

数码宝贝 新世纪

DIGIMON WORLD
NEXT ORDER



» Story / ストーリー	02
» Character / キャラクター紹介	03
» Basic Operation / 基本操作	06
» Game Start / ゲームの始め方	07
» Flow of the Game / ゲームの流れ	08
» Digivice / デジヴァイス	09
» Adventure / 冒険	16
» Battle / バトル	19
» Floatia / フローティア	24
» Partner / パートナー	28
» Different Dimension BOX / 異次元BOX	31

——忘れかけていた、思い出の贈り物。

久しぶりの感覚に胸を高鳴らせて**デジヴァイス**を起動する。
次の瞬間——真っ白な光が全身を包み込んだ。

目を覚ますとそこは、入り口も出口もない不思議な世界。

戸惑いを打ち砕くように襲い来る、未知なる脅威。
窮地に駆けつける、懐かしいパートナーたち。
途切れかけた絆がつながり、奇跡を起こす。

高校最後の夏休み。

奇跡が灯した光が、**新たな冒険の扉**を開く——!

タクト

(デフォルト・変更可能)

CV: 粕谷雄太



主人公(男・女)

部活も一段落し、
受験勉強中の高校3年生。
小さい頃、デジタルモンスターの
ゲームに熱中。
小学5年生の時には
全国大会で準優勝したことも。

シキ

(デフォルト・変更可能)

CV: 藤田 咲



≫≫ 広瀬コウタ CV:KENN

主人公と同じ高校3年生。
空気が読めてやさしい性格の、
いわゆる「いい人」。
モテないわけではないが、
物足りないと言われることも少なくない。
主人公と同じくデジタルワールドへ
迷い込む。



≫≫ ユキムラ (ギルモン)

CV: 織田優成

コウタのパートナー。
誰にでも礼儀正しく、
ストイックな性格。

≫≫ 大淵ヒマリ CV: 東山奈央

主人公と同じ高校3年生。
しっかり者で気が強く、思い立ったらすぐ行動するので
わがままに見られがちだが、むしろ自分の気持ちを
抑えてでも、誰かのために頑張るタイプ。
主人公と同じくデジタルワールドへ迷い込む。
時折、思い詰めているような表情を見せるが……。



≫≫ リッカ (プロットモン)

CV: 徳光由禾

ヒマリのパートナー。
甘えん坊な性格で、
いつもヒマリにくっついている。

≫≫ ルーシユ CV: 雨宮天

何かをキッカケに記憶を失ってしまった少女。
いつもヌメモンのようなぬいぐるみを抱いている。





???

CV: 鈴木健一

全てが謎に包まれた、
鋭い眼光を放つ
黒いニット帽の男。
手に持ったデジタマが
意味するものは……。

津々木ショーマ

CV: 岡本信彦

液晶玩具“デジタルモンスター”を持った
顔立ちに幼さが残る少年。
虚ろな目の先に何を見ているのだろうか……。



ジジモン

CV: 島田 敏

とある街の長老。
責任感が強く真面目だが、少々とぼけた一面も。
ムゲンドラモンに襲われて散り散りになった
デジモンの呼び出しと、街の復興に勤しんでいる。

タオモン

CV: 浪川大輔

ジジモンの古くからの親友だが、
とあるキッカケで決別。
厭世的で他者に関わろうとせず、
物静かで頑固な性格。
この世界に、理をねじ曲げる何者かの
意思が介入していることに気づく。



PlayStation®Vita 各部名称



フィールドでの操作

○ボタン	会話、決定、エリア移動、アイテムの拾得、採取
×ボタン	キャンセル、各種モードから戻る
□ボタン	「お世話モード」へ移行
△ボタン	デジヴァイスを開く
Rボタン	カメラ操作(ズームイン)、会話早送り
Lボタン	カメラ操作(ズームアウト)
左スティック	移動
右スティック	カメラ操作(視点変更) ※街の中では操作できません。
STARTボタン	ムービースキップ
SELECTボタン	視点リセット

バトルでの操作

○ボタン	声援(オーダーパワーを入手)
×ボタン	カメラモード切り替え、キャンセル
□ボタン	作戦画面を開く
△ボタン	アイテム選択画面を開く
Rボタン+左スティック+○ボタン	Rパートナー操作(オーダーパワー消費)
Lボタン+左スティック+○ボタン	Lパートナー操作(オーダーパワー消費)
Lボタン+Rボタン+左スティック+○ボタン	LRパートナー操作(オーダーパワー消費)

トレーニングでの操作

左スティック	Lパートナーのトレーニング内容選択
右スティック	Rパートナーのトレーニング内容選択
○ボタン	トレーニング内容決定、ルーレットストップ
×ボタン	キャンセル
△ボタン	ヒストリー
LボタンまたはRボタン	表示切り替え

ゲームを起動し、ムービー後にタイトル画面が表示されたら、以下の中からモードを選んでください。

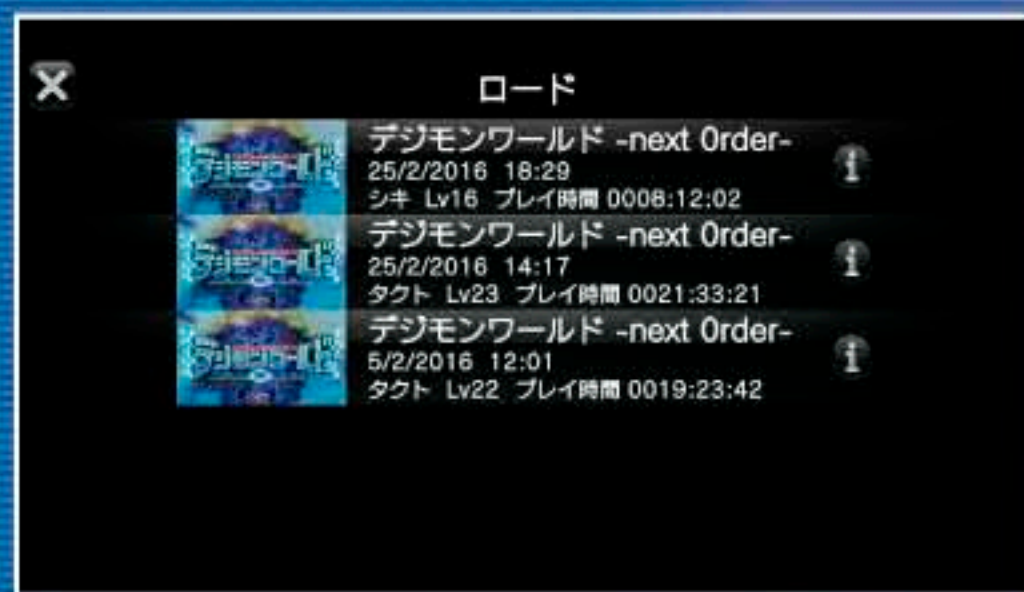


タイトルメニューでの操作

はじめからゲームを遊ぶ	最初からストーリーを始めます。
ロードゲーム	データをロードして、セーブした場所からストーリーを再開します。
システム設定	システム設定画面を開きます。

