

属性

デビルサマナーとしての生き様や考え方、3つの属性に分けられる。
真・女神転生における Law/Neutral/Chaos のようなものだが、あくまでアバドン王での基準であり、真・女神転生の属性とは思想基準が異なっている。
属性は大マップでの **アイコンの回転方向で判別** できる。
属性によって戦うボスや受けられる別件依頼、エンディングが異なる。

属性	特徴	アイコン	属性値
日和見者	誰にでも合わせられるが、信頼感を築きにくい / Lawに近い	時計回り	6以上
切れ者	時々合わせた要領の良さがあるが、維持が難しい / Neutralに近い	回転なし	-5~5
正直者	自分の気持ちに正直でいられるが、敵を作りやすい / Chaosに近い	反時計回り	-6以下

シナド面が出るイベントにおいて、下記の三人が属性を象徴している。

- 日和見者 - ゲイリン
- 切れ者 - ライドウ
- 正直者 - 鳴海

属性は属性値に基づいて変化する。
属性値はニューゲーム開始時に0でスタート
属性値は生き様や考え方に関する、**振動付き選択肢** によってのみ変動する。
ラストダンジョンの奈落門におけるイベントでEDルートが決定され、属性が固定される。
つまり奈落門以降は別件依頼でも **属性変更が不可能**

以下ネタバレを多数含むので閲覧注意

-
- 属性によるボス/イベントの違い
 - 属性が関係する別件依頼
 - 第参章 葛葉修験闘座
 - 第四章 槻賀多家
 - 第五章 修験地獄 第六六六階層
 - 第五章 桜田山 ラヂヲ塔
 - 最終章 奈落門以降
 - 属性値変動選択肢(振動付き)一覧
 - 第零章
 - 第壹章
 - 第貳章
 - 第参章
 - 第四章
 - 第五章
 - 第六章
 - 最終章
 - 別件依頼
 - 最終章 幻視空間の詳細
 - 何度でも可能な属性値変動選択肢

属性によるボス/イベントの違い

台詞の細かな差異、ちょっとしたアイテムを貰えるイベントなどももっとある

属性が関係する別件依頼

対応する属性でなければ発生しない、または達成できない別件依頼。
一度発生させればどの属性でも達成することが可能。

	依頼名	詳細
ファイル6	「あの子の幸せをねがって...」	金髪の青年に話しかける時点での属性が Chaos
ファイル8	「国防の秘術」	第参章で N/C のアタバクを倒していないと作成不可
ファイル8	「七つめのラッパと永遠の王」	Chaos ルートクリア後の2周目
ファイル9	「地に落とされた竜」	同上
ファイル10	「刻の海辺で...」	同上
ファイル10	「超国家的重要依頼」	ヤタガラスの使者に話しかける時点での属性が Law
ファイル10	「帝都の守護者」	相馬に話しかける時点での属性が Neutral

第参章 葛葉修験闘座

各祭壇に血を捧げる時点の属性で判別

	L	N/C
中ボス戦1	ツチグモなど	オシチなど
中ボス戦2	じゃんぼフロスト	大オバリヨン
ボス戦	キュベレ	アタバク

キュベレとアタバクは倒した方のみ合体作成解禁
アタバクは別件依頼8で必要

第四章 槻賀多家

人質が変化。L/Cがタエ、Nがラスプーチン

第五章 修験地獄 第六六六階層

アマツミカボシの台詞が異なる。
C/N属性で勝利した場合のみ合体作成解禁となる。
(但しNで戦闘開始し戦闘後の会話でLになった場合の扱いは不明)

第五章 桜田山 ラチヲ塔

金髪の青年から貰えるアイテム変化
Lがダイヤモンド、Nが生玉、Cがソーマ

最終章 奈落門以降

いわゆるルート

	L	N	C
悪魔壁	魔が30以上	両方	力が30以上
ボス戦	アスタロト	両方	カマエル
加入仲魔	カマエル	-	アスタロト
合体解禁	カマエル	両方	アスタロト
貰えるアイテム	アミュレット	-	ウラノスストーン
ラスト前ボス	正直者の弾	日和見者の茜	日和見者の茜
エンディング	茜	弾	弾

