

# Newニンテンドー3DS専用 ゼノブレイド

1 ご使用になる前に

## 準備する

2 amiiboとは

3 保護者の方へ

## はじめに

4 プロローグ

5 キャラクター

6 ゲームの始めかた

7 セーブデータの管理

## 遊びかた

8 操作方法

9 フィールドの歩きかた

10 ターゲットの選びかた

11 メニュー

## バトル

12 バトルの基本

13 仲間との連携

14 アーツアイコンの種類

15 バフ（支援）効果

16 デバフ（異常）効果

17 こんなときどうすれば？ Q&A

## すれちがい通信とamiibo


18 Collection

## 困ったときは

19 お問い合わせ先

ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。本ソフトはNewニンテンドー3DS/Newニンテンドー3DS LLでのみ遊べます。

### 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。ここには、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。

## 重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

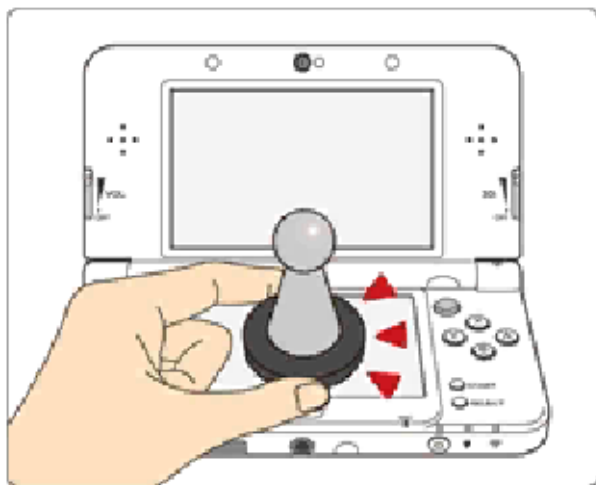
本品は日本仕様の本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

©2010-2015 Nintendo /  
MONOLITHSOFT

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DynaFontを使用しています。DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。

KTR-P-CAFJ-00




このソフトは **amiibo** アミーボ に対応しています。amiibo™ [アミーボ] は、Newニンテンドー3DS/Newニンテンドー3DS LLの下画面にタッチして使用します。

