

スーパーファミコン®

SHVC-AMXJ-JPN



真・女神転生

if



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ソフト「真・女神転生if…」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用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

も く じ

ストーリー	4P
ゲームの始め方 ^{はじめかた}	6P
セーブについて	7P
操作方法 ^{そうさほうほう}	8P
名前入力について ^{なまえにゆうりよく}	9P
通常画面の説明 ^{つうじょうがめんせつめい}	10P
アームターミナル・コマンドモード	12P
アームターミナル・戦闘モード ^{せんとう}	23P
ガーディアンシステムについて	26P
各ショップ・施設ガイド ^{かくしせつ}	28P
[回復] ^{かいふく}	30P
[武器・防具] ^{ぶきぼうぐ}	31P
[アイテム]	34P
[カジノ内マシン紹介] ^{ないしょうがい}	36P
魔法について ^{まほう}	44P
キャラクター紹介 ^{しょうがい}	48P
悪魔種族・属性について ^{あくましゆぞくぞくせい}	50P
悪魔合体について ^{あくまがったい}	55P



ある日、学校が魔界に飲み込まれてしまった。それはある一人の

彼は天才的な頭脳を持ち主であるが、先天的に他者とのコミュ

できたため常に孤独な存在であった。そして彼の思想、ポリシー

彼は偶然手にした悪魔召喚プログラムを使って、悪魔を召喚

そして魔界を自分の力で自由自在に操れることを悟る。魔界を

あった。この魔界から脱出すべく主人公は立ち上がるのだが…。

真・女神転生 if...

せいと お げんしょう
生徒によってひき起こされた現象であった。

のうりよく か ぼんぞく こうりゅう なか む いしきてき た
ニケーション能力に欠け、凡俗との交流を半ば無意識的に絶つ

せんみんし そう きけん
には選民思想につながる危険なものがあった。

はじ まかい そんざい し
し始め、魔界の存在を知るようになる。

しはい がっこう まかい ひ
支配できるようになると、学校を魔界に引きずり込んでしまうので

はじめかた ゲームの始め方



タイトル画面でスタートボタンを押すと、上の画面になります。
十字ボタンの左右で[NEW GAME]か[LOAD]を選び、Aボタンで決定します。

[NEW GAME]

最初から始める時に、選びます。

[LOAD]

ゲーム中に行動を記録しておく、その時点から再開できます。
[FILE 1]/[FILE 2]のどちらをロードするかを選んでください。ファイル名の下には、記録した場所、主人公の名前、レベルが表示されます。

このゲームではゲームオーバーはありません。

(☞26Pガーディアンシステムを参照してください。)

セーブについて



きろく せきばん [記録の石盤] (RECORDER) でそれまでの行動を記録
きろく
しておくことができます。

うえ がめん うえら ひょうじ
上の画面で Yes を選ぶと、セーブファイルが表示されます。

きろく えら けつてい
記録するファイルを選んで A ボタンで決定してください。

きろく
記録できるファイルは [FILE 1] / [FILE 2] の 2 個です。

そうさほうほう 操作方法

Aボタン: コマンドモードへの切^{きりかえ}換、コマンドの決^{けつてい}定、メッセージの送^{おく}り^{しゅう}に使用します。

Bボタン: コマンドの解^{かいじょ}除、メッセージ送^{おく}り^{しゅう}に使用します。

Xボタン: オートリカバ^{さんしゅう}ー(☞15P参^{しゅう}照)に使用します。

Yボタン: オールキャンセ^{ぜんかいじょ}ル(コマンドモードの全解^{ぜんかいじょ}除)ができます。

Rボタン: デビルアナライ^{さんしゅう}ズ(☞15P参^{しゅう}照)を呼^よび出^だします。

Lボタン: オートマッピ^{さんしゅう}ング(☞15P参^{しゅう}照)のオ^{しゅう}ン/オ^{しゅう}フに使用します。

スタートボタ^{みしゅう}ン・セ^{みしゅう}レクトボタ^{みしゅう}ン: 未使用です。

十字ボタ^{じゅうじ}ン: 移^{いどう}動、コマンドの選^{せんたく}択、メッ^{おく}セ^{しゅう}ージ送^{しゅう}りに使用します。

この内^{ないよう}容は基^き本^{ほん}設^{せつ}定^{てい}です。ボタ^{せつてい}ン設^{せつてい}定^{てい}の^{へんこう}変^{へん}更^{こう}はCOMP
メ^{がめん}ニュー画^{おこな}面の『コン^{おこな}フィ^{おこな}グ』で行^{おこな}います。

Lボタン

Rボタン

じゅうじ
十字ボタン

Xボタン

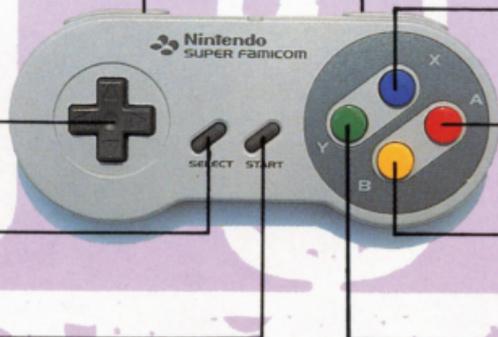
セレクトボタン

Aボタン

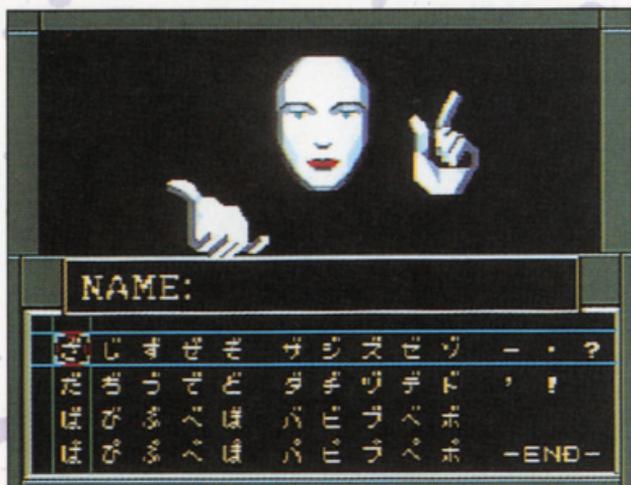
スタートボタン

Bボタン

Yボタン



なまえにゆうりよく
名前入力について



ゲーム進行中、上の画面になりましたら、名前を入力することができます。

十字ボタンでカーソルを動かしてAボタンで文字を選択します。最大6文字入力できます。

Bボタンで一文字削除できます。

ひらがな、カタカナ、アルファベット、数字の切り換えは十字ボタン上下スクロールで行います。

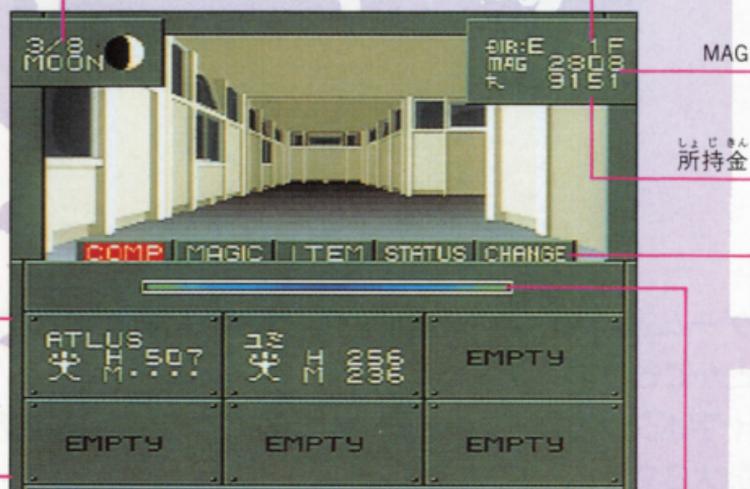
文字を選び終えたら、カーソルをENDに合わせ、Aボタンで決定してください。

つうじょう が めん せつめい
通常画面の説明

3Dダンジョン移動中にAボタンを押すと下の画面が表示されます。

げつれい
 月齢

ほうい かいそう
 方位、階層



MAG

しょじきん
 所持金

メンバー

E.A.