セーブについて

プレイデータは、デジヴァイスの「セーブ」コマンドでセーブ可能です。セーブデータは3つまでしか保存できません。すでにセーブしてあるデータを選ぶと、上書き保存することになります。



システム設定

システム設定画面では、以下の設定を変更できます。システム設定画面はタイトル画面だけでなくデジヴァイスの「システム」からも移動できます。



システム設定メニューでの操作

BGM音量	BGMの音量を変更します。
ボイス音量	キャラクターボイスの音量を変更します。
SE音量	SEの音量を変更します。
カメラ上下	カメラを上下操作する時の方向を変更します。
カメラ左右	カメラを左右操作する時の方向を変更します。
カメラ感度	カメラの感度を変更します。

『デジモンワールド -next Order-』では、おもに冒険、バトル、デジモンとの触れ合いを繰り返しながらゲームを進めていきます。

プロローグ

「はじめからゲームを遊ぶ」を選ぶと、主人公の性別と名前を選ぶ画面になります。名前入力にはキーボード機能を使用します。その後、会話を進めるとチュートリアルが始まります。



冒険

フローティアという街を拠点にフィールドを移動し、情報やアイテムを手に入れながら物語を進めます。フィールドにはデジモンがおり、シンボルとぶつくとバトルが始まります。また、仲間になるデジモンもおり、条件を満たすとフローティアに移動します。



バトル

バトルではパートナーのデジモンが自動で戦います。バトル中はパートナーに指示を出したり、アイテムを使ったり、作戦を立てたりして有利に運びます。敵のデジモンをすべて倒すとフィールドに、パートナーのデジモンが全滅するとフローティアに戻ります。



デジモンの育成 / 世話

パートナーとなるデジモンを育成します。デジモンはバトルを通じて成長するほか、トレーニングによっても育成できます。またデジモンは食事やトイレなど、さまざまな世話をする必要があります。



フィールド画面で△ボタンを押すと、デジヴァイスが起動します。デジヴァイスには以下のメニューが用意されています。

基本情報
(日時、現在地、フローティア繁栄度、物語の進行度)

主人公とパートナーとのキズナ



デジヴァイスメニュー

パートナーLの状態

パートナーRの状態

最新のデジメ

パートナー同士のデジ仲

デジヴァイスでの操作

パートナー	パートナーの情報の確認や、戦闘方針の設定を行えます。
タイマー	主人公の情報の確認や、スキルの獲得を行えます。
アイテム	所持しているアイテムを確認できます。
地図	現在地を中心に、地図を確認できます。
デジメ	受信したデジメを確認できます。
図鑑	育てたデジモンの情報を確認できます。
システム	システム設定画面を開きます。
セーブ	セーブ画面を開きます。

パートナー

デジヴァイスの「パートナー」画面では、パートナーの情報の確認や戦闘方針の変更ができます。いずれのメニューも、2体のパートナーのどちらかを方向キーや左スティックの←→と◎ボタンで選んで利用します。



ステータス画面

ステータス画面では以下の情報を確認できます。



1	パートナーの名前	11	MP：攻撃技を使用するのに消費
2	パートナーのタイプ	12	力強さ：高いほど与えるダメージが増える
3	進化のどの段階かを示す	13	頑丈さ：高いほど受けるダメージが減る／資材を持てる量が増える
4	パートナーの年齢	14	賢さ：高いほどガードが発生しやすい／MPの消費が減る／クリティカル発生率が上がる
5	パートナーの体重	15	素早さ：高いほどバトル時に素早く行動する／高いほどステップ回避が発生しやすくなる
6	パートナーの属性	16	機嫌のゲージ
7	パートナーの性質	17	しつけのゲージ
8	パートナーの起床時間と就寝時間	18	のろいのゲージ
9	パートナーの性格	19	疲労のゲージ
10	HP：パートナーの体力		

攻撃技画面

攻撃技画面では以下の情報を確認できます。



1	攻撃技の性質を表すアイコン	6	攻撃技に付与される状態異常
2	攻撃技の名前	7	攻撃技の説明文
3	攻撃技の攻撃力	8	必殺技の詳細
4	攻撃技の範囲	9	必殺技の説明文
5	攻撃技の消費MP		

攻撃技には4つの枠があります。枠を選択し、表示された攻撃技リストから攻撃技を選ぶと、攻撃技を入れ替えることができます。



戦闘方針画面

戦闘方針画面では以下の情報を確認できます。



- 1 戦闘方針のアイコン
- 2 設定を完了するためのアイコン
- 3 カーソルのある戦闘方針の説明文

戦闘方針を選び、完了アイコンを選択すると戦闘方針を切り替えられます。

歴史画面

歴史画面では以下の情報を確認できます。



- 1 選択したデジモンが何代目か示す
- 2 選択したデジモンが生まれてからの経過日数
- 3 パートナーの性質
- 4 パートナーの属性
- 5 パートナーの説明文

進化先のデジモンを選択すると、進化条件を確認することができます。進化条件は、パートナーとコミュニケーションをとることで開示されていきます。



タイマー

デジヴァイスの「タイマー」画面では主人公の情報の確認や、スキルの獲得ができます。この画面では以下の情報を確認できます。

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | メニュー |
| 2 | プレイ時間 |
| 3 | 所持金 |
| 4 | 主人公のレベル |
| 5 | 経験値のゲージ |
| 6 | 次のレベルに上がるまでに必要な経験値 |
| 7 | 習得済みスキルの数 |
| 8 | 所持TP |



