

スーパーファミコン®



真・女神転生II



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SHVC-ZE

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II」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、ゲームをやめ、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



ゲームの始め方	6P
アームターミナル&コントローラ	9P
ターミナルの使用について	10P
君の名前について	11P
ゴグルについて	12P
アームターミナル・コマンドモード	14P
アームターミナル戦闘モード	22P
悪魔召喚プログラムを受け取った君へ	24P
ミレニアム施設ガイド	28P
ルール・オブ・カジノ	30P
ショッピング・ガイド	38P
魔法ガイド	42P
悪魔の種族について	46P
悪魔が集いし邪教の館によろこそ!	51P

かつて「東京」と呼ばれた大都会は、幾多の大変動に見舞われながら、
今また「TOKYOミレニウム」として生き残っていた。

……「TOKYOミレニウム」、救世主の降臨が近いと唱え人々の信仰を
集めたメシア教の街。

千年王国の実現を目指して造られたが、そこには未だ救世主も神も現
れていない。いつの間にか市民の間に厳然とした階級の差ができてあ
がっていた。

「ミレニウム」を統治する、管理機構。通称「センター」。

「センター」直属のエリートにして、警察権をも有する「テンプルナイト」。

「センター」への出入りまでが許可されている、第1級市民。

「アームターミナル」の所有が許可されている、第2級市民。

「ミレニウム」内での居住が認められているだけの、一般市民。

「TOKYOミレニウム」で最も栄える一画、「ヴァルハラ・エリア」。

今日も生と死を賭けた格闘が繰り広げられ、人々は熱狂していた。

最近、まさに彗星の如く現れた戦士「ホーク」。彼の強さに観衆は目を見

張った。彼は連戦連勝しさらに人々を熱狂させた。だが彼の素性、

正体を知る者は誰もいなかった。彼自身を含めて……

199X : 「東京大破壊」

トールマンがICBMのボタンを押す。

203X : 「東京大洪水」

大規模な地殻変動により東京近郊が陥没、浸水。

203X : 「共同体社会成立」

メシア、ガイア教徒問わず誰でも受け入れられた自由な集団組織であった。

204X : 「メシア教の台頭」

「ガイア暴動」

メシア教会の統治に反対するガイア教団とガイア教徒が暴動を起こすが、 Templar ナイツにより鎮圧される。

205X : 「センター完成」

大資本を利用して旧カテドラルを「センター」と名付け完成させ、都市国家計画を「ミレニアム」とすると宣言。

「デモノイド開発」

労働力確保のため人造生物の開発が進む。

206X : 「ミレニアムほぼ完成」

ヴァルハラやファクトリー(生産エリア)など人々を収容するための施設がほぼ完成する。

カジノ等の娯楽施設も設置。

「環境汚染」

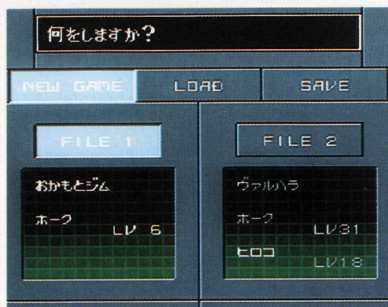
温暖化やオゾン層破壊、放射能汚染などミレニアム以外の地域が生存不可能な状態になってきた。それともなって完全環境施設のミレニアムに人々が集中する。

「Templar ナイツ特殊警察化」

数回におよぶガイア教徒によるデモ、暴動を鎮圧してきたTemplar ナイツはセンターに評価され、エリート化していった。またさらに、特殊警察のような存在になった。センターの管理体制強化の現れでもある。

20XX : そして 救世主が誕生した……

■ 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。
+ボタンの^{さゆう}右で、[NEW GAME]か[LOAD]を^{えら}び、
Aボタンで^{けつてい}決定します。

[NEW GAME]

ゲームを最初から始める時に、^{えら}びます。

[LOAD]

ゲーム中^{ちゆう}に^{こうどう}行動を^{きろく}記録しておく^と、その^{じてん}時点から^{さいかい}再開^{えら}できます。
再開^{さいかい}したい^{とき}時に^{えら}選んで^{ください}ください。

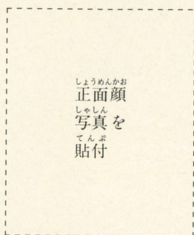
記録^{きろく}できる^こファイルは2個^こなので、[FILE 1]・[FILE 2]の
どちら^{えら}をロード^{えら}するかを^{めい}選んで^{した}ください。ファイル名^{めい}の下^{した}には
記録^{きろく}した^{ばしょ}場所^{しゅじんこう}、主人公^{なまえ}の名前^{ひょうじ}・レベル^{ひょうじ}が表示^{ひょうじ}されます。
仲魔^{なかま}以外^{がい}の^{しゅじんこうたち}主人公^{しゅじんこうたち}達が^{えら}DEAD・DYING・STONEの
いずれ^{えら}かになると^{えら}ゲームオーバー^{えら}です。

再び^{ふたたび}上の^{えら}画面^{えら}で「LOAD」を^{えら}選ぶ^{えら}と、ゲームオーバー^{えら}になる^{えら}前に^{えら}セーブ^{えら}した^{さいかい}ところ^{さいかい}から^{さいかい}再開^{さいかい}できます。

T O K Y O
M I L L E N N I U M
C I V I L I A N
P A S S P O R T



し みんみぶんしょうめいしょ ミレニアム市民身分証明書



じゅうしょ
住所

Address

しめい
氏名

Name

せいねんがっぴ
生年月日

Birthday

せいべつ
性別

Sex

DDS-NET

Code

じょうき もの だい きゅうしみん しょうめい
上記の者、ミレニアム第2級市民であることを証明する。

TOKYOミレニアム管理センター



9311171659

ほんしょうしょ しみん こと しょうめい もの
本証明書は、ミレニアム市民である事を証明する物です。

しみん つね ほんしょうしょ けいたい
ミレニアム市民は、常に本証明書を携帯してください。

せいきゅう
テンプレナイトから請求があるときは、いつでもお見せください。

みけいたい がいしゅつ ばあい しょうぼつ
未携帯で外出した場合には、処罰されることがあります。

ふんしつ さい ただ とど で
紛失した際には、直ちにセンターに届け出てください。

■アームターミナル& コントローラー

アームターミナル

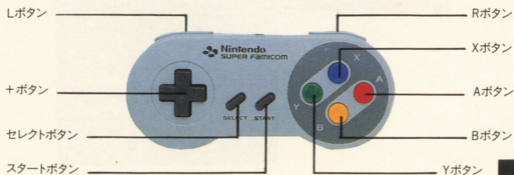
ミレニアム市民は、アームターミナルを所有することが許可されます。アームターミナルは、ミレニアム市民として生活する上で必要な機能が装備されています。また、アームターミナルを装着することでミレニアム内の施設が使用可能になります。

注・本市民証不所持者が、アームターミナルを装着することは固く禁じます。

コントローラについて

センターより配布されたアームターミナルは、すべての操作がコントローラにより可能です。コントローラには、1個の+ボタンと8個のボタンがついており、これを操作します。

