

• 用語集

• あ

い  
う  
え  
お

• か

き  
く  
け  
こ

• さ

し  
す  
せ  
そ

• た

ち  
つ  
て  
と

• な

に  
ぬ  
ね  
の

• は

ひ  
ふ  
へ  
ほ

• ま

み  
む  
め  
も

• や

ゆ  
よ

• ら

り  
る

れ  
ろ

- ・ わ

## 用語集

### あ

- ・ アーカム

3に登場するオッドアイの人間。レディの父親。悪魔の力を持つ書物を手にし魔道の探求の末、悪魔の力を使えるようになる。その際には悪魔になるために実の妻を生贄にした。悪魔としてジェスターに変身する力も持つ。ダンテやバージル、自分の娘さえも利用して魔界を開放し、スパーダの力を取り込もうとするが、力を扱いきれずスライムのような姿になり、ダンテとバージルに敗れ、最期は自分の娘により命を絶たれる。

- ・ アグナス

4に登場する魔剣教団における技術局長。悪魔に対抗するための武器や技術の開発は彼に負う所が大きく、教団騎士達の機械仕掛けの剣も彼の考案による。マッドサイエンティストな部分があり、研究にかまけて教団の行事に顔を見せる事も少なく教団内には彼の事を知らない者も多い。

- ・ アグニ&ルドラ

3に登場する2組1対のノコギリ刃型半月刀で、柄頭を接続する事も可能。属性はアグニが炎、ルドラが風で二刀流独特の広範囲攻撃を持つ。テメンニグル頂上へむかう道の門番で双子の兄弟。巨大な体をした首のない鬼のような姿だが本体は剣自体で自らを活かせる使い手を求めており、自分達の傀儡を倒したダンテに使って欲しいと頼む

- ・ アミュレット

ダンテ、バージルが持つ母の形見のお守り。3ではダンテのものは銀色で、バージルのものは金色であるが、時間軸上3の後である1では両方とも銀である。これは製作者側が3において差別化を測ったためと思われる。2つ揃う事でパーフェクトアミュレットとなり、魔剣スパーダの力が解放される。更にスパーダはテメンニグルを封印した際、人間界と魔界をつなぐための鍵の役割も持たせていた。

- ・ アラストル

1に登場する魔剣。マレット島城内の扉に封印されていた。ダンテが最初に入手する魔力発動可能な武器である。これを装備することによってダンテは魔力の発動（デビルトリガー）が可能になり、一定時間、飛翔能力や電撃攻撃など悪魔的な力を発揮する。

- ・ アリウス

2に登場する魔道師。表向きは複合企業ウロボロスの経営者だが、裏では魔力と科学を駆使して究極の存在になろうと画策していた。魔界の霸王アルゴサクスの方に目をつけたアリウスは魔界の門を開く儀式を行い、アルゴサクスの力を得ようと企んだ。ルシア編の最後では醜い蜘蛛のような姿と化し（前述の儀式で中途半端ながらアルゴサクスの力を自らに降ろした為）襲ってくる。

- ・ アルミテス

3でダンテが使用した射撃武器。テメンニグル内に封印されている魔界の銃で、魔力の弾を放った後、それがロックオンした敵にレーザーとして向かって行く風変わりな銃器。複数の敵を同時にロックオンできる。他、ガンスリンガーで単体多重ロックのスキルを得てから飛躍的に火力が上がるが、

チャージショット式故に癖が強い。

## い

### ・イクシード

4から登場した新要素。ネロの所持する剣の柄はバイクのアクセルのような形状をしており、これを捻ると段階的にEXゲージが上昇していく。これが最大まで溜まるごとにストックゲージが一つ点灯し、その状態で行う攻撃は強力なものになるが、ゲージは0に戻る。EXゲージは最大3つまでストック可能で累積する程威力は増大し、噴き出す火炎も大きくなる。ゲージ溜めは歩行や滞空中の非攻撃時に行い、より早く溜められるボタン押しタイミングも存在する。

### ・イフリート

1に登場する籠手。ダンテが入手する2番目に魔力発動可能な武器で、属性は炎。器物となった現在も意思を有する。これを装備時、ダンテは魔力の発動（デビルトリガー）が可能であり、一定時間、火球放出や自分の周囲に張り巡らした結界内を数万度の熱で満たす「インフェルノ」等の炎を使った攻撃を行える。

この頃の体術攻撃は洗練されていないのかやや使い勝手の悪い部分があったが、後の「ベオウルフ」や「ギルガメス」では操作性の向上がなされている。

## う

### ・ヴェンデッタ

2でダンテが手に入れる大剣。死神の大鎌を思わせる装飾が施されており、その名は「血の復讐」を意味している。リベリオンに比べ攻撃力は高いが間合いが短いという設定。だがゲーム中ではプログラムミスか、リベリオンと同じ威力でリーチが短い、とアドバンテージが損なわれてしまっている。

## え

### ・エヴァ

ダンテとバージルの母親。作中では写真のみ登場する。長いブロンドの女性で、写真の中ではダンテと同じように赤を基調とした服を着用している。バージルが力を追求し悪魔の道に進むことになるのは彼女の死による影響が大きい。

### ・エボニー & アイボリー

全作品に登場する、デビルメイクライの象徴ともいえるダンテの大型二挺拳銃。白がアイボリー、黒がエボニーである。ベースは45口径の代表『コルト ガバメント』であることが小説で明かされているが、ダンテの超人的な連射に道具が耐えられるよう各所を増強しており、改造前の形状とはどちらも程遠い。

