

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SOUL HOOKERS
ATURN™

SOUL HOOKERS

魂のハッカーズ



取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

ATLUS

⚠ 注意

セガサターンCD 使用上のご注意

● 健康上のご注意 ●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いは注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する


使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサター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、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

● このセガサターンCDは、 マークあるいは **NTSC J** 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

■ セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

■ このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

TrueMotion® is a registered trademark of The Duck Corporation



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

●ごあいさつ

このたびは、アトラスのセガサターン専用ソフト「デビルサマナー～ソウルハッカーズ～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

CONTENTS

コンテンツ

ストーリー	04	ダンジョンマップ	55
コントロールパッドの操作	05	インデックス	60
ゲームの開始	06	悪魔全書 第二集のご案内	62
ネームエントリー	07	ATLUS	
セーブ/ロード	08	INFORMATION	63
中断/再開	09		
ソウルハッカーズの世界	10		
2D/3Dコマンド・モード	12		
オートマップ	20		
デビルアナライズ	22		
戦闘コマンド	24		
合体	34		
剣合体	42		
各種施設	43		
レベルアップ・ゲームオーバー	50		
データシート	51		



STORY

ストーリー

▼ハッキング。一般家庭にまでネットワーク回線が整備され、無償でコンピュータ端末が提供されるようになると、少年達の間で、この[違法行為]が一種の[流行]になっていった。主人公もそんな少年の一人で同世代の仲間と共にハッカー集団 [スプーキーズ] を名乗り、企業や官庁のホスト・コンピュータをハッキングすることに熱中している。▼そんな少年達の行動があろうとも、天海市の再開発は順調に、そして着実に進行していく。人々は、ネットワーク・サービスを何の疑いもなく享受し、市民IDによる個人情報管理を受け入れていった。IDなしには自己の存在すら確認できないとしても、ネットワークの利便性の前には、そんなことも、もはや問題ではなくなっていった。▼ある日、主人公はテスト中のネットワーク仮想都市 [パラダイムX] へアクセスするためのライセンスを、ハッキングによって手に入れる。[パラダイムX] ~天海市の再開発を強力にバックアップする [アルゴンソフト] により開発されたヴァーチャル・コミュニティ~は、巧みにアミューズメント性を盛り込んだサービスを提供し、人々の話題を集めていた。▼人々は、我先に [パラダイムX] のモニターに応募し始める。[アルゴンソフト] そして背後で操る [ファントムソサエティ] の目的が、人々の魂を集めることだとも知らずに...

CONTROL PAD

コントロールパッドの操作



ボタン

アクション

スタートボタン

ゲームの開始

↑方向ボタン

前進 / カーソル上方向移動

→方向ボタン

右90度ターン / カーソル右方向移動

↓方向ボタン

180度ターン / カーソル下方向移動

←方向ボタン

左90度ターン / カーソル左方向移動

Aボタン

オールキャンセル

Bボタン

キャンセルボタン

Cボタン

決定ボタン、ボタン待ちの解除

Xボタン

フリー定義ボタン [STATUS]

Yボタン

フリー定義ボタン [ANALYZE]

Zボタン

フリー定義ボタン [AUTO MAP]

Lボタン

左平行移動 / 次ページ

Rボタン

右平行移動 / 前ページ

GAME START

ゲームの開始



タイトル画面でスタートボタンを押すと、
[START] [LOAD GAME] [CONTINUE] が選択できるようになります。



START

START

ゲームを初めてプレイする場合、[START]を選択します。[START]を選択すると、オープニングシーンへと進みます。

LOAD GAME

すでにセーブデータが記録されている場合、[LOAD GAME]を選択することができます。[LOAD GAME]を選択すると、次にロード画面へ進みます。

CONTINUE

2Dフィールド／3Dダンジョン内で中断したデータが記録されている場合、[CONTINUE]を選択することができます。再開したデータは、消去されます。

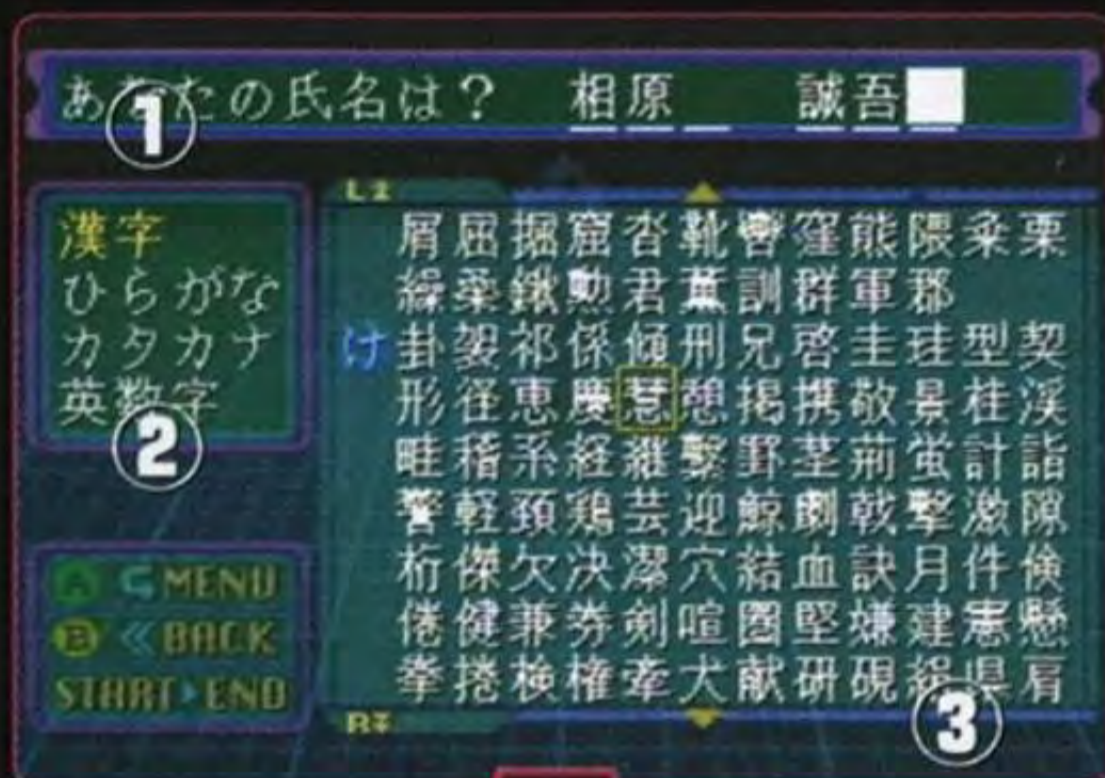


※本製品のデータを記録するためには、112の空き容量が必要です。
さらに中断を行うためには、112必要になります。

NAME ENTRY

ネームエントリー

オープニングシーンに引き続き、ネームエントリーを行います。
ここでは、あなたの分身である主人公の名前・コードネームを入力します。



■氏名入力

まず**[漢字]****[ひらがな]****[カタカナ]****[英数字]**から入力したい文字種を選択します。次に文字選択ウィンドウで氏名を入力します。名字・名前をそれぞれ3文字まで入力することができます。Aボタンで文字種選択画面に戻り、Bボタンで1文字前に戻すことができます。スタートボタンを押すと入力を終了します。

①入力済ネーム表示 ②文字種選択ウィンドウ ③文字選択ウィンドウ



■コードネーム入力

次に、コードネームを入力します。コードネームは最大8文字までです。最後に確認のため、入力した氏名・コードネームが表示されます。間違えた場合は、ここで**[いいえ]**を選択してください。氏名入力からやり直すことができます。

※コードネームには、漢字を使用することはできません。
コードネームは主に戦闘中のパーティーパネルでの主人公の表示に使用されます。

SAVE/LOAD

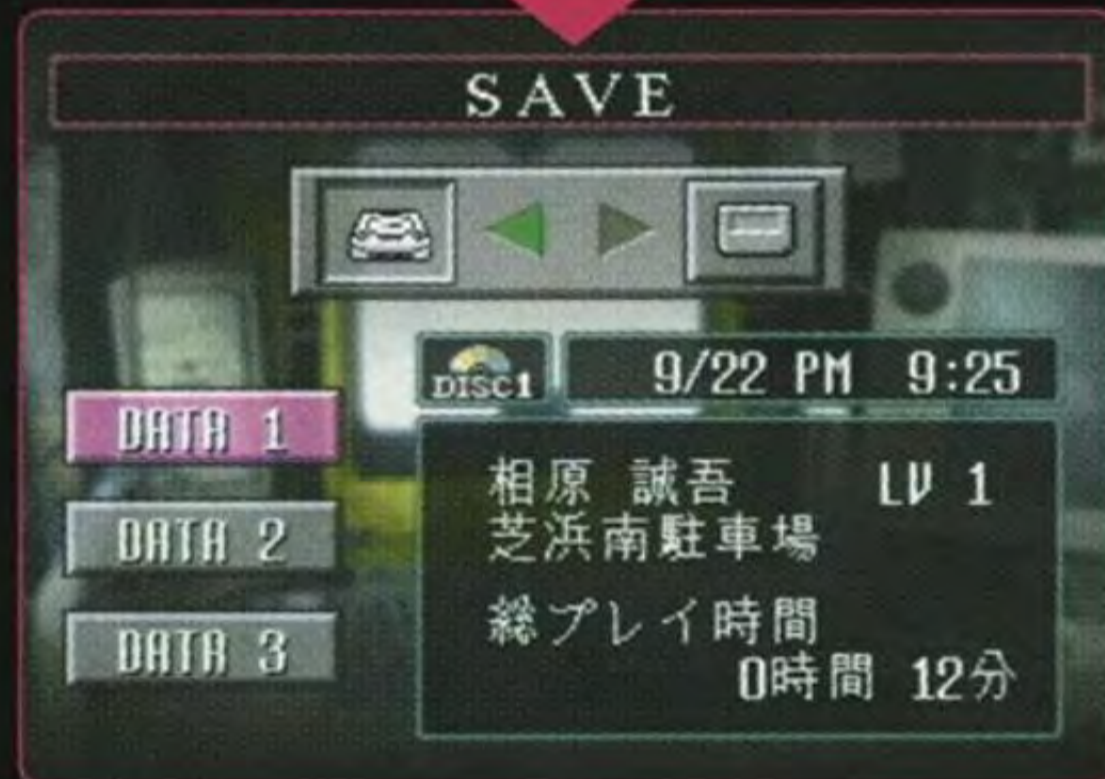
セーブ/ロード

SAVE

ゲーム中のターミナルなどでメニューウィンドウに**[行動の記録]**と表示されるときがあります。

[行動の記録]を選択し、セーブする箇所を選択してください。セーブは、本体RAM・カートリッジRAM(別売パワーメモリー)に、それぞれ3カ所まで行うことができます。

※本製品はCD-ROM2枚組みです。ストーリーが進行するとDISC2に移行します。その際ディスクの回転が、止まっていることを確認してください。



LOAD

タイトル画面で**[LOAD GAME]**を選択すると、ロード画面に進みます。再開したいデータを選択してください。

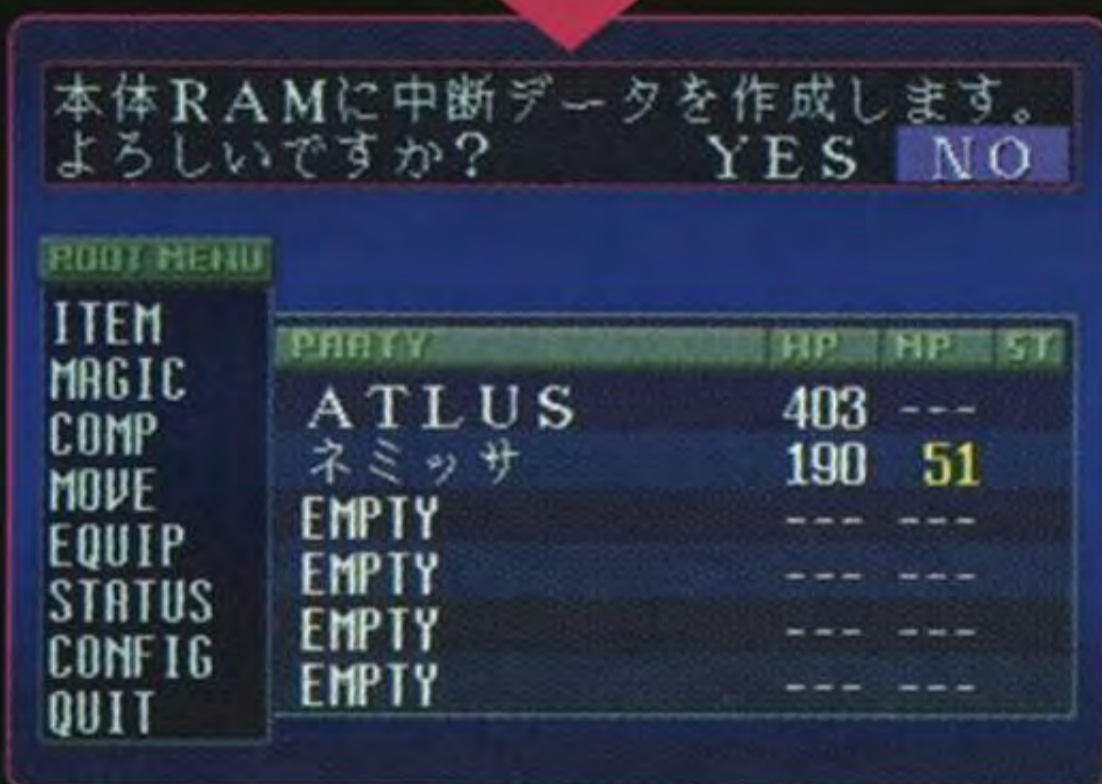
※選択したデータが起動したDISCのものではない場合、ゲームを始めることができません。DISCを入れ替えて再度立ち上げてください。

QUIT/CONTINUE

中断 再開

QUIT

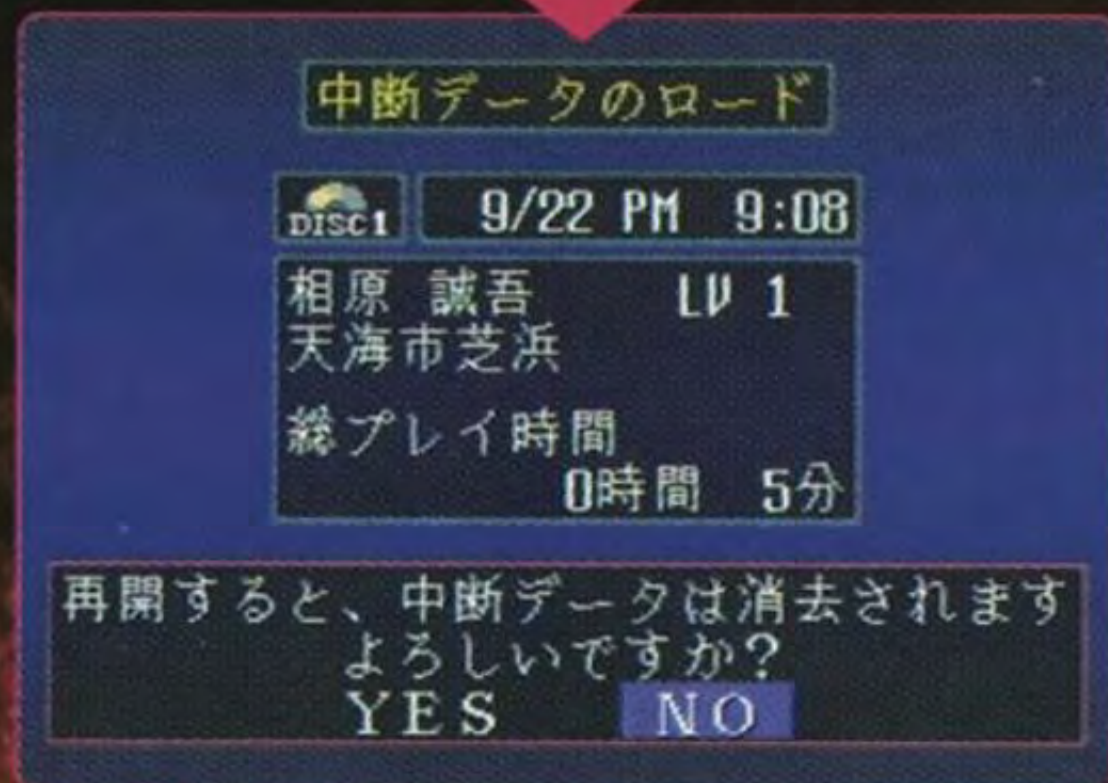
2Dフィールド/3Dダンジョンのコマンド画面で**[QUIT]**を選択すると、いつでも中断することができます。
ただし、中断したデータは再開時に消去されます。



CONTINUE

中断したデータがある場合、タイトル画面で**[CONTINUE]**を選択することができます。

中断から始めてもいい場合は**[YES]**を選択してください。



SOUL HACKERS WORLD

ソウルハッカーズの世界

■2Dフィールド



①月齢・方位表示

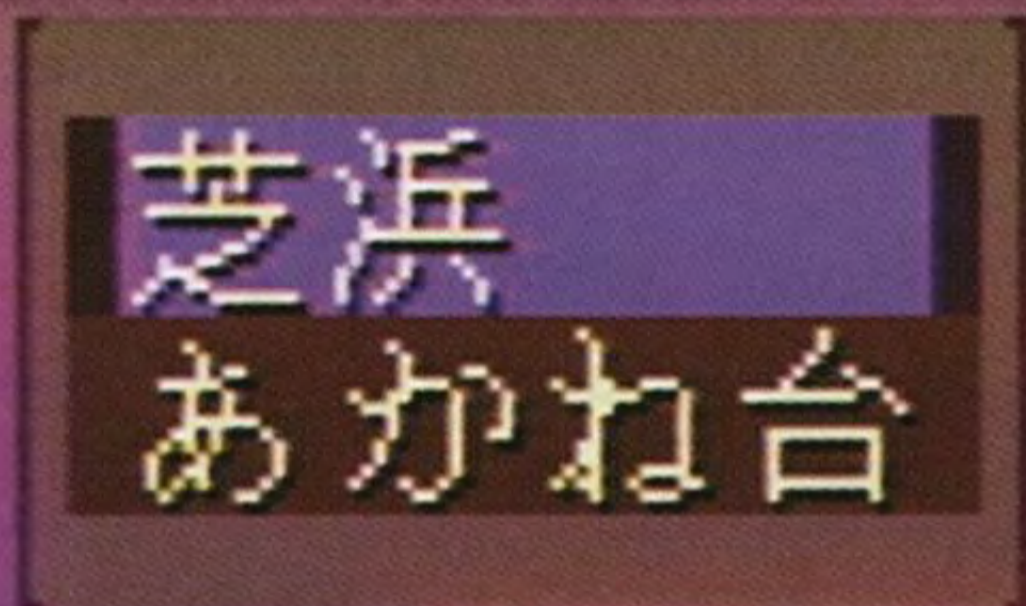
②現在地表示

③TALK・EXITウィンドウ

※2DフィールドではBボタンで加速、
L・Rボタンで建物の名前を表示する
ことができます。

天海市全図

■全体マップ



■3Dダンジョン



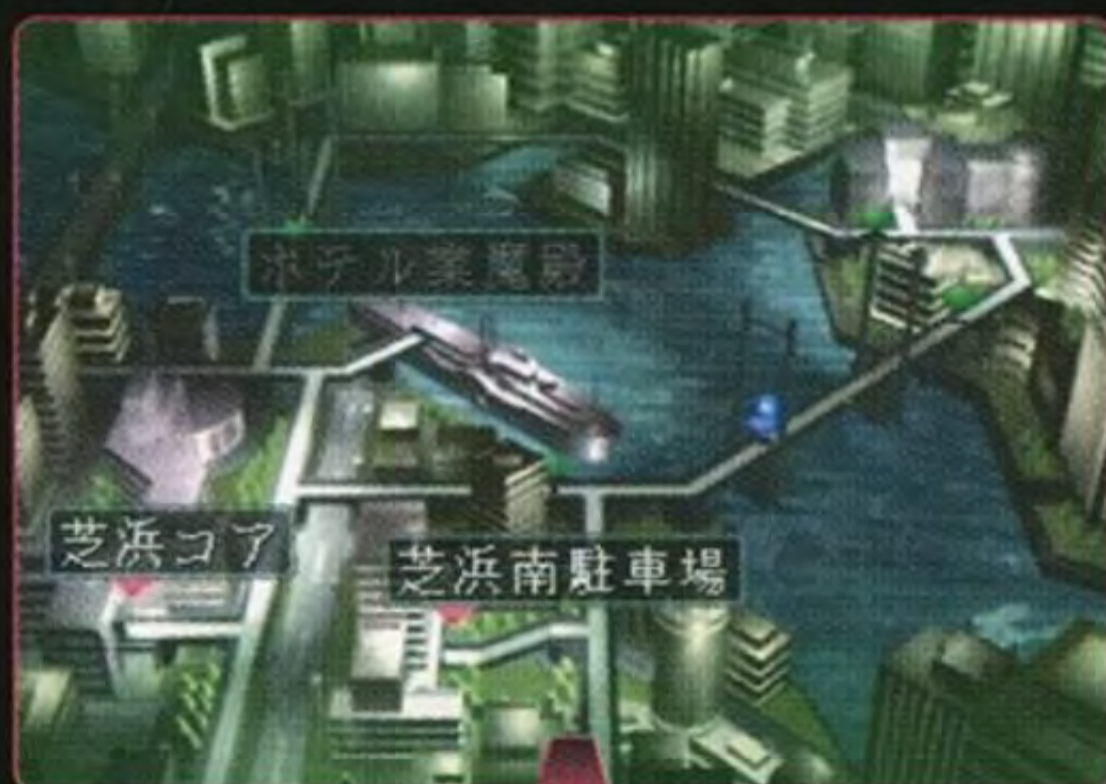
- ①月齢・方位表示
- ②地名・階数表示
- ③お金・マグネタイト表示
- ④TALKウィンドウ

※3DダンジョンではBボタンで向きの固定、L・Rボタンで平行移動することができます。

COMMAND MODE

2D/3Dコマンド・モード

2Dフィールド/3Dダンジョンで決定ボタンを押すと、簡易ステータス表示を行います。
さらに決定ボタンを押すことで、2D/3Dコマンド・モードに入ります。



①ヘルプ<説明>ウィンドウ

②召喚済・召喚可能属性

インジケータ

③お金・マグネタイト表示

④パーティー・キャラクター情報

⑤コマンド・ウィンドウ

ITEM

アイテムを使用したり、捨てたりします。また**【贈り物】**を仲魔に与えることができます。



USE

アイテムを使用します。

回復アイテム/味方1体
 >HPを40ポイント回復させる薬

傷薬	10	+	↓	↑	↔	↶	↷
魔石	10	↑	↓	↔	↶	↷	↶
チャクラドロップ	10		↓	↑	↔	↶	↷
チャクラポット	10		↓	↑	↔	↶	↷
ソーマ	10		↓	↑	↔	↶	↷
宝玉	10		↓	↑	↔	↶	↷
地返し玉	10		↓	↑	↔	↶	↷
反魂香	10		↓	↑	↔	↶	↷

使用するアイテムを選択します。
 戦闘中専用アイテムなど使用できない物、使用しても意味がない物はグレーで表示されます。

DROP

アイテムを捨てます。

回復アイテム/味方1体
 >HPを40ポイント回復させる薬

傷薬	10	+	↓	↑	↔	↶	↷
魔石	10	↑	↓	↔	↶	↷	↶
チャクラドロップ	10		↓	↑	↔	↶	↷
チャクラポット	10		↓	↑	↔	↶	↷
ソーマ	10		↓	↑	↔	↶	↷
宝玉	10		↓	↑	↔	↶	↷
地返し玉	10		↓	↑	↔	↶	↷
反魂香	10		↓	↑	↔	↶	↷

