

現在は25人連合による、陣形同時発動からの突撃の応酬が主体となっている。
さらに最新型としては、縦長に複数連合で集まる形となっている。
前方が突撃で倒されても、後方から突撃し返して撃退しつつ、
やられた味方を蘇生して戦力維持する。
上手く行けば現在の理想である波状突撃になる可能性もある。

10~15人程度での突撃でもそれなりの戦果は上げれるが、
相手からすると迫力がない、組めるのだったら25人で組もう。
ソロの人や、少人数部曲の人も積極的に合流して行きましょう。

現在の突撃方法の主流は火炎柱を叩き込みつつ、
相手の反撃を混乱で封じ、相手が態勢を立て直す間に致死量のダメージを叩き込む感じになる。
混乱は無効時間が存在するため、その効果が消えると暫くは効果が無い。
従って、次は相手の混乱が来る。
ここで、全員が混乱に捕まってピンチに陥るか、即浄化してそのまま攻撃を続けるかが
連合としての腕の見せ所だろう。
正面衝突しても上手く切り抜けていく強さを見せたい。
もしくは最初の混乱が入ったら即相手が倒れているような圧倒的人数を用意するか。

如何にして相手の集団の体力を0にしてしまうか、
こちらが0にされないかが問われる所だ

11.5
キャップがlv50になり、各技能や武具の威力増加が著しい。
キャップが40の頃は神の護りがあれば早々に打ち破られる事はなかったが、
火炎柱式・呪詛参・高レベル武器薙ぎ払いという3種の範囲技能の強化により
神の護りがあってさえ瞬殺という事態に陥っている。
基本的には勿論神の護りがあったほうが良いが、回復波さえ間に合わないような現状を考えると
1.治療の光徒党・・・浄化を入れるだけでもかなり持つようになる（呪詛を抑えられる）
2.戦法なしでも・・・柱式は詠唱が長いので難しいですが、呪詛参と薙ぎ払いをぶち込むだけで
敵集団を軽く壊滅させる威力を持つようになっています。敵の集団が見えて逃げてもらえばいいと
思ったら、思い切って戦法なしの状態でも突撃しちゃいましょう。上手くいけば相手の
戦法発動中に一方的にぼこって壊滅させられる事もあります。
混乱や罵倒が入れば特に可能性は高い。
ただ個人では何も出来ません。味方の様子を良く見て、誰が行ったら援護に向かうようにしましょう。5人ぐらい同時行動できれば
チャンスは大いにある。
とにかく味方を無駄死にさせないように努力していきましょう。

12.9
先日、合戦において猛威を振っていた呪詛散布が弱体化しました。本来は回復支援が主体であるはずの技能が
先陣切って突撃するという想定していない状態になったからで、練丹のソロがほぼ不可能になるよりは合戦を優先すべし
という苦渋の決断を見ることになりました。
賛否両論ありますが、呪詛散布の嵐は正直どうしようもない即殺の応酬であり、
それを除いた事でより合戦に深みが増したと思います。
攻撃役は妖術と双剣主体に移り、練丹は純粋に支援重視になりました。
また即殺の可能性がかなり減り、足を止めての打ち合いも増えたため、練丹の支援が非常に重要な要素になっています。

また呪詛が減った事で白兵技能が生存しやすくなったため、逆に活躍できる場が出来たと言う事が出来るでしょう。
特に攻撃技能は基本性能が高くどの陣形を選択しても適度に戦う事が可能です。
これを利用し、祝福と神の護りだけをかけ続けて突撃しまくるのも選択肢に入るのではと思います。
不意打ちをされた場合も咄嗟に祝福・神の護りが掛かった上で攻撃が一杯いれば十分な反撃が可能であると思います。

合戦の傾向についてはますます突撃の応酬が盛んになってきました。
正面衝突する機会が比例して増えています。
ここで打ち勝つと簡単に彼我の戦果差を広げる事が出来ます。
一番手っ取り早い方法は相手を上回る火力を用意して瞬殺していく事です。
つまり現在までで基本とされていた25人を遙かに上回る人数を同時投入して相手の25人を撃破していくのです。
上手く行けば一方的に戦果を上げていく事になります。
あまり大きすぎると行軍が鈍りますので、50人~75人程度がいいんじゃないでしょうか。
また25人が基本というのは変わりありません。この25人に向かって20人で突っ込むというのは
運が良ければ上手くいくでしょうが、合戦は運任せするものではないと思いますので、別の手段を考えるべきだと思います。
とにかく連合が基本というのは今までと変わりありません。

