

真・女神転生デビルサマナー

【しんめがみでんせいびるさまなー】

ジャンル	RPG	
対応機種	セガサターン	
発売・開発元	アトラス	×
発売日	1995年12月25日	
定価	6800円	
女神転生シリーズリンク		

ストーリー

彼女の頼みでチケットを受け取りに行った主人公は、粗暴な探偵葛葉キョウジと出会う。彼は悪魔と戦うことを生業とする「デビルサマナー」だった。命からがら逃げ出したものの、主人公は怪しい黒人神父に殺されてしまう。しかし三途の川で出会った船守の「カロン」が蘇らせてくれるらしい。が、何故かよくわからないが元の体に戻れないとのこと。己む無く住人不在の体、葛葉キョウジの体に半ば強引に押し込まれ、デビルサマナーの活動をしつつ原因を探ることに。

概要

- ▶ 人気RPG『女神転生』の新規シリーズ、『真・女神転生』派生シリーズ二つのうちのひとつ、デビルサマナーシリーズ1作目。
 - ▶ もう一方はペルソナシリーズ。
- ▶ 敵として登場する『悪魔』を交渉し『仲魔』（悪魔の仲間）とし、仲魔を召喚・命令し、合体強化する。
- ▶ 女神転生シリーズの中で本作独特のシステムとして、命令に忠実に従い、自由に育成することができる造魔が登場。
- ▶ 忠誠度システムが登場。本作では忠誠度の上がり方は物欲型・レベル差型・つれあい型がある。
- ▶ さらに合体することで悪魔の特徴そのままにステータスを強化する種族「御霊」が登場、より育成要素が増加している。
- ▶ ちょっとした隠し要素もある。合体事故でしか作れない種族「秘神」「珍獣」「死神」、作中ではホテル業魔殿（それまでの「邪教の館」に相当）の主「ヴィクトル」の意味ありげな謎の台詞だけがヒントとなっている「英雄」など。

長所

- ▶ 戦闘の難易度が高く、一筋縄では行かない手ごたえのあるRPGというシリーズの伝統を崩していない。
 - ▶ 敵が高確率の即死攻撃をしてくる程度ならまだしも、物理攻撃を反射したりするので、従来のRPGと同じ考えでプレイすると大変な目に会う。使われる前に倒せばいいわけだが、初見ではどんな技を使ってくるのかわからないので注意。
- ▶ 全体から漂う気だるさ。アンダーグラウンドの怪しい雰囲気はBGMと相まって独特の世界観を作り出している。
 - ▶ この世界観に見合った怪しいキャラクター達は、主要NPCはもちろん名前不明の通行人に至るまで個性的。登場人物全員がどこか影を落としている。
- ▶ CD容量になったことで同一デザインや色違いといった、似通ったデザインの悪魔が登場しなくなった。
- ▶ 前述の人間キャラ達や、様々なタイプの悪魔との会話も楽しい。
 - ▶ 特にヤマチチ・クドラク・モスマン等の「シニカル」タイプの悪魔は、「～してやらないこともない」「うっそ」「なめんな 死んでいいよ いやいやマジで」などの独特の台詞回しが人気を呼んだ。

短所

- ▶ 女神転生シリーズ屈指のダンジョン構造。特に中華街は攻略本なしの踏破は手書きでマッピングしていても困難。
 - ▶ 戦闘自体はRPGとしては高め、女神転生シリーズとしては割と普通の難易度だが、ワープ構造が複雑すぎ。
 - ▶ もっとも「中華街はまだマシ」という意見も存在する。ラストダンジョンも相当なものだが、インパクトの面で中華街に劣る上、女神転生シリーズは基本ラストダンジョンがえげつないのであまり注目されない。
 - ▶ 他にも、擬似アストラル界や各所地下水路B5Fに到ってはCOMP使用不可である。会話で戦闘を回避することやオートマッピングを参照すること、仲魔の召喚（魔法で代用は効く）などが出来ない。
- ▶ 徘徊悪魔との交渉が激ムズ。せっかく話をいいところまで進めたのに、あと一歩のところまで向こうから会話を打ち切られて最初からやり直し（その上同じ相手の同じ質問でも正解は毎回変わる模様）、ようやく交渉へこぎつけてもその時点では絶対手に入らないアイテムしか要求されない、などで何度も会話に費やした時間が無駄になる。
- ▶ 仲魔に指示するために忠誠度があるのだが、相当高くしない限り、とにかく言うことを聞かない。
 - ▶ 苦労して仲魔にしても「GO（特に指示せず完全にAI任せ、忠誠度が低いとこれしか選べない）」、「Boycott（あらゆる指示を完全に無視）」とかザラ。指示に完璧に従った回数でしか上がらないつれあい型で、これをやられると永遠に低いまま。
 - ▶ 仲魔には忠誠度の上がり方タイプの他にも「臆病」「剛健」など個々の性格もあるのだが、ただ「GOの時にどんな行動を取る確率が高いか」でしかなく、AIもあまり賢いとは言えない。
 - ▶ レベル差で忠誠度が発生する悪魔はつまり「言うことを聞くようになった頃は戦力外」という変な仕様。これを流用して「レベル差で忠誠度最大の悪魔を使って合体すると、新たに誕生する悪魔の忠誠度を簡単に上げられる」というテクニックができるのだが。
 - ▶ 合体して誕生した悪魔の忠誠度は元となった悪魔の平均値のため、三身合体の場合は3分の1上昇している。
 - ▶ それでも戦力不足は否めない。忠誠度が限界まで上昇した悪魔をアイテムにする場合には役に立つ。
- ▶ 高い難易度は短所とも言える。即死攻撃が結構飛んでくるのに、主人公一人が死んだら即ゲームオーバー。タイトル画面直行であり、過去シリーズのように有り金払って復活なんて救済措置はない。さらに、場合によっては一番早く手に入る即死攻撃無効装備より先に即死攻撃を使う敵が出ることも…。

続編

- ▶ 本作は後に数ある女神転生連作の一種、デビルサマナーシリーズの最初作である。
 - ▶ SSでデビルサマナーソウルハッカーズ、PS2でデビルサマナーデビルサマナー 葛葉ライドウ 対 超力兵団、デビルサマナー 葛葉ライドウ 対 アバドン王と続編が出ている。

移植

- ▶ PSPで移植されている。2005年12月22日発売、2007年3月8日PSPベスト化。
 - ▶ 携帯機なのでSS版では一つしか持てず、使いきりだった何処でもセーブできるアイテム「バックアップ」の使用制限がなくなった。更に難易度低下でよりプレイしやすくなった。
 - ▶ 更にハードモード追加。ダメージ量が増加し、バックアップの使用が満月の時しかできなくなった。
 - ▶ サターンでは別売ソフトだったデータベース「悪魔全書」を真・女神転生III NOCTURNE同様のシステムとして追加。これにより合体の材料集めの煩わしさがかなり解消された。
 - ▶ その他にも忠誠度が上がりやすくなっていたり、さほど遅くなかったロードがさらに早くなったりとかなり遊びやすく調整されている良移植である。

余談

- ▶ 本作発売から二年後、地上波深夜の時間帯に実写ドラマが放送された。
 - ▶ 詳細は本サイト外のことなので言及しないが、ディレクターの岡田耕始。女神転生シリーズで悪魔デザインを担当している金子一馬の両名がゲスト出演している。

ドラマ最終回にて本作の主人公が持つ銃型コンピューターGUMPの1/1がプレゼントされた。

- ▶ 小説もいくつか出ており、ゲーム内では語られない裏設定や小説オリジナルの展開も数多く用意されている。