### ・エネステ

エネミーステップのこと。エネミーステップを参照。

### ・エネミーステップ

敵を足場にして多段ジャンプをすること。略してエネステ。

一部ボスや雑魚に対して生存性や攻撃力を向上させることのできるテクニック。詳しくは裏技・小ネタ等#id\_d475b2e5の項を参照されたし。

## お

- ・オーブ

悪魔の血や生命力などが結晶化した魔石。効果によりその色が異なる。敵を倒すことで入手し、入手と同時に使用。また、レッドオーブは時空神像に捧げることで新たな力が入手可能になる。

表面に顔のようなものが映っており、作品ごとに異なるがどれも共通してヘン顔である。

## か

- ・カトラシア

ルシアが最初に装備している剣。デュマーリ島に古くから伝わるもので、二刀流で扱う。カトラスが語源と思われる。しかし、実際片刃の曲刀ではあるものの、形状は特徴的で、あまり似ていない。

- ・カーリーナ=アン

3に登場。レディの母親の名を冠するフックショット付きのロケットランチャーで、レディも攻撃・移動手段として多用する。ダンテが悪魔の血をひいているとして毛嫌いしていたレディがダンテを認め托したシリーズ恒例の重火器だが、それまでのものに比べると多機能。

- ・ガンスリンガー

銃器の選択でソードマスターの次に技数が多い。遠距離戦が得意なのはもちろん、場合によってはソードマスター張りに接近戦に特化することもあり、極めればそれこそ接近戦武器を使わずクリアも可能。

## き

- ・キリエ

4に登場する女性。天涯孤独な身の上のネロにとって姉か母のような存在で、家族同然に暮らしてきた。教団騎士団長クレドの妹でもあり、大祭「魔剣祭」にて歌姫を務める。

## く

- ・クイックシルバー

3のボス、ゲリュオンを倒すと手に入る。時の流れを操るスタイルで、発動後、自分以外が白黒世界となり、緩やかな時の流れの中、自分だけが高速化する。画面上の雑魚、ボスを含むすべての敵の動作が遅くなり、こちらの攻撃を高速の状態（敵にとって）で大量に叩き込める。

- ・クランキーボム

2でルシアが手に入れる小型の爆弾。投擲だけでなく設置して爆発させることもできる。威力は高いが扱いが難しい。また、水中では爆雷としても使用可能。

- ・クリアムール

2でルシアが手に入れる剣。細身で軽くカトラシアより威力は低めだが、攻撃範囲が広い。

### ・グリムグリップ

時空のひずみが具現化したもの。

グリムグリップの紋章がある起動装置の場所で、悪魔の右腕を使用して高速移動ができる。

### ・クレド

4に登場する城塞都市フォルトゥナを悪魔から守る教団騎士の長、その剣の腕も騎士団トップに相応しいものである。多くの部下を率いる統率力、厳粛公正な性格から彼を慕う者は多い。キリエの兄であり、同じくネロを家族同様に思っているものの、ネロの命令違反や突飛な行動には頭を悩ませている。

### ・グレネードガン

1に登場する大型火器。高い威力を持ち爆風にも当たり判定があるが、連射能力は低いのが難点。回転弾倉を備えるリボルビングランチャーの形態を取っているが、既存のものに比べるとかなり大型で、サイズだけなら2のミサイルランチャーにも匹敵する。弾頭それ自体に誘導性はない。

発射後、回避行動を取ると動作を上書きできる事から側転と発射を繰り返すと速射できる。

### ・グロリア

4登場の魔剣教団幹部の中で唯一の女性。エキゾチックで妖艶な容姿を持ち、周囲からの注目は多い。短期間で教団内で幹部に登り詰めており、よからぬ裏事情があるのではないかと勘ぐる者も多い。体術・戦闘術には大いに優れているようだ。

## け

### ・ケルベロス

3に登場する、中央の輪に鎖で3つの棒が繋がれた形状のヌンチャク。属性は氷で正面方向への圧倒的手数で大型の敵を攻めることができる。テメンニグルの玄関で待ち構える悪魔、ケルベロスの力を宿している。ケルベロスとの激闘の末、ダンテが先に進むに相応しい力を持つと判断し、武器に姿を変えその力を託した。

### ・幻影剣

バージルの扱う、魔力で生成された浅葱色の剣。1ではネロ・アンジェロが最終戦で、3では最高難易度DMDにおいてバージルが使用してくる。また3SEでプレイヤーキャラとして使用可能になったバージルも、遠距離攻撃として使うことができる。

様々な陣形を取ることができ、なおかつ自身のダウン以外の動作中いつでも同時発射できるという性質から火力アップに多に貢献してくれる。

## こ

### ・コヨーテ・A

4における「ショットガン」。皆勤賞のため固有名称を頂戴したようだ。

相変わらずの水平二連式散弾銃だが、対悪魔用に改造が施されているらしい。

## さ

### サブマシンガン

2でダンテが使用した射撃武器。H&K MP5Kの二挺撃ち。フルオート射撃が可能で、一発の威力は低いが連射力が高いため、体力は低い大量に出てくる敵を相手にした場合に役立つ。ボタン押しっぱなしにするとトンデモナイ連射をする。

### ・ ザムバック

2でルシアが手に入れる剣。刀身が幅広く肉厚で重量があるために攻撃力が非常に高い。

### ・ サンクトゥス

4に登場する魔剣教団の教皇。民衆から絶対的な尊崇を受ける指導者であり、歴代教皇の中で最も偉大な存在と言われていたが...

