

必要最低限守って欲しい事です。
出来るようになりますように。

追尾マクロ
とにかく必須、無くてもなんとかなる事もありますが、咄嗟の時は全然違います。

マップを開く。
自分がどこにいるかを知る必要があります。
迷ったらどンドン開いてみよう。

剣マークは交戦マーク。
戦闘しています。

方向を知る
東西南北で伝達される事が多いです。常にマップ上が北です。注意しましょう。

左右はマップ上の左右か自分達から見て左右か良く分からないのであまり使われません。

復活後
無敵時間が20秒あります。
何を受けても攻撃無効の上、気絶等の効果を受ける事はありません。
但し、スキル(疾駆も厳禁)を使うと効果が消えてしまいます。
使いたくなるのをじっと我慢して味方の位置まで帰りましょう

反撃も少数では焼け石ですし、ポイントを与えてしまうだけです。
素直に合流して反撃の機会を待つ方が言いと思われれます。
(数が同数の場合はこの限りではありません)

索敵
成功率の低い伏兵ですが、各国のギャンプラーが今日も一攫千金を夢見て闊歩しています。
奇襲されて壊滅プギャーされないように索敵(弓術)を頻繁に使用しましょう。
また、太極波といった周囲にダメージを与える技能でも発見可能です。
暴き出して殲滅してプギャーして差し上げましょう。

索敵
/ 選択 敵国有名プレイヤーA
/ 選択 敵国有名プレイヤーB
/ 選択 敵国有名プレイヤーC
/ spot
等のマクロで有名人を迅速に見つけ、スポットを出すマクロがあります。
部曲戦では非常に有効なマクロです。
但し、この欠点は、**味方をタゲっていて(自分含む)敵が範囲内にいない場合、
自分の位置をスポット表示してしまう事**です。

自軍盟主を大変混乱させてしまいますので注意が必要です。

合戦においては / spot の行は削除し、索敵マクロのみとしましょう。
それで改めて敵をタゲる事が出来たら、情報マクロで連絡するように、
2つのマクロに分けましょう。

情報
%tnで誰を発見したのか分かるようにしましょう。
敵発見報告だけでは誤情報の時に判別出来ません。
筆者も自分を発見とのマクロを流してしまう場合がたまにあります。

/ 戦場 敵国%tnを%mpで発見
/ spot
これで戦場チャットに対象の名前と位置7-5等という形で表示されます。
ここでこの対象の名前が有名人だったりすると明らかに敵となる訳ですね。
二行目のスポットは赤丸がマップ上に出現します。位置が非常に明確になって分かり安いです。

装備・技能の確認
対人戦では特に足の速さは重要です。
技能スロットを確認しましょう。また、アクセサリーには出来れば俊足玉を入れておきましょう。

陣形セット確認

忘れて出撃してしまう事が結構あります。Oボタンの連合編成画面でセットされているかどうか分かりますのでセットされていない徒党があれば注意を促して見ましょう。

陣形セットは弱体化効果がついていると実行が不可能になります。

注意したいのが、建造不可の弱体化効果

1陣湿地等で強化投石を作ると、実に20分もの間弱体化効果が付きます。

その後、2陣に移動しても・・・

一度死ぬしか解除出来なくなります。

盟主や党首役が多い人は特に注意!

チャットの種類

戦場チャット：戦場にいる自国の人全員が確認出来る。

大声チャット：広範囲の自国の人全員が確認出来る。

周囲チャット：ごく近辺にいる自国の人全員が確認出来る。

戦場チャットは非常に重要な物です。各盟主はこれを参考に動きますので、雑談等の余分な事は流さないようにしましょう。

大声チャットは近くの事を連絡する場合、非常に有効です。突撃が来るぞー、伏兵がいるー等は他方向の戦闘場面ではあまり関係のない事です。

周囲では非常に警戒すべき事で、戦場チャットを濁さず、近辺の情報を伝える事が出来ます。

周囲チャットは比較的近辺です。雑談したり蘇生クレーなどはこの辺でやるべきでしょう。

またこれらのチャットを同時に3種類用意する事によって、報告事象がどのぐらいの距離にあるかの目安にもなります。

/戦場 敵突撃来ます。位置は%mp

/大声 敵突撃来ます。位置は%mp

/周囲 敵突撃来ます。位置は%mp

一番上のみであれば、あまり関係ない位置で戦闘が起こりそうだなという事だけになります。

大声まで聞こえたら近辺で注意しなければなりません。

周囲まで聞こえたならば、至近距離で注意する必要があります。

なんでも戦場チャットでやる事もありません。全く別の位置の敵突撃情報なんてのはその位置付近に居る連合以外にはあまり関係のない事だからです。

絶対的に欲しいのは、敵の布陣域。このあたりに敵が50人ぐらいいます(だから攻撃よろしく)

それと連合崩壊時、波状突撃の応酬をしていますと、気付いたら味方がほとんどやられていた

って場合があります。この場合、味方のフォローがありませんので、自分達も全滅させられてしまう

可能性が高くなります。大人しく下がってしまうのも1つの手で、これを分かりやすくするため、

連合崩壊を流すのは良い事です。(自分達がヘマをした宣言にもなりかねないので恥ずかしい事です)

これ以外で、敵の突撃が来る、前方に敵有、伏兵がいる、前線押されたから下がれー、といった

ものは大声チャットで宣言すると、聞こえた人の近くという事で注意すべき事と分かりやすい。

周囲は蘇生時のありがととか、雑談が主になります。

味方連合が近くに居て、先に突撃よろしくとか、伏兵注意しようとかいうのもいいかと思います。

周囲バフの使用制限

効能強化・鼓舞・守りの要のような自分の周囲にも影響するバフは使用を嫌がる人が多いので使わない方が無難です。

また効果の薄い高揚を他人に掛ける事も同様に嫌われますのでしない方が無難です。

自分にかかるバフだけに集中しておきましょう。

現在魏で流しているTipsでは効能強化と守りの要のみ使用制限要求しています。

バフ最大数が10個という事もあって余計なバフ、特に周囲バフは注意が必要であり、

制限要求してないとどこからでもかかってしまう状況になってしまう為です。

効能強化が外れるのは戦法かけてからの先制攻撃が有利となる仕様のため、回復よりも攻撃優先。

攻撃持続優先(浄化)した方が理にかなっているからです。長期の殴り合いになる可能性が高い場面が

多い部曲戦等では活躍するのですが、合戦の場合はすぐに後退してしまうためそれほど必要ではありません。

守りの要の方は、みるも無残です。極限追求の項に詳細を記載していますが、

攻撃力上昇に比べて防御力上昇は焼け石です。気防御についても上がる量が雀の涙。

これは要らないと断言出来てしまうものです。

鼓舞については、妖や丹には全く不要の物であり、禁止を求める声が多いです。

まあ世の中には殴るスキーが多くいるので、強く禁止は求めてはいません。

ただ、使うなら四でないという意味がないと思います。

(逆に四(48レベル)を使えるレベルになっても合戦の常識しらねえのかという印象を与える、受ける

人も多いので使わない方がいいかもしれません)

尚、湿地では突撃はそれほどありませんので、
効能強化、鼓舞はばんばん撃っていくべきでしょう。弓が強化されるのも嬉しい。
また活性化>痛覚麻痺。
体力上昇、気力回復技能>脚系技能
にしたほうが動き易いです。

3.2追記

3.5陣形セットを追記。強化投石の作成には注意しましょう!

5.20チャットの種類について注記を追加