スーパーファミコン®

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス 対応

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

魔神転生

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SHVC-ZM 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「魔神転生」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)

Ⅰ：STORY(ものがたり) …… 4P
Ⅱ：コントローラの操作方法(そうさほうほう) …… 6P
Ⅲ：ゲームの始め方(はじめかた) …… 8P
Ⅳ：基本画面の説明(きほんがめんせつめい) …… 10P
Ⅴ：コマンド …… 16P
Ⅵ：施設(しせつ)について …… 23P
Ⅶ：悪魔合体(あくまがったい)システム …… 24P
Ⅷ：アイテム …… 26P
Ⅸ：魔法紹介(まほうしょうかい) …… 29P
Ⅹ：種族(しゅぞく)について …… 31P
XI：合体表(がったいひょう) …… 35P
XII：直接攻撃相性表(ちょくせつこうげきあいしょうひょう) …… 36P
XIII：魔法攻撃相性表(まほうこうげきあいしょうひょう) …… 37P
XIV：特技(特殊攻撃表)(とくぎ とくしゅこうげきひょう) …… 38P
XV：地形効果表(ちけいこうかひょう) …… 40P
XVI：特種な地形について(とくしゅ ちけい) …… 42P

PROLOGUE

1990年代前半から世界各国で湧き起った民族主義台頭の嵐は、洋の東西を問わず吹き荒れた。極端な民族主義者同士の敵対感情は、ミサイルによる無差別攻撃までも引き起こしてしまった。それでも全地球規模の破滅を恐れた結果、核兵器使用が控えられたのは不幸中の幸いとでも言うべきだろうか。やがて90年代後半には各地域紛争が局地戦に拡大し、悲劇的結果を迎えるに至ってようやく停戦状態となっていた。

—202X年 NIEDER TOKYO—

30年前の大規模な爆撃による傷跡が依然として生々しく残るTOKYO BAY・ウォーターフロントの一画、「NIEDER TOKYO」D-03地区。
荒廃した生き残りのビルが立ち並んではいるが、再開発計画から外され、中枢部が倉庫を放棄してから10年になる。

中枢部は大規模な復興が終了してから「NEO TOKYO」となり、今もなお開発が進められていた。しかしそのNEO TOKYOも、ここのところの群発地震によりその輝きを失いつつあった。しかも街のいたるところから「悪魔を目撃した」という噂がまことしやかに流されていた。

亡くなった父親がコンピュータエンジニアだったため、パソコン通信に興味を抱くようになった少年がいた。NIEDER TOKYOのD-03地区生まれの彼はすでに17才になる。彼は群発地震の被害状況や悪魔の噂の真実を確かめるため、パソコン通信であらゆる情報を集めていた。

今日もいつものようにパソコンの電源を入れた。
「DDS-NET」へアクセス。
すると—TAKEUCHI—と名のる発信元から、奇妙なメッセージとプログラムが送られてきていた。
彼は「悪魔召喚プログラム」を手に入れてしまった。
「生か死か」——決断は自分で下さなければならない。
闘いの日は訪れた……

!!：コントローラの操作方法



アトラス・ゲームアドバイザー **流星野郎からのメッセージ**

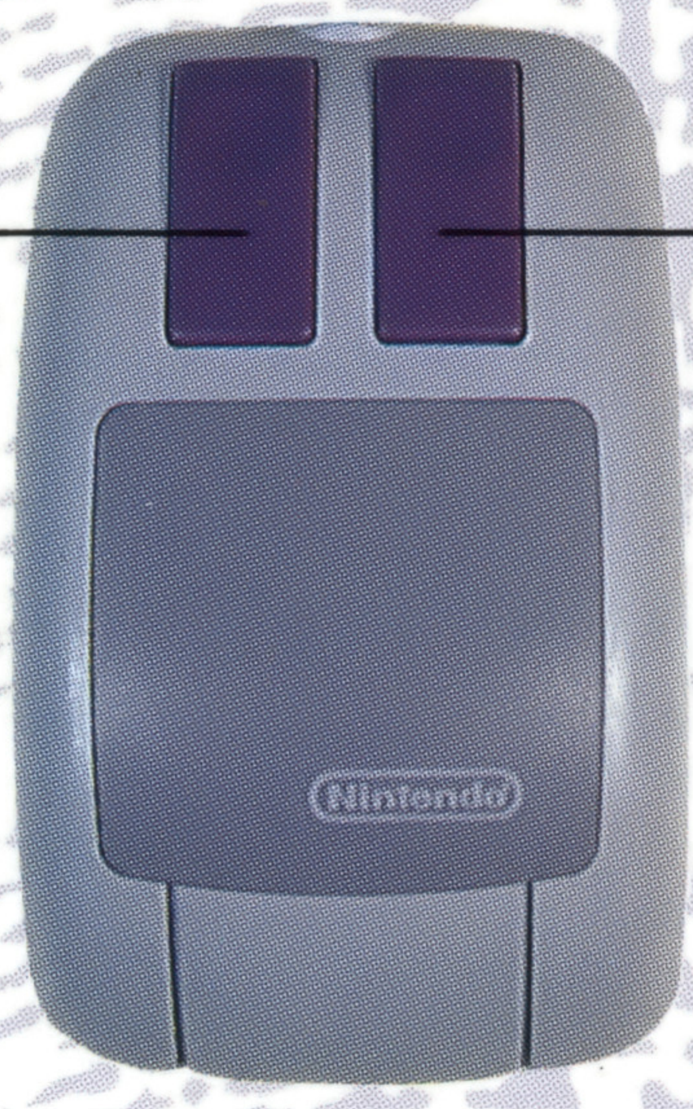
ヒーホー！エビパデエ!!ボクがアトラスのゲームアドバイザー、流星野郎こと、相原だ！
これから、ボクの説明することをよ〜く読んでからゲームを楽しんでネ！じゃ、よろしく。

●コントローラ



＋ボタン ……カーソルの移動。
Ⓐボタン ……コマンドメニューの呼び出し。コマンド選択時の決定。
Ⓑボタン ……コマンドメニューのキャンセル。コマンド選択時のキャンセル。行動していないユニットへのカーソル移動。
Ⓧボタン ……使用しません。
Ⓨボタン ……使用しません。
Ⓛボタン ……使用しません。
Ⓡボタン ……使用しません。
セレクトボタン……タイトル画面でのメニュー選択。
スタートボタン……ゲームのスタート。

●マウス



左ボタン（左クリック）

●コントローラのⒶボタンと同じです。（スタートボタンの機能も同様です。）

右ボタン（右クリック）

●コントローラのⒷボタンと同じです。

●フィールド画面の時、カーソルが画面端で矢印になった場合、フィールドマップがスクロールします。

カーソルの移動（ムーブ）

注：ゲーム起動中は、コントローラとマウスの交換（差し換え）は行なわないでください。ゲームがリセットされることがあります。

※本文中では、左ボタンを押すことを“左クリック”、右ボタンを押すことを“右クリック”、マウス本体を動かすことを“ムーブ”と呼びます。



流星野郎のひとことアドバイス

このゲームは、コントローラとマウスの両方が使えるんだ。マウスを持っている人は、ぜひマウスでのプレイをおすすめするゼ！操作性アップまちがいなしだ!!

!!!：ゲームの始め方

❶タイトル画面

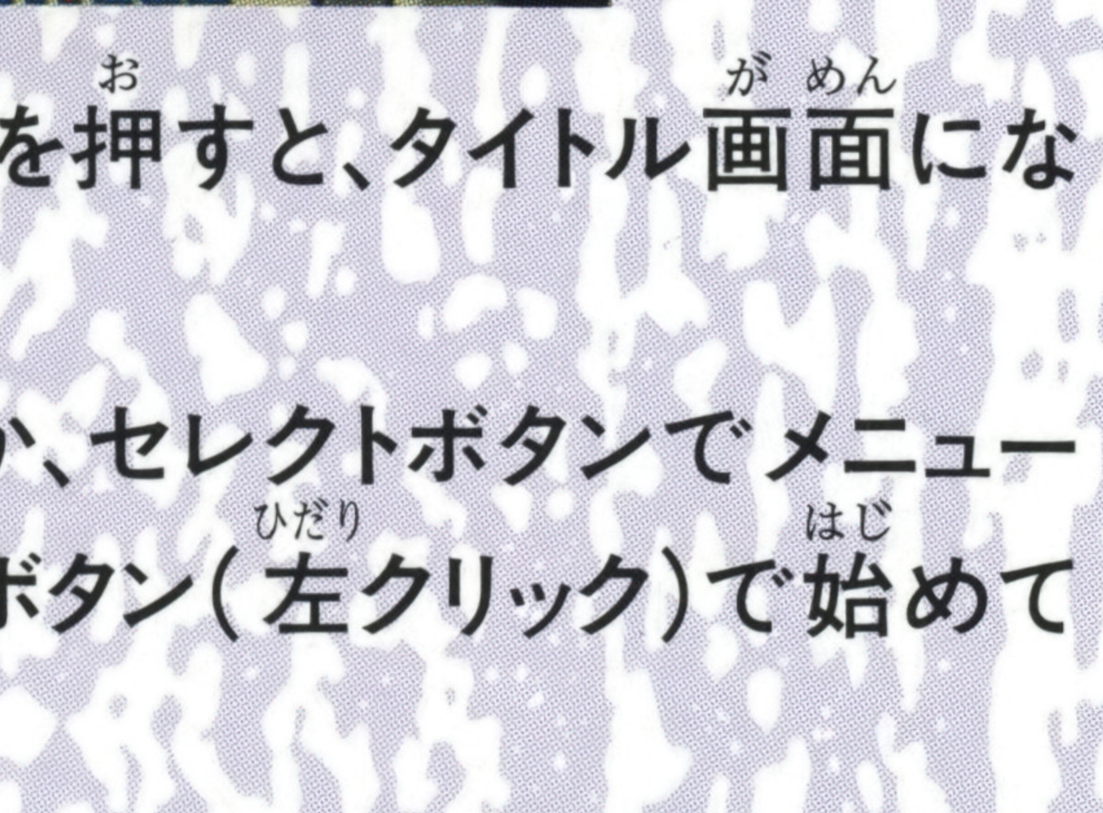


スタートボタン(左クリック)を押すと、タイトル画面になります。
＋ボタン(ムーブ)の左右か、セレクトボタンでメニューを選び、Aボタンかスタートボタン(左クリック)で始めてください。

●START

ゲームを最初から遊ぶときに選びます。

●CONTINUE



プレイ中にセーブしておけば、パーティーの状態がそのまま記録されます。
2つ分をセーブできるので、続きを始めたいデータを＋ボタン(ムーブ)で選択し、Aボタン(左クリック)で始めてください。

