

FAQ

• 製品について・購入前はこちら

- PS3版、XBOX360版、PC版の違いは？
- PC版の追加要素について詳しく教えて
- 日本語吹き替えですか？
- 字幕は日本語のみですか？
- オンラインに対応していますか？
- コントローラーの振動には対応していますか？
- コントローラ（PS3）の6軸センサーには対応していますか？
- ランキングシステムに対応していますか？
- ムービーはリアルタイムレンダですか？
- PS3版にはトロフィー機能ないの？ヒストリーって何？
- 過去作もプレイするべき？いきなり4買っても大丈夫？

• ゲーム中全般

- これガードって無いの？敵の攻撃痛いんだけど？
- 技のコマンドが難しくて覚えられないんだけど？
- スキルは何を覚えたらいいですか？
- スタイリッシュランクが上がらないんだけど？何かコツは？
- 敵のスーパーアーマーがウザいんだけど？
が倒せません
- パンドラにどうやって乗るんですか？操作方法は？
- 銃を溜めながら剣を振るのが辛いんですが？
- シークレットミッション がクリアできません
- EXアクトがうまくできません
- 何かありそうなんだけど高くてとどかない...
- M6 ネロが本部へ戻ろうとか言ってるけど、どう行くの？
- M6(M19) すぐろく攻略どうやんの？
- M7 SM8のロイヤルブロックって？
- M8 優しき森から進めません
- M11 途中から進めなくなりました
- M5 SM3がクリアできません

• 敵関連

- M15 ブリッツ(電撃を身にまとった敵)が倒せません
- M18 神が倒せません
- M20 魔皇サンクトゥスが倒せません
- M20 ラスポスが倒せません

• 実績関係

- 実績って何ですか？
- 実績って解除して意味あるの？

• 【その他】

- ディスク起動後の「このゲームのネットワークデータは...」って表示、どうにかなりませんか？
 - タイトル画面でフレンドの情報をダウンロードしますか？って出るけど意味あるの？
 - 『1』や『3』であったコスチュームチェンジは？ないの？なんで？
 - 小説版があるって聞いたんだけど？
-

製品について・購入前はこちら

PS3版、XBOX360版、PC版の違いは？

PS3版とXBOX360版との間に大きな違いはありません。ただしPS3版はトロフィー機能には未対応で、代わりにヒストリー機能があります。XBOX360版は実績機能に対応しています。

PC版は追加要素としてターボモードと、難易度LEGENDARY_DARK_KNIGHTモードが追加。またOPムービーとBPのボス戦で主題歌「DRINK_IT_DOWN」が流れなくなった（著作権の関係か？）。

