

9.ATB（アクティブ・ターン・バトル）

◆ATB（アクティブ・ターン・バトル）は、各ユニットのWT（ウェイトイタイム=いなくなれば素早さ）の大小でAT（アクティビターン=攻撃手番）が決定されるという、これまでのターン＆フェイズ制を排除したバトルシステムだ。

戦闘中、ポイントになるのはそれぞれのユニットに設定されたWTというパラメータ。ゲームスタートと同時に1クロックごとに設定されているWTの値が各ユニットに加算されていく、100に達したユニットから行動することができる。つまり、WTの値が大きいユニットほど早くATがまわってくることになる。

また、ATを終えたユニットはWTがリセットされ0になり、その時点から再度、蓄積しなおすことになる。個々のWTの値には差があるため、WTの値が大きいユニットは小さなユニットが1回攻撃する間に2回、3回と攻撃することができるのである。つまり、ATは一定ではなく、どんどん順序が入れ代わっていくのである。

◆『タクティクスオウガ』においてもNATS（ナツ=NonAlternateTurnSystem）というバトルシステムを採用したが、ATBはこのNATSに極めて近い。言い替えれば、NATSの問題点を解消するために考案・変更したのがATBともいえよう。では、NATSの何が問題で何を変更したのか？

- AGI（素早さ）だけでなく装備重量が影響を与えていたため、順番がどう変化していくかが把握しづらい。
- WTの現在値で比較できない（MAX値が異なるため相対比較ができない）。

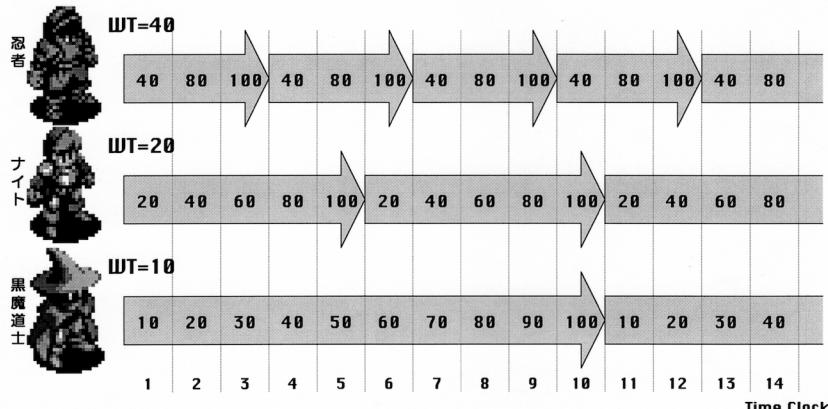
…といった点があげられる。この2点を解消するために以下の措置をとったシステムがATBである。

- パラメータをWTだけにし、この大小だけで素早さを把握できるようにする。
- WTのMAX値を100に固定することで、現在値の比較を行えるようにする。

9-1.WTとATの関係

◆ウェイトイタイムの変化がどのようにアクティビターンに影響を与えるのかを例を挙げて解説していく。

◆それぞれウェイトイタイムの異なる3体のユニット「忍者」「ナイト」「黒魔道士」がいる。ウェイトイタイムはわかりやすいようにそれぞれ、「40」「20」「10」としておく。1クロックごとに加算されていくウェイトイタイムは下図のように累計されていく（100を超過した分はカット）。その結果、下図のように黒魔道士が1回行動する間に、忍者は3回、ナイトは2回行動することができる。



◆どのユニットも行動できない“空白の時間”が存在している。リアルタイムに時間が経過する（クロックが進む）のをゲーム上で表現するわけではない。したがって、この“空白の時間”は常にスキップされることになる。

上記の例で説明すると、忍者が行動するまでの3クロック分、忍者が行動してからナイトが行動するまでの2クロック分などの“空白の時間”がスキップされることになる。このへんは「タクティ～」と同じなので、わからない人はそっちを参照してちょーだい。

◆同順のユニットは（上記の例だと10クロック目のナイトと黒魔道士）、WORKの登録順にATが設定される。大別するとNPC→敵軍→自軍の順で優先されるはず。したがって、最もドベになりやすいのは自軍の5番目に登録されたユニットになる（はず）。