amiiboは、さわってながめて楽しめるだけでなく、NFC（近距離無線通信）を利用し、amiibo対応ソフトと連動して遊べる商品です。

くわしくは、任天堂ホームページ(<http://www.nintendo.co.jp/amiibo/>) をご覧ください。

※amiiboは複数の対応ソフトで読み込めます。

※amiiboのデータが壊れていて復旧できない場合は、HOMEメニューの  の「amiibo設定」で初期化してください。

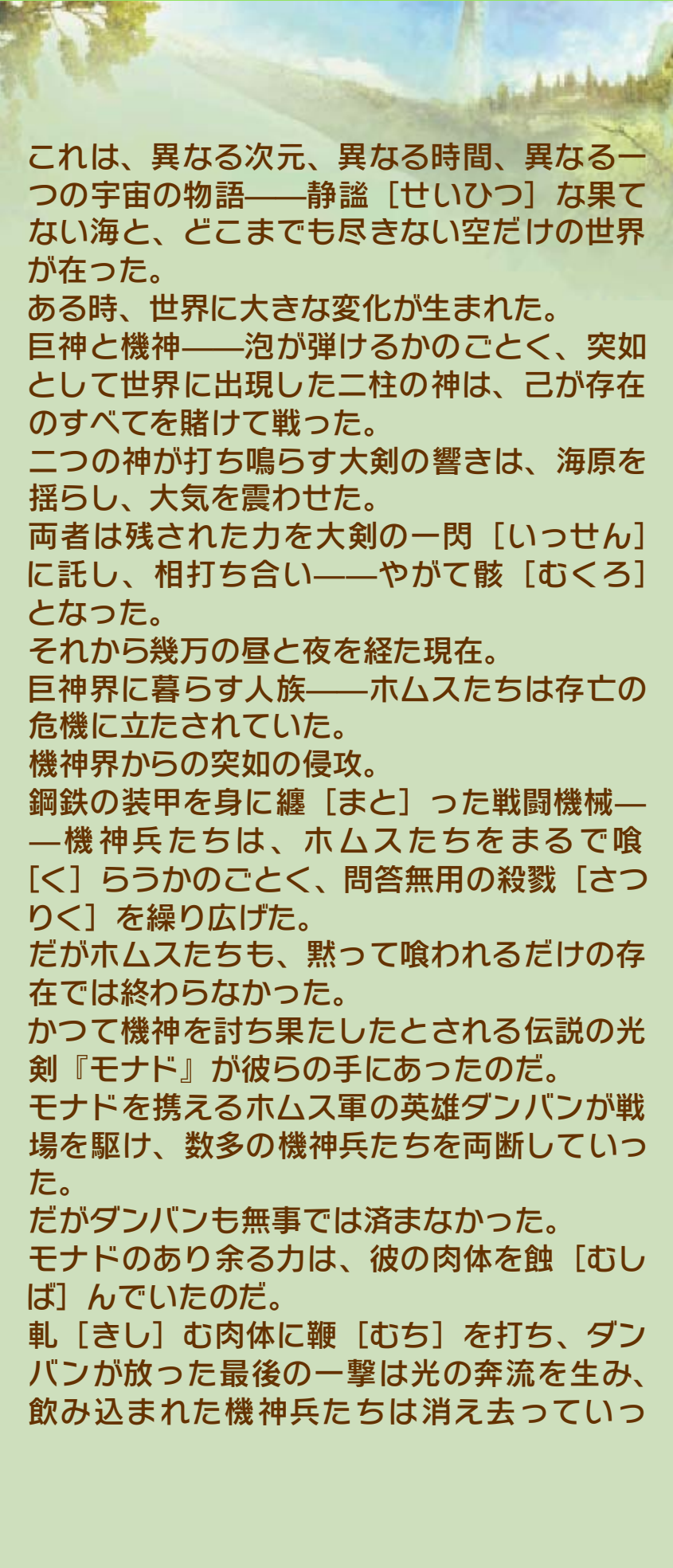
### amiiboに関するご注意

- amiiboは下画面に軽くタッチするだけで反応します。強い力でこすったり、押ししたりしないでください。

お子様の使用を制限したい場合は、「保護者による使用制限」で項目を選んでください。このソフトでは、以下の内容を制限できます。

※「保護者による使用制限」の設定方法は、本体の取扱説明書をお読みください。

- 他のユーザーとのすれちがい通信  
すれちがい通信でトークン（→18）を増やす機能を制限できます。



これは、異なる次元、異なる時間、異なる一つの宇宙の物語——静謐 [せいひつ] な果てない海と、どこまでも尽きない空だけの世界が在った。

ある時、世界に大きな変化が生まれた。

巨神と機神——泡が弾けるかのごとく、突如として世界に出現した二柱の神は、己が存在のすべてを賭けて戦った。

二つの神が打ち鳴らす大剣の響きは、海原を揺らし、大気を震わせた。

両者は残された力を大剣の一閃 [いつせん] に託し、相打ち合い——やがて骸 [むくろ] となった。

それから幾万の昼と夜を経た現在。

巨神界に暮らす人族——ホムスたちは存亡の危機に立たされていた。

機神界からの突如の侵攻。

鋼鉄の装甲を身に纏 [まと] った戦闘機械——機神兵たちは、ホムスたちをまるで喰 [く] らうかのごとく、問答無用の殺戮 [さつりく] を繰り広げた。

だがホムスたちも、黙って喰われるだけの存在では終わらなかつた。

かつて機神を討ち果たしたとされる伝説の光剣『モナド』が彼らの手にあつたのだ。

モナドを携えるホムス軍の英雄ダンバンが戦場を駆け、数多の機神兵たちを両断していった。

だがダンバンも無事では済まなかつた。

モナドのあり余る力は、彼の肉体を蝕 [むしば] んでいたのだ。

軋 [きし] む肉体に鞭 [むち] を打ち、ダンバンが放った最後の一撃は光の奔流を生み、飲み込まれた機神兵たちは消え去っていつ

た。

ホムスの存亡を賭けた激戦から一年余——ここに新たな創世神話が紐解 [ひもと] かれる。







### シュルク

端正な顔立ちで一見すると学者肌風の少年。ラインとともに故郷を襲撃した機神兵を倒す旅に出る。18歳。身長171cm。

### ライン

コロニー9防衛隊の隊員で、シュルクの幼なじみ。楽観的な反面、情感溢れる熱血漢で努力型。18歳。身長190cm。



### フィオルン

面倒見が良く活動的な少女。シュルクとは幼なじみで、淡い好意を抱いている。ダンバンとは実の兄妹。18歳。身長160cm。



### ダンバン

モナドを振るい数多の機神兵を倒してきたホームスの英雄。一年前の決戦で負傷し、療養中。30歳。身長180cm。



### カルナ

コロニー6防衛隊の隊員で衛生兵。芯が強く常に気丈に振る舞う女性。射撃を得意とする。21歳。身長168cm。



### メリア

巨神界頭部に一大文明を築くハイエンター族の少女。エーテルによる攻撃を得意とする。??歳。身長156cm。



### リキ

巨神界背部の原生林に暮らすノポン族の勇者？言動も行動も非常に子供っぽいが実は...。??歳。身長60cm。


⊕で項目を選んで①を押してください。

 **New Game**


ゲームを最初から始めます。


 **Continue**

セーブした続きからゲームを始めます。

 **Game Setting**

New Gameから始める際の設定を変更します。

