

スーパーファミコン®
SHVC-AZ2J-JPN



ユーザーのみなさまへ

しょうひん かいはつ せいさん けんさ ばんぜん ちゅうい はら
商品の開発・生産・検査には万全の注意を払っ
ておりますが、まんいち ごどうさ お
場合がございましたらお手数ではございます
が、弊社テレフォンサービスまでご連絡いた
だけますようお願いいたします。
なお、わざ わざ ないよう しょうもん
なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問に
はこた できませぬのでござ承ください。
また、でんわ ばんごう まちが
また、電話番号はお間違えのないようにおかけ
ください。



アトラス・テレフォンサービス

03(5261)2356

お問い合わせ受付：月曜日と水曜日の15:00～18:00
(祝日を除きます)

株式会社アトラス

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

© ATLUS 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

無断転載・無断複写を禁じます。

魔神転生 II

SPIRAL NEMESIS

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

ATLUS

〈ごあいさつ〉

このたびは、アトラスのスーパーファミコン専用ソフト「魔神
転生II」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。
ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正し
い使用方法でお楽しみください。

なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大
切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありま
せんので避けてください。

また、ごく稀に強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりし
ている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験
する人がいます。

こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談して
ください。

また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを
止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分
~15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、及び強い
ショックを避けてください。
また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障
の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテ
レビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないで
ください。



CONTENTS

ストーリー	P. 4
操作方法とゲームの始め方	P. 6
セーブについて	P. 8
戦闘マップ画面の説明	P. 9
ゲームの進め方	P. 10
ユニットコマンドの説明	P. 12
システムコマンドの説明	P. 18
ステータス画面の説明	P. 21
地形の説明	P. 26
全体マップの説明	P. 28
SHOPの説明	P. 32
REMIXシステム	P. 34
アイテム紹介	P. 38
魔法紹介	P. 41
EXTRAの説明	P. 45
キャラクター紹介	P. 46
アクマユニット紹介	P. 48

ストーリー STORY

ねん とうきょう なかの ふゆ
1995年、東京・中野 冬……

きんねん だんとう な とうきょう すうねん だいかん
近年の暖冬に慣れた東京は数年ぶりの大寒

ば とうらい せかい せいかく ほこ こうつう
波の到来により、世界にその正確さを誇る交通

き かん たびかさ おおゆき えいきょう つうきんきやく
機関も、度重なる大雪の影響で通勤客たち

なや ひび つづ
を悩ませる日々が続いていた。

なかの かがくしゃ りょうしん も ことし さい
ここ中野に科学者を両親に持ち、今年23才に

ひとり だいがくいんせい す
なる一人の大学院生が住んでいる。

な たけうち
名をナオキ、「武内ナオキ」といった。

ようしょう りょうしん いえ すく
幼少よりあまり両親が家にいることが少なかっ

ほんにん かがくしゃ じんしゆ きら
たため、本人は科学者という人種を嫌っている。

い かれ しゅうしょく きら
が、そう言いながら彼もまた、就職することを嫌

だいがくいん すす
い大学院に進んでいた。

くも あいま にしび あわ き こ
たちこめた雲の合間から西日が淡く差し込む、

ひ たそがれ
ある日の黄昏。

かれ いえ りょうしん きんむ けんきゅうしょ いっぽん
彼の家に両親の勤務する研究所から、1本

ちよくつうきんきゅうかいせん はい
の直通緊急回線が入った。

かれ りょうしん じこし つ
……それは、彼の両親の事故死を告げていた。

すうぶん ご
数分後。

そと ようす ひょうへん
外の様子は豹変していた。

とつぜん やみ なか いま み いぎょう
突然、闇の中から今までに見たこともない異形

もの しゅつげん よぞら いっせい ま
の者～アクマ～が出現し、夜空へ一斉に舞

あ とも そら かれ かんぜん しはい
い上がると共に、空は彼らによって完全に支配

されていた。

とうきょう でんげきてき ぐんだん せん
こうして東京は電撃的にアクマの軍団に占

りょう ぐんだん しき ひとり おとこ
領されていく。その軍団を指揮する一人の男

しゅつげん まと か とうきょう あら
の出現によって魔都と化した東京は、新たな

ちつじよ もと しはいたいせいか お
秩序に基づく支配体制下に置かれていた。

つきひ なが ふたた とうきょう ふゆ おとず つ
月日の流れは、再び東京に冬の訪れを告げ

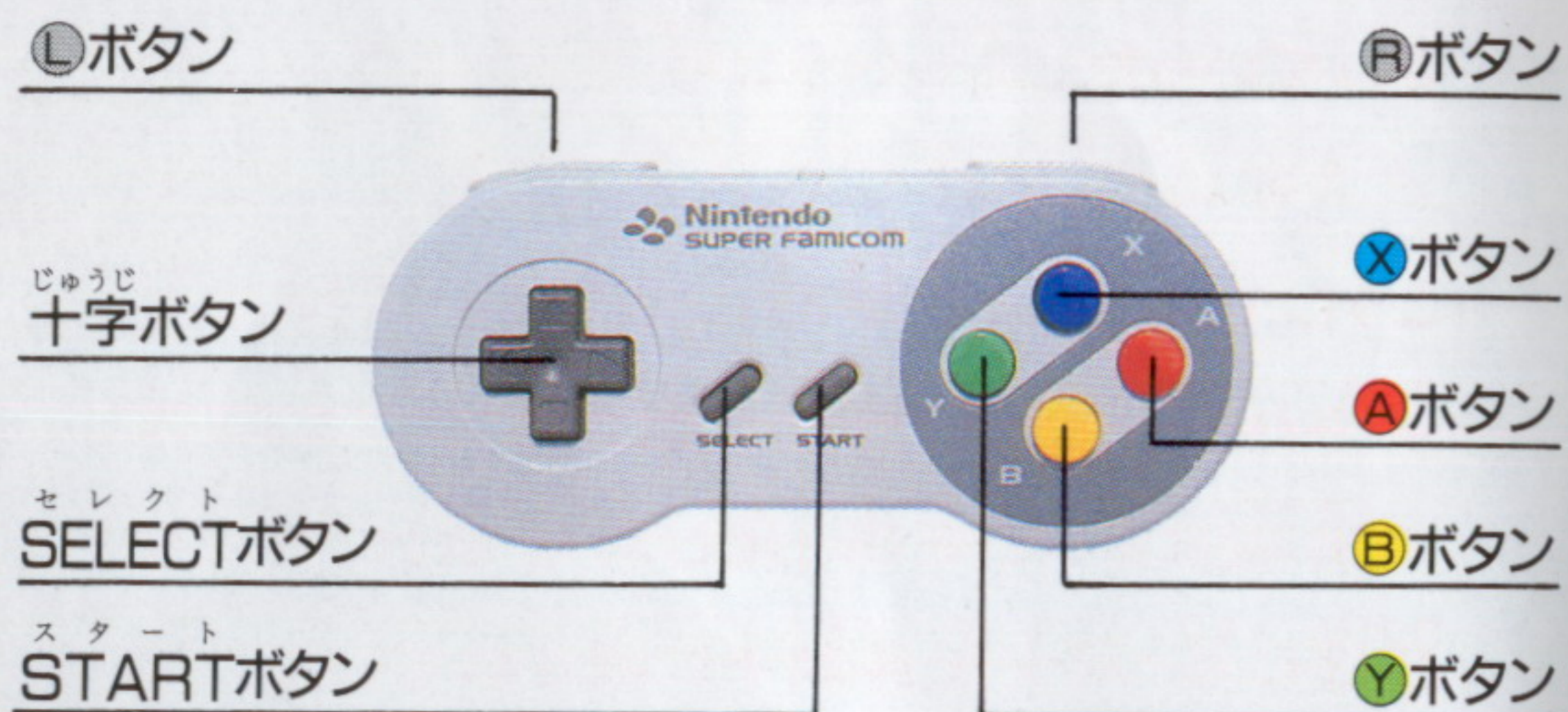
ていた。

ねん
1996年、

ひとびと かくち そしき
人々はやがて各地でパルチザンを組織し、ア

たい めいかく はんこういし あらわ はじ
クマに対する明確なる反抗意思を表し始めた。

操作方法とゲームの始め方



〈ノーマルモード〉

- 十字ボタン……カーソルの移動など。
- Aボタン……コマンドのオープン、選択項目の決定、メッセージ送りなど。
- Bボタン……コマンドのクローズ、キャンセルなど。
- Xボタン……ユニットステータスの表示。戦闘マップ時のセーブ。
- Yボタン……未行動ユニットへのカーソル移動、HELPメッセージ。
- Lボタン……システムコマンドのオープン。
- Rボタン……システムコマンドのオープン。
- SELECTボタン……タイトル画面での選択。
- STARTボタン……タイトル画面でのゲームスタート。

〈イージーモード〉

Aボタンの機能をLボタンに、Bボタンの機能をSELECTボタンに変更し、基本的な操作は左手だけで行なえるようにしたものです。(A、B、L、SELECTボタン以外は、ノーマルモードと同じ。)

ノーマルモード、イージーモードの切り替えは、「CONFIG」コマンドで変更できます→19ページ



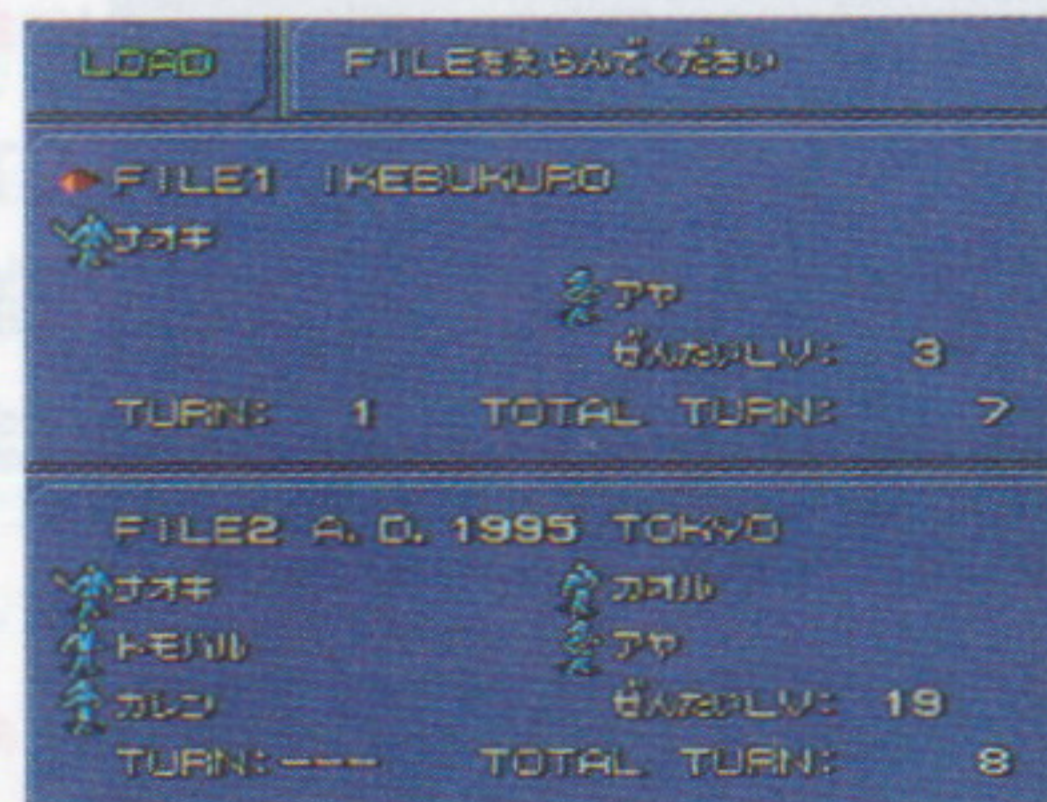
カセットを本体に差し込み電源をいれると、タイトルデモに続きタイトル画面が出ます。十字ボタンの左右で、「NEW GAME」か「CONTINUE」を選んで、AボタンまたはSTARTボタンを押してください。



