ATLUS

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

真・女神転生



SHVC-ME

スーパーファミコン®

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

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」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。



使用上の注意

●ご使用後はＡＣアダプタ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にプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、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)

1 STORY(ものがたり)……2

2 ゲームの始め方(はじめかた)……4

3 基本画面の説明(きほんがめんせつめい)……6

4 コントローラーの操作法(そうさほう)……8

5 コマンド……10

6 ステイタス画面の説明(がめんせつめい)……14

7 戦闘画面の説明(せんとうがめんせつめい)……18

8 悪魔合体システム(あくまがったい)……24

9 施設について(しせつ)……26

10 武器・防具(ぶき・ぼうぐ)……28

11 アイテム……30

12 魔法紹介(まほうしょうかい)……34

13 種族について(しゅぞく)……38

14 合体表(がったいひょう)……44

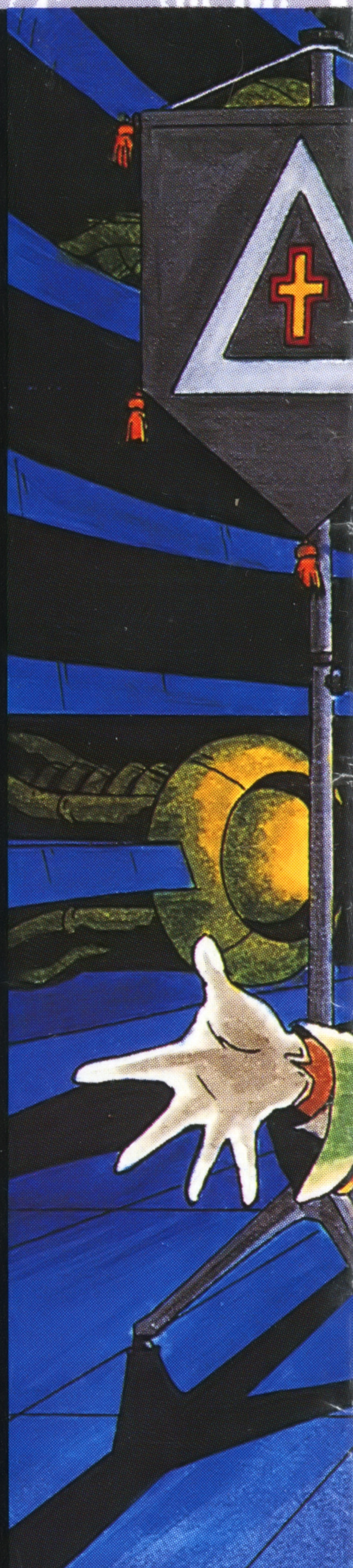
1.STORY ストーリー

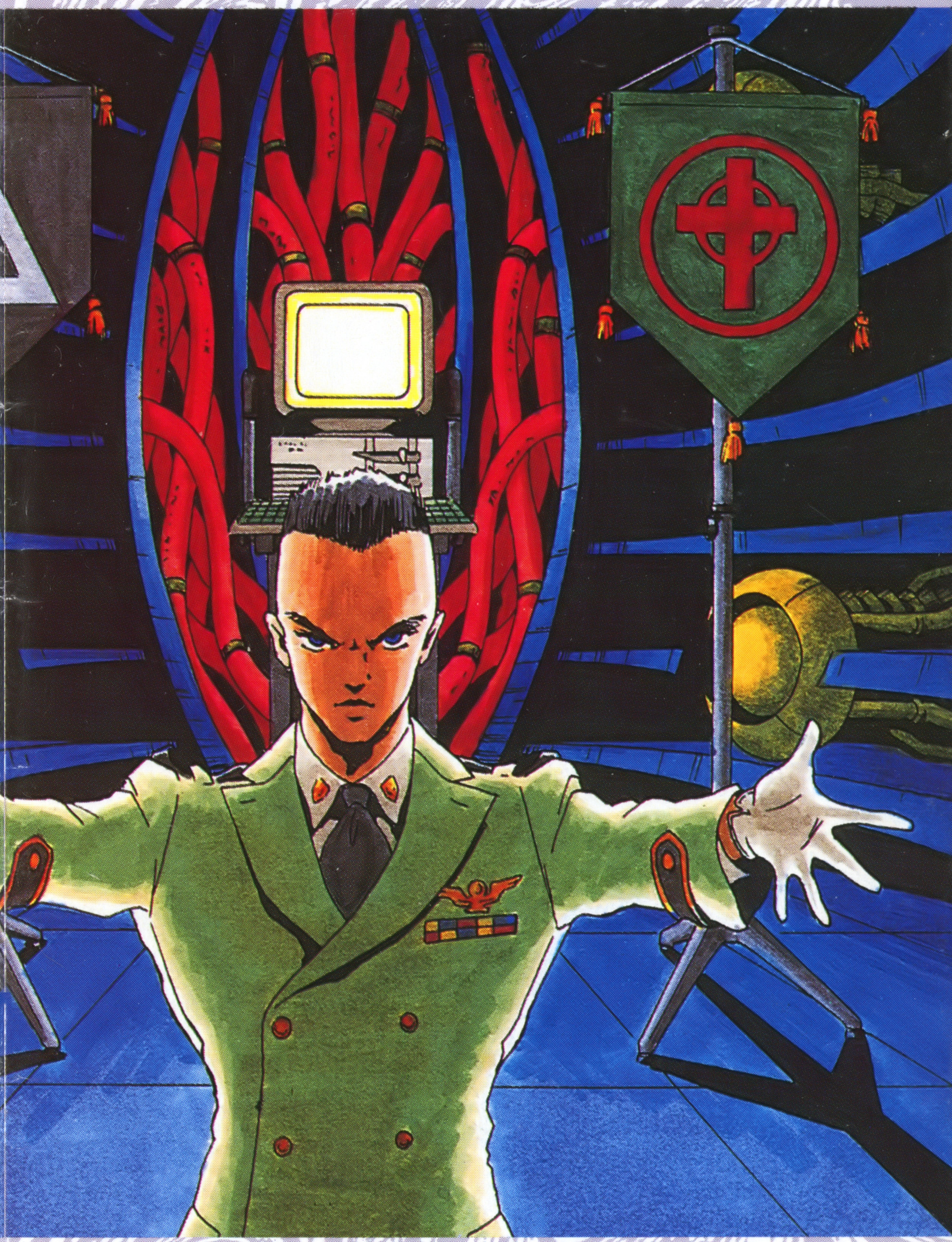
日本の首都、東京。その大都市東京の一角、吉祥寺に母親と二人暮らしの少年がいた。母親思いの心やさしい少年は、平和な日々を過ごしていた。

ある夜、少年は奇妙な夢を見る。

異次元世界の迷宮、喋る扉、十字架に掛けられた少年、悪魔に虐げられた少年、謎の女、そして怪しい儀式――――

不思議な夢から目を覚ますと、井の頭公園で殺人事件が起こったらしく、街は騒然としているようだった。公園は警察によって閉鎖されており、ほかの街へいくこともできなくなってしまったらしい。しかも目を覚ますと同時に、パソコン通信により、不可解なメッセージが送られて来た。そしてプログラムをダウンロードすると、それは悪魔を自分の「仲魔」として、いつでも召喚することができる「悪魔召喚プログラム」であった……。





2. ゲームの始め方

1 タイトル画面

スタートボタンを押すと、タイトル画面になります。✚ボタンの左右か、セレクトボタンでメニューを選び、Ⓐボタンかスタートボタンで始めてください。



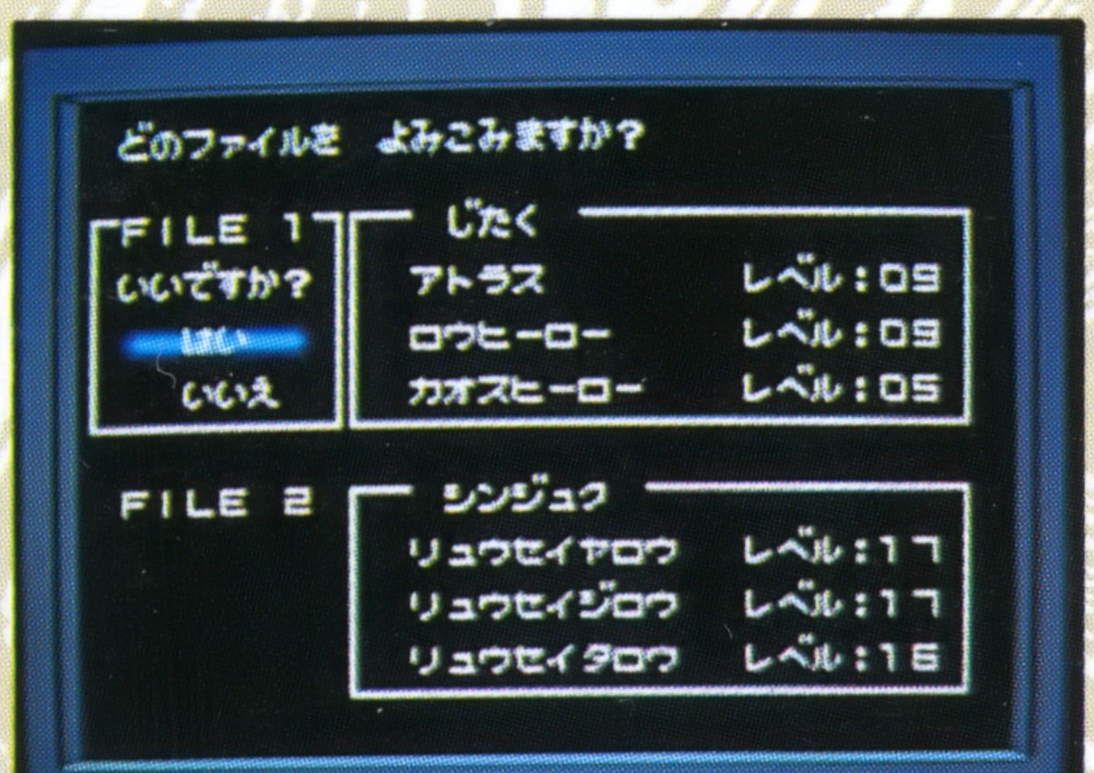
START

さいしょ　あそ　えら
ゲームを最初から遊ぶときに選びます。

CONTINUE

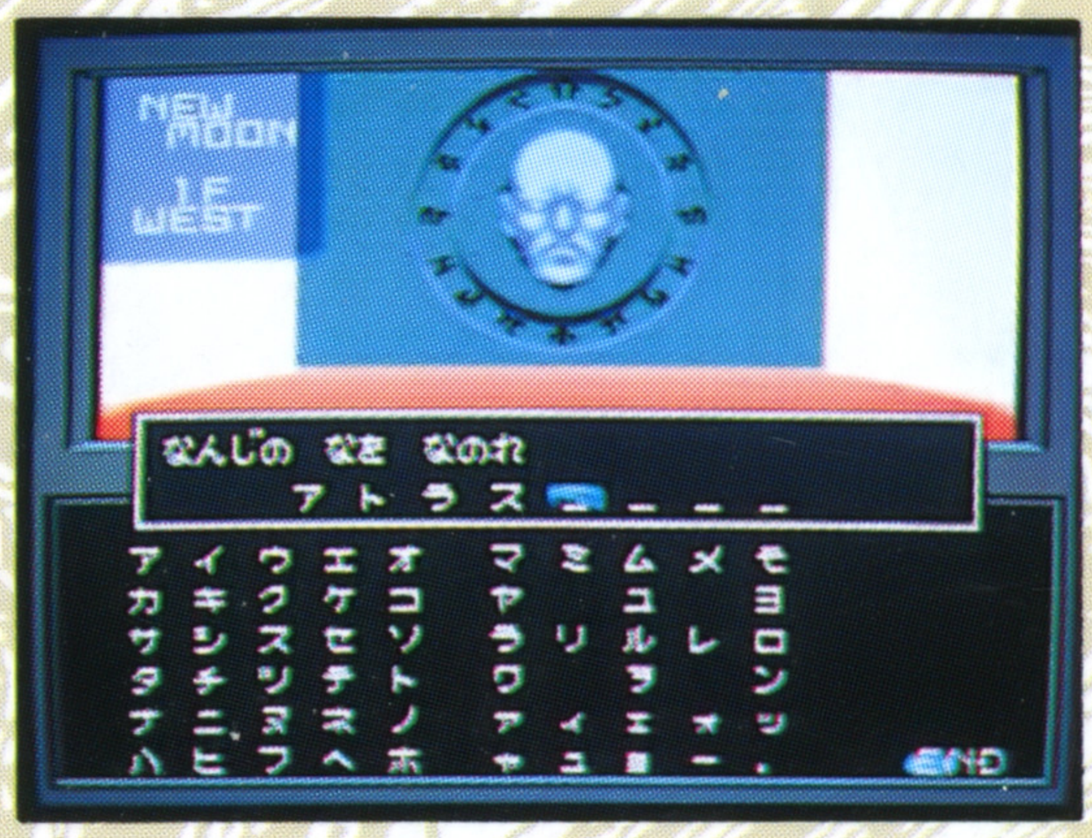
ちゅう　じょうたい　き　ろく　ぶん　つづ　はじ　せんたく　けってい
プレイ中にセーブしておけば、パーティの状能がそのまま記録されます。2つ分をセーブできるので、続きを始めたいデータを✚ボタンで選択し、Ⓐボタンで決定します。

つうしん　しゅじんこう　へや　おこ
セーブは「通信ターミナル」、または「主人公の部屋のコンピュータ」の〝きろく〟で行ないます。





2 名前の入力



✚ボタンで文字を選び、Ⓐボタンで入力してください。間違えたときは、Ⓑボタンで一文字づつキャンセルできます。入力したら“END”を選んで、Ⓐボタンです。

（Ⓧボタンまたは Ⓨボタンで、ウインド内の選択文字のページ換えを行なうことができます。）

3 能力の設定



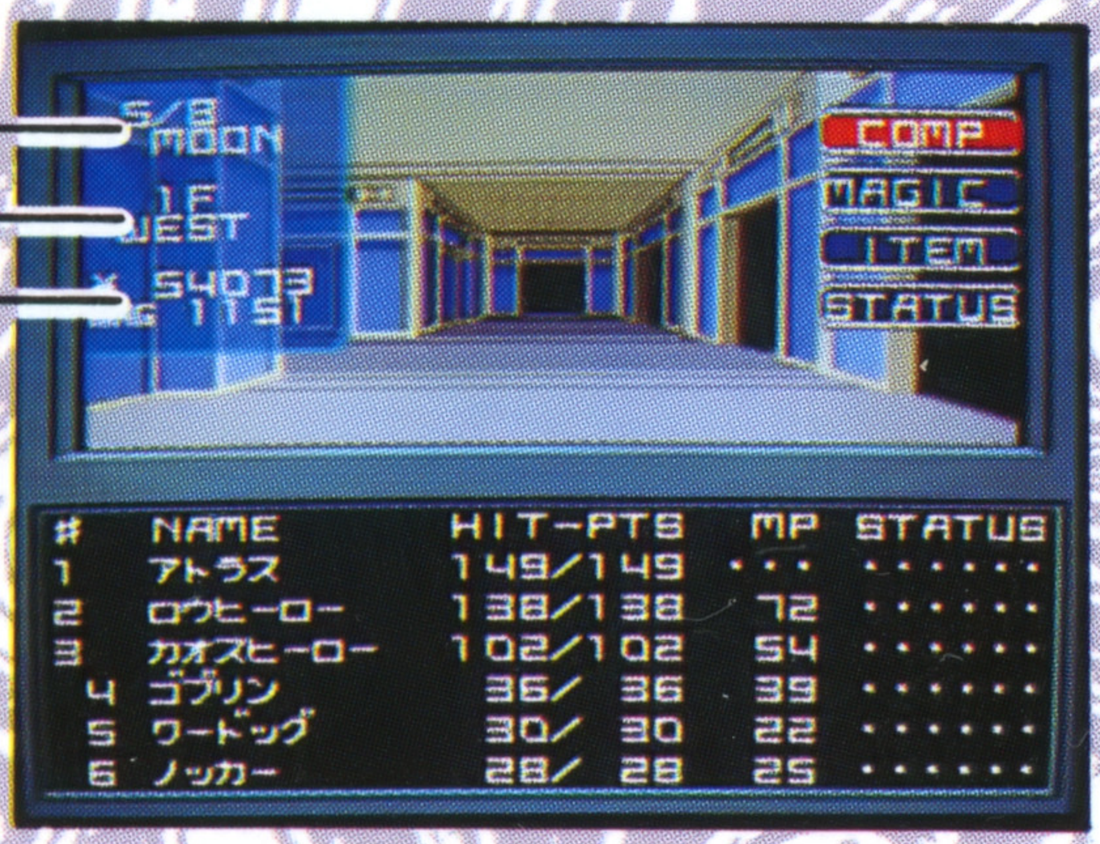
主人公たちの能力を設定します。6つの能力に18ポイントを振り分けてください。✚ボタンの上下で能力を選び、✚右（またはⒶボタン）で1ポイントずつ入れてゆきます。✚左（またはⒷボタン）で入れすぎたポイントをキャンセルすることもできます。

