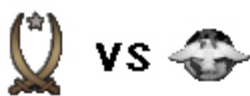


# マルチマップ一覧

- [Ambush](#)
- [Backlot](#)
- [Bloc](#)
- [Bog](#)
- [Countdown](#)
- [Crash](#)
- [Crossfire](#)
- [District](#)
- [Downpour](#)
- [Overgrown](#)
- [Pipeline](#)
- [Shipment](#)
- [Showdown](#)
- [Strike](#)
- [Vacant](#)
- [WetWork](#)
- [Broadcast](#)
- [Creek](#)
- [Chinatown](#)
- [Killhouse](#)

## Ambush

### AMBUSH



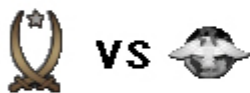
地下道が2本、  
固定機関銃 M249 が2基  
あり。



荒廃した町の中央に壊れた戦車が点在する道路が走り、マップをほぼ二分している。道路は開けているが、障害物も多く盛り上がっているため、向こうのエリアは見通しづらい。敵陣に乗り込んで密集した建物を移動しつつ敵の索敵を行うか、道路を挟んで待ち伏せるか…。屋根のある建物が少ないのでヘリが脅威。なお、頑張ると意外と登れるところが多い。

## Backlot

# BACKLOT



固定機関銃 M249 が 2 基あり。



荒廃した建物と腰上程度のブロック塀が多いマップ。  
建物のほとんどは遠距離狙撃ポイントとして有効に活用できる他、一部のポイントには固定機関銃が設置されている。また、建物のほとんどの壁はLMGでの貫通が容易に行える。  
中央の建物はもっとも高くまで登ることが出来（屋上まで）  
人気スナイプポイントとなっているが、それ故よくフラグや空爆を放り込まれる。

## Bloc

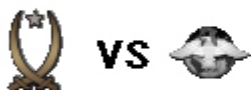
# BLOC



中央の広場を隔ててビル同士の狙撃合戦か、マップ外側を回り込んで室内戦を仕掛けるか。  
室内は暗く入り組んでいて死角が多いため、C4を仕掛けて待ち伏せるプレイヤーもいる。  
防衛にはクレイモアが効果的。

## Bog

### BOG



マップの大部分を占める沼地は狙撃合戦になる事が多い。  
瓦礫が多く意外と起伏もあるので、じりじり匍匐で距離を詰めるのもまた一興。  
傍らの建物を隔てた攻防も、マップが狭いだけあって激しい。  
廃車が多く配置されるので開幕でフラグによる誘爆事故に注意。このマップもヘリが強い。

## Countdown

### COUNTDOWN



タンクローリーは背面のハシゴから上ることができる。

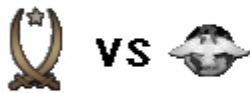


マップに点在する開いたミサイルランチに落ちないように注意。しかしチャレンジ消化にはもってこい。

中央は遮蔽物が多く遭遇戦になる、また遮蔽物は背が低いので外周からの狙撃も有効。  
ただしギリースーツは相性が悪いため見つけやすい。ヘリの強いマップでもある。  
マップ端に墜落したヘリやコンテナが並んでおり、裏を取るための攻防が展開される。

## Crash

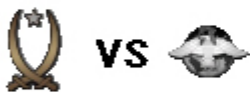
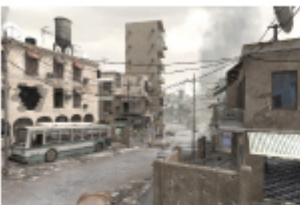
# CRASH



建物経由と墜落現場のある中央通り、そして壊れた車のある裏通りの3つがメインルート。  
2つの通りは遮蔽物が少なく、遠距離戦になりがち。  
マップ両端の建物に追い込まれると一方的な展開になる。

## Crossfire

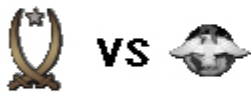
# CROSSFIRE



マップ中央の長い道路を挟むようにして両脇に建物が連なっている。  
道路の遮蔽物はほとんど無いため狙撃戦になりやすい。  
一方、建物経由は遭遇戦になることが多い。道幅が狭いのでクレイモアが有効。  
味方にスナイパーが多いときは諦めて前線に出よう。  
建物の壁はほとんどLMGでの貫通が行える為壁抜きが有効or注意。