(注) セーブデータがない場合は、「CONTINUE」を選ぶことが

できません。「NEW GAME」GAMEを最初から始めることができます。「CONTINUE」前回セーブした所から始めることができます。

「CONTINUE」を選ぶと、ロード画面が表示されます。ファイルは2種類ありますので、始めたいデータを十字ボタンの上下で選択して、Aボタンを押してください。



名前入力画面の説明

オープニングデモやゲーム中に名前を入力する場面が出てきます。十字ボタンで文字を選び、Aボタンで入力してください。8文字まで入力できます。



まちがえたときは、Bボタンで入力位置をもどし、入力しなおしてください。STARTボタンを押すと決定です。

名前入力画面には最初から名前が入力されています。変更する必要がないときは、そのままSTARTボタンを押してください。

セーブについて

魔神転生IIでは、セーブポイントは3ヶ所あります。



1 プレイヤー ターン もじひょう
「PLAYER TURN」文字表
示中(敵ターン終了後)にXボタ
ンを押すと、セーブ処理を行ないます。



2 戦闘マップクリア後に、「セーブ
しますか?」の問いかけがあり
ます。「はい」でセーブ処理を行な
います。

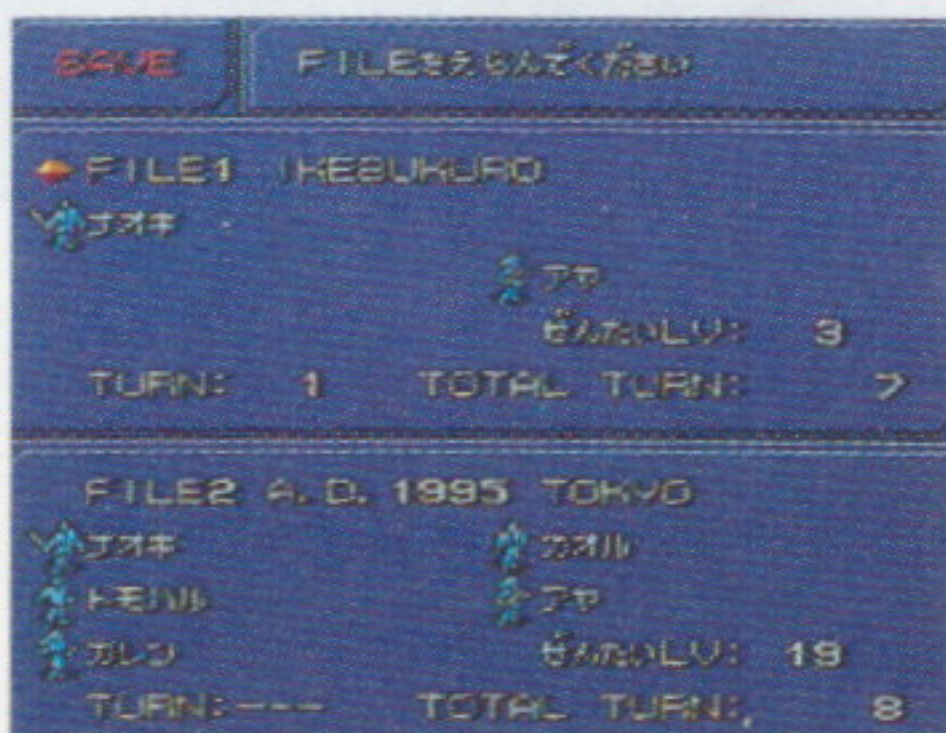


3 全体マップ上で「SAVE」コ
マンドを選択すると、セーブ処理を
行ないます。



十字ボタンでファイルを選び、Aボ
タンを押してください。

セーブすると、そのファイルにセーブ
しておいた前のデータは消えてし
まいます。ご注意ください。

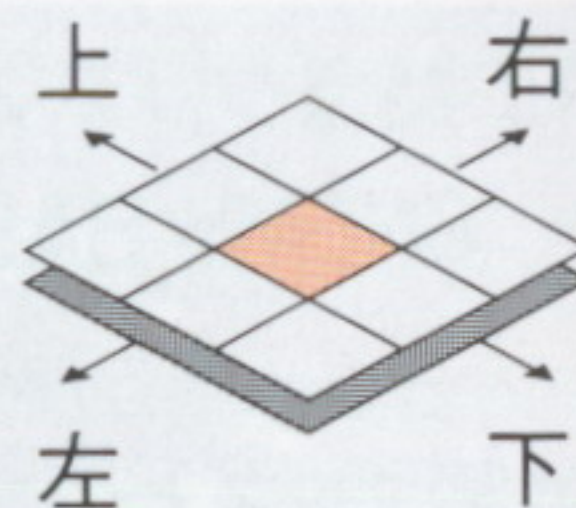


せんとう がめん せつめい 戦闘マップ画面の説明



せんとう みかた 戦闘マップの見方

このゲームは、マップを斜めから見た形(クォーター
ビュー)に表現しています。ユニットから見た上下左右が、
画面で見ると、左上、右下、左下、右上になっていますの
で注意してください。



ユニットから見て斜め(画面で見ると、ユニットの上下左右)に位置するスクエア
(マス)は、1スクエア離れた扱いになっています。

げつれい 月齢

月の満ちかけです。NEW MOON(新月)からFULL MOON(満月)まで、1/8
刻みで毎ターン変化します。アクマはこの影響を強く受け、満月時にはクリティ
カルが出やすくなったり、会話による交渉に応じなくなったりします。

ちけいめい ちけいこうか 地形名、地形効果

カーソルを合わせている地形の名前と地形効果がでます。地形効果が高い所
にいと、敵の攻撃をよけやすくなります。

ちけい せつめい 地形の説明

カーソルを合わせている地形に特殊な効果などがある場合は、ここに説明が
表示されます。

プレイヤーユニット

プレイヤーが操作するユニットです。

敵ユニット

プレイヤーユニットに対し、攻撃をしかけてきます。

カーソル

ユニットをつかむ時につかいます。

ゲームの進め方

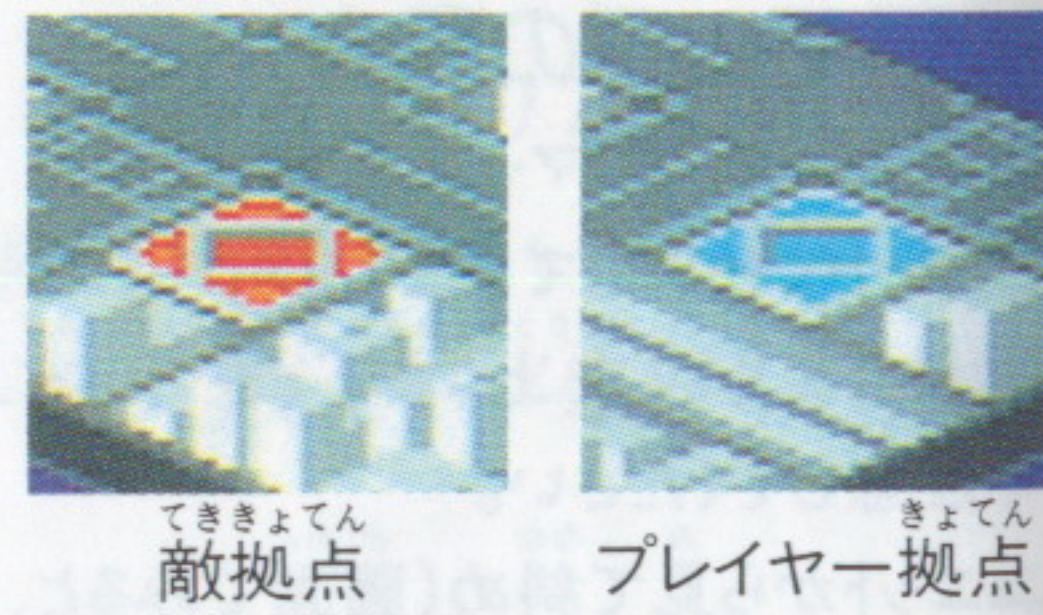
ユニットを進めながら敵と戦闘をしたり、会話で仲魔に引き入れたりしながら目的の達成をめざします。
プレイヤーターン、敵ターンに分かれ、交互に行動をおこないます。

戦闘マップでの目的

敵拠点を制圧する、特定の地形にたどり着く、敵を全滅させる、などマップによって目的が異なります。

1. 拠点クリアマップ (ENEMY BASE OCCUPY)

*最初のマップはこれです。
戦闘マップ上のプレイヤーユニット(青)を動かし、敵の拠点を制圧するプレート(「OCCUPY」コマンド)すると、マップクリアです。逆に、敵ユニット(赤)にプレイヤーの拠点を制圧されるとゲームオーバーです。



2. たどり着きクリアマップ (GO TO DESTINATION)

特定の地形(スクエア)にたどり着くと、マップクリアです。

3. 全滅クリアマップ (WIPE OUT)

敵ユニットを全滅させるとクリアです。

4. ボスクリアマップ (BEAT DOWN BOSS)

特定のユニットを倒すとクリアです。

拠点クリアや、たどり着きクリアの時は、マップ開始の時のインフォメーションでカーソルによって目標位置を示します。



*各マップのクリア条件は、「TIDE」コマンドで確認できます。

*ゲームオーバー条件(全クリアタイプ共通)

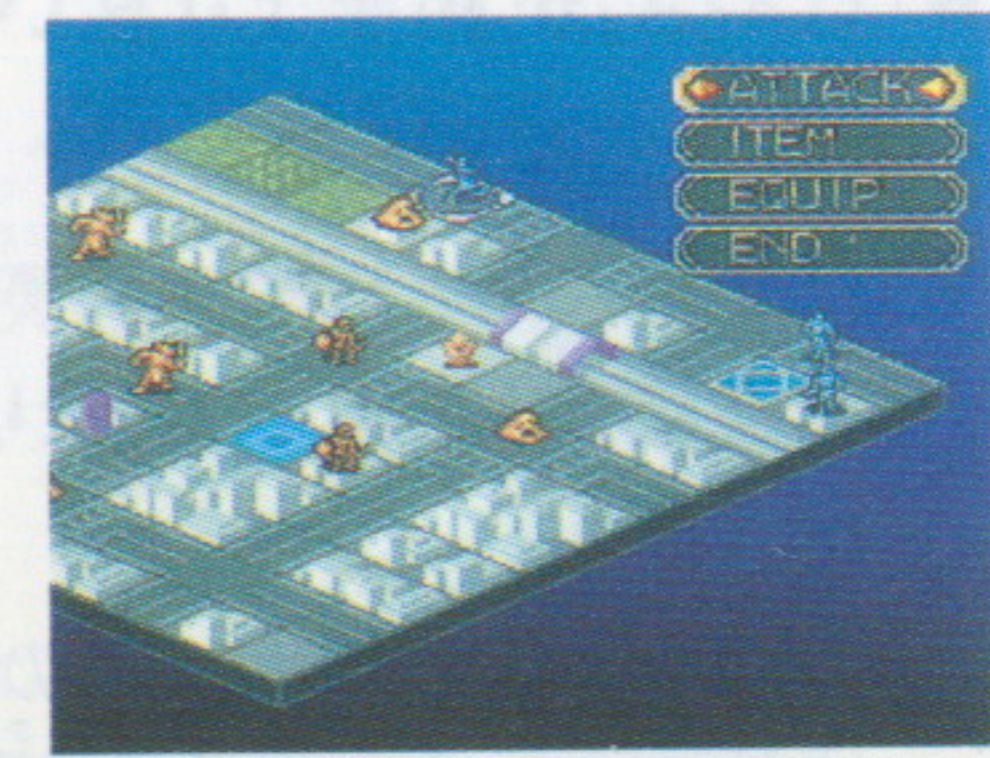
人間ユニットのうちの一つが倒されるとゲームオーバーになります。最初のうちは、人間ユニットしかありませんので注意してください。また、拠点クリアマップはゲームオーバー条件が2つあることになりま

ユニットの移動のさせ方

カーソル(ひし形の枠)を移動させたいユニットにあわせ、Aボタンを押すと、図のようにユニットの移動できる範囲が表示されます。カーソルをずらし、行きたい地形のところでAボタンを押してください。範囲外には移動できません。



