

公式戦「サバイバル」

装身具を手に入れるためのリワード(rwd)を手に入れることが出来るモード。
デイリーリワードと違い、戦績次第では一気に大量のリワードを獲得することができる。
最低でもMEMEパックを購入しないと参加できない。

- 公式戦「サバイバル」
 - 開催日(2010年5月11日現在)
 - スタンス
 - 試合設定
 - リワードポイント
 - 上手なチームの選び方
 - 上手なチームの作り方
 - 最低獲得できるポイントの例
 - サバイバル独自の戦略

開催日(2010年5月11日現在)

曜日月火水木金土日
開催 X X O O O O X

開催時間

17:00開場 18:00 ~ 27:00(翌日午前3時まで)

ロビー







- EX3.....ずっとやっている人が多い 5連勝するのに平均Lv16以上は欲しい
- 無印.....SCENEステージが無くEX3よりレベルが低い、リワード稼ぎたいなら無印ロビー推奨。
- ビギナー.....平均Lv5のチームが一番強い世界

最近は流動性が激しいので必ずしも上記の通りになるとは言えない

ステージとルールの組み合わせはその日のロビーごとに5種類くらい決まっている。
1時間ぐらいやれば出尽くすので、苦手な組み合わせが多ければロビーを移動しよう。

スタンス

スタンスはその部屋の意気込みややる気の大まかな目安となる。
他のメンバーと気持ちを乖離させないためにも、ある程度は注意して確認しておくこと。

スタンス	画像	大体の意味
気楽		参加賞狙い
真剣		いわゆるガチ、連勝狙い
初心者歓迎		文字通りの意味、裏を返せば初心者以外は入らないほうが良いかもしれない
誰でも歓迎		文字通り、気持ちとしては気楽以上・真剣未満
クランメンバー限定		クランメンバーしか参戦できません
その他		その他

試合設定

フリーバトルと違い、全員が自動的に定められた同じルールの上で戦う。

使用されるルール

サバイバルで使用されるのは以下の7ルール

- TDM (チームデスマッチ)
 - チケット20枚
- CAP (キャプチャーミッション)
 - 延長なし・TGT2つ(参加人数が少なければTGTは一つ)
- BASE (拠点制圧ミッション)
 - 5拠点(参加人数が少なければ拠点は3つ)
- BOMB (拠点爆破ミッション)
 - 爆破側の爆弾の数は3個。
- RACE (レースミッション)
 - 延長無し
- RES (レスキューミッション)
 - 幽霊なし
- TSNE (チームスノーキングミッション)
 - 幽霊なし・TGT2つ

共通設定

ホスト専用	-
最大対戦人数	赤：青 = 6:6 / 計12人まで
ブリーフィング時間	1分
フレンドリーファイアー	有効
敵のネームタグ表示	有効
サイレントモード	無効
チーム自動振り分け	無効
チーム場所交代	有効
幽霊のいたずら	無効
LVELE制限	無効
ボイスチャット	有効
チームキルキック	無効
アイドルキック	無効
武器制限	有効
武器制限設定	PATRIOT

ルール設定

制限時間	5分
ラウンド	2
チケット(TDM)	20枚
延長(CAP)	無し
DP	ランダム
HS・Only	X

タイムラグを利用した不正行為が確認された為、
2009/03/03の定期メンテナンスにおいて公式戦のフレンドリーファイアーの設定が一時的に「無効」になりました。
これについては、2009/05/12の定期メンテナンスにて元通り「有効」となりました。

リワードポイント

サバイバルに参戦することでrwdが参戦したPCに与えられる。
連勝するほど付与されるrwd額は大きくなる(下表を参照)。
rwdはリワードショップで装身具と交換するために使われる。

連勝数	付与rwd	合計獲得rwd()	交換可能なモノの目安
参加賞	100rwd	100	ブーツ・ボートの単色系
1勝	200rwd	300	ベレーを除く頭部・腰・足の単色系
2連勝	300rwd	600	胸の単色系、ベレーを除く頭部・腰・足の迷彩系
3連勝	400rwd	1000	眼鏡等やTシャツの単色系
4連勝	500rwd	1500	上・下・アケガリの単色系
5連勝	1000rwd	2400	上・下の迷彩系やアケガリの赤色系(3k)、×4でベレー帽(10k)

rwdは連勝するたびに付与される

上手なチームの選び方

- コメントは必ず読みましょう
 - 部屋の募集条件に満たない場合キックされ、貴方のモチベーションを大きく下げることになります。
 - コメントが表示される前に「チームに参加」「メンバーリスト」を選ぶとティティーしやすい。
 - いつまでも表示されない場合はすでにそのチームがない可能性があります。
- メンバーリスト
 - コメントでは「レベル以上」「GP 以上」と書いているが、クランメンバーやフレンドが満たしてない事もあるので見てみよう。
- クイック参加
 - 参加賞狙いならこれを使おう
- あいさつ
 - 無事チームへの参加が出来たら、「参加しても良いですか？」などのチームに入っているかどうかの確認をしよう。もしかしたらフレンドを呼んでおり、参加を待っているかもしれないからだ。終了間際でもないのに即OKはNGだと覚えておこう。

