

# Knights in the Nightmare

ナイツ・イン・ザ・ナイトメア

解説書



# 目次

- 3 ストーリー
- 4 ストーリー ～ワード～
- 5 キャラクター①～②
- 8 ゲームの始め方
- 9 ゲームの遊び方を学ぶ
- 10 ゲームの流れ
- 11 タクティクス①～⑤
- 16 バトル①～⑩
- 26 セットアップ①～③
- 29 ユニットクラス①～②
- 31 騎士たちのヒントコーナー

## ストーリー

かつては天使たちの楽園だったと云われる  
セント・セレスティナ島—

湖畔を臨むセント・セレスティナ北端の断崖には、  
美しい古城が静かに佇んでいた。

古城の名は、アーヴェンヘイム—

” 深遠なる知識の館 ” の意をもつその城は、  
遙か千年の昔に一人の賢者によって建てられたが、  
今は獅子心王ウィリムガルドによって治められ、  
彼をとりまく十二の騎士団によって  
栄光と繁栄の時をゆっくりと刻んでいたのであった。

ただ、魔の月が古城を妖しく照らし、  
夜闇がセント・セレスティナを包み込むまでは…

# ストーリー ～ワード～

## グレイヴニル騎士王国

古城を本拠地として、古の時代より代々王族の血を引く者とその頂点に置き、12の騎士団を束ねる国家。ノワール湖周辺をその主な領土としている。

## 古城アーヴェンヘイム

セント・セレスティナ島北岸に建つ、グレイヴニル騎士王国の本拠地である巨大な城。元々は古代ティアムート族が建造したものと伝えられている。王国を統べる王は代々この城を中心に、騎士たちの力により領土の拡張と防衛の歴史を歩んできた。

## ティアムート族

混沌の時代から地上にいた精霊の種族と言われている。後発の人間に押され、今では地上のごく一部の地域にしかいない。

## 神界

神々が支配する、秩序によって保たれた不可侵の領域。神界から地上への干渉領域はヘヴンズゲートと呼ばれ、天使族によって守られている。

## 地上

神々が創り、与えたもうた世界。人間や精霊などが暮らしている。グレイヴニル騎士王国は、数ある地上世界の中の1つに存在する。

## 冥府

魔神や魔物といった魔族が潜む、神々の及ばざる領域。無限の広がりを持つと言われている、混沌とした世界。

# キャラクター①



## ウィリムガルド王

古城アーヴェンヘイムを居城とする騎士王国を統べる王。その傑出した戦の腕前により「獅子心王」とも呼ばれていた。



## ノルディッシュ王子

ウィリムガルド王の嫡男。王妃が王子の出産後に亡くなったため母の愛情を知らず、わがままに育てられた。



## ピスチェ

ケイプホーン卿の孫娘。知人も少ない王宮内にあって、日々ノルディッシュ王子への想いを募らせている。

## マリア

輝く甲冑に身を固めた謎多き乙女。ある目的のためにウィスプに協力し、古城まで導く。



## 皇女アーリエ

ティアムート族の若き皇女。ノルディッシュ王子との婚姻の儀の最中に起きた事件により、行方不明となる。



## 騎士たち

12の騎士団に所属する100名以上の騎士たち。古城に起きた異変によって、魔物たちの手にかかり次々と倒れて行く。



## ケイプホーン卿

騎士王国の重臣。王国内政の大半を担当する智謀の将。能力は非常に高く知識も豊富だが、かなりの野心家。



## ウィスプ

プレイヤーが操作する、ウィリムガルド王の魂。「魂のるつぼ」に封じられていたが、マリアによって古城から持ち出され、朽ち果てた教会で解放される。呪いによって魂を奪われた者たちに、かりそめの命を与える力を持つ。



# キャラクター②

役割ごとに12の騎士団が存在し、獅子心王ウィリムガルドを支持する派閥、反王派のノルディッシュ王子を擁護する枢機卿ケイプホーンの派閥、どちらにも属さない中立派に分かれる。

## 第1騎士団

獅子心王ウィリムガルド直属の騎士団。またの名を近衛騎士団ともいい、王に選ばれた精鋭で構成されている。王の警護に留まらず、王が直接下す命令を遂行するための集団でもある。

## 第2騎士団

大將軍ガンツァー旗下の騎士団。王国にとって、主力の戦闘集団であり、人材の層も厚く、その士気も高い。王国の要衝ゲルハルト城砦に駐屯し常時臨戦態勢を整えている。

## 第3騎士団

ケイプホーン卿が統括する騎士団。政略・戦略のために暗躍する特殊部隊で、その体制から私設組織の色合いが強い。組織は小さいが、レオネル、アクリーナ、イエルマなどの傑出した将士を有する。

## 第4騎士団

闘将ラインハルトが率いる騎士団。ランスナイトを多数擁する攻撃型の戦闘集団であり、指揮官ラインハルト自身も優れた槍騎士としてその名を知られている。

## 第5騎士団

老練の知将モロゾフ旗下の騎士団。実戦経験の豊富な人材が揃っており、後進の育成にも余念が無い。モロゾフ自身が歴戦の将校のため、他の将軍たちへの影響力も強い。

## 第6騎士団

慈愛の将アリギエリが率いる騎士団。配下に神官を多数擁しているのと、その所属する女性騎士の多さから「華騎士団」「神官騎士団」などと呼ばれている。

## 第7騎士団

豪将ロンダイン旗下の騎士団。接近戦闘を得意とする戦闘集団で、防御戦闘から侵攻戦闘まで幅広く対応できる汎用性の高い経験の豊富な人材を数多く擁している。

## 第8騎士団

実直な将軍ヴィシュナが率いる騎士団。多彩な兵科を擁する戦闘集団で、戦局に応じて柔軟に対応できる編成を採っているため、ケイプホーン卿からの密命を受けることも多い。

## 第9騎士団

寡黙なグラニッツを将とする騎士団。主に支援戦闘を得意としているが、偵察など情報の収集にも精通した人材を多数擁しており、第5・第7騎士団との結びつきも強い戦闘集団である。

## 第10騎士団

フラウベリカ旗下の新鋭騎士団。将軍自身の人柄と才能もあってか、参謀格の有能な人材を多く擁しており、全員が若い上官を上手く支えて的確に任務をまっとうしている。

## 第11騎士団

若き将校ロルフ率いる予備的騎士団。一部に実戦経験者も含まれるが、戦力的には編成途上といわざるを得ない。そのため、湖畔の町を中心とした東の対岸守備を命じられている。

