

主にC鯖SNSのひろむ様、他多数のコピペ（一部改変）です

- ▶ [Pwを有効に使う](#)
- ▶ [降下は不利な戦術である](#)
- ▶ [前線維持に固執するべきではない理由](#)
- ▶ [立ち回り](#)
- ▶ [味方がピンチの時の立ち回りについて](#)
- ▶ [コメント](#)

Pwを有効に使う

初めに

自分はかなり数のFEZ動画を見ていますが、有名なプレイヤーや、目を見張るような動きや命中率を誇るプレイヤーでも意識していない人がかなり多いです。

（もちろん意識している人もいます）

長文ですが、一応目を通しておいてください。

フルエンチャ、ハイリジェ（ワイン）、ハイパワポを使用し、ステップ硬直、スキル硬直、一方向へ歩く相手に対する偏差打ちをほぼ当てられる。

これが全て出来るようになってFEZにおける「単体の強さ（上手さではなく、連携力でもない）」という点で中の上くらいだと思います。

そこから上へ行くための要素はたくさんあるのですが、その中の一つの「Pwを有効に使う」という話をしたいと思います。

「Pwを有効に使う」というのは「Pw管理」とは全く別の話です。また、これからスコアを伸ばすための話になりますが、

スコアを伸ばすというのは無駄な氷割り、スタンに弱攻撃、味方を救出できるスキルとPwを持っているのに自分の与ダメージを優先するプレイ等の

所謂「スコア厨」を増進するための指針ではなく、あくまで自分の仕事をした上でのスコアを伸ばすということです。

スコアを伸ばすためには大きくわけて二つの要素があります。

命中率を上げる
手数を増やす

命中率が高いということは言うまでもなくスコアに直結するのがわかると思います。

手数を増やすというのは総試行数を増やすということなので、これもそのままの意味なのでわかりやすいと思います。

回避率は？という人もいると思いますが、回避が上手いということはハイパワポを飲める機会が増えるということなのでそれは手数に直結してきます。

またハイパワポを飲まないにしてもコストを抑えられるのでさらに前に出て範囲攻撃での巻き込み数が増える、つまり変則的ですが命中率に直結してくるので、このような分類になります。