- Aボタン : コマンドモードへの切替、コマンドの決定、メッセージの送り。
- Bボタン : コマンドの解除、メッセージの送り。
- Xボタン : オートリカバー(16P参照)
- Yボタン : オールキャンセル(コマンドモードの全解除)
- Rボタン : 27P参照
- Lボタン : オートマッピング(ワンタッチで表示)
- スタートボタン・セレクトボタン : 未使用
- +ボタン : 移動、コマンドの選択、メッセージ送りも可。
- (上記の内容は基本設定であり、コンフィグ機能で変更可能です)





■ターミナル使用について

ターミナルは、TOKYOミレニアム・ターミナルサービス(TMTS)によって運営されています。

アームターミナルを所有するミレニアム市民は、ターミナルを使用することができます。

転送(ターミナル間の自由な移動)、記録(行動の記録)以外の利用はご遠慮ください。

ターミナルに入ると、アームターミナルへ信号が送られ、「てんそう」・「きろく」のいずれかを選べます。

アームターミナル・コントローラの子ボタンで選び、Aボタンで決めてください。

てんそう(転送)好きなターミナルへ瞬間的に移動することができます。「てんそう」を選んだ後、転送先を選んでください。

なお、転送できるのは、利用者が1度行ったことがあるターミナルだけです。

きろく(記録)それまでの行動を記録しておくことができます。「きろく」を選んだ後、記録するファイルを選んでください。行動を記録しておけば、記録した時点から再開できます。



きみ なまえ ■君の名前について



君は今、記憶を失った状態にある。

いろいろな行動を取るうちに、少しずつ記憶が甦っていると思う。何かの拍子に、一瞬気が遠くなって、君自身や君の身近な人物の名前が思い出されるだろう。その時の心構えを記しておく。

君自身や身近な人物の名前を思い出すときになったら、十字ボタンでカーソルを動かして文字を選び、Aボタンで決めてくれ。カーソルが文字表示の上か、もしくは下の端に達したら、表示文字はスクロールする。文字を間違えたら、Bボタンでやり直せる。

最大6文字まで選び終えたら、カーソルを[END]に合わせるのだ。そうすれば、真の名前を思い出することができるだろう。

その時まで、君が生き延びている事を祈る。

目加田



■ゴーグルについて

アームターミナルの情報は、ゴーグルに表示されます。

3Dダンジョン表示

建物や地下などの見通しのきかないところは、あなたの眼の視界をさえぎらないようにします。同時に、必要な情報を投影します。



月齢

現在の月の満ち欠けの状態です。悪魔の行動、強さに大きな影響を与えるので、常に注意しましょう。

方位・階層

現在、あなたが向いている方位と、階層を表示します。常に確認して、自分の位置を把握しておきましょう。

MAG

マグネタイト量の表示です。アームターミナルは、周囲のマグネタイトを集め、その磁力を電力に変換して作動しています。微量のマグネタイトで作動可能なので通常の使用上、特に注意する必要はありません。現在持っているお金です。通貨は魔貨(札)です。

所持金

E.A.

エネミー・アピアランス・インジケーター
一定範囲での敵(つまり悪魔)の出現頻度を現わします。表示色が青→緑なら、まず安全ですが、黄→赤となると、かなりの確率で敵が出現することを示します。

EAが赤くなったら、直ちにその場所から離れた方がよいでしょう。

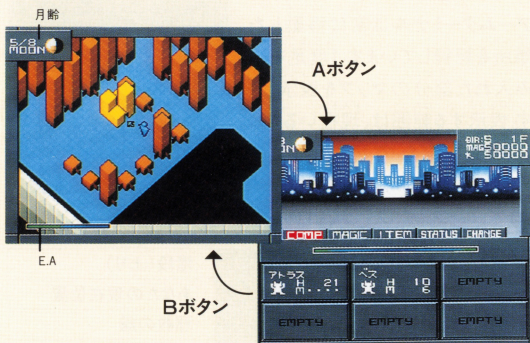
メンバー げんざい 現在、あなたとパーティーを組んでくいるメンバーを
ひょうじ 表示します。表示内容は、メンバーの名前、HP、MP、
げんざい 現在のコンディションです。

また、並んでいる位置は現在の隊形(上段3名が
ぜんえい 前衛、下段3名が後衛)を示しています。

コマンドの表示 ひょうじ コントローラのAボタンを押すと、アームターミナル・コ
お マンドモードに入ります。アームターミナル・コマンド
はい モードの項を、参照してください。

2Dフィールド表示 ひょうじ

おくがい 屋外では、周囲の地形図がしゅうい ゴーグルにちけいず 投影とうえいされます。
げつれい また、月齢とE.A.が常に表示されます。



コントローラのAボタンを押して、アームターミナル・コマンドモード
はい に入ると、しゅうへんちけいず ゴーグルは周辺地形図の投影を止めます。とうえい Bボタンを
お 押して、コマンドモードから抜けるとぬ ゴーグルは再び周辺地形図
ふたたび を投影しゅうへんちけいず します。



■アームターミナル・コマンドモード

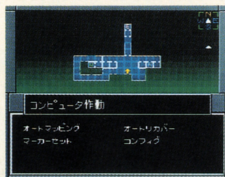
移動中にアームターミナルを使いたい場合は、コマンドモードに切り替えて操作します。コントローラのAボタンを押すと、コマンドモードに入ります。コントローラの+ボタンを左右に動かして実行するコマンドを選び、Aボタンで決定してください。

[COMP]

アームターミナルのコンピューターを使うコマンドです。このコマンドを選ぶと、コンピューターの機能が使えます。以下の中から選んでください。

★オートマッピング

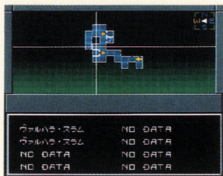
あなたが建物内や地下にいる間、アームターミナルは常に移動した場所を記録しています。1度足を踏み入れた部分のマップを表示します。表示する範囲は、現在いるフロアです。あなたの現在位置、出入口・階段・エレベーター・ターミナル・教会などの施設を表示します。コンフィグで、[こてい]か[フリー]を選べます。



●	出入口	U	階段(上り)
D	階段(上り)	↑	あなたの現在位置
E	エレベーター	J	邪教の館
R	教会などの回復施設		

★マーカーセット

このコマンドを選^{えら}ぶとオートマップ^{ひょうじ}が表示され、マップ上^{じょう}に全部^{ぜんぶ}で8個のマーカーを置くことができます。気になるところに置いておくと、目印^{めじるし}になって便利です(色はオレンジです)。



★コンフィグ ^{そうさほうほう}コントローラ^かの操作方法などを変えられます。

◆バトルメッセージスピード

戦闘時のメッセージ表示速度を変えられます。

- ふつ^{ひょうじそくど} : 表示速度を最初^{さいしよ}の設定のままにします。
- はやい^{ひょうじそくど} : 表示速度を速くします。
- なし^{ひょうじ} : 表示しません。

◆オートマッピング

オートマップ^{ひょうじほうこう}の表示方向を変えます。

- こてい^{きたうえ} : 北を上^{ひょうじ}にして表示。
- フリー^{むかひ} : 向^{むか}いている方向を上^{ひょうじ}にして表示。

◆AUTOバトル

AUTO戦闘時の行動を変えます。

- ノーマル^{ふつう} : 普通の攻撃のみを繰り返^{かえ}します。
- リピート^{ちやくぜん} : 直前^{せんとう}の戦闘で取^とった行動(攻撃・魔法・特殊攻撃・アイテムのいづれか)を繰り返^{かえ}します。

