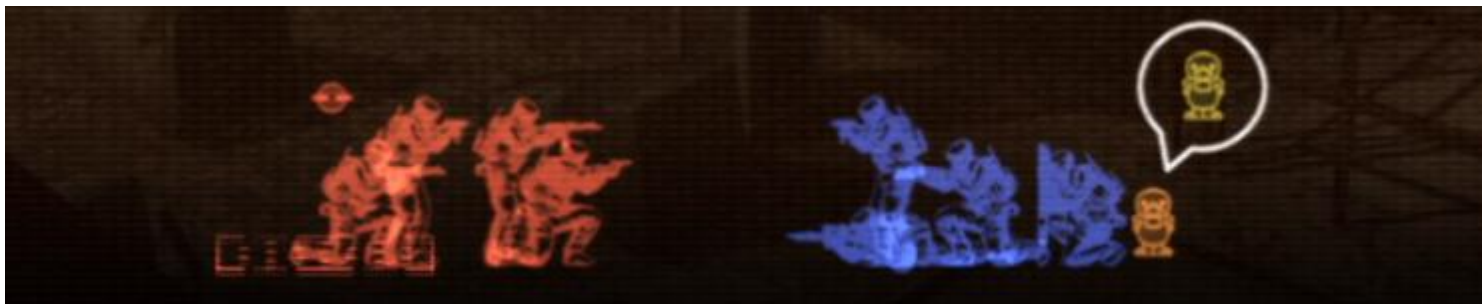


RES(レスキューミッション)



赤・青のそれぞれが攻撃・防御の役割を担う。
攻撃はターゲットのGA-KOをゴールまで運ぶ、防御はガーコを制限時間まで守ることが任務となる。
本ルール最大の特徴は、死んだら絶対に復帰(リスポン)できないところにある。

- RES(レスキューミッション)
- ルール
- 得点が加算される行動一覧
- 解説・参考
- 死亡した場合

ルール

勝利条件

- **攻撃側** GA-KOをゴールまで持ち帰る / 制限時間の時点でGA-KOをチームの誰かが持っている
- **防御側** 制限時間までGA-KOを守りきる
- 相手のチームを全滅させる (全滅した側の負けとなる)

ターゲットについて

- ターゲットを落として30秒経過すると、初期位置に戻される
- 所持しているPCが死亡・スタン・吹き飛ばす・スモーク.Gの煙を吸うなどで落とす
 - アイテム扱いのため、アイテム一覧から放棄することも可能
- 防御側はガーコに触れられない(RES・TSNEの特殊仕様)
- レーダー上に常に表示されるがチャフで消せる。

DP3000

- DP有にした場合、他のルールとは異なり1000Pではなく最初から3000P溜まっている

リスポン不可

- 本ルールでは絶対にリスポンはできない

得点が加算される行動一覧

名称	行動の内容	得点
KILL COUNT	敵を殺害する	7
STUN COUNT	敵を気絶または眠らせる	7
HEADSHOT COUNT	ヘッドショットにより殺害または気絶眠りにする	1
TEAM WIN	各ラウンドで勝利する	5
TEAM KILL	味方を殺害する	-5
HACKING COUNT	スキヤニングを成功させる	10
ASSIST	自分がCQC/気絶・眠り/スキャンした敵を味方が殺害する	2
GUARD COUNT	SHIELDで攻撃を防ぐ	1(*1)
TARGET 1st GET	最初にターゲットをキャプチャーする	5
KEEP COUNT	ターゲットをゴールに向かって一定距離運ぶごとに加算	1

