

# ゲームモード一覧

- [Team Deathmatch \(チームデスマッチ\)](#)
- [Mercenary Team Deathmatch \(マーサナリーチームデスマッチ\)](#)
- [Free-for-All \(フリー・フォー・オール\)](#)
- [Domination \(ドミネーション\)](#)
- [Ground War \(地上戦\)](#)
- [Sabotage \(サボタージュ\)](#)
- [Headquarters \(司令部\)](#)
- [Search and Destroy \(サーチ・アンド・DESTROY\)](#)
- [Team Tactical \(戦術的\)](#)
- [Hardcore Team Deathmatch \(ハードコアチームデスマッチ\)](#)
- [Hardcore Search and Destroy \(ハードコアサーチアンドDESTROY\)](#)
- [Hardcore Headquarters \(ハードコアヘッドクォーター\)](#)
- [Old School Free-for-All \(オールドスクール フリーフォーオール\)](#)
- [Cage Match \(ゲージマッチ\)](#)

モード	プレイヤー人数	スコアリミット	殺害ポイント	復活	解除ランク
Team Deathmatch	6-12	750	10	有	×
Mercenary Team Deathmatch	6-12	750	10	有	×
Free-for-All	4-8	250	10	有	×
Domination	6-12	200	5	有	×
Ground War	8-18	1000/200	10/5	有	×
Sabotage	6-12	300	5	有	×
Headquarters	6-12	250	5	有	×
Search and Destroy	6-12	4	50	無	×
Team Tactical	4-6	500	10	有	×
Hardcore Team Deathmatch	6-12	300	5	有	×
Hardcore Search and Destroy	6-12	4	50	無	×
Hardcore Headquarters	6-12	250	5	有	×
Old School Free-for-All	4-8	500	10	有	×
Cage Match	2	50	5	有	×

---

## ルールの紹介

### • Team Deathmatch (チームデスマッチ)

復活無限のチーム戦。達成目標などは無く、純粋な戦闘。先にスコアリミットを達成するか、制限時間でよりスコアの多いチームの勝ち。

ルールの記述の通り、チームのためのデスマッチ。パーティ可能なモードの為、フレンド同士で組んで連携を取ったほうが有利。逆にいうと野良には不利なルール。どうしてもパーティとの戦闘が苦手なら、MTDを選ぶこと。

## ・ Mercenary Team Deathmatch (マーサナリーチームデスマッチ)

野良専用チームデスマッチ。パーティでは参加できない。  
野良同士による野良同士のためのチーム戦ができる。パーティがないため、比較的個人の実力  
に依存しやすい。

## ・ Free-for-All (フリー・フォー・オール)

いわゆる一般的な個人戦。全員が敵。

## ・ Domination (ドミネーション)

マップ上に点在する陣地(旗)を2つのチームが取り合う制圧戦。  
陣地を占拠するには一定時間近くで待機する必要がある、人数が多いほど占拠スピードは上がる。  
占拠数に応じて時間ごとにポイントが入り、先に200ポイントに達した方の勝利。  
基本的にはより多くの陣地をいかに維持するかが肝心なので、素早く制圧し、堅く守る判断力が  
必要。ただ無闇に突撃するだけでも、ひたすらキャンプしているだけでも敗北に繋がってしまう。

### はじめてのどみねーしょん

## ・ Ground War (地上戦)

最大18人でTeam DeathmatchもしくはDominationを行う。  
Team Deathmatch時はスコアリミット1000・殺害ポイント10, Domination時はスコアリミット200  
・殺害ポイント5

## ・ Sabotage (サボタージュ)

マップ中央にある爆弾を敵陣の目標に設置し爆発させる。  
爆弾を所持しているプレイヤーは両陣営のレーダーに映り、一定時間ごとに位置が晒される。  
爆弾を設置するには、タイムバーがいっぱいになるまで設置ボタンを長押しする必要がある。設  
置後、爆発までには45秒ほどの猶予がある。  
解除も同じく設置ボタンをタイムバーがいっぱいになるまで長押し。  
解除には5.5秒ほどかかるので、それまでに解除出来なければ試合終了。  
両陣営とも破壊出来ずに時間切れになるとリスポーン無しとなり、目標の爆破or相手の全排除で  
勝利。  
味方との連携が取れていないと、爆弾設置、解除のし合いになり長引きやすいルール。