※ 作成済みのデータの設定は、メニューの  (システム) から変更できます。



 **Collection**

くじ引きをして、キャラモデルやサウンドトラックを手に入れます (→18)。

 **Manual**

この電子説明書を見ることができます。



### データのセーブ

メニューの  (システム) で  (セーブ) を選び、データを保存します。


※ セーブデータは3つまで作成できます。

※ 場所によっては、セーブができないこともあります。

### データのロード

メニューの  (システム) で  (ロード) を選ぶと、セーブした場所から再開できます。

### データの削除

データのセーブやロードをするときに  を押すと、選択中のデータを削除できます。ソフトの起動後、ニンテンドー3DSのロゴの表示が消えてからタイトル画面が表示されるまでの間に、**(A)+(B)+(X)+(Y)**を同時に押し続けると、すべてのセーブデータを削除できます。

※ データを削除するときは、内容を十分にご確認ください。削除したデータは元に戻せません。

- 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やSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部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。





## 基本の操作

キャラクターの移動	○
項目の選択	+
決定	(A)
戻る・キャンセル	(B)
カメラ移動	○
カメラ操作（ひく）	ZL + (B)
カメラ操作（よる）	ZL + (A)
カメラ操作（リセット）	ZL + (Y)
イベントシーンでのポーズ	START



## フィールドでの操作

ジャンプ	(B)
話す・調べる	(A)
物々交換	(Y)
ターゲット	L / R
メニューパレットの表示	(X)
エリアマップの表示	ZR



## バトル中の操作

ターゲット変更	/  ※
仲間への指示（集中攻撃だ！）	+
仲間への指示（各自に任せる！）	+
仲間への指示（みんな集まれ！）	+

※ + / で、一番近くにいるモンスターにターゲットを変更します。

メニューの （オプション）で （チュートリアル）を選ぶと、ゲームの操作や遊びかたを確認できます。

※ 物語を進めると、項目が追加されていきます。





## フィールド画面



### 1. 矢印

現在いるエリアに目的地がある場合、目的地の方向と距離が表示されます。

※ 状況に応じて、以下のアイコンに変わります。

 Story Memo	目的地がほかのエリアにあります。ストーリーメモを確認してみましょう。
 Quest	ストーリークエスト中です。

### 2. モンスター

### 3. 操作キャラクター

## ミニマップ

下画面に表示され、現在の位置など周辺の情報を確認できます。



## 1. マップアイコン

 現在の位置と向き

 カメラの向き



 モンスター

 目的地

## 2. 昼／夜

一定の時間が経つと、移り変わります。

## 3. 時計

メニューの  (オプション) で  (時間設定) を選ぶと、時間を変更できます。

□/□を押すと一番近くにいるモンスターが自動的にターゲットされ、さまざまな情報が表示されます。□/□をさらに押すと、ターゲットしたモンスターを変更できます。








## 1. ターゲットウインドウ

モンスターのレベルや感知タイプの種類を確認できます。ウインドウの色は、モンスターの危険度を表します。

### 感知タイプの種類

① 視覚感知型	視界に入ると反応する。
👂 聴覚感知型	近くで足音がすると反応する。
☢ エーテル感知型	近くでエーテル系のアーツを使うと反応する。
▼ グループ型	群れの仲間が戦っていると、加勢してくる。
*** 同族意識型	近くで同族が戦っていると、加勢してくる。

