



グロリア・ユニオン  
**Gloria Union**

Twin fates in blue ocean

# 解説書

読まなくてもプレイできます。読むとゲームに詳しくなります。



# 目次

- 3 ストーリー
- 4 ストーリー ~ワード~
- 5 キャラクター
- 6 基本操作方法
- 7 ゲームの始め方
- 8 ゲームの流れ
- 9 戦況報告
- 10 出撃準備①
- 12 フィールドパート①
- 15 ユニオンシステム①
- 18 バトルパート①
- 28 パラメータ
- 29 ユニットクラス①
- 31 ヒントコーナー

# ストーリー

遙か数千年もの昔。  
この世に存在している意思の力“ウィル”によって  
繁栄していた国があった。

ユーフォリア王国、王位継承者にのみ宿る強大な  
ウィルの力で世界の頂点に君臨していた大国  
である。

ユーフォリア王国を始め、  
人々はウィルの力で様々な文化を築き上げて  
いった。

絶対的力を持っていたユーフォリア王国。  
しかし、その歴史はある日終わることとなる。  
ユーフォリア王国は海へと沈み、世界の八割  
は海に包まれた。

海に沈む直前、ユーフォリア王国はその文化  
を世界に  
残すため、膨大なウィルを詰め込んだクリスタルを  
世界各地に封印し、それは伝説となって現代  
に語り継がれた。

クリスタルの伝説。  
世界の八割が海になったことで活性化した海  
賊達は、  
その伝説を求め海へ飛び出したのであった。

そして、ここにも一人、一攫千金を狙う海賊  
少年がいた。

# ストーリー ～ワード～

## 古代ユーフォリア王国

数千年前、圧倒的なウィルの力によって世界を統一した伝説の国。ウィルを利用した様々な化学で発展を遂げたが、ある日突然海に沈んだ。現在は地上に残されたわずかな財宝を巡り、海賊達が戦いを続けている。

## 古代遺跡

古代ユーフォリア王国が残した財宝が眠っていると噂される遺跡。

## ルキア王国

「力」を標語とし、圧倒的な武力によって世界に戦争の恐怖を与え続けている国。もっとも世界統一に近く、この国に敵う戦力はこの世には存在しないと言われている。力によって支配された平和な世界を目指す為、ある計画の発動を虎視眈々と狙っている。

## エルマーレ連合

ルキア皇国に脅かされ続けた7つの国が同盟したことで生まれた連合国。通称“反皇国連合”  
“犠牲の上に平和は成り立つ”という聖女の影響を受けた国の住民達は犠牲となった作物、家畜、戦争で散った人々に感謝しながら明るい生活を送っている。

## グロリア海賊団

“大海の覇者”と呼ばれる男が指揮する、今最も脅威とされている大物海賊団。人数は少ないが一人一人の戦力が高く、荒くれ者共が集う海賊団にしては珍しくチームワークもいい。現在はクリスタルの伝説を追い求め、世界中を航海してまわっている。

## 黒い牙

勝つ為奪う為ならどんな手でも使う非道の輩が多く所属している、複数の海賊団が集った海賊集団である。風評は最悪であり、黒い牙の海賊旗を見ただけで街は混乱の渦に巻き込まれる。凶悪な海賊団同士で群れている為、所属していない海賊団からは“海賊の巣窟”と比喻されている。

## レバレッジ商団

腕の確かな商人が多く集う世界最大規模の商人ギルド。いつしか商売の手は戦場に伸び、戦場でも生きて商売が出来るように商人達は持ち前の頭脳を武器にして幾多の戦地で商いをするようになり、その内、頭脳と武力が両立した万能集団となった。

# キャラクター



**イシュト**

声：下野 紘

熱血溢れる猪突猛進な海賊少年。相棒のピンガーと共に宝探しをしている。謎の少女ルルゥとグロリア海賊団に出会ったことから数奇な運命に巻き込まれていく。



**ルルゥ**

声：花澤 香菜

イシュトの前に現れた謎の少女。天然系のほんわかした性格。イシュトを古代遺跡へナビゲートするために現れたこと以外は一切謎に包まれている。



**エリーシャ**

声：伊藤 静

グロリア海賊団の副船長を務める女の子海賊。負けん気が強く芯がしっかりしているが、それが原因で素直になれないことも多い。



**ピンガー**

声：加藤英美里

イシュトと海賊コンビを組む猫耳少女。冷静沈着な言動が多い反面、冗談めいた発言も多い。幼馴染みであるイシュトのことを“兄貴”と呼び慕っている。



**ザザーランド**

声：藤原 啓治

グロリア海賊団の船長。団員からは“親父”と呼ばれている。“自由”を意思とする豪快な性格で、戦闘では碇型の大斧で敵をなぎ倒す。

# 基本操作方法



## ●各種メニュー

方向ボタン	カーソルの移動
Lスティック	カーソルの移動
Aボタン	決定、メッセージ送り
Bボタン	キャンセル、イベントスキップ
Xボタン	表示切替、ソート
Yボタン	表示切替、キャラ&カード決定
Lボタン	表示切替
Rボタン	表示切替、イベント早送り
ZLボタン	詳細確認
ZRボタン	未使用

## ●フィールドパート

方向ボタン	カーソル・ユニットの移動
Lスティック	カーソル・ユニットの移動
Aボタン	決定、ユニット選択、移動確定
Bボタン	キャンセル、ユニットの簡易ステータス表示
Xボタン	表示切替
Yボタン	ユニオン確認
Lボタン	メインメニューの表示
Rボタン	ユニットのオートサーチ
ZLボタン	ターン終了
ZRボタン	巻き戻し

## ●バトルパート

方向ボタン	左右で作戦の切替
Lスティック	左右で作戦の切替
Aボタン	メッセージ送り
Bボタン	ポーズの解除
Xボタン	ポーズ
Yボタン	スキルのチャージ・発動
Lボタン	デュエルオーダーアイコンの ON/OFF
Rボタン	高速モードの ON/OFF
ZLボタン	未使用
ZRボタン	未使用

# ゲームの始め方

タイトル画面のメニューの中から任意の項目を選んでください。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。



## ●NEW GAME

ゲームを最初からプレイします。

### 難易度について

難易度を選択できます。敵の強さやレベルアップの速度など変化します。ユニオンシリーズを初めての方は EASY がオススメです。

**EASY**：相手からのクリティカルが無し&相性が少し良い状態でデュエルできます。また、経験値取得量の UP、勝利時のカードの POW.EXP 増加量 UP、アイテム装備時耐久度無限の効果が発生します。

**NORMAL**：EASY の効果がなくなり、スタンダードなプレイができます。

**HARD**：レベルアップや、非戦闘時の士気回復がありません。レベルアップまでの経験値が多めに必要になります。敵が強くなります。

## ●CONTINUE

オートセーブされたデータを選んでゲームを再開します。  
(オートセーブはバトル中 1 ターンごとに自動的に保存されます。)

## ●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て決定ボタンをタップしてください。

## ⚙ Option

各項目の ON/OFF をタップで切り替えて、ゲーム設定を変更します。

- ・ボリューム調整 …SE、BGM、VOICE の音量を調整します。
- ・チュートリアルスキップ…ゲーム中のルール説明を受けるか設定します。
- ・フィールド移動操作…フィールドの移動スワイプ操作の調整を行います。
- ・ドット優先フィルタ…ドットを見やすくするフィルタを 2 種類から選べます。
- ・画面ワイド…スマホに合わせて少し画面をワイドに表示します。
- ・バトルポジション…ユグドラ・ユニオンのようなバトルに変更できます。