ひょうじ
 コマンド表示

げつれい
月齢

げんざい つき み か じょうたい
現在の月の満ち欠けの状態です。
あくま こうどう つよ おお えいきょう あた
悪魔の行動、強さに大きな影響を与えます。

ほうい かいそう
方位、階層

げんざい わ ほうこう かいそう ひょうじ
現在、あなたが向いている方向と、階層を表示
します。

MAG

げんざい も りょう
現在持っているマグネタイト量です。
てき せんとう かい わ たからばこ あ て
敵との戦闘、会話、宝箱を開けることにより手に
入れることができます。

しょじきん
所持金

げんざい も かね つうか まっか
現在持っているお金です。通貨は魔貨(札)です。
てき せんとう かい わ たからばこ あ
敵との戦闘、会話、宝箱を開けることにより
入手できます。

E.A.

エネミー・アピアランス・インジケーターです。
いっていはんい てきあくま しゅつげんひんど いろ あらわ
一定範囲での敵悪魔の出現頻度を色で表します。

あお みどり ひく
青～緑⇒低い
き あか たか
黄～赤⇒高い

メンバー

げんざい く ひょうじ
現在、パーティーを組んでいるメンバーを表示
します。

じょうだん ぜんえい げだん こうえい
上段が前衛で、下段が後衛です。

メンバーの名前、HP、MP、現在のコンディショ
ンが表示されます。

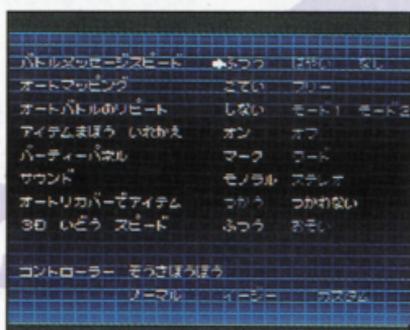
ひょうじ
コマンド表示

かく ひょうじ あ お
各コマンドにカーソルを合わせAボタンを押す
と、コマンドモードに入ります。

アームターミナル・コマンドモード

COMP

このコマンドを選択すると次のサブコマンドが表示されます。
十字ボタンでカーソルを動かしAボタンで選択してください。



■コンフィグ

コントローラーの操作方法などが変えられます。

★バトルメッセージスピード

戦闘時のメッセージの表示速度を変えられます。

ふつう：表示速度を最初の設定にします。

はやい：表示速度を速くします。

なし：表示しません。

★オートマッピング

オートマップの表示方向を変えます。

こてい：北を上にして表示します。

フリー：向いている方向を上にして表示します。

★オートバトルのリポート

AUTO戦闘時の行動を変えます。

しない：通常攻撃のみを繰り返します。

モード1：直前の戦闘でとった行動(攻撃、魔法、特殊攻撃アイテムのいずれか)を繰り返します。

ただし、条件が満たされなくなった場合は、SWORDがATTACKの攻撃を繰り返します。

モード2: 直前の戦闘でとった行動(攻撃、魔法、特殊攻撃、アイテムのいずれか)を繰り返します。
ただし、条件が満たされなくなった場合は、DEFEND(防御)になります。

★アイテム・まほう いれかえ

使った魔法やアイテムをメニューの先頭に持ってくるかどうかをきめます。

オン: 直前に使った魔法・アイテムがメニューの先頭に置かれます。

オフ: 魔法・アイテムの並びは変わりません。

★パーティーパネル

パーティーを組んでいるメンバーのコンディション表示をマークか文字の選択ができます。

マーク: コンディション表示をマークにします。

ワード: コンディション表示を文字にします。

★サウンド

モノラル/ステレオの選択ができます。

★オートリカバーでアイテム

アイテムを使用するかしないかの選択ができます。

つかう: アイテム、魔法の順で使用します。

つかわない: 魔法のみを使用します。

★3Dいどうスピード

移動時の速さを設定できます。

★コントローラー^{そうきほうほう}操作方法

ノーマル^{さいしよ せってい}: 最初の設定です。

イージー^{ひだりて そうき}: 左手だけで操作
できます。

カスタム^{じぶん す}: 自分の好きなよう
に設定^{せってい}できます。

最初に押したボタ

ンと次に押したボタンで設定^{せってい}が入れ替わります。



アームターミナル、悪魔^{あくましようかん}召喚
プログラム^{にゆうしゅご つぎ}を手^{つぎ}後、次のサ
ブコマンド^{ついか}が追加^{つぎ}されます。



■**ナカマをよぶ**^{なかま よぶ}: 仲魔^{なかま}にした悪魔^{あくま}を呼び出す^{よびだす}コマンド
です。呼び出す^{よびだす}時には^{よびだす}んが^{んが}必要^{ひつよう}です。

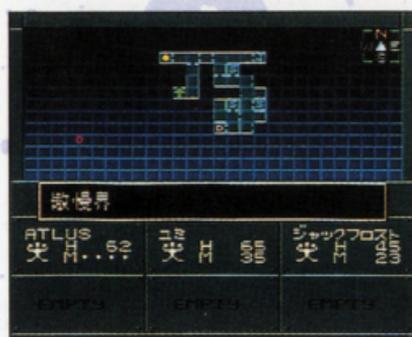
■**ナカマをもどす**^{なかま もどす}: 連れて^ついる仲魔^{なかま}をCOMPのストック^{もど}
に戻^{もど}すコマンドです。

■**ナカマをはずす**^{なかま はずす}: 悪魔^{あくま}をストックからはずす^{はずす}コマンドで
す。はずした^{はずした}仲魔^{なかま}は戻^{もど}りませんので、も
う一度^{いちど}仲魔^{なかま}にし直^{なお}すか、合体^{がったい}で作り直^{つく}
すかをしてください。

■オートマッピング

一度足を踏み入れたところまでのマップを表示します。表示範囲は現在いるフロアです。現在位置、出入口、階段などを表示します。

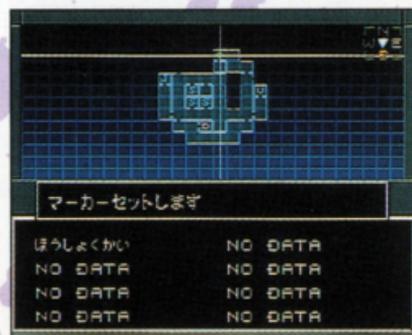
マップ表示画面は、コンフィグで[こてい]/[フリー]を選べます。(P2Pコンフィグ参照)
Lボタンでも見ることができます。



↑ 現在位置	U 階段(上り)	R 回復の泉
● ゲート(出入口)	D 階段(下り)	S 武、防、よろず、占
● 記録の石盤	J 邪教の館	● マーカー

★マーカーセット

オートマッピング画面上でAボタンを押すと、全部で8個の目印を置くことができます。目印をつけたいところに十字の中心を合わせます。Aボタンで決定してください。



■オートリカバー

魔法、またはアイテムでパーティー全体のHP、コンディションを一気に回復します。

■デビルアナライズ

過去に戦闘した悪魔ステータスを表示します。



落とすアイテムの種類

悪魔の特徴

■アイテムかいせき



も 持っているアイテムの用途
ようす
こうか ひょうじ
や効果を表示します。

■まほうかいせき



つか まほう こうか しょうか
使える魔法の効果や使用可
のうじ しょうひ ひょうじ
能時、消費MPを表示します。

MAGIC

いどうちゆう まほう つか ぼ あい えら
移動中、魔法を使う場合に選
びます。

つかう: 選んだメンバーの持つ
て
いる魔法を選びます。

ただし、戦闘用の魔法は
つか
使えません。

ならべかえ: そのメンバーが持っている魔法の順番を入れ替えます。



ITEM

かんけい そうさ おこな
アイテム関係の操作を行うコ
マンドです。

つかう: 移動中に使用可能なアイ
テムを使います。

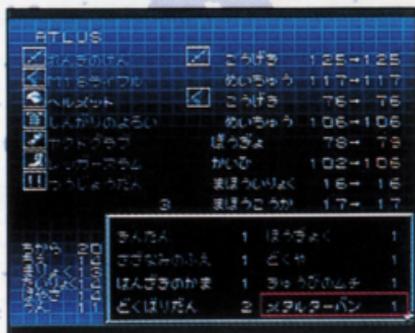
ならべかえ: 持っているアイテムの
じゅんばん いか
順番を入れ替えます。

せいとん: 持っているアイテムを同じ種類ごとにまとめます。

すてる: 持っているアイテムを捨てます。



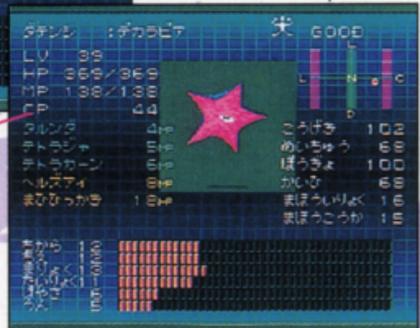
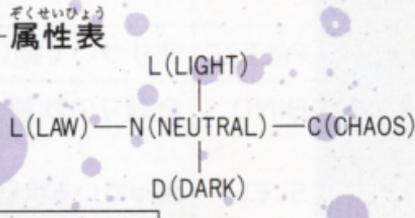
そうびする：誰が**装備**するかを選び、**武器**、**防具**を選びます。**能力値**が変わる場合、**装備後**の**能力値**が**右側**に表示されます。**銃**と**弾**は**両方**装備していない**ら**ば**攻撃**できません。