## モンスターの危険度

	余裕		強い
	弱い		危険
	同等		

※ 危険度が「余裕」の場合、ユニークモンスター（通常のモンスターよりずっと強いモンスター）以外の感知タイプは攻撃してきません。

## 2. 戦う／おびきよせ

⊕でアイコンを切り替えて、Ⓐを押すと行動します。

※ バトル中は「退却」「チェーンアタック」が選択できます。

メニューでは、フィールド移動の際に役立つ情報を確認したり、バトルのさまざまな設定を行ったりできます。

## メニューパレット

フィールドでⓧを押すと表示されます。⓪で項目を選んでⒶを押してください。



## アイテム

持っているアイテムを確認したり、エーテル結晶からエーテルジェムを作成したりできます。

## アイテムボックス

下画面にアイテムの一覧、上画面には選択したアイテムの詳細が表示されます。表示するアイテムを切り替えるときは「種類タブ」を選んでください。Ⓨを押すと並び順を変更できます。アイテムを選んでⒶを押すと、捨てたり使ったりできます。



## 1. 種類タブ

## 2. アイテム

**E** キャラクターが装備中のアイテム

**S** エーテルジェムをはめこむスロットがあるアイテム

**U** 固定のエーテルジェムがはまっているユニークアイテム



## パーティー

キャラクターを選んで(A)を押すと装備変更ができます。 (スロット)にはエーテルジェムをはめこむことができます。

※ 装備変更するとステータスがアップする項目は水色で、ダウンする項目は赤色で表示されます。

## キャラクターのステータス

オートアタックダメージ	オートアタック時の攻撃力を表します。
筋力	オートアタックと物理系アーツの威力に影響します。
エーテル力	エーテル系アーツの威力に影響します。
素早さ	攻撃の命中率や回避率に影響します。

「エーテル」はこの世界に存在するエネルギーの1つで、装備品にはめこむジェムに加工されたりします。

## 12 バトルの基本

キャラクターは一定時間ごとにオートアタック（自動での攻撃）を行いますが、アーツ（技）を使うとより効果的な戦いができます。

### バトル画面



#### 1. パーティゲージ

仲間全体の士気です。物語を進めると表示されます。

#### 2. HPゲージ

キャラクターのHPがなくなると、戦闘不能になります。

#### 3. バトルパレット

⊕でアーツを選んでⒶで使います。

### ステータスウインドウ

下画面に表示され、キャラクターのさまざまな情報を確認できます。





1. 現在現れているバフ・デバフ効果

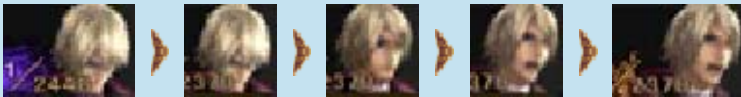
2. 現在のHP／最大のHP

バトルが終了すると、HPは少しずつ回復します。また、戦闘不能からも復活できます。

3. キャラクターレベル

4. キャラクターのテンション

超低い→低い→普通→高い→超高いの5段階あります。テンションが高いとクリティカルヒットが出やすくなり、テンションが低いと攻撃をミスしやすくなります。



5. SPバー

満タンになると、スキルを習得できます。

6. EXPバー

満タンになると、レベルが上がります。

## キズナコミュ

バトル中、テンションが低くなったり、特定のデバフ状態（→16）や戦闘不能になったりした仲間を助けることができます。仲間のそばに駆け寄り、③を押してください。











## キズナアクション

バトルが始まる時やバトル中に発生します。赤いサークルが水色の部分に重なったときに、タイミングよく③を押してください。



## キズナについて

キズナの強い仲間は、戦闘中に追加攻撃をしてくれたり、気絶したときに助けをくれたりします。仲間とのキズナは、キズナコミュやキズナアクションを行うほか、アイテムボックス（→11）にある（コレクションアイテム）のサブメニューからプレゼントすることで、強くすることができます。