## EX Extra Contents

ストーリーを進んでいくごとにさまざまなコンテンツが追加されていきます。表示される項目の中から見たいコンテンツを選んでください。

## back up 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。

# ゲームの流れ

ゲーム中はさまざまなマップをクリアして物語を進めていきます。

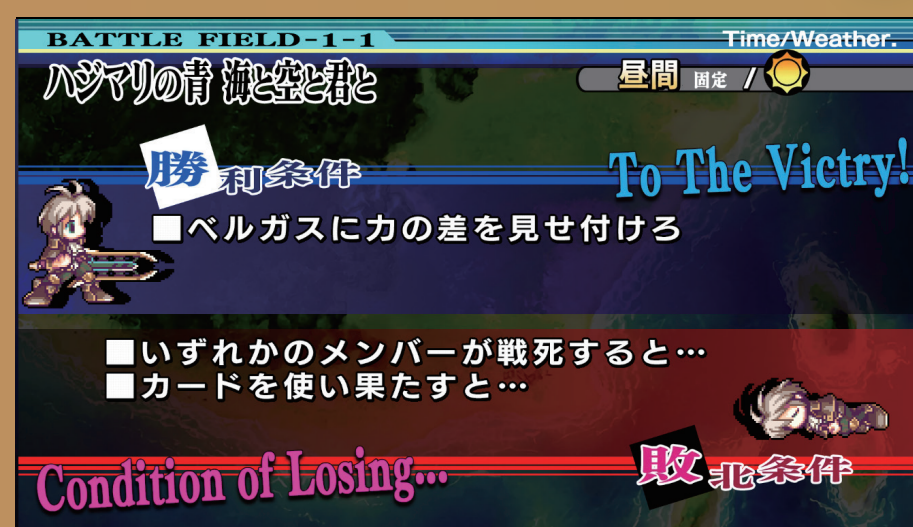
①



## 戦況報告

各マップの初めに敵味方の進撃ルートが表示され、現在の状況が語られます。  
※序盤は戦況報告がありません。

②



## 出撃準備

勝敗条件が表示され、出撃させるキャラクター(ユニット)と使用するタクティクスカードを選びます。

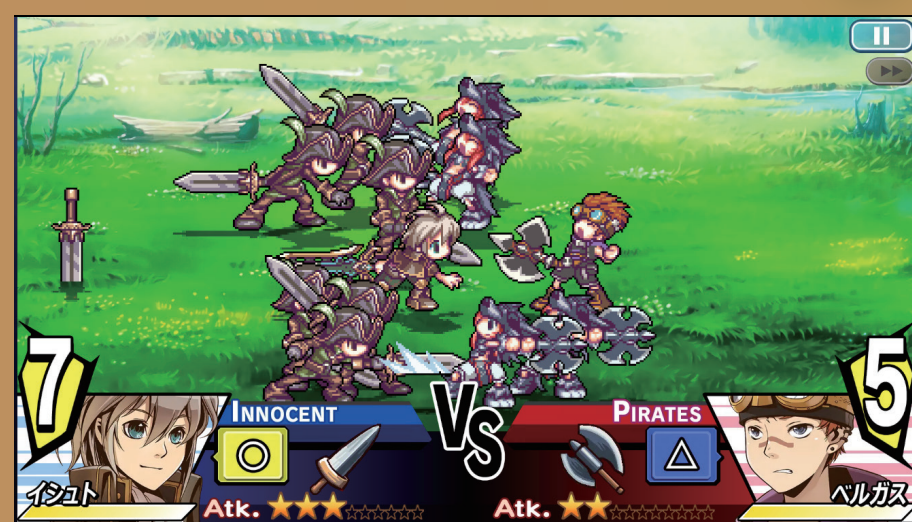
③



## フィールドパート

タクティクスカードを選んでユニットを移動させます。敵ユニットに隣接してターゲットを選ぶとバトルが始まります。

④



## バトルパート

敵味方どちらかのメンバーが0になるまで戦います。ユニオンを組んでいた場合は、すべてのユニットが戦うまでバトルが続きます。

⑤



## マップクリア

勝利条件を満たすとマップクリアとなり次のマップへ進みます。敗北条件を満たしてしまうと、ゲームオーバーとなってしまいます。



# 戦況報告

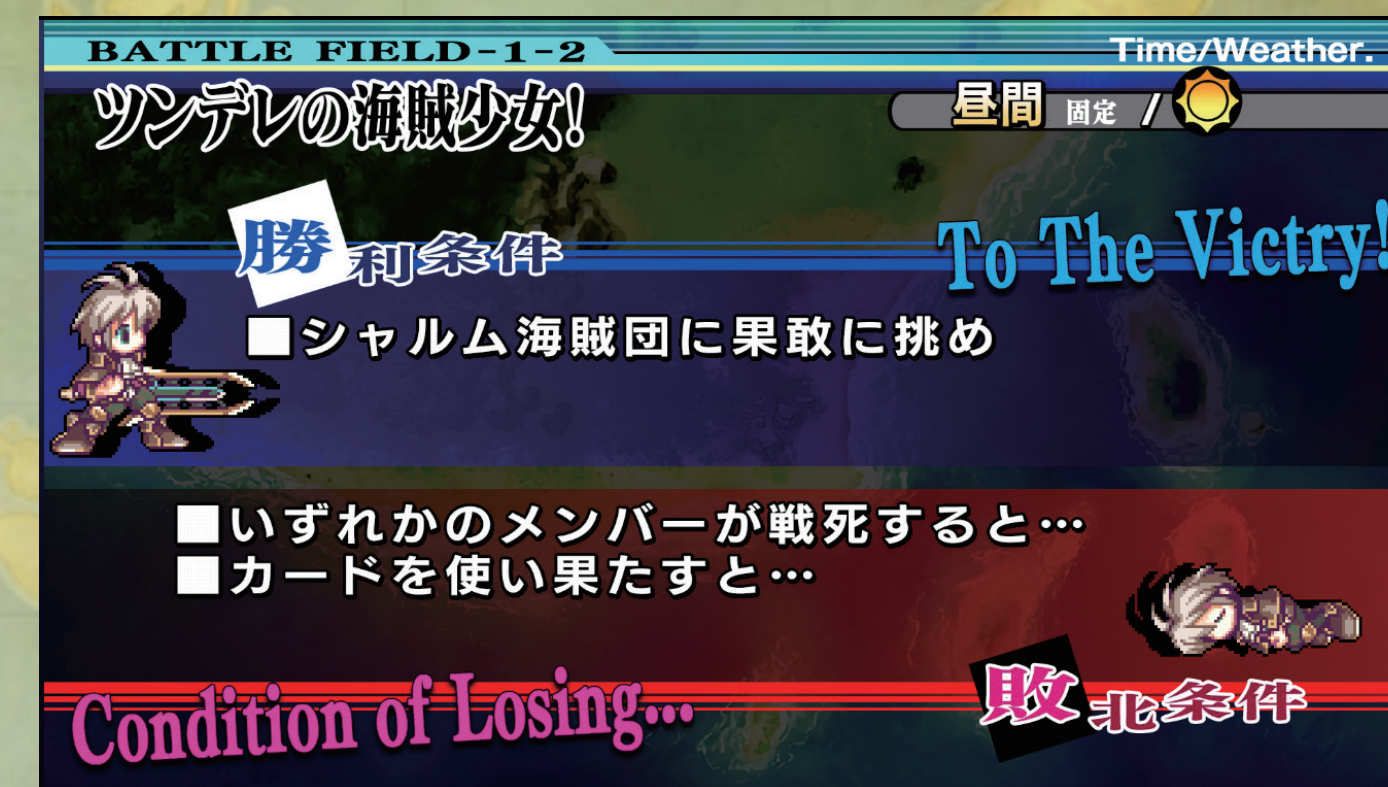
各バトルフィールドの初めに現在の状況が語られ、攻略のための勝利条件が表示されます。



ワールドマップが表示され、各勢力の進撃ルートとともにイシュトたちの状況が語られます。



バトルフィールドに画面が移り、導入イベントが展開します。



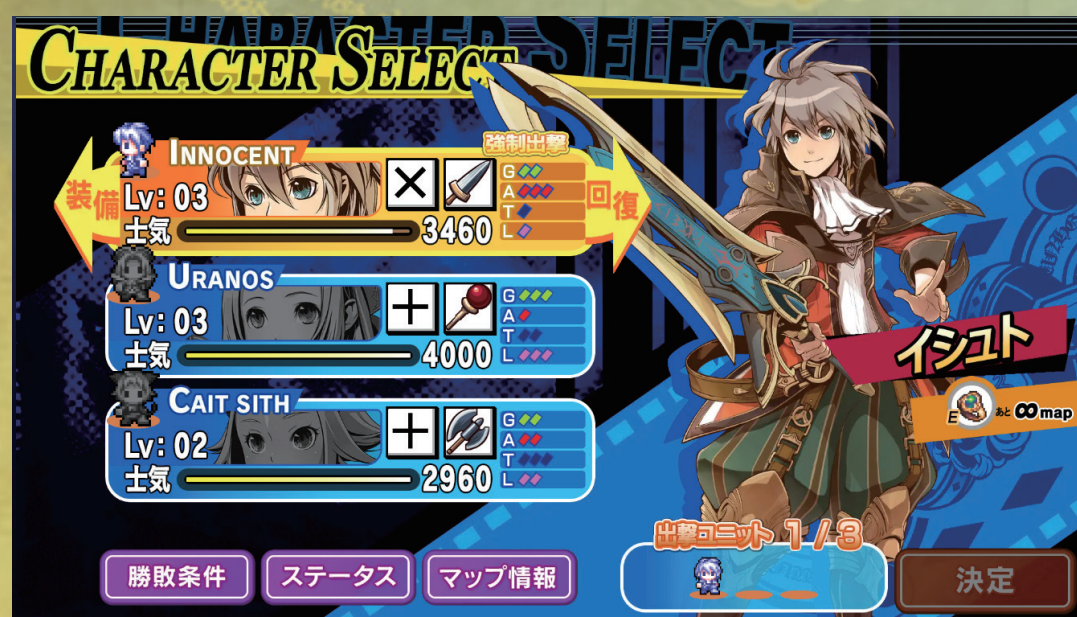
これから攻略するマップの勝利条件と敗北条件が表示されます。これらの条件はプレイ中の状況により、途中で変化することもあります。また、メインメニューから条件を確認することも可能です。[ → P.12 ]

敗北条件を一つでも満たしてしまうとゲームオーバーになってしまいます。

# 出撃準備①

バトルフィールドを攻略するための準備を行います。

## キャラクター選択



出撃させるキャラクターを選びます。出撃可能な人数はマップごとに決まっているので、最大人数まで選んでください。ロングタップするとステータスを確認できます。[→ P.28]

イシュトなど、必ず出撃させなければならないキャラクターがいます。

## 士気の回復

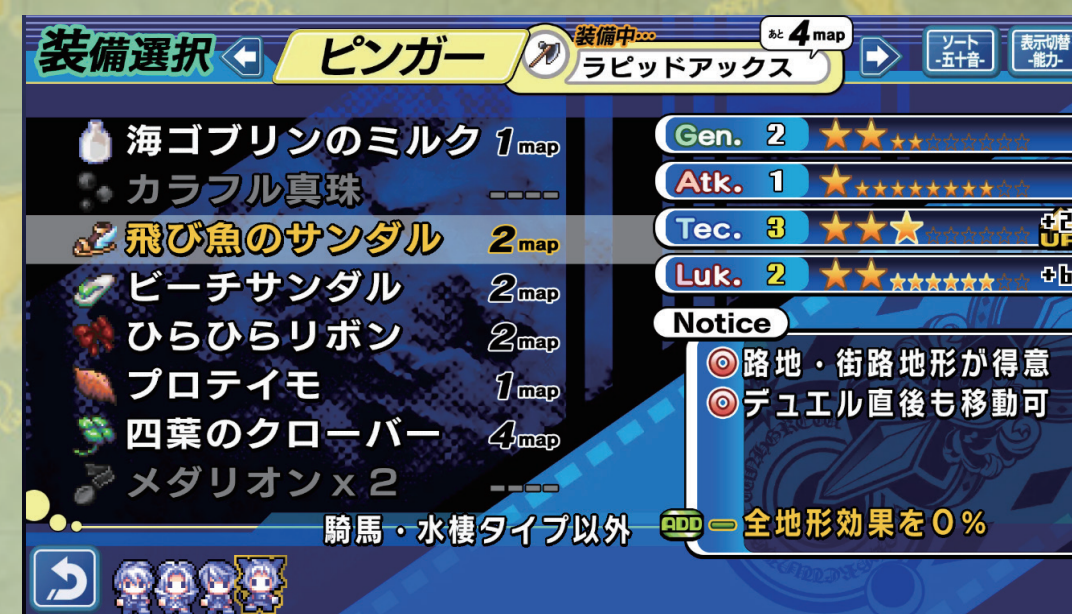


キャラクター選択時に回復矢印ボタンをタップすると、士気回復画面になります。アイテムを報酬として与えて、そのキャラクターの部隊の士気を回復します。キャラクターにはそれぞれ好みがあり、同じアイテムでも回復量が違います。また、前回出撃しなかったキャラクターは部隊士気が少し回復します。



右上のソートボタンで五十音順に並べ変えることができます。

## アイテムの装備



キャラクター選択時に方向キーの左を押すと、装備の選択画面になります。画面下に表示される情報を参考にして、リストの中から装備させるアイテムを選びます。1人が一度に装備できるアイテムは1つです。