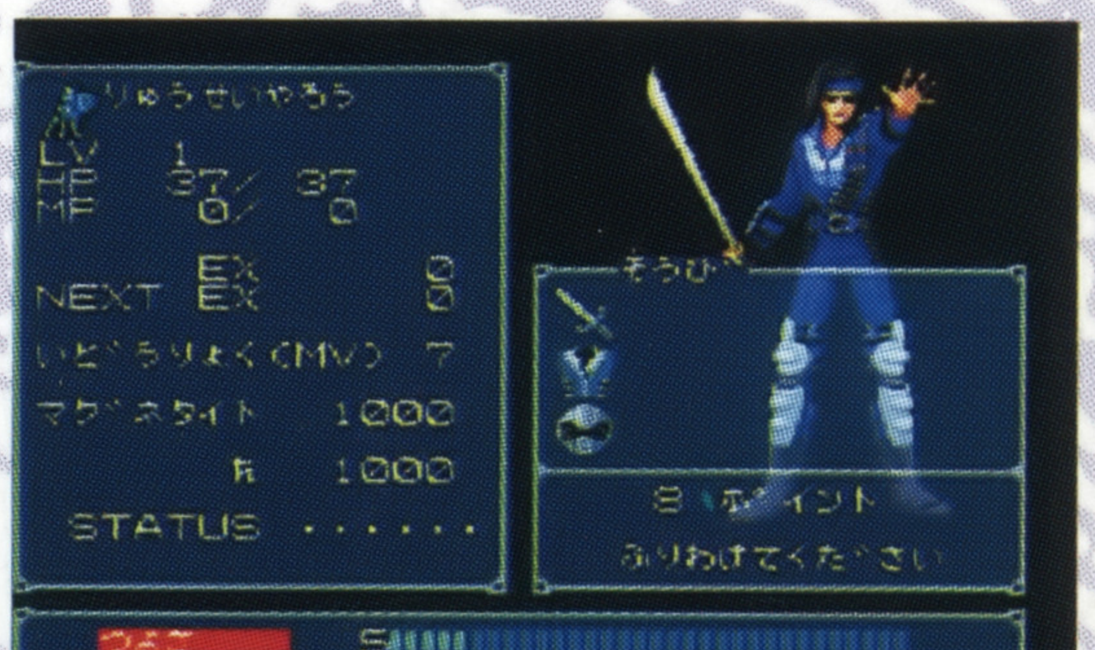
②名前の入力



＋ボタン(ムーブ)で文字を選び、Aボタン(左クリック)で入力してください。
まちがえたときは、Bボタン(右クリック)で1文字ずつキャンセルできます。
入力したら、リターンキー(矢印が90°に曲っているキー)を選んで、Aボタン(左クリック)です。
(「カナ」キーを選択すると、キーボードがカタカナ入力になり、
「ひら」キーを選択すると、ひらがな入力になります。)

③能力の設定

主人公の能力を設定します。
6つの能力に8ポイントを振り分けてください。
＋ボタン(ムーブ)の上下で能力を選び、＋ボタンの右またはAボタン(左クリック)で1ポイントずつ振り分けてゆきます。
＋ボタンの左またはBボタン(右クリック)で振り分けすぎたポイントをキャンセルすることもできます。
能力の意味については21Pを参考にしてください。

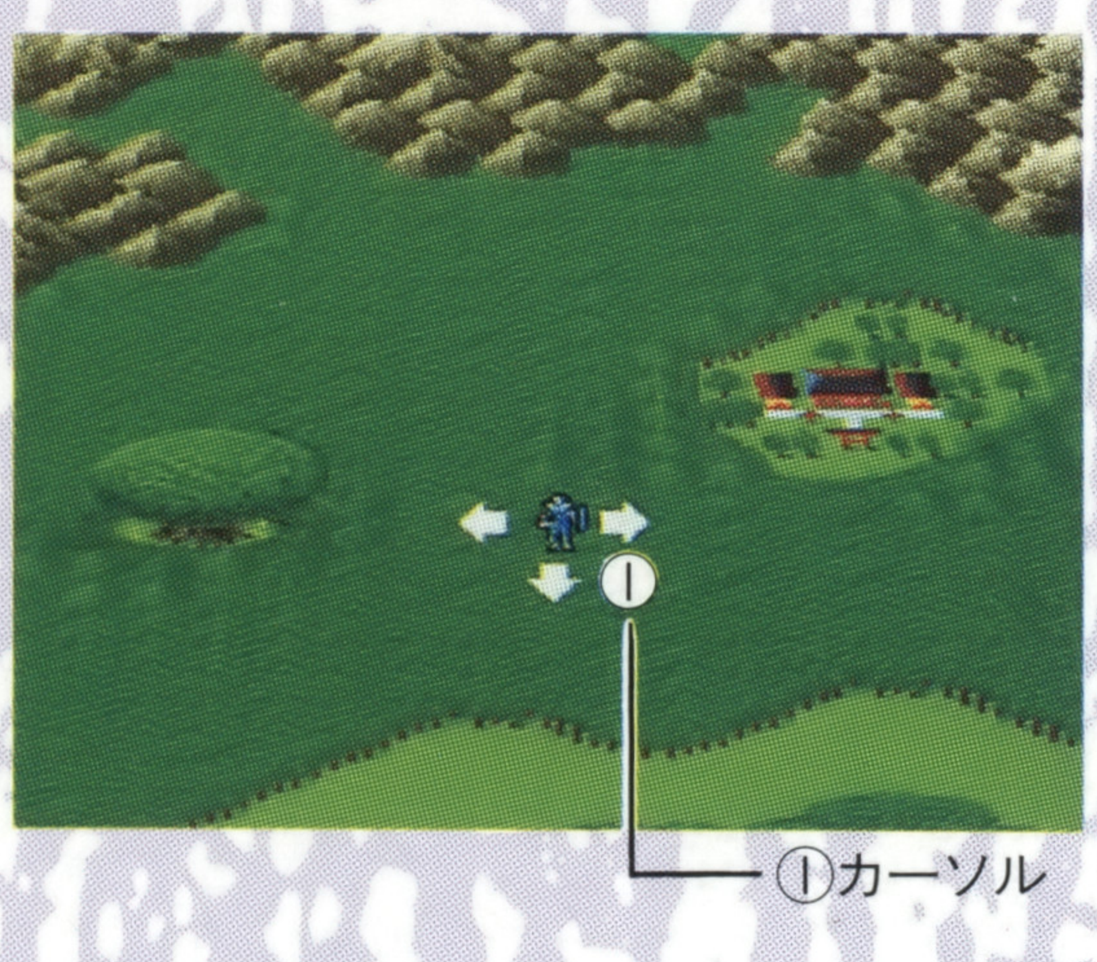


Ⅳ：基本画面の説明

全体マップ画面

カーソル

＋ボタン(ムーブ)で主人公を進ませたい地点を選択し、その場所へ移動させることができます。
ただし、クリアしていない地点をとばして指定することはできません。



❶戦闘マップ画面〈ユニットをクリックしていない時〉

カーソル

＋ボタン(ムーブ)でユニットを選択します。
また、画面端にもってゆくことにより、カーソルが矢印に変わり、その方向へスクロールします。
(マウス操作の場合、カーソルの矢印の時に左クリックすることにより、スクロールします。)





流星野郎のひとことアドバイス

月齢は悪魔の行動に大きな影響を及ぼすんだ。
新月の時は敵を仲魔にしやすいぞ!うまく利用しよう。逆に、
満月の時は要注意!!悪魔の攻撃力が強力になっている。
充分注意しよう。

月齢（げつれい）

つき　み　か　じょうたい　へんか
月の満ち欠けの状 態。1ターンごとに変化します。

MAG

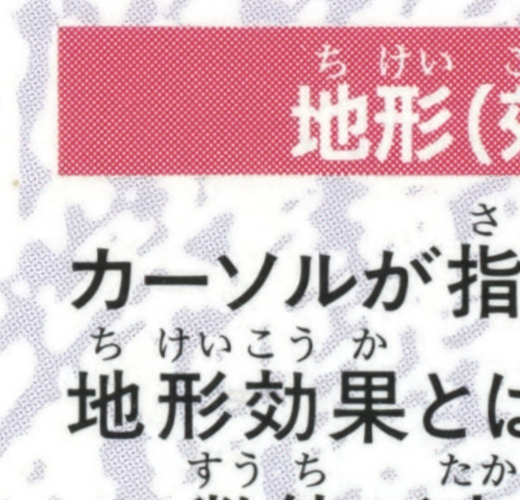
マグネタイトの量（りょう）です。
マグネタイトは、仲魔（なかま）が移動（いどう）する際（さい）に必要（ひつよう）とするエネルギーで、1マス移動（いどう）するたびにその仲魔（なかま）のCP（こうたいポイント）分（ぶん）、減少（げんしょう）してゆきます。
また、マグネタイトが0の時（とき）に移動（いどう）した場合（ばあい）は、1マス移動（いどう）するごとにCPと同（おな）じ分（ぶん）のHPが減（へ）ってゆきます。
最高値（さいこうち）は、65535です。

お金（かね）

現在（げんざい）の所持金（しょじきん）で、単位（たんい）は（マッカ：₥）です。
お金（かね）は、COMP（コンピュータ）にストックされている仲魔（なかま）を戦闘（せんとう）マップに召 喚（しょうかん）する際（さい）、必要（ひつよう）なもので召 喚 額（しょうかんがく）は個体（こたい）ごと（こと）に異なっています。