能力の意味については14〜17ページを参考にしてください。

3. 基本画面の説明

●ダンジョン(3D)画面

建物や地下では、3Dタイプの画面になります。



月齢

月の満ち欠けの状態。歩くたびに変化し、敵の強さ、交渉の可否などに不思議な影響を与えます。

現在地

現在、自分のいる階と、向いている方角（方向）が表示されます。場所によっては表示されない所もあります。

お金 MAG

Ⓐボタンで表示され、¥は現在の所持金（単位は円ですが、ある所から通貨が魔貨“ћ”になってしまいます）、MAGはマグネタイトの量です。（仲魔が人間界にいるために必要なエネルギー。仲魔を連れて歩くと少しずつ減ってゆき、0になってしまうと、仲魔のHPが減り始めます。MAGは敵を倒したり、交渉のときに悪魔に要求すると手に入ります。）

コマンド

Ⓐボタンで表示されます。詳しくは10〜13ページで説明します。

メンバー

現在パーティーを組んでいるメンバーの名前、HP／最大HP、MP、STATUS（状態）が表示されます。詳しくは14〜17ページを読んでください。

オートマッピングシステム

主人公がパソコン通信で入手します。1度入った建物や地下で、足を踏み入れた所まで表示します。主人公達のパーティの現在地点は黄色く表示され、その他階段、エレベーターも表示されます。



●フィールド(2D)画面

地名

現在いる地名です。



地上（屋外）では2Dのフィールド画面になり、月齢、地名（立ち止まると右上に「お金とMAG」）が表示されます。Ⓐボタンを押すとコマンド画面に変わり、各情報を見ることができます。フィールド画面に戻すときは、Ⓑボタンを押してください。



4.コントローラーの操

1 移動

フィールド画面……✚ボタンでそれぞれの方向に進みます。
ダンジョン画面……上に押すと前へ進みます。右と左はそれぞれの方向へ、下は後ろに向きを変えます。

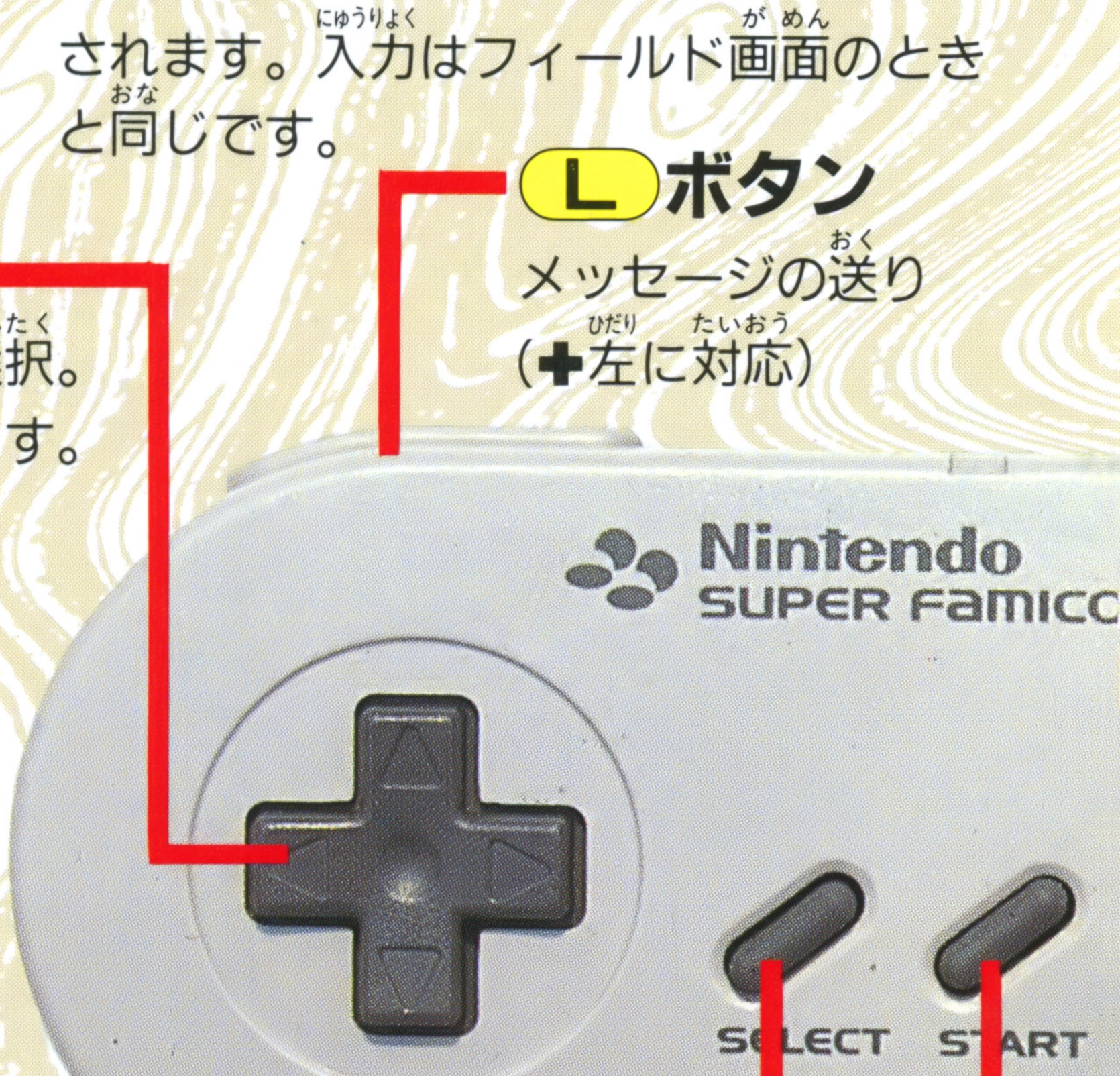
2 コマンド入力

フィールド画面……移動を止め、Ⓐボタンでコマンド画面に切り換えて行います。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。解除するときはⒷボタンです。

ダンジョン画面……移動を止め、Ⓐボタンでコマンドが表示されます。入力はフィールド画面のときと同じです。

✚ボタン
移動、コマンドの選択。
メッセージも送れます。

L ボタン
メッセージの送り
(✚左に対応)



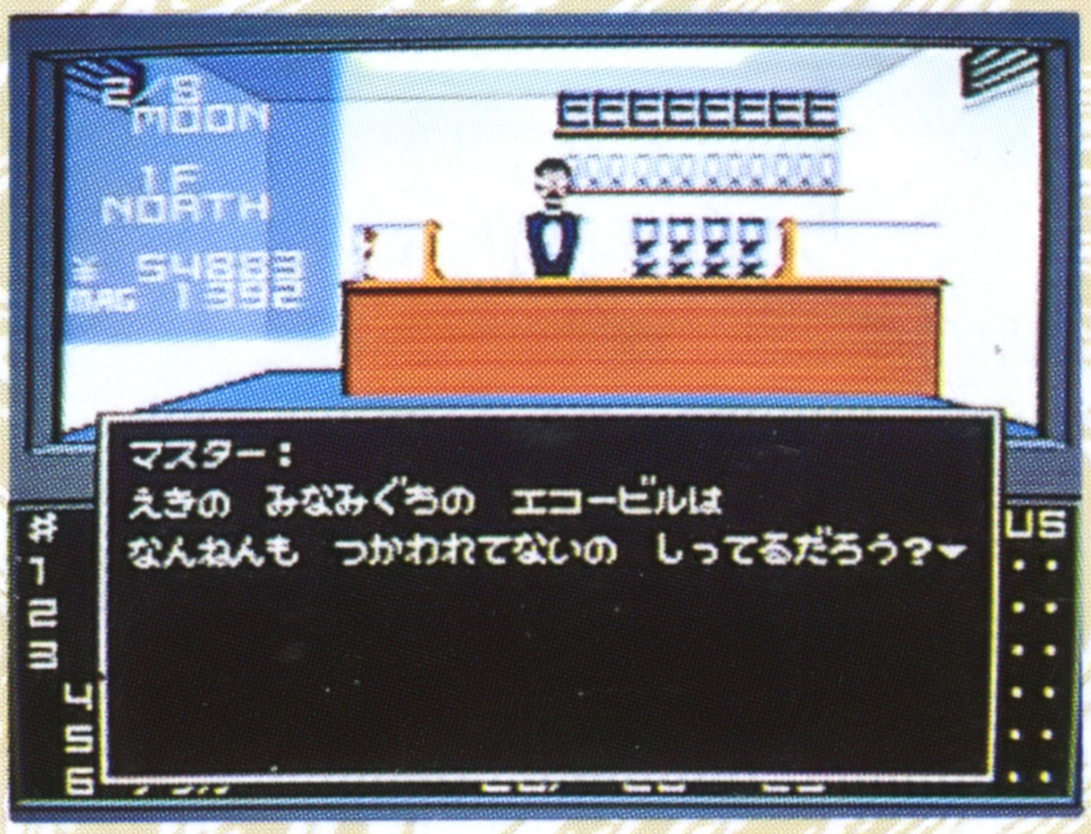
セレクトボタン

スタートボタン

作法

3 その他

画面に指示が出た場合もコマンド入力と同様に操作して下さい。また、メッセージの終わりに▼マークが出たときは、Ⓐボタンか Ⓑボタン、または✚ボタンで送って下さい。





Ⓡボタン
メッセージの送り
（✚右に対応）

Ⓧボタン
メッセージの送り
（名前入力の時、ページ送り）

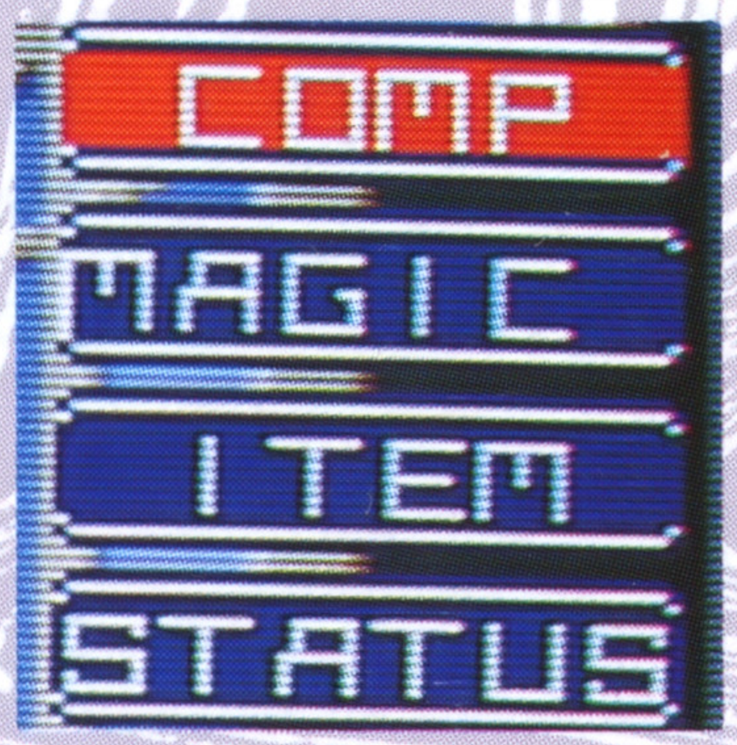
Ⓐボタン
コマンドの表示、
コマンドの決定、
メッセージの送り。

Ⓑボタン
コマンドの解除、
メッセージの送り。

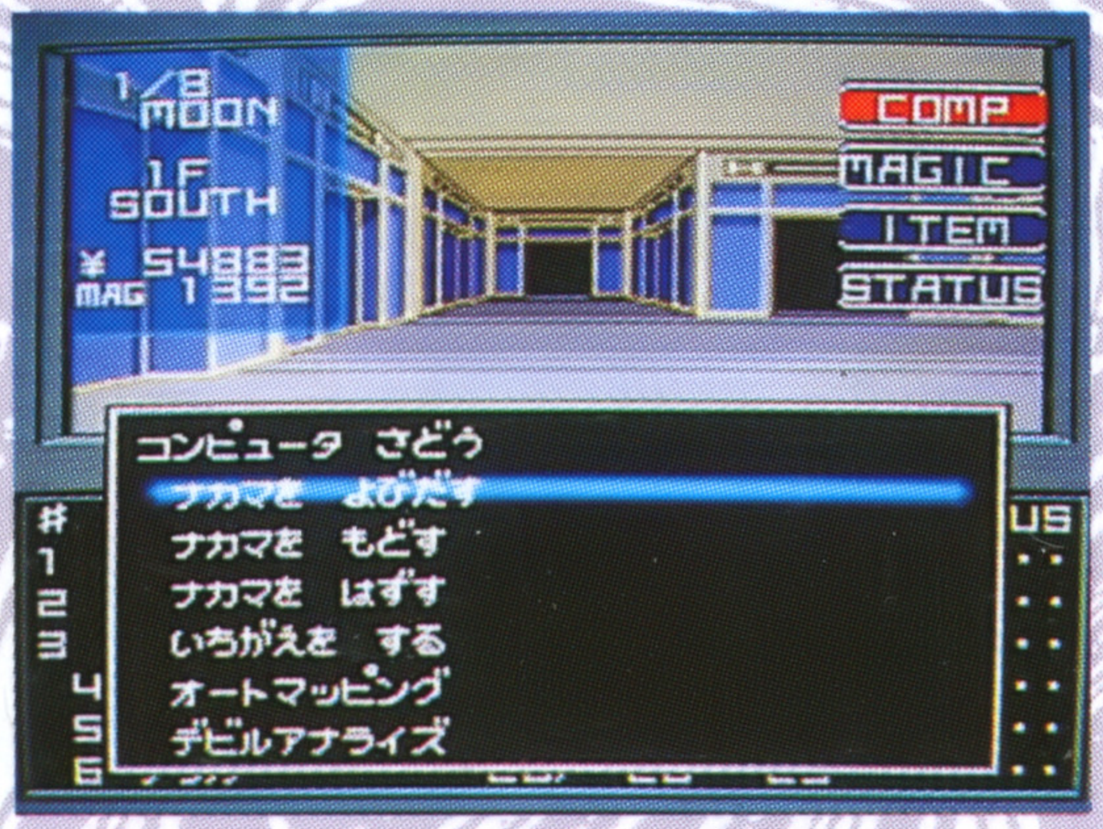
Ⓨボタン
メッセージの送り（名前入力の時、ページ送り）

5. コマンド(I)

