

Ambush Alley (A.A.) / アンブッシュ・アレイ



MAP SIZE	Height	008
	Depth	100
	Width	070
MAP環境	時間帯 / 天候	夜 / 曇り
	視界	並
	(破壊できる)照明	X
	吐息が白くなる	X
	草	O
MAP上ギミック	水	X
	カタパルト	X
	リフトアップできる場所	X
	ゴミ箱	X
	(爆発する)車両	O
MGO EYES	ドラム缶	O
	固定銃座	X
	OPEN HAVEN「MGOマップ解説 (Ambush Alley) 篇」	

- Ambush Alley (A.A.) / アンブッシュ・アレイ
- 解説・参考
 - ルール別
 - 武器別
 - 装身具
- 画像

解説・参考

スターターバック収録マップ。訳すなら「伏兵の裏通り」といったところか。十字に走る大通りと、崩れた建物で構成される、荒廃した夜の町。

比較的狭いMAPな上、建物のほか土嚢や車などの遮蔽物が多いので、接近戦となることが多い。夜なのでマップ全体が暗めなのも特徴。遮蔽物と相まって、視界は悪さはスターターバック随一である。SOP系スキルやEロケで敵の位置を把握する、暗視ゴーグルを使って視界を確保する、などの対策が効果的。ディスプレイの明るさを上げる事も有効か。

2階建ての建物が、点对称になる形で2箇所設置されている。屋根の上は狙撃に最適だが、下から丸見えなことが多いのであまり出過ぎないように注意しよう。視界が悪いので、曲がり角では慎重に行動すること。敵がいそうな建物には、あらかじめグレネードなどを投げて安全を確認すべし。

またこのMAPは、意外と地面に凹凸があるため、移動中は頭の位置が上下にも動く。大抵は許容範囲内だが、走っている敵をHSしたい場合には気をつけよう。

MAP中央にはテント状に網が設置されており、匍匐で身を隠すことができる。ただし、MAPのど真ん中なのであまりお勤めできない。この網をくぐる時は、強制的に中腰になるが、四隅からダンボールで進入するとスムーズに進める。(しゃがみ移動より早く、四辺からだと引かかる)なおこの網を含め、中腰でしか通れない場所がいくつかあり、ここでリロードすると動けなくなる、(場所によっては)ダンボールで通ろうとするとひっかかる等の特徴があるので、一通り把握しておこう。

ルール別

- TDM
 - 全員で同一方向に行っても後ろの人は援護しにくく、グレの危険がある。できれば左右に別れたい。
 - 青側は開始すぐに階段登るとスローイングマスター2-3のグレが飛んで来るので注意
- CAP
 - 相手が減らしている時はグレネードをガンガン投げよう
- BASE
 - 屋根の上は反対側に攻撃できる。(グレは要スキル)
 - 中央網をどう攻略するかが要
- BOMB
 - 狭いのでマガジンを始めとしたサポート武器を使い設置後の時間を稼ぐのが有効。
 - 爆弾設置するのが地面だけとは限らない柱や壁も有効利用しよう
- TSNE
 - 潜入側
 - 開幕はほぼ発見されてステルスが破れる。攻め込む場合はうまく隠れないとキルされる確立大。
 - チャフが非常に有効。ゴールには階段と梯子がある。
- RES
 - ターゲットはTSNEと違い屋根の上にある。
- SNE
 - 暗所はそこそこにあるものの、狭さのせいで難度は高い
 - 攻撃しやすいが、問題はその後どうするか
 - チャフやスタングレネードを上手く活用できるかどうか勝負か
- DM
 - 壁待ち等を警戒し敵に撃たれてなくとも、ダンボールをつけたり外したりしてHSされにくくする。
- SDM
 - 引っかけてもすぐ戻れる。屋根の上もイイ。

武器別

- SMG
 - 非常に有効
- AR
 - 屋内は相手との距離が近くなるため先がぶつかって狙いがそれることも
- SR
 - 屋根の上で迎撃するか十字路制圧。突撃も一つの手
- SG
 - 有効。チームに複数いるとかなり強い
- etc
 - RPGは少し使いづらい。盾は屋内で使える

装身具

わりと効果が望める。
単色ではブルー、グレイ、ブラック
迷彩は 屋外でスプリッター、屋内でレインドロップ、ツリーパーク が良い

画像

A.A.のMAP画像



(画像は 公式サイト より引用・改変)

• 補足

- 黄色・・・ENVG(ゴースル)
- 緑色・・・ドラム缶