

1 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 08:58:20 ID:IKHKW9H00
この出来なのに、そこそこ売れちゃうんだからね...

俺も不安なのは初のリメイクであるドラクエ6がこの低クオリティで出るのが確定なことだ

前

DSドラクエ5は何故大失敗したのか
<http://game13.2ch.net/test/read.cgi/ff/1216206699/>

2 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 09:05:17 ID:kH0fdoYb0
外注丸投げだからだろ
優秀な下請なら心配ないけどP S 2とD SのA I戦闘の頭の悪さ見ると本当にテストプレイやったのかよ? って思うわ
P S 2のはマジであのまま出すかね? 普通

3 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 09:10:13 ID:6LRrpkn1O
急にアルテ叩きしてるレベルゴミ社員がいるね
お前らレベルゴミのドラクエ9のが期待出来ないんだが

4 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 09:18:38 ID:MmoHC4yX0
ドラクエ9については既に諦めてるんだよ

5 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 09:19:26
ID:LJ4x05J/O
>>3

期待外れとか言ってるのは勝手な願望を膨らませすぎた
重度のヲタ連中なので気にするな

現に発売直後の連休で板住人が一時的に増えたにも関わらず
このスレは本スレと比べて全然伸びてないw

6 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 09:40:00
ID:SPtkqoEn0
本スレはテンプレ読めない馬鹿がモンスターで騒いでるだけじゃないかw w

7 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 10:04:40
ID:cgvTuRlS0
>>5

デボラアンチスレの伸びは遅いがここは早くも一スレも消費してるしw
はっきり言って批判系のスレでは伸びが速いよねw

それにしても期待外れと言っただけで重度のオタ扱いにしたがる社員の必死さは凄いなあ

しかも対抗スレが20レス台で死にかけているという事実については言及せずw

8 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 10:20:45
ID:D6rBible0
出来が悪いって言っても追加要素関連の批判ばかりじゃん...。
新規層にまで駄作と勘違いさせるような言い方はどうかと。

9 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 10:29:02
ID:oxkYxHGO0

欠点はモンスターが仲間になる可能性が完全に運任せであること。
仲間になりやすいモンスターはいいとして、メタル系やキラーマシンはほぼ不可能というのはどうでしょう。
装備すると絶対仲間になる『愛のムチ』なんて物があっても良かったと思います。

こういうゆとりが多い時代になったかorz苦労して仲間にするから良いのに

10 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 10:51:12
ID:eQiSb50gO
それお前の感想かと思った

11 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 10:54:41 ID:kltoBo2gO
期待外れじゃなくて大失敗だろ
何勝手にスレタイ変えてんだ

12 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 10:55:40
ID:cgAl2LreO
世紀の糞RPGローグギャラクシーという黒歴史はここではタブーですね。わかります

13 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 11:02:56 ID:xOetgVR30
>>12
語りたいたら語っていいよ

14 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 11:03:48
ID:oxkYxHGO0
>>10
密林から抜粋（PS2版のほうだけど）

http://jp.youtube.com/watch?v=_VmrQWTnjOo
全く関係ないがこれ面白いなwDS版のデバックはどうなんだろう

15 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 11:16:24 ID:7oyMjgm30
>>1
期待しすぎなんだよ。
5なんて元からクソゲーなんだからどうやったって面白くなる訳がない。

16 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 11:20:25 ID:efSMj2EQ0
ソフトリセットくらいつけろよ
電源オンオフ繰り返してるとDSがぶっ壊れるだろ

17 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 11:32:30 ID:t1JAnm6DO
初めてやっちゃうんだろうなくど面白かったよ

18 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 11:35:42 ID:wxCohlds0
>>16
リセット厨乙w

19 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 11:37:53 ID:EODq/sxpO
リセット厨ウザイ

20 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 12:51:07
ID:oZEtetpg0
リメイクって分かってるのに何をそんなに期待するのか？
というか単に叩く材料を探してるだけだろ

21 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 12:51:13

ID:efSMj2EQ0

ランダム要素搭載してリセットないなんてなめてんの

22 名前：名前がない@ただの名無しのようなだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 12:52:33

ID:efSMj2EQ0

はぐりんでリセットしない奴は池沼だろ
おまえは仲間にできてないだろうけど

23 名前：名前がない@ただの名無しのようなだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 13:02:15 ID:jj4FkKW5O

敵モンスターのモーションがうざい。スクルトされた時何秒までばいばいだよ。
処理速度もうちょっとあげてほしかった

24 名前：名前がない@ただの名無しのようなだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 13:07:17

ID:YwGYEwPKO

隠しダンジョンは増やして欲しかった
あと顔グラ

これ以外普通に良い

25 名前：名前がない@ただの名無しのようなだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 13:10:37

ID:P5LzyYAj0

だいまじんどこー？

26 名前：名前がない@ただの名無しのようなだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 13:13:19 ID:K9w0cPCuO

顔グラはSFC版のイラスト使って懐古を喜ばせればいいのに

27 名前：名前がない@ただの名無しのようなだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 13:17:37 ID:15zmKtkrO

Lボタンを便利ボタンにしるとまでは言わないが、
コマンド決定くらいは出来るようにしてほしい。

28 名前：名前がない@ただの名無しのようなだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 13:19:49

ID:GcSuR7cK0

せめてメタキンも追加仲間に入れて欲しかった

29 名前：名前がない@ただの名無しのようなだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 13:33:07

ID:rF47ZLbu0

これは買って後悔するくらい期待はずれだった

30 名前：名前がない@ただの名無しのようなだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 13:35:50

ID:G24Mjmlu0

>>9の言うような厨設定や、モンスターズの霜降り投与はぐりん一発みたいにしるって言う訳じゃ
無いが、

いくら何でも使える時期が限られてるモンスが仲間になりにくすぎだ。

つーか、そう言う時期モノ枠の中からP T編成を考えて、時期に合わせて自分好みのP Tを作るの
が理想だと思うんだ。

ところが5の場合、P T編成の工夫をする必要が無い程強いピエールやゴレムスが仲間に加わりや
すく、

逆に使える時期が限られてる様なモンスは仲間に加わりづらいのばっか。

仲間がシリーズ中でも一番多いのに、スタメンの入れ替わりなんて殆ど無い。

「する必要が無い」のも勿論そうだが、「するだけの自由度が無い」のもまた事実。

で、その自由度を求めたらレベルが上がり過ぎる必然。

この辺は昔から5の不満なところだったんだよ。

もう一度言うけど、厨設定や霜降り投与一発はぐりんみたいなのを望んでる訳じゃない。

ただ、現状出番のないマイナー連を何とかして使えるようにしてほしい。

それが出来ないなら、レベル上限はいい加減取っ払え。

31 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 13:42:56
ID:fJMgGu/E0

結局加入率高い1キャラ、LV99までいくキャラ
あとはベホマラーベホマズン持ってるキャラあたりを捕まえれば
いいってことになるからな
でも今回のリメイクでそれを期待するのはムチャってもんだw
ただこれから先4度目のリメイクなんてもうないだろうから
文句はいいっておきたいとこだけどなw
DS6に期待ってのもムリそうだしなー

32 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 13:43:29
ID:X3DKR3laO

超ぬるゲーマーの俺はこのできで非常に楽しめているんだが
追加ダンジョンほしかったとか俺も要望がないことはないし、百点満点のゲームとは思わないが、
だからって期待外れだの大失敗だの喚き散らすのはちょっと違うんじゃないか？

アンチがどう思ってるかは知らんが、少なくとも一般から見たら良作の部類に入る作品だろ

粗探しするためにゲームやってんのか？

33 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 13:48:25
ID:G24Mjmlu0

何か勘違いしてないか？

5が好きだから、文句を言うんだよ。
すぎやんの年齢考えた事あるか？もう80近い爺ちゃんなんだぞ。
つまり、今回が最後のDQ5なんだよ。
もう御三家が全員揃って作ったDQ5は出ない。

で、その最後のDQ5の出来が、PS2の問題点を何一つ改善しなかったばかりか、
追加要素もやっつけ仕事って言う出来じゃ、そりゃ不満も出るわ。

34 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 13:52:33
ID:gW2ef+pa0

内容以前にDSで長時間RPGは目と手にきっついわ
6,9の前にスーパーゲームボーイみたいなのだしてくれないかな...

35 名前：名前がない@ただの名無しのような[] 投稿日：2008/07/22(火) 14:01:33 ID:6LRrpkn1O
>>33

デモンズタワ兄弟バグ直してないのはヤバイ
スーパーだと出てこないのに
>>34
首が痛くなる

36 名前：名前がない@ただの名無しのような[] 投稿日：2008/07/22(火) 14:08:54 ID:EODq/sxpO
>>34

勘弁してくれ

37 名前：名前がない@ただの名無しのような[] 投稿日：2008/07/22(火) 14:12:10 ID:kltoBo2gO
ヌルゲーマーだとか誇らしげに語り、手抜き製品で搾取されるのが満足などという輩が癌だな

38 名前：名前がない@ただの名無しのような[] 投稿日：2008/07/22(火) 14:12:52 ID:TrXsHqOsO
>>33

DSの5はやっつけだしすぎやんの生命力から言っても

何だかんだであと一回ぐらいやりそうな気がするけどな

39 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 14:23:13 ID:TrXsHqOs0
>>30

使えるメインキャラが仲間になりやすいこと自体は、
万人向けのバランス調整という面では、問題ないと思うし、
基本がSFC版だから、古い所を大きくいじって
破綻させないで済むのは、堀井氏本人だけだろう。

PSエンジン+ほぼPS2仕様の今回、それを望むのは難しかったんだろうな。
6には力を入れて欲しいが。

40 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 14:27:40
ID:TrXsHqOs0

ただ、「今回がすぎやんが関わる最後のドラクエ5」とは言うが、
ちょっとここは疑問がある。

そもそもゲームって、そんなに回数出るものじゃない。
SFC PS2(PS) DSで、3回もリメイクされた4と5、
FC SFC GBCでリメイクされた1・2と3とか、
(あと携帯版もあるか)

大して、回数出るもんじゃないからな。

御三家が本格的にやらずとも周るドラクエシリーズを、
既に色々考えてるんだろうけど、どう継承するかだなあ。

41 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 14:29:13
ID:TrXsHqOs0

40は分かりにくくなったが
「そもそも、ゲームは回数出るものじゃないんだから、
「最後」を強調するのはヘンだ」って事ね。

リメイクに恵まれないゲームの多くは
その時点で「最後」みたいなもんよ。

42 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 14:29:49 ID:2qiodyP8O
買おうと思ったけど、
リアルタイムでやり倒したあの記憶を大事にしたいからやめました

43 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 14:33:54
ID:xx0HHnW40

>>30
普通に進めてたらピエール以降まったく仲間が入らないってことが起こったんだが、
ある程度は加入しやすく強いキャラは必要だろう。

44 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 14:50:15
ID:G24Mjmlu0

>>43
いや、だから、そういう状態がおかしいんだって。
例えばニトロみたいなもの。
ああ言う奴こそ、サクッと仲間に加わるべきだって言ってるの。

45 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 15:51:29
ID:X3DKR3laO

>>33
そこまで真剣に考えてる人のことは悪く言うつもりはない。言い方が悪かったら謝る。

前スレ見たときに、スレタイにのっかってDQ5やDQそのものを否定してる奴が多かった気がして書き込んでみた。
俺はPS2版でバグとかプレイに支障が出るようなことは全く感じなかったからわからないが、改善されるべき点が改善されてないのなら批判されるのは仕方ないと思う
でも追加要素が少ないからクソゲー扱いとか、DQ6も9も駄作確定とかそういうこと言ってる奴は違うと思った。
元の作品が充分完成されてるんだから総括して見たら大失敗でもなんでもないんじゃないかと
以上長文失礼

46 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 16:41:31
ID:QyKPMEzx0

なんでダンジョン内で中断セーブできないんだろな
フィールドいるときなんてちょっと街よればセーブできるからあんまり意味ないだろあれ

47 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 17:00:50
ID:Ft2/n/kN0

4はVC、5は多少手直ししてWII移植で6だけ新たに、或いは
まとめて新エンジンで作ればそれで済む話だったと思うけどね。
本来なら5000~30000円程度のものにいくら出すのよ。

48 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 17:37:22 ID:6LRpkn1O
>>41

日本語で

>>46

4はダンジョンの中で中断出来たっけ？

49 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 17:39:32
ID:n1wglad30

何で5信者はこんなスレにまで湧いてくるの？5が悪く言われるのが我慢ならないの？
スレタイも大失敗から期待はずれに変えたし、ここはアンチスレって訳じゃない。
不満のはけ口としてこのスレは必要なんだよ。
お前らはそれすらも許さないのか。

50 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 17:41:12
ID:zdeRmSag0

>>48

4のことはしらんけど5が出来ないんだから当然できないんでないの
どう考えてもこの仕様は納得いかん

51 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 17:52:29 ID:3yjMfjKk0
ダンジョンは中断セーブできる所とできない所がある

52 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 17:55:07
ID:GvvfBC4qO

>>49

前スレが大失敗とか言ってたんだからしょうがないでしょ。てかなんで不満を不特定多数がみる +
しかもDQファンの多いこの板でぶちまけるわけ？不満のはけ口がほしいなら自分のブログかチラシの裏にでも書けばいいのに。

53 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 17:58:14
ID:SGUKilUB0

そもそもアンチスレの存在も許さないなんてどんだけよ・・・

有名作品ならアンチスレがあっても不満はそこで、みたいになっているというのに・・・

54 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 18:02:57
ID:j6BC5akK0

>>52

5が好きなら見なければいいと思うよ

55 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 18:20:38
ID:G24Mjmlu0

>>52

夏の到来を感じさせてくれてありがとう。

56 名前：名前がない@ただの名無しのような[] 投稿日：2008/07/22(火) 18:23:16 ID:0TulegKEO
>>52

本スレでやれですねわかります

57 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 18:26:10
ID:JpJRSsLL0

どっちもどっちだがな(・ · ·)

58 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 18:28:54
ID:j9t0csYCO

プチャークとプオンの使い道がエスターク最短撃破くらいだからなあ
追加ダンジョンでもあればレベル上げる気にもなるが

59 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 18:49:16
ID:Ft2/n/kN0

不満点を擁護、弁護するならともかく言論弾圧まがいの
ことしちゃいかんよ。

60 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 18:56:40
ID:Wao0Rzo40

結婚式のところで主人公も正装させればよかったのに
あんな子供時代からのぼろきれじゃなくて。

61 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 18:58:20
ID:SGUKilUB0

これだけの有名作品なら購入者も多いわけで、当然その中には不満を持つ人もいるわけで・・・
ここはそういう人達用のスレなんだから、「不満のはけ口がほしいなら自分のブログかチラシの裏
にでも書けばいいのに」とか言うのはあまりにも自分勝手
流れに乗って6や9までクソゲ確定扱いしてる人に憤るならまだわかるけどね

62 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 19:06:29
ID:8A9euRkmO

以下各項目について賛成か反対か聞こう

- 1 難易度の高い追加ダンジョン + ボス追加
- 2 主要キャラに特技追加
- 3 武具追加
- 4 馬車メンバー16人
- 5 ヘンリーの最終メンバー加入
- 6 モンスター闘技場追加
- 7 キラーパンサーの強化
- 8 仲間モンスターがグランバニアの庭に集合
- 9 テンションシステム追加
- 10 スキルシステム追加
- 11 プオンのような戦うタイミングを選べるボスを数体追加
- 12 霜降り肉追加

- 13 戦歴追加
- 14 移民の町追加
- 15 装備の項目でふくろから装備出きるようにする
- 16 エンカウトなし追加
- 17 ゲマのラスボス化
- 18 レヌール、チゾットなどへのルーラ可
- 19 町で並び順が自動でかわるの廃止
- 20 嫁によるアイテム差廃止

63 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 19:10:59
ID:Wao0Rzo40
とりあえず1だけでいいよ。

64 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 19:12:11
ID:JpJRSsLL0
ダンジョン追加以外全部反対。
ヘンリー再加入は俺も考えたが
主人公と比べて、国を捨ててまで旅をする理由づけが弱すぎる。

あと仲間モンスターの特技・性能の微調整をやってほしいがこれは贅沢すぎるな。
おばけキャンドル、ゴースト、ねずみ、ガブリンあたりの出現地変更すら怠るわけだし。

65 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 19:23:57
ID:G24Mjmlu0
最低限やってて欲しかった事
1、19、20
出来ればやってて欲しかった
3、11
後は全部論外

結婚への動機付けをもっと明確にして欲しかったってのはある。
ポートセルミ辺りでデボラに会って、会話システム使って結婚良いよね！みたいに持って行く。
そう言う使い方するとびっくり思ってただけどなあ...。
まさかフローラが一人増えた様な程度のイベントしか無いとは思わなんだ...。

66 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 19:29:27
ID:b+sdC3e90
>>627・8は賛成