地形（ちけい）効果（こうか）

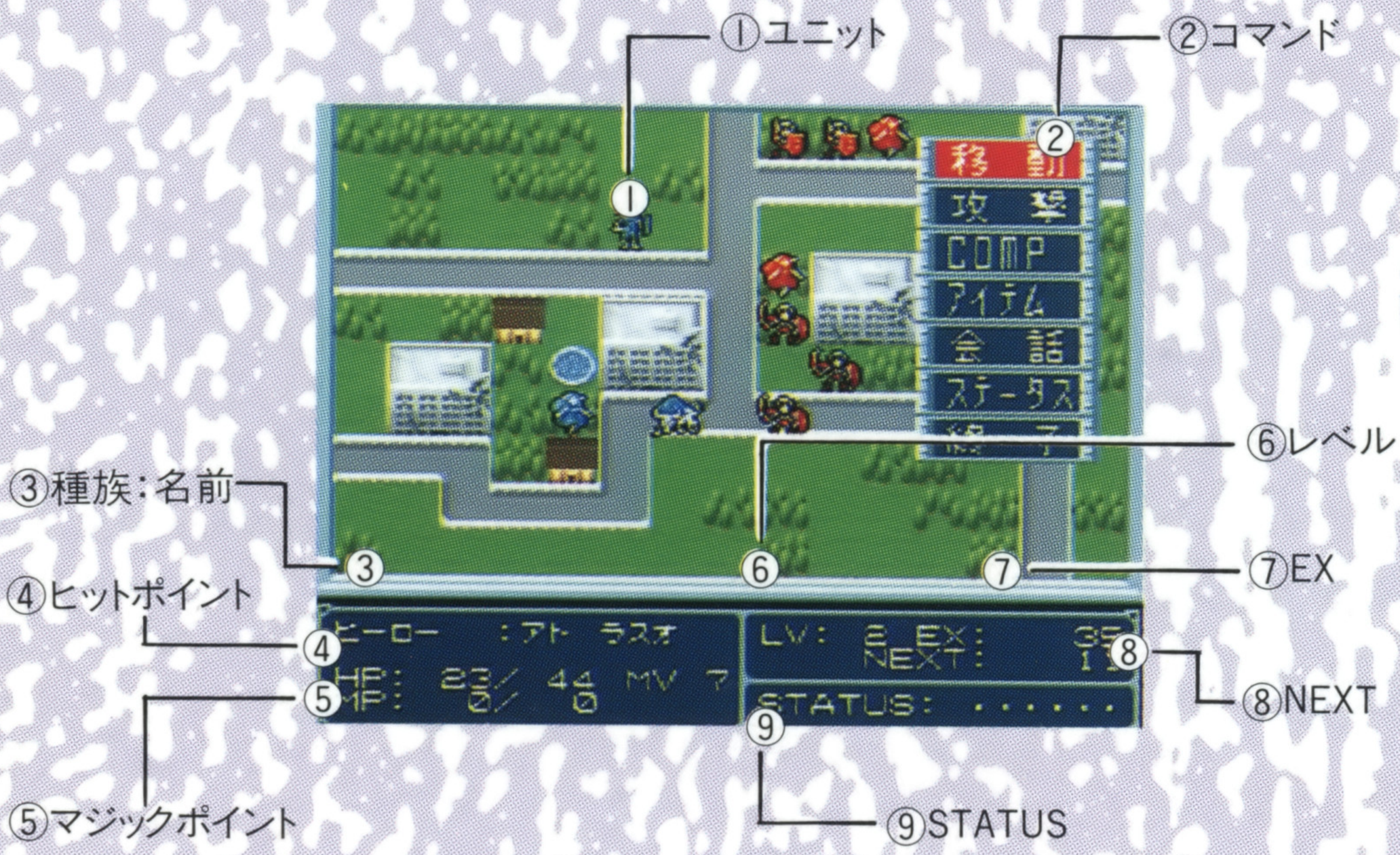
カーソルが指（さ）している地形（ちけい）の名 称（めいしょう）と、地形効果（ちけいこうか）を表（あらわ）しています。
地形効果とは、直接攻撃（ちょくせつこうげき）の際（さい）に受（う）けるダメージを軽減（けいげん）する値（あたい）で、数値（すうち）が高（たか）いほど、受（う）けるダメージも低（ひく）くなってゆきます。
ただし、魔法攻撃（まほうこうげき）を受（う）けた場合（ばあい）は、この効果（こうか）は発揮（はっき）されません。



流星野郎（りゅうせいやろう）のひとことアドバイス

マグネタイトやお金（かね）は、敵（てき）を倒（たお）したり、宝 箱（たからばこ）を取（と）ることにより手（て）に入（い）れることができるんだ。
ただし、慎 重（しんちょう）に使（つか）ってゆかないと、すぐに底（そこ）をついてしまうので、移動（いどう）や召 喚（しょうかん）の時（とき）は状況（じょうきょう）をよく考（かんが）えよう！

②戦闘マップ画面〈ユニットをクリックした時〉



ユニット

青基調のユニットがプレイヤー側のユニット、赤基調のユニットが敵側のユニットです。
また、ゲームが進行してゆくと黄基調のユニットが登場することがありますが、このユニットは中立ユニットです。
中立ユニットはプレイヤー側にも敵側にも属していないユニットで、強力な力を秘めているものもあります。



流星野郎のひとことアドバイス

中立ユニットにかぎり、レベルの高いものでも会話すれば仲魔になってくれる場合がある!!
逆に中立ユニットを倒した場合、法外な経験値とお金が手に入る。どちらをとるか悩むところだ。

種族:名前

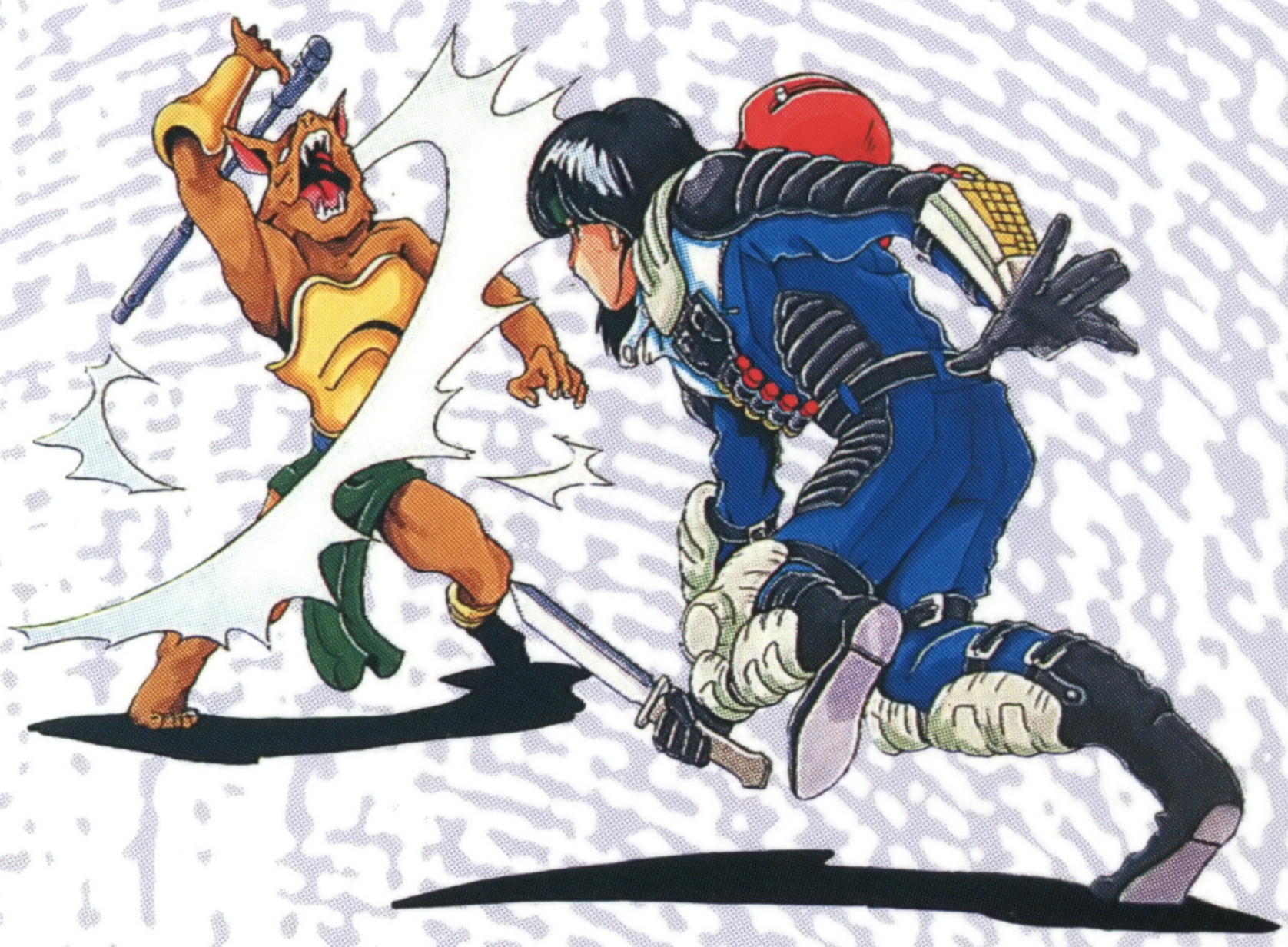
ユニットの種族と名前を表示しています。
(種族については、31Pを参照してください。)

HP(ヒットポイント)

ユニットの生命力を表しています。
右側の数値が最大値、左側の数値が現在値を表しています。
HPが0になると、ユニットは消滅します(復活はありません)。
ヒーローかヒロインのいずれかのHPが0になった場合、ゲームオーバーとなります。

MP(マジックポイント)

ユニットの魔法力を表しています。
魔法を使用するたびに、使用した魔法の消費MP分減ってゆきます。



せんとうクラス

悪魔のユニットにのみ存在します。
ヒーロー、ヒロインにはありません。
戦闘して、経験値を積むことにより、せんとうクラス(☆で表示)が上昇してゆきます。
最高で8つまで上げることができます。
(合体を行なった場合、取得した経験値やせんとうクラスは初期値に戻ります。)



流星野郎のひとことアドバイス

せんとうクラスが上がると、直接攻撃したときの攻撃力がアップするんだ!ただし、これは敵のユニットにも同じことが言えるので、少しでもせんとうクラスがアップした敵は早めにたおそう!!

LV(レベル)

ユニットのレベルを表しています。
ヒーローとヒロインのみ、経験値を積むことによりLVが上昇してゆきます。

CP(こうたいポイント)

悪魔の抗体ポイントを表しています。
ヒーロー、ヒロインにはありません。

EX(イクスペリエンス)

ユニットの経験値を表しています。

NEXT(ネクスト)

