

END OF ETERNITY 体験版 オペレーションガイド

ゲームの始め方

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、メニューが表示されます。初めてプレイする方は「NEW COMMER MODE」、既にプレイしたことがある方は「NORMAL MODE」を選んでゲームを開始しましょう。

「エンド オブ エタニティ」では、銃弾の飛び交うフィールドを銃火器を駆使して戦うバトルとなっています。襲い掛かる敵を倒すため、仲間と協力して応戦してください。

戦闘画面の見方



敵のターゲット状態
HPゲージ
緑のHPゲージに対し、スクラッチ・ダメージを受けると青く表示されます。

装備武器とレベル

装備している武器の一度に撃てる弾数と現在のレベル、次のレベルに必要な経験値が、ゲージとして表示されます。

1 敵のステータス

ターゲットにしている敵のレベル、名前、本体のHP、部位の合計HPが表示されます。

2 ターゲットカーソル

水色は現在地、黄色や白のマークは扉の色を表します。

左スティック ボタンを押すとレーダー表示に切り替わります。

3 ミニマップ

行動力ゲージ
レベル

アイテムボックス
装備しているアイテムボックスの種類（ファーストエイドキット／グレナードボックス／マガジンケース）とアイテムの残り数が表示されます。

4 操作キャラクターサークル

5 I.S.ゲージ (→P.3)

6 レゾナンス・ポイント (→P.2)

7 キャラクターステータス

Xbox 360® コントローラー



戦闘の流れ

1 状況を確認

まず初めに敵の数や遮蔽物など、戦場となるバトルマップを確認しましょう。主人公たちが行動しなければ、敵も行動しません。あせらずじっくりと作戦を練ってください。

2 キャラクターとターゲットを決定

LB/RBを押すと未行動のキャラクターに順番を変えられ、Bボタンを押すと行動を終了して次のキャラクターの番になります。左トリガー/右トリガーを押すと、装備を切り替えます。

3 行動

キャラクターを操作してさまざまな行動を行います。行動には以下の5種類があります。

移動

キャラクターを操作して行動力ゲージの分だけバトルマップを移動します。プレイヤーの行動時に敵も行動します。移動中に敵から攻撃を受けることがあるので、気をつけましょう。

ノーマル・アタック (→P.2)

ターゲットに攻撃を行います。攻撃の際は、武器の「チャージ」を行う必要があります。チャージ完了後にAボタンを押すと、装備している武器での攻撃が行われます。

4 終了

攻撃を行うと行動終了となり、次のキャラクターの順番になります。同様に行動してください。敵グループを全滅させるか、敵のリーダーをすべて倒すまで繰り返します。なお、マップチェンジラインに行くとも戦闘から離脱します。

インビンシブル・アクション (→P.2)

I.S.ゲージ (→P.3) をひとつ消費して、移動しながらの攻撃を行います。

レゾナンス・アタック (→P.2)

レゾナンス・ポイントを使って、3人による連続攻撃を行います。

アイテム使用

ファーストエイドキットやグレナードボックスを装備している場合、戦闘中に使用することができます。BACKボタンを押すと使用するアイテムを変更します。

三位一体！3つの攻撃方法を紹介！

ノーマル・アタック

敵に攻撃を行うには、攻撃の準備としてチャージが必要です。Aボタンを押すとチャージを開始し、照準の外周にあるゲージが1周して満タンになるとチャージ完了、攻撃が可能になります。ただし、チャージ中に敵から攻撃を受けると、チャージがキャンセルされてしまいます。

※「NEW COMMER MODE」では、ノーマル・アタックは使用しません。



チャージの速度は敵との距離に比例し、近い敵に対しては、チャージの速度は速くなる。

インビンシブル・アクション

「インビンシブル・アクション」とは、移動と攻撃を同時に行う行動です。発動するには「I.S.ゲージ(→P.3)」をひとつ消費しますが、移動先に到達するまで何度でも攻撃できます。基本的に、攻撃した方向の部位にダメージを与えますが、ジャンプ中は方向に関係なく全部にランダムにダメージを与えます。

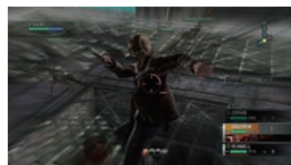
1 移動ルートを決定

Xボタンを押すとアンカーを出し、このアンカーを調節して移動ルートを指定します。左スティック ボタンを押すと、アンカー位置が180度反転し、右スティック ボタンを押すと、アンカー位置の視点に切り替わります。



2 移動開始

Xボタンを押すと、自動的にチャージをしながら移動します。ルート上に障害物がある場合は、Xボタンでジャンプをして回避するといでしょう。Bボタンを押すと途中で停止します。



3 敵を攻撃

チャージが完了したら、Aボタンを押して敵を攻撃しましょう。敵との位置やキャラクターの体勢によって、さまざまな攻撃シーンが見られます。



レゾナンス・アタック

「レゾナンス・アタック」は、t・A・B(トライアタックバトル)の最大の見せどころ！ボタンひとつで銃弾の飛び交うフィールドを駆け抜け、3人による連続攻撃が繰り出されます。さらに、ひとつのI.S.ゲージを使って3人分のインビンシブル・アクションができるお得な攻撃でもあります。

1 レゾナンス・ポイントをとめる

インビンシブル・アクションで中間の間を通る(アンカーラインが青になる)ことで、レゾナンス・ポイントがひとつたまります。赤いラインの状態で移動したり他の行動を行うと、レゾナンス・ポイントは減少します。



