

## ゲーム内容・特徴

- 考えるバトルシステムRPG
- ゲームシステム

### バトル関係など

---

## 考えるバトルシステムRPG

今作を一言で言うなら、このような表現になるだろう。

戦闘を開始するたびに考える。

戦闘前に陣形を考える。なぜ全滅したかを考える。などなど

そのようなことが面倒くさい、ボタンひとつでサクサク進みたいという人には

お勧め出来ない。

逆に言えば、非常にやりこみ要素が高く、100時間あっても足りないという人もいるくらい。

歯ごたえを求める人には打ってつけのゲームである。

## ゲームシステム

### バトル関係など

- フィールドを徘徊するモンスターのシンボルにぶつくと戦闘に突入するシンボルエンカウントを採用。
- 味方は最大5人一組のユニオン×5の集団戦でバトルは展開される。  
最大参加人数は調整中らしい（ファミ通XBOX9月号）。
- アクションではないコマンド式が採用されており、コマンド入力にはユニオン単位で作戦形式のものを入力していくが、  
ユニオンの状況（習得している技やその時の状態、構成員など）で毎回変化する。  
選んだバトルコマンドに対して各キャラがどう行動するかも表示される。

（例）叩きのめせ！

加勢しろ！

ミスティックアーツで攻めろ！

待機してカウンターを狙え！

状態異常回復に回れ！

- 陣形を組むことも可能で、ストーリーを進めると増えていく。全部で20個くらいでよく使うのは5、6個。
- 画面の上部にあるのは士気のゲージ（味方が青、敵が赤）で、上昇すると強力なバトルコマンドが使える、有利になるが、低いときには能力が一時的に下がるので注意が必要。
- フィールドではエンカウントトリガーを敵に察知される前に使うと、有利に戦うことが出来る。  
エンカウントトリガーを使う前に敵に察知されると周囲にいる敵が加勢することもある。

- 戦闘中、画面中央にボタンが表示されることがある。これはトリガーチャンスと言われ、表示されたボタンをタイミングよく入力するとクリティカルオフェンスが発生し、攻撃時にはCOMBOが発生。複数の仲間で連続攻撃を繰り出す。  
防御時に発生するとクリティカルディフェンスが発動し、反撃することが出来る。
- 敵・味方のユニオンが近接戦状態になるとLOCK UPが発生し、どちらかのユニオンが倒されるまで基本的にターゲットを変更できなくなる。高井氏曰く「リスクを負ってもいいなら、LOCK UPから抜けることも可能」とのこと。
- 経験値の概念は存在せず、戦闘に勝利するとパラメータが上昇する。
- 戦闘終了時には武器のレベルが上がったり、技を習得したり、既に習得している技のレベルが上がる。
- モンスターを倒すと、捕獲することが出来る。捕獲したモンスターはバラすことでアイテムを入手できる。この場合はお金は手に入らない。お金が欲しいときは捕獲したモンスターを売ればよい。
- 難易度設定はないが、上手に敵を倒すことでバトルランクが上昇し、より強い敵が出るようになる。強い敵はさらなる成長やより良い報酬のチャンスになる。ボスの強さはある程度固定。  
バトルが上手な人は強敵と戦うことができ、苦手な人はたくさん戦って腕を鍛えることができる。