## し

### ・ ジェスター

3に登場するピエロのような男。ギガピード戦後に開かなくなった扉の開き方を、おどけた態度でダンテに教える。正体はレディの父親のアーカム。また、3SEでは彼と戦う事も出来る。

### ・ 衝撃鋼ギルガメス

4に登場する、籠手と具足状の武器。生物と同化しその体の一部を鋼のごとく硬質化する魔界金属でできており、つまり籠手や具足に見えるのは肉体に変化したものである。ダンテが入手し使用する。攻撃時に強力な衝撃を放ち、またその威力を蓄積して放つ(溜め攻撃)事もできる。溜めモーション時にはフェイスマスクが装着される。

### ・ ショットガン

全作通して登場するソードオフ型の散弾銃。広範囲に攻撃でき、近距離ではとても高い威力を発揮するが、連射性は中程度。乱戦に強いという全銃器唯一の特徴を持っており、ハンドガンでも重火器でも対応できない状況での強さがシリーズ皆勤賞の所以か。

## す

### ・ スーパーダンテモード

ゲームのクリアする難易度によるが、スーパーダンテモードというコスチュームがある。(2のみ無い)見た目は変わらないがデビルトリガーを使い放題というなんとも魅力あふれたものであるが、3では発動中体力が回復しなくなるという不利点がある。しかもDANTE MUST DIE!をクリアしなければならない。ただし、SEでは伝説の魔剣士のスーパーダンテモードがあり、こちらは体力が回復し、デビルトリガーゲージを消費するあらゆる動作の消費を無くすという反則モード(1と同じ)

### ・ スター

錬金術によって生み出された魔石。体力を回復させる「バイタルスター」とデビルゲージを回復させる「デビルスター」があり、使用時は任意で決められる。ただし、使うとデビルハンターランクが下がるので注意が必要。

#### ・スタイリッシュランク

戦闘中に敵を攻撃したり倒したり、逆に敵の攻撃をかわした時、挑発した時などに、画面上に表示されるランクの事。低い方からD・C・B・A・Sの5段階あり（3からはSの後にSS、SSSがある）、スタイリッシュポイント（ゲーム中の内部パラメータ）の入る行動を起こす毎に加算され徐々に上がっていく。作品ごとにポイントが加算される行動は違うが、敵を攻撃する、倒すといったものは共通。

- ・ 1と2では同じ攻撃をしてもランクは上がっていくが、3と4では同じ攻撃をしてもランクが上がらないものがほとんどである。

#### ・スタイル

3から追加された要素で、いわゆる型である。最初からある成長型スタイル4つ、ボス勝利時に手に入る消費型スタイル2つに分けられ、相手によりこれらを使い分けて進める必要がある。尚、4からはリアルタイムスタイルチェンジシステムが採用され、従来はステージ選択時にスタイルを選択する方式だったがプレイ中のいつでもリアルタイムにスタイル変更できるようになった。

#### ・スナッチ

4から登場の新要素で、ネロの悪魔の右腕を用いた特殊アクション。ネロは悪魔の右腕「デビルプリンガー」を使い、離れた位置にいる敵を近くまで引き寄せる事ができる。また吹っ飛ばした敵を引き寄せて攻撃コンボを続行するのにも利用できる。敵だけでなく、探索時に離れていたり通常移動で立ち入りにくい場所にあるアイテムを引き寄せることもできる。

#### ・スパード

バージルとダンテの父親。2千年前に魔界の侵攻から人間界を守るために悪魔の軍勢と戦い、魔界の王を打ち倒した伝説の魔剣士。魔界もともと、自らの強大すぎる力も共に封印し、以後は人間界を見守りつつ生涯を終えた。現代においては半ばおとぎ話のように捉えられ信じる者は少数だが、4に出てくるフォルトゥナと言う土地ではスパードの事績を信じ神として崇めている。ちなみに閻魔刀やリベリオンなど、ダンテとバージルが扱う武器は元々彼が所有していたものである。また彼が生前使っていた最強の剣は彼と同じ名前を冠している。

#### ・スパード(武器名)

フォースエッジがパーフェクトアミュレットにより本来の姿を取り戻したものの、スパード自らと同じ名を持つこの剣こそが魔界との戦いの折に振るわれた武器である。鎌のような刃を持つ巨大な片刃剣の形をしており、常に強力な魔力を纏っている。

スティンガーの時は槍状、ラウンドトリップ時には鎌状に変形し、DT発動後は他の打撃武器を寄せ付けない強力な攻撃力とリーチを発揮する。

#### ・スパイラル

3でダンテが使用した射撃武器。貫通力の高い弾丸を発射するライフルで、連射には向かないものの強力な破壊力を持つ。スタイル「ガンスリンガー」で使える独自技もあるが超遠距離での戦闘がないゲームの性質上やや使いにくい。

#### ・スロータガー

ルシアが初期に装備している銀製のナイフ。魔性の物に対抗するために作られており投げで使用する。

## せ

- 

## そ

- ソードマスター

近接武器の選択によりあらゆる攻撃パターンが存在するため最も技の多いスタイル。独自のコンボを見つけ出すことこそ、このスタイルの醍醐味ともいえる。コンボ評価点を上げるにはこのスタイルが必須。