※ キズナの強さは <  <  <   
<  の5段階あり、メニューの  
（ジャーナル）にある（キズナグラム）で確認できます。



## モンスターを倒すと

モンスターを倒すと、EXP・AP・SPがもらえます。出現した宝箱を調べると、アイテムを入手できます。


EXP	レベルアップに必要な経験値です。 ※ レベルアップすると、キズナコインがもらえます。また、新たなアーツを習得できる場合もあります。
AP	アーツのレベルアップに必要なポイントです。
SP	スキルの習得に必要なポイントです。

仲間同士が青い線で結ばれているときにを選ぶと、仲間が連続してアーツを使えるチェーンアタックが発動します。



※ チェーンアタック中、仲間同士で同じ色のアーツを選び続けると「CHAIN」がつながり、ダメージや回復量などがアップします。

赤		物理系アーツ
緑		転倒効果のあるアーツ
ピンク		崩し効果のあるアーツ
黄		気絶効果のあるアーツ
オレンジ		オーラ系アーツ
紫		モンスターにデバフ効果を与えるアーツ
青		回復あるいはバフ効果を与えるアーツ


※ アーツアイコンは色だけでなく、背景でも効果がわかります。たとえばの背景にある横帯は、エーテル系アーツであることを表しています。






## タレントアーツ

「タレントアーツ」はバトルパレット中央にあります。各キャラクター専用の技で、どの色のアーツともつながります。

## 15 バフ（支援）効果

仲間のアーツやモンスターの攻撃によって、ステータスにさまざまな効果が現れることがあります。一定時間が経つかバトルが終了すると、効果はなくなります。

※ （ゲーム設定）で、「バフ・デバフ説明」を「毎回表示」にすると、戦闘中に **START** で説明を確認できます。

 筋力アップ	筋力が上昇する。
 物理バリア	受ける物理ダメージを一定割合軽減する。
 エーテルカアップ	エーテルカが上昇する。
 エーテルバリア	受けるエーテルダメージを一定割合軽減する。
 素早さアップ	素早さが上昇する。
 時間ヒール	時間とともにHPが回復する。
 ダメージヒール	ダメージを受けると、HPが回復する。
 ダメージ無効	ダメージを一定量受けなくなる。
 デバフ無効	デバフ効果を一切受けつけなくなる。
 物理アーツ強化	物理系アーツのダメージが増加する。
 攻撃反射	タレントアーツ以外の攻撃を反射する。
 オーラ	さまざまなバフ効果のあるオーラをまとう。



シールド

モンスターのタレントアーツを防ぐ。

※ モンスターのアーツが、シールドのアーツレベル以下の場合のみ。



エンチャント

機神兵への攻撃が弾かれなくなり、追加ダメージを与える。



アーマー

物理耐性とエーテル耐性が上昇し、受けるダメージを一定割合軽減する。



スピード

回避率が大幅に上昇する。



ヘイスト

オートアタックの間隔が短くなる。



 崩し

転倒効果のあるアーツを受けると、転倒してしまう。

 転倒

回避率が0になり、クリティカル時のダメージが増加する。気絶効果のあるアーツを受けると、気絶してしまう。

 気絶

クリティカル時のダメージが増加し、覚醒・オーラが解除される。モンスターが気絶している間は、攻撃してもヘイトが増えなくなる。

 スリープ

オートアタックおよびアーツの発動ができなくなり、受けたダメージは必ずクリティカルとなる。

 パニック



バトルを放棄して、逃げ惑うようになる。

 出血

時間とともにダメージを受ける。

 毒

時間とともにダメージを受ける。

 炎熱	時間とともにダメージを受ける。
 冷気	時間とともにダメージを受ける。
 スロウ	オートアタックの間隔・移動速度が遅くなる。
 パラライズ	一定確率でオートアタックが発生しなくなる。また、ダブルアタックとカウンターもできなくなる。
 バインド	移動ができなくなる（攻撃範囲内のモンスターには攻撃可能）。
 ロックオン	ロックオンの対象以外にターゲットを変更できなくなる。
 最大HPダウン	HPの最大量が減少する。
 筋力ダウン	筋力が低下する。
 物理耐性減	受ける物理ダメージが増加する。
 エーテル力ダウン	エーテル力が低下する。
 エーテル耐性減	受けるエーテルダメージが増加する。
 素早さダウン	素早さが低下する。