すでにアイテムを装備していた場合、装備されていたアイテムは装備選択に戻されます。

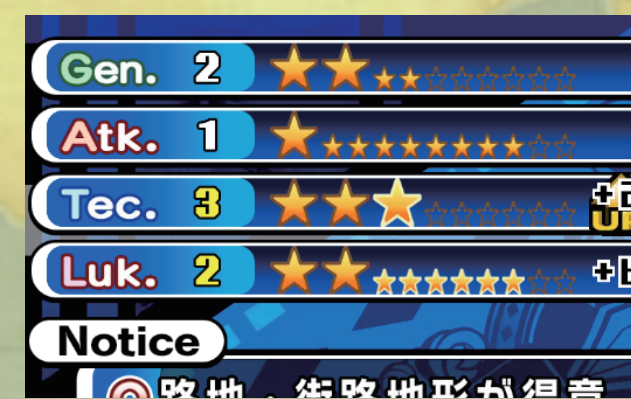
## 表示ラベルの意味



**TO EAT**：装備してフィールドを移動すると、アイテムを食べて効果を得る。

**DETECT**：装備してフィールドを移動すると、特定アイテムのあるスクエアを表示する。

**FRAGILE**：アイテムの効果が現れると消滅する。



アイテムを選ぶと、装備時の能力値が表示されます。大きな★マークが増えた能力には が、減った能力には が表示されるので、大きな★マークが増えるようにしましょう。

アイテム名の横にある数値は耐久度を表し、出撃するごとに減っていきます。耐久度が0になるとアイテムは消滅します。

# 出撃準備②

## タクティクスカード選択



### カードの枚数

選んだカードの枚数と、そのマップで使用できる残り枚数です。

### 機動性の合計値

選んだカードの機動性の合計値です。目的地まで移動しなければならないマップもあるので、確認しながら選んでください。

マップで使用するカードを選びます。選べる枚数はマップごとに決まっているので、最大枚数まで選んでください。ソートボタンを押すとカードを並び替えます。カードをロングタップするとステータスを確認できます。

カードの名前です。

エースタイプです。このアイコンと同じ武器タイプのユニットがユニオンリーダーになるとユニオンエースとなり、スキルを使うことができます。[→ P.16]

カードの機動性です。全ユニットが1ターンで移動できる歩数を表します。

ユニットが戦闘に勝った場合に、相手の部隊士気に与えるダメージの基本値です。



スキル効果の説明です。

スキルの威力や成功判定などの説明です。

スキルの発動タイプです。ChargeタイプとOKタイプの2種類があります。[→ P.21]

スキルが発動できる条件です。使えないユニットは灰色で表示されます。

ゲーム序盤ではスキルを使えません。

## 船長選択

キャラクター決定後、船長選択画面になります。キャラクターごとに船に影響する能力に違いがあるので、戦術に合った船長を選択してください。  
※キャラクターセレクト画面のキャプテンセレクト欄で左キーを入力する方法でも船長選択画面に移行することができます。

すでに出撃しているキャラクターを選択することはできません。



現在選択している船長です。

砲撃を行う際の射程距離を表しています。数字は射程距離、マスは砲撃範囲です。

砲撃の攻撃力と命中率です。Atkが攻撃力、Hitが命中率です。

船長に選択した時に発生する効果を文章にしたものです。

船が現在装備している砲台です。イベントで砲台を入手すると強化されます。

ゲーム序盤では船を使用できません。

# フィールドパート①

## バトルフィールドの見方

現在のシナリオ名です。

選んだタクティクスカードです。エースタイプとパワーのほか、残りの機動性が表示されます。

現在の時間帯と天候です。

カーソルのある地形と地形防御の割合です。[→ P.24]



メインメニューを表示します。

表示を切り替えます。

行動を1つ戻せます。

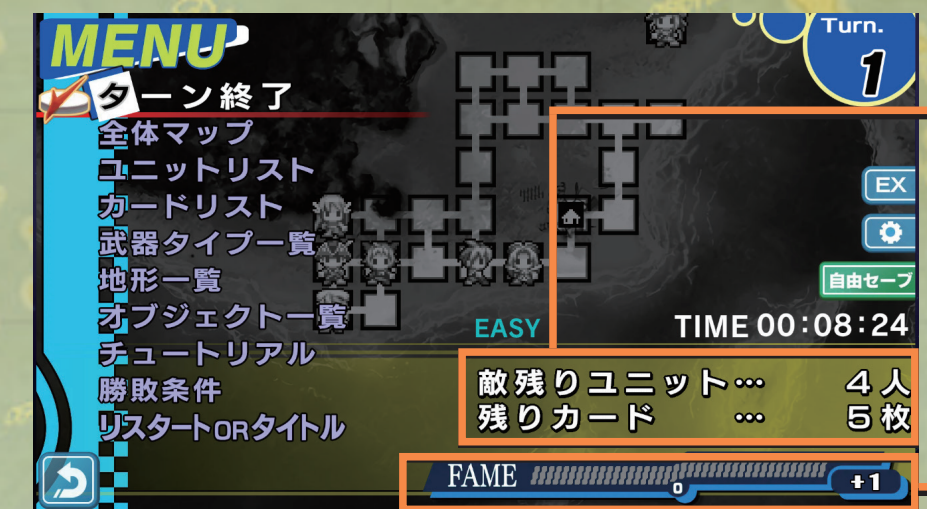
ターンを終了します。

ユニオンを確認します。



## メインメニュー

項目を選んでタップして決定してください。



敵の残りユニット数とカードの残り枚数です。

名声値です。グロリア海賊団の世間からの評判を表しています。+は名声、-は悪声を意味します。[→ P.27]

名声値は、物語の進行に大きく影響する重要なシステムです。

### ターン終了

プレイヤーのターンを終了します。

### 全体マップ

バトルフィールド全体を見渡して状況を確認することができます。表示切替を押すと、表示される情報が切り替わります。

### ユニット配置

出撃しているユニットの配置を部隊別の番号付きで表示します。

### ロケーション

マップの概要と地形を表示します。施設がある場合にL、Rボタンを押すと、表示する施設が切り替わります。

### 武器タイプ一覧

各武器タイプの相性を確認できます。

### 地形一覧

地形効果や各ユニットの移動可・不可を確認できます。

### オブジェクト一覧

バトルフィールド上のオブジェクトに関する説明を確認できます。

### チュートリアル

今までに見たチュートリアルを確認できます。

### 勝敗条件

現在の勝利条件と敗北条件を確認できます。

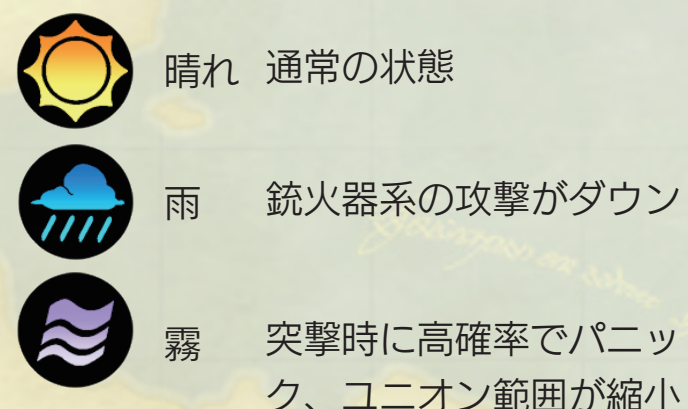
### リスタート&タイトル

戦闘準備画面からやり直すか、タイトル画面に戻ることができます。

## 時間経過

特定のバトルフィールドではプレイヤーのターンが回ってくるごとに時間帯が変化します。また、イベントによって時間帯が変化する場合もあります。

## 天候の変化



特定のバトルフィールドでは天候が変化します。時間経過のように規則性はなく、ステージによって様々な天候の変化があります。

## ターンの開始



バトルフィールドは、勢力ごとに順番に行動するターン制で進んでいきます。プレイヤーはターンの初めに使うカードを1枚選びます。一度使ったカードは勝利条件を達成して次に進むまで復活しません。

カードをすべて使い切ってしまうとゲームオーバーとなるので注意しましょう。[→ P.26]

# フィールドパート②

## ユニットの移動



ユニオンリーダーとして戦ったユニット（ピンガー除く）、石化 / 昏睡 / マヒ状態のユニットは移動できません。

バトルフィールドはスクエアというマスで構成されていて、ユニットはこのスクエアの上を移動します。ユニットにカーソルを合わせてタップすると、ユニットを掴んで移動できる範囲が表示されます。スワイプ操作で移動させると1スクエアごとにカードの機動性が1つ減ります。決定ボタンで移動先の確定、キャンセルボタンで移動前の状態に戻します。

## 移動タイプの違い

ユニットの移動タイプによって移動の制限が異なります。なお、どの移動タイプでも敵ユニットのスクエアには移動確定できません。

**歩行**  
基本の移動タイプです。

**騎馬**  
敵ユニットを通過して移動できます。

**水棲**  
海、水辺地形に入れます。

**飛行**  
敵ユニットに加え、水辺や柵も通過できます。

**転移**  
夜間のみ、1スクエアおきにワープ移動します。消えているときはスクエアそのものがない場所も通過できます。

**鈍足**  
カードの機動性に関わらず、1スクエアだけ移動できます。

## 特殊な地形の移動

一部の地形では、ユニットの移動タイプによって制限が加わります。

### 海・水辺地形

下記以外の移動タイプは入れませんが、凍結して氷上地形になれば入ることができます。ただし、氷上にいる状態で地形が海・水辺に戻ると、ユニットは水没してしまいます。

- 水棲** ……通過、移動確定の両方が可能。
- 転移** ……消えているときのみ通過可能。
- 飛行** ……通過のみ可能。  
※氷上地形の時、船を移動させる事はできません。

### 砂漠地形

飛行以外は1スクエアしか移動できません。

### 毒沼地形

飛行以外は1スクエアしか移動できません。飛行タイプ、ゴーレム、スケルトン以外はターンの始めに士気ダメージを受けます。

味方の船の上を移動する事もできます。  
(橋代わりにして向こうの島へ行く、などの使い方ができます。)

## 砲撃範囲









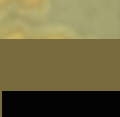
移動範囲が赤または青で表示されるスクエアは砲台の砲撃範囲を表します。青は自軍の砲撃範囲でダメージを受けませんが、赤は敵軍の砲撃範囲なので、その場に留まるのは危険です。[ → P.23 ]

# フィールドパート③

## 地形効果

スクエアの地形はユニットにさまざまな影響を与えます。ユニットクラスの中には特定の地形に有利 / 不利という特性を持つものがあり、ユニット同士の戦闘（デュエル）に影響します。また、地形に設定された防御効果によってデュエルに負けた際の士気ダメージを軽減できますが、飛行タイプのユニットはこの防御効果を得ることはできません。

## オブジェクト

 <b>城砦</b>	戦略上の重要拠点です。
 <b>都市</b>	大勢の人々が暮らしていて、情報を得られることがあります。
 <b>集落</b>	人々が暮らしていて、情報を得られることがあります。
 <b>門（開）</b>	開かれた状態の門で、自由に通れます。
 <b>門（閉）</b>	閉ざされた状態の門で、どのユニットも進入できません。
 <b>架橋</b>	河川に架けられた橋で、自由に通れます。
 <b>柵</b>	木で組まれた柵です。飛行と転移の移動タイプは通過でき、ゴーレムが移動確定すると破壊します。