そうびをはずす：誰の**装備**を**はずす**かを**決め**、**装備**ディスプレイの**ち**、**どれ**を**はずす**かを**決めます**。

STATUS

状態が**一目**で**わかる**コマンドです。



抗体ポイント
 その**悪魔**が**歩く**度に**消費**する**MAG**に**影響**します。

- * **LV** : 現在のレベルです。経験値が一定量たるとアップします。
- * **HP** : 体力です。現在のHP/最大HPが表示されます。
- * **MP** : 魔力です。魔法を使うと減っていきます。現在のMP/最大MPが表示されます。
- * **EXP** : 経験値です。戦闘で敵を倒すと得られます。
- * **NEXT** : 次のレベルアップに必要な経験値の量です。
- * **P.A.** : 現在のパーティー属性です。(参照)
- * **ながま** : 現在の仲魔の数/仲魔にできる最大数が表示されます。

■コンディション

	GOOD	正常な状態です。
	DEAD	死んでいる状態です。
	DYING	瀕死の状態です。
	STONE	石化の状態です。まったく動けなくなります。
	PALYZE	マヒして動けないうえ、歩くたびにダメージ1を受けます。
	CHARM	悪魔に魅入られて、操られている状態です。
	PANIC	混乱していて何をするかわかりません。
	HAPPY	幸せな状態です。指示通り動かないことがあります。
	SHOCK	電撃によりしびれて動けない状態です。
	FREEZE	凍りついて動けない状態です。
	BIND	金縛りの状態です。
	SLEEP	眠っている状態です。
	CLOSE	魔法が封じられて使うことができません。
	POISON	毒におかされている状態です。4歩ごとにダメージ1を受けます。
	CURSE	呪われていて、歩くたびにダメージ1を受けます。
	UNDEAD	死んだまま動かされているゾンビの状態です。
	BAT	こうもりになった状態です。吸血鬼の呪いがかかっています。
	FLY	蠅の呪いがかかっています。素早さは高くなりますが他は1です。

■アビリティ

基本的な能力を表しています。レベルアップごとに好きな数値を1ポイント上げることができます。

赤	通常レベルアップ、香を使ったポイントアップ
緑	武器、防具の影響を受けたポイントアップ
青	ガーディアンの影響を受けたポイントアップ
グレー	ガーディアンの影響を受けたポイントダウン

- ちから** : 腕力などの力で、攻撃力に影響します。
- ちえ** : 知力のこと、魔法効果や威力、攻撃の回避、悪魔との会話にも影響を与えます。
- まりよく** : 魔力です。魔法の威力や魔法に対する耐える力、最大MPに影響します。
- たいりよく** : 物理的攻撃に耐える力で、防御力や最大HPに影響します。
- はやさ** : 素早さを表し、戦闘時の行動の速さ、回避、命中に影響します。
- うん** : 様々な行動の確率に影響します。

■能力値

各アビリティから算出され、これらの数値が直接行動に影響します。

装備している武器や防具によっても変化します。

- 剣** こうげき : 攻撃力です。剣による攻撃の力です。
- めいちゆう** : 命中力です。剣による攻撃を当てる能力です。
- 銃** こうげき : 攻撃力です。銃による攻撃の力です。
- めいちゆう** : 命中力です。銃による攻撃を当てる能力です。

ぼうぎょ

: ぼうぎょりょく、ぶつりてき、こうげき、たいまも、ちから
: 防御力です。物理的な攻撃に対して守る力です。

かいひ

: かいひりょく、こうげき、ちから
: 回避力です。攻撃をよける力です。

まほういりょく

: まほう、いりょく、つか、まほう、ちから
: 魔法の威力です。使った魔法にどれだけの力を
はっき、のうりょく
を發揮させるかの能力です。

まほうこうか

: まほう、こうか、まほう、き
: 魔法の効果です。魔法を当てたり、より効かせ
ちから
たりする力です。

■ 装備

STATUS画面でAボタンを押すと装備ディスプレイが
ひょうじ、げんざいそうび、ぶき、ぼうぐ、ひょうじ
表示されます。現在装備している武器・防具を表示します。

けん
剣

じゅう
銃

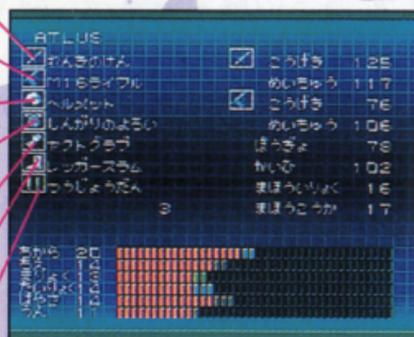
あたま
頭

どう
胸

うで
腕

あし
脚

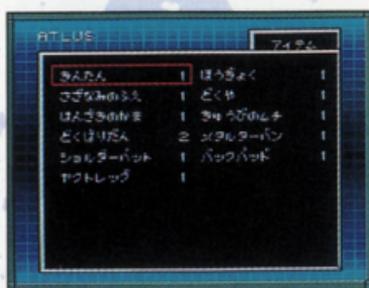
たまかざ
弾数



■アイテム (主人公のみ)

STATUS画面で十字ボタン
上で現在持っているアイテムが
表示されます。

BボタンでSTATUS画面に戻
ります。

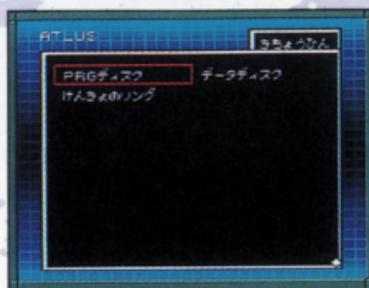


■きちょうひん (主人公のみ)

十字ボタン右で貴重品アイテム
が表示されます。

現在持っている、普段使わない
貴重なアイテムです。

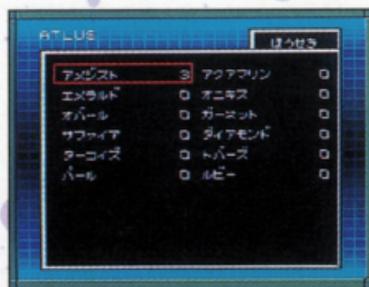
BボタンでSTATUS画面に戻
ります。



■ほうせき (主人公のみ)

十字ボタン左で現在持っている
宝石を表示します。

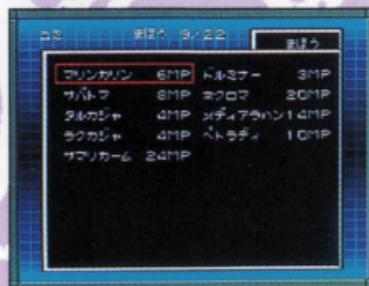
BボタンでSTATUS画面に戻
ります。



■まほう (パートナーのみ)