ユニットが移動すると、その場所で必要と思われる行動(コマンド)の一覧が表示されます。必要なければ「END」を選択してください。ユニットの色が変わり、行動が終了したことを知らせます。



移動の必要がないときは、移動範囲が出ているとき、もう一度Aボタンを押してください。コマンドが表示されます。キャンセルしたい時はBボタンを押してください。ただし、行動終了後はキャンセルできません。

*移動範囲はユニットの移動力、地形の移動コストにより決まります。

ユニットコマンドの説明

ユニットをカーソルで選択したときに出るコマンドをユニットコマンドと言います。ユニットコマンドには次の種類があります。

ATTACK

敵ユニットに直接攻撃を行ないます。敵ユニットが攻撃可能範囲にいる場合にこのコマンドを選択すると攻撃範囲と攻撃相手との相性表が表示されます。



OKならば、Aボタンで決定してください。戦闘が始まります。攻撃範囲に2体以上の敵ユニットがいる場合は、十字ボタンの左右で攻撃対象を変更できます。

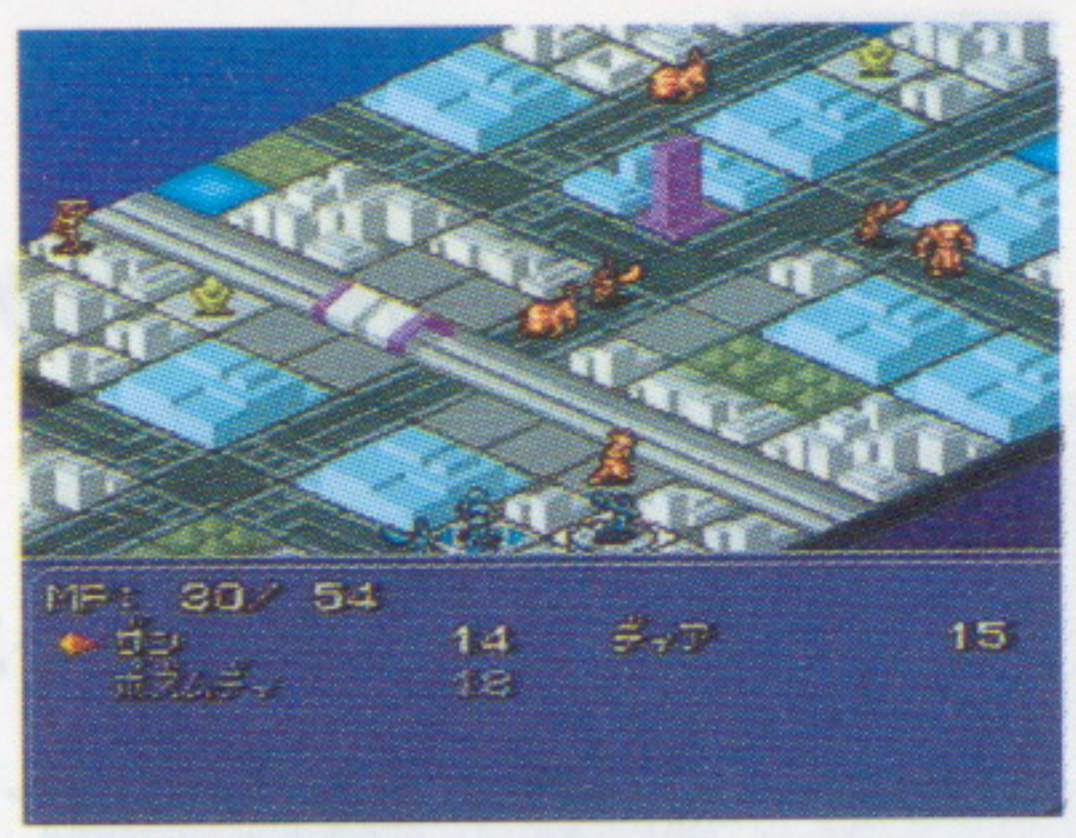
- 攻撃する側のユニットが相手の攻撃範囲内にいると反撃をうけます。
- 「はやさ」が相手より高い場合、2回攻撃をする場合があります。
- 「ひっさつ」のパラメーターが高いと、クリティカルヒット(ダメージ2倍攻撃)が出やすくなります。注意してください。

* 攻撃可能範囲は、ユニットの種類によって変わります。また、装備する武器によっても変わる場合があります。



MAGIC

その場所から使用できる魔法をもっている時にこのコマンドを選択すると、魔法の一覧表が表示されます。



MPが足りない場合、使用条件に合わない場合は灰色で表示されます。魔法を選択したら、ATTACKコマンドと同じ要領で対象を選んでください。複数攻撃の場合も、十字ボタンの左右でそれぞれの敵ユニットに対する相性を見ることができます。

* 人間は最初魔法は使えず、ゲームを進めていくと使えるようになります。ただし、全ての人間が使えるわけではありません。アクマの場合、最初から持っていて増えることはありませんが、人間はレベルアップによって使える魔法が増えていきます。

EXTRA

アクマのEXTRAを使うコマンドです。すでに使用済みになっているもの、使用条件に合わないものは灰色で表示されます。

● EXTRAってなに?
EXTRAはアクマが使える特技のことで、ランクアップすると覚えることがあります。魔法のように、MPを消費することはありませんが、1度使用すると、月齢がFULL MOONになるまで復帰しません。魔法に似ていますが、本来魔法を持っていないユニットでもおぼえることがあります。また、REMIX(アクマ合体)により引き継ぐことができ、最高62種類まで持たせることができます。

ITEM

アイテムに関する行動を行なうときに使います。

〈USE〉

アイテムを使用する時に使います。使用アイテムでないもの(武器など)、使用条件に合わないものは灰色で表示されます。

アイテムは使用すると、なくなります。

〈SORT〉

アイテムを整理するときに使います。アイテムは全種類持てますので、たくさん持っているときと選ぶときに大変です。こんな時このコマンドを使用すると、わかりやすいように整理できます。



EQUIP

武器や防具を装備したり、はずしたりするときに使います。

「そうび」を選び、装備する場所を決めると、装備可能な武器または防具のリストが表示されますので、選択してAボタンで決定してください。

武器または防具を選択中、右側

に現在の装備との比較(パラメーター)が表示されます。

数字が黄色い場合はパラメーターが上がる、灰色の場合は下がる、という意味です。白は変化なしです。

「さいきょう」を選ぶと、攻撃力・防御力の高いものを自動装備しますが、特殊効果などもありますので、多少の上下はあります。

「はずす」を選び装備場所を決定すると、装備がはずれアイテムリストに戻ります。

名前	レベル	ステータス
アーム	4	4
ヘルム	7	7
スーリ	4	4
ぼうぐ	4	4
レザ	5	5
	4	4
アーム	1	24
	6	6
	2	2
	10	10
	101	91
	5	5
	2	2

●武器や防具について

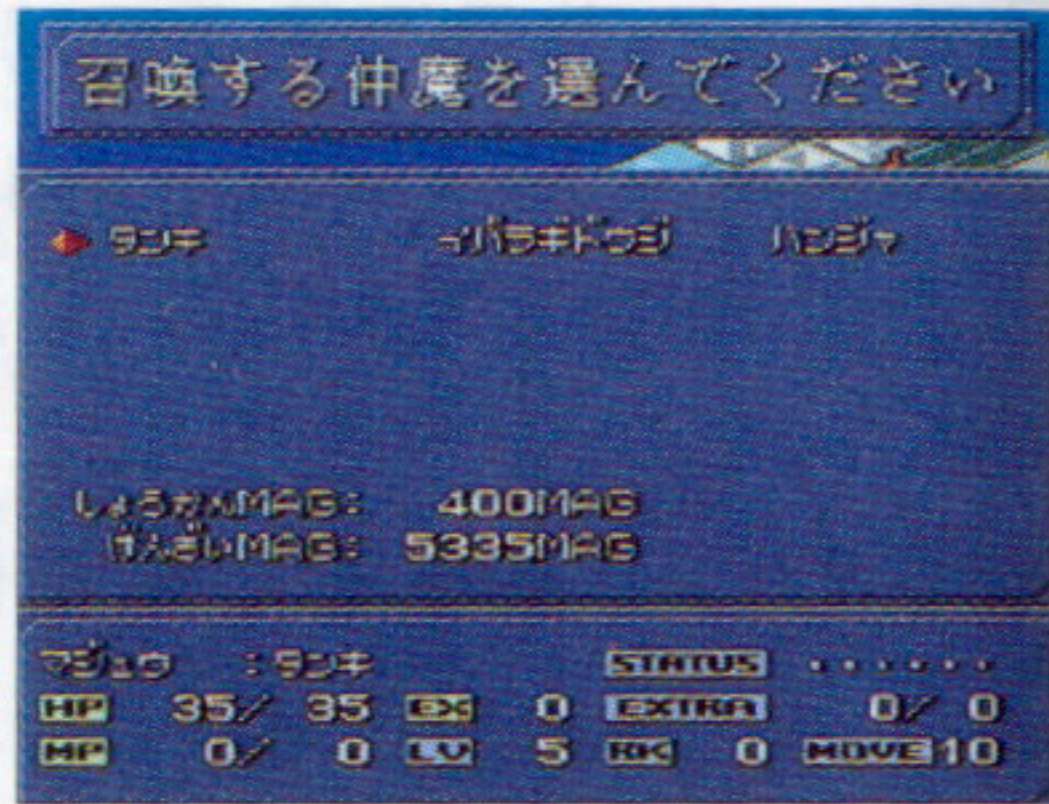
基本的には、人間もアクマも装備可能です。ただし、一部のアクマは装備することができません。また、特定の装備場所にしか装備できないアクマもいます。武器の場合は、剣や斧など、様々な種類があります。種族によって、装備できる武器には制限がありますので、注意してください。また、武器の種類によって攻撃範囲が変わる場合があります。

COMP

仲魔にしたアクマの召喚や、アクマを仲魔からはずす時に使用します。

〈SUMMONS〉

「COMP」を選択すると出るコマンドです。アクマを召喚します。召喚できるのは、隣接した4ヶ所です。アクマの召喚にはマグネタイトを消費します。アクマによってマグネタイトの消費量が違うので注意してください。マグネタイトが不足していると、召喚できません。



※召喚したアクマをCOMPに戻したい時は、「DIOシステム」を持つ人間ユニットに重ね合わせてください。

〈LEAVE〉

「COMP」を選択すると出るコマンドです。アクマを仲魔からはずします。一度はずした仲魔は戻りませんので注意してください。

TALK

敵と会話し、仲魔に引き入れる時に使用します。ただし、次の条件に相当する場合は、会話できません。

- 相手がDARKまたはLIGHT属性の場合。(人間の場合のみ)
- 相手がボスなど、特殊な存在の場合。
- 相手が全体レベルより高い場合。
- 月齢が満月(FULL MOON)の時。
- 相手が種族の違うアクマの場合(アクマ同士の会話のみ)
- 話しかける側が「CLOSE」状態の時。



● 全体レベルとは…?

人間ユニットのうち、一番レベルの高いユニットが全体レベルの対象となります。TALKや、REMIXの時にこなうレベルCHECKは、この全体レベルが対象になります。

● 注意!!

同じアクマは2体以上持つことができません。ただし、複数のアクマストックファイルがある場合、違うファイルであれば持つことができます。

END

そのユニットの行動を終了する時に使います。

OCCUPY

敵の拠点を制圧する時に使います。

ASK

アドバイザーの情報を聞く時に使います。

OPEN

ビル内などで、通路をふさいでいる結界をはずす時に使います。結界に隣接するとこのコマンドが表示されます。

SEAL

ジェネレーターを破壊します。

システムコマンドの説明

ユニットのいる地形以外にカーソルをあわせ、Aボタンを押すと、システムコマンドが表示されます。システムコマンドには次の種類があります。

LIST

プレイヤーユニットの一覧を見るときに使います。十字ボタンの左右でユニットのいろいろな情報を表示します。ユニット数が、1画面に収まらない時は、十字ボタンの上下で画面をスクロールさせることができます。

名前	しゅぞく	L	EXP	HP
アキラ	ヒューマン	1	0	---
アサ	ヒューマン	1	0	---
リリア	エルフ	14	0	0
アサキ	マジック	5	0	0
アサヒ	マジック	8	0	0

AFFINITY

種族対種族の直接攻撃の相性を表示します。カーソルを下に移動させていくと、魔法対種族の相性表に切り替わります。

LまたはRボタンを押すと、種族名が確認できます。

100%が基準で、それより多い場合はダメージが大きくなり、少ない場合はダメージが小さくなることを示しています。

種族	ヒューマン	エルフ	マジック
ヒューマン	100%	50%	50%
エルフ	50%	50%	100%
マジック	100%	50%	100%
...

