

1 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 01:40:29 ID:6RzYQ0el

不毛な煽りあいは無しの方向で スレ違いの話題は程々に
質問する前に攻略サイトを一通り見ておきましょう

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その28

<http://game12.2ch.net/test/read.cgi/retro/1160523126/>

攻略サイト

<http://njoy.pekori.to/index.html>

<http://www.parabox.or.jp/~takashin/nobumono.htm>

2 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 01:41:19 ID:???

聖剣伝説2・3(SQUARE)を語る

<http://ton.2ch.net/retro/kako/992/992849766.html>

聖剣伝説2・3(SQUARE)を語るスレ・2

<http://game.2ch.net/retro/kako/1001/10018/1001806949.html>

聖剣伝説2・3(SQUARE)を語る その3

<http://game.2ch.net/retro/kako/1010/10103/1010301604.html>

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その4

<http://game.2ch.net/retro/kako/1016/10161/1016164622.html>

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その5

<http://game.2ch.net/retro/kako/1020/10206/1020696516.html>

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その6

<http://game.2ch.net/retro/kako/1026/10264/1026464061.html>

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その7

<http://game.2ch.net/retro/kako/1027/10277/1027794894.html>

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その8 (?)

<http://game.2ch.net/retro/kako/1029/10291/1029152671.html>

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その9

<http://game.2ch.net/retro/kako/1031/10314/1031404577.html>

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その10

<http://game.2ch.net/retro/kako/1035/10358/1035878460.html>

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その11

<http://game.2ch.net/retro/kako/1039/10394/1039464753.html>

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その12

<http://game.2ch.net/retro/kako/1047/10477/1047743275.html>

3 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 01:42:26 ID:???

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その13

[http://game.2ch.net/test/read.cgi/retro/1053873251/\(html化待ち\)](http://game.2ch.net/test/read.cgi/retro/1053873251/(html化待ち))

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その13 (14 とみなす)

[http://game.2ch.net/test/read.cgi/retro/1053869447/\(html化待ち\)](http://game.2ch.net/test/read.cgi/retro/1053869447/(html化待ち))

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その15

[http://game2.2ch.net/test/read.cgi/retro/1068999193/\(html化待ち\)](http://game2.2ch.net/test/read.cgi/retro/1068999193/(html化待ち))

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その16

[http://game2.2ch.net/test/read.cgi/retro/1074526736/\(html化待ち\)](http://game2.2ch.net/test/read.cgi/retro/1074526736/(html化待ち))

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その17

[http://game2.2ch.net/test/read.cgi/retro/1078640425/\(html化待ち\)](http://game2.2ch.net/test/read.cgi/retro/1078640425/(html化待ち))

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その18

[http://game6.2ch.net/test/read.cgi/retro/1080640918/\(html化待ち\)](http://game6.2ch.net/test/read.cgi/retro/1080640918/(html化待ち))

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その19

[http://game6.2ch.net/test/read.cgi/retro/1086884157/\(html化待ち\)](http://game6.2ch.net/test/read.cgi/retro/1086884157/(html化待ち))

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その20

[http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1091005025/\(html化待ち\)](http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1091005025/(html化待ち))

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その21

[http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1096337299/\(html化待ち\)](http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1096337299/(html化待ち))

聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その22

[http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1106396661/\(html化待ち\)](http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1106396661/(html化待ち))
聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その23
[http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1109185079/\(html化待ち\)](http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1109185079/(html化待ち))
聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その24
[http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1113352996/\(html化待ち\)](http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1113352996/(html化待ち))
聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その25
[http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1121505444/\(html化待ち\)](http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1121505444/(html化待ち))

4 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 01:44:09 ID:???
聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その26
[http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1127575944/\(html化待ち\)](http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1127575944/(html化待ち))
聖剣伝説1・2・3(SQUARE)を語る その27
[http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1133513017/\(html化待ち\)](http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro/1133513017/(html化待ち))

関連スレ

[家ゲーRPG] 聖剣伝説シリーズ総合スレ 19
<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/gamerpg/1159282510/>
[携帯ゲーソフト] 【旧約】GB版聖剣伝説をプレイするスレ5【ノーカット版】
<http://game10.2ch.net/test/read.cgi/handygame/1156971689/>
[家ゲーRPG] ~ 聖剣伝説 Legend of Mana 23周目 ~
<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/gamerpg/1158202939/>
[携帯ゲーソフト] 新約 聖剣伝説にガッカリした人のスレ 20
<http://game10.2ch.net/test/read.cgi/handygame/1159656185/>
[レトロゲーム2] 聖剣伝説2 聖剣3本目
<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro2/1160460284/>
[レトロゲーム2] 【うだつが】聖剣伝説3クラス99【上がらない】
<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro2/1158849886/>

2ちゃんねる検索『聖剣伝説』
<http://find.2ch.net/?STR=%C0%BB%B7%F5%C5%C1%C0%E2&COUNT=50&TYPE=TITLE&BBS=ALL>

5 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 02:02:39 ID:6RzYQ0eI
>>4の訂正

[家ゲーRPG] 聖剣伝説シリーズ総合スレ 19
<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/gamerpg/1159282510/> (次スレが立っていない?)
[家ゲーRPG] ~ 聖剣伝説 Legend of Mana 27周目 ~ この部分訂正
<http://game12.2ch.net/test/read.cgi/gamerpg/1178893658/> この部分訂正

[レトロゲーム2] 聖剣伝説2 聖剣3本目
<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro2/1160460284/>
[レトロゲーム2] 【うだつが】聖剣伝説3クラス99【上がらない】
<http://game9.2ch.net/test/read.cgi/retro2/1158849886/>

そんで、レトロゲーム2板はどこにいったの??? (・・´)

6 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 02:08:37 ID:6RzYQ0eI
家ゲーレトロに
聖剣伝説2 聖剣4本目
<http://game12.2ch.net/test/read.cgi/retro2/1180854567/>
【ダーツで】聖剣伝説3クラス14【ピコーンピコーン】
<http://game12.2ch.net/test/read.cgi/retro2/1177859752/> の2スレがありました。

こちらも含めて訂正いたします。ゴタゴタしてすみません。

7 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 02:39:05 ID:???

前スレ>>980

確かに俺も新約はそこまで酷いとは思わなかったな

絵師だけはどうしても生理的に無理だったけど

イトケンサウンドのアレンジもかなりいいし、武器の作成とか称号とかはかなり楽しかった

8 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 03:52:23 ID:???

壱乙

9 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 07:55:50 ID:???

いちおつ

10 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 12:55:37 ID:???

ラビリオン乙

11 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 16:02:54 ID:???

```
      |"フ'.      _ \、      祝
{      ,--、      ,""フ      !
 \_/ { r-l / :...:/      新
{ ! \ " / :...:/      ス
 \-l      :...:<      レ
r \、 \. \:____;ス      !
 1 } ,> -、 r -      <
| {/      !:...:},.-<
{ { . ) } :... ) }
 \-r'-< _ / /
 \_____,/ - ".
```

12 : NAME OVER : 2007/06/11(月) 20:46:10 ID:???

まさか3って、敵の溜め無し必殺技で2とのバランスを取ろうとしたんじゃないかな。

13 : NAME OVER : 2007/06/12(火) 11:08:54 ID:???

>>7

新約のアレンジはCDで聴けば許せる範囲だが

ゲーム中に聴くと全ての曲でメロディが1音まるまる抜けてて音楽として成立してないだろ

納期に間に合わせたんだろが客をなめ過ぎ

14 : NAME OVER : 2007/06/12(火) 12:33:15 ID:???

ガッカリスレ見ただけで買う気が失せた

15 : NAME OVER : 2007/06/12(火) 14:54:04 ID:???

>>7

マナ神殿の曲は残念なアレンジだったね

他は良いものもあればそうでないものもあったような・・・

あんまり覚えてないがメスの村やメノス周辺のフィールド、ボス戦なんかはよかったような気が

16 : NAME OVER : 2007/06/12(火) 15:22:38 ID:???

>>13

納期と言うか容量だったかハードの使い方がまずくて

イトケンに仕様変更、もちろん水準を下げる方のシワ寄せが行ったと聞く

てか新約は「聖剣を求めて」の使い方が許せない

17 : NAME OVER : 2007/06/12(火) 15:25:45 ID:???

どんな使い方？

18 : NAME OVER : 2007/06/12(火) 19:01:07 ID:???

>>16

新約の音楽はイトケンが打ち込んだんじゃないよ
増子司っていうメガテンで有名な人

19 : NAME OVER : 2007/06/12(火) 19:03:00 ID:???

>>17

旧約は主人公がジェマの騎士に目覚めた時点で
フィールドの曲が「聖剣を求めて」に変わったが
旧約はエリア毎に曲が違って
「聖剣を求めて」も適当なエリアで使われている

20 : NAME OVER : 2007/06/12(火) 19:29:42 ID:???

旧約は主人公がジェマの騎士に目覚めた時点で
フィールドの曲が「聖剣を求めて」に変わったが
新約はエリア毎に曲が違って
「聖剣を求めて」も適当なエリアで使われている

誤字ってたw

21 : NAME OVER : 2007/06/12(火) 23:23:03 ID:???

>>13

メロディが抜けるとこなんてあったっけ？
むしろ足音消えるようにしたりして音が抜けないようになってるが。

>>18

プログラムやマニユピは増子氏だけど、イトケンと相談して決めたみたいな感じだったそうなの。
どっちにしる仕様変更は遺憾極まりないな。

「マナの神殿」はそんなにアレンジ不評ではなかったけど、
「戦闘1」がもっさり気味、「聖剣を求めて」は軽くなっちゃってて散々叩かれてたな。
新約では「聖剣を求めて」はジャド砂漠、ガラスの砂漠の南側で使われてて、
他は新曲「未来への疾走」が使われてる。
個人的には中盤向けにアレンジしたって印象だな。
そういう意味では新約と旧約はやっぱ完全別モノ。

「聖剣を求めて」の新約アレンジ、イントロに限っては気に入ってるのは俺だけでいい。

22 : NAME OVER : 2007/06/13(水) 00:30:05 ID:???

原作レイブだなそりゃ。
責任者は切腹ものだ。

23 : NAME OVER : 2007/06/13(水) 04:58:47 ID:???

後に3連発でトンデモシナリオ書いて全く弁明も解説もしない
シナリオライターも出るぐらいですから。

24 : NAME OVER : 2007/06/13(水) 05:33:55 ID:???

携帯ゲーム機も遊んでみたいが、老眼気味の俺にはちとつらい。

25 : NAME OVER : 2007/06/13(水) 06:18:01 ID:???

未来への疾走も結構いい曲なんだけど聖剣を求めての使い方を変えたのはどうもな

ニコニコのメドレーにあった漫画見てやっぱり>>19の演出が最高だったと思った

26 : NAME OVER : 2007/06/13(水) 13:47:38 ID:???

ヒロインが戦える時点で既にちょっと微妙だけだな。
それはそれでアリとしても、それならそれで別物としとけば良かったのに。

27 : NAME OVER : 2007/06/14(木) 23:02:45 ID:wSHzA4wo

FFリメイク祭りを見ると聖剣も光を当ててくれ・・・とってしまう一方
今のスクエニにやらされるととんでもないレイブになってしまうんじゃないかと不安になる

28 : NAME OVER : 2007/06/14(木) 23:12:21 ID:???

既に...

29 : NAME OVER : 2007/06/21(木) 07:57:10 ID:???

>>20

うわぁ...買わなくてよかった.....
いくらなんでもそれは酷すぎる

30 : NAME OVER : 2007/06/21(木) 16:31:03 ID:???

アレンジもブラックナイト戦以外相当酷いしな

31 : NAME OVER : 2007/06/21(木) 21:52:51 ID:???

>>30

俺は果てしなき戦場やマナの神殿などのアレンジは良かったと思うがな。
音質がアレなのはさておき。

32 : NAME OVER : 2007/06/21(木) 22:23:12 ID:???

バネクジャコって最初敵だったんだな。
それが2になって崖のぼりのお手伝いをしてくれる味方になり、
3では上飛ばして周囲の地形を見せるというどうでもいい存在になったのか。

33 : NAME OVER : 2007/06/22(金) 21:26:34 ID:???

>>32

LOMでペットになる4で消滅

34 : NAME OVER : 2007/06/22(金) 22:58:15 ID:???

1のは洒落にならない強さだったな。
モーグリ 殴られて容赦なく死亡を何度受けたか。

35 : NAME OVER : 2007/06/22(金) 23:12:46 ID:???

俺達のバネクジャコを返せよう・・・。(・`´)。

36 : NAME OVER : 2007/06/23(土) 01:04:45 ID:???

LOMでは植物ですらない

37 : NAME OVER : 2007/06/23(土) 10:02:12 ID:e1k68iPV

レジェンドオブマナのスレってある？

38 : NAME OVER : 2007/06/23(土) 10:34:09 ID:???

家ゲーRPG板にあるよ
LOMは漫画を神格化してるけどゲームはまだ買ってないな...

39 : NAME OVER : 2007/06/23(土) 15:50:42 ID:???

こ、これがニキータ？
これ、ゲキレンジャーのマスターシャーフーだろ???

あ、新約の話なんですけどね、ちょっとびっくりしたもんで。

40 : NAME OVER : 2007/06/23(土) 23:41:42 ID:???
スクエニのサイトで聖剣伝説4のデモを見て思った事、ラビの動きが悪い。

41 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 00:08:27 ID:QQzeAja2
使える順
デュラン>シャルロット>アンジェラ>リース>ホークアイ>ケヴィン

うしろの三人はフェンリルナイトとワンダラーとウォーリアモンクしか役に立たないから。

42 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 01:24:07 ID:GWj68+7f
ホークの分身斬はじめて使ったときは
あの音とか、快感で笑いが止まらなかった

43 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 01:27:46 ID:GWj68+7f
連レスだが>>41釣りだろ？

44 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 01:44:28 ID:???
聖剣3の必殺技・魔法はゲーム停止になっちゃうからへばいんだよな
躍動感がないっつうの

45 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 02:09:19 ID:???
そうじゃないとSFCだと処理落ちするだろ

PS2orPSPでのリメイクの際はそこが改善されより臨場感・躍動感のある...

スクエニの魔法モーション好きだからこのままでいいや

46 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 02:24:04 ID:???
その意味じゃ聖剣伝説2はまさに伝説だな。
必殺技なら止まらないし、魔法は止まるけど連続でかけられる恐ろしい割り込み処理。

ナーシャ偉大だよナーシャ。

47 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 02:29:03 ID:???
魔法はレベル8以上のアレでない限りはとまんないぞ。
つうかリングコマンドのことが。
ナ シャが抜けたからあのザマなんだな～

48 : 46 : 2007/06/24(日) 02:29:20 ID:???
いけね、2の魔法で止まるの敵だけだったわ。

49 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 03:48:29 ID:???
2は魔法では止まらないけど、ボス戦のあと止まります

50 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 05:56:40 ID:???
日頃の行いの悪い奴だけだろ。

51 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 13:20:49 ID:???
バグも割り込み処理してたんだろ

52 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 13:35:23 ID:???
バグに割り込んでしまう不具合があったために魔法エフェクト中でもキャラが動かせるのです

53 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 14:55:38 ID:???

プログラムの事がよくわかってないっぽい発言

54 : NAME OVER : 2007/06/24(日) 17:58:31 ID:???

Q. これってバグですか？

A. バグが多いからってなんでもバグのせいにするな。氏ね。

55 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 13:36:57 ID:???

聖剣だって...聖剣だってFFになれたはずなのに...

56 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 14:58:25 ID:???

FFみたいなカスゲーと一緒にするなああああ

57 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 19:02:21 ID:???

iアプリの聖剣伝説ってどーなの？

画像見た感じ、初代の聖剣伝説にかなり近い感じだけど。

58 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 21:16:01 ID:???

携帯電話だからボタンが押しづらいという難点を除けば
カラーだし完全移植だし(微調整あり)文句なしですぜ

59 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 21:36:28 ID:???

かなりやってみたくまりました。ありがと。

どーしょっかなー

まず携帯買わないとなー^^;

60 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 22:11:03 ID:???

>>59

>>3

61 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 22:31:50 ID:???

過去スレが何か？

62 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 22:35:35 ID:???

そういう話は既出、だからわざわざ書き込まんとして自分で決めなされ
ということではなからうか

63 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 22:36:36 ID:???

わかりにくう~

64 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 22:39:58 ID:???