### 投石器

石を飛ばして攻撃する兵器です。[ → P.23 ]  
ゴーレム以外のユニットは進入できません。



### 大砲

一定範囲の敵に砲撃する兵器です。[ → P.23 ]  
どのユニットも進入できません。



### 目標地点

勝利条件達成のために向かうべき場所です。



### アイテム

倒した敵が落としたアイテムで、移動確定すると入手します。



### 反応ポイント

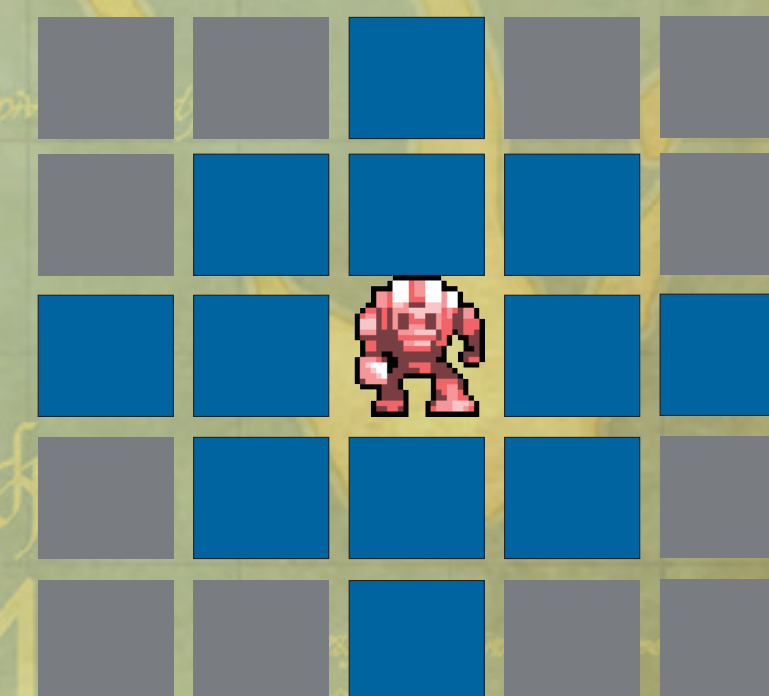
特定アイテムを装備したユニットがいる则表示され、隠されたアイテムのありかを示しています。

## オブジェクトの破壊

破壊可能オブジェクト「柵」「投石器」は、破壊されると消滅します。また、石化状態のユニットも破壊されると消滅します。

## アースクエイクの破壊範囲

スキル「アースクエイク」を使うと、有効範囲内の破壊可能オブジェクトが破壊されます。破壊後は、その下にあった地形に変化します。



# ユニオンシステム①

ユニット同士のバトルを「デュエル」といい、一定範囲内の味方ユニットと共にデュエルを戦う組み合わせを「ユニオン」といいます。※序盤はユニオンを組めません。

## ユニオン結成からデュエル開始までの流れ

### ユニオン結成



攻撃の基点となる「ユニオンリーダー」にするユニットにカーソルを合わせてユニオン確認ボタンを押すと、ユニオンの有効範囲を示す「フォーメーション」が表示され、ユニオンに含まれるユニットを確認できます。

### ターゲット選択



ユニオンリーダーの上下左右に隣接した敵ユニットの中から攻撃対象を選びます。この敵ユニットが敵側のユニオンリーダーになり、敵側のフォーメーションが表示され、ユニオン決定ボタンを押すと確認画面に進みます。

### 決定確認



確認画面ではお互いのユニオンに参加しているユニット数が表示されます。OK ボタンを押すとデュエルに突入し、キャンセルボタンを押すとフィールドに戻ります。

## ユニオン結成からデュエル開始までの流れ

味方ユニットをできるだけ多くユニオンに含め、逆に敵側のユニオンはユニットが少なくなるようにユニオンリーダーを選ぶのが基本です。参加ユニット数が少ない方は、戦闘順番が一巡したあとで再び1番目から戦います。連戦するユニットには「連戦ハンデ」が付き、デュエルをするごとにメンバーが1体減ります。Lサイズのユニットの場合は2戦ごとに1体メンバーが減ります。連戦するユニットは、ターゲット選択時に表示されるデュエルオーダーで名前が黄色く表示されます。

**デュエル開始!**

# ユニオンシステム②

## デュエルオーダー

ユニット同士が戦う順番は、ユニオンリーダーを1番目として、2番目以降はフォーメーション内の優先順位によって決められます。[→ P.19]  
 ターゲット選択時に表示される順番のことを「デュエルオーダー」といいます。この時、対戦するユニットの能力や相性をもとにデュエルの勝敗を予想する印が付きまます。各ユニット名をタップすると、各対戦時の予想を確認することができます。

## ユニオンエース

カードに設定された「エースタイプ」と同じ武器タイプのユニットがユニオンリーダーになると「ユニオンエース」となり、自分や仲間のデュエルで「スキル」を使えるようになります。[→ P.21]

スキルの発動条件によっては、武器タイプが合ってもスキルを使えません。また、序盤はスキルを使えません。

## 武器タイプ同士の相性

ユニットクラスによって決まる武器タイプには、それぞれ優劣の相性があります。

勝利の予想です。  
 有利 ○>○>▲>△>× 不利

ユニットがいる地形と防御効果です。

ユニットの士気です。

カードがあるユニットはスキルが使えます。

ユニットの能力値です。[→ P.28]  
 G : GEN.  
 A : ATK.  
 T : TEC.

ユニットの武器タイプです。

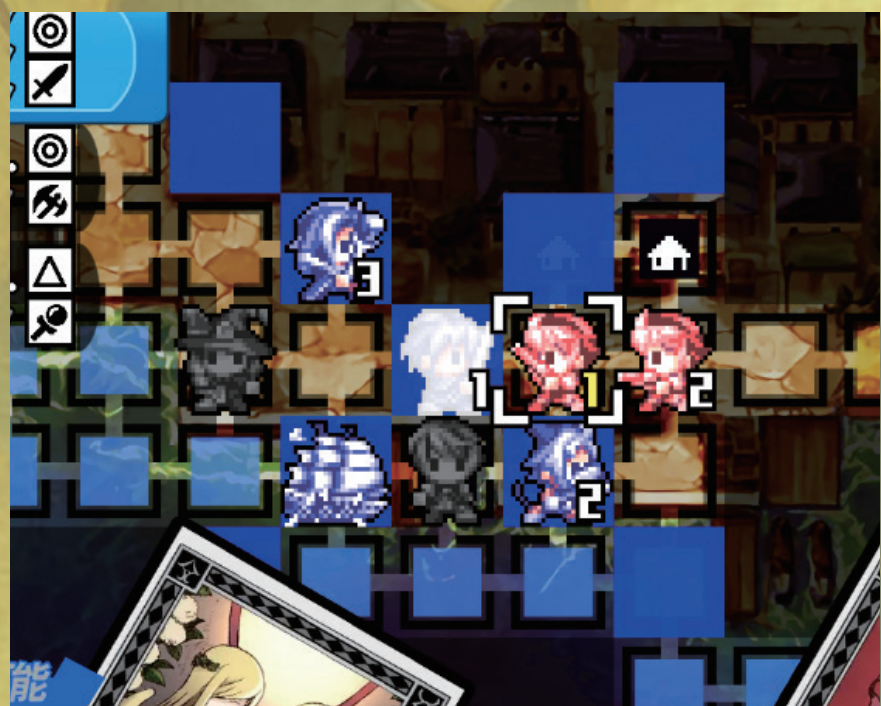
カードのエースタイプとパワーです。

	剣	槍	斧	銃	杖	塊	鎌	琴
剣	—	×	○	—	—	—	×	—
槍	○	—	×	—	—	—	×	—
斧	×	○	—	—	—	—	×	—
銃	×	×	×	—	○	—	—	—
杖	○	○	○	×	—	○	—	—
塊	—	—	—	—	×	—	—	—
鎌	○	○	○	—	—	—	—	—
琴	—	—	—	—	—	—	—	—



# ユニオンシステム③

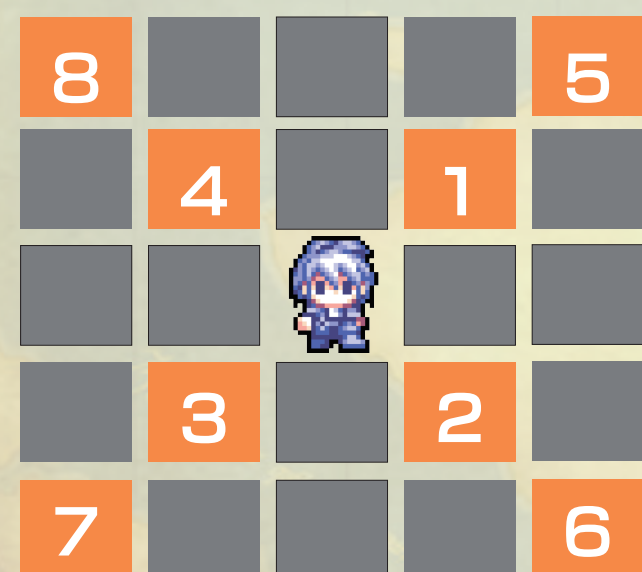
## フォーメーション



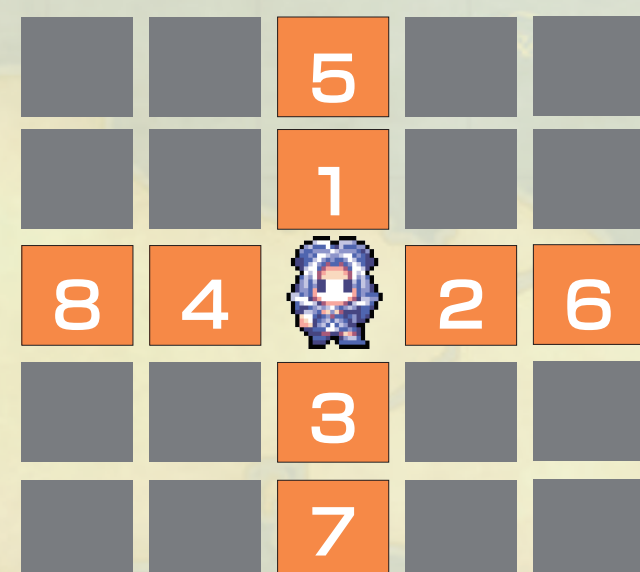
ユニオンリーダーのいるスクエアから一定範囲内にあるユニットがユニオンに参加します。参加可能な範囲を表すフォーメーションには3種類あり、ユニットクラスごとにタイプが決まっています。[→ P.29] フォーメーション内にあるユニットについている番号は戦闘の順番を表しています。

## フォーメーションのタイプと優先順位

ユニオンに参加できるユニットは最大で5ユニットです。フォーメーションの中に6以上のユニットがいる場合は、下記の優先順位で参加します。また、デュエルもこの順番で行われます。



フォーメーション  
Xタイプ



フォーメーション  
+タイプ



フォーメーション  
なし

## リンク



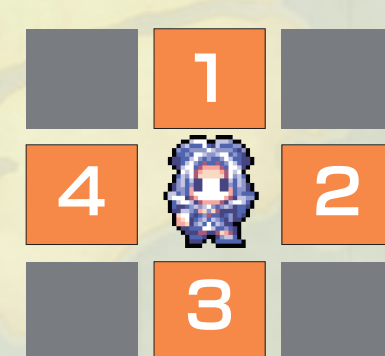
ゲームが進むと、ユニオンを発展させた「リンク」が使えるようになります。ユニオンに参加しているユニットから小さなフォーメーションが展開し、リンク内にあるユニットもユニオンに参加します。