◆アイテム・まほう いれかえ

使^{つか}った魔法やアイテムをメニューの先頭^{せんとう}に持^もってくるかどうかを決めます。

- オン^{ちやくぜん} : 直前^{せんとう}に使^{つか}った魔法・アイテムがメニューの先頭^{せんとう}に置^おかれます。
- オフ^{まほう} : 魔法・アイテムのメニューの並^{なら}びは変^かえません。

◆パーティーパネル

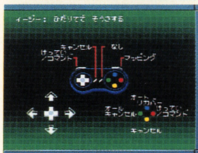
パーティーを組^くんでいるメンバーのコンディション表示^{ひょうじ}をマークか文字^{もじ}に決めます。

- マーク^{ひょうじ} : コンディション表示をマークにします。
- ワード^{ひょうじ} : コンディション表示を文字にします。

◆コントローラ そうさほうほう

アームターミナル・コントローラ^{そうさほうほう}の操作方法を変えられます。

- ノーマル^{さいしよ} : 最初^{せつてい}の設定通りです。 ^{ひだりて}イージー^{もじ} : 左手^{さうさ}だけで操作^{さうさ}できます。
- カスタム^{じぶん} : 自^じ分の好^すきなように設定^{せつてい}できます。最初^{さいしよ}に押^おしたボタ^{つぎ}んと次^おに押^おしたボタ^{つぎ}んで、設定^{せつてい}が入れ替^かわりま^す。



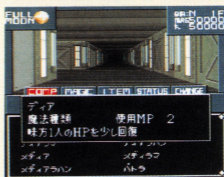


☆ **オートリカバー** ぜんたい パーティー全体のHPを回復します。MP かいふく よりも回復アイテム優先ゆうせんで使用しようされます。

☆ **アイテムかいせき** も 持っているアイテムの用途ようとや効果こうかを ひょうじ 表示します。



☆ **まほう かいせき** つか 使える魔法まほうの効果こうかや使用可能時しようかのうじ、消費MPしょうひを表示ひょうじします。



[MAGIC]

いどうちゆう 移動中に魔法まほうを使う場合は、選んえらでください。また、パーティーのメンバまほうーに魔法つかを使うときにも、このコマンドつかを使つかいます。

まず、誰だれの魔法まほうを使うかを決きめます。

- **つかう** えら 選んだメンバーの持もっているうち、どの魔法まほうを使うかを選えらびます。なお、戦闘用せんとうようの魔法まほうは使つかえません。
- **ならべかえ** も そのメンバーが持もっている魔法まほうの表示する順番ひょうじを入れじゅんぱんか替いえます。



[ITEM]

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表示する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

まずパーティーメンバーのうち、誰が装備するか選び

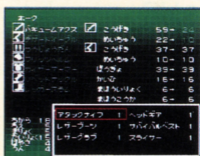
ます。つぎに、どの武器・防具を装備するか決めます。

選んだ武器・防具の種類によって、装備ディスプレイの剣・銃・弾・

頭・胴・腕・脚を自動的に選びます。また、装備すると能力値が変わる場合は、装備した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ければGUN攻撃できません)

●そうびはずす

まずパーティーメンバーのうち、誰の装備をはずすか決めます。そして、装備ディスプレイの剣・銃・弾・頭・胴・腕・脚のどれをはずすかを選んで決めます。





[STATUS]

あなたの状態が、一目でわかるコマンドです。こまめにチェックして、健康には充分注意しましょう。また、パーティーを組んでいるメンバーの調子もチェックできますので、異状があった場合には、すみやかに最寄りのメシア教会で治療を受けましょう。

レベル	34	<input checked="" type="checkbox"/>	回復	50
HP	224/224	<input type="checkbox"/>	回復	22
MP	.../...	<input checked="" type="checkbox"/>	回復	37
EXP	66363		回復	10
NEXT	11337		回復	39
アーマ	6 / 6		回復	16
炎	GOOD		回復	6
			回復	6

●LV

現在のレベル。経験値が一定量たまると、アップします。

●HP

生命力です。現在のHP/最大HPが表示されます。0になると死んでしまうので気をつけてください。

●MP

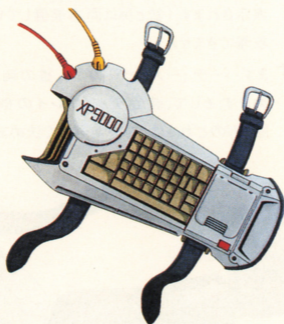
魔法を使うためのエネルギーを表わします。魔法を使うと減っていきます。0になると魔法が使えなくなってしまうので、メシア教会で回復させましょう。

●EXP

経験値。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。



●コンディション

	GOOD	正常な状態。
	DEAD	死亡。
	DYING	瀕死の状態。
	STONE	石化していてまったく動けません。
	PALYZE	マヒして動けないうえ、歩くたびにダメージをうけてしまいます。
	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	幸せに満ちあふれ、指示通り動かないことがあります。
	FREEZE	凍りついて動けません。
	SHOCK	電撃でしびれて動けません。
	BIND	金縛りの状態。
	SLEEP	眠っています。
	CLOSE	魔法が封じられて使うことができません。
	POISON	毒におかされ歩くとダメージを受けます。
	CURSE	呪われていて、歩くたびにダメージを受けます。
	UNDEAD	死んだまま動かされている、いわゆるゾンビの状態。
	BAT	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。



●アビリティ

基本的な能力を表わし、レベルが上がるとこの数値を1ポイント上げることが
できます。

- 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、魔法の効力や威力、攻撃の回避にも
影響します。
- まりよく : 魔力。魔法の威力や魔法に対して耐える力、最大MP
に影響します。
- たいりよく : 物理的な攻撃に耐える力で、防御力や最大HPに
影響します。
- はやさ : 素早さを表わし、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。

のうりよくち

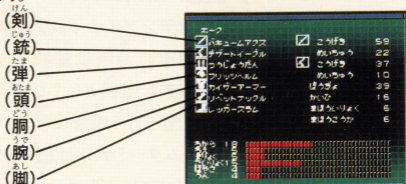
●能力値

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。剣による攻撃の力です。
- めいちゆう : 命中力。剣による攻撃を当てる能力です。
- (銃)こうげき : 攻撃力。銃による攻撃の力です。
- めいちゆう : 命中力。銃による攻撃を当てる能力です。
- ぼうぎよ : 防御力。物理的な攻撃に対して守る力です。
- かいひ : 回避力。攻撃をよける力です。
- まほういりよく : 魔法威力。使った魔法にどれだけの力を発揮させるか
の能力です。
- まほうこうか : 魔法効果。魔法を当てたり、より効かせたりする力です。

● 装備

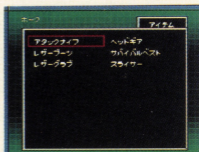
さらにAボタンで装備ディスプレイが表示されます。現在装備している武器・防具を表示します。



さらにAボタンを押すと…

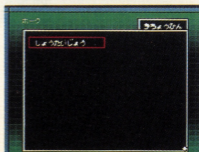
● アイテム

現在持っているアイテムが表示されます。



● きちようひん

現在持っている、普段使わない貴重なアイテムを表示します。



● ほうせき

現在持っている宝石を表示します。

(Bボタンで1つ前の画面に戻り、Aボタンでメンバー選択画面に戻ります。)