捨てるアイテムを選択します。
 選択した種類のアイテムを1つ残らず捨てることとなります。

GIFT

【贈り物】を仲魔に与えます。

贈答品/仲魔の忠誠度を上げる(小)
 >世界各地の珍味が楽しめる

デトコジャの石	10	↓	↑	↔	↶	↷
珍味のおつまみ	10	↑	↓	↔	↶	↷
酒徳神のおちよこ	10		↓	↑	↔	↶
アメジスト	10		↓	↑	↔	↶
エメラルド	10		↓	↑	↔	↶
オニキス	10		↓	↑	↔	↶
ラピスラズリ	10		↓	↑	↔	↶
ガーネット	10		↓	↑	↔	↶

仲魔に与えるアイテムを選択します。
 与えるアイテムは1回につき1個です。与えることができないアイテムはグレーで表示されます。

対象を選択して下さい

POSITION	PARTY	HP	BAR	ST
FRONT	ATLUS	201/439		
	ネミッサ	255/405		
	メルキー	198/198		
	レイシユタ	846/846		
	メクトロシ	800/800		
BACK	オーティン	654/654		

アイテムを使用する対象を決定します。
 パーティー全体に効果がおよぶものなど、アイテムによっては対象を選択しない場合もあります。

選択されたアイテムをすべて捨てます
 よろしいですか? YES NO

傷薬	10	+	↓	↑	↔	↶	↷
魔石	10	↑	↓	↔	↶	↷	↶
チャクラドロップ	10		↓	↑	↔	↶	↷
チャクラポット	10		↓	↑	↔	↶	↷
ソーマ	10		↓	↑	↔	↶	↷
宝玉	10		↓	↑	↔	↶	↷
地返し玉	10		↓	↑	↔	↶	↷
反魂香	10		↓	↑	↔	↶	↷

アイテムを捨てることに対しての確認です。
 良ければ**【YES】**を選択してください。

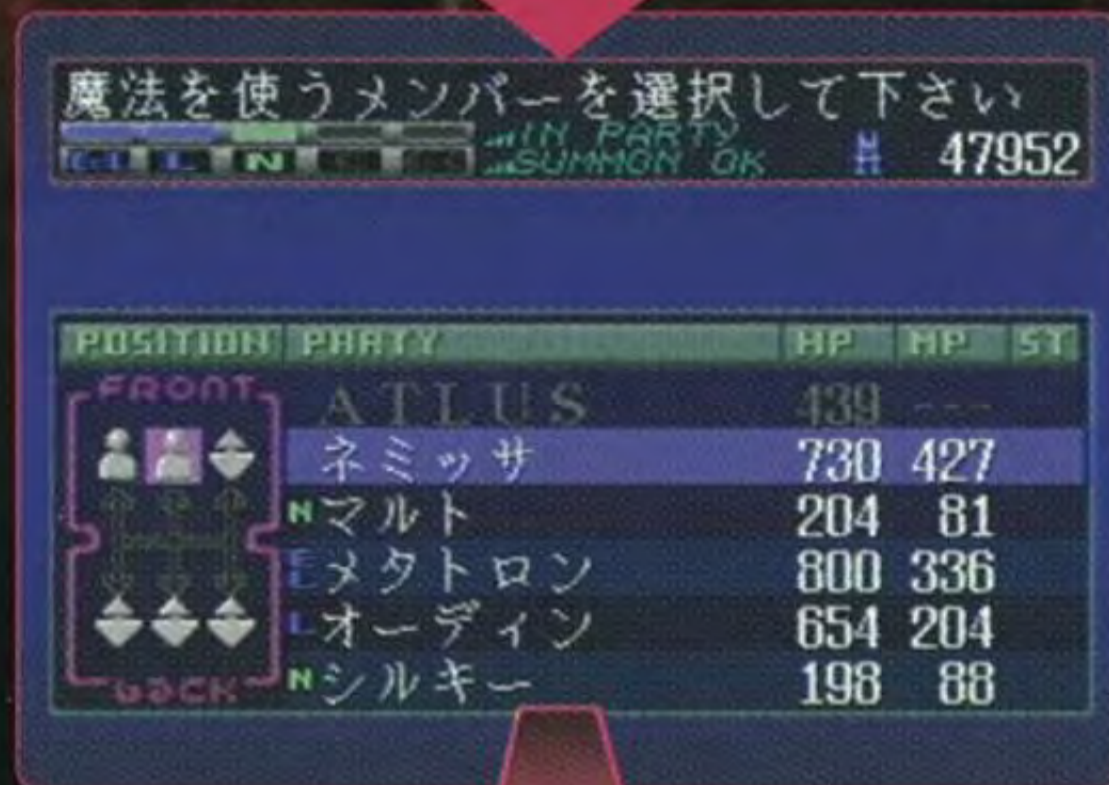
「珍味のおつまみ」・・・いいわ。
 クバスコ持っていらっしゃる?

	HP	MP	ST	TYPE
ルーク	517	210		狩猛
アイラーヴァク	289	81		友愛
オグン	343	146		狩猛
モー・シヨポー	133	47		狩猛
ウェンディゴ	171	51		狩猛
ディンク・カット	222	81		友愛
アズミ	82	36		愚鈍
スカアハ	348	144		冷静

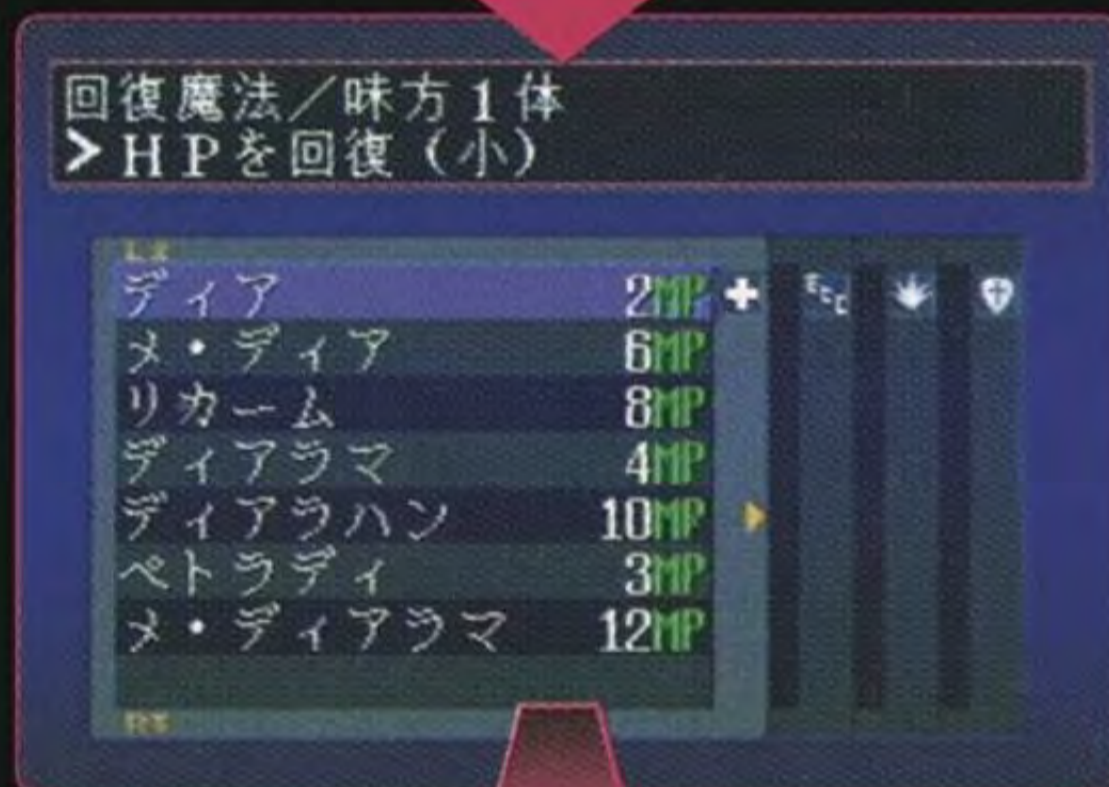
アイテムを与える仲魔を選択します。
 忠誠ポイント(→P.31)が上がらない仲魔は、アイテムを受け取らないので、すべての仲魔に試してみると良いでしょう。受け取る悪魔は、アイテムをもらった後、お礼を言います。

MAGIC

パートナー・仲魔の魔法を使用します。



パーティー内から魔法を使用するキャラクターを選択します。魔法を使用することができないキャラクターはグレー表示に変わります。



使用したい魔法を選択します。戦闘中に専用魔法や、MP〈マジックポイント〉不足で使用できない魔法は、グレーで表示されます。



魔法を使用する対象を選択します。パーティー全体に効果がおよぶものなど、魔法によっては対象を選択しない場合もあります。

ITEM/MAGICの記号



剣



銃



弾丸



ヘルメット



アーマー



グローブ



ブーツ



インストールソフト



貴重品



贈り物



回復アイテム・回復魔法



攻撃アイテム・攻撃魔法



防衛アイテム・防衛魔法



特殊アイテム・攻撃特殊

COMP

ハンドヘルド・コンピュータ [GUMP] を使用します。

SUMMON

仲魔を召喚します。召喚には悪魔に応じたマグネタイトが必要です。

召喚する仲魔を選択して下さい

名前	HP	MP	ST	MAG	状態
マルト	204	81		397	
ザントマン	172	77		334	
ハチマン	728	428		1207	
メタトロン	800	336		336	召喚中
アナト	610	330		1128	
ミトラス	800	344		2550	
オーディン	654	282		282	召喚中
EMPTY					

召喚する仲魔を選択します。バッドステータスや、マグネタイトが足りないなど召喚できない場合はグレーで表示されます。

召喚する場所を選択して下さい

名前	HP	MP	ST	MAG	状態
マルト	204	81		397	
ザントマン	172	77		334	
ハチマン	728	428		1207	
メタトロン	800	336		336	召喚中
アナト	610	330		1128	召喚中
ミトラス	800	344		2550	
オーディン	654	282		282	召喚中
EMPTY					

仲魔を召喚するポジションを選択します。前衛にはHP<ヒットポイント>が大きく直接攻撃が得意な悪魔を、後衛にはMP<マジックポイント>が大きく魔法が得意な悪魔を配置すると効果的です。

RETURN

仲魔の召喚を解き、魔界へ帰します。

COMPに戻す仲魔を選択して下さい

名前	HP	MP	ST	MAG	状態
ATLUS	201				
ネミッサ	255	215			
EMPTY					
アナト	610	330		1128	
メタトロン	800	336		336	召喚中
オーディン	654	282		282	召喚中

パーティー内より、帰す仲魔を選択します。所持マグネタイトが、その悪魔の召喚に必要なマグネタイトを下回る場合、再度召喚ができなくなってしまいますので、注意が必要です。

LEAVE

仲魔と別れ、GUMPに空き容量を作ります。

はずす仲魔を選択して下さい

名前	HP	MP	ST	MAG	状態
マルト	204	81		397	
ザントマン	172	77		334	
ハチマン	728	428		1207	
メタトロン	800	336		336	召喚中
アナト	610	330		1128	召喚中
ミトラス	800	344		2550	
オーディン	654	282		282	召喚中
EMPTY					

別れたい仲魔を選択します。

本当にはずしてもいいですか?

YES NO

名前	HP	MP	ST	MAG	状態
マルト	204	81		397	
ザントマン	172	77		334	
ハチマン	728	428		1207	
メタトロン	800	336		336	召喚中
アナト	610	330		1128	召喚中
ミトラス	800	344		2550	
オーディン	654	282		282	召喚中
EMPTY					

本当に別れてもいいか確認を求めてきますので、良ければ [YES] を選択してください。

Ex.L	L	N	C	Ex.C	Ex.L	L	N	C	Ex.C
Ex.L	L	N	C	Ex.C	Ex.L	L	N	C	Ex.C
Ex.L	L	N	C	Ex.C	Ex.L	L	N	C	Ex.C
Ex.L	L	N	C	Ex.C	Ex.L	L	N	C	Ex.C

召喚可能属性インジケータに表示されているように、極端な属性の仲魔がパーティーにいる場合、属性によって召喚できなくなる場合があります。

ANALYZE

→P.22
デビルアナライズ

AUTOMAP

→P.20
オートマップ

UNITE

→P.34
合体

MOVE

パーティー内の隊列を変更します。



移動するキャラクターを選択します。

EMPTY<キャラクターのいない場所>は選択することができません。



選択したキャラクターを移動させたい場所に指定します。

ただし、前衛がEMPTYの場合やDEADのキャラクターがいる場合、MOVEコマンドを抜ける際に正しい隊列に修正されます。

キャラクターシンボル



人間キャラクターを表します。



仲魔を表します。



POSITIONの見方

2D/3DコマンドでのPOSITION表示は、戦闘中のパーティーパネルの並びと、まったく同じことを意味しています。

パーティーの各キャラクターの並びは、戦闘に大きく影響しますので、適切な配置が重要になります。

EQUIP

主人公・パートナーの装備を調べます。なお、弾丸は戦闘で使用することによって消費されますので、必要に応じて再装填しておく必要があります。

対象を選択して下さい

IN PARTY
SUMMON OK H 57279

POSITION	PARTY	HP	MP	ST
FRONT	ATLUS	307	---	
	ネミッサ	255	215	
	Nハテマン	728	428	
	Lグイッシュ	846	328	
	Eメクトロン	800	336	
BACK	Nシルギー	198	88	

装備を行いたいキャラクターを選択します。

仲魔は装備を行うことができないので、グレーで表示されます。

攻9 命4 前1体を攻撃
ライターの仕込まれた小型ナイフ ♂

ATLUS

武器	攻撃	命中	おすすめ装備
剣	77	25	イグナイター
銃	30	23	クラブK・K 3
魔法	147	86	フリッツ・ヘルム
基本防御	31		ケブラーベスト
回避能力	33		レザーグラブ
			レザーブーツ

装備を行う部位を選択します。

【おすすめ装備】を選択すると、すべての部位に対して、おすすめの装備を自動的にを行います。

なにも装備しません

武器	攻撃	命中	装備しない
剣	0	0	プラズマソード 10
銃	30	23	シャムシール 10
魔法	147	86	コテツ・ブレード 10
基本防御	31		青龍刀 10
回避能力	33		フランベルジュ 10
			波動大輪 10
			グラディウス 10

装備するアイテムを選択します。

装備品には、性別によって装備できないものがあり、その場合はグレーで表示されます。

※銃には単発銃と散弾銃があります。
単発銃には単発弾、散弾銃には散弾のみ装備可能です。

STATUS

各キャラクターの詳細な状態表示を行います。



ステータスを表示させたいキャラクターを選択します。
方向ボタン→でパーティーからストックに切り替えることができます。

ATLUS ① **LV 51**

毒 HP 307/439 EXP 132600
POISON MP ---/--- NEXT 7956

剣	攻撃	77	力	30
	命中	25	知	18
銃	攻撃	30	魔	15
②	命中	23	耐	17
魔法	攻撃	147	速	12
	命中	86	運	18
基本	防御	31		
回避	能力	33		

- ① **名前**：キャラクターの名前です。
- LV**：キャラクターのレベルを表しています。
- バッドステータスマーク**：キャラクターがバッドステータス(→P.25)の状態のとき、マークが表示されます。
- HP**：キャラクターのヒットポイント、最大ヒットポイントを表しています。
- MP**：キャラクターのマジックポイント、最大マジックポイントを表しています。
- EXP**：キャラクターが今まで獲得した総経験値が表示されます。
- NEXT**：そのキャラクターがレベルアップするために必要な残り経験値です。

- ② **剣 攻撃**：剣による攻撃力を表しています。
- 命中**：剣での攻撃を命中させる力を表しています。
- 銃 攻撃**：銃による攻撃力を表しています。
- 命中**：銃での攻撃を命中させる力を表しています。
- 魔法攻撃**：魔法による攻撃力です。
- 命中**：魔法を命中させる力を表しています。
- 基本防御**：キャラクターの基本的な防御力です。
- 回避能力**：キャラクターの回避能力を表しています。

- ③ **力**：力強さを表しています。物理攻撃に影響します。
- 知**：知性を表しています。魔法防御に影響します。
- 魔**：魔力を表しています。魔法攻撃に影響します。
- 耐**：耐久力を表しています。物理防御に影響します。
- 速**：素速さを表しています。攻撃順序に影響します。
- 運**：運の良さを表しています。さまざまな要素に影響します。

CONFIG

ゲームをプレイする上での各種設定を変更します。

[機能ボタンX] Xボタンに機能を割りつけます。

[機能ボタンY] Yボタンに機能を割りつけます。

[機能ボタンZ] Zボタンに機能を割りつけます。

割りつけられる機能〈X・Y・Zボタン共通〉

MAGIC

コマンド [MAGIC] を選択した状態にします。

STATUS

コマンド [STATUS] を選択した状態にします。

AUTOMAP

コマンド [COMP] → [AUTOMAP] と選択した状態にします。

ITEM USE

コマンド [ITEM] → [USE] と選択した状態にします。

ANALYZE

コマンド [ANALYZE] を選択した状態にします。

Xボタンの機能を指定します

機能ボタンX	◀AUTO MAP▶
機能ボタンY	ANALYZE
機能ボタンZ	AUTO MAP
オートマッピング	北が上 正面が上
サウンド	ステレオ モノラル
戦闘中メッセージ	速い 普通 遅い
戦闘中攻撃効果	ON OFF
戦闘中ヘルプ	ON OFF
戦闘中決定確認	ON OFF

[オートマッピング] 常に北をMAPの上にするか、進行方向に対して正面をMAPの上にするかを選択します。

[サウンド] ステレオ/モノラルを選択します。

[戦闘中メッセージ] 戦闘中のメッセージ表示を、速い/普通/遅いから選択します。

[戦闘中攻撃効果] 戦闘中の攻撃効果のON/OFFを切り替えます。

[戦闘中ヘルプ] 戦闘中のヘルプ表示のON/OFFを切り替えます。

[戦闘中決定確認] 戦闘コマンド入力後の確認のON/OFFを切り替えます。

QUIT

ゲームを中断します(→P.09)。必ずタイトル画面が表示されるまで待ち、DISCが止まってから、電源を切ってください。

AUTO MAP

オートマップ

オートマップとは、パーティーがすでに通った場所を自動的に記録してくれる機能です。CONFIGで北を上にするか進行方向を上にするかを切り替えることができます(→P.19)。



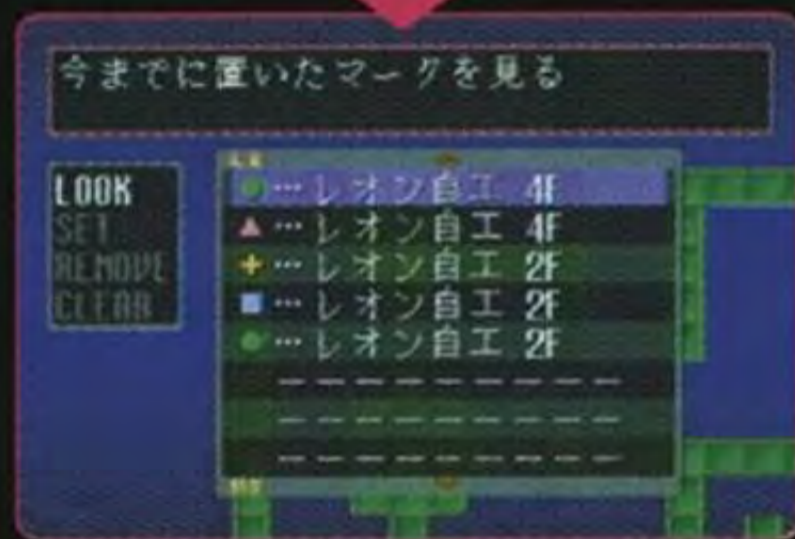
MAP中の記号

パーティーシンボル		上下階段	
マーカー		エレベータ	
出入り口		ワープ・トラップ	
ヒールスポット<回復施設>		落とし穴	
ターミナル<セーブポイント>		ダメージ床	
上り階段		特殊イベント	
下り階段		ダークゾーン	

AUTOMAP

LOOK

すでに置いたマーカールを見る
ことができます。まだ1カ所もマ
ーカーを置いていない場合、グ
レーで表示されます。



マーカールを置いたマップの
名称、マーカールの種類が表示さ
れます。ここで見たいマーカール
を選択します。



マーカールが置かれているマップ
が表示されます。ここでは、方向
ボタンでマップを移動させ、フ
ロアを見渡すことができます。

SET

マーカールを新たに置きます。16
個のマーカールをすでに置いてい
る場合は、グレーで表示されます。



マーカールの種類を選択します。
マーカールは4種類のうちから、
好みのものを選択することができ
ます。



マーカールを置く場所を選択しま
す。マーカールは、踏破した床以外
の床、記号が表示される場所
には、置くことができません。

REMOVE

以前に置いたマーカールを消去し
ます。



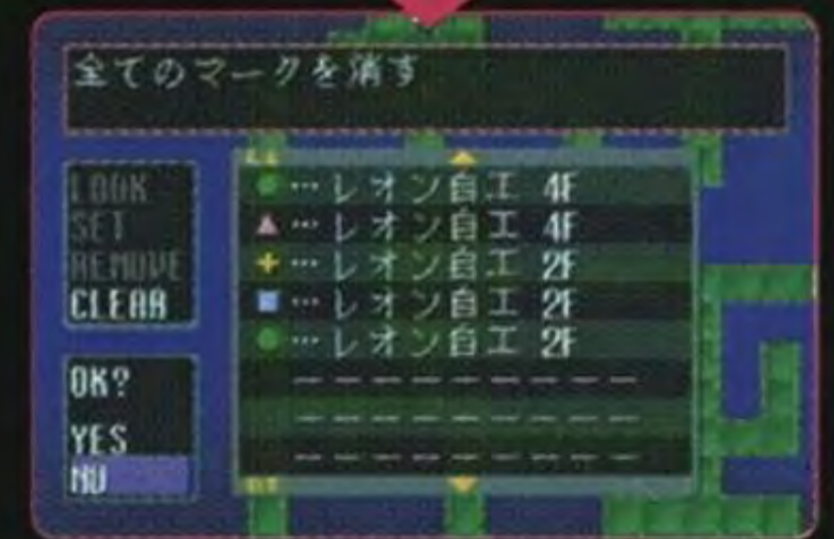
マーカールを置いたマップの
名称、マーカールの種類が表示さ
れます。ここで消去したいマー
カールを選択します。



確認のため選択したマーカール
のあるマップが表示されます。
消去して良い場合は **[YES]** を
選択してください。

CLEAR

以前に置いたマーカールを、すべ
て消去します。



設置済みマーカールの一覧が表示
されL・Rボタンで確認をすること
ができます。
すべて消去して良い場合は
[YES] を選択してください。

DEVIL ANALYZE

デビルアナライズ

戦闘で倒したとき、会話で仲魔にしたとき、合体で作ったとき、悪魔をアナライズすることができるようになります。悪魔のステータス表示も、このデビルアナライズのレイアウトとほぼ同様です。

種族順に並べます

RACE NAME	LV	HP	MP
ワンナ	32	256	120
ルト	25	204	81
トノカミ	22	197	70
タキラウワ	22	179	70
スロク	24	198	84
ケビ	23	191	71
凶鳥 グルル	25	210	69
妖獣 カクエン	23	197	63

悪魔を選んでください

白：確認済み、オレンジ：未確認

種族	名前	LV	HP	MP
妖魔	シワンナ	32	256	120
妖魔	マルト	25	204	81
龍王	ヤトノカミ	22	197	70
魔獣	カクエン	22	179	70
墮天使	ニスロク	24	198	84
妖鬼	トケビ	23	191	71
凶鳥	グルル	25	210	69
妖獣	カクエン	23	197	63

アナライズする悪魔の並び順序を変更することができます。

アナライズしたい悪魔を選択します。アナライズ確認をした悪魔は白で、未確認悪魔はオレンジ色で表示されます。

妖魔 シワンナ LV 32
HP 256/256 CP: 7
MP 120/120 性格: 冷静

忠誠度

物理 攻撃	96	力	8
命中	61	知	9
魔法 攻撃	105	魔耐	12
命中	48	耐	6
基本防御	92	速	9
回避能力	59	運	5



悪魔の詳細なデータが表示されます。方向ボタン◀▶で表示内容を切り替えることができます。

妖魔 シワンナ

NEUTRAL-NEUTRAL

破魔は無効

呪殺に弱い



マハ・ラギ 8MP
破魔の雷光 4MP
マークディ 3MP



種族順に並びます

RACE	NAME	LEVEL	HP	MP
ワンナ		32	256	120
ルト		25	204	81
トノカミ		22	197	70
タキラウワ		22	179	70
スログ		24	198	84
ケビ		23	191	71
凶鳥	ゲルル	25	210	69
妖獣	カグエン	23	197	63

