

システム

- システム
 - 戦闘システム
 - リアルタイムメンバーチェンジ
 - BEAT (Battle Exalted Action Type)
 - サイトアウト
 - ダブルサイトアウト(ビートS.Lv9~)
 - リンクコンボ
 - リミットオーバーリンクコンボの出し方
 - ラッシュモード
 - ラッシュコンボ
 - 特殊エンカウント
 - アドバンテージアタック
 - サプライズアタック
 - レイドアタック
 - バトルボーナスボード
 - スキルシステム
 - バトルスキル
 - バトルセットスキル
 - アクションスキル
 - フィールドスキル
 - コマンドスキル
 - ICスキル
 - アイテムクリエーション
 - アイテム開発の流れ
 - ファクター
 - 採集、採鉱
 - ダッシュ
 - ジャンプ
 - バニッシュ
 - バーニィ
 - コレクション

戦闘システム

リアルタイムメンバーチェンジ

メニューを開いていつでも自由に味方交代できる。

経験値が入手できるのは、戦闘後にいるメインパーティのみ。

待機メンバーには経験値は入りません。

死亡したままとか、キャラが変わって待機に入ったままの場合でも、そのキャラに経験値は入りません。

扱えないキャラなどにも経験値を与えたい場合、戦闘終了前にキャラチェンジするだけでそのキャラに経験値が入ります。

BEAT (Battle Exalted Action Type)

プレイスタイルに合わせて複数のBEATタイプから選択、タイプによってキャラクターの戦闘時の特性が変化する。

サイトアウトに特化したBEAT.S、防御に特化したBEAT.B、バランス型のBEAT.Nが存在する。

戦闘回数により上昇し、キャップはランク20。

同じビートをずっと続けていけば、ファントム戦手前くらいまでにはランク20に行き着きます

サイトアウト

敵にロックオンされた状態から素早く視界の外へ抜けることにより、奇襲を仕掛けることができるシステム。

サイトアウトからの攻撃はクリティカルとなる。

ただしロックオンが赤いとカウンターを喰らい、ボーナスボードが崩されてしまう。

その回避方法などはバトルシミュレーターで練習できる。

ダブルサイトアウト(ビートS.Lv9~)

ダブル"サイン"アウトではありません

サイトアウトカウンターを持つ敵に、サイトアウト中にもう一度サイトアウトを入力することで回避できるスキル。

！が出たらチャージ開始。敵が攻撃モーションを開始したときにスティックを倒す。

ガチャガチャ倒しても成功するので、タイミング取れない人はこうすると良い。

失敗すればカウンター喰らってボードが崩れてしまう。

また、成功しても範囲攻撃技を使われると失敗してしまうため、ドラゴン系のモンスターには要注意。自動的に発動しない。

リンクコンボ

複数の必殺技、呪紋を繋げて発動させるシステム。

RT、LTにそれぞれ3つまで必殺技・呪紋を登録でき、最大6つまで連続して発動することが可能。

今作では必殺技 呪紋、呪紋 必殺技で発動することも可能な模様。

リミットオーバーリンクコンボの出し方

BEAT.S(RANK5以上)と必殺技を2つ以上セット。

サイトアウトから先行入力で必殺技を出して、その後セットしている技全てをリンクコンボで出し切る。

出し切った後、RTかLT(どちらでも可)を押せば発動する。

ラッシュモード

攻撃を加えたり受けたりすることによってラッシュゲージが貯まり、100になると発動させることが出来る。

ラッシュモード中は移動速度・攻撃速度の上昇、常時ガードレス状態などの恩恵が得られる。

全く怯まないため、いつの間にかクリティカルを喰らってボードが崩れる場合や、死亡する場合があるので

相手のラッシュ状態とHPゲージには気をつけよう。

敵もラッシュモードを仕掛けてくる(光っているような色に変わる)が、サイトアウトからのクリティカル攻撃で崩すことが可能。

ラッシュコンボ

ラッシュゲージが最大のときに発動できる、特殊コンボ。
発動中は敵にラッシュモードを発動されることなく一方的にバトルスキルを叩き込むことが出来る。
敵のラッシュゲージが全く溜まらない為、難易度が高くて上昇率が高い場合などは積極的に狙おう。
さらに、ラッシュコンボのバトルスキル発動中にコマンド入力に成功するとラッシュコンボチェーンに移行。
仲間と連携して、最大6回まで次々にバトルスキルを繰り返すことが出来るようになる。

特殊エンカウント

アドバンテージアタック

敵シンボルの背後から接触すると発生。
先制攻撃を仕掛けることができる。

サブライズアタック

敵に背後から接触された場合に発生。
パーティキャラクターが敵に対して後ろ向きで、さらに敵のラッシュゲージが3割溜まった状態で戦闘開始。

レイドアタック

複数の敵シンボルが近くに集まっている状態で敵と接触すると発生。
連戦となるが、敵パーティを撃破するごとにボーナスが得られ、連戦の回数が増えるほどボーナス倍率が上がる。