[COMP] コンピュータ



コンピュータを使うコマンドです。主人公の少年だけが使え、主人公が死んだり意識のない状態では使えません。



ナカマを よびだす

仲魔を呼び出し、パーティーに加えます。その際、お金が必要です。

ナカマを もどす

パーティーからいったん外し、コンピュータにストックします。

ナカマを はずす

仲魔がいらなくなったときに、ストックからも完全に外してしまいます。

いちがえを する

パーティーの並び順を、先頭にしたい者からⒶボタンで決定します。先頭の者ほど攻撃を受けやすくなります。

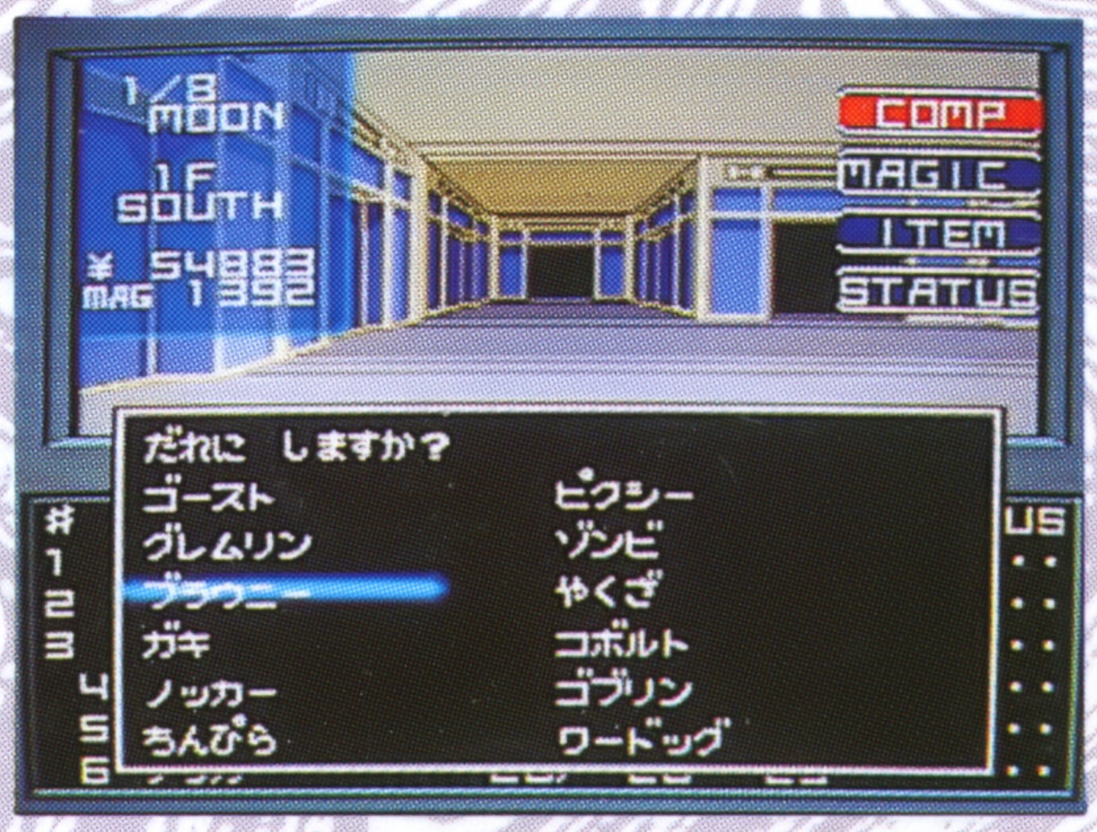
オートマッピング

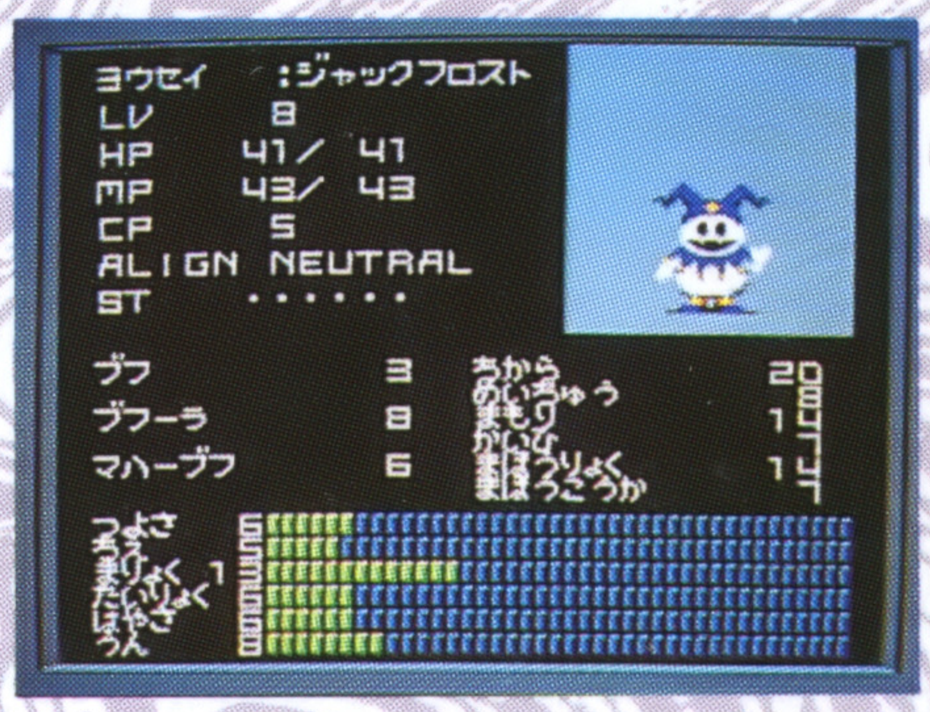
建物や地下で、足を踏み入れた所まで表示します。詳しくは6～7ページを読んでください。

基本画面時：COMP

デビルアナライズ

過去、戦った相手のスティタスを分析するコマンドで、主人公が、戦闘中に使用することもできます。このシステムはゲーム中のあるイベントで手に入れることができます。





移動時

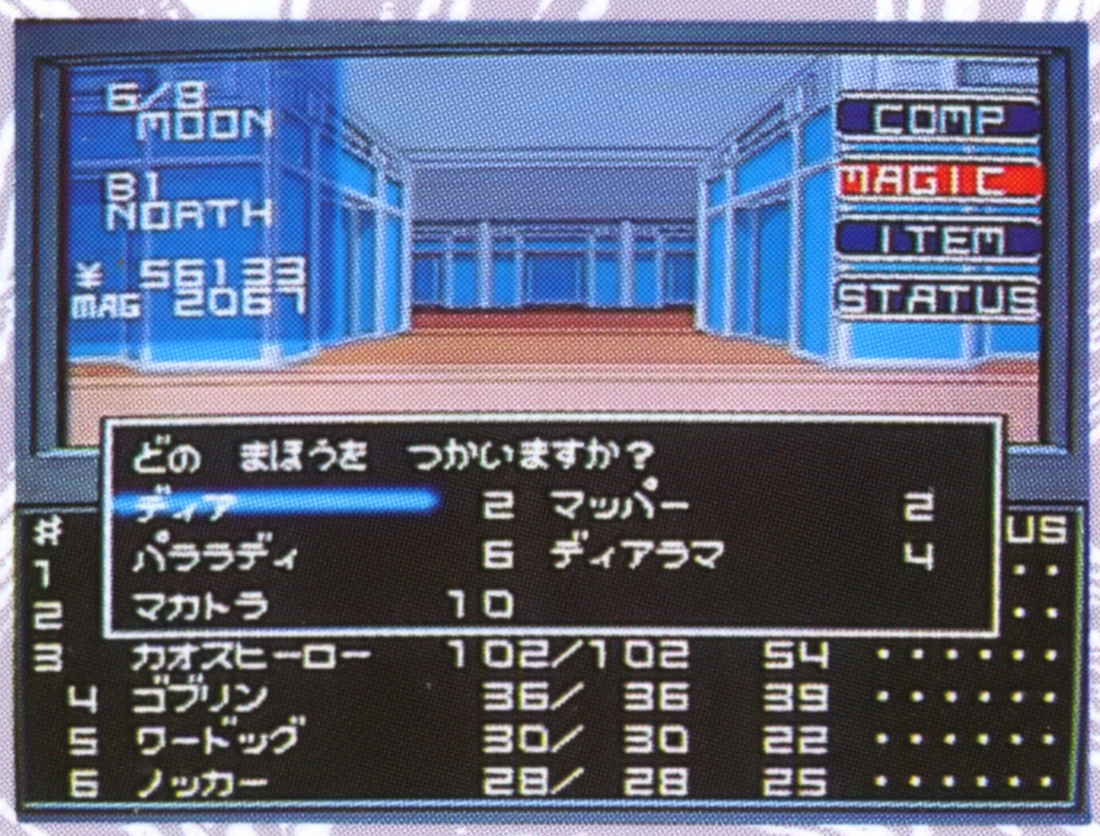


戦闘時

コマンド(II)