[CHANGE]

パーティーの隊形の並び変えができます。移動させたい位置を+ボタン(カーソル)で選び、Aボタンを押すと矢印のメンバーが移動します。





■アームターミナル戦闘モード

万^{まんいち}一^{いち}、ミレニアム^{ない}内に悪^{あく}魔^まが侵^{しん}入^{にゅう}しても、テン^{たい}プ^じル^じナ^いイト^とが退^{たい}治^じします。し^しか^かし^し、狡^{こう}猾^{かつ}な悪^{あく}魔^まはテン^{たい}プ^じル^じナ^いイト^との追^{つい}撃^{げき}を逃^{のが}れ、ミレ^{せい}ニアム^{ぶく}に潜^{せん}伏^{ぷく}する場^ば合^{あい}が有^あります。油^ゆ断^{だん}は禁^{きん}物^{もつ}です。常^{つね}に自^じ衛^{えい}の準^{じゆん}備^びを^してお^くの^のが、ミレ^{せい}ニアム^{ぶく}市^し民^{みん}と^{して}の義^ぎ務^むです。ア^あー^あム^あター^あミ^あナル^あ戦^{せん}闘^{とう}モ^もード^どは、悪^{あく}魔^まと戦^{たた}う^た場^ば合^{あい}に役^{やく}立^だつて^しょう。悪^{あく}魔^まと遭^{そう}遇^{ぐう}した場^ば合^{あい}、ア^あー^あム^あター^あミ^あナル^あは直^{ただ}ち^ちに戦^{せん}闘^{とう}モ^もード^どに切^きり替^かわり、戦^{せん}闘^{とう}時^じに必^{ひつ}要^{よう}なコ^こマ^まンド^どをゴ^ごー^ごグ^ぐル^るに表^{ひょう}示^じし^ます。

敵の数および状態



戦闘用コマンド

メッセージ

てき 敵のコンディション

	せいじょう じょうたい 正常な状態		STONE、PALYZEの じょうたい 状態
	FREEZE、BIND SHOCKの じょうたい 状態		PANIC、CHARM HAPPYの じょうたい 状態
	HPが1/4以下の じょうたい 状態		POISONの じょうたい 状態
	SLEEPの じょうたい 状態		CURSEの じょうたい 状態
	CLOSEの じょうたい 状態		FLYの じょうたい 状態
	BATの じょうたい 状態		UNDEADの じょうたい 状態

[FIGHT]

あくま たたか 悪魔と戦います。このコマンドを選んだら、次にどの攻撃にするか決めます。



戦士用コマンド



戦士以外用コマンド

- SWORD けん 剣での攻撃です。
- GUN じゅう 銃での攻撃です。
- COMP コンピューターの操作をします。
- MAGIC まほう 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。

[ESCAPE]

せんとう りだつ 戦闘から離脱します。しかし、敵味方の「はやさ」の関係や「うん」によっては失敗する場合があります。

[AUTO]

AUTO戦闘をします。普通の攻撃のみを繰り返します。コンフィグでリピートにしておくと、直前の戦闘で取った行動(攻撃・魔法・特殊攻撃・アイテムのいずれか)を繰り返します。コントローラのBボタンを押し続けると、中断できます。中断したらコマンドを再入力してください。



あくましょうかん う と きみ 悪魔召換プログラムを受け取った君へ

プログラムは君のアーケードターミナルのメモリーにインストールしてあるので、コマンドモードの〔COMP〕コマンドを選べばすぐに使える。

〔COMP〕コマンドを選んだ後のメニューが増えているのに、気づくだろう。



ナカマをよぶ 仲魔にした悪魔を召喚するコマンドだ。召喚するときには**丸**がかかる。また、悪魔を連れているとMAGが減るから、残量には常に気をつけろ。

ナカマをもどす 連れている仲魔をCOMPのストックに戻すコマンドだ。

ナカマをはずす 悪魔をCOMPのストックからもはずすコマンドだ。
はずした仲魔は戻らない。また仲魔にし直すか、合体で作り直すしかないから、気をつけろ。

[MAGIC]コマンドでは連れてきている仲魔の魔法を使うことも、仲魔に対して魔法を使うことも可能だ。

[ITEM]コマンドでは、連れてきている仲魔にアイテムを使うこともできる。

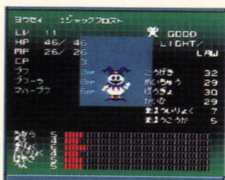
[STATUS]コマンドで君のステータス画面を見ると、NEXTの下に「なかま」という項目が増えている。

これは、現在仲魔にしている悪魔数/最大で仲魔にできる悪魔数を表わしている。また、ストックしているどの仲魔のステータスでも見ることができる。

仲魔ステータスで追加された項目
CP(抗体ポイント)

その悪魔が歩くたびに消費するMAGの量に影響。

その他その悪魔が該当する属性が表示される。





[CHANGE] コマンドでは、連れてきている仲魔に隊形の変更を指示できる。

出現した悪魔に[TALK]で話しかけることができ、うまく交渉すれば仲魔にすることができるのだ。



悪魔との会話の内容は、君に理解できる言葉に翻訳されてゴーストに表示される。

もちろん、出現した悪魔と戦う場合は、連れてきている仲魔を参加させられる。召喚した悪魔は、君の指示に忠実にしたがってくれる。

[ATTACK] を選べば、普通の攻撃を行う。

仲魔が特殊物理攻撃もしくは、特殊魔法攻撃を持っている時 [EXTRA] を選ぶと、君の指示にしたがうであろう。ただし、特殊物理攻撃はHP、特殊魔法攻撃はMPを消費するので注意するように。



[RETURN] を選ぶとその悪魔は、COMPのストックに戻る。

以上のように、君に渡したプログラムはアームターミナルと互換性があり完全に連動している。安心して使ってくれ。次に君と会うときを楽しみにしている。

STEVEN

P.S.

次には、デビルアナライズが渡せると思う。これは1度でも戦ったことのある悪魔のステータスデータを、移動中、戦闘中を問わず、いつでも確認することができるというプログラムだ。コントロールのRボタンで起動できるように作っているので便利だと思う。現在最終デバッグ中だ。





し せつ ■ミレニウム施設ガイド

ミレニウムには市民の皆様のために様々な施設があります。

ターミナル

ミレニウム内での移動や行動の記録ができます。

利用法や注意する点については10ページを参照してください。



きょうかい メシア教会

治療・回復ができます。料金は、ミレニウム市民は一部負担なので格安で御利用いただけます。



リペアガレージ

センターの許可を受けた治療師が開いています。ミレニウムは運営に関わっていないので料金は割高です。



ヴァーチャルバトル

ヴァーチャルバトルマシンにより、仮想世界の中で安全に戦闘を経験しながらあなたの肉体を鍛えることができます。



かんてい や 鑑定屋

あなたがお持ちのアイテムの特徴を鑑定してくれる店です。何かわからない物を手に入れた場合は、ここで見てもらってから使うとよいでしょう。



うらな や
占い屋

あなたの運勢を占ってくれるセンター
公認のお店です。
自分の行動に迷ったとき、占ってもらおうと
よいでしょう。



BAR

市民の皆様には飲み物と語らいの場を
提供しています。人の出入りがはげしい
お店ですので新しい情報が入りできる
かもしれません。ときどき寄ってみましょう。



DISCO

BARと同様にセンターの許可により
営業されています。



CASINO

カジノはセンターの許可により開かれて
いますが、破産する市民が多く出ている
ので、当局では現在許可の更新をする
か否かを検討中です。いずれにせよ、お
金の使い過ぎには充分注意しましょう。



