


・ダメージ1万越えを目指すページへようこそ

このページはFPS経験者でない一般人が[ファンタジーアースゼロ](#)  というFPSほどシビアでない世界で活躍することを目指したサイトです。
内容は初心者向けな内容から被ダメをできるだけ抑えるための立ち回り、命中率を上げるためのコツなどをCase1から順に書き綴っています。
止まっている相手に的確に撃ってもしばし外れることのある低確率なイーグルを使いソーサラーを攻撃することだけで自分なりに最大限戦争に貢献しているとは一般人である私にはとても言うことができません。そもそも、私のような一般人にはソーサラーの詠唱を見てイーグルを撃つことで詠唱をキャンセルさせることなんてできませんしね。
イーグルは高確率であてることのできる条件下のみで使用し、適材適所でスキルを使い分け、自分なりに最大限戦争に貢献することで結果的にダメージが1万点を越えることを目指したサイトです。

今のところ扱う職は弓スカウトです。

弓スカウトはプレイヤースキルも大事ですが、心がけ一つでスキル命中率を上げること、戦死することを防ぐことができます。その心がける部分が右のメニューの上から順に**問題形式**になっておりますので、今の自分であればどう行動するかを考えた上で行動例に目を通してください。

5月21日のアップデートでのスカウトの変化

○1ワープブレイク(スキル発射時間短縮、射程アップ)
射程半リキリの位置でとった動画です。



Case7-3に誤解を生む表現があるとの指摘があったので修正しました。

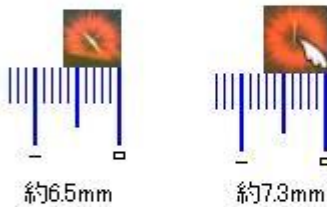
2月5日のアップデートでのトゥルー射程の変化



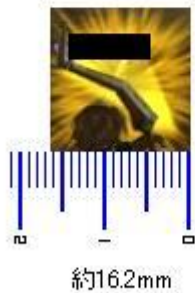
前

今

同じ角度でトールーを撃ち最終地点での弾の大きさを測ることで雑把に射程を測ります。



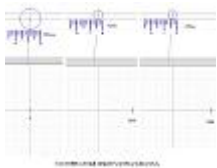
距離0での弾の大きさは



弾の大きさと距離が一次関数の関係にあるとして16.2mmの弾が6.5mmに見える位置に行くまでに進んだ距離を1とすると、7.3mmに見える位置に行くまでの距離は約0.92になるので、今回のアップデートによって射程が以前の約92%程になったと大雑把に言えます。

射程が90%くらいになったと考えておけばよいのではないのでしょうか。

・大きさと距離の関係を一次関数で近似してしまうのはやりすぎだ！
と感じる人のためのSHADEによる簡単な実験



Caseがまだ少ないですが一つずつ追加していきます。

注意書き

このHPは戦争において与ダメージに固執することを推奨するものではありません。
戦争開始直後にダメージを稼ぐために前線に上がることを勧めるような記述はしていませんし、
戦争開始直後クリ掘りが少なければクリ掘りの手伝いをするべきです。
戦争の流れ、オベ展開については他の解説HPを読むことである程度自己解決し、その上でこのHP
を読むことにより自分だけでは解決することが難しい戦場前線における立ち振る舞いを理解する
助けになることができれば幸いです。