

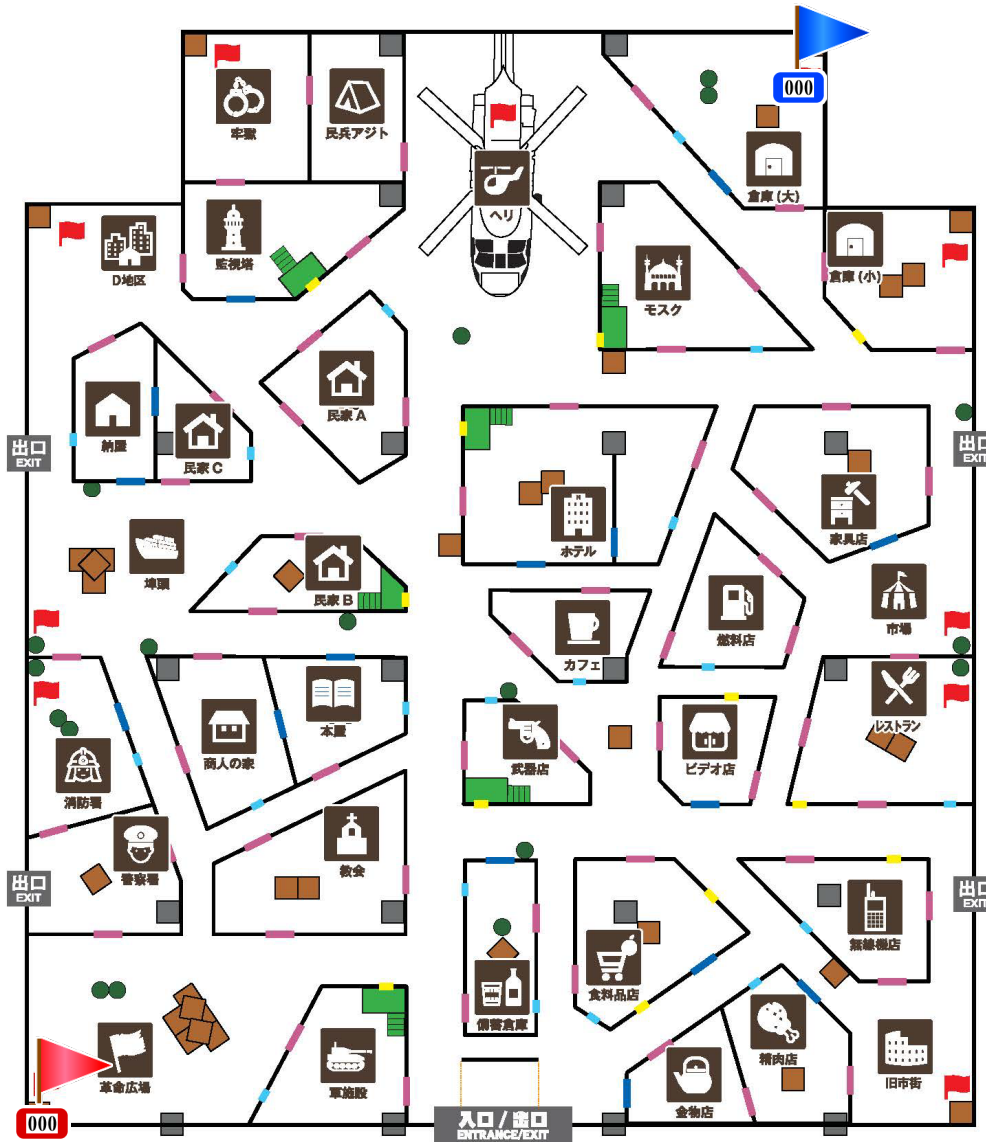
いきなり! ハンドガン戦 MISSION SHEET

2018/10/21



GAME 1 カウンター復活戦

ゲーム時間は全ゲーム5分



ヒットされても何度でも復活可能。

自陣のカウンターを押して復活。

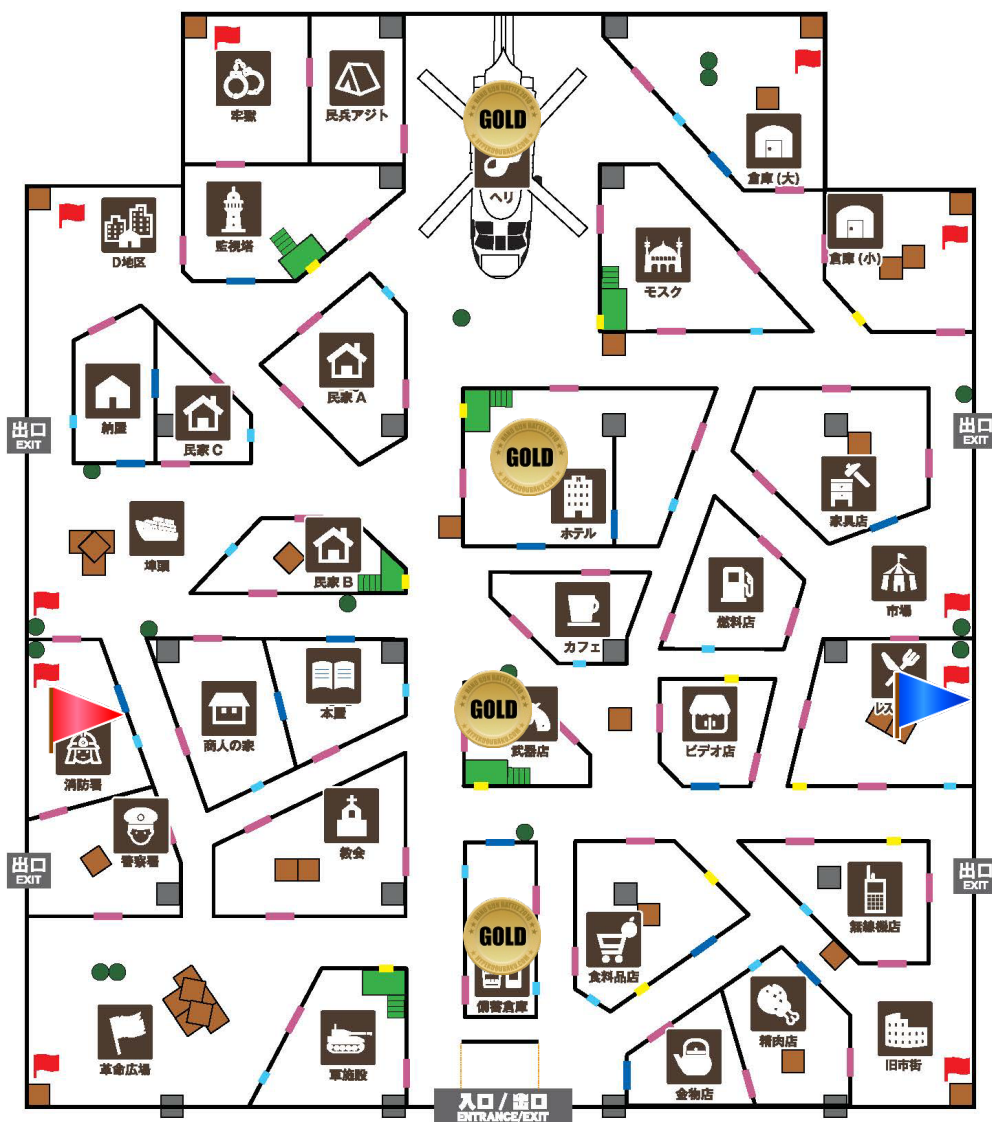