## 第12騎士団

雇われ将軍オットー率いる傭兵騎士団。ケイプホーン卿の金で集まってきた異民族系の面々で構成されている。ゆえに、今なお王国に対する反発が根強い西方地域の自警を任されている。



# 基本操作方法 (ゲームパッド接続時)



## ◆各種メニュー

方向ボタン: Lスティック	カーソルの移動
Bボタン	決定、メッセージ送り
Aボタン	キャンセル
Xボタン	ソート (アイテム画面)
Lボタン、Rボタン	表示の切替
Aボタン	バトル開始 (タクティクス画面)
Yボタン	表示の切替

## ◆バトル

方向ボタン: Lスティック	ウィスピの移動
Bボタン	アクティベーション、アイテムを掴む
Yボタン	ウィスピの減速
Xボタン	ウィスピの加速
Yボタンを2回	ウィスピの速度を初期値に戻す
Lボタン: ZRボタン	エスケープモード (押し続ける)
Rボタン	フェイズ切替、レディ状態ON
Aボタン	ポーズトーク、ターンチェンジメニュー
ZLボタン	敵のHP表示切替

## ◆イベント

Bボタン	メッセージ送り
Rボタン	早送り (押し続ける)
Yボタン	イベント全体のスキップ

※ゲームの状況によっては使用するボタンを指定される場合があります。  
その際は画面に表示されるボタン操作をご確認ください。

# ゲームの始め方

タイトル画面でタップするとプレイメニューが表示されます。メニューの中から任意の項目を選択してください。タイトル画面のまましばらく放置するとデモが始まります。デモは画面をタップするとスキップできます。



## Game start

難易度を選択して、ゲームを最初からプレイします。どの難易度でもストーリーやエンディングに違いはないので、自分の好みや腕前に合わせて選んでください。チュートリアル機能をONにすると、ゲームを進めながらルールを学べます。

## Continue

オートセーブデータをロードして、ゲームを再開します。ロードするファイルを選択しタップしてください。

## Load data

セーブデータをロードして、ゲームを再開します。ロードするファイルを選択しタップしてください。

## How to

ゲームの遊び方を学ぶことができます。[ >> P.9]

## Collection

ポーズトーク [ >> P.23] で見たセリフやゲーム中に再生された BGM を視聴できます。

## Option

各種設定の変更や、クレジット、説明書を確認できます。

- ボリューム調整…BGM、SE、VOICE の音量を調整します。
- コントローラ操作…ゲームパッド接続時に決定キーの位置を切り替えます。
- 振動の設定…振動の ON/OFF を切り替えます。
- セリフタイプの設定…イベント会話のセリフ表示、吹き出し / 字幕を切り替えます。
- コントローラボタン表示の設定…ゲームパッド用のボタン表示のありなしを切り替えます。
- タッチ操作時のウィスプ中心位置調整…タッチ時のウィスプの位置を調整します。
- 画面サイズの調整…画面サイズや位置を調整します。
- デフォルト設定に戻す…オプション内のすべての項目をデフォルトに戻します。
- クレジット…クレジットを表示します。
- 説明書…説明書を表示します。

## Back Up

データのバックアップを行うことができます。

また、バックアップのデータをロードすることもできます。OS 側のクラウドセーブを利用しており、十分なストレージ容量が無いと保存できない場合があります。ご注意ください。

# ゲームの遊び方を学ぶ

## How To Play Menu

説明書

Tips 上級

Tutorial 中級

**Tutorial Mission 初級**

ここがわかればOK!

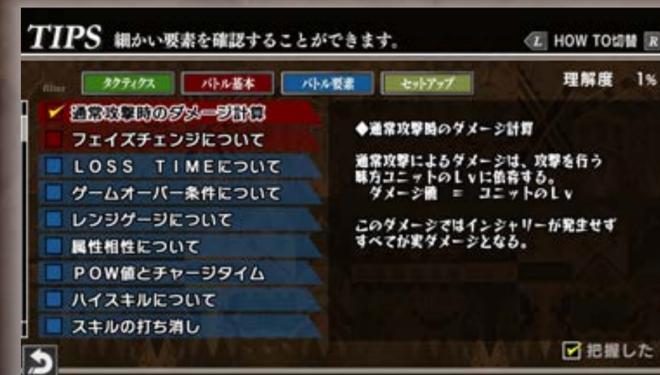
ここはナイツインザナイトメアを上手にプレイできるようになるためのチュートリアルページであります! 拙者とともに基本を覚えましょう!



ゲームスタート時にチュートリアル機能をONにした場合は、ゲームをプレイしながらチュートリアルミッションを学べます。

## 説明書

この説明書を見ることができます。



## Tutorial Mission

初心者向け。ゲームの基本ルールについて、登場キャラクターの案内で学べます。

## Tutorial

中級者向け。プレイにおける重要なポイントを画像による説明で確認できます。

## Tips

上級者向け。ゲームシステムの詳細な説明を見ることができます。

# ゲームの流れ

ゲームはいくつものシーンに分かれており、各シーンをクリアすることで物語が進んでいきます。



## ① シーンイベント

イントロのあとにシーンタイトルが表示され、現在進行中の物語が語られます。



## ② タクティクス

バトルの状況を確認して、出撃するユニットや持ち込むアイテムを選択します。[ >> P.11 ]



## ③ バトル

ウィスプを操ってユニットに指示を出し、魔物を倒します。ターンが終了すると、再度タクティクスを挟んで次のターンへ進みます。規定ターン以内に勝利条件を満たすとクリアとなります。[ >> P.24 ]



## ④ 過去イベント (Before Crisis)

直前にクリアした場所で起きた事件や、さらに過去へとさかのぼり、古城の異変にまつわる隠された物語が断片的に語られます。



## ⑤ セットアップ

ユニットの育成やアイテムの強化などを行い、次の戦いに備えます。[ >> P.26 ]

## ⑥ 次のシーンへ

# タクティクス①

タクティクスでは、バトルを始める前に戦いの準備を行います。



味方ユニットです。

設置物や障害物などのオブジェクトです。[ >> P.22]

村人などの NPC です。

敵性ユニットです。

バトルに持ち込むアイテムをセットする場所です。

現在のターン数と、そのシーンの制限ターン数です。

現在のフェイズ (ACTPHASE) です。タップするとフェイズが切り替わります。

勝利条件の達成状況を表すエネミーマトリクスです。[ >> P.24]