上手なチームの作り方

- コメント
 - ゲスト(野良)を集めるにはこれが重要、自分が入りたくなるような文で書くとよい。
- クイック参加
 - コメントを読んでいないようなプレイヤーがよく入ってくる場合は、これを許可していることもある制限を課しているのであれば、クイック参加は不許可にしておこう
- レベル制限
 - クイック参加とコンボ可
- キック
 - サバイバルでも途中落ちする奴はする。
 - 戦績を見て サバイバル時間終了後(27.00)でもないのに参加賞を貰ってない(50rwd足りない)なら注意
 - 説得して離脱してもらうのが一番
- 強いチーム
 - 強い人は少なく強いチームを作るには時間と根気が必要。気長に待つこと。人数が少ない場合は雑談して留まってもらおう。人数が増えれば増えるほど集まりやすい

最低獲得できるポイントの例

(2010年5月14日現在)

前半開催に参加したとして

18:00~27:00の540分

1ROUND 5分×2 = 10分

待ち時間等 約90分をマイナス

参加賞100P×45回参加 = 4500rwd

4500rwd×4日 = 18000rwd

18000rwd+ログイン700rwd = 18700rwd

参加賞だけで週あたり約18700rwdは獲得できる。

サバイバル独自の戦略

戦い方のコツも参照してください。

2R制で引き分けの場合は、人数に関係なくチームの合計獲得スコアで決まる。合計スコアが同じ場合はランキング1位のPCのチームが勝利するようだ。

各ルールにおいてどうすればポイントが加算・減算されるかも把握しておこう

前後半あるが、心情的にも集中力的にも前半に勝っておきたい。大抵、前半勝つチームはスコアも勝ってる。

チーム戦なので他人の事を考えて行動しよう。一人で稼いでランキング1位を取っても負けることがある。

チームが最高6人なので、3・3または2・2・2で行動するとよい。

勝負の世界はMGOでも厳しく、どんな汚い手を使っても勝った方が多くrwdがもらえる。

悔しいだろうが、負けた場合、そんな汚い戦法を使われても関係なく勝てるくらい練習しようとか考えよう。

(ラグなどによらない明らかなチート行為をされた場合は、念のためKPに報告しとこう)

- ブリーフィング

作戦を練るには短い。

クランチームは連携が取れる事が多いので平均レベル+1と見てよい。

相手が全員上級者でもルール次第では勝てるので気を落とさない事！ 逆に相手のレベルが低くても油断もしないこと。

- TDM

- いつもと同じ立ち回りでOK、人数関係無し、3人でも勝てる。
- フリーやオートより時間とチケットが思ったより少ないので気にしておくこと

- CAP

- ほとんどの場合ターゲットは2個になる。最初にチーム内でターゲット奪い合うようなことをしては勝てない。事前に攻守を決めておき、無駄なく動けるようにしよう。
- 延長はないがリセットはある。
- DPは敵を倒さないと貯まらない。

- BASE

- 相手より人数が少ないと圧倒的に不利になる。
- 両チームの人数が少ないと拠点が減るので気を付けて。
- 行動の仕方によっては死亡すると長い時間帰ってこられない。なるべく死なないように、死んでも速く復帰できるように心がけたい。

- RES

- 攻撃側はターゲットを持った状態でタイムアップになれば勝利になるので、一人になっても頑張ろう。最後の一秒だけターゲットを持っていても勝利になるのだ。
- 死に落ちされるとTSNEより痛い。前半負けててされるとかなり絶望。
- 後半、敵合計+敵人数×5(勝利スコア) < 味方合計の場合は逃げきりもあり。

- TSNE

- ルール上防御側が勝つことが多いので、前半戦で防御側になる青チームが若干有利。
 - ただし前半防御で殲滅されると、後半潜入でゴールしてもある程度敵を倒してないとスコアで勝てない
- 前半潜入で失敗したら後半で逆転しよう。
- 見つかった場合、逃げると何回も発見スコアを稼がれた上にステルス解除も長引きチームに不利。倒すか 潔く散ろう。
- 酷い戦法だが、防御側で潜入を拘束し、首絞めを小刻みにして発見時間を長引かせるとスコアを稼げる
- またRES同様スコアで逃げ切れる。