

黎明杯 實施要綱

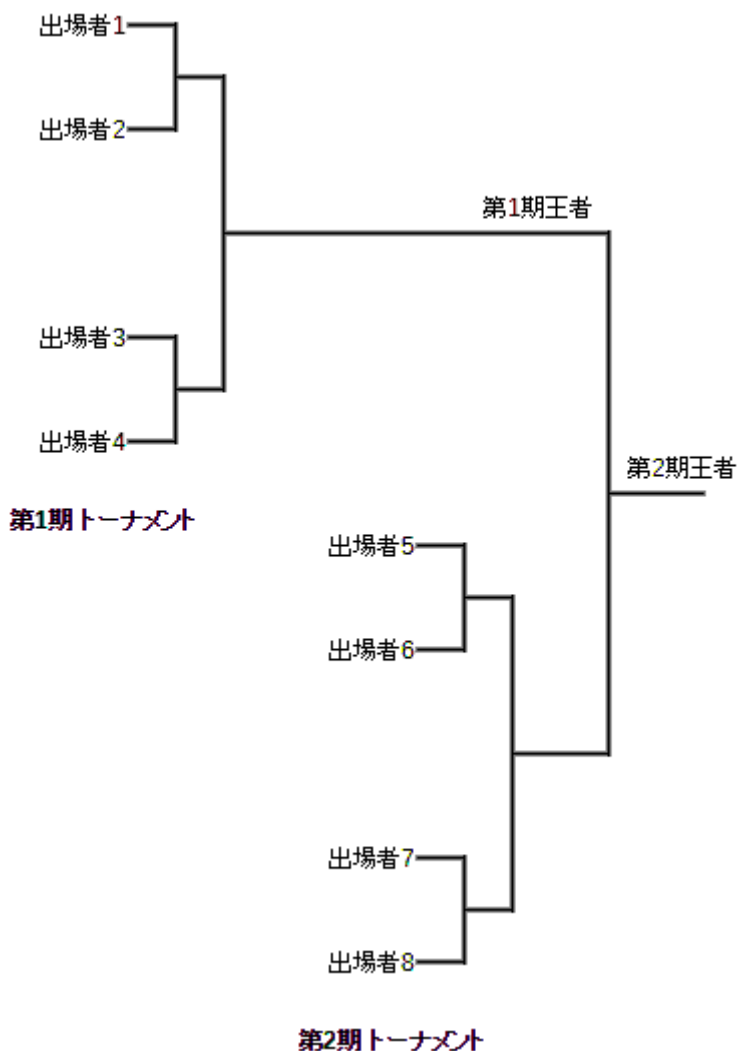
2022年1月13日
DD1392

設計技術の交流と深化、FtDコミュニティの振興を目的として黎明杯を開催します。
参加希望者は、本要綱を熟読しますようお願いいたします。
また、本要綱の内容は予告なく変更する場合がありますので、その旨ご了承ください。

イベント概要

- ・参加者が設計したピークルを持ちよりCustom battleモードで対戦を行う、いわゆるPvP形式です。
- ・比較的少人数でのトーナメント戦を多数回行います。
- ・トーナメント戦の出場者はその都度募集し抽選で決定します。ただし出場回数がまだ0回の方を優先します。
- ・1回目のトーナメント戦を勝ち抜いたものが王者となります。2回目以降のトーナメント戦で勝ち抜いた者が挑戦者となり王者と王座防衛戦を行います。
- ・4回連続で王座防衛が成功したときに、その者を本イベントの王者としてイベントを終了します。
- ・メタ構成が研究され尽くす等により、連続での王座防衛が非常に難しくなった場合、通算の王座獲得回数および防衛回数の多さで王者を決定します。
- ・対戦の録画をニコニコ動画にて配信する予定です。

本イベントの進行イメージ。(3期以降も行う予定です)



變更履歷

- ・相手出現位置への置き核弾頭の類を禁止(3期以降)
- ・提出方法にDM提出を追加
- ・参加応募方法およびBP提出方法の受付先を「黎明杯(|)」に変更

1. Custom battle設定

Main

Battle setup

Main Rules Teams

Main

Start

Save Load

Battle location

Opposing teams spawn 4000 meters apart 4000

11 tiles east 11 11 tiles north 11 Preview location

Resources

Symmetric materials 0 material per team 0

0 salvage per destroyed material 0

Rules

Battle setup

Main Rules Teams

Use time limit Time limit: 900s 900

Disqualification rules

Per force

Disqualified after 5 penalty points 5

Individual rule settings

Use maximum altitude	Maximum altitude: 1600m	1600	1 penalty points per second	1
Use minimum altitude	Minimum altitude: -150m	-150	1 penalty points per second	1
Use maximum distance	Maximum distance: 10000m	10000	1 penalty points per second	1
Use maximum speed	Maximum speed: 200m/s	200	1 penalty points per second	1

Despawn rules

Despawn damaged constructs	Destroy constructs below 55% health	55
Despawn damaged and sinking constructs	Destroy sinking constructs below 80% health	80
Repairs sustain constructs	Sustain for 100 seconds	100

運用マテリアル

各チームの運用マテリアルは、以下式に従って算出します。

1,000,000 - チームビークル本体コストの合計 (小数点以下切り捨て)

