DELTA GAME

Game Manual

Ver.1.2.1

SURVIVAL GAME FIELD
PARADOX

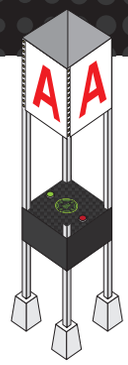
ゲームの道具

IDタグ

ベースBOX

復活BOX

ポイントMAP



フラッグ

ベース BOX の説明

1 残り時間
ゲームの残り時間が、カウントダウンされます。

2 稼働率
各チームの、現在の復活制限に応じた稼働状況の目安が、%または時間で表示されます。

3 戦況（グラフ）
戦況を円グラフで表示します。ポイントが高いほど、グラフが広くなります。

4 戦況（ポイント）
戦況をポイントで表示します。

5 リスキルコール使用状況
各チームのリスキルコール使用状況を表示しま

6 制圧状況
ベースと各フラッグの状況を表示します。
赤チーム制圧中　黄チーム制圧中　青チーム制圧中　中立

7 キーパッド
入力して、各操作を行うことができます。

8 IDセンサー
IDタッチが必要な場合に、IDタグをかざすと、認証されます。

9 リーダーコールボタン
チームリーダーを呼び出すアナウンスが流れます。

復活 BOX の説明

1 復活制限表示
つぎの復活までに必要な条件を表示します。
復活が可能な場合は、青い画面に復活OKが表示されます。

2 IDセンサー
IDタグをタッチすると、復活もしくは待機の指示が表示されます。

DELTA GAME とは？

28箇所に設置された全フラッグを利用したクロノグラフマッチ（ドミネーション戦、制圧戦などとも呼ばれます）です。

全ゲームAI制御での無限復活戦です。

チーム勝敗は各フラッグの制圧時間をリアルタイム集計し、制圧時間の長いチームの勝利となります。

また、個人成績も別途算出し、通知表をお渡しいたします。

ゲームのルール

無限復活戦

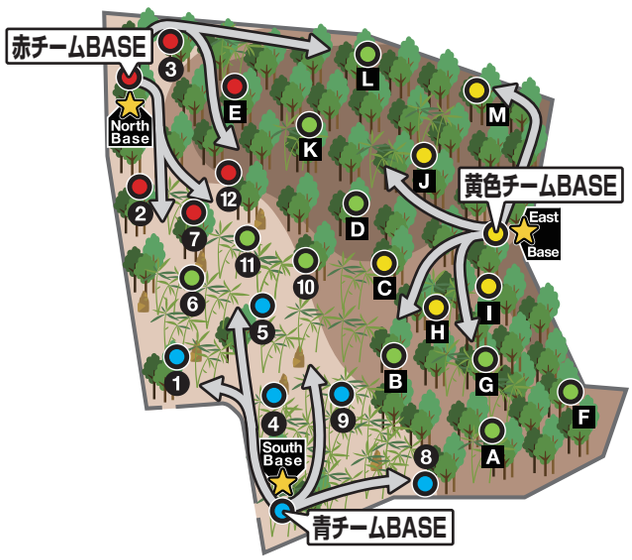
＜クロノグラフマッチ＞ 全フラッグを使用したポイント方式のドミネーション戦（制圧戦）