2 レゾナンス・アタック始動！

レゾナンス・ポイントがある状態でYボタンを押すと、3人を結ぶ三角形のラインができます(もう一度Yボタンを押すと、光の進む方向を逆向きに変更できます)。Xボタンを押すと、ライン上の光が進む方向にキャラクターが走ります。1ポイントで三角の一边を移動、3ポイントで元の位置に戻ります。なお、レゾナンス・アタック開始前にLB/RBで開始キャラクターの切替ができます。



3 敵を攻撃

攻撃を実行すると、チャージが完了したキャラクターが次々と攻撃を行います(ゲージがたまっていないキャラクターは攻撃しません)。レゾナンス・ポイントの数が多いほど、長く走り続けることができます。



勝利への片道切符

『エンド オブ エタニティ』では、インビンシブル・アクションを積極的に使うことが勝利の鍵を握ります。I.S.ゲージをケチらずどんどん発動しましょう。ただし、I.S.ゲージが0にならないように注意が必要です。

移動ルートの終点に要注意

銃弾の飛び交うフィールドを過剰と駆け抜ける、それが「インビンシブル・アクション」の醍醐味。しかし、行動後はノーマル・アタックと同様に、敵から攻撃を受ける可能性があります。敵の攻撃を受けるか考えて移動ルートの終点を決めましょう。



多重チャージで効果アップ

武器のレベルと同じ回数分、チャージを重ねることができ、チャージ回数に応じた効果が発生します。ただし、チャージを欲張り過ぎると、行動力ゲージがなくなってしまうったり、敵から集中砲火を浴びてしまう場合も…。



敵のチャージに警戒せよ

主人公たちと同じく、敵も攻撃前にチャージを行います。チャージがたまり攻撃可能になると、頭上にあるゲージが黄色から赤くなります。ゲージのたまり具合に注意しましょう。



バトルルールを把握して、激戦に勝利せよ!

ダメージの種類

戦闘で敵に与える、または敵から受けるダメージには2種類あります。相手のHPを直接なくす「ダイレクト・ダメージ」と、仮のダメージを与える「スクラッチ・ダメージ」です。これらは使用する武器によって変わります。なお、主人公たちが受けるダメージは、すべてスクラッチ・ダメージですが、デンジャー状態に陥った場合は、ダイレクト・ダメージに変わります。



ダイレクト・ダメージ

威力は低いが攻撃時に与えたダメージの分だけ、すぐにHPが減少する。また、スクラッチ・ダメージを確定させる。

武器の種類

ハンドガン: 威力は低いが、確実にダメージを与える武器。

グレネード: 範囲内にいる全敵にダメージを与える投擲用の武器。



スクラッチ・ダメージ

大きなダメージを与えるが、スクラッチ・ダメージだけで敵を倒すことはできず、時間経過とともに回復してしまう。

武器の種類

マシンガン: 威力が高く、装弾数も多い武器。

2つのダメージを効果的に活用!

群がる敵を効率よく倒すには、スクラッチ・ダメージとダイレクト・ダメージの両方をうまく活用することです。スクラッチ・ダメージで与えたダメージにダイレクト・ダメージを加えると、敵は合計数のダメージを受けます。マシンガンで敵のHPを大きく削って、ハンドガンで確実にトドメを刺す。これが戦闘の基本になるでしょう。



レベルアップ

敵に攻撃を加えると経験値を入手し、一定数に達するとレベルが上がります。レベルアップすると、HPが全回復する他にHPの最大値と持てる武器の重量が上がります。

なお、経験値は武器ごとにたまり、それぞれのレベルの合計がキャラクターのレベルとなります。



ハンドガン、マシンガン、グレネードの3つの武器ごとにレベルが割り当てられている。

スキルと武器のレベルアップ

一定のレベルアップごとに、特殊技能のスキルを習得することがあります。

また、武器のレベルが上がると攻撃時にレベルの数だけチャージができるようになり、チャージを重ねることで、武器効果が得られます。武器ごとの効果は以下のとおりです。

多重チャージで高まる武器効果

ハンドガン	ゲージ・クラック性能が上昇する
マシンガン	攻撃力が上昇する
グレネード	吹き飛ばし力が上昇する

I.S.ゲージ

I.S. (Invincible State) ゲージとは、主人公たちの状態を表します。ゲージをひとつ使ってインビンシブル・アクションを発動したり、敵から受けるダメージをスクラッチ・ダメージにする役割があります。



I.S. ゲージの減少

インビンシブル・アクション/ レノナス・アタックを行う	ひとつ減少
スクラッチ・ダメージでHPが0になる	ひとつ減少して、1000のHPを回復 ※HPが全快するまで、I.S.ゲージを使って回復を行います。

I.S. ゲージの回復

敵の部位や本体のHPを0にする ※HPゲージが分割されている時は、分割された分だけ減らせば回復	ひとつ回復
戦闘に勝利する	全回復
アジトやエナジー・ステーションで休む	全回復 (飛び散ったI.S.ベセルも全回復)

I.S.ゲージがなくなると…

I.S.ゲージが0になると、「デンジャー状態」に陥り、移動や攻撃能力が著しく低下し、敵から受けたダメージがすべてダイレクト・ダメージになってしまいます。



「デンジャー状態」に陥ると、ゲームオーバーになる危険性が高まる。

また、攻撃を受けるごとにI.S.ベセルというI.S.ゲージの殻がひとつ飛び散ります。I.S.ベセルを取り戻さないと、戦闘中にI.S.ゲージを回復できません。敵に拾われると、敵のHPが回復してしまいます。飛び散ったI.S.ベセルは急いで拾い集めましょう。