PC版の追加要素について詳しく教えて

ターボモード：ゲームの進行速度が1.2倍速になります

LEGENDARY_DARK_KNIGHT：敵の出現数が大幅に増えます。ただし敵の体力・攻撃力は低めに設定され、DHとSOSの中間ほどです。

日本語吹き替えですか？

日本語吹き替えはなし。字幕のみ

字幕は日本語のみですか？

複数用意されており、ゲーム機本体の言語設定に従う。

ただし、用意されていない字幕の言語になった場合は英語となる。字幕：日本語・英語・スペイン語など（情報追加含む）

オンラインに対応していますか？

ランキングとDLCのみ。マルチモードはない。

コントローラーの振動には対応していますか？

Xbox360版、PS3版共に対応している。PS3版は別売りの振動コントローラー(デュアルショック3)が必要。

コントローラ（PS3）の6軸センサーには対応していますか？

カメラ操作を6軸センサーを使って行うことができます（スティック操作にもできます）。

ランキングシステムに対応していますか？

Xbox360版、PS3版が対応しています。ただしPC版は未対応です。

ムービーはリアルタイムレンダですか？

Xbox360版、PS3版、PC版全てリアルタイムレンダです。

PS3版にはトロフィー機能ないの？ヒストリーって何？

トロフィーはない。ヒストリーは【実績関係】のよくある質問へ。

過去作もプレイするべき？いきなり4買っても大丈夫？

大丈夫です。

『4』はデビルメイクライシリーズの中でも比較的難易度が低く、新規プレイヤーやアクションが苦手なプレイヤーに向いていると言えます。

逆に『1』『3』は難易度が高いので、先にやるなら『4』の方が良いでしょう。

特に『1』はアクションゲームというジャンル全体で見てもかなり難しい方なので、プレイするならある程度の覚悟と時間がいらいます。

もし時系列順にプレイしたい場合は『3』『1』『4』『2』の順番でプレイすると良いでしょう。物語の流れを理解しやすいと思います。

ゲーム中全般

これガードって無いの？敵の攻撃痛いんだけど？

デビルメイクライシリーズには基本的にガードは存在しないので、敵の攻撃はジャンプやサイドロールで避けることが基本になります。

ただし、ミッションを進め、ダンテを使用する際のみ、「ロイヤルガード」スタイルでガード(ゲーム中はブロックの名称)が使用出来ます。

技のコマンドが難しく覚えてられないんだけど？

マニュアルでプレイしている場合はオートマチックに変更してください。
ミッションメニューにて、ミッション選択時のキャラクター選択でオートマを選択するだけです。ボタン連打でも勝手にさまざまな技を繰り出してくれるようになります。
また一定の確率でEXアクト(MAXアクト)が発動するようになっており、チャージショット習得済みの場合は自動で溜めてくれます。
他にもスナッチが連射でき、魔人化習得以降はピンチになると自動で魔人化してくれます。
ただし回避だけはマニュアルでもオートマでも自分で入力する必要があります。

スキルは何を覚えたらいいですか？

ネロ

ブルーローズ

- ・チャージショット3
凄まじい威力、浮かせ効果あり、しかも遠距離攻撃。他のスキルは無視していいので、これだけは必ず習得しておく。

魔人化

- ・トリガーハート
魔人化できる時間が延びる。4では魔人化の恩恵が大きいため、こちらも必ず習得しておく。

アビリティ

- ・エアハイク
回避、移動、探索など、用途は広い。ブルーオーブの欠片回収にも、エアハイクがあると非常に便利。

ぶっちゃけ、チャージショット3さえあるなら、他は好きなように選んでいい。

ダンテ

スタイル

- ・ソードマスターLv4
フロップ
バランスプレイヤーその1。リアルインパクトと合わせたコンボはお手軽かつ強烈。
ダンスマカブル
総ダメージが高い。フロップ・リアルインパクトと交互に出すのが理想。
リアルインパクト
バランスプレイヤーその2。単発だと隙がでかすぎて使いづらいが、フロップなんかを組み合わせると・・・。

魔人化

- ・トリガーハート

アビリティ

- ・エアハイク

ソードマスターLv4は必ず取る。他はお好みで。

スタイリッシュランクが上がらないんだけど？何かコツは？

スタイリッシュランクを上げやすい技を以下に記す。
以下の技を交互に出せば比較的楽にスタイリッシュランクをSSSまで持っていくことができます。
ネロ

- ・ EXハイローラー
- ・ キャリバー
- ・ チャージショット3
- ・ マキシマムベット

ダンテ

- ・ ダンスマカブル
- ・ リアルインパクト

敵のスーパーアーマーがウザいんだけど？

以下の技を使うことで、敵を簡単に打ち上げたり、敵の体制を崩すことができます。
打ち上げられたり、ダウンした敵は体制を立て直すまで完全に無防備なので攻撃のチャンスです。
また魔人化した時の攻撃は敵のスーパーアーマーを崩しやすいです。