しんでん
ガイア神殿

これは現在禁止されている異教の
神殿です。もし見つけたら、すぐにセン
ターまで通報してください。



※回復施設では、+ボタン上下でメンバーを選択し、左右でメンバーを決
定してください。さらにAボタンで、決定したメンバーをまとめて回復します。



■ RULES OF CASINO

カジノは、キャッシャーで魔貨^{まっか}をコインと交換^{こうかん}して遊びます。

コインを増^ふやせば、キャッシャーでアイテムと交換^{こうかん}してもらえます。



Welcome
to
Casino

SUPER27

1PLAYコイン1枚

スーパートウェンティセブン○3個の
リールで、センターラインにシンボルが3
個揃えば当たり。

Rボタンでスタート。この時シンボルが3個

揃わなければ、リール2個までホールドしてリプレイ。左リールはYボタン、中リールはBボタン、右リールはAボタンでホールドします。ホールドするリールを決めた後、Rボタンを押します。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選べます。+ボタン上でBONUS GAME、下でTAKE SCORE、どちらか選んでAボタンで決めます。Lボタンで終了です。

ボーナスゲームは1PLAYコイン5枚です。Rボタンでスタートします。リール3個のシンボルが横・斜めのどこでも3個揃えば当たりです。当たったとき+ボタン下でTAKE SCOREか、増えた分のコインが無くなるまで、続けられます。

また、当たりコインが1000枚に達したら終了します。





LUCKY SYMBOL

1PLAYコイン1枚

ラッキーシンボル○4個のリールで、センターラインに3個または4個のシンボルが揃えば当たり。



Rボタンでスタート。センターライン上に同じ

シンボル3個または4個で当たりです。3個の場合は隣り合っていないでもOKです。ウィンドウに出ている3ラインに、1～3のナンバーズシンボルが出ていたら、その数字の合計でいろいろなボーナスがあります。

12 コイン100枚

11 コイン20枚

10 コイン10枚

9 コイン5枚

8～7

LUCKY SYMBOL

この時センターラインに出ていたシンボルは、ラッキーシンボルになり、次に揃ったとき当たったコインが2倍から5倍になります。

6 DOUBLE

当たりは、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出ると、連続当たりが可能です。

3 RAISE

ラッキーシンボルの倍率が2倍から5倍までレイズ、上がります。

0～2 はずれ

Lボタンで終了です。

JOKERS&STARS

1PLAYコイン1~8枚

ジョーカーズアンドスターズ○9個の
ルールで、縦横斜めにシンボルが3個揃
えば当たり。同じシンボルが多数揃って
も当たり。



賭けるコインは1枚から最高8枚まで決められます。Aボタンを押すごとに、賭ける
コインは増え、当たりの対象となるラインが、横・斜め・縦と増えます。賭けるコ
インはBボタンで減らせます。Rボタンでスタートします。スターが4個以上出れば、
リプレイです。Rボタンを押してください。個数によってリプレイの内容が変わり
ます。

9個 コイン200枚

8個 CORNER JOKER 4個のコーナーのルールがジョーカーになってリ
プレイです。

7個 CROSS JOKER センターリールをクロスして囲む4個のリールが
ジョーカーになってリプレイです。

6個 CENTER JOKER センターのリールがジョーカーになってリプレイ
です。ジョーカーは、全てのシンボルとして扱う
オールマイティです。

5個 SEVEN HOLD 「7」をホールドしてリプレイします。

4個 STAR HOLD スターシンボルをホールド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枚数によってコイン
が加算されます。Lボタンで終了です。



BACCARA

1PLAYコイン1~100枚

バカラ○BANKER(親)が勝つか、
PLAYER(子)が勝つかを賭けて当てる。
カードでの勝ち負けではなく、どちらが勝つか
を当てることに注意。



最初に、BANKER(親の勝ち)かPLAYER(子の勝ち)か、あるいはTIE(引分け)に賭けます。ただし、BANKERとPLAYERには同時に賭けられません。+ボタンで選んで、Aボタンでコイン1枚づつ、Xボタンでコイン10枚づつ、最高100枚まで、賭けられます。Bボタンで減らせます。コインを賭けたら、Rボタンでスタートします。

カードはAは1、10・J・Q・Kは0、と数えます。合計が9に近い方が勝ちです(10の位は0とみなします)。まず2枚づつ配られ1枚目が表にされます。Rボタンで、2枚目を表に返します。2枚の合計5以下は、HIT。3枚目を引きます。6以上は、STAND。2枚で勝負します。合計8・9は、NATURAL(ナチュラル)で、どちらも3枚目を引かず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っています。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。

RESULTは、勝敗の結果表示で、賭けるときの参考にします。ブルーはBANKERの勝ち、レッドはPLAYERの勝ち、中の数字は勝った方の合計です。Lボタンで終了です。なお、コインの端数は切り捨てです。

KENO

1PLAYコイン1～100枚

キノ○1～64の数字からランダムに選ばれる16個の数字を予想して当てる。

No. SELでAボタンを押すと、数字ボードにカーソルが移ります。+ボタンで予想する

数字を選んでAボタンで決定します。最大16個の数字が選べます。Bボタンで選んだ数字をキャンセルできます。

BETでコインを賭けます。Aボタンで1枚ずつ、Xボタンで10枚ずつ、最大100枚賭けられます。

RESULTで過去16回分の集計結果が見られます。青→赤の順に出る傾向が高かった数字です。

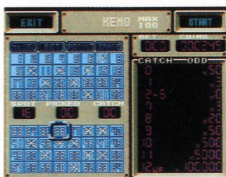
ERASEは、前回選んだ数字を全て消します。

1回のPLAYが終了しても、数字は残ります。そのままPLAYは続行できます。

一部を変えたい場合は、No. SELを選んでBボタンでキャンセルして、数字を選び直します。全部変えたい場合は、ERASEで消して、No. SELで選び直してください。

数字の選択と賭けるコイン数を決定したら、Rボタンでスタートします。当たった数字の個数によって、賭けたコインが倍増します。

Lボタンで終了します。





BIG&SMALL

1PLAYコイン10枚

ビッグアンドスモール○出る数字が、5以上はBIG、4以下はSMALL。BIGかSMALLかを当てる。

まず、+ボタン上下で、次にでる数字が

「BIG」か「SMALL」かを選びます。

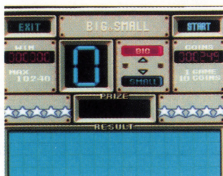
当たると、RボタンでDOUBLE CHALLENGE、LボタンでTAKE SCOREを選びます。TAKE SCOREなら増えたコインを加算します。

DOUBLE CHALLENGEは、当たったコインを倍々に増やします。成功する回数が多くなればコインも増え、よいアイテムが手に入ります。途中で失敗したら、何ももらえなくなります。