RACE

悪魔を種族順に並び替えます。

NAME

悪魔を50音順に並び替えます。

LEVEL

悪魔をレベルの高い方から順番に並び替えます。

MAX-HP

最大HP<ヒットポイント>の大きい順番に並び替えます。

MAX-MP

最大MP<マジックポイント>の大きい順番に並び替えます。

CHECK

未確認悪魔を優先して、種族順に並び替えます。

妖魔 シワンナ LV 32
HP 256/256 CP: 7
MP 120/120 性格: 冷静

忠誠度 1 2 3 4 5

物理 攻撃 ▶ 96 力 ▶ 8
命中 ▶ 61 知 ▶ 9
魔法 攻撃 ▶ 105 魔 ▶ 12
命中 ▶ 48 耐 ▶ 6
基本防御 ▶ 92 速 ▶ 9
回避能力 ▶ 59 運 ▶ 5



① **種族**: 悪魔の種族です。

名前: 悪魔の名前です。

バッドステータスマーク: キャラクターがバッドステータス(→P.25)の状態のとき、マークが表示されます。<ステータス表示のみ>

HP: 悪魔のヒットポイント、最大ヒットポイントを表しています。

MP: 悪魔のマジックポイント、最大マジックポイントを表しています。

CP: 抗体ポイント<悪魔のマグネタイト消費量の基本>が表示されます。

性格: 悪魔の性格(→P.30)が表示されます。

忠誠度: 悪魔の忠誠度が表示されます。

<ステータス表示のみ>

② **物理攻撃**: 物理的な攻撃力を表しています。

命中: 物理攻撃を命中させる力を表しています。

魔法攻撃: 魔法による攻撃力です。

命中: 魔法を命中させる力を表しています。

基本防御: 悪魔の基本的な防御力です。

回避能力: 悪魔の回避能力を表します。

③ **力**: 力強さを表します。物理攻撃に影響します。

知: 知性を表します。魔法防御に影響します。

魔: 魔力を表します。魔法攻撃に影響します。

耐: 耐久力を表します。物理防御に影響します。

速: 素速さを表します。攻撃順序に影響します。

運: 運の良さを表します。さまざまな要素に影響します。

BATTLE COMMAND

戦闘コマンド

3Dダンジョン移動中に、敵悪魔とエンカウントすると、戦闘に突入します。
まず最初に次のようなコマンドを選ぶことになります。



- ① 月齢・方位表示
- ② お金・マグネタイト表示
- ③ コマンドパネル
- ④ 前衛にいる敵悪魔
- ⑤ 後衛にいる敵悪魔
- ⑥ パーティーパネル



- ① 行動表示パネル
- ② 仲魔セリフ表示パネル

FIGHT

敵悪魔との戦闘を指示します。選択すると、さらに細かい戦闘コマンドへと進みます。

TALK

敵悪魔との会話を行います。(→P.32)

COMP

ハンドヘルドコンピュータを使用します。COMPは、さらに2つのコマンドに別れています。

ANALYZE

敵悪魔の分析データを表示します。デビルアナライズ同様、倒すか、会話で仲魔にするか、合体で作り出していない限り何も表示されません。

CONFIG

戦闘に関する設定を変更します。(→P.19)

ESCAPE

戦闘からの脱出を試みます。ただし、必ず逃げられるとは限りません。

AUTO

オートバトルに入ります。AUTOは、さらに2つのコマンドに別れています。

SWD/GO












人間キャラクターは[SWORD] 仲魔は[GO] コマンドを繰り返します。

REPEAT













前回入力したコマンドを繰り返します。

■BAD STATUS

バッドステータスには、以下のものがあります。

敵	味方	STATUS	説明
NOT INDICATED		DYING	瀕死の状態 <small>ひんし じょうたい</small> で、人間キャラクター <small>にんげん</small> のみのステータスです。主人公がDYINGになるとゲームオーバー(→P.50)となります。
NOT INDICATED		DEAD	死亡 <small>しぼう</small> している状態 <small>じょうたい</small> です。復活 <small>みっかつ</small> させるまで何もできません。
NOT INDICATED		UNDEAD	ゾンビの状態 <small>じょうたい</small> です。HPダメージを受けることはありません。ただし、回復 <small>かいふく</small> をしたり、COMP <small>ちど</small> に戻したりすると、DEADに戻ってしまいます。
		STONE	石化 <small>せきか</small> した状態 <small>じょうたい</small> で動くことができません。主人公がSTONEになるとゲームオーバー(→P.50)となります。
		MARK	標的 <small>ひょうてき</small> になってしまっている状態 <small>じょうたい</small> です。MARKの状態のキャラクターに攻撃 <small>こうげき</small> が集中 <small>しゅうちゅう</small> してしまいます。
		CHARM	魅了 <small>みりょう</small> されている状態 <small>じょうたい</small> です。自分の味方 <small>みかた</small> を攻撃 <small>こうげき</small> してしまいます。
		BOMB	爆弾 <small>ばくたん</small> に姿 <small>すがた</small> を変えられてしまった状態 <small>じょうたい</small> です。火炎攻撃 <small>かえんこうげき</small> を受けると爆発 <small>ばくはつ</small> し、周囲 <small>しゅうい</small> のキャラクターにもダメージを与えてしまいます。

■BAD STATUS

敵	味方	STATUS	説明
		PALYZE	麻痺した状態で、動くことができません。
		POISON	毒に犯された状態になり、攻撃力が低下します。 そのまま歩き続けるとダメージを受けてしまいます。
		SLEEP	眠ってしまっていて、動くことができません。 攻撃を受けると目覚めます。
		FREEZE	凍りついて動けない状態です。
		SHOCK	感電して動けない状態です。
		HIGH	意識が高揚している状態です。 指示した通りの行動を行わないときがあります。

■人間キャラクターコマンド

人間キャラクターの場合、以下のようなコマンドが表示されます。ただし、**[SUMMON]**はコンピュータを持っているキャラクター、**[MAGIC]**は魔法が使えるキャラクターのみ使用可能です。

FIGHT

SWORD

剣による攻撃を行います。

GUN

銃による攻撃を行います。

ただし、銃と弾の両方を装備しておく必要があります。

攻1 命1 「単発銃」専用
>破壊力の小さい通常弾

ノーマル弾	189	II
バードショット	200	
麻酔弾	200	
シャークキラー	200	
神経弾	200	
S・フォース	200	

弾の再装填
銃にはそれぞれ決められた装填弾数があります。戦闘中弾切れを起こした場合、**[GUN]**コマンドを選択することにより弾を再装填することができます。所持している弾丸のリストが表示されますので、適切な弾丸を選択してください。

SUMMON

仲魔を召喚してパーティーに加えます。召喚には抗体ポイントに基づくマグネタイトが必要になります。極端な属性の仲魔がパーティーにいる場合、属性によって召喚できない場合があります。

召喚する仲魔を選択して下さい

	HP	MP	ST	MAG
マルト	204	81		397
ザントマン	172	77		334
シルキー	198	88		381
ヴィッシュヌ	846	328		1334
ハチマン	728	428		1207
メタロン	712	336		1270
アナト	610	330		1128

召喚する仲魔を選択します。バッドステータス、マグネタイトが足りないなど召喚できない場合はグレーで表示されます。

召喚する仲魔を選択して下さい

	HP	MP	ST	MAG
マルト	204	81		397
シルキー	198	88		381

仲魔を召喚するポジションを選択します。前衛にはHP<ヒットポイント>が大きく直接攻撃が得意な悪魔、後衛にはMP<マジックポイント>が大きく魔法が得意な悪魔を配置すると効果的です。

MAGIC

魔法を使用します。魔法を使用することができない状態のときはグレーで表示されます。



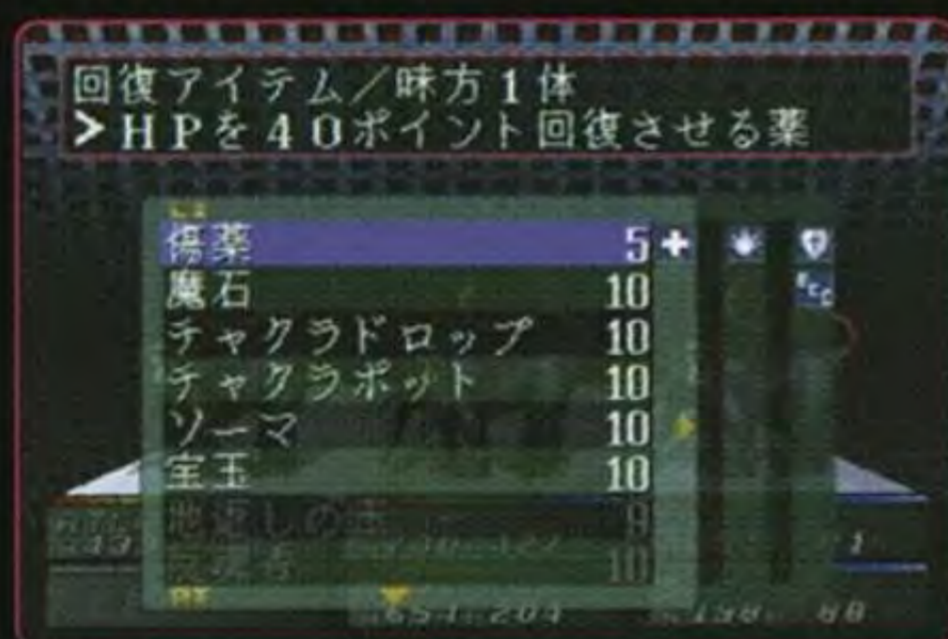
使用したい魔法を選択します。現在のMPが必要MPを下回る場合、その魔法を使用することはできません。



魔法を使用する対象を選択します。全体に効果がおよぶものなど、魔法によっては対象を選択しない場合もあります。

ITEM

アイテムを使用します。



使用するアイテムを選択します。アイテムは使用するたびに1つずつ減っていきます。使用することができないアイテムは、グレーで表示されます。



アイテムを使用する対象を選択します。全体に効果がおよぶアイテムなど、アイテムによっては対象選択の必要がないものもあります。

MOVE

隣接するキャラクターと入れ替わります。ただし前衛にDEADのキャラクター・EMPTYが存在してしまうような移動は、直後にもとに戻ります。



移動する相手先を選択します。左の画面のような場合は、左に移動することにより前衛に躍り出ることができます。

GUARD

防御態勢を取り、受けるダメージを軽減します。



■仲魔コマンド

仲魔への指示は、大きく2つに別れます。1つは**[GO]**を選択し、仲魔にすべてを任せ、もう1つは**[COMMAND]**を選択し、細かく指示を出すことです。

ただし、細かく指示を出したからといって、すべてが仲魔に受け入れられるわけではなく、仲魔の性格・忠誠度によって、思わぬ反応を示すことがあります。



GO

仲魔に自分の行動を任せます。

COMMAND

行動内容を細かく指示します。

ATTACK

直接攻撃を指示します。

MAGIC

魔法の使用を指示をします。選択の方法は人間キャラクターと同様です。

EXTRA

特殊攻撃を指示します。

GUARD

防御態勢を取り、受けるダメージを軽減するように指示します。

RETURN

召喚から解放し、魔界へ帰します。

MOVE

隣接するキャラクターと入れ替わります。対象指定の方法は、人間キャラクターと同様です。

■仲魔の性格

仲魔には【性格】があり、それぞれの性格によって特徴づけられています。

仲魔の性格は【酒】アイテムを使用することにより、一時的に変えることができます。



性格		物理攻撃	魔法攻撃	回復・防御魔法	防御
獍猛	血の気が多く、直接攻撃を好む	●	×	×	×
狡猾	手を汚す事を嫌い、魔法攻撃を好む	×	●	×	×
友愛	相手を傷つける事を嫌い、回復・防御・行動を好む	×	×	●	●
冷静	状況に応じてさまざまな行動を使い分ける	●	●	●	●
愚鈍	頭が悪く、行動がちぐはぐ	?	?	?	?
虚心	指示に忠実に従う性格	×	×	×	●

■仲魔の忠誠度

仲間と主人公との信頼関係、これを端的に表しているパラメータを**忠誠度**といいます。

忠誠度は、性格によって違った変化を示します。

2D/3Dコマンド**[GIFT]**で贈り物を渡したり、パーティーに加え悪魔好みの行動と一致するコマンドを指示したりすると、忠誠ポイントが上がります。忠誠ポイントが上がると忠誠度が上がり、その結果**魔晶変化**する悪魔もいます。逆に悪魔の好みに反する指示をして、悪魔が言うことを聞かなかった場合は、忠誠度が下がってしまいます。忠誠度を高めることで、好みに反する指示も通るようになっていきます。

性格	忠誠度変化の特徴		特徴
	贈り物	好みに合った指示	
擻猛	食物を好む	物理攻撃	忠誠度が高いほど、物理ダメージUP
狡猾	高価な物を好む	魔法攻撃	忠誠度5で、TALK割り込み+魔晶変化
友愛	花を好む	回復・防御	忠誠度が高いほど、主人公をかばう
冷静	珍しい物を好む	状況に応じて変化	行動に偏りがなく、任せやすい
愚鈍	好みはない	[GO]を好む	?
虚心	—	—	任せると[GUARD]しかしない

■魔晶変化

悪魔には、忠誠度が5になると**魔晶変化**を行うものがあります。

仲間の忠誠度が5になったら**業魔殿**につれていってください。

悪魔は、すばらしいアイテムへと変化し、永遠の忠誠を誓うことでしょう。



■敵悪魔との会話

コマンド **[TALK]** を選択すると、悪魔との会話を試みます。

会話の流れによっては、悪魔との交渉に持ち込むことができ、その結果、悪魔は**[仲魔]**になります。

たとえ仲魔にならなかったとしても、適切な選択を行っていくことで、次第により結果になっていきます。

まずは、悪魔と仲良くなることから始めましょう。

悪魔は様々な質問を行ってきますので、答えを選択してください。



悪魔とのやりとりがうまく行くと、悪魔との交渉になる場合があります。悪魔の要求に応じたり、こちらからアイテムなどを渡したりします。



贈り物に満足すると、悪魔は仲魔になる時があります。また、アイテムをくれたり、回復してくれたりすることもあります。



交渉が決裂すると、このように悪魔からの奇襲攻撃を受けることもありますので慎重に対応しましょう。

■戦闘終了

敵悪魔を全滅させると、戦闘が終了します。

戦闘が終了すると、EXP〈経験値〉とマグネタイトが手に入ります。

また、敵悪魔がアイテムを落としてゆくこともあります。悪魔との会話で敵から何かを獲得したときも、少しだけ経験値が手に入ります。

ATLUS		EXP	76
ネミッサ		EXP	84
ITEM	黒ヤギの頭		2
			920
ATLUS	ネミッサ	マルト	
H439M 0	H418M225	H198M 81	
メタロン	オーディン	シルキー	
H800M336	H654M266	H198M 88	

マグネタイトとは…

マグネタイトとは、悪魔が現実世界で実体化し、行動するために必要なエネルギーです。マグネタイトがないと、悪魔を魔界から呼び出すことも、一緒に行動することもできません。正式には**[生体マグネタイト]**といい、闇の世界で秘密裏に取り引きされているようです。



DEVIL FUSION

合体

悪魔との会話で仲魔にした悪魔同士を**[業魔殿]**と呼ばれる施設やハンドヘルド・コンピュータ**[GUMP]**を使用して合体させることができます。合体を行い、より強い仲魔を作り出しパーティーの戦力を強化してください。



2体の悪魔を合体して1体の悪魔を造る

2身合体
3身合体
検索合体
記号の見方
法則検索
ステータス
魔晶変化



2身合体

2体の悪魔を合体させます。

3身合体

3体の悪魔を合体させます。

検索合体

現在仲魔にしている悪魔から作り出すことができる悪魔を表示します。

この表示を選択し、実際に合体させることもできます。

記号の見方

合体表の記号・色の意味の一覧表を表示します。

法則検索

作り出したい種族を選択すると、その種族を作り出すために必要な種族の組み合わせを調べることができます。

ステータス

ステータス(→P.18)を表示します。

魔晶変化

魔晶変化(→P.31)を行います。

忠誠度5の特定の悪魔がいないと表示されません。

造魔誕生合体

造魔を誕生(→P.40)させます。

[ドリーカドモン]がいないと表示されません。

■2身合体

2体の悪魔を材料にして、新たな悪魔を作り出します。

ハンドヘルド・コンピュータ [GUMP] での合体の場合、合体に失敗し [ロスト] することもあります。

まず右側の記号表示を参考に1体目の悪魔を選択します。

2身合体
一体目選択

LV	RACE	NAME	LV	2	4	6	8	10	12
				1	3	5	7	9	11
1	妖魔	マルト	25	-	○	○	○	○	○
2	夜魔	ザトマン	21	○	-	○	○	○	○
3	妖精	シルキー	24	○	○	-	○	○	○
4	魔神	ヴァシュマ	84	○	○	-	○	○	○
5	威霊	ルチマン	76	○	○	-	○	○	○
6	大天使	メトロ	80	○	○	○	-	○	○
7	女神	アト	71	○	○	○	-	○	○
8	魔王	ミトラス	80	○	○	○	-	○	○

次に2体目の悪魔を選択します。

右側には、合体後の悪魔のレベル・名称が表示されます。

2身合体
二体目選択

1ST 妖魔 マルト LV25


LV	RACE	NAME	LV	RESULT
1	夜魔	ザトマン	21	○ 幻魔 ナタイン
2	妖精	シルキー	24	○ 夜魔 ワイルド・ハント
3	魔神	ヴァシュマ	84	○ 合体不可能
4	威霊	ルチマン	76	○ 合体不可能
5	大天使	メトロ	80	○ 魔王 ロキ
6	女神	アト	71	○ 幻魔 トラロック
7	魔王	ミトラス	80	○ 夜魔 ニュクス
8	魔神	オーディン	65	○ 合体不可能

合体後の悪魔の詳細なステータスが表示されます。ここでは方向ボタン◀▶で表示を切り替えることができます。

本当に合体してもよいか確認を求められますので、良ければ [はい] を選択してください。

夜魔 ワイルド・ハント LV 33
HP 268/268 CP: 7
MP 109/109 性格: 獐猛

この悪魔がお前の力となるか否か…
合体させるか?

