

1 安全に使用するために

はじめに

2 ストーリー

3 ゲームの始め方

4 オプション項目について

5 ゲームの中断

6 基本操作方法

遊び方

7 ゲームの流れ

8 キャンプメニュー

9 パラメータの見方

10 マップとフロアジャンプの使い方

11 マップの作り方

12 施設ガイド

13 ギルドキーパーについて

14 グリモアについて

15 パーティの編成

16 職業

17 ダンジョンの探索

18 バトル

通信・QRコード

19 ギルドカードについて


20 QRコードの読み込み

1 安全に使用するために

ごあいさつ

このたびは『新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここでは、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

ゲームカードに関するご注意

ゲームカードをご利用の場合、以下の点に注意してください。

警告

- ゲームカードを小さいお子様の手の届く場所に置かないでください。誤って飲み込む可能性があります。

使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- プレイ中にゲームカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいでください。
- ゲームカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

FOR SALE IN JAPAN ONLY.
COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND
RENTAL PROHIBITED.

© Index Corporation 2007,2013
Produced by ATLUS

ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントまたは同社のフォントを改変したフォントを使用しています。

QRコードは株式会社デンソーウェブの登録商標です。

「QRコードリーダー」は株式会社アイエスピーと株式会社高度圧縮技術研究所のソフトウェアを利用しています。

Powered by mobiclip

意匠登録 第1259804号、第1260043号
CTR-P-BSKJ-JPN-00

Story



ハイランド地方の部族「ハイランダー」の青年である主人公はある依頼を受けて、エトリアの街へ赴く。

頼まれた内容は「エトリアの怪異を調査して欲しい」というものだった。

怪異の兆しである激しい地震と謎の怪音を追って謎の遺跡を探索することになった主人公はそこで、記憶消失の少女“フレドリカ”と出会う。

さらに同じく怪異を調査に来ていたミスガルス図書館の三人組サイモン、アーサー、ラクーナとも協力して調査を進めた結果遺跡と深い関わりがあるらしい“世界樹の迷宮”にも挑む必要が生じる。

果たして、怪異の正体とは？すべての鍵は、少女の記憶の中に眠っている……。

主人公
CV：鳥海浩輔

ハイランド地方の部族
ハイランダーの青年。
一族の長の命に従い、
エトリアの怪異を調査す
るためにこの地に訪れた。



フレドリカ
CV：伊瀬茉莉也

謎の遺跡で出会った、記
憶喪失の少女。記憶がな
いため、少し他人を警戒
しがちだが年相応の女の
子らしさを持つ、心優し
い少女。所持していた銃
を得意としており、ガン
ナーとして戦闘では心強
い戦力となる。

サイモン
CV：小野大輔

ミズガルス図書館から派遣された「調査隊」のリーダー。怪異の正体を調査するため謎の遺跡にやって来た。非常に博識で、迷宮の魔物や古代文明についても詳しい。いついかなる時も冷静に仲間を補佐する、頼もしいメディック。



ラクーナ
CV：伊藤静

ミズガルス図書館「調査隊」の前衛を担うパラディン。貴族の出ではあるが、気さくで飾らない性格の親しみやすい女性。正義感が強く、仲間の中でも常識派だがとにかく酒場に行きたがるような一面もある。



アーサー
CV：豊永利行

ミズガルス図書館「調査隊」の一員であり、属性攻撃を得意とする年若いアルケミスト。あまり深く物を考えず、エラそうな口をたたくことも。だが、「調査隊」リーダーのサイモンに絶大の信頼を置いているようだ。



タイトルメニュー

ゲームを始めるとタイトル画面が表示されます。



» New Game

ゲームを最初から始めます。

体験版のセーブデータがSDカードにある場合は、そのセーブデータを引き継いで開始することができます。

ゲーム開始時には「モード」と「難易度」の選択をすることになります。

また、ゲームをクリアすると、《 New Game 》の左に★が表示されるようになり、《 ★New Game 》を選択すれば前データの一部を引き継いで初めからプレイできるようになります。



モードについて



モードはゲーム開始時に選択後、変更することが出来ません。選択は慎重に行いましょう。

- ・ Story：このモード専用のオリジナルキャラクター達(P2)と共に、新たな冒険に挑むモードです。パーティは固定ですが、このモード専用のダンジョンなどを楽しむことができます。
- ・ Classic：従来の世界樹の迷宮シリーズ同様に、パーティキャラの作成と編成を自由に行えますが、STORYモード専用の要素は楽しめません。



難易度について



難易度はゲーム開始後も、街中のオプション(P4)で変更可能です。

- ・ Picnic：ストーリーを楽しみたい方やRPGが苦手だけど遊びたい方向けの難易度です。
- ・ Standard：世界樹の迷宮を初めて遊ぶ方や、RPGを楽しんで遊びたい方向けの難易度です。
- ・ Expert：過去の世界樹をやり込んだ方や、歯応えあるRPGが好きな方向けの難易度です。

≫ Continue

中断データがある場合《 Continue 》から再開することができます。

《 Continue 》や《 Load Game 》でゲームを再開すると中断データは消えてしまいます。

≫ Load Game

セーブを行った続きから再開します。

*セーブについてはP5、中断セーブについてはP8を参照してください。

≫ Album

作中で閲覧したことのあるムービーの視聴が行えます。

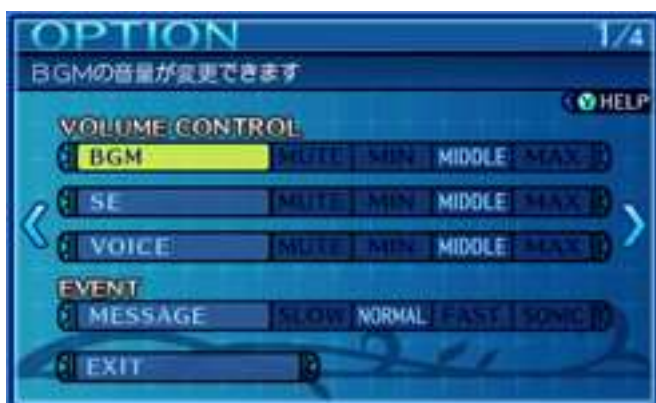
また、最初はロックされていますが、ゲームを進めてゆくことでBGMやボイスの視聴機能も解放されます。

