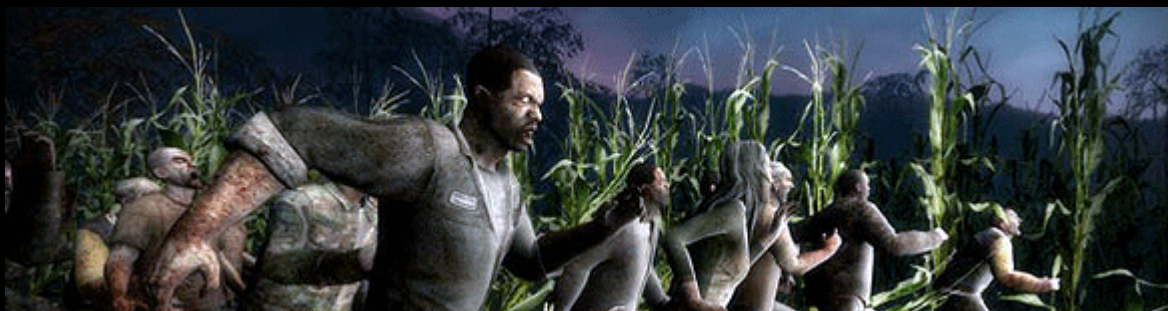


対戦



このモードについて

通常のCoopでのプレイ以外にサバイバー側と感染者側に分かれて対戦を行うことができます。マップは対戦用に用意されたマップを使用します。

- NO MERCY
- BLOOD HARVEST

の二つのマップが用意されています。

対戦システム

お互いにサバイバー側と感染者側に分かれます。サバイバー側は通常プレイとほぼ同じです。感染者側は使えるキャラクターが4種類 (Boomer, Hunter, Smoker, Tank) で操作することができます。セーフルームに入るまでのプレイを1Rとして、交互にサバイバー側と感染者側をプレイして、倒した感染者側の数や生き残った数などでスコアが表示されます。最終的にどれだけ先に進めるかで決着がつきます。

感染者側の特徴

- AI DIRECTERによって自動でプレイできるようになるとメッセージが入りプレイすることができます。
- リスpondするときは一瞬ゴーストとしてサバイバー側に沸きます。
- この状態では実体がないので、ここから移動してどこから出現するか決定できます。
- 暗闇でも視界が見やすく、サバイバー側のプレイヤーは縁取りされてどこにいるか把握することができます。
- 感染者側のプレイヤーもゴースト状態でも通常状態でもどこにいるか縁取りで分かります。
- 感染者側しか登れない場所があります。
- VCは基本的に同じチームにしか聞こえませんが連携が必要です。
- 通常の雑魚感染者はノーマルモード固定です。
- Witchは操作できません。
- それぞれプライマリ攻撃とセカンダリ攻撃があり通常のシステムと変わりません。

対戦におけるローカルルール

対戦において下記の行為は **ローカルルールとして禁止されている** 場合があります。よく確認しましょう。

【封鎖】

通路の狭いところに感染者が物体を移動させ塞ぎ生存者が進めないようにすること。パイプボム、プロパンガスの爆発で物体を少し動かし封鎖を解く方法や、ひたすら物体を殴りまくって封鎖を解く方法がある。

(特殊感染者はタンクを除き物体を移動できないように修正された)

【SC】

ショートカットの略でNo Mercy Ch.3ででリフトを動かし屋根から建物に入るところで、裏側からスイッチを押すと開いて進めるようになるシャッターがあるが、そのシャッターを67回殴ると壊すことができリフトを起動させず倉庫内に進むことができる。

(現在はシャッターを壊すことができないように修正された)

【高速殴り】

殴り 武器持ち替え と操作する事で、殴りの判定発生後の硬化をキャンセルできる。飛んでくるハンターの方向に合わせるだけで、ハンター飛び掛りを無力化することも可能。通常の殴りとはモーションが違うので注視すれば使用しているかわかる。

(現在は使用できないように修正された)

【ミニガンジャンプ】

ミニガンを殴りミニガンに乗ると、大ジャンプできる。ジャンプの方向は、距離は殴る方向と回数で決まる。ミニガンジャンプを使ってクレスシェンドイベントをショートカットすることが可能。またミニガン以外にも一部の貨物列車を殴ると同様の事が出来る。しかし、対戦では殴る隙や安定度からして、通常通りイベントを起こすほうが確実である。

(現在は使用できないように修正された)

【待ちタンク】

タンクは通常、敵に攻撃できないと自制心が減少していき他のプレイヤーまたはCPUに操作が渡ってしまうが、物や他の感染者を殴ることで自制心を回復することが出来る。Blood Harvestフィナーレでは、生存者は段差を上れないので入り口までタンクを運びこのバグを使用すると、死なないタンクを作り出すことも可能である。

