

現在の部曲戦はほぼ白兵主体になっている。  
詠唱時間というのはどうしても弊害が大きく、高速移動かつ行動阻害系を豊富に持つ、  
戦術や攻撃の方が攻撃を当てやすいという状況だからだ。

特に少人数の場合は術系が活躍出来る要素はほとんど無いに等しい。  
5人以上で数名入るかどうか、このぐらいにバランスになっている。

(人数が15名以上とかになるとまた変わってきますけども)

8~10ぐらいでダメージ軽減バフを大量につけての殴り合いが一番面白いという人が多い。  
ある程度のミスは味方がフォロー出来、合戦での理不尽なまでの人数差暴力も無い。  
同一的な技量を持つ人達のバトルは非常に面白い。

技量に差がある場合は合戦以上に差が出てしまうのがあり、諦めが早い傾向がある。  
レベル差による攻撃力の差も顕著に出やすいのが特徴だ。

外人の場合は人数差とか気にせずどんばちやるPVPが多いのですが、  
楽しむ場合は待つ事はほとんどせず、不均等な条件でもお構いなしです。  
勝利を狙う場合は兎に角貪欲です。禁じ手は勿論チートなんかもお構いなし。  
兎に角徹底的に勝利を目差すのが特徴です。

日本人の場合は人数をきっちり揃えたりと同条件にしたがるのが特徴です。  
勝利を目差す場合も楽しむ場合もある程度条件を揃えるのが多いですね。  
悔しさのあまり暴言を吐いたりする人もいますが、ルールは遵守するのが特徴ですね。

まずは速度に慣れよう。  
モンスターを相手にするのは全く違う速度での戦闘となる。

次に、何が良いのか知識を得よう。  
ここまでくれば中級者

最後は味方と話し合い、どういう戦術で攻めていくのかびったり合わせられれば  
上級者となれるだろう。

- [部曲戦の基本事項](#)
- [部曲戦の一般事項](#)
- [部曲戦の技能別知識](#)
- [部曲戦のアイテム](#)
- [部曲戦の装備品](#)
- [部曲戦の戦略](#)
- [部曲戦の戦術](#)

- [練習モード](#)

2.2初回作成