



最高7人(自分+6人)までパーティ(以下PT)を組むことができます。ただし一般的なPTとは異なり、相手との協力関係を結ぶ形となります。グループに人を加え集団を作るのではなく、個人から個人へと言う一方的な関係を結びます。

この為、AとBはお互いにパーティを組み、AからCも組んでいます。CからAは組まないまま、BとCは全く関係のないまま、と言う状態も可能になります。(1)全員がお互いにPTを組んだ場合、上記の最高7人になります。

Ver1.3までは同一国籍でないとPTは組めませんでしたが、Ver1.4からは国籍関係なくどの国民ともPTを組むことが出来ます。

元々中立地帯では他国民に対してバトルモードでも攻撃が当たってしまいます(PKモードでないとダメージは入らない)が、お互いにPTを組む事によりこれを回避する事ができます(片方からのみでは不可)。

PTを組むことで経験値ボーナスを得られます。ボーナス分配法則はプレイヤーで設定でき、PTボーナスを経験値に割り当てたい時は写真の[1]を、武器タクティクスに割り当てたい時は[2]を、スペルに割り当てたい時は[3]を選びます。

このボーナスは常に一方的であり、他のゲームでよく見られるPT全体で稼いだ経験値をPTメンバー全員で分割すると言う形ではなく、個人が稼いだ経験値の何割かと同量の経験値をその人側から組んだPTメンバーのみに与える、と言う形になります。

また、自分の画面内にいるPTメンバーのみにPTボーナスは与えられ、画面外では授受する事ができません。

尚、PTボーナスで上げられるタクティックLvには限界があります。(タクティックの項目を参照)

例1:

説明の都合上PTボーナスを20%とします

・一人で敵を殴った場合

自分に100の経験値と300のタクティック経験値が入ったとします。(通常、タクティック経験値には経験値の3倍と同量の値が入ります)

・PTを組んで自分が敵を殴った場合

自分に100の経験値と300のタクティック経験値が入ります。

PTを組んだ相手にも20の経験値が入ります(その相手がEXPを選択している場合)。

(その相手がWEAPONやSPELLを選択している場合は60の武器タクティック経験値もしくは魔法タクティック経験値が入ります。)

・自分をPTに組んだ誰かが敵を殴った場合

殴った本人には100の経験値と300のタクティック経験値が入ります。そして自分は何もしなくても20の経験値が入ります(EXPを選択している場合)。

(WEAPONやSPELLを選択している場合は60の武器タクティック経験値もしくは魔法タクティック経験値が入ります。)

例2:

上記の1の関係の時

AからのPTボーナスはBとCへ入りますが、BからはAへのみ入り、CからはAとBどちらにも入りません。

ずっと経験値だけに設定しておくレベルばかりがあがって次の武器に必要なタクティックが不足して装備できなくなります。なので適度にタクティックかスペルに設定しましょう。

熟練度に設定している間は経験値に関してはソロでしているのと変わりません。仮にレベルが先行してしまったら武器修練場でカカシを殴ればタクティックだけ上げることが出来ます。

パーティの組み方

- 1) パーティウィンドを開きます
- 2) 攻撃モードをピースにした状態で、パーティーに入れたい相手キャラクタ上でCTRL+クリックします(2,3秒)
- 3) すると、キャラクタの絵が出るので、それをパーティーウィンドウの空いているスロット[4]にドラッグします

あるいはチャット欄にコマンド[/party名前]を入力するだけでもパーティ結成が可能です。この時、キャラ名の大文字小文字は関係ありません。