≫ Option

ゲーム中の各種設定などを行うことができます。

オプション

オプション画面にはタイトル画面（P3）かキャンプメニュー画面(P8)、もしくはバトル画面(P18)から来ることが出来ます。



オプション画面は全部で4ページあり、**+**でページを切替、**+**で項目を選択し**A**で決定した項目の内容を変更操作出来ます。

◆ VOLUME CONTROL

≫ BGM

ゲーム中のBGMの音量を変更出来ます。

≫ SE

ゲーム中のSEの音量を変更出来ます。

≫ VOICE

ゲーム中のVOICEの音量を変更出来ます。

◆ EVENT

≫ MESSAGE

イベント中のメッセージ速度を変更出来ます。

◆ BATTLE SPEED

≫ MESSAGE

戦闘中のメッセージウエイトが変更できます。

≫ ANIMATION

戦闘中のアニメーション速度が変更できます。

≫ AUTO

オートバトル中の速度が変更できます。

≫ SKIP

戦闘中、Ⓐを押している間の速度を変更できます。

◆ DUNGEON

≫ CAMERA ←→

水平方向のカメラ操作を順方向と逆方向とで切り替えます。

≫ CAMERA ↑ ↓

垂直方向のカメラ操作を順方向と逆方向とで切り替えます。

≫ AUTO MAP

ONにすると移動した迷宮の床が自動的に塗られます。

FULLにすると壁の線も自動的に描かれるようになります。

≫ WALK SPEED

ダンジョン内の移動速度が変更できます。

◆ OTHER

» AUTO SAVE

ONだと宿屋での宿泊時に自動的にセーブするようになります。

» L-CHANGE

ONにすると□を押した時の動作がⒶと同じになります。

» DIFFICULTY

ゲームの難易度を切り替えます。切り替えは街の施設内でのみ可能です。

» BGM MODE

BGM音源をFM音源にするか新規音源にするか選択できます。

» DATA INITIALIZE

すべてのデータを消去します。消去する際は十分注意して下さい。
タイトル画面のOPTIONでしか項目は出現しません。

» GO TO TITLE

キャンプ、及びバトルから開いた時専用の項目です。タイトル画面に戻ります。

» EXIT

オプションを終了し元の場所に戻ります。

5 ゲームの中断



セーブは街の中にある「長鳴鶏の宿」(P12) または迷宮の「樹海磁軸」で行うことができます。また、迷宮内では、キャンプメニュー画面で **START** を押し、中断セーブを行うこともできます。

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部分の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

タッチスクリーンの操作

タッチペンでの操作には、次の2種類があります。

◆ タッチする



タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。

◆ スライドする



タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。

ダンジョンの操作

一步前進・後退	⊕/⊕
左右に90°回転	⊕/⊕
項目の決定/調べる	(A)
押している間のダンジョン移動速度変更	(B)
マップの拡大/全体	(X)
キャンプメニューを表示	(Y)
左にスライド移動	L
右にスライド移動	R

バトルの操作

カーソルの移動	+
項目の決定	(A)
項目のキャンセル	(B)
インフォメーション画面 呼び出し・切り替え	(Y)
オートバトルの切り替え	L
モンスター図鑑呼び出し	R
オプション画面に移動	START

施設／キャンプの操作

カーソルの移動	+ / +
カーソルの移動／ タブの切替	+ / +
項目の決定	(A)
項目のキャンセル	(B)
パーティ／ギルドキャラ 切り替え《シリカ商店》	(X)
各画面毎の補助機能	(Y)
メッセージスキップ	(Y)長押し
キャラクター切り替え 《キャラ表示中画面》	L / R

7 ゲームの流れ

ゲームは街とダンジョンを行き来することで進行します。

街で冒険の準備をし、ダンジョンで敵と戦いながらミッション達成や深層への到達を目指します。

街



街では冒険の準備をします。手に入れた素材を売却し、装備を整え、キャラクターの体を休めます。

冒険の主目的の1つであるミッションも街で受領することができます。

ダンジョン



敵が徘徊する冒険の舞台です。ダンジョンの地形は複雑なので、マップを描きながら先に進むことになります。

キャンプメニュー

ゲーム中に \odot でキャンプメニュー画面に切り替わります。メニューでは7種類のコマンドを使用することができます。



≫ ITEM

所持しているアイテムを「使う」「捨てる」ことができます。



使用する場合はアイテムリストの中から使用するアイテムを選択し、 \odot で決定してください。続けて、使用する対象を選択します。

》 SKILL

TPを消費してスキルを使用します。



スキルリストの中から使用するスキルを選択し、**A**で決定してください。
L/Rでキャラクターが切替えられます。

》 STATUS

各キャラクターのステータスを確認することができます。(ステータスの詳細はP9を参照して下さい)



Aでそのキャラクターの習得スキル一覧を確認できます。
L/Rでキャラクターが切替えられます。

》 EQUIP

所持しているアイテムを装備します。
装備を変更したい場所にカーソルを合わせ、アイテムリストから装備品を選択してください。
L/Rでキャラクターが切替えられます。

⑤ 能力パラメータです。

【 攻撃力 】

敵に与える物理ダメージに影響します。
STRが上昇するか、強い武器を装備することで上がります。

【 防御力 】

敵から受けるダメージに影響します。
VITが上がるか硬い防具を装備することで上がります。

【STR（腕力）】

物理攻撃力などに影響します。

【TEC（技術）】

属性スキルの攻撃力、防御力などに影響します。

【VIT（体力）】

防御力などに影響します。

【AGI（敏捷性）】

行動速度や命中回避などに影響します。

【LUC（幸運）】

状態異常や逃走など、様々な判定の成功率に影響します。

⑥ 次のレベルアップに必要な経験値です。

⑦ 現在装備しているアイテムです。

⑧ 現在のBOOST値です。

≫ PARTY

パーティの隊列を変更します。



キャラクターを選択したら、FRONT（前衛）、BACK（後衛）のスロットに配置してください。隊列が決まったら最後に「決定」を選択します。

» BOOK

受領中の依頼や、受領中及び報告済みのクエストやミッション、所持している貴重品やギルドカードの確認、図鑑や辞典の閲覧が行えます。



- ・クエスト...
現在受領中のクエストと、過去にクリアしたクエストを確認できます。
- ・ミッション...
現在受領中のミッションと、過去にクリアしたミッションを確認できます。
- ・依頼...
ギルドキーパーから頼まれた受領中の依頼を確認できます。
- ・貴重品...
所持している貴重品を確認できます。
- ・ギルドカード...
所持しているギルドカードの閲覧、破棄が行えます。ギルドカードはすれちがい通信（P19）などでほかのプレイヤーと交換することができます。
- ・モンスター図鑑...
ダンジョンで見つけたモンスターを閲覧することができます。
- ・アイテム辞典...
ダンジョンで見つけた発見物を閲覧することができます。