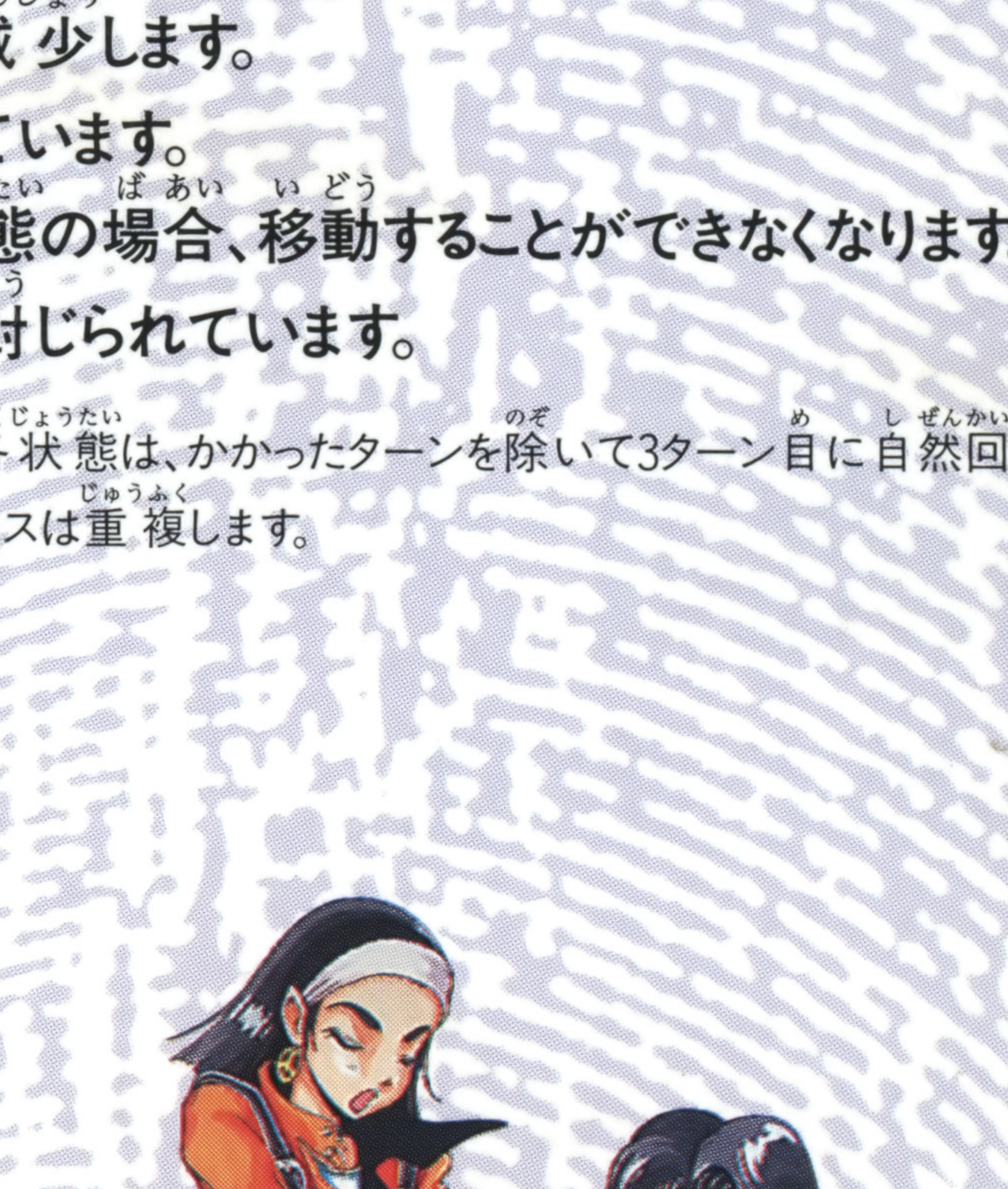
ユニットが次にレベルアップするまでのEXの値を表しています。

STATUS(ステータス)

ユニットの状態を表しています。

“・・・・・・”　：異常なし。
“POISON”：毒におかされています。
　　この状態の場合、ターンのはじめにHPが最大値
　　の1/8減少します。
“PALSY”　：麻痺しています。
　　この状態の場合、移動することができなくなります。
“CLOSE”　：魔法を封じられています。

※POISON、PALSY、CLOSEの各状態は、かかったターンを除いて3ターン目に自然回復します。また、これらのステータスは重複します。



V：コマンド

❶ユニット用のコマンド

ユニットにカーソルを合わせ、Aボタン（左クリック）を押すことにより表示されます。

ユニット用のコマンドは、そのユニットによってメニュー内容が異なります。

《ヒーロー》



《ヒロイン》



《仲魔》



移動

ユニットを移動させるコマンドです。

そのユニットの移動力分、移動できますが、地形によっては1マス移動するのに2～3の移動力をとられるものがあります。（40P参照）

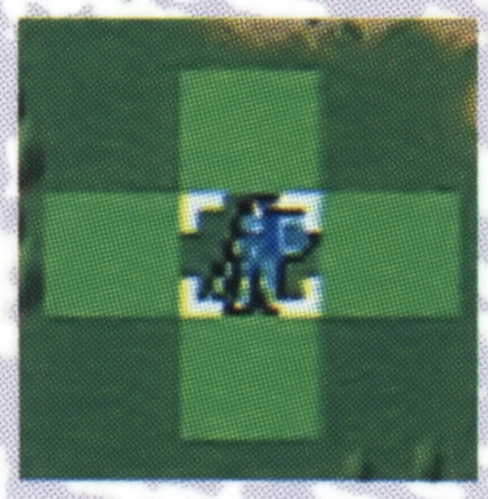
移動可能な範囲は、マップ上に明るく表示されます。

基本的に、他のユニットが存在しているところへは移動できませんが、仲魔のユニットにかぎり、ヒーローのところへ移動することによりCOMP（コンピュータ）へ戻ることができます。また、他の仲魔のところへ移動することにより、その仲魔と合体することができます。

※最初のマップだけは合体できません。

攻撃

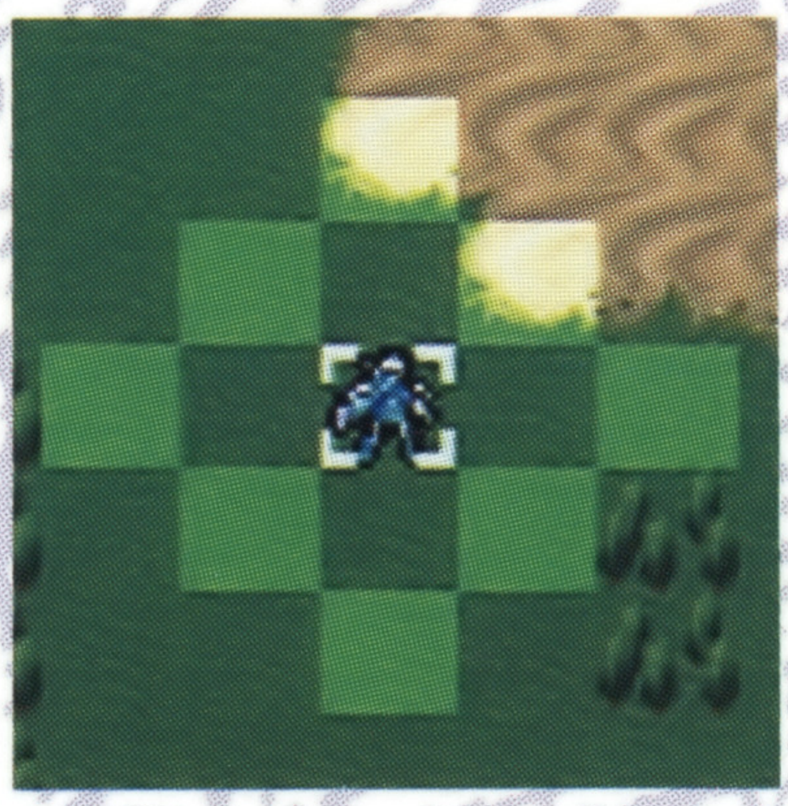
上下左右に隣接する敵ユニットに対して直接攻撃を行なうコマンドです。



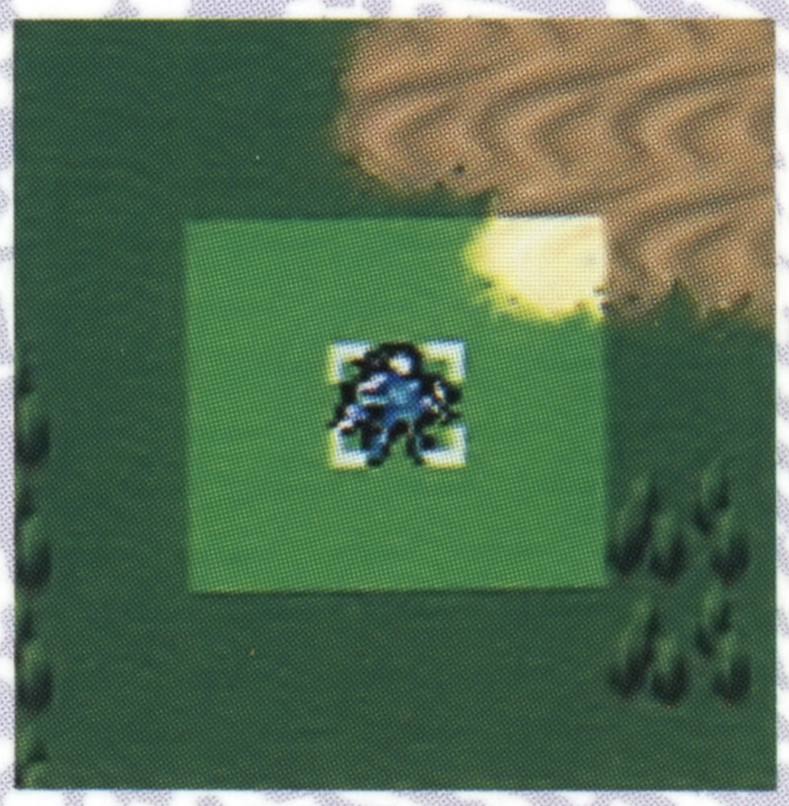
魔法

攻撃魔法と回復魔法の2系統あり、前者は魔法使用ユニットから1マス分置いた周囲・計8マスが効果範囲になり、後者は魔法使用ユニットに隣接した上下左右およびナナメと自分自身の計9マスが効果範囲となります。

（魔法については、29Pおよび37Pを参照してください。）



《攻撃魔法の効果範囲》



《回復魔法の効果範囲》

会話



ヒーロー専用のコマンドで、敵悪魔と会話を行なうときに使用します。

会話を行ないたい敵に隣接（ナナメを除く）した状態でコマンドを実行するとカーソルが出ますので、話しかけたい相手を選んでください。

ただし、ヒーローよりレベルの高い悪魔や（中立ユニットを除く）、敵専用の種族の悪魔には話しかけることはできません。



流星野郎のひとことアドバイス

FULL MOONの時は、悪魔が攻撃的になっていて話にならず、むやみに話しかけると有無をいわさず相手からの攻撃を受けてしまうぞ！

月齢には、充分注意してプレイしよう!!

会話交渉に成功するとその敵は仲魔になり、ヒーローのCOMPにストックされます。

COMP(コンピュータ)

これもヒーロー専用のコマンドで、COMP内にストックされている仲魔を戦闘マップ上へ召喚したり、ストックされている仲魔をはずすことができます。

召喚できる場所は、ヒーローに隣接した上下左右とナナメの計8マスです。ただし、召喚する場所がその仲魔にとって移動できない地形であった場合、その場所に召喚することはできません。



アイテム

主人公たちが所持しているアイテムを使用します。

①つかう……消費系アイテムを使用します。

②そうび……剣や防具を装備します。
装備するアイテムにより、パラメータにボーナスポイントが加算されることがあります。

③はずす……装備している剣や防具をはずします。

④すてる……装備している物を除いて、所持しているアイテムを捨てます。

特技

仲魔専用のコマンドで、その時に習得している特技(特殊攻撃)を行ないます。
特技は、合体だけでできる種族の悪魔のみが習得できます。
また1度使用した特技は、次のFULL MOONのターンになるまで使用できません。



流星野郎のひとことアドバイス

特技を習得した仲魔は、合体させて他の仲魔に変わっても、その特技を継続しておぼえているんだ。だから、特技を習得した仲魔は、大事に育ててゆこう!!

