

各マップと突撃連合の編成について考える。

突撃連合は基本となる、祝福と神護りは必須として残り3つの徒党が攻撃担当となる。  
基本的には遠距離か近距離かになるが、

#### 遠距離用マップ

- 草原
- 渓谷

物陰がなく、遠距離からの攻撃が主体になるマップ。

- 湿地

地形効果により自然と遠距離主体になるマップ。

#### 近距離用マップ

- 河畔
- 関
- 荒野

比較的物陰が多く、不意打ちしやすいマップ。  
乱戦状態になり易い。

#### 草原

川を挟んで北か南で大規模激突する事が多いマップ。  
NPC兵士が駐屯する野営陣を上手く利用して布陣する事が多い。  
北の方は戦力が分散しがち、南の方は集中しがちになる。人口の多い国は南からの重圧で  
少ない国は北で一点集中で確実に戦力を削いで行きたい所。  
西の城は投石ポイントが多く、かなり守り易い。その代わりに木材の収集が困難になり易い。

#### 河畔

中央の2つの橋を中心に2面での激突が主体となるマップ。  
一方が突破されるともう一方が挟撃される原因になる為、それらの恐れが少ない場面での激突が増える。  
橋を突破する、されるにより彼我の戦力判断が容易になるマップ。  
確実に橋を超えて進軍出来る差になると相当の戦力差があるだろう。  
採集は比較的安全な位置にあるのが多いが、南東の城は攻められると採集不可になる。

#### 渓谷

戦力差があるときは7 - 2辺りと3 - 6辺りで、戦力が拮抗している時は5 - 6 ~ 6 - 6辺りで大規模な戦闘になる事が多い。  
ただ、マップがかなり広い上、通路も多いため、戦力がすぐ分散してしまう傾向がある。  
味方との位置を確認しておきたい。確固撃破されるのだけは避けたい。  
採集場はかなり危険。主戦場になったりするほどであるため、出来るだけ自城付近で採集しよう。  
偵察が最も活躍、必要になるマップ

#### 関

戦場はほぼ中央の通路のみで行われる。  
最近はおっぱら北の通路での戦闘が多い。  
関を強引に突破を図る事は味方に大きな被害が出るのが多く、攻めすぎはタブーとされている。  
採集場は味方関内は安全だが、取れる量が少ない。中央は取れる量が多いがかなり危険。

#### 湿地

強制徒歩化地形があるマップ。  
突撃が上手く行えない為、遠距離攻撃や投石が主体になる。  
特に重要なのは強化投石。これが2~3台並んだ防衛線を突破するのはかなり困難になる。  
深追いした場合、城に戻るのが困難になる為、不意の城門落としもありうるので注意が必要。  
そういった意味で考えると自城と陸続きの所に投石をずらりと並んで防衛線を引き、突っ込んでくる敵を潰して行くのが  
最も堅い戦術であると思われる。

特殊なマップで、他の合戦場では嫌われがちな周囲バフも使っていきべきだと思われる。

- 効能強化
- 鼓舞
- 護りの要

また必須の技能としては

- ・ 生気or体力
- ・ 体力上昇伍

#### 荒野

丘等の小山のような上下感はあるものの、ほぼ何処でも移動可能なマップ。  
所々に移動を妨げる柵があるくらい。

(実装直後)

自陣城付近の2つの砦が味方のものとして完成済み。中央に2箇所フリー砦がある。  
高柵といった専用建造物有。耐久力も高く使い易い。  
採集は北部に木材、南部川沿いに石材。

最大視界が50m前後と短い。建物類は100m以上でも見えるため、敵がいらないと思って近寄ったら突如至近距離にいたりする等慣れが必要。  
また全域が通行可能なため、伏兵が比較的使い易い。特に採集場は狙い目となり、小競り合いが続く。

兵器については、視界が狭くなった影響でますます死にコンテンツ。  
視界内に敵がいたらあっという間に敵に接近される。  
また視界外をあてずっぽに発射しなければならぬ事も多いが、誤射の危険が大きく伴う為、  
発射するのに勇気がいる状態となっている。

自軍布陣域への強襲通路を制限するための柵を作るのに廻した方が無難。  
特に人口・連合数の少ない国は敵から最も遠い門付近を早々に固めて閉じ込められ難くするのがベスト。

7.2初回作成

8.13関の項目修正

12.25湿地追加

2.19湿地の意見追加

4.30荒野追加