## ・ Headquarters (司令部)

マップ中に表示される地点に司令部(HQ)を作る。HQを作るには表示地点に設置されているイン  
テル付近で待機。複数人で待機すればその分早く設置できる。  
以後敵にHQが撤収されるか、HQが自動的にオフラインになるまでの1分の制限時間の間、HQを  
押さえているチームにポイントが入り続ける。HQを押さえているチームのメンバーは復活が出  
来ないが、復活待ちの間もポイントは取得できる。  
敵のHQを撤収させるには、敵のHQのインテル付近で待機すること。複数の方が早いのも同様。  
HQが撤収されたり自動的にオフラインになると、若干のタイムラグの後、違うポイントにHQの  
インテルが設定され、以下くり返し。  
ドミネーション同様、スピードと防衛力が必要になってくる。パーティなら攻撃、守備を分担した  
り、野良ならキャンプを控えてまずは制圧を目指すといい。HQは制圧中、HUD上のアイコンが点

滅する。

## • Search and Destroy (サーチ・アンド・デストロイ)

復活なし。攻守に分かれ4本先取。3戦ごとに攻守交替。

各チームの勝利条件は下記参照。爆弾の設置、解除はボタン長押し。

リスポーンがないため、迂闊な行動には注意。開始直後にグレネード等がよく飛んでくる為注意するべし。また爆弾を手にした場合は、味方の戦況などを把握しながら慎重に動いたほうがいい。

防衛では、防衛ポイントの味方の生存や展開状況などを把握しながら立ち回るとうまく防衛できる。

解除する際は、敵が設置した爆弾の上に立たないと解除が出来ないのでクレイモア、C4に特に注意する事。

靴をかける音は思っている以上に遠くまで聞こえるので、それをどう利用するかはあなたの技量次第。

チーム 勝利条件

Offense 制限時間内に爆弾を設置し起爆させる。もしくは敵の全滅。

Defend 設置された爆弾を解除する。もしくは爆弾を仕掛けられる前に敵の全滅。

## • Team Tactical (戦術的)

Team Deathmatch, Domination, HQ, Sabotage, S&Dの少人数バージョン。

## • Hardcore Team Deathmatch (ハードコアチームデスマッチ)

Team DeathmatchをHUD制限,ダメージ増加,フレンドリファイアをありなどにしたモード。

## • Hardcore Search and Destroy (ハードコアサーチアンドデストロイ)

Search and DestroyをHUD制限,ダメージ増加,フレンドリファイアをありなどにしたモード。このモードでは通常のS&D同様、開始直後のグレネード等に注意が必要。またチームキルなどがあると途端に盛り下がるモードでもある。開始直後にRPG-7を足元にかます悪質なプレイヤーが多い為人気はあまりないのが現状である。

## • Hardcore Headquarters (ハードコアヘッドクォーター)

司令部 (Headquarters) をHUD制限,ダメージ増加,フレンドリファイアをありなどにしたモード。

ハードコアのため、敵を倒しやすく、死にやすい。

Shipmentなどのマップでやるときは、攻略よりもキルを重視すると膨大な経験値を得られる。

単純にキル数が増える & 司令部勝利で+250なので、キル数等によってはかなりおいしい。

## • Old School Free-for-All (オールドスクール フリーフォーオール)

クラスなし,落ちていた武器を拾う,体力とジャンプ力増加などスポーツ系FPSライクなモード。

受けたダメージは蓄積され、回復する事は無い。武器を拾うと光が赤色になり、音が鳴るため安心は出来ない。

## • Cage Match (ゲージマッチ)

一対一のタイマン部屋。

---