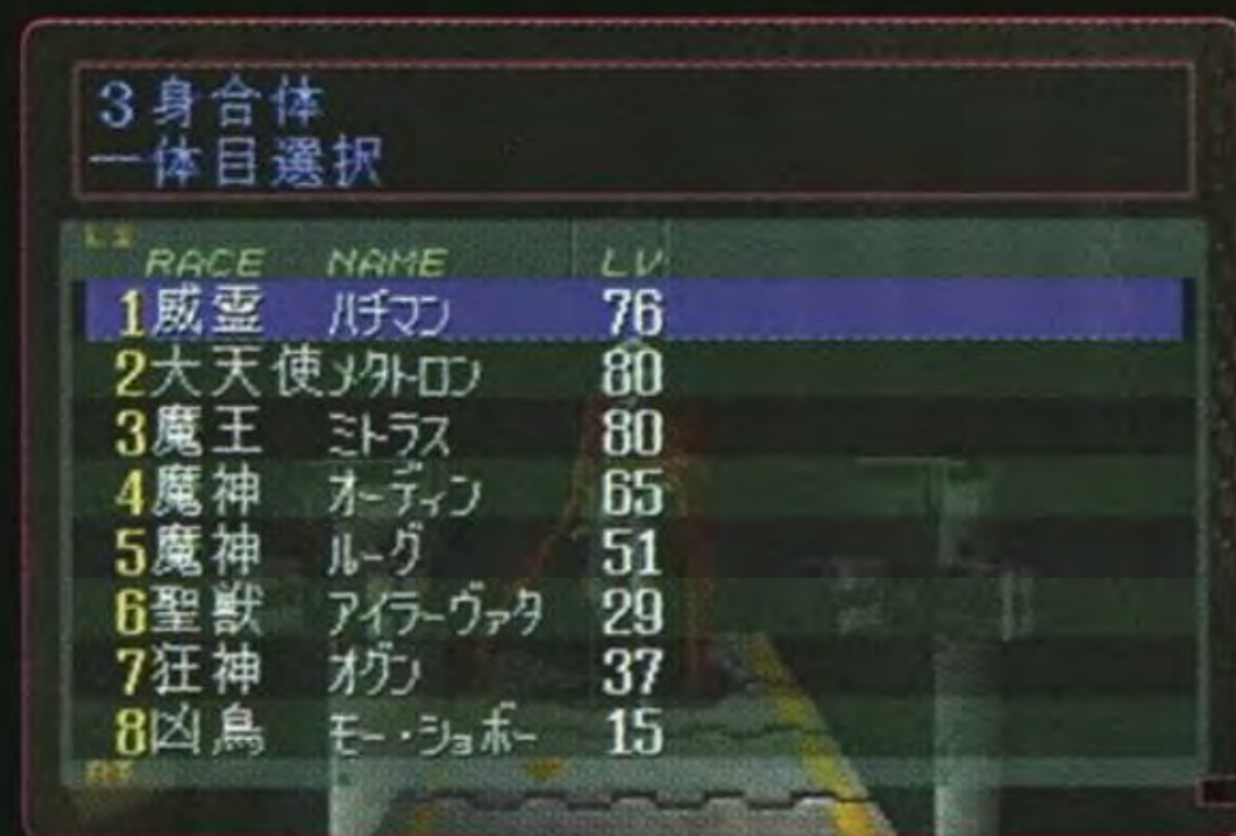


■3身合体

3体の悪魔を材料にして、新たな悪魔を作り出します。

ハンドヘルド・コンピュータ[GUMP]では3身合体を行うことはできません。

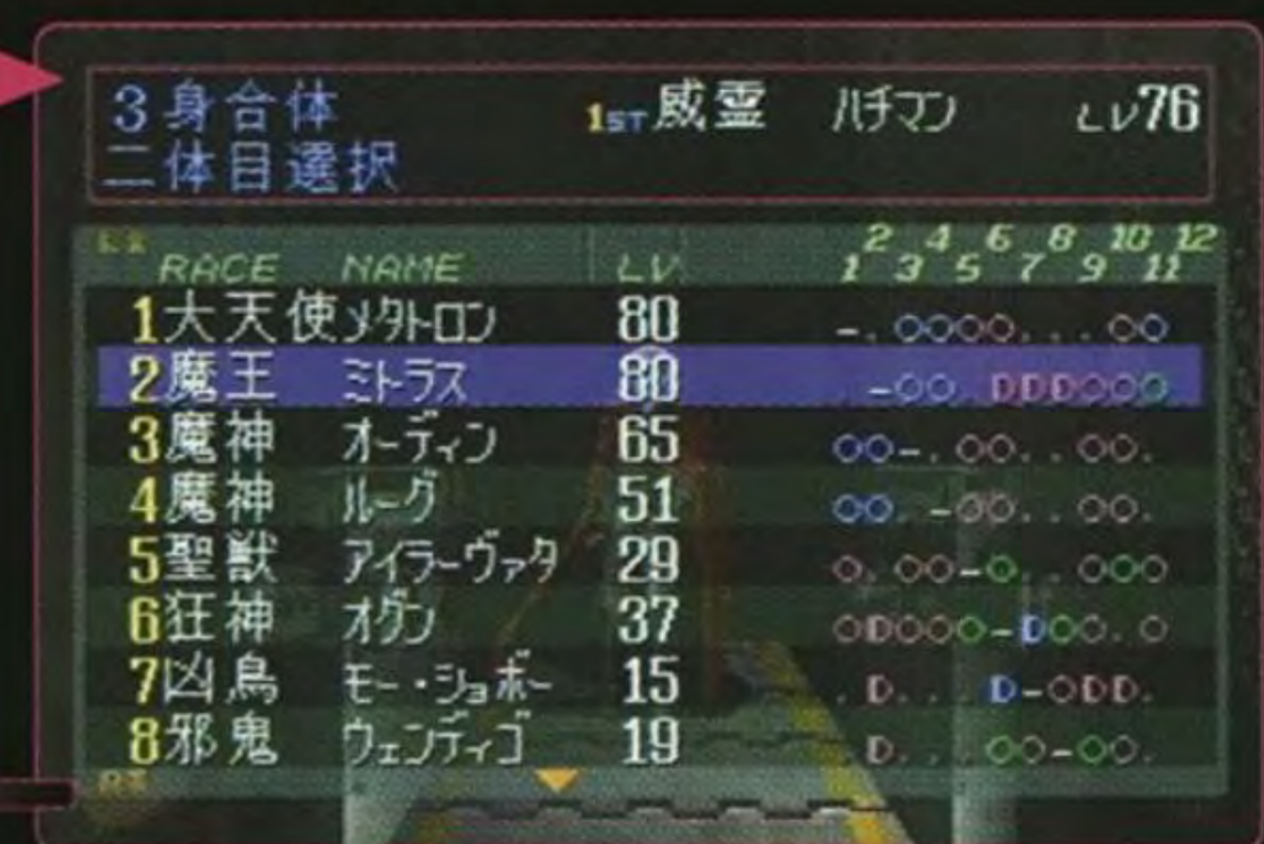
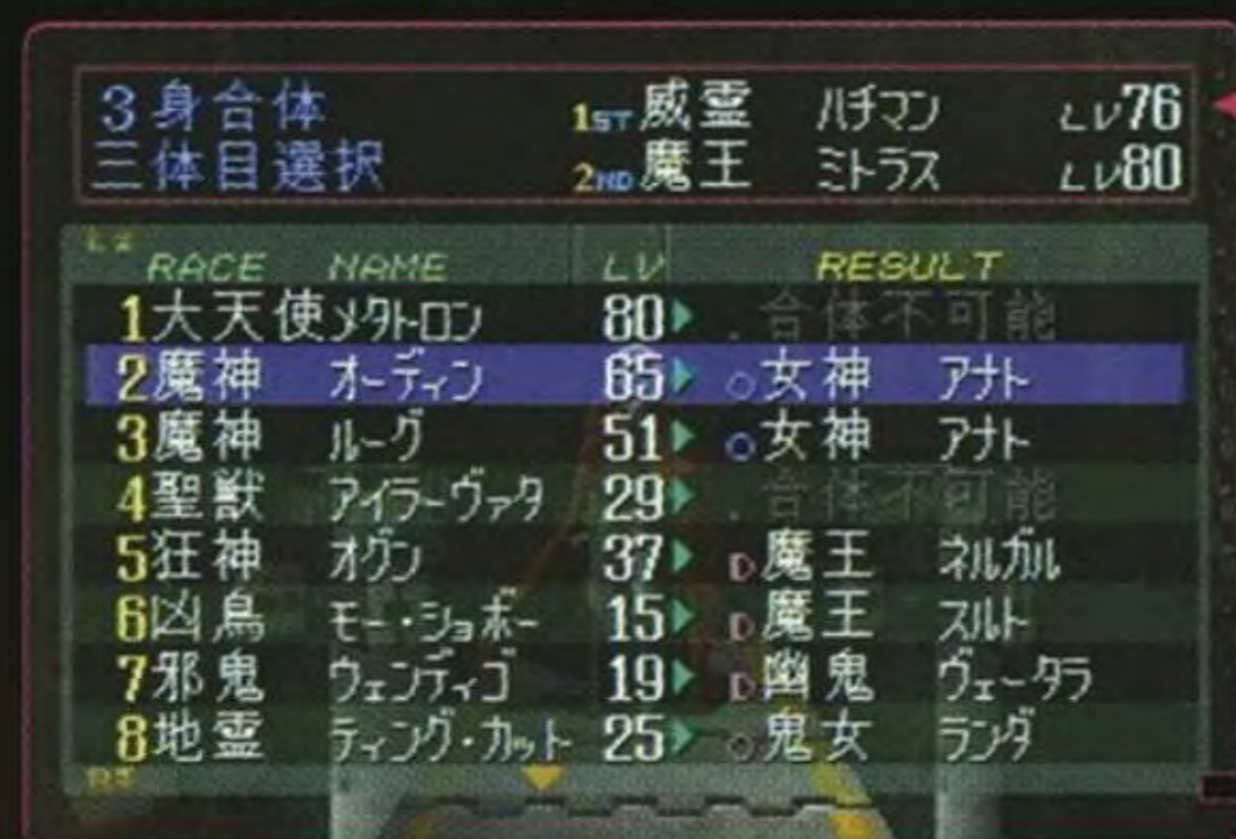
まず、1体目の悪魔を選択します。



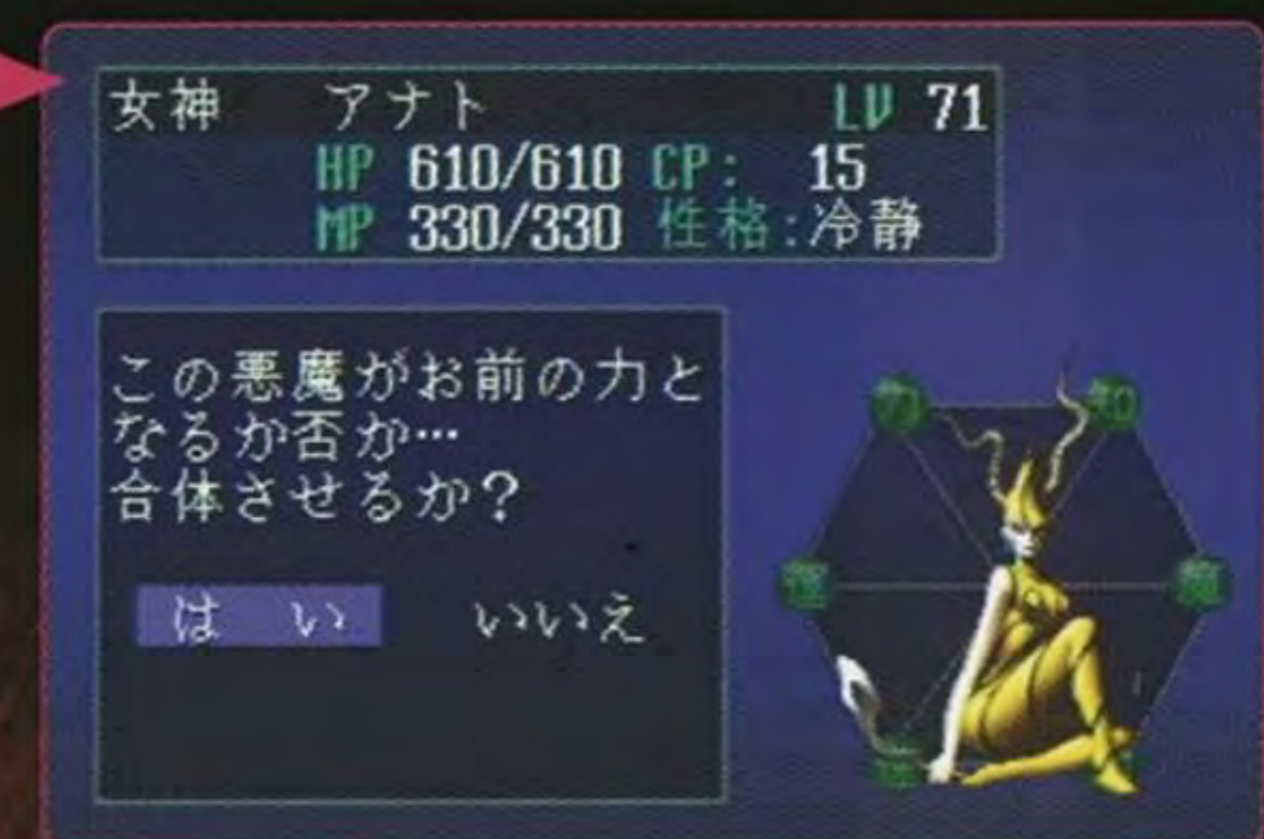
次に、右側の記号表示を参考に2体目の悪魔を選択します。

最後に、3体目の悪魔を選択します。

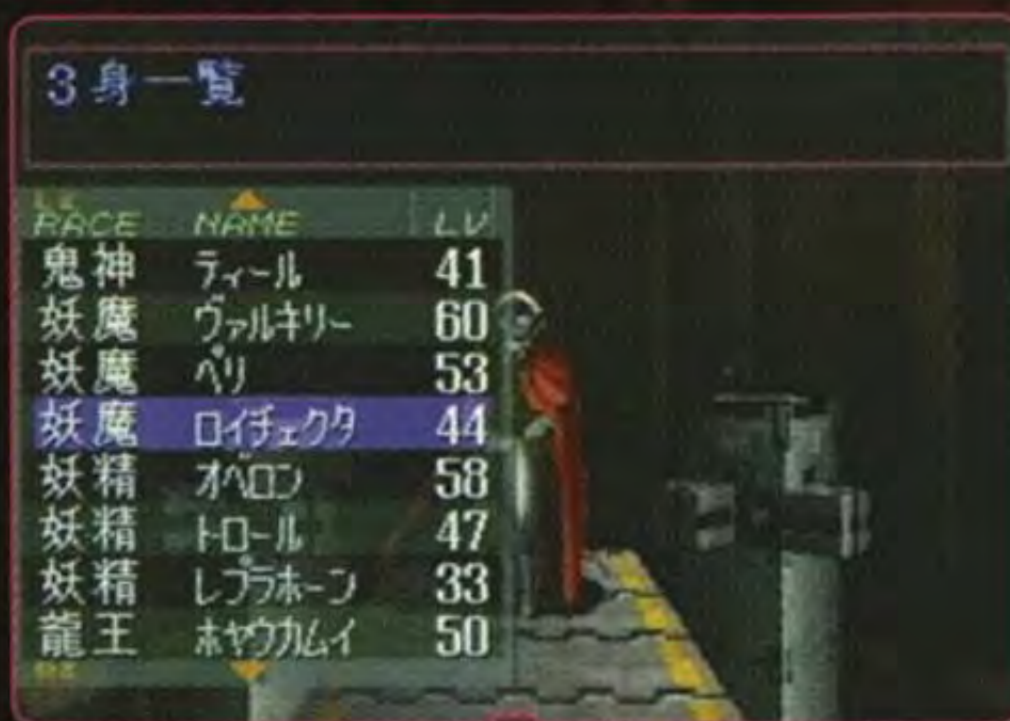
右側には、合体後の悪魔のレベル・名称が表示されます。



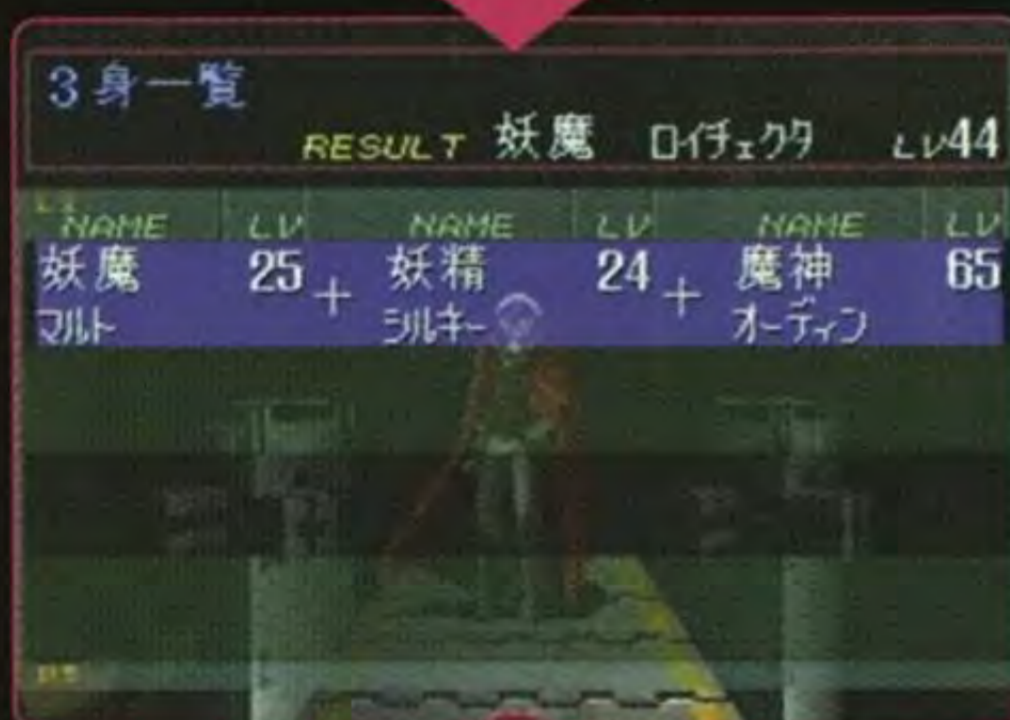
合体後の悪魔の詳細なステータスが表示されます。この際、方向ボタン◀▶で、表示を切り替えることができます。本当に合体してもよいか確認を求められますので、良ければ[はい]を選択してください。



検索合体



まず、現在仲魔にしている悪魔から作り出すことのできる悪魔が表示されます。



作りたい悪魔を選択すると、合体材料となる悪魔が表示されますので、合体に使用しても良い組み合わせを選択します。



確認のため、合体後の悪魔の詳細なステータスが表示されます。ここで方向ボタン◀▶で、表示を切り替えることができます。本当に合体しても良い場合 **[はい]** を選択してください。



[並び方変更] 次の6つから、表示される悪魔の並び方を選択することができます。

種族順…悪魔を種族順に表示します。

五十音順…悪魔を五十音順に表示します。

高レベル順…高いレベルの悪魔から順番に表示します。

低レベル順…低いレベルの悪魔から順番に表示します。

LAW順…よりLAW属性に傾いている悪魔から順番に表示します。

CHAOS順…よりCHAOS属性に傾いている悪魔から順番に表示します。

2身合体可能な悪魔、その組み合わせを種族順で表示します。

2身検索合体
3身検索合体
並び方変更



2身一覧合体

2身合体可能な悪魔とその組み合わせを表示します。

3身一覧合体

3身合体可能な悪魔とその組み合わせを表示します。

並び方変更

表示される悪魔の表示順序を変更します。

記号の見方

2身、3身合体で使用される

記号・色の意味の一覧が表示されます。

記号の見方

■...LAW
■...CHAOS
■...NEUTRAL

. ...合体不能
- ...不可

M...御魂
※...精霊
○...一般悪魔
D...DARK悪魔

2...2 RANK-UP
1...1 RANK-UP
X...1 RANK-DOWN
A...ABILITY-UP

■...LAW：青で表示される記号は属性[LAW]を意味します。

■...CHAOS：赤で表示される記号は属性[CHAOS]を意味します。

■...NEUTRAL：緑で表示される記号は属性[NEUTRAL]を意味します。

M...御魂：合体後の悪魔が御魂になることを意味します。

※...精霊：合体後の悪魔が精霊になることを意味します。

○...一般悪魔：合体後の悪魔が通常の悪魔になることを意味します。

D...DARK悪魔：合体後の悪魔が属性[DARK]になることを意味します。

. ...合体不能：合体させることができない組み合わせです。

- ...不可：同じ悪魔を意味する箇所に表示されます。合体には2体以上の悪魔が必要ですから当然合体できません。

2...2 RANK-UP：合体後の悪魔は同種族で、2ランク上位の悪魔になります。

1...1 RANK-UP：合体後の悪魔は同種族で、1ランク上位の悪魔になります。

X...1 RANK-DOWN：合体後の悪魔は同種族で、1ランク下位の悪魔になります。

A...ABILITY-UP：悪魔の能力値を上げる合体です。

合体法則について

- ①**基本法則**：悪魔合体の基本的な法則です。合体に使った悪魔の組み合わせで、合体後の悪魔の種族が決定されます。合体表と呼ばれる表で検索することができます(→P.41)。なお、この法則ではLIGHT悪魔とDARK悪魔を合体させることはできません。
- ②**精霊合体**：種族[精霊]を含む合体です。合体の相手となった悪魔を、同じ種族の上位または下位の悪魔にします。
- ③**御魂合体**：種族[御魂]を含む合体です。合体の相手となった悪魔のHP・MP・アビリティを変化させます。どれが変化するかは、御魂の種類によって異なります。
- ④**造魔合体**：種族[造魔]を含む合体です。合体後も造魔であることに変わりはありませんが、その能力が変化します。

法則検索

合体の法則の検索を行います。合体法則には、2身合体法則と3身合体法則があります。

2身法則検索

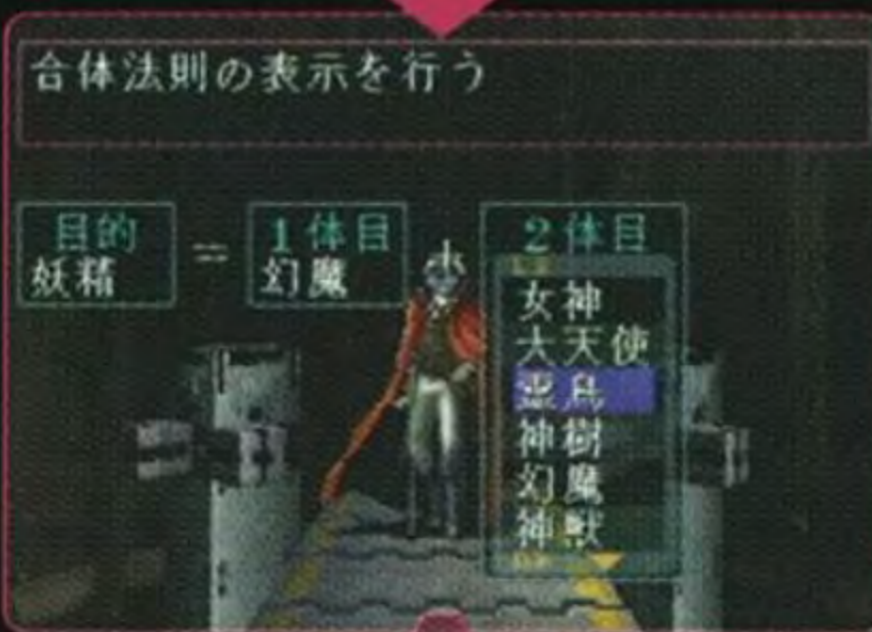
3身法則検索



まず、作り出す目的となる悪魔の種族を選択します。



次に、目的となる悪魔を作り出すことができる種族が表示されますので、その中から1体目の種族を仮定します。



同様に、2体目の種族を仮定します。
 1体目の選択によって2体目の種族は絞り込まれています。



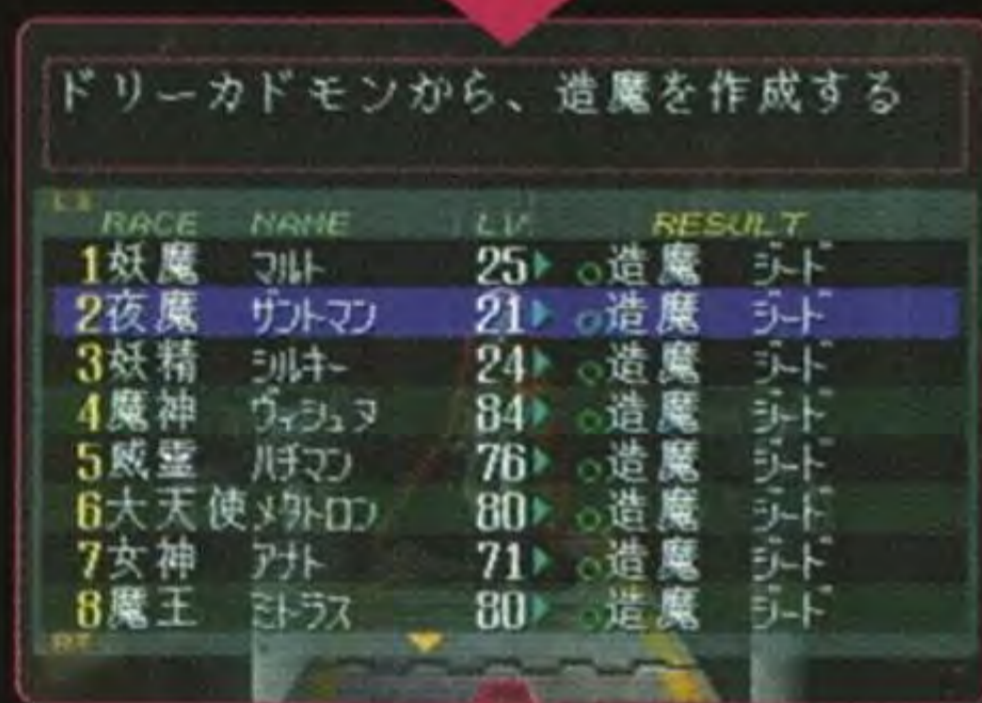
最後に必要な種族が表示され、合体に必要な種族の組み合わせが完成します。

■造魔誕生合体

アイテム【**ドリーカードモン**】を手に入れると、造魔誕生合体を行うことができるようになります。



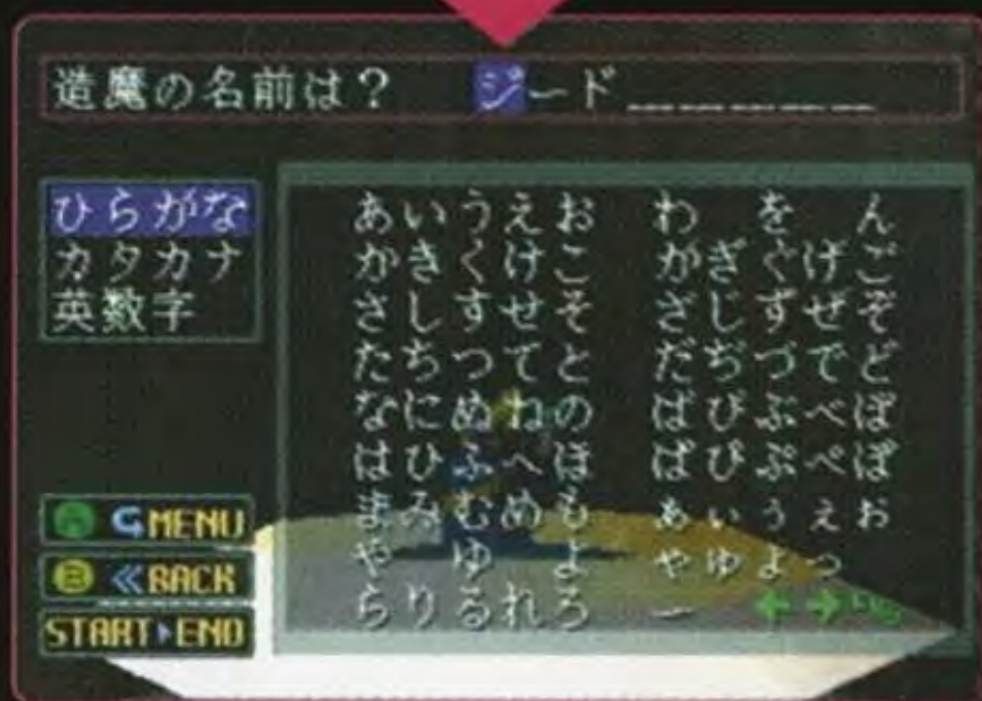
まず、誕生2身合体か、誕生3身合体かを選択します。誕生3身合体の方が、より強力な造魔を作り出すことができます。



造魔の素材【**ドリーカードモン**】は、すでに選択されていますので、誕生2身合体の場合は悪魔1体、誕生3身合体の場合は2体を選択します。



誕生後の詳細なステータスが表示されます。ここでは方向ボタン←→で表示を切り替えることができます。本当に合体してよいか確認を求められますので、よければ【**はい**】を選択してください。



造魔には、名前をつけることができます。造魔合体の最後には、必ず名前の入力を求められますので、いつでも好きな名前に変更することができます。名前のつけ方は、ネームエントリー<→P.07>と同じです。