>>3の過去スレの時期は、一番最新のスレでも携帯アプリが配信される一年以上前のスレだぞ。
単にアンカー間違えただけだろ。

65 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 22:42:36 ID:???

>>60 =>>62

66 : NAME OVER : 2007/06/26(火) 23:47:26 ID:???

ゆとりが増えたなここも

67 : 60 : 2007/06/26(火) 23:49:43 ID:???

このスレにはアンサガスレネタは通じないのか。

たすけふえ・・・

68 : マララー(・・) uAUwMARaRA : 2007/06/26(火) 23:50:28 ID:???

Q、 円だけど買いですか？

A、お前は買わないほうがいい。やめとけ。

Q、 円で買って来たんですけどお～

A、お前には無理だ諦めろ。

Q、面白くないんですけどこのゲーム糞ですか？

A、お前には合わん諦めろ。

69 : 62 : 2007/06/27(水) 10:05:38 ID:???

うは、>>60と同一人物扱いされとるw

サガはフロンティア2までなんでな、わからん

70 : NAME OVER : 2007/06/27(水) 14:29:20 ID:???

なぜFF、聖剣、サガの3本路線で行かずFFだけがこうも有名になってしまったんだろうか...

71 : NAME OVER : 2007/06/27(水) 14:41:50 ID:???

FFだけが スタッフ総出で作ってるからだろ

72 : NAME OVER : 2007/06/27(水) 20:06:19 ID:???

そうだったのか。

会社としては看板ソフトにしたかったんだな。

それで映画作って大借金か・・・おめでてー会社だわ。

73 : NAME OVER : 2007/06/27(水) 20:12:55 ID:???

FFは一応 を立て直した作品だからな...

潰したのもFFだが

74 : NAME OVER : 2007/06/27(水) 23:21:46 ID:???

3の絵を描いていた結城氏はどこ行っちゃったんですか？

これ以降の絵はちょっと馴染めない...

75 : NAME OVER : 2007/06/28(木) 00:53:21 ID:???

イラストじゃないけど、俺は2の紙粘土細工が好きだ。

味わいがあるというかなんというか。

76 : NAME OVER : 2007/06/28(木) 11:54:01 ID:???

結城氏は有名イラストレーターであって社員じゃないから他の仕事してるんだろwwww

77 : NAME OVER : 2007/06/28(木) 12:35:52 ID:???

結城氏はメインはアニメーターだと自分で言ってるし実際そうなんだから

あんまり読んでる人間笑わせんなw

78 : NAME OVER : 2007/06/28(木) 23:39:19 ID:???

アニメーターだって知らない人もいるんだからそこまで言うことはないと思われ

聖剣リメイクしないかな～

79 : NAME OVER : 2007/06/28(木) 23:44:53 ID:???

我を一切出さない信頼のおける会社に聖剣2の完全移植をやって欲しいのう

ゲーム移植専門の会社とかどこかで作ればいいのに

80 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 00:05:18 ID:???

結城氏のエスカはあまりにも有名。

結城氏のゼノサーガ(アニメ)も、別の意味で有名。(笑)

ナンダアレハ・・・。

81 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 00:11:05 ID:???
全然知らなかった
教えてくれてありがとう
もうあの絵は見られないのかな...

82 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 02:22:55 ID:???
>>81
別に死んでないだろwwww

83 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 03:39:02 ID:???
誰も死んだなんて言ってないだろwwwwwww

('A')

84 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 05:37:55 ID:???
>>79
バグまで移植されたらかなわんよw
でもやっぱり移植じゃなくてリメイクして欲しい...

85 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 07:11:43 ID:???
マナの剣つくりたいからバグごと移植してもらいたい。

86 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 08:32:59 ID:???
裏技として残したらどうかね

87 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 21:50:27 ID:???
バグなんていらないだろ
どうしてもマナの剣使いたいならPARでもやってろって話だ

88 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 22:41:40 ID:???
>>78
あやふやな知識を元に他人を笑ったお馬鹿さんを笑ったまでよ
しかも3つ少ないw

89 : NAME OVER : 2007/06/30(土) 02:48:39 ID:eYnbA38f
cag4

90 : NAME OVER : 2007/07/01(日) 07:05:45 ID:???
聖剣伝説は旧約のほうがいいや・・・

91 : NAME OVER : 2007/07/01(日) 07:54:32 ID:???
新作出てほしくてやりもしないFOMに課金し続ける俺...

92 : NAME OVER : 2007/07/01(日) 10:33:16 ID:???
>>91
よく頑張った...もう休もうか

93 : NAME OVER : 2007/07/01(日) 11:30:59 ID:???
俺は聖剣をあきらめない

94 : NAME OVER : 2007/07/01(日) 11:38:40 ID:???

>>91

新作が出たところで、今の じゃあ...

95 : NAME OVER : 2007/07/01(日) 17:43:37 ID:???

>>91

君の課金したお金で4が出来ました

96 : NAME OVER : 2007/07/02(月) 00:42:04 ID:???

石井が退社したし、
聖剣の利権を売るかも知れないって話がどこかの聖剣関連のスレで出てたから、
任天堂あたりが買って、しっかりしたプロデューサーとブラブラで作ってくれんかね。
石井はクリエイイト部分の監修だけの方がいいと思う。

97 : NAME OVER : 2007/07/02(月) 01:03:33 ID:???

>>91はジェマの騎士

98 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 01:47:41 ID:???

>>91

偉大すぎる

なんかもう、旧作の移植・リメイクしかならないならしないで割り切ってほしいよ
古参ファンを落胆させるための新作なんかいらねーっての...
いい加減倒産してくれないかな...

99 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 02:30:21 ID:???

結局、ネームバリュー的なものを利用して、リメイクや続編作るのが一番堅実に儲かるんだよな。
それに気付いたソフトハウスに革新的な物は作れない・・・

100 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 03:41:46 ID:???

でもこんだけシステムに手を加えてるってことは
名前だけ継げばとりあえず注目されることを利用して
好き勝手に作ってるように見えなくもない。

101 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 04:55:59 ID:???

なんで精霊を無理やり曜日に変えてちゃったんだろうな。
金曜日のジンは無理がありすぎる。

んで4では金の精霊ってのが居るんだっけ？

金の精霊を作ったあてがうんじゃなく、精霊を曜日に変えるのをやめるって発想は無かったのかね
・・・

このあたりにも今の聖剣シリーズ制作チームの限界を感じる。

102 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 05:30:36 ID:???

ただ単に、あんたが精霊を曜日にするのが気に入らないだけじゃないんか？

103 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 07:13:59 ID:???

これはセンスの問題なんだ。

104 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 17:51:02 ID:???

125 名前 : SOUND TEST : 774 投稿日 : 2007/06/28(木) 23:22:21 ID:IJlouytp

ジャマの騎士になった瞬間流れる聖剣を求めてもいいな
新約はガラスの砂漠に入っただけで流れるとか死ぬ

105 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 17:52:24 ID:???

>>101

ジンってのは元来アラジンと魔法のランプの魔人だから
イメージ的にはおかしくないんじゃないの？

106 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 18:48:56 ID:???

金曜日って金星・・・ヴィーナスから来てる訳だが。

107 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 18:53:02 ID:???

ところで、>>104はなんでその書き込み貼り付けてんの？

108 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 20:47:58 ID:???

ヴィーナスが「金」星なのは陰陽五行でしょ

陰陽五行と4元素(+月木)、体系の異なるふたつをひとくくりにして

後からまた金の精霊を加えたところでどっちにしる収まりが悪いって言いたいんでしょうよ
ついでに言うと陰陽はまた日月であり光闇だしね

109 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 21:45:33 ID:???

まあ曜日云々はともかく、シリーズの売上げを伸ばそうとするなら

ただ単に1・2・3を踏襲したARPGを作るだけでいいはずなのに、何でジャンルを変えたり
仲間がいなかったりフラミーで空を駆け巡れなかったりっていう別ゲーを
作ろうとするんだ...

FF関連作しかヒットしないくせに、新規のファンを開拓するなんて悠長なコンセプトに
従事するほどの余裕があるのか、今の は

110 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 22:01:22 ID:???

割と古参ゲーマーのマスは大きくないのかもよ。

111 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 00:41:02 ID:???

そもそも今のゲームの出来じゃ新規を開拓するのも難しい気がする

112 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 01:30:16 ID:???

うん...だからやりたいことがよくわからないんだあの会社

わざわざ衰退させる理由でもあったのか

113 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 02:32:12 ID:???

CDROM機以降はmovieゲー制作会社になってしまったから

理由あって衰退させてるのではなく普通に制作能力落ちてるのは確かだろうねえ

114 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 04:28:24 ID:???

なんか制作サイドが、綺麗なムービーさえあればokって勘違いしてそう。

115 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 05:53:00 ID:???

FFショックで2Dのデザイナーがほとんど他に流れたからだと思ってるけど真相は闇の中...

116 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 12:15:39 ID:???

聖剣に限らず、スーパーファミ時代の 社のゲームは

どれをとってもハズレはない感じだったが

今じゃどのゲームをとっても糞。

昔の聖剣のようなもんなんて期待できないし

もう倒産すればいいのに。

117 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 13:40:41 ID:???

こういう状況だと、の3D主義に反発したスタッフの吹き溜まりのブラブラに

期待したいところだ

自社制作のマジバケのクオリティはかなり高かったし

118 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 17:55:38 ID:???
自社製作っていうか、ニンテンチェックが入ったか否かの問題だと思う。
新約にしても開発はブラウニーブラウンだった訳だし。

119 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 19:35:23 ID:???
>>118
そうだったのか...聖剣5スレで恥をさらしてしまったよ

じゃああの出来の悪さは、原作を熟知したスタッフがブラブラにいなかったからか

120 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 21:08:03 ID:???
つうかスレ違いじゃね？

121 : NAME OVER : 2007/07/05(木) 00:42:05 ID:???
総合がないとやはりこんな話題はここで交わされるのか

122 : NAME OVER : 2007/07/05(木) 14:03:08 ID:???
123以外の話してもいいのここ？

123 : NAME OVER : 2007/07/05(木) 15:01:32 ID:???
程々にしてるんだからいいんじゃない？
旧作の事だけだと、新情報もほぼ皆無だから書く事も無くなって来るし。

124 : NAME OVER : 2007/07/05(木) 15:46:16 ID:???
FF11の世界観やキャラデザインがまんまSFC時代の聖剣伝説なんだよな

125 : NAME OVER : 2007/07/06(金) 16:44:35 ID:???
ここを総合にするのはいかんの？

126 : NAME OVER : 2007/07/06(金) 21:29:20 ID:???
この板の対象は...
PCゲーム：Windows3.1(98DOSゲーム含む)まで
コンシューマ：SFC(3DO、PC-FX含む)まで
アーケード：90年代前半頃(下向いていた頃)まで

127 : NAME OVER : 2007/07/07(土) 00:00:23 ID:???
まあジャンル表記がアクションRPGの新作が出ることがあれば
総合復活するだろうけど、もうここ数年で新作はまずありえなくなってる

128 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 00:58:55 ID:lvh1GvbR
クラス1
オナニー「十文字出し！」

クラス2
シコリ「三段オナニー！」
オナニエーター「旋風オナニー！」

クラス3
オナディン「閃光オナニー！」
ズーリ「魔方陣ズリ！」
オナニスト「精子噴出剣！」
オナニーマスター「真空ズリ！」

129 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 03:29:26 ID:n8xjoajB
どこがレトロだ。ガキは来るな。

130 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 05:01:55 ID:???
まゝ>>128は良かれと思ってやったんだ。許してやれよ。

致命的につまんねーけどな。

131 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 08:58:12 ID:n8xjoajB
聖剣みたいな懐しくもない最近のクソゲー板がなんでここにあるんだと言っている

132 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 09:36:28 ID:???
相当なおっさんだな

133 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 09:54:32 ID:???
>>131
板とスレの区別ぐらいしろよ

134 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 10:56:08 ID:???
まゝ>>131も良かれと思って忠告したんだろうよ。許してやってくれ。

半年ROMってる、とは思うがな。

135 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 19:59:07 ID:???
十年経てばレトロゲームじゃね？

136 : NAME OVER : 2007/07/09(月) 02:23:26 ID:???
<http://www.nicovideo.jp/watch/sm582547>

これにはワタ

137 : NAME OVER : 2007/07/11(水) 19:03:46 ID:???
見てないけれどつまんね

138 : NAME OVER : 2007/07/11(水) 21:43:30 ID:???
まさに技術の無駄遣いよ

139 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 02:24:56 ID:E8MFWqbN
今さっき聖剣2を全クリしたんだが、2のクオリティヤバくないか？
シナリオといい、それに伴う音楽といい、やってて鳥肌もんだったんだが
なんか2以降は衰退して、3以降はマジクソな気がするの俺だけじゃないよな？

140 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 02:30:06 ID:???
そうかもな

141 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 11:26:44 ID:???
俺的には1で感動、2クリアして大ガッカリだったのだが
聖剣ほど続編が出るごとに失速していくシリーズはないと思う

142 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 11:31:08 ID:???
番号増えてくにつれてアクション性が下がっていった感があるのがなんとも

143 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 12:51:38 ID:???
別にどれもそんなアクション性ないよ
一貫して雰囲気を楽しむシリーズ

あらゆる意味でボコボコにされた俺が来ましたよ。

154 : NAME OVER : 2007/07/16(月) 03:06:34 ID:???

3は成長システムを楽しむ為だけのゲームだからな。
プレイする人を選ぶ。

3はキャラデータのアドレスが電源入れる度に変わるとか、妙な所は凝ってるんだけどな・・・

155 : NAME OVER : 2007/07/16(月) 13:48:27 ID:???

そのくせエナジーボールは無効だし、黒コゲは発動しないんだよな。
癖強すぎ。

156 : NAME OVER : 2007/07/16(月) 14:16:28 ID:???

>>147

「他の」アクションRPGと違うもの、でなかったっけ？

HoMは既にアクションですらないが、ここ3作の中では面白いぞ。

あの糞AIとキャラデザさえなんとかすれば第二のFFTになれてたかもしれないのに...

157 : NAME OVER : 2007/07/16(月) 14:24:53 ID:???

第二のFFTって・・・マジか？

158 : NAME OVER : 2007/07/16(月) 15:18:02 ID:???

FFTってクソゲ・・・何でもない

159 : NAME OVER : 2007/07/16(月) 21:42:48 ID:???

女王様に刺されたいのか、お前は・・・

160 : NAME OVER : 2007/07/16(月) 23:57:46 ID:???

俺の嫁のホーリーナイトが無双稲妻突きの構えに入ったようです

161 : NAME OVER : 2007/07/17(火) 01:34:06 ID:???

空気読めずにマジレスすると、俺がやりたいのはFFTではなく、あくまで聖剣伝説。

162 : NAME OVER : 2007/07/17(火) 12:44:54 ID:???

石井が憎いよ畜生

頭がまともな人間が統括してればこんなことには...

163 : NAME OVER : 2007/07/18(水) 01:52:52 ID:???

石井がスクウェア辞めたというのはまじですかね

164 : NAME OVER : 2007/07/28(土) 07:39:24 ID:???

4の映像みたんだが・・・いつからFFになったのかと

エニスクどうねってんの？ゲーム自体PS2に移行して面白くなくなったな

165 : 名無しさん@そうだ選挙に行こう : 2007/07/29(日) 01:31:52 ID:???

ゲームって製作した誰が戦犯になるの？

とりあえずその石井って奴がかなりの部分で悪かったって事？

166 : NAME OVER : 2007/08/01(水) 13:53:46 ID:???

絶対に許さんぞ石田

167 : NAME OVER : 2007/08/02(木) 23:09:53 ID:???

それなんて本能寺？

168 : NAME OVER : 2007/08/02(木) 23:21:29 ID:???

そんな事より1よ、ちょっと聞いてくれよ。スレとあんま関係ないけどさ。
このあいだ、ダークキャッスル行ったんです。ダークキャッスル。
そしたらなんか序盤の雑魚モンスターっぽいのがいるんです。
で、よく見たらなんかハイウィザードとかダークロードとかがプラプラ遊んでるんです。
もうね、アホかと。馬鹿かと。
お前らな、城だからってそんな弱そーなナリの奴が出てくんじゃねーよ、ボケが。
魔界だよ、大魔界。
なんかレベル一桁時代のローラントに出てきたしみったれなナイフとかもいるし。空飛ぶナイフ
か、おめでてーな。
よーし魔法でナイフ飛んじゃうぞー、とかやってるの。もう見てらんない。
お前らな、アルテナやるからこの場から消えろと。
魔界ってのはな、もっと殺伐としてるべきなんだよ。
目ん玉が10個くらいある奴とか影が突然ホークアイに食いついてくるやつとかいつ登場してもお
かしくない。
力のみが通用するグロい怪物の世界、そんな雰囲気がいいんじゃないか。魔法使いは、すっこんで
ろ。
で、やっとグレートデーモンが出たかと思ったら、隣の奴が、パワーボルダー、とかなんです。
そこでまたぶち切れですよ。

169 : NAME OVER : 2007/08/02(木) 23:22:59 ID:???