ウェブクラスによって、
押す回数が異なる。

クラス3: 5回

クラス2: 3回

クラス1: 1回

GAME 2 金貨を強奪せよ



フィールド4か所にある金貨を
奪って数が多いチームが勝利。

一度に1枚ずつのみ強奪可能。

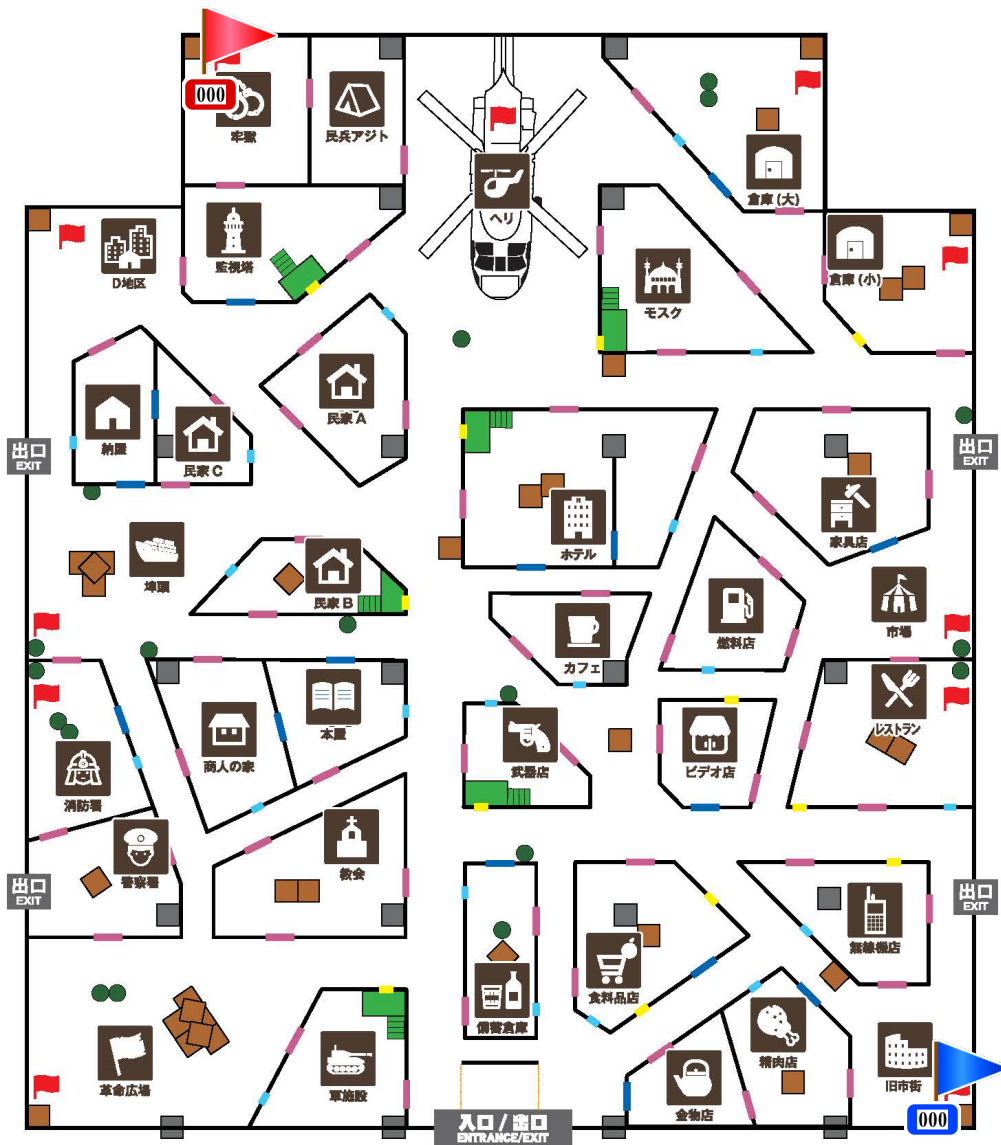
強奪した金貨は集金係へ渡す。
集金係は各チームでゲーム開始