67 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 19:37:06
ID:8A9euRkmO
書いた本人としては
15 装備の項目でふくろから装備出きるようにする
18 レヌール、チゾットなどへのルーラ可
19 町で並び順が自動でかわるの廃止

ここは絶対ほしい
4の馬車メンバー増加も自由度アップのためにはほしいけど簡単になりすぎて調整が難しいだろう
と思う
逆に1はエスターク以上の大物がいないので反対

68 名前：名前がない@ただの名無しのような[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 20:05:04
ID:l247Zr9k0
つかふくろ要らないよなあ...
いつからだっけこれ
預かり所でいいのに

69 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 20:05:44 ID:6LRrpkn1O
>>52

貴様ほりいか？社員お疲れさ万語

70 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 20:06:58
ID:G24Mjmlu0

後、ちょっと気になったんだが、デボラ選んだ後のヘンリーの台詞、堀井っぽく無いよな？

..... (小声で)

こんな表現、今まで見たこと無いんだが。

71 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 20:11:49 ID:6LRrpkn1O
1 難易度の高い追加ダンジョン + ボス追加絶対賛成

- 2 主要キャラに特技追加絶対反対
- 3 武器追加賛成
- 4 馬車メンバー16人超絶対反対
- 5 ヘンリーの最終メンバー加入絶対反対
- 6 モンスター闘技場追加反対
- 7 キラーパンサーの強化反対
- 8 仲間モンスターがグランバニアの庭に集合反対
- 9 テンションシステム追加超絶対反対
- 10 スキルシステム追加超絶対反対
- 11 ブオーンのような戦うタイミングを選べるボスを数体追加反対
- 12 霜降り肉追加絶対反対
- 13 戦歴追加絶対反対
- 14 移民の町追加絶対反対
- 15 装備の項目でふくろから装備出きるようにする絶対賛成
- 16 エンカウントなし追加賛成
- 17 ゲマのラスボス化超絶対反対
- 18 レヌール、チゾットなどへのルーラ可絶対反対
- 19 町で並び順が自動でかわるの廃止賛成
- 20 嫁によるアイテム差廃止反対

72 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 20:12:33
ID:WpV6oZVD0

>>62

21 モンスター預かり制限の撤廃 (PS2版準拠)

73 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 20:15:27
ID:X9zOAB/w0

評価出来るのは幸せの帽子の回復量かな
正直今までの回復率じゃ娘が魔法打ち放題で簡単過ぎた
まあで山彦は復活して欲しかったが

74 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 20:23:27
ID:JOKV2oAI0

>>32

2 回目のリメイクとなればどうしても追加要素の部分を期待してしまうよ。
オリジナルの部分がいくら良くてもそれはあくまでオリジナルの評価。
リメイクされるごとに隠しダンジョンを追加した3と比較すると
4と5は期待はずれとしか言えないなあ・・・

75 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 20:27:39 ID:YZeaJqOWO

MP消費制にさえしてくれるなら、主要キャラに新技追加は欲しかったな。

76 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 20:30:21 ID:F9tx0TpGO
ヒント:オプーナは糞ゲー

77 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 20:34:16
ID:G24Mjmlu0
つーか、3のはさりげなくても楽しめる追加だったんだが、4と5はどっちも原作レイブなんだよね...。
オルテガ復活とかは神龍がDBパロって事でネタに出来るが、6章やゲマや今回の嫁選択シーンは、
流石にネタではスルー出来ないわ。

78 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/22(火) 20:35:01 ID:6LRpkn1O
イプールのしんでんで二回しかエンカしなかったが壊れてる？

>>76
グギャーには.....

79 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 20:37:51
ID:JOKV2oAI0

>>67
個人的には今度こそマスタードラゴンと戦いたかった。

80 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 20:43:15
ID:/kMcOtdl0
大神殿って元から空気ダンジョンじゃなかったっけ？

81 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 20:47:27
ID:tdkhy/JQ0
>>62のようなアイデアの議論すらなかったんじゃないか？
とりあえず9、10、12、17、に関しては絶対反対だな

82 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 20:50:18
ID:G24Mjmlu0
>>80
マスドラ解禁後、あそこに行く動機が無いからな。
行けなかった所に行ったら正解ルートでした、って感じ。

83 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 20:54:20
ID:8A9euRkmO
エビプリみたいな小物なら裏ボスいらんよな
それからグリーンガムが5だけかなり弱い部類だけど、これはどう？

84 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 21:01:04
ID:/kMcOtdl0
5はグリーンガム初登場だしなあ
ただあの威力なら15万ぐらいに値下げするか全体にしても良かった気がする

85 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 21:14:33
ID:aDgdvcmj0
マスタードラゴンが裏ボスになったとして

強かった場合 お前が魔王倒せよ
弱かった場合 何威張ってんの

86 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 21:23:49

ID:YZeaJqOWO

>>85

確か4で強大な力を持つ者同士が戦うと被害が大変なことになるとか何とか。

87 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 21:29:36

ID:G24Mjmlu0

そんな描写あったか？

そもそも勇者は強大じゃないのか？

88 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 21:32:19

ID:kkJH1ge+0

神と魔王が戦う際の被害規模 > 人間と魔王が戦う際の被害規模なんだから

戦いに使う「力の性質」にもよるか？

89 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 21:43:25

ID:l247Zr9k0

プサンの姿で戦えばいいんじゃないか？

90 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 21:49:00

ID:C1X6djcv0

トロッコから降りられないような姿でどうしろと

91 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 22:15:50

ID:/lmgSheH0

ヘンリー復活はいいな。

そしたら青年後半に使える人間6人とキラパン+ヘンリーでストーリー重視の人にはいい感じかも。

新ボス要らないから敵の強さ(難易度)を上げて欲しかったな。ぬるすぎ。

そしてAIを新規プレイヤー向けのチュートリアルみたいに「上手い闘い方を教えてくる」くらいの賢さにすべきだった。

敵4体と敵1体の2グループのバトルで敵1体にギラ使うとかどんだけベラはアホの子なんだよ

92 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 22:18:48

ID:l247Zr9k0

復活というか抜ける必要ないだろヘンリー

偽太后?倒した時点で問題は片付いたも同然だし、

王になるならともかく責任は弟に押し付けたまま

城のてっぺんでマリアといちゃついでただだろあいつ

93 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 22:29:18

ID:8A9euRkmO

賛否両論は当然だから、やらずに叩かれるより、やって叩かれるという結論だな

要素を追加しすぎて文句が出たなら、PS2版を買えと言えば良いんだし

どうせ正史はSFCなんだから

94 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 22:31:20

ID:G24Mjmlu0

まあ、今回は広報の仕方が一番問題有ったと思うよ。

黙ってて、追加をちょっとしたサプライズにすれば、評価は今と180度違ってたんじゃないだろうか。

後はポスターのだいまじん詐欺とかな。

95 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 22:32:59

ID:G24Mjmlu0

と、書いてて思ったが、やっぱ嫁選ぶシーンだけはダメだな。

ほんとに、ロクなシナリオアシスタント居ないな...

96 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 22:38:29
ID:l247Zr9k0

つーか堀井が自分で4は不評だったから5では色々やるみたいなこと言っちゃってるのがなあ...
堀井自らの言葉だから結構期待してた人多いんでないの
まあ、デボラの追加は大きいと言えば大きいのかも知れないけど...

97 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 23:36:10
ID:/kMcOtdl0

そういやおまえらボス戦の「ピシャァ！」が無い事に関してはどうなんだ

98 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 23:40:25
ID:pei1+gdB0

デボラはかなり好評なんだが？本当にプレイしたのか？

99 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 23:44:32
ID:l247Zr9k0

いや、俺もデボラルートしかやってなくて結構気に入ってるんだけど、
堀井のインタビューからこういうのを期待してた人ってあんまないんでないの？
ピアンカとかフローラ選ぶ人にはあんまり変化ないんだろうし

100 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/22(火) 23:56:37
ID:Ft2/n/kN0

ヘンリー抜けたさみしさもゲームのキモだしサラボナ
以降邪魔じゃん。

101 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 00:14:18 ID:vmj0aVilO
ゆとり女馬鹿すぎ(笑)

279:名前がない@ただの名無しのようにだ 2008/07/22 21:05:51 RvY+9JObO
ゴールドオーブ作ってもらいに行きたいんだけどどこの森に行けばいいんですか？
すいませんギブです

102 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 00:28:30
ID:7kYcGFqn0

PS2のもしばらくやってないが、AIこんなに糞だったっけ？
バッチリでもガンガンでも通常攻撃しかしやがらねえ...

ピエールとかもっとイオラ使いまくってた記憶があるんだが。
敵グループ複数のときもひたすら通常。勇者も通常ばっか。
敵残り一匹で通常攻撃なら倒せるってときにライデインで仕留め損ねとかまじ勘弁

103 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 00:30:34
ID:EBUBZ2tv0

PS2だともっと糞
SFCだともっと優秀

104 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 00:40:45
ID:wx2kM6ip0

AiはPS2版があまりにも知障すぎたから今回ぐらいでもいいや
つうかPS2版のAIは回収しろとまでは言わんけど
ベスト版とかでは修正しなきゃいけないレベルだと思う

105 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 01:21:10
ID:EdYPaoduO

PS2のAIはあと一発殴れば倒せる敵に向かっておたけびなアレだろ
SFC版のパーフェクトオートがいいとは言わんけど、バカなところが目に付くのもね

106 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 01:32:59
ID:u3Xm9hp00

モンスター仲間になるかについてだが
レベルが低かったり、特定のエリアじゃモンスター仲間にならないなんてネット見ないと分からないよな
ゲーム中で説明ないし、ずっと戦って時間無駄にした人いるんじゃないか？

107 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 01:44:18 ID:qvvnWuajO
マスタードラゴンが裏ボス(笑)さすが厨房(笑)

108 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 01:45:37
ID:EBUBZ2tv0
キャラバンハートだとマスタードラゴンが裏ボスだったかな

109 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 02:15:12
ID:OgGy1KdW0
不満点1 新仲間モンスターがたったの二匹。全部仲間に来るくらいの気合い見せんかボケ。
不満点2 スラリンのボコボコの顔。キモい。しかも5回くらい倒さねえと仲間にならなかったし、プリズマンプッシュの為のスラリンネガティブキャンペーンか？やる事が腐ってんだよ能無しスタッフ。

110 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 02:42:03
ID:RddtXDEgO
5が一番好きなのにながっかりした事
1、カジノで裏技が無い
2、仲間のなりにくさが異常
3、モンスター図鑑はなぜ外でしか見れない？あと見づらい。カーソル合わせただけで見れる仕様がよかった。
4、5に限った事ではないけど、アイテムが6個ずつしか表示されないのが...袋の中身探すの面倒だよ。
1、2は長く遊ばせる為？と思ってしまう。仲間は今まではキングス、キメラ、スミス、ホイミン等あえて仲間にして！と戦わなくても仲間になったような。
本当にストレスたまるんだが。

111 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 02:52:41
ID:YPTHyB1TO

>>102

いいじゃん、殴ったりライデイン使うなら。
PS2なら後一発殴れば倒せるのに息子が天空の剣使って(別に敵側は補助系呪文を使用していない)、逆にその息子がキラーマシンに殴り殺されるくらいの池沼AIだぞ。

>>105

オリジナルのAIは優秀だったね。
DQのリメはみんなオリジナルよりかなりヌルくなってんだから、AIもハイパック(FC版の呪文節約+SFC版の と の良いトコ取り)にして究極にヌルくすりゃいいのに。

112 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 04:16:34
ID:rrY+Cswm0

そういや、必要最低レベルって未だにあったんだっけな。
あれ、何のためにあるんだ？

113 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 04:27:03
ID:1R6rqjic0

>>112

建前 魔物が自分より弱い人間に従うのはおかしいから
本音 低レベルで強いキャラを仲間にできるのはズルいから

まあ、バランス取りってやつじゃね

114 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 04:58:31

ID:uJH7uqPR0

まあ心配しなくても売れる限りまたリメイクはあるさ
ジブリのアニメがうんざりする程再放送されるのと同じで
4年後くらいに次世代機で

で、また同じようなスレが立つと

115 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 06:54:00

ID:a/h+1XZJO

>>107

それで厨とか言い出したら7とかはどうなるんだ？

116 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 11:09:57

ID:XxJ9d92F0

>>113

建前の方も理解できなくはないんだけどな

117 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 11:26:09

ID:YjL8WAct0

>>110

2はそうなの？

SFCと比べてってことか？

118 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 11:28:38

ID:5ciuYKpx0

>>110

カジノに関しては甘えんな

としか言えない

あんなのちょっと頑張ればすぐ50万くらいたまるっつーの

119 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 12:15:03

ID:EBUBZ2tv0

>>117

変わってねーよw

乱数の偏りはひどくなってる気がするけども

120 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 12:19:28

ID:EBUBZ2tv0

スクエニがDS版ドラクエ5にコピーガード 「船が港に着かない」

http://www.cyzo.com/2008/07/post_772.html

> スクウェアエニックスでは、今後も様々な形で違法コピーに対して厳格に対応していく

> という。

121 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 12:23:28

ID:e80eCblR0

>>119

じゃあそれほど低くねーだろ

あれで低すぎとかゆとりかよ

122 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 12:59:58
ID:rrY+Cswm0

>>113

戦闘に勝利したのに、実力認められないってのもおかしくね？
その場その場の詳しい必要最低レベルとかは知らんが、レベル上げ前提みたいなシステムだし、
ない方が良くと思うんだが、只でさえ敵弱いんだしさ。

123 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 13:37:01 ID:vmj0aVilO
DSってか携帯機を音出しながら長時間やると耳鳴りするの俺だけか？

124 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 13:57:31
ID:ZYMoMn8yO

魔界の塔と パパス生存ルートがなかったのが非情に駄作

125 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 13:58:45
ID:3su1Nq9iO

そこそこ売れたんだよな？

でもどこの店も在庫抱えてるってことは、さらに相当売れると思ってたのか

ガンダムバトルが売ってねー

126 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 14:00:49
ID:EBUBZ2tv0

消化6割らしいよ。4と比べると出足はいいからあとは口コミ次第
PS2やってないユーザーが買っているとすればもっと売れるかも

127 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 15:49:10
ID:l+0un4Jh0

とりあえず追加要素がもう少しあればな
仕方ないからさっき売ってきた。4700円買取の店があって驚いたぜ

128 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 18:18:40 ID:vmj0aVilO
しかし今見るとps2の巨大ポリゴン人形リメイクも醜いな
グラフィックならまだdsのがまし

一番理想はリメイク3のグラフィックだな

マーマンってリメイク3から使いまわしだろ？他に比べてやたら綺麗だし

129 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 18:50:43
ID:/KizhyJT0

巨大ポリゴン人形嫌いじゃない折れは勝ち組
DS版？ええ、勿論買ってませんが？

130 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 19:57:34
ID:EDZUAwB2O

>>129

一番の勝ち組は
SFC DS
の奴等だろ

普通に楽しめる

131 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 19:58:23
ID:WffOqQIW0
追加ダンジョンさえあればだいぶ印象違ったと思うんだけどな
もっとサプライズが欲しかった

近所で4200円買取だったから売ってしまったよ

132 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 20:14:13 ID:ssxq4wca0
5 自体、クソでしょ。
何度やろうが結局連れてるモンスターは一緒だし個性がない。
P S 2 , D S でさらにクソがアップしたよね。

133 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 20:16:38
ID:7HaLcP1D0
船がwwwwwwつかないwwwwwwwwwwwwwwwwww

134 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 20:22:08
ID:u3Xm9hp00
店も在庫結構残ってるみたいだな
追加ダンジョンないし、追加仲間モンスター2種類しかいないことが暴かれてしまったから売り上げに影響しそうw
自業自得だよなw

135 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 20:22:51
ID:QPGBqrEkO
名産品が糞
しかもそれにすれ違い通信なんかプラスしちゃって更に糞

136 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 20:26:49
ID:/wv4ickB0
>>132
普通は1, 2回しかプレイしないと思うが・・・

137 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 22:29:30 ID:vmj0aVilO
過疎

138 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 23:25:10 ID:vmj0aVilO
はなすコマンドってなんで三回会話したら.....になるの？

139 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/23(水) 23:26:54 ID:vmj0aVilO
今回メガンテで経験値入るんだな(笑)結構効くし(笑)

140 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 23:34:41
ID:ZZWVXNxrO
自分にある程度縛りを付けないとマンネリするつまらないゲームがDQ

どうやって楽しむかは自分次第で
与えられたものをただひたすら熟すだけのゲームではない.....と考えると案外おもしろい

例えばどんなに金に困っても 不必要な武器防具は一切売らず 袋にいれっぱにするとか

141 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/23(水) 23:35:04

ID:reL2hcsI0

SFCやってたオッサン連中が、この先口コミで買いそうだな
会社の四十過ぎの連中が嫁選びの話で興奮してた

142 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 00:01:43

ID:piM1dMqjO

ドリスはいつ仲間になりますか？セリフとか聞いてたら今にも仲間になりそうな雰囲気なのに...