属性値変動選択肢(振動付き)一覧

第零章

場面	選択肢1	選択肢2	備考
葛葉の修験場	ゴウトはい、もちろんです(-1)	いえ、べつに...(+1)	

第壹章

場面	選択肢1	選択肢2	備考
鳴海探偵社 鳴海	引き受けない方がいい(-5)	引き受けた方がいい(+5)	
異界 筑土町 イヌガミ	わかった、仲魔にしよう(+1)	消える運命を受け入れろ(-5)	
万年町 仮面の男	探している(-1)	探していない(+1)	
成田邸 成田	自分(-5)	成田(+5)	
異界 万年町 ガキ木暮	そうだ(-1)	ちがう(+1)	

第貳章

場面	選択肢1	選択肢2	備考
福祿荘前 仲居	スイカっばい(-1)	スイカっばくない(+1)	
白髭湯 鳴海	期待する(-1)	期待しない(+1)	
天斗樹林 仮面の男	そうだ(+1)	ちがう(-1)	
槻賀多家 秋次郎	いいだろう(+5)	いやだ(-5)	
成田邸 弾	そうだ(-5)	ちがう(+5)	
鳴海探偵社 鳴海	思う(+1)	思わない(-1)	

第参章

場面	選択肢1	選択肢2	備考
福祿荘 鳴海	よい(-1)	よくない(+1)	
名も無き神社 凧	いけないプロセスだ(-1)	いけないプロセスではない(+1)	
葛の葉修験闘座 凧	己が強くなるため(-5)	平和の維持(+5)	1回目中ボス戦後
葛の葉修験闘座 凧	仲魔は道具(-5)	仲魔は同士(+5)	2回目中ボス戦後
葛の葉修験闘座 凧	思う(-1)	思わない(+1)	キュベレ/アタバク戦後
名も無き神社 ゲイリン	そうだ(-1)	ちがう(+1)	凧への助言で「正面～」選択時のみ
天斗神楽 弾	そうだ(-1)	ちがう(+1)	
天斗永君堂 凧	迷惑だ(-1)	迷惑ではない(+1)	
天斗永君堂 弾	思う(+1)	思わない(-1)	
天斗永君堂 弾	わかる(+5)	わからない(-5)	
よめごの間 弾	びっくりする(-1)	びっくりしない(+1)	
ポジットルヲの間 弾	いいだろう(+5)	いやだ(-5)	
ポジットルヲの間 凧	婚礼の儀を行なう	婚礼の儀を邪魔する	選択肢の組み合わせで増減値が変動
ポジットルヲの間 凧	デビルサマナー 行う+サマナー(+6) 邪魔+サマナー(0)	自分の名前 行う+名前(+1) 邪魔+名前(-10)	

第四章

場面	選択肢1	選択肢2	備考
福祿荘 鳴海	現実を受け入れる(+5)	現実にあらがう(-5)	
槻賀多家 秋次郎	わかった(+1)	いやだ(-1)	
福祿荘 鳴海	移民を山に追いやる(-5)	移民との共存の策を考える(+5)	
堅固牢 ゲイリン	見た(-1)	見ない(+1)	
鳴海探偵社 タエ	そうだ(+5)	ちがう(-5)	

第五章

場面	選択肢1	選択肢2	備考
シナド面ゲイリン	わかった(+10)	わからない(0)	
シナド面鳴海	わかった(-10)	わからない(0)	上記で「わからない」選択時のみ
鳴海探偵社 タエ	そうかもしれない(-1)	そんなことない(+1)	
銀楼閣屋上 鳴海	なれる(+1)	なれない(-1)	
業魔殿 ヴィクトル	そのとおり(+5)	そんなことない(-5)	
修験地獄 アマツミカボシ	そうだ(+5)	ちがう(-5)	
ラヂヲ塔 金髪の青年	怒りの行動(-10)	憂いの行動(+10)	

