

詳しくはFEZWikiの[ビギナーズガイド](#)を見やがれ。

## 初めての戦争

---

のために覚えておいたほうがいいこと。

### チャット

---

情報交換は大切。チャットの種類は覚えておこう。

ちなみに各文字色はゲーム内設定で自由に変更できる。

- 1.全体チャット(全チャ)  
赤色。同じマップの全員に聞こえる。主に煽り用。
- 2.軍団チャット(軍チャ)  
黄色。同じマップの自軍全員に聞こえる。  
敵軍に教えたくないことはこれで。
- 3.軍団範囲チャット(軍範)  
橙色。一定範囲の自軍に聞こえる。  
近場の味方にだけ聞こえればいい場合に。
- 4.範囲チャット  
白色。一定範囲の敵味方に聞こえる。  
デッドコメント(死亡時に自動発言されるチャット)も範囲チャット。
- 5.部隊チャット  
緑色。部隊員全員に聞こえる。
- 6.パーティチャット  
水色。パーティメンバーにだけ聞こえる。
- 7.個人チャット(Tell)  
紫色。指定した相手にだけ聞こえる。主に粘着・チャH用。

### 戦争の基本

---

拠点のHP(画面上部にあるゲージ)が先に無くなった方が負け。

(橙色のゲージが攻撃側、青色のゲージが防衛側)

開戦から45分経過しても決着が付かない場合は、  
時間切れで防衛側の勝利となる。

敵軍のゲージを減らす方法は主に3つ。

- 1.領域ダメージ  
オベリスク・エクリプスによる自軍領域の広さに応じて、  
一定時間毎に敵のゲージにダメージを与えられる。  
一戦あたりのゲージダメージの約7割がこれによるもの。
- 2.建築破壊ダメージ  
敵軍の建築物を破壊すると敵のゲージにダメージを与えられる。  
ダメージ量は建築物の種類により異なる。  
例えば、オベリスクの場合は大ダメージを与えられる。
- 3.キルダメージ  
敵軍兵を倒すと敵のゲージにダメージを与えられる。  
領域ダメージと比べると小さなものではあるが、死にすぎは厳禁。

## Lv16でできること

---

初めての戦争参加はだいたいLv16程度。

しかし、初心者がそのまま前線に行くと即死余裕なので、前線にはスキルと装備が一通り整ってから行くのが望ましい。最初はクリスタル堀りや召喚をしよう。

### ・クリスタル堀り

クリ堀。戦争において一番簡単だが重要な仕事。  
クリを掘るには、大クリスタルの近くに座ればいい。  
掘ったクリはクリを募集している人やクリ銀に渡す。  
近くに敵兵が来たりしたときには対処をすることもある。  
初戦争はクリ堀をやって戦争の空気を掴んでみるといい。

### ・召喚

最初はナイトがオススメ。  
クリ銀に「なくりぼ@(欲しい数)」とか言えばクリが貰える。  
30個集まったら拠点(キープ)からナイトを召喚。  
キープ付近の大クリスタルに誰もいなければ  
「ナイト出たいのに掘りいなくて出られない、掘れよカス共」  
って軍チャで言えばいい。たぶん。  
なくりぼ@5 = ナ(イト用)クリ(スタル)募(集)@(=あと)5(個)

## その他

---

詳しい解説は戦争編の他項目やFEZWikiで見よう。  
わからないことがあったら部隊チャで聞くのもいい。  
「これどーなんだ、教えるしね」とか言えば教えてもらえる。  
せっかく入った部隊なので有効に活用しよう。

## 脱初心者への道

---

何回か戦争行って凡その流れ掴んだらコレ嫁。

### 【ネツWIKI】

オベの建て方と主戦場の見分け方、召喚の重要性が纏めてある。  
絵で書いてあるので一番解り易い。

- ・[戦争Tips](#)
- ・[絵で見る召喚](#)
- ・[解説FLASH](#)

### 【ゲブWIKI】

歩兵に関して、特にコンボが解り易く載ってる。

- ・[連携プレー考察](#)
- ・「歩兵」コンテンツ内の[各クラス](#)(各職のコンボ)  
召喚についてもいい事書いてあるけど文字だらけ。  
ステップアップしたくなったら読めばいいんじゃないね。