TIDE

現在の状況を表示します。リーダーとは、「DIOシステム」所有者が2人以上いる時、だれのアクマストックファイルを使用しているかを表すものです。

A. D. 1996 TOKYO		PLACE: SHIBUYA	
リーダー	アキラ	リーダー	アキラ
EXP	3000	EXP	3000
...
TURN	1	TURN	1
TOTAL TURN	1	TOTAL TURN	1

勝利条件：
敵拠点を制圧せよ



●DIOシステムってなに？

DIOシステムとは、アクマと会話でき、また仲魔にしたアクマをCOMP内にストックして必要な時に召喚できるプログラムです。最初は持っていませんが、ゲームが進むにつれて手に入ります。

ESCAPE

所持金(丸)の半分と引き替えに、戦闘マップから脱出します。(全体マップへ戻る)

CONFIG

ゲームのいろんな設定を変えることができます。十字ボタンの上下で変更したい項目にカーソルを合わせ、左右またはAボタンで変更し、Bボタンで抜けると設定完了です。

CONFIGURATION	
サウンド	ON OFF
バトルアニメ	ON OFF
サウンド	STEREO MONO OFF
コントロール	NORMAL FAST
コントロール	NORMAL EASY
Aボタン	ユニットコマンドオン/オフ
Bボタン	コマンドクロス/キャンセル
Xボタン	ユニットステータス
Yボタン	ユニットスキル/レベルアップ
Lボタン	古いコマンドオン/オフ
Rボタン	新しいコマンドオン/オフ
SELECT	メニュー
START	キャンセル

TURN END

プレイヤーターンを終了する時に使います。敵のターンに移ります。

せんとう 戦闘について

せんとう 戦闘には、バトルアニメONとOFFの2種類の表示方法があります。(「CONFIG」で切り替え) ONは戦闘画面が表示されるタイプで、派手な演出を楽しむことができます。

これに対しOFFは戦闘画面に切り替わらず、ユニットのまま、戦闘演出をします。時間を短縮したい時につかいます。



<ON>



<OFF>



がめん せつめい ステータス画面の説明

ユニットにカーソルを合わせXボタンを押すと、そのユニットのステータス画面が表示されます。この時、十字ボタンの左右で、習得EXTRA表、装備状況の確認ができます。

属性	NEUTRAL-NEUTRAL	ころげきりやく 14 ほろげきりやく 5 まほろげきりやく 2 まほろほろげきりやく 5 めいしゅる 101 がけひ 5 ひらさつ 2	パラメーターA
マッカ	マ: 1300	MAG: 1600	マグネタイト
	HP: 42/42 MP: 0/0	EXP: 0 LV: 2	パラメーターB
	ニックネーム: トモミル	STATUS: EXTRA: --- REQ: -- MOVE: 7	簡易ステータス

ぞくせい 属性

ユニットには、属性があります。横の属性(LAW、NEUTRAL、CHAOS)、縦の属性(LIGHT、NEUTRAL、DARK)があり、仲魔にする時や、REMIX(アクマ合体)の時に、多少の制限ができます。

人間ユニットの属性はイベントによって変わる場合があります、以降のストーリー展開が変わってきます。

○パラメーターA

戦闘に直接影響する数値です。パラメーターBの能力値、武器や防具の能力値によって変わってきます。

こうげきりよく	直接攻撃で相手に与えるダメージ値に影響します。
ぼうぎよりよく	直接攻撃で相手から受けるダメージ値に影響します。
まほういりよく	魔法攻撃で、相手に与えるダメージ値に影響します。
まほうぼうぎよ	魔法攻撃で、相手から受けるダメージ値に影響します。
めいちゅう	相手に与える、直接攻撃、魔法攻撃の当たる確率に影響します。
かいひ	相手から受ける、直接攻撃、魔法攻撃の当たる確率に影響します。
ひっさつ	クリティカルの発生率に影響します。
しょうかんがく	アクマの場合のみ表示されます。そのアクマの召喚に必要なマグネタイトの数値です。

○パラメーターB

ユニットが本来持っている能力値です。パラメーターAの数値などに影響します。まれに、武器や防具によって増える場合があります。(赤いメモリで表示)

つよさ	「こうげきりよく」に影響します。
ちえ	「まほういりよく」、「まほうぼうぎよ」、「めいちゅう」「かいひ」に影響します。
まりよく	「まほういりよく」、「まほうぼうぎよ」、MPのMAX値に影響します。
たいりよく	「ぼうぎよりよく」、HPのMAX値に影響します。
はやさ	「めいちゅう」、「かいひ」に影響します。2回攻撃を行なう条件に影響があります。
うん	「かいひ」、「ひっさつ」などに影響します。

○丸(マツカ)

魔神転生IIでのお金の単位です。SHOPでアイテムを買う時に使用します。敵を倒すことにより手に入ります。



○MAG(マグネタイト)

アクマのエネルギー源です。仲魔のアクマを召喚する時に使用します。敵を倒すことにより手に入ります。

○簡易ステータス

HP	ユニットの生命値です。これが0になると、そのユニットは死んでしまいます。
MP	魔法のエネルギーを示します。魔法を使うと、この値が減っていきます。0になると、魔法が使えなくなります。
LV	ユニットのレベルです。人間ユニットの場合、経験値100ごとに1レベルアップします。アクマの場合は変化しません。
RANK	アクマの成長度合いを示します。経験値100ごとに1ランクUPします。
EX	現在の経験値です。敵ユニットを倒すと増えていきます。100になるとレベルアップ(またはランクアップ)し、0に戻ります。
EXTRA	右側は現在覚えているEXTRA数。左側は現在使用可能なEXTRA数。
MOVE	ユニットの移動力を示します。この値が高ければ、その分、遠くまで移動できます。1ポイント=1歩に相当しますが、地形の移動コストにより、変化します。

持ち物である、アイテム、マツカ、マグネタイトはユニットが個々に持っているのではなく、プレイヤーの共通財産として持っています。

○STATUS

そのユニットの状態を示します。状態には、次の種類があります。

.....	異常なしの状態です。
POISON	ユニットが毒を受けています。毎ターン、HPが減っていきます。
CLOSE	魔法を封じられています。魔法が使えない状態です。
PALYZ	マヒ状態です。移動ができなくなります。攻撃などの行動はできません。
SLEEP	眠っていて、何もできない状態です。敵から攻撃を受けると、目が覚めます。
BIND	金縛り状態です。何もできないうえに毎ターンMPが減っていきます。反撃もできません。
STONE	石化状態です。何もできないうえに、HP、MPの回復もできません。反撃もできません。

これらの状態は1~3ターンで治ります。また、魔法などで治すことができます。

便利ボタンの説明

①未行動ユニット検索(Ⓨボタン)

戦闘マップ上でYボタンを押すと、行動を終了していないユニットに自動的にカーソルが移動します。押し続けられれば、順番に未行動ユニットを検索します。

②HELPメッセージ(Ⓨボタン)

コマンドの選択時やアイテム等の選択時にYボタンを押すと、現在カーソルがある位置の、コマンド又は、アイテム等の説明文を表示してくれます。



レベルアップ画面の説明

人間ユニットは、1レベルアップごとにユニット本来の能力値が上がっていきます。プレイヤーはどのパラメーターを上げるか選択することができます。

レベルアップすると、この画面になります。

上げたいパラメーターを十字ボタンの上下で選択し、右またはAボタンを押してください。

「よろしいですか?」の問いに「はい」と答えると終了です。

パラメータに 1ポイント
ふりわけてください

エンボットモビル	こちげきりょく	18
	ほろきりょく	8
	まほろりょく	2
	まほろほろきりょく	5
	かちちゅう	94
	かちひ	4
	びらきつ	2
LV: 3		
EX: 1		
HP: 31 / 41		
MP: 0 / 0		
STR	5	
DEF	5	
AGI	5	
INT	5	
LUK	4	

●アクマのランクアップもパラメーターが上がるの?

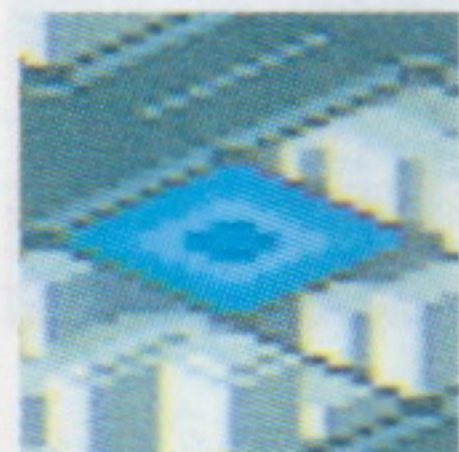
上がりますが、アクマごとに一定の成長率があり、人間ユニットのように、パラメーターをわりふることはできません。

地形の説明

地形には、回避率、移動コストがあり、ユニットはこの影響を受けます。移動コストは、各種族ごとに異なっています。種族によっては、入れない地形もあるので注意してください。

特殊な地形の説明

戦闘マップ上には、特殊な効果をおよぼす地形があります。



○ 泉
この上に乗ると次のターンでHPがMAXの1/2、MPがMAXまで回復します。



○ ジェネレーター
敵ユニットが出現します。ただし、ユニットが上に乗っていると出現しません。また人間ユニットならば、「SEAL」コマンドで破壊することができます。破壊されると敵は2度とでてきません。



○ トレジャー
この上で行動終了すると、アイテムやマッカなどが手に入ります。



○ アドバイザー
この上で「ASK」コマンドを実行すると、いろいろな情報を聞くことができます。



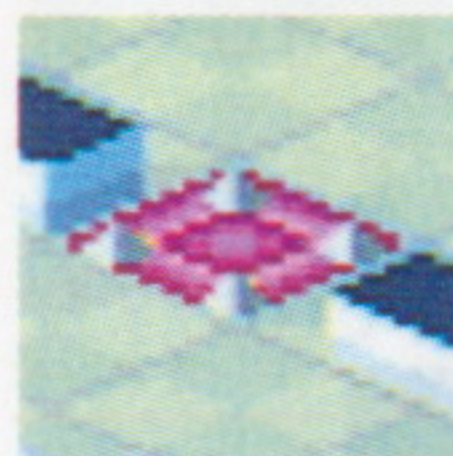
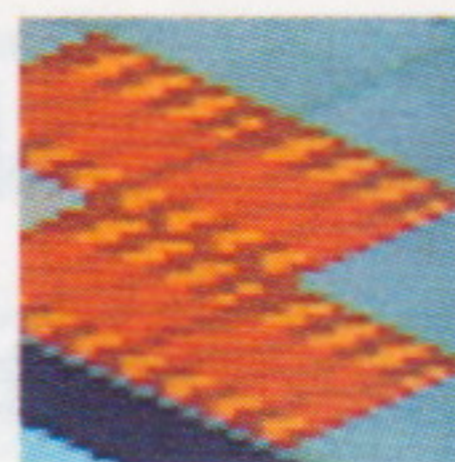
○ 拠点
プレイヤーの拠点です。ここを敵に制圧されると、ゲームオーバーになります。回復の泉と同じく、この上に乗ると回復します。ただし、HPがMAXの1/4、MPはMAXの1/2です。



○ 敵拠点
敵の拠点です。「OCCUPY」コマンドでここを制圧すると、マップクリアになります。プレイヤーの拠点と同様、敵ユニットだけ回復します。プレイヤーユニットは回復しません。



○ 沼、ダメージ床
この上に乗ると、次ターンにHPダメージを受けます。(HPのMAXの1/8)