ネロ

- ・ トリガーバースト（魔人化）
魔人化時、ネロの至近距離に打ち上げ効果付きの攻撃判定が発生します。
- ・ チャージショット3

ダンテ

- ・ フロップ

が倒せません

ボスの攻略に関しては各ボス攻略を参照。それ以外の攻略に関しては各敵攻略を参照。
回避のタイミングは死んで覚える、要は何度も挑戦すること。
それでもダメなら一度前のミッションにもどってプラウドソウル&レッドオーブ稼ぎ。
パープルオーブやブルーオーブによるステータスの強化、スキルの習得を図ろう。
何をやってもダメなら、ホーリーウォーターを大量に購入し、一気に使ってしまう。

パンドラにどうやって乗るんですか？操作方法は？

パンドラで攻撃することによって体力ゲージとDTゲージの間にあるの災厄ゲージが溜まる。
ガンスリンガースタイルにして（B）を押せば乗る事が出来る。
（アークメント）（X）ボタンで単発ミサイル発射、（B）ボタンで災厄ゲージを大幅に消費しミサイルの一斉放射。
操縦中は災厄ゲージを常に消費。災厄ゲージの残量が0だと2秒ほどしか乗れない。

銃を溜めながら剣を振るのが辛いんですが？

オプションの操作設定で、銃に該当するボタンを押しやすい位置に変更してください。
ネロの場合、（X）ボタンをL1（LB）がR2（RT）と入れ替えると良いでしょう。

シークレットミッション がクリアできません

シークレットミッションを参照。一度クリアしたミッションは後から何度でも再挑戦可能。
どうしてもクリアできない場合は後回しにし、アイテムやスキルを入手してからやると良い。
シークレットミッションのみ敵の強さは固定(おそらくDH基準と思われる)。

EXアクトがうまくできません

剣を振ると同時にイクシードボタンを押すのではなく、剣を振った直後くらいがポイント。

タイミングとしては、

ストリーク：振り切る直前

ハイローラー（ジャンプ無）：振り切り終わった直後

ハイローラー（ジャンプ有）：ジャンプの頂点に達した瞬間

スプリット：剣が地面に当たった直後

コンボA4段目：剣が地面に当たる瞬間

コンボB6段目：剣が敵に当たる瞬間

コンボC3段目：剣が地面に叩きつけられる瞬間

エリアルコンボ3段目：剣が敵に当たる直前

何かありそうなんだけど高くてとどかない...