## た

- ダークスレイヤー

力のみを追求し、闇へと堕ちた剣士。3SEでパーズルを操作するときのスタイルで、パーズルはこれ以外のスタイルを持たず、またスタイルによるクレイジーコンボもない。スタイルレベルが上がることで時空神像で強化出来る技が増える。

- 4ではミッション17クリア後にダンテのスタイルの一つとなる。

- ダート

2でルシアが手に入れる短剣。細身の形状のため、一度に複数を投げる事ができる。

- 田中

通称「カプコンのお荷物」モンスターハンターなど名作を手がけた人物ではあるが、それがシリーズモノであっても何かと特殊なシステムを取り入れようとしてそのゲーム自体をいわゆる「クソゲー」にしてしまう。デビルメイクライシリーズでは2に携わり、同シリーズの他作品には無いようなさまざまなシステムを取り入れるが結局はスタイリッシュさを欠き、ゲームバランスを壊すだけになってしまった。また2はバグも多い。

- ダンテ

デビルメイクライシリーズの主人公。悪魔でありながら正義に目覚めた伝説の魔剣士スパーダと、人間の母親エヴァの間に生まれた半人半魔のハーフである。それゆえ人間の姿をしていながら、人間離れした技や怪力を自在に操る。普段は人間の姿だが、自分の意思で完全な魔人の姿になることが可能。悪魔に対し好戦的で乱暴に見えたり、普段の言動から軽い性格と思われがちだが、悪魔から人間達を救った父と自分を愛し育ててくれた母を誇りに思っており、父が持つ正義の心と母の優しさをしっかりと引き継いでいる。半人半魔ながら、潜在的な力はスパーダ以上らしい。全作品通して、服飾のデザインはアレンジされるものの、基本的に血の様な赤を基調としたロングコートを纏っている。ファンの間では赤いロングコート、大剣、大型二丁拳銃がダンテのパーソナリティとして定着している

## ち

- チャージショット

1においてはボタン長押しで行える溜め銃撃で、通常より強力な攻撃が行える。3においては銃撃型スタイル「ガンスリンガー」時にハンドガンかショットガンを装備していると使用可能。4においてはネロも手持ちの銃を使って行うことができ、小型の悪魔なら吹き飛ばすこともできる。ダンテもスタイルチェンジの事もあってかどのスタイルでも使用可能に。

## 挑発

特定ボタンを押すことにより敵悪魔に対して挑発モーションを行う。挑発時には大きな隙ができるが、敵の近くで行えばデビルトリガーゲージが大きく回復するため、攻撃コンボと上手く織り交ぜれば早くデビルトリガーを発動し敵掃討とコンボ評価引き上げに活用できる。2には一旦なくなったが3以降復活した。

1ではボタンを押す強さで、3以降はその時点のスタイリッシュランクで動作が変わってプレイヤーを盛り上げてくれる。

## つ

## て

### ・ デビルトリガー(DT)

略称DT。デビルメイクライにおいて、ダンテやバージル達メインキャラおよび悪魔が発動する魔力のこと。面上ではライフゲージの下に表示されており、3ゲージ以上蓄積されると発動可能になる。デビルトリガーゲージは、ダンテ達が敵に攻撃したり攻撃を受けることによって蓄積される。

### ・ デビルトリガーゲージ

デビルトリガーを発動する為に必要なエネルギーゲージ。シリーズでは梵字のような紋様や、丸い珠のようなマークで表示される。1、2、3において初期値は3メモリ、時空神像等でパープルオーブを取得する事によって最大10メモリ相当まで増やす事ができる。敵を攻撃したり、ダメージを食らったり、挑発するなどの行動で溜まっていく。デビルトリガーを発動するにあたって最大まで溜める必要はなく、最低3メモリあれば発動可能。使用中は絶えずエネルギーを消費し続ける為ゲージは徐々に減っていき、無くなると自動的に魔人化は解除される。そのため、デビルトリガー発動時は魔人化していられる時間のタイマー的役割を果たす。尚、1では時間経過以外に、魔人化状態で使用出来る一部の特殊技を使用する度に、技に応じた一定のゲージを消費し、発動と解除(任意)時にもゲージを約一つ消費する。2では主人公が攻撃する・攻撃を受けるなどで通常より速く減少する。3ではトリガーバースト時のみ、チャージした分のゲージを消費して全方位に攻撃力を発生させる。

### ・ デビルハーツ

2に登場したシステムで「デビルトリガー時の性能補助」として登場。アミュレットに道中で手に入るハートで移動補助、属性付与、能力付与を組み合わせる。

4ではDT発動時間を延長させるスキルとして登場。

### ・ デビルハンターランク

シリーズ全作を通して存在する、ミッション終了後にリザルトに表示されるそのステージ中の評価。低い方からD・C・B・A・Sの5種類。1においてはミッションクリアまでに掛かったタイム・取得オーブ量・被ダメージ使ったアイテムの種類と個数、2では1のものに加えてスタイリッシュポイント(戦闘中のスタイリッシュランクとそのランクがでた回数の割合により計算される)、3は2と同じだが、スタイリッシュポイントは戦闘中の平均値により算出。2・3は総合評価のランクは元より、それぞれの項目別でもランク付けされる。それぞれの項目の全てを、Sランクを取ってのSランククリアはSSランクと評価され、最高難易度で全ミッションSSランクを取るのにはまさにこのゲームをやり込んだ悪魔狩人(デビルハンター)の証である。