十字ボタン下で覚えた魔法を
表示します。

BボタンでSTATUS画面に戻
ります。



CHANGE

パーティー隊形の並び変えが
できます。移動させたい位置
を十字ボタンで選び、Aボタ
ンを押して下さい。矢印のメ
ンバーが移動します。

上段が前衛、下段が後衛です。

剣での攻撃、悪魔の通常攻撃は、前衛でなければ無効とな
ります。



アームターミナル・戦闘モード



せんとう
てき かず じょうたい
敵の数、および状態

せんとうよう
戦闘用コマンド

メッセージ

てき 敵のコンディション

	正常な状態です。		HPが1/4以下の状態です。
	SHOCKの状態です。		PANIC、CHARM、HAPPYの状態です。
	FREEZE、BINDの状態です。		POISONの状態です。
	STONE、PALYZEの状態です。		CURSEの状態です。
	SLEEPの状態です。		FLYの状態です。
	CLOSEの状態です。		UNDEADの状態です。
	BATの状態です。		

FIGHT

あくま せんとう はい けつてい ご こうげき
 悪魔との戦闘に入ります。Aボタンで決定後、どの攻撃をするか決めます。

■主人公、パートナー

SWORD : けん けうげき
 : 剣での攻撃です。
 ぜんえい こうげき
 前衛のみ攻撃となります。

GUN : じゆう こうげき たまかず
 : 銃での攻撃です。弾数
 ちゆうい
 に注意してください。
 せんとうちゆう たまそう び
 戦闘中の弾装備には
 1ターンかかります。

COMP : コンピュータの操作をします。
 (☐12P参照)

MAGIC : まほう つか
 : 魔法を使います。

ITEM : アイテムを使います。

DEFEND : ぼうぎょ
 : 防御をします。



■仲魔

ATTACK : ふ つう こうげき おこ
 : 普通の攻撃を行います。

EXTRA : なかま とくしゅぶつり こうげき
 : 仲魔が特殊物理攻撃、
 とくしゅ まほう こうげき
 または特殊魔法攻撃
 も ばあい し
 を持っている場合、使
 よう
 用ができます。

とくしゅぶつり こうげき とくしゅ まほう こうげき しょうひ
 特殊物理攻撃はHP、特殊魔法攻撃はMPを消費し
 ます。

MAGIC : まほう つか
 : 魔法を使います。

RETURN : あくま もど
 : その悪魔はCOMPのストックに戻ります。

DEFEND : ぼうぎょ
 : 防御をします。

TALK

主人公のみ、出現した悪魔と会話ができます。うまく交渉できれば仲魔にすることができます。

ESCAPE

戦闘から離脱します。ただし、敵味方の「はやさ」の関係や「うん」により失敗することもあります。

AUTO

AUTO戦闘をします。普通の攻撃のみを繰り返しますが、コンフィグで、設定を変えると、直前の戦闘で取った行動を繰り返します。

AUTO中のキャンセルはBボタンを押し続けてください。

ガーディアンシステムについて

主人公がDYINGになってもゲームオーバーにならず、特定の悪魔たちが守護としてつき復活します。

この悪魔たちを総称して「ガーディアン」と呼びます。

「ガーディアン」がつくのは主人公とパートナーのみです。

復帰地点はそのダンジョンの入口となります。



* HP、MPのMAX値が変化します。HPは新しい設定で全快しますが、MPはDYING時の値のままです。またCURSE以外のコンディションはGOODになります。

* ガーディアンのアビリティの影響を受けることで、アビリティが変化します。

* 攻撃力・命中率・防御力・回避率・魔法威力・魔法効果の数値が変化します。

* パートナーのみ、使用可能な魔法の種類が変化します。ガーディアンが使える魔法を覚えることができます。ガーディアンが変わることにより次々と魔法を覚えます。レベルアップすると覚えらるる魔法の数が増えます。

* 習得した魔法は、一定個数を越えると古いものから順に消去されます。

■ステータスの見方 みかた

Xボタンでガーディアンひょうじのステータスが表示されます。



しゅじんこう
主人公にガーディアンがついた状態じょうたいのステータス

あお
青/アップ

グレー/ダウン



ガーディアンひょうじのステータス

GDPメーター

あか
赤/アップ

き
黄/ダウン

■ガーディアンポイント (GDPメーターひょうじで表示)

強い「ガーディアン」をつけるためには戦せんとう闘でポイントせんとくを稼ぐ必要があります。

ポイントせんとくを稼ぐ前にDYINGになると「ガーディアン」のレベルきが下がります。

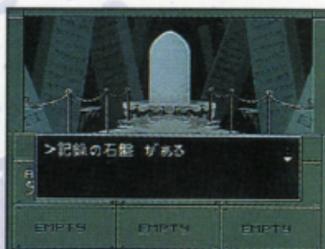
GDPメーターのゲージの色で、次につくガーディアンがレベルアップになるかレベルダウンになるかがわかります。

かく し せつ 各ショップ・施設ガイド

き ろく せきばん 記録の石盤

(RECORDER)

これまでの行動を記録できます。



かいふく いずみ 回復の泉 (KAIFUKU)

HP、MPの回復、ステータス治療、復活
などができます。利用するには丸が必要です。

(☞30P参照)



かんけつせん 間欠泉 (GEYSER)

そのエリアのゲートに戻ります。新月時は
利用できません。



ぶ き や 武器屋 (WEAPONS)

武器を購入できます。

(☞31P参照)



ぼう ぐ や 防具屋 (ARMORS)

防具を購入できます。

(☞31P参照)



よろず屋

(YOROZUYA)

各種アイテムを購入できます。アイテム鑑
定もできます。(☞34P参照)



RAGの店(RAG'S)

宝石をアイテム、精霊と交換できます。

(☞35P参照)



占い屋(FORTUNES)

運勢を占ってくれます。自分の行動に迷った
時に、とるべき行動を聞くことができます。



邪教の館(JAKYO)

仲魔を合体させて、より強力な悪魔を作
ることができます。(☞55P参照)



カジノ(CASINO)

娯楽施設です。入口のキャッシャーで丸
とコインを交換して遊びます。コインでアイ
テムとの交換ができます。(☞36P参照)



かい ふう [回 復]

かいふく いずみ 回復の泉

かいふく ちりよう ふっかつ
メンバーの回復、治療、復活を
することができます。

誰が お入りですか？		REST 3151
		TOTAL 5000
アムトリア	DEAD	¥ 5000
エンジェル	DEAD	¥ 2800
アーク	DEAD	¥ 5000
フェル	DEAD	¥ 4200

かいふく ちりよう ふっかつ 〈回復、治療、復活のしかた〉

じゅうじ じょうげ かいふく ちりよう ふっかつ
十字ボタンの上下で回復、治療、復活させたいメンバーを
えら さいゆう なまえ あか か けてい
選び、左右で名前を赤に変えてAボタンで決定します。

りようかのう めい しるもじ ひょうじ マッカぶそく ば
利用可能なメンバー名は白文字で表示され、丸不足の場
あい くら ひょうじ
合は暗く表示されます。

ぶ き ぼう ぐ [武器、防具]

ぶ き ぼう ぐ う かた か かた 〈武器、防具、アイテムの売り方、買い方〉

じゅうじ じょうげ えら さゆう かず し
十字ボタンの上下でアイテムを選び、左右でその数を指
定します。

けってい
Aボタンで決定します。

こうにゆうかのう しろ も じ ひょうじ マッカぶ そく ばあい くら
購入可能なものは白文字で表示され、丸不足の場合は暗
く表示されます。

ぶ き や 武器屋

ぶ き や けん じゅう だんがん こうにゆう ばいきやく
武器屋では、剣、銃、弾丸の購入、売却ができます。

ぶ き せつめい おこな
武器の説明も行います。

けん じゅくれんど 剣の熟練度について

けん しゅるい じゅくれんど も
剣の種類ごとに熟練度を持っています。

じゅくれんど けん しょうかいすう ひれい
熟練度は剣の使用回数に比例してアップします。

そうび おな しゅるい けん そうび なお まえ けいけん
装備をはずしても、同じ種類の剣を装備し直せば前の経験
値の続きから使いこなすことができます。

剣	ビッケル	登山用の杖。足場を刻むため鋭くがっています。
	金属バット	金属でできたバットです。
	バトルヨーヨー	外側に鋭い刃のついた鋼鉄のヨーヨーです。
	バトルハンマー	戦闘用の槌。重さで敵を押しつぶします。
	スライサー	鋭い切れ味の細みの剣です。

銃	ベレッタ92F	90年代に、最も流通していた拳銃です。
	デザートイーグル	マグナム弾も使える大型のオートマチック拳銃です。
	ドミネーター	強力なライフル用弾を撃てるようにカスタマイズされた拳銃です。
	ジャイロジェット	ロケット推進の弾丸を発射できる銃です。
	M16ライフル	米軍制式採用のアサルトライフルです。