オプション&中断セーブ

キャンプメニューでⓎを押すとオプション画面に移ります（P4）。

ダンジョン内でキャンプメニューを開いている時に **START** を押すと中断セーブができます。中断セーブをしてゲームを終了すると、タイトル画面の《 Continue 》から再開できます。

ステータス

ステータス画面ではキャラクターの各種情報を確認することができます。



① 現在のレベルを表します。

② キャラクターの職業です。

③ HPを表します。

現在値/MAX値で表示されます。
HPが0になると戦闘不能になります。

④ TPを表します。

現在値/MAX値で表示されます。
TPはスキルを使用する際に消費します。

⑤ 能力パラメータです。

【 攻撃力 】

敵に与える物理ダメージに影響します。
STRが上昇するか、強い武器を装備することで上がります。

【 防御力 】

敵から受けるダメージに影響します。
VITが上がるか硬い防具を装備することで上がります。

【STR（腕力）】

物理攻撃力などに影響します。

【TEC（技術）】

属性スキルの攻撃力、防御力などに影響します。

【VIT（体力）】

防御力などに影響します。

【AGI（敏捷性）】

行動速度や命中回避などに影響します。

【LUC（幸運）】

状態異常や逃走など、様々な判定の成功率に影響します。

⑥ 次のレベルアップに必要な経験値です。

⑦ 現在装備しているアイテムです。

⑧ 現在のBOOST値です。

状態異常について

戦闘中、キャラクターは様々な状態異常にかかることがあります。

状態異常には自然回復するもの（戦闘中のターン経過及び戦闘終了で回復）と、自然回復しないものがあります。

自然回復しないものはスキル、アイテム、施設機能のいずれかで治療するまで治ることはありません。

各状態異常の効果は以下の通りです。

自然回復する状態異常



睡眠...

眠りに陥り、行動ができません。受けるダメージが大きくなります。攻撃を受けると目覚めます。



混乱...

混乱して勝手な行動を取るようになり、味方を攻撃することもあります。また回避不能になります。



麻痺...

体が麻痺し、一定の確率で行動不能になり、回避不能になります。



テラー...

恐怖により一定確率で行動不能になり、さらにTPにダメージを受けます。



毒...

毒に冒されている状態です。ターン終了時に毒によるダメージを受けます。



呪い...

呪われている状態です。
相手を攻撃すると自分もダメージを受けます。



盲目...

目が見えない状態です。
命中率が大幅に低下し、回避不能になります。

自然回復しない状態異常



戦闘不能...

HPが0になったり、即死効果の攻撃を受けると戦闘不能に陥ります。



石化...

石化して動けない状態です。行動ができず、受けるダメージが減少します。

封じについて

戦闘中、キャラクターは状態異常とは別に「頭」「腕」「脚」の3か所について「封じ」にかかることがあります。封じは全て自然回復します。



頭封じ...

口を封じられることで、一時的に TEC が下がり、口や頭に関わるスキルが使用できなくなります。



腕封じ...

腕を封じられることで、一時的に STR が下がり、腕を使うスキルが使用できなくなります。



脚封じ...

脚を封じられることで、一時的に AGI が下がり、逃走や脚に関わるスキルが使用できなくなります。

スタンについて



スタン...

軽い気絶状態です。一切行動が取れなくなりますがターン終了時に必ず回復します。

迷宮マップ画面の見方

マップには「拡大表示」と「全体表示」があり、⊗で切り替えることができます。



拡大表示画面

① マップに使用する各種アイコンです。

② マップ画面です。

全体マップ時に画面をタッチすると、タッチしたエリア付近が拡大されます。

③ エリアタグです。

縦（英字）、横（数字）のタグをタッチすると、その方向へマップをスライドさせることができます。なおマップのスライドは○でも行えます。

④ マップ表示追隨チェックです。

チェックが入っているとパーティ周辺のマップを表示し、移動をしても拡大マップがパーティに追隨します。チェックが無ければ拡大マップ外にパーティが移動してもマップは追隨しません。チェックボックスはタッチでオン／オフの切り替えができます。

⑤ フロアジャンプアイコンです。

特定の条件を満たした階段の上に自動配置されるアイコンです。このアイコンをタッチするとアイコンの階段の前にワープします。

⑥ メインのフロアジャンプアイコンです。

1フロアに1つだけの特別なフロアジャンプアイコンです。全体画面のフロアリストからフロアジャンプする際には、このフロアジャンプアイコンが自動的に対象になります。



全体表示画面

① フロアリストボタンです。

探索したことのある全フロアの階数が表示されます。任意の階をタッチすると、表示中のフロアマップがその階に切り替わり、リスト枠上下のボタンをタッチするとフロアリストの表示階が切り替わります。

また、フロアジャンプが解放されている階にいるなら、フロアリスト左の階段アイコンをタッチすることで、その階のフロアジャンプ階段前に移動できます。

② マップ切り替えボタンです。

表示しているフロアリストを「世界樹の迷宮／グラスヘイム」に切り替えることができます。(グラスヘイムはStoryモード専用ダンジョンです)

フロアジャンプについて

◆ フロアジャンプ解放条件

フロアジャンプは、そのフロアをしっかりと探索し地図もちゃんと書いた状態で階段にアクセスすると解放されます。

フロアジャンプが解放されると、アクセスした階段上にフロアジャンプアイコンが設置されます。

◆ フロアジャンプ利用方法

拡大画面でフロアジャンプアイコンを壁ペンか壁消しゴム（詳細はP11を参照して下さい）状態でタッチすると、その階段の前にワープすることができます。

また、フロアジャンプが解放されている階は全体画面のフロアリスト左に階段マークが表示されます。この階段マークをタッチした際はその階の「メインフロアジャンプ」の階段前にワープできます。

※フロアジャンプは今いるフロアでフロアジャンプが1つでも解放されていないと利用できません。



メインのフロアジャンプ



「メイン」のフロアジャンプは、全体画面のフロアリストからフロアジャンプを利用する際の対象となります。

そのフロアで最後に使用したフロアジャンプが「メイン」のフロアジャンプとなるので、拡大マップ画面から「メイン」にしたいフロアジャンプを利用することで、そのフロアジャンプを「メイン」に切り替えることができます。