1.7
呪詛が戦力として活躍出来なくなった事で顕著になったのは手数不足です。
以前は範囲攻撃を持たない戦術や防御も十分に火力担当を担えました。

その為、25人連合の場合は25人全員が範囲攻撃可能だったので。

しかし最近では戦術・防御はあくまでも補助しか出来ません。
練丹ももはや攻撃要員ではなくあくまでも回復要員です。
連合の根幹を担う増丹・飛散徒党に回る事の多いこれら技能には攻撃はあまり期待する事は出来なくなっています。
つまり、25人連合ですと攻撃力が25人 15人に落ちています。

また敵を倒すには瞬間的に大量のダメージを入れる必要があります。
ちょっとタイミングがずれると回復されてしまいなかなか倒せないという状態になります。
対人戦を盛んに行っている部曲ですと、自然とこれらの足並みが揃い、撃破数も増えていく事が多いのですが、
慣れてない所ですと、各自がばらばらの敵を攻撃してしまい敵を倒せないと言う状況になりがちです。
しかし、これを対人部曲のように足並みを揃えるというわけではありません、もちろん対人部曲といえども毎回完璧にこなすのは困難です
従って一番簡単な方法としては、ばらばらになっても問題ないくらい大量に襲い掛かれれば良いのです。
こうなると少々の個人の腕なんてものはどうにもなりません。
圧倒的な物量に飲み込まれていくだけになります。

少数の国が勝つにはこれを上回る速度で突撃しまくったり、ちょこちょこ位置を変えて不意打ちし続けたりと
より上級のプレイヤースキルを求められる事になります。
相手と同じように一斉発動して突撃するだけでは勝つのはなかなか難しい時期になっています。

以前ですと、大軍で固まる事は突撃されると大壊滅を生み出す事になってしまっていたのですが、
ある程度大軍を複数用意する事で1つが倒されても倒し返してフォローするという形が主体になってきています。
その状態で突撃の打ち合いになってくると、正面衝突が増えてくる形となり、偵察 不意打ちというのはなかなか難しい状態になります。
別の所から周り込むっていうのもありますが、その間正面部隊が壊滅しないだけの戦力が必要になります。
回り込んで1部隊倒したけど戦力差がついて残りの味方が壊滅してましたなんて事が起こりかねず、回り込みにくいっていうのもあります。
従って、下手に回り込むよりは正面衝突で打ち勝つ方法に力を入れていくべきかと思います。

今の所、単純な形としては25人連合を相手にする所が多い場合は30~35人連合になる。もしくは数部隊作る。
これだけで直撃した時のダメージが計り知れないものになります。
25人連合1つをほぼ無傷で撃破していける訳ですから。

人数が少ない国は簡単にこれを増やす事が出来ないので思い切った発達の転換が必要です。
その一つが再使用時間の短い、祝福と神の護りだけ詠唱して一緒に突っ込むといったやり方です。
的が増えると言う懸念もありますが、誰か1人でも回復が入れば即死を抑える事が出来るのです。
それは25人のうち1人よりも50人のうち1人の方が確率が高いのです。
また最低限の護りと祝福があるためそう簡単に倒される事ありません。
この戦術は連合員がある程度倒されてしまっている場合でも同じ思想の連合が有る場合は特に有効です。
25人連合が20人連合になり、微妙になってしまっている場合でも、3つの連合が突撃すれば60人も人数が突撃する事になるのです。
仮に15人としても45人、かなり十分な人数が突撃出来る事が分かります。
これらの意思統一が出来る国っていうのが連携がとれていると言えるんじゃないかと思います。

1.28

足並みを揃える、これは連合の破壊力を生み出す為には非常に重要な事です。
一斉に攻撃を加えて、敵に回復の間を与えず即座に倒す。
これをより確実にすべく、大多数の人数で一挙に突撃する。
この辺は確実に出来る所までできています。