RESULTは、今までに出た数字を表示します。賭ける参考になります。

ブルーはSMALL、レッドはBIGです。

Lボタンで終了します。



CODE BREAKER

1PLAYメタルカード1枚

コードブレイカー○1～8までの3～5桁の
数字をヒントを元に推理して当てる。

コードブレイカーは、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。+ボタン

上下で数字を選び、左右で桁を選びます。3～5桁の数字を全て選び終え
たら、Aボタンで決定します。

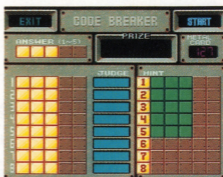
JUDGEは、答えがどれだけ当たっているかを表示します。Hは、HIT。数字の
種類も桁も当たっていることを表わします。Bは、BLOW。数字の種類は当たっ
ているが、桁は違っていることを表わします。

HINTは、1～8までのそれぞれの数字がどの桁にあるかを表わします。

×は、その桁に無いことを表わします。○は、その桁にあるかも知れないことを表
わします。◎は、その桁にあるのが確実なことを表わします。

8回以内に当てると、アイテムがもらえます。

Lボタンで終了します。





■ショッピング・ガイド

ぶきや 武器屋

あくま とつぜん しゅうげき たい じえい
 悪魔の突然の襲撃に対する自衛の
 ひつようさいていげん ぶき つね そな
 ために、必要最低限の武器は常に備
 えておきましょう。ミレニアム内の武器

屋では、個人携帯用の各種武器を取り揃えてあります。

せんしかいきゅう かた とく よ ぶき そろ
 戦士階級の方は、特に良い武器を揃えておくようにしましょう。



剣	アタックナイフ	格闘戦用のナイフ。
	スパイクロッド	釘などの鋭い突起物が付けられた棍棒。
	クィーンビュート	女王の鞭、打たれた者に激しい屈辱感を与える。
	スライサー	鋭い切れ味の細身の剣。
銃	ベレッタ92F	大破壊前の世界で最も流通していたと言われた拳銃。
	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。
	M16ライフル	大破壊前に米軍で採用されていたアサルトライフル。
	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。
弾丸	通常弾	ごく普通の鉛製弾丸。
	毒針弾	弾頭に毒針が仕込まれ、命中した者は毒殺される。
	ショットシェル	微小の弾を放出する散弾。
	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る。

売り方・買い方について

+ボタン上下でアイテムを選び、左右で数を選んでください。さらにAボタンでまとめ買い(売り)ができます。

ぼうぐや
防具屋

個人こじんの防衛力ぼうぎょりょくを上げておかないと、
不慮ふりょの事態じたいの際さいに対処たいしよできません。
より良いよ防具ぼうぐがあなたの命いのちを救すくいます。
防具ぼうぐの備えそなを怠おこたらないようにしましょう。



頭用	ヘッドギア	大破壊前、激しいスポーツで使われた頭部用防具。
	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。
	ナップガード	首の後ろを守る防具。
	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。
胴用	サバイバルベスト	野外行動用のベスト、戦闘用ではなく防御力は期待薄。
	ハイレグアーマー	股間が深い角度で切れ込んだ鎧、脚部が動かしやすい。
	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た。
	日輪の鎧	太陽の光を型取った鎧、まづまづの防御力。
腕用	レザーグラブ	丈夫な皮革製の手袋。防御力は低い。
	リベットナックル	革製の手袋に鉄を植え込んであり、多少攻撃に役立つ。
	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る。
	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、こう呼ばれる防具。
脚用	レザーブーツ	単なる革製のブーツ。
	レグガースラム	衝撃吸収材が内蔵され、軽快に動けるシューズ。
	エアロジェット	圧縮空気を噴射して高速移動できるシューズ
	チタニウムブーツ	つま先や脛部にチタン合金のプレートが埋め込まれている。



ジャンク屋

つか ^{べんり} ^{どうぐ} ^う
 使って便利な道具が売られています。
 けいぎいてき ^{よゆう} ^{ゆる} ^か ^{そろ}
 経済的な余裕が許せば、買い揃えて
 おくと良いでしょう。



傷薬	HPを回復させます。
マッスルドリンコ	上限を越えてHPを回復させますが、飲み過ぎに注意。
金丹	DEADを回復します。
ディスプレイズン	POISONのコンディションを回復。

なお、「ミレニアム施設ガイド」で紹介した『メシア教会』『リペアガレージ』でも便利な道具を取り扱っています。

メシア教会

施設鬼米	自分のレベル以下の敵1体にハンマの効果を与える。
反魂香	DEAD・DYINGのコンディションを回復させる。
エンゼルヘア	味方全員が完全回復します。しかし信仰心を失った者が使うと恐ろしいことに……
ロザリオ	HPが0になると最大値の半分まで自動回復します。だが信仰心を失うと……

リペアガレージ

秘孔針	敵数体を、すぐDEADに。
破魔矢	全ての敵に強力なダメージを与える。
阿弥陀数珠	効果は不明。
如来像	HPが0になると最大値の半分まで回復等の効果、と言われるが不明。

もと ほうせき ちんぴんこうかん
求む宝石 / 珍品交換!!

RAG'S SHOP

あなたが^もお持ちの^{ほうせき}宝石を^{めづら}珍しい^{しなもの}品物と^{こうかん}交換いたします。
^{こうかん}交換^{しなもの}させていただ^{しなもの}く品物は、^もお持ちの^{ほうせき}宝石により^き決め^させて^いた^だき^ます。

また、^{しゅるいいじょう}2種類^{ほうせき}以上の^も宝石^{かた}をお持ち^{めづら}の方には、さらに^{めづら}珍しい^{しなもの}品物^{こうかん}と^{こうかん}交換!!

^{こうかん}交換^{ほうせき}させていただ^きく^も宝石^{めづら}は、

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

とあ
 お問い合わせは、RAG'S SHOP



まほう ■魔法ガイド

センターでは、常に魔法まほうについての研究けんきゅうを行っています。
 魔力まりよくに優れた市民しみんの方は、センター市民しみんに昇格しょうかくの機会きかいを設け
 ています。

ここでは、すでに解析かいせきされた魔法まほうについての説明せつめいをします。

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あたえる
アギラオ	7	アギの強化版
マハラギ	5	敵数体を火炎で焼きダメージをあたえる
マハラギオン	9	マハラギの強化版
ブフ	3	敵1体のステータスを「FREEZE」の状態にする
ブフーラ	8	ブフの強化版
マハーブフ	6	敵数体のステータスを「FREEZE」の状態にする
マハブフーラ	11	マハーブフの強化版
ジオ	4	敵1体のステータスを「SHOCK」の状態にする
ジオンガ	9	ジオの強化版
マハジオ	7	敵数体のステータスを「SHOCK」の状態にする
マハジオンガ	12	マハジオの強化版
ザン	2	敵1体に衝撃波をぶつけてダメージをあたえる
ザンマ	5	ザンの強化版
マハザン	4	敵数体に衝撃波をぶつけてダメージをあたえる
マハザンマ	7	マハザンの強化版

名 称	消費 MP	効 果
テンタラー	14	敵数体のステータスを「PANIC」の状態にする
メギド	15	どんな相性の敵にも均等にダメージをあたえる
メギドラオン	30	メギドの強化版 敵ボスのみが唱えることができる
ムド	3	敵2体を呪い殺す
ムドオン	9	敵数体を呪い殺す 悪魔/仲魔のみが使える
ハンマ	5	アンデッド系2体を一撃で倒す
マハンマ	10	敵数体にハンマの効果

