

# バトルの基本

- <<重要>>回復について

誰もがアイテム等を使って回復行動を行えるわけではない

- エンカウントリガー
- エイムタイム
- バトルランク
- ユニオン-Unions-
- 士気-MORALE-
- バトルコマンド
- <補足>コマンドによる行動順番
- ロックアップ-Lock Up-
- サイドアタック-Side Attack-
- リアアサルト-Rear Assault-
- マッシブストライク-Massive Strike-
- レイドロック-Raid Lock-
- マルチロック
- リーンフォース-Reinforced-
- クリティカルトリガー
- クリティカルオフense-Critical Offense-
- クリティカルディフェンス-Critical Defense-
- チェイン-Chains-
- リシンク-Rethink-
- インターセプト-Intercept-
- Deley
- Terminated
- Over Kill
- KO
- バラす
- 奪い取る
- 戦闘終了後

---

## <<重要>>回復について

このゲームでは、戦闘終了時にHPや状態異常は全て回復する。だが、戦闘中では他のゲームと少し勝手が違う。

**誰もがアイテム等を使って回復行動を行えるわけではない**

回復薬という項目(アーツ)を持つユニットは、回復アイテムを戦場で調合しユニット/ユニオンを回復できる。また、アイテムアーツのローション系やミスティックアーツの救助術法でも回復行動が行える。他アーツ同様レベルが上がる事で効果が上昇する。これらの回復・救助系のアーツを習得していないキャラは戦闘中、減ったHPや状態異常の回復は行えない。

## エンカウントリガー

RTを引くと周りの敵にこちらからバトルを仕掛けられる。ただし、敵のフキダシが赤くなるまで近づかないとRTを引いても戦闘は始まらない。また接触してしまうと、敵の先制となり非常に不利な状態となる。いきなり飛び掛るモンスターもいるので注意しよう。

## エイムタイム

序盤で話が少し進むと使えるようになる、主人公ラッシュのペンダントの能力。  
RBを押すと時間が止まり、複数の敵にエンカウトを仕掛け続け(リンク)、  
最後にRTを引く事で距離に関係なくエンカウトした全ての敵との戦闘となる。  
このゲームはリンクが多ければ多いほど報酬が上がるシステムなので、自信があるならどんどんリンクさせよう。  
エイムタイムゲージはバトル終了後瞬時に回復する。  
注意点として、エイムタイム中にバトルに入らないとエイムタイムのゲージはゆっくりとしか回復しないために  
時間切れやRT空打ち等でうまく戦闘開始できなかった場合、エンカウトした敵に追い回され不利になる。

## バトルランク

このゲームにおけるユニオン総合レベル(実質上は敵の強さの目安)  
戦闘に勝利すると上昇し、より強い敵が出てくるようになる。  
(どうやら、敵AIが賢くなったりリーンフォースの発動確率が上がる模様)  
強い敵を上手く倒せば早く上がるようになる(敵が強ければキャラの成長は早くなり見返りも大きい)。  
戦闘でてこずっている人は、強い敵が出てきにくくなるので自分の腕を磨くことができる。  
上手い人には強い敵を供給し、まごついている人には自分の腕を磨く機会を提供するシステム。  
以前に倒した雑魚の強さはそのままなので、安心してサクッと狩ってくるとよい。  
ex.聖都イベントをクリアした後に高原で戦うと良く分かる

ボスの場合はバトルランクに比例することは無いようなので、  
どうしても勝てない場合は互角程度の敵を勝ってランクを上げると良いかも知れない。  
ただし、レベルと違って乱獲すれば良いものではない(ランクアップ キャラ成長)

## ユニオン-Unions-

キャラクターを最大5人まで組み合わせた小パーティーの総称。  
バトルコマンドの入力はキャラ単位ではなく、このユニオン単位で行われる。

## 士気-MORALE-

画面上部にある青と赤のゲージで、味方が青、敵が赤で表示される。  
この士気は戦闘への意気込みをあらわしたもので、  
うまく立ち回る(具体的には、敵ユニオンをひとつずつばやく倒す、カウンターに備えて成功するなど)と上昇する。  
上昇すると強力なバトルコマンドが使えるようになり攻撃のチャンスとなる。  
逆に下がってしまうと、味方の能力が下がってしまうので注意が必要。  
最低と最大では大体50%近くダメージ差(被ダメ、与ダメともに)があるので、強敵が相手だと案外馬鹿に出来ない。  
ちなみに一撃で1ユニオンを倒せるほどの戦力差があった場合、最初からモラルはMAX。

## バトルコマンド

ターン開始時に各ユニオンに指示を出すコマンド。  
選んだターゲットとその距離、習得しているアーツや士気などで選択可能なコマンドが変化する。  
各キャラが実際にどう行動するかを確認(Xボタンを押すと左に表示される)して選ぶことができる。

## <補足>コマンドによる行動順番

アイテムアーツ>攻撃する>ファイティングアーツ>ミスティックアーツ  
と思われる(ユニークアーツの順番がどこにはいるのかなど、詳細は後日の編集で)  
序盤はそれほど重要ではないが、中盤当たり(霸王が出てくるあたり)から考え始めたほうが良い。  
ex.両陣営のHPがターン分しか残っていない場合、「攻撃する」を選択すれば早く叩け、生き残れる可能性が上がる。  
ただし、状況によりイニシアシブが入れ替わるので、場合によっては回復を優先することも考えなければならない。