味方ユニットを配置できます。

## 操作モード

「MAP 確認」をタップすると、地形の高さを確認することができます。カーソルを移動させると画面右上の HEIGHT にそのスクエアの高さが表示されます。



# タクティクス②

## 敵性ユニットの情報

敵性ユニットをタップしてカーソルをあわせると、タップごとに簡易ステータス表示とエネミーマトリクス上の位置表示が切り替わります。



敵性ユニットをタップしてカーソルをあわせると、長押しでステータスとキャラクター情報が切り替わります。

名前です。

倒した時に得られる経験値です。

ユニットの属性 (Elm.) です。

残り HP です。  
0になると消滅します。

敵性ユニットの行動に関する情報です。

攻撃の種類と、ウィスプに命中したときのダメージです。

ユニットクラス名です。

Enemy Data	
ポーラブラウニー	
Lv 8	
Elm.	
Cls. Goblin	
HP 2,700	EXP 36,000
MOVE 歩行	ATK Sp
RAGE	RECOVER
TIPS 人里近くに出没し、高所や厳しい環境は苦手。強欲で金目の物に目がなく、マップ上のアイテムを盗んでしまう。	

Shooting Bullet	
1 スリッジスマッシュ	広がりながら飛んでくる大中小の衝撃波 DAMAGE TIME -4.00×3 shot
2 プラットスウィング	画面上部に張り付き滴り落ちるネバっこい弾 DAMAGE TIME -2.50×3 shot

Notice アイテムが出現すると...

# タクティクス③

## 味方ユニットの入れ替え

味方ユニットをタップしてカーソルをあわせ長押しで、キャラクター情報が表示されます。ユニットのステータスは、P.28を参照してください。



味方ユニットもしくはEMPTY スクエアをタップしてカーソルをあわせ、もう一度タップすると、出撃するユニットを選択する画面が表示されます。「アイコン表示」「リスト表示」をタップで表示方法が切り替わります。



### ●リスト表示

リスト上部の見出し項目にタップしてカーソルをあわせると、その項目でリストを並び替えます。タップするたびに並び順が切り替わります。



### ●アイコン表示

表示されるアイコンの中から出撃させるユニットを選択してください。

- GUEST はまだ仲間になっていないユニットです。
- SET のマークが付いているものは出撃中のユニットです。

# タクティクス④

## アイテムの入れ替え

アイテム欄をタップしてカーソルをあわせ、もう一度タップすると、バトルへ持ち出すアイテムを選択する画面が表示されます。「アイコン表示」「リスト表示」をタップで表示方法が切り替わります。アイテムのステータスは、P.27 を参照してください。



### ●リスト表示

リスト上部の見出し項目にタップしてカーソルをあわせると、その項目でリストを並び替えます。タップするたびに並び順が切り替わります。



### ●アイコン表示

表示されるアイコンの中からセットするアイテムを選択してください。

## ●属性 Element

	無
	火炎
	冷気
	雷撃
	神聖
	暗黒
	キーアイテム

## ●アイテムの種類 Unit Class

	ソード (デュエリスト)
	アクス (ウォーリア)
	ダガー (ハーミット)
	ボウ (アーチャー)
	メイス (プリエステス)
	ロッド (ウィザード)
	ランス (ランスナイト)

## ●ユニット Unit

	ユニット
--	------

UNIT を選択すると、配置中のユニットが装備可能なアイテムのみがフィルターされます。

# タクティクス⑤

アイテムを選択すると、確認画面が表示されます。



そのアイテムで使用できるスキルを確認できます。右上の切り替えボタンをタップすると、アイテムに設定されたエフェクティブを確認できます。[ >> P.20]

すでにセットされているアイテムがある場合は、外すことができます。

「プライベート (PRIVATE)」と表示されているアイテムは名も無き騎士 [ >> P.28] のもので、彼らが離脱すると同時に失われます。赤く表示されているアイテムは残りの耐久度 (Dur.) が少なくなっているものです。[ >> P.27]

## キーアイテム

「KEY」の表示があるものはキーアイテムです。バトル中に騎士やNPCに与えることができます。[ >> P.24]

アイテムの名前です。

そのアイテムに関係のあるキャラクターです。



キャラクターに出会えるシーンの番号です。

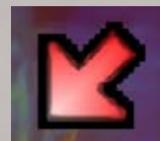
# バトル①

## バトル画面の見方



「ESCAPE」を押し続けることで、エスケープモード [ >> P.23 ] に切り替えることができます。

- ① 敵に攻撃を当てた回数（ラッシュカウント）です。
- ② そのターンの残りタイム（TIME）です。
- ③ 現在の経験値（EXP.）です。
- ④ スキル攻撃に必要なポイント（MP）です。
- ⑤ 現在のウィスの移動スピードです
- ⑥ エネミーラインです。敵のアイコンが一番上に移動すると攻撃をしてきます。
- ⑦ ウィスプです。
- ⑧ 味方ユニットです。
- ⑨ 敵性ユニットです。ZL ボタンで、HP 表示を切り替えることができます（ゲームパッド接続時のみ）。
- ⑩ 敵の発射した弾（敵弾）です。
- ⑪ 現在のフェイズです。フェイズを切り替えると、敵味方の攻撃方法が変わります。
- ⑫ エネミーマトリクスです。[ >> P.24 ]
- ⑬ バトルへ持ち込んだアイテムです。現在使用できないものは暗く表示されます。



アクティベーション中のユニットの向き（DIR.）です。ユニットクラスによって向ける方向が違います。[ >> P.29 ]