前に決める。

集金係がヒットされたら、集金係は4か所のいずれかに金
貨をすべて返却し、自陣へ戻って復活する。
集金係は自ら金貨を奪えない。

金貨所持時にヒットされたら、その場の地面か台上に金
貨を置き復活する。

弾数制限50発。
ヒットされても復活可能。
自陣にタッチして復活。

GAME 3 ウィークハンド戦



ウィークハンドで銃を持ち戦う。
利き手や両手で銃を構えてはい
けない。

マガジン交換、コッキング時は
利き手を使ってOK。

ヒットされても何度でも復活可能。

自陣のカウンターを押して復活。

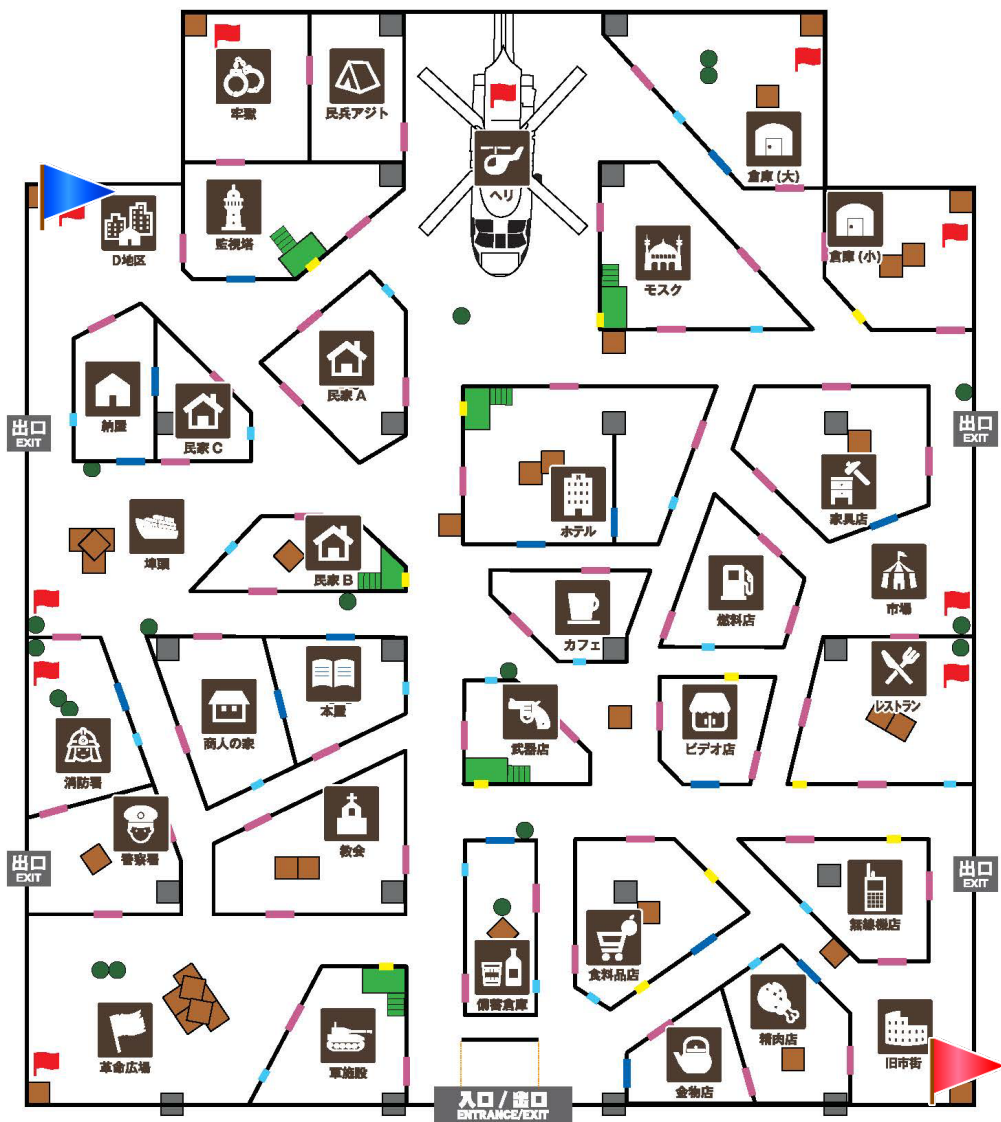
ウェポンクラスによって、
押す回数が異なる。

クラス3: 5回

クラス2: 3回

クラス1: 1回

GAME 4 7発に賭けろ!