[MAGIC]（マジック）

主人公以外の少年達と少女、仲魔が使います（仲魔には使えない者もいます）。なお攻撃の魔法は戦闘画面でしか表示されません。魔法の種類は34～37ページで。



[ITEM]（アイテム）

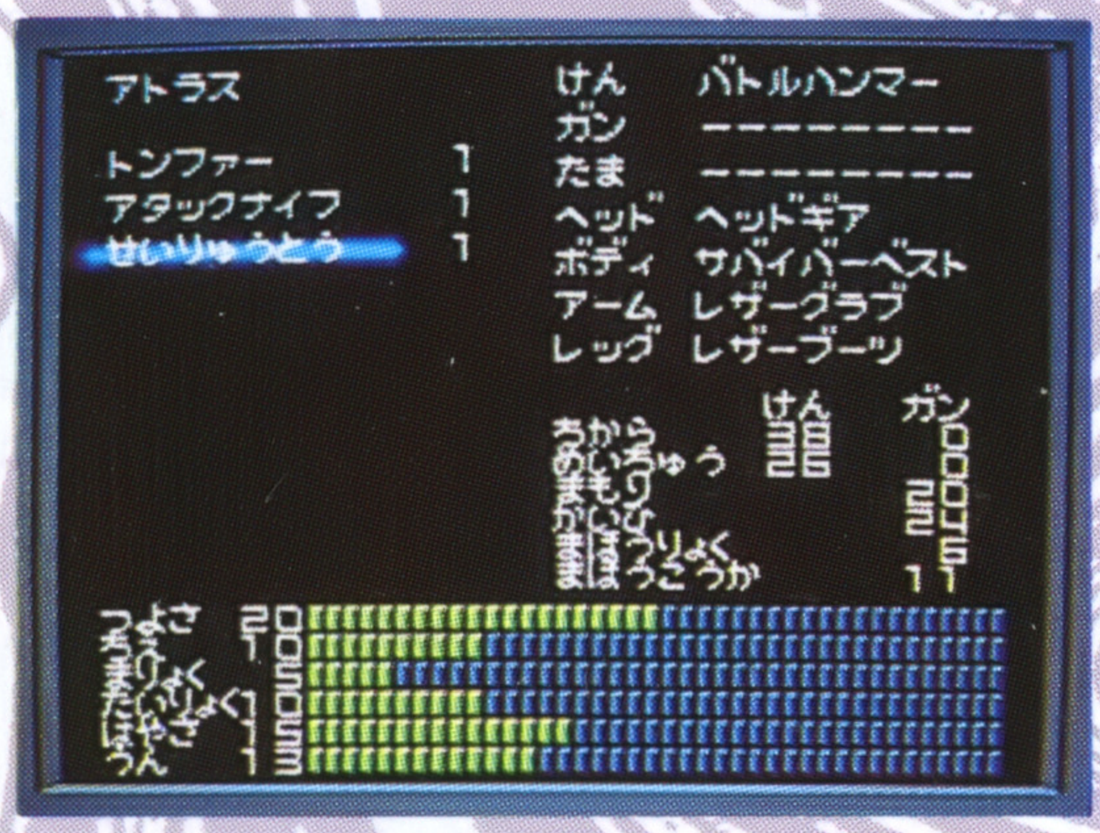
つかう

持っているアイテムを使います。



そうびする

手に入れた武器や防具は、このコマンドで身に着けないと、使うことができません。ただし、性別や属性によっては、装備できないものもありますので注意してください。



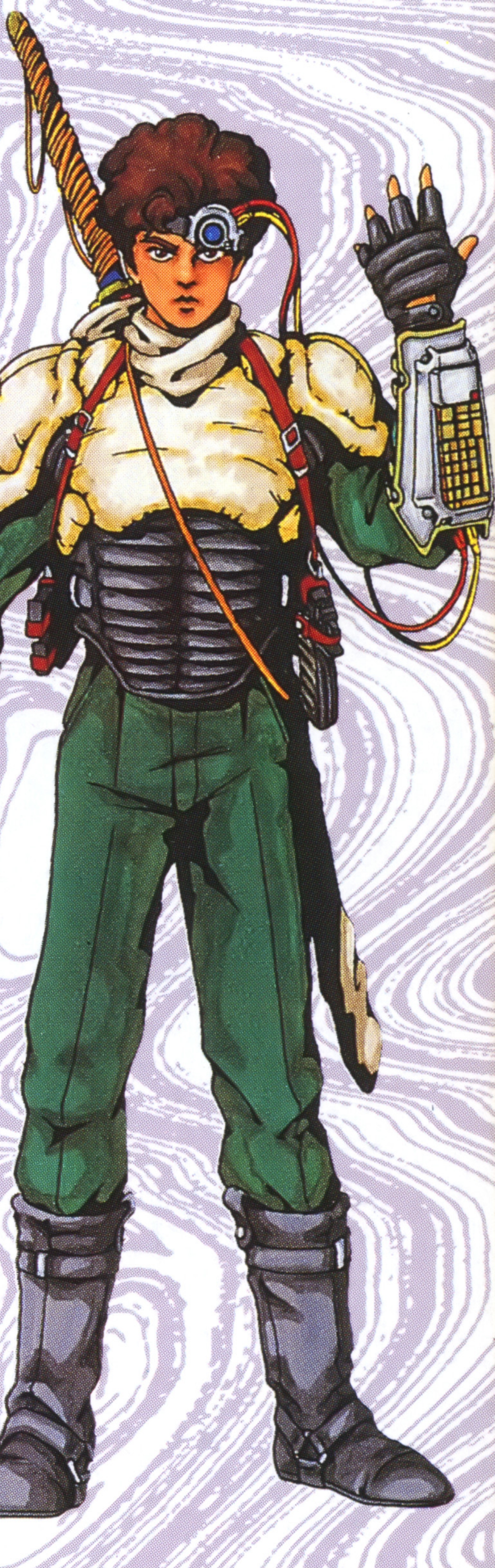
すてる

いらなくなったアイテムを捨てます。

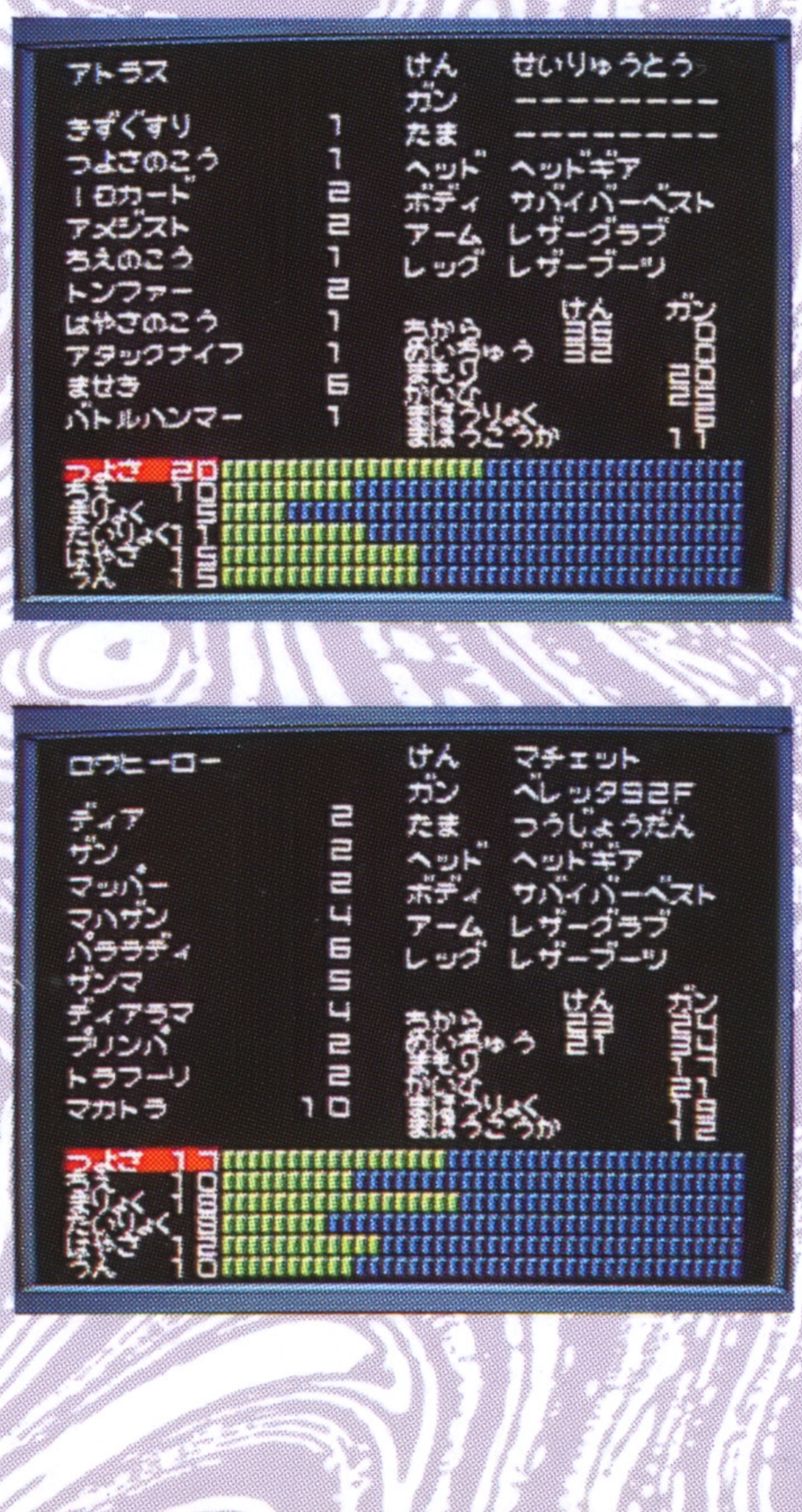
基本画面時：MAGIC/ITEM/STATUS

[STATUS]

ステイタス画面を表示します。
主人公のステイタス画面では、Ⓐボタンを押すと“アイテム”が表示され、少年達と少女の画面では、使える魔法が表示されます。画面の内容については、14〜17ページで説明します。







6.ステイタス画面(がめん)の



レベル [LV]

現在(げんざい)のレベル。経験値(けいけんち)が一定量(いっていりょう)に上(あが)ると、アップしてゆきます。

ヒットポイント さいだいヒットポイント [HP/最大HP]

生命力(せいめいりょく)です。0(し)になると死んでしまい、レベルが上(あ)がると最大(さいだい)HPも増(ふ)えてゆきます。回復道場(かいふくどうじょう)などで回復(かいふく)できます。

マジックポイント さいだいマジックポイント [MP/最大MP]

魔力(まりょく)を表(あらわ)し、魔法(まほう)を使(つか)うと減(へ)ってゆきます。これも回復道場(かいふくどうじょう)などで治(なお)せます。

イクスペアレンス [EXP]

経験値(けいけんち)です。敵(てき)を倒(たお)すともらえ、一定値(いっていち)になるとレベルが上(あ)がります。

ネクスト [NEXT]

次(つぎ)のレベルアップに必要(ひつよう)な経験値(けいけんち)の量(りょう)を教(おし)えてくれます。

説明(I)

[ST]

体の状態には次のものなどがあります。

DEAD DYING	瀕死の状態もしくは死んでいます。
STONE	石化していて、まったく動けません。
PALYZ	マヒして動けないうえ、歩くたびにダメージを受けてしまいます。
FREEZE	凍りついて動けません。
SLEEP	眠っています。
BIND	金縛りの状態です。
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、指示どおりに動かないことがあります。
CLOSE	魔法が封じられて、使うことができません。
POISON	毒に侵され、歩くとダメージを受けます。
FLY	蝿化。あらゆる能力が極端に下ってしまいます。

●武器・防具類の表示について●

ステイタス画面の右上に、現在身につけている武器や防具が表示されます。上から剣／ガン／弾の武器類。
続いてヘルメット／スーツ／グローブ／ブーツの防具類です。

ステイタス画面の説



■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ます。

[つよさ] 腕力等の力の事で攻撃力に関係します。

[ちえ] 悪魔を仲魔にする知性などのことです。

[まりょく] 魔法の効力や防ぐ力で、最大MPに影響します。

[たいりょく] 物理的な攻撃に耐える力です。

[はやさ] 戦闘時での攻撃の素早さに関係します。

[うん] 敵から逃げる時、先制攻撃の確率などに関係します。

この基本的な能力のパラメータから算出された、攻撃や魔法に関する能力が、右中段に数値によって表示されます。

[ちから] 剣およびガンでの攻撃力です。
(仲魔の場合はATTACK時)

[めいちゅう] 剣およびガンでの攻撃の命中率です。
(仲魔の場合はATTACK時)

[まもり] 防御力です。

[かいひ] 敵からの攻撃回避力です。

[まほうりょく] 魔法の威力です。

[まほうこうか] 魔法の効力です。

明(II)

■アイテム

現在の持ち物で、Ⓐボタンで表示されます。武器や防具も最初はこちらにストックされ、コマンドを使って初めて装備されます。

✚ボタンの上下で、アイテムリストのページ送りができます。

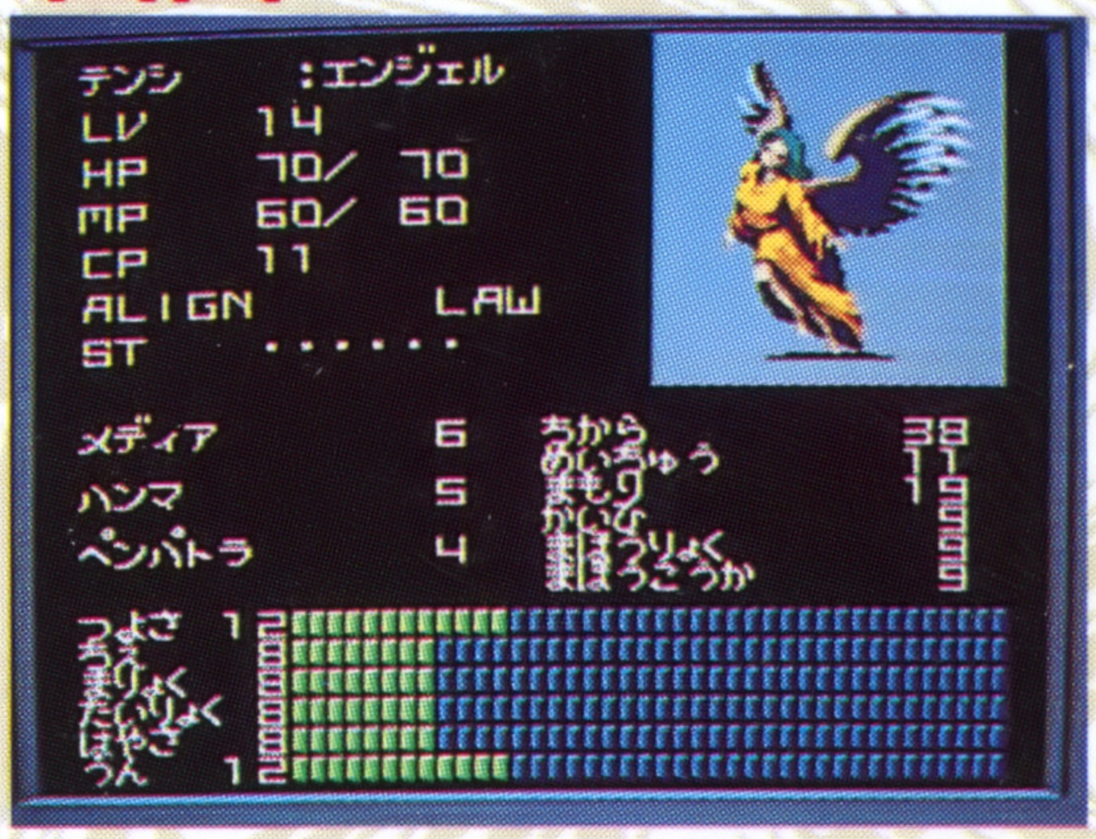


■まほう

現在までに覚えた魔法で、少年達と少女の画面で見れます。これもⒶボタンで表示され、✚ボタンの上下で、魔法リストのページ送りができます。

■仲魔のステイタス画面

仲魔にだけ表示される用語があります。



[しゅぞく]

名前の左に表示され、種族によって、能力や合体など、様々な違いがあります。38〜45ページ参照。

[LV]

意味は同じですが、仲魔はレベルアップしません。

[CP]

歩くたびに仲魔が消費するマグネタイトの量に影響し、ポイントが大きいほど消費量も増えます。

[ALIGN]

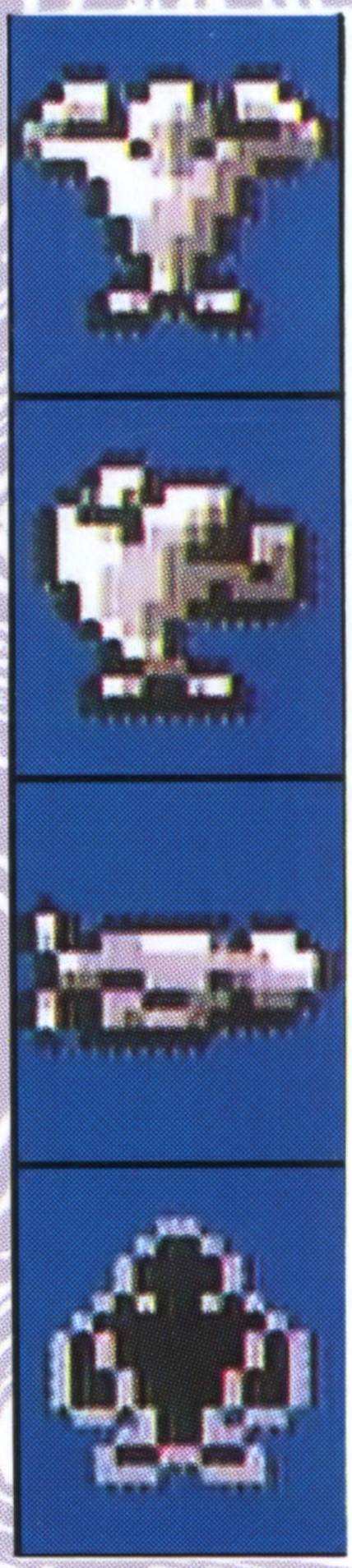
属性のことです。これも38ページ以降を参照してください。

7. 戦闘画面の説明(I)

●移動中に敵に遭遇すると戦闘画面になり、コマンドも戦闘用のものに変わります。



敵の状態

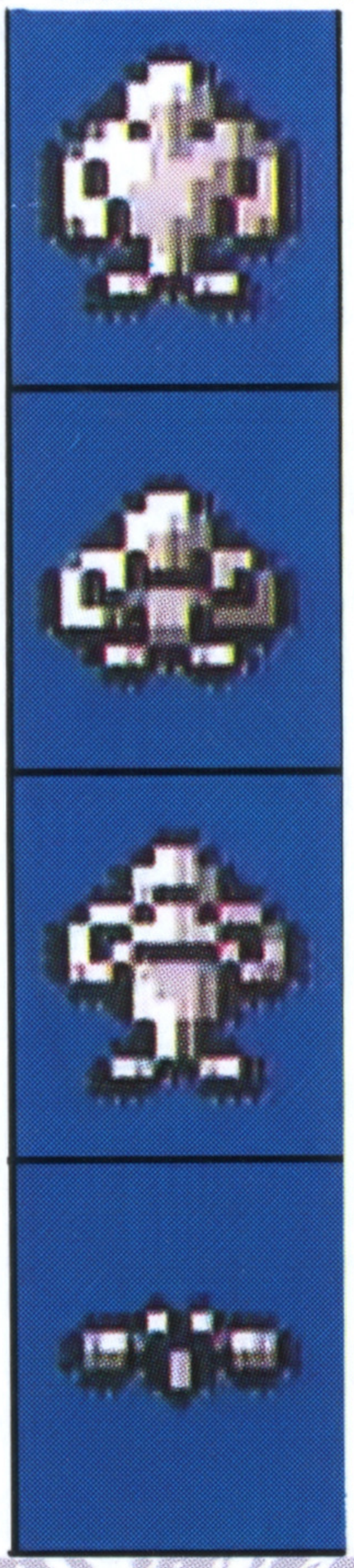


体力充分の状態。

PANIC、HAPPYの状態。

SLEEPの状態。

CURSEの状態。



STON、PALYZ、FREEZ、BINDの状態。

HPが1/4以下、もしくはPOISONの状態。

CLOSEの状態。

FLYの状態。

画面の見方とコマンド入力

[FIGHT]

戦うときのコマンドです。さらに細かくコマンドが分かれ、メンバーによっても異なるものになります。20ページで詳しく説明します。



[ESCAPE]

戦いを避け、逃げるときに使います。焦って、こけることもありますので注意してください。

[TALK]