○ 結界
通常は壁と同じく通過することができませんが、「OPEN」コマンドであけることができます。

おもな地形の移動コスト

壁	拠点	敵拠点	トレジャー	ジェネレーター	泉	アドバイザー	沼	平地	床	森	高層ビル	ビル	海・川	山	荒地	砂漠	線路		
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	2	—	7	3	2	6	魔	神
—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	女	神
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	2	6	4	4	3	8	祖	神
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	2	—	7	3	2	7	邪	神
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	2	—	8	4	4	8	天	魔
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	2	—	7	4	4	7	鬼	神
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	—	2	—	7	3	7	7	天	神
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	—	2	—	7	3	7	7	地	祇
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	2	—	6	3	2	5	女	魔
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	2	8	8	4	7	7	魔	王
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	2	—	3	1	1	5	夜	魔
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	2	—	4	3	2	6	妖	魔
—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	熾	天使
—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	天	使
—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	墮	天使
—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	龍	神
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	—	2	1	2	1	1	—	龍	王
—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—	1	1	1	1	邪	龍
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	2	—	6	3	4	5	幻	魔
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	—	2	—	2	2	2	5	地	靈
—	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	—	1	6	2	2	2	3	妖	精
—	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	—	1	6	2	2	2	3	精	靈
—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	靈	鳥
—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	妖	鳥
—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	凶	鳥
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	5	—	2	5	5	9	神	獣
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	4	—	5	—	4	5	2	—	聖	獣
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	—	5	—	4	5	5	—	魔	獣
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	4	—	5	2	—	5	5	—	妖	獣
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	5	—	—	3	3	6	妖	鬼
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	5	—	—	3	3	6	關	鬼
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	5	—	—	3	3	6	邪	鬼
—	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	—	1	—	4	2	2	3	邪	靈
—	2	2	1	2	2	1	1	1	1	3	—	2	—	—	2	4	—	外	道
—	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	—	3	—	4	3	4	7	人	間



ぜんたい せつめい 全体マップの説明

さいしょ せんとう ぜんたい で つぎ せんとう
最初の戦闘マップをクリアすると、全体マップに出ます。次の戦闘マップに行くためのものです。



い どう かた ●移動のさせ方

い どう あ お ち てん
行きたいポイントにカーソルを合わせ、Aボタンを押すとその地点へ移動します。ただし、クリアしていない戦闘マップポイントが途中にある場合は移動できません。ユニットが移動すると、戦闘マップのユニット移動と同様にコマンドが開きます。行ないたい行動をコマンドで選択してください。

ぜんたい じょう ●全体マップ上のコマンド

〈ユニットコマンド〉

FIGHT せんとう はい とき しょう
戦闘マップに入る時に使用します。

REMIX はい しょう
REMIX STATIONに入るときに使用します。

SHOP はい
SHOP、RAG'S SHOPに入ります。

FORMAT

ぶ たい へん せい
部隊編成をします。COMPコマンドを扱えるものが2人以上になると、アクマのストックファイルもその数だけ増えます。ただし、戦闘マップ中は1つのファイルしか扱えません。このコマンドは、使うファイルの変更(MAIN FILEの変更)と、ファイル同士のアクマ移動を行なうことができます。

●MAIN FILEの変更

にんげん じゅうじ じょうげ えら
人間キャラを十字ボタン上下で選び、Aボタンを押すと、リーダーが変更できます。

●FILE間の仲魔の入れ換え

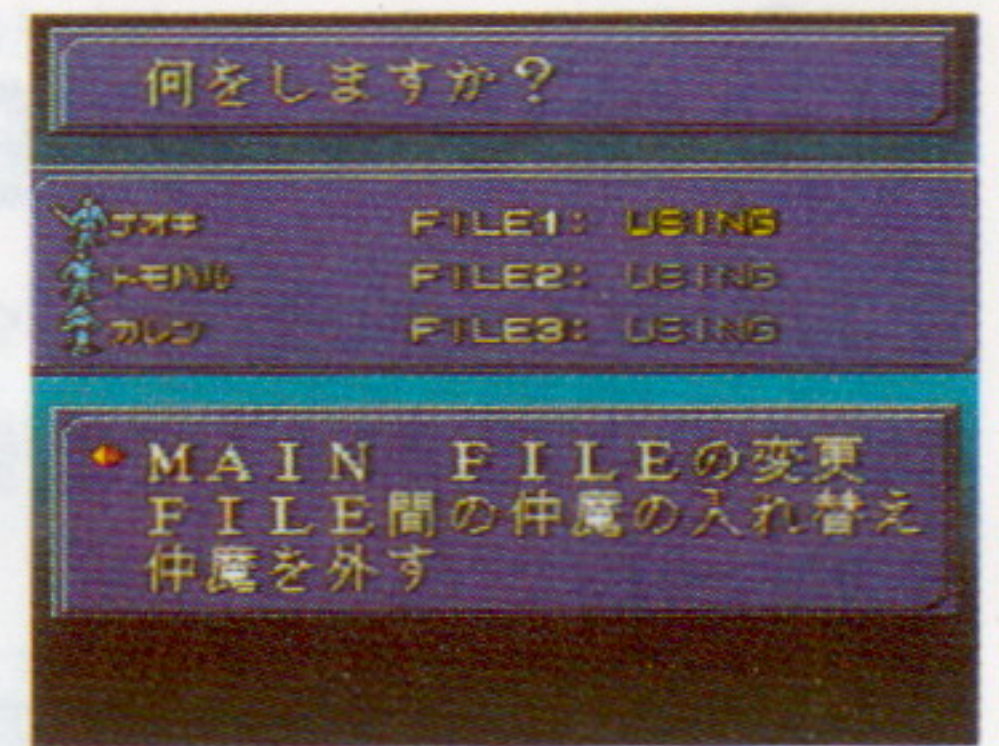
せんたく ご い どう せんたく
アクマを選択後、移動したいファイルの“空らん”を選択すると、移動できます。両方ともアクマを選択すると、そのアクマ同士で交換されます。

〈システムコマンド〉

SAVE げんざい じょうたい きろく
現在の状態を記録します。

EQUIP ぶ き ぼう ぐ そう び
ユニットの武器や防具を装備したり、はずしたりします。戦闘マップ中のコマンドと同じものです。

LIST い ちらん ひょうじ せんとう ちゅう おな
ユニットの一覧を表示します。これも戦闘マップ中と同じものです。



全体マップから戦闘マップへ入る時

全体マップから戦闘マップへ入ると、まず仲魔ユニットの配置を行ないます。

マップ上に1から15までの数字が表示され、仲魔はその位置に配置されます。番号は、仲魔を選じた順番に対応しています。



なお、人間ユニットは、最初から配置されており、位置を変えることはできません。

召喚と同様にマグネタイトが消費されます。

必要な数だけ仲魔を配置したら、STARTボタンを押してみてください。「ゲームスタートしますか?」の問いかけが出ます。「はい」でゲームがスタートします。

一度配置したユニットを戻したいときは、配置したユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。キャンセル扱いになりますので、消費したマグネタイトは、戻ります。

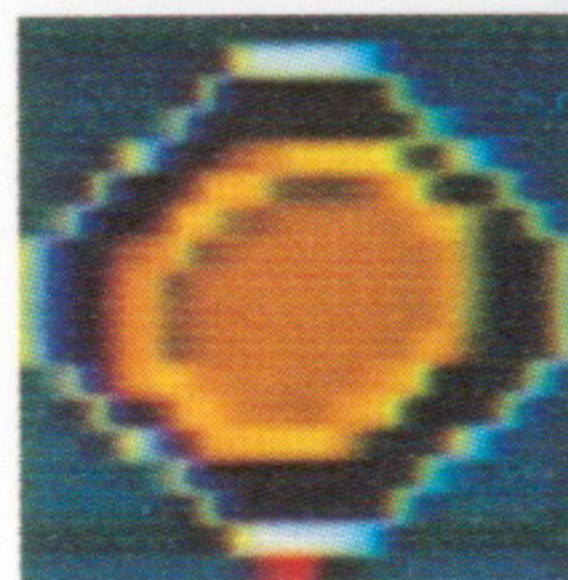
仲魔の配置中にBボタンを押すと、「退却しますか?」の問いかけが出ます。退却すると、全体マップへ戻ります。