あのな、パワーボルダーなんてきょうび流行んねーんだよ。ボケが。
得意げな顔して何が、パワーボルダー登場！だ。
お前は本当に魔界の城なのかと聞きたい、問い詰めたい、小1時間問い詰めたい。
お前、おとぎの国のお城って言いたいだけちゃうんかと。ミラージュパレスとこの違いって何なん
だよと。
富樫通の俺から言わせてもらえば今、富樫通の間での最新流行はやっぱり、
3色デーモン、これだね。
レッサーデーモン、グレートデーモン、デーモンキング。こればかりウザいほど出てくる。これが通
の魔界の王者の城。
デーモンキングってのは毒攻撃でHP有杉ウザさブチドラゾンビ並。しかもヘルサザンクロスを唱
える。
で、それプラス音楽はファンティリュージュの「悪役たち」。これ。
しかもフルメタルハガーの代わりにゼーブル・ファー、美獣の代わりにドラゴン並の大ドラゴンで、
ドラクミたく
上半身乗り出して吼えまくりながら炎吹きまくり。これ最強。
しかしこれをやるとすぐさまネズミ共から裁判沙汰にされるという危険も伴う、諸刃の剣。
素人にはお薦め出来ない。
まあお前、1は、ドラゴンズホールでも行ってなさいってこった。

170 : NAME OVER : 2007/08/04(土) 11:16:26 ID:???

., rlli、 il rlq
.!! .,l,, l: :l
.,y*! ^*lll!*.....lll,, 'l .サザ' | .il =ll, , =ll ., =
.l _ ,,,,,, .k | _____,l 'l, 'l, .l° .l, |
il、
..!! .,,ll*°° :ll .』 l: l: |厂、 `l, ll,l° 'll,l .,l°
.ll* :l' ,i "' ll .l_____l: ,,lllザ““ llil,,_ .k ' .,
i, .° ,l
.ll、 .:ll° ,,,,、 .° lli°
ll,,,il、 .ll、 .,,,、 ,,,、,l°
`l,,,,,l` We,,,,elll ~
ll°,a,,, .°° ll,,, 'l, .l' ll、 .l'°
ll, ,,,,、 .°° ll,,, ll° .l, .l' .l, |
°°*e,,,,,,elll °° ll° .°*rrrl ° 'lrrrll

171 : NAME OVER : 2007/08/05(日) 20:08:07 ID:???

ミラージュパレスの作り込みは異常。
ラスボスでフェアリーが3人が希望だっという語りに呼応するイベント作って

あるのもミラージュパレスだけだな。

172 : NAME OVER : 2007/08/05(日) 21:17:55 ID:???
それでもブラックラビと戦えないんじゃないかな・・・

173 : NAME OVER : 2007/08/05(日) 22:04:06 ID:???
そんなこと言ったらダークキャッスルの立場がなくなります > <

174 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 05:59:53 ID:???

>>169

ふと思ったんだけど、別にそんなもの作らなくても聖剣2にサタンヘッドってのがいたから強面が欲しいんだったらそいつ出せばよくね？

175 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 10:23:40 ID:???

いまさらなんだけど聖剣1・2・3、4って世界は一緒？
3と2プレイ中しかやってないからよくわかんない

176 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 10:47:26 ID:???

まったく別。どれも一緒にしちゃいけない
HOM 3,4 COMはそれぞれ繋がってるけど

177 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 10:48:54 ID:???

まったく別。どれも一緒にしちゃいけない
HOM 3,4 COMはそれぞれ繋がってるらしいけど

178 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 10:49:47 ID:???

連投スマソ

179 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 11:23:43 ID:???

なるほど、2でマナがなくなったあと何千年かして3の世界が出来上がったわけじゃないのか
3以外のソフト探してくる、ありがとう

180 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 16:37:18 ID:TAWFnRqj

新約では、1だけではなく、2・3のキャラを無理やり登場させてる。

デュラック（ディラックじゃねーのか？）とパメラの恋物語って・・・ムキー！（プリム談）

181 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 16:58:57 ID:???

>>180

ああいうパロディみたいなのがムカつくんだよな
旧作ファン釣る気ならゲーム部分をしっかりしろと

182 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 18:15:41 ID:???

なんかプリムに対しての製作者の悪意を感じるよな。

183 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 22:15:38 ID:???

沸点低すぎ

184 : NAME OVER : 2007/08/06(月) 22:26:58 ID:???

沸点だってw

185 : NAME OVER : 2007/08/07(火) 00:13:20 ID:???

ダークキャッスルはしかも嵌るしな！！www

音楽はいいんですけどな
後リリースとホクアイの優遇具合も

186 : NAME OVER : 2007/08/07(火) 23:29:43 ID:fsCmn8hc

聖剣1で聖堂？から次の進みかたがわからない。
ドワーフに会わないといけないみたいだけど、どこにいるんだ？

187 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 00:38:06 ID:???

プリムは非処女の癖にヒロインなのが許せない

188 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 02:17:26 ID:???

>>186

>>1の攻略サイトでよろぴこ

189 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 12:32:57 ID:???

聖剣は2や3のテンポが一番いいな
LOMは技の演出はいいけど発動がダラダラしすぎ

190 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 23:52:16 ID:???

>>188

すみません。
完全に>>1を読むのスルーしてました。
申し訳ない。

191 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 01:06:04 ID:???

でも2の必殺技は味ッ気なさ過ぎるなw
魔法は好きなんだが。

192 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 14:01:23 ID:???

>>191

いや、聖剣2みたいに止まらないままやってくれてたら本当に神だったと思う。
魔法も必殺技も。
他の連中がチロチロ動いてる中、リースたんが飛び回って刺しに逝くんだぞ？
それこそ不朽の名作になっただろーに。

193 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 14:42:48 ID:???

4とCOM繋がってねーだろ...イラスト書いてる人が同じだけじゃないのか

194 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 15:21:21 ID:???

>>192

ただ、敵は止まっちゃうので魔法を重ねがけしてボスも999ダメージで瞬殺w

195 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 15:25:20 ID:???

3の必殺技はカウンターが怖いから使えない。
必殺技一発で仕留められる程度のザコ敵なら、ゲージ溜まる前に敵が全滅しちゃってる事が殆ど。

殆ど使う機会が無い。

196 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 16:08:32 ID:???

>>193

はっきりと繋がってる。COMは4の10年後の話

197 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 16:56:48 ID:???

>>194

そうそう、聖剣2はバグを除けば連続魔法できちゃうところが玉に瑕だったよな。

>>195

カウンター承知で使わせちゃうが。ルガーにもビルベンにも。黒いやしだけはやばいが。
プロテクトうpかけてヒールライトで常に満タンにしてれば大丈夫っぽいよ。
てか、L1技を2回当てた方が実はダメージ大きいけど。

198 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 19:39:04 ID:???
聖剣3において、カウンター承知でL2~3の必殺技使うのは、結局の所効率が悪い訳だな。

199 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 22:28:09 ID:???
2は魔法にも100%制限つければ良かったのにな

200 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 04:15:36 ID:???
ボス敵への連続アブソープが楽しいのに。

201 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 08:36:23 ID:???
アンデッドかどうか分からずにスポイト連続でかけたのもいい思い出

202 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 22:57:17 ID:???
連続魔法が欠点と思うんなら自重すればいいだけじゃない。
と思うのだが何か間違ってるんだろうか？

203 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 23:44:21 ID:???
腕さえあれば魔法禁止にしても勝てるしな

204 : NAME OVER : 2007/08/11(土) 13:08:25 ID:???
>>202
完成度の問題。嫌な人はとっくに邪道扱いしてるよ。
個人の縛りプレイじゃなくて、ゲームそのものがどう出来てるか、っていう...

205 : NAME OVER : 2007/08/11(土) 19:25:40 ID:???
邪道・・・それを言うなら聖剣1以外は全て邪道って事になるだろ。

206 : NAME OVER : 2007/08/12(日) 00:43:42 ID:???
完成度の問題と204は言うけれど、ゲームなんだから楽しいか否かが問題だろう。
連続魔法で俺TUEEできて楽しいという人もけっこういる。

ボス撃破バグのように致命的なものでない限り邪道とか言い切らないほうがいい。

207 : NAME OVER : 2007/08/12(日) 00:47:45 ID:???
>>204のいう完成度が高ければ、裏技探しに躍起な連中が出てきて
大した裏技が見つけれなければ「ツマンネ」となるだけじゃないかね。

裏技に頼るのも一種の邪道だと思うが。

208 : NAME OVER : 2007/08/12(日) 10:37:49 ID:???
シナリオ破壊級のバグ技が1つくらいないと面白味が無い。
外伝もスクロール突き抜けでチョコボに乗ってラスダンとか出来るし。

209 : NAME OVER : 2007/08/12(日) 17:59:57 ID:???
GB版聖剣伝説の動画
あの感動をみんなで分かち合おう

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm559177>

210 : NAME OVER : 2007/08/13(月) 01:12:43 ID:???
3を始めてみた。
本来なら実機でするところだけど、
本体が親に没収されてそのままずっと出てこないのであきらめてエミュにする。
昔、新品がソフマップで500円で売っていたのがなつかしい。

本体があればあのとき絶対買っていたのに。

女3人組で通算4時間ほど進めて>1を見に行っただけど、
この編成だとつまらない展開になるのかな。
しかたないので最初からやり直そうと思う。早く見に行っただよかった。

2しかやったことがないので2と比べてみる。
グラフィックは全体として描写が細かくなったけど、細部は荒く見える。
総合的にシステム劣化がひどくてがっかり。
ひとつひとつ書くと長くなるからやめるけど、あえてひとつの結論だけ書くと、
戦っていてもぜんぜん爽快感がない。これは致命的だと思う。
2の戦闘で得られたあの感覚はどこへ行ってしまったんだろう。

211 : NAME OVER : 2007/08/13(月) 03:52:12 ID:???
「3嫌いな奴 = エミュで遊んでいる奴」というイメージを植えつける為の印象操作魔法ですね。

212 : NAME OVER : 2007/08/13(月) 05:15:43 ID:???
>>209
ガチで泣いた20の俺恥ずかしい

213 : NAME OVER : 2007/08/13(月) 07:41:05 ID:???
2のグラは今見るとひどいよ
そのまま移植とかアホだろ

214 : NAME OVER : 2007/08/13(月) 08:57:11 ID:???
たしかになあ、3と比べりゃ絵は雲泥の差だ
2の方が好きな俺でもそう感じる
3くらいの絵で2のシステムだったら最高！って思えるかな

215 : NAME OVER : 2007/08/13(月) 13:45:38 ID:???
>>213
おまえはFFでもやってれば？（笑）

216 : NAME OVER : 2007/08/13(月) 15:19:13 ID:???
>>215
そのまま移植しても買うのは懐古だけだとは思わんのか？

217 : NAME OVER : 2007/08/13(月) 15:51:28 ID:???
グラフィックを全て手直しした分の経費を回収できると思ってるのかね？この学生さんは、

218 : NAME OVER : 2007/08/13(月) 16:37:18 ID:???
おそらく無理
聖剣伝説Iワタだから

219 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 01:55:37 ID:???
だな
糞シリーズのイメージを払拭できない段階まできてる
どうしてこうなるかな...

220 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 08:12:50 ID:???
もうリメイクも移植もできない
聖剣は終わっちゃった

221 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 12:49:55 ID:???
まだ...まだあきらめきれない...

222 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 12:57:49 ID:???

マナの妖精：今ならまだ間に合うわ！頑張ってお願ひすればリメイクしてくれるかも！

マナの妖精：しまった、これはワナよ！グラフィックを手直ししないで高く売りつけるつもりなんだわ！

223 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 21:39:36 ID:???

何も期待しないで待てよう。

そうすればいつかリメイクが決定したときに歓喜乱舞できるってもんじゃないか。
あれ？でもそれって期待してるってことなのかな。

224 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 01:27:59 ID:???

職人達はその酒が完成する時

既にこの世に自分は居ないだろう事を知っていても
それでも酒を樽に詰めるのだよ。

225 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 02:40:17 ID:???

(; ;) イハゲダナ

226 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 09:39:17 ID:???

(; ;) イハゲダナ

227 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 11:23:43 ID:???

(; ;) イハゲダナ

228 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 11:37:14 ID:???

(; ;) イハゲダナ

229 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 12:13:11 ID:???

(; ;) イハゲダナ

230 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 21:54:53 ID:???

>>187

ディラック談：タナトス様への捧げものにするのさ。女の生き血が必要なのだ

いろいろあってバンパイア出現

なので、処女かもしれんぞ！！

231 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 01:43:30 ID:???

プリムが非処女って発想はどこから出てくるん？

あれって単なる片想いでないのかと感じたんだけど違うのか。

もともと、どのへんまで進んでいたのか考えるための情報も少なかった気がする。

232 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 03:28:22 ID:???

つまり釣られたって事だよ・・・

233 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 03:52:38 ID:???

>>231

>あれって単なる片想いでないのかと感じたんだけど違うのか。

相思相愛の仲という設定ですが

234 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 03:54:08 ID:???

(; ;) イハゲダナ

235 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 04:32:58 ID:???

みんながスルーしてるものをわざわざ遡ってレスするあたり、本人の自演としか思えない俺。

236 : 230 : 2007/08/16(木) 04:52:36 ID:???

>>235

否。

ファナティックなプリム愛好団体のものです。

237 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 05:56:37 ID:???

>233

ありゃそうだったのか。ありがとう。

ずいぶん忘れていたようだし、見直してみるかな.....。

実際ディラックはどうも影が薄いような気がしてならない。

5回くらいは最初から最後までやっているのに、いまだに覚えていないくらいだから。

238 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 10:31:37 ID:???

出てきてもほとんど喋らないしな...

239 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 11:17:51 ID:???

イケメンなのにキモくなる芽がゾーンの人の方が哀れだと思います ^ ^

240 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 13:27:53 ID:???

四天王の影の薄さは異常

タナトス以外にもなんか出番やれよ...ゲシュタールは噛ませだし

241 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 14:09:33 ID:???

でもゲシュタールは意外と記憶に残ってる。

242 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 15:28:32 ID:???

一応リーダー格なのに実質最初に退場することになるシーク

だがそれ以上に哀れなのは見せ場皆無であっさり殺される皇帝

243 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 18:15:42 ID:???

ゲシュタールは3度戦うんだっけ？

シークはメガゾーンのキモさと戦闘でインパクトあった。

やっぱファウナッハが一番地味に思う。

244 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 19:50:17 ID:???

この間口クに名前が拳がらないタナトスが一番地味、でFA？

245 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 20:01:39 ID:???

ラスボスだから最初から選考基準で外れてる。

246 : NAME OVER : 2007/08/17(金) 08:33:18 ID:???

いま3してるんだけど

ガラスの砂漠にでてくるナイトブレードにポックリ逝かされてさき進めねえー

カウンターしてくるからLv2技と魔法使わずにいつてるけど

シャル炉、アンジェ、デュランのうち炉とアンジェは力10とかで打撃力が足りなくて

仕方なくデュランでちまちま削っているといきなり分身されて死亡俺涙目

つか3人ともHP全開でも一撃全滅ワタ

247 : NAME OVER : 2007/08/17(金) 10:23:49 ID:???

HPが低いと死を避けられないのが3のダメな所だな

248 : NAME OVER : 2007/08/17(金) 13:19:02 ID:???

防御力関係ねーもんな。

249 : NAME OVER : 2007/08/17(金) 23:00:53 ID:???
魔法詠唱しながら餡でも舐めるしか無いな。

250 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 05:42:34 ID:???
もごもご ヒーコヤイトー もごもごってなる

251 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 07:08:25 ID:???
>>249
画面切り替わった途端にナイトブレードの全体攻撃とかあるからな。
こちらがリングコマンド開く暇も無く全滅もありうる。

252 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 08:41:06 ID:???
あそこ完璧に運ゲー化してるくせにセーブポイントないよな
回復くれとは言わないからせめて白女神ぐらい置いててくれ...