今回はこの「手数を増やす」というところに注目して話を進めていきます。これは「Pwを有効に使う」ことで増やすことができます。

エンチャがあるので、最初の持ちPwは100～105です。これは全員に共通ですが、その後は全て「回復したPw」で戦っていくことになります。

回復したPwというのはつまりは消費したPwです。よって、回復したPwが多ければ多い程手数が多くなるということです。

逆に言えば、Pwが回復しないということは無駄にパワーを消費していることと同じです。これはPwを有効に使えてい

が、ここぞという所で仲間を救うピアッシングシュート等を打つためのPwや、HP二桁でDOT付きのランダムウォークして逃げる敵に

イーグル乱射してキルを取るPw等は当然ありません。「Pwを有効に使う」という点では完璧と言って良いですが「Pw管理」という点では最悪です。

例	レイン			レイン			レイン			レイン				
Pw	100	64	83	47	66	87	51	70	89	53	72			

Pw管理という点を考慮するとこれが最高形です。高いPwを保ったままレイン厨と同じ頻度で敵を削り、味方がピンチになったらいつでも助け出せるPwを維持。

なおかつ1の状態に陥らないために、Pwは常に100未満に保つ。同じレイン厨でも後者の例の方が遙かに優れたスカウトです。

が、正直相当難しいです、何故かという、前者はPw回復をかぶらせないためのサインがレインの範囲の灰 赤なので敵を狙いながらPwを有効に使えますが、

後者はずっと赤です。Pw回復を間接視野でとらえるのと同時に敵を狙わなければなりません。

弓の話をしましたが皿の話もします。大魔法ぶっぱの皿は高スコアが出ると言いますが、それは2の状態に陥りにくいという理由があります。

ジャッジ等は消費Pw82なので連射がききません、ジャッジ厨は名前の通りほとんどジャッジしかしないので一度ジャッジを撃ったら下がってPw回復をします。

Pwが回復してきたらまた前へ出てきてジャッジを撃ちます。要するにスキルがPw回復を邪魔することがほとんどありません。

が、多くの大魔法ぶっ放しerに共通するのが、1の状態に陥りやすいことです。

ジャッジやカレス等の遠距離大魔法といえど射程はレインより短いので、自身のHPが減ってくると必然的に1 (PwがMAXの状態) の状態に陥りやすいので、

やはり弓スカウト程はPwを有効に使うことはできません。スコアを出している大魔法ぶっぱの皿は1の状態が少ないことが多いです。

勘違いして欲しくないのは必ずしも1の状態が悪いわけではありません。ここぞという時に大魔法を当てるためのPwを残しておくことは大事なことです。

そういった理由があって1について今あまり述べることは避けていますが、手数を増やすという観点においては間違いなくデメリットなので

あえてPwを有効に使っていない状態としています。

ワリはスキルの消費Pwとダメージを考えた場合コストパフォーマンスがかなり良いので、1の状態に陥るのはある意味当たり前であり、

両手ワリなんかは瞬発力が勝負なので、1と2はあまり参考にしなくてもいいです。むしろスキル硬直を取られやすい職なので、優勢戦場以外で

常にPw回復している状態のワリはどうみても超絶ラグアーマーか相手がNoobすぎるだけです。

まあそんなことはどうでもよさじ、ワリで気をつけるのはエンダー、ガードレインフォースです。

これらはPw回復したのを見てから使いましょう。特に片手は

Pw回復	ガードレインフォース	Pw回復	エンダーペイン
------	------------	------	---------

の順番でやるとPwを有効に使うことができます。残念ながらFEZの9割以上の片手はPwゲージを見ずにガードレインとエンダーを連続で使用します。

そのためPw回復を1~2回分損しています。今まで意識してなかった人はこういう誰でもできる細かい所からはじめるとうまいかもしれません。

3について、緊急時の消費アイテム使用以外は一戦でハイ系×21（またはワイン×26）がデフォです。このアイテム使用をPW回復に被らせずに使いましょう。

やりかたはエンダーと同じくPWが回復したのを見てすぐアイテムを使うだけです。はっきりいってこれだけでも相当変わります。

意識していない人は23回中おそらく5、6回位はPW回復が消えてるのではないのでしょうか。動画を見ているとPWを意識してアイテムを使っていない人が

あまりにも多いので（歩兵で目を見張る動きをする人にもかなり多いです）、意識してなかったという人は今日から意識してみてください。

アップルやチーズを連打する時等も、2回使用 Pw回復 2使用 Pw回復といったカンジでやるとPw回復しつつHPも回復できるため前線復帰はあっという間です。

よくあるのが連打でHPを回復させたは良いが、大魔法ぶっばしてステップで後ろに下がった直後のPwのままなのですぐには前に出れなかったり等です。

4は知らない人が多そうですが、書いてある通りそのままです。座り（立ち）モーションで消えます。Pwを消費して中腰状態のままを維持してみてください。

Pwが回復しません。ほとんど移動することなく座れる場所で、なおかつPwが20以下の場合以外は座らない方が無難です。

Pw40ぐらいで手早く80付近にもって行きたい場合でも、座りモーションをとることで立ち状態での回復を消してしまったりしたら

結局立ったままと回復スピードは変わらないので、自身の耐性を下げてまで座る意味はさほどありません。

▶ [上へ](#)

降下は不利な戦術である

大勢で崖から飛び降りて戦う「降下」は、基本的に不利な戦術である。

これは当然の事だと思っていたのだが軍団チャットで降下の開始を必要以上に煽る人が後を絶たないので念のため降下側が不利な理由を確認しておきたい。

なおここでは「降下」を元居た場所に戻れない降下のみと定義する。具体的にはドラングラ荒地、ログマール古戦場跡、シュア島古戦場跡等での降下を指す。

まず前提として、劣勢になった場合は戦わずに逃げるのがセオリーという事を理解して欲しい。

ここの理屈は前線維持に固執するべきではない理由、という記事に詳しく書いたので、疑問に思った人は見ておいて欲しい。

それでは実際に降下を行った時の流れを考えてみよう。

まず降下を行った時点で、戦場が優勢であれば相手が逃げるので前線が上がる。逆に劣勢になった場合は下がるとしても後ろが崖なので下がる事ができない。

そのため全滅する。

また1回優勢になったとしても、押し返されて劣勢になった時に、降下した初期地点を越えて押されると、そこは崖なので全滅する。

しかも後ろが崖というのは下がれないだけでなく回避行動すら制限するので単純に戦闘能力が下がる。これはバンケット経験者なら分かるだろう。

そのため、一度崖まで追い詰められると瞬く間に全滅しキルログが一色で染まる事になる。

一度全滅した場合は降下をしていない状態に戻るので全滅時に取られたキルのみが結果として残る。

また、追い詰められた時に死に戻りが降下を行うとそのプレイヤーも死ぬ。

そのプレイヤーを殺す時間がかかるので全滅が少し長引き、その間に別の死に戻りが降下し始めると、レミングス状態になって延々とキルを取られ続ける。

そのため、**降下作戦中に自軍が崖に追い詰められている時は、降下せずに見捨てるのが正解**だが、そうすると崖下の味方は確実に全滅する。

再降下したい時はバラバラに飛び降りると各個撃破されるので、統制を取って一度に飛び降りなければならない。これは初回の降下時と同じであるが、初回の降下時と違うのは既に相手が待ち伏せている点で、この場合、**崖を背にしているというマイナス効果が働くので、初回の降下時よりもあっさり全滅する事が多い。**