# バトル②

## ウィスプで行うこと

プレイヤーが操作するウィスプには、さまざまな役割があります。

### 味方ユニットへの指示



味方ユニットを実体化させ、攻撃方向を指示して攻撃します。

### アイテムの装備



武器アイテムやキーアイテムを味方ユニットに装備させて使います。

### アイテムやドロップの回収



アイテムやジェムなどのドロップが出現した際に、ウィスプでこれらに触れると回収します。

### 特殊操作



ギアの回転や追い打ちなどを行います。

## 情報の確認



敵性ユニットやオブジェクトのあるスクエアにウィスプを重ねると情報が表示されます。

## ポーズトーク



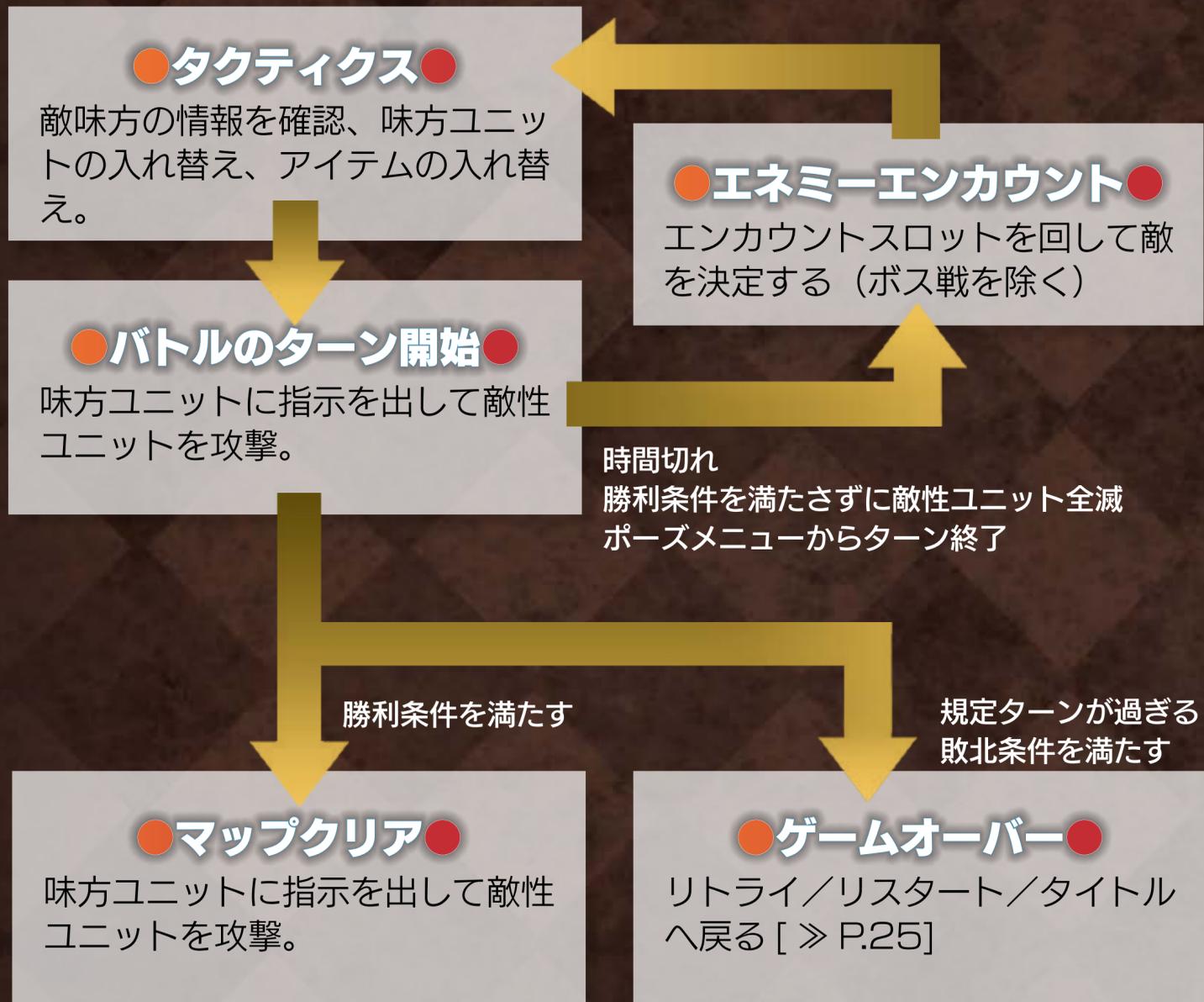
敵味方のユニットやNPCのいるスクエアにウィスプを重ねてポーズをかけると、キャラクターの心の中を見ることが出来ます。

## ウィスプと騎士と魔物の関係性



# バトル③

## バトルの流れ



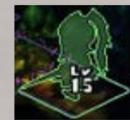
バトル中は毎ターン、タクティクスでオートセーブされます。

## アクティベーションから攻撃への流れ

アクティベーションとは、ウィispをタップしたまま味方ユニットのいるスクエアに重ねてユニットを実体化させることです。攻撃を行うと、攻撃の種類に応じてユニットのV i t. が減少します。

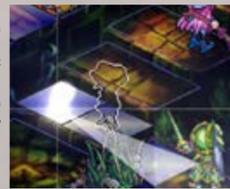
### シンボル状態

ユニットが待機している状態です。



### レンジチャージ状態

アクティベーションの状態のままホールドするとレンジゲージが出現し、タイムの減少とともに攻撃範囲が変化します。



### パワーチャージ状態 (MP1必要)

ウィispをタップしたままアイテム欄と重ねるとアイテムを掴みます。ユニットクラスにあった武器を持ってアクティベーションすると装備します。レンジゲージを最大までチャージすると、パワードゲージが出現します。



### ハイチャージ状態 (MP1必要)

ハイスキル対応の武器と装備したユニットの属性が一致すると、さらにハイパワードゲージが出現します。



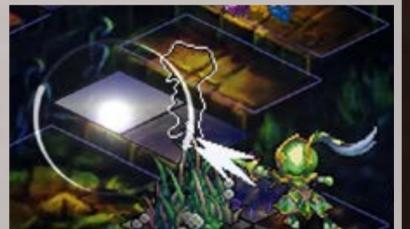
### レディ状態

ゲージを最大までチャージすると表示されるレディボタンは、ウィispを重ねるとレディ状態になります。離しても攻撃は行われず、再びアクティベーションするとチャージ状態に戻ります。



### 通常攻撃

離すと、弱い攻撃を行います。攻撃は1ヒットで、敵から出るジェムが多くなっています。



### スキル攻撃

離すと、強力な攻撃を行います。装備した武器の属性によって効果が変わります。



### ハイスキル攻撃

離すと、さらに強力な攻撃を行います。ハイスキル攻撃で使った武器はターン終了まで使用できません。



# バトル④

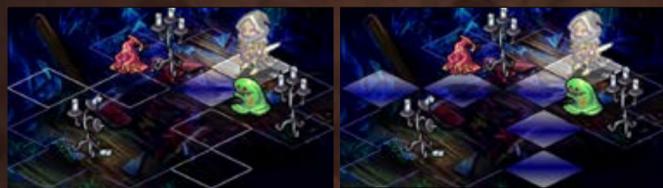
## ターゲットサイトと捕捉率

味方ユニットの攻撃範囲に入った敵にはターゲットサイトと呼ばれる四角形が表示されます。攻撃範囲と敵の重なり具合によって捕捉率が表示され、この値が高いほど与えるダメージ量が多くなります。