TARGET DEFENCE キャプチャーしたPCを殺害する	1
GOAL ゴールボーナス	10

(*1)SHIELDで攻撃を防いだとき攻撃を2回防ぐごとに1点ずつ入る。
ラウンド単位で最大30点まで加算。
バージョンアップにより変更される可能性があります。

解説・参考

リスポン不可なので行動は慎重に行うこと。他のどのルールよりも仲間との連携力が要求されることになるだろう。

攻撃側の立ち回り

攻撃側はSOPを使いこなす、GA-KO移送時にはチャフでレーダーを攪乱するなど、隠密行動を心がけるべし。
なお、前提条件として覚えておきたいのが **このルールは攻撃側が圧倒的に不利** ということである。
敵が布陣も罠も万全の状態にこちらを突っ込まなければならず、かつ待ち伏せの特性上、こちらが攻め込んでいるのに先制攻撃の権利はあちらにある。主導権はこちらにあってないようなもの。キツイ戦いを文字通り「強いられる」。
運用するスキル・銃器は万能性を求めず、一点集中特化型にすると立ち回りやすいか。
そして、こちらは否が応でも進軍しなければならず、逆に相手は待ちの姿勢にならざるを得ないこのルールの性質上、キープパーツとなるのが投擲物。特に通常のグレネード（フラググレネード）ならば待ち伏せしている敵PCも張り巡らされているトラップも **全て吹き飛ばせる**。
敵の居場所が広くわかるE.ロケーターもよいが、Eロケそのものに攻撃能力が無い=罠を排除出来ない上にスキル「SOP.ステルス」で無効化されてしまうのが少々痛いところ。そもそも敵の潜伏場所が分かっても、だからと言ってそのまま突っ込めるわけでもない、スタンダードに行くとするなら破碎手榴弾を選択しよう。
なお、これは当然のことだが、投擲物は銃弾のように湯水の如く運用することは出来ない。
使い所をミスった場合「詰む」可能性も少なからずあるので、無駄投げ厳禁。
逆に上手く運用できた場合、はっきり言って **戦況が引っ繰り返るレベル**。使い所と勝負所を見極めよう。

防御側の立ち回り

上記の通り、このルールは **防御側が圧倒的に有利**。
障害物も罠もすり抜ける投擲物にさえ気を付ければ、まず敗北は無い。
スキルに関しては、攻撃側とは違い一能突出にしなくてもよいが、多少の偏りは必要。
SOP.ステルスも保険的な意味で付けておくのと安心かも知れない。E.ロケーターも無効化でき、かつスキニングされるという最悪の事態を少しでも防げる。
戦略的には、「**ガーコを取られたら取り返す**」ではなく「**ガーコは絶対に敵に触れさせない**」を主にしよう。
MAPの状況に応じて、適切な手段を選択していこう。

死亡した場合

R2とL2でカメラを他のPCに移すことが可能になる。右スティックでアングルは自由に動かせる。
狭い場所(ダクトのようなホフクで通る場所)で死亡すると、カメラ切り替えができないこともある。

万一カメラが切り替えられなくなったら、スタートメニューからMAP画面を開くのがオススメ。多少の暇つぶしにはなります。

ホスト設定「幽霊のいたずら」が・・・

- ・ **オン**・・・死んだPCは幽霊となり自由にMAPを移動することが可能
- ・ **オフ**・・・死んだPCの死体がそのまま残る。トラップも残るがマガジンは時間経過で消える。

幽霊の色の違い

- ・ **赤い(紫色の)幽霊**・・・HSで死亡したPCになる、生きているPCから視認ができる
- ・ **青い(水色の)幽霊**・・・HS以外で死亡したPCになる、生きているPCから視認はできない

幽霊基本情報

出来ること

- ・ ノックで物音を立てる
- ・ ダンボールに乗る(潰す)
- ・ BOOKに引っかかる (但し、BOOKは消滅しない)
- ・ プリセット無線入力で、うめき声を出す
 - うめき声は一定範囲にいる全PCに聞こえる
- ・ 幽霊同士のチャット
 - この時、文字が青く表示されます

出来ないこと

- カタパルトに乗る
- 生きているPCへの攻撃
- 生きているPCとのチャット

その他

- TA3を付けてるキャラを主観で見つめると光る