配置中の時は、カーソルを動かして敵ユニットの確認ができます。



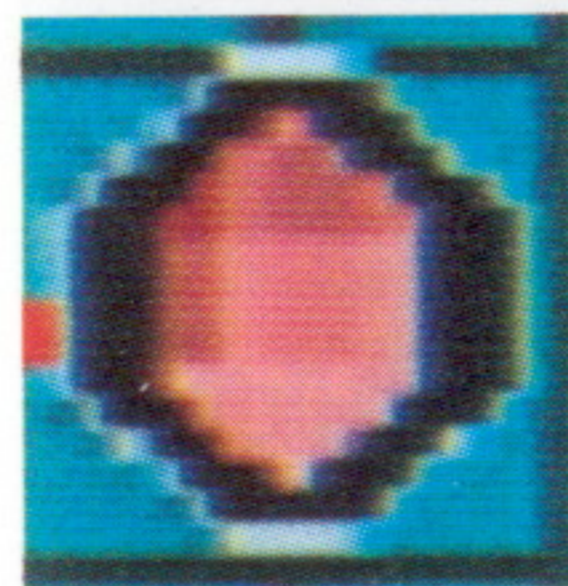
特殊なポイントの説明

全体マップ上のポイントには、戦闘マップのあるところの他に、次のような特殊なポイントがあります。



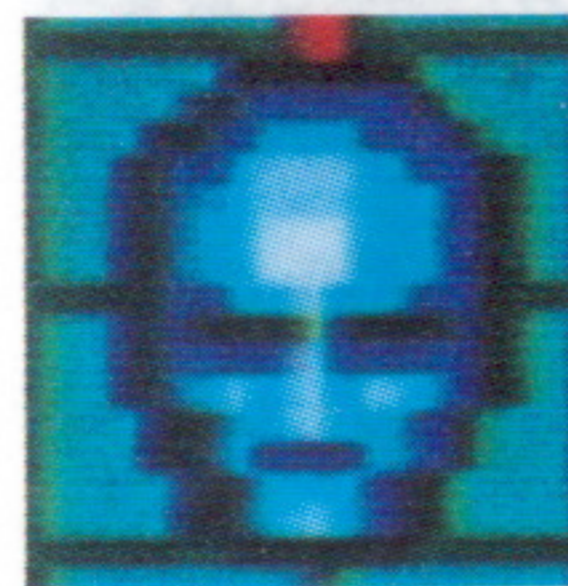
●SHOP

武器や防具、その他のアイテムを売っています。「SHOP」コマンドで中に入ります。



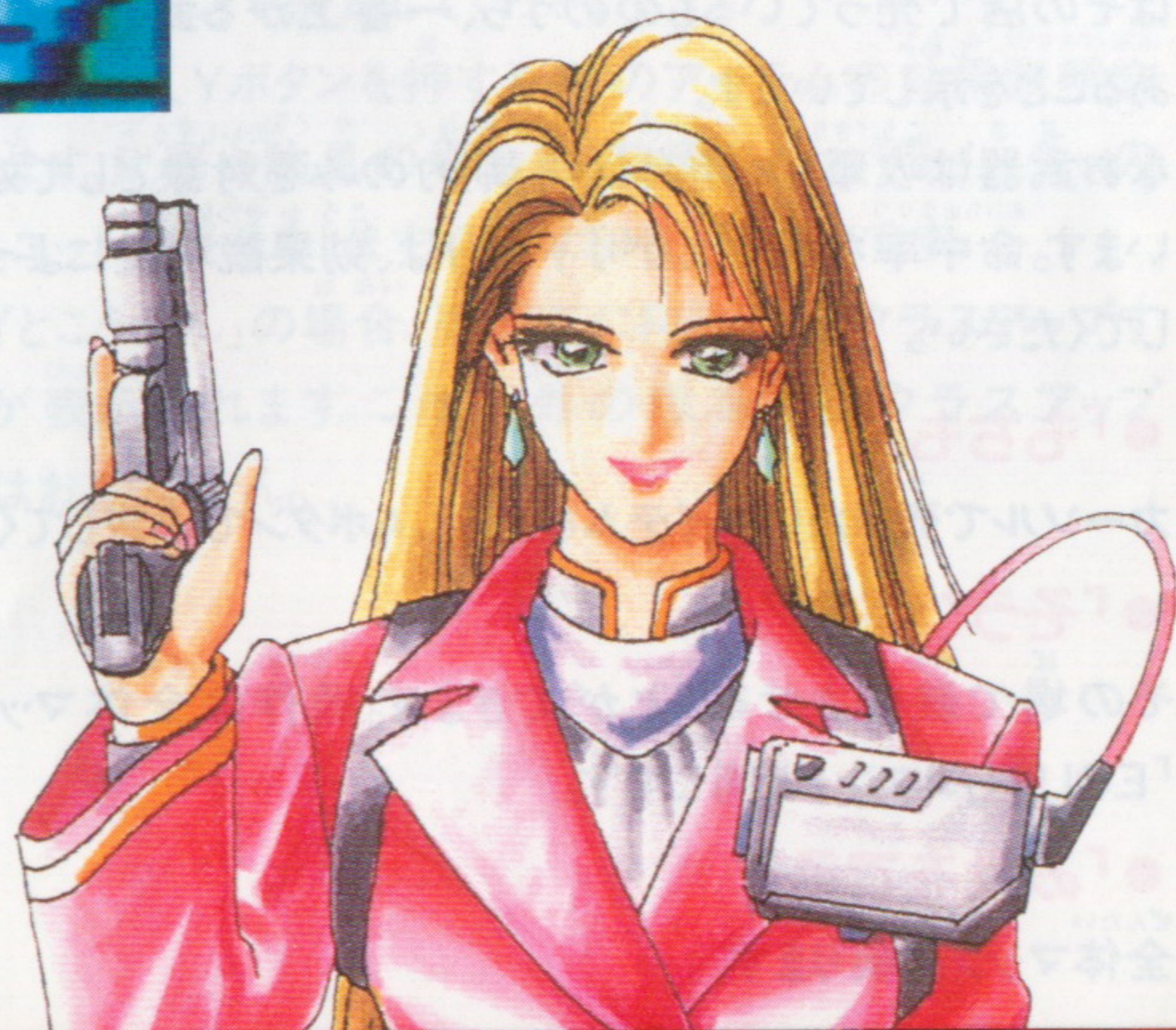
●RAG'S SHOP

宝石で精霊かアイテムに交換できます。SHOPでは手に入らないものです。「SHOP」コマンドで中に入ります。



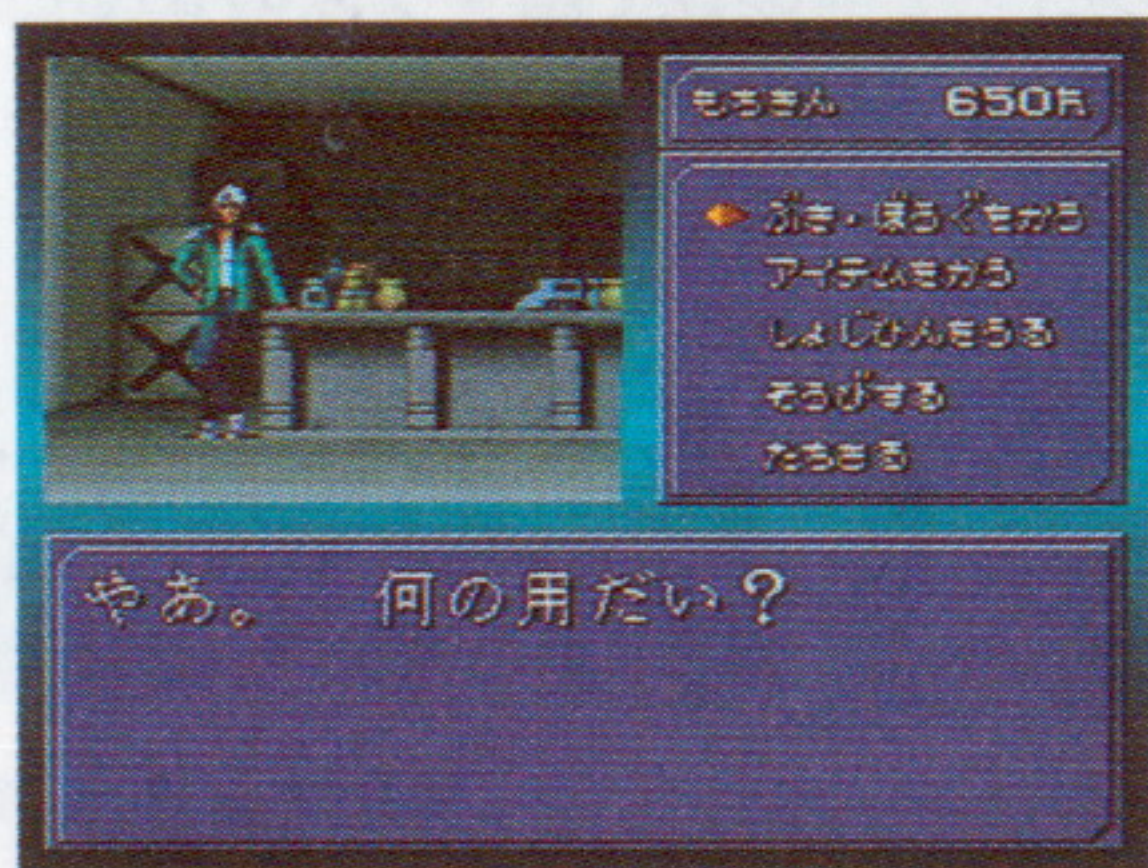
●REMIX STATION

「REMIX」コマンドで中に入ります。REMIX(合体)を行なうコマンドです。



せつめい

SHOPの説明



●「ぶき・ぼうぐをかう」

●「どうぐをかう」

カーソルで買いたいアイテムを選び、Aボタンで決定してください。武器、防具選択中にYボタンを押すと、その効果説明文と、それを装備することによって現状よりパラメーターの上がるユニットの表示を行ないます。ユニット名の文字カラーが白のものはパラメーターが上がる、灰色のものは同じか下がる、黄色のものはその店で売っているもののうち、一番上がる武器又は防具であることを示しています。

なお武器は攻撃力、防具は防御力のみを対象として処理しています。命中率などの上がり下がり、効果説明文によって確認してください。

●「もちものをうる」

カーソルで売りたいアイテムを選び、Aボタンで決定してください。

●「そろびをする」

その場で装備させることができます。操作は全体マップ中の「EQUIP」コマンドと同じです。

●「みせをでる」

全体マップに戻ります。



■RAG'S SHOPについて



●「アイテムとこうかん」

RAG'S SHOPにおいて、アイテムの一覧を表示します。その商品と交換できる宝石がそろっていない場合、灰色で表示されます。

カーソルを欲しいアイテムに合わせると、右側に交換するのに必要な、宝石の種類及び数が表示されます。中には数種類の宝石を組み合わせないと交換できないものもあります。交換条件に納得できたら、Aボタンで決定してください。

アイテム選択中、Yボタンを押すと、そのアイテムの効果説明文を表示します。武器や防具の場合は、装備するとパラメーターの上がるユニットの表示をします。これはSHOPと同じです。

「セイレイとこうかん」の場合、画面下にREMIXでクラスアップする種族が表示されます。これ以外の種族ではクラスアップREMIXは起こりません。

REMIX(合体)システム

仲魔のアクマを強くするにはランクアップさせる他に、REMIXを行なう方法があります。

REMIXの利点は手っ取り早く強いアクマを作れることですが、その他に、

- 違う種族のアクマを作れる。
- REMIXでしか作れない種族のアクマが作れる。
- TALKで仲魔にできない、DARK属性アクマを作れる。
- ランクアップによっておぼえたEXTRAを継承できる。

があります。

特にDARKアクマを作ると、同じ種族ならアクマ同士のTALKによって、DARK属性アクマを仲魔に引き入れることが可能になります。

また、EXTRAを継承できることを利用して、さらにREMIXさせていくと、最高60種以上のEXTRAを持つアクマを作ることにも可能です。

なお、次の場合はREMIXできません。

- REMIX後のアクマのレベルが全体レベルより高い場合。
- 人間や特殊アクマの場合。

● REMIXってなんのこと?

2体以上のアクマをデジタル化し、融合して別のアクマを作り出すことです。全体マップ上にある「REMIX STATION」で行ないます。また、ゲーム途中で「FRY-DAY」というREMIXシステムプログラムが手に入り、戦闘マップ上でREMIXが行なえるようになります。



戦闘マップ上でのREMIX

仲魔のアクマを同じ地形上で重ね合わせてください。「REMIXしますか?」の問いに「はい」と答えると、REMIX後のアクマを表示します。これでよければ、さらに「はい」と答えます。するとREMIXを行ないます。REMIX後のアクマは行動終了扱いになります。



● 武器や防具を装備したアクマをREMIXさせるとどうなるの?

装備してあるものは自動的にアイテムストックにもどされ、できあがったアクマは何も装備していない状態になります。

● 精霊とのREMIXでクラスアップ!

精霊とのREMIXはクラスアップREMIX(同種族でレベルの高いアクマを作ること)ができますが、どの精霊とでもよいというわけではありません。

それぞれの種族に対応した精霊でなければ、クラスアップはせずに他種族になってしまいます。

● 精霊はどうやってつくるの?

同種族同士をREMIXさせればOK!
また、RAG'S SHOPで宝石と交換できます。

■REMIX STATIONでのREMIX

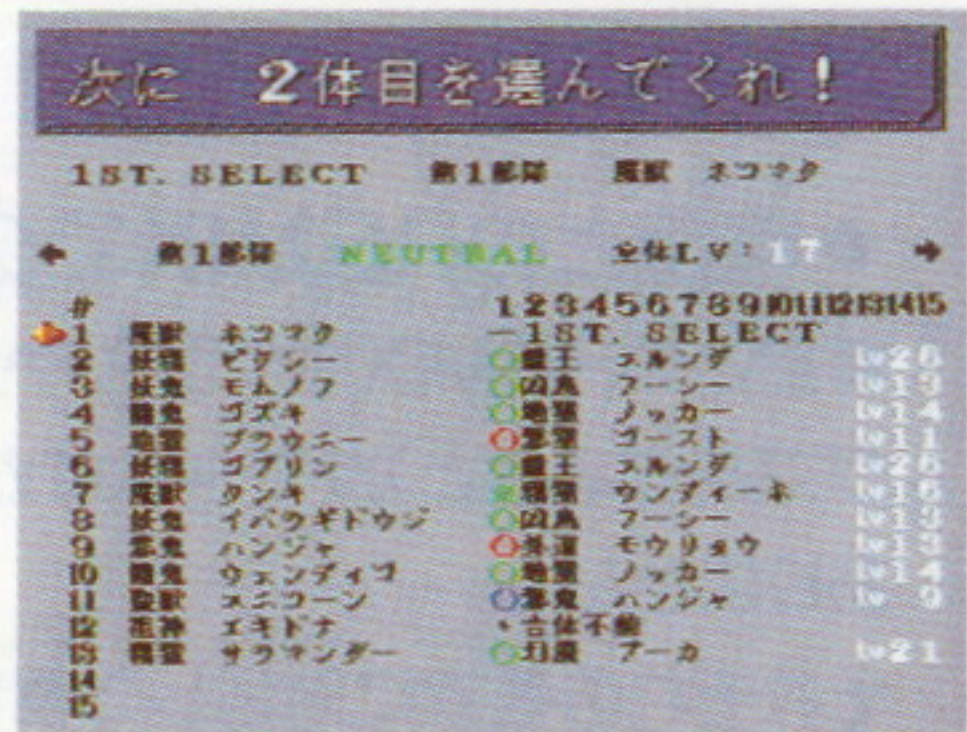
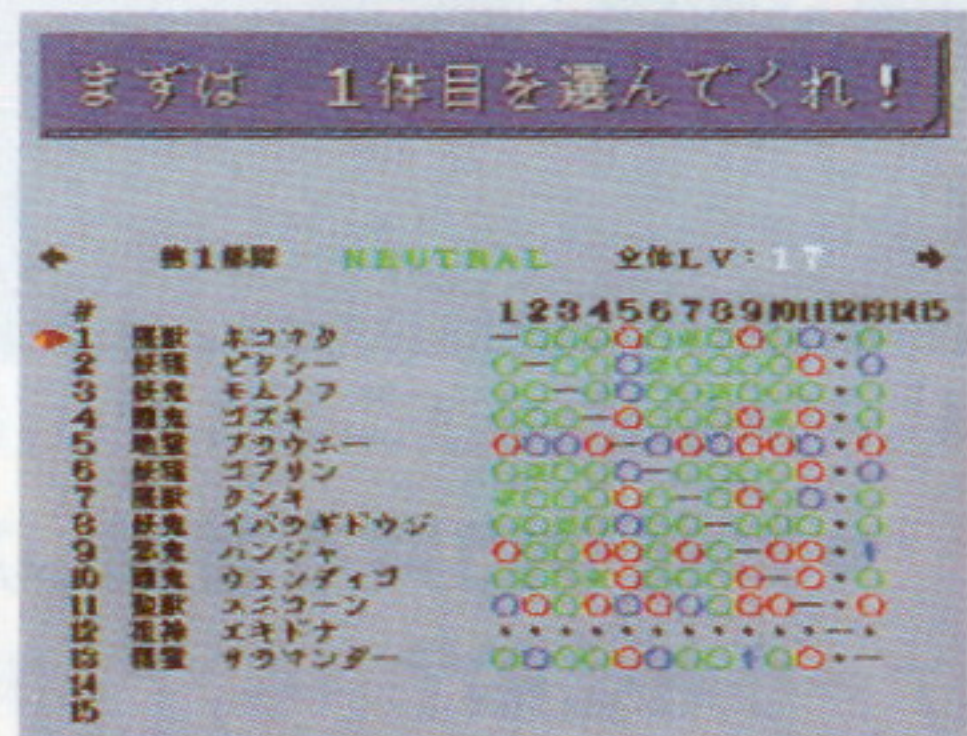
ここでは、戦闘マップ上でできない3体REMIXを行なうことができます。3体REMIXでは、通常のREMIXでは作れない、上位種族(魔神、女神など)を作ることができます。