しかし、物を殴り飛ばし生存者に当てると一撃でダウンなので、タンクにとって物殴りは最大の武器とも言え、線引きが難しいバグである。攻撃の為なのか回復の為なのかは状況によって判断できるので、故意の回復のみ禁止にするか殴る回数を制限する等、禁止にする場合もタンクの武器を失くさないよう考慮してもいいかもしれない。

タンクから目視されていると自制心が減らないので、見通しのいいところに生存者がいると、目視+岩投げでこのバグ技を使わなくても長時間タンクを操ることができる

(現在は物体を殴っても自制心が回復しないように修正されました)

【置きタンク】

自制心を二度失ったタンクはCPU操作になるが、その時に生存者が近くにいないければ、CPUタンクがその場に設置され動かなくなる。生存者が一定距離まで近づくとCPUタンクが動き出す。場所によってはCPU操作にならず、そのまま消えることもある。

(現在はCPUに操作が移ると生存者が近くにいるいないにかかわらず生存者に襲い掛かるように修正されました)

【ウィッチ起こし】

感染者がウィッチを殴る等で生存者の行動関係なく、故意にウィッチを起こすこと。起こしたハンターが死ぬと、ウィッチのターゲットがそのまま生存者に移る。遠くでハンターで起こしたあと生存者へ誘導といったことが出来る。スモーカーやブーマーで起こしてもウィッチに殴り殺されるので効果は薄い。

(現在 感染者側はウィッチが立ち上がるまで起こせないように修正されています)

【ウィッチ無抵抗】

ウィッチに気づかれる前に背後に密着することによって、気づかれてもウィッチが棒立ちになりハンドガンでも無傷で倒すことが出来る。しかし密着状態じゃなくなるとウィッチが移動し、攻撃される。

【ハンター抜け】

ハンタージャンプをドア際で使うと閉まっても通り抜けられることがある。ダウンした生存者が死ぬまで終わらなという空き時間を利用して、先にセーフルームに逃げ、閉じこもった生存者を襲うことが出来る。

【リスボン攻撃】

日本人が好んで使用するバグ技で特殊感染者側でプレイ中に、生存者から一定距離離れれば再リスボンできるがそのときに「殴りをいれてから再リスボンさせる」とその殴りが生存者側にあたりダメージを食らわせることができる。(これを使うと生存者がセーフルームにいても攻撃することができる。)

このバグ技を見分けるには、生存者側の場合、周りにまったく敵がないのにどこからともなく殴られダメージがはいり、感染者側だと誰かがリスボンしたときに殴り音が聞こえるのでかなりバレバレである。(前々から発見されていたバグ技だが最近これを使用するプレイヤーが増えてきている。)

(PC版ではすでに修正されているため、修正されるのも時間の問題?)

【即死】

生存者が落下ダメージを受ける高さ、スモーカーが2 m強の高さにいる場合、スモーカーの舌で生存者を下に引きずり落とすと即死する。

(例：No Mercy Ch.5の屋上への梯子を上った所)

また、そのまま落下しても即死する高所の場合、通常足を踏み外しても崖にしがみつき救助をまつ格好になるが、何故かしがみつかずにそのまま落下死する場合がある。

(例：Blood Harvest Ch.1のつり橋、No Mercy Ch.4のエレベータ後)

{ スモーカーの舌で高所から拘束されたまま落とされるといつもより多くダメージを食らい、また段差など一度降りると戻れない所で最後の一人を捕まえると、救助できず確実に死ぬ。No Mercy Ch.3等のマンホールの出口等でハンターの飛び乗り2.5ダメージと落下ダメージを同時に入れても即死する。

スモーカーの引きずりダメージで戦闘不能にしてから落とすとしがみつぎが発生せずに即死。

これらはバグでは無いので、禁止する場合は即死とは別に明記しよう。}

主な即死ポイント(この他にも条件を満たせば即死します)

- No Mercy Ch.2：イベント後2Fに上ったところ。鋼鉄の柱の上からスモーカーで引っ張ると即死。
- No Mercy Ch.3：イベント後の屋根、トラック、もしくは屋根の上から斜めに引っ張ると即死。
- No Mercy Ch.4：エレベーターで上ったあと、しがみつぎ状態にならずに即死するパターンだが、あまり発生しない。
- No Mercy Ch.5：屋上への梯子上ったところ。スモーカー側は数箇所から狙える。

- Blood Harvest Ch.1：つり橋の前後、これもしがみつぎが発生しない即死パターン。
- Blood Harvest Ch.2：イベントがある手前の大きな部屋の降りるところ。
- Blood Harvest Ch.5：セーフルーム出ですぐのところを列車の上から崖に落とすと即死。これもしがみつぎが発生しないために即死するパターン。

(現在はほとんどの場所で即死が発生ないように修正されています。)

PC版Left 4 Dead wikiから拝借いたしました