### ・ デビルメイクライ

ダンテが営む便利屋の名前であり、このゲームの題名。その意味は「悪魔も泣きだす」。名前も付けない内から悪魔に店を襲撃されては、店内で暴れまわったり、トリッシュに投げつけられたバイクを銃で蜂の巣にし、爆発させた挙句店内を黒焦げにしたり等、職業上災難が多い場所。ダンテの趣味が所々に現れており、事務所兼自宅といった模様。何故か椅子が倒れていることが多く、いつも蹴り上げて立てている。

#### ・ テメンニグル

3の舞台となった、アメリカの街中に突如出現した巨大な塔。「恐怖を生み出す土台」という意味を持つ。塔の周囲を、嫉妬を司る巨魔「リヴァイアサン」が飛び交う。ダンテとバージルの持つ、母の形見である二つの「アミュレット」と「スパダの血（劇中ではスパダの血を引く、ダンテ、バージルの血）」、「巫女の血」を鍵とし、これらを捧げる事で塔が稼働し封印が解け、魔界への扉が開く仕掛けになっている。

また、塔内部の各所にスパダが魔界と一緒に封じ込めた強力な悪魔が存在し、この悪魔達がゲーム中の特定のミッションで、ボスとして登場する。

#### ・ デュマリー島

2の舞台となった島。古代の神々や妖精を信仰する人達が「正当なる神」の信仰により異端として排斥され、流浪の果てにようやく見つけた安住の地である。島にはそういった人々の古代信仰に由来する秘密が数多くあるが、現代の島の住民のほとんどはそれを忘れ去っている。

国際企業ウロボロス社のCEOでもある魔道師アリウスは鉱物資源の採掘を隠れ蓑に島が秘める魔の力を我が物にすべく暗躍し、島は魔のモノが跋扈する恐ろしい世界に変わってしまった。島はヨーロッパの旧市街を思わせる古めかしい町並みと巨大ビルや車道が数多く集まる近代オフィス街、採掘工場や古代遺跡とさまざまな場景を併せ持ち、屋根の上を走ったりビルを駆け昇ったりしながら、魔物どもと戦うことになる。

## と

#### ・ 時の腕輪

1に登場するアイテム。基本的には後の作品のクイックシルバーやクロノハートと似たような効果だが、あちらが「時を緩やかにする」のに対しこちらは「時を完全に止める」もの。使用時にはやはりデビルトリガーゲージを消費する。通常のダンテだと使用する状況などは限られるが、スーパーダンテモードの時は無限に使用することが可能。一部のボスには効果がない。

#### ・ ドッペルゲンガー

3に登場するスタイル。ドッペルゲンガーを倒すと手に入る。その名の通り、デビルトリガー発動と同時に影による自らの分身を作り出し、共に攻撃する。本体と影が同時に攻撃するので、魔人化×2の攻撃を相手に叩き込める。攻撃に完全超特化した非常に強力なスタイル。

使用時に2PのSTARTボタンを押す事で2P同時プレイが可能。スーパーダンテモードなどで使用すると、実質ステージクリアまで出現するのでステージクリアが早くなる。

が、カメラは1Pのダンテをメインに動くので、うっかりカメラ外へ行くと帰りが分からなくなる(一度スタイル解除して出して貰う事で、素早く返り咲く事が出来る。)

#### ・ トリックスター

3・4に登場。機動力に長けたスタイルでダッシュやウォールハイク等の動きで敵を翻弄する。回避率が格段に上昇するので、敵の攻撃を読みにくい初心者には最適。単純によけるだけでなく、よけた上で反撃する、吹き飛ばした敵に近づいて追撃、といった攻撃的な使い方も可能。

また、使用中は無敵時間が存在する。

#### ・ トリッシュ

1に登場し、ダンテをマレット島へと案内する美女。正体は魔帝ムンドゥスが作り出した悪魔で、姿はダンテの母親に酷似している。名前の由来は『神曲』に登場するベアトリーチェからと推察される。電撃のような魔力を自在に操る。1のエンディングでダンテのパートナーになった。4にも登場し、前髪を後ろになでつけた髪型に変わっている。2ではダンテ編の隠しプレイヤーキャラクターに、一新されたダンテのアクションに対し、1を踏襲したアクションを使うことができる。

## な

- ・ ナイトメア

1に登場する、ダンテの魔力を吸収して強力なエネルギー弾を放つ魔界の武器。ダンテの左腕を取り込むような形で装備される。ボスキャラである「ナイトメア」と酷似した形状をしており、魔帝がナイトメア2号機として製作したとされている。エネルギー弾は壁や天井などに反射して連続的にヒットするため、複数の敵を一気に攻撃できる。ナイトメアを装備し、更に近接武器のイフリートを装備すると攻撃力が若干上昇する。

- ・ ナイトメア

2に登場する水中専用武器。トリッシュが扱う。

## に

- ・ ニードルガン

1に登場する、水中で唯一の攻撃手段となる銃。水中以外で使うことはできない。水中に入ると自動で装備され、地上に出ると自動的にそれまで装備していた銃と切り替わる。 ボタン、もしくは ボタンを押し続ける事で、太い針のような尖った弾を、連続して最大6発射出する。攻撃力もそれなりにあり連続ヒットする為、使い勝手は良い。