次の段階で求められるのは連合同士の足並みを揃える事です。
同じような連合同士のぶつかり合いが起こるとは言え、結果は常に一定ではありません。
大きく押し込まれる場合、大きく押す場合等様々な要素が出てきます。
特に大きく変動した場合は重要です。
敵が後退しているのに以前と変わらない位置から攻撃を加えていると、
敵に攻撃が届かなくなってしまいます。
下手すると戦法の切れ目で敵の反撃を食らい、壊滅もありうるでしょう。
従って味方が押した場合はそれなりに前進を。
押された場合は後退するなり反撃する必要もあるでしょう。
また、敵がさっと引いて戦法が切れる所に呼び込んだりする場合もあります。
いずれの場合も1連合では敵の反撃を呼びやすくなり、手痛い反撃を受ける可能性が大です。
ただ、何かしら手を出さないと相手の先制を受けやすくなるのも事実で、
即座に敵に反応する所、フォローする所、これらの分担が必要になってきます。

さらに、重要なのが、前線の状況です。
敵の姿が見えない場合、盟主が判断が難しいです。
これを補足するために、偵察及び死体報告をばんばん飛ばす必要があります。
この辺は微妙な距離感の差のため、%mpにより位置報告だけでなく/spotによる
位置報告をしてあげた方が、各盟主の判断がしやすくなります。

そして一番重要なのが、現在の戦力の確認。
機先を制したものが有利な仕様であるため、ばんばん突撃をするのが一般的ですが、当然返しの突撃が来ます。さらに突撃し返して・・・
まゝ突撃連合の数が多いのが最後には勝ちますね？
国として突撃連合が少ないのは論外として、
戦闘が進むと、突撃連合として機能しなくなるまでに戦力ダウンしている連合も出てきます。
この場合、最後に相手に打ち負ける可能性が高くなります。
突撃を控えめにして戦力維持をするのも大事という事です。
いずれも連合同士の状況確認が必要であります。

これは常日頃から声を掛け合っておかなければなかなか実行が難しいものです。
恥ずかしがらずにどんどん雑談しておくのが重要ではないかと思えます。

5.12

合戦の傾向は大きく変わらず、しかし総参加者の数は減ってきた。元々500 の人口であった蜀との差は広がるばかり、苦戦は予想される。(現在は何故か勝っていますが・・・)
連合の規模は大きければ大きいほど良いが、自分達ばかりで人を集めすぎると他所の連合が委むという弊害が、敵を上回る圧倒的火力の準備のために相当数の人数を揃えるのが良いが、動きが鈍くなる。これらを補足するのが、盾の黒倒だ。回復を停止出来るため、ダメージがはいり続ける事となる。盾の人は前の方をちょろっとだけでなく勇気を持って奥までいって練丹潰そう。そういう意味では猛進盾が良い。また丹も増丹だけでなく速化も増やして瞬時回復を出来るようにする。治癒が活躍してた頃とはまた時代が違う感じ。

火力偏重のため妖や双が多いのが望ましいが、丹は勿論、戦や盾も少数ではあるが必須といえる。
弓は多分、連合に入るより、ソロ偵察や横から波状してた方が良い感じ。

連合が大軍団になってきたのもあって、獲物取り合いが増える。
何をどうすれば獲物が取り易くなるのか考えよう。
火力一辺倒では戦法発動の時点で出遅れ必至という事だ。
平時に神秘湯や回復波札を撃つことも考えると、全技能で俊足・俊足改・迅速・速化・生氣なんて組合せもありですか。

魏としては盟主群は健在、単体連合の盟主の力量も然る事ながら、
戦場全体のバランス感覚に優れている人が多い。またその動きを十分にこなし助ける連合になっているという事で、長期にわたって苦闘した人の経験が生きているようだ。
偵察はかなり人数が減ったが、まだ頑張ってくれている人もいる。

少しではあるが、新人さんも増えているようで、基本的な知識を準備段階で流し続けるのはまだしばらくは続けたいと思います。
魏の連合はどこも戦場を縦横無尽に走り、自軍を上回る敵と激突しなければならない戦場で戦ってきた為、行動速度が他の国より微妙に速いです。他国へ行ったとしても連合の動きは簡単にこなせるようになるかと思えます。今のうちに修行を積んで、ランキング板に載るようにするとか、縁の下の力持ち道を究め乱戦であろうと0Deadを達成できるような凄腕になってもらえればと思います。まゝ早逃げしすぎるのもあれですけどねw

6.14初回作成

8.22追記

11.5追記

12.9追記

1.7追記

1.28追記

5.12追記