143 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 00:19:52

ID:WllaMp+y0

こんどこそ魔界の塔があると思って予約してまで買ったのに
、 は様子見中古でいいや。自業自得だからなスクエニ

144 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 00:46:25

ID:p0oWxEj60

>>140

わかるなあ

俺は全滅は3回までと決意してはじめる

145 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 01:19:26

ID:44+5Rqxf0

>>144

3回全滅したら最初からやりなおすの？w

DQ3で勇者以外のキャラ死んだら永久にさようならならやったことあるが

146 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/24(木) 01:59:33 ID:Ae9DtiuUO

ミルドラースの瞑想が復活してたのが救いかな

147 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 03:46:04

ID:V4AGTQVo0

>>140

俺は道具コレクターで絶対道具は売らないって決めてる

そうするとなかなかどうして、結構難易度上がる

あとは脳内ストーリーを補完するために、何度も同じ段ジョンには潜らない
クリアするか、全滅して強制送還されるか

全滅リセットも禁止。銀行に預けなかった自分をのろうしかない

それくらいやらないと楽しめん

148 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 03:50:03

ID:inGre6Vn0

瞑想は復活したけど、中盤のローテに組み込まれてるだけっぽいな。

何で全ローテに組み込まなかったんだろ。

中盤に使ってくる可能性が有るってだけじゃ、ちょっとHP増えただけみたいなもんじゃん。

まあ、一切使わないPS2版よりは100倍マシだけど。

149 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 04:54:11

ID:B54WkVao0

>>148

ゆとり向けに難易度を下げたんだろw

正直、SFCくらいの難易度で良いと思うんだけどね

DQ5で苦しんでいるようじゃ、FC版のDQ3なんて酷かったぞw

150 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 05:28:35

ID:hKWd9hK30

人数増えた分のプレス強化で難易度は上がってるだろ、PS2の時点で
今回はダンジョン狭くなったからどっこいだが
そもそも5なんてSFCの時から楽勝だったじゃねーかw

151 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 05:36:16
ID:inGre6Vn0

元々ヌルゲーの5に難易度は期待してないんだが、それでも限度が有ると思うんだわ。
例えば、って言うか、しつこくミルドラの話でアレだが、
攻撃が痛恨に固定される終盤のローテに、なんでルカナンが入ったままなのか理解出来ん。
ラプソーンの不敵に笑うと一緒に、ラスボスに無駄な行動取らせたらイカンだろ。
こう言う部分をゆとり化するのには、何か違うと思うんだが。

152 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 05:41:00
ID:q9UuMa8L0

俺の中ではDS>SFC>>>>PS2だけ
SFCミルドが最弱パターンかどうか問題
でも、ようがんげんじんは群れより単体ずつの時の方がトラウマ

そんな俺ピエール・ゴレムス・ジュエル・嫁子供封印プレイ

153 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 07:19:22
ID:VYwpVU7V0

>>151
いきなりベホマ使うFCシドーや凍てつく波動2連発のゾーマとか
デスピサロとかはどうなんだ？

154 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 07:48:25
ID:inGre6Vn0

シドーのベホマは有り
波動連発のゾーマは無い
デスピサロはHP高だけで攻撃がへボ過ぎるんで無い

155 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 09:37:50
ID:7FPq2ELgO

DSDQ5のせいでDQと縁を切る決心がついた
なんだあのビッチキャラ

156 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 09:44:54
ID:1/qUIXs+0

プオーンとプチタークの活躍の場が欲しかった
莫大な経験値いるのに上げるモチベーションがまったくあがらないw

157 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 12:09:40
ID:avP0cwO70

>>147
道具コレクターなのは単にあなたの趣味
売らないっていうより、売りにたくないだけでしょ
全滅するまで突撃するなんて猪突猛進、無計画の冒険
レベル経験値そのままGも半分かえってくるDQで全滅リセットなんてデメリットでしかない
だろ

>>153

容量を考えるとよ
その頃のFCのボスの行動なんてランダムでしか入れられないだろ

158 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 14:40:48

ID:jMPBWld30

とりあえずここにいる人は6は買わない方がいいよ。
どんな出来だろうが絶対に文句言わずにいられないんだろから。

159 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 16:22:06
ID:r8X4lffS0

というほど良い出来でもないだろ

160 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 16:37:25
ID:o/717Y2T0

このスレ以外では全く糞扱いされていないという現実。
これが何を意味するかは誰でもわかるよな？

アンチの方々ご苦労様ですw

161 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 17:23:43
ID:/r6lydjt0

それにしても3~5の戦闘曲は神がかってるな、特に4と5はゲームに残る迫力！
すぎやんの最も勢いのあった時代なのかな
6~8なんて全く迫力無いもんnaorz

162 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 17:26:35
ID:C3DBwlHk0

6の通常戦闘曲と街、塔の曲は未だに覚えてるわ

163 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 17:28:30
ID:/r6lydjt0

>>161
まちがえた
特に4と5はゲーム史に残る迫力

スンマソン

164 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 17:42:35
ID:eGashLqW0

>>160
はいはい、分かった分かった
どうぞドラクエ5をお楽しみください

165 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 17:47:51
ID:/r6lydjt0

>>162
6の街はいいな
戦闘曲はもっさり感が逆に耳に残っていてトラウマ
DSでアレンジどうしてくるか

166 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 20:43:35
ID:44+5Rqxf0

どらくそに期待なんかしちやダメだろもう

167 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/24(木) 22:14:03
ID:VYwpVU7V0

>>157
FC版でも賢い敵は無駄な行動をとらないから

168 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 02:31:16

ID:oG8rkGS00

ザラキザラキザラキザラキザラキ

169 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/25(金) 02:37:20 ID:jdR6onOh0
戦闘曲は6以降、バイアグラの切れたおじちゃんみたいに
急に迫力がなくなって、シヨボシヨボになったなあ・・・

170 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 03:05:31
ID:x18sONOKO

>>169

は塔や海とか結構好きだったな、少し物悲し気な所が。
は神鳥の魂(つか、ラーミア)とデブゾーンとの最後の戦闘曲は良かった。
つか、どっちも のオマーージュ物なんだけど。
はプレイ自体ダルかった記憶しかなくて何も残ってないな...
はPS2リメのN響音源で見直した。でも、やっぱりFCの までの頃にはかなわないね 以降は、

171 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 05:36:01
ID:zwpx+kGV0

>>157

馬鹿か？縛りの話してんのにな何鼻息あらくなくなってるの？
夏休みの厨房は本スレいけよ

172 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 05:57:37
ID:ZbU++GWc0

戦火以外が微妙だろ、5の戦闘曲は、

173 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 06:24:15
ID:amt+c9SU0

そもそもプリズニャンてかわいい？
オレはどうみても気持ち悪いんだけど...
頼むから には来ないでくれ

174 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 07:48:52
ID:ZbU++GWc0

てか、DQはスライムを軽視し過ぎじゃね？
プチコロだのプリズニャンだのをわざわざ作って押し出さんでも、
あんな超デザインの可愛いマスコットキャラが居るのに、

175 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/25(金) 08:08:55 ID:Yzv1upgAO

>>161

1、2がなぜスルーなのか？
Fcの2が一番スリリングでかっこいいよ
戦闘曲が流れてから15秒辺りの高揚感は最高

176 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 08:20:59
ID:tubNw4Z3O

>>174

毎シリーズ登場してるし軽視はしてないと思うけどね
7や8にも良デザインのモンスターいるのにわざわざ可愛さを押し出したようなモンスター(しかも
微妙)を持ってくる所がセンスねーよな
懐古対策にアークデーモン持って来てこれで満足だろって思ってそう

177 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 09:08:36

ID:JkFABMkq0

プリズニャン(笑)はキモカワ(笑)狙い

178 名前:名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日:2008/07/25(金) 09:40:32

ID:ZbU++GWc0

アークデーモンの追加も、何だかなあ。
何でシルバーデビルも一緒に追加しなかったんだろ。

マッシュが死んだ後の黒い三連星みたいなモンだよ、これじゃ。

179 名前:名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日:2008/07/25(金) 10:18:17 ID:zoiZtB5C0

なんでやまびこの帽子がでんようになっただろ？

180 名前:名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日:2008/07/25(金) 10:22:06

ID:vHLE8+2PO

バランスクラッシャーだから

181 名前:名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日:2008/07/25(金) 10:24:27

ID:IX/Oe0U90

ドラキーはおれのもの

182 名前:名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日:2008/07/25(金) 12:17:36

ID:KHxyUrsF0

>>160

ここにいる人って本当に5が好きだから文句言ってるって風には見えないんだよな。
5自体が好きなら大幅な変更があったわけでもないんだから、追加要素がないから糞なんて感じるのはおかしいし。

明らかにアンチでしょ。

183 名前:名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日:2008/07/25(金) 12:52:14

ID:Ik1J0kN90

DSFF4のリメイクの方がよっぽど良い

184 名前:名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日:2008/07/25(金) 12:57:14

ID:oW5BJkCE0

アンチってのは本スレだろうがどこでもかまわず空気も読まず文句書き込んで荒らすだろ。2ちゃん見ててわからんのか。
他のスレで荒らしを見かけないってことはそういう籽行動せずに、ちゃんとした場所で文句言ってるってことでしょ。
何でもかんでもアンチと決め付けずにそゆこと理解せーよw
最低でも古いゲームをリメイクして出すって言うんだから、追加要素を期待したやつは当たり前にいるし、
大きな変更もなく追加もろくにない移植をされれば文句言うやつだっているだろう。ただでさえ他ゲームより高いし。

185 名前:名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日:2008/07/25(金) 12:58:27

ID:y5mR12Ey0

好きかどうかはともかく、P S 2 版は、はぐりんを仲間にするまで

1 2 0 時間ちかくも遊びこんだゲームだ。

仲間モンスターを加える楽しさで、レベル上げという作業が苦にならないのがD Q 5 にハマる魅力

子供をターゲットにするんだったらさ、プチコロだとか大ネズミとかプリズニャンとかでなく強くて格好いいモンスターをどんどん仲間にできたほうが良かったんじゃないか？

おまいらだってガキの頃、キン肉マンだってドラゴンボールだって、強敵がでるとワクワクしてTVの前にかじりついてただろ

何度も既出ながら、ゴールドゴレムやメカバーン、バズズとかな

追加&復活キャラにアークデーモンがいたけど、実は、こっそり色違いのベリアルも登場してきてさらに、ギガンテスの上位種族にアトラスもこっそり追加されてて...もう最後まで言わなくてもわかるだろうw

こういうのを、あえて宣伝せずに、さりげないファンサービスとして入れておく。

これだけネットで情報が広まる昨今だ、「あのハーゴンの部下たちが仲間！」という話だけでとびつく懐古もいるだろうし、強いモンスター大好きな子供も大満足！一石二鳥じゃないかw

>>179-180

個人的には、やまびこの帽子はバランスクラッシャーだとは全く思わない

むしろ、呪文の地位を特技と同じかそれ以上にまで高める、バランス調整アイテムだと思える消費MPなしで封じられることもなく使い放題の特技の影に隠れがちだからね、5の呪文は...

186 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 13:02:52

ID:cbslmqxFO

>>160

このルの連中はお前と違って場をわきまえてはしてるってことだからいいことじゃねーかw

187 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 13:22:41

ID:9gbzpgiG0

>>185

5は呪文まあまあ使えるほうだと思うぞ。特技が強いのは確かだが

188 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 14:03:39

ID:XtbOmsre0

>>185

けどやまびこメラゾーマややまびこイオナズンは卑怯すぎるだろ。

それに5の特技でバランス壊すほど強いのもってしゃくねつと輝く息くらいだし敵の耐性とかの兼ね合いでまだまだ呪文にも使いようがある。

6や7は本気で呪文の出番ないけどな。

189 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 14:11:50

ID:ZbU++GWc0

戦いのドラムが一番の癌だろ。特技より遙かに。

190 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/25(金) 14:12:55

ID:r1E7MCKD0

そうだな

185が言ってるバランスってのは物理と魔法のバランスであって

ゲーム難易度的にはやはりないほうがいい

むしろ山彦だけでなくドラムの方も削除してくれれば185のいうバランスも

とれただろうし、裏ダンの難易度もあがってよかったとおもう

191 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 14:16:58

ID:yBTYHOMV0

PS2でもやまびこの帽子あったっけ？

SFCの場合は、パーティが3人だからある程度の攻撃力が必要で、

やまびこがないとピアンカなんか砂漠でセックスするくらいの用しかなくなっちゃうよ。

192 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/25(金) 14:20:40

ID:r1E7MCKD0

それからDSリメイク以降ずっと気になってるんだが、

MAPが狭くなって移動速度があがったことでお手軽感は

確かに演出できてると思うんだが、そのリットを軽く相殺するくらいに

大事なものを失ったを思うんだ。
それは、「世界を旅をしてる感」
次の街までMPを気にし、戦闘を繰り返しながら日が暮れて夜になって・・・
ようやく宿屋にたどり着いたときのなんともいえない感覚が好きだった。
DS以降エンカウント少なすぎてMAPも小さくて世界を旅する感が
ほとんど無くなってるんだよな。

193 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 14:39:02

ID:ZbU++GWc0

だだっ広い洞窟なんかはまだマシだが、マップ自体は狭く、階段の多い塔系のマップは本当に酷いよな。

冗談抜きで数えるほどしか戦闘しないもの。

194 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 15:01:46

ID:zcLU7wglO

名産品もすごろくもいないから仲間にできるモンスターを増やして欲しかった

195 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 15:35:33

ID:G0KJKgGz0

>>192-193

そんなあなたたちにはおいぶくろ、それと出来るだけ上画面を見て進まないとかやるとけっこう楽しい

主人公たちさえかべに遮られてるのにプレイヤーは宝箱や階段の位置が見えまくりなのはちょっとラクすぎと思う・・・

196 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 16:32:15

ID:tJSj1+vc0

ちいさなメダルもぴかぴか光ってるのじゃなくて

脱出ゲーみたいなこんな気づくかよ的なところにおいてほしいよな

197 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 19:38:48

ID:JRjldSwS0

どらくそに難易度なんて求めているの？

198 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/25(金) 21:37:05 ID:flekXFNI0

(. .)
() /~、 /~、 ボクヲハ
| | | (^.^) (^.^) 癒し系キャラのプリンデチ
()) ° し-J ° し-J

よく見ると、おめーら醜いよなw
(. .) (m) 、 ヤメテダ チャイ
() (. - . ;) /~、
| | | ° 0-J (. - . ;)
()) ° し-J

199 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/25(金) 21:50:01 ID:Yzv1upgAO

プチコロイネプリネコイネ

アークデーモンも安売りすんなや

5は5のモンズだけでいいから色違い上位増やせや

200 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/25(金) 22:07:46 ID:tJSj1+vc0
なんで唐突にアークデーモンなんだろうね

201 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/25(金) 22:18:08 ID:Yzv1upgAO

生え際薄いかよボケ

<http://r.pic.to/s42ls>

大魔人詐偽で怒りで禿げたちくしょう

202 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/25(金) 22:26:03

ID:1QnCbTskO

ピザ屋リメイクは悪くないが、いい加減6や7からのNPCの使い回しはやめて欲しい

203 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/25(金) 22:30:50

ID:t5nyfJSo0

アークデーモン・・・いい響きだよな。

アレ系はなぜかベリアルじゃなくてアークデーモン。

やっぱり雪山の頂上でイオナズンくらったりして

いいライバルって感じだもんな。

プリザードやデーモンロードは理不尽すぎて、嫌な記憶しか残ってないが。

俺としては、雪山の最初の方でしか遭えない青いサイクロプスも捨てがたいけど。

204 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/25(金) 23:27:19 ID:Yzv1upgAO

2の箱の裏のギガンテスが幼少だった当時はめちゃめちゃ怖かった

実際強くてインパクト大

205 名前：自動レスVer7.5 [道・義・治・度・謀・徳・仁・明・文・武] 投稿日：2008/07/25(金)

23:31:18 ID:jdmkcCDDO

>>198

やめろ！プリンをいじめるな

┌~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \
(∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙)
 ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙

┌~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \
(∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙)
 ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙

┌~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \
(∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙)
 ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙

┌~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \
(∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙)
 ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙

┌~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \ /~ \
(∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙) (∙-∙ ∙)
 ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙ し-J ∙

206 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 00:00:19
ID:QRc5cFkw0
D Qも癒しの時代突入か...