## リンクのタイプと優先順位

フォーメーションの優先順位によって味方ユニットを基点にリンクを展開し、5ユニットを越えるとユニオンへの参加は終了です。6以上のユニットがいる場合は、下記の優先順位で参加します。



リンク  
Xタイプ



リンク  
+タイプ



リンク  
なし

# バトルパート①

## デュエル画面の見方

スキルや作戦に関するスキルゲージです。[ → P.20]

現在のターンで選ばれているタクティクスカードです。

ポーズボタンです。

高速モードにする倍速ボタンです。

味方ユニットを率いているヘッドです。

ユニットクラス名です。

敵の状態を表すレイジレートです。[ → P.23]

現在の状況で重要なパラメータです。

デュエル中のユニットで生存しているメンバー数です。

ヘッドの残り体力です。ゲージが無くなるとヘッドが倒れます。

現在の状況におけるユニット同士の相性です。

そのユニットの武器タイプです。

デュエルオーダーです。デュエルの順番と勝敗、スキルが使用可能かを示します。[ → P.19]

## ポーズ画面

ポーズボタンを押すとポーズがかかります。度再ボタンを押すとデュエルに戻ります。

敵味方のタクティクスカードの能力

敵味方のユニットの特性

ユニット同士の相性を表す記号の見方です。

戦闘の演出の変更を行えます。

- カード演出  
OFF の場合スキルの前半のカード演出をスキップできます。
- 戦闘速度  
最大5倍速まで変更できます。倍速のONとOFFは戦闘中に倍速ボタンを押して変更できます。

# バトルパート②

## 突撃と反撃



デュエルはまず攻撃側が突撃を行い、続けて防御側の反撃になります。連戦ハンデや突撃によってメンバー数が減っていると、反撃する力が弱まります。

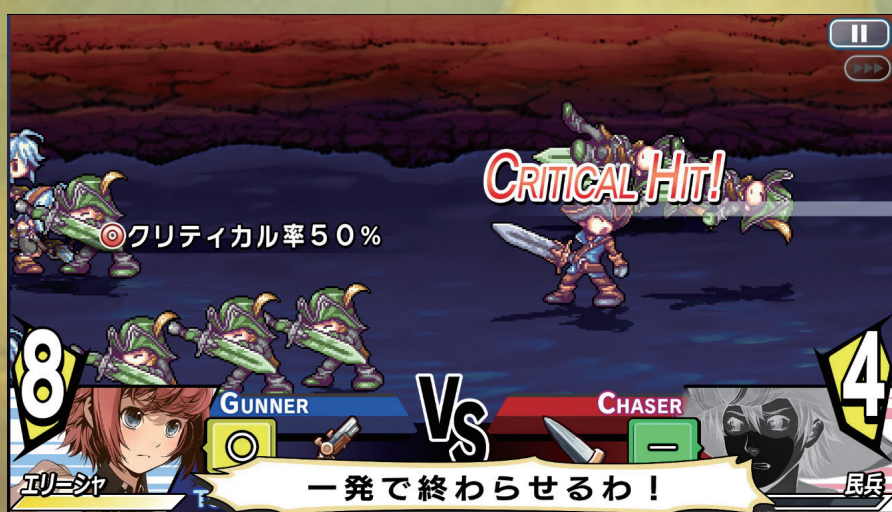
## 反撃できない状況



以下の状況では反撃することができません。

- 銃タイプのユニットから突撃を受けた
- 防御側が銃タイプのユニット
- 防御側が昏睡状態 [ → p.28 ]
- 防御側がパニック状態

## クリティカル



突撃時にクリティカルが発生すると防御側の先頭にいるヘッドが倒され、残ったメンバーはパニック状態に陥ります。パニック状態では一方的に相手の攻撃を受け続け、時間が経つと復帰します。

装備アイテムの特性などでクリティカルやパニックを回避することができます。

## 白兵戦



突撃と反撃が終わると白兵戦となり、乱戦状態になります。戦闘を続ける内にダメージを受けたメンバーが減っていき、相手を全滅させると勝ちとなります。ヘッドが残っている状態ではセリフとともに強攻撃が発生することがあります。

装備アイテムの特性などでクリティカルやパニックを回避することができます。

## デュエルオーダー



デュエル中に画面左上をタップすると表示を ON/OFF できます。

灰色のついたアイコン…デュエルに敗北したユニット  
S が付いたアイコン……スキルを使えるユニット

## スキルゲージ



ゲームが進むと、画面上部にスキルゲージが表示されるようになります。ゲージは作戦の変更によって増減し、満タンになるとスキルを発動できます。デュエル開始時のゲージ量はユニットの TEC の大きな★の数で変わるほか、ユニオン内で直前に戦ったユニットのゲージ量を引き継ぎます。

# バトルパート③

## 作戦の変更

画面左半分と右半分をタップすることで作戦を変更します。  
タップし続けている間は作戦を継続し、離すと通常の戦い方に戻ります。

## Aggressive (アグレッシブ) 作戦



画面右半分をタップし続けると、攻撃力が高くなり属性攻撃を行う代わりにスキルゲージが減少していきます。

## Passive (パッシブ) 作戦



画面左半分をタップし続けると、攻撃力が落ちる代わりにスキルゲージが溜まっていきます。

## 属性攻撃

Aggressive 作戦中と敵側のレイジ状態では、特定のユニットクラスが属性攻撃を行います。  
属性攻撃中は武器アイコンにエフェクトが表示されます。

### 属性攻撃を行うユニットクラスの一例

**雷撃攻撃** ……………チェイサー

**神聖攻撃** ……………ヴァルキリー

**冷気攻撃** ……………ウンディーネ

**暗黒攻撃** ……………ネクロマンサー

……………スナイパー

**火炎攻撃** ……………ウィッチ

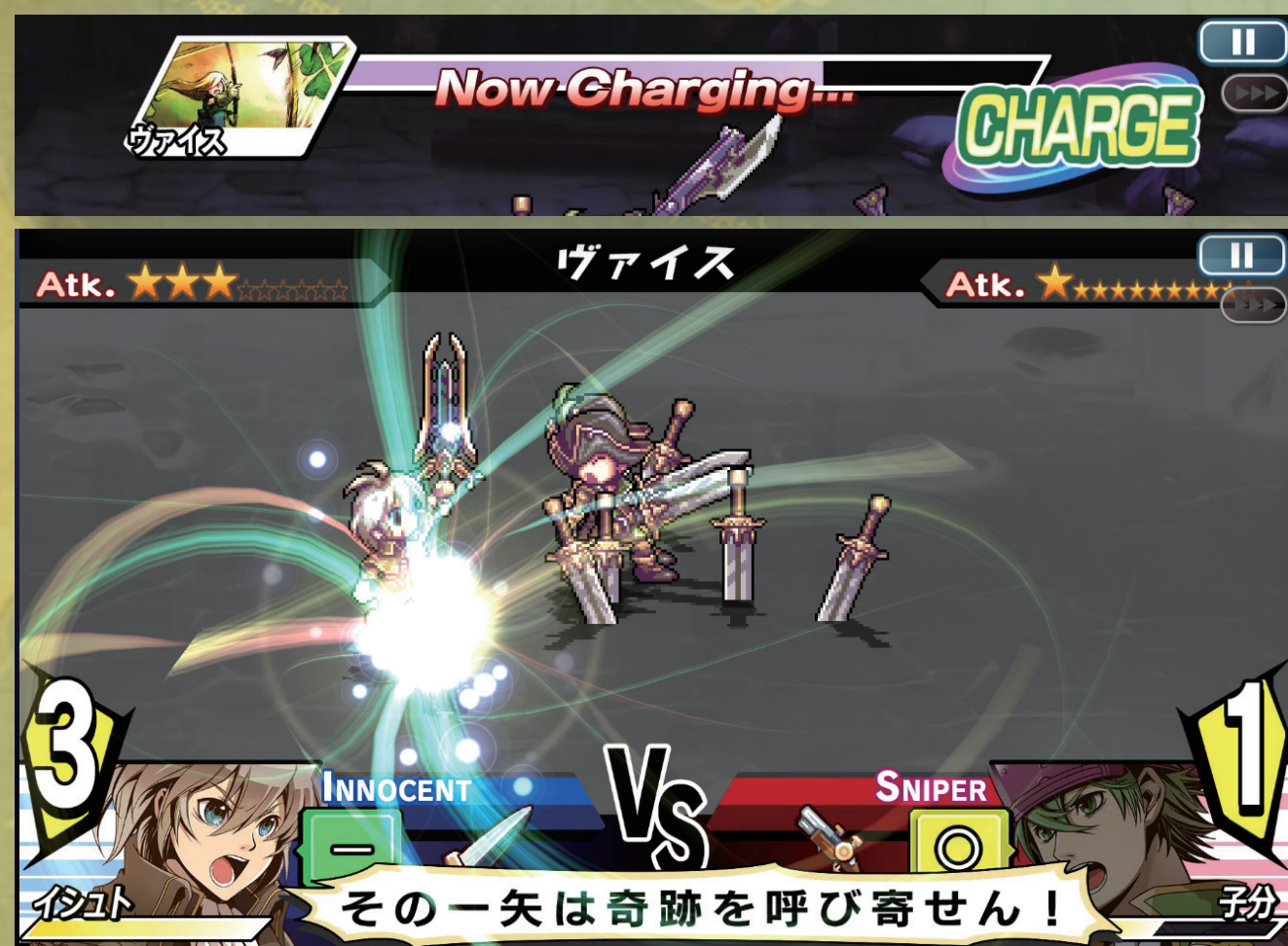
属性無効の特性を持つユニットが相手の場合、属性攻撃を行うとダメージを与えられなくなります。

# バトルパート④

## スキル

スキルはタクティクスカードに秘められた力を解放する技のことで、ユニットのヘッドが使用します。スキルには2種類のタイプがあり、発動までの操作が異なります。

### Charge (チャージ) タイプ



スキルゲージが満タンの状態でCHARGEボタンを押すとチャージが始まり、チャージが満タンになった状態でボタンを離すと発動します。スキルが発動するとスキルゲージは空になります。

### OK (オーケー) タイプ



スキルゲージが満タンの状態でOKボタンを押すと発動します。発動後はCANCELボタンを押すと効果が切れます。効果が持続している間はゲージが減少し、ゲージが空になると効果が切れます。

### スキルのキャンセル



Chargeタイプのスキルをチャージ中に相手の強攻撃を受けると、チャージがキャンセルされます。OKタイプのスキル発動中に相手のスキルが発動すると、発動中のスキルがキャンセルされます。

### ユニットを召喚するスキル



ゴーレムを召喚する「メイクドール」は敵ユニオンの上下左右4マス、時計回りにユニットを召喚します。召喚できるスクエアが複数あった場合は、ユニオン順の早いほうから召喚します。また、連戦によって複数のデュエルでスキルを使った場合は、最初に使った相手に隣接したスクエアに召喚します。