誕生2身合体
ドリーカードモン×悪魔1体で誕生させます。

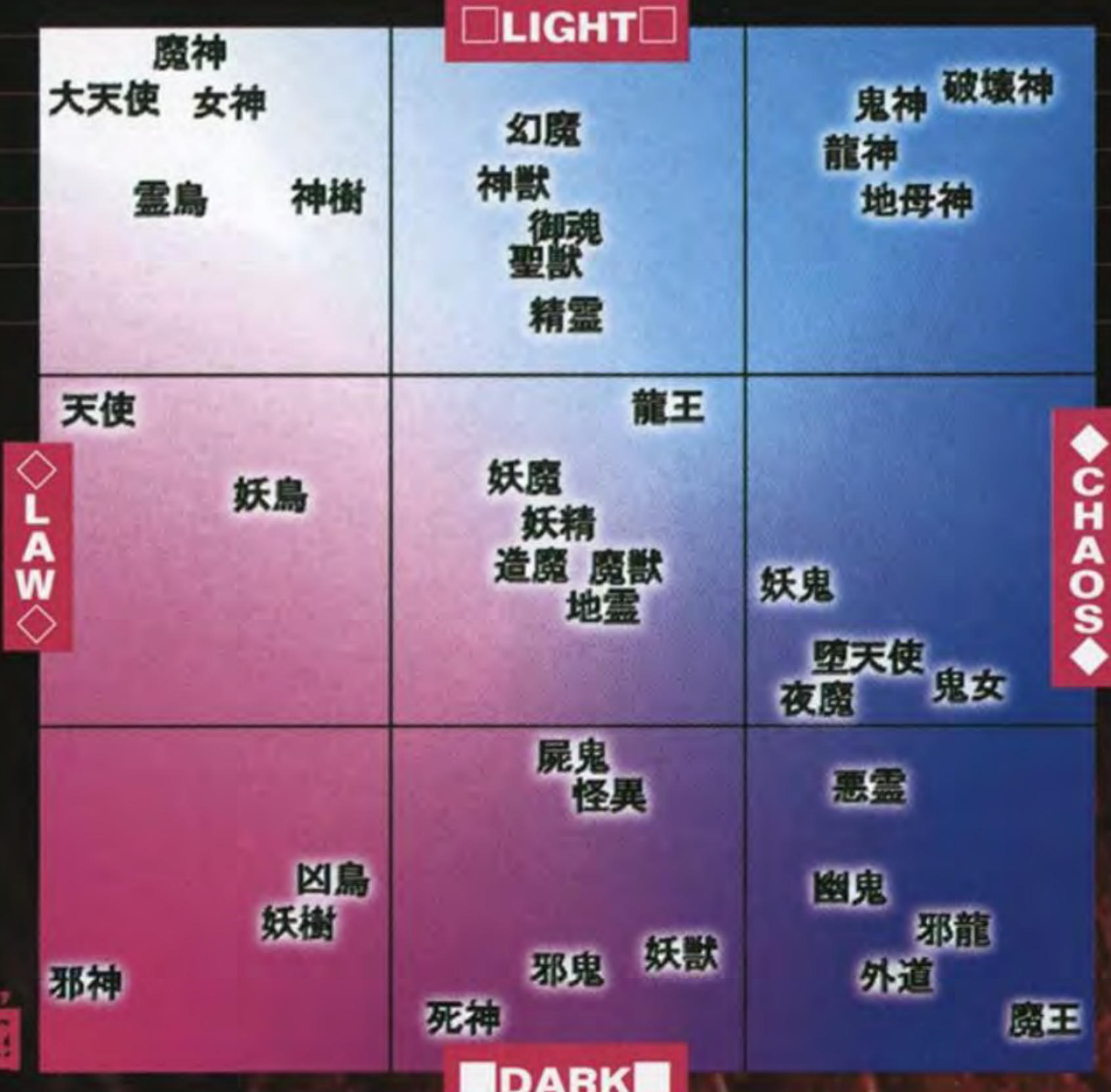
誕生3身合体
ドリーカードモン×悪魔2体で誕生させます。

造魔の特性

- 性格は【**虚心**】でプレイヤーの指示に、ほぼ100%従います。
- 新月時には造魔は月の力を受けることができず、能力が著しく低下します。
- 誕生合体させる悪魔の特性に応じて、造魔には系統が決定されます。その後造魔は系統ごとに形態を変化させます。
- 新月のときに合体を行うことで、いつでもアイテム【**ドリーカードモン**】に戻すことができます。

合体表

	魔人	女神	破壊	地母	鬼神	幻魔	妖魔	妖精	夜魔	大天	天使	墮天	龍神	龍王	靈鳥	妖鳥	神獸	聖獸	魔獸	地靈	妖鬼	鬼女	神樹	
魔人	---	///	///	///	///	///	夜魔	妖魔	幻魔	---	---	---	龍神	大天	墮天	---	神獸	神獸	鬼神	鬼神	---	鬼神		
女神	---	---	///	///	///	大天	幻魔	妖魔	妖精	幻魔	大天	---	---	龍神	---	墮天	---	---	神獸	---	---	龍神	妖精	
破壊	---	---	---	///	魔王	龍神	神獸	妖鬼	鬼女	邪神	幻魔	邪神	邪神	龍神	---	---	---	---	龍神	龍神	鬼神	邪龍	龍神	
地母	---	---	---	---	///	妖魔	---	鬼女	---	---	大天	魔王	---	龍神	幻魔	---	---	---	龍王	鬼女	鬼神	邪龍	鬼女	
鬼神	---	---	---	---	---	///	幻魔	妖魔	鬼女	幻魔	幻魔	夜魔	---	地靈	墮天	凶鳥	龍神	神獸	龍王	龍王	龍王	---	龍神	
幻魔	---	---	---	---	---	---	妖精	天使	妖精	---	---	---	靈鳥	妖鳥	---	夜魔	大天	靈鳥	大天	鬼神	聖獸	神樹	鬼神	妖精
妖魔	---	---	---	---	---	---	---	夜魔	幻魔	魔王	墮天	夜魔	---	---	靈鳥	龍王	墮天	---	邪龍	妖鬼	妖精	鬼女	龍王	妖精
妖精	---	---	---	---	---	---	---	---	妖魔	天使	妖鳥	天使	---	神獸	神樹	天使	墮天	龍王	魔獸	聖獸	夜魔	墮天	妖鳥	妖魔
夜魔	---	---	---	---	---	---	---	---	---	妖魔	妖鳥	鬼女	---	龍王	邪龍	墮天	妖魔	魔獸	妖獸	妖鳥	魔獸	邪鬼	邪龍	妖樹
大天	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
天使	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
墮天	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
龍神	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
龍王	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
靈鳥	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
妖鳥	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
神獸	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
聖獸	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
魔獸	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
地靈	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
妖鬼	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
鬼女	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
神樹	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



属性分布図

SWORD & DEVIL FUSION

剣合体

[無銘の刀]を入手し、この世界のどこかにある剣合体所へ行くと、剣に悪魔の魂を宿らせ、能力を高める剣合体を行うことができます。



現在の合体剣：無銘の刀

LV	RACE	NAME	LV	RESULT
1	御魂	アマミタ	20	合体不可能
2	大天使	スラオキヤ	73	七星電光村正
3	龍神	グリラ	70	七星電光村正
4	精霊	ウデューネ	24	合体不可能
5	大天使	サンダルフォン	62	七星村正
6	天使	トミノオ	51	七星村正
7	女神	アト	71	七星不知火村正
8	魔王	ミラス	80	七星村正

剣に魂を宿らせる悪魔を選択します。

七星電光村正 男性専用
 宿り魔▶妖魔 マルト

相性：電撃

攻撃力：30 → 29

命中力：18 → 23

装備効果：なし

攻撃効果：

前1体に「電撃」を与え
 相手を「感電」させる。
 「三十三代村正」在銘。



剣合体後の剣の情報が表示
 されますので、合体して良ければ「はい」を選択してください。

FACILITIES

各種施設

■ショップ

お金を使って、アイテムを売買できるSHOPには、以下のようなものがあります。

武器屋

ビデオ・マッスル

アイテムを買います

買う
売る
使う
装備

MONEY
¥ 87149



防具屋

画廊ラダー



では、何なりとお申しつけください。
用件を済ます 話をする
店の外に出る

道具屋

オートマータ



ご用は何かしら？
用件を済ます 話をする
店の外に出る

薬屋

ドラッグ・ギア



【店主】こんばんは、いらっしゃい。
今日は、どうなさいました？
どこか痛い所があるなら、うちの…

酒屋

八角酒店



で、今日の用事は何だい？
用件を済ます 話をする
店の外に出る

ソフト屋

EL-115



【アルファ】EL-115へようこそ。
どう、うまく行ってるかい？
ヘマなんかやらかしてないだろうね？

■ショップコマンド

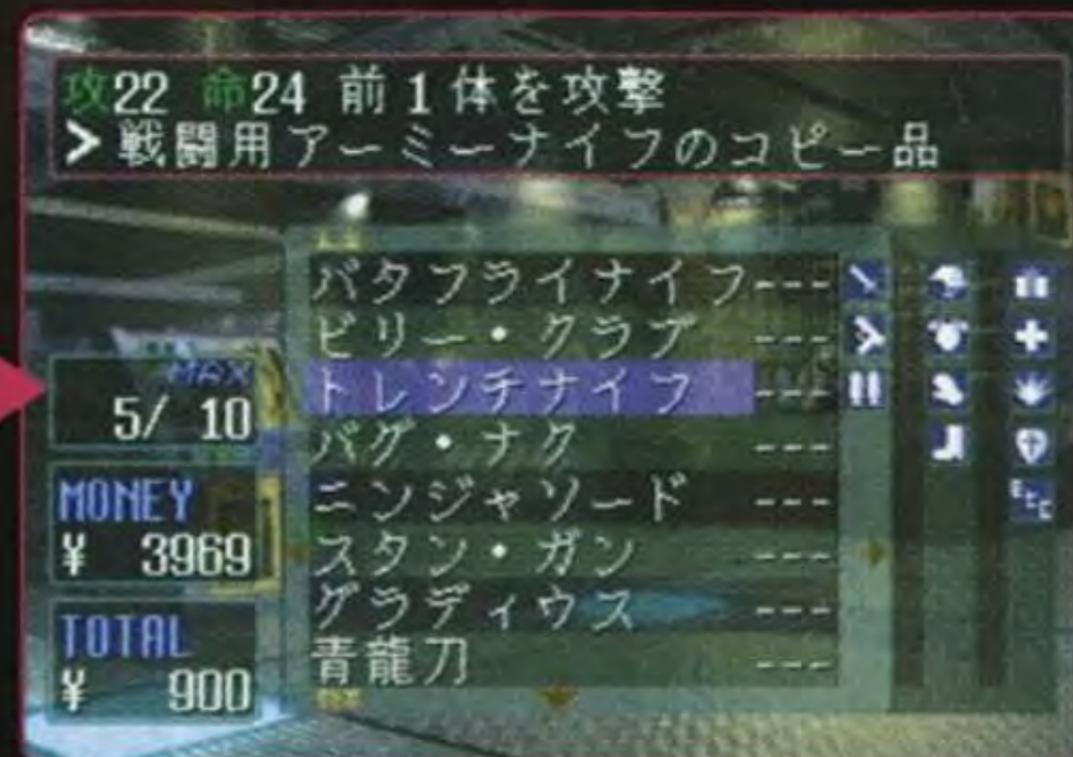
それでは、武器屋を例にアイテムの売買を説明していきます。

買う

アイテムを購入します。



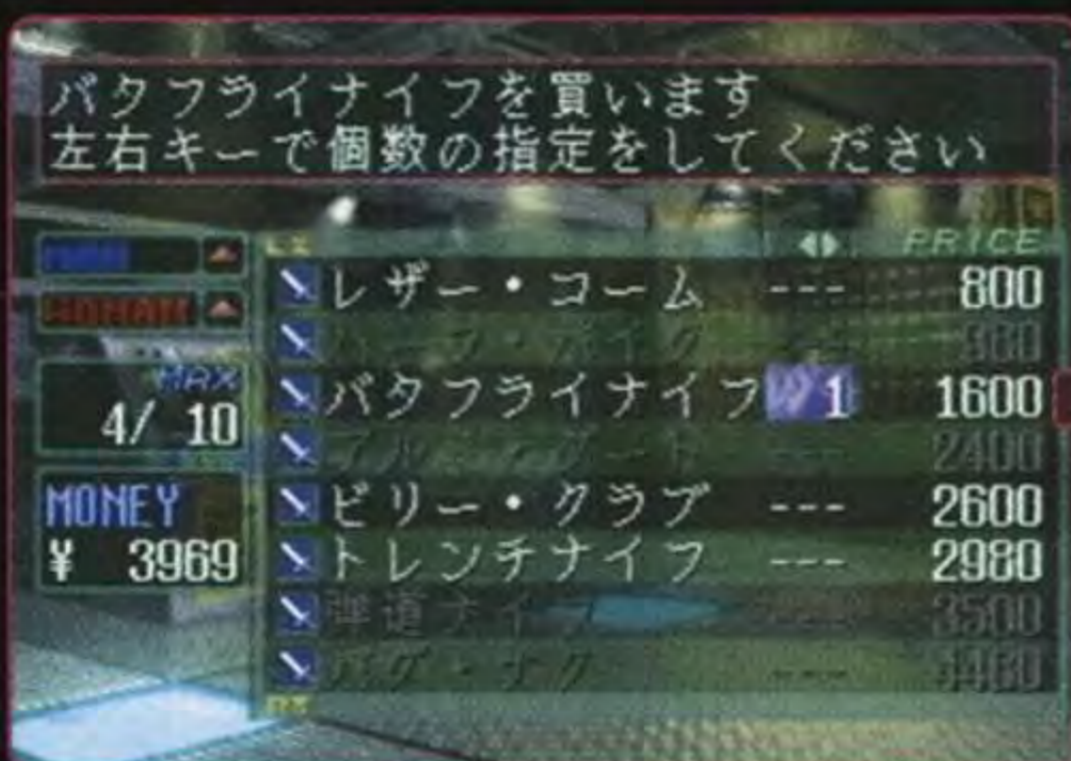
まず、購入したいアイテムを選択します。お金の足りないなど購入できないものはグレーで表示されます。



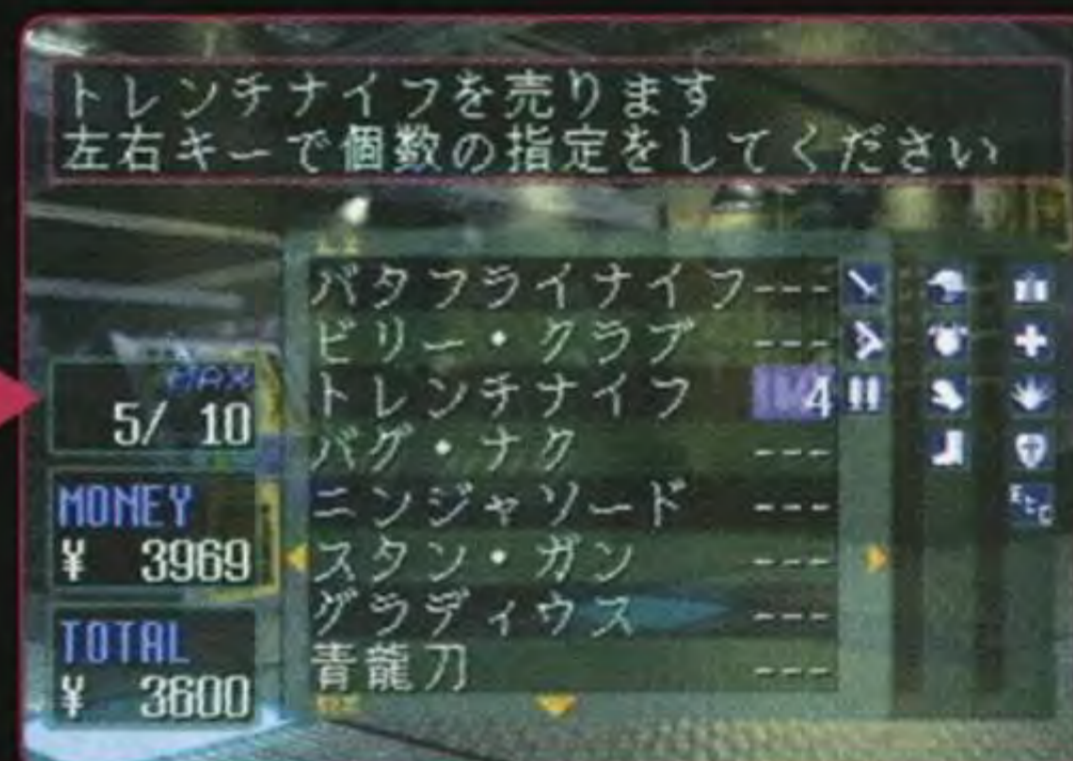
次に購入するアイテムの個数を選択します。MAX表示されている個数を超えて購入することはできません。

売る

アイテムを売却します。



所持アイテムのすべてが表示されますので、売却したいアイテムを選択してください。



次に売却個数を入力します。画面左下には売却金額が表示されます。

使う

アイテムを使用します。〈→P.13〉

装備

武器・防具といったアイテムを装備します。〈→P.17〉

装備記号

▲ : そのアイテムを装備すると攻撃力・防御力が上がります。

□ : そのアイテムを装備しても攻撃力・防御力に変化はありません。

▼ : そのアイテムを装備すると攻撃力・防御力が下がります。

E : 現在装備しているアイテムと同じアイテムです。

MAN : 装備可能なアイテムです。

MAN : 装備不可能なアイテムです。

回復施設

回復施設には費用をお金で払う、**タイ料理サワムラ**と、マグネタイトを使う**ヒールスポット**があります。



全快



HP<ヒットポイント>MP<マジックポイント>バッドステータス<→P.25>のすべてを回復します。回復したいキャラクターを選択してください。

回復



HP<ヒットポイント>MP<マジックポイント>を回復します。回復したいキャラクターを選択してください。

治療



バッドステータス<→P.25>を回復します。回復したいキャラクターを選択してください。

ステータス

ステータス<→P.18>を表示します。



マグネタイトを闇で取り引きする秘密組織です。ここでは、マグネタイトの売買を行うことができます。

MAGを売る

現在のレート〈マグネタイト相場〉を参考に、売却するマグネタイトの量を決定します。

方向ボタン◀▶で桁を指定し、↑↓で売却量を決定します。



MAGを買う

現在のレート〈マグネタイト相場〉を参考に、購入するマグネタイトの量を決定します。

方向ボタン◀▶で桁を指定し、↑↓で購入量を決定します。





所持しているお金を預けることができます。
預けておくと利息がつきます。



お金を預ける

現在所持しているお金から、指定の額を預けます。
金額入力パネルで預ける金額をダイレクトに指定します。



お金を引き出す

貯金から、指定した額を引き出します。
金額入力パネルで引き出す金額をダイレクトに指定します。

方向ボタン↑↓←→で数字を選択し、選択した金額で良ければ
最後に **[OK]** の位置で決定します。

■ペットショップ

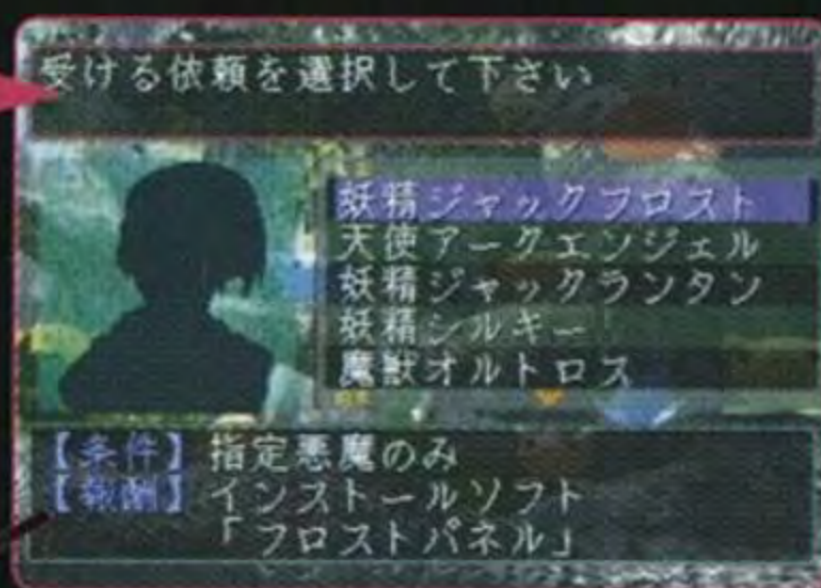
普段は一般の人たちに電子ペットを販売していますが、実はサマナーたちの悪魔の取引所になっています。悪魔取り引き依頼を確認して、取り引きに応じるか決定してください。



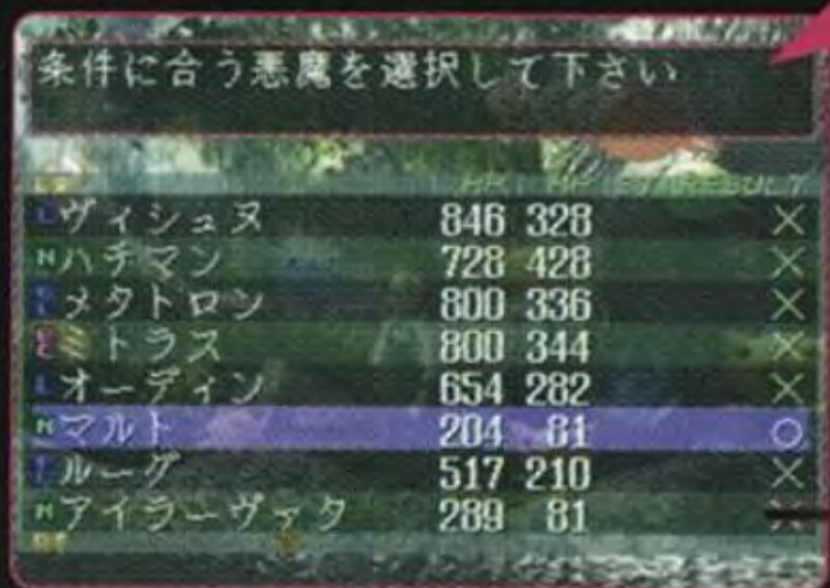
依頼を受ける 悪魔取り引きの依頼を受けます。悪魔と交換に、別の悪魔やお金などを手に入れることができます。



まず、依頼主を選択します。



次に依頼リストから依頼内容を選択します。



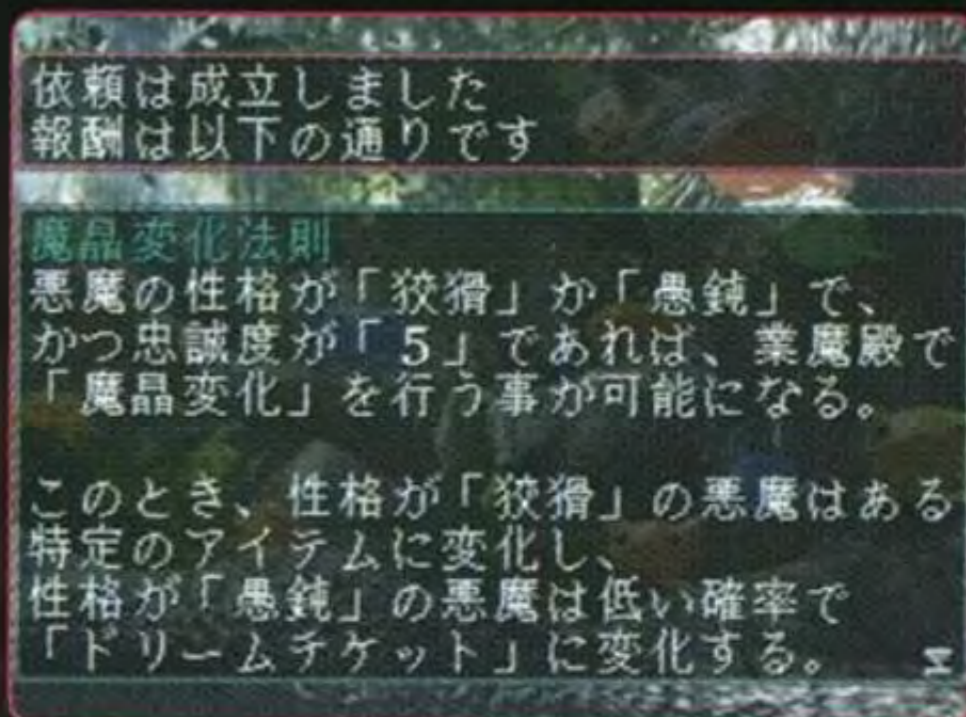
仲魔リストが表示されます。先ほど選択した依頼内容に該当する悪魔には○、該当しない悪魔には×がついていますので、○のついている悪魔から交換する悪魔を選択します。