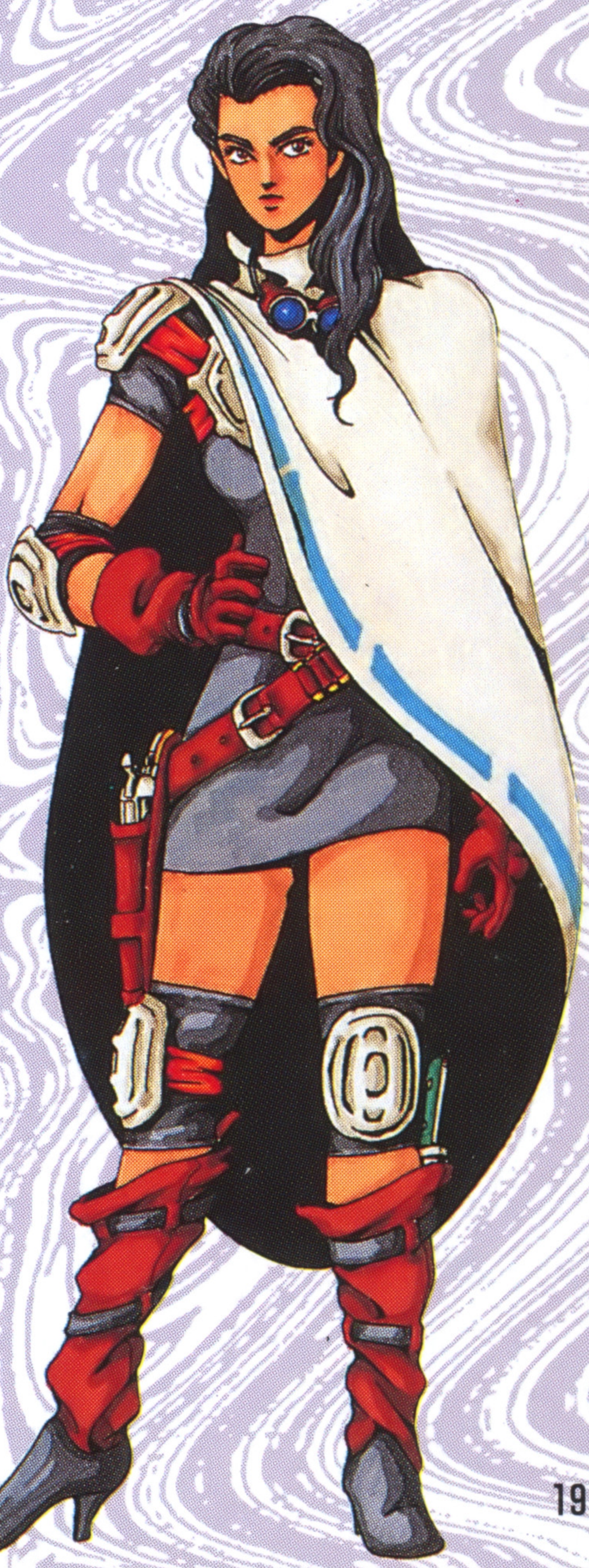
敵に話しかけ、仲魔にするときに使います。

仲魔にする方法は、22、23ページを読んで下さい。

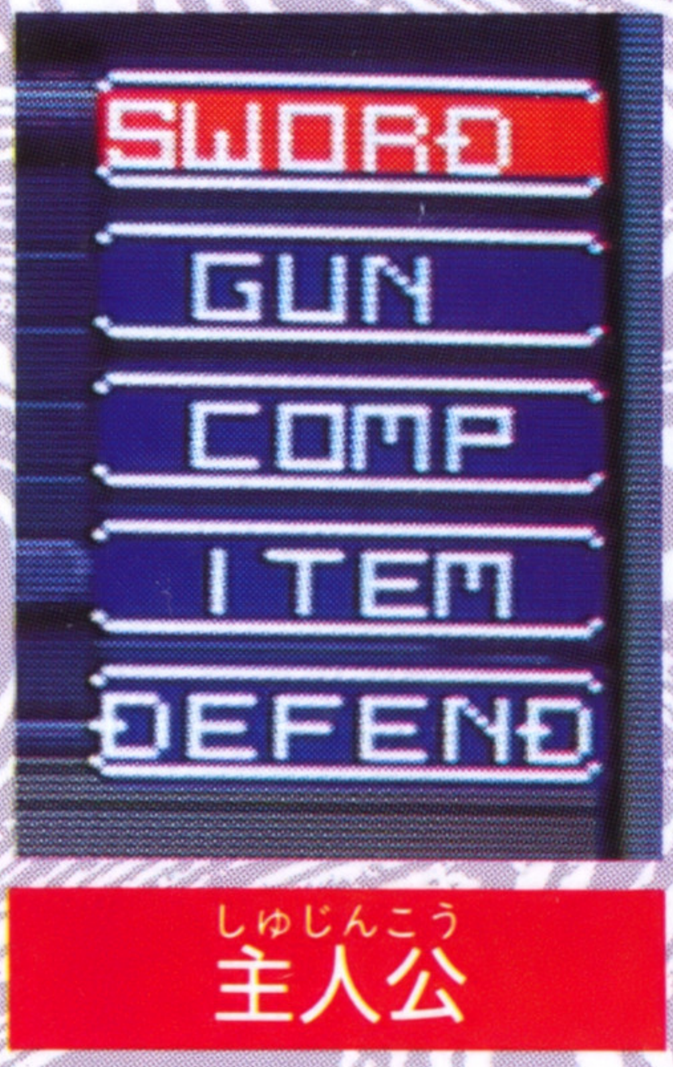
[AUTO]

いわゆるオートバトルです。このコマンドを入力すると、総攻撃が始まり、どちらかが全滅するまで続きます。しかし、味方のパーティーは主人公達が全滅すると負けになり、仲魔が残っていても負けです。総攻撃を中断したい場合は、Ⓑボタンを押し続けてください。

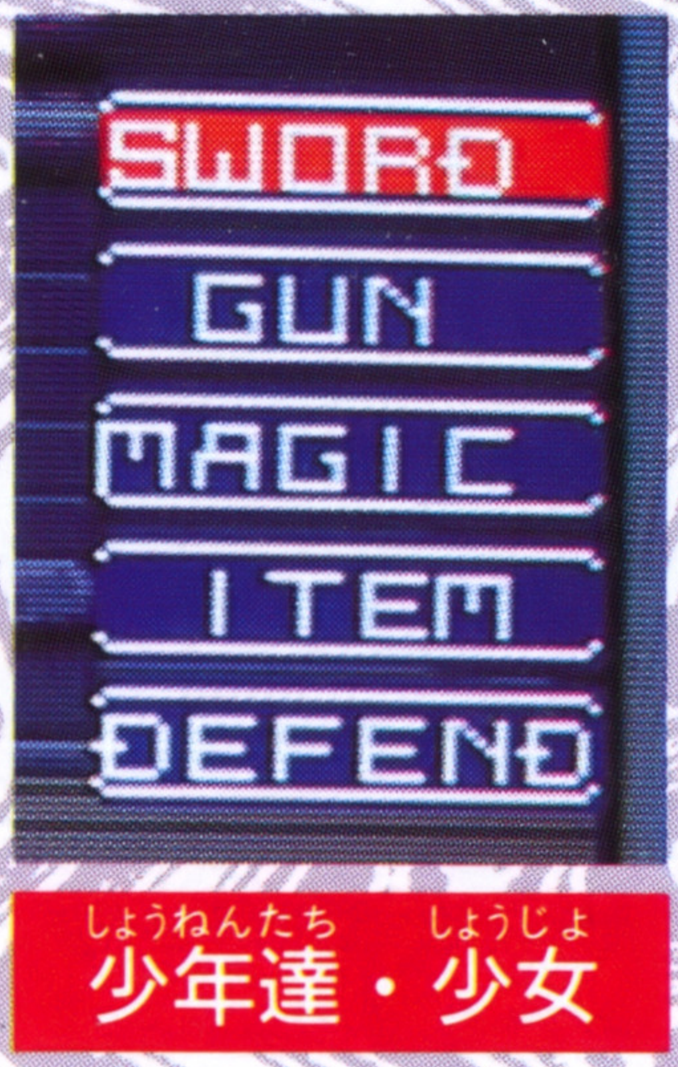
コマンドの再入力ができます。



戦闘画面の説明(II)



主人公



少年達・少女



仲魔

●敵に出会ったときに“FIGHT”を選ぶと、戦闘開始。コマンドがさらに分かれ、戦法を指示します。

[SWORD]——剣による攻撃コマンドです。

[GUN]——ガンによる攻撃コマンドです。

[COMP]——主人公だけが使え、主人公が死んだり、意識のないときには使えません。

いちがえをする

パーティーの並び順を変えます。

ナカマをよびだす

仲魔をパーティーに加えます。

デビルアナライズ

詳しくは11ページを読んでください。

[ITEM]——アイテムを使います。

[DEFEND]—守りに徹し、敵の攻撃を受けにくくします。

[MAGIC]——魔法を使います。主人公は使えません。

[ATTACK]—仲魔の通常攻撃です。

[EXTRA]——仲魔が特殊攻撃をします。

[RETURN]—仲魔のコマンドで、パーティーから離れ、ストックに戻ります。

戦い方について

■悪魔との戦闘を重ね、経験値・マグネタイトそしてお金を手に入れよう。

1. 戦闘コマンドをうまく使って、敵を全滅させてください。経験値やお金、運が良ければマグネタイトやアイテムも手に入れることができます。



2. 仲魔以外の主人公達が全滅（DEAD、DYING、STONEのいずれか）すると負けになります。仲魔が残っていてもゲームオーバーになります。(タイトル画面で「CONTINUE」を選ぶと、ゲームオーバーになる前にセーブした所から再スタートすることができます。)



3. 戦闘経験を積み重ねることにより経験値が上り、レベルアップすると、能力ポイントを1つ振り分けることができます。しかも仲魔にできる悪魔の種類も増え、より強いパーティーを作っていくことができます。



4. このゲームは主人公やパーティーの行動（考え方）が、ストーリー、シナリオに影響を及ぼします。敵にもそれぞれ属性があるように（38、39ページ参照）、パーティーを率いるあなたの一貫した考え方で行動されることをおすすめします。

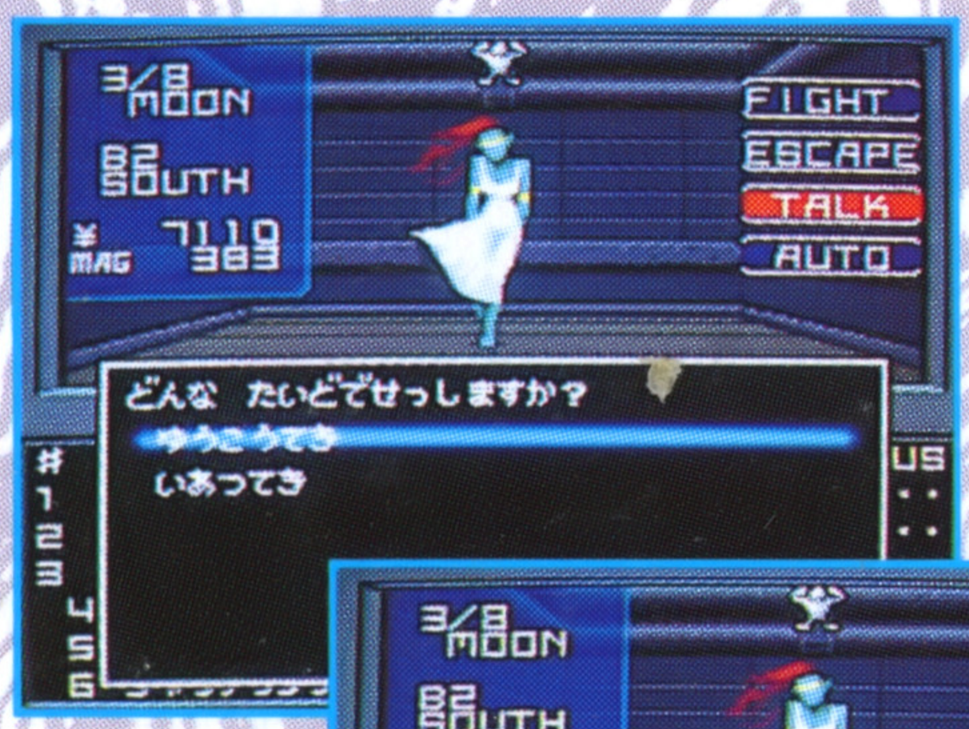
戦闘画面の説明(III)

■戦闘を避け、話し合うことも必要だ！

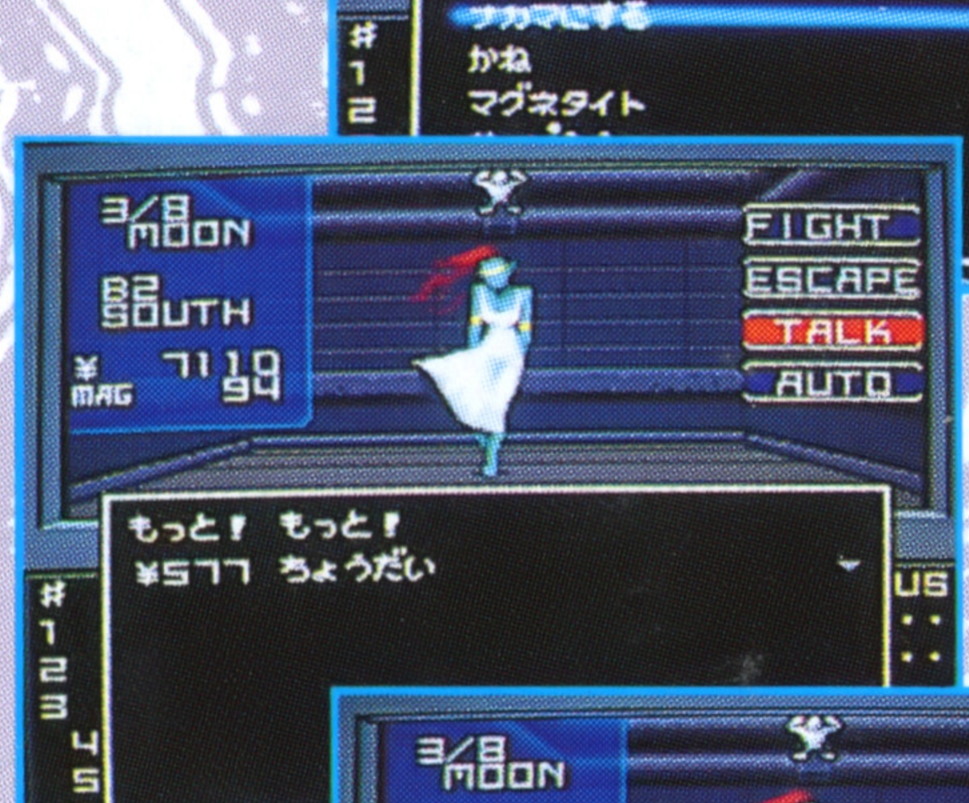
交渉を重ね、仲魔にしよう！

1. 敵が出現し、仲魔にしたいと思ったら"TALK"コマンドを選びます。交渉のコマンドが始まりますので、会話の組み立てや敵の要求に対してどうするかなど、話がうまくまとまるように工夫してください。
2. 主人公の少年よりもレベルの高い悪魔を仲魔にすることはできません。ただしイベントキャラで仲魔にすることができる場合があります。
3. "悪魔召喚プログラム"で仲魔にできるのは6体までですが、ゲーム中にプログラムをパワーアップすることができます。パワーアップにより最高12体まで仲魔にすることができるようになります。





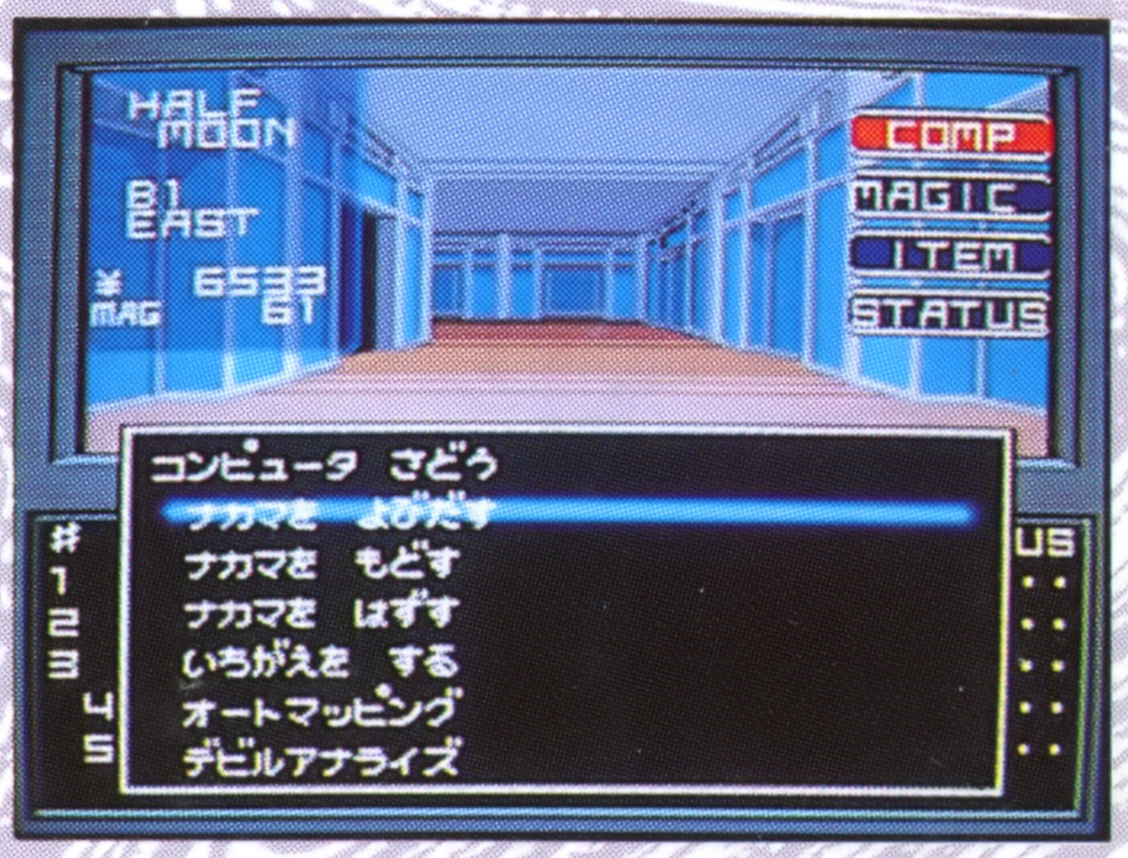






仲魔にする方法／パーティープレイ

■オリジナルのパーティーを つくって 戦おう！



1. “悪魔召喚プログラム”にストックされた仲魔は３体まで呼び出し、パーティーに加えることができます。(ただし、ある時点から４体まで召喚が可能になります) 攻撃魔法の得意な仲魔や、回復系魔法の得意な仲魔などオリジナルのパーティー作りをお楽しみください。
2. プログラムのストックから呼び出すには、お金がかかります。また、パーティーの並び方にも注意が必要です。先頭にいる者ほど、敵の攻撃を受けやすくなってしまいます。
3. 悪魔には“ＣＴ”というものがあります。仲魔にしてパーティーに加え、建物や地下に入った時、主人公が持っているマグネタイトに影響があり、減ってゆきます。マグネタイトがなくなってしまうと、仲魔のＨＰが減ってゆきますので気をつけてください。