たまかず 弾数について

ガン使用ごとに弾は減っていきます。戦闘中の装備は1ターンかかります。

弾丸	通常弾	ごく普通の鉛製弾丸です。
	毒針弾	弾頭に毒針が仕込まれ、命中した者は毒殺されます。
	ショットシェル	微小の弾を放出する散弾です。
	呪いの弾丸	一見通常弾だが、込められた呪いで致命傷を与えます。
	聖なる弾丸	込められた聖なる力で、邪悪な敵を一掃します。
	プルトニウム弾	濃縮プルトニウムを弾頭に仕込んだ弾です。

ぼうぐや 防具屋

ぼうぐや かぶと よろい ぐ そくなど こうにゆう ばいきやく
防具屋では、兜、鎧、こて、具足等の購入、売却ができます。
ぼうぐ せつめい おこな
防具の説明も行います。

頭用	ヘルメット	球技用の防具なので、防御力は弱いです。
	フリッツヘルム	耳や後頭部までカバーするケブラー製ヘルメットです。
	ナップガード	首の後ろを守る防具です。
	メタルターバン	特殊な金属繊維の布で作られたターバンです。
	アイアンバニー	金属製で装備すると兎の耳状に見えるためこう呼ばれます。
	朱雀のかぶと	朱雀の羽飾りのついた兜。防御力は中くらいです。

胴用	ショルダーパット	フットボール専用の防具です。軽い割りに衝撃に強いです。
	アミーゴボンチョ	陽気なラテン系のアミーゴが愛用する布状の合布です。
	ハイレグアーマー	股間が深い角度で切れ込んだ鎧。脚部が動かしやすくなっています。
	カイザーアーマー	いにしへの皇帝が愛用した鎧を模して作られています。
	日輪の鎧	太陽の光をかたどった鎧です。
	テトラジャマー	かつてテトラジャの効果があると言われていた鎧です。

腕用	バックパッド	アイスホッケー用の手に装着する防具です。
	スターグローブ	星形模様をついた幸運を招く手袋です。
	リベットナックル	革製の手袋に鉄を植えこんであり多少の攻撃に役立ちます。
	ジャミングアーム	電磁波発生装置を内蔵。視聴覚器官を狂わせます。
	アームブリッジ	装着すると架けられた橋のように見えるのでこう呼ばれています。

脚用	ローラーブレード	新型のローラースケート。ローラーが縦一列についています。
	レッガースラム	衝撃吸収材が内蔵され、軽快に動けるシューズです。
	ハッピーサンダル	履くと幸せになるサンダルです。
	チタニウムブーツ	つま先や頸部にチタン合金のプレートが埋め込まれています。

[アイテム]

よろず屋

つか べんり ころにゅう ばいきゃく
使って便利なアイテムの購入、売却ができます。アイテムの鑑定をすることもできます。

傷薬	味方一人のHPをある程度回復させます。
マッスルドリンク	上限を越えてHPを回復させます。ただし飲み過ぎに注意。
金丹	DEAD、DYING状態の味方一人を最大HPの1/8まで回復します。
ディスポイズン	POISON状態の味方一人のコンディションを回復します。ボズムディと同じ効果です。
ディスパライズ	PALYZE状態の味方一人のコンディションを回復します。パララディと同じ効果です。
ディストーン	STONE状態の味方一人のコンディションを回復します。ペトラディと同じ効果です。
ディスチャーム	CHARM状態の味方一人のコンディションを回復します。カルムディと同じ効果です。
マハジオストーン	敵全体をSHOCK状態にします。マハジオと同じ効果です。
マハブフストーン	敵全体をFREEZE状態にします。マハーブフと同じ効果です。
マハラギストーン	敵全体に火炎のダメージを与えます。マハラギと同じ効果です。
昇天石	聖なる力で敵2体を攻撃します。ハンマと同じ効果です。
反魂香	DEAD、DYING状態の味方一人のコンディションを最大HPまで回復します。
秘孔針	敵数体を呪いで攻撃します。ムドオンと同じ効果です。
破魔矢	すべての敵に強力なダメージを与えます。メギドと同じ効果です。
身代わりの玉	HPが0になったとき身代わりとなって壊れます。
みはらしの玉	周囲の地形が見れます。マップーと同じ効果です。
茶色の小びん	味方全員のコンディションを回復します。ペンパトラと同じ効果です。
チャクラドロップ	味方一人のMPを回復します。

ラグの店

手持ちの宝石をアイテムまたは精霊と交換します。

下の表の各宝石のポイントの合計数で交換できる精霊が決まります。

宝石は宝箱や悪魔から入手できます。

ポイント	宝石	交換アイテム
0	アメジスト	ふうまのすず
1	アクアマリン	マハラギストーン
2	エメラルド	コアシールド
3	オニキス	マハブフストーン
4	オパール	チャクラドロップ
5	ガーネット	マハジオストーン

ポイント	宝石	交換アイテム
6	サファイア	さざなみのふえ
7	ダイヤモンド	はんごうこう
8	ターコイズ	せいじゃくのかね
9	トパーズ	こんらんのたいこ
10	パール	ソーマ
11	ルビー	ちがえしのたま

合計ポイント	精霊名
0~2	アーシーズ
3~5	エアロス
6~8	アクアンズ
9~11	フレイミーズ
12~14	ノーム
15~17	シルフ
18~20	ウンディーネ
21~22	サラマンダー

宝箱

宝箱にあります。ショップでは入手できません。

運の香	運が1ポイント上がり、HPが完全回復します。
体力の香	体力が1ポイント上がり、HPが完全回復します。
知恵の香	知恵が1ポイント上がり、HPが完全回復します。
力の香	力が1ポイント上がり、HPが完全回復します。
速さの香	速さが1ポイント上がり、HPが完全回復します。
魔力の香	魔力が1ポイント上がり、HPが完全回復します。

【カジノ内マシーン紹介】

SUPER27

1PLAY1コイン

センターライン上に同じシンボルが3つ揃えば当たりです。

Rボタンでスタートします。

リールは2個までホールドできます。

(左リールからYボタン、Bボタン、Aボタンでホールドできます。)

ホールドするリールを決めた後、Rボタンを押します。

センターライン上に同じシンボルが3つ揃えば当たりです。

当たったらコインをそのまま加算するか、ボーナスゲームをするかを選べます。

十字ボタン下でテイクスコア、上でボーナスゲームを選びAボタンで決定します。

ボーナスゲームは1PLAY5コインです。

27ラインのゲームができます。

Rボタンでスタートします。

リール3個のシンボルが横、斜めどこでも3個揃えば当たりです。ただし、HOLDはできません。

当たった時、十字ボタン下でテイクスコアできます。

JPのシンボルはボーナスゲームに限らず、ライン上、中、下どれでも揃えば当たりとなり、配当はランダムとなります。

Lボタンでゲーム終了です。

また、当たりコインが1000枚に達したら、打ち止めです。



LUCKY SYMBOL

1PLAY1コイン

センターライン上に同じシンボルが3つまたは4つ揃えば当たりです。

Rボタンでスタートします。

センターライン上に同じシンボルが3

つまたは4つ揃えば当たりです。(3つの場合はシンボルが隣り合っていない場合も構いません。)