207 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 00:06:20
ID:V/MW4j/I0
しかしいくらなんでも今回のリメイクは売れすぎでね？
オリジナルの4と5は確かに好きなんだけど
大した追加要素もないリメイク作品をみんなよく何度も買う気になるなあ・・・

208 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 00:09:53
ID:lyLIBPr80
>>207
誰もが貴殿と同じくリアルタイムでプレイしたおさーんとでも思ってるのか？

209 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 00:18:07
ID:V/MW4j/I0
>>208
でも、そんなに新規ユーザー率高いのかね？
今までのDQって何だかんだでおっさん率が高かったけど。

210 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 00:18:44
ID:HP+cpnLq0
PS2版もやったけどって奴がやたらといるからな
2 c hの中だけかもしれんけど

211 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 00:19:07
ID:K2BFTF960
PS2版が出たばっかっていうけど4年でいったら
FC1～FC4の間より長いんだよな

212 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 00:26:19
ID:iVRwiaAr0
俺はD Q 5 が生まれて初めてプレイしたR P Gで、今も大好きだから大概の事は許容できるつもり。
だが、そんな俺でもこれらは擁護することが出来ない。

- ・隠しダンジョンの追加なし
- ・明らかに出目をコントロールされてるすごろく
- ・集めてもほとんどメリットのない名産品
- ・一部の仲間モンスターの仲間に出来るタイミング

なんでP S 2 版で不評だったこういった要素に修正を加えなかったんだ？
真偽は不明だが、和田が株主総会か何かで暴露しちまったとも聞いている。
「D S 4 は出す予定でなかったが急遽出すことにした」ってな。
おそらく5も出す予定なんかなかったんじゃないか？

堀井「要望が多いので6のリメイクさせてください」
和田「だったら天空編3つまとめてリメイクでウマー」

こんな感じ。

213 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 00:36:30
ID:QRc5cFkw0
>>207
携帯機って事も影響しているのかもしれない
据え置きは持ってなくても、携帯だけを持っている人がそれだけ増えたのかもしれないな

214 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 00:46:45

ID:f8JZq9YGO

>>212

まあ、俺も元々6しか買うつもりなかったし、和田も4、5がここまで売れると思ってなかったんじゃないか？

逆に言えば6には期待出来るって事だが

215 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 00:49:22

ID:W3BW5uHhO

てか爆売れ人気のDSだし

>>212

順当にいけばリメイクは6の番だからいいとして5はもっと後できちんとリメイクして欲しかったなあ

金の亡者和田め

216 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 00:56:13

ID:i9Eu931iO

普通に考えたら7と8と9が出たほうがイイだろ？リメイクソフトは同時してでも買う奴は買うと思うしな。

ポケモンと殆ど変わらんゲーム層だもんな。

217 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/26(土) 01:10:02

ID:DFDwr8GFO

だいまじん

218 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 01:26:46

ID:Asy/OLUGO

天空編は作品間の繋がりがロト編ほど明確じゃないから

別に6だけリメイクしても問題ないと思うんだよな

天空編を全作リメイクする際に作品間の繋がりをもっと強めるのかと思いきや

移民やすごろく、名産品で茶を濁す始末。やっぱ金か...

まあ別に金儲けの姿勢は別に叩くほどのものじゃないけど

ユーザーの求めるものはきちんと把握して欲しいよね

219 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 01:30:26

ID:xMMGB0DzO

始めに好きな人、スマソ。

俺も正直に言って、こんなのに5200円も出しちまったって思った。

けど、裏も双六もクリアして4700円位で売れたから後悔は全く無いんだよね。

、の流れで行って、も追加や修正は殆ど無し。背景とかも全く同じ事も決定済み。

統一するのは、でハッキリしたからな。

なので、を買わないのは言うまでも無い...

はDSオリジナルの曲があるとか、サイトに載ってたけど、そんなの無かったよな。

クロノもスーフファミの移植...。馬鹿にするのもいい加減にしろって、俺は思う。

けど、は人気で、300倒してキラーマシン仲間になんねー何て言ってるし...。初ての人は分かるが、そう言ってる殆どがオリジナル版とかの経験者。

俺はが出なければ、DSも売って新型PSP買うんだ。

220 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 01:40:07

ID:hgDi/MLg0

ボス戦のダメージ与えた時の音が好きだったんで凄く寂しい・・・
もともと5しかないしなあ・・・評判良くなかったのかなあ・・・

221 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/26(土) 01:47:52 ID:amPtbz+TO

今回初めてスライム仲間にならなかった(笑)
ピエル様と林檎で中盤のりきった(笑)

明日ってか今日、売りに行く予定だ

222 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 02:10:54
ID:V80MBY150

ボスのパシッって音なくなってんのかよw
スタッフほんと無能だなw

223 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 03:07:14
ID:o92SqFEP0

ドラクエ5って親子三代の割にシナリオ短過ぎだな
リメイクなんだし、もうちょっと水増ししてよん...
普通の人が普通に進めてLv50前後でクリアってのが最適と思うのだが

224 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 05:34:07
ID:xuTWkvBS0

dsは容量との戦いで必死だから追加要素もワールドマップも
しょぼくなってしまふんだろ？
オレはもうちょっとグラフィックを下げてもいいと思うのだがどう？

225 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 06:53:58
ID:V/MW4j/10

>>218
天空編という括りを出すからには繋がりの補強とかそういうのを期待してたんだけどな・・・

226 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/26(土) 07:30:32 ID:amPtbz+TO

>>223

あんま長いとダレルからあれくらいでいい
まかいがもう少し広ければよかった

227 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 08:25:22
ID:n79YDbK/0

ボスバシッないのかよ！
あれがあったのは・・・5以外じゃ2と4か

228 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 08:44:27
ID:K5V0yr1e0

てか、元々後半シナリオ自体が水増しみたいなモンだろ、5は
あの辺をもうちょっと描き込んでくれれば文句は無かったんだが

229 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 08:53:24
ID:1Ypf9ghTO

あのピシッて音、大好きだったのに...
新嫁以外PS2版と変わらないと思う。
個人的にはスーファミ版やプレステ版の方が楽しめるな。

230 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 09:12:23

ID:WqXOIkle0

>>235

PS2にはそれっぽい効果音あったぞ
今回はそれっぽい効果音も無くなってザコ叩いた時と同じ

240 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 13:47:05

ID:WoXDLQtP0

自分がDSDQリメイクが不満なのは
GBDQ123のリメイクと比べて劣るところが多すぎなんだよ。
中断の書の仕様とか（GBはいつでも使用できて再開後消去）
（DS4どこでもセーブ何回でも再開可能>DS5フィールドのみ）
コマンド、ボタン配置とか（あんな中途半端だったらドラクエスタンダードか
GBのようにコマンド画面に話す、調べるを置かない方がすっきりする）
戦闘中の待機モーション作るぐらいなら斜めモーションぐらい簡単に作れると思うのに
そこには全く手がついて無かったりとか。

まだ、クロノ見たいな移植って分かってる方が救いがあるよ。

241 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 13:47:25

ID:aHR5cTBz0

べつにあってもなくてもいいや
シリーズ通してあるもんでもなし

242 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/26(土) 16:24:01 ID:amPtbz+TO

>>240

4はダンジョン内でも出来た？

243 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 16:47:14

ID:d5DyGCLt0

>>177

ふつうにキモイだけ

244 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 17:02:32

ID:d5DyGCLt0

DQ5DS

めっちゃ売れてるなあ

245 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 17:09:11

ID:WoXDLQtP0

>>242

4はダンジョン内でも可能、何回でも再開可能なアホ仕様と相まってかなりゲームバランスが崩壊してた。

5はフィールドのみってもう中断の意味をなさなくなってるんだよな。

中断って移動中で目的地に着きそう、電池が切れそうだけど、
教会につけそうに無い時の一時停止機能なのに
そのシステムの仕様すら満足に搭載できないアルテにドラクエを作って欲しくない。

246 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 17:14:23

ID:zroRVaNeO

説明書に名産品集めたらいいことあるかもって書くのは反則だろ
新要素があるのかもって思っちゃもうじゃねえか
肉便器名産品が

247 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 17:19:24

ID:BwapJAgQO

エッチな下着...今回もか

248 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/26(土) 17:32:11 ID:neyUOrk20
結局SFC版から大して変わってないからねえ
パパスの最期がバカみたいな無抵抗だしw

あと3人の誰選んでも子供は髪の色以外全く変化がないのには笑った
2008年でこれはねえよw w w つか遺伝の割合偏り杉だろw w w w w

249 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 17:40:34
ID:nAFyTDUI0
リメイクなんてそんなもんだ

250 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/26(土) 18:16:09 ID:Y7rtG9ZGO

>>248
ただじっとたえている。これが良さがなんだがね...

不満と言えば

- 1、Lボタンで会話を進める事が出来なかった事
- 2、ゴースト、おおねずみを青年期前半に出して欲しかった
- 3、モンスターが仲間に加わりたい時に、SFC版と同じように ボタンの表示にしてほしかった
こんなもんだな

251 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 18:17:31
ID:6/8zAf5u0
バイキルトって戦闘終了まで持続？

252 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 18:26:22
ID:K5V0yr1e0
昔堀井の講演会みたいなモンに出たことは有るんだが、その時「快適さ」を第一に作ってるって話してたのよ
FFみたいに、二度と行けないダンジョンは作らないとか、片手で操作可能な仕様に拘ったり片手でメモ取ったり、お菓子食いながらプレイしたり、そう言うのを大事にしてんだなあ、と

やっぱDSリメイク、仕様からして本人関わってないのかな...
デボラ選んだ時のヘンリーの台詞とかも堀井っぽい表現では無かったし

253 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 19:06:13
ID:4a9VQsH+0
>>252
ドラクエ9の製作でそれ所じゃないんじゃない？

254 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 19:30:09
ID:V/MW4j/10
>>252
>二度と行けないダンジョンは作らないとか
そう思いきや7でそういうところがいくつかあったんだよなあ.....

255 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 19:35:55
ID:6/8zAf5u0
>>252
そういうの言ってたね。
城に入ったら上を押しっぱなしにしているだけで玉座まで行けるとか。(3のときだったかな)

最近は、立体になったりして難しいのかも知れないけれど、
そういうのはなくなっているのが残念。

256 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 20:11:00

ID:C71H44h10

リメイクじゃなくても、ただ の動くモンスターのドット絵が見たさと懐かしさで買ったから、あまり期待外れな感じはしなかったなあと携帯機だから持ち運べるし、気軽にはぐりん狩れるし

ただプリズニャンとデボラについてはがっかりだけどなッ

プリズニャンは に加、貴重な仲間枠一つ潰しやがって

からだったらもっと良いのがいただろうに・・・ワカメ王子とか

デボラは何かしら追加イベントあるのかと思ったら結局空気のまま終わったし

何のために専用装備まで作って増やしたの？バカなの？

257 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 20:39:43

ID:neyUOrk20

>>250

「良さ」ですか。

「何もせずただボコられるままにボコられて死んで焼き尽くされたパパスに全俺が泣いた！」

なんて到底納得できないよ俺は。

せめてメガンテでも使って一矢報いて欲しかったよ...

258 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 20:48:23

ID:QRc5cFkw0

>>255

ちょっとしたことだけど、便利だよなそういうのって

最近リアルさにこだわってそういうのが減ったよ

259 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 20:57:02

ID:3DhGHH560

>>252

確かにいろんな面で快適さを気にしてるのはわかる

けど5の神の塔みたいな二度と入れないダンジョンとか時期限定モンスターとか普通にあるよう

な

>>257

人質取られてるときにはむかったら何されるかわからんだろ

それで敵が全滅するなら良いがゲマがいるんだから

260 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/26(土) 21:01:24

ID:BcckfIWCO

FFってそんなに行けなくなるダンジョンあったっけ？

261 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/26(土) 22:03:25 ID:EfFjWd1F0

ダジゲテ

(# . .) m ~つ:: (. ` #)

(/ (; ; ; 0 ; ;) :: ())

| | | :: し-J° :: | |

()) ())

ウギゃ!!!

(# . .) m ~つ:: (. ` #)

(/ (; ; ; 0 ; ;) ; ; . 彡°)

| | | :: ((` \ っっ " | |

()) ブチン!!! ())

何故か奴隷にされるし
あれは展開読めなかったよ

92年にはシナリオレベルは最高レベルだった
リアルタイムでやってないと衝撃はないかもな

268 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/26(土) 23:51:23
ID:9PNp+CkRO
いちいち作戦変更すんのめんどいから、DQMJにあった命令コマンド入れて欲しい。
あとは、いい加減L1ボタンにコマンド決定機能つけるよ。

269 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 00:12:21
ID:wcWV1QrY0
作戦変えてくる攻撃するモンスうぜええええいらねえええ

270 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 00:17:37
ID:szdUVCNIO
5の音楽好き 特に戦闘の

271 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 00:36:51
ID:6oiuZ4dp0
PS2でプレイしたのにDSも購入してる層の一部がわからない...
モンスター二匹追加とぼっと出の嫁の違いだけじゃないか
リメイク商法で上手い汁を吸わせることはない
俺はPS2 未経験だからプレイしたがDS版との違いを見るたびに
「購入者なめてんじゃねー」と感じてしまう。

レビューサイトに100点近い点数上げてる人を見ると
「こういう人がいつまでも騙されていくんだろうな」と思ってしまう...
アンチスレっぽいからこんな事書いてもいいよな？

272 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 00:40:37
ID:B+41byYR0
正直グランバニアへの道と幼少期ダンジョンの短縮っぷりには
怒りしかわかなかった

グランバニアへの道はいい意味でのうんざりルートだろ？

273 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/27(日) 02:47:53 ID:bsZ/4d500
おれにまかせれがうざい
おれにまかせれっていつから？6からだっけ？

274 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 03:21:59
ID:G27ZYSDq0
あんなバカAIならオートでいいよ

275 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 03:37:26
ID:N3mOOLJk0
>>165
6が一番大事な通常戦闘曲がダメだからどうしようもない
戦闘って何回も繰り返すから音楽が重要なんだよね
音楽の良し悪しでつまらないLv上げも楽しくなる

276 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 03:57:15
ID:wnl5zpPz0
今回のリメイクまたしても微妙。
重要アイテムは消されたままだし、AIはアホだし、

追加モンスターもプリズニャンだけ、追加ダンジョンも無し。
デボラもやっつけすぎるだろう。

6はどうなるんだろうね・・・。

277 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 04:28:10
ID:ojUm46Y+0
山彦がなくなったせいで娘が弱い」

278 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 04:50:18
ID:+IBkMHg5O
>>111
眠った雑魚になぜか天空の剣を使って起きた時はびびった
しかも起きてるのは見た目だけというバグでびびった
ほんとやる気ねー

279 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 05:23:03
ID:o2PlyfyRO
キモオタ向けに成り下がった

280 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 05:36:30
ID:qRnM9osg0
まあ、目玉の追加が空気嫁ってだけじゃな。
キャラは立ってるかも知れんが、あのキャラが5に出てくる必然性が無い訳で...。
天空の盾を手に入れる為にフローラと婚約するが、そこに幼なじみのピアンカが現れた事で悩む主人公。
けれど僕は、突然乱入してきたデボラを選びます ^ ^
とか...無いわ....