結局のところ、あるラインを越えて劣勢になると、大量のキルを相手に与えた上、何も得る物が無く降下前の状況に戻る事になる。

こうなると戦争にはまず間違いなく負ける。

戦場では優勢、劣勢が絶えず入れ替わり、前線が激しく動く事が多い。

しかし降下作戦を行った側は、一定以上前線を押されると、その時点で負けが確定してしまうので、極めて不利である。つまり降下作戦を検討する時は、行わなかったときと比べてどっちがマシかという話になる。降下作戦を行うと、歩兵戦において

強いマイナス補正がかかるという事を忘れるべきではなく、支配領域の問題だけで降下を決定してはいけないのである。

シュア島古戦場跡での即降下は、崖と予想される交戦ポイントが離れているため、降下によるマイナス補正（背後に崖＝視界の低下）が小さい。

待合いになった場合は非降下側が降下側を崖付近で待ち伏せるので、時間経過の後に降下を決断した方が不利である。ドラングラ荒地・ログマール古戦場跡の場合、崖と交戦ポイントが近いので、マイナス補正（背後に崖）が大きく降下側が極めて不利である。

ドラングラ・ログマールに関してのみ言えば、両軍ともに降下を行わないと、攻撃側が領域勝ちするので、防衛側は領域負けを受け入れるか、降下作戦を行うかの不利な二択になる。逆に攻撃側の降下は愚策だろう。

▶ [上へ](#)

前線維持に固執するべきではない理由

例えば、ある地点で自軍が劣勢になったとする。その際、前線を支えようとする人と、逃げようとする人に別れ、前者が孤立して全滅したとしよう。

ここで後者が「味方を見捨てて逃げた」「すぐ下がるから前線が維持できない」等と批判されるのはよく見る光景だ。

逆に、前者を「さっさと逃げろ」「突撃すれば良いわけではない」と批判する声は、あまり大きくない。

確かに、勇敢に前に出て死んだ人と、脱兎のごとく逃げて生き延びた人では、勇敢な人の方がカッコ良く見える。

逃げた人が逃げずに戦えば、前に出た人もそこまであっさり全滅しないので、逃げた奴のせいで、味方が死に、戦線が崩れた、

という批判的を射ているように見える。

さらにFEZには建物もある。建物には足が無いので、人と一緒になって逃げる事はできない。足の不自由なオベリスクさんを見捨てて逃げるのは忍びない。

しかし、本当にそれで正しいのだろうか。

勿論これはケースバイケースである。

10人の敵に対し、5人が逃走し5人が戦って全滅したら、逃げた方には、もうちょっとどうにかならなかったのか、といたくなる。

10人の敵に対し、3人が逃走し2人が戦って全滅したら、さっさと逃げろよwwwと言いたくなる。

しかし、ただケースバイケースと言うだけでは何の情報にもならないので、ある程度、客観的なモノサシを持ち出すことにする。

ここでは「ランチェスターの法則」（第2法則）を使ってみよう。

ランチェスターの法則とはRTSプレイヤーがよく使う法則で、1人が多数に対して攻撃可能な戦場では、以下のような事が成り立つ。

両軍の数を比較し、多い方をA人、少ない方をB人とする。
B側が全滅するまで戦うと、A側の生存者は $(A \times A - B \times B)$ 人となる、
例えば5対3で戦ったとすると、 $5 \times 5 - 3 \times 3 = 16$ $16 = 4$
なので、生存者数は4対0となる。

ここでは話を単純化するため、1人あたりの戦闘力は互角としてある。
FEZではそもそも1人あたりの戦闘力が全く違うし、それを数値化することは不可能である。さらにそれを目で見てもどっちの軍が勝っているかと、
判断する事すら不可能だ。せいぜい、上手いプレイヤーの名前を覚えるくらいしか出来ない。

