

## プレイヤーの移動速度

- ▶ プレイヤーの移動速度
  - ▶ 人間の場合
  - ▶ ゾンビの場合

### 速度

速度は一秒あたりに進む距離です。

## 人間の場合

まず、何も持たずスタミナが満タンの時の速さを

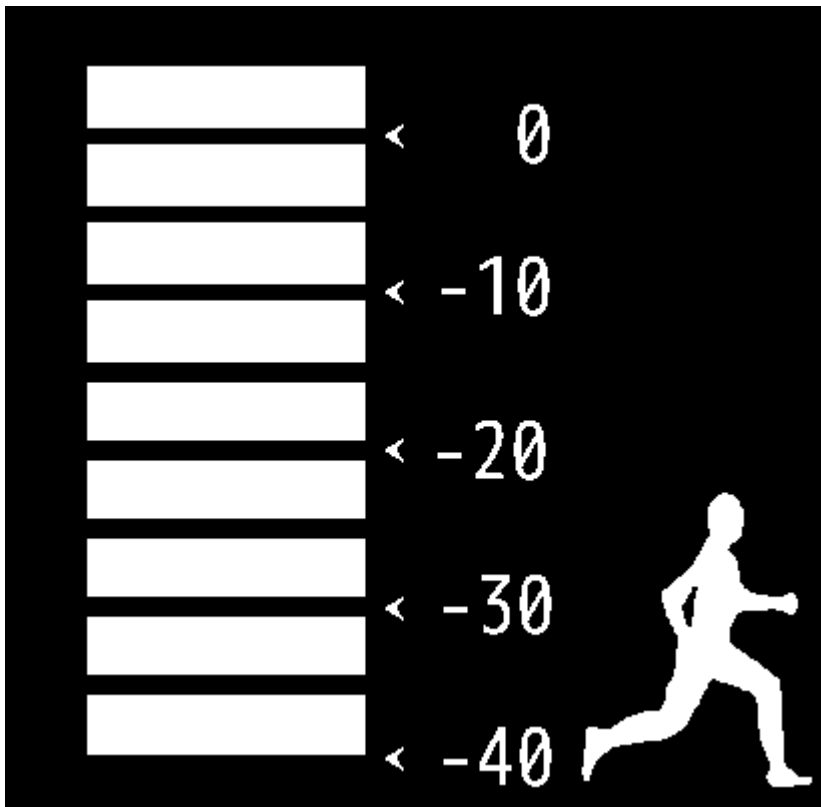
基準速度 = 195

とします。

- ▶ 普通に移動する時、つまり走る時の速度は基準速度から所持品の総重量を引いたものになります。

(例1) 30発の弾が装填されたak47を一つ持っている場合

$195 - (30 \times \text{ライフル弾の重さ}(0.21) + \text{ak47の重さ}(20.4)) = 168.3$



- ▶ さらにスタミナが上画像の目盛0を下回る所から減少分に応じて遅くなり、スタミナがゼロの時の減速分は40です。

(例2) 30発の弾が装填されたak47を一つ持っていて、スタミナがゼロの場合

$168.3 - 40 = 128.3$

歩く時はさらに 40 減速します。

(例3) 30発の弾が装填されたak47を一つ持っていて、スタミナがゼロで、歩く場合  
 $128.3 - 40 = 88.3$

▶ 斜め後ろ、真後ろに移動する時はさらに 25 減速します。

(例4) 30発の弾が装填されたak47を一つ持っていて、スタミナがゼロで、後ろに歩く場合  
 $88.3 - 25 = 63.3$

▶ ただし、人間の移動速度の下限は 0 です。

(例5) 30発の弾が装填されたak47を五つ持っていて、全ての弾薬をフルに所持している場合の総重量は  
 $5 \times (30 \times \text{ライフル弾の重さ}(0.21) + \text{ak47の重さ}(20.4)) + 45 \times \text{ピストル弾}(0.21) + 18 \times \text{マグナム弾}(0.64) + 24 \times \text{散弾}(1.28) + 100 \times \text{ライフル弾}(0.21)$   
 $= 206.19$   
となり基準速度の195を越えますが、下限があるのでこの場合の移動速度は 0 です。

▶ しゃがみながら移動する速度は、走った時の速度 / 3 です。

以上の減速ルールを考慮した速度を  $v_2$  とします。

▶  $v_2 > 40$  のとき  $v_3 = v_2$

▶  $v_2 < 40$  のとき  $v_3 = v_2 \times 3/20$

▶  $v_3 > 1$  のとき  $v_4 = v_3$

▶  $v_3 < 1$  のとき  $v_4 = 0$

と  $v_3, v_4$  を決めると、 $v_4$  が最終的な速度になります。

(例6) 30発の弾が装填されたak47を一つ、6発装填されたマグナムを一つ持っていて、スタミナがゼロで、前にしゃがみ移動する場合。  
 $(195 - (30 \times \text{ライフル弾の重さ}(0.21) + \text{ak47の重さ}(20.4) + 6 \times \text{マグナム弾の重さ}(0.64) + \text{マグナムの重さ}(11.9)))$   
 $/ 3 = 37.52$   
 $v_2 = 37.52$   
 $v_2 < 40$  なので  
 $v_3 = v_2 \times 3/20 = 5.63$   
 $v_3 > 1$  なので  
 $v_4 = v_3 = 5.63$

## ゾンビの場合

ゾンビの通常速度は 151 で、これはキーボードを持ったスタミナゼロの人間とだいたい同じです。

また、Berserk状態のとき 195.5 で、

[Lunge](#)で突進している間は 191 になります。

人間と同様、後ろへの移動は 25 の減速になります。

しゃがみながら進む速度は前が 43.67、後ろが 5.30 です。

ボスゾンビの通常速度は 162 で、Berserk状態のとき 207 です。

また、他の移動速度は人間と同様に減速します。