253 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 12:12:47 ID:???
魔法復活とかポト復活はバグ臭いからあんまり使いたくないなあ...

254 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 12:50:35 ID:???
レベルを上げるしかないな

255 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 13:01:07 ID:???
3はレベル上げると敵のレベルも合わせて上がるからなあ

256 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 14:05:30 ID:XiUoZJ1C
つか、そのレベル上げでやられる訳だし。
安全な所でやるとレベルがなかなか上がらないし。

257 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 14:42:35 ID:???
ウロコで防御うpしつつ常時HP全快&ステータス異常解消を心がければ生きのこれた。
でも忍者がでるたびにウロコX3は非常に面倒くさい...

258 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 14:51:03 ID:???
それは画面切り替わり直後のいきなり全体攻撃を喰らわなかつただけだろ。

259 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 14:55:25 ID:???
敵レベルは上限あるんだからそれを上回ればいい
まあ味方もHPMP以外は早めに打ち止めになるから結局>>247-248の言うとおりの

260 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 15:40:55 ID:???
ウンディーネってなんで関西弁なの？

261 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 16:04:12 ID:???
>>255
え...そうだったけ？

262 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 17:47:56 ID:???
>260
昨日ウンディーネのところに着いたけど、同じことを思った。
ウィスプもあんな喋り方だし、2とはずいぶんイメージが違うな。
シェイドも案外くだけた感じに見える。ノームはえろじいさんだし。
2のころはみんなまじめそうだったのに。

263 : NAME OVER : 2007/08/18(土) 17:49:20 ID:???
ちょっと質問。
磯野宏夫さんの聖剣作品だけを集めた画集ってある？

277 : NAME OVER : 2007/08/19(日) 00:40:56 ID:???

>>276

敵を殺してるはずが、友達と殴り合いしてる
でもそこが、...

```

/      \
/ : な・ い・ |
| : い・ い・ |
{ : か・ ん・ |
  i :   :   }
  \ :   :   /
,-="." \ :   あ・ /
  T ^ \ ヴミlr -,_, -=' \
  ヴ、 !iミ、 \、 "///_||/_ノ・ノ、
^,=,,"_ \、 ^ト、_二=,, / |
" ^ _ _ _ _ _ ノ、 ' ヴ=-、ノ ≡、 ,イ
(≡ _ _ _ _ _ )、 _ _ _ _ _ }-≡、
  ,r = =、 !"r、 \、 'i", ,イ'
> ソr'.i、 \、 ,シ }_シ
{、 '-ノ / \、 レ、 \
ノ、 _ _ _ _ _ ,イ // ^ } }
\、 ト = = = ノ i \ / /
\、 { i、 ' - _ _ _ _ _ '、 i- ' /
' - i、 ' - _ _ _ _ _ /-'.
' - _ _ _ _ _ \
  r' ~ \ !'、 -、 _ _ _ _ _ / - / - V' \、 r、
- ' ^、 -、 \、 " = - - - " ~ / - lr = =、 |
'、 \、 ] i | ノ / \、 - ' |
' ~ / ' - i \、

```

278 : NAME OVER : 2007/08/20(月) 05:20:38 ID:???

3の神獣戦に入ったところなんだけど、神獣のいる場所はノーヒントなのかねえ。
マナストーンがあった場所でないところにも神獣はいる。

これを攻略なしでしらみつぶしにやるとしたら、
すべてのマップを回り直すことになるわけで、非常に骨が折れる。
攻略サイトがない頃にやっていた人はみんなそうしていたのかな。

279 : NAME OVER : 2007/08/20(月) 05:49:34 ID:???

神獣探しで苦労した記憶は無いな。
大体マナストーンがあった近くを探せば居るし。

280 : NAME OVER : 2007/08/20(月) 08:00:23 ID:???

>>278
神獣居る場所マップが点滅してるじゃねーか...

281 : NAME OVER : 2007/08/20(月) 09:32:14 ID:???

心中だけに限らず
基本的には次ぎに行くべき所がMAP上で点滅するよな。

282 : NAME OVER : 2007/08/20(月) 09:37:09 ID:???

神獣最弱といえは？

283 : NAME OVER : 2007/08/20(月) 13:07:30 ID:???

どんぐりのせいくらべ。

284 : 278 : 2007/08/20(月) 13:24:32 ID:???

そうなのか.....

ブースカブーのときから点滅は気になっていたけど、
どういう意味があるのかまったくわからないままここまで来てしまった。

285 : NAME OVER : 2007/08/20(月) 13:49:43 ID:???
しらみつぶしに回ったなら尚更気付けよwww

286 : NAME OVER : 2007/08/21(火) 21:41:59 ID:???
そこまで気づかずに頑張っただけのお前は正直すごいと思う

287 : NAME OVER : 2007/08/22(水) 18:30:55 ID:KjEYwvXc
3始めた
ケビンリースアンジェラなんだが...間違えたかも...

288 : NAME OVER : 2007/08/22(水) 19:33:06 ID:???
それはいいベルガモットですね

289 : NAME OVER : 2007/08/22(水) 20:50:55 ID:???
なんか問題でもあるか？

290 : NAME OVER : 2007/08/22(水) 21:01:34 ID:???
問題点は・・・アンジェラのHPが低いという点ぐらいなもんだな。

291 : NAME OVER : 2007/08/22(水) 23:27:27 ID:???
http://i-njoy.net/sd3_82.html#1
> 主人公と対になるキャラクターをパーティーに入れると、
> キャラ通しの絡みなどもあってさらにストーリーが楽しめます。

これのことではないの？ 自分はこれが理由でパーティーを変えた。

292 : NAME OVER : 2007/08/23(木) 01:42:18 ID:???
そんなあとでいくらでもやればいい。
むしろ他人があまりやらない珍しい組み合わせだからこそ、楽しめる部分もあるかもしれない。

293 : NAME OVER : 2007/08/25(土) 23:23:04 ID:???
でもそのパーティだとリースがケヴィンに補助掛けて、ケヴィン操作してどつき回し、
アンジェラはただの目の保養ってオチになりそう。

ケヴィンが一人いればクリアできる。アンジェラがいればカウンターで足を引っ張る。
それが聖剣3。

294 : NAME OVER : 2007/08/25(土) 23:48:37 ID:???
そうそう。
そもそも聖剣3って実は自由度低いんだよね。
キャラクターやクラスチェンジの組み合わせが多いから勘違いしやすいけど。

295 : NAME OVER : 2007/08/26(日) 09:53:26 ID:???
やっぱりシャルロットは外せないんだよな
デュランやケヴィンの回復はおまけ程度の能力しかないし
アイテムでの回復はボス戦で長期戦になるとキツイ

俺的にはリース(光)・ホークアイ(闇)・シャルロット(光)が
一番扱いやすかった

296 : NAME OVER : 2007/08/26(日) 10:01:09 ID:???
つ ポトの油

297 : NAME OVER : 2007/08/26(日) 11:18:13 ID:???

>>296

>>295には

> アイテムでの回復はボス戦で長期戦になるとキツいってあるけど？

298 : NAME OVER : 2007/08/26(日) 12:10:12 ID:???

よく読み返さずに書き直した、すまん

299 : NAME OVER : 2007/08/26(日) 12:21:34 ID:???

シャルロット無しでケヴィンとか入れるとパーティーの戦闘能力が上がるので、結果的にボス戦も短期決戦にできて楽だった印象がある。

デュラン・ホークアイ・ケヴィンでやった時は、少し馬鹿馬鹿しくなるくらいだった。

対してリース・アンジェラ・シャルロットの時は確かにシャルロットの全体回復が役立ったが、パーティーの攻撃力が低く、長期戦になって面倒だった。

300 : NAME OVER : 2007/08/26(日) 13:16:42 ID:???

アンジェとかシャル炉とかも

精神や知力はほどほどにして力を上げてドレイク食って弱点セイバーかければ十分ボス戦で役に立つと思う。

そりゃあデュランホークアイケヴィンにドレイク&セイバーでボコるのには敵わないけどかわいいし。

301 : NAME OVER : 2007/08/26(日) 14:14:55 ID:???

役に立つor立たないの話じゃなく、それぞれのキャラには長所と短所があるという話だ。

302 : NAME OVER : 2007/08/26(日) 18:01:34 ID:???

ダークキャッスルが行き止まりで困った。

危うくバグにはまるところだったし、

牢をあんところから開けるなんて気づかないだろ.....。

ダークキャッスル前の光の道というのわからなかったな。

3はわかりにくい道が多い。

303 : NAME OVER : 2007/08/27(月) 06:23:52 ID:???

3をとりあえず1回だけ最後まで遊んだので、ちょこっと感想を。

やはり2よりも戦闘がつまらなくなったのが最大の欠点か。

これは最初から最後まで変わらなかった。

2は「ボス戦に備えるために強くなる」という感じで戦うことが多かったけど、

3は「ザコの必殺技に耐えるために強くなる」だった。

今作は人型モンスターこそ最大のボス。

通常攻撃が20とか50とかそのくらいのダメージなのに、

必殺技になると5倍から10倍くらい強くなる。

ダメージの調整があまりできていないのだろうと思った。

そんなわけで戦闘は楽しくない上に難しくなったけど、一度も全滅しなかった。

そのへんは運のよさと攻略情報のおかげだと思う。

ストーリーは行き当たりばったり感が強かった。

(メール欄)、そんなのばかり。もっと起伏が欲しい。

それでもあえて言えば、ビーストキングダム(メール欄)話はなかなかよかった。

ローラントの女兵士とかワッツとか、

いじりがいのありそうなキャラクターがたくさんいるのにもったいない。

では2周目行ってみます。

304 : NAME OVER : 2007/08/27(月) 06:37:31 ID:???
どうしても2と比べてしまって3=残念な子に見えるけど
聖剣2の次回作だと思わなければ悪くはないんだよねえ

305 : NAME OVER : 2007/08/27(月) 22:13:36 ID:???
この板でネタバレを気にする必要ないだろう。
303のように初めて今プレイしました、なんて人はほとんど居ない

306 : NAME OVER : 2007/08/27(月) 22:25:34 ID:???
聖剣3のシステムは独特
仲間操作とATをうまく使えるようになると、多少面白くなると思う

307 : NAME OVER : 2007/08/27(月) 23:43:30 ID:???
ネタバレ配慮はいらなかったのかな。何もしないよりはいいかと思って。

2の次回作だと思わなければ悪くない、というのには同意。
シリーズものであれば比べられるのはしかたないと思うけど、
これが聖剣でなかったらけっこう満足していただろうと思う。

最初からやり直しているけど、2回目は楽だね。
ザコの力や行動パターンがわかっているの、レベルを上げないうちにさっさと進める。
前は気づかなかったけど、
滝の洞窟に行ける頃になると、ラビの森周辺でラビリオンと戦うことができた。
(むしろ、前回これに気づいていたら理不尽に感じただろう)
洞窟の中よりも危険ではあるものの、経験値が効率よく入る。
何より、相手がラビリオンなのにあっさりやられそうになるところがスリリングでよい。
やっぱり、敵の必殺技なしで間合いをはかりながらこういうバトルをする方が熱い。

308 : NAME OVER : 2007/08/29(水) 02:22:18 ID:???
以前RPGをやらない友達に3を貸したら、火山で詰まったというので手伝いに行った
なんか弱いなー、なんでかなーと思ってたら武器防具装備しないでずっとやってたらしい
びっくりしてすぐ装備させたら強いなのなんのって
武器防具なしの弱さでも続けちゃうほど楽しんでくれたんだと思うと嬉しかったぜ!
なんて思い出したから久しぶりにスーフファミ引っ張り出してくる

309 : NAME OVER : 2007/08/29(水) 04:01:06 ID:???
時系列の話題っていままでに出た?
やっぱりパラレルワールドみたいな設定なんだろうか

310 : NAME OVER : 2007/08/29(水) 04:41:03 ID:???
どう考えたって同じ世界じゃないだろ。
地理的にもぜんぜん違うし。

311 : NAME OVER : 2007/08/29(水) 07:22:52 ID:???
2と3しかしたことないけど
マナの回復時間が数千年単位らしい所をみると
たとえパラレルワールドじゃなくても既に文明とか一周しちゃってるような

312 : NAME OVER : 2007/08/29(水) 16:56:16 ID:???
数千年で世界地図があんなに変化するなんて、どんな天変地異が起きたのだろうか。
それ以前に、そんな天変地異が起きたら全ての生物は死に絶えそうなもんだが。

313 : NAME OVER : 2007/08/29(水) 19:42:52 ID:???

宇宙が一巡するくらい長い年月だったんだろ

石井は今なにしてんだろうな

314 : NAME OVER : 2007/08/29(水) 20:54:06 ID:???

宇宙が一巡ってなんだよ。

消滅して新たな宇宙が生まれたんなら、それはもはや別の世界だろ。

315 : NAME OVER : 2007/08/29(水) 21:16:31 ID:???

つ ジョジョ

316 : NAME OVER : 2007/08/29(水) 21:16:41 ID:???

>>309

聖域だけに着目して

1 3 2

じゃないかなあと妄想してる

317 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 00:42:05 ID:???

>>312

つ 世界はイメージ

318 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 02:17:49 ID:???

1と3は都市名が同じのが幾つかあるけど、地図上では位置が全く違うし大陸の形も違う。どう考えたってパラレルワールド。

319 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 02:20:51 ID:???

地図が1 - 2 - 3とまったく変化していなかったら

間違いなくスタッフが手抜きだと思われる

320 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 05:24:14 ID:???

ドラクエ1・2・3は完璧に手抜きしてるよな。

321 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 05:34:45 ID:???

捉え方次第だろう、俺は手抜きだとは思わないけど

322 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 05:43:10 ID:???

>>319

論点ズレてるよ。

323 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 08:45:36 ID:???

ここでLOMも加味してみると・・・

やっぱパラレルか

324 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 09:50:06 ID:???

全てを我々の地球と同じだと考えては駄目だ。

325 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 09:52:33 ID:TAqriXiX

聖剣3で二人プレイするには、どちらのコントローラーでどのボタンを押せばいいんですっけ？

326 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 11:32:43 ID:???

>>325

2コンでスタートじゃなかった？

327 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 11:33:43 ID:???

あ、セレクトかも

328 : NAME OVER : 2007/09/02(日) 10:42:39 ID:???

上上下下左右左右BA

329 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 00:47:40 ID:???
聖剣2のどっかに謎のモアイいなかったっけ？

330 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 02:09:49 ID:???
海上というか海底か。
フラミーから見える奴の事だろ？

331 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 06:02:32 ID:???
FF5にもなかった？

332 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 06:34:16 ID:???
あるよ

333 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 06:34:30 ID:???
勲章と紋章持ってきて何かすればパラディンになれるとかいうデマを信じてた...

334 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 23:05:12 ID:???
聖剣2のマップ右上の人面海(？)じゃね？

335 : NAME OVER : 2007/09/06(木) 00:30:36 ID:???
パラディンと言うからには馬に乗って欲しいと思った。

あとヒールライトええ加減にせえよカス。
クラス2で単全一気に覚えて当たり前だろーがクズが。開発者はちったあ考えろヴォケ。

ケヴィンならともかく。

336 : NAME OVER : 2007/09/06(木) 03:59:48 ID:???
>>329
>>331

.....で？

337 : NAME OVER : 2007/09/15(土) 06:50:16 ID:???
保守あげ

338 : NAME OVER : 2007/09/21(金) 19:38:24 ID:???
聖賢伝説2？のパッケージ

木の葉の色。あれは、当時明るすぎて、
ファンタジー風味を出すための色かと思ってたが、
今日の14~15時の数十分間の夕日になる一歩手前で
空の下がピンクに染まってる時の色と全く同じだった。

パッケージの時間帯は秋の夕方一歩手前の時刻だったんだな。
トリは寝床に帰ってるんだわ。

だいたいパッケージの絵は夕方なんだな。

どうでもいいけどさ。

339 : NAME OVER : 2007/09/22(土) 01:31:17 ID:???
あのパッケージはなんか印象に残るよな。

普通はキャラを表出させるものだけど(聖剣3とか)、

あのパケはランディたちを小さく描いて、マナの樹をメインに出している。

340 : NAME OVER : 2007/09/22(土) 19:27:18 ID:???
あのパッケージいいよなあ。

・・・そして聖剣4に釣られる俺。

341 : NAME OVER : 2007/09/22(土) 20:12:49 ID:???
>>338

> 今日の14～15時の数十分間の夕日になる一步手前で

どんだけ東に住んでるんだよ。

342 : NAME OVER : 2007/09/22(土) 20:35:23 ID:???
つか>>338は日本語でおk

343 : NAME OVER : 2007/09/22(土) 20:36:00 ID:???
(((; · `)))

344 : NAME OVER : 2007/09/22(土) 20:38:04 ID:???
>>340

聖剣4は公式Flashの森のみずみずしい感じが魅力的なんだが
ゲームそのものは糞だというのが残念だ。

345 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 04:00:32 ID:???
聖剣はもうあの路線でいくのか、それとももう無かったシリーズにされるのか.....