## ロックアップ-Lock Up-

敵・味方のユニオンが近接戦闘状態になると発生する。この状態になると、どちらかのユニオンが全滅するまで基本的にターゲットの変更が出来なくなる。

また、どんな状況で発生させるかによりタイプが変化する。うまく発生させるとボーナスダメージが加算される。ロックアップを無視してターゲットを変更すると、ロックアップ中の敵ユニオンから大ダメージを食らう

## サイドアタック-Side Attack-

敵ユニオンとロックアップ中のターゲットユニオンに仕掛けると発生。

側面から攻め込むことが可能になる。1つのユニオンに対して最大2ユニオンまで行うことが可能。

ボーナスダメージが加算される。

## リアアサルト-Rear Assault-

ロックアップ+2つのユニオンからサイドアタックされているターゲットユニオンに近接攻撃を仕掛けると発生する。背後からの攻撃。ボーナスダメージが加算される

## マッシブストライク-Massive Strike-

ロックアップ、サイドアタック、リアアサルト

全てをされているターゲットユニオンに対して近接攻撃を仕掛けると発生する。

ボーナスダメージが加算される

## レイドロック-Raid Lock-

攻撃するつもりがないユニオンにロックアップした状態。

不意打ちに近い状態なので有利に戦える。ボーナスダメージが加算される。

エンカウント時に「奇襲」が発生した場合は自動的に発動する

## マルチロック

主に大型の敵やボス、レアモンスターが持つ特殊なロック。

これを持つ敵は複数の敵とロックアップする事ができ、半端な数で攻撃するとかえって被害を増やす事も。

ただしマルチロックにも許容量があるらしく、大勢で攻めるといくつかはサイドロックに持ち込める。

一度サイドロックに持ち込んだユニオンは、「側面から攻める」コマンドでノーリスクでサイドロック可能になるため是非狙っていきたい。

## リーンフォース-Reinforced-

バトル中に近くの敵がリーンフォース（増援）として途中参加してくる場合がある。

一部の敵がコマンドで仲間を呼んだ際にも発生する。

## クリティカルトリガー

トリガー入力は手動とオートの切り替えが可能

効果として、

- ・ オフェンス時コンボ発生による味方行動順の引き上げ
- ・ リシンクしてアーツが発動(もしくは強力なアーツが発動)
- ・ ダメージ増大

ディフェンス時カウンター成功(自キャラノーダメ+ 敵ピヨリorダメージ

- ・ 結果としてモラルの増加

がある。

このゲームの戦闘の楽しみのひとつでもあるので、面倒くさくない人は手動をオススメ

### クリティカルオフェンス-Critical Offense-

攻撃時に画面中央にボタンが表示されるとトリガーチャンスが起こり、入力に成功するとCOMBOが発生する。複数の味方が敵に連続攻撃を仕掛けることが出来る。コンボ終了時、最終行動者はクリティカルヒット確定。入力ボタンはキャラの武器の種類毎に決まっており、剣、刀：A、杖：B、槍：Y、ハンマー：X、斧：RTとなっている。片手が両手かは問わない。

### クリティカルディフェンス-Critical Defense-

防御時も攻撃時と同様に画面中央にボタンが表示され、トリガーチャンスが起こる。入力に成功するとダメージの無効化や反撃によって大ダメージや気絶状態を与える事が出来る。入力ボタンはクリティカルオフェンスと違ってランダム。

### チェイン-Chains-

敵のユニオンを連続で倒した回数、チェイン数が増えればキャラは成長しやすくなる。ユニオンを倒した時、そのユニオンのユニット数だけ加算される。敵の先制攻撃を受けた時や、ワールドマップに戻った時にリセットされる。

### リシンク-Rethink-

指示や状況によってユニットの行動が実行直前に変化する場合がある。  
ex: 「攻撃」予定 被ダメージが大きいのので「回復」にRethink

### インターセプト-Intercept-

ターゲットではない敵ユニオンと遭遇すること。途中で別のユニオンに行く手を阻まれた形になるため、会敵位置等の状況が悪いと敵にサイドアタックを取られやすくなる。インターセプトを成功した側にモラルボーナス。その後は通常ロックアップとなる。

### Deley

敵味方共にキャラクターが攻撃を受けた際、行動順序にマイナス補正を受ける場合がある。

### Terminated

ユニオンのHPが0となった時に発生。モラルが増減する。

### Over Kill

ファイティングアーツなどで止めを刺したときに発生。

### KO

ユニオンの残HPとは関係なくカースなどのアーツでユニットが気絶してしまった状態。戦線離脱となる。

気付け薬のアイテムアーツを持っているユニット等なら回復可能。  
また、リーダーがKOした状態は「ファンブル」と呼ばれ、そのユニオンは制御不能となる(コマンド選択不可)。

## バラす

時々、モンスターを原形とどめたまま捕獲することが出来る。  
そのまま売ると高値で売れるため、序盤はかなり重宝する。  
バラした場合はマテリアルに変わり、アイテム素材となる。バラしないと入手できないマテリアルがある。  
ちなみに、一定量バラすと実績解除になる

## 奪い取る

NPCキャラが獲得したマテリアルを欲しがるときがある。OKを選ぶと承認し全て譲渡する。  
マテリアルを入手する事でそのNPCは武器や防具を強化して強くなる。その上好感度も上がる。  
奪い取ることを選ぶと、もちろんアイテムは行き渡らない。  
好感度も下がる？

## 戦闘終了後

すべてのHP・AP、状態異常等は完全回復する。  
アイテムアーツで消費した分はもちろん減ったままなのでこまめに補充しておこう。