8. 悪魔合体システム

仲魔にした悪魔達を「邪教の館」で合体させ、強い仲魔を作ろう！

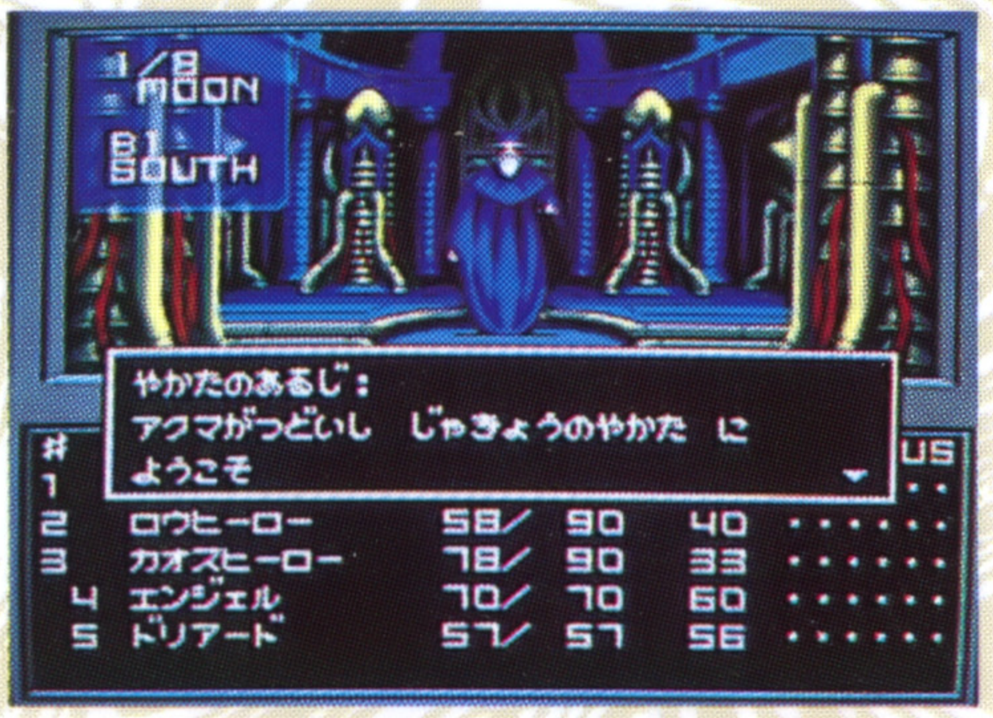
■合体の方法

交渉が成立し、仲魔が増えたら2体以上の仲魔を「邪教の館」へ連れてゆき、〝2しんがったい〟もしくは〝3しんがったい〟を選びます。

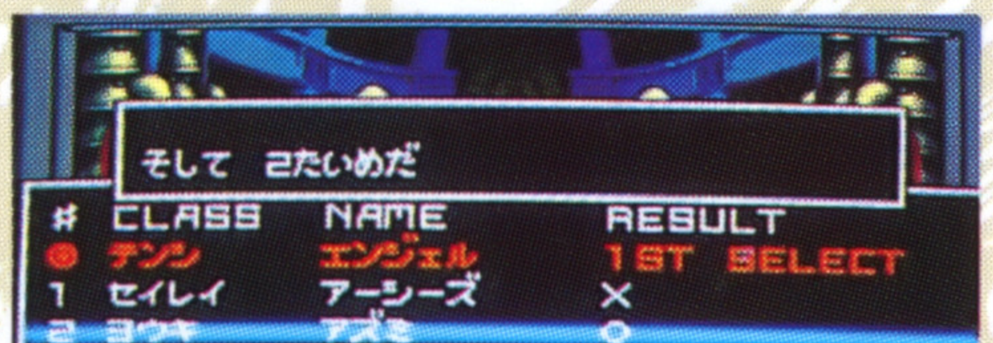
画面の合体表を参考に、合体させたい仲魔を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

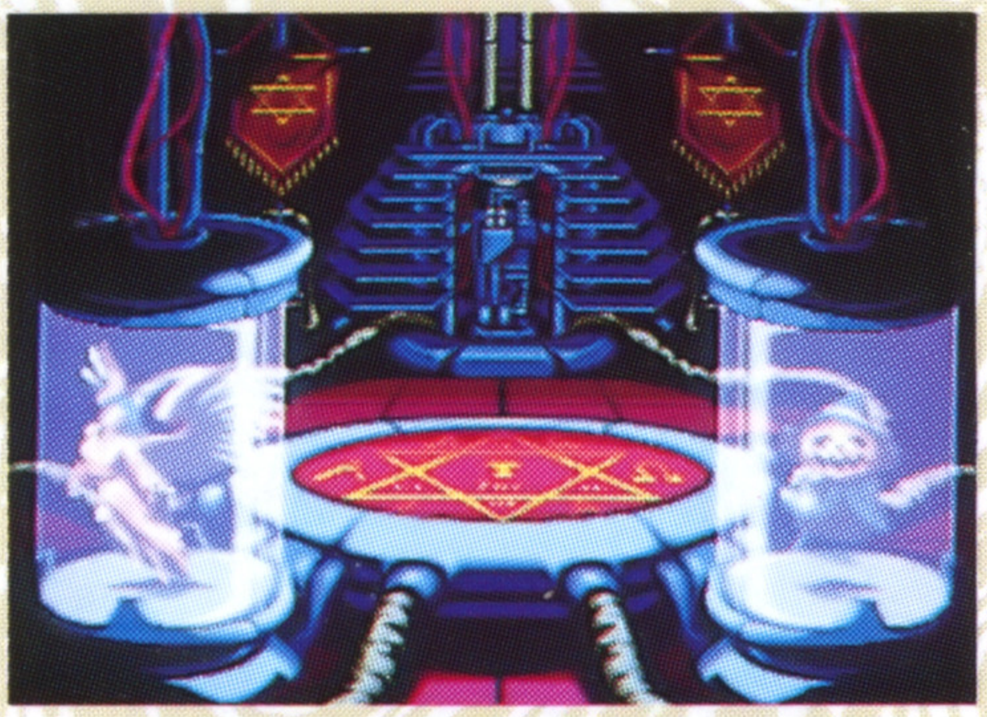
合体後の仲魔のステイタスが表示されますので、〝はい〟か〝いいえ〟で決めてください。

合体してできた仲魔はプログラムにストックされていますので、パーティーに加えるときは〝COMP〟コマンドで呼び出してください。なお、すでに一緒にいる仲魔、主人公より高いレベルの仲魔は作れませんし、死んでいる仲魔は復活させないと合体はできません。



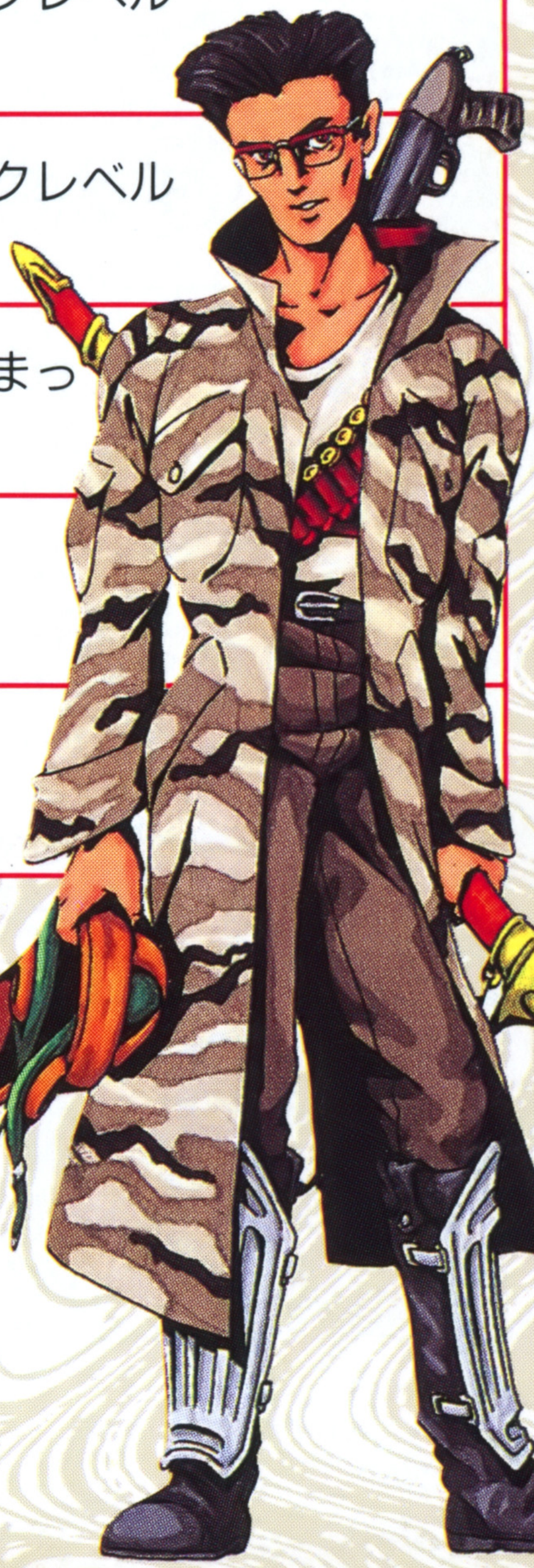






合体表の見方

○	普通合体、合体の法則に沿った悪魔が出現します。
※	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。
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。
×	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。
?	何が出現するか不定で、決まっていません。
■	合体できません。
D	ダークサイドの悪魔が出現します。