タイマースキルとは

主人公はレベルが上がるごとにTPを獲得します。このTPを消費してタイマースキルを習得できます。タイマースキルはベーシック、トレーナー、サバイバー、コマンダーの系統があり、習得するとトレーニングや冒険、バトルなどさまざまな場面で有利になります。

スキル一覧

「スキル一覧」画面では以下の情報を確認できます。

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | 所持TP |
| 2 | 習得しているタイマースキルのリスト |
| 3 | スキルの説明文 |



スキル獲得

「スキル獲得」画面では以下の情報を確認できます。スキルを選択し、○ボタンを押すとスキルを習得できます。

- | | |
|---|---------------|
| 1 | 系統タブ |
| 2 | サブ系統 |
| 3 | 所持TP |
| 4 | 選択しているスキルの説明文 |



アイテム

デジヴァイスのアイテム画面では以下の情報を確認できます。



- | | | | |
|---|-------------------|---|------------------|
| 1 | アイテムのカテゴリ | 4 | アイテムの所持数 |
| 2 | 所持アイテムのリストとそれぞれの数 | 5 | アイテムの説明文 |
| 3 | アイテム名 | 6 | アイテムの所持種類数/所持可能枠 |

アイテムを選択し、**○**ボタンを押すとそのアイテムを捨てることができます。また**△**ボタンを押すと、所持アイテムリストの表示順を変更できます。

地図

デジヴァイスの「地図」画面では、地図を確認できます。発展後のフローティアとフィールドでは表示される地図が異なります。

◆ フローティアの地図

発展後のフローティアでの「地図」画面では以下の情報を確認できます。



- | | |
|---|------------|
| 1 | 場所のリスト |
| 2 | 現在地を示すアイコン |

フローティアの地図画面ではリストから場所を選択し、**○**ボタンを押すとその場所に移動できます。

フィールドの地図

フィールドでの「地図」画面では以下の情報を確認できます。

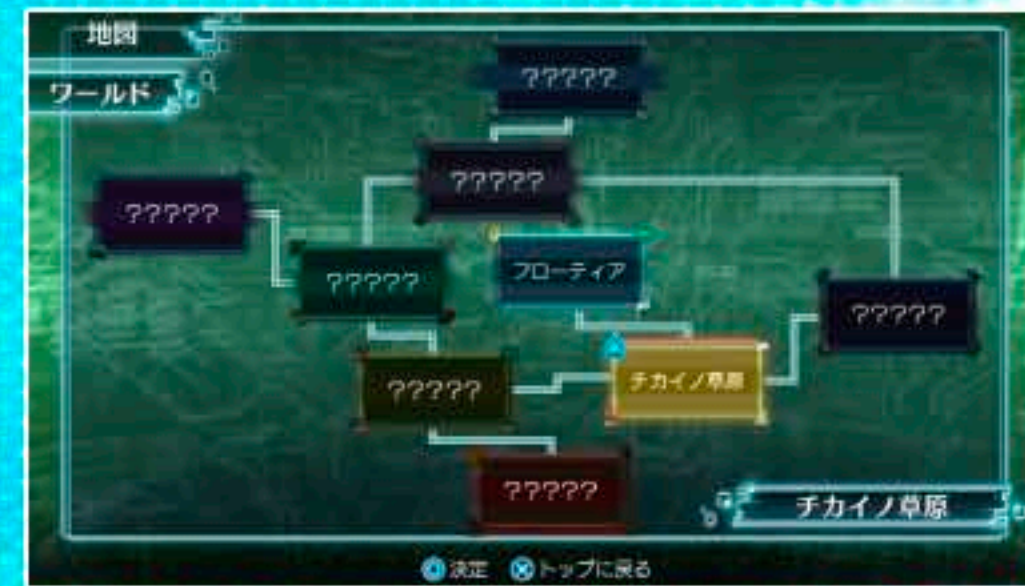
- | | |
|---|-------------------|
| 1 | 地図の種類 |
| 2 | 地図上に表示されるアイコンのリスト |
| 3 | 表示されている地図の探索率 |
| 4 | 現在地を示すアイコン |
| 5 | 現在地の名前 |



フィールドでの「地図」画面は、**L** ボタンで縮小、**R** ボタンで拡大できます。また**△** ボタンを押すとエリア地図、ワールド地図に切り替えられます。