確認のため仲魔の詳細なステータスが表示されますので、交換して良い場合は「はい」を選択してください。



獲得情報の確認 依頼の報酬として貴重な情報を得ることがあります。それらの情報を確認することができます。



■ターミナル



市内各所に配置された、公衆ネットワーク
端末です。

ここでは、以下のことを行うことができます。

行動の記録

行動の記録を行います(→P.08)。

インストール

ハンドヘルド・コンピュータ[GUMP]に、様々な機能を持つソフトをインストールし、
コンピュータをカスタマイズ(自分好みの機能を追加)することができます。



ソフトの機能を入れる場合は、方向ボタン
で右側の所持ソフトを指定し、インストー
ルしたいソフトを選択します。



ソフトの機能ははずす場合は、方向ボタンで
左側のインストール済みソフトを指定し、ア
ンインストールしたいソフトを選択します。

LEVEL UP

レベルアップ

一定の経験値を取得すると、人間キャラクターはレベルアップします。

ATLUS		LV 51
HP	439/439	EXP 132642
HP	---/---	NEXT 7914
剣	攻撃▶142	1pt LEFT
	命中▶75	
銃	攻撃▶52	力▶30
	命中▶43	知▶20
魔法	攻撃▶151	魔▶15
	命中▶94	耐▶17
基本	防御▶58	速▶12
回避	能力▶76	運▶18



方向ボタンで上げたい能力値を選択して、決定ボタンを押すと1ポイント振り分けられます。キャンセルボタンを押すと振り分けたポイントを取り消すことができます。

ATLUS		LV 51
HP	439/439	EXP 132642
HP	---/---	NEXT 7914
剣	攻撃▶144	OK NO
	命中▶75	
銃	攻撃▶52	力▶31
	命中▶43	知▶20
魔法	攻撃▶151	魔▶15
	命中▶94	耐▶17
基本	防御▶58	速▶12
回避	能力▶76	運▶18



確認を求めてきますので、良ければ **[OK]** を選択してください。魔法を使用することができるキャラクターは、新たな魔法を習得することがあります。

GAME OVER

ゲームオーバー

3Dダンジョンでのダメージや戦闘中のダメージで主人公が死ぬ(ステータスDYING)か、石化(ステータスSTONE)すると、ゲームオーバーとなります。

GAME OVER

DATA SHEET

データシート

本作品中には、さまざまなアイテムが登場します。ここで、その一部を紹介しましょう。

武器

剣							
名称	性別	攻撃力	命中力	後列からの攻撃	攻撃範囲	説明	
イグナイター	男性	9	4	×	前列単体	ライターに仕込まれた小型ナイフ	
スキアン・ドウ	女性	8	6	×	前列単体	両刃の隠しナイフ	
レザー・コーム	男性	11	18	×	前列単体	両刃の「くし」型ナイフ	
バタフライナイフ	男女	14	8	×	前列単体	折りたたみ式のナイフ	
ピリー・クラブ	男性	20	3	×	前列単体	三段までのびる隠し武器	
土産の木刀	男女	12	1	×	前列単体	土産物屋でよく見かける木製の刀	
霊波の小太刀	男女	20	22	×	前列を右から攻撃	霊気を帯びた珍しい短刀	
ハーフ・パイク	女性	9	3	○	前衛時前後列単体 後衛時前列単体	船上の戦闘で用いられた短めの槍	
アルミ・ダート	女性	16	12	○	前列単体	アルミで軽量・強化したダート	
弾道ナイフ	女性	22	4	○	前列単体	小型ナイフを発射できるデバイス	
絞首刑のパクソー	女性	18	2	○	前列全体	多くの首を切断したノコギリ	
銃							
名称	性別	攻撃力	命中力	後列からの攻撃	攻撃範囲	弾数	説明
クラブK・K	男女	14	4	○	前列単体	3	手の中に収まる隠し銃
ルガーP95DC	男女	17	8	○	前列単体	10	ルガー社の新型拳銃
ソーコムピストル	男女	25	24	○	前列単体	10	特殊部隊用拳銃
ステッキ型撃発銃	男女	18	2	○	単体	10	ステッキ型の仕込み銃
アナリアレーター	男女	18	4	○	前列全体	30	別名「皆殺し」
弾丸							
名称	性別	攻撃力	命中力	説明			
ノーマル弾	男女	1	1	破壊力の小さい通常弾			
バードショット	男女	3	8	ある程度の貫通力を持つ弾			

防具

ヘルメット					
名称	性別	防御力	回避力	相性	説明
ノックアウト帽	男女	2	2	ノーマル	鉄プレートが仕込まれたキャップ
フリッツヘルム	男女	4	6	ノーマル	アーミーで歩兵用として使用
NBC酸素マスク	男性	7	2	ノーマル	「耐+1」の装備効果を持つマスク
アーマー					
ケブラーベスト	男女	8	5	ノーマル	ケブラー素材のベスト
パッドアーマー	男女	8	6	ノーマル	キルティング加工された防護服
防寒服	男女	8	6	氷結に強い	防寒性能だけを追求した防護服
グローブ					
レザーグラブ	男女	2	3	ノーマル	皮製のグローブ
宇宙意志のリング	女性	4	2	ノーマル	未知なるパワーを秘めるらしい
ジャミングアーム	男性	7	9	ノーマル	「魔+2」の装備効果を持つ手甲
ブーツ					
レザーブーツ	男女	2	2	ノーマル	皮製のブーツ
クライムブーツ	男女	4	1	ノーマル	登山用の丈夫なブーツ



アイテム

名称	条件	使用対象	説明
宝玉	常時	パーティー内1体	HPを完全回復
地返し玉	常時	パーティー内1体	味方一体を復活
反魂香	常時	パーティー内1体	HPを最大の状態で復活
ディストーン	常時	パーティー内1体	「石化(STONE)」状態を回復
ディスポイズン	常時	パーティー内1体	「毒(POISON)」状態を回復
ディスチャーム	戦闘	パーティー中1体	「魅了(CHARM)」状態を回復
ディスパライズ	戦闘	パーティー中1体	「麻痺(PALYZE)」状態を回復
メ・パトラの石	戦闘	パーティー全体	「正気(SLEEP,HIGH)」を奪回
見晴らし玉	3D	パーティー全体	新月の直前まで周辺マップを表示 新月時は使用不可
退魔の水	3D	パーティー全体	レベルの低い敵の出現を抑制 月齢1周の間のみ有効
集魔の水	3D	パーティー全体	敵との遭遇率を上げる 月齢1周の間のみ有効
コアシールド	3D	パーティー全体	ダメージゾーンからパーティーを保護 月齢1周の間のみ有効
傷薬	常時	パーティー内1体	HPを回復(小)させる薬
魔石	常時	パーティー内1体	HPを回復(中)させる石
チャクラドロップ	常時	パーティー内1体	MPを回復(小)させる玉
チャクラポット	常時	パーティー内1体	MPを完全回復させる水
ソーマ	常時	パーティー内1体	生きている者を全快させる酒
純米からじし	常時	パーティー内悪魔1体	辛口の純米酒 荒々しく骨太な味わいが人気
純米秘蔵まさむね	常時	パーティー内悪魔1体	低温熟成の純米古酒 味わいは豪快のひとつ
スタングレネード	戦闘	パーティー全体	戦闘離脱用アイテム 光で敵の目をくらますデバイス
ディクローズの石	戦闘	パーティー全体	魔法が閉ざされた場を開放
珍味のおつまみ	2D3D	パーティー内悪魔1体	贈答(GIFT)品 世界各地の珍味が楽しめる
松尾様のおちょこ	2D3D	パーティー内悪魔1体	贈答(GIFT)品 酒徳神「マツオサマ」が描かれた名品

インストールソフト

名称	条件	説明
エネミーソナー	3Dダンジョン	悪魔出現率をグラフィカルに表示
キャプス・ロック	3Dダンジョン	低レベルの敵の出現を抑制
ネオ・クリア	3Dダンジョン	マーカーつきの周辺マップを常時表示
ガリバーマジック	3Dダンジョン	主人公のHPを歩くごとに回復
タイムガール	3Dダンジョン	現在時刻を表示
パンブ・ボックス	3Dダンジョン	次のレベルまでに必要な経験値を表示
ハニー・ビー	オートマッピング	ダンジョンの全階層が表示可能
スキャニングゼロ	オートマッピング	ダークゾーン部分の構造を表示
デビダス'99	デビルアナライズ	カタログ機能が使用可能
Mr.サプライズ	戦闘	味方の先制攻撃の確率がアップ
ナイチンゲラー	戦闘	ピンチの時に「AUTO」を自動解除
ヒロエもん	戦闘	戦闘終了時にアイテム拾得確率アップ
ギボ・アイズ	戦闘	相手選択時に際立った相性を表示
ナース・コール	戦闘	戦闘時に召喚相手のHPを回復
ひゃくたろう	戦闘	バックアタック時の隊列の乱れを防ぐ
ムーン・バルサー	戦闘	仲魔のコマンドで月による調子を表示
ダーク・マン	悪魔との会話	ダーク属性の悪魔との交渉が可能
レディ・キラーズ	悪魔との会話	女性的な悪魔との交渉能力がアップ
ムーン・アダルト	悪魔との会話	満月時の会話交渉能力がアップ
ジャイブトーキン	悪魔との会話	不可解な表示を字幕表示でサポート
ダブル・バリュー	悪魔との会話	マグネタイトの効果が増倍
シュタイナー	COMP合体	精霊、御魂、造魔の合体をプラス
ダ・ヴィンチ	COMP合体	合体についての検索が可能
アルバート	COMP合体	通常の悪魔合体が安定
コペルニクス	COMP合体	「試作品」と書いてあるようだが・・・
バックアッパー	2D3D	任意の場所でセーブが可能

攻撃魔法

名称	使用条件	攻撃相性	威力	後列から攻撃	相手指定	消費MP	効果
アギ	戦闘	火炎	5	○	単体	3	—
アギラオ	戦闘	火炎	46	○	単体	10	—
マハ・ラギ	戦闘	火炎	15	○	前列	8	—
マハ・ラギオン	戦闘	火炎	40	○	全体	18	—
ブフ	戦闘	氷結	5	○	単体	3	FREEZEの追加効果
ブフーラ	戦闘	氷結	44	○	単体	10	FREEZEの追加効果
マハ・ブフ	戦闘	氷結	14	○	前列	8	FREEZEの追加効果
マハ・ブフーラ	戦闘	氷結	38	○	全体	18	FREEZEの追加効果
ジオ	戦闘	電撃	5	○	単体	3	SHOCKの追加効果
ジオンガ	戦闘	電撃	44	○	単体	10	SHOCKの追加効果
マハ・ジオ	戦闘	電撃	14	○	単体+周囲に ランダムダメージ	8	SHOCKの追加効果
マハ・ジオンガ	戦闘	電撃	38	○	全員に中心から ダメージ	18	SHOCKの追加効果
ザン	戦闘	衝撃	5	○	単体	3	—
ザンマ	戦闘	衝撃	48	○	単体	10	—
マハ・ザン	戦闘	衝撃	14	○	前列/後列	4	—
マハ・ザンマ	戦闘	衝撃	38	○	全体	18	—
メギド	戦闘	万能	60	○	単体	6	—
メギドラ	戦闘	万能	75	○	前列/後列	12	—
メギドラオン	戦闘	万能	72	○	全体	22	—
ハマ	戦闘	破魔	22	○	前列単体	4	聖なる力で敵を倒す
ハンマ	戦闘	破魔	18	○	単体+周囲に ランダムダメージ	6	聖なる力で敵を倒す
ハマオン	戦闘	破魔	20	○	全体	8	聖なる力で敵を倒す
ムド	戦闘	呪殺	22	○	前列単体	4	敵を呪殺する
ムドラ	戦闘	呪殺	18	○	前衛時は 前列/後列 後衛時は前列	6	敵を呪殺する

名称	使用条件	相性	威力	後列から攻撃	相手指定	消費MP	効果
ムドオン	戦闘	呪殺	20	○	全体	8	敵を呪殺する
マリンカリン	戦闘	魔力	26	○	単体	3	CHARMの効果
パラマ	戦闘	神経	24	○	単体	2	PALYZEの効果
ドルミナー	戦闘	精神	22	○	単体	2	SLEEPの効果
タルンダ	戦闘	—	—	○	全体	4	敵パーティーの 攻撃力を下げる
ラクンダ	戦闘	—	—	○	全体	4	敵パーティーの 防御力を下げる
スクンダ	戦闘	—	—	○	全体	4	敵パーティーの 命中力を下げる
デ・カジャ	戦闘	—	—	○	全体	6	敵パーティーの カジャ効果を無効にする



回復魔法					
名称	使用条件	相性	相手指定	消費MP	効果
ディア	常時	100%	パーティー内1体	2	HP回復(小)
ディアラマ	常時	100%	パーティー内1体	4	HP回復(中)
ディアラハン	常時	100%	パーティー内1体	10	HP回復(大)
メ・ディア	常時	100%	パーティー全体	6	HP回復(小)
メ・ディアラマ	常時	100%	パーティー全体	12	HP回復(中)
メ・ディアラハン	常時	100%	パーティー全体	30	HP回復(大)
マークディ	戦闘	100%	単体	3	MARKを回復
チャムディ	戦闘	100%	単体	3	CHARMを回復
ボムディ	戦闘	100%	単体	3	BOMBを回復
パララディ	戦闘	100%	単体	3	PALYZEを回復
パトラ	戦闘	100%	単体	2	SLEEP・HIGHを回復
メ・パトラ	戦闘	100%	パーティー全体	4	SLEEP・HIGHを回復
ベトラディ	常時	100%	単体	3	STONEを回復
ボズムディ	常時	100%	単体	2	POISONを回復
リカーム	常時	100%	単体	8	復活
サマリカーム	常時	100%	単体	16	HPが完全な状態で復活
リカームドラ	常時	100%	パーティー全体	1	味方のHPを完全回復し、呪者は死亡

防御魔法					
名称	使用条件	相性	相手指定	消費MP	効果
タルカジャ	戦闘	100%	パーティー全体	5	味方の攻撃力を上げる
ラクカジャ	戦闘	100%	パーティー全体	5	味方の攻撃力を上げる
スクカジャ	戦闘	100%	パーティー全体	5	味方の命中力を上げる
マカカジャ	戦闘	100%	パーティー全体	5	味方の魔法威力を上げる
デ・クンダ	戦闘	100%	パーティー全体	8	下げられた味方の能力を戻す
テトラジャ	戦闘	100%	パーティー全体	8	「破魔」・「呪殺」の攻撃を無効化
テトラカーン	戦闘	100%	パーティー全体	6	敵の「物理攻撃」を反射
マカラカーン	戦闘	100%	パーティー全体	6	敵の「魔法攻撃」を反射
特殊魔法					
ネクロマ	戦闘	100%	ストック内死亡悪魔	24	「DEAD」の仲魔1体をアンデッド召喚
サバトマ	常時	100%	ストック内1体	18	仲魔1体を召喚
エストマ	3D	100%	パーティー全体	4	レベルの低い敵の出現を抑制
リベラマ	3D	100%	パーティー全体	4	敵との遭遇率を上げる
リフトマ	3D	100%	パーティー全体	6	ダメージゾーンからパーティーを保護
マッパー	3D	100%	パーティー全体	3	新月の直前まで周辺マップを表示

