

# ZPAモード

- ▶ ZPAモード
  - ▶ 目的
    - ▶ 生存者チームの目的
    - ▶ ゾンビチームの目的
  - ▶ ルール

生存者チームとゾンビチームに分かれて互いに拠点を奪い合うゲームモード。

## 目的

### 生存者チームの目的

占領地点を制限時間まで防衛する。

### ゾンビチームの目的

占領地点を制限時間内に占領する。

## ルール

制限時間はデフォルトでは6分。

ゾンビが占領地点に立つと占領地点の耐久力が下がり、

生存者が占領地点に立つと回復する。

耐久力が0になった場所は占領されたことになる。

生存者とゾンビは無限にリスポン可能で、  
生存者のみリスポンまでの待ち時間がある。

一分間隔でランダムにサイドオブジェクティブが発生し、

占領地点と同時進行で補給地点を奪い合うことになる。

生存者が補給地点に立つと補給地点の耐久力が下がり、

ゾンビが補給地点に立つと回復する。

補給地点は発生してから55秒ほどで消滅する。

補給地点を生存者が占領すると

- ▶ バリケード用ハンマー
- ▶ ピストル弾薬
- ▶ ライフル弾薬

がランダムに占領地点で生成され、生存者のチームスコアに2点加算される。

さらに、補給地点がgun crateの場合

- ▶ ショットガン
- ▶ リボルバー
- ▶ ライフル

がランダムに補給地点で生成され、supply cacheの場合

- ▶ 弾薬

## 打撃武器

- ▶
- ▶ バリケード用ハンマー
- ▶ ショットガン
- ▶ リボルバー
- ▶ ライフル

がランダムに生成される。

また、ゾンビが補給地点を防衛するとゾンビのチームスコアに2点加算される。

生存者はピストル(予備弾薬無し)と打撃武器を持ってスタートし、途中発生する補給地点を占領することで新たに武器や弾薬を入手することができる。手放したピストル、打撃武器はしばらくすると消滅する。

ゾンビは全てノーマルゾンビでスタートし、補給地点が消滅するたびに、つまり補給地点を防衛しきったとき、ゾンビチームのうち一人がボスゾンビに変化する。

チームに偏りがあるときはオートバランスによってプレイヤーが自動的に再編成される。