「2REMIX」

REMIXさせたいアクマの1体目を十字ボタンで選びAボタンで決定してください。

2体目の選択の時に右側のらにどのアクマと合体させたら何のアクマができるかが表示されます。それを参考にして、2体目を選んでください。「1ST SELECT」とあるのは、1体目に選択したアクマを示します。2体目を選ぶと、できあがるアクマを表示します。「これでいいですか?」の問いに「はい」と答えるとREMIXを始めます。



「3REMIX」

2REMIXと同じ要領で3体選んでください。

* アクマを選んでいる途中で、すでに選んでしまったアクマをへん更したい場合はBボタンを押してください。1つずつ前の状態へ戻ります。



「EXIT」

REMIX STATIONから全体マップへ戻ります。

「STATUS」

ユニットのステータスを見ることができます。持っているEXTRAの確認に便利です。

■アクマ選択中に出るマークの説明

○	普通のREMIXであることを示します。
●	REMIX不可能な組み合わせであることを示します。
※	REMIX結果が精霊であることを示します。 (同種族同士のREMIXです)
↑	クラスアップREMIXです。 (同種族でレベルの高いアクマができます)

同じマークでも異なった色で表示されている場合があります。これは、できるアクマの属性を示します。

あお青	LAW属性のアクマです。
みどり緑	NEUTRAL属性のアクマです。
あか赤	CHAOS属性のアクマです。

しょうかい アイテム紹介

アイテムには消費系アイテム、装備系アイテム、宝石アイテムの3系統があります。敵を倒すか、トレジャー(宝箱)、お店などで手に入ります。

しょうひけい ①消費系アイテム

使用するとなくなってしまうアイテムです。

きずぐすり	HP50回復
ませき	HP100回復
マッスルドリンコ	HP200回復
ほうぎょく	HP全回復
まほうびん	MP50回復
ぎゅうおうたん	MP100回復
きんたん	MP200回復
ヒランヤ	MP全回復
ソーマ	HP・MP全回復
アンチドウト	POISONの回復
タリスマン	CLOSEの回復
こうずい	PALYZの回復
カフェインソーダ	SLEEPの回復
あみだじゅず	BINDの回復
ごへいのみず	STONEの回復
ずこう	全BAD STATUS回復
つよさのこう	つよさ1UP：人間に対してのみ
ちえのこう	ちえ1UP：人間に対してのみ
まりよくのこう	まりよく1UP：人間に対してのみ
たいりよくのこう	たいりよく1UP：人間に対してのみ
はやさのこう	はやさ1UP：人間に対してのみ
うんのこう	うん1UP：人間に対してのみ
アミュレット	ダメージゾーン(沼など)を無効にする
えんまくだん	リスク無しでフィールドマップ脱出
???	???



そうびけい ②装備系アイテム

装備することにより、「こうげきりょく」などのパラメーターを補います。各種族ごと装備できるアイテムが決まっていますので、注意してください。また、これらを装備することによって攻撃できる範囲が変わる場合があります。

ぶき ●武器

弓や銃は遠距離攻撃ができます。

タイプ	名称	攻撃	命中	必殺	射程
長剣	スクラップソード	4	85	0	1
突剣	アタックナイフ	3	95	0	1
刀	もぞうとう	4	85	10	1
槍	スラッシュスピア	11	75	0	1~2
斧	ミドルハチェット	11	75	20	1
弓	ボウガン	2	95	0	2
銃	ベレッタ92F	12	85	0	2

- タイプ…武器のタイプです。種族単位で、どのタイプが装備できるか決まっています。
- 攻撃…「こうげきりょく」に影響します。
- 必殺…「ひっさつ」に影響します。
- 命中…「めいちゅう」に影響します。
- 武器はこの他、たくさんあります。

ぼうぐ ●防具

タイプ	名称	防御	回避
ヘルム	ヘッドギア	1	0
ヘルム	モトクロスメット	2	0
スーツ	サバイバルベスト	1	0
スーツ	バトルスーツ	3	5
グラブ	レザーグラブ	1	0
グラブ	ハンマーグラブ	2	0
レッグ	リングブーツ	1	0
レッグ	ハンマーブーツ	2	0

- タイプ…防具のタイプです。最高4タイプまで装備できます。
- 防御…「ぼうぎょりょく」に影響します。
- 回避…「かいひ」に影響します。
- 防具はこの他、たくさんあります。

③ 宝石アイテム

RAG'S SHOPに持っていき、特殊なアイテムや精霊と交換してくれます。

ガーネット	ルビー
アメジスト	オニキス
アクアマリン	サファイア
ダイヤモンド	オパール
エメラルド	トパーズ
パール	ターコイズ



魔法紹介

魔法には攻撃魔法、補助攻撃魔法、補助魔法、回復魔法、特殊魔法の5種類があります。

■ 攻撃魔法

アクマの中には特定の属性に弱いものがあります。それを考慮して攻撃すると効果的です。ただし、仲魔にしたアクマも当然その性質を持っています。攻撃魔法を持つ敵ユニットには注意してください。

● 火炎系 炎の魔法で、特に鬼族に効果があります。

属性	名称	使用MP	範囲	対象
火炎	アギ	10	2	敵単体
	アギラオ	30	2	敵単体
	アギラオン	50	2	敵単体
	マハラギ	45	2	敵複数体
	マハラギオン	70	2	敵複数体

● 氷結系 氷の魔法で、特に龍族に効果があります。

氷結	ブフ	12	2	敵単体
	ブフーラ	35	2	敵単体
	ブフラオン	55	2	敵単体
	マハーブフ	50	2	敵複数体
	マハブフーラ	73	2	敵複数体

● 電撃系 雷の魔法で、特に飛行ユニットに効果があります。

電撃	ジオ	12	2	敵単体
	ジオンガ	35	2	敵単体
	ジオラオン	55	2	敵単体
	マハジオ	50	2	敵複数体
	マハジオンガ	73	2	敵複数体



● 衝撃系

しょうげきけい
きの魔法で、獣族以外の大体のユニットに効果があります。

属性	名称	使用MP	範囲	対象
衝撃	ザン	14	2	敵単体
	ザンマ	38	2	敵単体
	ザンマオン	60	2	敵単体
	マハザン	55	2	敵複数体
	マハザンマ	78	2	敵複数体
	リムドーラ	99	2	敵複数体

● 爆発系

ばくはつけい
ねつ魔法で、魔族や獣族にも効果があります。

爆発	ギガ	10	2	敵単体
	ギガオン	30	2	敵単体
	ギガリオン	50	2	敵単体
	マハギーガ	45	2	敵複数体
	マハギガオン	70	2	敵複数体

● 万能系

ばんのうけい
いにしえ魔法で、全てのユニットに100%の効果があります。

万能	メギド	60	2	敵複数体
	メギドラオン	90	2	敵複数体

● 破魔系

はまけい
せいなる魔法で、DARK系に強く、アンデッドなら一撃で葬れます。

破魔	ハンマ	20	2	敵単体
	マハンマ	70	2	敵複数体

● 呪殺系

じゆさつけい
し魔法で、HPがMAX状態のユニットでも即死させます。

呪殺	ムド	30	2	敵単体
	ムドオン	85	2	敵複数体

ほじょこうげきまほう ■ 補助攻撃魔法

名称	使用MP	範囲	対象	効果
ドグルラドル	10	1	敵単体	POISON状態にする
マカジャマ	14	1	敵単体	CLOSE状態にする
パラルー	12	1	敵単体	PALYZ状態にする
ドルミナー	15	1	敵単体	SLEEP状態にする
シバブー	30	1	敵単体	BIND状態にする
ペトラム	35	1	敵単体	STONE状態にする

かいふくまほう ■ 回復魔法

名称	使用MP	範囲	対象	効果
ディア	15	0~1	味方単体	HPを少し回復
ディアラマ	45	0~1	味方単体	HPをたくさん回復
ディアラハン	80	0~1	味方単体	HP全回復
メディア	40	0~1	味方複数体	HPを少し回復
メディアラハン	95	0~1	味方複数体	HPをたくさん回復
ディカーム	65	0~7	味方単体	遠隔HP回復
サマディカーム	99	0~7	味方単体	遠隔HP全回復
パトラ	30	0~1	味方単体	SLEEP、BIND、CLOSE回復
ポズムディ	18	0~1	味方単体	POISON回復
パララディ	22	0~1	味方単体	PALYZ回復
ペトラディ	25	0~1	味方単体	STONE回復

ほじよまほう ■補助魔法

名称	使用MP	範囲	対象	効果
マカカジャ	40	0~1	味方単体	一時的にちえUP (魔法防御UP)

とくしゅまほう ■特殊魔法

名称	効果
サバトマ	仲魔を召喚する

ひょう みかた *表の見方

使用MP…その魔法を使うと消費するMP量です。

範囲……魔法の有効範囲です。「2」というのは、2スクエア離れた場所のみという意味です。

「0~1」というのは、自分も含めて隣接している場所に有効、という意味です。

対象……敵単体→有効範囲の中の敵1体のみ有効

敵複数体→有効範囲の敵全部に有効

味方単体→有効範囲の中の味方1体に有効

味方複数体→有効範囲の中の味方全部に有効



せつめい EXTRAの説明

まほうどうよう さまざま しゅるい
EXTRAも魔法同様、様々な種類があります。

名称	範囲	対象	効果
かみつき	1	敵単体	直接攻撃+70%でCLOSE
どくばり	1	敵単体	直接攻撃+POISON
たいあたり	1	敵単体	直接攻撃×2倍
おしつぶし	1	敵単体	直接攻撃×3倍
あばれまわり	1	敵複数体	直接攻撃×1.5倍
まきつき	1	敵複数体	直接攻撃+70%でBIND
ねっふう	1	敵複数体	直接攻撃+火炎相性
かいしん	1	敵単体	100%クリティカル
ひっさつ	1	敵単体	80%で即死
アクマのキス	1	敵複数体	80%でCLOSE
アクマのウインク	1	敵複数体	80%でPALYZ
こもりうた	1	敵複数体	80%でSLEEP
セクシーダンス	1	敵複数体	80%でBIND
デスタッチ	1	敵単体	自分のHPMAXの1/2を吸収
いのちのうた	0~1	味方複数体	ディアラハンと同じ