バトルボーナスボード

戦闘中、特定の行動を取ることでジュエルを獲得、獲得したジュエルに応じて戦闘終了後ボーナスが得られるシステム。
ジュエルは画面右のボーナスボードに最大14個までストックすることができる。
なお、ボーナスボードは以下の条件で崩れてしまう(崩れの法則はバトルシミュレーターで確認できる)

- 操作しているキャラがクリティカルを喰らう
- 操作しているキャラのHPがゼロになる
- 逃走
- セーブデータのロード(この場合、ジュエルは全て消滅する)

ジュエルの効果は以下のとおり。
ブルージュエル：クリティカル攻撃で敵を撃破すると獲得・取得経験値10%アップ
イエロージュエル：複数の敵を同時に撃破すると獲得・取得フォール10%アップ
グリーンジュエル：レイドアタックで連戦すると獲得・パーティSPを1Pゲット
ピンクジュエル：スキル攻撃のみで敵を撃破すると獲得・戦闘終了時の回復率1%アップ

スキルシステム

バトルスキル

必殺技、呪紋のこと。

バトルセットスキル

「ファーストエイド」「レトロヒール」などセットすると自動で効果が発揮するスキル。前作の補助スキルそのまま。

アクションスキル

「エネミーサーチ」「挑発」など戦闘中でメニューから使えるスキル。前作そのまま。

フィールドスキル

「リンクコンボ」「知識」など習得した瞬間から効果が発揮するスキル、セット不要のバトルスキル。

コマンドスキル

「ダッシュ」「ピックポケット」など移動時専用のスキル、戦闘と関係ないものが多い。

ICスキル

ICを実行するために必要なスキル

アイテムクリエーション

シリーズおなじみの、自らの手でアイテムを創作することができるシステム。鍛冶、料理、絵画などのカテゴリがあり、カルナス内の会議室で実行可能。作れるのは武具、アクセサリ、ユーズアイテムなどのほか、今作ではカルナス船内に設置することのできるアイテムも。

アイテム開発の流れ

- ・レシピ創作会議
最大3人までのグループを作り、レシピを創作。
レシピが完成すると、そのアイテムを製作するのに必要なアイテムが判明する。
キャラの組み合わせやICスキルレベルで創作可能なレシピが変動？
- ・素材集め
敵を倒したり拾ったり
- ・ICを実行
素材と既定以上のICスキルレベルが必要？
条件を満たしていれば100%成功する。

ファクター

アイテムが持っているファクター（特殊効果、ATK %アップ、属性を半減など）を他のアイテムに合成することができる。
最大四つまで。
既についている場合の数も数えるので、二つ付いている武器はあと二つしか追加できないことになる。

採集、採鉱

フィールド上で光っている場所を調べると、素材アイテムを入手することができる。
対応したコマンドスキルが必要。

ダッシュ

フィールド移動中、Xボタンで発動。
一定時間加速することができる。エッジのコマンドスキル。

ジャンプ

特定の段差では、ジャンプして飛び降りることでショートカットが可能。

バニッシュ

ゲーム中手に入れるバニッシュリングを使うことにより、フィールドの障害物を取り除くことができる。
ゲーム進行にしたがって火・風・雷など属性が増えていき、属性に応じた障害物を除去できるようになる。
火なら氷の障害物を溶かし、風なら絡まった茨を切り裂くといった具合。
序盤に行けなかった場所も、新たなバニッシュリングの属性を手に入れることによって行けるようになる。
なんてギミックもあると思われる。

バーニィ

フィールド上で野生のバーニィを捕獲し、上に乗って移動することができる。
流砂地形はバーニィでなければ超えられない。
移動速度はダッシュより遅いが、敵から一切狙われないというメリットがある(触れると戦闘発生、バーニィは逃げない)
宝箱を開けるのも、またがったまま出来る。
ただし、採掘や採鉱はバーニィから降りてしまうため注意。
任意にバーニィを呼ぶスキルは「カモン バーニィ」で、後半に取得できる

また、自分で育てたバーニィをバーニィレースに出場させることも可能。
名前をつけるときの決定ボタンが変則的なので、画面をよく見て操作しよう。事前にセーブすると安全。
カワイイだけではない！（ファミ通Xbox360談）

コレクション

これは、同じゲーマータグ内の別々のデータでも、常に共有されている。
コレクション内のアーツ・ウェッポン・シップ・モンスター全てに当てはまる
例えば
GALAXYでプレイして、エッジのアーツを50%にしたときに一旦セーブ
ニューゲームを選び、EARTHでプレイすると、そのアーツは反映されている
ただし、
撃破数など達成数を指定されている場合、その数を共有するわけではない。
別データになると0からやり直しになる。
(もちろん、各データごとの累積数はきちんとセーブされている。一部例外あり)

セーブデータ枠を上書きすると元も子もないので注意