ステータス

そのユニットのステータス画面を見ることができます。
＋ボタンの左右を押すごとに、表示する内容が変化します。
(表示内容は、ヒーロー・ヒロイン・仲魔とで多少の違いがあります。)



はずす

仲魔専用のコマンドです。召喚された仲魔自身が、パーティーからはずれたいという時に使用します。

●能力表示について

下段のパラメータは、基本的な能力を表しています。

［つよさ］　直接攻撃の攻撃力に影響します。

［まりょく］　魔法攻撃の攻撃力、および魔法攻撃を受けた時の防御力に影響します。
また、ヒロインの魔法を習得する早さにも影響をおよぼします。

［たいりょく］　HPの上昇率に影響します。

［ぼうぎょ］　直接攻撃を受けた時の防御力に影響します。

［すばやさ］　クリティカル・ヒットの出やすさに影響します。
また、敵からの攻撃をよける確率にも影響します。

［うん］　敵を倒した時のアイテムの出やすさに影響します。

終了

そのユニットの行動を終了します。



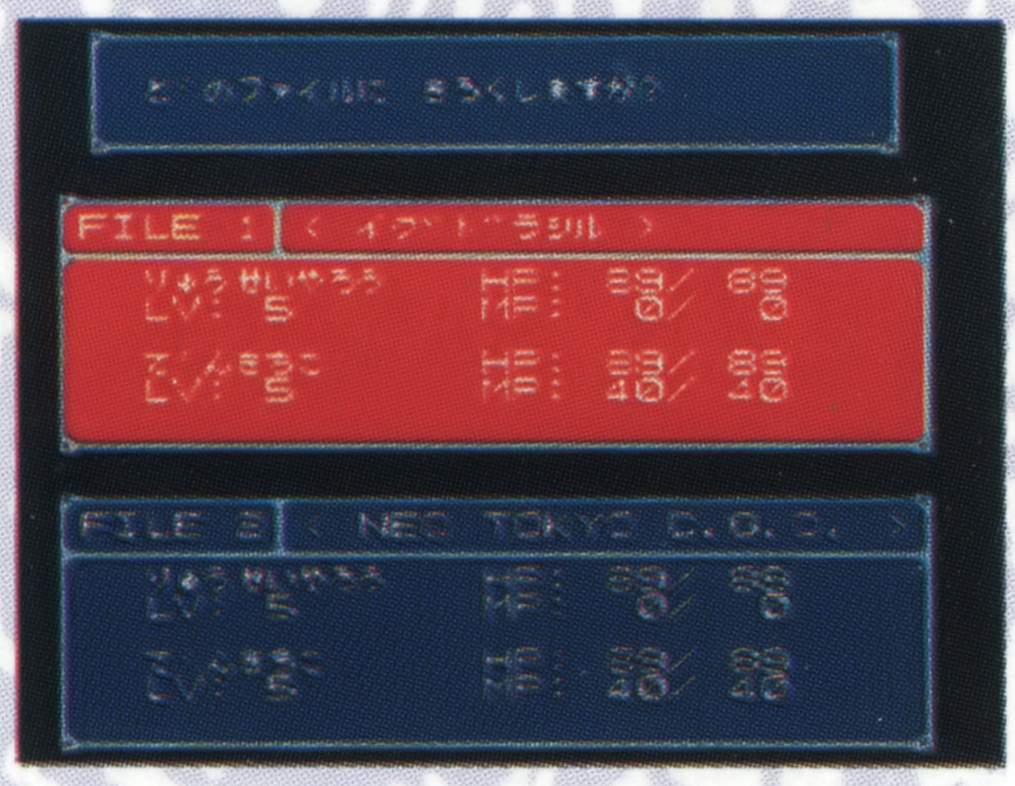
②システム関係のコマンド



ユニットのないところにカーソルを合わせ、Aボタン(左クリック)を押すことにより、表示されます。

セーブ

その時のゲームの状態を保存しておきます。セーブは、プレイヤーのユニットがすべて未行動の時のみ、行なうことができます。ファイルは、2つまで用意してあります。

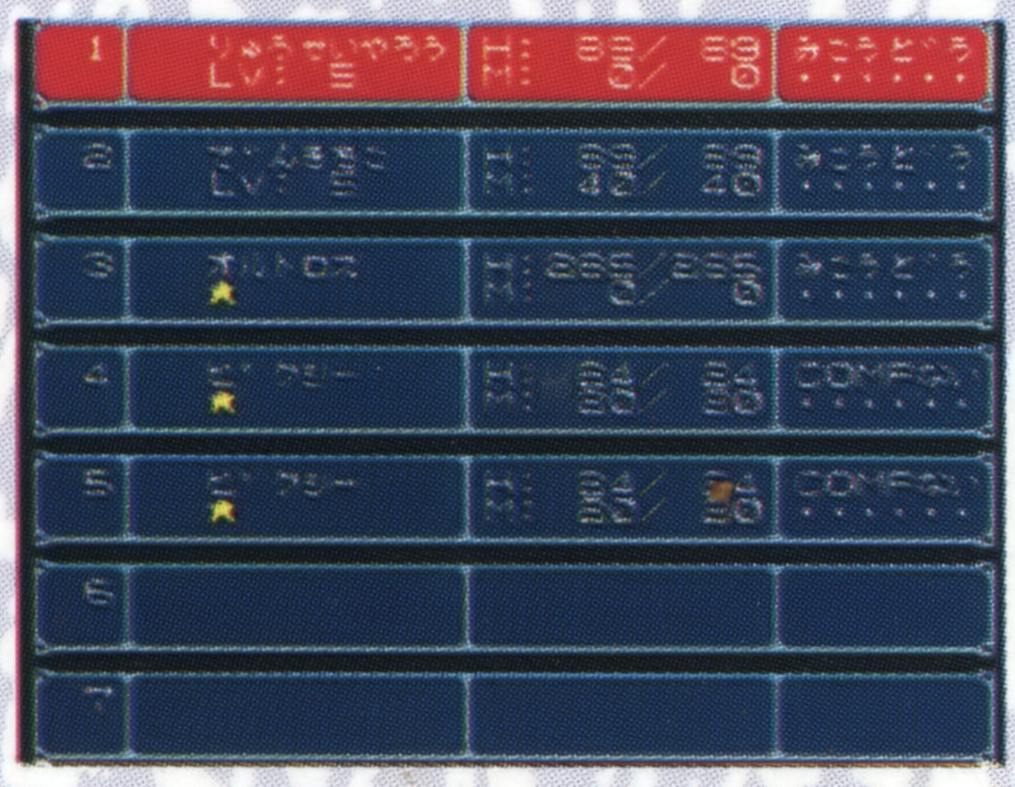


ロード

セーブしてあるデータをロードします。

リスト

プレイヤーのパーティーの一覧表を表示します。



システム

サウンド、スピード等の設定を変更します。

①SOUND　ステレオ/モノラル、BGMのON/OFF、SE(効果音)のON/OFFの設定。

②ユニット　ユニットをアニメーション表示するか、HP表示にするかの設定。

終了

プレイヤーのターンを終了します。

VI：施設について

全体マップ上で移動する際、「ラグの店」や「邪教の館」といった施設も登場します。



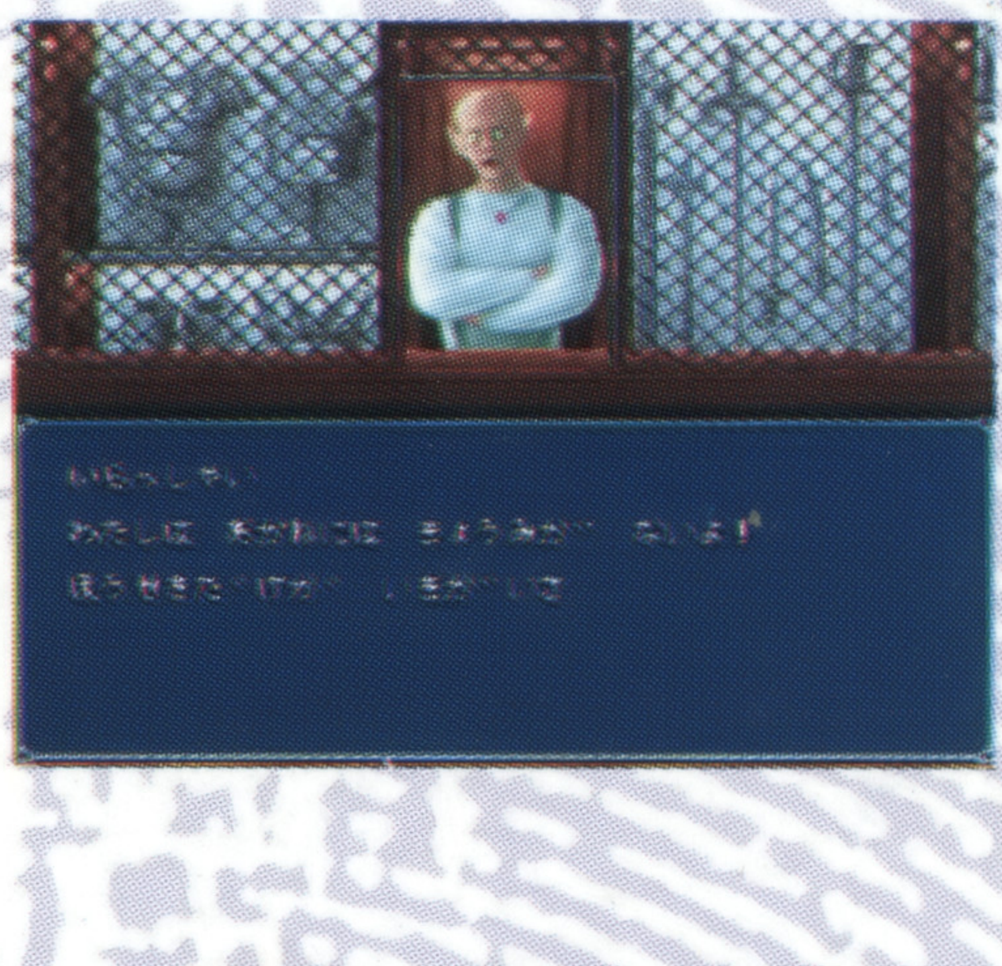
《ラグの店》



《邪教の館》

《ラグの店》

宝石を持ってゆけば、すばらしい防具や悪魔と交換してくれます。



《邪教の館》

戦闘マップでは、敵の妨害で思うようにできなかった悪魔合体も、ここなら落ち着いて行なうことができます。



VII：悪魔合体システム

「魔神転生」では、戦闘マップ上で合体を行なう方法と、邪教の館で合体を行なう方法の2通りがあります。

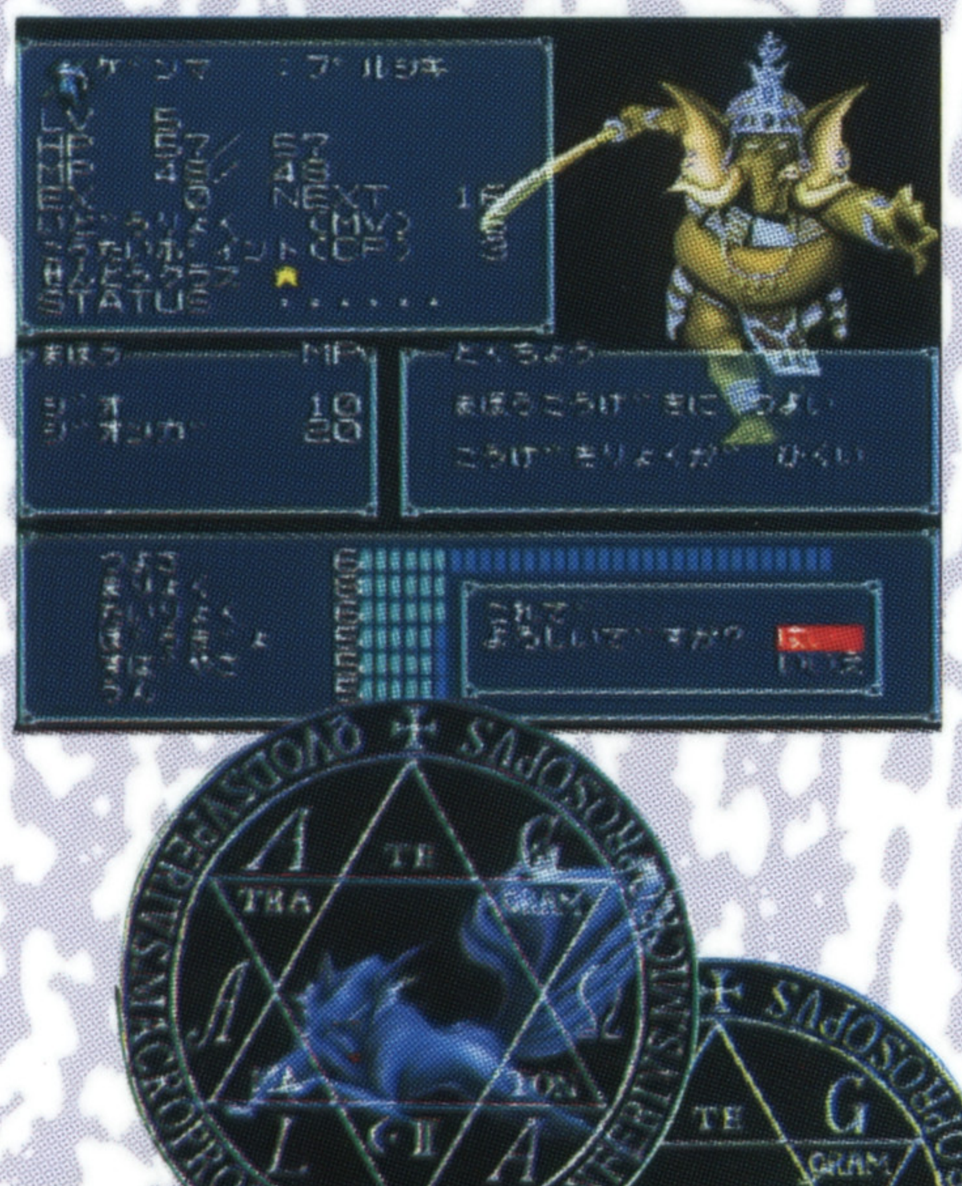
❶戦闘マップ上で合体

仲魔を移動させ、他の仲魔のユニットと重ね合わせることにより、“がったいしますか?”との問いが表示されますので、“はい”にカーソルを合わせてAボタン(左クリック)を押します。



↓

合体後にできる悪魔のステータス画面が表示されます。“これでよろしいですか?”の問いが表示されたときOKならば“はい”を、やめるならば“いいえ”を選択します。



↓

“はい”を選んだ後、合体シーンになります。



●合体ができないとき

戦闘マップ上で以下のようなときは、合体できません。

- 合体後にできる悪魔のレベルが、ヒーローのレベルより高い場合。
- 合体を行なった地点が、合体後にできる悪魔にとって移動不可能な地形であった場合。

②邪教の館で合体

邪教の館に入ると、メニューが出ますので“がったいをおこなう”を選択します。

↓