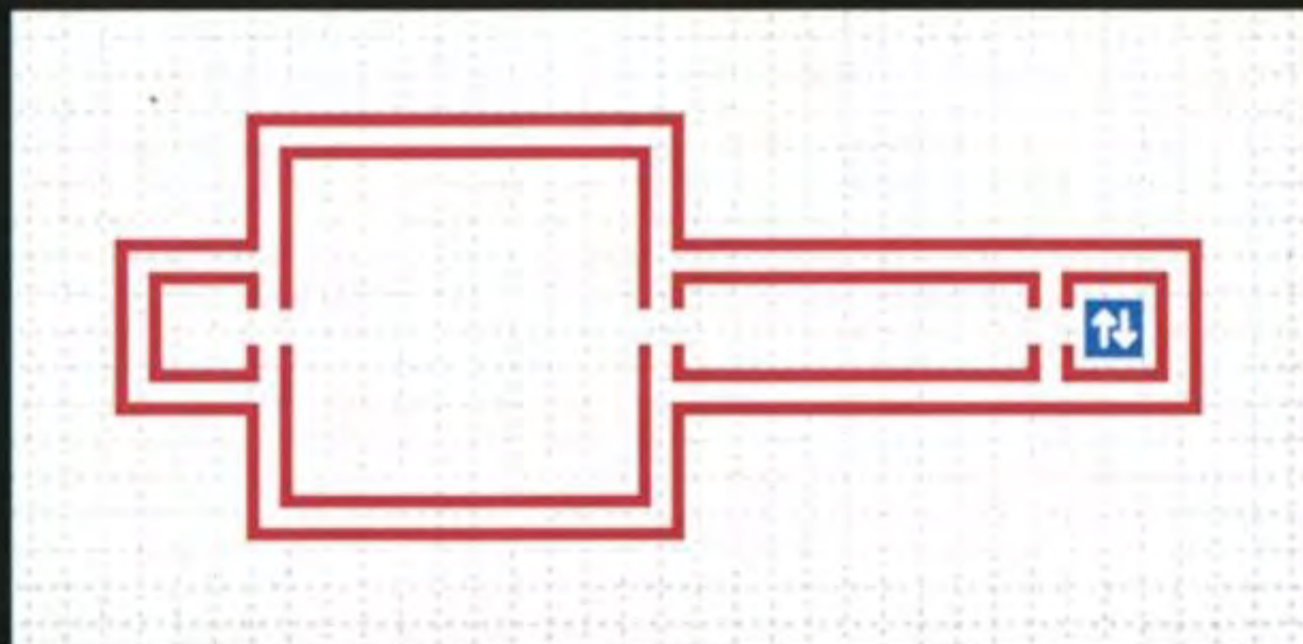


DANGEON MAP

ダンジョンマップ

主人公たちが足を踏み入れることになる序盤のマップを紹介します。

■ アルゴンNS B1F



MAPの記号一覧表

↑↓ エレベータ

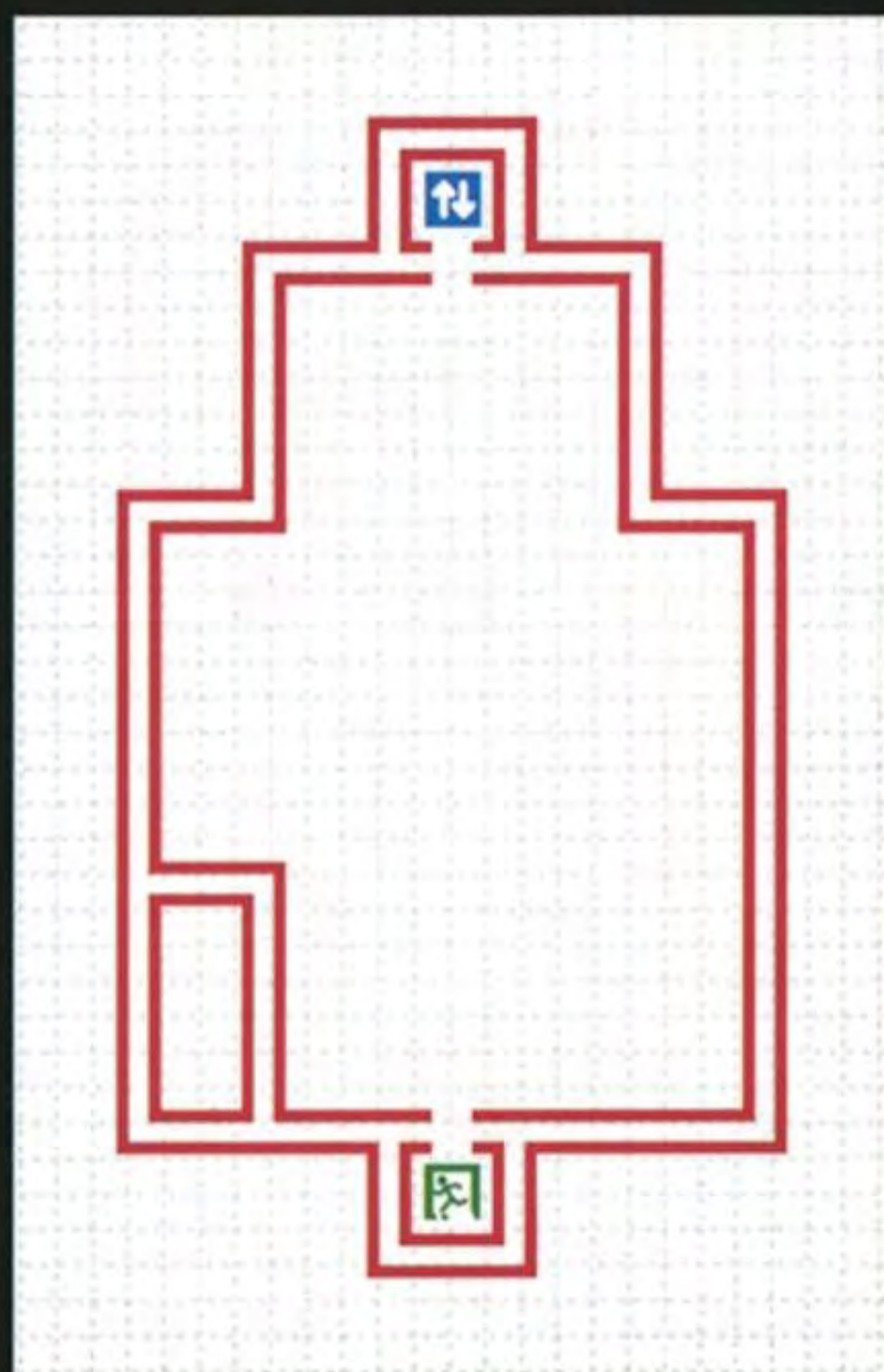
階段

T ターミナル

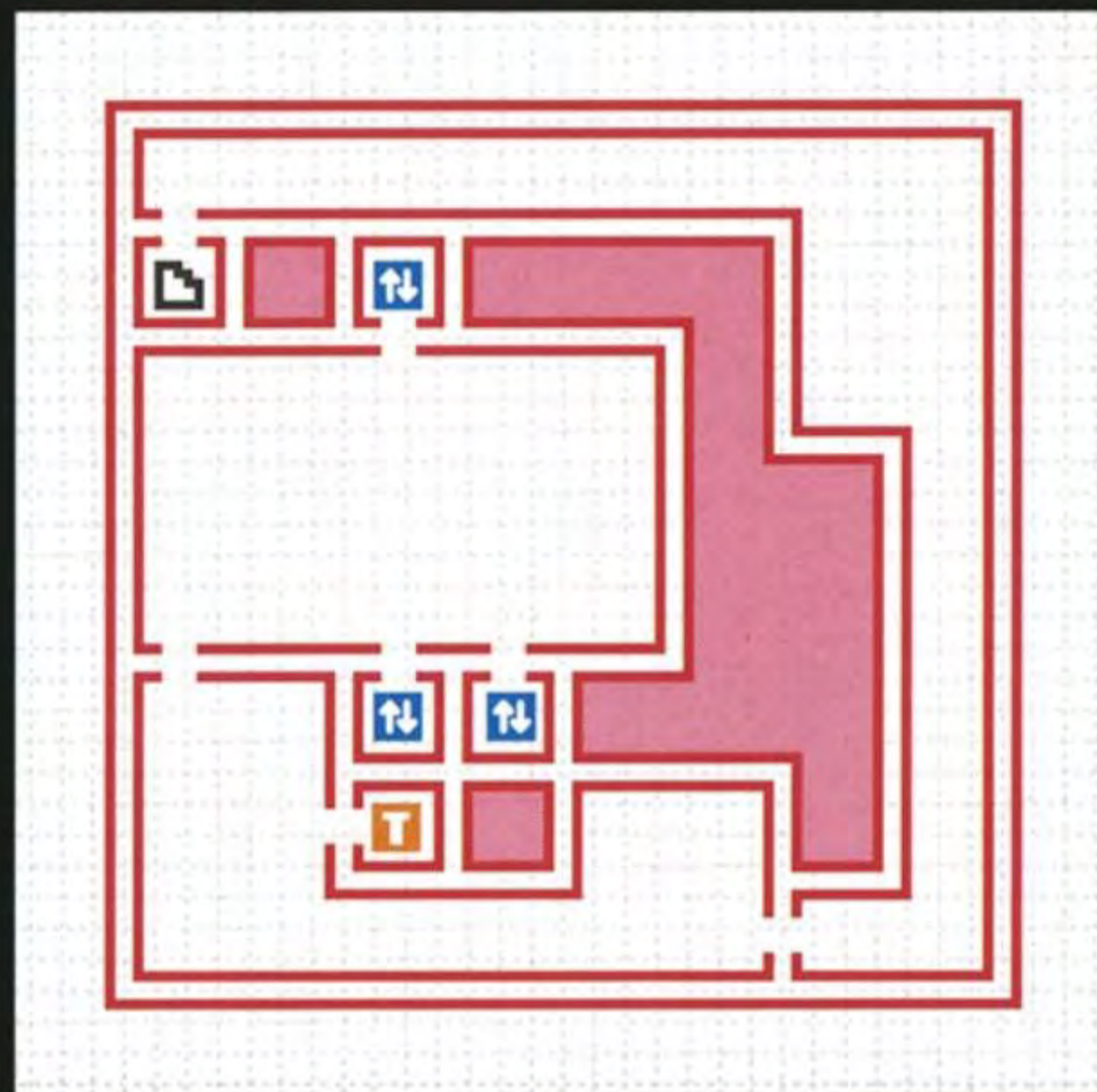
出入口

H ヒールスポット

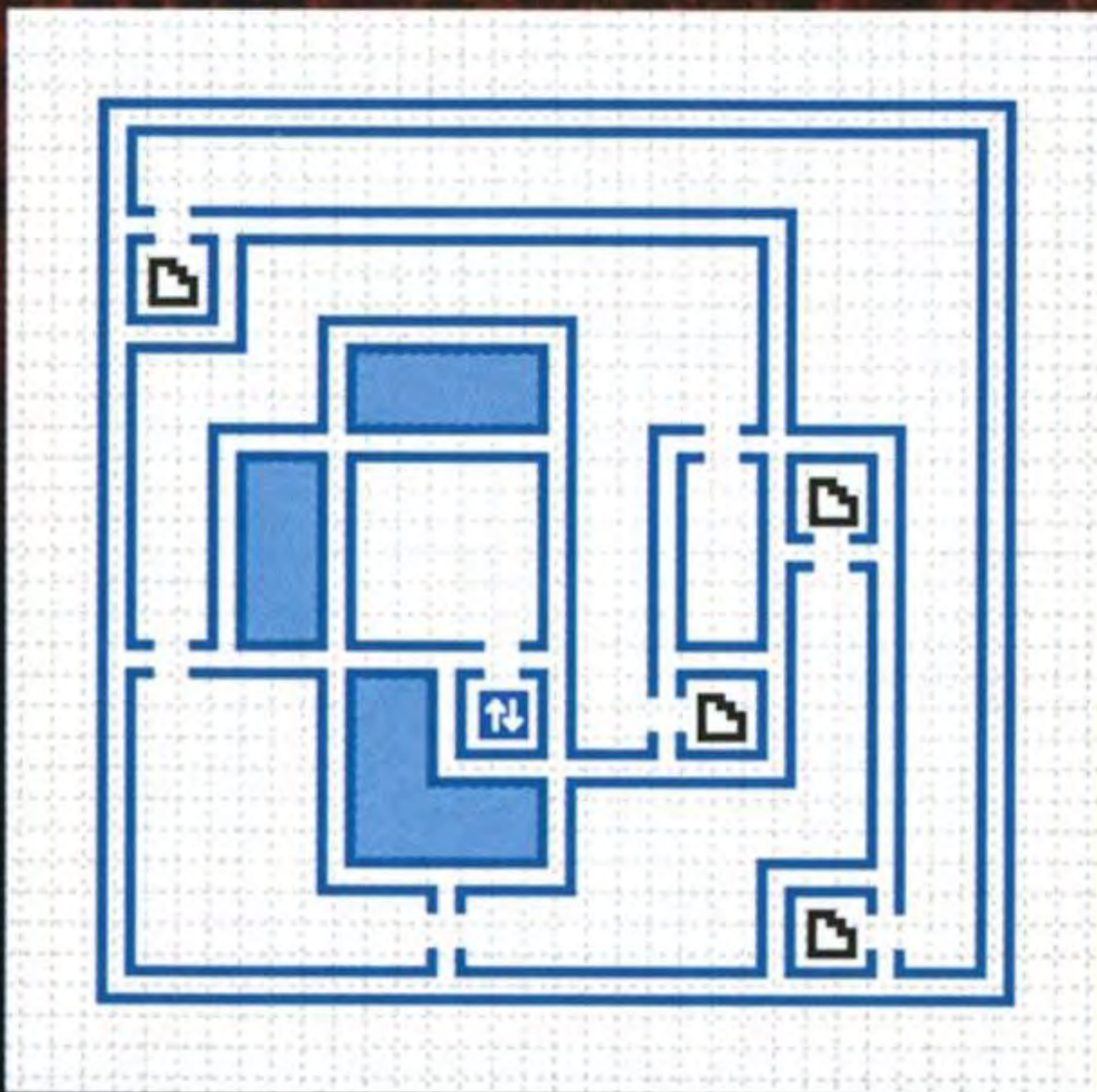
■ アルゴンNS 1F



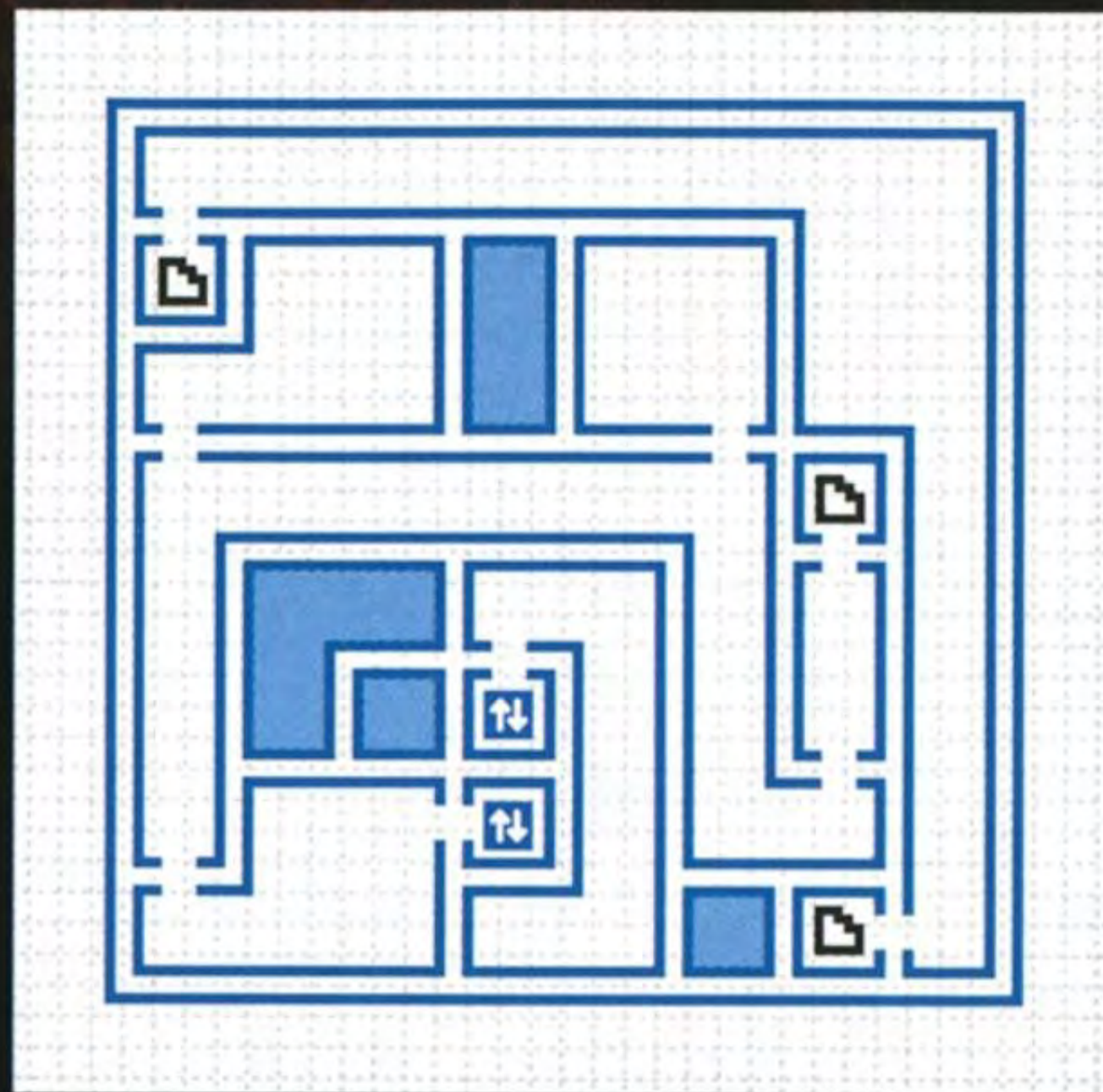
■ アルゴンNS 2F



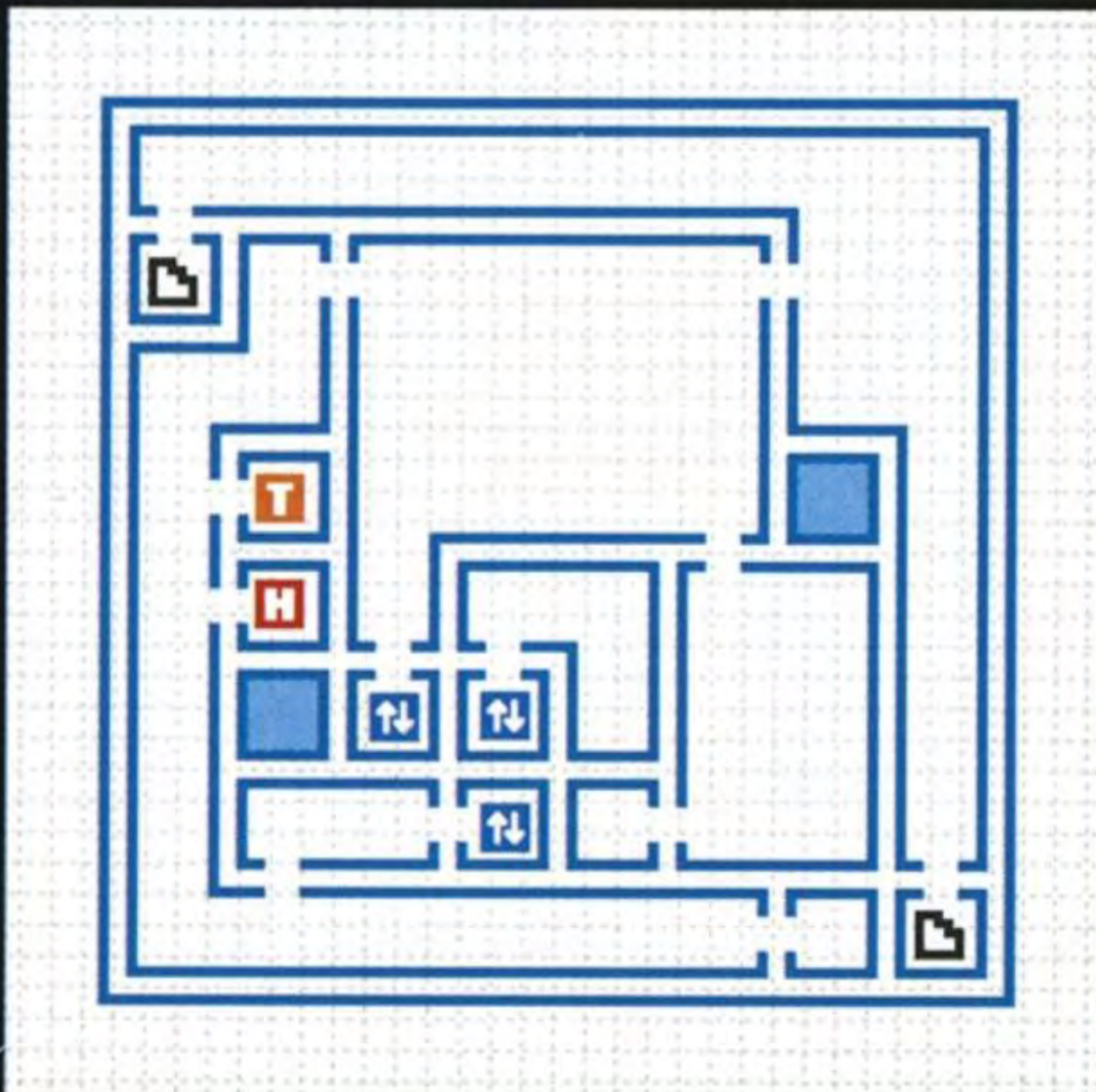
■ アルゴンNS 3F



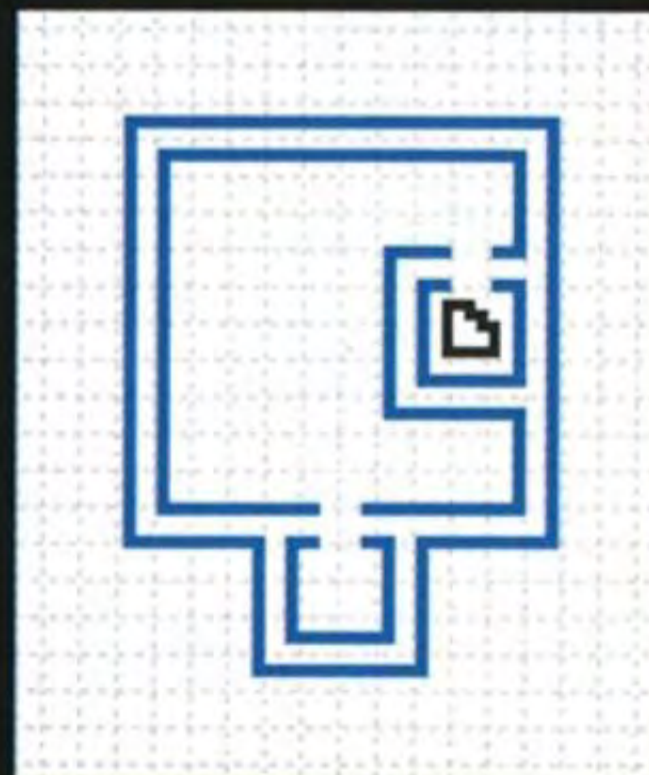
■ アルゴンNS 4F



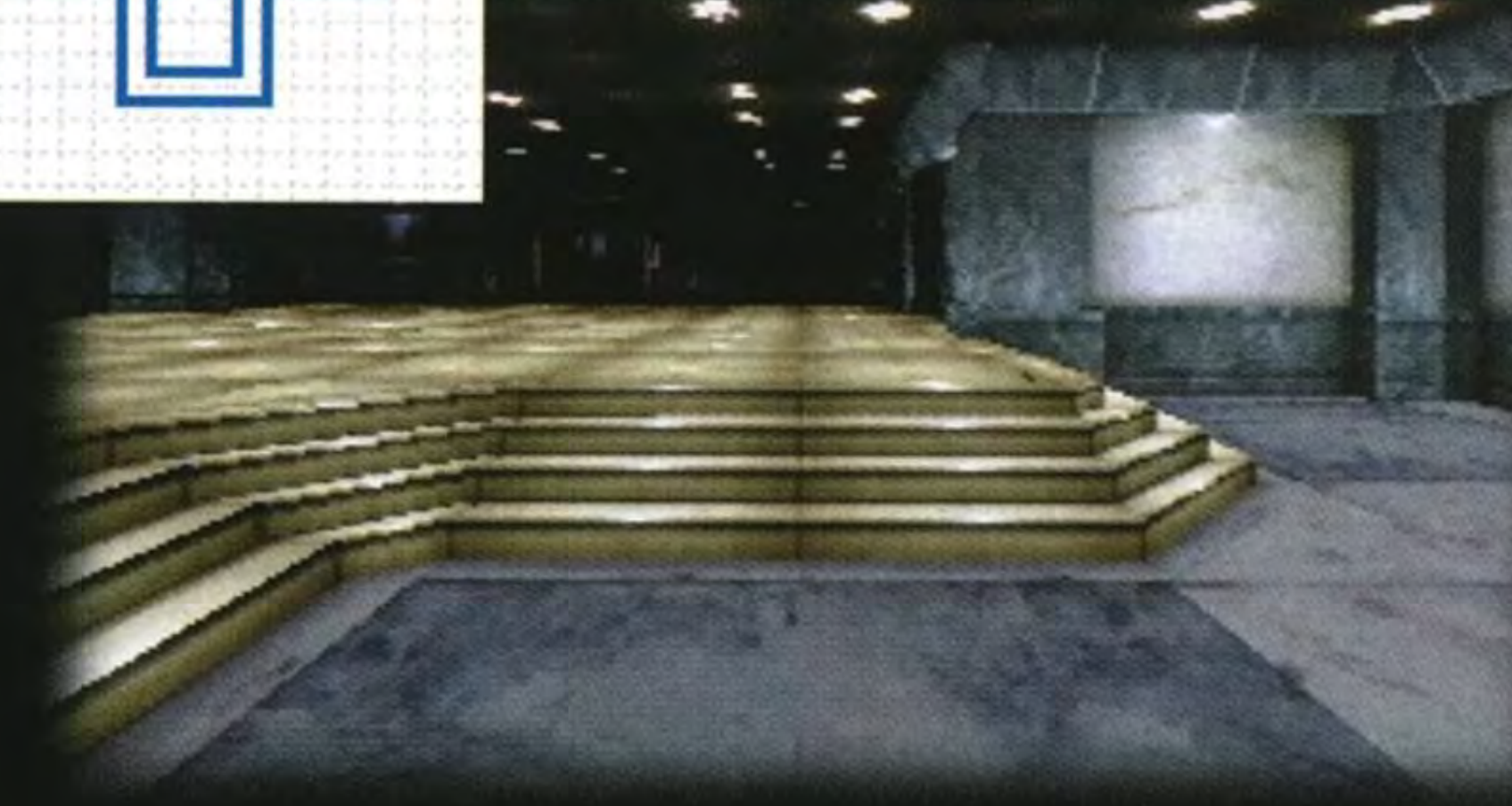
■ アルゴンNS 5F



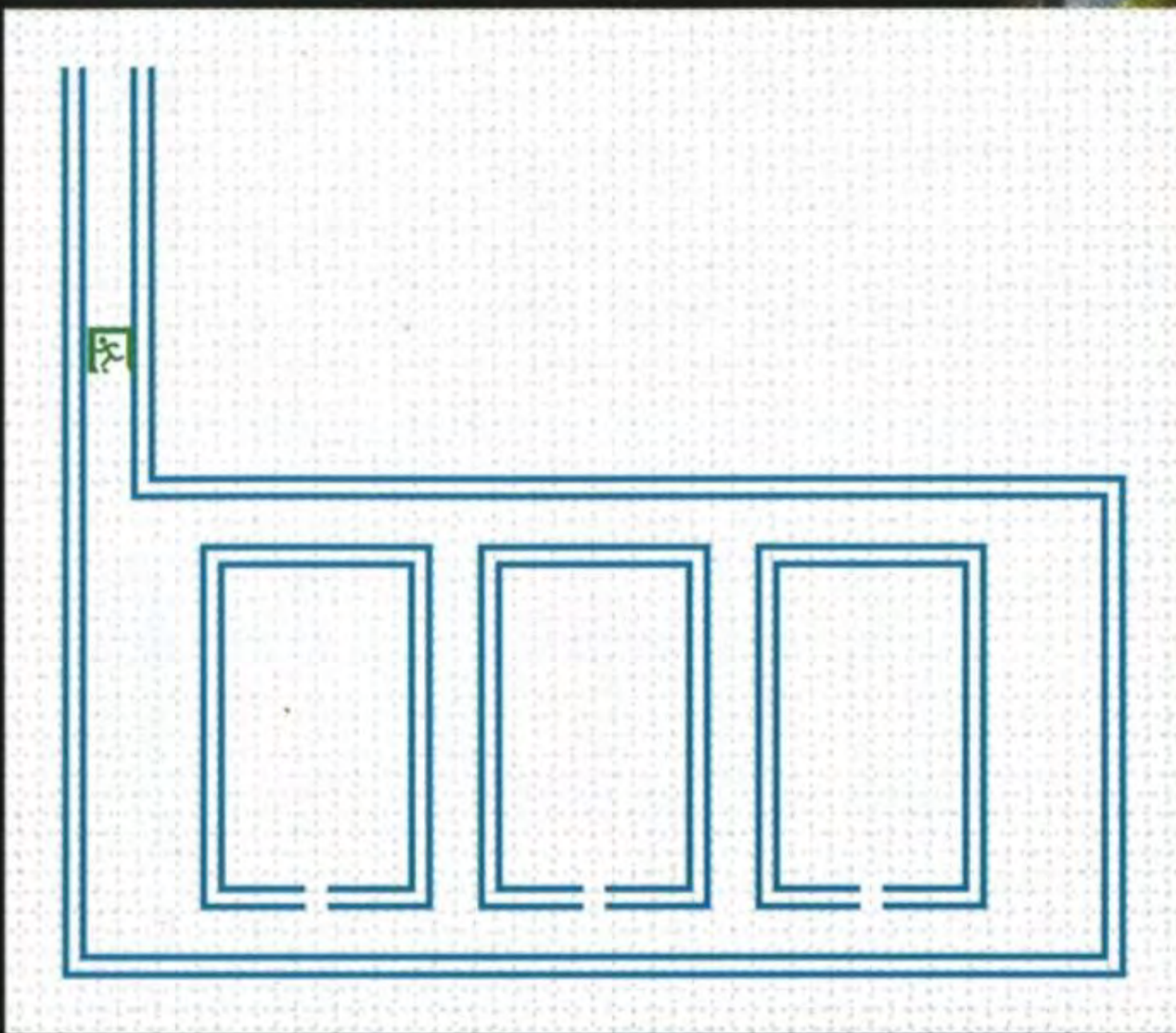
■ アルゴンNS 6F



アルゴンNS 1F
 ¥ 3969
 H 49749



■ わんがんそうご 湾岸倉庫<外>

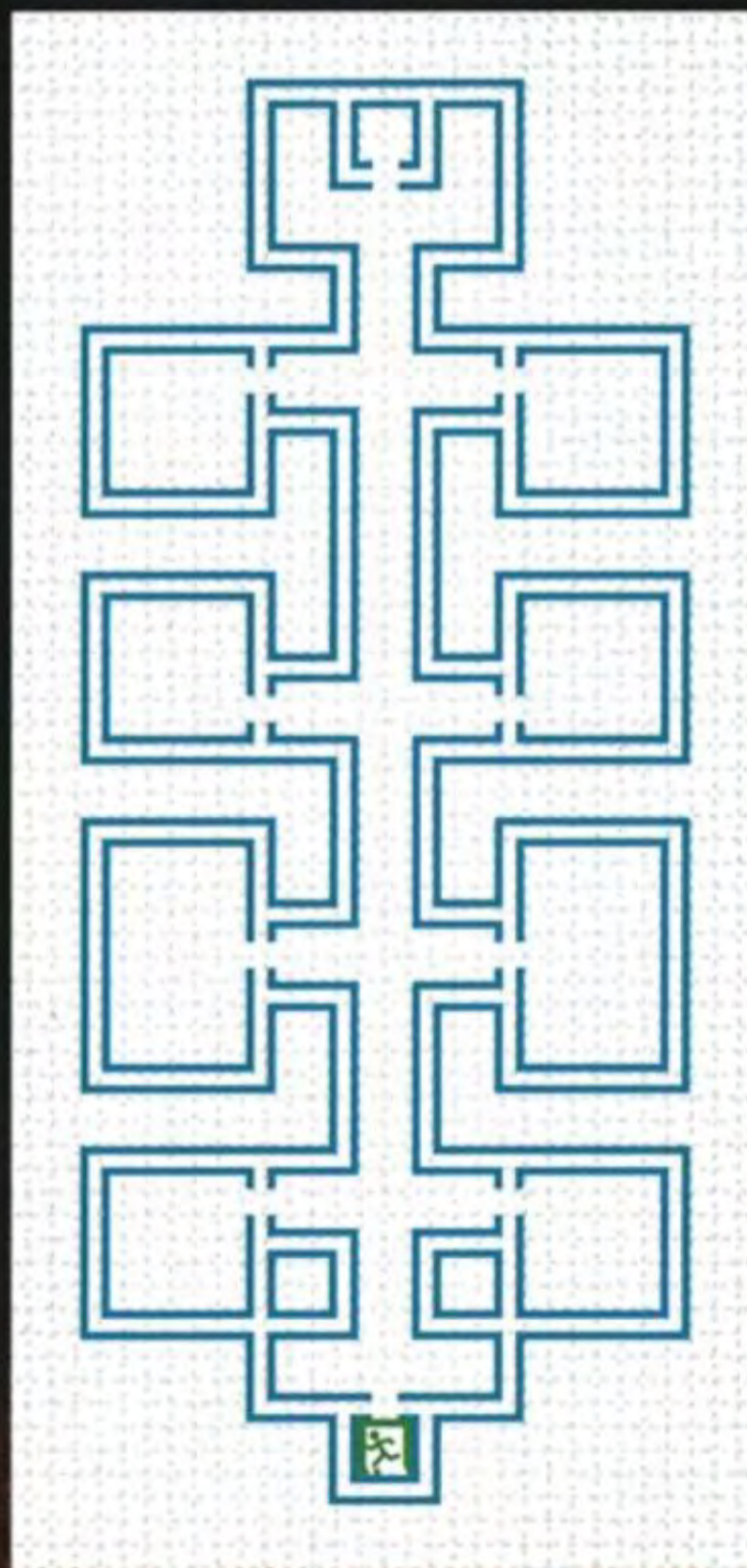


HALF
MOON
BIG N

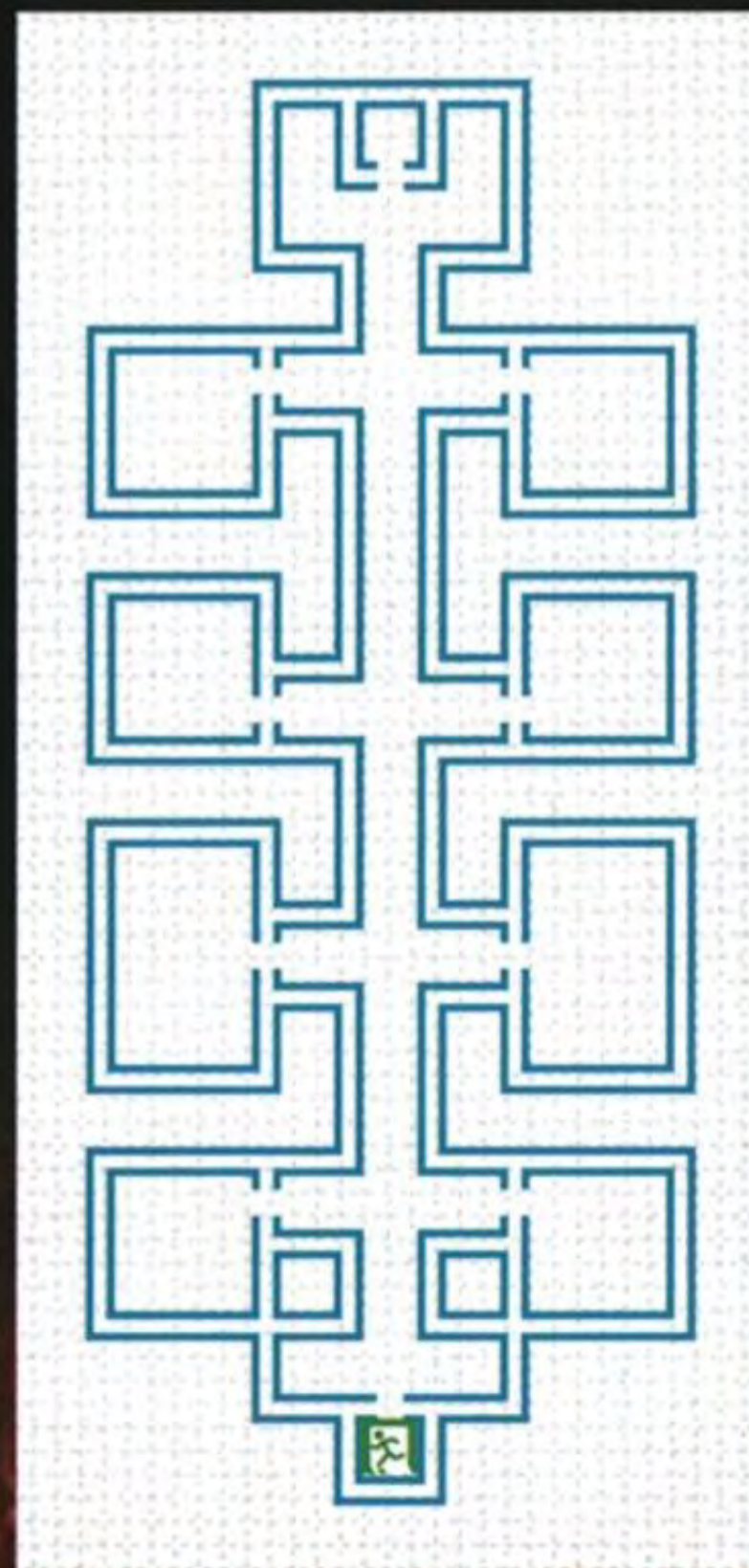
湾岸倉庫

¥ 3969
M 49744

■ だいいちそうご 第一倉庫



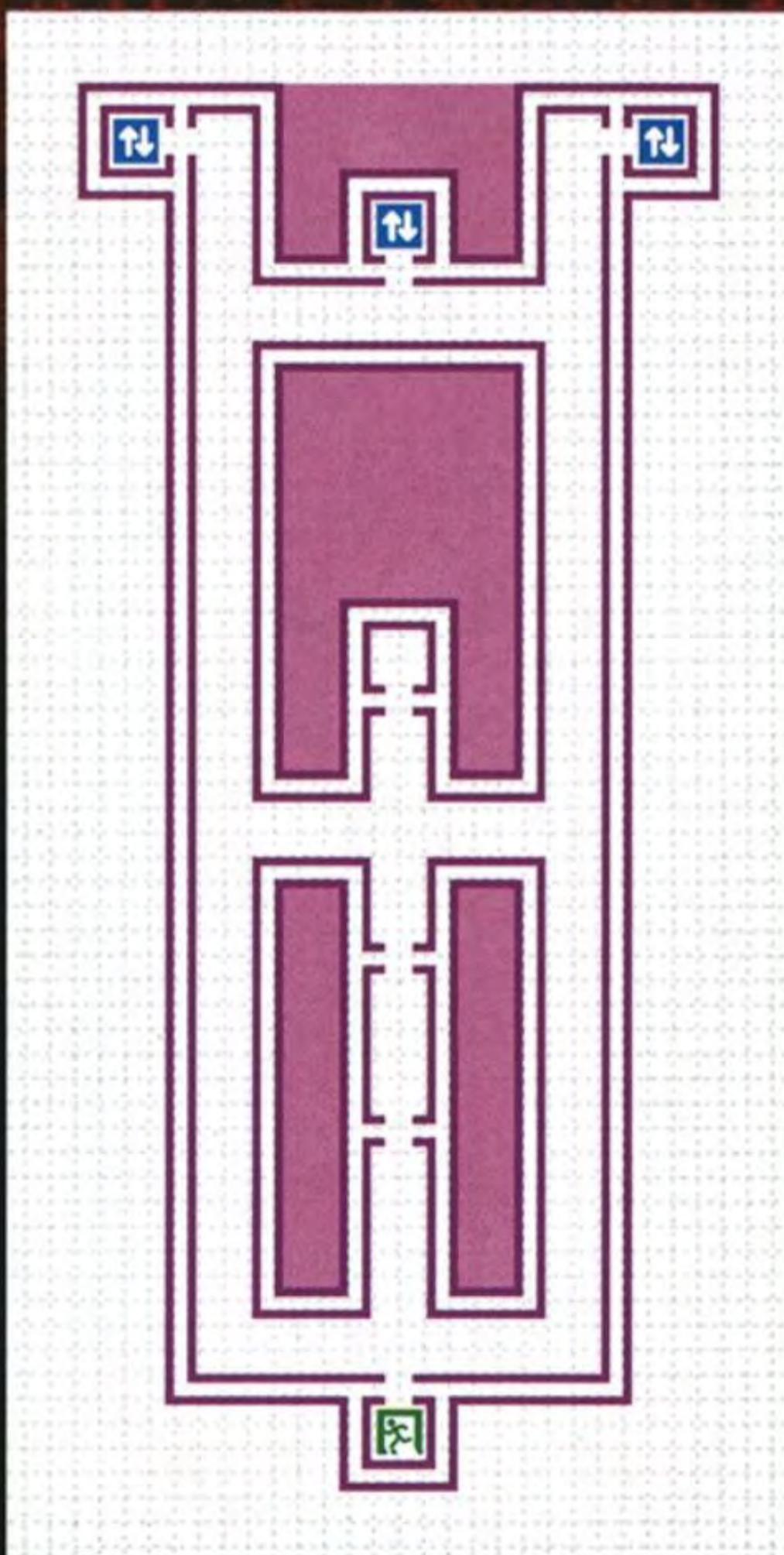
■ だいさんそうご 第三倉庫



MAPの記号一覧表

	エレベータ
	階段
	ターミナル
	出入口
	ヒールスポット

たいにそうこ
■第二倉庫 1F



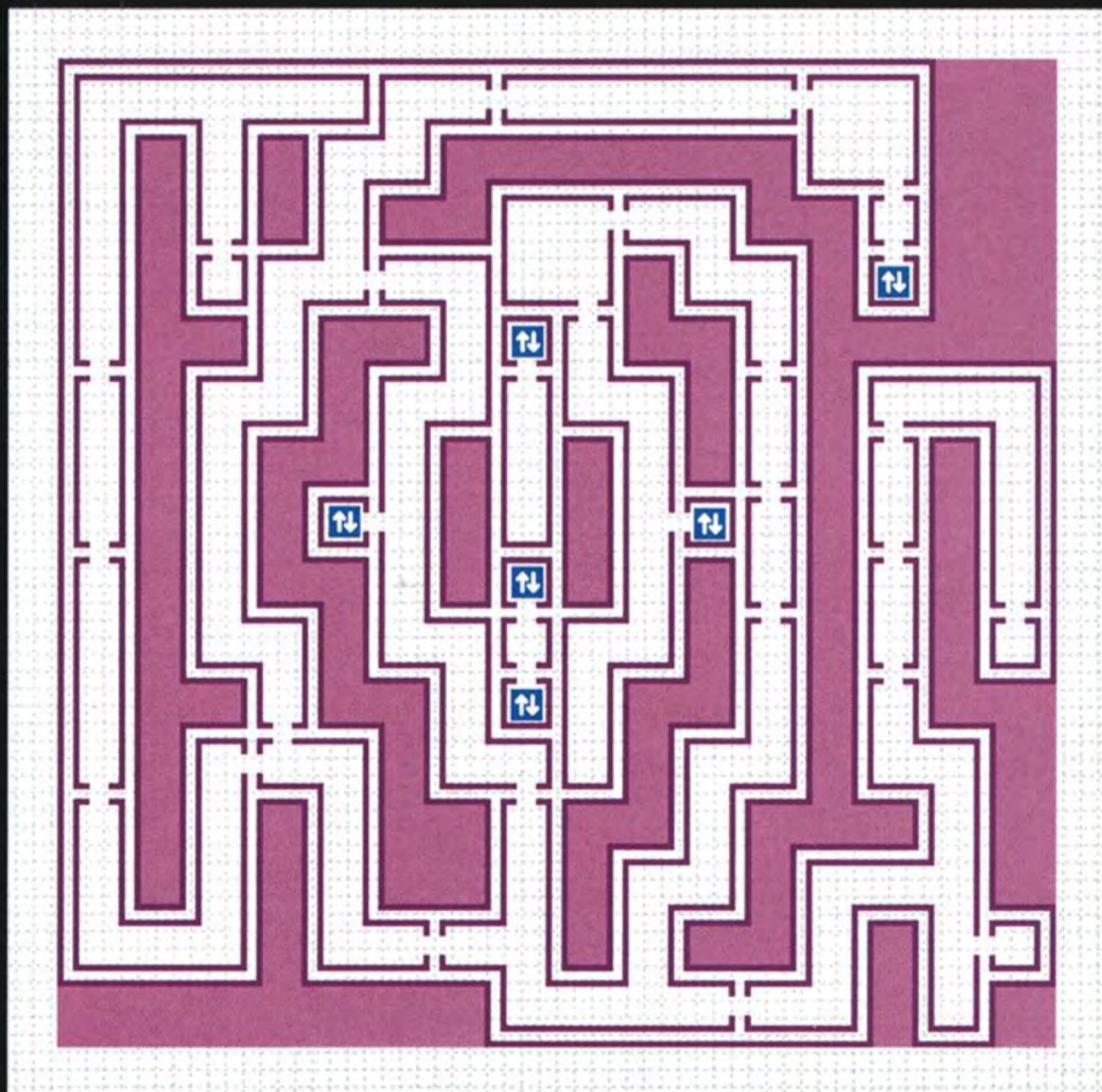
HALF MOON
E

第二倉庫 B1F

3969
49744



たいにそうこ
■第二倉庫 B1F



MAPの記号一覧表

↑↓ エレベータ

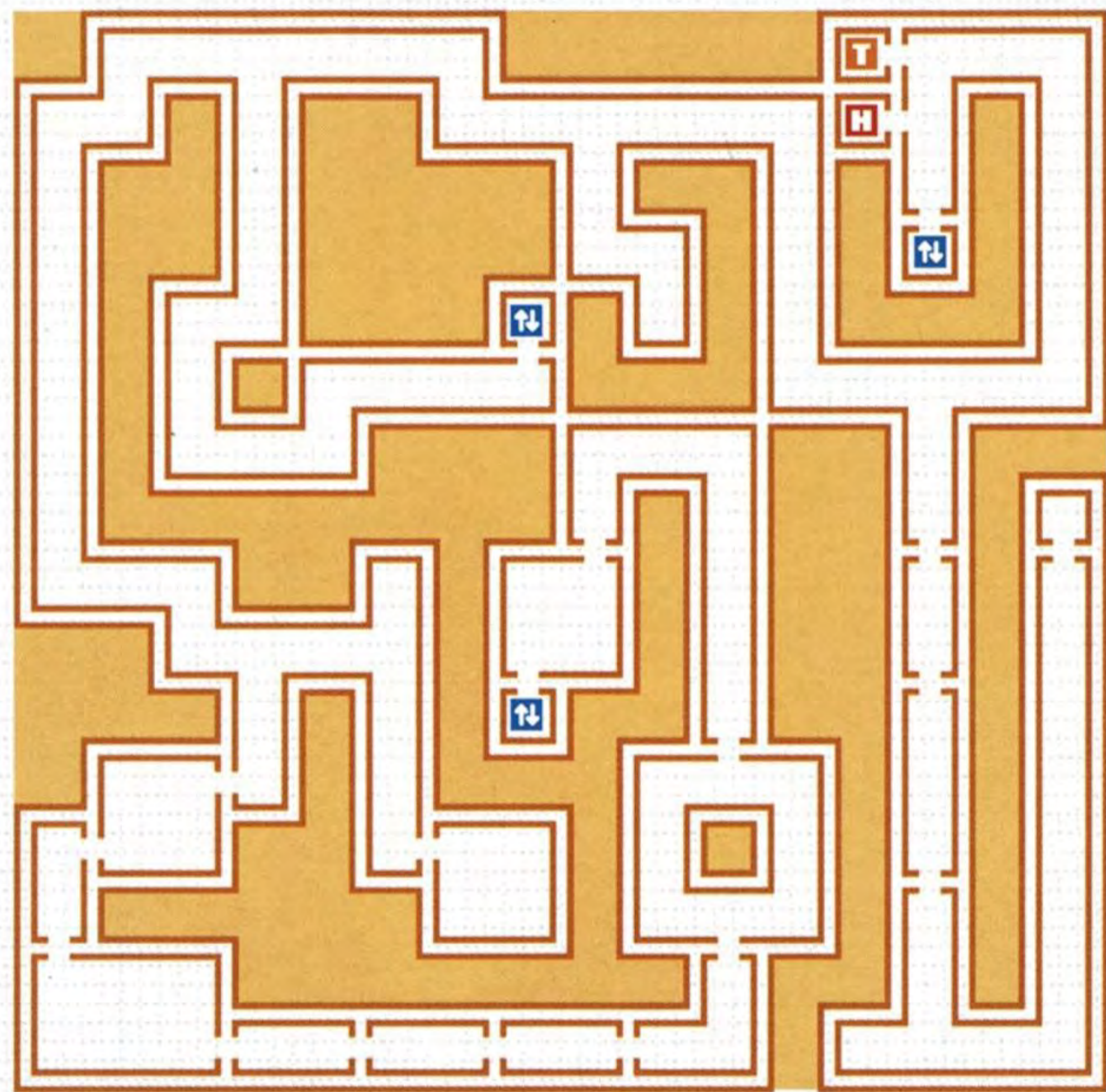
階段

T ターミナル

出入口

H ヒールスポット

だい に きう こ
■ 第二倉庫 B2F



だい に きう こ
■ 第二倉庫 B3F



MOON N 第二倉庫 B3F 3969 49744



決定ボタン	12,50
月齢	09,11,24
剣	18,27,42
剣合体	42
検索合体	34,37
レート	46
後衛	15,24,27
攻撃	27
攻撃効果	19
攻撃順序	18,23
公衆ネットワーク端末	49
抗体ポイント	23,27
行動の記録	08,49
攻撃力	18,23,44
業魔殿	31,34
コードネーム	07
コマンド	09,12,24,27,32
コンピュータ	27,49
—さ—	
再開	06,08
再装填	17,27
最大ヒットポイント	18,23
最大マジックポイント	18,23
酒	30
氏名入力	07
主人公	07,16,17,31
種族	23,34,38,39
召喚	15,27,29
召喚可能属性インジケーター	11,15
ショップ	43
ステータス	23,34,35,36,37,40,45,48
ストック	18
素速さ	18,23
性格	23,29,30
生体エネルギー協会	46
生体マグネタイト	
マグネタイト	11,12,15,24,27,33,45,46
性別	17
精霊	38

セーブ	06
前衛	15,24,27,28
戦闘	24,50
戦闘終了	32
戦闘中メッセージ	19
戦闘中専用アイテム	13
戦闘中専用魔法	14
全滅	32
装填弾数	27
装備可能	44
装備不可能	44
造魔	38,40
造魔誕生合体	34,40
属性	15,23,27,41
ソフト	49
—た—	
ターミナル	08,49
耐久力	18,23
タイトル画面	06,08,09,19
タイ料理サワムラ	45
弾切れ	27
ダメージ	26,28,50
弾丸	17,27
力	18,23
知性	18,23
銃	18,27
忠誠アイテム	31
忠誠度	23,29,31,34
忠誠ポイント	13,31
中断	06,09,19
直接攻撃	15,27,29
データ	08,09,22
敵悪魔	24,33
敵悪魔との会話	32,33,34