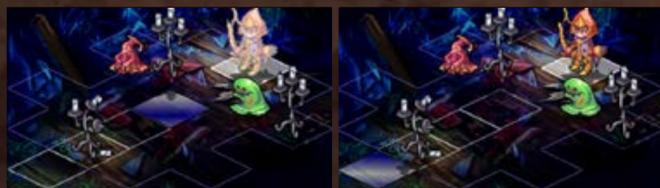
### ●攻撃範囲の変化

味方ユニットの攻撃範囲は、各種ゲージのチャージ量によって変化します。

#### ハーミットの場合

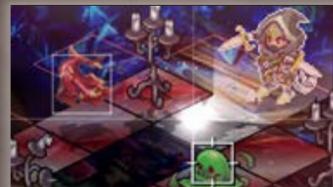


#### アーチャーの場合



### ●通常攻撃

敵性ユニットが攻撃範囲に少しでも入っていれば命中となり、ダメージ量は変化しません。



### ●スキル攻撃

敵性ユニットが攻撃範囲の中にどのくらい侵入しているかで与えるダメージ量が変わります。体の小さな敵に対して有利です。



### ●アーチャーのスキル攻撃

攻撃範囲が敵性ユニットにどのくらい重なっているかでダメージ量が変わります。体の大きな敵に対して有利です。

### ●グラム（魔法陣）

プリエステスのCスキルとウィザードのLスキルで設置することができるグラムは、その上に敵が重なったときにスキル攻撃が発動します。

アーチャーの攻撃にはロックオンの特性があり、攻撃時に敵性ユニットを停止させる効果があります。



## ●属性の相性によるザコ敵の最大捕捉率

ザコ敵の属性

		無	火炎	冷気	電撃	神聖	暗黒
スキルの属性	無	75%	100%	100%	200%	50%	50%
	火炎	100%	25%	200%	75%	100%	100%
	冷気	100%	200%	25%	50%	100%	100%
	電撃	200%	75%	75%	25%	100%	100%
	神聖	50%	100%	100%	100%	25%	200%
	暗黒	50%	100%	100%	100%	200%	25%

## ジェムを回収してMPを溜める

敵性ユニットを攻撃して出現したジェムをウィスプで回収すると、スキル攻撃に必要なMPが溜まります。ジェムの出現量は画面を覆う霧の濃度と攻撃の種類で変化します。霧が晴れてフェイズアイコンが白くなるとジェムが出現しなくなります。再びジェムを出現させるには、逆のフェイズでスキル攻撃を行ってから元のフェイズに切り替えます。ターン終了時に残ったMPは次のターンに持ち越されます。



# バトル⑤

## インジャリー

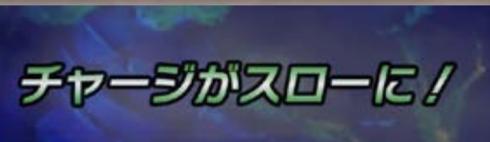


残り HP      インジャリー      実ダメージ  
(徐々に回復)      (回復しない)

スキル攻撃で敵性ユニットにダメージを与えると、エネミーマトリクス上にあるHPゲージが減ります。時間とともにゲージの暗い色の部分が明るくなり、HPが回復していきます。

この回復する一時的なダメージのことをインジャリーと呼びます。各スキル攻撃にはインジャリーにならない実ダメージ率 (A.INJ) が設定されていて、通常攻撃のダメージはすべて実ダメージです。

## エフェクティブ



エフェクティブとはアイテムに付加された特殊効果のことで、バトル中にラッシュカウントの下2桁がエフェクティブ番号と同じになると効果が発動します。1つのアイテムに最大3つのエフェクティブ番号がつき、アイテムを強化することで追加されていきます。エフェクティブにはプレイヤーが有利になるものだけでなく、中には不利になってしまうものもあります。

バトル中に効果が発動すると、画面上部にその効果の内容が表示されます。効果によっては効果時間が設定されているものもあり、その場合は効果時間ゲージで表示されます。

## 高低差

バトルマップのスクエアには高さ (HEIGHT) が設定されていて、数値が大きいほど高い位置であることを表しています。

### ●スキルの攻撃範囲

スキル攻撃の攻撃範囲には高低差の制限があり、攻撃の基点となるスクエアと高低差が大きいと攻撃が届かないことがあります。

有効な高さの範囲はスキルの情報表示から確認できます。[ >> P.27 ]

### ●各種攻撃ゲージのチャージ速度

ユニットクラスによって基本のチャージ速度は異なりますが、位置が高いほどチャージが早く、低いほどチャージが遅くなります。

高低差によるチャージ速度への影響はユニットクラスごとに異なります。

影響 [ 大 ]      ハーミット、アーチャー

影響 [ 小 ]      ウォーリア、ランスナイト

# バトル⑥

## 攻撃による特殊効果

### ●移動

デュエリスト、ランスナイト、ヒロインはC攻撃によって移動します。ターン終了時に移動していた位置のまま次のターンへ進むので、攻撃に不利な位置へ移動しないよう注意しましょう。



### ●スタン

アーチャーが敵の属性と異なるLスキル攻撃をヒットさせた場合や、高所から落下させた場合などは敵をスタン（気絶）させます。スタンした敵はしばらく移動や攻撃ができなくなります。ボス敵はスタンから早く回復するほか、スタンに耐性を持つものも存在します。

### ●ノックバック

ヒットさせたときに敵を後退させる「ノックバック効果」を持つ攻撃で敵を高低差3.0以上のスクエアへ落下させるとスタン状態になります。

### ●追撃ダメージ

スキル攻撃をした味方ユニットが敵よりもレベルが高かった場合は追撃ダメージを狙えます。敵の頭上に矢印のアイコンが表示されているうちにウィスプでアイコンに触れると、レベル差に比例した追撃ダメージ（全てインジャリー扱い）を与えます。