## District

# DISTRICT



マップ外側を通る道路と、中央一帯の市場の2つに大別される。  
遭遇戦から狙撃戦まで場所によってめまぐるしく変わる、武器選択とプレイヤーの腕の見せ所。  
路地が入り乱れているため、側面や背後からの奇襲を受けやすい。

## Downpour

# DOWNPOUR



固定機関銃 M249 が 2 基  
あり。



雨のため遠景の視界が悪い。マップ中央は壁と建物で遮られ  
通り道が限定されているために、フラグでの雪合戦が例年盛んに行われている。  
両チーム開始地点近くの建物には固定機銃が設置されている。  
茂みが多く、ギリースーツが使えるため伏せている敵を発見しづらい。

## Overgrown

# OVERGROWN



固定機関銃 M249 が 2 基あり。



長い道の両端に建物が見事に寄せられており、狙撃戦になりがちなマップ。橋の下は川が涸れていて、歩いて渡れる。

各所に茂みがあり、ギリースーツ状態で伏せると視認はほぼ不能になる。

中央の建物は屋根の上が人気スポット。たいてい誰か登っている。

時々プライベートマッチと分別のつかない者が中央の建物の近くの岩にもぐり込んでいる(通称：岩男)

## Pipeline

# PIPELINE



地下通路あり。  
固定機関銃 M249 あり。



マップ中央の道を隔てた狙撃戦、倉庫内部の攻防の2つがメインとなる。

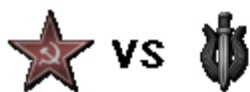
一部の建物は地下道に通じており、敵の意表をつける。

片側スタート位置の土手はギリースーツが有効に活用できるが、

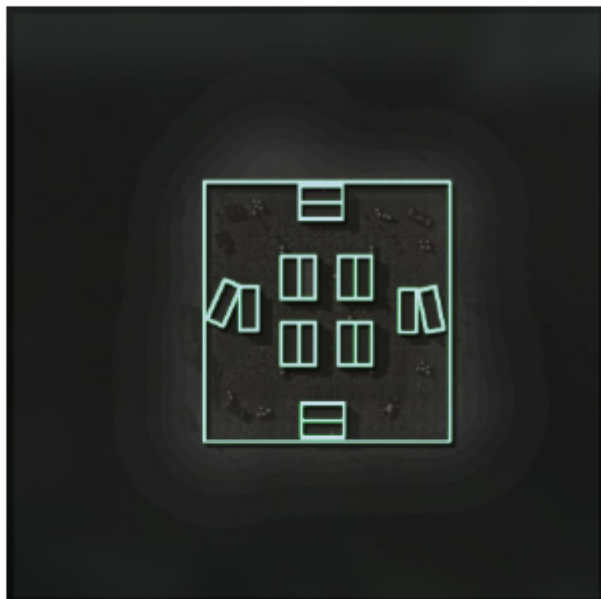
熟練者はそこに来るのを知っているのでカウンスナイプされる事が多々ある。  
それ以外にも開けた場所が多いため、始まってみれば味方が全員ムックなことも。

## Shipment

### SHIPMENT



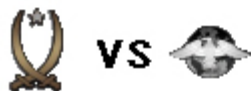
最小MAP。



中央に等間隔に4箇所、コンテナが積まれているだけの超シンプルなKOROSIAI専用マップ。  
ここでのDominationはとても混戦。というか不毛。  
このステージをFFAルール、Hardcoreモードで大人数で遊ぶとカオスになるが、  
キル数を大量に稼げるのでChallenge達成にオススメ。

## Showdown

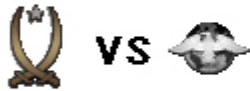
### SHOWDOWN



例の処刑現場。会場内部は広く開けており、2階構成のため警戒すべき方向が多い。  
会場の外周は両チームを遮るように鉄柵が降りているが、銃弾は通過するので柵越しに撃ち合う  
ことも少なくない。