しかしここで重要なのは、数式の正確さではない。
重要なのは、小さな人数の差が大きな結果の差をもたらす、という事である。
前述の5対3の例では、人数比は70%程度しか違わないのに、Bが全滅するまでにAは1人しか死なず、犠牲者の数は3倍の格差がついている。
他の数字も持ち出してみる。
人数比20:15では犠牲者数は7:15、人数比10:7では犠牲者数3:7となる。
10対7だとなんとなくかなりそうな気もするが、結果は悲惨である。

つまり、**戦力で負けて前線が押されている時、無理に前線を維持しようと戦っても、相手にろくな被害を与えられず犬死にする可能性が高い。**
死んだPCは拠点に戻り、1分以上は戦力にならないので、増援が駆けつけても、死んだ数以上の援軍が来ないと反撃は出来ない。
戦力が整っていない段階で、戦線を維持したり、押し戻すために敵と交戦すると、各個撃破されて、人の少ない状態が続き、延々と押され続ける事になる。

キープ近くまで押される等の大規模な決壊の場合、死に戻りが駆けつけても止まらずに、押され続けている事が多い。
押され始めた場合は一旦維持を放棄して引いて、増援が来るまで逃走と時間稼ぎに徹すれば、このような決壊の一部は防げるかもしれない。

オベリスクがある時も、無理に守ろうとすると犬死にして、オベリスクが安全になるまで前線を押し返すのに時間がかかる。
それより、とりあえずオベリスクを敵歩兵に殴らせ、敵歩兵が進軍とオベリスク破壊で分断されたら処理し、
そうでなければピアッシングシュート等で時間を稼いで増援を待った方が良い。

とにかく数で負けてる時は、なるべく交戦をせず時間稼ぎに徹する事が重要で、これはなにも押されている時だけではない。
前に出れるときに味方が前に出ようとしないので、孤立して死んでしまう、という話を聞くことがあるが、
問題は味方が前に出ないことよりも、自軍が前と後ろに分断されていることである。
後ろに居る人を無理に引っ張って前に立たせることは出来ないなので、味方がついてこないと思ったら早めに察知して自分も下がる事が必要ではないだろうか。

▶ [上へ](#)

立ち回り

「今現在 何対何 で戦っているのかを把握する」

ということを常に考えるようにしましょう。具体的な数は数えなくてもいいですが「大体～人差ぐらいだろうな」程度で良いです。

把握のやり方はミニマップを拡大して の数を見るのが一番手っ取り早いです。とりあえず数負けしてたら下がりながら戦いましょう。

この時気をつけるのは **近接戦闘を絶対やらない** ことです。

劣勢時に近接戦闘をするということは両軍の間がかなり詰まるということです。そうなると、ほぼ全てのユニットの攻撃が敵に当たります。

全てのユニットの攻撃が敵に当たるということは総力戦になります。火力勝負であり、耐久力勝負です。そうなると確実に人数差でキル負けします。

それに対して下がりながら遠距離戦をするということになると

前衛（ヲリ）・・・前
後衛（皿スカ）・・・後

後後後後後後
前前前前前前

後後後後後
前前前前前

下がる方は前衛と後衛が逆転します。近接戦闘はするな、と言っているのが当然こうなります。ヲリが前へいる意味はありません。追う側は人数勝ちしているので近接戦闘をしたい。なのでヲリはどんどん前へ出ます。

こうなった時に注目して欲しいのは

「下がる側は敵前衛に攻撃が当たるのに対して、追う側はどのユニットも誰にも攻撃が当たらない」

ということです。まあ実際はそう上手くはいきませんがきちんと下がれば後退している側がダメージで確実にアドバンテージを取れます。

その時最も有効な攻撃は引きジャッジです。理想は撤退カレス、撤退ピア等で常に一定の距離を取りつつ、引きジャッジや引きスパーク

（チャンスがあればヘル）で削っていくことです。

これが成功すると死に戻りや援軍が来て人数が同数になった頃に、残りHP残量勝負でアドバンテージを取ることができます。そのために必ず

「カウンターを食らっている最中はヲリは後ろで高いHPを保つこと」

が重要です。自分（ぴろむ）が劣勢戦場でヲリが頑張るなと口を酸っぱくして言うのは全てこのためと言っても過言ではありません。ここで、おそらく

「追う側の前衛と後衛を逆にしたら両方攻撃あたるんじゃないの？」

と疑問を持つ方がいると思いますが、確かにその通りです。両方攻撃あたると思います。が、おそらく誰も死なないでしょう。

削り負けはするかもしれませんがヲリが後ろにいるためキルが取れません。優勢戦場でヲリが前へ出ない等論外です。

前後前後前後前後前後前後前

後後後後後
前前前前前

追う側の理想はこうです。「皿スカは前へ出る」というセリフはこの時に一番適用されるのではないのでしょうか。皿スカが前に出ないから優勢だと思って前へ出たヨリが削られるだけ削られて結局敵のキルを取れないからです。