281 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/27(日) 05:38:43 ID:bsZ/4d500
天空の盾って名前中国ジンがつけたみたいだな
天空の剣って中国映画あったな

ところで天空の盾ってピアンカと結婚した場合psリメイクだと貰えたっけ？ブオーン倒してからじゃなかった？

282 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 07:16:38
ID:GrmR/HFKO
名産品関連が肉便器過ぎる
コンプリートしたところでデスじいが寝るだけとか淫乱過ぎ

283 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 07:35:23
ID:xSaXNLYu0
>>281
SFCから貰えただろwww

284 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 07:54:48
ID:B+41byYR0
財産目当てでフロと結婚しようとする流れはやめた方がいい
一晩悩んでピア選ぶとか財産を天秤に架けてたようにしかみえん

285 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 08:28:56
ID:l6ja2rO80
>>277

たしかに山彦ないのはアフォだと思うな

あとやっぱすごろくはくそすぎる

286 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 08:33:50
ID:wcWV1QrY0
ゴール目の落とし穴率高くてストレスにしかならんw

287 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 13:25:04
ID:37WDGdIB0
3の双六は楽しかったのにな

288 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 13:52:26
ID:4W5RE+9y0
山彦の帽子は削除されたのにドラムはちゃっかり残ってるあたり、堀井はよっぽど攻撃呪文が嫌いなんだなとおもた

289 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/27(日) 14:05:44 ID:h+lpcheXO
最後のすごろくは金稼ぎ目的でやるとなかなか面白い。
プチトーク？イネ

290 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 14:07:53
ID:GI5JS50x0
ベラの顔グラがひどい
なんであそこまで変えちゃったのか
主人公は男前になったけど

291 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 14:11:39
ID:YR7APr08O
顔グラならピアンカと娘だろ
あれ打ったヤツ出てこいや

292 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 14:21:44
ID:IGq8T3yF0
>>271
はじめてやった人、SFC版以来の人かも知れないよ？

>>291
幼少期の主人公も。

さっきクリアしたけど、勇者が自分でないせいか感情移入できず。
3代のストーリーもそんなによかったかな、という印象。
4の繋がっていくストーリーのほうがよっぽどよかった。

子供のころは5>4だったけど、オッサンになった今逆転したわ。

293 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 14:30:30
ID:v0OX87k30
>>271
通勤時間が長い社会人にとっては、携帯機でリリースしてくれるのは大変ありがたいんだな。
内容が全く一緒でも、持ち運びできることに意義があるんですよ。

294 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 14:42:25
ID:INvd2MnP0

>>293

>通勤時間が長い社会人にとっては、携帯機でリリースしてくれるのは大変ありがたいんだな

それはすごく理解できる。

ただすでにPS2でリメイクを出してるんだからせめてもう少し

ボリュームアップさせるべきだと思ったんだ。

デボラの嫁選択シチュエーションとかはやっつけ感が強くて

「新キャラ」ということ以外に選ぶ理由がないと感じたし。

PS2未プレイだがベラの顔グラは俺も酷いと思ったw

無理やり鳥山の雰囲気近づけたがやっぱり失敗しました、な絵だ

295 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 14:47:22

ID:IGq8T3yF0

>>294

ターゲットはPS2版ユーザなの？

296 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 15:10:39

ID:bnjvCOYD0

フローラとピアンカには一応結婚する理由があるがデボラには全くないんだよな

何かしら絡みを持たせるべきじゃないか

297 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 15:15:28

ID:iR604UYe0

>>273

あんなのより呪文節約の方がよっぽど使える、すべての元凶は6からはじまったんだ

298 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 15:16:12

ID:CrkW7xwm0

ドラクエなんて理由もなく妖精を助けなくちゃいけなかったり、ストーリーなんてあってないようなもんでしょ。

299 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 15:54:20

ID:PAUGjEAI0

デボラフローラピアンカは三姉妹だからいちおう結婚する意味みたいなもんはあるだろ

300 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/27(日) 16:01:45

ID:WRsKpTcJO

>>271

DQ5とロマサガ3だけはどんな機種で出しても買う

今その金があるし、ゲームに対してそれぐらいしか買わないし

>>292

え？お前勇者だったの？

凄いなw

301 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 16:06:17

ID:dtomXjon0

適当にぶらついて

たまたま発見した祠に

たびのとびら3つとかあったらりしたらめっちゃくちゃ興奮する

そしてあかない扉と鍵入手のバランス

2や3のころのドラクエはこういうのがうまかった

302 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 16:07:52

ID:IGq8T3yF0

>>300

揚げ足取って楽しいかい？

303 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 16:26:40
ID:dtomXjon0
>>293
通勤バイクで10分ですわ

304 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 16:27:26
ID:xIT5h66N0
通勤時間電車で40分ぐらいかかるからDSないとやってられん。

305 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 16:45:22
ID:YWTne+iUO
通勤は車だしなあ...
言うまでもないが、DSとかやりながらだと確実に事故るw

人によっては携帯機の旨味が全くない環境の人もあるんだよね。

306 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 16:47:24
ID:5yPAkyxj0
据え置きは起動に手間がかかってやる気になれない
ボタン1つで起動ベッドに転がりながらまったりできるのがよい
追加とかは別にどうでもよかった

307 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 17:03:35
ID:75qDk4YH0
>>299
三人姉妹なの？
ピアンカは遠い親戚とかじゃなくって？

308 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/27(日) 17:41:26 ID:j1N231ZF0
いまだきドラクエなんてやってるヤツって恥ずかしくないの？
正直高校生以上でやってるヤツとか引くわ
まあ頭が幼稚いんだろうなwwwww

309 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 17:45:31
ID:PqtVn/tB0
ドラクエ板で何を言ってるんだこいつは。

310 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 18:02:25
ID:Q97lgbdr0
幼稚ねえw

311 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/27(日) 18:29:31 ID:bsZ/4d500
楽しみにしていたデート(ドラクエの発売日)が最低だったわ

312 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 19:34:55
ID:zjkaiDM/0
>>309
もうひとつが抜けてる。
でも確かにDQの話題もするスなんだから許容できなきゃ来るなって話だなw

313 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/27(日) 19:38:21 ID:DL+/9B7h0
今クリアした。

まあわかっちゃいたけどね。うん。

0.01%でもいろいろ期待した俺がバカだったか。

314 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/27(日) 19:42:41 ID:DQYbz1so0

結局デボラとセックスできたのがいい思い出

315 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 20:21:37
ID:jzDJsI730

追加モンスがPVで顔見せしたアークデーモンとプリズニャンだけとは・・・

316 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/27(日) 20:25:08 ID:DL+/9B7h0
いっつも思うんだが、ドラクエに限らず、こういうブーイングって製作者の耳に入ってるものなの
かね？

・ほとんど耳に入っておらず、自慰的に作った結果こうなった

のと

・もちろん入ってはいたが、マーケティングや最近の流行りおよび新規ユーザーのこととかをきちんと深く考慮に入れ、

最近の売れる傾向とかを色々考えた上であえて古参ファンの好みは見捨て、今回のようなのにした

では雲泥の差があるよな
前者だったら救いようがない。

317 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/27(日) 20:32:45 ID:bsZ/4d500

堀井「リメイクで追加モンスター二体追加しよう君らに任せた」

社員「よしなら男、女で分けようよ」

三十代男性社員「アークデーモンがいいな～」

グラフィックと口コミに釣られて8しかやった事ないゆとり新卒女社員「8にいた猫なんかどう？

プリズニャンってかわいいゆね

じゃあプリズニャンで」

318 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 20:33:55

ID:L6gqbbxL0

レベル33でクリアしてしまった

こんなにボリューム無かったっけ

319 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 20:36:39

ID:1h3O2FZGO

>>317

想像力豊かだね

320 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 20:56:12

ID:ZluPo+Xb0

もともとドラクエ5はこの程度

321 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 21:08:40

ID:Ha+FQQyN0

2回目のリメイクだというのに

何故もっと大胆な追加要素を加えないのか・・・

322 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/27(日) 21:23:45 ID:rAKsroW70

ボスのパシッ！って音がないのが許せん書き込みにきたらずで何人かいてワロタw

323 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 21:24:51
ID:o2PlyfyRO
>>316
その案、後者も悲しいな
古参は客じゃないって感じで...

324 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 21:28:22
ID:jzDJsl730
>>316
殿様商売してんだよ

325 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 22:12:11
ID:Z6JKqslOO
>>323
あんまり過剰に古参を相手にすると新規が入りづらいから仕方ない

326 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 22:22:23
ID:meJQ5v+a0
でも正直マウス他の加入時期とかは変えて欲しかったねえ
ゲーム進行の幅は広がっても決して狭くはならなかったはずだし

というか当時の騒がれ方と売れた数からして
「新モンスターの加入が遅すぎる」的な感想を
アンケートで送った奴は少なからずいたと思うんだがなー・・・

327 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 22:28:37
ID:VKZm2Oyk0
>>325
そもそも追加要素をたくさん入れることは新規にとっても悪い話なのか？
むしろ古参への媚と言うべきじゃないか？（それならSFC版準拠にすべきだが）

328 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 22:32:03
ID:/saloiqy0
>>327
俺はリメイクより完全移植が良い回顧だな。
オリジナル至上主義っつーのか...

329 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 22:44:25
ID:DNHu+1rK0
完全移植はいつかVC解禁してくれるといいんだけどな

330 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 23:07:10
ID:NFW8yrAj0
シナリオ的にボリューム不足なんだから
双児が主人公を探し出すまでの冒険とかあればよかったのになぁ...と妄想

331 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 23:09:57
ID:o2PlyfyRO
>>330
それ妄想したw
そしたら完璧に親子3代になるのに。
結局主人公が強くて息子の勇者が空気になっちゃったんだよね。

332 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 23:19:07
ID:iR604UYe0

これを機に5キャラののモンスターズ出してほしい・・・ないか

333 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/27(日) 23:26:10
ID:o2PlyfyRO

>>332

娘のを頼みたいw

父親似で動物やモンスターと会話できるみたいだし

334 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 00:04:16
ID:O+IUULYIO

パンジャ レオ ルネ

335 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 00:51:28
ID:U7xV/4Tg0

もっと2のモンスター増えると思ったのにアークだけとかどんだけ肩透かしだよ
要望の多いゴールデンゴーレムとかも相変わらずだし

336 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/28(月) 04:20:59 ID:HUohjiXpO
中学生の時以来のドラクエ、懐かしいし面白い。ドラクエ5とDSを衝動買いしてしまった。プレステは持ってない。

337 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage;] 投稿日：2008/07/28(月) 07:11:06
ID:5ZmbKFNx0

リメイクする必要のないものまでリメイクするから飽きられる。

あれこれ詮索しないほうが輝いて見えることってあるだろ？

338 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 08:18:10
ID:jS2bjnY60

そもそもオープンなみたいな伝説のソフト作ったアルテ任せるのが間違っている
そりゃ名作も悪くなるよ、他の会社に任せればよかったんじゃないの？

339 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 09:09:56
ID:Nrj5Qg5TO

やっぱり追加要素関連に対する批判しかないよな。ほぼ9割

まァパパスが蘇るだのキモイ妄想が多かったからなぁ。期待する方が悪い

340 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 10:06:42
ID:BNihyk/S0

DSだからなのかしらんがダンジョンの長さとかやら省略とかで全体に世界がこじんまりとし過ぎ

341 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 10:36:52
ID:Ufa971jH0

まあ5って元々シナリオ的にもたいして名作とは思わんけどな

342 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/28(月) 11:16:27 ID:EIDROpFf0
いい加減にアルテとは手を切れよ！

343 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/28(月) 11:31:41
ID:wuReOgAU0

>>341

ここは「期待ハズレ」だった人が集まるスレです。

「もともと期待してなかった」人はお引き取りください。

344 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/28(月) 11:33:27 ID:NctLXCAZO

妊娠が来るかもしれないけど
DSってやっぱりボリュームが小さい作品になっちゃうよね...

345 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 11:36:33
ID:gu9AcFh70

手抜きだらけのアルテを使い続ける理由がわからんな
副社長が堀井の元秘書だからだったりして
普通7のムービーだけで二度と仕事来ない

346 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/28(月) 11:41:33 ID:puunPS+D0

>>317
シルバーデビルが起き上がらないあたりアークデーモンを考えたのもゆとりだろ

347 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 11:49:25
ID:BFQSHflcO

苑党利

348 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 12:52:08
ID:xk7280j6O

なんで肉便器名産品を排除しなかったんだ
誰も望んでねえよ
何を勘違いしたのかすれ違い通信までいれちゃうし
しまいには説明書に名産品集めたらいいことあるかも...って詐欺だろこれ

349 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 13:26:14
ID:Mypyh+PHO

相変わらず舐めた商売してんなあスクエニは。アークデーモンはいいとして、プリズニャンで...誰
が得するんだよ

350 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/28(月) 13:46:16
ID:nmGY2lCa0

すれちがい機能はマジ遺憾。
元々用意されているまくらグラに
「おさきマックラ」とか名前つけたものをもらってなにがうれしいのか。

351 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 14:07:13
ID:ToAooEB10

>>349
しかも弱いからな

352 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 14:14:34
ID:s3Hzv8li0

>>338
オプーナでもBGMだけは神だったんだぜ
BGMだけは・・・

353 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/28(月) 14:44:31 ID:+AsKJEvj0
春発売が夏になりこれだけ待たせて...ねえ

6は気合入れてもらわんと

354 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/28(月) 15:17:32

ID:nmGY2lCa0

やっぱ人間の想像力というか妄想って莫大だからそれを超えてくるような追加要素ってないんじゃないか？

逆に期待以上の出来だった。なんていう作品ある？

期待していなかったから面白かったなら結構あると思うけど。

355 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/28(月) 15:32:20 ID:l4KHh/2r0
キラマとかヘルバトラーとかグレートドラゴンとかライオネックとか、何回倒しても仲間にならんくせにケンタラウスとかいうやつが短時間で3体も仲間になりやがった。

最後のすごろくスタートに戻る率とか落とし穴率とか高すぎだから

とかいって1日中やって勉強とかやるべきことができないというオチ

356 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 15:45:12
ID:0L+Bsz1q0

ダンジョン追加するにしてもエスタークのところで最強武器はほとんど出しちまってるからなメタキンの槍や霸王の斧、メタルウィングとか追加したら文句でそうだし

357 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 16:08:59
ID:nmGY2lCa0

ここいらで追加要素としてぜんっぜん勝てねえ。あの裏ボス。ってというのがほしいな。

せっかくだから少しでも長くドラクエをプレイしたいという哀れなファン心理だからかなえてくれ。

358 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 17:09:02
ID:xlhpZvfY0

>>355
文法から勉強しなおして来い

359 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 18:58:11
ID:xk7280j6O

名産品マジで肉便器すぎ
名産品とか移民とか誰が考えてんの？
誰も望んでないから退職しろよ

360 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 19:30:55
ID:qb0EBgJRO

個人的に移民は変わってく様子なんかを見てくのが楽しかったな
名産品は何だこれって感じだが。おまけの癖にいちいち本編にも絡んでくる所もうぜー

361 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 19:47:36
ID:gu9AcFh70

モンスターパーク系のコレクト要素はいらん

362 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 20:39:49
ID:fbkNx7CI0

製作者の無能っぷりを改善せんと今後も期待外れの物しか出ないだろ・・・。
そもそもあいつらやり込み要素が何の為にあるのかすら判ってないんじゃないのか？

363 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 20:47:57

ID:DrInLkov0

移民はまだアイテムが手に入るメリットがあったけど名産品は皆無だからなあ・・・。
最後の双六もまったく変更がなくて驚いた。あれ絶対出目操作されてるだろ。
いつも同じような場所でUターンにひっかかる。ゴール前の落とし穴3つも鬼畜。
他にもマッシュのコンパチ経験値テーブルのMP上昇とかも改善してないのに驚いた。
またクソミソに書いたアンケートハガキを送ってしまった・・・。

364 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 20:49:05
ID:fx4nGMDS0

>>362

単純にコレクション=やりこみって考えなのだろう
コレクションの意味すらはき違えている所が痛いな

365 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/28(月) 21:21:43
ID:yGnVd6OV0

ｸｽﾙ ﾜｯﾁｻｲ ﾜｸｽﾙ ﾜｯﾁｻｲ ﾜｸｽﾙ ﾜｯﾁｻｲ
ﾁｻｲ ﾁｻｲ ﾁｻｲ ﾁｻｲ ﾁｻｲ -- イ！！

\

/

/ \ / \
(. .,) / \ / \ (. .,))
と つ (. .,)) (. .,)) と つ
(ノ_) (,,,) ~ (,,,) ~ (ノ_)

366 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 22:50:04
ID:5TAPbfo90

FF7、8、9みたいなやり込み要素は大好きなんだけど・・・

ただ物を集めて自己満足に浸るとか意味なさ杉。

スゴロクもカジノも完全に運任せな上に10年以上前から変わってないとか。

367 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/28(月) 23:14:13
ID:fbkNx7CI0

いやカジノはともかく双六は明らかに劣化してるんじゃないか？

3と比べてまたやりたいとか双六券をよこせえ！って思わえないミニゲームなんて無い方がまだいいぞ

368 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 03:42:14
ID:LMdwBEjV0

>>367

もっと楽しい施設だったらいいのになと思う

こんなりメイクものにすらアイデアが出せない会社が

どうやって面白い新作出せるんだよ

369 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 10:46:18
ID:Q7ocgkW80

最後のすごろくって必死にゴールしても貰える景品がアレだからなあ

そこそこ良いアイテム回収できたらもうやらないよ

370 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/29(火) 11:35:27 ID:+guFqffy0
キモヲタの組織票に騙されて「DQ5はDQ3の次に面白いんだ！」勘違いしてDS版を購入したDQ5
初体験者も多数いるだろうが、
アンチDQ5が増えるだけのような気がするぜw
全然面白くねーもん、DQ5

371 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 11:50:00
ID:Fxl58ms60

もともと「お涙頂戴の三流シナリオ」って叩かれてたからね。

3や6は話が軽くていいよな

372 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 11:51:57
ID:kmSvCFbT0
せっかくリメイクなんだからなあ

仲間モンスターは20匹倒すごとに仲間になる確率が倍になる(Max 1/4くらいまで)とかの仕様にすればよかったのに。
もしくは7の超しもふり肉みたいなかんじの使うと必ず仲間になるアイテム

373 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 12:20:05
ID:DI0DvnmP0
でもそしたら一方で「苦勞の末仲間にするのがいいんじゃないか!!」とか言われるし。社会人のプレイヤーも多いのにそんな事言われてもなあ...
超霜降り肉なりなんなり入れればよかった。
嫌な奴は使わなければいいんだし。

>>370
ストーリーは各自好みがあるからなんとも。
まあ俺は一回やってすぐ飽きたけどな > 5

374 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 12:20:22
ID:qZfNhfOoO
追加ボスが居ないのが唯一悲しかった
8の龍神王みたいな隠しボスが追加されてたら間違いなく良ゲーの域に留まらず神ゲーだった

375 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 12:23:16
ID:DI0DvnmP0
いい加減引継ぎ要素つくれよと思ったり。
二周目は一周目で取ったアイテムやモンスターを引き継いでプレイできる...
みたいなシステムがあると二周目もプレイしようと思うけど
5は一回やったらハイそれまでよ。
8もだけど二周目やろうと思えないんだよな

376 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 12:26:10
ID:Q7ocgkW80
竜神王の設定は良かったよね
挑む度に形態が変わって強くなってるってやつ

377 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 13:23:49
ID:mG5tNXRI0
あれ面倒くさいだけだった
見飽きたダンジョン何度も往復させられるし

378 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 13:27:03
ID:Us2cHQMp0
名産品すべてになんらかの効果が欲しかったなー
オラクル屋ののれんや大きなメダルみたいなもの

379 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 13:55:45
ID:acFZ3oDw0
魔界で呼ばれてくるのがゴーレムって...。ナンバー違いとはいえゴールドマン出して欲しかった、あの変な赤道地帯みたいな魔界の風景にはピッカピカのキャラが似合いそうなのに。

380 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 14:53:34
ID:6m/ygar20
本当肩透かし

なんでリメイクしたの???