### ●エリアル

プリエステスのスキル攻撃やウィザードのLスキル攻撃は敵を空中に吹き飛ばします。落下した敵はしばらくの間動きを止め、メタモルギアが出現します（ボス敵以外）。

### ●クリティカル

ボス敵以外への攻撃でクリティカルが発生すると、敵のHPを1にします。クリティカルによるダメージはすべてインジャリー扱いとなります。

### ●ハーミットのステータス異常攻撃

ボス敵以外にハーミットのLスキル攻撃をヒットさせると、以下の効果を与えます。

ペイン：無属性スキル	無属性になり、与えるダメージが2倍になる
ヒート：火炎属性スキル	火炎属性になり、インジャリーが実ダメージに変わっていく。
フリーズ：冷気属性スキル	冷気属性になり、静止する。高所から落とすとクリティカル。
ショック：雷撃属性スキル	雷撃属性になり、移動が遅くなる。攻撃もしなくなる。
ブレス：神聖属性スキル	神聖属性になり、出現するジェムの量が増える。
カース：暗黒属性スキル	暗黒属性になり、残りHPがインジャリーへ変わっていく。

# バトル⑦

## ギア

バトル中に敵の上に数字や絵のついたアイコン（ギア）が表示されることがあります。



### ●ジャミングギア

一部の敵が特殊な行動を取り始めると数字の付いたアイコンが発生します。ウィスピの移動でギアを回して数字を0にするとジャミング成功となり、特殊行動を阻止することができます。



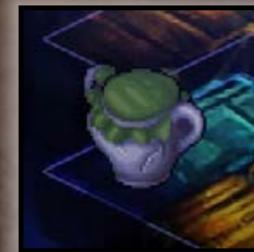
### ●メタモルギア

グラムなどの空中へ打ち上げる攻撃を受けた敵が地面に落下したあと、属性アイコンのついたメタモルギアが発生することがあります。ウィスピでギアを回すと、敵の属性を変化させることができます。

## オブジェクト

バトルには障害物や足場となるオブジェクトが存在します。オブジェクトを攻撃して壊すと、中からアイテムが出現することがあります。オブジェクトの中にはウィスピに攻撃をしてくるものも存在します。

### ●オブジェクトの状態



#### 初期状態

ダメージ率（DMG.）が0%の状態。  
障害物が再生した場合もこの状態になる。



#### 半壊状態

ある程度ダメージを受けた状態。  
宝箱、木箱、タル、ツボなどはこの状態でないとアイテムが出現しない。



#### フラジャイル状態

DMG. が100%になった状態。  
半壊状態にならないオブジェクトは、ここでアイテムが出現する。



#### ブレイク状態

フラジャイル状態のオブジェクトをウォーリアのスキル攻撃などで破壊した状態。  
オーブと経験値を得ることができ、障害物オブジェクトは一定ターン経過で再生する。

# バトル⑧

## ユニットの消滅

以下のような状態になるとユニットが消滅します。

- Vit. が0になる
- 一部の敵が使う特殊な攻撃を受ける

MUSTユニットが消滅するとゲームオーバーになります。[ >> P.25]

## エスケープモード

バトル中に「ESCAPE」を押している間はエスケープモードとなり、ウィスピの受けるダメージが半分になる代わりに右記の行動ができなくなります。

- ◆ ユニットへのアクティベーション
- ◆ アイテムを持つ
- ◆ フェイズチェンジ
- ◆ ドロップの回収
- ◆ ギアの操作
- ◆ 追撃ダメージ

また、エスケープモードにするとアクティベーションが解除されるので、キャンセルとしても使えます。

## かすりボーナス

ウィスピが敵弾ぎりぎりまで近づくと、ボーナスとしてEXP. が加算されます。ダメージを受けない程度に狙ってみるのも良いでしょう。



## ターンチェンジ



バトル中に「MENU」をタップするとポーズがかかり、ターンチェンジメニューが表示されます。

### ● MP ← Time

ターンの残り時間をMPに換えてターンを終了します。

### ● EXP ← Time

ターンの残り時間をEXPに換えてターンを終了します。

### ● effective

現在バトルへ持ち出しているアイテムのエフェクティブ効果を確認できます。

### ● return

現在のターンの始めに戻ってやり直します。

## ポーズトーク

敵味方のユニットやNPCにウィスピを重ねてポーズをかけると、そのキャラクターの心を見ることのできるポーズトークに切り替わります。



# バトル⑨

## 騎士メンバーの増やし方

マップに登場する騎士たちはGUESTになっていて、クリアするだけでは騎士団に加わりません。キーアイテムをバトル中に使うと、マップクリア後にユニットが騎士団に加わります。



仲間にするキャラクターに縁のあるキーアイテムをセットしてバトルへ持ち出し、スキル攻撃と同じ方法で、ウィスプを使ってキーアイテムを味方ユニットに渡します。

NPCやボス敵にキーアイテムを与えると…?

## ターンの終了



以下の場合にターン終了となります。

- ◆勝利条件の達成
- ◆マップ上の敵を全滅させる (キルアウト)
- ◆残りタイムが0になる (タイムアップ)
- ◆ポーズからのターンチェンジ
- ◆バトルに出撃したユニットの全滅

## マップクリアリザルトの内容

- ◆総ダメージ量 —ターン中に敵へ与えたダメージの総量。
- ◆活動時間 —ターン中にウィスプが有効に活動した時間。
- ◆獲得経験値 —ターン中に獲得した経験値。
- ◆入手アイテム —ターン中に入手したアイテムの数とリスト。
- ◆DRIVE TECH. —ターンごとのウィスプの操作技術に対する評価。SS~Eの16段階

## エネミーエンカウント



次のターンのタクティクスへ移る前に左のようなエンカウントスロットを止めて出現する敵を決定します。

敵の絵が回転する各リールの「STOP」ボタンをタップして止めます。各リールと敵の色はエネミーマトリクス上のゲージの色に対応しています。

## ●勝利条件について

ザコ敵とのバトルでは、エネミーマトリクスにKILLマークを縦／横／斜めのいずれか一列揃えるとクリアになります。



エネミーマトリクスに並ぶKILLマークの枠の数は最大5×5になります。また、KILLマークを揃えるべき列が複数となる場合もあります。



ボス敵とのバトルではエネミーマトリクスに代わり、ボス敵のHPゲージとレイジゲージ (RAGE) が表示されます。ボス敵がダメージを受けてレイジゲージが溜まると、強力な攻撃・レイジシュートを放ってきます。