11 マップの作り方

マップを作る際は、下画面の右端にあるさまざまなツールやアイコンを使用します。基本的な使い方を説明しましょう。

マップの描き方

マップは地図画面が「拡大表示」の時に記入することができます。

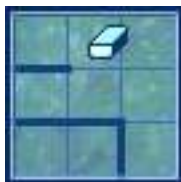


壁を描く



線（壁）を引くことができます。壁ペンをタッチして選択し、マスの周囲の線をなぞっていきます。道の輪郭を作るといいでしょう。

線を消す



描いた壁を消すことができます。壁消しゴムのアイコンをタッチし、続けて消したい場所をタッチしていきます。

床を塗る



道を描くときなどに使用します。床ペンをタッチして選択し、塗りたいマスをクリック、またはスライドさせていきます。

色の変更



また、床ペンは塗り色を変更することもできます。

床を消す



描いた床を消すことができます。床消しゴムのアイコンをクリックし、続けて消したい場所をクリックしていきます。

アイコンを置く (各種アイコン)



各種アイコンをマップ上に置くことができます。アイコンをクリックして選択し、置きたいマスにスライドして放してください。

アイコンを消す



マップに置いたアイコンを消します。壁ペンの状態で消したいアイコンをつかみ、そのままゴミ箱へスライドさせて入れます。

メモを書く



アイコンをクリックしたままスライドさせ、マップ上に置くと文字入力できます。他のアイコンにも重ねられます。

◆ オートパイロット機能

ルートアイコンをマップ上に配置してルートを作り、オートパイロットがONの時にルートアイコンの上にパーティが乗ると、そのルート上を自動的に移動します。

ルートアイコン



自動移動させるルートを作成します。

ルートアイコンをまとめて置く



ルートアイコンをまとめて置くことができます。ルートペンをタッチして選択し、マス上をスライドさせると、スライドさせた方向を向いたルートアイコンが置かれてゆきます。

ルートアイコンをまとめて消す



ルートアイコンを消すことができます。ルート消しゴムのアイコンをタッチし、続けて消したい場所をタッチしていきます。

開始ボタン

 タッチでオートパイロットのON/OFFを切り替えます。

◆ その他のアイコンについて

上記のツール以外にも、マップ上に配置する多彩なアイコンが用意されています。自分が覚えやすいように、アイコンを利用してマップを作成していきましょう。

冒険の拠点となる街にはさまざまな施設があります。各施設特有の行動が行えるほか、施設の人々と会話をすることもできます。

長鳴鶏の宿



樹海に挑む冒険者に欠かせない宿屋です。

HP/TPや状態の回復及びセーブを行うことができます。

代表コマンド

- ・ **宿泊する：**
宿泊してHPとTPを全回復します。「一泊する」は朝の7時まで、「夜まで休憩する」は夜の7時まで時間が進みます。またオプションの設定によっては、宿泊と同時にセーブを行うこともできます。
- ・ **治療する：**
戦闘不能及び石化しているキャラクターの治療が行えます。
- ・ **セーブする：**
冒険の記録をセーブします。セーブできるデータは1つのみで、セーブを行うと以前のデータに上書きします。



アイテムの売買を行うことができるお店です。
迷宮で手に入れた素材アイテムを売ると、商品の種類が増えていきます。

代表コマンド

- ・ **商品を買う：**
武器、防具、アクセサリ、アイテムを購入できます。
- ・ **持ち物を売る：**
所持品を売却することができます。Ⓐで1つずつ、Ⓨでアイテムを複数選択し、一括で売却することもできます。
- ・ **装備を変える：**
装備を変更します。Ⓛ、Ⓡでパーティキャラクター、ⓧでパーティにいないギルド内のキャラクター情報に切り替えます。



アイテムの販売について



商店で販売開始されるアイテムの大半は、販売開始されるアイテムの元となる「素材」アイテムを一定数商店に売却することで販売されるようになります。

商店の品ぞろえを良くする為にも、不要な「素材」アイテムは積極的に売却してゆきましょう。



ギルドカード編集やアイテム保管、グリモア管理、探索準備等様々なことを行える、探索の活動拠点になる施設です。

代表コマンド

- ・ **ギルドキーパー**：
ギルドキーパーからの依頼の報告や、探索準備等が行えます。
(詳細はP13を参照して下さい)
- ・ **グリモアを設定する**：
グリモアの装備変更、削除、合成等が行えます。
(詳細はP14を参照して下さい)
- ・ **アイテムを管理する**：
荷物を預けたり受け取ったりすることができます。預けたい、または受け取りたいアイテムを選択してⒶで決定してください。複数のアイテムを選択する場合は、Ⓨでアイテムを続けて選択してください。
- ・ **各種データ設定**：
すれちがい通信の設定、ギルドカードの管理、QRコード読み込み、追加データ出力が行えます。



この街のさまざまな人からの依頼を見て、引き受けることができます。

引き受けたクエストをクリアして報告を行うと報酬を受け取れます。

代表コマンド

- ・ **クエストを受ける：**
リストに表示されているクエストを引き受けます。同時に引き受けられるクエストは5つまでです。
- ・ **クエストを報告する：**
達成したクエストを報告すると報酬が手に入ります。未達成のクエストを選択、決定すると依頼を破棄することができます。破棄したクエストは再度受けることで、クエストを最初からやり直すことができます。
- ・ **情報収集する：**
酒場にいる客からさまざまな冒険のヒントを集めます。

冒険者ギルド



冒険者たちが集うギルドです。冒険者を登録・管理したり、パーティメンバーの入れ替えを行うことができる施設です。

代表コマンド

- ・ **冒険者の登録**：
ギルドに新しい冒険者を登録します。
Storyモードでは選択できません。
- ・ **冒険者の管理**：
ギルドのメンバーを抹消・休養・転職・引退させることができます。Storyモードでは休養と転職しかできません。
各機能の詳細についてはP15を参照して下さい。
- ・ **編成と並べ替え**：
パーティの編成と、登録順番を入れ替えることができます。
Storyモードでは選択できません。
パーティの編成方法についてはP15を参照してください。

執政院ラーダ



物語のキーとなるミッションを受けすることができます。

代表コマンド

- ・ **ミッションの受領：**
発動したミッションを受けすることができます。
- ・ **ミッションの報告：**
クリアしたミッションを報告します。

樹海入り口



迷宮への入り口です。
ここから世界樹の迷宮や
グラスハイムへ旅立つことが
出来ます。

代表コマンド

- ・ **世界樹の迷宮に入る：**
世界樹の迷宮の選択した階層からダンジョンの探索を開始します。
- ・ **グラスハイムに入る：**
Storyモード限定の項目です。行ったことのあるグラスハイムの任意のフロアから探索を開始します。

ギルドキーパーについて

ギルドキーパーは、ゲームをある程度進めると利用可能となる施設「ギルドハウス」の管理人です。



贈り物イベント

ダンジョンから街に帰還した後にギルドハウスを訪れると、たまにギルドキーパーから「贈り物」としてアイテムを貰えます。どのようなアイテムが貰えるかはギルドキーパーによります。