381 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 15:19:25
ID:lnHrqqEg0
ドラクエ9までのつなぎさ

382 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 15:23:21
ID:Us2cHQMp0
DS4,5はリメイクじゃなくて移植でしょ
4で色々うるさかったから5ではデボラをおまけにつけたって感じでないの

383 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 16:20:15
ID:lgman/Tz0
>>369
<http://q.upup.be/?zU0LbFfFb8>
強くはなるようだな

384 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 16:22:20
ID:lgman/Tz0
>>372
却下組多数だろそんなの

385 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 16:26:17
ID:JB8Va5MZ0
>>354
追加っていうかりメイクって意味なら、個人的にはPS2のミンサガはすばらしいリメイクだったな。
プレイする前はあのキャラグラはどうなのよと思ったもんだが。

386 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 17:09:27
ID:lgman/Tz0
あれはリメイクとは言わない
新作

387 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/29(火) 19:46:38 ID:1HrX3brP0
クソレ ワッチョイ クソレ ワッチョイ クソレ ワッチョイ
ヲヲヲヲヲヲ -- イ!!

＼ /
 / 丶 / 丶
(. .,) / 丶 / 丶 (. .,))
と つ (. .,) (. .,) と つ
(ノ、) (,,,)~ (,,,)~ (ノ、)

388 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/29(火) 19:50:18 ID:kHQ45gxI0
フローラやデボラと結婚する理由がよくわからん

389 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 20:19:19
ID:k94B/kN60
俺なんか誰とも結婚したくねーよ
なんで芋女、物知らず、DQNの三択なんだ
マリアとベラとポワンとアイシスも追加して欲しかった

390 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 20:33:28
ID:Fw7arb1q0
>>388
魔界に連れ去られたママンを助け出すため

の手段として勇者&天空装備を集めてるからその必要経費 > 結婚

391 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 20:34:30
ID:bEF9W9FK0

2週目以降のお楽しみとして独身ルートがやってみたかった
勇者不在でもいいし、主人公が勇者に覚醒でもいいし

392 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 20:35:02
ID:Fw7arb1q0

脊髓レスしてしまったorz
ピアンカ以外はつながりが薄いってことね

393 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 20:50:41
ID:uDTLRppu0

一晩か二晩の冒険で幼馴染を気取られても...
ゲレゲレとヘンリーくらいだ幼馴染を名乗れるのは

394 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 20:57:29
ID:aAh70Crz0

>>393
ぶっくるじゃなきやらめえ > <

395 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 22:27:54
ID:KoOpmZy0

>>393
一応、もっと小さい頃にあってるけど。
たぶん主人公は覚えてないが。

396 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 22:48:08
ID:SnJr2dFe0

>>388
デボラと結婚する理由はマジで皆無だがフローラとは一応あると思うが。
フローラと同じく一目惚れとかさ。そもそも全く結婚する気が無いのなら指輪は集めないだろうし
なあ

397 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 22:53:21
ID:bEF9W9FK0

令嬢フローラにもエピソードがあったらピアンカ完全に涙目だろw
思い入れは薄いけど金持ちなフローラVS金はないけど幼馴染のピアンカだからいい

398 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/29(火) 23:20:04
ID:EmPGkXSs0

>>371
5は暗いんだよな。憂鬱なシナリオだし。
かと言って、DS版が控えてる6もイマイチだったけどな。
リメイクに期待はするけど・・・

399 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 00:49:47
ID:sUZhFSLj0

>>398
結婚イベントがあることで、主人公の人生は救われている
ただ、「父親を殺され、奴隷にされ、石化させられ、母も殺された」って人生じゃ絶望だ

400 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 01:23:08
ID:G/hKuym60

PS2：据え置きなので場所や時間が限られる
DS：携帯型なのでいつでもどこでもプレイ可能（本人次第）

これだけでもDS版は価値があると思う
DQ人口もうまくいけば増えるかもw

401 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 01:57:18
ID:INJoYJwe0
デボラ選んだけど魅力ねえなコイツ
マリベルみたいなDQN系高飛車キャラだった

402 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 01:59:05
ID:MC8wTP4P0
なんかDS版じゃなくDQ5そのものを叩いてるやつがいるなw
>>393とか見て思ったが

やっぱDQ5はガキのころに初プレイしないとダメだ

403 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 02:44:58
ID:sUZhFSLj0
>>401
デボラって妊娠発覚時とか出産前後でも高飛車なの？

404 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 03:09:00
ID:wCXF0riv0
あんたのせいで孕んだんだから、かついで医者まで運んでいけ！
って言われるそう

405 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 05:20:02
ID:WRcKjMe+0
格闘場の八百長が酷い
いつも賭けたモンスターが集中攻撃食らって最初に死ぬ

406 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/30(水) 08:44:15 ID:qKFu0l/K0
ま、2つ目のデータの結婚相手はデボラにでもしとくか・・・

407 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/30(水) 09:08:01
ID:h9yGUmZ+0
シナリオのゲマ関連がPS2のクソ改変のまんまだったから

408 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 09:30:49
ID:j6oWbSmM0
そもそも新しい嫁増やしてもやってる冒険は4年前にリメイクしたもんなんだよな
もっと期間おけっつーの

409 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/30(水) 09:43:50 ID:hGrvCuyB0
>>375
堀井自身が「同じRPGを何周もするのが嫌い」という人だからドラクエは基本的に二週目プレイ
っていうのを想定していないのだろうよ
その割にはリメイク頻発してくれるけどねw

410 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 10:22:44

ID:u3H02G5F0

デボラなんかよりも魔界の塔追加したPS2版やりてえわ。

411 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/30(水) 10:53:13 ID:mqp58cSu0

延々と続く超長いダンジョンと超強い裏ボスを追加すべきだったろうな。
やりこみ度がないし。とりあせず終わったら中古屋行き。
それじゃないとせっかくのモンスター集めの意味ないし。

たぶんデータ取りが大変になるから、適当なところで妥協しての手抜き仕様で出ただけ。
どうせデボラのシナリオなんてアシスタントに書かせたんだろし。

412 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 11:38:03
ID:2u4CW3Lv0

>>388

冷静な奴だなw

確かに言われてみればそうだなw

413 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 11:41:49
ID:2yVcj2NC0

天空の盾のためだろ

むしろあの流れでピアンカと結婚する方がどちらかというところでもないと思うんだが

414 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 11:45:14
ID:/uF3tWjg0

天空の盾のために結婚を目論むとか、主人公はとんでもない奴だなw

資産目当てに結婚するスイーツ(笑)と同レベル

415 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 12:03:51
ID:wCXF0riv0

これって結局堀井が作る気ないのに社長命令で出したから、手抜き
なんでしょ。6リメは堀井が本当に作りたいリメイクだから安心だよ

416 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 12:09:15
ID:MC8wTP4P0

デモンズタワーのバグが残ったまんまとかw w w

もうあきれて声も出んわw w w

どういいういかげんな仕事したらこんなことが起こるんだ？

417 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 12:19:31
ID:RCf1IX7B0

金>ユーザー

ではなく

金>>>ユーザー

が今の社長の頭の中だから

418 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 12:46:22
ID:LUxs+QYh0

リメイクじゃなくてただの移植だからすぐに飽きるんだよな

モンスター限定ダンジョンとかもっとアイデアが欲しかった...

追加ダンジョン追加モンスター7, 8体なんて誰でも考えるから
当たり前だろとか思ってた自分が情けないわ...

419 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 13:02:45
ID:YcJ2kXxn0

リメイクスレに書かれてる様な追加要素は正直厨臭すぎて、追加されても改悪にしかならんと思うが、
それにしても、だ。
タークやプオーンの使い所として、更に難度の高いダンジョンを1つ追加するだけで、
殆どのユーザーからの反発は回避出来ただろうに、何でしなかったのかは理解に苦しむ。
追加モンスのチョイスもセンス悪いし、PS2で持ち上がった問題点は改善されず全部スルーされてるし。
ユーザーの声なんて何一つ聞いてない。

それで最初からベタ移植と謳っているなら誰も文句は言わんが、今回はハッキリ、追加要素を楽しみにしてってくれと明言された。
で、追加がこの程度じゃ、そりゃ詐欺とまでは行かなくても、期待はずれと言われたら否定は出来んだろうよ。

420 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 13:21:29
ID:nYm82zp00
すみません

ドラクエ買おうか悩んでる者ですが...

DS版のドラクエ4・5・6とプレステ版の9のどれが一番おもしろそうですかね...

421 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 13:25:40
ID:RqV9aP9T0
とりあえずプレステの9が一番興味あるな

422 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 13:35:16
ID:nYm82zp00
DSの4・5はイマイチなんですかね...

423 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 13:38:51
ID:wCXF0riv0
>>422
イマイチというか前のリメイク(PS・PS2版)とほとんど変わらない。
よって携帯機で手軽にできるという点にメリットを感じないなら
買う必要なし

424 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 13:40:25
ID:YCJ2kXxn0
つかスレ違い

425 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 13:46:42
ID:nYm82zp00
わかりました...
ありがとうございます

426 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 15:00:11
ID:je3bkFED0
プレステ版9は大いに興味があるねw

427 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/30(水) 15:12:51 ID:oAnkcdES0

フィールドBGM(PS2)では使用されていたバイオリンのパートが
DSで無くなってるのはホッかンでした....

428 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 15:30:59
ID:ivzsFsaj0

追加ダンジョンに追加ボスは更なる鬨聲を買う。
何せDQ魔王でゾーマと人気を二分するエスタークだし。
今の鳥山に期待できるデザイン案では到底旧ファンを納得させられない。

429 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 15:41:52
ID:MC8wTP4P0
追加嫁よりは万倍マシだがな

430 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 15:46:26
ID:sV3jqlwV0
まあ今回売れた一番の原動力はデボラ追加だろうなあ・・・世の中の的に

431 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 16:33:42
ID:whorlgpYO
デボラの追加は良かったし（嫁選びのイベントで唐突過ぎるのはおかしいけど）、AIもPS2版よりマシになってるから、そこは問題ない。
ふくろに持てる数が減ってるのも（それでもまだ温いけど）良調整。

ただ、一部仲間モンスターの存在意義が全くないってどういうことだよ.....。
青リングとかねずみとか存在価値ないじゃん。仲間になる場所とか成長率とか、いくらでも修正できるだろうに。
タークとプーンも要らないと思う。あいつ等連れてやることって、エスターク戦くらいじゃねえか。
仲間モンスターシステムがキモなんだから、もっと生かせるシステムにして欲しかった。

あと、一部キャラの顔グラきめえ。ピピンは良くなってるけどピアンカきもくて泣いた。

432 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 16:55:37
ID:A6iRPK9I0
>>419
全く同じ意見。
とちがってあれだけリメイクだと煽ったんだからな。
つか同じソフトをただ移植するだけって時点でおかしいけど...
アークデーモンをチラ見せする辺りに悪意を感じるわ

>>428
確かに。のエビルプリーストは無いなと思った。
それでも今回のリメイク詐欺には参った...

433 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 18:34:28
ID:Q4qB6dhK0
>>428
そういう意味ならマストドラが適任じゃないの？
一応エスタークに勝ったことあるわけだから設定的にも問題ない。

434 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 18:43:26
ID:coSG7Ykv0
今更だけど、ジェリーマンは「味方が強ければ強いほど苦戦」するモンスターなんだからラスダン裏ダンで出ても良かったんじゃないか。後半4匹で出たら結構なウザさで面白かったかもしれん。

とにかく「ぬるい」の一言なんだよな。
このスレじゃないかも知れないけど、チゾットの登山とグランバニアへの下山は最大の難所なのが良かったのに...
なんで海の神殿だけ格段にエンカウント率がバカ高なのか今だに理解できん。

435 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 19:00:05
ID:uYj8tuS80
せめてシルバーデビルくらいは仲間にしとくべきだったろ
<http://www.harikonotora.net/game/pc/img.php?src=1580-20.jpg>

436 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 19:15:42
ID:sV3jqlwV0
>>435
2の中ボス揃い踏みだなw
確かにこの組み合わせはやってみたかったかも

437 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 19:35:56
ID:YCJ2kXxn0
エスタークってそんなに人気かぁ？
そこまでデザインが良いとは思えないし、ゾーマみたいに台詞や音楽で頑張ってる訳でもないだろ。

S F C時代のデマなら伝説になってると思うが。

438 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 19:38:30
ID:zQCRveil0
ゲマも安売りされて可哀相に
あんなに出なくても十分宿敵の描写は出来ていただろ

439 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 19:40:01
ID:w8Pavbuc0
何でゲマって地下室で引きこもってんの？

440 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 20:04:15
ID:xYEIHjda0
>>437
ターンで倒すと仲間になるって奴かw
俺の記憶だとジャンプにすらそのデマが載ったことがあるし。

441 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 20:12:13
ID:sV3jqlwV0
>>439
ゴonzのセリフから考えると主人公たちをマークしてたみたいだから
ドラゴンオーブを探しにくるのがわかってて待ち構えていたんじゃないかと思われる

どうせなら右手と左目をゲマとゴonzで取れる位置にいたんだから
ドラゴンオーブ自体を持ってっっちゃえばいいのにw

442 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 20:39:56
ID:YCJ2kXxn0
つうか、そのまま魔界に逃げ込めば詰みなのにな。
詰めが甘いのはP S 2からだと思ってたが、S F Cからだな、こりゃ。

443 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 21:03:56
ID:RW4426GL0
ツメが完璧の敵がいたらそもそもゲームになりませんからw

444 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 21:14:26
ID:sV3jqlwV0
自分で書いた書き込みを否定するのもあれだが、
龍の右目と左目に神様の力が宿ってて魔物は触れることも出来なかった...

とか考えればあの布陣も仕方ないんじゃないかなあ？

...とここまで書いたとこで

ゲマがゴールドオーブを触るどころか砕いちゃってるの思い出した
あれはマスタートラゴンが作った物だろうし
やろうと思えば竜の右目も余裕で砕きそう

445 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/30(水) 21:31:57 ID:MgRnL5/G0

アークデーモンの仲間のなりにくさに
がっかり・・・
宣伝したやつはせめてなりやすくしてほしかった
キモ猫とかいらなすぎ

446 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/30(水) 21:37:09
ID:WtMKEmCV0

SFCでは「ちんぼ」は入力できたのにDSではできなくなった。

447 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/30(水) 21:56:17
ID:BDEBCitX0

キモオタ向けに改悪されたDS版5は、デボラを登場させた事で、
主人公は女の尻に敷かれる駄目なヘタレ男属性である事をより明確にした。
ピアンカだけでなくデボラにまで頭上がらない駄目男なんてキモ過ぎだろ。
DS版プレイした事で、5の主人公はシリーズ中最もカッコ悪い主人公という印象を受けた。
リメイク6で主人公の性格が妹のターニアにデレデレのキモ兄貴にならない事を祈る。

448 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/31(木) 00:01:40 ID:vGblRYfo0

ｸｽﾙ ﾜｯﾁｻﾞｲ ｸｽﾙ ﾜｯﾁｻﾞｲ ｸｽﾙ ﾜｯﾁｻﾞｲ
ﾌｻﾌｻﾌｻﾌｻﾌｻ --イ!!