なお、チームビークル本体コストの合計は、Custom battle設定画面の以下の箇所を参照します。

A team

Team statistics

2 blueprints 2 vehicles 974446.4 materials 31418 blocks

4 blueprints per row 4

140m sideways distance 140

400m backwards distance 400

Blueprints

BB01_APS02_Martens_class

Remove this blueprint from the team

BB01_APS02_Martens_class

materials 15709 blocks

BB01_APS02_Martens_class

勝敗の判定

制限時間(15分)以内に相手チームビークル (Vehicle blueprint spawnerで現地生産されたビークルを含まない)を全滅させるか、制限時間経過時にチーム耐久値(下図参照)が多いチームを勝者とします。

制限時間経過時に両チーム耐久値が同じだった場合は、引き分けとし、再試合になります。

また、片方または両方のチームの全ビークルが戦闘不能になり、復帰も困難であると主催者が判断した場合は、その時点で試合を終了とする場合があります。

B team	96.8%	436089M
CV02_STD01_Angela_class	94.7%	257177M
A01_XCV02_v02_02	100%	14930M
A01_XCV02_v02_01	100%	14930M
A01_XCV02_v02_03	100%	14926M
A01_XCV02_v02_05	100%	14930M
A01_XCV02_v02_07	100%	14930M
A01_XCV02_v02_08	100%	14930M
A01_XCV02_v02_10	100%	14930M

2.環境設定

GPU ocean : **ON**, Constant time : **OFF**, Constant weather : **OFF**, Wave factor : **1.0**

※負荷状況等により変更する場合があります。

ゲームバージョン : **3.4.2.1**

※イベント中に変更する場合があります。

3.出場条件および禁止事項

参加者の方は以下の事項については同意、遵守頂くようにお願いします。

出場後に違反が明らかになった場合、厳しく対処します。

3.1.出場条件

・BP公開への同意

設計技術の交流を図るため出場者のBPを広く公開することにご同意ください。

下記BP提出方法でdiscord上で誰でもアクセス可能な状態にしてください。

また、イベント終了後に出場BPを圧縮ファイルにまとめてアップロードさせていただきます。

3.2.制限事項

・BP種別

Vehicle または Fortress

Structureは、出現させると最低高度を下回ってしまうため、参加できません。

・コスト

チーム全体で1,000,000以内。

上記コストには、運用費(搭載マテリアル及び電力等)を含みます。

・リペアボット搭載数の制限

リペアボットの搭載数は、チーム全体で100個以内とする。(サブビークルおよびBPスポナ、セパレータ等を使用して戦闘開始後に生産したものを含む)

リペアテンタクル(小型を含む)の搭載数は、チーム全体で10個以内とする。(サブビークルおよびBPスポナ、セパレータ等を使用して戦闘開始後に生産したものを含む)

・速度

200m/s以下

制限速度を超えると毎秒1ずつペナルティポイントが加算されます。

・高度

最低-150 m、最大1,600 m

上記の範囲を超えると毎秒1ずつペナルティポイントが加算されます。

・ペナルティポイント

ペナルティポイントの合計が5になった場合、そのビークルは自爆します。

3.3.禁止事項

・Luaの使用

本イベントにおいては使用禁止とします。

・主催者PCに過度な負荷をかける行為

いわゆるスピプロラム等が該当してしまう恐れがあります。

不安がある場合は、事前に主催者へ問い合わせを行ってください。

多少カクつく程度であれば問題はありません。

・対戦相手出現位置への置き核弾頭、またはそれに類すると主催者が判断したものを禁止します。

4.応募方法

トーナメント毎に抽選で出場者を決定させていただく為、
参加応募期間の後に抽選で出場者を決定発表し、出場者にBPの提出をいただく順序で進行します。
参加応募期間、BP提出期間は各トーナメント毎に発表します。

参加応募方法

FtD_JPサーバー「黎明杯(|)」にて承ります。

BP提出方法

FtD_JPサーバー「黎明杯(|)」にビークルのBPデータを提出および以下の事項を記入してください。

または、DMIにて主催者(@DD1392)に提出してください。

DM提出の場合、BP提出締切後に主催者が「黎明杯(|)」に代理投稿を行います。

- a. 応募者情報
 - i. 応募者名
 - ii. フリガナ
- b. 全体情報(設定可能範囲)
 - i. 1列あたりのビークル配置数(1～100)
 - ii. ビークル配置横間隔(1～1,000 m)
 - iii. ビークル配置縦間隔(1～1,000 m)
- c. ビークル個別情報(設定可能範囲)

複数の種類のビークルを提出する場合は、種類ごとに記入を行ってください。

 - i. BPデータ名(半角英数)

注. データ受け渡し時の文字化け防止のため、半角英数を使用してください。また、半角英数においても1部の文字は文字化けする場合があるので、データ提出時に自身で確認をお願いします。
 - ii. ビークル数

そのビークルを出現させる数です。
 - iii. 初期高度(-150～1,600 m)

戦闘開始時にビークルが出現する高度です。
注. 下限及び上限高度ギリギリで出現させた場合、戦闘開始直後にペナルティポイントが加算されてしまう恐れがありますので、ある程度余裕を持った値を設定されることをお勧めします。
 - iv. 初期角度(-180～180 °)

戦闘開始時のビークルの向きです。0°の場合敵チームに正対します。
- d. その他

「Vehicle blueprint spawnerを使用してサブビークルを生産するため、主催者にスポナーの再設定をして欲しい」など、特記事項がある場合に記入してください。

雑記

Q.なんで黎明とかいう御大層な名前のイベントなの？

A.闇技術でもそうでなくてもウェルカムってことです。でもLuaだけは勘弁な！

Q.黎明って朝方だからそのうち光が優勢になるので、薄明杯とした方が妥当なのでは？

A. (|)薄明では弱そうではありませんか

以上