HPを削るという点に関しては下がった方が相手を削れます。だからといって下がれば下がる程領域を取られます。皆無意識のうちにこの調節をしながら戦争をしているはずですが。

下がる ダメージ勝負へ持っていき、不戦をする、領域を捨てる
上がる キル勝負へ持っていき、積極的に交戦をする、領域を得る

この選択は人数で決まる場合がほとんどです。少ない方は下がるという選択肢を取り、不戦をし、少しでもデッドを減らします。

多い方はなるべく交戦状態へ持っていき数勝ちからの大量キルを狙う。これが普段やっている戦争を理詰めで説明したものです。

理論でわかって戦線を上げ下げするのと、なんとなく戦線が動いているからそれに合わせて自分が動くのでは大違いです。

「劣勢戦場で前に出るヨリ」「優勢戦場で前に出ない皿スカ」等は「戦線に動かされている」からその場にあった最適な動きができないのです。

上手い人は戦線を作りコントロールします。やばいなと思ったら戦線を下げ、いけるとと思ったらガンガン前へ出ます。ザコはそれがわからないからやばいと思ってもその場に留まりデッドを量産、いける時に前へ出ないから与ダメもキルも伸びないのです。

▶ [上へ](#)

味方がピンチの時の立ち回りについて

【優勢戦場】

味方がピンチの時でも、基本的に全てのキャラが全ての救出スキルで助けることができます。

【拮抗戦場】

基本的に全てのキャラが全ての救出スキルで助けることができますが、それをする事で自分がデッドする確率が増えるので、

自分も救出対象も生き残れる場合のみ救出するべきです。救出しに行って二人ともデッドしましたじゃ笑い話にもなりません。

【劣勢戦場】

基本的に救出できるスキルが決まっています。それ以外のスキルで救出を試みると高確率で自分も死にます。

救出をするということは足を止めるということで敵との距離が詰まるということです。

ウェイブ、クランブル、スラム等が近接救出のメインスキルですが、**劣勢戦場で近接戦闘をする時点でアウトです。**

ピアやサンボル等でギリギリです。サンボルは基本単体攻撃なので、敵全員が波のように押し寄せてくる劣勢戦場ではあまり使えません。

逆に飛ばした敵以外の敵に距離を詰められることが多いので推奨はしません。

劣勢戦場で味方一人が囲まれており、スタンを決められたとして、その味方の所まで行って敵の両手等を氷皿がウェイブで飛ばせば

スタン中には味方は死なないと思いますし救出にはなっています。その味方もうれしいだろうし士気も上がると思います。

が、スタンが終わって二人で逃げてる最中にほぼ確実に二人とも死にます。

で、一緒に死に戻って「死んじゃったけど、ありがとう」なんか軍範で言われた日には助けた方も士気あがりますよね。

お互い士気があがってその士気パワーで逆転勝ちできるといいですね。

でも救出が失敗して二人が死んだときに笑って感謝できるのは捕まった相手一人なんだよって、

前線に残ってる人には迷惑がかかってるんだよって言われたのを思い出しました。

劣勢で捕まったときに「救出不要！下がって戦力補充を！」っていうマクロ作ろうかなw

僕だったらそのスタンをエサにしてそこにカレスでもぶちこんで後の味方全員逃がします。もちろんスタンされた味方は死にますが、

自分も生き残れて、劣勢戦場で不戦状態を14秒以上作れるなら、二人共死んでそのあと後ろの味方も追われ続けるという状況より全然マシです。

要するにどんな状況でも味方がヤバそうなら助けようという考えがおかしいと言っているわけですね。

味方を助けてなおかつ自分も生き残れるという状況等そう多いわけではありません。

また、士気の話をしていますが「同じ能力を持っている軍同士なら」というのが大前提です。

無エンチャ軍団が士気だけでフルエンチャ軍団に勝てるなら苦労しません。自己満足のために味方を救出し、

その後二人とも死ぬようなザコが数多くいる時点でおそらく同じ能力を持っている軍同士の戦いではないでしょう。

それで勝てるなら相手をもっとザコただただけですね。

味方を助けるというのはとても重要なことですが、先に説明した通り、状況に応じて救出へ向かうのか、

それともエサにするのかを決める判断力がないと個人の能力としても、軍全体の勝率にしても上がることはないと思います。

▶ [上へ](#)

コメント

▶ test -- 名無しさん (2011-09-21 01:46:15)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

▶ [上へ](#)