なら相談の上で決める

【装備制限】

赤：mk2(ガチホモのみ) スタングレネード スモークグレネード エロ本
青：スタングレネード スモークグレネード エロ本

【備考】

ガチホモ(最初のホモ)のみmk2を使用可能。それ以外のPCは体術やサポ武器、ドラム缶、ダンボ等を駆使
「ターゲットを守れ!」「アッー!」「ウホッ」等の発言を必ず忘れずに行なうこと
ダクトや車の下へ隠れるのもアリだが、その場合は眠らせただけでアウト。さらにガチホモ以外もmk2を使用可能なので注意
電燈の破壊、<<敵を発見した!>>の「!」マークつけなどの場合に限り、ノンケもmk2を使用可能
ダンボアタック、スキヤニング、CQC拘束など、スキル系はなんでもアリ
赤外線ゴーグル、ドラム缶もおkなので、取られたくないアイテムは先に奪っておくのも吉

【攻略のポイント】

～赤～

まずガチホモは肉奴隷を一人捕まえることから始まる。3～4人集まるまでは肉奴隷を自身の護衛として配置することが望ましい。集団行動が可能になった場合、司令官として「散開して随時連絡を怠るな」「二人ビル上に行け」等の指示を常時的確に出すことにより、

より効率的に肉奴隷を増やすことができる。

また、犯す体位は状況や好みに応じて使い分けるのが重要。

～青～

各々の策敵を駆使してホモの位置を把握することが重要

リーダー上仲間のいない場所に近寄らないことはまず基本として、常に動き回ることが重要。

SOPがあるとホモに目覚めた仲間にも位置を記憶されているので、リンクしないのも手。その辺の裏切り駆け引きも楽しんでください

袋小路に隠れない、トラップを設置しておく等、常に逃げ道は確保しておくこと

コイヤアアア!!

(. *)

(*)

/_ノ \、_)

前作ルールを簡単に、MGO2向けに整備しました。ライコフや隊長ぬきのルールですし、まだまだ改善の余地はあるので編集願います

かくれんぼwithヴァンプ

【ホストルール】ホストさんはしっかり読んで下さい。

MAP：水のある所（T.T.、R.R.）以外ならばどこでもOK。

武器制限：ヴァンプのコンバットナイフ以外全て。

ユニキャラ：赤・ヴァンプ、青・誰でもOK。

戦績反映：なし。

制限時間：10分前後を目安に。

1ラウンド終了後、即座に次のステージへ移動すること。

【ルール】

TSNEにてヴァンプ一人対全員で鬼ごっこを行う。

ヴァンプが鬼となり、ステルスを駆使しながら敵を探し、殺して回る。

開始時、ヴァンプ役の人は赤へ、それ以外は青へ移動する。

【勝利条件】

赤(ヴァンプ)：制限時間内に敵を全て殺せば勝ち。

青チーム：ひたすら隠れて逃げて、制限時間まで逃げきれば勝ち。

【行動制限】

青チーム

赤(ヴァンプ)に対する攻撃(CQC、打撃、ローリング、固定銃座、迫撃砲)は全て禁止。(故にCQC・EXの装備禁止)

攻撃が不可能な梯子昇降状態・エールド状態・カタパルト発射準備状態での待機禁止。あくまでも移動手段としての利用のみ。

赤(ヴァンプ)

ケロタン・ガーゴを捕獲しないこと。誤って捕獲した場合は一旦止まって、すぐに捨てること。

それ以外の行動は自由。

【推奨スキル】

- ファストムーブLv3：(ヴァンプ相手には心もとないが、無いよりマシ)
- チャームアップ：(ヴァンプが見とれてるわずかな間だが時間を稼げる)
- ショックアブソーブLv1：(ヴァンプのローリングによる硬直を無くせる)

テンプレ

以下は表組みの例示であって、2chルールとは関係ありません。

2chTDMルール(例)

2ch部屋での公式TDMルール(例)

共通設定

ホスト専用	任意
最大対戦人数	赤：青=8：8 / 計16人まで
ブリーフィング時間	5分
フレンドリーファイア	

敵のネームタグ表示	
サイレントモード	×
チーム自動振り分け	×
チーム場所交代	
幽霊のいたずら	
LVELE制限	任意
ボイスチャット	
チームキルキック	2人
アイドルキック	10分
武器制限	×
武器制限設定	-
ルール設定	
制限時間	5分
ラウンド	2本先取 / 3ラウンドまで
チケット	20枚
DP	
HS・Only	×