

# BOMB 拠点爆破ミッション



09年1月27日の定期メンテナンスにて追加された新ルール。  
攻守2チームにわかれ、MAP上に存在する2つの拠点を巡って戦う。

- BOMB 拠点爆破ミッション
- ルール
- 専用武器解説
  - 得点が加算される行動一覧
- 解説・参考

## ルール

### 勝利条件

攻撃・防御で勝利条件は異なる。防御側は2つのうちどちらかを満たせば勝利となる。

#### 攻撃側

- 拠点の爆破に成功する

#### 防御側

- 制限時間まで拠点を守りきる
- 爆弾を3回無力化する

## 専用武器解説

### 時限爆弾(TIME-BOMB)について

攻撃側が使用する武器。防御側には使用できない。

- MAP上に1個だけおかれている
  - アイテムではなく **武器扱い**
  - 取得すると武器一覧の中に入る
  - **所持してるPCが拠点上で を押すと自動的に爆弾を装備する** (Ver1.30~)
  - C4のように地面だけではなく柱や壁にも設置できる
- **個数は3個まで**
  - 3個全てが消費されると、その時点でゲーム終了
- **攻撃側がBOMBを持ってる間は、レーダー上にBOMBが表示されなくなる**
  - BOMBを落とすと表示される
  - BOMBを持ってるPCの照準を合わせるとBOMBマークが表示される
  - BOMBを持ってるPCはプレイヤー一覧のMUTEマーク・VCマークの横にBOMBマークが表示される
- **BOMBを落とした場合、カウントが0になるまでに取らないと消滅する**
  - カウントは20/30/40秒
    - MAPが広いほど増える

20秒:A.A., B.B., C.C., F.F., H.H., I.I., O.O., R.R., S.S., T.T., W.W.

- 30秒:U.U., M.M.
- 40秒:G.G., V.V.

- **設置所要カウントは5**
  - 設置が完了するまでR1を押し続ける必要アリ
  - 設置後60秒経つと起爆 攻撃側の勝利となる
- **起爆カウント中は制限時間が進まない**
  - 制限時間の1秒前でも設置に成功すれば、起爆カウント60秒以内に白黒つける必要がある
- **銃撃・爆破で解除・消滅することは無い**
  - 設置にはトラップマスターリーが適用
    - スキル無し：5秒
    - Lv1使用：4.25秒
    - Lv2使用：3.5秒
    - Lv3使用：3秒
- **アウェアネスに反応しない**

## 冷却スプレー(COOLANT)について

防御側が使用する武器。攻撃側は使用しない。

- 防御側が全員 **最初から所持**
  - アイテムではなく **武器扱い**
  - 武器選択画面で選択するものではない
  - **爆弾が設置された拠点上で を押すと自動的に装備される** (Ver1.30~)
- **BOMBに向かって噴射し、ゲージMAXで解除となる**
  - **BOMBのみをロックオンする**
  - 継続的に吹きかける必要アリ (噴射を途中でやめると凍結ゲージが戻っていく)
- **PCに吹きかけても特に効果は無い** (MGS2のような使い方はできない)

---

## 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	3
STUN COUNT	敵を気絶または眠らせる	2
TEAM WIN	各ラウンドで勝利する	5
TEAM KILL	味方を倒す	-5
HACKING COUNT	スキヤニングを成功させる	7
WAKE COUNT	気絶・眠り中の味方を起こす	2
OTHER(ASSIST)	自分がCQC/気絶・眠り/SOP表示した敵を味方が殺害する	1
GUARD COUNT	SHIELDで攻撃を防ぐ	1(*)
BOMB SET	TIME BOMBの設置に成功する	15
BOMB BREAK	TIME BOMBの解除に成功する	15
BOMB SCORE	TIME BOMBを爆発させる	10
???	TIME BOMB所有者を倒す	1
???	TIME BOMBをリセットする	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

ゲームの印象としては一方通行の旧CAPのようなものである。

基本的には、防御側の盲点を突いた攻撃がなされるゲームなので、どちらの側も抜け目の無い戦法をとるのが基本的な方針となるだろう。

本ルールで最も重要なのは、人の流れを途切れさせない(隙を作らない)ことであり、絶えずターゲット(拠点or爆弾)を守るための人員が確保されないと、敵の侵入を許し敗色が濃くなってしまふ。固まって行動するよりは、第一陣・第二陣...と続けるようにするのが、隙のない体制となりやすいだろう。

**攻撃側**には設置が速やかになされる、スキル：**トラップマスタリーLv3所持者が1人は欲しい**ところ。爆弾設置の流れで、拠点周辺にトラップを設置し防御側を迎撃するのも策の1つ。設置後の防御側に対する迎撃能力を如何に確保するかが最重要課題となる。

対する**防御側**も、基本的には設置させないという戦法を取るかもしれないが、ココはあえて、設置させたところで敵を殲滅し爆弾を解除するというのも策の1つだろう。しかし、設置を許すと60秒以内に“敵の排除”と“爆弾の解除”の2つをやらねばならず、更に失敗は敗北を意味するので、本当に実力のある者にしかオススメはできないだろう。

攻撃側にせよ、防御側にせよ、自分たちの力量を見誤った戦法を採用すると敗北へまっしぐらなので、クランメンバーやフレンドと一緒に試合に臨む際には、戦法をしっかりと協議したほうが良いかもしれない。野良での試合では、上述の人の流れを途切れさせない(隙を作らない)ことを意識すれば自ずと形は出来るはず。

## 推奨スキル

- **トラップマスタリー**
  - 設置までの時間が短縮されるのでチームに一人はつけておきたい。
- **ファストムーブ**
  - 拠点への迅速な移動に、マップによってはSAよりFMの方が優先される場合あり。
- **ショック・アップソープ**
  - 体力がゼロにならない限り設置が中断されない。こちらもFMよりSAを優先した方がいいマップがある。
- **アウェアネス**
  - 拠点付近に敵がトラップを貼ってる可能性あり。
- **スローイングマスタリー**
  - グレネードならば敵が待ち伏せしてようがトラップを貼ってしようが全て吹き飛ばせる。スモグレで目隠しという手も。