依頼イベント

贈り物イベント同様に、ダンジョンから街に帰還した後にギルドハウスを訪れると、たまにギルドキーパーから「依頼」をされることがあります。達成するとクエストやミッション同様、経験値と報酬を得ることができます。受けた依頼の達成報告は「依頼の確認と報告」で行えます。



キーパーとの交流



ギルドキーパーから受けた「依頼」を達成したり「贈り物」を貰うと、そのギルドキーパーとの仲が深まります。仲が深まると「贈り物」や「依頼」の頻度が上昇したり「探索準備」で選択可能な項目が増えたりします。

冒険から帰ったら忘れずギルドハウスへ立ち寄り、ギルドキーパーとの交流を深めましょう。

キーパーのコマンド

ギルドキーパーに関する各種コマンドは、街の施設「ギルドハウス」(P12)の「ギルドキーパー」から行うことができます。

探索準備



ダンジョン探索を支援する効果をギルドキーパーから得ることが出来ます。

効果は基本的にダンジョンから街に戻るまでの間続き、発動中の効果はキャンプ画面右上の表示で確認できます。

※効果発動中に新たに支援を受けることはできません。



GOOD／BAD効果



探索準備には個別にコンディションがあり、調子が良い時には「GOOD」、調子が悪い時には「BAD」が探索準備名の右に表示されます。

「GOOD／BAD」の探索準備を選ぶと普段の効果に加え、良い／悪い追加効果がさらに1つ必ず発動します。

依頼の確認と報告

ギルドキーパーより頼まれた「依頼」の確認、破棄、達成報告が行えます。なお、受領中の依頼についてはキャンプメニューのBOOK(P8)からも確認が行えます。

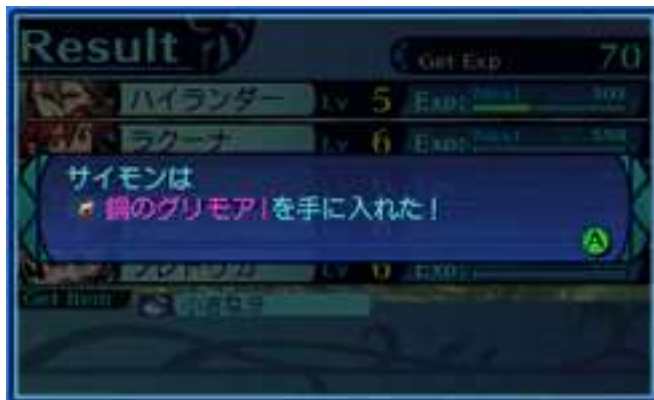
担当の変更

施設トップに登場するギルドキーパーを変更します。担当となっているギルドキーパーは施設トップで表示される他、「贈り物」や「依頼」をしてくる頻度が上がるため、仲良くなり易くなります。

グリモアについて

グリモアは、装備することで他の職業のスキルや武具、さらには敵のスキルまでが使えるようになる特殊なアイテムです。

グリモアの入手と鑑定



GRIMOIRE CHANCEの発生

戦闘中のコマンド入力時、コマンド入力対象がグリモアを装備していれば、稀にキャラクターパネルが光りGRIMOIRE CHANCEが発生することがあります。

リザルトでグリモアを入手

GRIMOIRE CHANCE発生キャラクターがそのターン終了時まで無事だと一定確率でグリモアを生成し、リザルトでアイテムとして入手します。

なお、この時点ではグリモアの中身は未鑑定状態で、どんなスキルが入っているかは分かりません。

グリモアの鑑定

グリモアを持ってギルドハウスに入ると、自動的に持っていたグリモアは鑑定されギルドハウスに保管されます。

保管されたグリモアは「グリモア管理」メニューから詳細を確認出来るようになります。



グリモアに入るスキル



グリモアに入っているスキルは、生み出したキャラクターのスキル、キャラクターが装備していたグリモアのスキル、GRIMOIRE CHANCE発生時に敵が使っていたスキルの中から選ばれます。



グリモアの生成者



グリモアを生み出した職業が武具限定スキルを持っていた場合、そのグリモアを装備したキャラクターもその武具が装備可能になります。

例えばソードマンのグリモアを装備すると、グリモアのスキルの内容に関わらず剣と斧が装備可能になります。

グリモアの管理

グリモアに関する各種コマンドは、街の施設「ギルドハウス」(P12)の「グリモアを設定する」から行うことができます。



① 所持グリモアのリスト

グリモア名右のアイコンはグリモア生成者の職業を現しており、さらにその右の数値はグリモア内のスキルLv合計値の表示となります。

タブを切り替えればグリモアのソート方式が変更されます。

グリモア選択中に \odot を押せばカーソルがグリモア格納スキル側に移動し、下画面にてスキルの詳細を確認できます。

② 選択中グリモアの説明文

選択中グリモアの説明文と、このグリモアを装備すると得られる装備ボーナス、さらに現在の装備者がいるのならその情報も表示されます。

③ 格納スキル一覧

選択中グリモアに入っているスキルとそのレベルがここに一覧表示されます。

④ グリモア装備：キャラと所持数表示

グリモア合成：スロット数表示

グリモア装備画面では、装備対象キャラと、ギルドハウスで管理しているグリモアの所持数／総数が表示されます。

グリモア合成画面では、ベースにするグリモアへの格納スキル数／総スキル数が表示されます。

グリモア装備

グリモア装備画面では、各キャラクターの装備するグリモアを変更できます。装備できるグリモアは1つだけです。下画面で現在装備中のグリモアと選択中のグリモアを比較することができます。