★各フラッグの制圧時間が1秒毎にポイントとしてチームに加算。

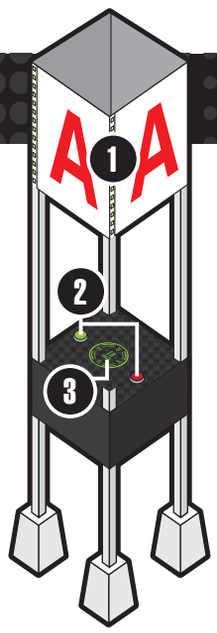
★フラッグは一定時間経過すると中立状態に戻る。

★延長をすると中立化までの時間が伸びる。

★制圧フラッグを維持する為には、味方との連携が重要。



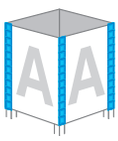
フラッグの説明



❶ パネル　フラッグ識別用の番号や名称を表記。また、状態を色で表示。

<赤色>
赤チーム
制圧中

<黄色>
黄色チーム
制圧中



<青色>
青チーム
制圧中

<緑色>
中立状態

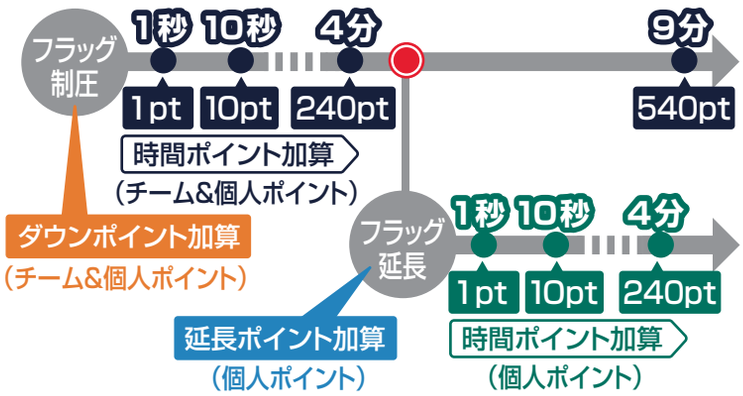
❷ ボタン　フラッグ制圧時に使用。

❸ IDセンサー　フラッグ制圧時&延長時、IDタグをタッチすると認証される。

ポイントのしくみ

フラッグがダウンされ自チーム色になると毎秒ポイントが加算されます。敵チーム色またはグリーン(中立)になると加算はストップします。各フラッグは難易度によってポイント設定が違います。ベースに設置されたポイントマップをよく確認して戦略を立てましょう!

<1ポイントフラッグの例>



フラッグ難易度による加算ポイント

- 1point 1点フラッグ=1点/毎秒
- 2point 2点フラッグ=2点/毎秒
- 3point 3点フラッグ=3点/毎秒
- 5point 5点フラッグ=5点/毎秒

フラッグの状態について

通常フラッグはグリーン(中立)の状態です。プレイヤーがフラッグダウンした場合、所属チームの色に変更され、その瞬間からポイント加算されます。

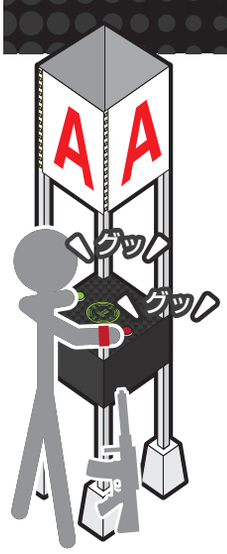
制圧中　解除1分前　中立化

中立化の1分前になると点滅が始まり、30秒前、10秒前と近づくにつれ点滅が早くなります。

中立化までの時間(通常時)

- 1point 1点フラッグ=5分
- 2point 2点フラッグ=3分
- 3point 3点フラッグ=2分
- 5point 5点フラッグ=5分

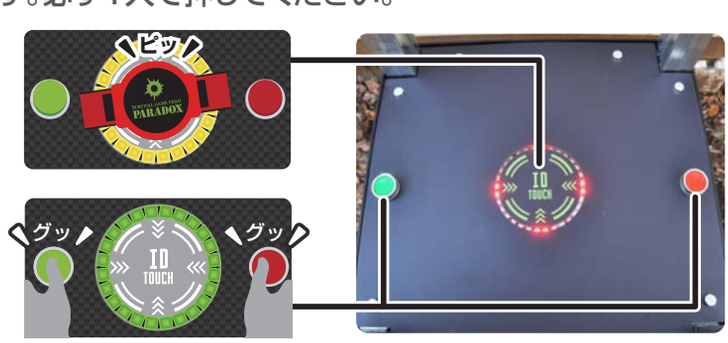
フラッグ制圧のしかた



中立(グリーン)または敵チームの制圧フラッグの場合、フラッグを制圧することができます。

⚠ 複数人でボタンを押すのは禁止です。必ず1人で押してください。

1. 銃を置く
2. フラッグをタグでタッチ
3. ボタン2つ同時長押し
4. 制圧中(ランプが順に消灯)
5. 色が変わったら制圧完了



※色が変わるまで、確実にボタンを押しましょう!