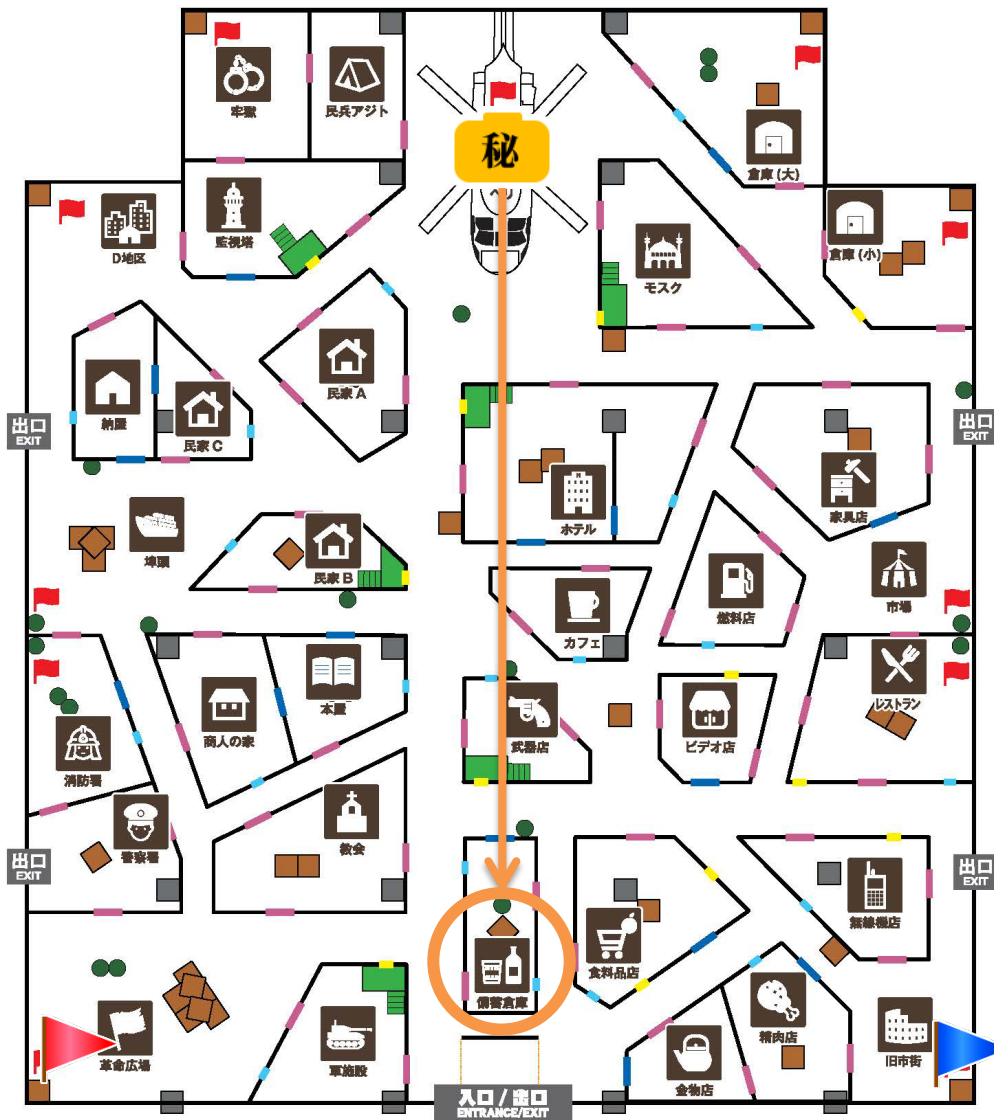
所持弾数7発のみで戦う。
10禁ガンのみ、14発制限。
※ただしセミオートオンリー