ウィンドウに出ている3ライン中に1~3の数字が出たらその合計数で下のボーナスがもらえます。

12.....コイン100枚

11.....コイン20枚

10.....コイン10枚

9.....コイン5枚

7,8(LUCKY SYMBOL) ...センターラインに出ていた数字がLUCKY SYMBOLとなり、次に揃った時コインが2倍から5倍になります。

6(DOUBLE)当りはダブルで2倍になります。

4,5(HOLD)リールを3個までホールドできます。

左リールからX、Y、B、Aボタンでホールドします。

ホールドと当たりが同時に来た場合、連続当たりが可能です。

3(RAISE)LUCKY SYMBOLの倍率が2倍から5倍まで上がります。

2~0.....はずれです。

Lボタンでゲーム終了です。



JOKERS & STARS

1PLAY1~8コイン

9個のリールのシンボルが縦、横、斜めのライン上に3つ揃えば当たりです。

賭けるコインの数は1枚から8枚までです。

Aボタンで賭けるコインの枚数を増やせます。

賭けるコインの枚数で当たりとなるラインが横、斜め、縦と増えます。

コインを減らす時はBボタンを押してください。

SELECTボタンでかけるコインが自動的に8枚になります。

Rボタンでスタートです。

9個のリールのシンボルが縦横斜めの賭けたライン上に3つ揃えば当たりです。

☆が4つ以上出ればリプレイです。9つ出た場合はコインが200枚もらえます。個数によってリプレイの内容が変わります。

8(CORNER JOKER) … 4個のコーナーのリールがJOKERになってリプレイです。

7(CROSS JOKER) … センターリールをクロスして囲む4個のリールがJOKERになってリプレイです。

6(CENTER JOKER) … センターのリールがJOKERになってリプレイです。

5(SIX HOLD) …………… 6をHOLDしてリプレイします。

同じシンボルが4個以上出ると、シンボルの種類と賭けたコインの枚数によってコインが加算されます。

Lボタンでゲーム終了です。



BACCARA

1PLAY1~100コイン

BANKER(親)が勝つかPLAYER(子)が勝つかを当てます。どちらが勝つかを当てるゲームです。

BANKER(親)、PLAYER(子)、TIE(引き分け)に賭けます。

ただし、BANKER(親)と、PLAYER(子)同時には賭けられません。

十字ボタンで選び、Aボタン……コイン1枚ずつ

Xボタン……コイン10枚ずつ

最高100枚まで賭けることができます。コインを減らす時はBボタンを押してください。

コインを賭け終わったらRボタンでスタートします。

〈カードの数え方〉 カードA→1

カードJ、Q、K→0

合計が9に近い方が勝ちとなります。(10のくらは0とみなします。)

まず2枚ずつ配られ1枚目が表にされます。Rボタンで2枚目を表にします。

2枚のカードの合計が5以下はHITで、3枚目を引きます。

6以上はSTANDで、2枚で勝負をします。

合計8、9の場合はNATURALで、どちらも3枚目を引けず2枚同士で勝負します。

BANKERはPLAYERのカードを見て決められるので、勝ち倍率が少し低くなります。

BANKERの勝ちに賭けていれば1.95倍、PLAYERの勝ちに賭けていれば2倍、両方が同数のTIEに賭けていれば9倍になります。TIEの時は、他に賭けていたコインは戻ります。

画面下のRESULTは勝敗の結果が表示されます。

青がBANKERで赤がPLAYERです。

カード左の数字は合計数です。

Lボタンでゲーム終了です。コインの端数は切り捨てとなります。



BIG & SMALL

1PLAY10コイン

で出る数が5以上であればBIG、4以下はSMALLです。BIGかSMALLかを当てるゲームです。

十字ボタンでBIGかSMALLかを選び、Rボタンでスタートします。

当たるとRボタンでダブルチャレンジ、Lボタンでテイクスコアです。

テイクスコアの場合は、そのままコインは加算されます。

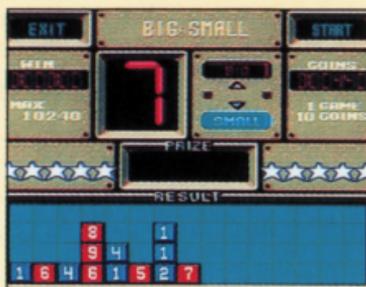
ダブルチャレンジでは当たったコインを倍々に増やすことができます。

成功する回数が多くなればコインも増えますが、途中で失敗した場合は何ももらえなくなります。

RESULTは今までに出了た数字を表示します。

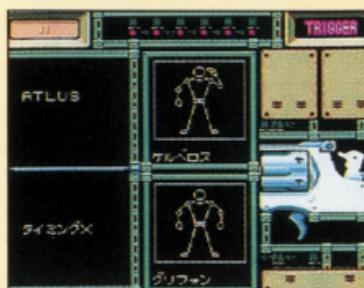
青はSMALL、赤はBIGです。

Lボタンでゲーム終了です。



RUSSIAN ROULETTE

COMP内の仲魔と対戦者の悪魔を1体ずつ選んで賭けます。ゲームに勝つと悪魔がもらえます。負けた時には、その仲魔はパーティーからはずれてしまいます。



Aボタンでスタートです。

十字ボタン上下で賭ける仲魔を選び、Aボタンで決定します。

十字ボタン上下で『せんこう』『こうこう』を選び、Aボタンで決定します。

右上のTRIGGERが点滅したらプレイヤーの番です。

Aボタンで引いてください。

6連発銃に1発の弾が入っています。1回ずつ引き金を引き、先に仲間が死んだ方が負けです。

対戦者が勝つと、仲魔はCOMPからはずれてしまいます。

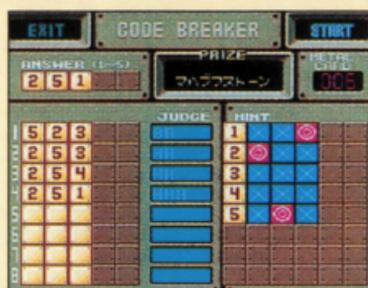
プレイヤーが勝つと、対戦者の賭けた悪魔をもらえます。

ただし、その悪魔はDEADの状態です。

CODE BREAKER

1PLAYメタルカード1枚
1~8までの3~5桁の数字を、ヒントを元に推理して当てます。

※CODE BREAKERはカジノとは別の場所にあります。



Rボタンでスタートします。十字ボタン上下で数字を選び、左右で桁を選びます。

3~5桁の数字を選び終えたらAボタンで決定します。

JUDGE 答がどれだけ当たっているかを表示します。

H(HIT) 数字の種類も桁も当たっていることを表示します。

B(BLOW) 数字の種類はあっているが、桁が違っていることを表します。

HINT 1~8までのそれぞれの数字がどの桁にあるかを表します。

× その桁にないことを表します。

○ その桁にあるかもしれないことを表します。

◎ その桁に確実にあることを表します。

8回以内に当てると、アイテムがもらえます。

Lボタンでゲーム終了です。

まほう 魔法について

こうげきけい まほう ● 攻撃系魔法

名 称	消費MP	効 果
アギ	3	敵1体を火炎で焼きダメージを与えます。
アギラオ	7	アギの強化版です。
アギダイン	15	アラギオの強化版です。
マハラギ	5	敵全体を火炎で焼きダメージを与えます。
マハラギオン	9	マハラギの強化版です。
マハラギダイン	20	マハラギオンの強化版です。
ブフ	3	敵1体をFREEZEの状態にします。
ブフーラ	8	ブフの強化版です。
ブフダイン	16	ブフーラの強化版です。
マハーブフ	6	敵全体をFREEZEの状態にします。
マハブフーラ	11	マハーブフの強化版です。
マハブフダイン	22	マハブフーラの強化版です。
ジオ	4	敵1体をSHOCKの状態にします。
ジオンガ	9	ジオの強化版です。
ジオダイン	18	ジオンガの強化版です。
マハジオ	7	敵全体をSHOCKの状態にします。
マハジオンガ	12	マハジオの強化版です。
マハジオダイン	24	マハジオンガの強化版です。
ザン	2	敵1体に衝撃波をぶつけてダメージを与えます。
ザンマ	5	ザンの強化版です。
ザンダイン	18	ザンマの強化版です。
マハザン	4	敵全体に衝撃波をぶつけてダメージを与えます。
マハザンマ	7	マハザンの強化版です。

マハザンダイン	21	マハザンマの強化版です。
メギド	15	どんな相性の敵にもダメージを与えます。
メギドラ	30	メギドの強化版です。
メギドラオン	45	メギドラの強化版です。
ムド	3	敵2体を呪いで攻撃します。
ムドオン	9	敵数体にムドの効果を与えます。
マハムド	15	敵全体にムドの効果を与えます。
ハンマ	5	聖なる力で敵2体を攻撃します。
ハンマオン	10	敵数体にハンマの効果を与えます。
マハンマ	18	敵全体にハンマの効果を与えます。