## Strike

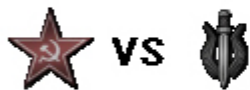
# STRIKE



マップ中央の道路、側面にある広場、どちらも遮蔽物が少なく遠距離戦が多い。  
建物の裏に位置する未舗装の裏道も比較的開けている。  
3つの進軍ルートから手薄なところを狙って突撃しよう。

## Vacant

# VACANT

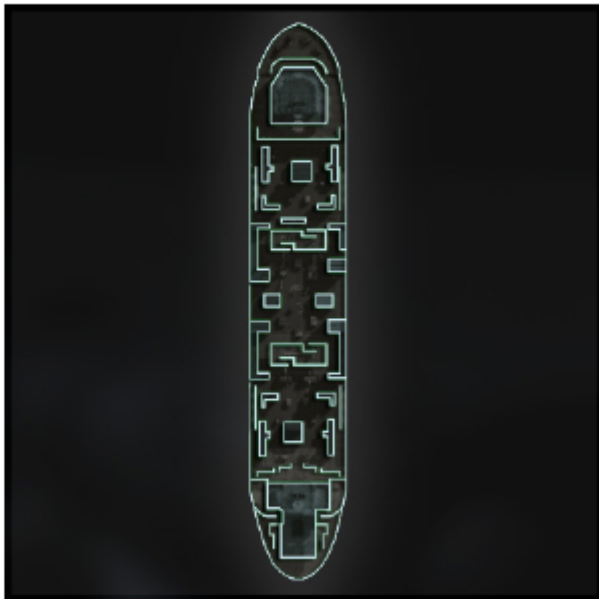


室内は狭く入り組んでおり、遭遇戦になることが多い。  
近距離に強いショットガン、壁を気にせず撃ち抜けるLMGが強いマップ。  
しかし建物内部でリスポーンすると出口が3つしかないので非常に大変。

## WET WORK



船上MAP。  
空爆しても沈むことが  
ないので安心して支援  
を要請しよう。



貨物船の甲板。夜間であることに加えて雨が降っていて非常に視界が悪い。  
暗視モードを有効活用しよう。  
両端はコンテナが高く積まれていて遭遇戦が多いがマップ中央のコンテナは1段だけ。  
立っていると肩から上だけが見える絶妙な高さ。片側を攻めていくもよし、逆サイドの敵を撃ち  
抜くもよし。  
マップが狭く進行ルートも限定されている為、フラグや擲弾が飛び交う派手な試合になるケー  
スが多い。  
ヘリを呼ぶと阿鼻叫喚の地獄と化すので積極的に狙おうorRPGを忘れずに。

## Broadcast

## BROADCAST



追加マップ。

中東のテレビ局が舞台。遭遇戦から狙撃戦まで何でもござれるマップ。

マップの左側では狙撃戦、右側では遭遇戦、中央のフロアでは中距離戦になりやすい。テレビ局という整地されたエリアのため、道が垂直に曲がり、敵と急に会うことも多い。このマップも武器選択とプレイヤーの腕の見せ所である。

## Creek

### CREEK



洞窟は出口の待伏せに注意！



追加マップ。

広大な山林が舞台でギリースーツが非常に役に立つマップ

中央の枯れ川を通しての射撃戦になりやすい。

ほとんど建物が無い上に固定機銃がないためにヘリが非常に強い。

## Chinatown

### CHINATOWN



固定機関銃 M249 が 3 基あり。



追加マップ。

東洋らしき文字が書かれた看板の多い中華街が舞台。

CoD2のCarantenマップをリメイクしたもので、構造は共通している。

建物の部屋を奪い合う制圧戦になりやすい。

マップ中央の入り組んだ路地はゲーム開始から終了まで銃撃とフラグの破片が飛び交う激戦区である。

## Killhouse

# KILLHOUSE



室内 MAP。  
狭い MAP なので少人数  
がオススメ。



5v5でも多い、2v2やタイマン専用。

---