復活なし

弾が切れたらフィールドアウト。

スパイ以外のプレイヤーは無限復活。

GAME 6 機密文書回収戦

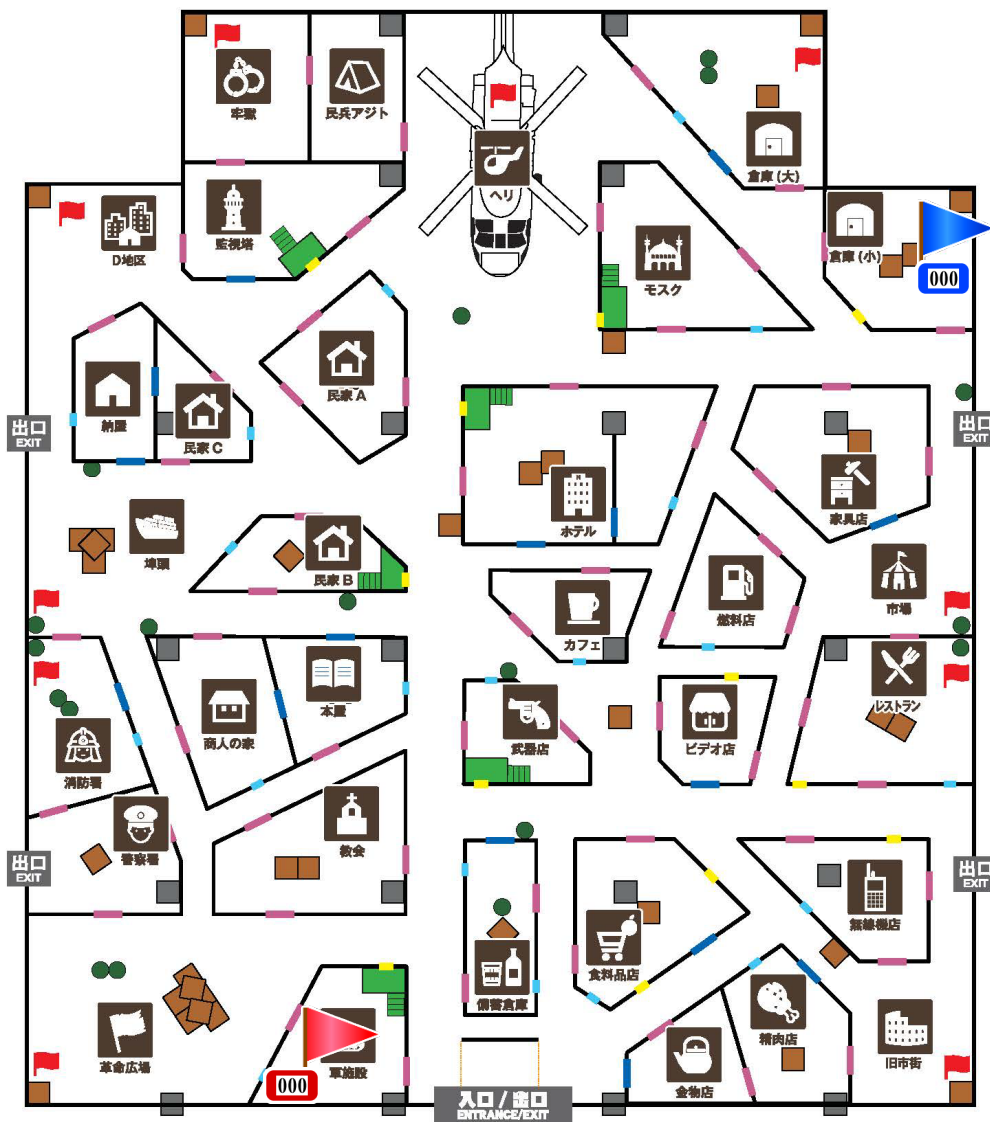


ヘリにある機密文書を回収し、
備品倉庫まで移動してフラッグを
鳴らす。

ウェポンクラスにより、
復活回数が異なる。

クラス3: 復活なし
クラス2: 復活1回
クラス1: 復活2回

GAME 7 コンシールドキャリー



コンシールドキャリーしているプレイヤーは攻撃されない。
仮に撃たれたとしても0復活可能。

逆に銃を一見して持っていないプレイヤーを撃ってはいけない。

ヒットされたら自陣のカウンターを押して復活。