## ぬ

- ・

## ね

- ・ ネヴァン

3に登場する、雷属性を持つギター型の武器。操作法が独特で、攻撃によっては鎌状に変形する。妖艶な裸婦の風貌を持つ悪魔ネヴァンがダンテの力を認め姿を変えたもので、スパダとは因縁があるらしい。テメンニグルに封じられる前は多くの男たちの精を(もちろん命も)奪ってきたとされる。

- ・ ネロ

悪魔の隻腕（右腕）を持つ、4の新主人公。その腕前から周囲に一目置かれている魔剣教団の若き戦士。厭世的で皮肉屋、周囲との協調性に欠け、単独行動を何よりも好む傾向にある。そのため、教団戦士の中でも「汚れ役」を命じられる傾向にある。大剣「レッドクイーン」と大型六連装リボルバー「ブルーローズ」を使用して戦う。悪魔の隻腕を宿す以前は不明だが、ゲーム中ではダンテやバージルとは異なり剣や銃を左手で用いる。

## の

- ・

## は

- ・ 霸王アルゴサクス

2のラスボス。絶望の具現者「ザ・ディスペア・エンボディード」が何らかの要因（恐らく人々の苦痛や煩悩）で進化した存在と思われる。1と2のボスが無秩序に融合したような姿で、それらすべての能力を併せ持つ怪物。「ザ・ディスペア・エンボディード」になると、全身が炎の煌めきに満たされた両性具有の魔神のような姿になる。かつて魔界の大半を手中に収めるも、スパダに敗れて封印される。

2で不完全ながらも復活したが、今度はダンテに倒されてしまう。

- ・ バージル

ダンテの双子の兄。主要キャラとして登場したのはデビルメイクライ3だが、1作目で名前と子供時代の彼の声のみが、わずかにイベントシーンに登場する。外見は髪を後ろになでつけている点以外はそっくりで、髪を下ろすと見分けが付かない。しかし、ダンテとは違い冷徹で目的のためなら手段を選ばない。武器の日本刀（閻魔刀）から繰り出される剣術は冷酷無比にして華麗、目にも留まらぬ居合いは一瞬で相手を切り刻む。力こそ世の全てと信じ（そこまでの考えに至る経緯は母であるエヴァの死が原因）、自らは悪魔として生きる道を選ぶ。消息不明であったが3で一年ぶりにダンテと再会する。3ラストで母の仇でもある魔帝ムドゥスに戦いを挑むものの敗れ、その後1において「魔界騎士 ネロ・アンジェロ」としてダンテに敵対することになった。だがダンテのアミュレットを見て動揺したりと、バージルとしての自我が完全に奪われた訳ではなかったようだ。最終的にはダンテに倒され、自らのアミュレットを残して消滅する

- ・ バスター

4から登場の新要素で、ネロの悪魔の右腕を用いた特殊アクション。悪魔の右腕「デビルブリンガー」で敵をつかみ、全力で地面に叩きつける投げ技の一種で絶大なダメージを与えられる。地上・空中どちらでも繰り出すことが可能で、状況次第では振り回し動作の後他の敵に向かって投げ飛ばし集団ダメージを狙うことも可能。

使用する悪魔によって攻撃パターンが違うのも見所の一つ。

- ・ パンドラ

4に登場するスーツケースのような見た目のダンテ用武器。数多くの災いが生まれ出た神話のパンドラの箱のように、数多くの武器に変形し、破壊をまき散らす。爆発する矢を搭載した弓（エピデミック）、パズーカ砲、空中発射可能なガトリング砲（ジェラシー）、円環状に刃の連なった巨大ブーメラン（グリーン）、巨大レーザー砲、着座式の移動ミサイル発射台（アーギュメント）と数多くの形態に変形させて用いることができる。またスーツケース状態でも攻撃手段が存在するようだ。変形させるためにはゲージを溜め、所定のボタン操作を行う必要がある。

## ひ

- ・

## ふ

- ・ フィアー値

3において敵に設定されている内部パラメータ。ゲーム中に直接確認することは出来ない。ダンテが敵を倒すごとに増していき（仲間を殺されることに悪魔が恐怖を覚える）、一定以上になると、敵が恐れ攻撃頻度が下がる。一定以上になった場合のみ敵キャラが怯えるモーションを見せるが、中には逆上して攻撃頻度が増す敵もいる。最高難易度ではフィアー値が溜まるとDTを発動する。尚、フィアー値が加算されるのは、実際に敵がフィールド上にいた場合に、ダンテが敵を倒した時点で、新たに出現した場合はその前に敵を倒していても初期状態での出現となる。

## フォースエッジ

1のダンテの初期装備であり、彼の父である伝説の魔剣士スパダが所有し魔界を封じるのに用いた剣の一つ。3のラストではダンテがバージルに勝利した事から、フォースエッジを人間界に持ち帰る事となるものの、その時点でアミュレットは二つに分かれてしまうため、真の力は解放されていない状態だった。後にダンテとバージルの持つアミュレットを組み合わせ、パーフェクトアミュレットとすることで真の力を解放し、伝説の魔剣士と同名の魔剣「スパダ」へと変化する。

## ・フォルトゥナ

4の舞台となる、とある大陸沿岸部に存在する城塞都市。魔剣士スパダを神と崇める独自の宗教が信仰されている。「魔剣教団」と呼ばれるその信仰組織は「スパダ」以外の悪魔を憎み排除することを第一の教義としており、その実現の為に教団騎士という独自の兵隊を所有している。フォルトゥナは周囲の近代国家とは距離を置いており、周囲には広大な森や溪谷が未開発のまま残されている。街中は近代化が進んでおり、道路交通網なども整備されている。

## ・フリップエスケープ

2において使用キャラクタが出せる回避行動。動作開始時に少し無敵時間がある。左スティックと組み合わせることで任意の方向に回避が可能で、プレイヤーの後ろに3回連続で入力するとバク転が繰り返される。

## ・ブルーローズ

4の主人公であるネロ自身が既存の銃を改造して作った六連装の大口径リボルバー。既に原型は留めておらず、元となった銃がなんなのか判別不可能。片手撃ちで一回の威力がやや高いが、エポニー&アイボリーより連射力に劣るため、単体攻撃に特化したショットガンに近い。

大口径の弾丸を射出するだけでも大きな戦力になるが、このブルーローズは2本のバレルが縦に並設されているという特徴を持つ。2つのバレルから発射される弾丸は同時ではなく、数十分の1秒という誤差がある。先に射出された弾丸で敵の外装を砕き後に射出された弾丸で敵を粉碎する事が出来る。大口径であるが故に反動も凄まじく、並みの人間では扱えない。魔剣教団では「剣」こそが尊ぶべき武器であり、銃火器類の武装は逆に卑しいものとされている。其の為、銃器を扱うのは教団内において孤立しているネロ1人だけである。

## へ

## ・ベオウルフ

3に登場する、籠手と具足の格闘タイプの武器。属性は光。1対1の戦闘に特化した重い武器。「イフリート」のキープコンセプトだが、操作性が向上している。

スパダと戦った際に左目を負傷し、スパダとの再戦が叶わないままデメンニグルに封印された悪魔。スパダの息子であるダンテやバージルに襲い掛かるが、敗れてその力を武器として使われることとなる。

## ほ

## ・ボウガン

2でルシアが入手する水中用の武器。連射性に優れているが水中での戦闘でしか使用できない。

## ま

## ・マーシレス

2でダンテが手に入れる細身の長剣。絡み合う蛇の彫刻が施されている。威力はリベリオンに若干劣るがその分攻撃範囲が広いという設定。だがゲーム中ではプログラムミスか、リベリオンと同じ威力を保っている。

- ・ 魔人化

デビルトリガーを発動し、悪魔の力を解放する事。ダンテ他操作キャラの多くは武器や魔石に秘められた悪魔の力を利用して魔人化し、強力な力を得ることが出来る。

1~4を通して全てデザインが変わっている。3における「金子 一馬」氏デザインの魔人は好き嫌いが割れた。

- ・ マティエ

2で登場するデューマリー島の守護者の老婆。若い時にスパードと共に戦った事がある。後にルシアに実の娘のように接し、守護者の戦士として育て上げた。

- ・ 魔帝ムンドゥス

1のラスボス。かつてダンテの母親を殺した魔界の王。名前の由来は「世界」という意味のラテン語。額に「第三の眼」がある。無から創造を行う絶大な力を持つが、役に立たなかった部下を自ら始末したり、ダンテに対し「母が欲しければいくらでも創造してやろう」と言い放つなど、無慈悲にして酷薄極まりない性格である。天使の翼を持つ三つ目の聖人のごとき神々しい容姿を持つが、それはあくまでも自らを装う外装でしかなく、本性は人型のスライムに多数の手が生えたような大変グロテスクな姿である。1の時点で復活するが、ダンテとトリッシュに打倒され魔界に追い返される。

- ・ マレット島

1の舞台となった島。城砦が築かれ古くは領主が治める島だったが、魔界との境界が薄い土地だったらしく、何度も大小の天変地異や領主の乱心が起こっていたようだ。複葉機が城内に保管されていたことから比較的近代まで人がいたようだが、ダンテ達が訪れた頃には人の住まない無人島と化していた。

魔界との境界が崩れ同化が進むにつれ情景が変化したり場所の時間が過去に戻ったりしていく。序盤で飛びそうになかった複葉機が終盤に動いたのも過去の整備された状態に戻ったためと考えられる。

## み

- ・ ミサイルランチャー

2でダンテが使用した火器。破壊力は大きいですが、連射は出来ない。1のグレネードガンに匹敵する。形状は肩撃ち式の個人携帯型地对空ミサイルスティンガーに酷似しているが、誘導性能はあまり高くない。

## む

- ・ 無尽剣ルシフェル

4に登場する、髑髏型の肩当てに金属質の翼のような両腕がついたダンテ用武器。バラが付属しており、使用時ダンテはそれをくわえる。爆発する剣を無尽蔵に作り出せる装備であり、両手に構えて接近戦に用いたり剣を次々と飛ばしたり宙に配置でき、バラを投げるモーションで刃を爆発させることもできる。スタイルがソードマスターなら刃をシールドのように自分の周りに数多く配置し身を守ったり、刃を動かして自動的に敵にダメージを与えることもできる。近接武器だが、性能的にはバージルの幻影剣に近い。

## め

- ・

## も

- 

## や

- 閻魔刀(やまと)

