

Silo Sunset (S.S.) / サイロ・サンセット(夕暮れのサイロ)



MAP SIZE	Height	015
	Depth	050
	Width	070
MAP環境	時間帯 / 天候	夕方 / 晴れ
	視界	良好
	(破壊できる)照明	○
	吐息が白くなる	X
	草	X
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	○
	ゴミ箱	X
	(爆発する)車両	X
MGO EYES	ドラム缶	○
	固定銃座	X
	第4回: 「MGOマップ解説 (Silo Sunset) 篇」	

- Silo Sunset (S.S.) / サイロ・サンセット(夕暮れのサイロ)
- 解説・参考
 - ルール別
- MAP画像
- おまけ (新旧比較)

解説・参考

夕暮れのサイロ。サンヒエロニモ半島の核弾頭搬入口である。
MPO時代に絶賛された人気マップ。MPO当時から45年近く経っている為、施設がたいへん老朽化している。

時間帯が夕方なので全体的に赤く、暗い場所と明るい場所の差が大きい。
夕方のマップはここだけのため、マルーンがある程度の迷彩効果を発揮する(かもしれない)マップである。

大まかに分けて「地上2階」「地上1階」「地下1階」の3階層に分かれている。
狙撃をする場合は「地上2階」、突撃や待ち伏せをする場合は「地上1階」、奇襲をする場合は「地下1階」
という具合に使い分けるといいだろう。
他のMAPと比べても高低差が大きく、見た目よりも行動範囲は広い。

このMAPでは、自陣と敵陣の境目が割合はっきりしているため、待ち伏せやトラップが非常に有効。
特に中央の建物付近や、地下通路はトラップ多発地帯なので、警戒しないで進むと痛い目を見る。
上記の特徴から、敵の位置が予想しやすいためにグレネードも当てやすく、
TSNEでは開始早々に攻撃側がダメージを受けることも多い。防御側としては積極的に狙っていきたいところ。

MPOと比較して、車や柵などのオブジェクト、通路や梯子の追加もあり、多人数戦向けのアレンジが加わっている。
根本的には構造は変わってないので、近・中・遠のどの距離でもバランスのいい戦い方が出来るのが最大の魅力。
建物が2つあり、橋がある方からは敵のリスポーン近くを覗けるという利点もある。

ルール別

- RESとTSNE

- ターゲットとゴール間が非常に近いので、速攻に注意しないとあっという間に試合終了してしまう。相手チームに雷電・ヴァンプがいる時は特に注意したい。
- ゴールが東の階段裏にあるのでターゲット奪えば2階の手擦りから直接飛び込める

- RACE

- 地下通路にチェックポイントが出る場合があるが通路の両端を押さえられると詰む

リフトアップできる場所

- 地上一階一番北西の赤コンテナ。
- 地上一階真ん中の赤コンテナ。
- 地上一階一番東側真ん中の赤コンテナ。
- 地上一階BASEでの拠点1近くにある赤コンテナ
- コンセント差込口みたいなのが上にある物体。
 - 地下南西に1つ地下東に2つ地上一階北西に2つ北側中央階段横に1つの計6つ。

ドラム缶・ENVG所在

ENVG

- 1階中央の南北を隔てる壁南側西の端
- 1階中央の壁に穴空いてる北側の部屋
- 1階中央の壁に穴空いてる南側の部屋西端
- 1階中央赤ポンベの横

ドラム缶

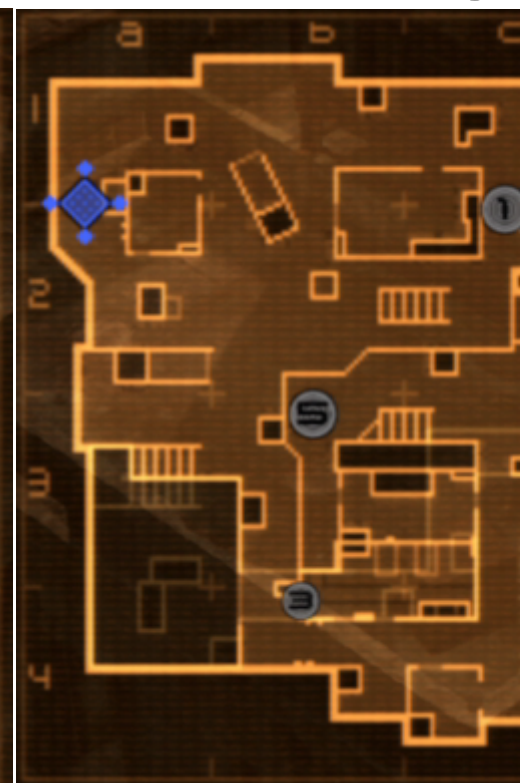
- 東側2階階段横
- 1階最南のくぼみ
- 1階中央の壁に穴空いてる北側の部屋の窓を乗り越えたところ
- 地下南西タンク横

MAP画像

地下1階



地上1



1F... . .
B1... . .



おまけ (新旧比較)

2ch本スレにて有志の方がMPOとの比較画像を作ってくださいました。
この場を借りて厚く御礼申し上げます。08年 12月7日

比較画像を見るなら左をクリック