ほか ぜん しゅるい
EXTRAは、この他にもたくさんあります。(全62種類)

キャラクター紹介



たけうち
武内ナオキ (23才)

都内の大学院に席を置いていたが、両親の死亡事故の真相を解明するためパルチザンに志願する。性格は、おっとりしていてマイペース。

たちばな
橘 薫

(24才)

新宿で自営業を営んでいたが、アクマ侵攻後、智晴と共にパルチザンを組織しリーダーとなる。慎重で責任感が強いが、人一倍負けず嫌いでもある。



きくち ともはる
菊地智晴 (23才)

アクマの侵攻後、行方不明になった妹を捜している。アクマに襲われ窮地に立たされている所を薫に助けられ、以後行動を共にし、パルチザンを組織した。一見おおざっぱだが、実は結構思慮深い。



きくち あや
菊地彩耶

(19才)

たまたま遊びにいった先で、アクマの侵略に遭遇し未だ消息不明。活発で天真爛漫そのもの。勝手気ままに行動している。



カレン・B・ローズ (25才)

ナオキの両親の死亡事故に何か関係があるらしいがその正体は全く謎である。

おぎわら まさきよ
荻原将清

(28才)

カレンと同じく正体は不明だが、アクマを引き連れて何かを企てているらしい。



アクマユニット紹介


アクマには全部で34種類の種族があります。

■表の見方

MOVE	移動力
RANGE	射程距離
GROUNDER	地上歩行型
FLYER	高空飛行型
FLOATER	低空浮遊型

《神族》

各能力のバランスがよく、魔法防御、対魔法相性も高い。もちろん直攻に対する防御力も高く、攻守両面に優れる。

	魔神:GROUNDER	MOVE:7	RANGE:1
	LAW-LIGHT	強力な魔法を持つ上に欠点がないレベルの高い上位種族。3REMIXでのみ出現。	
	女神:FLYER	MOVE:10	RANGE:1
	NEUTRAL-LIGHT	移動力が高く、また回復魔法のスペシャリストである。飛行ユニットの為、対空攻撃型には弱い。3REMIXでのみ出現。	
	祖神:GROUNDER	MOVE:8	RANGE:1
	CHAOS-LIGHT	能力が高い上に欠点のない、バランス型ユニット。複数の魔法を持つ。	
	邪神:GROUNDER	MOVE:7	RANGE:1~3
	LAW-DARK	射程距離が長く、飛行ユニットに強い。全天候型ユニット。	




《鬼神族》



各種の能力はどれも高く素早い為、直接戦闘が非常に優れる。ただし上位であっても鬼系の例に漏れず、火炎系攻撃が共通の弱点。

	天魔:GROUNDER	MOVE:8	RANGE:1
	CHAOS-LIGHT	移動力高めの先制攻撃型。3REMIXでのみ出現。	
	鬼神:GROUNDER	MOVE:7	RANGE:1
	NEUTRAL-LIGHT	クリティカル攻撃を得意とする。3REMIXでのみ出現。	
	天神:GROUNDER	MOVE:7	RANGE:1
	LAW-LIGHT	弓の装備で遠距離攻撃が可能。3REMIXでのみ出現。	
	地祇:GROUNDER	MOVE:7	RANGE:1
	CHAOS-LIGHT	天神同様、弓により遠距離攻撃が可能。3REMIXでのみ出現。	
	女魔:GROUNDER	MOVE:6	RANGE:1
	CHAOS-LIGHT	対空、対地共に優れる。REMIXでのみ出現。	

《魔族》

魔力・知力が非常に高く、魔法関係のスペシャリストたちである。そのため魔力の低い者が、魔法攻撃をしてもあまり効かない。

	魔王:GROUNDER	MOVE:8	RANGE:1
	CHAOS-DARK	魔法だけでなく、直接攻撃にも優れた攻撃・防御を展開する。	

	夜魔:GROUNDER	MOVE:6	RANGE:1
	LAW-DARK	魔法攻撃のスペシャリストだが、防御力が低いため、直接攻撃に弱いのが難点。	
	妖魔:GROUNDER	MOVE:7	RANGE:1
	NEUTRAL-DARK	回復系ユニットだが、攻撃力も平均並。	

ひてん 《飛天》

飛行系の中では、魔法も使えるオールラウンドタイプ。例えば攻撃機。共通の弱点は電撃系などの対空相性を持つ攻撃。

	熾天使:FLYER	MOVE:9	RANGE:1
	LAW-LIGHT	強力な魔法を持つ。魔力が高い為、飛行系の弱点である電撃系魔法も効果を期待できない。	
	天使:FLYER	MOVE:8	RANGE:1
	LAW-LIGHT	平均的な能力を持ち、魔法も使えるが、鳥族、獣族に弱いという欠点もある。REMIXでのみ出現。	
	墮天使:FLYER	MOVE:8	RANGE:1
	CHAOS-DARK	クリティカル攻撃を得意とする。上級墮天使は、熾天使に劣らぬ能力を持つ。	

りゅうぞく 《龍族》





純粋に攻撃力や、体力の高さを比較すれば、どの種族よりも上だが、動きが遅い、魔法攻撃には徹底的に弱い、などの弱点を持つ。



	龍神:FLYER	MOVE:7	RANGE:1
	CHAOS-LIGHT	攻撃力、体力が高く、獣族の様な対空型ユニットとも互角に戦える。REMIXでのみ出現。	
	龍王:GROUNDER	MOVE:3	RANGE:5~7
	NEUTRAL-NEUTRAL	超遠距離攻撃型。移動力が低く、また、接近戦に弱いのが欠点。	
	邪龍:FLYER	MOVE:7	RANGE:1
	LAW-DARK	龍神とほぼ同等の能力を持つ。	

ようせいぞく 《妖精族》

この種族は非常にバラエティーに富み、性能面での共通な性質はあまりみられない。強いて上げても衝撃系が効くことぐらい。

	幻魔:GROUNDER	MOVE:6	RANGE:1
	NEUTRAL-LIGHT	魔法攻撃型。REMIXでのみ出現。	
	地霊:GROUNDER	MOVE:5	RANGE:1
	NEUTRAL-NEUTRAL	防御力が非常に高いが、魔法攻撃に弱い。	
	妖精:FLOATER	MOVE:6	RANGE:1
	NEUTRAL-NEUTRAL	体力、防御力が低く、前線向きではないが、移動コストの影響をあまり受けないのが特長。魔法も持つ。	
	精霊:FLOATER	MOVE:6	RANGE:1
	NEUTRAL-LIGHT	能力は低め。しかしREMIXで意外な使い道がある。	

ちょうぞく 《鳥族》

い どうきより なが すばや ひこう くうちゅう
移動距離が長く、素早い飛行ユニットで、空中でのドッグファイト
とくい せんとう きがた ひこうしゅぞく
を得意とする戦闘機型の飛行種族。

	霊鳥:FLYER	MOVE:12	RANGE:1
	LAW-NEUTRAL	最大の移動力を誇るが対地攻撃には適さず、また対空攻撃型に弱い。	
	妖鳥:FLYER	MOVE:12	RANGE:1
	CHAOS-NEUTRAL	霊鳥とほぼ同等の能力を持つ。	
	凶鳥:FLYER	MOVE:12	RANGE:1
	NEUTRAL-DARK	霊鳥とほぼ同等の能力を持つ。	

じゅうぞく 《獣族》


ちじょう なか もっと い どうきより なが たいくうあいしょう たか
地上ユニットの中では最も移動距離が長く、対空相性が高い。
しゃてい ひこう てんてき
射程も1~2あり、飛行ユニットにとって天敵である。

	神獣:GROUNDER	MOVE:10	RANGE:1~2
	LAW-LIGHT	山岳部の移動を得意とする。素早さが高く、2回攻撃が出やすい。REMIXでのみ出現。	
	聖獣:GROUNDER	MOVE:10	RANGE:1~2
	NEUTRAL-NEUTRAL	砂漠での移動を得意とする。素早さは神獣ほど高くない。	
	魔獣:GROUNDER	MOVE:10	RANGE:1~2
	NEUTRAL-NEUTRAL	森での移動を得意とする。神獣とほぼ同等の能力。	
	妖獣:GROUNDER	MOVE:10	RANGE:1~2
	NEUTRAL-DARK	川・海の移動を得意とする。聖獣とほぼ同等の能力。	




おにぞく 《鬼族》

ほへい ちゅうしんてきしゅぞく そうび おお つか がって
歩兵ユニットの中心的種族で装備できるものも多く、使い勝手は
よいほうである。が、大抵の魔法が効いてしまうのが弱点。弓装
び か のう えんきより こうげき つか
備が可能で遠距離攻撃としても使える。

	妖鬼:GROUNDER	MOVE:6	RANGE:1
	LAW-NEUTRAL	平均的な攻撃能力を持つ。敵部隊に多く配置されている為、仲魔にしやすい。	
	闘鬼:GROUNDER	MOVE:6	RANGE:1
	CHAOS-NEUTRAL	妖鬼とほぼ同等の能力を持つ。	
	邪鬼:GROUNDER	MOVE:6	RANGE:1
	LAW-DARK	妖鬼とほぼ同等の能力を持つ。	

おんりょう 《怨霊》

せんとうのうりよく たか しゅぞく やっかい
戦闘能力はあまり高くない種族だが、いればいたで厄介ではあ
る。性能的に共通な部分はほとんどない。

	邪霊:FLOATER	MOVE:6	RANGE:1
	CHAOS-DARK	補助攻撃魔法を得意とする。妖精の様に半FLYERなので、移動コストの影響が少ない。魔法は余り効かないが、破魔系にだけは弱い。	
	外道:GROUNDER	MOVE:4	RANGE:1
	CHAOS-DARK	戦闘能力は低い。いわゆる、したっぱ的存在。	

'95年 春

待望の世紀末アニメが発売される!!

■オリジナル・アニメーション・ビデオ

真・女神転生～東京黙示録～(前・後編)

全2巻(CA/LD ¥5,800(税込))

カラー/ステレオ/30分

'95年4月(前編) 発売予定

'95年6月(後編) 発売予定

■CDリリース

真・女神転生 ドラマCD

'95年2月22日 発売

真・女神転生 サウンドトラック

'95年4月1日 発売

発売・販売：(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

※上記商品のお問い合わせは発売元の(株)ソニー・ミュージックエンタテインメントへお願いいたします。

インフォメーション

数多くの特典や最新のアトラス情報が満載された会報など、
嬉しいサービスがいっぱいの真・女神転生ファンクラブ
「DDS-NET」を開設しています。
入会をご希望の方は、下記の要領で応募してください。

入会特典

1. 金子一馬氏のイラストによる「オリジナルタロットカード」をプレゼント
2. プラスチック製「メンバーズカード」をプレゼント
3. アトラス情報満載の会報誌「DDS-NET」を送付。

入会方法

- ①官製はがきに郵便番号、住所、氏名、生年月日、電話番号を明記し右下の応募券を貼って下のあて先までお送りください。

〒162 東京都新宿区袋町1番地 栗原ビル301
(株)イーストンプランニング内
DDS-NET事務局 入会申込係

- ②上記①と同時に、入会金2,300円を郵便振替にてご送金ください。

※その際、郵便局の郵便振替用紙をご利用ください。

郵便振替口座番号：00130-7-720739
加入者名：DDS-NET会費係
通信欄に「入会希望」とご記入ください。

会員としての有効期間は3年間です。その後の更新については随時会報上でお知らせします。また入会特典が送られてくるまで1か月程かかる場合がありますのでご了承ください。(①、②が確認され次第、入会登録をさせていただきます。)

DDS-NET
応募券
MT II