敵陣のカウンターを押してもOK。

ウェポンクラスによって、
押す回数が異なる。

クラス3: 5回
クラス2: 3回
クラス1: 1回

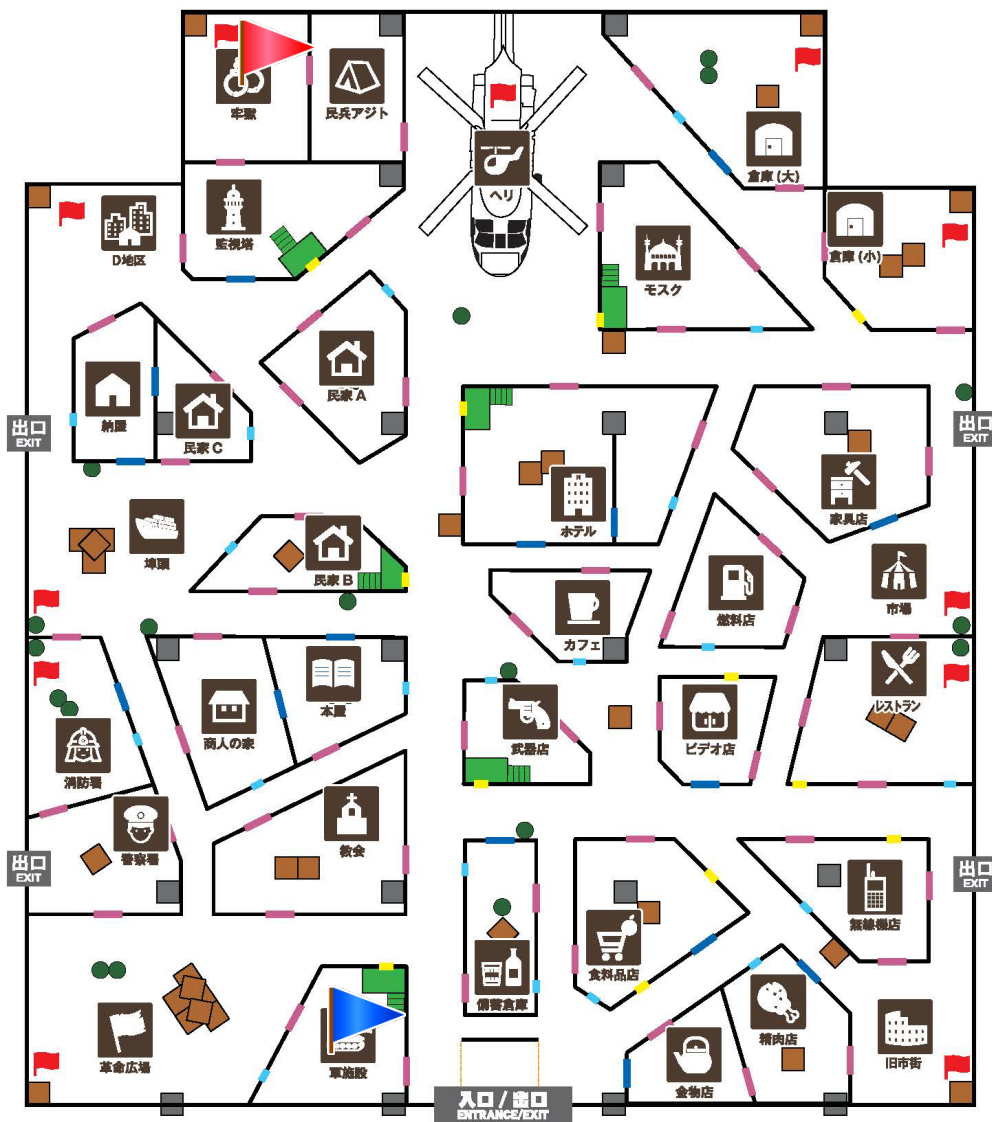
防衛側はあらかじめフィールド内に潜伏。潜伏ラインを越えられない。

防衛側復活なし

攻撃側は

クラス3	復活なし
クラス2	復活1回
クラス1	復活2回

GAME 9 ミッドナイトデルタ



照明を落とし、暗くした状態で戦う。

無限カウント復活
弾が切れたらフィールドアウト

ライト使用可能

復活条件
クラス3: 3回カウント
クラス2: 2回カウント
クラス1: 1回カウント