まず、1体目の悪魔を選択します。メニューに表示されていない仲魔はカーソルを上または下に移動しつづけることにより表示されます。Aボタン(左クリック)で決定してください。





↓

1体目の悪魔が決定したら、2体目の悪魔を選択します。1体目の時と同じ操作で選択してください。



↓

2体目を選ぶと、合体後の悪魔のステータス画面が表示されます。“では がったいさせるぞ”の呼びかけにOKならば“はい”を選択します。その後合体シーンになります。



●合体ができないとき

邪教の館で以下のようなときは、合体できません。

- 合体後にできる悪魔のレベルが、ヒーローのレベルより高い場合。

VIII:アイテム

アイテムには、消費系アイテム、武器・防具系アイテム・宝石系アイテムの3系統があります。

①消費系アイテム

1度使用すると、なくなってしまうアイテムです。
敵をたおすか、宝 箱を取ることにより手に入れることができます。

きずぐすり	HPを最大値の1/8回復します。
ませき	HPを最大値の2/8回復します。
マッスルドリンコ	HPを最大値の4/8回復します。
ほうぎょく	HPを最大値まで回復します。
まほうびん	MPを最大値の2/8回復します。
まりょくのもと	MPを最大値の4/8回復します。
ディスポイズン	POISON(毒)をなおします。
ディスパライズ	PALSY(麻痺)をなおします。
ディスクローズ	CLOSE(魔法封じ)をなおします。
えんまくだん	戦闘マップを脱出し、全体マップへ戻ります。

②武器・防具系アイテム

ヒーロー・ヒロインに装備するアイテムです。
敵をたおすか、宝箱を取るか、ラグの店で手に入れることができます。
どのアイテムも、性別による制約などはありません。

《武器》

アタックナイフ	パラメータの「つよさ」が1上昇する。 主人公が最初から装備している武器。
くさなぎのたち	パラメータの「つよさ」と「すばやさ」がそれぞれ1上昇する。
クチナワのけん	パラメータの「つよさ」と「まりょく」がそれぞれ1上昇する。
ロータスワンド	パラメータの「つよさ」が2上昇する。
れんきのけん	パラメータの「つよさ」が4上昇する。

《防具》

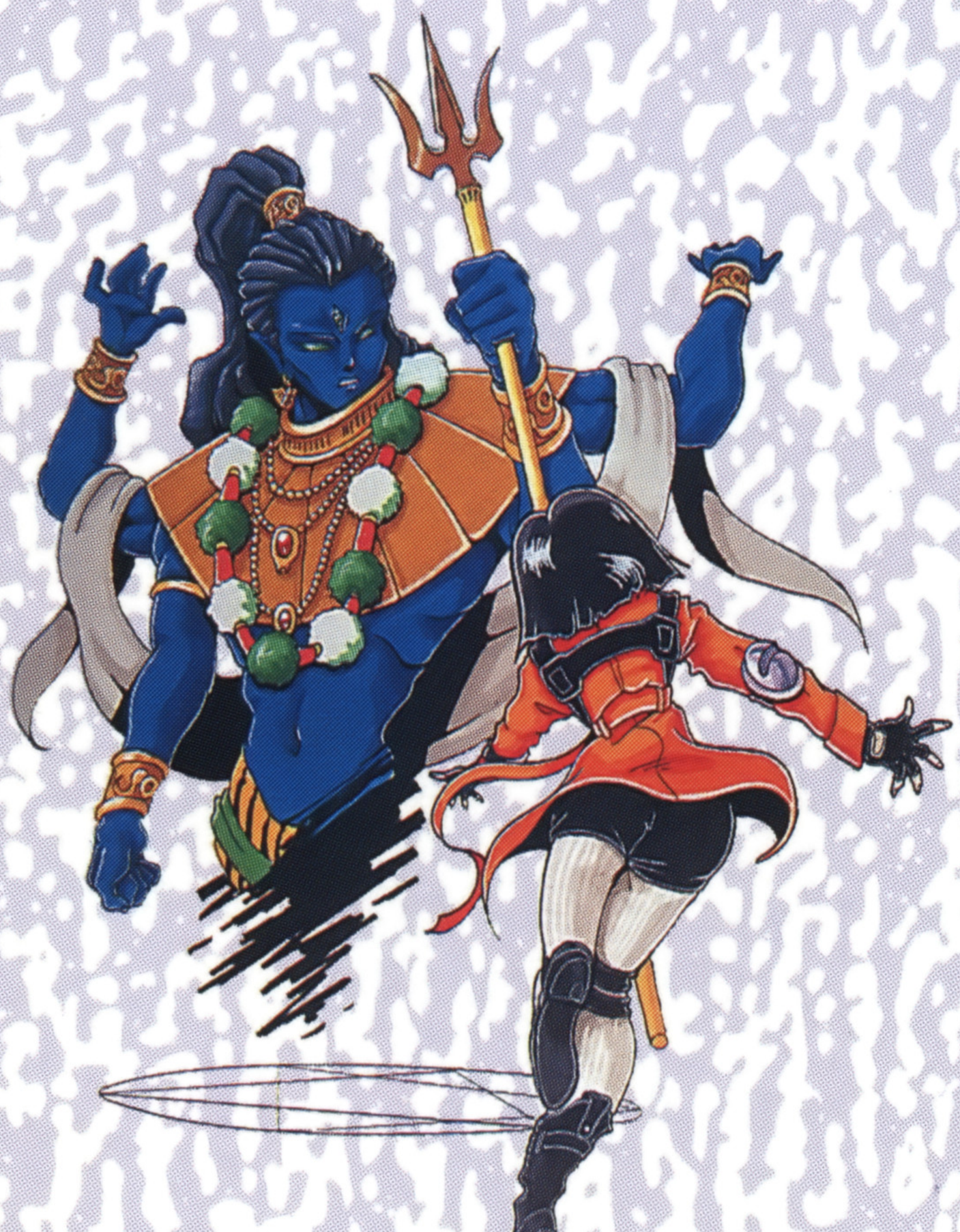
バトルスーツ	胴に装備する。パラメータの「ぼうぎょ」が1上昇する。
バトルヘルム	頭に装備する。パラメータの「ぼうぎょ」が1上昇する。
バトルアーム	腕に装備する。パラメータの「すばやさ」が1上昇する。
バトルレッグ	足に装備する。パラメータの「ぼうぎょ」と「すばやさ」がそれぞれ2上昇する。

※その他にもいろいろあります。探してみてください。

③宝石系アイテム

ラグの店にもってゆくと、めずらしい防具や悪魔と交換してくれます。
敵をたおすか、宝 箱を取ることにより手にいれることができます。

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



IX：魔法紹介（まほうしょうかい）

《攻撃魔法（こうげきまほう）》

名称	系統	消費MP	対象
アギ	火炎	6	敵１体
アギラオ		12	敵１体
マハラギ		14	敵全体
マハラギオン		28	敵全体
ブフ	氷結	8	敵１体
ブフーラ		16	敵１体
マハーブフ		16	敵全体
マハブフーラ		32	敵全体
ジオ	電撃	10	敵１体
ジオンガ		20	敵１体
マハジオ		18	敵全体
マハジオンガ		36	敵全体
ザン	衝撃	16	敵１体
ザンマ		32	敵１体
マハザン		20	敵全体
マハザンマ		40	敵全体
？？？？		99	敵全体