こうげき ほ 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	敵数体のステータスを「SLEEP」の状態にする
シバブー	3	敵数体のステータスを「BIND」の状態にする
プリンパ	2	敵数体のステータスを「PANIC」の状態にする
ハビルマ	2	敵数体のステータスを「HAPPY」の状態にする
マリンカリン	6	敵数体のステータスを「CHARM」の状態にする
マカジャマ	4	敵数体のステータスを「CLOSE」の状態にする
タルンダ	4	敵の攻撃力を下げる 複数回使用可能
ラクンダ	4	敵の防御力を下げる 複数回使用可能
スクンダ	2	敵の命中力を下げる 複数回使用可能
エルトラ	6	敵を戦闘中に立ち去らせる 2体目以降効果が落ちる
デカジャ	10	すべてのカジャ系魔法の効果を失わせる
リカジャ	5	敵に下げられた攻撃力・防御力・命中力を元の値に戻す
テトラ	8	敵の魔法(回復系も含む)/特魔攻/特物攻を1ターンの間無効にする



ぼうぎょけい まほう
防御系魔法

名 称	消費MP	効 果
タルカジャ	4	味方全体の攻撃力を上げる 複数回使用可能
ラクカジャ	4	味方全体の防御力を上げる 複数回使用可能
スクカジャ	2	味方全体の命中力を上げる 複数回使用可能
マカカジャ	4	味方全体の魔法の威力を上げる 複数回使用可能
テトラジャ	5	味方を敵のエナジードレインから防ぐ
マカラカーン	6	敵の攻撃魔法をはね返す 1ターンの間だけ有効
テトラカーン	6	敵の直接攻撃をはね返す 1ターンの間だけ有効

かいふくけい まほう
回復系魔法

名 称	消費MP	効 果
ディア	2	味方1人のHPを少しだけ回復する
ディアラマ	4	味方1人のHPを回復する(ディアの強力版)
ディアラハン	8	味方1人のHPをMAXまで回復する
メディア	6	味方全員のHPを少しだけ回復する
メディアラマ	10	味方全員のHPを回復する(メディアの強力版)
メディアラハン	14	味方全員のHPをMAXまで回復する
バトラ	2	味方全員の死亡・瀕死・毒・麻痺・石化以外の状態を回復する
ベンバトラ	4	味方1人の死亡・瀕死・毒・麻痺・石化以外の状態を回復する
ポズムディ	4	味方1人の『POISON』状態を回復
パララディ	6	味方1人の『PALYZE』状態を回復
ペトラディ	10	味方1人の『STONE』状態を回復

名 称	消費 MP	効 果
リカーム	12	味方1人の死亡・瀕死の状態を1/32の確率で回復する
サマリカーム	24	味方1人の死亡・瀕死の状態を回復するが、たまに失敗する
リカームドラ	8	自分の身を犠牲(DEAD)にして味方全員のHPをMAXに回復

 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	パーティ周辺のマップ表示 新月の時は使用不可能
トラエスト	6	3Dダンジョンから脱出して2Dフィールドの侵入地点に戻る
トラポート	6	最終セーブ地点にワープする
トラフリー	2	戦闘から必ず脱出できる ポス戦闘時のみ脱出不可
エストマ	6	主人公より低レベルの悪魔を出現させなくする 月齢1周で効果がなくなる
サバトマ	8	マッカを使わずにComp内の仲魔1体を召喚する
ネクロマ	20	ステータス「DEAD」のキャラを戦闘参加させる 参加時はステータス「UNDEAD」 戦闘終了後は「DEAD」に戻る



あくま しゅぞく ■悪魔の種族について

あくま けんきゅう げんざい だんかい すす
 悪魔についての研究は、現在かなりの段階に進んでおり、
 だいしゅぞく しゅぞく ぶんるい かいめい しゅぞく
 大種族・種族の分類もほぼ説明されています。ここでは、種族の
 ぶんるい しゅぞく ぞくせい かんけい いちらん けいさい
 分類と種族・属性の関係を一覧にして掲載します。

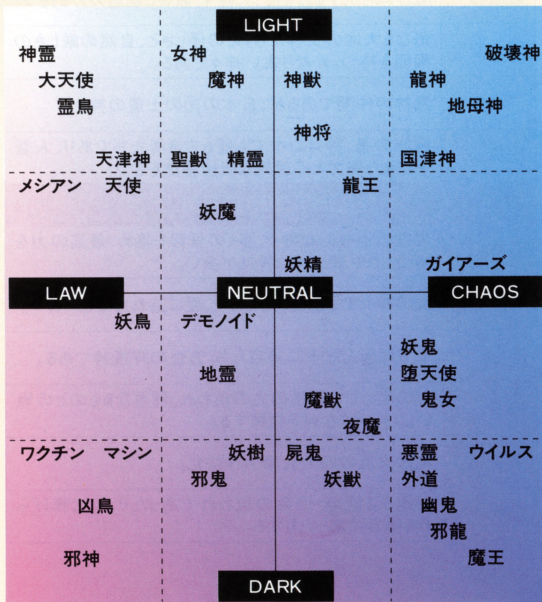
しゅぞく ぶんるい 種族の分類

神族	神霊, 魔神, 女神, 天津神
鬼神族	破壊神, 地母神, 邪神, 神将, 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	霊鳥, 妖鳥, 凶鳥
獣族	神獣, 聖獣, 魔獣, 妖獣
鬼族	鬼女, 妖鬼, 地霊, 邪鬼
精霊	精霊
樹霊	妖樹
邪霊	幽鬼, 悪霊, 屍鬼
外道	外道, デモノイド
人	メシアン, ガイアーズ
マシン	マシン, ウイルス, ワクチン

ぞくせい
属性

LAW	整然とした秩序を重んじる。
CHAOS	混沌、情念を重んじる。
LIGHT	解放的で善行を範とする。
DARK	邪悪で破滅的な性格である。

しゅぞく ぞくせい かんけい
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]

神霊	至高唯一神のそれぞれの側面の顔を持つ。本来形無き者である。
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る。
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。

[LIGHT/CHAOS]

破壊神	魔神に対抗する力を持った神々。破壊と創造の力を持つ。
地母神	母なる大地の女神たち。母の優しさ、自然の厳しさの両面を持つ。かなり古い神々である。
国津神	鬼神の仲間であるが、日本の国の土着の神々。
龍神	龍族の長。神々の中でも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もつ。

[LIGHT/NEUTRAL]

魔神	現在の中心的な神々。多くの信仰を集め、最高の力を持つ。やや享乐的な神々が多い。
女神	女の神々でも慈愛をもたらす、愛に溢れた優しい神々。
神将	干支に因んだ十二神将たち。方位の守護神である。
神獣	神の猛々しい野性の力の現われ。邪悪なるものとの戦いには、大きな力を発揮する。
精霊	地水火風の四大元素の神格化。
聖獣	神聖なる魔獣。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する。

【NEUTRAL/LAW】

天使	下級の天使たち。天界の使い走りだが、敵に対しては、武器をとり敢然と戦う。
天津神	日本の天孫系の神々。日本の支配神であるが。
妖鳥	人々を誘惑し、気に入ったものをさらって行く、危険な風の魔であるが、本来は魂の運び手。
メシアン	悪魔を打ちはらう救世主が現われると信じる人々。

