

両チームの実力に大きな差があった場合に 特にバランスが悪くなってしまうMAP一覧 ＋その原因

▽優良物件にこもれなかったら死ぬMAP

Muttrah City:「地面」が危険すぎる。入り組んだ市街地のように見えて実際は整然としており、かつ一本道戦闘のために、自分より格上の存在 (AR、SR、APC、IFV) との戦闘を避けるのが非常に難しい。[対処法はAssetを極端にへらすか、そもそも選ばない。](#)

これと対極にあるのが、同じ市街地のように見えて市街地が乱雑に配置され、一本道戦闘でもない Assault on Grozny。意図的に「戦闘を避ける」ことが出来る良いMAP。Battle of Ia Drangのような森林MAPも、「戦闘を避けることが出来る」という点では良いMAPだが、後者はPRの目玉とも言える Heavy Asset が両軍に出現しないため、バランスが比較的マシなだけで、面白みはない。

▽Heavy Asset が強すぎるMAP

Kashan Desert & Khamisiyah:

歩兵 vs 歩兵
対戦車歩兵 vs 戦車
対戦車歩兵 vs 歩兵戦闘車
歩兵戦闘車 vs 歩兵戦闘車
戦車 vs 戦車

この全てが均衡に保たれたとき、初めて初心者が前線で「戦える」環境ができあがる。一般的には無理。[対処法はAssetを極端にへらすか、そもそも選ばない。](#)

これと対極にあるのが、同じ Heavy Asset MAP ではあるが、歩兵が戦いやすい環境の Burning Sands。戦車 vs 戦車の均衡が崩れても、そこから先戦車が歩兵に攻撃しづらいMAP。「兵器の出現」と「歩兵の優位」が両立した良MAP。

▽そもそもMAPのバランスが悪いMAP

Kozelsk: ゴミのような兵站の Militia vs 最強の兵站 & 兵器 & 武器を持つ RUSSIAN ARMY。ただでさえ兵器が弱いチームなのに、兵站まで弱い。これは Mi-17 の削除によって対処可能。[対処法は、Mi-17 を削除。](#)

これと対極にあるのが、Sahel: INS Std などの、非正規軍にも Heavy Asset が供給されているMAP。通常ただ処刑されるのを待つだけの非正規軍に希望を与え、正規軍の圧政を防ぐ。