

ペルソナ2 罰

【ペルソナつー ぱつ】

ジャンル	RPG	
対応機種	プレイステーション	
発売元	アトラス	
開発元	アトラス第一開発部	×
発売日	2000年6月29日	
定価	通常版:6,800円(税別) DXパック:9,800円(税別)	
女神転生シリーズリンク		

概要

- ▶ アトラスの人気RPGシリーズの第2弾の続編で、実質第3弾。また異聞録から2罪までのシリーズ完結編である。
- ▶ 前作「罪」の平行ストーリーとなっており、主人公は「罪」のヒロインだった「天野舞耶」。パーティメンバーも「罪」に登場していたキャラである。本作だけでも完結するストーリーだが、実際には前作とは重要なつながりがあり、連作とも言える。
- ▶ ペルソナ2最大の特徴「噂」をはじめ、システムは基本「罪」のものを踏襲している。
- ▶ 「罪」のセーブデータから、いくつかの要素を引き継いでゲームを始めることが可能。
- ▶ プロデューサーの岡田耕始氏とキャラクターデザインの金子一馬氏のインタビューやプロモーションムービーを収録したファンディスクが付属している。(ベスト版には付属していない)

特徴

- ▶ 前作はジュブナイル色が強かったのに対し、今作はアダルトな雰囲気になっており、パーティメンバーの平均年齢もシリーズの中では高い。
 - ▶ 罪ではサブキャラとして出ていながらも深く関わり合う事は無かったキャラが罰では仲間となる。これにより罪では知る事の無かったこれまでの人生や悩みなど意外な一面が見られる。
 - ▶ BGMもテーマ曲をはじめアダルトな空気にあわせたものになっている。
- ▶ システムも根本は前作を基準とし、メニューの改善、フィールド会話の豊富さで演出を変更している。

評価点

- ▶ 前作からのシステム改善
- ▶ 戦闘面
 - ▶ 前作でかなり便利な技(即死効果の合体魔法)や理不尽な技が大幅に見直され、極端な技が少なくなったため前作とは違った感覚でプレイできる。
 - ▶ だからといってヌルくはなく、難易度自体は程よいバランスである。
 - ▶ ボタン一つで合体魔法が発動可能
 - ▶ パーティが今装備しているペルソナから発動可能な合体魔法をボタン一つで設定可能で、前作のようにいちいち魔法を1人1人指定して行動順番を変更する必要がなくなった。
 - ▶ このシステムは、前作のリメイク版「PERSONA2 罪」にも更に快適な形で導入された。
 - ▶ 「罪」で非常に使いにくかった一部の合体魔法を使いやすく改善した。また、合体魔法に伝説・伝承ネタが多く追加されバラエティーが増えた。

- ▶ エフェクトカット設定が可能
 - ▶ ペルソナ発動などの演出を省略して戦闘できるモードで、作業部分の消化が楽になった。時間制限のあるマップもこちらにするとクリアしやすくなる。
- ▶ 悪魔とのコンタクト
 - ▶ 各キャラ基本コマンドが1つになった代わりに、罪では空気がみだった「掛け合い」の組み合わせがより豊富になった。
- ▶ ゲームの中盤に1作目「女神異聞録ペルソナ」に登場したキャラが仲間になる。
 - ▶ 異聞録をプレイしたファンには嬉しい要素で、2人のうちどちらを仲間にするかでシナリオが変化する。
- ▶ 音楽
 - ▶ 前作と同じく土屋憲一氏ら複数の作曲家によって製作
 - ▶ 前作とは違うアダルトチックな音楽は、地味ながら演出を彩る。
 - ▶ バトルは「ボス戦闘」「EX最終戦闘」など盛り上がるものが多い。
- ▶ ストーリー
 - ▶ 序盤で1から出ていた名物キャラがあっけなく死亡したりと、全体的には暗めである。
 - ▶ ただし、前作で死亡してしまった(または悲惨な扱いを受けた)キャラの大半が生存していたり救われており、ストーリー展開も罪での鬱要素がある程度昇華されるため、全てが暗いわけではない。
- ▶ 2周目、EXダンジョン
 - ▶ 一部を引き継いでゲームを最初からプレイする2周目で、分岐するシナリオを楽しめる。さらに両方の分岐をクリアするとおまけゲーム的な扱いで、本編とは切り離された内容になっているEXダンジョンを攻略できる。

問題点

- ▶ 前作と合体魔法のレシピが大きく変化したので戸惑いやすい。
 - ▶ 前作とのセーブデータを連動した場合、前作で使った合体魔法のレシピのみ開示された状態で始められるので、この問題は少し軽減する。
- ▶ アトラスゲーの伝統か主人公は基本しゃべらない為、前作をプレイしているとあれだけ饒舌だった舞耶が無口に、そして前作主人公が無口だった達哉がしゃべりまくるために違和感を感じるプレイヤーも多い。
 - ▶ 実際は無口なキャラクターになったわけではなく、しゃべっているシーンでも言葉が表示されずジェスチャーなどで表現するという過去作の演出をおこなっているためそうみえる。実際選択肢や戦闘中の台詞を聞いてみれば全く変わっていないハイテンションなキャラクターである。
- ▶ コンタクトが掛け合い中心になったため、組み合わせのパターンがつかめない間の難易度が高い。
- ▶ EXダンジョンの出現条件が「南条くんルートを通してエンディング」と「エリールートを通してエンディング」を達成する事で、分岐しているシナリオがごく一部なので二週目はほぼやり直している状態になる。
 - ▶ ラストダンジョンでのやり取りによって話も若干変化し、エンディングも少し変化があるが、それもごく一部である。ストーリーとしては重要なポイントであるが、別段マルチエンドと言う程話が大きく変更する訳でもなく、会話が変化する程度である。そのため二週目の途中でダレてしまいやすい。
 - ▶ ただし選択肢によっては戦うボスのパラメータがアップするという変化はあるので、もう少し強いボスと戦いたいと考えたなら、使えるかもしれない。

総評

- ▶ 前作のデータ読み込みもあるが単体でも問題なく遊べ、またやりこみ要素も豊富である。
 - ▶ ただやはり前作罪とはかなり密接な関わりを持つので、できることなら罪からプレイするのをおすすめする。

その後

- ▶ 今作でシリーズは一度完結したため、続編「[ペルソナ3](#)」からはスタッフも変わり大幅な方向転換が図られ、新規ファンが多数開拓された。

- ▶ 2012年5月17日に、前作罪と同様にPSPで移植版が発売した。
 - ▶ イメージカラーが赤からグレーに変更され、新たに原作のシナリオライターである里見直氏による新シナリオが追加される。