346 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 15:46:08 ID:???
1つ言えることは、今の にかつての聖剣のようなゲームは作れないということだ。

347 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 15:55:55 ID:???
どなたか聖剣3のキャラクタたちの
各クラスごとの公式イラストが全部載ってるどころ知りませんか？
あの攻略本とかに載ってたやつ。

イラストは結城信輝って方だと思う。

348 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 18:46:27 ID:???
公式サイト以外でそれが載ってたら、多分無許可の違法サイトって事になるよな。
スクエニ(旧SQUARE)ってそういうのうるさそうだし。

349 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 21:11:07 ID:???
<http://www.fantasyanime.com/mana/som2art.htm>

こいつのことか？
アンジェロエロス。
シャルロットの体格が初期と差がありすぎだと思うのだが目の錯覚？

350 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 21:42:55 ID:???
なんかどの2の動画も神獣戦のときにさっさと魔法使っちゃって
曲と映像の動きがズレちゃうんだけど
そうならないようにやってる動画ってない？

351 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 21:54:43 ID:???
それは魔法云々じゃなく、エンコードの問題じゃないの？

352 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 22:09:41 ID:???

>>349

おおー！ありがとうございます！

353 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 22:54:34 ID:???

<<349

ここの聖剣3落としたんだが開けない・・・

どうやんの？

354 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 22:55:13 ID:???

>>353

帰れ。

355 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 23:34:15 ID:???

>>353

氏ね

356 : NAME OVER : 2007/09/24(月) 00:30:44 ID:???

>>351

いや、ちょうど神獣が全身を少しづつ現しながら下がっていくところと

曲のサビになる手前が一応合わせてあって

神獣がとうとう全身を現した！と同時に熱いサビが流れるという

流れになってるのに

どの動画も神獣戦でリングコマンドを開くことによって、曲は進んでいるのに

神獣は止まったままになってズレが出てしまうのが気になってた

357 : NAME OVER : 2007/09/24(月) 00:34:22 ID:???

そういう時は自分でうpするしかないな。

358 : NAME OVER : 2007/09/24(月) 04:44:26 ID:???

>>349

成長してるんです！延び盛りなんです！発展途上なんです！色んな所が！

そういうことでひとつ...

359 : NAME OVER : 2007/09/24(月) 17:23:42 ID:???

マジレスすると冒険や戦いを経て心身ともに成長したのを表現したんだろうね

360 : NAME OVER : 2007/09/24(月) 17:30:32 ID:???

フレイルを振り回していたら筋力付きまくって、ガチムチになったシャルロットを想像した。

怖かった。

361 : NAME OVER : 2007/09/24(月) 17:43:41 ID:???

2では武器選択できたのに、3でできなくなったのがどれほど悲しかったことか。

ホークアイに飛び道具とか、シャルロットにムチとか、

リースに弓矢とか、想像するだけで楽しいんだけどな。

362 : NAME OVER : 2007/09/24(月) 22:15:41 ID:???

3には、プレイヤー選択に

ドワーフ(斧)

エルフ(弓)

ニキータ達のような猫族(ブーメラン)

こんなキャラが居ても良かったかなーと思う。

なんか3になって制限ばかり多くなってないか？

飛び道具は全廃されてしまってるし、魔法発動中の割り込み

呪文詠唱もできなくなってるし、これなら戦闘に関しては2の方が・・・

ここまで制限付けたんなら、プレイヤーキャラ1人+NPC3人とか、何か驚かせるような事をして欲しかったな。

363 : NAME OVER : 2007/09/25(火) 02:29:51 ID:???

3は2の後じゃなければ良ゲーだった。2が良すぎた。

364 : NAME OVER : 2007/09/25(火) 08:42:15 ID:???

3はアクションRPGとしては見ちゃいけないもんだな
ヒット&アウェイが出来ないのは致命的
ただのRPGと考えればグラと音楽がいい良作ではある

365 : NAME OVER : 2007/09/25(火) 23:32:09 ID:???

1, 2を愛してた人間にとって聖剣っていう剣自体が特別な存在で
死闘を乗り越えた先に聖域で女神から与えられる聖剣であり
仲間がふたりがけで維持してくれる神獣を倒せる唯一の武器だったり
希少価値があり、その圧倒的な能力にはロマンを感じるし
また聖剣はプレイヤーを含めた主人公達が今まで乗り越えてきた苦難に対する最高の対価でも
あったし、
単純に強い武器を持つと楽しいというアクションゲームの醍醐味でもあったんだよね
そんな聖剣が3では聖剣は心の中に存在する形の無いものとして扱われていて
心の聖剣を持った主人公達はラスボス戦で攻撃力がアップするようなこともなく、
聖剣が3に存在するかどうかはプレイヤーがそう思い込むかどうかに掛かってる
これが聖剣3に対する(3以降にも対する)一番の不満点で、
聖剣を振りたくて聖剣伝説を買った自分には目に見える形で聖剣が存在しないのが納得いかな
かった
アクションゲームのラストバトルで力は強くないけど聖剣はみんなの心の中にあるよって言
われたらどう思う
え！聖剣伝説なのに聖剣使えないの！？って動揺したよ
苦難を乗り越えてやってきた主人公及びプレイヤーにそんな仕打ちかよ
あと台詞のタイミングも最悪、ラスボスと戦う直前でそんな爆弾発言されたら戦意喪失するわ。

聖剣伝説3は聖剣という銘とシリーズの3と言う数字が無ければ好きになれたかもしれないけど
出来つつあった聖剣のイメージを破壊してくれたのが3で以後聖剣という存在は目に見えないもの
になっていきます
同時に聖剣が話の中心に据えられることも無くなり、強さの根拠も正義の根拠もない
普通の人間主人公が根拠も無く勝つスカスカのお話ばかりになってしまったわけで。
とにかく自分が言いたいのは聖剣伝説がこれからもアクションゲームでシリーズ続けていくなら
強くて唯一無二な聖剣を必ず出せと、つまりそういうことです。長くなりましてスイマセン。

366 : NAME OVER : 2007/09/25(火) 23:41:50 ID:???

発売当時にやって以来ご無沙汰だった3をやってみた。
3のザコ敵の必殺技なんなの？開幕で不可避の大ダメージとか・・・
ボスよりザコのが怖いお > <

367 : NAME OVER : 2007/09/25(火) 23:55:15 ID:???

>>365
あー、言えてる。

ARPG、マナの樹、八精霊など共通点は残ってるけど、
3以降、システムは大幅に変わったし精霊は変に個性が付いたし
何より「どこが『聖剣』伝説なんだろう？聖剣じゃなくてもいいんちゃう？」って
感じるようになった。話も複雑になったし。

LOMを途中で投げ出してそれ以降の作品は追ってない。

368 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 00:07:27 ID:???

> 話も複雑になったし、
それはない。設定は込み入ってきてるけど

369 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 00:36:15 ID:???

2と3しかやってないけど、3以降は聖剣を振ることができないのか.....。

2でもあんまり存在感なかったけどね。マナの魔法を使わなくても対抗できるし。
しかし聖剣の文字しか出てこないようでは、
世界観を作るための道具にしかなくなってないということか。

370 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 00:44:16 ID:???

>>368

それが複雑ってことじゃね？
2までは設定も単純明快だったからな。

371 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 02:05:55 ID:???

>>365

長文読むきしねーよ・・・と思ったけど、読んでみたらなかなか鋭い所突いてると思ったのレス。

1はやった事ないのでわからないけど、2の聖剣は確かに特別な存在だったと思った。
ランディが村から追い出されるきっかけともなった聖剣。
主人公達と共に成長してきた聖剣。
その力を恐れたタナトスが、マナの精霊の力の一部を封印してまで使えないようにした聖剣。
そして、ラスボスを倒すには絶対に必要な聖剣。
クライマックスのもっとも盛り上がるシーンで発動するマナの剣。

確かにその通り、あの聖剣は特別だった。
だからこその聖剣伝説だったんだな。

何か3に対して持っていた漠然とした不満の正体を明らかにしてくれたみたいで、すっきりした。
駄文長文御免。

372 : マララー(・・) uAUwMARaRA : 2007/09/26(水) 02:21:05 ID:???

まーた2信者によるほか作品叩きか

373 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 07:13:08 ID:???

聖けん2はお気に入りの武器ばかりレベルをあげてた

374 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 12:42:24 ID:???

2は武器いろいろ使えるのが面白かったなー
あと2人プレイで武器取り合いとかw

375 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 19:51:50 ID:???

投げ槍は分裂ゴブリンとのレベル上げのお供だったなあ

376 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 20:02:16 ID:???

飛び道具と近接攻撃武器でプログラムに変化を持たせないといけ
ないから、3では全員近接武器という設定にしたんだろうな。
手抜き以外の何物でもない。

377 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 21:56:36 ID:???

正直3のクラスチェンジは微妙だったな。
グラフィック変わって愛が薄れるし。

やっぱ武器持ち替え可で、たとえばデュランなら剣をレベル8まで鍛えられるけど、

リースだとレベル5までとか。槍の場合はそれが逆になったりすれば、キャラを選ぶのも楽しそうだし。

レベル8の必殺技だけ大地噴出剣みたいに敵が止まるエフェクトあってもいいよ

リメイクしてくれ～

378 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 00:10:35 ID:???

今のスクエニにリメイクを期待しない方が良く

むしろもうそっとしておいてくれと思う

379 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 01:13:27 ID:???

今のスクエニはむしろ絶好調

380 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 01:13:57 ID:???

まあ叩きと言うか3はやはり見劣りするな。

戦闘システムの改悪が致命的。縛りプレイしないと敵が雑魚すぎて話にならない。

演出の面でもちょっとなあ。

381 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 01:17:20 ID:???

2には見劣りするけど旅立ちとラスボス戦の演出はよかったと思う。

満足はしているが、以降の聖剣でも燃えるラスボス戦を期待したかったのだが。

ラスボス戦くらいは聖剣を・・・

382 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 01:57:10 ID:???

1～3やったけど、2 > 3 > 1 だな俺は。

2は全体的に良かったし、3人プレイが熱かった。

383 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 08:26:48 ID:???

3は「聖剣伝説」としてはちょっとなあ...って感じだが

キャラモノARPGとして見ればかなりの良作だと思う。

384 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 08:56:32 ID:???

Aはないよ Aは

戦闘中足遅すぎて避けられないし乱戦たこ殴りばっかで実質ただのRPGじゃん

ただのRPGとして考えるならまあいい感じなんだけど

385 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 10:34:58 ID:???

アクションなのにオートバトルはねーよな。

386 : 382 : 2007/09/27(木) 12:02:04 ID:???

今さらだが2 > 1 > 3の間違いだた・・・

387 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 22:17:24 ID:???

やっぱ最初に聖剣抜かないとダメだよ

388 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 02:46:22 ID:???

つまり3が1993年聖剣伝説2として出て

その後3の名目で2の方が出ていたら良かったということか

それでなくても3の向上したグラフィックで2もやりたかった

やっぱりグラは聖剣3はすごいよ

フルメタルハガーとか初見の時衝撃だった

音はどちらも良いんだけど3並のグラであの3人と神獣を見たい

389 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 03:39:41 ID:???

一応4は聖剣(の前身)で戦ってるけど、ムチやパチンコが台頭し過ぎて台無し。

390 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 03:49:31 ID:???

3は少し弄るだけで化ける
BGMはちょっと似た様なの多すぎだけどな
演出面も2に比べて弱い

391 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 04:59:39 ID:???

グラフィックは綺麗に越した事は無いが、ゲームの面白さの本質とはあまり関係無い。
また、グラフィックやサウンドドライバーの様な技術面は、後発になればなるほど向上するのは当然と言える。

しかし、シナリオや演出、BGMのスコアブック的な、創作する者の感性に因る所の大きいものは・
.....

392 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 07:05:44 ID:???

スクウェアって聖剣4やCG濁FFみたいなのがウケると本気で思ってるのかな
製作者も分かっているが従わざるを得ないって所？

393 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 08:55:05 ID:???

製作者は自分達をアーティストとってるから、綺麗なCGが制作できればそれで満足なんだよ。
後の事は知ったこっちゃないってね。

394 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 11:43:08 ID:???

あえて言えば、SFCレベルのグラフィックで演出も糞もねえよ。
どうしても程度がしれてシラフになる瞬間がある。
それでも感情移入できて面白い感じるのは
プレイヤー側にリテラシーがあるからだな。
過度にプレイヤーのリテラシーに依存したらそれは糞ゲーだが、
プレイヤーから離れすぎてもやらされてるだけになるだろう。

395 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 19:14:48 ID:???

お前ら聖剣伝説2と3を基準にしか見てないじゃん
シリーズ全体のこと意識したらどうなの

396 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 19:16:09 ID:???

それはスレタイどおり3まで？それとも最近の4まで？

397 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 19:21:17 ID:???

>>395
おまえだろ、新約とか4の話をしたらスレ違いだって一人で大騒ぎしてたの。

398 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 19:29:41 ID:???

聖剣のこれからのこと考えるならってこと
2、3以外にも視野を広げてみたら？

>>396

聖剣 = 4までまたは派生作品含む

399 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 19:50:55 ID:???

ネタフリならまず自分の意見を開陳してくれ

400 : 397 : 2007/09/28(金) 20:36:22 ID:???

>>398
否定せんのか

401 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 21:02:05 ID:???

聖剣4はまだ出てないので議論に加える必要はない

402 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 21:25:51 ID:???

>>400

否定するのもくだらない言いがかりだったから

>>401みたいのがこのスレには集まってるとは思うけど、
そういう奴らが望んでるのって2と3の世界観なんだろうと思うわけ
でもそれは今まで聖剣は8作くらい出ていてその中のたった2作の話だろ？
それ以降のファンも当然いるのに些か排他的過ぎではないかと思うわけ
つまり何が最高傑作だと言い合ったり懐古に浸ったりする前に今の聖剣の状態をなんとかするには
新作周りのことも加味するべきではないのか、ということなんだけど

あれ？まさかその結果（今までの世界観の融合）がHOM？と考えると悲しくなってきた...

403 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 21:35:57 ID:???

というかこのスレ1・2・3なんだから他はスレ違いだろう、常考

404 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 21:40:48 ID:???

なんだか自己完結しちゃってるようでめでたしめでたし ^^

405 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 21:45:54 ID:P+82IVIO

レジェンドはギリギリ許せた

しかしそれ以降なんだ？

ヴァカにしとんのか

とっととりメイク出せや

406 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 21:48:38 ID:???

こんな化石の巣窟でそんなこと言ってもしょうがない

407 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 21:49:40 ID:???

システムとしてLOMは駄目だった

テンポよく叩いてるだけでラスボスまでのけぞりでノーダメージって何よ・・・

新約はストーリーが駄目

別シリーズのキャラをメインに出張らすな

後は知らん

408 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 22:18:58 ID:???

2と3もLOMをどうこう言えるシステムじゃないわな

409 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 22:25:46 ID:???

変なのいる？

410 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 00:23:31 ID:???

いるね

411 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 00:25:20 ID:???

変なのってどれ？

412 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 01:45:10 ID:???

定期的に湧くな。変な蟲が。

413 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 02:29:50 ID:???