ネロはMAXハイローラー エアハイク(+ルーレットスピン)、ダンテは魔人化して3段ジャンプ。

M6 ネロが本部へ戻ろうとか言ってるけど、どう行くの？

MISSION 06を参照。

シャンデリアで壊したでっかい教皇の肖像画の左右の扉を通り、闘技場上部の通路を通過し、滝にかかった橋を渡ってそのまま進もう。ジャングルまで着けばM6クリア。

フォルトゥナ城正門から坑道を通って町へ戻っちゃだめだ。

M6(M19) すごろく攻略どうやんの？

最初の位置で回転しているダイスにバスターかスナッチを食らわせると、食らわせた時に上を向いていた目が必ず出る。

これを利用することで出したい目を出すことが可能。

ダイスは規則正しく回転しているので、狙った目を出すことが出来る。

1 4 2 6 3 5 の順でかわるので、うまくバスターするべし。

マス目は赤：敵、白：何も無し、青：オーブ、黄：ワープ。

また、オーブの代わりに5つの宝箱が出現する場合あり(ランダム?)ひとつあるハズレ以外を開け続けると最後にバイタルスター(M)が手に入る。

M7 SM8のロイヤルブロックって？

シークレットミッションを参照。ダンテ専用ミッションなので、ネロではクリア不可能。間違えて入ってしまった場合は、扉からさっさと抜けよう。

ロイヤルブロックとは「ロイヤルガード」のスタイルアクション。

敵の攻撃をギリギリまで引きつけて またはBを押すとノーダメージで敵の攻撃を防げる。銃声のような音が鳴れば成功。

M8 優しき森から進めません

光、すなわち太陽のほうへ向かう。つまり、影が伸びている方角を見る。

光源が北にあれば、当然影は南に伸びる。要は影が伸びている方向と、反対の道を進めばいい。

MISSION 08を参照すると画像つきで説明が載っています。ちなみにハズレの道の先(険しき闇)で、ブルーオーブの欠片を入手可能。詳細はブルーオーブを参照。

M11 途中から進めなくなりました

MISSION 11を参照。鉄格子で遮られている場所は、床のスイッチにネロと敵1体が乗ることで開く。鉄格子に密着した状態でスケアクロウをスナッチして引き寄せればOK。時空神像がある場所に、羽のタリスマンで動かす装置があるがスイッチで起動させないと使用不可。奥に進むとヘルバウンドが出現するので、スナッチで渡り奥へ進む。エアハイクorキックジャンプでも可。ヘルバウンドが動いているところでは、一番右の部分が下から上昇し始めたら左からスナッチしていく。ある程度進むとスイッチのある場所まで辿りつけるので、起動後、羽のタリスマンで動かすを使い先へ進む。

M5 SM3がクリアできません

こちらを参照。挑発・横転・エネミーステップをうまく使う。が、難しいので後回しにしたほうがよい。ホールドやダンテでリベンジを。

敵関連

M15 ブリッツ(電撃を身にまとった敵)が倒せません

こちらを参照。銃攻撃を続ければ、電撃を消すことが可能。ショットガンや溜め撃ちを使うべし。電撃が消えたあとはバスターでフルボッコにするなり、コンボ決めるなりお好きにどうぞ。瀕死になると電撃が赤みを帯びてより凶暴になり、しばらくすると自爆するので注意。パンドラでオーメンも有効。

M18 神が倒せません

こちらを参照。

M20 魔皇サントゥスが倒せません

こちらを参照。

M20 ラスポスが倒せません

こちらを参照。

実績関係

実績って何ですか？

Xbox360の全てのゲームにおいて標準搭載されているシステムで、自分や他人の遊んだ全てのゲームのやりこみ度がわかるシステムです。

例えば、『デビルハンターモードを全ミッションSランク獲得してクリアする』といった項目の特定の条件を満たすことで「ポコッ」という音と「実績が解除されました」というメッセージと共に実績が解除され、その項目のスコアが自分のゲーマータグに入ります。

一つのゲームにつき通常は1000ポイントのスコアが割り当てられており、1000に近いスコアの人ほどやり込んでいると言えます。

このスコアは自分はもちろんのこと、他人も見ることができ、遊んだ人の実績を見れば「この人は のゲームとかのゲームをやってるんだな。 は1000解除してるから相当やり込んでいるみたい」といった使い方ができる便利なシステムです。

Xbox360の実績の項目は こちら

実績って解除して意味あるの？

ただの自己満足です。しかし、「 して意味あるの？」とか言い出したらきりがなく、ゲームそのものでも同じことが言えます。

何のメリットもないのに高難易度でプレイして意味があるの？っていうのと同じ理屈です。

簡単に言えば、**メーカー側が用意したやり込み要素**です。

【その他】

ディスク起動後の「このゲームのネットワークデータは…」って表示、どうにかありませんか？

ありません。

タイトル画面でフレンドの情報をダウンロードしますか？って出るけど意味あるの？

大きな意味はありません。

『1』や『3』であったコスチュームチェンジは？ないの？なんで？

『4』にはコスチュームチェンジの要素は存在しません。理由は不明。

小説版があるって聞いたんだけど？

あります。「デビルメイクライ4 -Deadly Fortune-1」「デビルメイクライ4 -Deadly Fortune-2」の2冊で、どちらも定価571円（税抜）。

著者はDMC3及び4のシナリオを担当した森橋ビンゴ氏。

ネロの出生の秘密や物語の背景など、ゲームでは語られなかった多くの謎が明らかにされています。