ドラッグ・ギア	43
ドリーカドモン	34,40
—な—	
仲魔	13,14,15,16,24,27,29,30,31,32,34,37
名前	07,18,23

人間キャラクター	24,27,29,50
ネームエントリー	07
能力値	38,50
—は—	
パートナー	14,17,27,44
パーティー	12,13,14,15,16,18,20,27,31,34
パーティーパネル	07,16,24
バッドリズム	23
八角酒店	43
バッドステータス	15,18,23,27,45
ハンドヘルド	
コンピュータ	15,24,34,35,36,49
ヒールスポット	45
ヒットポイント	15,18,23,27,45
ビデオ・マッスル	43
物理攻撃	18,23
物理防御	18,23
防御力	18,23,44
方向ボタン	18,21,22,23,35,36,37,40,46,49,50
法則検索	34,39
ポジション	15,27
—ま—	
マジックポイント	14,15,18,23,27,45
魔晶変化	31,34
魔法	14,15,18,27,28,29,50
魔法攻撃	18,23
魔法防御	18,23
魔力	18,23
御魂	39
無銘の刀	42
名称	34,35
命中	18,23
—ら—	
レベル	18,35,36
レベルアップ	50
ロード画面	06,08
ロスト	35

— 悪魔全書 第二集 NEW YEAR キャンペーン !! —

「悪魔全書 第二集」をお買い上げいただくと、「デビルサマナー・ソウルハッカーズ」の本編にはない「エキストラ・ダンジョン」がプレイできるCD-ROMを抽選で1,000名様にプレゼント!
くわしくは、店頭のチラシ・ポスター、雑誌広告をご覧ください。



悪魔全書



「悪魔全書」

金子一馬書き下ろしの悪魔やキャラクターを高画質で鑑賞できる! 本編では最後まで見れなかった悪魔のステータスも簡単に見れる! 300体以上の悪魔から自由に選択し、それらの合体が可能!

「ノベル」

本編に登場するキャラクターに隠されたストーリーモードを用意! いつ、どこでもストーリーの終了ができる「中断機能」搭載!

「サウンドルーム」

本編で使用されたBGMを自由に選択して、聴く事ができます。プログラム再生機能搭載! 自分だけの編集が可能!!

97年12月発売予定

希望小売価格 2,800円(税別)

◆CGライブラリ(1人用)

◆T-14421G ©ATLUS 1997

※この製品は、ゲームではありません。※画面写真はすべて開発中のものです。

ATLUS

INFORMATION

あの名作が実写化!?

真・女神転生 デビルサマナー

毎週土曜日26:10~26:40 テレビ東京にて放映中!

出演：葛葉キョウジ役 / 正木蒼二

麗 鈴舫役 / 川合千春

如月マリー役 / 桜井浩子

オープニングテーマ 梶原ユキコ「かるく抱かないで」

(株)イーストウエストジャパンより好評発売中!

AMDM-6202 ¥1,020(税込)



ATLUS presents

流星野郎のゲームマックス

流星野郎のゲームマックス

- ラジオ日本 (ダイヤル1422kHz) 毎週金曜日24:00~24:30 ON AIR!
- AM KOBE (ダイヤル558kHz) 毎週金曜日22:30~23:00 ON AIR!

アトラスFAXステーション

ファンキーネット 03-3258-0753

インターネットアドレス

<http://www.CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS>

●ユーザーのみなさまへ

商品の開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございます。お手数ではございますが、弊社テレフォンサービスまでご連絡いただけますようお願いいたします。なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんのでご了承ください。また、電話番号はお間違いのないようにおかけください。

ALGON PROCESSOR®

アトラス

APC0036K256

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356

(お問い合わせ受付：毎週月・水曜日15:00～18:00祝祭日除く)

※当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。



ATLUS
株式会社アトラス