また、**[L][R]**ボタンで装備させるキャラクターを切り替えることができます。



グリモアの廃棄



不要なグリモアを廃棄したい時は、グリモア装備画面で**(X)**を押すことで現在選択中のグリモアを破棄できます。

グリモア合成

グリモア合成では、「ベース」「合成」「触媒」の3つのグリモアを順に選び、以下のようなルールで新たな1つのグリモアを生み出します。

》 ベースとなるグリモア

合成で生み出されるグリモアのスキル格納数はこのグリモアのものを引き継ぎます。

》 合成されるグリモア

このグリモアとベースのグリモアに入っているスキル全ての中から、スキルLvはそのまま好きなスキルを格納枠数だけ選び、合成後のグリモアに入れることができます。

》 触媒となるグリモア

合成で生み出されるグリモアの生成者は触媒となるグリモアの生成者と同じになります。

15 パーティの編成

冒険者の登録や管理、編成は街の中にある「冒険者ギルド」(P12)で行うことができます。

Classicモードにて新規ゲームを始めた場合は最初にここで冒険者の登録をし、パーティを編成することになります。



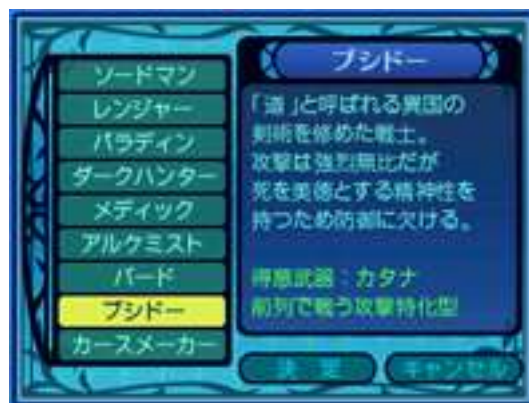
Storyモードでの制限



Storyモードではパーティメンバーは固定され、各キャラクターの名前を変更したり登録を抹消することも出来ません。その為、Storyモード中、ギルドで出来るコマンドは「冒険者の管理」内の項目「転職」「休養」及び「会話する」「外に出る」のみとなります。

冒険者の登録

キャラクターを作成することができます。



職業、外見選択の後に、名前入力を行うことで作成することができます。

登録したキャラクターは「パーティ編成」からパーティに加えることができます。登録できる冒険者の数は25人までです。

※職業はP16を参照してください。

◆ 名前入力



文字入力を行う場合は、タッチスクリーンにソフトウェアキーボードが表示されます。ひらがな／カタカナ／英数字／記号を切り替え、キーボードの文字をタッチしてください。

BS（バックスペース）で文字を消すことができます。英数字の場合はCAPS、SHIFTで大文字入力ができます。

ひらがな入力中は、キーボード上に表示された予測変換リストをタッチすればその単語を入力したことになります。また変換ボタンで文字の漢字変換も行えます。

- ・ **引退：**
ギルド内のキャラクターを抹消します。引退キャラクターに代わり、ボーナス値を加算した新人が登録されます。引退はレベルが30に達していないと行えません。
- ・ **転職：**
ギルド内のキャラクターを別の職業に転職させます。転職は引退同様にレベルが30に達していないと行えません。転職したキャラクターは引退時の新人同様のLvとボーナス値を得た状態で新たな職業となります。なお、外見と能力値の傾向は転職前の職業のままです。
- ・ **休養：**
ギルド内のキャラクターを休養させ、レベルが2下がることと引き換えに、スキルポイントを振り直すことができます。
- ・ **抹消：**
ギルド内にいるキャラクターを抹消します。抹消したキャラクターは元に戻せないなので注意してください。
- ・ **名前変更：**
キャラクターの名前をつけ直すことができます。

編成と並べ替え

- ・ **編成する：**
登録してあるキャラクターから最大5人のパーティを編成します。パーティを編成する際は、登録してあるキャラクターをリストから選択し、FRONT（前衛）とBACK（後衛）の各ポジションへ配置していきます。配置がすべて完了して「決定」を選択するとパーティが編成されます。
- ・ **並べ替える：**
ギルドに登録してあるキャラクターのリスト並び順を変更することができます。
- ・ **パーティ登録：**
お気に入りのパーティ編成を3つまで登録することができます。
- ・ **登録呼び出し：**
現在のパーティメンバーをパーティ登録で登録しておいたお気に入りのパーティ編成と入れ替えることができます。

本作には能力の異なる様々な職業が登場します。それぞれの特徴を把握してパーティを編成しましょう。

職業の種類と特徴

職業はClassicモードの冒険者登録で選択出来る9職業と、Storyモードの特定キャラ限定となる2職業の計11職業が存在します。

また、Storyモードではパーティメンバーが決まっている為、パーティ入れ替えができませんが、「転職」が出来るようになればメンバーを好きな職業に変えることで自由な職業編成が可能となります。

なお、キャラ作成時の外見によって能力が異なることはありません。



ソードマン



剣や斧を用いて戦う
近接戦闘の達人。
豊富に使える武器防具で
常にバランスよく
戦闘を行う事が出来る。



レンジャー



樹海で生き残るための
技術を豊富に持つ狩人。
一撃必殺の弓術に加え
常人を上回るスピードで
パーティの危機を救う。



パラディン



自らの体を呈して
仲間の盾となる聖騎士。
樹海での戦いに打ち勝つ
にはパラディンの守りは
欠かす事ができない。

👤 ダークハンター 👤

長鞭を用い敵を弱らせる
事を得意とする狩人。
その特異なスキルを使い
こなす事ができるなら
戦術が広がるだろう。



👤 メディック 👤

医術でパーティの
治療回復を担う衛生士。
戦闘能力は持たないが
傷ついた仲間の為に
一人は入れておきたい。

👤 アルケミスト 👤

世界の法則を研究し
万物を操る異端の学士。
火・氷・雷という元素を
操り超常的な力を
発生させる属性攻撃職。





バード



歌や踊りでパーティを鼓舞する吟遊詩人。戦闘技術を全く持たない代わりに仲間を強化する支援のエキスパート。



ブシドー



「道」と呼ばれる異国の剣術を修めた戦士。攻撃は強烈無比だが死を美德とする精神性を持つため防御に欠ける。



カースメーカー



呪いの言葉で敵の意思や生死を操る禁断の術師。習得自体に呪われた才能を必要とするため姿を見る事自体が少ない。

ダンジョンの中は迷路のように入り組んでいる上に、さまざまな仕掛けがあります。自分だけのマップを作って冒険に役立てましょう。

ダンジョンへの入り方

ダンジョンには街の「樹海入り口」から出発することができます。

- ・世界樹の迷宮に入る：
世界樹の迷宮の入り口もしくは、発見したことのある樹海磁軸から探索を開始します。
- ・グラスヘイムに入る：
Storyモード限定の項目です。行ったことのあるグラスヘイムの任意のフロアから探索を開始します。

ダンジョン探索の基本

◆ 上画面で移動&戦闘



ダンジョンでは上画面を見ながら十字ボタンで移動を行います。移動中に敵と遭遇したり、フィールドを徘徊しているF.O.Eと接触すると戦闘画面へと切り替わります。

◆ 下画面でマップを作成



下画面では、上画面で得た情報を描き込んでいきます。マップは拡大／全体、階層の切り替えなどができます。マップを完成させればフロアジャンプ（P10）も解禁され、冒険も進めやすくなるでしょう。