すでに同種のユニットが自軍にいる場合や、召喚するための空きスクエアがない場合は召喚スキルを使ってもユニットを召喚できません。

# バトルパート⑤

## タクティクスカードの紹介



エースタイプ：ALL  
MOV：8  
POW：3700

効果：地獄の業火でダメージ+火傷状態にする。  
条件：ウィルが強い者のみ

### ヴォルカノン



エースタイプ：ALL  
MOV：7  
POW：1800

効果：敵ダメージ+25%  
の確率で敵ヘッドを倒す  
条件：エリーシャ専用

### フューゼレイド



エースタイプ：斧  
MOV：7  
POW：2500

効果：巨大な碇を射出し敵  
にダメージを与える  
条件：ザザーランド専用

### ドレッドノート



エースタイプ：斧  
MOV：12  
POW：1000

効果：敵の装備アイテムを  
盗み獲る  
条件：ピンガー専用

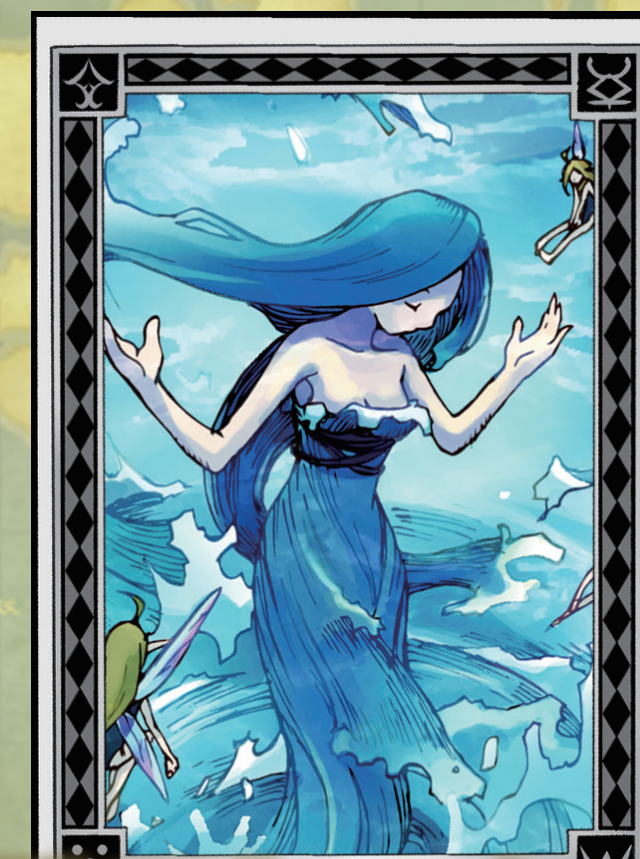
### スティール



エースタイプ：ALL  
MOV：6  
POW：1100

効果：発動中、ダメージを  
受けない  
条件：エースタイプが合え  
ばOK

### シールドバリア



エースタイプ：ALL  
MOV：4  
POW：1050

効果：ユニオン内の士気と  
ステータス異常回復  
条件：女性ユニオンリー  
ダーのみ

### リフレッシュメント

# バトルパート⑥

## 敵の行動

敵ユニットにはスキルゲージの代わりに戦意を表すレイジレートがあり、白兵戦における敵の行動はレイジレートのゲージの状態で3段階に変化します。

### 通常状態



ゲージが溜まっていない状態です。属性や攻撃力に変化はありません。

### レイジ状態



ゲージが1本分溜まった状態です。攻撃力がアップするほか、属性攻撃が可能なユニットであれば属性攻撃を行います。

### MAX状態



ゲージが2本分溜まった状態です。攻撃力がさらにアップしますが、属性攻撃はしなくなります。スキルが使用可能なユニットはスキルを使ってきます。

敵ユニットはChargeタイプのスキルであってもチャージをすることなく、すぐにスキルを使ってきます。

## フィールド上の兵器

バトルフィールド上に配置されている兵器は、戦いに大きな影響を及ぼします。

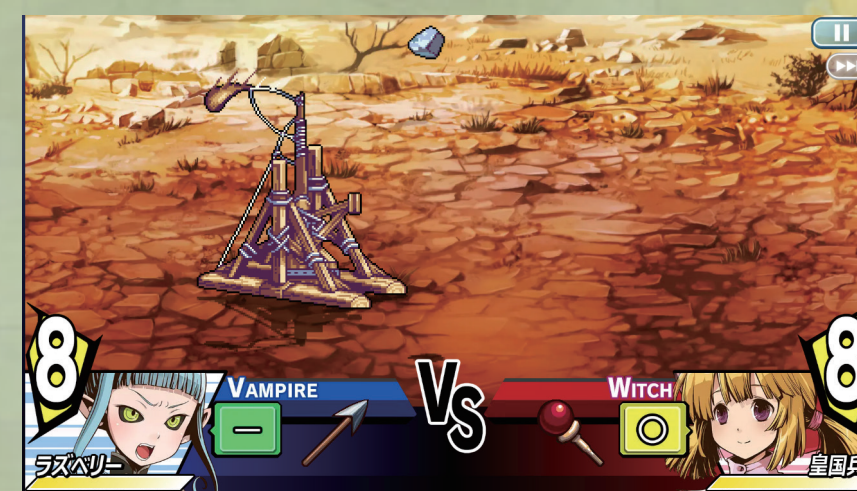
### 大砲



大砲を所有している部隊のターン開始時に、一定範囲に向けて砲撃することで敵ユニットに士気ダメージを与えます。味方からの砲撃であればダメージを受けることはありません。ユニットが砲撃の範囲内にいるかどうかは、移動時のスクエアの色で分かります。[→ P.13]

夜間は大砲を使えません。また、砲撃で士気が0になることはありません。

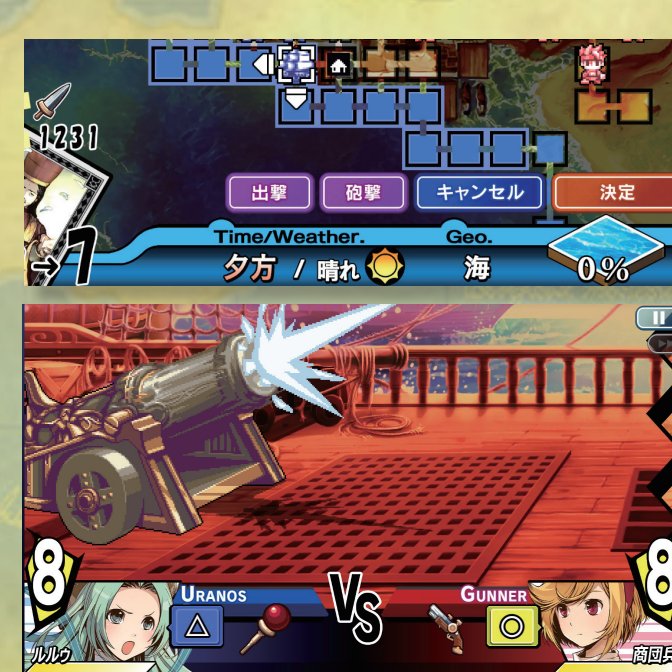
### 投石器



ユニオンに含めることができ、攻撃側のデュエル開始時に投石して敵を攻撃します。投石器1台につき、ヘッドを除く敵メンバーを1体倒します。複数の投石器をユニオンに含めていれば、複数の敵メンバーを倒すことができます。

敵側のユニオンに投石器が含まれている場合、敵の攻撃時に投石攻撃が行われます。

### グロリア号



フィールドではグロリア号は「移動」「出撃」「砲撃」を行うことができます。移動は船を移動させ、出撃は収納したユニットを再出撃させます。砲撃は射程範囲内の任意の場所に向けて砲撃することができ、敵ユニットに士気ダメージを与えます。また、船をユニオンに組み込む事によって支援砲撃（投石器と同じ効果）を行う事ができます。※収納されたユニットがステータス異常だった場合、ターン経過での回復は無効になります。（ただし、士気ダメージは受けません）

敵も同じく船を持っている場合があり、移動と収納、出撃はしませんが砲撃と支援砲撃を仕掛けてきます。

# バトルパート⑦

## 勝敗の決着

どちらかのメンバーが0になるとデュエルに決着がつきます。

## 士気の低下



相手ユニットに与える士気ダメージは、タクティクスカードのパワーの値を基本に、以下の要素が加減算されて決まります。計算の結果、マイナス要素が上回ってしまった場合は士気ダメージを与られません。

## 士気ダメージの計算

### 生存ユニット……

残ったメンバーの数です。メンバーが多く残っているほど、士気ダメージが大きくなります。

### 能力差……

勝者のATKが高く、敗者のGENが低いほど、士気ダメージが大きくなります。

### 地形効果……

敗者側のスクエアの地形効果によって士気ダメージが変化します。

### ボーナス……

HAED ALIVE	—ヘッドが生存
CRITICAL HIT	—クリティカルが発生
ITEM BREAK	—スキル「アイテムブレイク」を成功
ITEM STEAL	—スキル「スティール」を成功
STATUS DAMAGE	—相手を石化、毒、呪いにさせる
BLOODY FINISH	—スキル「ブラッディクロー」を発動して勝利
ANCIENT POWER	—遺跡系カードのスキルを発動して勝利
FUSILLADE KILL	—スキル「フューゼレイド」で敵ヘッドを倒して勝利
COALESCE END	—スキル「コウアレス」を発動して勝利
SALVATION SKILL	—スキル「セルベイション」を発動して勝利

## ユニットの消滅



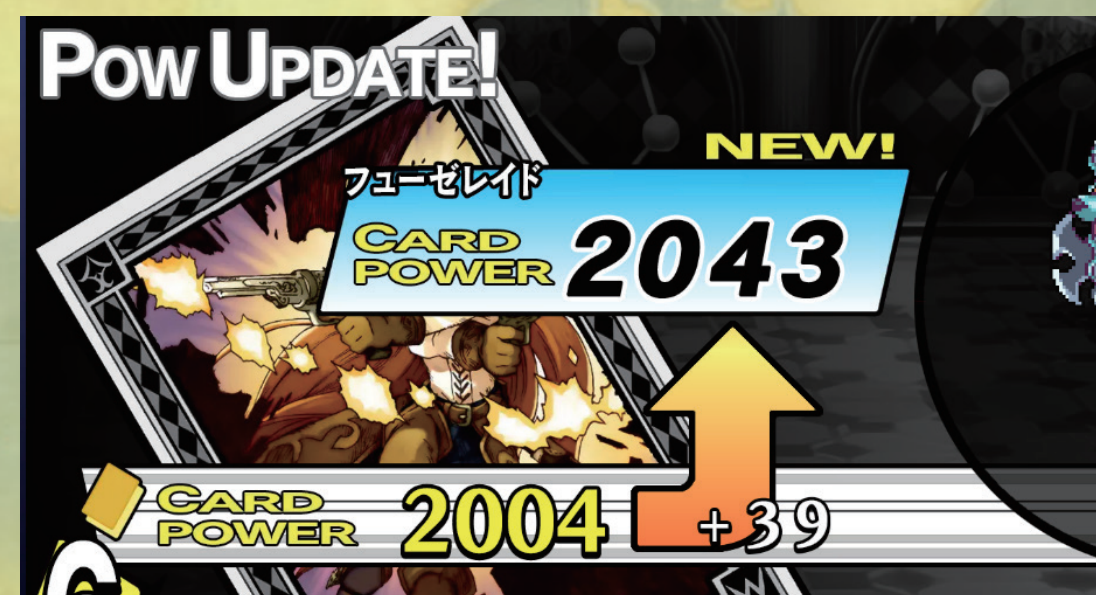
部隊士気が0になると、そのユニットはバトルフィールドから消滅（撤退・死亡）します。部隊を率いるリーダーのユニットが消滅すると、残りのユニットは撤退します。