そんなに湧かなくない？

414 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 14:02:05 ID:EscfdkOF

聖剣3で大地の裂け目にドワーフの村があると聞いて行ったんですがありません。

どこにありますか？

415 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 14:49:51 ID:???
攻略スレ、またはサイトへどうぞ

416 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 16:21:31 ID:???
>>414
像を調べて光

417 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 20:31:37 ID:???
スレタイが1・2・3なのにLOMや4を語るの？

418 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 21:13:43 ID:???
1の話題が少ないのはやった人が少ないからなのかな？
2のが好きだけど、結構好きなんだが。

419 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 21:33:17 ID:???
1スキーはまず携帯板に行くからな

420 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 21:33:55 ID:???
いかんせん古いからねえ
最近携帯に移植されたけど携帯だからあんまり来ない感じだし

421 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 21:55:34 ID:???
>>417
LOMや4を語れと言っているわけではなく考えを変えてみたらということ
俺の好きな聖剣とかいちいちランク付けして主張する奴鬱陶しくない？
しかもそういうのに限って2、3が上位

422 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 22:06:27 ID:???
>>421
そりゃあ1・2・3を語るスレなんだから、ランク付けしたら
それらが上位に来るのは自然だろう。

そして、1・2・3にハマった連中の主観では、LOM以降の作品で
質が低下したという点はほぼ共通している。

仮に1・2・3をつまらないと感じたとして、つまらないゲームの話題に
わざわざ首を突っ込んでくる奴なんてタダの物好きに過ぎないし、
そういう奴は少数派だ。

423 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 22:15:38 ID:???
>>422
他の聖剣の関連のスレでの話なんだけど。
まゝ最近ジャンル衰退のせいかなそんな奴らも随分減ったなーという印象だな
こんなところで何言っても変わらんか
変なやつは去るよ

424 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 22:26:42 ID:???
>>423=>>421 ?
もしそうなら、>>421は最初からの的外れだろう。
このスレで言うべきことじゃない、それぞれのスレで言えばいい。

だが、他のスレでも実態が>>421の通りなら、やっぱり
LOM以降は失敗作の連発ってことじゃないの？

2や3を超える作品を望んでいる連中が多いのに、

しかし、のFF攻勢は別としても
最新機種や携帯用機に次々と移植される古い作品たち。

SFC時代のタイトルが最新のプラットフォームで動くってのは、
プログラムは書いてもユーザが喜ぶ「作品」を作れなくなった
昨今のゲーム業界を如実に表してるように見えるな。

438 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 00:18:30 ID:???
>>436

決め付けるのもどうかと思うがな

439 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 01:37:09 ID:???
>>438

それは>>435にも言える事だな

440 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 01:38:17 ID:???
とりあえず435は日本語を理k (ry

441 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 01:47:39 ID:???
まあ今の連中では愛される名作は生み出せないだろうな
初心を忘れるなと言う言葉が一番似合ってるやつらだ

442 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 01:55:47 ID:???
初心にかえりすぎるのもナンセンスだろう
なにごとにも程よくだな
最近のゲームもおもしろいよ

443 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 01:59:09 ID:???
>>423が去るといったにもかかわらずまだ頑張っている悪寒

444 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 02:29:25 ID:???
ばれた？

445 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 02:30:52 ID:???
移植は恥さらしになるからリメイク赫ン
でも聖剣に当てる金はもうない・・・

446 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 02:52:01 ID:???
もう聖剣はそっとしとこうぜ

447 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 04:56:04 ID:???
確かにVC配信も何もせず過去の名作にしておく方がいいかも

448 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 13:41:34 ID:???
ところでケータイ版の1はいい出来なのか？

449 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 17:05:29 ID:???
なんか操作性は悪そうだな...
電車の中じゃやれそうにないわw

450 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 21:31:29 ID:???
アクションゲーを携帯でやるというのがわからん。片手操作縛りみたい。
まあ3ならA押しっぱなしでセイバーとアップダウン掛けるだけの操作だからいいんだろうけど。

451 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 22:36:59 ID:???
>>448

出来はスクエニの移植作品の中でも一番の良移植だと思う

素材の良さに忠実で、かつ改良されてる
操作性は携帯電話なのでダメだけど

452 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 22:53:39 ID:???
携帯の操作性を考慮してかボスは全体的に攻撃がヌルくなってる
だがバンパイアの強さは異常、まともに戦って死にまくった

453 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 23:21:08 ID:???
たまに3の話題が出て414みたいなのだし415みたいなレスしかつかないからじゃね

454 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 23:39:52 ID:???
3は、主人公6人分最初から始める気にはなれない、
せめて会話部分だけは全部読みたいのだから.....。

455 : NAME OVER : 2007/09/30(日) 23:45:34 ID:???
会話？そもそも3にそういうのを期待するな。
ほとんど変わらんよ。幽霊船なんて手抜きもいいところだった
全員「でへへ」はないだろ「でへへ」は

456 : NAME OVER : 2007/10/01(月) 02:06:54 ID:???
アンジェラ「アンジェラみたいなおこちゃまにはわからないでしょうけどね！」

457 : NAME OVER : 2007/10/01(月) 04:07:37 ID:???
シャル主人公にしてリースいれたら
序盤、司祭に会う場面でリースがシャルのこと吹っ飛ばして自分の話しかしなかった
本性を垣間見た気がした
リースって...

458 : NAME OVER : 2007/10/01(月) 08:41:22 ID:???
弟の命がかかってて必死だったんだろ

459 : NAME OVER : 2007/10/01(月) 09:38:33 ID:???
誰でも主人公吹っ飛ばして自分の話し始めるからおk w

460 : NAME OVER : 2007/10/01(月) 12:58:52 ID:???
リースはそんな性格じゃないやい。

461 : NAME OVER : 2007/10/01(月) 12:59:04 ID:zfKEWfP8
3に便乗して質問。
久々にやろうと思ってるんだけど、パーティ迷ってる。
主人公はリース確定で、絡み見たいからホークアイ入れるとして、
あと一人どうしようか考えてるんだ。
リースは光、ホークアイは闇にするとした場合、
俺のなかの候補はデュランかシャルロットで、
デュランは光だと回復、闇だとセイバー系しか使えないけど火力高い。
シャルロットは闇にすればどっちもできるけど、火力低めだし、ぶっちゃけキャラが好きじゃない。

とりあえず、皆の意見ください。

462 : NAME OVER : 2007/10/01(月) 13:56:41 ID:zfKEWfP8
セイバー系覚えるの光シャルロットでしたね～、訂正。

463 : NAME OVER : 2007/10/01(月) 15:55:36 ID:???
そこに何故ケヴィンが居ないのか？

464 : NAME OVER : 2007/10/01(月) 17:47:13 ID:???
>>452

リッチが鬼のように強かった気がしたが弱体化された？
あと最初の洞窟のドラゴンにも苦戦した記憶が。

携帯板で聞くべきですね、そうですね。

465 : NAME OVER : 2007/10/02(火) 00:19:51 ID:???

>>461

候補に無いけどアンジェラを推す

ドラゴンマスター、ローグ、メイガスにすると髪の色がカラフルで楽しいよ

シャルロットは闇クラス3のどっちかでダークセイバーを覚えた気がする

466 : NAME OVER : 2007/10/02(火) 01:58:00 ID:???

>>461

ほんだらロードにすれば？

セイバーより回復のほうが使用頻度高いだろし

セイバーはツメでよかろう

467 : NAME OVER : 2007/10/02(火) 02:42:45 ID:???

ケヴィンとホークアイ入れると強すぎてなあ

リール シャル アンジェラがいい

468 : 461 : 2007/10/02(火) 03:10:19 ID:Ef6ktaI9

レスくれた人たち、どーも。

せっかくだけど、

結局リース、ホークアイ、シャルにしたよ。

リースはスターランサー、ホークアイはナイトブレード、シャルはセージにします。

これなら火力も問題なさそうだしね。

アンジェラも入れたかったけど、回復役がいないとつらいと思ったから、止めといた。

ケヴィン入れると物理攻撃ばかりでつまらなくなりそうだったし。

469 : NAME OVER : 2007/10/02(火) 03:36:31 ID:???

「物理攻撃」がもっとおもしろければ選択の余地もあるんだけどな。

それが致命的につまらないとなるともう.....。

シャルロットはホーリーボールなどもほとんど使わなかった。

魔法を選んで描画させている暇を打撃に使った方が体感的に早いしMPも減らないし。

2みたいにアブソープが気軽に使えるとありがたかったのにそれもないから、

結局はひたすら接近戦をだらだらやるしかない。

470 : NAME OVER : 2007/10/02(火) 06:27:33 ID:???

魔法は呪文の詠唱時間が長すぎてかったるい上に、一撃で仕留めないと反撃を食らうから殆ど使わなかったな。

最近は実験的に敵のカウンター攻撃を誘う為に魔法使ったりする事はあるけど。

471 : NAME OVER : 2007/10/02(火) 12:14:03 ID:???

セイバーは聖と闇があれば嬉しいけどほかはツメでいいし

そもそもないならないで別に困りはしないんだよな。

魔法はカウンターあって面倒だし、使うのは回復ぐらい。

それもアイテムでもべつにいいわけで、結局見た目とかで適当に選ぶのが正解

472 : NAME OVER : 2007/10/02(火) 14:05:10 ID:???

>>468

> ケヴィン入れると物理攻撃ばかりでつまらなくなりそうだったし。

(; ;) だってこのゲーム、基本的に物理攻撃オンリーじゃん

473 : NAME OVER : 2007/10/02(火) 15:34:50 ID:???
大神殿のボスでバグはまりした・・・

474 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 00:15:54 ID:???
どの3人が最強なんだ

475 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 00:27:59 ID:???
攻撃力ならデュラン、ケヴィン、ホークアイじゃね？
回復が大変そうだが、

476 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 01:37:03 ID:???
最強とは違うがリース、シャル、ケヴィンがド安定だと思ってプレイしてみたが結果は.....。
ザコ戦とボス戦のどちらに重きを置くかによるだろうな。
ザコ戦を軽視できないのが聖剣3の面白いところでもありプレイヤーを悩ませるところでもある。

スレ住人には、ザコ戦に優れたパーティとボス戦に優れたパーティを是非教えて欲しい。

477 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 01:42:04 ID:???
攻撃力を重視せずとも、ちょっと時間をかけていれば適当にかたがつくしなあ。
むしろ、敵の一撃必殺に対して耐えられる備えがないとつらい。
個人的にステータスダウンかアップのどちらかは必須だと思う。
(ないと一撃でダウンさせられるから)
アップはアイテムでもできるけど、マップ移動ごとに一人ずつ使うのは面倒。

478 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 02:02:23 ID:???
デュラン ケヴィン リースあたりだな。
ザコ戦も全体パワーアップかけて力押し。
男はHP高いから分身されようが噴出されようが生き残れる。

479 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 02:09:57 ID:???
>.476
【二連】聖剣伝説3クリア16【デッドクラッシュ】
<http://game12.2ch.net/test/read.cgi/retro2/1189588069/>

480 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 03:08:07 ID:???
今日初プレイで
ホークアイ ケヴィン 2回攻撃できるから
アンジェラ エロそう
こんな感じで決めてしまった

481 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 06:33:14 ID:???
2はまあまあ楽しめたけど
3はダメすぎる

482 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 07:22:51 ID:???
3は聖剣じゃないありふれたARPG
武器固定がクソすぎ

483 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 19:10:38 ID:???
というかアクションRPGですらない
まあ聖剣のアクションはどれも微妙ではあるが

484 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 19:15:44 ID:???
消防の頃プレイした聖剣2の、あのラスボス戦のワクワクテカテカ感をもう一度味わいたいのう。

485 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 19:29:45 ID:???

2のラスボスは順番どおりに行わないといけなただの作業じゃないか

486 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 19:36:37 ID:???
意味がよくわからない

487 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 19:39:44 ID:???
構造だけならそのとおりなんだが、
SFCの拡張機能を全ボス中で唯一使った演出とマナで発動する聖剣の力、
何よりもBGMから来る興奮は当時のちびっ子プレイヤーには衝撃だったさ

488 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 19:45:50 ID:???
ストーリー上の理由で剣縛りになるのはともかく
ラスボスの攻撃パターンに合わせる作業必須で台無し

489 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 20:25:18 ID:???
3なんてただポコポコ殴るだけだもんな。単調ですげーつまんね。

490 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 21:03:11 ID:???
何か聖剣スレっていつもこういう荒らしの煽り文句でいっぱいだね

491 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 22:28:25 ID:???
各作品がどれもほとんど別物な上に信者間の対立が激しいから仕方ない
シリーズ物には珍しいことじゃないが聖剣は特にヒドイ気がする

492 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 22:38:01 ID:???
対立が激しいw
単に荒らしの煽りに引っかかってるバカが多いだけだろ
聖剣スレは2chでも相当な釣り堀だと思っぞ、ここは。

493 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 22:50:24 ID:???
ID出ないし、自作自演かもよ？

494 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 23:29:58 ID:???
スルーが一番

と、わかっちゃいるけど実際かなり難しいと思う
スルーした所で煽りが止むわけでもないし
ホント性質が悪いよ

495 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 23:35:36 ID:???
まゝ、要約すると3はダメって事だな。

496 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 00:42:13 ID:???
荒らしもここまでしつこいと病的な物を感じるな
まっ社会に適應できない点では間違いなく病気だろうけどwww

497 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 13:42:31 ID:???
2儲と3儲の争いはいつ見ても同じ展開だな

498 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 13:44:17 ID:???
釣ってるのも釣られてるのも同じ奴説

499 : マララー(・・) uAUwMARaRA : 2007/10/06(土) 13:49:57 ID:???
まゝ俺は2より3のほうが好きだけどね

500 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 20:49:32 ID:???

相乗効果で良くなるう
まゝ俺は1が最高だと思ってるけどね

501 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 21:03:34 ID:???
対立が激しいというか、
2が良いという意見を一番よく見かける

502 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 21:15:22 ID:???
2、3はSFCだが1はGBだから未プレイってのも多いと思う。

503 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 21:28:53 ID:???
2がいいとか3がいいとか
好きなナンバーだけを語ればいいのに
そこでいちいち他と比べてどうか言うから荒れちゃうんだよね

504 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 21:32:47 ID:???
それこそ荒らしの巧妙な釣りでしょう

505 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 21:41:18 ID:???
A : 2が好きだぜ！
B : 俺は3だな！
A : やっぱ俺は2だなこれは譲れん。
B : てめー！3のどこがいけないってんだ！
A : だれもそんな事言ってねーだろ！
B : 3にくらべりゃ2なんかどーでもいいね
A : なんだとてめえ？！

やっぱ荒れそう。

506 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 21:41:53 ID:???
否定的意見や否定的感想と荒らしの区別もできないのか？
肯定的な書き込み以外は荒らしですかそうですか。
自分には、荒らし認定している奴しか荒らしに見えないのだが。

シリーズものなんだから比べられてもしかたなかろう。
システム面はゲーム中常に気になることだから、
そういう話が中心になるのはやむを得ないかもしれない。
別の話が出ないということは、それだけ印象が弱いとも言える。

507 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 21:46:10 ID:???
と、荒らしが自演しておりますwww

508 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 21:49:31 ID:???
事実と感想は書いたが、池沼にはアンチ扱い

509 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 21:56:19 ID:???
ここで俺様がとっておきのリースたん画像を(ry
愛はスレを救う

510 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 21:58:46 ID:???
>>506の言う事もわかるが
そういった普通の感想に混じって1・2・3の純粋なファンを煽ってる奴がいるだろ
そのせいでちょっとした意見にも過剰に反応したり嫌な気持ちになる奴が出てくる

511 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 22:00:57 ID:???
ぶっちゃけ総合スレは荒れる

これはもうどうしようもない事実

512 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 22:10:00 ID:???

安西光義

「総合スレを利用したいのなら
もはや自分の好きな作品がどんなに言われようとも
絶対に揺らく事の無い断固たる決意(スルー)が必要なんだ!!」

513 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 23:03:08 ID:???

レベル1 聖剣?スクウェアと言えはFFっしょ
レベル2 2なんてバグゲーじゃん
レベル3 3なんてARPGとして認めん!
レベル4 2面白えー!これぞARPGだね
レベル5 3ってクラスを選べて面白いな!
レベル6 聖剣1~3全部好き!
レベル7 ジベリマジック凄え!マジ神!
レベル8 聖剣3最高!リースたん萌え~
レベル9 ナマデン萌え~
レベル10 かわづチンチンなでクラッシュ!

514 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 23:44:48 ID:???

>>513

レベル9以降狂ってる

515 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 02:11:32 ID:???

レベル8の時点でどうかと

516 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 10:07:39 ID:???

俺レベル4だな

517 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 10:19:33 ID:???

1大好き!がないのが認められん
僅かに2のが好きだけど、1も大好きだ。
3も嫌いじゃないが1と2に比べるとな。
でもリースたん萌えは同意。

518 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 10:21:39 ID:???

>>513

荒れそうネタ出すなよ・・・
わざわざレベル分けして何が面白いんだ?

519 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 10:24:49 ID:???

>>518

つ>>512

520 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 13:34:15 ID:???