# バトル⑩

## マップクリア



勝利条件を達成すると、ターンリザルトのあとでマップクリアリザルトが表示されます。

### マップクリアリザルトの内容

- ◆クリアターン — クリアまでに要したターン数。
- ◆ユニット行動回数 — ユニットが攻撃やスキルを使用した回数。
- ◆ドロップ回収率 — ジェム、メディウム、オーブ、アイテムの回収率。
- ◆被弾ロストタイム — 敵弾に当たって失ったタイムの合計。
- ◆Drive Tech. Record — 1ターン目からのDRIVE TECH. の履歴。

### ●高ランククリアのために

DRIVE TECH. で高ランクを取るためのヒントです。高ランクを取るための条件はいくつも隠されていますので、プレイの中で見つけてください。

- ◆敵は倒すようにしましょう。
- ◆攻撃は必ず当てるようにしましょう。
- ◆敵弾に当たらないようにしましょう。
- ◆ジェムやオーブなどは積極的に回収しましょう。
- ◆高い捕捉率で敵に攻撃を当てましょう。
- ◆エフェクティブを活用しましょう。
- ◆ジャミングギアは積極的に回しましょう。

## ゲームオーバー



以下の場合にはゲームオーバーとなります。

MUSTユニットの消滅

騎士団の全滅

最終ターンのタイムアップ

### ゲームオーバーメニュー

- ◆ Retry — ゲームオーバー時の状況を引き継いで1ターン目からプレイします。
- ◆ Restart — 1ターン目のタクティクスに戻ってマップ攻略をやり直します。
- ◆ Title Screen — タイトル画面へ戻ります。

ゲームオーバー画面で表示されるヒントを参考にして戦いましょう。

# セットアップ①

マップをクリアしたあとは、次の戦いに備えて味方ユニットやアイテムの強化を行います。

現在のキーアイテム数です。

現在の武器アイテム数です。

仲間になった騎士の数です。

プレイ中の難易度です。

これまでのプレイ時間です。

現在のオーブの種類と数です。

現在のメediumの種類と数です。

現在の経験値です。

現在のオーブの種類と数です。  
 無 火炎 冷気 雷撃 神聖 暗黒

現在のメediumの種類と数です。  
 ソード アクス ダガー ボウ メイス ロッド ランス

武器強化 武器統合 強化 トランソウル

ITEM 5 68/250 UNIT 7

MATERIAL  
 ~オーブ~ 8 23 44 3 3 14  
 ~メedium~ 1 58 4 4 1 1 19

EXP 123,155

セーブ 次のシーンへ

## アイテム

### ●武器強化

バトルで回収したオーブやメediumを使って強化（クオリティアップ）を試みます。成功すると、攻撃力（Pow.）が上がるほか、エフェクティブが追加されることがあります。[ >> P.20 ]  
 失敗すると耐久度（Dur.）が1減ります。強化に必要な素材の数はアイテムのグレードによって違います。

オーブ	メedium
無	ソード
火炎	アクス
冷気	ダガー
電撃	ボウ
神聖	メイス
暗黒	ロッド
	ランス

### ●武器統合

同じ名前の武器アイテムを統合してDur.を増やします。クオリティの違うものを統合すると、ベースとした武器アイテムのクオリティとなります。

### ●変換

アイテムを廃棄してオーブやメediumへ還元します。

# セットアップ②

## ●一覧

アイテムの情報を確認します。アイテムをタップしてスキルを確認、さらに右上の切り替えボタンをタップでエフェクティブを確認できます。

アイテム名とクオリティです。

スキルを使えるユニットクラスです。

アイテムのグレード (Grade) です。I から III まであり、I が最高です。

スキルの属性です。

- 無
- 火炎
- 冷気
- 電撃
- 神聖
- 暗黒

凍てついた斧

ELM.

Cls.

Pow. 25% GRADE III

Lv. 1~ DUR. 6

Eff.

スキルの性能です。

アイテムの耐久度です。バトルへ持ち出すと1ターンごとに1減ります。

エフェクティブの番号です。

スキル名です。「HI」があるものはハイスキルです。

スキル攻撃の基本攻撃力です。

インジャリーにならないダメージ率です。

ジェムの出現量です。

スキル攻撃を使えるフェイズです。

スキル発動時に減る Vit. の値です。

アイテムの攻撃力 (パワードチャージの最大値) です。

スキルを使えるレベルです。

アイテムの耐久度です。バトルへ持ち出すと1ターンごとに1減ります。

エフェクティブの番号です。

スキル名です。「HI」があるものはハイスキルです。

スキル攻撃の基本攻撃力です。

インジャリーにならないダメージ率です。

ジェムの出現量です。

スキル攻撃を使えるフェイズです。

スキル発動時に減る Vit. の値です。

アイテムの攻撃力 (パワードチャージの最大値) です。

スキルを使えるレベルです。

## ユニット

## ●強化

味方ユニットにEXP (経験値) を与えてレベルアップさせます。

### レベルアップの効果

- ◆最大 Vit. が増減する。
- ◆ Vit. が少し回復する。
- ◆装備可能な武器アイテムが増える。



### トランスoulで変化するパラメータ

- ◆現在のレベル
- ◆レベルの上限
- ◆ Vit..
- ◆ L.I.
- ◆ C.I.

## ●トランスoul

あるユニットの魂を差し出し、継承したユニットを強化することをトランスoulと呼びます。差し出す側と継承する側を選ぶと、その後のパラメータ変化が表示されるので継承させる場合は「OK」、やり直す場合は「Cancel」をタップします。トランスoulが終わると、これまで引き継いできた魂の系譜が表示されます。