フラッグダウン時間

通常は、ボタンを押して10秒でフラッグダウンとなります。リードしているチーム、成績上位のプレイヤーは、フラッグダウン時間が長くなる場合もあります。

フラッグ延長のしかた

フラッグの中立化を防ぐために延長を行います。自分のチーム色の時に延長が可能です。

⚠ 点灯時、点滅時どちらでも延長できます。

❶ **フラッグをタグでタッチ**

❷ **延長完了**

◎延長の制限（ロック）

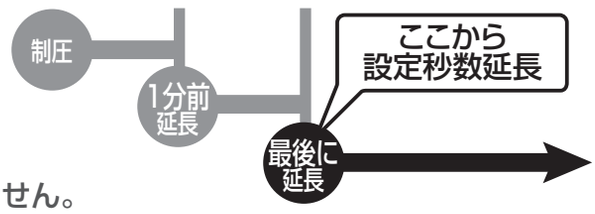
自分で制圧or延長したフラッグは、
15分間 再延長できません。

※ただし、他チームに制圧された場合or中立に戻った場合、制限は解除されます。

◎延長の開始時点

誰かが**最後に延長タッチした時点**から、設定秒数延長されます。

※複数回延長タッチが行われても、積算されません。



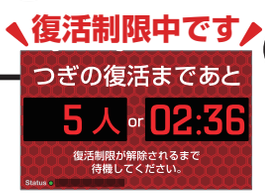
復活のしかた

ベースの復活BOXにIDタグをタッチします。復活もしくは待機の指示が、画面と音声で案内されるので、指示に従います。

⚠ 復活制限は、有利･不利に応じて各チームリアルタイムに調整されます。

❶ **復活 BOXをIDタグでタッチ**

❷ **画面と音声を確認**



復活制限中の場合

✕ 復活制限解除まで待機

復活条件クリア

復活OKの場合

○ 復活可能

❸ **復活**

復活制限について

復活制御はAIによるコントロールです。通常時は「人数or時間」で制限されますが、稀に「時間のみ」で制限される場合もあります。

人数 or 時間による制限

どちらかの条件をクリアすれば復活可能

時間のみの制限

規定時間が経過すれば復活可能

制限解除時

制限解除時は、1人と表示されます

リスキルコールについて

リスキル状態になった場合に、使用することができます。
使用されたチームは全滅、強制的にベースに戻らないといけません。

⚠ ※リスキル ＝ 敵に囲まれ、復活してもすぐヒットされてしまう状態。

- **リスキル状態だと感じた時、リーダーの判断でコール可能。**
- **リーダーしか使用できない。**
- **各ゲーム、各チーム 1 度だけしか使用できない。**
- **使用されたチームは全滅、強制的にベースに戻ること。**
- **使用されたチームには大量のポイントが入る。**

使用方法

⚠ リーダーのみ

1. **ベースBOXのキーパッドで 9# と入力**
2. **ベースBOXのIDセンサーにタグでタッチ**
3. **コール発動のアナウンスが放送されれば発動成功**

コール後

コールしたチーム	コールされたチーム
ゲーム続行	全滅、ベースへ帰還
一定時間無限復活	復活制限解除まで待機

◎生存プレイヤー　　：自由に行動してください。
◎復活待ちプレイヤー　：すぐに復活できます。復活してから自由に行動してください。
◎ヒット中のプレイヤー：一度ベースに戻って復活してください。復活してから自由に行動してください。

