

# TDM (チームデスマッチ)



敵の排除を目的とした典型的なチームバトル。

- TDM (チームデスマッチ)
  - ルール
  - 得点が加算される行動一覧
  - 解説・参考

## ルール

### 勝利条件

- 相手チームのチケットを先に0(ゼロ)にする
- 制限時間時点で相手より多くのチケットを持っている

### TDMでの仕様

- リスボン地点はランダム

## 得点が加算される行動一覧

名称	行動の内容	得点
KILL COUNT	敵を殺害する	3
DEATH COUNT	自分が死ぬ	-2
STUN COUNT	敵を気絶または眠らせる	2
FAINT COUNT	自分が気絶または眠らされる	-1
HEADSHOT COUNT	ヘッドショットにより殺害または気絶眠りにする	1
TEAM KILL	味方を倒す	-5
HACKING COUNT	スキャンングを成功させる	7
WAKE COUNT	気絶・眠り中の味方を起こす	2
COMBO	死なずに敵を連続で倒す	1~5(*)
OTHER(ASSIST)	自分がCQC/気絶・眠り/SOP表示した敵を味方が殺害する	1
GUARD COUNT	SHIELDで攻撃を防ぐ	1(*2)

(\*) 連続で殺害することに加算。

連続2人で1点、連続3人で2点、6人目まで1点ずつ増える。7人目以降は5点で固定。

(\*2) SHIELDで攻撃を防いだとき攻撃を2回防ぐごとに1点ずつ入る。

ラウンド単位で最大30点まで加算。

バージョンアップにより変更される可能性があります。

## 解説・参考

敵を倒すことが任務なので、全力で敵を倒すことに念頭を置き武器やスキルを選択すること。  
ただ、DMやCAPほど激しい戦闘が起きることは稀なので、補助的な戦い方・スキルを選ぶのも悪くない。

基本的に殺傷能力の無い麻酔銃は何らかの狙いが無い限り役に立たないと考えていいだろう。麻酔弾ではどれだけ敵の頭を撃っても相手のチケットは減らない(スタミナキルは通常のキルと比べてDPの増額値が大きいので狙う価値はあるが)。

使用する場合、味方との連携・裏をかく立ち回り、かつ非力な麻醉銃で殺傷銃に撃ち勝てる実力が大前提となる。

SOPを駆使して敵を切り崩していくのも策の一つだろう。  
例えばスキャンング。スキャンングは成功すれば

HACKING COUNT 7

これだけのスコアが手に入る。さらに加えて

STUN COUNT 2

KILL COUNT 3

HEADSHOT COUNT 1

合計 **13ポイント**が手に入る。

ASSIST COUNTも高確率で入手出来るので、総合的に得られるスコアは相当なもの。  
他にも「エネミーエクスポージャー」、「ターゲットアラート」など味方の援助に便利なスキルは多数ある。  
単純なTDMだからこそ案外SOPの効果は高い、ないがしろにはせず常にSOPには気を掛けておこう。

## 推奨スキル

- **各武器スキル**
  - 基本
- **ファストムーブ**
  - 敵を倒すだけのTDMには必要がないかもしれないが、迅速な移動は前線維持や死ぬ前に覚えている敵の位置情報の利用に役立つ
- **エネミーエクスポージャー**
  - グレネード等で敵を吹き飛ばした後のその後の観察などに
- **SOPステルス**
  - 敵のエネミーロケーターを無効化するのに役立つ。他には敵のエネミーエクスポージャーの時間を減らすのにも有効
- **エンハンスドロックオン**
  - ロックオン主体で戦う人に。
  - ARは場所を問わず戦える万能性が更に強化され、SGは持ち味の近距離での制圧力が磐石になる。
  - SMGはそのロックオン距離が爆発的に伸び、高低差や障害物を利用・応用すれば非常に凶悪な攻撃手段となる。
  - HGは正直なところ上記の三つほど便利な強化はされない。
    - 「プライマリ武器と一緒にHGも強化される」と考えよう。プライマリにシールドを選ぶとHGともスキルとも相性がよい
- **スキャンング・スキャンングEX**
  - 撃ち合いが苦手な人はこの手もある。刺した後はしっかり後始末をしよう
  - どこかに箒ってゆっくり敵が来るのを待ち続けるのはいいが、SOP共有しないと味方に効果が現れないので忘れないように。
- **トラップマスタリー**
  - 他にも撃ち合いが苦手な人にはこういう手もある。前線の維持への貢献（邪魔になることが多いので置き場所に気をつけるように）や一人で別ルートからの進行を防衛するために。