【NEUTRAL/NEUTRAL】

夜魔	妖魔よりも魔力を持つ、恐ろしき夜の魔物たち。人間にとっては最も身近な魔物たちだ。
魔獣	直感で生きる獣が、魔と化したものども。危険だが、彼らは邪悪なものではない。
妖魔	魔力の強い魔物たち。その性格は暗いものではなく、光に向いている。
地霊	鬼族だが、妖精に近い。鬼となる闘気を秘めていないのだ。大地よりその力を得ている。
妖精	陽気な魔物たち。邪悪にも、正義にもあまり興味が無く、好き勝手やるのが好きなようだ。

【NEUTRAL/CHAOS】

龍王	龍神にはいたらないが、巨大な力を秘めた龍たちである。
鬼女	破壊をもたらす女魔たち。敵に対しては、容赦の無い殺戮を行なう。
妖鬼	闘鬼とは逆に、彼らは他者に支配されてはいない。怒りの原理で行動する。
墮天使	かつてセラフとの戦いで敗れ、堕ちた天使たち。いわゆる悪魔である。
妖樹	放射能の影響か、樹木が意思を持ち、人々に襲いかかる。大地の怒りの体現であろうか。
ガイアース	センターの破壊をたくらみ、悪魔信仰復活を目論む者ども。



[DARK/LAW]

邪神	陥としめられた神々の中でも、最も邪悪。人間の恐怖や苦悩を求め、破壊を行なう。
凶鳥	悪い兆しを運んでくる。そしてまた、人の魂を貪欲に喰うものたちである。
邪鬼	邪神に仕える鬼。最低限にまで落ちた神々や精霊。復讐と残虐な欲望の魂。
マシン	機械仕掛けのロボット。または、魔力で動いている操り人形だ。
ワクチン	コンピューター・ウイルスを殺すプログラムの、視像化したもの。

[DARK/CHAOS]

魔王	陥としめられた、魔と墮天使を統べる古き神々。図り知れない潜在的な力を持つ。
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ある。
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。
ウイルス	コンピューター・ウイルスプログラムの視像化したもの。

[DARK/NEUTRAL]

妖獣	飽く無き欲望の悪魔。破壊する純粋な力である。
悪霊	幽鬼ほどの実体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、攻撃しづらい。
屍鬼	悪魔の力によって、歩き回る死体たち。生前の記憶の残っているものが多い。
デモノイド	悪魔を基に造られた合成獣。
外道	実体化できない悪魔たち。その姿は不定形が多い。

あくま つど じゃきょう やかた
悪魔が集いし、邪教の館によこそ!

悪魔を仲魔に引き入れ、召喚している諸君! 諸君らに耳寄りな情報をお伝えしよう。

我が邪教の館では、悪魔を合体させ、より強力な悪魔を日々誕生させておる。邪教の館での悪魔合体術は、すでに完成の域に達したと言って過言では無かろう。

そこで、悪魔召喚の術を心得た諸君らの悪魔同士を合体させてやろう。

吾輩の目的は、悪魔合体術の完成であるから、合体にあたっての一切の報酬・代償・手数料の類は無用である。

諸君らは、召喚する悪魔が強力になり、吾輩は悪魔合体の粋を極める事ができる。まさに双方に利となるのじゃ。

かような有益な話が今のご時勢、他にあろうはずがない。

いざ、諸人來たれ! 邪教の館に。待っておるぞ。

邪教の館・主



2体以上の仲魔を邪教の館に連れてくれば、合体させてやろう。

[アクマ×2がたい]は、2身合体すなわち2体の仲魔を合体させる。

[アクマ×3がたい]は、3身合体すなわち3体の仲魔を合体させる。

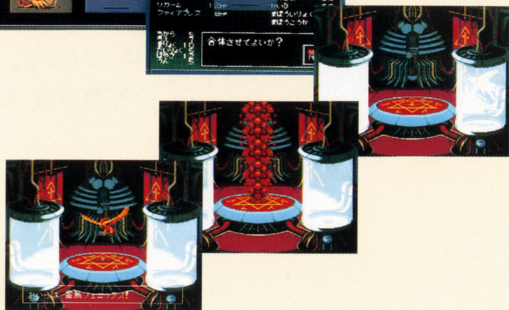
いずれかを選べば、連れてきた仲魔の合体表を示すから、合体させたい仲魔を十字ボタンで選択し、Aボタンで決定するのじゃ。合体後の仲魔を見せるゆえ、本当に合体させても良いか、決めてくれ。

合体してできた仲魔は、おぬしのコンピュータ内にストックしておくゆえ、[COMP]コマンドで召喚できるぞ。

なお、すでに仲魔となっておる悪魔、おぬしよりレベルの高い悪魔はできぬ。

また、死んでいる仲魔は合体させられぬゆえ、生き返らせてから来るがよい。

以上



がったいひょう みかた

合体表の見方

やかた つど しょくん がったいひょう みかた おし
館に集いくる諸君に、合体表の見方を教えてやろう。

○	普通の合体、合体の法則に沿った悪魔が出現するぞ。 出現する悪魔の属性はLAWじゃ。
○	普通の合体、合体の法則に沿った悪魔が出現するぞ。 出現する悪魔の属性はCHAOSじゃ。
○	普通の合体、合体の法則に沿った悪魔が出現するぞ。 出現する悪魔の属性はNEUTRALじゃ。
※	精霊が出現するぞよ。
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するぞ。 出現する悪魔の属性はLAWじゃ。
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するぞ。 出現する悪魔の属性はCHAOSじゃ。
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するぞ。 出現する悪魔の属性はNEUTRALじゃ。
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するぞ。 出現する悪魔の属性はLAWじゃ。
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するぞ。 出現する悪魔の属性はCHAOSじゃ。
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するぞ。 出現する悪魔の属性はNEUTRALじゃ。
×	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔が出現するぞ。 出現する悪魔の属性はLAWじゃ。
×	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔が出現するぞ。 出現する悪魔の属性はCHAOSじゃ。
×	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔が出現するぞ。 出現する悪魔の属性はNEUTRALじゃ。
?	何が出現するか、吾輩にも分からぬ。
■	これは残念ながら、合体できぬ組み合わせじゃ。
D	ダークサイドの悪魔が出現するぞ。 出現する悪魔の属性はLAWじゃ。
D	ダークサイドの悪魔が出現するぞ。 出現する悪魔の属性はCHAOSじゃ。
D	ダークサイドの悪魔が出現するぞ。 出現する悪魔の属性はNEUTRALじゃ。



インフォメーション

アトラスでは数多くの特典や、最新情報が満載された会報など、うれしいサービスが一杯つまった真・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. 他では手に入らない金子一馬氏のイラストによる「デビルアナライズ・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

郵便番号・住所・氏名・生年月日・電話番号を明記したものに、右下にある応募券を貼り、現金書留で入会金1000円と共に下記の宛先までお申し込みください。

現金書留によるお申し込み以外は不可。

すでに会員になっている方は二重に入会することはできません。

入会特典が送られてくるまで2ヶ月程かかる場合があります。

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

株式会社アトラス「DDS-NET」入会申込係



アトラス・テレホンサービス

03(5261)9191・9192

新作情報を中心にアトラスNEWSをキャッチできます。
ただしゲームに関するお問い合わせは毎週水曜日の午後4時から6時までの間に限らせていただきます。



DDS-NET
応募券
SM II



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。