貫通

物理防御・エーテル防御が無効化される。



アーツ封印

タレントアーツ以外のアーツが使用できなくなる。




オーラ封印

オーラ系の効果が発揮できなくなる。

### スパイクについて


「スパイク」の能力を持っているモンスターに近づいたり攻撃したりすると、ダメージやさまざまなデバフ効果を受けることがあります。

### 味方の攻撃が機神兵に効かない！

モナドアーツの（エンチャント）を使うと、味方も機神兵に有効な攻撃ができるようになります。



※ エンチャントの効果は、一定の時間が経過するとなくなります。

### モナドの攻撃が効かない！



仲間同士が青い線で結ばれているときに、を選んでチェーンアタック（→14）を発動させましょう。崩して転倒させることで、効果的な攻撃ができます。

※ 仲間同士のキズナが強いほど、チェーンアタックを発動させやすくなります。

### 何度戦っても勝てない！

オートアタックダメージや筋力の上がる装備品を装備（→11）し、アーツはメニューの（バトルセッティング）から（アーツセッティング）を選び、レベルアップさせましょう。パーティーのレベルを上げておくのも効果的。敵より3以上レベルが高いと、有利に戦えます。

## スキルはどう整えるの？

メニューの （バトルセッティング）から （スキルツリー）を選んで設定します。選んだスキルライン（性格）に応じてさまざまなスキルを習得できます。キズナコイン（→13）を使うと、ほかの仲間が習得したスキルを共有して使うこともできます。

※ たとえばラインの「攻めの素質」は装備している武器の攻撃力がアップし、シユルクの「治癒の知識」は回復アーツの回復量がアップします。

## パーティーゲージがなかなか上がらない！

モンスターの背後からシユルクの「バックスラッシュ」を出すなどしてアーツの特効を発生させると、パーティーゲージが上がります。

※ 特効が発生する条件は、アーツの説明文に赤字で書かれています。

※ 突発キズナを成功させたときも、パーティーゲージが上がります。



「Collection」では、くじを引いて手に入れた3Dのキャラモデルやサウンドトラックを鑑賞できます。



※ 再生中にヘッドホンを接続したままにしておけば、本体を閉じていてもサウンドトラックが聞けます。



## くじを引く

くじは「キャラモデルくじ」と「サウンドトラックくじ」の2つがあります。くじを引くにはトークンが必要です。



## トークンを手に入れる



### すれちがい通信 で入手

本ソフトのすれちがい通信を登録した本体同士が近づくと、それぞれ2枚のトークンが手に入ります。



### ゲームコインと交換して入手

5枚のゲームコインを、1枚のトークンと交換できます。ゲームコインはニンテンドー3DSシリーズ本体を持ち歩くと貯まります。



### amiiboをタッチして入手

対応するamiibo（シユルク）をタッチして読み込ませると、1日1回、3枚のトークンが手に入ります。

## すれちがい通信の登録

「すれちがい通信の管理」から「登録する」を選んでⒶを押すと登録できます。

※ やめるときは「すれちがい通信の管理」から「削除する」を選んでⒶを押します。

## 商品・販売・取り扱いに関する お問い合わせ

お客様ご相談窓口



0570-011-120

IP電話からは075-662-9611におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように  
お願いいたします。

※攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間 月～金：10:00～18:00  
(土、日、祝日、会社設定休日を除く)

## 修理に関する お問い合わせ・送り先

任天堂サービスセンター



0570-021-010

IP電話からは0774-28-3133におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように  
お願いいたします。

電話受付時間 10:00～18:00  
(祝日、会社設定休日を除く)

〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地  
任天堂サービスセンター

**任天堂株式会社**

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1