\

/

/ \ / \
(. .,)) / \ / \ (. .,))
と つ (. .,)) (. .,)) と つ
(_/ _) (,,,) ~ (,,,) ~ (_/ _)

449 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/31(木) 00:10:39 ID:16w6CkF50

>>444

ゲマが壊したのはすり替えられたひかるオーブじゃないのか？

450 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 00:13:33
ID:8x59Le/k0

本当にお門違いな改変や追加要素が多いからな。
リメイクスタッフは、基本的にオリジナルのどこが評判よくてどこが不評だったか全然わかってない。
万人の希望を満たすのは無理とか、思い出は美化されるとかそんなレベルじゃなく。

プリズニャンみたいなピント外れなことには熱心で、そのくせバグやらオマケ要素やら肝心なところは放置。

451 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 00:15:05
ID:UMYNZTcS0

4、5しかやってないんですけど結構面白いです天空シリーズ

ロトシリーズというのも面白いんですかね？

452 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 00:16:15
ID:d8/Gi5Fm0
3は最高だよ
無駄な技がない

453 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 00:20:01
ID:EOs/GgT60
プリズニャン(笑)
アトラスやベリアルといった2系モンスターだったら良かったのに

454 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 00:22:04
ID:OUwRkDQj0
>>451

ロトシリーズに手を出すのなら少しでもいいから1 2 3を触ってないと有り難味が薄れるぞ？
天空シリーズは正直そこまで繋がりが深くないから単品でもいけるけど

455 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 00:28:38
ID:aomcfD2d0
>>450

それでも絶賛してる購入者が大半なんだから仕方ないわな

456 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 00:40:47
ID:kdaAr9Qk0
2のモンスターが懐かしいっていても
そういう思い出がある人の大半は社会人になって嫁も子供も出来ているから
ゲームなんかやってないだろ

新規獲得にはプリズニャンみたいな癒しモンスターが必要と判断したんだろうな

457 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 01:00:11
ID:bBjiLEKw0
なにってんだ
DSだからこそそういう社会人にもまたゲームが気軽にできるようになったんだろ

458 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 01:00:38
ID:y3qOTg/h0
レビューサイトとかざっと見ても、どこぞの宗教団体かと思うほど、絵に描いたような満点評価
ばっかで気持ち悪いんだよな...。
2度目のリメイクなんだから、もっと不満点を挙げて行っても良いのに。

オリジナルの不満点を改変しないのは、作品の味を損ねる事でもあるから、それは別に良いんだ。
けど、リメイクの不満点を改変しないのは、ただの怠慢でしかないワケで。
P S 2版で持ち上がった問題も丸々移植されて来てるし...。

こんなんでユーザーが満足しちゃったら、メーカーも腐る一方だと思っただがなあ。

459 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 01:00:44
ID:F/zE6hIF0
追加要素がいっぱいあると匂わせて 期待はずれ
嫁選び前にデボラ&フローラとのイベント強化 期待はずれ
(DS から)タッチペンで操作できそうな画面 期待はずれ
あっという間にレベル上限の弱いモンスの修正 期待はずれ

あとはだいたい満足です。

460 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 01:24:42
ID:Uc/2LmeU0

>>458

アルテはどうしてオープナがネタにしかならなかったのか、
そしてネタの上で買ってくれる人も少なかったのか、よく考えて欲しいよな。

レベル5はDQ8のレベル5の看板つけなくても売れるくらいになってるし、
PS2DQ5でヘルプに入ったマトリックスは、
仕事ぶりが評価されて、FF3リメイクの大仕事もきちんと作ったおかげでぼつぼつとDS新作の仕事が多いし
トーセですらDQM（スタッフも大きい）が開発子会社としてある程度表に出てくるが多
くなった。

売れるゲームで手抜きする会社に今後仕事を任そうって会社は少ないんじゃない。
7が一応日本での最高売上を取った功績でいつまでもリメイク作れないと思うけどな。

461 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 02:00:39
ID:VeN6vEKD0

もっと強い隠しボスを追加してくれるかと思ってた。
エスターク何年、裏ボス番長やってんだよ。

462 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 02:34:34
ID:29rNX1xJ0

>>456

> 新規獲得にはプリズニャンみたいな癒しモンスターが必要と判断したんだろうな
なら他にも数体位追加あっても良いような気がする
そしてそれはそんなに大変な事なのだろうか

463 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 02:47:46
ID:u0zjzDyb0

< D Q 5 D S 版の各シーン >

・ パパスの最期

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm4038252>

S F C 版準拠で戦闘画面で「パパスはじっと耐えている」と表示される

・ 石化の呪い

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm4042930>

P S 2 版準拠でゲマが登場して石化する

パパスの最期はP S 2 版からS F C 版の戦闘シーンの中で文字で表現する方法に戻って良いが、
ジャミの石化シーンはS F C 版の「ジャミが死に際に命と引き換えに・・・」ではなく、P S 2 版
同様に
ゲマが登場して石化の呪いをかける改悪のままとなっている

464 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 02:51:53
ID:FFfHemud0

>>434

S F C 版なら隠しダンジョンでちゃんと出現するけどな、ジェリーマン。
でも弱いよ。モシャスで1ターン消費するから次のターンで終了

465 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 02:55:05
ID:DtdDhMQu0

>>460 全面的に同意ですね

手抜きだ手抜きだ思ってたけど、アルテピリアの開発力がなさ過ぎて

仕方なくこの程度の出来で出さざるを得ない状態ってところがほんとの所なんだろうね。

DQ7からのドラクエは、はっきりいって出来が悪いし。

あれがドラゴンクエスト7って名前じゃなかったら多分買ってない(駄作ってわけではないですが)

466 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 03:25:04

ID:hCPJIFVn0

7はクリアまで行った人間が少ないのかりメイクしてくれって声が少ないもんな・・・

467 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 03:38:42

ID:fmni7HPg0

もういっそ誰かアマチュアがSFCのロムファイルいじってリメイク作ったりしないんだらうか

468 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 04:50:50

ID:u0zjzDyb0

初週で約68万本を販売し、「ドラクエ」ブランドの強さを見せつけた

DS「ドラゴンクエストV 天空の花嫁」の出荷本数が100万本を突破した。

実売も好調で、発売2週目で約18.5万本を販売、

累計販売本数は早くも約86.4万本に達している。

ちなみに、昨年11月に発売されたDS「ドラゴンクエストIV」は

発売2週目の販売本数が約13.1万本、累計は約73.3万本だったので

勢いは依然として「V」が上回っている。

469 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 07:16:33

ID:vAhSXInX0

>>449

すり替えが成立してなくて、あの場面でゲマが必死に頑張ってもオーブを割れないとかカッコよすぎるw

470 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 09:25:57

ID:EoS/GgT60

PS2板の劣化移植より、SFC版のベタ移植の方がマシだった

471 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/31(木) 11:06:11 ID:yqdvynqo0

>>452

え？

ボミオス...

472 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 12:56:05

ID:8xNW92f90

>>458

どこのレビューサイト見ても宗教がかかってると思うくらいに大絶賛してるのが多数にある。

だからたぶんDQもこれからゆっくり腐っていくんだらうな、と。

473 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 14:18:22

ID:fmni7HPg0

絶賛してるのはライトユーザーか初プレイの奴らだらうな。

そして悲しいかな、世の中にはそういう人たちの方が圧倒的に多いんだよね

474 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 14:26:02

ID:8xNW92f90

それがそうでもないんだ。

大抵がPS2も経験済みのオールドファンなんだよ。
どうしたらPS2のほぼ移植同然&問題点も改善されてない作品を
あそこまで盲目的に持ち上げるのか理解不能。

でもそういう人らはライトユーザーなのかもしれないな。
他のゲームもたくさんプレイしたコアな層なら上記の理由だけでも
大絶賛はできないと思う

475 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 14:28:51
ID:29rNX1xJ0
>>468

イヤだからさ、ブランドだけで売り上げ稼ぐんじゃなくて、
もっと色々手をかけて、文句なしのリメイクを作れって。
100万突破で喜ぶんじゃなくて軽く200万突破できる文句なしのリメを作って
楽しませてほしいと言ってるわけよ

476 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 14:31:47
ID:SrLD7s970
>>471

ボミオスは技ではなく呪文です。
452の言う無駄な技とは特技全てのことでしょう。要するに特技 = 無駄という思考。

477 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 14:31:55
ID:fa1jagKrO
今回のはリメイクなんて呼べないな...
移植だよ移植

478 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/31(木) 14:40:49 ID:SrLD7s970
>>474

そりゃ5だからでしょう。
名作の5だから何回やっても素晴らしい。そのうえ新キャラまで追加されたら大満足。
買い手がこうも単純だと作るほうも楽でいいよね。

>>475
手間をかけなくてもそのくらい売れるから。何たって名作の5だから。
手間をかけるほうが馬鹿らしいって話だよ。

479 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/07/31(木) 14:43:17 ID:tYZNrhmqO

買うまでめっちゃ楽しみだったが手に入った瞬間
なんかやる気が出ずレヌールで止まってるわ

480 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 14:58:31
ID:JyX6p17T0
同じく、結婚式イベントで新キャラみてから止まってるわ・・・

481 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 15:01:46
ID:xkeEL5to0
デボラがただのDQNで救いようがない。

482 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 15:28:25
ID:kdaAr9Qk0
奉仕事業でも何でもないからな
営利企業だ
いかにかかる金を少なくしながら最大の利益を求めるのは当然の事

金>思い出だ

思い出だけで飯が食えるほど世の中甘くないよ

483 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/31(木) 15:29:15

ID:m0Nh5em30

スファミ番、DQ4DSやってない立場から

- ・2画面見づらい
- ・音楽ショボ
- ・道具売却時、使う時の操作しづらい
- ・本体重量あるから1時間で腕が痛い
- ・L、Rボタンも使用しづらい
- ・スライムタッチ、ショボ
- ・タッチペンが だけなんで・・・DQMJの方が使いやすかった

DQ6DS、DQ9が思いやられる

484 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 15:30:54

ID:OUwRkDQj0

いや今回のはその理論自体破綻してるだろ。

ユーザーにスクエニの将来まで心配させるような最悪の結果だしてどうするんだよ？

485 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 18:09:42

ID:KodTjo160

>>472>>473

でもmk2では4も5も評価はC

これでも高すぎるような気がするけどw

486 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 18:43:04

ID:C+Bvr+JH0

5って昔からアンチも信者も多い作品だからな

まあそれだけ濃いつてことではあるが

487 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 18:48:35

ID:/L58ljjp0

>>486

アンチっていた？

俺もそれ程好きでは無かった方だけど、今回のデボラ加入で一気に好きになったのはまた別の話。

488 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 18:52:57

ID:C+Bvr+JH0

>>487

いたよ

実際5は欠点も目立つ作品だし

アンチの主張もよくわかるのは確か

ストーリー主導で自由度がない、とか

まあ俺が一番好きだけども（もちろん他のドラクエも大好きだが）

489 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 19:09:25

ID:lbeMzj5u0

スライムタッチはいらないなあ

あれ作る労力あるなら、本編でタッチペン使えるようにしろと

一回プレイしたけど、もう二度とやらんと思う

490 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 19:26:01

ID:KodTjo160

でも、賛否両論っぷりでは6、7の方が激しい

491 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 19:33:26
ID:cCkyUGN30
>>484
何事も100%はありえないのです。

はっきり言って君の意見は買った人の中では極少数派ですね。

492 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 20:26:53
ID:lj/UsaDF0
>>485

4はちょっと前までB評価だったのにやっとCに下がったか
でも売り上げが全てだからCだろうがDだろうが無問題

スラムタッチはとってつけたようなオマケだったな。
しかも杉山氏の新BGMがそれだけってw w

493 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 20:34:18
ID:EoS/GgT60
任天堂の圧力で無理やり追加したんだから仕方ない
タッチペン使わないとDSの存在意義がなくなっちゃうからなw

494 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 20:58:17
ID:8x59Le/k0
単品で見れば絶賛されてもおかしくないと思うが。
ただ、コアなオールドファンにしてみたら、
あの5を元にしてこの程度かよとか、つーかむしろ悪化とか、なんでPS2からなんも進歩してねー
んだよ、
という不満はあるわな。

でもそういうユーザーは少数派だから仕方ないんだろうね。
商売的には正しいんだろう。
というわけで、古参は携帯機リメイクには手を出さないほうがいい。
オレは6も様子見することにした。

495 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 22:37:44
ID:/L58ljip0
>>488

ああ、自由度厨かw
俺は大した問題じゃないと思うけど。
どうせ効率よくやろうと思ったら、自由度なんてあってないようなもの。
パターン化されるわけだし。
ま、6の海底フィールドとか、ああいうオマケ的な要素は、あったら面白いのは面白いよね。

496 名前：名前がない@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 22:42:52
ID:bq4LguQY0
>>490

6,7は賛否両論というか、否定意見が目立つと言った方が正しいかと。

基本的にリメイクなり移植なりはプレイ済みユーザーの方に向けた物じゃないと思うんだが。
名作RPGなんかは2周目的な需要があるのは確かだけど、商売としてのターゲットにはしてないと思う。

497 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 22:43:12
ID:kdaAr9Qk0

まあ大半の人は、同じゲームを2回プレイする事が無いんだけどね
今回のリメイクは、DQ5を一度もプレイした事が無い小学生～中学生向けだ

498 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/31(木) 22:59:32 ID:KodTjo160
>>496>>497
でも実際に買ってる層ってやっぱり既存ユーザーの割合の方が高いんでないの？
追加要素が豊富だと既存ユーザーに喜ばれても新規ユーザーは嫌がるのかそんなことは全くない
単なるスタッフの手抜きの正当化では？

499 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 23:08:26
ID:bq4LguQY0
割合についてはデータが出てないのでなんともいえないでしょ。
2chのスレ住人で既存ユーザーが占める割合とかは、母集団がヘビーユーザー層に傾きすぎててまるでアテにならんし。

500 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 23:12:14
ID:KodTjo160
>>499
>割合についてはデータが出てないのでなんともいえないでしょ。
それはそうなんだが、以前DQのユーザーはリーマン層の割合が高いってデータを見たことあるんで。
いずれにしろ、新規ユーザーのために追加要素を少なめにしてるって理屈が分からん。
懐古のために追加要素を少なくしてるっていうなら分かるがな。

501 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 23:37:12
ID:0YR/4d/60
>>445
そのキモネコよりも役に立たないゲレゲレさんに謝れ！

502 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/07/31(木) 23:44:18 ID:ufDCPg/r0
せめて、P S 2 版で話題になった
【魔界の塔】は追加すべきだったのでは？
次のリメイクまで、待つか...
また10年後？

503 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/07/31(木) 23:59:46
ID:swFUULBC0
ルドマン家の娘を嫁にしたときの、
ルドマンと孫たちとの台詞を、もうちょっと何とかして欲しかった。
「ルドマンさん」「わかってるよお父さん。この人たちを助けるんだよね」って、
そんな他人行儀にも程があるだろ.....。

504 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 00:08:39
ID:f1Wuvou70
ピアンカと結婚した時と使いまわすためだろうなー

505 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 00:38:56
ID:q6UaZHqL0
魔界の塔が追加要素だったって言うソースはあるの？
アレって単に開発中だったからスゴロク場のアイコンを塔にしてただけで
製品版では新しくアイコンを作っただけじゃないの？

506 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 03:11:17
ID:zlkSZWVs0
本編であんなにゲマをでしゃばらせるくらいなら
隠しダンジョンをもう少し深くして中間あたりにゲマもってきて
最深部に少し強くしたエスタークとかでもよかったかな

507 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 07:54:42
ID:+XxJ5+Yp0

>>505

ビアンカの台詞が謎なんだよな
「何この不気味な塔・・・」とか言うんだよね

508 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 10:16:57
ID:wt7zAbSdO

説明書に名産品集めたら良いことがあるかも...?とか書くなよ
なんもねえだろが

509 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 10:34:12
ID:mXl5vPIJ0

散々出てるけど、やっぱ追加ダンジョンと強敵が欲しかったな。
タークとか鍛えても活躍の場がもうないよ(・・')

510 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 12:12:58
ID:HLtc2oho0

ターク連れてったらエスタークが本気出す、ってだけでよかったのに

511 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 12:14:58
ID:A41YyLRlO

さっきデボラでクリアしたけど
新鮮なのは新嫁のデボラの会話と、黒髪の子供だけだったな...

エスタークはPS2でさんざん倒したし、隠しダンジョンもPS2と同じだろうし、
DSでエスターク倒す気が起こらない
PS2で選ばなかったビアンカで2週目した方が面白いかな...