リーダーコールについて

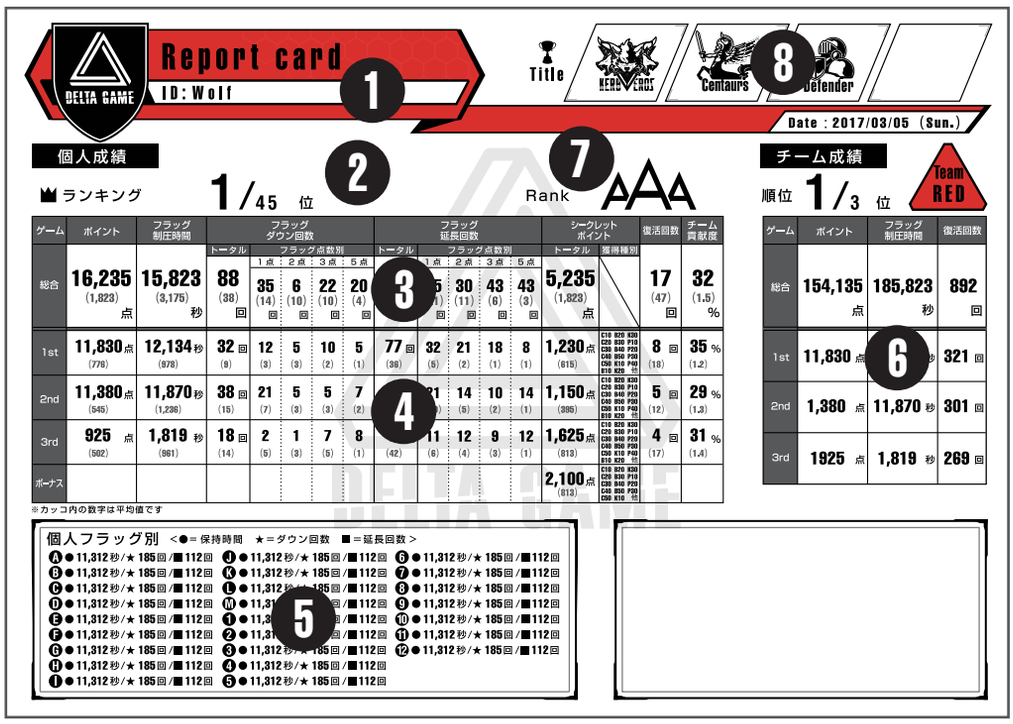
リーダーをベースに呼び戻す為に使用します。

使用方法

1. **リーダーコールボタンを長押し**
2. **コール発動のアナウンスが放送される**

戦績表(Report Card)の説明

ゲーム終了後、チーム戦績と個人戦績を記載した、戦績表を参加者全員にお渡しします。



❶ 登録 ID/ ユーザー名 / ゲーム日 / 所属チーム

❷ 個人成績順位　全参加者中、ポイントの高い順にランキング

❸ 成績(総合) その日行われたゲームの、総合成績(カッコ内数値は平均値)

❹ 成績(ゲーム別) 各ゲーム別の成績(カッコ内数値は平均値)

＜成績の各項目について＞

★ポイント=下記対象項目の成績をポイント化。その合計点で順位を算出。

ポイント対象
- ・フラッグ制圧時間=ダウンしたフラッグを、敵に奪われずに確保し続けた時間。
- ・フラッグダウン回数=ダウンしたフラッグの回数。点数別のダウン回数も記載。
- ・フラッグ延長回数=延長したフラッグの回数。点数別の延長回数も記載。
- ・シークレットポイント=ある条件を満たすと付与される隠れポイント。

・復活回数=ヒット後、ベースに戻り復活した回数。(ポイント対象外)