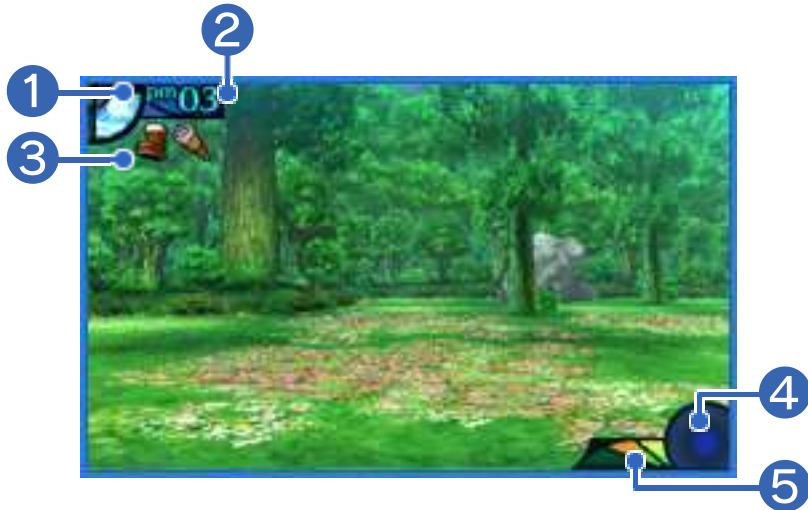


戦闘中でもマップ作成



敵と遭遇して上画面がバトル画面に切り替わっても、下画面はマップが表示されたままになります。戦闘中にマップを描くこともできます。また、下画面にはモンスター図鑑を表示することもできます。

フィールド画面の見方



① 昼夜を表します。

② ゲーム中の時間を表します。

AM / PM で表され、移動すると1時間単位で時間が経過していきます。

③ フィールドスキルアイコンです。

現在効果発動中のフィールドスキルがあると、効果に対応したアイコンが表示されます。

④ エネミーアピランスです。

敵の出現状態が青～赤で表されます。青＝敵が存在しない 赤＝敵に遭遇しやすい状況

⑤ F.O.Eゲージです。

近くにF.O.Eがいる则表示されます。

ここでは敵と戦うときの戦闘方法について説明していきます。各種コマンドを使いこなして敵を撃破していきましょう。

敵との遭遇について

迷宮で敵に遭遇するとバトル画面へと切り替わります。通常の敵は目には見えませんが、中には目に見える形でフィールドを移動している“F.O.E”と呼ばれるものもいます。

“F.O.E”はプレイヤーが動くと相手も動き、接触するとバトルへと突入します。

“F.O.E”は普通の敵より強力なものばかりですので、うかつに接触しないよう避けて進みましょう。

バトルの基本

バトルは全てのキャラクターが行動するのを1ターンとしたターン制で行われます。7つのバトルコマンドを駆使して戦いましょう。

◆ 前衛と後衛

プレイヤーパーティは、あらかじめ決めてある前衛／後衛の隊列でバトルを行います。

また敵の陣営にもこちら同様に前衛／後衛があり、どちらの陣営からであっても後衛から前衛、前衛から後衛への攻撃はダメージが減少します。さらに後衛から後衛へは攻撃そのものが届きません。

但し、弓のような遠距離能力を持つ武器攻撃及び遠距離攻撃スキルは隊列の影響を受けず、どこにでも攻撃が届きダメージの減少もありません。

バトル画面の見方

バトル画面では、**Y**を押すとインフォメーション画面、**L**を押すとオートバトルになります。また、**R**を押すことで下画面にモンスター図鑑を開くことができます。



① 昼夜を表します。

② ゲーム中の時間を表します。

③ メッセージウィンドウです。

④ 経過したターンを表します。

⑤ バトルコマンドです。

各コマンドは下記を参照してください。

⑥ ブーストゲージです。

ブーストゲージは戦闘中に行動する毎に溜まってゆき、最大値まで溜まるとBOOSTコマンドが使用可能となります。

⑦ 現在のHPとTPを表します。

数値とバーで表示されます。



インフォメーション画面

⑧ 強化/弱体の内容です。

補助スキルなどによってアップしている能力や、敵の弱体スキルによってダウンしている能力が表示されます。



稀少個体



ごく稀に、モンスターの群れの中に光り輝くものがあります。

これは稀少個体といい、倒すと大量の経験値を得られます。ただし、稀少個体は時間経過と共に次第に強化される他、逃げやすい傾向があります。例外として、F.O.Eの場合は逃走しません。



GRIMOIRE CHANCE



バトルコマンド入力時にGRIMOIRE CHANCEと表示された時はグリモア入手のチャンスになります。

※グリモアについて詳しくはP14で解説しています

バトルコマンド

バトル中は以下の7つのコマンドを使って戦うこととなります。状況に応じてうまく使い分けていきましょう。

» ATTACK

装備している武器を使った通常攻撃です。ATTACK を選択後、攻撃する敵にカーソルを合わせてⒶで決定してください。

» SKILL

習得しているスキルを使用します。スキルリストの中から使用するスキルを選び、カーソルを対象に合わせてⒶで決定します。スキルの中には、特定の種類の武器や防具を装備していないと使えない物もあります。またスキルは、以下のルールで色分けされて表示されます。

- ・自身の職業のスキル...緑
- ・グリモアのスキル...青

» DEFENCE

防御を行い、そのターンのみ受けるダメージを軽減させることができます。また防御中は状態異常や封じにかかり難くなります。

» ITEM

所持しているアイテムを使用します。アイテムリストの中から使用するアイテムを選択し、Ⓐで決定してください。続けて、使用する対象を選択します。

≫ MOVE

味方全体の隊列をその場で変更することができます。（ターンを消費しません）

≫ BOOST

ブーストゲージを消費してそのターンの間だけブースト状態となり、続けて選んだコマンドの効果が上昇します。

≫ ESCAPE

バトルから逃走します。パーティの中の1人でも逃走に成功すれば、パーティ全体が逃走することができます。



ブースト状態



ブースト状態になっている間は、ITEMとMOVE以外のコマンド効果が大きく上昇します。

SKILL...使用スキルの効果上昇

ATTACK...与ダメージ上昇

DEFENCE...防御効果上昇

ESCAPE...逃走成功率上昇

バトルの終了

敵を全滅させるとリザルトが出現します。なお、戦闘から逃走した場合はリザルトを経ずダンジョンに戻り、パーティの全員が戦闘不能か石化状態になるとゲームオーバーとなります。