>>519

つまりやったもん勝ちで、
それ以外は我慢してるとそう言うことだな?

521 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 13:43:48 ID:???

我慢したところで無意味だけどな
普通の荒らしはスルーしときゃその内いなくなるが
聖剣スレでは完全に荒らしに憑依されちまったからな
こっちがスルーしようとして荒らしはひたすら煽りを書き込み続ける

522 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 14:24:56 ID:???

憑依w

523 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 15:13:35 ID:???
なんでもマンセーじゃないと気に入らない知将が張り付いてるのか

524 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 15:53:40 ID:???
>>523
チャネラーなんてそんなんばっかだよ

525 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 16:40:23 ID:???
多分>>523-524は荒らし
誰も
>なんでもマンセーじゃないと気に入らない
とは言っていないだろwww

>普通の感想に混じって1・2・3の純粋なファンを煽ってる奴がいるだろ
って話の流れであってさwwwww

526 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 16:56:40 ID:???
聖剣2の批判 2信者怒る
聖剣3の批判 3信者怒る
荒らしの批判 荒らしが怒る

荒らしへの批判に反応してる奴が荒らしだな
他の奴は荒らし批判に同意こそすれ擁護などしない
ただ、荒らしにかまうと荒らしがもっと粘着するだろと怒るかもしれんが
聖剣スレではもはや粘着とかの次元じゃないから関係ないな

527 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 17:36:18 ID:???
>>513はよく見る形式のネタだがなあ....

せっかくの連休なのにちょっと苛々し過ぎでないかい

528 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 18:27:38 ID:???
何の脈絡もなく草生やしてるレスの方がよっぽど荒らしみたいだな

529 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 18:28:12 ID:???

530 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 18:55:23 ID:???
>>528
多分荒らしを釣ろうとしてるんじゃないだろうか
オレとしてはもう刺激しないでくれと言いたいが

531 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 19:10:30 ID:???
>>527
総合スレで不等号とかレベル・ランク分けしちゃダメだろ
3信者のオレなんか

>レベル9以降狂ってる
>レベル8の時点でどうかと
>1大好き！がないのが認められん
僅かに2のが好きだけど、1も大好きだ。
3も嫌いじゃないが1と2に比べるとな。
でもリースたん萌えは同意。

って流れにかなりムカついたぞ
こういう比較の話になりやすいからやっぱこういうのは自重した方が良い

532 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 19:15:01 ID:???
>>527は中立な意見を言うフリをした巧妙な荒らしさんですよw

533 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 20:25:02 ID:???
>>528
それ程々

534 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 20:32:04 ID:???
だからもうこれ総合スレ作っちゃいけないんだよ

535 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 21:28:45 ID:???
ここ、そもそも総合スレなのか？
1・2・3を語るスレだろ？

536 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 21:30:43 ID:???
俺も昔そういう勘違いしてたな
途中参加キャラでアイテムコピーできなくなるけど
ステータスアップを考えると10まできっちり上げたほうが多分いい筈

537 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 21:31:33 ID:???
すまん誤爆

538 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 01:16:39 ID:???
結局んどこポポイはまんまんついでるの？おちんちんもついでるの？はっきりしてくれ。

539 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 09:18:40 ID:???
両性……

540 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 09:59:30 ID:???
そんな話は妖精

ってな！

541 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 10:07:04 ID:???
お前のレス削除要請してくるわ

ってな！

542 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 10:49:15 ID:???
ポポイはテクニシャン

543 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 11:18:21 ID:???
ランディ ぼぼい プリム
こんな感じで合体

544 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 11:46:13 ID:???
外見と喋り方から女性だと思い込んでいただけに、不明だと知って驚いた。

545 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 11:55:40 ID:???
最後ポポイってどうなるんだっけ？

546 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 13:49:15 ID:???
>>538
聖剣2の妖精には性別つうものがないんだとさ。

でもじっちゃんとかいたけどな

547 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 14:23:51 ID:???

>>544

喋り方は男だろ。どう考えても。

548 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 14:25:27 ID:???

だが武器を持つ姿を正面から見ると意外とカワイイw

549 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 14:32:16 ID:???

ボクっ娘ていうかオイラっ娘

550 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 14:49:10 ID:???

おやぶんと奥様だから、ポポイは男じゃないのか？

551 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 15:17:16 ID:???

だから男とか女とかじゃなくて

無性もしくは両性なんだったば。

でも個人的にはおちんちんのついた女の子であって欲しい。

552 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 15:27:56 ID:???

ポポイは男の子だからいいんじゃないかアッー

553 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 16:51:22 ID:???

ポポイ×プリム

ランディ「いい、見てる。」

554 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 18:25:26 ID:???

「遠慮しないで、ね？ ランディ！」

「わっ腕を押えないで・・・あっ足まで、何するのプリム？」

「ネエちゃん、しっかり押さえつけてるよ。

げひひ、アンちゃん。おいらのディックでいかせてやるよ」

「わっポポイどこ触ってるんだよ、はふっ・・・くすぐりたい・・・

やめるよっ指なんか入れて・・・あっそ、そんな・・・ポポイの・・・僕のより・・・

や、やめてくれよう・・・

アッー！！」

555 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 19:11:09 ID:???

3のフラミーがかわいい

556 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 21:54:27 ID:???

2のフラミーが良いよ

ラスボスだし火吐くし最高だね！

557 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 22:39:22 ID:???

中途半端な嘘やめれ

ラスボスじゃない

558 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 23:38:44 ID:???

裏設定ではずーっと昔にフラミーを生んだママなんだっけ？

559 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 23:39:18 ID:???

いや、嘘なんだけどさ

560 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 23:59:06 ID:???

>>558

そういう情報はない

561 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 04:46:54 ID:???

レベル1 3が好き

レベル2 2が好き

レベル3 外伝が好き

レベル4 LOMも好き

レベル5 4も好き

レベル6 全部好き

562 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 05:30:08 ID:???

4っすね

563 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 08:27:15 ID:???

先生！4から5にレベルアップできる人がいません！

564 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 10:20:12 ID:???

何でレベル1が2じゃなくて3なんだよふざけんなよ

565 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 10:38:15 ID:???

当時ならそうだろうが今を考えれば妥当だろうよ

3は思春期くらいのが好きそうな話だし

566 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 13:59:51 ID:???

1～3なら好きだよ。

567 : NAME OVER : 2007/10/11(木) 00:03:17 ID:???

LOMと外伝は反対でね？

外伝はもっとコアなファン層なカス

568 : NAME OVER : 2007/10/11(木) 00:12:41 ID:???

リアルタイムでやってた奴は普通に外伝好きだろ

569 : NAME OVER : 2007/10/11(木) 15:09:29 ID:???

懲りずにレベル分けするバカがまだいるのか

570 : NAME OVER : 2007/10/11(木) 16:21:42 ID:???

懲りずに反応する池沼がまだいるのか

571 : NAME OVER : 2007/10/11(木) 16:46:00 ID:???

>>569

LOM如きより外伝をコア扱いにされたからってキレるなよ

572 : NAME OVER : 2007/10/11(木) 18:59:39 ID:???

初代以外は凡作以下

573 : NAME OVER : 2007/10/12(金) 13:31:26 ID:???

>>572

煽りきんもーw

574 : NAME OVER : 2007/10/12(金) 18:02:33 ID:???

2はラスト以外いい

575 : NAME OVER : 2007/10/13(土) 14:44:16 ID:???

台詞担当がひどいのはシリーズ通しての共通点だな

576 : NAME OVER : 2007/10/13(土) 16:56:45 ID:???

聖剣2はほんとうにガキが喋ってるみたいでよかったがな

577 : NAME OVER : 2007/10/13(土) 17:33:43 ID:???

3はシャルロットのでち言葉に引いた、
15歳で「でち」はねーよと13歳のときに思った。

578 : NAME OVER : 2007/10/13(土) 18:42:15 ID:???

ウンディーネの関西弁とか「ですよ！ウヒ」とか

579 : NAME OVER : 2007/10/13(土) 19:59:37 ID:???

突発質問で申し訳ないんだが、
聖剣3の各キャラのクラス別グラフィックとかを載せてるサイトがあったと思うんだが、
キャラグラ以外にもボス含む全エネミーのグラフィックとかも網羅してた。
攻略サイトってわけじゃなくて、たんなる画像集みたいなところ。
確か海外のサイトだったと思うんだが...わかるやついるかな？

ずいぶん前に一回見ただけで、アドレス覚えちゃいねーし、
どのようにしてそこにたどり着いたかも思い出せん始末orz

580 : NAME OVER : 2007/10/13(土) 22:01:14 ID:???

見たことある人間が見つけれんなら、一度も見た事が無い俺では力になれそうもないな。
すまん。

581 : NAME OVER : 2007/10/13(土) 22:12:52 ID:???

画像を無断で使用しているサイトのことならこのスレのログにあるが。

582 : 579 : 2007/10/14(日) 10:04:54 ID:???

関連ありそうなキーワード打ち込みつつ
ひたすらググってたら奇跡的に見つけることができた。
スレ在住の諸氏にはお騒がせしてすまねい。

必要・要望・需要あればアドレス貼る。
まァ全文英語だし、元々攻略サイトでもなんでもないので
単にグラフィック眺めてニコニコするしかできないけどね。

必要なし・ロカール違反・単にお前がガィ
とかなら自重しま。

583 : NAME OVER : 2007/10/14(日) 10:17:41 ID:???

>>582

>>349,354,355,360

584 : NAME OVER : 2007/10/15(月) 16:12:03 ID:???

FANTASY ANIMEだっけ？

あのサイトには聖剣以外にも世話になってる

585 : NAME OVER : 2007/10/15(月) 16:17:45 ID:???
ホークアイの手裏剣って技扱いでMP消費するけど、あれは忍空の空手裏剣みたいなもんなんですか。

586 : NAME OVER : 2007/10/17(水) 00:26:47 ID:???
魔法力で具現化？でもしてるんだろっか・・・
まあ結局は人それぞれの脳内で解釈するしかないな

587 : NAME OVER : 2007/10/17(水) 09:12:40 ID:???
他ゲーで考えるならクリットの確率とかだけどうなんだろう・・・

588 : NAME OVER : 2007/10/17(水) 09:15:22 ID:???
ゴバーク

orz

589 : NAME OVER : 2007/10/17(水) 13:13:20 ID:???
>585
気合を手裏剣型にしてるんだとか
攻略本か何かに書いてあったような

590 : NAME OVER : 2007/10/18(木) 16:26:04 ID:???
俺の持ってる取説によると、手裏剣型の闘気を投げつけているらしいぞ。

591 : NAME OVER : 2007/10/18(木) 18:52:58 ID:???
ほぼ空手裏剣だな。

592 : NAME OVER : 2007/10/19(金) 21:43:30 ID:???
フルボイス聖剣3おもしろー

593 : NAME OVER : 2007/10/27(土) 16:31:14 ID:???
リースとホークアイがセックスしまくる展開はデフォだよな？

594 : NAME OVER : 2007/10/28(日) 16:48:45 ID:???
3信者きもい。

でいつもの流れへ。

595 : NAME OVER : 2007/10/28(日) 22:09:51 ID:???
小島よしおよりも滑ってたな>>592

596 : NAME OVER : 2007/10/29(月) 00:23:31 ID:???
じゃあ俺がフルボイスで聖剣1やってやんよ

597 : NAME OVER : 2007/10/31(水) 23:32:36 ID:???
アマンダをファイアで焼殺してフルボイスで、

「あんたもせいちょうしたもんだ！」
「そんなによくばってはいけませんぜ」

598 : NAME OVER : 2007/11/01(木) 22:22:08 ID:???
3のエンディングで新生マナの女神様が

「こんなゲームにまじになってどうするの？」

ホークアイ・リース・ケヴィン
「ギャフン！！」

599 : NAME OVER : 2007/11/03(土) 15:19:52 ID:???
ぎゃふん・・・・・・・・

600 : NAME OVER : 2007/11/03(土) 21:50:51 ID:???
非出武、阿部死

なら使ってもいいですか？

601 : NAME OVER : 2007/11/03(土) 23:35:09 ID:???
田輪場も忘れないでくれ

602 : NAME OVER : 2007/11/04(日) 10:38:57 ID:???
今流行の「ら抜き表現」か。

603 : NAME OVER : 2007/11/04(日) 18:30:05 ID:???
え？

604 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 08:10:24 ID:???
まさか、北斗の拳を知らない世代か？

605 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 13:55:04 ID:???
漏れの一押しは「宇倭羅婆」なのだよ

606 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 14:06:12 ID:???
宇倭羅婆のら抜きなんて誰も書いてねえし。

607 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 16:24:32 ID:???
>>606
もう「ら抜き」の話はいいよ。

と思ったけど「うわば」ってなんやねん

608 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 17:07:28 ID:???
宇倭羅場は記憶にあるけど宇倭場は無いな。

つか、言い訳がましいな。>>605

609 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 17:58:26 ID:???
もうこのスレ要らなくね？

610 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 18:20:30 ID:???
>>608
うわばが無いのは当たり前だろ。
言い訳がましいのは北斗の拳に戻した>>605よりもわざわざら抜きを拾い直した>>606だろ。

せっかく>>607でいい感じになったと思ったのに空気読めよ

611 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 18:32:14 ID:???
つか、北斗の拳がわかるくらいの大人ならそんなことで熱くなるな。
だが、流石に北斗ネタ飽きたんで、スレの趣旨に沿った話題にしようぜ。

612 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 21:35:49 ID:???

やはりレトロゲー板はオサーンばかりで楽しいぜw

613 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 21:46:26 ID:???
ニコニコの聖剣伝説3のフルボイス見ている俺が来ましたよ。

614 : NAME OVER : 2007/11/06(火) 00:50:20 ID:???
プロでもない男の声なんぞ聞きとうないわ

615 : NAME OVER : 2007/11/06(火) 01:30:02 ID:???
聖剣3は女がやってたよーな。

616 : NAME OVER : 2007/11/06(火) 06:35:21 ID:???
何だ何だゆとりだけど北斗ネタ分かる俺って(・・`・・)

617 : NAME OVER : 2007/11/06(火) 06:50:22 ID:???
>>610
なんだかんだ言っておまえがほじくり返してるがな。

んじゃ以降聖剣1・2・3の話題で。

618 : NAME OVER : 2007/11/06(火) 13:18:06 ID:/WuoSIBp
男なら黙って外伝

SFCはパチモンのクソゲー
キャラはでかいわ
音楽はクソだわ

619 : NAME OVER : 2007/11/06(火) 13:54:48 ID:???
1、2、3はそれぞれ別のよさがあると思ってる。
ゲームなんだから楽しんだもん勝ちだぜよ。
一番すきなのは俺も外伝だけ。

620 : NAME OVER : 2007/11/06(火) 18:12:58 ID:???
キャラがでかいの意味が分からん
画面全体の比率でいったら1が一番でかいと思うんだが

621 : NAME OVER : 2007/11/06(火) 22:20:53 ID:wlxm5jNO
女のフルボイスもきめえ外でてオシャレしろよ

622 : NAME OVER : 2007/11/07(水) 03:55:52 ID:???
3は一旦クリア後、クリア時のレベルで最初から遊べるモードとか欲しかったな。
あるいはリース3人でプレイとか。

でもケヴィン3人は反則気味。

623 : NAME OVER : 2007/11/07(水) 11:51:21 ID:???
俺はドラクエ4みたいに常にキャラクターを入れ替えられるシステムにしてほしかった。

624 : NAME OVER : 2007/11/07(水) 13:12:47 ID:???
基本だなそれ。なんでやらなかったんだろ？
プログラムのにも決して難しく無いのに。

シナリオの分岐が面倒くさかったのか？

625 : NAME OVER : 2007/11/09(金) 01:34:21 ID:???
選ばなかったキャラクターを敵として登場させたらと思うとわくわくするな。

DQの馬車みたいなのもいいね。

626 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 00:32:29 ID:???
旧約探し回ってもうないかと諦めてたら
近所の中古屋に5個くらいあってビックリした
1個保護、現在プレイ中

627 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 00:42:02 ID:???
FF外伝は中々置いてあるの見ないな。

628 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 10:15:12 ID:???
ホークアイ×ジェシカ信者がリースを執拗にいたぶり
ホークアイ×リース信者がアンジェラに凶器攻撃を仕掛ける悪寒。

629 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 13:32:55 ID:???
何というとはっちり