・チーム貢献度=チームに対する自分の貢献度をパーセンテージで表示。

❺ 個人フラッグ別データ　フラッグ毎の制圧時間、ダウン回数、延長回数

❻ チーム成績　所属チームの順位と各種データ

❼ ランク β版　ポイントによる順位とは別に、このゲームにおける総合的な評価に応じた等級

★

AAA ⋮ AA+ AA AA− ⋮ A+ A A− ⋮ B+ B B− ⋮ C+ C C− D

❽ タイトル(称号)

特定の条件を満たすと獲得できる称号

KERBEROS (ケルベロス)
全参加者の頂点MVPに送られる王者の証。

Ironman (アイアンマン)
復活回数チームトップに与えられる根性の証。

Phoenix (フェニックス)
復活回数総合トップに与えられる不屈王の称号。

Attacker (アタッカー)
1点を除くフラッグの制圧ポイントチームトップに与えられる攻略者の証。

Centaurs (ケンタウロス)
1点を除くフラッグの制圧ポイント総合トップに与えられる攻略王の称号。

Defender (ディフェンダー)
1点を除くフラッグの延長ポイントチームトップに与えられる守護者の証。

Artemis (アルテミス)
1点を除くフラッグの延長ポイント総合トップに与えられる守護神の称号。

Supporter (サポーター)
1点フラッグの延長ポイントチームトップに与えられる影の立役者の証。

この他にもレアタイトルが隠されているかも!?

レギュレーション

◎弾の重さ：全て0.25gまでのバイオ弾のみ。

◎全身ヒット制。跳弾、かすった弾、装備品への着弾など動いている弾に当たった場合は全てヒットです。ゾンビ行為厳禁!

◎フレンドリーファイヤー（味方撃ち）は撃たれた方のみヒットとします。

◎全戦セミオート戦となります。基本的に1度の発射で1発とします。
例外としてガス、エアーコッキングガンに限り、3発同時発射まで許可します。
3点バーストなどの連射は禁止です。

◎クレイモア、モスカート、ハンドグレネード系の利用は禁止とします。

◎復活待機中は同じく復活待機中のメンバーとのみ会話可能です。無線や大声での生存者への情報提供は禁止とします。

◎電子トリガー搭載銃は過度の連射を禁止します。連射は5発程度で指切りしてください。
ブッシュを抜けるまで撃つなどのスマートでない行為は控えてください。

◎ブラインドファイヤー（相手を見ずに撃つ行為）は禁止です。

◎隙間撃ちはドットサイト、アイアンサイト、スコープ等で狙える場所ではOKです。
狙えない場所では禁止とします。

◎ヒット中のフラッグダウン、延長、情報提供などの行為は一切禁止です。

◎フラッグダウン時は手の届く範囲に銃を置くようにしてください。銃を離れた場所に置いた状態でのフラッグダウン、延長は禁止です。長ものを持たずハンドガンのみでのフラッグダウン、延長はOKとします。

◎他人のIDを使ったプレーは禁止です。

◎その他はPARADOX定例会のレギュレーションに準拠します。

ゲームルール（特記事項）

◎復活制御はAIによるコントロールです。通常時は「人数or時間」で制限されますが、稀に「時間のみ」で制限される場合もあります。

◎フラッグダウン時にボタンを押す時間は通常時10秒ですが、戦況に応じAIの判断で増減することがあります。

◎フラッグダウン時の各色維持時間は戦況に応じAIの判断で増減することがあります。

◎同一フラッグへの固執した行動やフラッグ対し一切関わらない行動、運に任せた行動を繰り返した場合、ポイントがマイナスされる場合があります。

◎チームがリードしている状態でのリスキルコール使用には一定のリスクが伴います。リスク内容は非公開です。

◎ある特定の行動に成功するとシークレットポイントが加算される場合があります。100以上の行動パターンが設定されています。内容は非公開です。

◎復活回数はポイント計算には一切関係ありません。

◎リスキルコール中のフラッグダウンはダウン回数からは除外されます。

◎リスキルコール発動後5分間は他チームのリスキルコールは却下されます。

◎リスキルコールは各ゲーム残り時間が5分を切ると発動できません。