## プロテクト



プロテクト状態のユニットは士気を0にすることができないため、完全に倒すことができません。勝利条件の達成を目指すか、戦況が変化してプロテクトが解除されてから倒しましょう。

## タクティクスカードの成長



デュエルに勝って士気ダメージを与えると、カードのパワーが成長します。



# バトルパート⑧

## 経験値の獲得

0 Win!	Lv. 3	イシュト	1 戦	0 勝
0 Win!	Lv. 5	エリーシャ	3 戦	0 勝
0 Win!	Lv. 6	ザザーランド	4 戦	0 勝
1 Win!	Lv. 4	ルルウ	3 戦	1 勝
0 Win!	Lv. 3	ピンガー	2 戦	0 勝

敵のレベルが自分よりも低い場合は、得られる経験値が少なくなります。  
また、プロテクト状態で士気が1になっている敵からはほとんど経験値が入りません。

すべてのデュエルが終わると、デュエルをしたユニットに経験値が入ります。獲得する経験値は、戦った相手のレベルや勝敗の結果によって変動します。状況によっては経験値の入らないキャラクターも存在します。

## レベルアップ

1 Win!	Lv. 4	2 戦	2 勝
Gen. ↑ Tec. ↑			
士気 3130 / 3300			
Atk. ★★★★★★			
Luk. ★★★★★★			
1 Win!	Lv. 3	2 戦	2 勝

経験値を獲得してゲージが満タンになると、キャラクターがレベルアップして部隊士気が少し回復します。能力値がアップすると小さな★マークが増え、これが一杯になると大きな★マークに繰り上がり、一回り大きく成長したことになります。

## 経験値のリセット

0 Win!	Lv. 5	5 戦	2 勝
0 Win!	Lv. 5	5 戦	1 勝
Lose	ザザーランドの経験値はリセットされました...		
0 Win!	Lv. 4	4 戦	0 勝

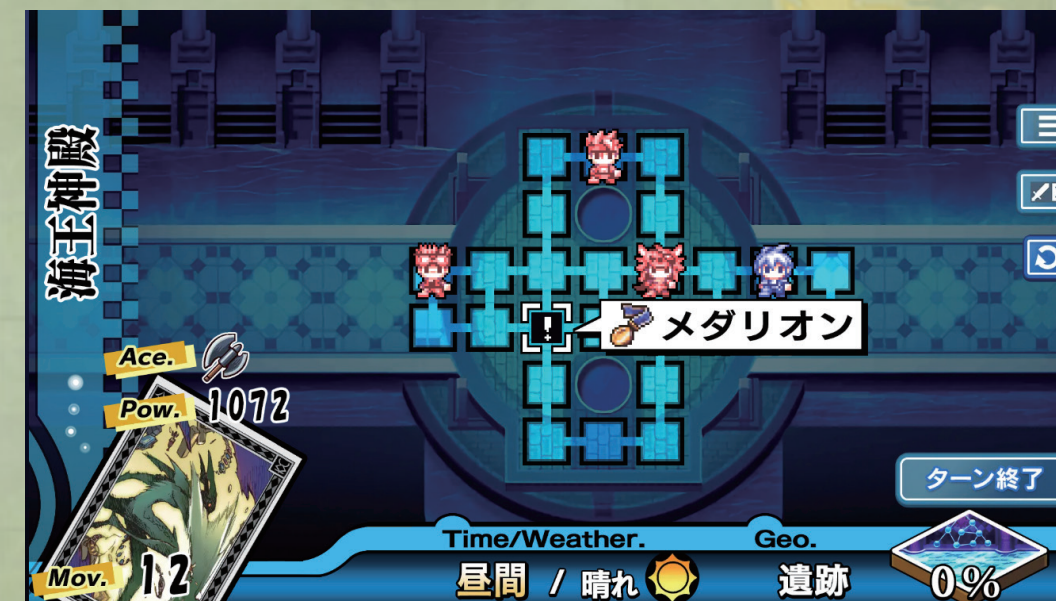
部隊士気が0になったキャラクターは、そのレベルで溜まっていた経験値が0にリセットされてしまいます。ただし、レベルが下がることはありません。

「退却ペナルティなし」の効果を持つアイテムを装備していた場合は、経験値がリセットされることはありません。

## アイテムの出現



アイテムを装備している敵ユニットを倒すと、そのユニットがいたスクエアにアイテムを落とすことがあります。アイテムを装備している敵ユニットを確認するには、敵ユニットにカーソルを合わせてロングタップすると簡易ステータスを表示します。



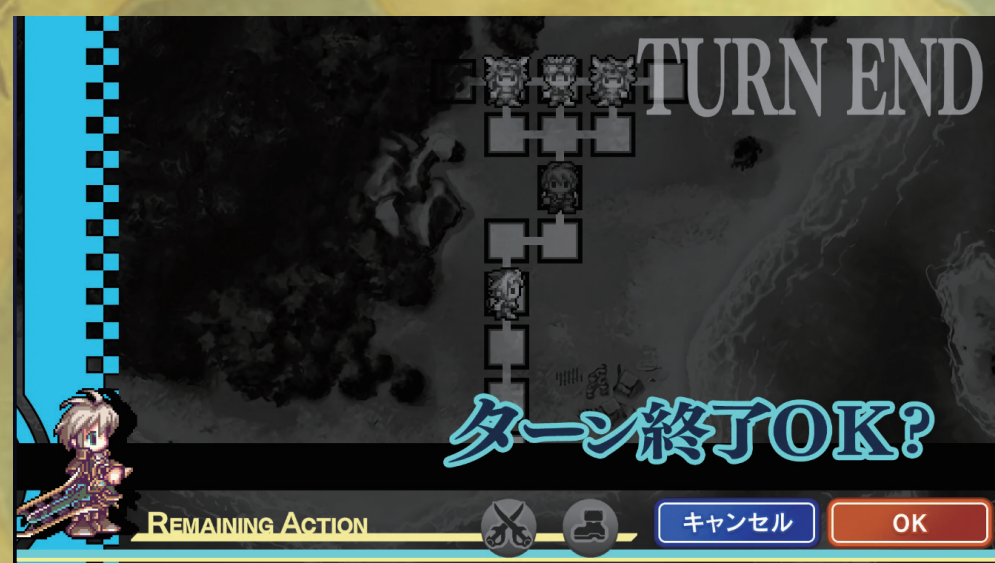
プレイヤー側ユニットのLUK.の大きな★マークが敵側ユニット以上の数だった場合は確実にアイテムを落とします。ただし、アイテム「メダリオン」はLUK.の値に関わらず必ず落とします。



！のあるスクエアの上にユニットを移動確定させると、アイテムを獲得します。獲得しなかったアイテムはマップクリア時に自動的にまとめて獲得します。

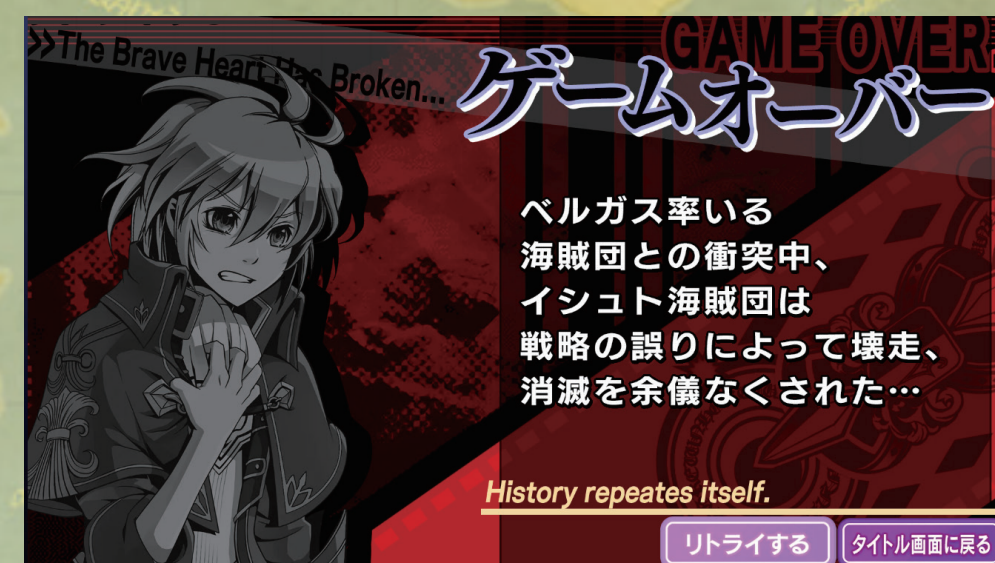
# バトルパート⑨

## ターンの終了



デュエルが終わっても、カードの機動性が残っている場合は、ユニオンリーダーとして戦ったユニット以外は移動することができます（ピンガーは戦ったあとも移動可能）。すべての行動を終えたら「ターン終了」を選びます。確認画面でOK ボタンを押すと、敵のターンへと移ります。

## ゲームオーバー



ゲームオーバー画面で「リトライする」を選べると、そのマップの初めから再スタートします。獲得した経験値を引き継ぎ、敵の能力が少し下がるのでクリアしやすくなります。「タイトル画面に戻る」を選べると、タイトル画面へ戻ります。

## 戦況の変化

### 勝利条件を満たす



通常は勝利条件を達成するとマップクリアとなりますが、一部のマップでは勝利条件を達成するとシナリオが進み、新たな戦いが展開する場合があります。その場合は、勝利・敗北条件も新たに設定され、使用したタクティクスカードも復活します。