こうげき ぼじょけい まほう

● 攻撃補助系魔法

名称	消費MP	効果
ドルミナー	3	敵数体をSLEEPの状態にします。
シバブー	3	敵数体をBINDの状態にします。
プリンパ	2	敵数体をPANICの状態にします。
ハピルマ	2	敵数体をHAPPYの状態にします。
マリンカリン	6	敵1体をCHARMの状態にします。
マカジャマ	4	敵数体をCLOSEの状態にします。
タルンダ	4	敵の攻撃力を下げます。複数回使用可能です。
ラクンダ	4	敵の防御力を下げます。複数回使用可能です。
スクンダ	4	敵の命中力を下げます。複数回使用可能です。
デカジャ	10	すべてのカジャ系魔法の効果をしわせます。
デクンダ	5	下げられた攻撃、防御、命中力を元に戻します。

名称	消費MP	効果
タルカジャ	4	味方全員の攻撃力を上げます。複数回使用可能です。
ラクカジャ	4	味方全員の防御力を上げます。複数回使用可能です。
スクカジャ	4	味方全員の命中力を上げます。複数回使用可能です。
マカカジャ	4	味方全員の魔法威力を上げます。複数回使用可能です。
テトラジャ	5	敵のエナジードレイン・破魔/呪殺魔法を防ぎます。
マカラカーン	6	敵の攻撃魔法を跳ね返します。1ターンの間有効です。
テトラカーン	6	敵の物理攻撃を跳ね返します。1ターンの間有効です。

かいふくけい まほう

●回復系魔法

名称	消費MP	効果
ディア	4	味方1人のHPを少しだけ回復します。
ディアラマ	8	味方1人のHPを回復します。
ディアラハン	20	味方1人のHPをMAXまで回復します。
メディア	16	味方全員のHPを少しだけ回復します。
メディアラマ	32	味方全員のHPを回復します。
メディアラハン	80	味方全員のHPをMAXまで回復します。
パトラ	2	味方1人のSLEEP、BIND、PANIC、HAPPY、CLOSEを回復します。
ベンパトラ	4	味方全員のSLEEP、BIND、PANIC、HAPPY、CLOSEを回復します。
ボズムディ	4	味方1人のPOISONの状態を回復します。
パララディ	6	味方1人のPALYZEの状態を回復します。
ペトラディ	10	味方1人のSTONEの状態を回復します。
カルムディ	8	味方1人のCHARMの状態を回復します。
リカーム	19	味方1人のDEAD、DYINGの状態を回復します。
サマリカーム	44	味方1人のDEAD、DYINGの状態を完全回復します。
リカームドラ	8	自分の身を犠牲にして味方全員のHPをMAXまで回復します。

とくしゅけい まほう

● 特殊系魔法

名称	消費MP	効果
マップー	2	パーティー周辺のマップ表示をします。ただし新月の時は使用できません。
トラフォーリ	2	戦闘から必ず脱出できます。ただしボス戦闘の時はできません。
エストマ	6	主人公より低レベルの悪魔の出現を抑えます。
サバトマ	8	マッカを使わずにCOMP内の仲魔1体を召喚します。
ネクロマ	20	「DEAD」のキャラクターを1体戦闘に参加させます。参加時のステータスは「UNDEAD」となります。戦闘終了後は「DEAD」に戻ります。
リフトマ	6	月齢1周の間、ダメージゾーンでダメージを受けません。

キャラクター紹介 しょうかい

???

しゅじんこう
主人公です。
せいかくと こうどう
性格や取るべき行動に
ついてはあなた次第です。
しだい



ハザマ

はざまい でお
(狭間偉出夫)
がっこう まかい お ちょうほんにん
学校を魔界に落とした張本人。
かれ もくでき
彼の目的は?





ユミ

しらかわ ゆみ
(白川由美)

は で がいけんほん
派手でクールな外見とは反
たい はくあいしゅぎでき せいかく
対に博愛主義的な性格。
しゅじんこう おな
主人公と同じクラス。



レイコ

あかねざわ れいこ
(赤根沢玲子)

まじめ ゆうとうせい
真面目な優等生タイプだ
ないめん じょうねつぎ せいかく
が内面は情熱的な性格。



チャーリー

くろい しんじ
(黒井真二)

じゆうしゅぎできしこう も めし
自由主義的思考の持ち主。
ちようしもの
お調子者チーマー。
ようりよう
要領のいいタイプ。

あくま しゅぞく ぞくせい

悪魔種族、属性について

しゅぞくぶんるい [種族分類]

神族	魔神、女神、天津神
鬼神族	破壊神、地母神、邪神、国津神
魔族	魔王、妖魔、夜魔、妖精
飛天	大天使、天使、墮天使
龍族	龍神、龍王、邪龍
鳥族	靈鳥、妖鳥、凶鳥
獣族	神獣、聖獣、魔獣、妖獣
鬼族	鬼女、妖鬼、地靈、邪鬼
精霊	精霊
樹霊	妖樹
邪霊	幽鬼、悪霊、屍鬼
外道	外道

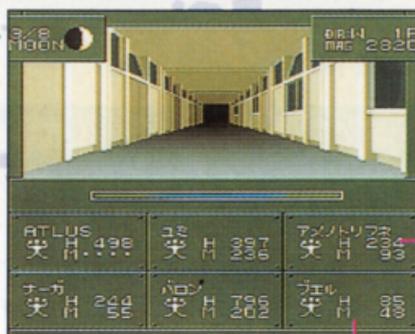
ぞくせいぶんるい [属性分類]

LAW	整然とした秩序を重んじます。
CHAOS	混沌、情念を重んじます。
LIGHT	開放的で善行を重んじます。
DARK	邪悪で破滅的な性格です。

◆パーティー属性について

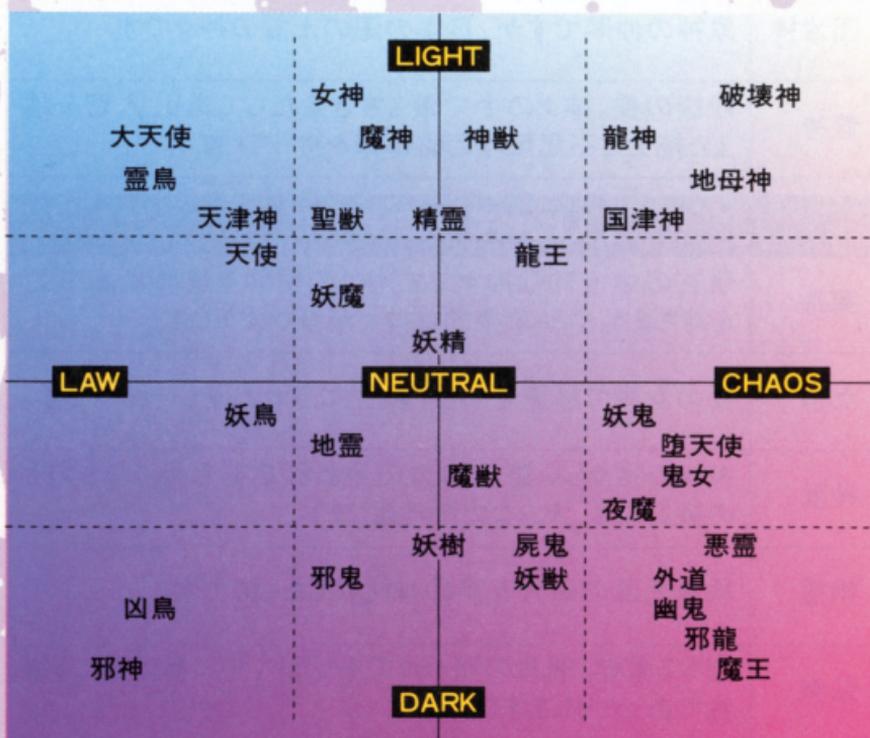
属性は主人公一人のものではなく、パーティー全体のバランスで決まります。それぞれの悪魔が個々に属性ポイントを持っています。呼び出した仲魔の属性ポイントの合計でパーティー属性が決まります。

どんな属性の悪魔でも仲魔にさえすれば呼び出すことができます。ただし、極端に離れた属性の悪魔を同時に呼び出すことはできません。悪魔との会話は、その時のパーティー属性によって変化します。



CHAOSの悪魔
LAWの悪魔

[種族と属性の関係]



かくしゅぞく とくちょう
[各種族の特徴]

LIGHT/LAW

大天使	天使たちよりも上位の聖霊たち。かなりの魔力を持ち破壊神のような存在もいます。
天津神	日本の天孫系の神々。日本の支配神です。
霊鳥	神々の乗り物であったり、聖なる力の昇華を体現するものだったり、神聖度の高い魔物たちです。

