

現在は25人連合での突撃運用が主体です。

それ以外でもどのような目的の連合なのか確認しておきましょう。
大きな所では

- [突撃連合](#)
- [索敵連合](#)
- [伏兵連合](#)
- [採集建設連合](#)
- [蘇生連合](#)

等が上げられます。
各連合の目的を達するにはどのような編成にすべきかを良く考えて編成しましょう。

連合内の役割

盟主

連合の進行方向や、攻撃・後退の合図等を出す役割が基本となるでしょう。
良くも悪くも連合を左右する源になるかと思えます。

徒党長

陣形技を出す役目を担います。
合図があったら確実に出せるようにしましょう。
ボタン連打とかで途中で陣発動をやめたりするので注意w
追尾マクロの対象を連合長にすると良いでしょう。

徒党員

陣形技を出すには徒党長と最低2人の徒党員が必要です。
とにかく集合は大事に。
追尾マクロの対象を徒党長にしておくのと位置が少し悪くても発動は出来るかと思えます。
迷っても方向は分かります。

盟主を助ける

盟主は大変頭を使います。従って、徒党員もこれを手助けして行きましょう。
率先して行った方がいいのは、

- 交戦地帯の確認
- 戦場チャットで味方の有利不利・敵位置
- 索敵
- 自連合の現在地や突撃の味方への案内

等があります。

交戦地帯は特に自分達がいるそばで出た場合は注意勧告をすべきです。
戦場チャットでの有利不利は自分達が壊滅したり追撃したりする場合も宣言した方が良いでしょう。
索敵は仕方に注意が必要です。
特に突撃連合の場合は、徒党長の廻りをあまり離れないようにすべきです。
また敵に姿を見せたまま陣形一斉発動すると敵に対処されやすくなります。(波状、付与剥奪、後退)
盟主が一瞬前にでて敵を確認したら見えない位置まで下がり、
一斉突撃した方が相手が対処しづらくなります。
ただ、進行方向と逆方向の索敵には特に注意しましょう。
突撃案内は自連合だけでは限界があります。味方が波状突撃してくれれば被害は減り戦果は上がります。

注意したい事

あくまでも方針決定は盟主が行うようにする事。
こっちにいった方がいいんじゃない?とかこっちに行こうとかはしない方がいいです。
ドコソコで戦闘中、近くの - 付近で交戦マーク。 - の味方が崩壊。
この辺りの情報を出して行ってやればいいんじゃないかと思えます。

突撃・後退命令も同様です。

基本的にはまず盟主が合図を出し、それに伴って確認用として後退を連打すべきかと思います。これは行動にぶれが出る事を防ぐ為でもあります。突撃している最中に勝手に後退されると威力は勿論、後の部隊も追撃の的になるだけです。

ただ明らかによほどまずい場合は後退令を出してもいいかとも思います。

独り言

突撃が何処でも頻繁に見られるようになってきた昨今で思う事。

それは、突撃連合以外の連合の難しさ。

突撃連合は盟主と徒党長以外は追尾して攻撃出来れば、最悪攻撃出来なくても行動をともしなければ、その動きは十分こなせます。活躍出来ないつまらない人もいますが、団体行動を取る事で、より上手い人に一方的にぼこられる、いわゆる余計な失点を減らす形になっています。とにかく周りの人についていく事だけに専念すれば十分ともいえます。

逆に蘇生連合や伏兵連合はその場その場で判断が求められ、盟主だけでなく各人員にも十分な技能・知識が求められます。操作が怪しい人では簡単に勤まらないのです。

ただ、難しい事をやっているからといって、活躍してるともいい難いのが一番の難点です。

一番簡単に一番点数を稼げるのは間違いなく突撃連合でしょう。

蘇生連合も突撃連合の祝福護り無しでは前線で蘇生作業を行うのは難しい所です。

対象も突撃連合以外を蘇生しても余計な失点候補を増やすだけかも知れません。

伏兵連合も同様で、突撃連合が固まって集合しているからこそ大戦果が狙えるようになった。

突撃連合があまり無い頃は人が固まっている場所は採集場しかなかった訳ですから。

何はなくとも、突撃連合がなければ他の部隊もなかなか活躍出来ない。

突撃連合ってのは実は行動パターンを簡略化して誰でも活躍出来る形にしているともいえる。

これが出来ないと、他の連合で活躍するのは難しいでしょう。

最初は難しいでしょうが、慣れていくことが重要ですし、

出来るようになると思います。

だって、初期の頃は突撃連合なんてなかった訳ですからw

一部の対人部曲がやり始めて、手の打ちようが無くなり、

いざ、混ぜて練習させてもらったら、なんとなく出来るようになった。

大半の人がこの経緯だと思います。

今からでも遅くありません。連合に参加してみると良いでしょう。

付け加えると、ソロで活躍出来る人は連合でも十分活躍出来るけど、不満だからソロ。

自分が活躍出来ないからとか追尾だけとか面白くないからと連合に参加せずソロの人は大抵うんこ。自分の成績がしょぼいのは他人のせいではなく全て自分のせいです。

同じ連合に良い成績を上げている人がいる所は特にそう。

自分ならもっと活躍出来るとおもう人もいますが・・・ まあ難しいでしょう。

なんだかんだで突撃連合が居ないとその他の連合が活躍出来るとはいいい難い状態です。

突撃連合の盟主の指示に従う動きは歯車に例えられがちです。

歯車の1つになってしまう人が案外多いですが、それが少ない国は弱いです。

はっきりいいますよ、歯車の少ない国は弱いです。

十分な歯車数があればこそ、他の部隊も活躍出来る訳です。

歯車嫌だといいい、他の部隊をやる。

しかし何事においても突撃連合主体の戦場です。活躍はほとんど出来ないでしょう。

多分、自分が嫌な事はしなかったという自己満足しか残りません。

勝負事で自己満足してるだけで十分。

賛否両論あるでしょうが、勝負事である以上勝った方が面白い。

三onはまだましですが、雑魚過ぎる、よえーとか目の前で言われると

ぶちっと来るんじゃないでしょうか。

また団体行動も、ばらばらで足並みが全然揃わないうちはつまらないもんですが、

ぴたっと揃ってくると逆に非常に面白くなって来るんじゃないかと。

指示無しでも連合の大半がわっとなって相手を瞬殺する。

これが出来る様になって来た時の感動はなかなか良いものだと思います。

幸いな事に、筆者はこういう経験を積めた事は大きかったです。

また、連合だけでなく、国自体がそれに近い状態になっていった事もあり、

それを体験出来た事は非常に良い事だったと思います。