

TM Cloneには**個人戦**と**チーム戦**の2つのゲームモードがあります。

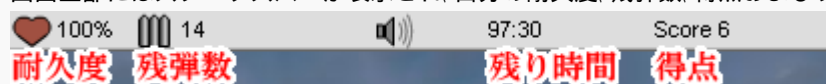
個人戦 (Individual)

個人戦はプレイヤー全員が敵同士となり、とにかく他のプレイヤーを撃って倒していくルールです。



現在1位のプレイヤーの戦車は明るい灰色で表示され、それ以外のプレイヤーの戦車は暗い灰色で表示されます。

画面上部にはステータスバーが表示され、自分の耐久度、残弾数、得点およびゲームの残り時間が確認できます。



ステータス

耐久度(ライフ)

初期状態では100%で、ダメージを受けるごとに20%ずつ減ります。0%になると死亡し、生まれ変わります。

残弾数(アモ)

初期状態では20発で、射撃をするごとに1発ずつ減ります。0発になると射撃ができなくなります。

得点の計算

- 敵に攻撃を当てると+1点
- 敵を倒すと+1点
- 自分が倒されると-5点

残り時間が無くなった時点で最も得点の多いプレイヤーが勝者となります。

チーム戦 (Team Play)

チーム戦は2~4チームに分かれてチームの得点を競うルールです。大人数では個人戦よりもこちらのルールのゲームが多くプレイされる傾向にあります。



プレイヤーの戦車は自分の所属するチームの色で表示されます。味方の戦車に攻撃を当ててもダメージは発生しません。チーム戦では原則としてマップ上にフラッグが存在し、これが攻撃または防御の目標地点となります。

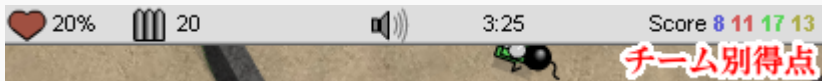


敵軍のフラッグを奪い、自軍の生産基地（リスボン地点）まで持ち帰ると大きく得点が増えます。自軍の生産基地に近いフラッグが守るフラッグで、それ以外が攻めるフラッグです。

- フラッグは戦車で直接触れるか、ロープで触れることで取得できます。
- フラッグを持っている状態でダメージを受けるとそのフラッグは元あった場所に戻ります。
- フラッグはAim + Fキーでパスできます。
- フラッグを持っている味方にロープで触れることによってそのフラッグを受け取れます。

フラッグパスは第三者が横取りすることができます（例:青軍が赤軍から奪ったフラッグをパスした場合、青軍だけでなく緑軍・黄軍の戦車もパスを受けることができる）。ロープによるフラッグ受け取りに関しても同様です。

チーム戦のステータスバーには個人戦で個人の得点が表示されていた場所に各チームの得点が色分けで表示されます。



得点の計算

- フラッグを持ち帰ると自軍に+5点
- 自分が倒されると自軍以外に+1点

チーム戦では誰がトドメを刺したかに関わらず、倒されたプレイヤーの所属するチーム以外に1点が加算されます。2チーム戦では敵を倒すことが直接得点に結びつきますが、3チーム・4チーム戦では頑張って敵を倒しても自軍以外の得点も一緒に伸びてしまうため、フラッグの持ち帰りがより重要になってくるでしょう。