《回復魔法(かいふくまほう)》

名称	系統	消費MP	対象	効　果
ディア	HP回復	10	味方１体	HPを最大値の1/4回復
ディアラマ		20	味方１体	HPを最大値の1/2回復
ディアラハン		40	味方１体	HPを最大値まで回復
メディア		30	味方全体	HPを最大値の1/4回復
メディアラハン		60	味方全体	HPを最大値の1/2回復
ポズムディ	治癒	15	味方１体	POISON(毒)をなおす
パララディ		15	味方１体	PALSY(麻痺)をなおす
パトラ		15	味方１体	CLOSE(魔法封じ)をなおす

《補助魔法(ほじょまほう)》

名称	系統	消費MP	対象	効　果
トラエスト	脱出	0	――	戦闘マップから全体マップへ脱出します。 但し、ペナルティとして手持ちのカネを半分失ってしまいます。
サバトマ	召換	1体につき2	――	ヒロインの専用魔法で、ヒーローの「ナカマをよびだす」と同様の効果の魔法です。

X：種族について

「魔神転生」の種族には、6つの大種族があり、それぞれの大種族内に

- 合体でしかつくれない種族
- ヒーローが話しかけることにより、仲魔になる可能性がある種族
- 敵専用で、絶対に仲魔にならない種族

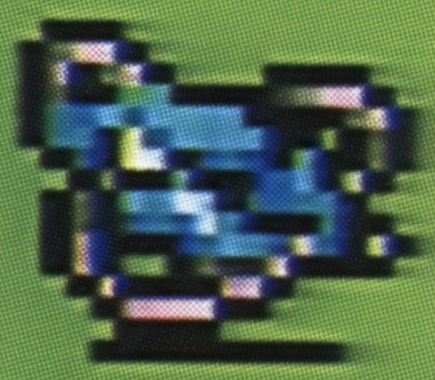
の3系統の種族があります。

したがって、合計で18種族が登 場します。

大種族	合体でしかできない種族	話かけることにより仲魔になる可能性のある種族	敵専用の種族
神　族	女　神	魔　神	邪　神
龍　族	飛　龍	龍　王	邪　龍
飛天族	天　使	霊　鳥	堕天使
獣　族	神　獣	魔　獣	妖　獣
魔　族	幻　魔	妖　精	魔　王
鬼　族	鬼　神	闘　鬼	邪　鬼

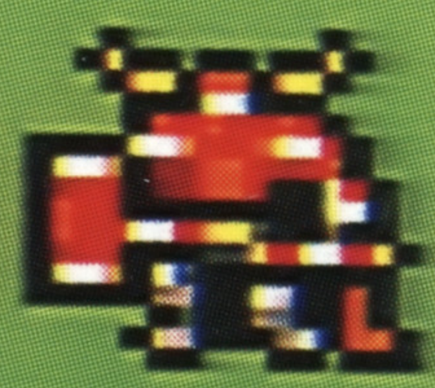
<神族>

強力な魔力を誇る種族。
全体的なレベルはかなり高い。



女神：飛行ユニット	移動力：12	使用魔法：回復系魔法全般

全ての種族の中で最も移動力に優れている。回復魔法が強力だが、戦闘には不向き。ジオ系魔法に弱い。



魔神：地上ユニット	移動力：7	使用魔法：ジオ・ザン系魔法

攻撃力がかなり高く、また、魔力も強力なものを持ち合わせている。ブフ系魔法に弱い。



邪神：地上ユニット	移動力：6	使用魔法：アギ・ブフ系魔法

魔神と同等の性質を持つ。
直接攻撃で、相手をPALSYにする能力がある。

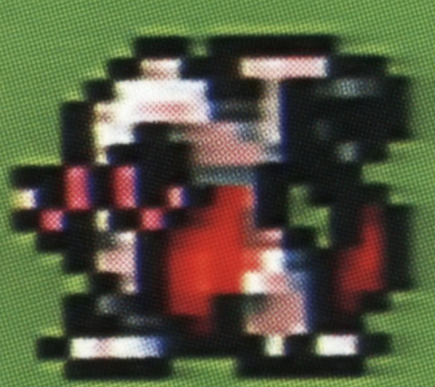
<龍族>

魔法はつかえないが、高い生命力と攻撃力をもっている。



飛龍：飛行ユニット	移動力：7	使用魔法：なし

地上ユニットに対しての直接攻撃にうってつけの存在。
ジオ系魔法に弱い。



龍王：地上ユニット	移動力：7	使用魔法：なし

攻撃力、防御力は魔神をもしのぐ勢いである。
アギ・ブフ系魔法には弱い。

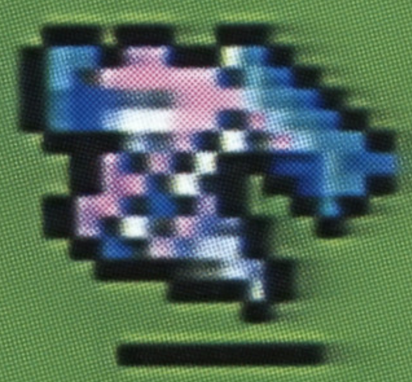


邪龍：飛行ユニット	移動力：8	使用魔法：なし

飛龍と同等の性質だが、飛龍よりも移動力に優れている。直接攻撃で、相手をPOISONにする能力がある。

<飛天族>

空のエキスパート。他の飛行ユニットの種族とは一線を画している。



天使：飛行ユニット　移動力：9　使用魔法：回復系魔法全般

他の飛行ユニットを撃ち落とす役割をもつ。また、回復魔法を得意とする。ジオ系魔法に弱い。



霊鳥：飛行ユニット　移動力：7　使用魔法：なし

魔法は使えないが、飛行ユニットを撃ち落とす力は、他の種族の比ではない。ジオ系魔法に弱い。



堕天使：地上ユニット　移動力：10　使用魔法：回復系魔法全般

地上ユニットを狙う役割を持ち、回復魔法を使用する。女神に次ぐ高い移動力があり、直接攻撃で相手をPALSYにする能力がある。

<獣族>

他の地上ユニットが足をとられたり、移動できない地形を自在に動ける能力がある。魔法はつかえない。



神獣：地上ユニット　移動力：9　使用魔法：なし

砂漠での移動に優れており、攻撃力もなかなかある。飛行ユニットに強い。



魔獣：地上ユニット　移動力：8　使用魔法：なし

森での移動に優れている。

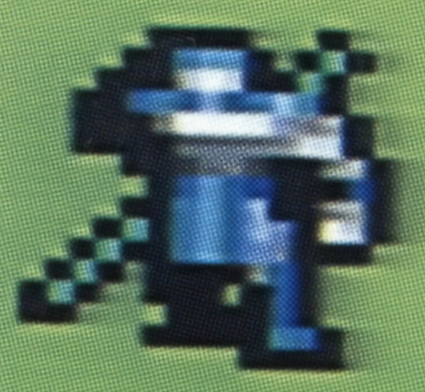


妖獣：地上ユニット　移動力：8　使用魔法：なし

川や海といった水上を移動することができる。飛行ユニットに強い。直接攻撃で、相手をCLOSEにする能力がある。

<魔族（まぞく）>

3種族（しゅぞく）それぞれが独立（どくりつ）した特徴（とくちょう）をもっている。



幻魔：地上ユニット　移動力：6　使用魔法：攻撃系魔法全般

攻撃魔法のエキスパートたち。個体ごとに持っている魔法の系統が異なっている。



妖精：地上ユニット　移動力：7　使用魔法：回復系魔法全般

ゲーム序盤での回復の要。ただし、攻撃力・防御力に乏しいため、戦闘には不向き。森での移動を得意とする。

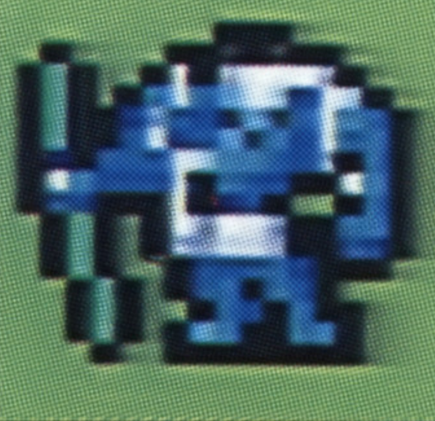


魔王：地上ユニット　移動力：9　使用魔法：攻撃系魔法全般

敵のボスたち。攻撃力・防御力のどれをとっても最高クラスに値する。また、直接攻撃で相手をさまざまなバッド・ステータスにする能力がある。

<鬼族（おにぞく）>

直接攻撃専用（ちょくせつこうげきせんよう）の種族（しゅぞく）。魔法（まほう）は使（つか）えない。



鬼神：地上ユニット　移動力：9　使用魔法：なし

攻撃力がかなり強く、地上ユニットの中では一番の移動力を誇る。アギ系魔法に弱い。



闘鬼：地上ユニット　移動力：5　使用魔法：なし

攻撃力は強いが、移動力が全種族中、最も遅い。アギ・ブフ系魔法に弱い。



邪鬼：地上ユニット　移動力：7　使用魔法：なし

攻撃力があまりなく、アギ系魔法に弱い。ゲーム序盤での経験値かせぎに最適な種族。直接攻撃で相手をPOISONにする能力がある。

XI：合体表（がったいひょう）

	女神	魔神	飛龍	龍王	天使	霊鳥	神獣	魔獣	幻魔	妖精	鬼神	闘鬼
女神	魔神	鬼神	霊鳥	妖精	鬼神	神獣	飛龍	妖精	魔獣	天使	闘鬼	霊鳥
魔神		女神	幻魔	飛龍	霊鳥	幻魔	魔獣	神獣	天使	闘鬼	闘鬼	幻魔
飛龍			龍王	神獣	女神	魔獣	魔獣	霊鳥	妖精	闘鬼	天使	妖精
龍王				飛龍	闘鬼	魔獣	飛龍	神獣	魔獣	闘鬼	神獣	妖精
天使					霊鳥	女神	妖精	妖精	鬼神	霊鳥	神獣	霊鳥
霊鳥						天使	魔獣	神獣	妖精	幻魔	幻魔	幻魔
神獣							魔獣	飛龍	魔獣	幻魔	龍王	魔獣
魔獣								神獣	闘鬼	闘鬼	霊鳥	霊鳥
幻魔									妖精	闘鬼	天使	妖精
妖精										幻魔	天使	幻魔
鬼神											闘鬼	幻魔
闘鬼												鬼神