LIGHT/CHAOS

破壊神	魔神に対する力を持った神々。 破壊と創造の力を持ちます。
地母神	母なる大地に女神たち。母の優しさと、自然に厳しさの両面を持ちます。かなり古い神々です。
国津神	鬼神の仲間ですが、日本の国の土着の神々です。
龍神	龍族の長。神々の中で最も古き者たちであり、人智を越えた能力と不思議な価値基準を持っています。

LIGHT/NEUTAL

魔神	現在の中心的な神々です。多くの信仰を集め最高の力を持ちます。やや享乐的な神々が多いようです。
女神	女の女神で慈愛をもたらす、愛に溢れた優しい神々です。
神獣	神々の猛々しい野生の力の現われです。邪悪なるものとの戦いには、大きな力を発揮します。
精霊	地水火風の四大元素の神格化したものです。
聖獣	聖なる魔獣。瑞兆の現われであったり、神に捧げられる犠牲であったりします。

NEUTRAL/LAW

天使	下級の天使たち。天界の使い走りですが、敵に対して武器を取り戦います。
妖鳥	人々を誘惑し、気に入ったものをさらっていく、危険な風の魔ですが、本来は魂の運び手です。

NEUTRAL/CHAOS

鬼女	破壊をもたらす女魔たち。敵に対しては、容赦のない殺戮を行います。
妖鬼	邪鬼とは逆に、彼らは他者に支配されていません。怒りの原理で行動します。
墜天使	かつてセラフとの戦いで敗れ、墜ちた天使たち。いわゆる悪魔です。
夜魔	妖魔よりも魔力を持つ、恐ろしき夜の魔物たち。人間にとってはもっと身近な魔物たちです。

NEUTRAL/NEUTRAL

魔獣	直感で生きる獣が、魔と化したもの。危険ですが、邪悪なものではありません。
妖魔	魔力の強い仲間たち。その性格は暗いものではなく、光に向いています。
地霊	鬼族ですが、妖精に近く、鬼となる闘気を秘めていません。大地よりその力を得ています。
龍王	龍神には至らないが、巨大な力を秘めた龍たちです。
妖精	陽気な魔物たち。邪悪にも正義にもあまり興味がなく、好き勝手にやるのが好きなようです。

DARK/LAW

邪神	陥しめられた神々の中でも、最も邪悪なもの。人間の恐怖や苦悩を求め、破壊を行います。
凶鳥	悪い兆しを運んできます。また人の魂を喰うものたちです。

DARK/CHAOS

魔王	陥しめられた魔と墜天使を統べる古き神々。凶り知れない潜在的な力を持っています。
邪龍	知性は無く、破壊と貪欲な食欲の衝動に駆られる暗黒のパワーの権化です。
幽鬼	強烈な怨念により、人が死してなおも姿をとどめ、復讐をなそうとするおぞましい霊です。
悪霊	幽鬼ほどの実態化ができずにとどまっている怨霊たち。肉体が希薄なため攻撃がしづらいです。
外道	実体化できない悪魔たち。その姿の多くは不定型です。

DARK/NEUTRAL

妖獣	飽く無き欲望の悪魔。破壊する純粋な力です。
邪鬼	邪神に仕える悪魔。破壊する純粋な力です。
屍鬼	悪魔の力によって、歩き回る死体たち。生前の記憶が残っているものが多いようです。
妖樹	放射能の影響か、樹木が意思を持ち、人々に襲いかかります。大地の怒りの体現と思われます。

一般の2身合体表

	魔神	女神	天津神	破壊神	地母神	国津神	妖魔	夜魔	妖精	大天使
魔神	—	◎	◎	—	女神	破壊	女神	妖魔	夜魔	—
女神		—	◎	魔王	魔神	地母	天津	魔王	妖魔	—
天津神			ウンデ	大天	女神	魔神	女神	墮天	天使	魔神
破壊神				—	◎	◎	神獣	邪神	妖鬼	邪神
地母神					—	◎	女神	破壊	鬼女	女神
国津神						ノーム	鬼女	地母	女神	破壊
妖魔							エアロス	◎	◎	魔王
夜魔								ア-シー	◎	妖魔
妖精									アクアン	天使
大天使										—
天使										
墮天使										
龍神										
龍王										
霊鳥										
妖鳥										
神獣										
聖獣										
魔獣										
鬼女										
妖鬼										
地霊										

—：合体不能

◎：同大種族

天使	墜天使	龍神	龍王	靈鳥	妖鳥	神獸	聖獸	魔獸	鬼女	妖鬼	地靈
女神	破壊	破壊	龍神	大天	墮天	破壊	神獸	神獸	地母	国津	国津
墮天	魔神	地母	龍神	龍神	墮天	破壊	魔神	神獸	龍神	地母	地母
靈鳥	妖鳥	魔神	女神	大天	女神	魔神	大天	聖獸	破壊	神獸	国津
天津	邪神	邪神	龍神	龍神	地母	魔神	魔神	龍神	邪神	邪神	龍神
大天	魔王	魔神	龍神	龍神	女神	龍神	女神	龍王	邪龍	国津	鬼女
龍神	龍王	破壊	地母	天津	地母	龍神	破壊	龍王	破壊	龍王	龍王
墮天	夜魔	地母	靈鳥	龍王	墮天	破壊	邪龍	妖鬼	龍王	鬼女	妖精
妖鳥	妖魔	龍王	邪龍	墮天	妖魔	魔獸	妖獸	妖鳥	邪龍	邪鬼	魔獸
妖鳥	天使	神獸	聖獸	天使	墮天	龍王	魔獸	聖獸	妖鳥	墮天	妖鬼
◎	◎	破壊	龍神	女神	靈鳥	魔神	神獸	神獸	女神	国津	女神
シルフ	◎	邪神	聖獸	女神	妖精	龍神	神獸	墮天	靈鳥	妖魔	妖鬼
	フレィ	邪龍	鬼女	妖魔	夜魔	妖魔	魔獸	妖鬼	妖鳥	妖魔	邪鬼
		一	◎	破壊	天津	地母	国津	国津	国津	国津	邪神
			ウンデ	龍神	鬼女	国津	龍神	聖獸	妖鬼	墮天	国津
				シルフ	◎	天津	神獸	聖獸	女神	夜魔	妖魔
					エアロス	靈鳥	靈鳥	妖鬼	靈鳥	鬼女	妖精
						サラン	◎	◎	夜魔	龍王	地母
							フレィ	◎	地母	魔獸	龍王
								フレィ	夜魔	妖獸	妖鬼
									ウンデ	◎	◎
										7ク7ン	◎
											7ー7ー

が っ た い き ご う み か た

合体記号の見方

○	合体の法則に沿った悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はLAWです。
○	合体の法則に沿った悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はCHAOSです。
○	合体の法則に沿った悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はNEUTRALです。
※	精霊が出現します。
1	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの高い悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はLAWです。
1	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの高い悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はCHAOSです。
1	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの高い悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はNEUTRALです。
2	元の悪魔と同種族で2ランクレベルの高い悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はLAWです。
2	元の悪魔と同種族で2ランクレベルの高い悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はCHAOSです。
2	元の悪魔と同種族で2ランクレベルの高い悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はNEUTRALです。
X	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はLAWです。
X	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はCHAOSです。
X	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はNEUTRALです。
?	何が出現するかわかりません。自分よりレベルの高い悪魔が出現することも…。
▪	合体はできません。
D	ダークサイドの悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はLAWです。
D	ダークサイドの悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はCHAOSです。
D	ダークサイドの悪魔が出現します。出現する悪魔の属性はNEUTRALです。

インフォメーション

アトラスでは数多くの特典や最新の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

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. 新作情報満載の会報誌「DDS-NET」の発行。

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
イーストプランニング内
DDS-NET事務局 入会申込係

- ② 入会金1,000円を郵便振替にてご入金ください。
※ 郵便局備えつけ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。

入会特典が送られてくるまで2か月ほどかかる場合があります。



アトラス・テレホンサービス
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)

ウラ技に関するご質問はお答えできません。

電話番号はお間違えのないようにおかけください。

DDS-NET
応募券
SMIF

ATLUS

株式会社アトラス

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

© 西谷史/シックス

© ATLUS/遊企画

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。