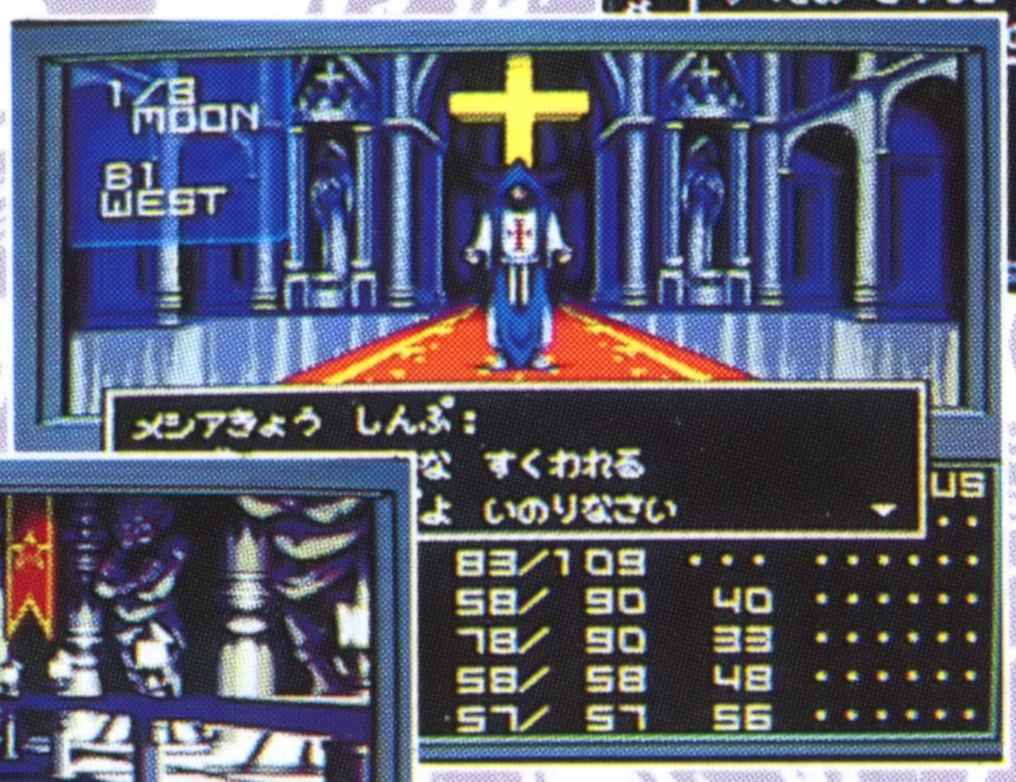
9. 施設について

回復道場

メシア教会



ガイア神殿





お金を支払うと、HPとMPを最大値まで回復してくれたり、呪いを解いたり、死んだ者を生き返らせてくれます。

邪教の館

仲魔にした悪魔同志を合体させることができます。



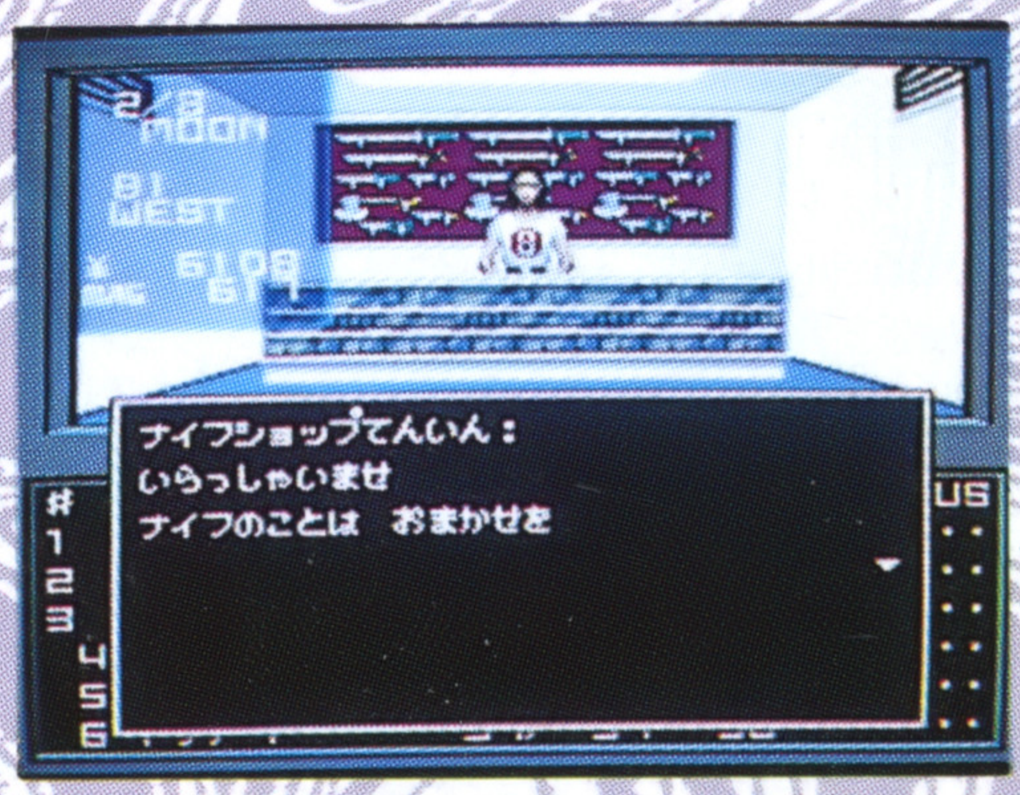


BAR

体力回復や魔力回復のドリンクを飲ませてくれるほか、マスターやお客さんから情報を聞くことができます。

武器屋/防具屋

武器屋は銃器専門店と剣専門店に分かれており、防具屋は防具全般を売っています。



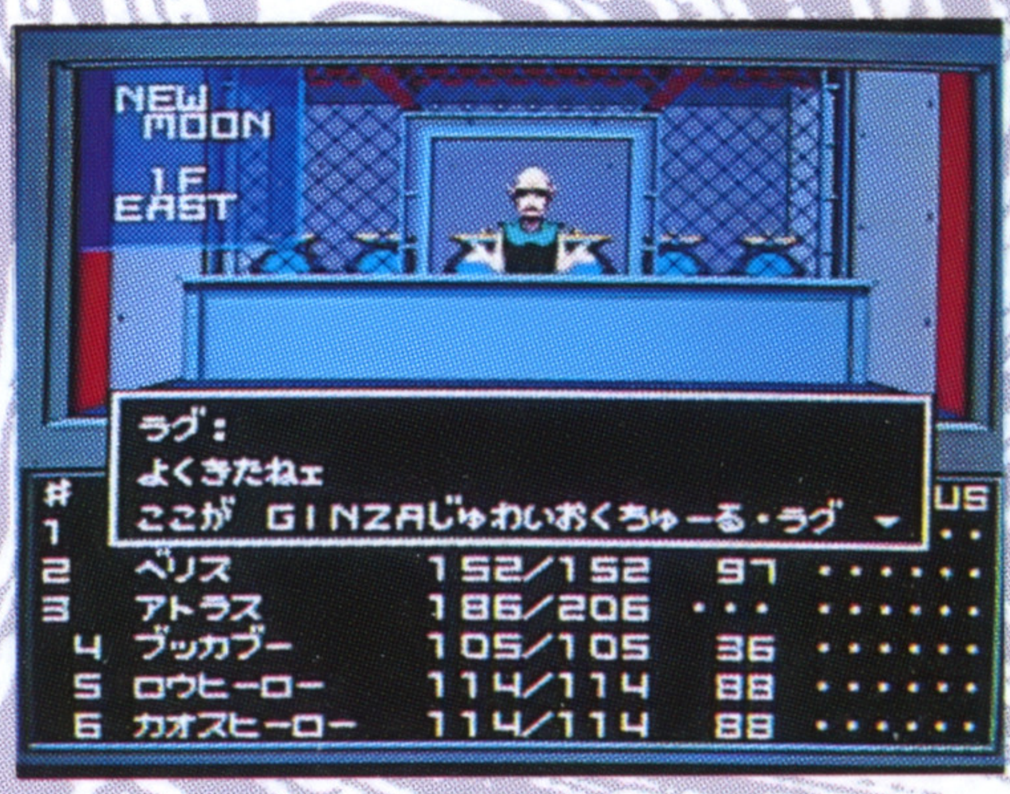
ジャンク屋

各種アイテムを扱っているなんでも屋さん。



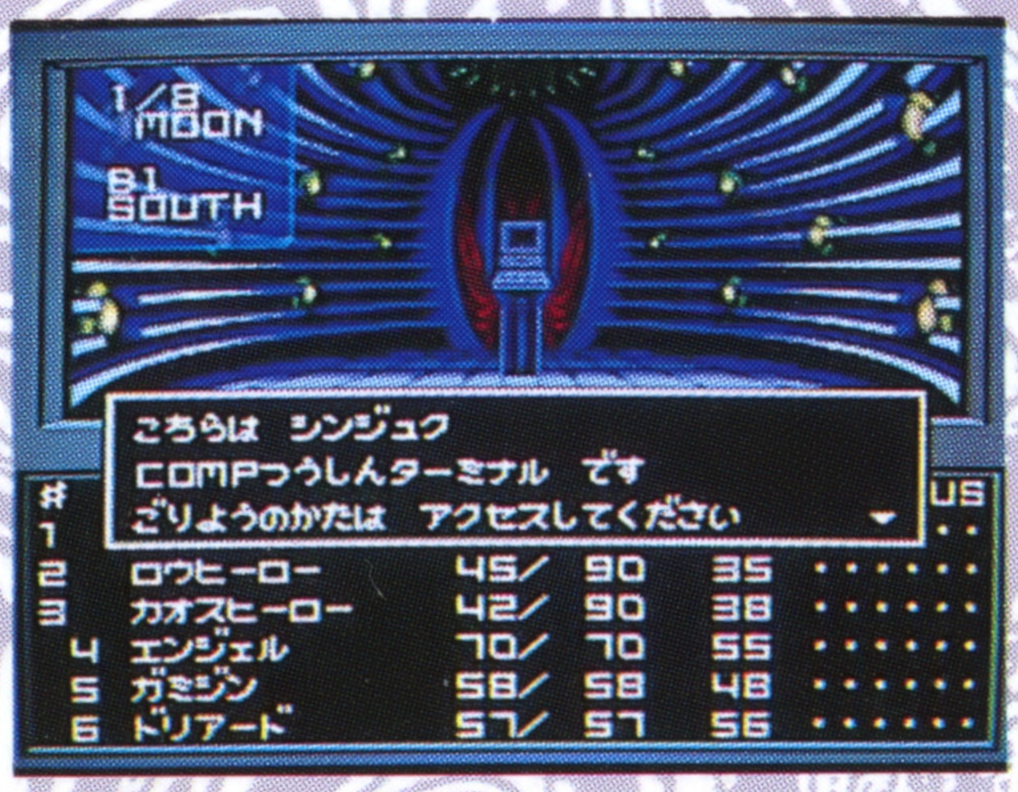
ラグの店

アメジストやアクアマリンなどの宝石を、珍品と交換してくれます。



通信ターミナル

セーブをする場所です。また、一度来たことのあるターミナルの間は、転送（移動）することもできます。



10. 武器・防具

[剣]

アタックナイフ	男/女	格闘用の小型ナイフ。
マチェット	男	ブッシュなどで障害物を薙ぎ払う蛮刀。
トンファー	男	本来は韓国の武道に用いる武具、アメリカの警察では警棒として使用している。
スパイクロッド	男	棍棒やバットに釘などを無数に打ちつけたもの。

[銃]

ニューナンブ	男/女	38口径リボルバー、日本の警察の正式銃。
ベレッタ92F	男/女	米軍が正式採用している大型自動拳銃。
MP5マシンガン	男	世界各国の軍隊や警察で使用されているサブマシンガン。
M16ライフル	男	米軍採用のアサルトライフル。

[弾丸]

通常弾	男/女	ごく一般的な鉛弾頭の弾丸。
ショットシェル	男/女	微小の弾を放出する散弾。
毒針弾	男/女	弾頭に致死性の毒針が仕込んであり、命中した者を毒殺する。
神経弾	男/女	弾頭に神経を麻痺させる毒針が仕込んであり、命中した者を拘束する。

[ヘルメット]

ヘッドギア	男	ボクシングのスパーリングなどで使う頭部用の防具。
フルヘルム	男	オートバイ用のフルフェイスヘルメット。
フリッツヘルム	男	米軍の放出品の軍用ヘルメット。
メタルクラウン	女	硬鋼金属使用の王冠。

[アーマー]

サバイバーベスト	男	ポケットなどが多く着いたアウトドア用ベスト、防御力は期待できない。
ケブラーベスト	男	ケブラー繊維を使用した防弾チョッキ。
ファイアーガード	男	火炎攻撃の耐久性に優れたアーマー。
サンダーガード	男	対電撃用で絶縁性に優れたアーマー。

[グローブ]

レザーグラブ	男	皮革製の丈夫な手袋。
リベットナックル	男	皮革製の丈夫な手袋に鋲を殖えこんだ攻撃用手袋。
カイザーナックル	男	拳を痛めずに攻撃力を高める、昔はメリケンサックと呼ばれていた。
ガントレット	女	拳から肘までを防護する金属製の手袋、騎士の鎧の一部。

[ブーツ]

レザーブーツ	男	革製のブーツ。
コンバットブーツ	男	米軍の放出品、戦闘用の編み上げ靴。
ライダーブーツ	男	オフロードレース用の脛当てのついたブーツ。
ジェットブーツ	男	小型ジェットが仕込まれており、素早く動ける靴。

11.アイテム(I)

ませき（魔石）	最大HPの25%分、HPを回復します。

ほうぎょく（宝玉）	HPを全回復します。

[くすり]

傷薬	HPを回復します。
牛黄丹	HPを回復します。きずぐすりより強力です。
マッスルドリンコ	上限を越えてHPを回復しますが、多用すると副作用があります。
ソーマ	HP・MPを回復し死以外の状態を治癒します。
反魂香	DEAD(死亡)、DYING(瀕死)の仲間を復活します。失敗もあります。

[お香]

つよさの香	「つよさ」のパラメーターを１ポイント増やし、HPを全回復します。
ちえの香	「ちえ」のパラメーターを1ポイント増やし、HPを全回復します。
まりょくの香	「まりょく」のパラメーターを1ポイント増やし、HPを全回復します。
たいりょくの香	「たいりょく」のパラメーターを１ポイント増やし、HPを全回復します。
はやさの香	「はやさ」のパラメーターを１ポイント増やし、HPを全回復します。
うんの香	「うん」のパラメーターを1ポイント増やし、HPを全回復します。

[兵器]

火炎瓶	敵にアギの効果を与える。
ハンドグレネード	敵にザンの効果を与える手りゅう弾。
スティンガー	敵にマハザンの効果を与える携帯ミサイル。
ドラゴンATM	敵にマハザンマの効果を与える携帯ミサイル。

[秘石]

アギラオストーン	敵にアギラオの効果を与える。
マハラギストーン	敵にマハラギの効果を与える。
ジオンガストーン	敵にジオンガの効果を与える。
マハジオストーン	敵にマハジオの効果を与える。
マハブフストーン	敵にマハーブフの効果を与える。

アイテム(II)

[宝石(ほうせき)]

「ラグの店(みせ)」に持(も)っていくと、珍品(ちんぴん)と交換(こうかん)してくれます。

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

[その他]

聖水	敵にハンマの効果を与える。
破魔矢	敵にメギドの効果を与える。
地獄玉	敵にマハラギオンの効果を与える。
秘孔針	敵一体に致死を与える。
ペンタグラム	敵の攻撃を反射する。
施餓鬼米	自分のレベル以下の敵一体にハンマの効果を与える。
蠱毒皿	敵一体にムドの効果を与える。
如来像	カオスヒーロー、主人公がカオスかニュートラルの時、HPが0になると自動的に復活しHPが半回復する。
阿弥陀数珠	カオスヒーロー、主人公がカオスかニュートラルの時にエナジードレインを受けても回避できる。
ロザリオ	ロウヒーロー、主人公がロウの時、HPが0になると自動的に復活しHPが半回復し、エナジードレインも回避できる。
アムレット	今いるフロアーのダメージゾーンでダメージを受けない。
タリスマン	呪い攻撃を自動的に回避する。
コアシールド	次の満月までの間ダメージゾーンでダメージを受けない。

書かれているもの以外のアイテムで、驚くような効果があるものもあります。

12. 魔法紹介(I)

[攻撃魔法]

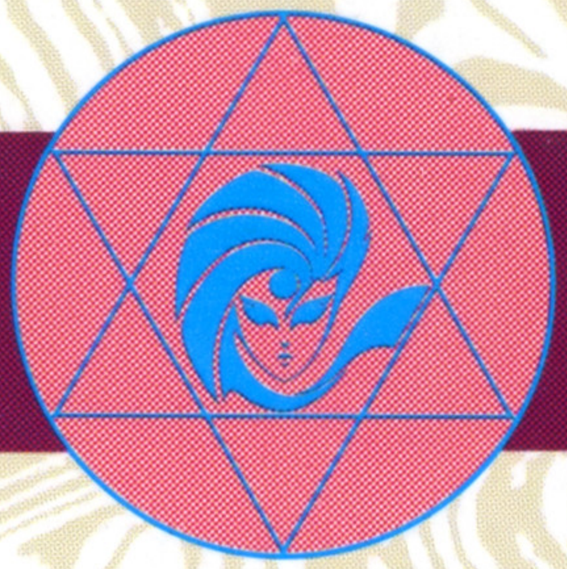
	消費MP	
アギ	3	火炎魔法……炎を呼び出し、敵一体を焼きつくします。
アギラオ	7	
マハラギ	5	火炎魔法……炎を呼び出し、複数の敵を焼きつくします。
マハラギオン	9	
ブフ	3	凍結魔法……吹雪を呼び出し、敵一体を凍結します。 (凍結した敵は攻撃できなくなります。)
ブラーフ	8	
マハーブフ	6	凍結魔法……吹雪を呼び出し、複数の敵を凍結します。 (凍結した敵は攻撃できなくなります。)
マハブフーラ	11	
ジオ	4	電撃魔法……雷を呼び出し、敵一体を電撃します。 (感電した敵は攻撃できなくなります。)
ジオンガ	9	
マハジオ	7	電撃魔法……雷を呼び出し、複数の敵を電撃します。 (感電した敵は攻撃できなくなります。)
マハジオンガ	12	
ザン	2	衝撃魔法……衝撃波を呼び出し、敵一体を撥ね跳ばします。
ザンマ	5	
マハザン	4	衝撃魔法……衝撃波を呼び出し、複数の敵を撥ね跳ばします。
マハザンマ	7	
ハンマ	5	ゾンビなど不死の敵一体を消滅させます。
マハンマ	10	ゾンビなど不死の敵複数を消滅させます。
ムド	3	呪殺……敵一体に致死の呪いをかけます。
ムドオン	9	呪殺……複数の敵に致死の呪いをかけます。
テンタラフー	14	神経系に障害を起こし、ダメージとパニックを与えます。
リムドーラ	8	自分の身を犠牲にして敵に大ダメージを与えます。

[攻撃補助魔法]

	消費MP	
ドルミナー	3	敵を昏睡(SLEEP)状態に陥れます。
シバブー	3	敵を金縛りにします。(BIND)
プリンパ	2	敵を混乱(PANIC)状態に陥れます。
ハピルマ	2	敵を至福(HAPPY)状態に陥れます。
マリンカリン	6	敵を魅了(CHARM)状態に陥れます。
マカジャマ	4	敵の魔法を封じます。(CLOSE)
マカトランダ	2	敵のMPを吸引します。
タルンダ	4	敵の攻撃力を低下させます。
ラクンダ	4	敵の防御力を低下させます。
スクンダ	2	敵の攻撃精度(命中力)を低下させます。

[防御魔法]

	消費MP	
タルカジャ	4	味方の攻撃力を向上させます。
ラクカジャ	4	味方の防御力を向上させます。
スクカジャ	2	味方の攻撃精度(命中力)を向上させます。
マカカジャ	4	味方の魔法防御力を向上させます。
テトラジャ	5	エナジードレインほか、敵の特殊攻撃を防ぎます。
マカラカーン	6	敵の魔法を反射します。
テトラカーン	5	敵の攻撃を反射します。