但し難易度がStandardであれば1度の探索につき1度だけ、Picnicであれば何度でも戦闘直前の状況からリトライすることができます。



リザルト画面では、入手した経験値やアイテム、グリモアなどの情報が表示されます。お金は手に入りません。

◆ レベルアップ



経験値が一定まで貯まるとキャラクターがレベルアップします。レベルアップをすると各種パラメータがアップし、スキルポイントが得られます。

19 ギルドカードについて

ギルドカードとは、そのギルドの冒険の足跡を書き込んだ名刺のような物です。すれちがい通信やQRコードを通しギルドカードの交換を行うことができます。ギルドカードの編集と交換は街の「ギルドハウス」で行いますが、ゲーム本編をある程度進めるまで「ギルドハウス」は利用ができません。

ギルドカードリスト

自分のギルドカードと、受け取ったギルドカードを確認することができます。

- *キャンプ画面でもギルドカードを見ることができますが、編集や受け取りはギルドハウスでのみ行うことが可能です。
- *自分のギルドカードを編集すると、セーブしなければいけません。セーブをキャンセルすると、編集された内容は無効になります。

自分のギルドカード

ギルド情報



① ギルド名です。

② 選択中のキャラ名とレベルです。

③ 現在のパーティメンバーです。

④ 獲得した勲章が表示されます。

ゲーム中何らかの条件を満たすことで勲章を獲得することができます。

⑤ ギルドカードに添えたメッセージです。

⑥ 選択中のキャラが
装備しているグリモアです。

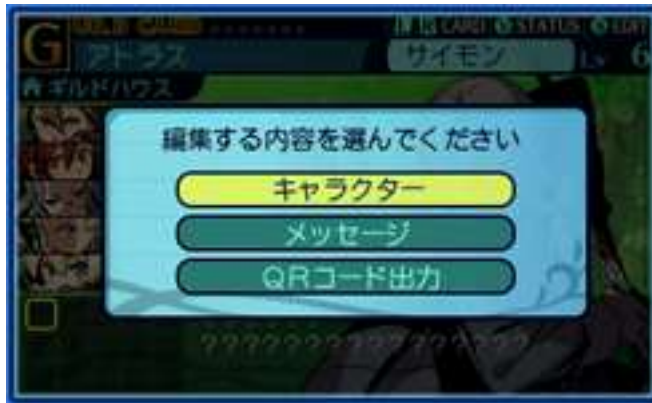
⑦ ギルドのプレイ実績です。

7つの項目について、プレイした結果が表示されます。

- ・ **MAX LEVEL :**
育てたキャラクターの最大レベル
- ・ **ENEMY DISCOVERY :**
モンスター図鑑の登録率
- ・ **ITEM DISCOVERY :**
アイテム辞典の登録率
- ・ **ADVENTURE DAYS :**
冒険した総日数
- ・ **ENEMY HUNT :**
敵を撃破した体数
- ・ **WALK :**
ダンジョンを歩いた歩数
- ・ **TOTAL en :**
今までに入手した金銭の合計
- ・ **GRIMOIRE CHANCE :**
今までに発生したGRIMOIRE CHANCEの回数
- ・ **GRIMOIRE :**
今までに入手したグリモアの合計
- ・ **GRIMOIRE COMPOSITION :**
今までにグリモアを合成した回数
- ・ **ASSISTANCE :**
今までに探索準備を行った回数

ギルドカードの編集

ギルド情報画面でⒶかⓧを押すと、ギルドカードの編集項目が表示されます。



- ・ **キャラクター：**
カードにセットする冒険者 1 名を選択、変更することができます。
- ・ **メッセージ：**
キーボードでギルドカードに添えるメッセージを編集することができます。
- ・ **QRコード出力：**
ギルドカードのQRコードを作成することができます。また、SDカードにQRコードとギルドカードの画像を保存することもできます。
* 保存される画像は 1 枚だけです。過去のファイルは上書きされますのでご注意ください。

他プレイヤーのギルドカード

ギルド情報画面でⒶかⓧを押すと、セットされたキャラクターが生成したグリモアを入手できます。

※1枚のギルドカードにつき、受け取れるグリモアは1個だけです。



通信機能のご利用に関するご注意

このソフトは、すれちがい通信を行ったり、ギルドカードのQRコードを作ると、たくさんの人がそのギルドカードを目にすることになります。

他の人が目にするかもしれないギルドカードの情報には以下のようなものがあります。

- ・ギルド名
- ・ギルドハウス名
- ・キャラクター名
- ・メッセージ

ご利用に関して、以下の点にご注意してください。

- 通信機能を利用すると、ギルドカードに書く様々な情報が多くの人の目に触れる可能性があります。
他人の権利を侵害したり、個人を特定できるような重要な情報や他の人が不快な気持ちになるような言葉は使用しないでください。
- 他の人に受け取られたギルドカードは、こちらから削除することはできませんので、ご注意ください。

◆ギルドカード交換（すれちがい通信）

本ソフトのすれちがい通信を設定した本体同士が近づくと、自動的にギルドカードが送られたり受け取ったりできます。

※相手側の本体も、すれちがい通信の設定をしている必要があります。

● 「すれちがい通信」を設定する

「ギルドハウス」の「各種データ設定」にある「すれちがい通信の設定」を選び、ニンテンドー3DS本体に『新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女』のすれちがい通信を登録してください。

ただし、この状態ではギルドカードの色々な設定が完了していません。よりすれちがい通信を楽しむなら、ぜひ「ギルドカードの管理」から各種設定を行ってください。

● 「すれちがい通信」をやめる

すれちがい通信をやめるには、本体設定の「データ管理」の「すれちがい通信管理」から、『新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女』のアイコンを選んで、「すれちがい通信をやめる」をタッチしてください。

本体の「保護者による使用制限」を設定すると、他のユーザーとのすれちがい通信を制限することができます。

*「保護者による使用制限」の設定方法は、ニンテンドー3DS本体の取り扱い説明書をご覧ください。



QRコードの読み込み



他のプレイヤーが作ったQRコードを読み込むことでも、ギルドカードを受け取ることができます。

詳しくはP20をご覧ください。

20 QRコードの読み込み

QRコードを撮影することで、以下のようなコンテンツを受け取ることができます。

◆ ギルドカード

他のプレイヤーのギルドカードを受け取ることができます。受け取り保管することができる枚数の上限は、自分のギルドカードも含め40枚までとなります。ギルドカードリストに空きがない場合は受け取ることができません。



QRコードの撮影について



QRコード撮影のためのカメラは、街の施設「ギルドハウス」のコマンド「各種データ」→「QRコードの読み込み」を選択することで起動します。