630 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 20:02:20 ID:???
ポポイとプリムの二人で連続して魔法使うと
画面上部の表示窓は忙しそうだなと思った聖剣2

631 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 20:05:57 ID:???
そこがナーシャの凄い所(らしい)

632 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 21:39:09 ID:???
聖剣は1からやるべきですか？
いきなり2からやっても問題ないかな

633 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 22:15:40 ID:???
何からやっても問題ないよ。
全部揃ってる状況だったら1からだろうけど。

634 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 22:15:45 ID:???
1からやると1の良い所が見えて来る・・・かもしれない。
俺は2からだったので、1はシステムの面で辛かった。

635 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 22:30:54 ID:???
ありがとうございます。

636 : NAME OVER : 2007/11/23(金) 00:25:55 ID:???
聖剣1をやった後、ゼルダの伝説神々のトライフォースをやったので
1の評価は下がりました。

637 : NAME OVER : 2007/11/23(金) 01:38:09 ID:???
トライフォースも面白かったけど聖剣1のが好きだわ。

638 : NAME OVER : 2007/11/23(金) 16:32:25 ID:???
つか突き詰めるとゼルダになっちゃうから
それが嫌であっちの方向に進んだんだろ

639 : NAME OVER : 2007/11/23(金) 17:40:45 ID:???
実は俺、聖剣1はクリアしたけどゼルダの伝説～は途中で投げてそのままなんだよな。
ゲームの評価って、本当に人それぞれだなあと思った。

640 : NAME OVER : 2007/11/23(金) 19:25:33 ID:???
さほど難しくない謎解きと、あとやっぱりレベルがあるのが大きいのかな
神トラや夢島もいいけど1はそれらとはまた違った楽しさがあった好きだ

641 : NAME OVER : 2007/11/23(金) 21:17:03 ID:???
ゼルダより聖剣伝説1の方が泣けるし熱いし音楽が良いから好きだ

642 : NAME OVER : 2007/11/24(土) 13:40:54 ID:???
1最高！！
ストーリーと音楽が好き

643 : NAME OVER : 2007/11/24(土) 18:07:34 ID:???
近頃は神にチェーンソーのどこが面白いのか解らない若者が増えているそうです。

644 : NAME OVER : 2007/11/25(日) 06:17:29 ID:???
>>641
はぁ？ゼルダの良さを何も分かっていないな・・・

645 : NAME OVER : 2007/11/25(日) 06:19:28 ID:???
何しろここは聖剣シリーズのスレだからな。
ゼルダシリーズのスレなら、逆の意見が多かっただろう。

646 : NAME OVER : 2007/11/25(日) 09:18:06 ID:???
3からおかしくなったんだよな聖剣

647 : NAME OVER : 2007/11/25(日) 10:42:09 ID:???
その言い方だと剣の方がおかしくなったように聞こえる。

・・・間違っていないな。

648 : NAME OVER : 2007/11/25(日) 17:29:23 ID:???
1信者の俺には2以降のエクスカリバーの冷遇っぷりが泣ける
2ではレベル5の剣、3では市販の量産品、LOMでは改造武器に遠く及ばないドロップアイテム
COMでは一応最強剣だがやはり複数入手可でしかも女の子専用装備

649 : NAME OVER : 2007/11/25(日) 17:40:32 ID:???
2ではレベル5に不死・悪魔系に有効な武器が集められてるんだよな。
シルバーほげほげなんかは全部レベル5。
エクスカリバーもその絡みでレベル5になったと推測する。

650 : NAME OVER : 2007/11/25(日) 17:42:28 ID:???
フィールド音楽が主人公の成長とか、聖剣というはっきりとした目的が見えてきたのにあわせて
果てしなき戦場 聖剣を求めて と移行するのが神すぎる。

651 : NAME OVER : 2007/11/26(月) 15:51:00 ID:???
>>649
ドラゴンバスターをゾンビバスターにして
んでレベル8をエクスカリバーならまだなぁ・・・
>>650
うむ、FF6の仲間を求めてに並ぶ神曲&神演出

652 : NAME OVER : 2007/11/26(月) 15:52:32 ID:???
すまん、ドラバスはレベル7だったな
マナでマナの剣にする仕様はともかく
デフォのレベル8剣が欲しかった気がする
明らかに他の武器に劣ってるからな

653 : NAME OVER : 2007/11/26(月) 17:11:15 ID:???
>>652
ドラゴンバスターは8

最高レベルが9

654 : NAME OVER : 2007/11/29(木) 00:28:11 ID:???
聖剣3のマナの剣の扱いに吹いた
どこの三流少年漫画だwww

655 : NAME OVER : 2007/12/05(水) 10:22:12 ID:???
誰もゴラン

656 : NAME OVER : 2007/12/05(水) 14:59:16 ID:pNBnuYY8
過疎すぎるw

657 : NAME OVER : 2007/12/09(日) 17:04:01 ID:???
3を久々にプレイしてるがルガーとの戦闘後のケヴィンとやり取りが泣ける
ケヴィンがパーティにいれば尚更のこと
あとアンジェラのかわいさは異常

658 : NAME OVER : 2007/12/09(日) 18:08:58 ID:???
>>654
3の聖剣 = 聖闘士星矢のコスモ

659 : NAME OVER : 2007/12/14(金) 12:31:33 ID:???
産む機械系の敵がうぜえ

660 : NAME OVER : 2007/12/16(日) 21:54:07 ID:qkx/hXwc
聖剣と聞きゃ風魔の小次郎だろ

661 : NAME OVER : 2007/12/17(月) 11:31:33 ID:???
聖剣3のフルボイスをマンセーしてるのキモオタのニコ厨だけだな
裏声マジヤバイ

662 : NAME OVER : 2007/12/17(月) 19:20:02 ID:???
宣伝になるだけだから無視してた方がいいんじゃないね？

663 : NAME OVER : 2007/12/25(火) 12:02:10 ID:RZOQx+PZ
三大ボスの中じゃ、黒の貴公子が一番光ってる！

664 : NAME OVER : 2008/01/03(木) 09:34:42 ID:???
部下の扱いも一番酷いな。
竜帝にしる仮面にしる直属の部下には
それなりに信頼は置いてるように見えた。

665 : NAME OVER : 2008/01/03(木) 18:44:01 ID:???
DSで3出るってほんとかな
超w k t k

666 : NAME OVER : 2008/01/03(木) 20:21:01 ID:???
新約生剣田説3か・・・。

667 : NAME OVER : 2008/01/03(木) 21:15:59 ID:???
もはや何も期待しない俺

668 : NAME OVER : 2008/01/03(木) 21:33:55 ID:???
あっ、そうか・・・
今はやきそば化の時代か・・・
むしろg k b rか

669 : NAME OVER : 2008/01/03(木) 22:45:25 ID:???
ごきぶり？

670 : NAME OVER : 2008/01/04(金) 02:01:29 ID:???
ガクガク(((; ° °)))ブルブル

671 : NAME OVER : 2008/01/04(金) 14:05:05 ID:???
>>665
情報源は？

672 : NAME OVER : 2008/01/04(金) 19:05:09 ID:w6NPOu2p
聖剣伝説2のCDオリジナルサウンドヴァージョンをヤフオクで出品しました
検索して下さいねー

673 : NAME OVER : 2008/01/04(金) 19:20:44 ID:???
誰が買うかボケ

674 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 12:47:19 ID:???
ボケというよりクズだな

675 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 20:02:43 ID:???
てかスクエア系ってリメイクで成功したゲーム今まであった？
バグテンコ盛り・原作レイブ この2種類しか思い浮かばんぞw

676 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 22:11:30 ID:???
ミンサガ、FF3、4

677 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 22:26:01 ID:???
裏技が移植されなかった時点で糞
民佐賀は知らんけど

678 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 23:00:33 ID:???
お前は何を言っているんだ

679 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 23:11:14 ID:???
懐古の視点で糞認定するじゃねえよ糞が

680 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 23:20:30 ID:???
この板をどこだと思ってるんだ

681 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 23:44:48 ID:???
売上と評判を見るとその三つが成功なのは明らか
マイノリティが失敗とか糞とか吼えてもね

もちろんどれも文句なしってほどではないが、十分なデキだ

682 : NAME OVER : 2008/01/10(木) 06:21:34 ID:???
>>679
お前は何を言ってるんだ

683 : NAME OVER : 2008/01/10(木) 20:00:38 ID:???
新約・・・新約・・・

684 : NAME OVER : 2008/01/16(水) 09:13:26 ID:???
レスター「キミが噂の聖剣の...」
ヒーロー「ヒーローだ！よろしく！」
ヒロイン「なにさ、カッコつけちゃって！」

ウィリー「へへっ、ネエチャンやいてんのか？」
ヒロイン「ふん！わたしはナマデンひとすじよ！」

685 : NAME OVER : 2008/01/16(水) 19:26:01 ID:0pQ2ljlpl
聖剣伝説の2と3ってどちらがオススメですか？

686 : NAME OVER : 2008/01/16(水) 19:36:41 ID:???
2の方がやりがいはある

687 : NAME OVER : 2008/01/16(水) 19:39:02 ID:???
じゃあ2買います
ありがとうございました

688 : NAME OVER : 2008/01/16(水) 21:37:24 ID:???
>>666
ワタ

689 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 04:18:11 ID:???
>>685-687
2信者自演乙

690 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 12:59:03 ID:???
いや3はSFCの容量上後半があれだからな
キャラは同じくらい好きだが全体的な面白さは2だと思う

691 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 15:26:27 ID:???
容量もそうだけどスケジュールの逼迫が激しかったと聞く。
当初のコンセプトからすれば最も製作側の望んだ形に近いシステムであったのに、反面にユーザーの望んだものとの乖離が著しいし、
売り上げもタクティクスオウガと食い合う状況になるし聖剣3は何だか不遇だ。

692 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 18:42:39 ID:???
>>691
ああ、そういや俺も買ってクリアせず売っぱらってTO買いにいったなあ。

693 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 20:16:21 ID:???
3は音楽や絵が良かっただけにアクション性低いのが残念だった

694 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 22:39:12 ID:???
3はケヴィンの1人勝ちの印象しか残ってない。

695 : NAME OVER : 2008/01/17(木) 23:31:06 ID:???
聖剣2や3の戦闘システムはクロノより好きだな
あっちは連携とかあって面白いけどあのバトル形式をあんま活かせてない気がした

696 : NAME OVER : 2008/01/18(金) 11:40:42 ID:???
クロノはシームレスなのに敵味方が動くたびに画面全体が止まるから、結局FFよりテンポ悪くなってるんだよな

聖剣も魔法はなんとかならなかったのだろうか

697 : NAME OVER : 2008/01/18(金) 13:12:49 ID:???
ケヴィン使って俺アクションうまいんだぜとか喚いていたやつを思い出した

698 : NAME OVER : 2008/01/18(金) 22:13:19 ID:???
聖剣3のパッケージ絵が今でも大好きだ。

699 : NAME OVER : 2008/01/19(土) 12:09:35 ID:???

>>696

聖剣2はレベル8以上の魔法と、リングコマンド以外なら
画面止まらない
3はダメだがね

700 : NAME OVER : 2008/01/19(土) 13:04:19 ID:???

パンドーラの国宝には泣いた

701 : NAME OVER : 2008/01/19(土) 14:44:48 ID:???

>>700

パンドーラも大変なんだよ
それよりも、いつまでも魔女討伐関係で嘆いている兵士の待機室の兵士達に泣いた
魔法のロープ使用でさらに泣いた

702 : NAME OVER : 2008/01/21(月) 19:10:00 ID:???

スピア以外全て武器パワー9になった
メタルバイルダーク効率悪いなあ

703 : NAME OVER : 2008/01/21(月) 21:08:59 ID:???

>>702

出てくる数少ないからな

704 : NAME OVER : 2008/01/22(火) 01:16:00 ID:SeQ0Rbg6

3も自分で上げる能力選ぶ方式なんだし、
レベルアップですぜ を出してほしかった。

705 : NAME OVER : 2008/01/22(火) 13:07:27 ID:???

要塞内の敵は離れ小島みたいなところにいるものがある。
それを倒して宝箱が出てても開けられない。
その中身が武器パワーだったら.....という心当たりが。
結局そのプレイでは、すべての武器パワーを最大にすることはかなわなかった。

706 : NAME OVER : 2008/01/22(火) 17:48:15 ID:???

プラズマスーツが余りまくった覚えが

707 : NAME OVER : 2008/01/22(火) 20:10:50 ID:???

>>705

あーあれ開ける時に中身決まるからあんまり関係ないよ

708 : NAME OVER : 2008/01/23(水) 18:18:21 ID:???

フィーグムンド弱すぎるな
てか神獣で苦戦するのってドラクエくらいか

709 : NAME OVER : 2008/01/23(水) 19:24:05 ID:???

>707

そうなのか。ありがとう。

武器パワーは、見落としがちな場所に置かれたものもあるからねえ....

710 : NAME OVER : 2008/01/25(金) 22:24:18 ID:???

>>708

苦労というか、個人的にあれが登場してくる時とか当時ガクブルしてたな
塔の上に手がガンガンってな.....
今思うとどんな格好であそこにいるのか気になるが

神獣は土の道中が嫌いだった

711 : NAME OVER : 2008/01/27(日) 02:48:19 ID:???
あの辺りは2のニードリオンにフルボッコにされたトラウマが蘇って厭だ

712 : NAME OVER : 2008/01/27(日) 16:28:20 ID:???
フィーグムンドとか7体目でウンディーネの日に行っても雑魚そう

713 : NAME OVER : 2008/01/27(日) 21:00:47 ID:E61lpxjv
ランディってギャル男だよな？

714 : NAME OVER : 2008/01/27(日) 21:20:01 ID:???
ドランにたどり着くまでが大変だった。
敵の全体攻撃で死にまくってた。
で、結局は逃げまくってた。

715 : NAME OVER : 2008/01/27(日) 22:35:45 ID:???
>>714
まともに相手してるとアイテムがガンガン減るしな。
長けりゃいいってもんじゃねーぞと何度思ったか。

そのせいか、2は飽きるほど繰り返しプレイしたけど
3は神獣戦と分岐する長大ダンジョンがかつたるくって
3パターン1回ずつクリアしただけになったな。

716 : NAME OVER : 2008/01/27(日) 22:56:38 ID:???
>>713
どのへんがよw

717 : NAME OVER : 2008/02/01(金) 22:21:59 ID:???
聖剣2はPSPかDS辺りでリメイクして欲しいな
背景グラフィックはサガフロ2みたいな水彩画っぽい感じで

718 : NAME OVER : 2008/02/02(土) 08:00:29 ID:???
スクエニのリメイクには期待しない

719 : NAME OVER : 2008/02/02(土) 18:07:02 ID:???
どうしても聖剣2やりたくなくて、エミュで聖剣2やってたら
フラミー出たところでバグって進めなくなった・・・。

頼むからPSPかGBAに移植してほしい。
(DSだと無駄にタッチペン使おうとしてクソリメイクしそうだからさ)
もう当時のバグもそのままでいいw
スーフファミも当時買った聖剣2と3のソフトも捨てた自分涙目。
9800円って高かったけど、今のグラフィックだけが綺麗なクソゲーより
この値段払う価値はあったよなあ。

720 : NAME OVER : 2008/02/03(日) 22:06:36 ID:???
2,3どっちもあるけど、すでに内部電池が終わってるのでノーセーブでやるしかない...

721 : NAME OVER : 2008/02/03(日) 23:16:35 ID:???
秋葉へ行けばスーフファミカセット用のドライバー、売ってるぞ。
中の電池はCR2032だったかな、電卓や電子手帳用のよくあるやつ。
さあ、バッテリー交換に挑戦だ！

722 : NAME OVER : 2008/02/04(月) 22:49:28 ID:???
>>721

バッテリー交換はネットとかで見た事あって、ダブってたソフトでやったんだ
.....とてもじゃないけど俺には無理 \ (^o^) /

WiiのVCで出てくれたら良いなと真剣に思ってる

723 : NAME OVER : 2008/02/07(木) 18:25:22 ID:???
ホ ｶｷホ ｶｷ

724 : NAME OVER : 2008/02/07(木) 18:48:17 ID:???
ブ ンソアホ 赫 赫 赫 赫 赫 赫

725 : NAME OVER : 2008/02/07(木) 23:29:35 ID:???
ブクオフとか回ってみたら意外とあるんじゃないか？
あとセーブ消失の7割は端子の接触不具合らしいし掃除すれば直ると思う。
20年前のゲームのセーブが消えないなんてザラだし。