第六章

場面	選択肢1	選択肢2	備考
銀楼閣屋上 鳴海	他人を思いやれる優しい奴(+5)	目的のためなら手段を選ばない暴君(-5)	「外に出る」でスルー可能
ポジットルヲの間 ゲイリン	堅実に生き長らえる(+5)	犠牲を覚悟してでも挑む(-5)	
福祿荘 凧	そうだ(-1)	ちがう(+1)	
福祿荘 凧	あった(-1)	なかった(+1)	タエの質問で「凧」選択時のみ

最終章

場面	選択肢1	選択肢2	備考
福祿荘 茜	無限の可能性に賭ける(-1)	身の丈に合った役割を捜す(+1)	
蟲人の栖 弾	自分の望む「将来」を辛抱強く待つ(+1)	自分の望む「将来」を自分で創る(-1)	
幻視空間 1~2問目	左を選択(-1)	右を選択(+1)	
幻視空間 3~4問目	左を選択(-5)	右を選択(+5)	
「冠」の球 金髪の青年	葛葉ライドウ 葛葉ライドウ(+5) 葛葉ライドウ(+15)	自分の名前 自分の名前(-15) 自分の名前(-5)	幻視空間 4問目との組み合わせで増減値が変動 幻視空間 4問目で 左 を選択 幻視空間 4問目で 右 を選択

別件依頼

別件依頼はいつでも受けられるので、属性値の調節に利用できる。

依頼名	場面	選択肢1	選択肢2
ファイル1 実験を手伝ってくれないか	異界 筑土町 ヴィクトル	わかりました協力しましょう(+1)	面倒なことを押し付けるな(-1)
ファイル1 スキマから視線が...	深川町 ゴウト	乗り越える(-1)	受け入れる(+1)
ファイル2 下水道になぞの巨大生物が!	筑土町 モコイ	可哀想に助けてあげましょう(+1)	なんだかばっちいな(-1)
	槻賀多村 大タラスク	元に戻せ(-5)	気にするな(+5)
	上記「元に戻せ」選択時のみ	責任はとってもらおう(-1)	やっぱりいいです(+5)
ファイル4 依頼というプロセスです	天斗樹林 凧 「良いセオリー」選択時	戦って奪い取る(-5)	歩み寄って共存する(+5)

依頼名	場面	選択肢1	選択肢2
		「悪いセオリー」選択時 別の場所を探せ(-5)	他にいい場所がある(+5)
ファイル4 タクシーに乗る幽霊	修験界南方分社 ゴウト	懲らしめる(-1)	やさしく諭す(+1)
ファイル4 地図から消された村	妖精王国 ティターニア	よろこんで(+5)	かんべんしてくれ(-1)
ファイル5 市電を見る幽霊	銀座町 ゴウト	犯人にきつく問い詰める(-1)	犯人に優しく問い詰める(+1)
	銀座町 ゴウト	だが、彼女は周りに迷惑をかけた(-1)	彼女は悪くはない(+1)
ファイル5 暗殺依頼	堅固牢 金色の面の巫蠱師	とどめを刺す(-10)	とどめを刺さない(+1)
ファイル6 成田の依頼	よめごの間 ゴウト	女の将来を想っての行動(+1)	己の将来を想っての行動(-5)
ファイル7 不況の傷跡	万年町 面倒臭がりな男	それでも正直に生きるべきだ(-1)	ならば調子よく生きればいい(+1)
ファイル9 死者の復活	陸軍地下造船所 オオクニヌシ	なぜそんなことをする(0)	残念だったな(-1)
ファイル10 最強の剣を作るのだ!	名も無き神社 タエ	参考になった(+1)	あいまいな情報だ(-1)
ファイル10 超国家的重要依頼	時空の狭間 アスラおう	アスラおうとして戦いに赴く(-5)	大日如来として戻ってくる(+5)

最終章 幻視空間の詳細

	C	N	L
1	2	3	4
4	A	B	C
3		A	B
2			A
1			

1-Aからスタートし、左(Chaos)か右(Law)に進んでいく

1~2問目は+-1、3~4問目は+-5

最後に辿り着いた数字が金髪の青年の質問での変動値に影響

- 奇数(Chaos)の場合
 - 「ライドウ」を選択すると+5
 - 「名前」を選択すると-15
- 偶数(Law)の場合
 - 「ライドウ」を選択すると+15
 - 「名前」を選択すると-5