エリア地図



ワールド地図

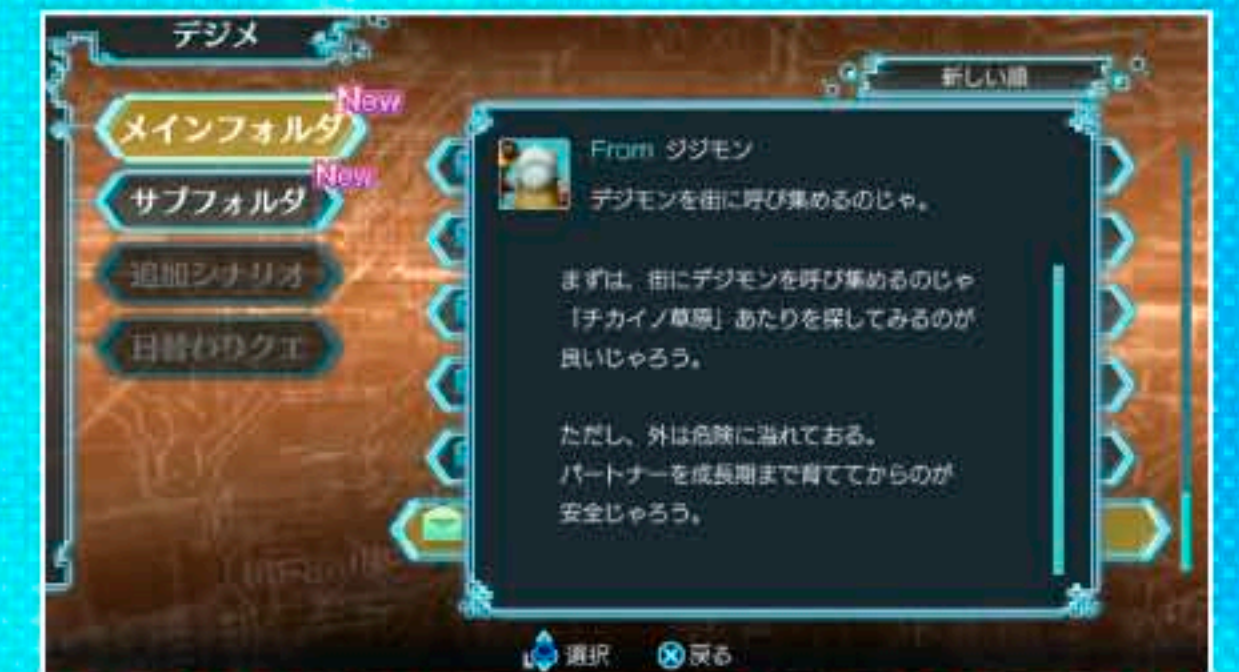
デジメ

デジヴァイスの「デジメ」画面では、物語やクエストの進行に関わるデジメを確認できます。



- 1 フォルダ
- 2 受信したデジメの一覧

フォルダとデジメを選ぶと、その詳しい内容を確認できます。またデジメの選択中に**△** ボタンを押すと、デジメ一覧の表示順を変更できます。



図鑑

デジヴァイスの「図鑑」画面では、育てたデジモンが登録される図鑑を確認できます。図鑑からデジモンを選ぶと、そのデジモンに関する詳しい情報を確認できます。



デジモンの情報画面で **L** ボタン、**R** ボタンを押すと情報を表示するタブを切り替えられます。



- | | |
|---|------------|
| 1 | タブ |
| 2 | デジモンの進化ルート |
| 3 | デジモンの名前 |
| 4 | デジモンの性質 |
| 5 | デジモンの属性 |
| 6 | デジモンの説明文 |



- | | |
|----|--------------|
| 7 | 使用できる攻撃技 |
| 8 | 選択している攻撃技の内容 |
| 9 | 必殺技の内容 |
| 10 | 必殺技の説明文 |

フィールドの移動

主人公を操作して、フィールドを移動しながら敵と戦ったり、アイテムを手に入れたりしながら物語を進めます。移動時は以下のような情報が表示されます。



- | | | | |
|---|-------|---|------------------|
| 1 | 現在の時間 | 5 | パートナー Lの状態とメッセージ |
| 2 | エリア名 | 6 | パートナー Rの状態とメッセージ |
| 3 | 小エリア名 | 7 | デジメの着信を示すアイコン |
| 4 | ミニマップ | | |

転送屋やゲート

ゲームを進めると、転送屋やゲートを使って便利に移動できるようになります。転送屋はBitを消費して瞬時にエリアの入口に移動できます。ゲートはイベント終了後などにフィールド上に出現し、フローティアまで瞬時に移動できます。



フィールド上の施設

フィールドには以下のような施設があり、自由に利用できます。

トイレ



近づくると、トイレ欲求状態のパートナーをトイレに行かせることができます。

自動販売機



アイテムを購入できます。アイテムの価格はフローティアの商店に比べて高めです。

採取ポイント

フィールドには採取ポイントがあります。これらのポイントで◎ボタンを押すと、採取が始まり資材が入ります。ポイントによって採取できる回数は決まっています。採取可能回数は、しばらくすることで回復します。



釣り

フィールドには釣りができるポイントがあります。釣り竿を持った状態で、これらのポイントで◎ボタンを押し、ルアーを選択すると釣りが始まります。浮きが沈んだタイミングで◎ボタンを押すと魚を釣れますが、◎ボタンを押し損ねると釣りに失敗します。



お世話モード

フィールドで◎ボタンを押すとパートナーが近寄ってきてお世話モードになります。



1 お世話モードのメニュー (→P18)

2 パートナーの状態(→P29)

3 キズナとデジ仲(→P30)

アイテム

お世話モードで「アイテム」を選ぶとアイテムのリストが表示されます。カテゴリを選択し、各カテゴリ内のリストからアイテムを選ぶとアイテムを使用できます。



寝かす

お世話モードで「寝かす」を選ぶとパートナーを寝かせることができます。ただしパートナーが眠くない場合は寝かせられません。



キャンプ

テントを持った状態で「キャンプ」を選ぶとキャンプができます。テントには耐久値があり、0になるとキャンプはできません。キャンプ中は以下の行動ができます。



料理

パートナーが食事欲求状態のとき、食材を持っていると料理を作ってパートナーに与えることができます。



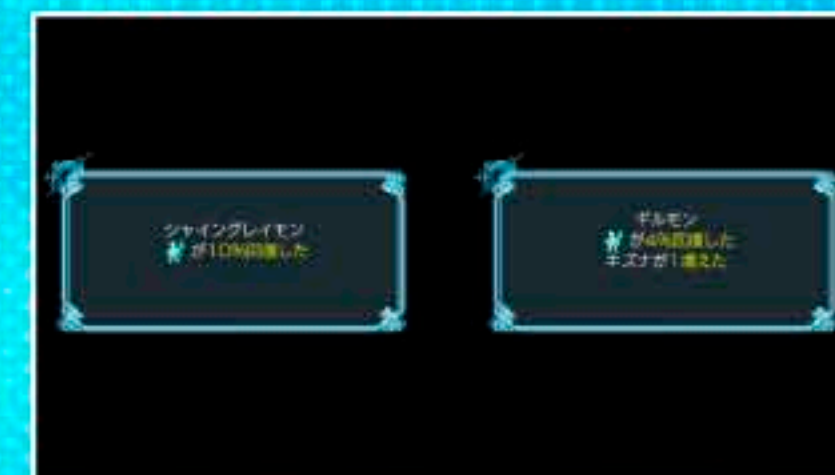
アイテム

お世話モードと同様、パートナーにアイテムを使用します。



1時間休む / 寝かせる

疲労が回復します。テントの耐久値が1減り、キャンプを終了します。



バトルの流れ

バトルは以下のような流れで進行します。

バトル開始

フィールドにいるデジモンとぶつかるとバトルが始まります。デジモンはこちらを見つけると追いかけてくる可能性があります。



バトル中

バトル中はパートナーが戦闘方針に従って自動的に戦います。プレイヤーは「オーダー」やアイテムで彼らをサポートできます。



勝利

バトルに勝利すると、タイマー経験値やBitが手に入り、パートナーが成長します。



敗北

2体のパートナーがともにHPが0になると、敗北となり、フローティアに戻ります。



バトル画面の見方

バトル画面では以下のような情報が表示されます。



- | | |
|---|----------------------|
| 1 | コマンド |
| 2 | パートナー Lの簡易情報(HP、MP) |
| 3 | パートナー Rの簡易情報(HP、MP) |
| 4 | 敵デジモンの情報(レベル、HP、MP) |
| 5 | カメラの状態 |
| 6 | パートナー Lの情報(OP、HP、MP) |
| 7 | パートナー Rの情報(OP、HP、MP) |

