

初心者にもわかるバトル指南

とっても簡単なバトルの流れ。
エンカウントとかロックアップとか、いろいろ難しい言葉が出てくるラストレムナント。
しかし、基本はいたってシンプル。
ここでは何を読んでも訳分からないという、初心者の皆さんにお送りするページです。

- とりあえずセーブ
- 敵のフキダシを赤くしたらRTを引け
- うまくバトルを始められない
- バトル始まったら、とりあえず「戦う」
- 右上の地図みたいなのにも注目
- なんかいろいろ英語が出てくるけど？
- ボタンが出てきた
- バラす？ そんな可愛そうなことしたくない
- バトル終了後に全回復
- まだわかんない
- AP余ってるんだからガンガン攻撃してよ
- 慣れてきた。でもイマイチ、リンクつなげるのも面倒
- よし、ほぼ把握した！ でも他になんかやることは...
- テクニック<<ロックアップローテーション>>
- テクニック<<衛生ユニオン>>
- テクニック<<5ユニオン>>
- テクニック<<KOユニットの放置>>

とりあえずセーブ

バトルのまえにYボタンおしてセーブ

敵のフキダシを赤くしたらRTを引け

これで戦闘開始
リンクとかは、慣れてからすればOK

うまくバトルを始められない

エイムタイムを上手く使いましょう
ターゲットにそこそこ近づいたら発動させます
対象の頭上にあるマークが赤くなったらLet's do this

バトル始まったら、とりあえず「戦う」

ホニャニャラアーツなんて無視で良い
理解できないものを使う必要はありません

右上の地図みたいなのにも注目

青の三角が自軍、赤の三角が敵軍の位置
とりあえず近くの敵を狙おう
敵が減ったらフルボッコタイム

なんかいろいろ英語が出てくるけど？

華麗にスルー理解しなくても良い

ボタンが出てきた

クリティカルトリガーって呼ばれるボタン

その通りにボタン押しとけばいい。タイミング良く成功すればバトルが有利になる
めんどくさい貴方は、コンフィングでオートに

バラす？ そんな可愛そうなことしたくない

交易品目当てで売り飛ばしても良いでしょう

ただ、バラすことによって入手しづらいマテリアルも手に入ります
メリットの大きい方を選ぼう

バトル終了後に全回復

戦闘が終わればHP・APは全回復します

まだわかんない

とりあえずこのページの「基本」を頭に入れながら、色んなことを試しながら慣れよう
そのうち、急に理解できるようになります。マジで

AP余ってるんだからガンガン攻撃してよ

キャラクター達は様々な要素が重なり合い、行動を選択します

ショボいコマンドしか出てこない。そんな時は標的を変えてみましょう。コマンドも変わります
ロックアップ中には「ロックアップが解除されますがよろしいですか？」と聞かれますが
そのコマンドが表示されている時点では解除されず、戦闘が開始された時初めて解除となり
目標を変えた後でも、また同じ目標に戻ればロックアップ状態で戦闘が開始されます

慣れてきた。でもイマイチ、リンクつなげるのも面倒

それならば、敵に合わせて陣形を組み替えてみましょう。

ユニットの戦い方、戦闘効率が変わります。

それがぴったり当てはまったときの達成感がこのゲームの醍醐味でもあります。

戦闘中も、Xボタンを押してユニットの行動を予測しつつ指示を出しましょう。

プレイヤーが出来るのはあくまでも「命令」であって、

ユニットを「操る」ことではありません。

戦闘は画面の外で起きているのではなく、現場で起きているのです。

よし、ほぼ把握した！ でも他になんかやることは...