金髪の青年との選択肢も含めた、最終的に取り得る属性変動値

- +-27
- +-25
- +-23
- +-17
- +-15
- +-13
- +-7
- +-5

何度でも可能な属性値変動選択肢

- 別件依頼ファイル2「下水道になぞの巨大生物が!」

依頼を受けてから、依頼主と会話で選択肢。
その後タラスクを助けに行かないで、依頼を一度やめて再度受けると
依頼主との会話からやり直しになる。
依頼発生は3章から。

- シズに擬態

シズに擬態して深川町の大國湯に入ろうとすると選択肢が出現。
何度でも可能なので属性調整に使える。
満員で入れないときもある。
シズに擬態出来るのは4章で帝都に帰ってきてから。

場面	選択肢1	選択肢2	備考
深川町 大國湯	ゴウトもちろんそのつもりだ(-1)	やっぱりやめておく(+1)	

コメント

- 「あの子の幸せをねがって...」はN属性でもCルート入っていれば受けられた。(シナド面がゲイリンではなく鳴海の状態) -- 名無しさん (2008-10-29 17:30:55)
- 一周目Cでキュベレ二週目Lでアタバクでした。 -- 名無しさん (2008-10-29 23:06:03)
- アークエンジェルといくら話しても仲魔にならないんだが、属性によって仲魔にできる悪魔も変わる? -- 名無しさん (2008-10-30 00:21:03)
- 属性値ってどうやって決めてるの? -- 名無しさん (2008-11-02 11:27:52)
- ラ...ラスプーチン? -- 名無しさん (2008-11-04 21:07:39)
- ×2 もう一度このページを上から下まで読め。それで解らなかつたら医者に行け。 -- 名無しさん (2008-11-05 03:10:17)
- 属性値っていう属性を左右するパラメータがあって、+とか-の数値が書いてあるだけだね。属性を判別する手段がアイコンと一部のイベントだけなのに、どうやってその数値を調べたのかわからない。選択肢1つ1つに対してアイコンの変化を見るにしても、細かい数値を調べるには作業量が膨大すぎる。それとも他に何か調べる手段があるの? -- 名無しさん (2008-11-05 21:04:57)
- この世界には攻略本や作成者という人がいてだな -- 名無しさん (2008-11-06 02:49:43)
- やはり医者に行く必要のアル人だったようだな -- 名無しさん (2008-11-06 05:40:45)
- 煽る奴も医者に行っとけ -- 名無しさん (2008-11-06 06:07:01)
- 管理人? が解析して出してるんだと思うよ。悪魔のステータスとかも情報が凄まじいでしょ。 -- 名無しさん (2008-11-06 12:35:02)
- 医者行けって言ってる人は何をそんなにムキになってるの?死ぬの? -- 名無しさん (2008-11-06 19:49:38)
- 上のシズに擬態で「満員で入れない」って時はどうすればいいんですか? -- 名無しさん (2008-11-08 10:30:09)
- シズ擬態の属性調整ですが、恐らく「回数」じゃなく「時間経過」(月齢?)かと思います。