バージル愛用の日本刀であり、父スパダの形見でもある伝説の剣。刃に触れる物全て切り裂くほどの鋭利な刃を持ち、意思を持つとも言われる。闇を切り裂き、喰らいつくす魔刀である。バージルが魔界に落ちて魔帝ムンドゥスに挑み「ネロ・アンジェロ」になった後、閻魔刀も行方不明になっていた。

1のThe Legendary Dark Knightモードでも初期装備として存在している。

バージルがプレイヤーキャラクターとなった際には長いリーチを利した広範囲攻撃で敵を圧倒するデザインとなっている。

## ゆ

- 

## よ

- 

## ら

- 

## り

- リベリオン

2, 3, 4でダンテが使う大剣。父の形見の一つ。同様に兄バージルは閻魔刀を引き継いでいる。登場作品において常にオールラウンドに使える武器で、様々な技を使う事が出来る。英語で「反逆」という意味を持つ。ゲーム開始時は本当の力を発揮していないが、ダンテの血を受けると真の力が覚醒する。ちなみに武器選択画面で覚醒前と覚醒後を比べると、鏢に埋め込まれた髑髏の目が赤く光り、口が開いて、左右の鏢が開いているという違いが見受けられる。攻撃力、アクション等に違いはない。1においてリベリオンは登場せず、スパダの形見の剣という意味では主にフォースエッジを使っていた。しかし、2, 3, 4と常にリベリオンを使っているため、こちらが本来の「ダンテのための剣」と思われる。

## る

- ルーチェ&オンブラ

スパダが自ら作ったとされている大型二丁拳銃の名前。エボニー&アイボリーとは若干異なった形状をしているが、それぞれイタリア語で「光」「影」の意味を持ち、エボニー&アイボリーと同じように、白と黒を基調としたボディカラーである。1では伝説の魔剣士、2ではトリッシュが使用していた。

## ・ルシア

デビルメイクライ2のもう一人の主人公。ダンテと同様デビルトリガーを引く事が出来る。武器は短刀の二刀流、遠距離攻撃に関してはダガーや爆弾等を使う。マティエと共にデューマリーの守護者として暮らしていた。アリウスの野望を阻止するためにダンテとは別行動で行動する。魔人化すると真っ白な鳥人のような姿になり、天使のような羽が生える。実はアリウスによって作られた人工生命体(魔物)ことセクレタリーであり、名前は ・ (カイ)。出来損ないとして廃棄されるところをマティエに救われたのだった。以後はマティエの下で戦士と同時に娘として育てられた。

## れ

### ・レディ

3、4に登場する、オッドアイを受け継ぐアーカムの娘。ハンドガン、サブマシンガン、手榴弾、カーリーナ=アン等、多数の近代兵器を装備し、それらを巧みに駆使して戦う。レディ(お嬢さん)という名前はダンテが呼んだもの。本名はメアリであり、こちらはアーカムがつけたようである。よってメアリ=アンが本名の様である。若くして悪魔狩りを仕事とする。悪魔になるために母を生贄にした父と、父を変貌させた悪魔を激しく憎んでおり、父を含む全ての悪魔を滅ぼす決意を持つ。最初はダンテもその例外ではなかった。しかし、彼も悪魔でありながら自分と同じ様に悪を憎み、そして他者を思い遣る心を持っている事を知り、最終的に和解。父の事を、カーリーナ=アンと共にダンテに託す(ただし戦いの後でカーリーナ=アンはレディに返された)。後にダンテとバージルに敗れ瀕死の重傷を負ったアーカムに遭遇し、自らの手で止めを刺したものの、父を失った悲しみに涙を流す自分に気付く。4にも登場し、服装は真っ白なジャケットにショートパンツとなっている。

### ・レッドクイーン

4の主人公であるネロが使用する大剣。赤の女王。教団騎士が持つ様々な剣の中において最も凶悪な力を持つ。細身両刃の刀身を分厚い片刃に換装し、同時に推進剤を噴射して剣撃を与える、という教団騎士の剣の特性を極限まで高めている。柄の近くにバイクのアクセルのようなバーが付いており、これを捻る事で噴射剤が作動する。無理な強化をした推進剤噴射機構は、時折巨大な火炎を噴き、これが「レッドクイーン(赤の女王)」の由来となった。

ネロの改造は明らかにやり過ぎであり、本来剣撃に更なる力を加える為の推進剤が逆に剣の制御を困難なものにさせてしまっている。そのため、並の騎士にはこの剣を扱うことが出来ない。人並外れた腕力と天性の勘を持つネロだからこそ、自在に振り回すことができる。まさに「ネロによるネロのための剣」であると言える。

## ろ

### ・ロイヤルガード

敵の攻撃をガードして怒りのエネルギーを溜める「チャージ」、溜めたエネルギーを放出して敵にダメージを与える「リリース」の二つが持ち技。また敵と攻撃のタイミングを合わせて発動する「ジャスト(ロイヤル)ブロック」や「ジャスト(ロイヤル)リリース」がある。前者はあらゆる攻撃を防ぐことができ、後者はエネルギーがゼロの状態でもザコ敵を1撃で葬るほど。また魔人化を併用すれば攻撃力向上補正により計り知れない威力になる。使いこなすのが難しい上級者向けスタイル。だが、シンプル故に使い込む毎に上手くなるという使い味が渋い。

## わ

・