左上に注目。

ユニットの行動順番と予測が書いてある。

コンボが発生すると、つぎつぎと順番が入れ替わっていく。

より状況を把握しやすくなる。
右上のマップにも注目。
ロックアップ・インターセプトを決める位置取りの手がかりになる。
目の前の情報をすべて処理できるようになれば、もっと面白くなるよ。

中級以上のバトル指南

テクニック<<ロックアップローテーション>>

ロックアップの解除。
これは序盤の頃は意味がなく、デメリットが多い。
だが、強敵となると話は別。
解除することにより、敵ユニオンの攻撃範囲から一時的に外れることができる。
そして、元気な別の味方ユニオンでロックアップさせれば、安全に回復行動が行える。
これを交互に繰り返すことで、強力な範囲攻撃で全員が巻き込まれ死亡という最悪な事態は回避できる。
これをロックアップローテーション(LR)と、勝手に命名。
他によい名があれば、そちらに修正してください。

テクニック<<衛生ユニオン>>

これも対ボス級の編成になるが、回復のためだけにユニオンを1~2編成し、
バトル中は常にロックアップから外れるというもの。
RRはさせず、自由に動けるので常に攻撃ユニオンは全力を出せる。
ただこれはユニットの回復・補助系アーツが充実している場合に限られるので、
少ない場合はロックアップローテーションで対処したほうがいいかもしれない。
間違ってもロックアップしないようにしよう。

テクニック<<5ユニオン>>

5ユニオンにすると、必然的に1ユニオンの攻撃力とHPが低くなる
しかしそのメリットは上記のデメリットを考慮しても一考に値する。
1体の敵が最大でロックアップ出来るのは3ユニオンまでである
という事は5ユニオンで戦っている場合、最大2ユニオンがサイドロックアップ出来るという事である。
5ユニオンでの戦闘はこの点を最大限に活かす事に意義がある。
サイドロックアップは4番目に攻撃をしかけたユニオンから発生するので
攻撃時にはサイドロックアップさせたいユニオンに遅い攻撃をさせ、他のユニオンには早い攻撃をさせる事である程度の
コントロールが出来る。
ユニオンのHP回復には他のユニオンを使う事で、絶えず敵を攻撃し続ける事が可能となる。
5ユニオン戦闘は敵が1体の場合に最大の効力を発揮するが、敵が複数の場合でも十分有効である。
基本は集中攻撃である、敵の最も強力なユニオンに対して攻撃を集中させ、順番に敵を殲滅していく。
こちらは敵からの多数のサイドロックアップに耐える事になるのだが、敵の攻撃が散るので早々に壊滅する事はない。
更には1ユニオンの数が少ないので、敵の全体攻撃に対しての耐久力も多少増える事になる。
1ユニオンのHPが最低でも2000は欲しいが、それ以下でも運用次第では十分使えるのではないかとと思われる。
ダメージリソースを主力ユニオンに頼るのではなく、全体に分散させて攻撃し続けるのがこの5ユニオンでの戦闘での肝
である。
派手なダメージ量は期待出来ないが、総量としては同じである。
ただ大きな問題として、消費APの多いウエポンアーツ等が使えるようになるまで時間がかかるという点がある事を留意
してもらいたい。
問題の解決方法としては1ユニオンだけ出来る2リーダーのユニオンに、使わせたいウエポンアーツをもつキャラクター
を配置するという方法があるが
ユニオンのバランスが壊れてしまう場合(回復がおろそかになる等)は考えた方が良さだろう。
理想としては全てのユニオンがバランス型になる事だが、術法特化ユニオンを配置するのも有効である。
その場合は術法特化ユニオンを積極的にサイドにまわられるようにすると良さだろう。

攻撃に対して弱いユニオンが反撃を食らわずに攻撃できる、これこそが最大のメリットの一つである。

テクニック<<KOユニットの放置>>

何らかの要因でユニオン内の1ユニットがKOされた場合は敢えてそれを回復せず、放置するというテクニック。ユニオン最大HPはKO前の値を維持していることを利用し、範囲攻撃に対する盾とする。例えば、HPが500のユニット3人でユニオンを構成している（ユニオンHP1500）とする。1ユニットがKOされると「HP750のユニット2人のユニオン」に変化するため、「1ユニットにつき600のダメージを与える範囲攻撃」を受けた場合に、KOされている場合のみ生き残れるようになるのである。