トランスoulによるパラメータの変化には、人種や人間関係も影響します。

## ●追放

不要なユニットを追放すると武器アイテムを入手できます。

## ●一覧

ユニットの情報を確認します。ユニットをタップしてVit. の成長グラフを確認、さらに右上の切り替えボタンで魂の系譜を確認できます。

# セットアップ③

ユニットの名前です。

所属する騎士団名です。

現在のレベルです。

ユニットの属性です。

ユニットクラス名です。



L.I. (ロウ・インデックス) です。Lスキル攻撃のダメージに影響します。

Loy. (忠誠度) です。トランソウル時のパラメータ変化などに影響します。

C.I. (カオス・インデックス) です。Cスキル攻撃のダメージに影響します。

残り Vit. (バイタリティ) です。0になると消滅します。

Race (人種) です。トランソウル時のパラメータ変化に影響します。

## ●ユニットクラス確認

各ユニットクラスの特徴を確認できます。

## セーブ

### ●セーブ

ゲームデータのセーブを行います。

### ●タイトルに戻る

タイトル画面に戻ります。

## レベリング

レベリングを活用すると、経験値やアイテム、オーブ、メディウムなどを集めることができます。



レベリングを選ぶと、これまでクリアしてきたマップが一覧表示されます。マップのサムネイルを選んでマップを確認したあとで「OK」で決定すると、バトルが始まります。レベリングは通常のバトルと違い、1ターン目からエネミーエンカウントを行い、タクティクスに移ります。アイテムと味方ユニットを選び、「準備完了」をタップしてターンを開始してください。

## レベリングの 主なルール

- ◆ 敵のHPが1/4
- ◆ オブジェクトの耐久度が1/4
- ◆ 得られるEXPは通常の1/4
- ◆ キーアイテムは出現しない
- ◆ NPCは登場しない
- ◆ ヒロインは登場しない

通常のバトルと同様に勝利条件を満たすとマップクリアとなり、セットアップへもどります。レベリングではマップクリアしなくとも、タクティクスの準備完了画面で「レベリング終了」を選ぶことで、その時点のアイテムを獲得してセットアップに戻れます。

## 次のシーンへ

セットアップを終了して次のシーンへ進みます。

## 名も無き騎士の加入

騎士が加入せず戦力不足の場合は、セットアップ終了後に「名も無き騎士」が一時的に加わります。名も無き騎士はレベルアップやトランソウルができず、マップをクリアすると自動的に離脱します。離脱するときには「PRIVATE」表示のついた武器アイテムも一緒に無くなります。



# ユニットクラス①

味方ユニットの主なユニットクラスを紹介します。  
これらに属さない専用クラスのキャラクターも存在します。



## Warrior ウォーリア

巨大な刃がついた両手斧を軽々と振り回す重装戦士。

武器：アクス  
攻撃方向：左上 右上  
チャージ速度：遅いが、高さの影響を受けにくい。  
特徴：スキル攻撃でオブジェクトを完全破壊（ブレイク）することができる。



## Duelist デュエリスト

レイピアを巧みに操り、前線で果敢に戦うアタッカー。

武器：ソード  
攻撃方向：左上 右上  
チャージ速度：平均的な速さ。  
特徴：Cフェイズのジャンプ攻撃で段差を乗り越えて1スクエア前進できる。



## Hermit ハーミット

双振りのダガーを手に背後から襲い掛かる暗殺者。

武器：ダガー  
攻撃方向：左下 右下  
チャージ速度：低所では遅く、高所ほど速くなる。  
特徴：Lスキル攻撃でスキル属性に応じたステータス異常を付加できる。



## ユニットクラス②

### Archer アーチャー

遠く離れた敵を撃ち抜く弓矢のプロフェッショナル。

武器：ボウ  
攻撃方向：左下 右下  
チャージ速度：低所では極めて遅いが、高所は最速。  
特徴：攻撃補足率の算出方法が独特で大きい敵に有効、攻撃範囲が移動する。



### Wizard ウィザード

多くの時を魔導研究に捧げた魔法のスペシャリスト。

武器：ロッド  
攻撃方向：左下 右下  
チャージ速度：高所ほど速くなるが、全体的に遅め。  
特徴：Lスキル攻撃でグラム（魔法陣）が出現、敵が踏むと効果が発動する。



### Priestess プリエステス

敬虔なる信仰によって得た魔力を武器に戦う聖女。

武器：メイス  
攻撃方向：左下 右下  
チャージ速度：高所ほど速くなるが、全体的に遅め。  
特徴：Cスキル攻撃でグラム（魔法陣）が出現、敵が踏むと効果が発動する。



### L Knight ランスナイト

大きな馬上槍（ランス）を手に携えた騎士。

武器：ランス  
攻撃方向：全方向  
チャージ速度：平均的な速さで、高さの影響を受けにくい。  
特徴：Cフェイズの突進攻撃で同じ高さを1～2スクエア前進できる。



# 騎士たちのヒントコーナー



いくら攻撃しても、敵のHPがなかなか減らないであります。

通常攻撃では効果的なダメージは与えることはできません。武器アイテムを使ったスキル攻撃を活用するのがいい。敵の属性と相性の良いスキルを使うといいぞ。



バトル中の味方ユニットが点滅し始めたであります。

攻撃を行うことで味方ユニットのVit.が減少していくのよ。トランソウルやレベルアップでVit.を回復させなさい。エフェクティヴの中にはVit.をわずかに回復させるものもあるそうよ。



敵を攻撃してもジェムが出なくなっております。

フェイズアイコンが白くなった時は要注意だ。同じフェイズで攻撃を続けているとジェムが出現しにくくなるので、一旦フェイズチェンジをしてスキル攻撃を使ってみるんだ。



マップをクリアしても仲間が増えなくて困っているであります。

シーンに登場する味方ユニットを騎士団に加えるためには、その騎士に縁のあるキーアイテムを予めタクティクスでセットしておき、バトル中に装備させればいい。



マップ上の敵を全滅させてもシーンをクリアできないであります。

エネミーマトリクスに表示されているKILLマークを確認するのよ。縦・横・斜めのいずれかの列が揃わないとブレイクスルーにはならないわ。念のため、ターン開始時に表示される勝利条件も確認しておくようにね。



# 騎士たちのおまけコーナー



武器強化してエフェクティブが増えてもあまり使う機会が無いであります。

武器強化を重ねて+9にするとその武器の3枠目のエフェクティブを別の武器に移せるんだ。武器統合で移したい武器をベース武器にして+9の武器を統合するとエフェクティブを移せるぞ。



異世界のヒロインもいると聞いたであります。

難易度 Hard をクリアするといひそうよ。Hard は敵のHPが多いからVITには注意してね。敵の弾をかわせない時には「ESCAPE」を押し続けたままエスケープモードに入れるから活用するといひわ。



隠しオプションというものがあると聞いたであります。

うむ、あまり大きな声では言えないが、オプションを長押ししてみるといいぞ。普段とは違ったプレイを楽しむ事ができるだろう。