XII：直接攻撃相性表

単位は％です。
100％で攻撃時の威力が完全に発揮されることを意味しています。
“×”はあり得ない組み合わせであることを示しています。

攻撃側 ＼ 防御側	女神	魔神	邪神	飛龍	龍王	邪龍	天使	霊鳥	堕天使	神獣	魔獣	妖獣	幻魔	妖精	魔王	鬼神	闘鬼	邪鬼	人間
女神	×	10	10	×	10	10	×	10	10	×	10	10	×	10	10	×	10	10	×
魔神	10	100	100	10	100	10	10	10	10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
邪神	10	100	×	10	100	×	10	10	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100
飛龍	×	100	100	×	100	25	×	25	25	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×
龍王	10	100	100	10	100	10	10	10	10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
邪龍	25	100	×	25	100	×	25	25	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100
天使	×	50	50	×	50	50	×	50	100	×	50	50	×	50	50	×	50	50	×
霊鳥	100	10	10	100	10	100	100	100	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
堕天使	50	50	×	50	50	×	100	50	×	50	50	×	50	50	×	50	50	×	50
神獣	×	25	25	×	25	100	×	100	100	×	25	25	×	25	25	×	25	25	×
魔獣	25	75	75	25	75	25	25	25	25	100	100	100	75	75	75	75	75	75	75
妖獣	100	25	×	100	25	×	100	100	×	25	25	×	25	25	×	25	25	×	25
幻魔	×	50	50	×	50	10	×	10	10	×	50	50	×	100	100	×	50	50	×
妖精	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100	100	10	10	10	10
魔王	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100
鬼神	×	100	100	×	100	10	×	10	10	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×
闘鬼	25	100	100	25	100	25	25	25	25	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
邪鬼	10	100	×	10	100	×	10	10	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×	100
人間	×	100	100	×	100	50	×	50	50	×	100	100	×	100	100	×	100	100	×

XIII: 魔法攻撃相性表

単位は%です。

100%でその魔法の威力が完全に発揮されることを意味しています。

	種族名	女神	魔神	邪神	飛龍	龍王	邪龍	天使	霊鳥	堕天使	神獣	魔獣	妖獣	幻魔	妖精	魔王	鬼神	闘鬼	邪鬼	人間
魔法系統	アギ系魔法	10	50	50	10	100	10	10	10	10	25	25	25	10	10	?	100	100	100	100
	ブフ系魔法	10	100	100	10	100	10	10	10	10	25	25	25	10	10	?	50	100	50	100
	ジオ系魔法	100	10	10	100	10	100	100	100	100	10	10	10	10	10	?	10	10	10	10
	ザン系魔法	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	?	75	75	75	75

※魔王は、個体ごとに相性が変化します。

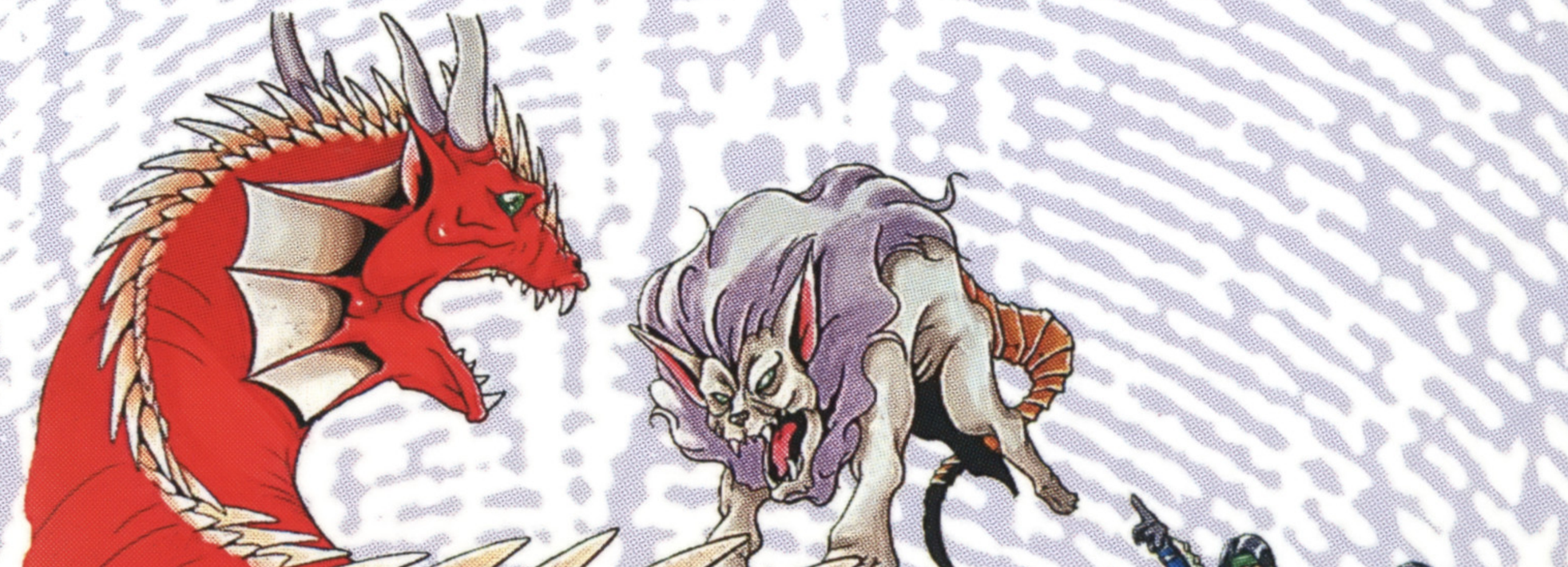


XIV：特技(特殊攻撃表)

特技は合体だけでできる種族(女神・飛龍・天使・神獣・幻魔・鬼神)が習得できます。
どの悪魔がどの特技を習得するかは、実際にプレイして探しだしてください。

特技名称	成功率	使用可能範囲	効果
どくひっかき	50%	直接攻撃と同じ。	直接攻撃の1/4のダメージ&POISONにする。魔王には無効。
どくかみつき	75%	直接攻撃と同じ。	直接攻撃の1/4のダメージ&POISONにする。魔王には無効。
どくガスはき	100%	直接攻撃と同じ。	直接攻撃の1/4のダメージ&POISONにする。魔王には無効。
まひひっかき	50%	直接攻撃と同じ。	直接攻撃の1/4のダメージ&PALSYにする。魔王には無効。
まひかみつき	75%	直接攻撃と同じ。	直接攻撃の1/4のダメージ&PALSYにする。魔王には無効。
パララアイ	100%	直接攻撃と同じ。	直接攻撃の1/4のダメージ&PALSYにする。魔王には無効。
あくまのキス	50%	直接攻撃と同じ。	直接攻撃の1/4のダメージ&CLOSEにする。魔王には無効。
ぶきみなわらい	75%	直接攻撃と同じ。	直接攻撃の1/4のダメージ&CLOSEにする。魔王には無効。
ふういんのうた	100%	直接攻撃と同じ。	直接攻撃の1/4のダメージ&CLOSEにする。魔王には無効。
たいあたり	100%	直接攻撃と同じ。	直接攻撃の2倍のダメージ。
あばれまわり	100%	隣接する上下左右ナナメの8マス。	(1体につき)直接攻撃の1.5倍のダメージ。
おしつぶし	100%	直接攻撃と同じ。	直接攻撃の3倍のダメージ。
ファイアブレス	100%	アギラオと同じ。	アギラオと同じ。
ファイアボール	100%	マハラギオンと同じ。	マハラギオンと同じ。
アイスブレス	100%	ブフーラと同じ。	ブフーラと同じ。
アイスキューブ	100%	マハブフーラと同じ。	マハブフーラと同じ。
でんげき	100%	ジオンガと同じ。	ジオンガと同じ。

特技名称	成功率	使用可能範囲	効　　果
らいでん	100%	マハジオンガと同じ。	マハジオンガと同じ。
きこうは	100%	ザンマと同じ。	ザンマと同じ。
しょうげきは	100%	マハザンマと同じ。	マハザンマと同じ。
げどく	100%	ポズムディと同じ。	ポズムディと同じ。
まひかいふく	100%	パララディと同じ。	パララディと同じ。
パトラのうた	100%	パトラと同じ。	パトラと同じ。
いのちのうた	100%	メディアと同じ。	メディアと同じ。



XV：地形効果表

（ちけいこうかひょう）

地形名称	効果	飛行ユニット	地上ユニット			
		女神・飛龍・邪龍・天使・霊鳥・堕天使	魔神・邪神・龍王・幻魔・魔王・鬼神・闘鬼・邪鬼・人間	神獣	妖獣	魔獣・妖精
へいち（平地）	5%	1	1	3	2	1
あれち（荒地）	10%	1	3	2	3	3
さばく（砂漠）	20%	1	3	1	3	3
もり（森）	20%	1	2	3	3	1
やま（山）	30%	1	移動不可	2	移動不可	2
どうろ（道路）	0%	1	1	1	2	1
ビル	0%	1	移動不可	移動不可	移動不可	移動不可
かわ（川）	30%	1	移動不可	移動不可	1	移動不可
うみ（海）	30%	1	移動不可	移動不可	1	移動不可
いずみ（回復の泉）	5%	1	1	1	1	1
はし（橋）	0%	1	1	1	2	1
ジェネレータ	5%	1	1	1	2	1
たからばこ（宝箱）	5%	1	1	1	2	1
ほのお（炎）	0%	1	移動不可	移動不可	移動不可	移動不可
みずうみ（湖）	30%	1	移動不可	移動不可	1	移動不可
たに（谷）	0%	1	移動不可	移動不可	移動不可	移動不可
ひょうげん（氷原）	5%	1	1	3	2	1
こや（小屋）	5%	1	1	3	2	1

地形名称	効果	飛行ユニット	地上ユニット			
		女神・飛龍・邪龍・天使・霊鳥・堕天使	魔神・邪神・龍王・幻魔・魔王・鬼神・闘鬼・邪鬼・人間	神獣	妖獣	魔獣・妖精
せつげん(雪原)	10%	1	3	2	3	3
じゅひょう(樹氷)	20%	1	2	3	3	3
ひょうざん(氷山)	30%	1	移動不可	2	移動不可	2
りゅうひょう(流氷)	0%	1	1	1	2	1
ひょうが(氷河)	30%	1	移動不可	移動不可	1	移動不可
はっこつ(白骨)	10%	1	3	2	3	3
りゅうさ(流砂)	30%	1	移動不可	移動不可	1	移動不可
ゆか(ダンジョン・床)	0%	1	1	1	2	1
かべ(ダンジョン・壁)	0%	移動不可	移動不可	移動不可	移動不可	移動不可

XVI: 特殊な地形について

いずみ(回復の泉)、ジェネレータ、たからばこ(宝箱)、こや(小屋)の各地形は、以下のような特殊な効果があります。

<いずみ>

そこに乗っているユニットは、ターンの始めにHPが1/4、MPが1/4回復します。費用(マッカ等)は、かかりません。



<ジェネレータ>

敵のターンの時、ジェネレータから新たな敵ユニットが出現することがあります。





流星野郎のひとことアドバイス

ジェネレータのあるマップでは、仲魔のユニットをジェネレータの上に置いおこう。そうすれば、そのジェネレータからは敵が出現しなくなるんだ。

<たからばこ>

プレイヤー側のユニットが乗ることにより、中のアイテムなどを取ることができます。



<こや>

ヒーローまたはヒロインが乗ることにより、情報が得られます。



インフォメーション

アトラスでは数多くの特典や、最新情報が満載されたの会報など、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、この取扱説明書の裏表紙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。



ATLUS

株式会社アトラス

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

© 1994 ATLUS

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス 対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

DDS-NET 応募券 MT

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
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。