バトル中に⊗ボタンを押すと、カメラモードを切り替えられます。

オーダー

バトル中に **L** ボタンを押すとパートナー Lの、**R** ボタンを押すとパートナー Rのオーダーリングが開きます。この際に左スティックでカーソルを動かし、**○** ボタンを押すとそのパートナーにオーダーを出して攻撃技を指定できます。オーダーリングは5秒経つと閉じます。



OP

オーダーを出すと、そのオーダーごとに決まったOP (オーダーパワー)を消費します。OPはバトル開始時にそのパートナーとのキズナと同じ量があり、声援を送ると増やせます。OPはバトルごとにリセットされます。

オーダーのメリット

オーダーによる攻撃技は、パートナーが自動で出す攻撃技と違ってMPを消費しません。また威力も少し上がります。ただしパートナーがほかの行動をしている場合、オーダーした行動を行うのに時間がかかる場合や、オーダーを実行出来ないこともあります。



声援

バトル中に○ボタンを押して声援を送ると、OPを増やせます。パートナーが攻撃している時や攻撃されている時に声援を送ると、より多くOPを増やせます。声援は一度送ると、一定時間、送ることができません。



必殺技

オーダーリングの左下を選択し○ボタンを押すと、OPを150消費して、強力な必殺技を放つことができます。



ハイテンション化

オーダーリングの真ん中を選択し○ボタンを押すと、OPを40消費してパートナーが自らを強化する「ハイテンション化」を使えます。HPの自動回復やステータスの上昇など、デジモン固有の能力となっています。

合体必殺&ExE(エクストラクロスエボリューション)

LボタンとRボタンを同時に押すと、パートナーLとパートナーRにオーダーを出すためのオーダーリングを開けます。合体必殺はパートナーLとパートナーRが同時に必殺技を放つ強力な技です。ExEはパートナーLとパートナーRが合体し、強力なデジモンに変化します。

合体必殺



ExE



ExEの制限

ExEを出すには以下のような制限があります。条件を満たしていない場合は、ExEを使用できません。

- 片方のパートナーが究極体(金色除く)、もう片方のパートナーが成熟期~究極体(金色除く)
- 両方のパートナーのキズナとデジ仲が最大値
- 使用は1日1回まで

アイテム

バトル中に△ボタンを押すと使用できるアイテムのリストが開きます。アイテムを選び○ボタンを押すと、パートナーにアイテムを使用します。



リストが開いている状態でLボタン／Rボタンでアイテムを使用するパートナーを変更、△ボタンでリストの表示順を変更できます。

作戦

バトル中に□ボタンを押すと作戦画面が開きます。作戦画面でLボタンを押すとパートナーLの、Rボタンを押すとパートナーRの、L+Rボタンを押すと両方のパートナーの作戦画面が開き、作戦を選んで○ボタンを押すとパートナーの戦闘方針を変更できます。



バトルから逃げる

作戦画面で「ESCAPE」を選択して○ボタンを押すと、バトルから逃げるかどうかの確認ウィンドウが表示されます。「はい」を選んで○ボタンを押すと、バトルから逃げ、エリアの入口まで戻ります。







状態異常

一部の攻撃技には相手を状態異常にするサブ効果があり、これにより状態異常になることがあります。状態異常は以下の7種類です。



状態異常の種類

	毒	徐々にHPが減っていく。		怒り	攻撃者をつけねらう。
	スロー	動きが遅くなる。		逆恨み	攻撃者でないほうをつけねらう。
	麻痺	動けなくなる。		ドット化	弱い固有の攻撃技しか出せなくなる。
	混乱	おかしい行動をとる。			

状態異常の治療

状態異常はバトル終了か、治療ディスクを使うことで治ります。またパートナー同士のデジ仲が高いと、仲間が自動で治してくれることもあります。



性質の相性

デジモンや攻撃技にはそれぞれ性質があり、性質の相性によって技の威力に強弱関係が発生します。相性は攻撃側の技の性質と、受ける側のデジモンの性質で決まります。すべての性質に有利・不利な性質があるので、関係性を覚えておいて、攻撃の際は有利な性質の技を使いましょう。



性質の関係図

有利

不利



冒険の拠点・フローティア

冒険は、ゲームの開始地点であるフローティアを拠点にして進めることになります。フローティアはフィールドにいるデジモンを仲間にしたり、物語を進めると発展していきます。フローティアには以下のような施設ができていきます。



フローティアのおもな施設

区画	施設	区画	施設	区画	施設
中央区	ジジモンの家	商業区	アイテム屋	娯楽区	コロシウム
	転送屋		医院		遊技場
	預かり屋		レストラン		ミュージアム
	建築屋		相場屋	トレーニング場	
農業区	畑			研究区	進化道場