魔法紹介(II)

[治療]

消費MP		
ディア	2	仲間一人のHPを回復します。
ディアラマ	4	
ディアラハン	8	
メディア	6	仲間全員のHPを回復します。
メディアラハン	14	
パトラ	2	味方一人の死亡・瀕死・毒・麻痺・石化以外の状態を治癒します。
ペンパトラ	4	味方全員の死亡・瀕死・毒・麻痺・石化以外の状態を治癒します。
ポズムディ	4	毒(POISON)にかかった仲間を解毒します。
パラライディ	6	麻痺(PALYZ)にかかった仲間を治癒します。
ペトラディ	10	石化(STONE)にかかった仲間を治癒します。
リカーム	12	瀕死(DYING)の味方を甦らせ、HP1/8回復。
サマリカーム	24	瀕死・死亡(DEAD)の味方を甦らせ、HP全回復。DEADの時は失敗もあります。
リカームドラ	8	自分の身を犠牲(DEAD)にして味方全部のHP・MP 全回復。
マカトラ	10	自分のMPを10ポイント味方に与えます。

[特殊魔法]

	消費MP	
マッパー	2	3Dダンジョンで自分の周囲の地形を表示します。
トラエスト	6	3Dダンジョンの現在地点から侵入地点へ戻ります。
トラポート	6	最終セーブ地点へワープします。
トラフーリ	2	戦闘から必ず脱出できます。
エストマ	6	自分より低レベルの敵の出現を抑えます。
サバトマ	8	仲魔を一体召喚します。



13. 種族について(I)

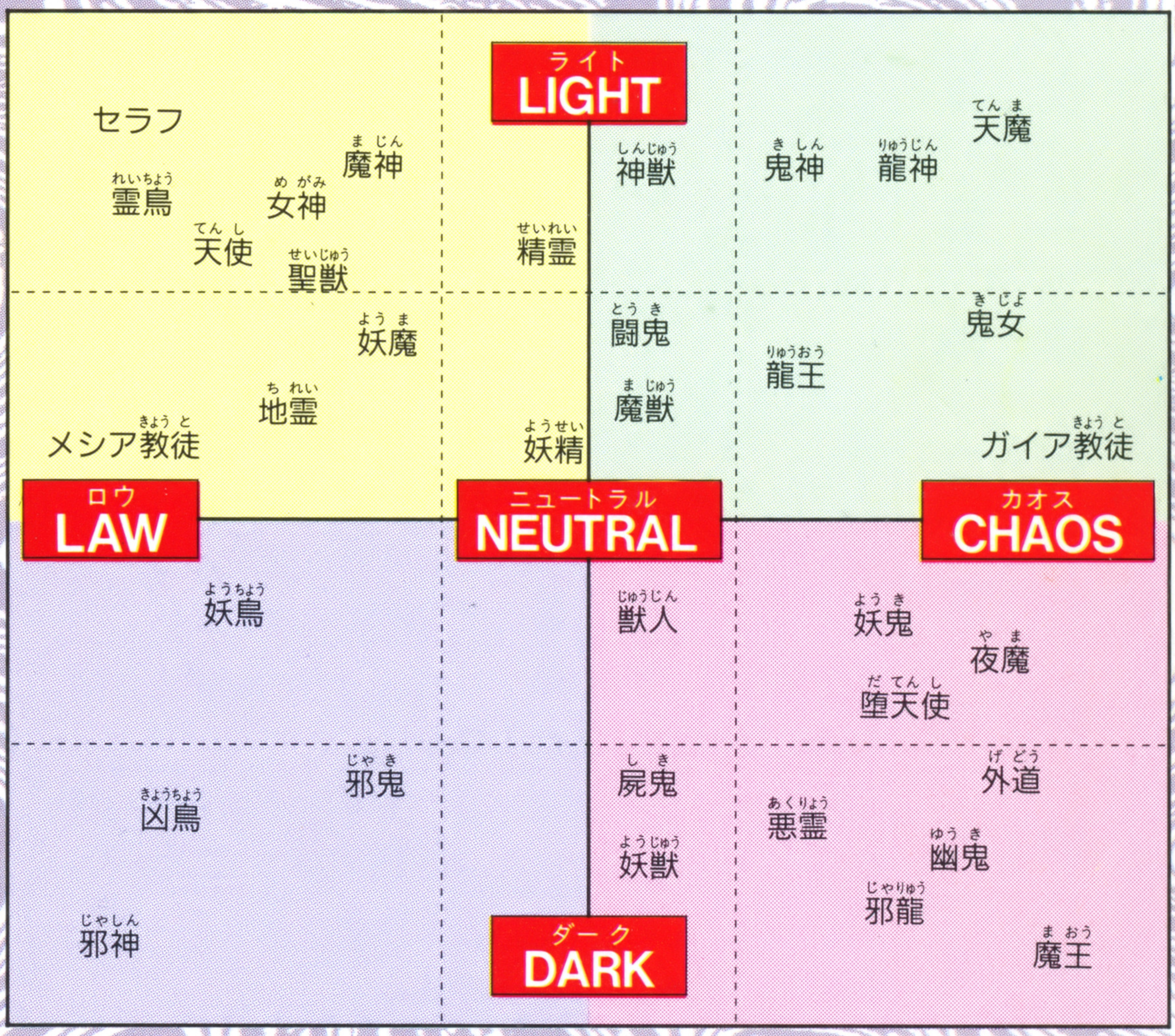
〈種族の分類〉

神族	魔神、女神
鬼神族	天魔、鬼神、鬼女、邪神
魔族	魔王、妖魔、夜魔、妖精
飛天	天使、堕天使、セラフ
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	闘鬼、妖鬼、地霊、邪鬼
精霊	精霊
邪霊	幽鬼、悪霊、屍鬼
外道	外道
人	獣人、メシア教徒、ガイア教徒
マシン	マシン

〈属性〉

LAW	整然とした秩序を重んじる。
CHAOS	混沌、なすがままを重んじる。
LIGHT	開放的で善行を範とする。
DARK	邪悪で破滅的性格である。

〈種族と属性の関係〉


ライト
LIGHT
セラフ
魔神
霊鳥
女神
天使
聖獣
精霊
神獣
鬼神
龍神
天魔
闘鬼
鬼女
龍王
妖魔
地霊
魔獣
メシア教徒
妖精
ガイア教徒
ロウ
LAW
ニュートラル
NEUTRAL
カオス
CHAOS
妖鳥
獣人
妖鬼
夜魔
堕天使
邪鬼
屍鬼
外道
凶鳥
悪霊
妖獣
幽鬼
邪龍
邪神
魔王
ダーク
DARK

種族について(II)

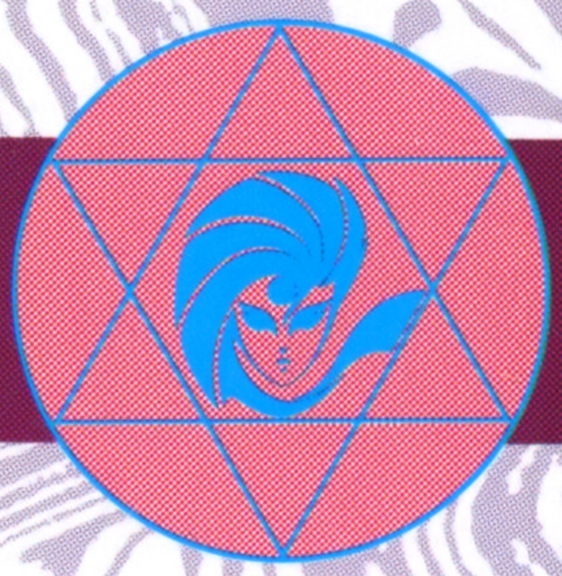
悪魔の種族の特徴

[LIGHT]

魔神	魔を統べる最高の力を持つものたち。どちらかというと享楽的な神々が多い。
女神	女の神々で慈愛をもたらす、愛に溢れた優しい神々。
天魔	魔神に対抗する力を持った神々。彼らは享楽的な面は無く、己にも他者にも厳しい。
鬼神	怒りの姿をとる神々。闘鬼たちが神の力を得た姿である。
セラフ	唯一神の手により、天使の中から特に選ばれて力を与えられたものたち。
天使	唯一神の目となり、手となり働く聖霊たち。敵に対しては、武器をとり敢然と戦う。
龍神	龍の長たち。神の中でももっとも古き者たちである。人智を越えた力をもつ。
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と、神聖度の高い魔物たち。
神獣	神の猛々しい力の現われ。邪悪なるものとの戦いには、大きな力を発揮する。
聖獣	霊鳥に匹敵する神聖な生き物たち。神聖ゆえに、傷つきやすい面もある。
精霊	地水火風の四大元素を体現するものたち。

[DARK]（ダーク）

邪神（じゃしん）	陥（お）としめられた神々（かみがみ）の中（なか）でも、最（もっと）も邪悪（じゃあく）で、人間（にん）の恐怖（きょうふ）や苦悩（くのう）を得（え）るために破壊（はかい）を行（おこ）なう。
魔王（まおう）	陥（お）としめられた古（ふる）き神々（かみがみ）であるが、再（ふたた）び王座（おうざ）を取（と）り返（かえ）すために策謀（さくぼう）している。
邪龍（じゃりゅう）	知性（ちせい）が余（あま）り無（な）く、破壊（はかい）と貪欲（どんよく）な食欲（しょくよく）の衝動（しょうどう）に駆（か）られる、暗黒（あんこく）のパワーの権化（ごんげ）である。
凶鳥（きょうちょう）	悪（わる）い兆（きざ）しを運（はこ）んでくる。そしてまた、人（ひと）の魂（たましい）を貪欲（どんよく）に喰（く）うものたちである。
妖獣（ようじゅう）	飽（あ）く無（な）き欲望（よくぼう）の悪魔（あくま）。破壊（はかい）に対（たい）する力（ちから）は純粋（じゅんすい）なほどでもある。
邪鬼（じゃき）	最低限（さいていげん）にまで落（お）ちた神々（かみがみ）や精霊（せいれい）。復讐（ふくしゅう）と残虐（ざんぎゃく）な欲望（よくぼう）を満（み）たすための魂（たましい）しか持（も）ちあわせない。
幽鬼（ゆうき）	人間（にんげん）が強烈（きょうれつ）な怨念（おんねん）により、死（し）してなお姿（すがた）をとどめ、害（がい）をなそうとするものたち。
悪霊（あくりょう）	幽鬼（ゆうき）ほどの実体化（じったいか）ができずにとどまっている怨霊（おんりょう）たち。肉体（にくたい）が希薄（きはく）なため、攻撃（こうげき）しずらい。
屍鬼（しき）	悪魔（あくま）の力（ちから）によって、歩（ある）き回（まわ）る死体（したい）たち。いわゆるアンデッド・モンスターである。
外道（げどう）	実体化（じったいか）できない悪魔（あくま）たち。悪魔（あくま）に精神（せいしん）を冒（おか）された人間（にんげん）たち。
マシン	機械仕掛（きかいじか）けのロボット。または、魔力（まりょく）で動（うご）いている操（あやつ）り人形（にんぎょう）。



種族について(III)

[NEUTRAL]

鬼女	破壊をもたらす女神たち。敵に対しては、容赦の無い殺戮を行なう。
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。
夜魔	妖魔よりも魔力を持つ、恐ろしき夜の魔物たち。昔から人間にとっては最も身近な魔物たちだ。
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。
堕天使	かつて唯一神との戦いで敗れ、堕ちた天使たち。いわゆる悪魔である。
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。
妖鳥	人々の魂を誘惑し、気に入ったものをさらって行く、危険な風の魔であるが、邪悪ではない。
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。
闘鬼	闘争を好む性格ゆえに、何者かに利用されて戦っていることが多い。
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。
地霊	鬼となるまでの闘気を秘めていない。大地よりその力を得ている。
獣人	人と悪魔との合体によって生まれた魔物たち。
メシア教徒	悪魔を打ちはらう救世主が現われると信じる人々。
ガイア教徒	悪魔の支配を受け入れ、共存して行こうとする人々。



Character Designer / Kazuma Kaneko

14. 真・女神転生合体

	魔神	女神	天魔	鬼神	鬼女	妖魔	夜魔	妖精	セラフ	天使	
魔神	——	＊＊	——	——	女神	女神	妖魔	夜魔	——	女神	
女神		——	——	——	妖精	天魔	地霊	妖魔	——	堕天	
天魔			——	＊＊	＊＊	女神	堕天	妖魔	——	外道	
鬼神				——	＊＊	鬼女	堕天	鬼女	天魔	鬼女	
鬼女					＊	夜魔	堕天	夜魔	女神	女神	
妖魔						＊	＊＊	＊＊	魔神	堕天	
夜魔							＊	＊＊	魔神	堕天	
妖精								＊	天使	女神	
セラフ									——	＊＊	
天使										＊	
堕天											
龍神											
龍王											
霊鳥											
妖鳥											
神獣											
聖獣											
魔獣											
闘鬼											
妖鬼											
地霊											
獣人											

＊　精霊（せいれい）

＊＊　近親種合体（きんしんしゅがったい）

——　合体不可（がったいふか）

堕天＝堕天使（だてんし）

近親種合体（きんしんしゅがったい）＝通常（つうじょう）の合体（がったい）の法則（ほうそく）ではなく、別（べつ）の法則（ほうそく）により合体（がったい）します。

表（ひょう）

堕天	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	闘鬼	妖鬼	地霊	獣人
天魔	天魔	鬼神	天使	堕天	龍神	龍王	神獣	鬼神	闘鬼	妖鬼	魔獣
天魔	鬼女	龍神	天使	堕天	龍神	龍王	神獣	鬼女	闘鬼	妖鬼	龍王
妖魔	鬼神	龍神	天使	堕天	龍神	龍王	神獣	鬼神	闘鬼	妖鬼	邪龍
夜魔	天魔	龍神	龍王	鬼女	龍神	龍王	神獣	龍神	龍王	闘鬼	神獣
闘鬼	鬼神	女神	妖鬼	妖魔	鬼神	龍王	神獣	龍王	闘鬼	妖鬼	邪龍
夜魔	鬼女	霊鳥	龍王	堕天	獣人	邪龍	妖鬼	鬼女	闘鬼	妖鬼	魔獣
妖魔	龍王	邪龍	凶鳥	凶鳥	魔獣	獣人	妖獣	鬼女	邪鬼	悪霊	幽鬼
天使	神獣	聖獣	天使	堕天	龍王	魔獣	聖獣	鬼女	妖魔	妖鬼	妖鬼
＊＊	天魔	龍神	女神	霊鳥	龍神	神獣	聖獣	妖魔	妖魔	妖精	妖鬼
妖魔	天魔	聖獣	女神	霊鳥	龍神	神獣	聖獣	妖魔	妖魔	妖精	妖鬼
＊	邪龍	鬼女	妖魔	夜魔	妖魔	魔獣	獣人	鬼女	幽鬼	邪鬼	妖獣
	——	＊＊	天魔	鬼神	龍王	龍王	龍王	鬼神	闘鬼	邪龍	天魔
		＊	龍神	鬼女	霊鳥	神獣	聖獣	鬼神	闘鬼	妖鬼	魔獣
	＊	＊＊	龍神	神獣	聖獣	神獣	夜魔	妖獣	魔獣		
	＊	霊鳥	霊鳥	妖鬼	鬼女	堕天	凶鳥	妖鬼			
	＊	＊＊	＊＊	鬼神	龍王	龍王	龍王				
	＊	＊＊	神獣	魔獣	魔獣	妖獣					
	＊	獣人	闘鬼	聖獣	聖獣						
	＊	＊＊	＊＊	鬼神							
	＊	＊＊	妖魔								
	＊	妖精									
	——										



株式会社アトラス

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

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。

©西谷 史/シップス
©ATLUS/遊企画

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。