## マップクリア1

そのマップのシナリオがすべて終了すると、マップクリア画面となり報酬などを入手します。

### MVP の発表



最も敵の部隊士気を減らしたキャラクターが MVP に選ばれます。MVP に選ばれたキャラクターは最大士気が上昇します。

### 敗北条件を満たす



敗北条件を1つでも満たしてしまうとゲームオーバーとなります。あらかじめ、メインメニューで「勝敗条件」の内容を確認しておきましょう。

### エクセレントボーナス



少ないターン数でクリアすると、MVP のキャラクターにエクセレントボーナスが与えられます。エクセレントボーナスではランダムで特定の能力値が成長します。

リトライを選んだ場合、MVP は該当なしとなります。

# バトルパート⑩

## マップクリア2

### 戦利品の入手



クリア時点でバトルフィールドに残っていたアイテムを入手します。敵に奪われてしまったアイテムは入手できません。

### タクティクスカードの入手



特定のマップではタクティクスカードを入手します。「カードデータを見る」を選ぶと、カードの能力を確認することができます。

## セーブ



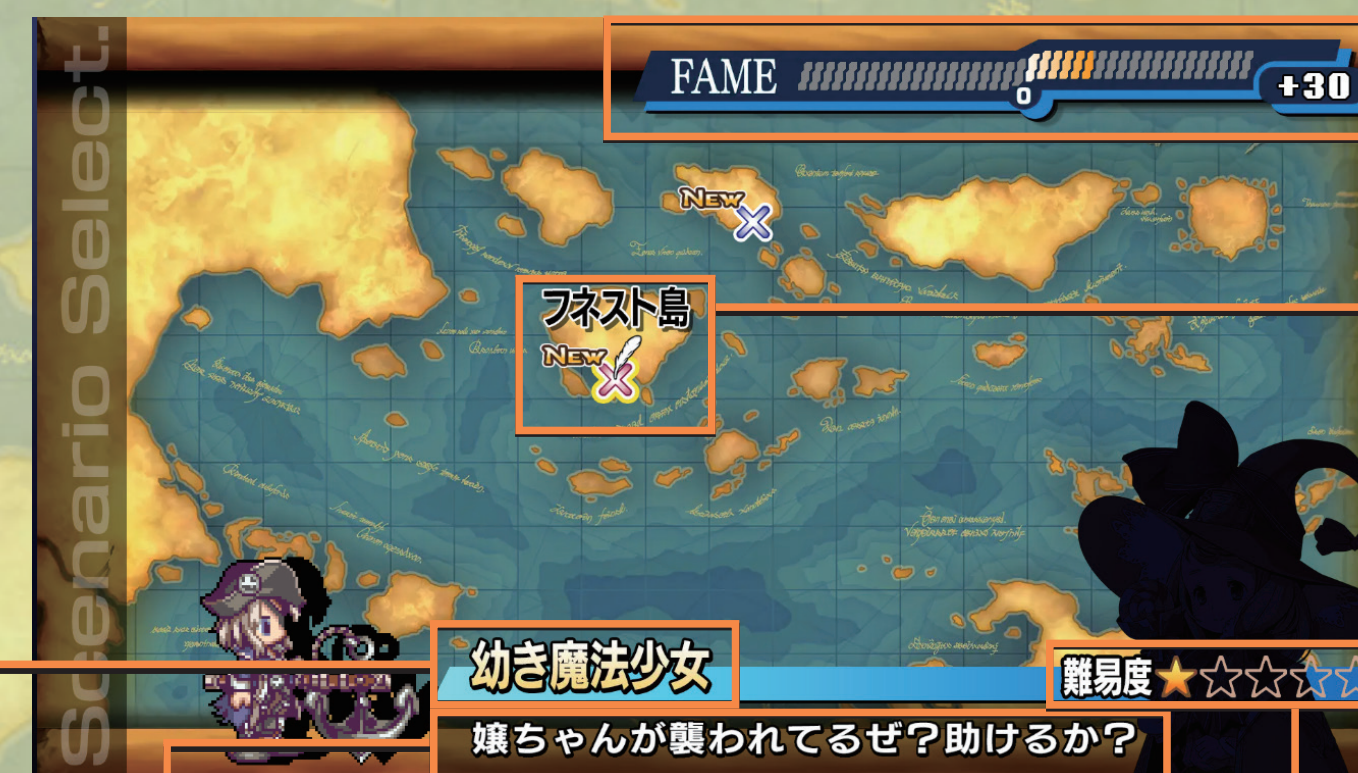
マップをクリアすると、ここまでの航海の記録をセーブするか尋ねられます。「セーブする」を選ぶとゲームデータをセーブします。ゲームを先に進める場合は「次のマップに進む」を選んでください。

## シナリオ選択

ゲームの途中から、ミッションを選んでシナリオを進めることになります。好きな×印をタップしてミッションを選んで決定ボタンを押してください。選んだミッションによって仲間になるキャラクターや後のシナリオ展開が変化することがあります。

ミッション名です。

名声値です。グロリア海賊団の世間からの評判を表しています。+は名声、-は悪声を意味します。



選択可能なミッションです。

ミッションの概要です。

ミッションの難易度です。★が多いほど難しくなります。

# パラメータ



① ユニットのキャラクター名です。

② ユニットの武器タイプを表すアイコンです。



③ フォーメーションタイプを表すアイコンです。



④ ユニットのサイズです。

Sサイズは8体、Lサイズは4体のメンバーでユニットを構成します。

⑤ 移動タイプを表すアイコンです。



⑥ ユニットのレベルとユニットクラス名です。

⑦ 部隊士気を「現在の士気 / 最大士気」で表しています。EXP は現在の経験値です。ゲージが一杯になるとレベルアップします。

⑧ ステータス異常にかかっている時に表示されます。

- POISON (冒毒) — 毒に冒された状態です。ターンごとに士気が減り、デュエル時の防御力も下がります。
- CURSE (呪縛) — 呪われている状態です。移動タイプが鈍足になって1ターンに1歩しか移動できなくなり、戦闘能力も下がります。
- SLEEP (昏睡) — 眠っている状態です。移動ができず、デュエルでは無抵抗となってしまいます。
- BURN (炎上) — 身体に引火した状態です。ターンごとに士気が減ります。
- PARALYZE (マヒ) — 身体がマヒした状態です。移動ができなくなります。
- SLOW (鈍足) — 移動タイプが鈍足になった状態です。1ターンに1歩しか移動できません。
- STONE (石化) — 身体が石化した状態です。移動もデュエルもできません。
- FATALBURN(火傷) — 身体が火傷した状態です。デュエル時に敵全体の体力が減少します。

⑨ 現在装備しているアイテム名と、耐久度です。

⑩ ユニットの能力値です。

- GEN. — 統率力です。突撃や反撃時の防御力、敗北時に受ける士気ダメージ量、相手のスキルに対する防御力と成否（一部除く）に影響します。
- ATK. — 戦闘力です。白兵戦の強さ、勝利時に与える士気ダメージ量に影響します。
- TEC. — 技量です。突撃や反撃時の攻撃力、デュエル開始時のスキルゲージ蓄積量、スキルの攻撃力と成否（一部除く）に影響します。
- LUK. — 運の良さです。クリティカルや強攻撃の発生確率、敵を倒した時のアイテム出現率、ステータス異常からの回復速度に影響します。

GEN./ATK./TEC./LUK. は、成長や装備などによって小さな★が一杯になると大きな★に変わります。

⑪ ユニットの特性です。

- 有利な効果です。
- その他の効果です。
- 不利な効果です。
- 装備アイテムによって付加された特性です。

# ユニットクラス①



## チェイサー

フォーメーション：×  
武器：剣  
サイズ：S  
移動：歩行  
属性攻撃：雷撃  
○雷撃攻撃は無効



## ヴァルキリー

フォーメーション：+  
武器：剣  
サイズ：S  
移動：歩行  
属性攻撃：神聖  
○ゴレムに強い  
○神聖攻撃は無効  
×暗黒攻撃に弱い



## セイラー

フォーメーション：×  
武器：槍  
サイズ：S  
移動：歩行  
属性攻撃：なし  
○浜辺地形が得意  
×森林地形が苦手



## ウンディーネ

フォーメーション：+  
武器：槍  
サイズ：S  
移動：水棲  
属性攻撃：冷気  
○海、水辺地形が得意  
○冷気攻撃は無効  
×砂漠地形が苦手  
×火炎攻撃に弱い



## パイレーツ

フォーメーション：×  
武器：斧  
サイズ：S  
移動：歩行  
属性攻撃：なし  
○ウンディーネに強い



## アックスバトラー

フォーメーション：+  
武器：斧  
サイズ：S  
移動：歩行  
属性攻撃：なし  
○荒野地形が得意  
×冷気攻撃に弱い

# ユニットクラス②



## スナイパー

フォーメーション：×  
武器：銃  
サイズ：S  
移動：歩行  
属性攻撃：暗黒  
○夜間が得意  
○暗黒攻撃は無効  
×雨天が苦手



## ガンナー

フォーメーション：+  
武器：銃  
サイズ：S  
移動：歩行  
属性攻撃：なし  
○グリフライダーに強い  
○昼間が得意  
×雨天が苦手



## ネクロマンサー

フォーメーション：×  
武器：杖  
サイズ：S  
移動：転移（夜間）  
属性攻撃：暗黒  
○スケルトンに強い  
○暗黒攻撃は無効  
×神聖攻撃に弱い



## ウィッチ

フォーメーション：+  
武器：杖  
サイズ：S  
移動：歩行  
属性攻撃：火炎  
○火炎攻撃は無効



## ナイト

フォーメーション：×  
武器：槍  
サイズ：L  
移動：騎馬  
属性攻撃：なし  
○街道・架橋地形が得意  
×グリフライダーに弱い  
×森林地形が苦手



## グリフライダー

フォーメーション：+  
武器：斧  
サイズ：L  
移動：飛行  
属性攻撃：なし  
○ナイト系に強い  
-地形の影響なし  
×ガンナーに弱い  
×冷気攻撃に弱い

# ヒントコーナー



カードの武器とユニオンリーダーの武器が合ってるのに、スキルが使えないぞ？

“カード自体に使用条件がある”ってこと、忘れてない？  
例えばフューゼレイドは、あたしにしか使えないのよ。カードの性能は要チェックね！



Aggressive 作戦を実行してるのに敵に負けた…攻撃力が上がるんじゃないのか？

Aggressive 作戦は、攻撃力が上がると同時に“属性攻撃が必ず発動”するんだよ。たとえば、チェイサーに対して雷撃の属性攻撃をすると、攻撃が効かなくなっちゃうの。逆に弱点を突けば大きな痛手を負わせることができるから、各ユニットの特性を確認しよう！



プロテクトって何だ？ 倒せない敵がいるぜ…？

残念だったな、今のお前たちじゃ倒すことはできない相手だ。  
話が進むと倒せるようになることもあるが、まあ放っておいても問題ないぜ。



士気を回復させるにはどうしたらいいんだ…？

タクティクスカードの「リフレッシュメント」やレベルアップでも回復できますけど、アイテムを報酬としてキャラクターにあげても士気を回復させることができるんですよ。キャラクターの嗜好によって回復量も変わるから、意外な好みが見つかるかもしれませんね。



一度でいいから、ルルウと一緒に泳ぎてえなあ。

フッフッフ。そんなスケベな兄貴に耳寄り情報。この世界のどこかにそれはそれは綺麗なビーチがあるらしいですよ。そこにルルウを誘えば……おわかりですね？



ぐはっ！ クリティカルでやられちまう！

オプ……とあるボタンを長押しすると、裏技画面が出るんだって。クリティカルをこの世から無くせるみたいだよ。