転送屋

Bitを消費して、任意のエリアに移動できます。バードラモンに話しかけると移動できるエリアが表示され、エリアを選んで●ボタンを押すと移動できます。



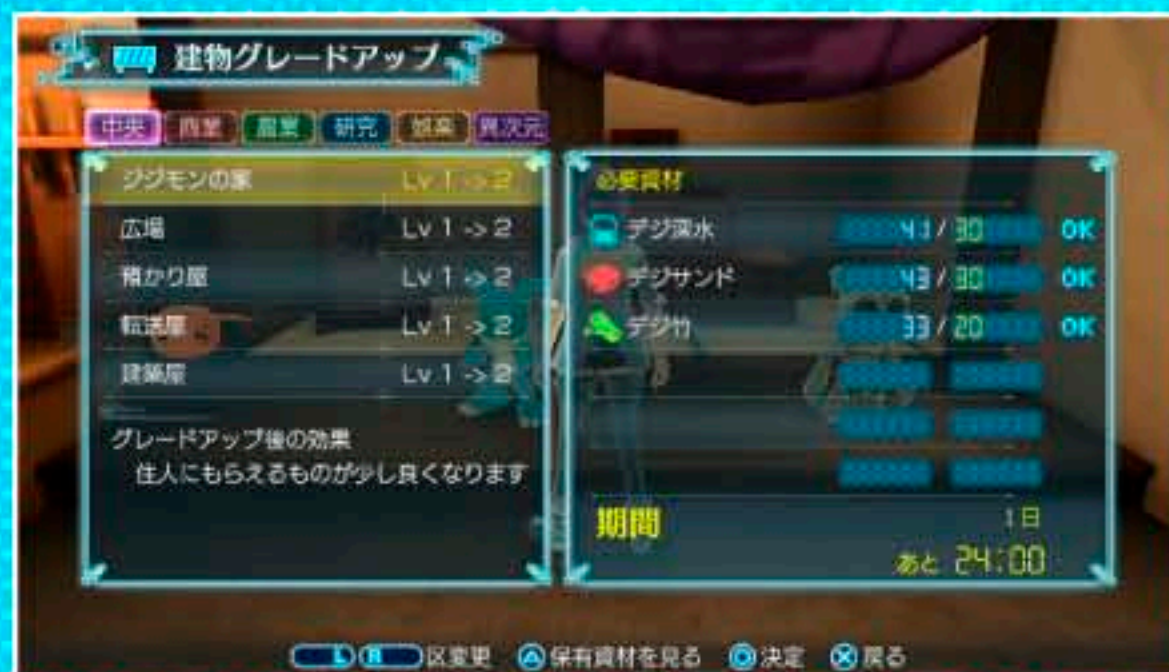
預かり屋

アイテムを預けたり、引き出したりできます。パタモンに話しかけて預けるか引き出すか選ぶと、持ち物と預かり屋にあるアイテムのリストが表示されます。アイテムを選び●ボタンを押すと1個、■ボタンを押すと10個、もう一方に移動します。



◆ 建築屋

資材を消費して、施設をグレードアップできます。ゴツモンに話しかけるとグレードアップできる施設が表示され、施設を選んで◎ボタンを押すとグレードアップが始まります。決まった時間が経つと、グレードアップが完了します。グレードアップした施設は、より便利になります。



◆ アイテム屋

アイテムの売買ができます。デジモンに話しかけて買うか売るか選ぶと、アイテムのリストが表示されます。アイテムを選んで◎ボタンを押すと個数を選ぶウィンドウが表示されます。方向キーや左スティックで個数を選び、◎ボタンを押すと売買ができます。



◆ 資材の交換

建築屋にいるゴツモンに話しかけると、資材と資材の交換ができます。交換できる資材は曜日によって変化します。



◆ 医院

薬類の購入やケガ、病気の治療などができます。



レストラン

パートナーが空腹状態のとき、料理を食べさせてパートナーのステータスを上昇させることができます。デジモンに話しかけると、メニューのリストが表示されます。メニューを選んで●ボタンを押すと食べさせるパートナーを選ぶウィンドウが表示されます。パートナーを選び、●ボタンを押すと料理を食べさせられます。



畑

種を植えて収穫できます。デジモンに話しかけると現在植えているものが表示され、●ボタンを押すと植えられるもののリストが表示されます。リストから植え替えるものを選んで●ボタンを押すと確認ウィンドウが表示され、「はい」を選ぶと植えられます。決まった時間が経つと、アイテムを収穫できます。



相場屋

価格が変動する商材を売買してお金儲けができます。デジモンに話しかけると商材のリストが表示されます。商材を選んで●ボタンを押すと購入数を、●ボタンを押すと売却数を選ぶウィンドウが表示されます。方向キーや左スティックで個数を選び、●ボタンを押すと売買ができます。



トレーニング場

トレーニングをしてパートナーを強化できます。白い機械を操作すると、トレーニング画面が開き、左スティックでパートナーL、右スティックでパートナーRがどの能力を伸ばすかを決めます。●ボタンを押すと確認ウィンドウが表示され、「はい」を選ぶとトレーニングが始まります。ボーナスを決めるルーレットで●ボタンを押すと、トレーニングの結果が表示されます。



進化道場

パートナーの進化に関する情報を確認できます。デジモンに話しかけると、パートナーの進化ルートと次世代に進化するための条件をどの程度満たしているかが表示されます。**L** ボタン / **R** ボタンを押すと情報を表示するパートナーを切り替えられます。



コロシウム

さまざまなルールでバトルできます。デジモンに話しかけるとバトルのリストが表示されます。参加するバトルを選んで**○**ボタンを押すと参加するか選ぶウィンドウが表示され、「はい」を選ぶとバトルが始まります。バトル中の操作はフィールドでのバトルと同じです。



コインについて

コロシウムで勝利すると報酬として娯楽区内で使用できるコインを得られます。コインは通貨で、遊技場で使用したり、景品と交換したりできます。

景品交換所



遊技場



ミュージアム

視聴済みのBGMやムービー、集めた古びたカードを確認できます。デジモンに話しかけると、確認できるリストが表示され、BGMやムービーは**○**ボタンを押すと視聴できます。



パートナーの進化

2体のパートナーは時間とともに年齢を重ね、条件を満たすと次の世代に進化して大きく成長します。進化の条件には能力や育成ミス回数、体重、しつけなどがあり、デジヴァイスの「ヒストリー」、フローティアの進化道場でその達成具合を確認できます。



進化の流れ



究極体の中でもステータス画面で進化段階の文字が金色で表記されている究極体は上位クラスの究極体であり、非常に強力なデジモンです。

パートナーの寿命と生まれ変わり

パートナーには寿命があり、時間が経つと死んでしまいます。パートナーデジモンは死ぬとデジタマの選択画面になり、最初から育て直すこととなりますが、ステータスはある程度引き継がれます。寿命はパートナーが進化するごとに増えます。

パートナーの死



生まれ変わり



デジタマの選択









パートナーの世話

パートナーの寿命を伸ばし、より能力を発揮させるためには食事やトイレ、睡眠といった世話をしてやる必要があります。一定時間内に対応できなかった場合、育成ミスとなりさまざまな悪影響が出ます。パートナーが出すサインや台詞を見逃さず、すぐに対応しましょう。