- 何度も何度も連続して入るより、門前でひとしきりクルクル周って入る方がアタリを引けた気がします。あくまで体感です、スマンです。 -- 名無しさん (2008-11-08 17:25:37)
- 六章冒頭、そもそも屋上に鳴海がないんだが、タエによる捜査会議直後、まだ外には出ていない。 -- 名無しさん (2008-11-08 19:08:28)
 - 屋上の鳴海は台詞から考えるに、前の選択肢で弾を肯定する選択 -- 名無しさん (2008-11-09 01:41:41)
 - (上の続き) 選んでないと現れないかも。 -- 名無しさん (2008-11-09 01:44:03)
 - 戦闘前セリフNルートでもアマツミカボシ合体解禁でした。Cルート突入してなくても数値が - だったら合体解禁かも。 -- 名無しさん (2008-11-09 03:39:59)
 - 銭湯は満員の場合擬態解除 もう一度擬態で入れますよ。月齢は関係ありません。 -- 名無しさん (2008-11-09 22:50:49)
 - ちょっと修正。一度入った後は月齢が変わるまで入れない、月齢変わっても入れない場合は擬態解除 もう一度擬態で入れる、ですね。 -- 名無しさん (2008-11-09 22:58:30)
 - それでも普通に入れられないぞ つかマジ確立低すぎ -- 名無しさん (2008-11-10 21:12:04)
 - 同じ月齢でも二度入れるときはある、確率が低いだけ -- 名無しさん (2008-11-10 21:37:35)
 - 変なおまじないを信じている人がいるけど、風呂は完全ランダムだよ。 -- 名無しさん (2008-11-11 02:09:00)
 - 風呂だけど、運喰い虫の数が多いほど入れる確率が上がる気がする。実際、運喰い虫が0匹時に風呂入ろうと20回以上やったが無理だった。なんとなく運喰い虫を虫かご一杯(14匹)まで集めてから試してみたら3回に1度は入れるようになった。うん、まあ気のせいだったらスマン。 -- 名無しさん (2008-11-14 08:14:17)
 - 「運良く」とか、それっぽい文だし関係あるんじゃないかね? -- 名無しさん (2008-11-15 08:11:56)
 - 最凶状態と特吉状態(素の運30)で実験して見たが、運の値関係してるとしか思えんぐらい差が出た。あと、満員でも擬態解除しないで再度入れればOKだった。 -- 名無しさん (2008-11-16 05:09:55)
 - 風呂の件、 に同意。最凶と特吉(素15)で試したけど、最凶時は20回以上試行して入れず、特吉で30回中7回入れた。内3回は同じ月齢中に連続。擬態は一度も解除してない。 -- 名無しさん (2008-11-20 02:28:57)
 - 今最終章入ったばかりなんですけど、風呂でいくら属性を+にしても大マップ上のアイコンが回転しないんですけど何でかわからないので教えてください;; -- 名無しさん (2008-11-20 04:04:46)
 - ちなみに回転せずの状態から20回は属性+にしています。 -- 名無しさん (2008-11-20 04:43:45)
 - 風呂は運%で入れる気がする。そう仮定すると、運20なら11回目で入れる確立が9割超える。しかし体感的には7回目くらいで入れていた。 -- 名無しさん (2008-11-24 01:00:05)
 - 風呂は月齢変えるのも擬態解除も関係無いっぽいですね。月齢(2/8)変えず、擬態解除せず、20回試したら5回入れました。もうあと10回くらい試したかったんですが、ちょこちょこ歩いている間に月齢が変わってしまいました。 -- 名無しさん (2008-11-24 15:52:57)
 - シズに擬態出来ない -- 名無しさん (2008-12-05 17:36:56)
 - 単独調査 -- 名無しさん (2008-12-19 05:48:18)
 - ロウルートを選択ばかりしてきて、最終章でニュートラルに戻りたいんだけど、シズの銭湯100

回以上必要？ 何がしたいかという属性値に上限はあるのか？ということ -- 名無しさん (2009-04-03 18:03:47)

- シズの銭湯「もちろんそのつもりだ」25回やっても右回りなんですけど どういうことでしょう -- 名無しさん (2009-04-03 19:00:54)
- 原因1：奈落門を通過して属性が確定している。原因2：単にLaw属性値ポイントが沢山蓄積されているだけ(+10のLaw状態、+20のLaw状態、Chaos状態に変更するのに必要な回数は違うわけだし) 攻略サイトなんかを見ながら属性値を極端に偏らせていると結構大変、自分の場合はそのせいで属性変更に1時間くらい費やした。 -- 名無しさん (2010-04-13 11:43:05)
- 第三章 -- 名無しさん (2010-10-18 00:17:31)
- 運30超えてても10回中3回くらいしか入れなかったが、運のカサ増しのためにアポリオンキラー装備してみた途端9回連続で入れた。その後もかなりの高確率で入れた。カサ増し後の運は37。 -- 名無しさん (2011-05-19 12:12:20)

名前:

コメント: