

バリケード

- ▶ バリケード
 - ▶ バリケードの作り方
 - ▶ バリケードの崩し方
 - ▶ つかえ棒のあるドアを開ける
 - ▶ 破壊可能なバリケード
 - ▶ 破壊可能なバリケードの判別
 - ▶ バリケードへのダメージ量

バリケードの作り方

基本的に重い物でドア、窓をふさぐ。
また、オブジェクト同士で絡み合った芸術的なバリケードも崩されにくい。

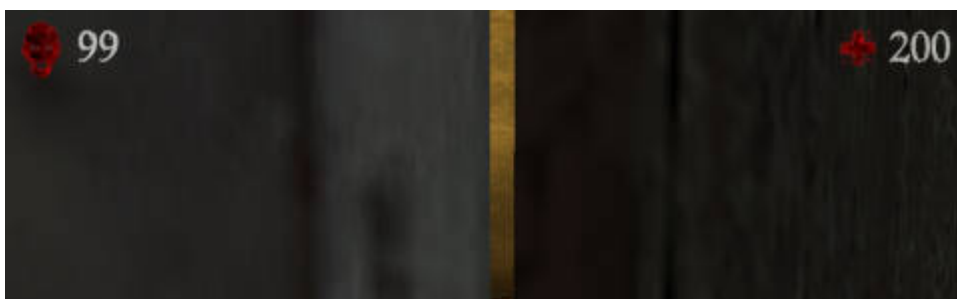
バリケードの崩し方

押し出しと通常攻撃の使い分けが重要になる。
普通は押し出しの方がゾンビの通常攻撃より遠くまで届くが、
ドアの隙間からその先にある物を押し出そうとしてもドアの方を押してしまう。
なので、隙間の先にある物に限っては通常攻撃を使った方がいい。

つかえ棒のあるドアを開ける



立てこもりマップでよく見かけるつかえ棒のあるタイプのドアは、ただ押すだけでは開かない。



まず棒が見える程度にドアをわずかに開ける。
この時点で棒を押しでも水平方向に力を加えることになるので
つかえ棒の構造上意味がない。



しゃがんで棒に通常攻撃を当てれば、つかえ棒に上向きの力がかかり外れる。

ラウンド序盤のバリケードが作られていないドアであれば、この方法で素早く部屋に侵入することができる。

破壊可能なバリケード

バリケードの中には**バリケード用ハンマー**で作られたバリケードなど、
攻撃して破壊できるものもある。

破壊可能なバリケードの判別

破壊可能な木材を攻撃すると、大抵の場合は木がきしむような音が出る。
金属の場合は鉄板を棒で叩いたような音が出る。
どちらも大きな音なので、とりあえず攻撃すれば簡単に判別できる。
ガラスの場合はどうやら音で判別できないようだ。

バリケードへのダメージ量

破壊可能なオブジェクトに対する攻撃力は攻撃手段によって変わるようだ。
体へのダメージを基準にすると、
ショットガンが1倍
マグナム、ライフル銃、ピストルが0.5倍
ゾンビの殴りを含む全ての打撃が1.5倍
で計算される。ただし、小数点以下は切り捨てになるようだ。

例えば、[AK-47](#)で3秒間(30発)撃った場合のダメージは

$$\begin{aligned} &(21 \times 0.5) \times 30 \\ &= 10 \times 30 \\ &= 300 \end{aligned}$$

となる。

一方、釘板で3秒間(6回)叩いた場合のダメージは

$$\begin{aligned} &(34 \times 1.5) \times 6 \\ &= 306 \end{aligned}$$

となる。