パートナーデジモンが出すサインと対処法

	空腹になり、食事を求めています。食事を与えましょう。
	トイレを求めています。トイレに行くか、アイテムの「携帯トイレ」を使いましょう。
	睡眠を求めています。お世話モード、またはキャンプで寝かせましょう。
	疲労が溜まっています。ベッドなどで休憩しましょう。
	病気になっています。薬を使うか、医院で治しましょう。
	ケガをしています。ばんそうこうや薬、医院で治しましょう。

パートナーの状態

パートナーは主人公の世話によって機嫌や疲労などの状態が変化します。それぞれの状態はデジヴァイスの「パートナー」内の「ステータス」などで確認できます。



機嫌ゲージ

しつけゲージ

のろいゲージ

疲労ゲージ

機嫌

パートナーの機嫌がいいとバトルで攻撃力、防御力が上がったり、トレーニングにボーナスがついたりします。機嫌は主人公の世話やコミュニケーションによって変化しますが、「睡眠」で次の日になると元に戻ります。日によってパートナーの機嫌は変わります。

しつけ

パートナーのしつけは進化に関わり、高いとマジメっぽいデジモンに、低いとワルっぽいデジモンに進化します。しつけは主人公のコミュニケーションや食事によって変化します。

のろい

トイレに間に合わなかった場合、のろいが増えます。16回のろいが増えた場合、恐ろしいことが起こります。

疲労

疲労が溜まると病気になりやすくなります。病気になるとどんどんHP、MP、寿命が減っていきます。

苦手な地形

デジモンには苦手な地形があります。その地形で冒険するときは病気になりやすいため、活動時間を短くするか、病気の対策をしておきましょう。

コミュニケーション

冒険中、パートナーがコミュニケーションを求めてくることがあります。「ほめる」、「しかる」、「ほっとく」からコミュニケーション方法を選んで◎ボタンを押すと結果が表示され、キズナやデジ仲、機嫌やしつけなどが変化します。



キズナとデジ仲

主人公と2体のパートナーは心が通い合っているほどバトルで有利になります。主人公とパートナー間のキズナが高いほどバトル開始時のOP量が増え、パートナー同士のデジ仲が高いほど味方同士で助け合うようになります。キズナとデジ仲はコミュニケーションや食事、睡眠などによって変化します。



異次元BOX

フローティアのジジモンの家にある異次元BOXを使うと、ほかのプレイヤーと対戦したり、ポイントをためてアイテムと交換したりできます。



ネットワーク通信について

オンラインで異次元BOXの機能を楽しむには、PS Vita本体をインターネットに接続できる環境が必要です。詳しい接続方法はSony Computer Entertainment Inc.公式サイトの「PlayStation®Vita ユーザーズガイド」をご確認ください。

<http://manuals.playstation.net/document/jp/psvita/basic/internet.html>

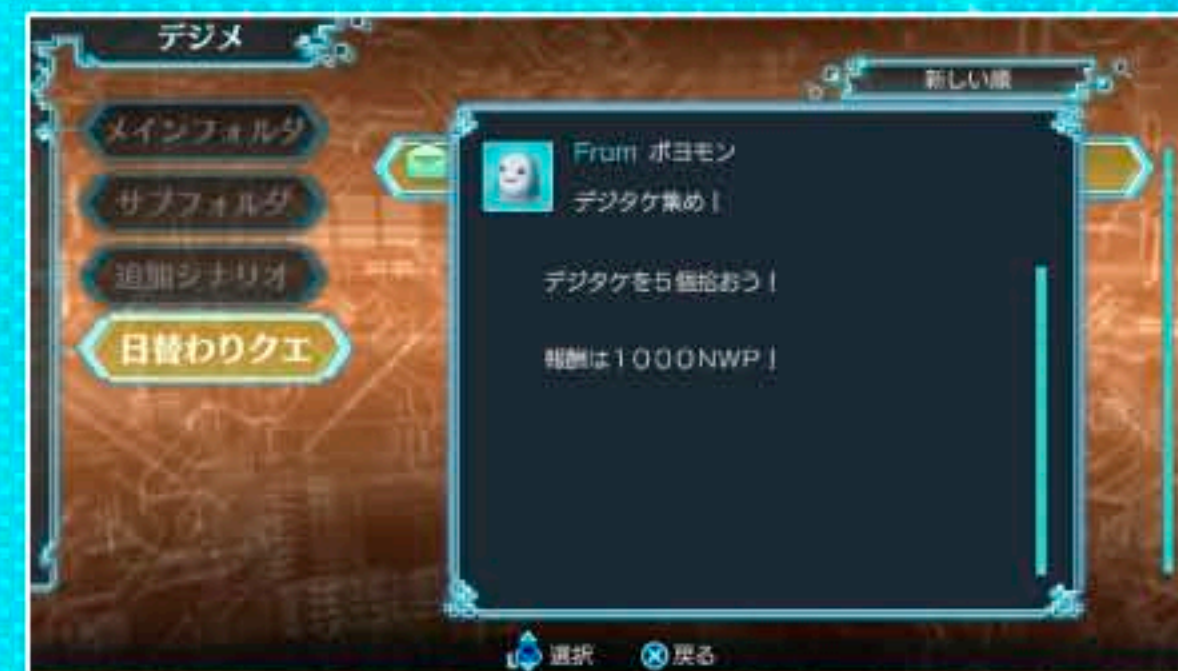
対戦

異次元BOXでの対戦は、ランキングが近い人と、登録したパートナー同士で行われます。自動で進行し、勝利すると「NWP」(ネットワークポイント)が手に入ります。対戦は1日に1回できます。



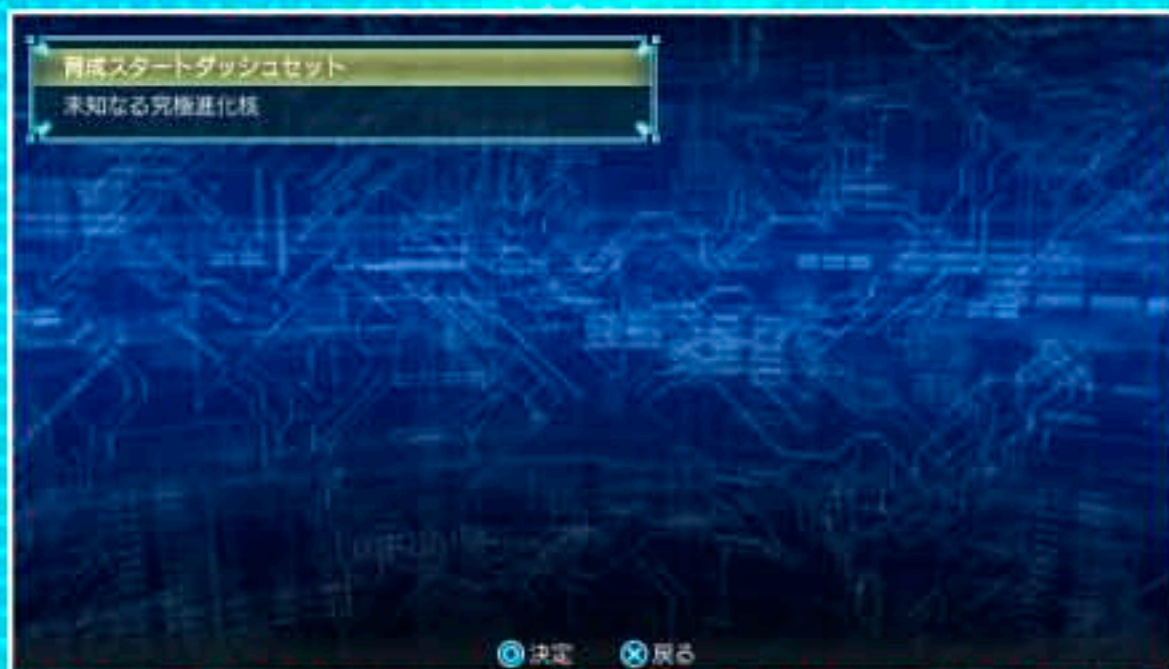
日替わりクエスト

異次元BOXと通信をするとデジメが到着します。デジメに書かれたクエストを達成すると「NWP」が手に入ります。次の日に異次元BOXと通信をすると、前日の日替わりクエストは期限を迎えます。



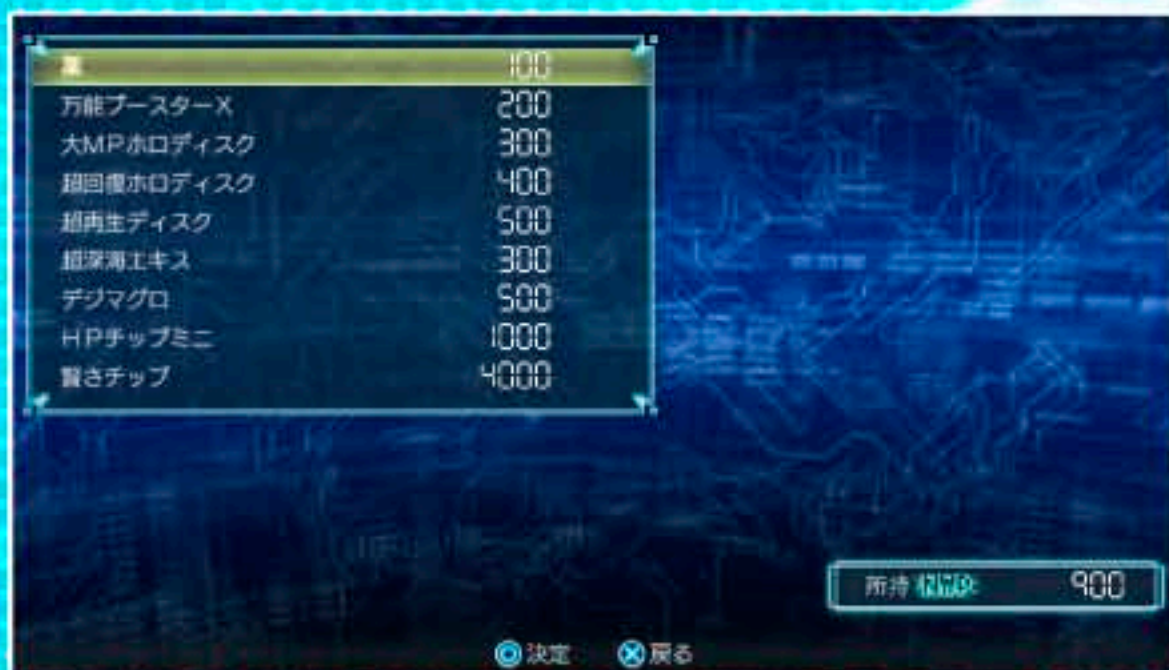
プレゼント

PlayStation®Storeで「プロダクトコード」を入力すると、異次元BOXにアイテムのプレゼントが届きます。荷物が空いていれば、プレゼントを受け取ることができます。



ポイント交換

対戦や日替わりクエストで手に入れたネットワークポイントは、異次元BOXの「ポイント交換」でアイテムに交換できます。交換できるアイテムのリストは毎日変化します。



その他のオンライン要素について

『デジモンワールド -next Order-』は追加シナリオや追加クエストのダウンロード、アップデートが予定されています。詳しくは『デジモンワールド -next Order-』公式サイトをご確認ください。



『デジモンワールド -next Order-』公式サイト
<http://digimonworld-neo.bn-ent.net/>

バンダイナムコエンターテインメント公式サイト

<http://bandainamcoent.co.jp/>

バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、
[電話受付時間 9:30～12:00 13:00～17:00(土・日・祝日を除く)]

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- ゲーム攻略法についてはお答えしておりません。

TEL:03-3375-7656

http://bandainamcoent.co.jp/cs_support/

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を使用しています。
フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

Produced by

株式会社**バンダイナムコエンターテインメント**

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。 ● 当社は本ソフトの無断複製等、不法な利用は許可しておりません。 ● お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。
- 本製品は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントから正規に提供されるシステムソフトウェア及び装置でなければ動作保証できません。

"PS", "PlayStation", "PSVITA", and "LIVEAREA" are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

"Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation. Library programs © Sony Computer Entertainment Inc.