512 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 12:39:18
ID:RrrOe1W50

デボラキャラ立ってて面白いし会話システムよくできてるし
携帯機だからサクサク進めるのも良いしはぐりんが仲間になる気がしないのも5らしくて良い
むしろ簡単に仲間になった方が萎える

ただどうしても不満なのがプチタークとプオーンに今度こそ活躍の場を用意して欲しかった...
育てる気まったく起こらねーよ

513 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 14:10:43
ID:Jluz0XjP0

皆が皆LVage好きなわけじゃなし
他にもっとやる事を詰めこめばいいのに
毎回毎回大したやり込みというか横道のお遊び要素が少ないんだよな。
双六やカジノがそのつもりかもしれんが今回全然楽しめないし。
あの頑として伝統wを護ろうとする頑なな姿勢には嫌気がさすよ

514 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 14:36:29
ID:SgmA3ymC0

やり込む 1つのゲームにかかる時間が増える 新しいゲームを買ってもらえない

515 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 19:19:05
ID:4k79+oRY0

ttp://moe.homelinux.net/cache/res1143297c3s1.html

こういう低能なニートが集まってプレイするゲーム
それがDQとFF

516 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 19:34:23
ID:x+WuKNWA0

>>515
おまえさんがその常連なのは理解した

517 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 20:57:46
ID:b0/c/6UJ0

せめて4の使い回しでいいから4のボス(序盤～中盤のボスはミルドラス1並に強化した上で)と連戦できるダンジョンとか欲しかった。

518 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/01(金) 21:02:34
ID:f1Wuvou70

GB版3はさらなる隠しダンジョン&ボスが追加されていたというのに・・・
アトラスやベリアルが出てくる魔界の塔を妄想してたっけなあ・・・

519 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/01(金) 23:47:24 ID:oEnKQ/fZ0

ｸｽﾙ ﾜｯﾁｮｲ ﾜｯﾁｮｲ ﾜｯﾁｮｲ ﾜｯﾁｮｲ
ﾁｮ ﾁｮ ﾁｮ ﾁｮ ﾁｮ ﾁｮ -- ﺍ!!

＼ /
 / 丶 / 丶
(・ 丶,) / 丶 / 丶 (・ 丶,))
と つ (・ 丶,) (・ 丶,) と つ
(ノヽ) (,,,) ~ (,,,) ~ (ノヽ)

520 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/01(金) 23:51:10 ID:4geGHkIT0
同じモンスターを2匹仲間にして、レベルをすぐにマックスまで
上げられる裏技はDS版ではなくなったの？

521 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/01(金) 23:51:30 ID:dQyzNkkg0

拝啓
ドラクエ5DS開発担当各位殿

当スレ他類似スレのファンの要望を元に
本作の核となる仲間モンスターリストを改ざんさせて頂きました。
これを元に出来ればドラクエ5DS+なる
修正版を発売して頂きたいと思えます。

デボラ 続投、プリズニャン 削除、アークデーモン 削除、ベビーパンサー 続投
キラーパンサー 続投、ザイル 削除
プチターク 削除(第二の隠しダンジョン作れ と言うことです。)
プオーン 削除、スライム 続投、ブラウニー 続投、爆弾ベビー 続投
腐った死体 続投、ドラキー 続投、おばけキノコ 続投、メタルスライム 削除
スライムナイト 続投、ドラゴンキッズ 続投、ダンスニードル 続投
イエティ 続投、クックルー 続投、エビルアップル 続投、ホイミスライム 続投
ビッグアイ 続投、まほうつかい 続投、エンプーサ 続投、さまようよろい 削除
ミステリドール 削除、パペットマン 続投、ドロヌーバ 削除、キメラ 続投
爆弾岩 続投、踊る宝石 続投、ほのおのせんし 削除、しびれくらげ 削除
ベホマスライム 削除、キングスライム 続投、ドラゴンマッド 続投、ミニデーモン 続投
メッサラ 続投、はぐれメタル 続投、オークキング 続投、ホークマン 削除
アームライオン 続投、おおネズミ 削除、ゴースト 削除、おばけキャンドル 削除
ガブリン 削除、ネーレウス 削除、ブリザードマン 続投、ゴーレム 続投
エリミネーター 続投、プチヒーロー 削除、プチファイター 削除、プチプリースト 削除

プチマーゴ 削除、ケンタラウス 続投、ソルジャーブル 続投、スライムベホマズン 続投
サターンヘルム 削除、アンクルホーン 続投、メガザルロック 続投、コロヒーロー 削除
コロファイター 削除、コロプリースト 削除、コロマーゴ 削除、ホークブリザード 続投
シュプリンガー 続投、エビルマスター 削除、グレートドラゴン 続投、キラーマシン 続投
ギガンテス 続投、ライオネック 続投、ヘルバトラー 続投

522 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/01(金) 23:52:45 ID:dQyzNkkg0

さて追加モンスターのデータをお書きしましょう

デビルロードHp150 攻撃145守備150甘いいき、ザラキ、メガンテ
地獄の使いHp170攻撃155守備100ベキラゴン、ザラキ
ゴールドオークHp180攻撃150守備180
悪魔の目玉Hp100攻撃95守備80マヌーサ、メダパニ、甘いいき
グールHp160攻撃190守備10ギラ、仲間を呼ぶ
オーシャンキングHp500攻撃370守備200凍える吹雪、二回攻撃、痛恨
キングマーマンHp120攻撃110守備95マヒャド
追加武器勇者最強装備アルテマウエボン
攻撃力=力

追加ダンジョンモンスター

オーク最上位ソングクウHp320 攻撃320守備230
スカラ、瞑想
ミステリードール最上位ハニワの騎士Hp200攻撃150守備350
ルカナン、ザラキ
プオーン色違いアルテマウエボンHp950攻撃590守備420イオナズン、二回攻撃、灼熱
プオーンHp300攻撃250守備190激しい炎、みな殺し
プチタークHp310攻撃300守備170瞑想、輝くいき
グレートドラゴン最上位キングドラゴHp250攻撃290守備100激しい炎
へびておとこ最上位ましようつかいHp170攻撃150守備120ザラキ、ザオリク、イオナズン
ネクロマンサー最上位光の教団Hp180攻撃150守備155ザラキ、甘い息、メダパニ、マヌーサ
悪魔神官最上位イプールの神官Hp185攻撃160守備150ザラキ、麻痺攻撃、猛毒の霧、メダパニ、ラリ
ホー
シュプリンガー最上位ソドムHp300攻撃350守備170痛恨の一撃
くさった死体最上位はかあらしHp400攻撃15守備0みを守る、仲間を呼ぶ

523 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/01(金) 23:53:47 ID:dQyzNkkg0

さて、これで2 1体の削除候補モンスターにおきましては
支持よりも不要との声が多数を占めてますので勇気を持って削除して頂く様。
これにより空きスペースが出来ました。

新規追加モンスターは

デビルロード、グール、地獄の使い、ゴールドオーク、悪魔の目玉、オーシャンキング、キングマー
マン

追加仲間モンスターは

悪魔神官、ブラックドラゴン、ゴールデンゴーレム、メタルドラゴン、ガメゴン、スカルドン(ドラ
ゴンゾンビ)

これでも17対 これだけ入ってれば

残り4体はへびておとこ だろうがへびこうもり だろうが何でも結構です。

524 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 00:06:19
ID:xv2RO7hR0

スクエニのためにモンスターの耐性も書かなきゃ

525 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 00:48:39
ID:HFOrxZFn0
アルテマウエポンはさすがに冗談だよなw
～的なものってことってことかな？

>>522>>523

概ね同意だ。誰か作ってくれ～！

526 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 01:00:13
ID:rkBOLrrT0
発売日に勝って偽皇太后ぼこったところで放置してるわ
多分もうやることはない
デボラなんてわけわからんキャラ追加しやがって

527 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 01:35:46
ID:qS/Rks5p0
やることないなら中古屋で売ってくれ。
中古市場に溢れてるならスクエニの売り上げも少しは減って
リメイク戦法を考えてくれる（かも）

528 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 02:25:54
ID:PAoO9oTa0
つーか、ピザ屋と縁切ってくれよ...
あの会社の関わった作品全部ダメじゃんか...
お偉方が癒着でもしてんのか...？

529 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 02:45:58
ID:fnA/NW1G0
100万本もリメイク5が売れてリメイク商法を控えるわけないだろw

530 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 05:41:58
ID:ASYj5B/20
>>528
アルテピアッツァの幹部の女は、堀井の秘書だった

531 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 05:45:29
ID:ASYj5B/20
[ttp://www.artepiazza.com/doc2/mainstuff.html](http://www.artepiazza.com/doc2/mainstuff.html)
取締役副社長 杉村幸子（すぎむらさちこ） [ttp://www.artepiazza.com/doc2/mainstuff02.gif](http://www.artepiazza.com/doc2/mainstuff02.gif)
1967年、東京生れ。プランニングディレクター。子供時代は建築家を志し、住居の間取りばかりを描いていたが
大学入学の頃には心理学・社会学への興味が芽生え早稲田大学第二文学部に入学、社会専修へ進む。
その後、在学中に応募した「ゲームデザイナー堀井雄二氏の初代秘書」に合格。秘書及び事務業務の傍ら
ゲーム制作のアシスタントを務めるようになりやがてゲームシナリオ制作が本業となる。
1994年、堀井氏が株式会社エニックス（当時）の取締役に就任したことから、自らも同社社員となり
ゲーム制作の他『SFCドラゴンクエスト』の広報企画業務にも携わる。
数年は同社とアルテピアッツァ(株)との両方の業務をこなすが、1999年3月に株式会社エニックスを退社。
主な作品は『ドラゴンクエストIV』、『いただきストリート』（共にFC）『ドラゴンクエストV』、『いただきストリートII』
『ドラゴンクエストVI』、『SFCドラゴンクエストIII』（以上すべてSFC）『ドラゴンクエストVII』（PS）
『トルネコの大冒険3』、『ドラゴンクエストV』（PS2）等。
2000年、『ドラゴンクエスト』の完成を機に、堀井氏のスタッフから独立。アルテピアッツァ

が開発統括を手がけた

『ドラゴンクエストV』（PS2）にて企画ディレクターを務め追加シナリオの制作のみならず、リメイクに留まらない新作としてのドラクエ開発に心血を注いだ。
趣味は映画鑑賞と読書（ノンフィクション）とドライブ旅行。2004年夏、念願だった東京～九州往復のロングドライブを達成したばかり。

532 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 05:49:18
ID:ASYj5B/20

アルテピアッツァ副社長の杉村幸子は堀井の秘書だった人で堀井がエニックスの役員になった時に、一緒にエニックスに入り、社員になったその後、ドラクエ7完成後に独立し、社長の眞島真太郎と共にアルテピアッツァを設立した

533 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 07:24:43
ID:mt+dH64N0

アルテもオプーナが爆死したからこれからますますDQにおんぶにだっこ状態だろうな・・・

534 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 10:34:02
ID:akd4gRNU0

実力あればコネだろうと別にいいんだが、アルテは実績酷すぎだからな

535 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/02(土) 11:53:10 ID:70cEQLqy0

ｸｽﾙ ﾜｯﾁｮｲ ﾜｯﾁｮｲ ﾜｯﾁｮｲ ﾜｯﾁｮｲ
ﾁｻ ﾁｻ ﾁｻ ﾁｻ ﾁｻ -- ｲ!!

\
 / \
 (・・,)) / \
 と つ (・・,)) (・・,)) と つ
 (ノヽ) (,,,) ~ (,,,) ~ (ノヽ)

536 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 14:01:11
ID:8pWjzP9v0

ここで主に批判されてるのを決めてるのはアルテじゃなくて堀井側だろ

537 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 15:56:21
ID:z/S2/h2z0

よくわからんけど、開発を請け負ってるところは仕様書どおりに作ってるだけなんじゃないのか？

538 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/02(土) 16:04:53 ID:y77OMXly0

どさくさにまぎれてアルテ叩きたいだけの無能集団レベル5 がいるな

539 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/02(土) 16:08:59
ID:G8SmxJeP0

嘆いてるのはリメイクに過度の期待をしてるからだな
所詮リメイクなんだし

540 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 16:22:39
ID:ZWvoyMVQO

堀井さんだけは、あんな薄っぺらい性格の新しい嫁候補入れないと信じてたのに...
今までのシナリオは良い感じのものばかりで感心してたのにな
ついにドラクエも信用出来なくなってきたか...

541 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 16:31:31

ID:iJ+9TUxK0

今回のリメイクって何がウリなの？

542 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 16:35:52

ID:2ct2LbqY0

嫁だろ

猫とアクデンが追加される情報が入った時はリメスレで他に何のモンスターが追加されるか熱い

543 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 16:36:44

ID:2ct2LbqY0

嫁だろ

猫とアクデンが追加される情報が入った時はリメスレで他に何のモンスターが追加されるか熱く語ってたけどまさかあの二匹だけだとはおもわなんだ

544 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 16:39:47

ID:OEsg9boB0

何でDQはアトラスを出し惜しみするの

545 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/02(土) 16:52:29 ID:G7zdNVqz0

ツボを気弾でわって

パリーン

しかしツボはあくまのツボだった！

シュールすぎ

546 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 21:13:30

ID:n3P3l83w0

100万本という数字をどうとらえるか

なにも知らず普通に初めてやる人が大半だったのか、

リメイクに胸躍らせつられてしまった俺らのようなやつが大部分を占めてるのか・・・

それによって今後の売れ行きも変わってくるだろう。もし下だったら今後は売上低迷で向こうも考え直してくれる・・・はず

547 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 22:50:01

ID:oxxCi/4l0

考え直すとかないなーw

次ぎも騙されちゃうんだろ？みんな

548 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/02(土) 23:39:58

ID:akd4gRNU0

>>536

まあそうだな

ただアルテの仕事自体はやっぱ酷い

549 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 00:18:02

ID:1kpYVob80

>>546

そういう意味では5で痛い目にあって欲しかったな

初リメイクである本命の6には期待できた

つか、2度目のリメイクの4や5がここまで売れた以上

6のボーダーラインはとんでもなく上がってしまってる気がする

550 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 00:45:28

ID:u81Yy5n50

4のPSリメイクも5のPS2でのそれも売れたから
6のボーダーラインが高くなっても関係ないだろ
盲目的なプレイヤーが多いから6も売れるのは間違いない。

551 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 00:47:52
ID:1kpYVob80

>>550

6の場合は一部に強烈な信者がいるって感じだがなー

552 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 00:48:15
ID:l4JcJ93O0

6はシリーズでも評価低いのが懸念点じゃねーか？

4・5は元々人気作だし。

553 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 00:55:11
ID:D/DORO5B0

チャモ口いなくなってるなら買う

554 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 01:07:05
ID:u81Yy5n50

6だけはプレイした事ないからわからんが確かそこそこの評判だっけ？

じゃあ今回のリメイクも微妙かもしれないな。

むしろ微妙であってほしい

555 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 02:11:52
ID:FECp7of0

6は「初めてのドラクエが6」という思い出補正で一部に信者がいるだけ

6以前のドラクエ経験者なら、6が糞だって分かっているから売れるわけがない

556 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 03:21:39
ID:zBzRBcyJ0

>>551

信者って2種いるよね。

どんなひどいリメイクでも「6が出ただけで俺は満足だよ」的なやつらと

「こんなの6じゃねえふざけんな」的なやつら。

後者が多いことを祈る。

557 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 04:27:19
ID:ftlhLgi80

とにかく6のハードルを上げることが重要だと思う。

4, 5みたいなショボい移植でおいしい思いさせてたら

必ず口ト編も手抜きで出すだろうしな

6は物語の

558 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 04:29:37
ID:ftlhLgi80

スレ汚してスンマセン...

6は物語のところどころが欠けてるのが一番の不満かな

と言いたかった

559 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 10:46:48
ID:t57H1GYe0

DQ4の6章の時点で追加シナリオは懐古レイブにしかならんとわかってるだろうに

560 名前：名前がない@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/03(日) 11:50:58 ID:gzarGrur0

難易度落とすのやめてくれ。
オリジナルの時はピエール途中で限界感じて別のモンスター使っていたが
今回は最後までスタメンだった。
モンスター育てる楽しみ味わう間も無く終了。

561 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 12:37:19
ID:wZHysH/+0

>>560
2回目以降のプレイなら勝手にわかってるんだから
簡単そうに感じるのは当たり前だろ

562 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 12:43:32
ID:Fv1rGGu20

難易度低下も糞も、生粋のヌルゲー相手に何を言ってんだ

563 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 13:53:03
ID:Z679/18h0

SFC版やって以来15年ぶりのプレーだったが
ハッキリ言って期待以上に面白かったわ

でも、もっと画質が良いハードでやりたかったかも

PS2版はあのいかにもポリゴンって感じの
グラフィックが気に入らなくて手出していない

564 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/03(日) 14:12:25 ID:CNczYJyV0

プチタークやプオーンにジェリーマンってモシャス使います？
戦闘用のグラってある？ 確認する前に売ったんだがあるなら追加ダンジョンで敵として追加汁

565 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/03(日) 14:17:32 ID:iFO8D+YV0

出荷100万オメ

566 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 14:22:43
ID:ya1MpHDz0

>>536
堀井側の責任なら手抜きというより9に手がいっぱいリメイクまで関わる余裕がないんだろうな。
リメイク6が9発売後に出るならまだ期待はできるけど
9発売前にさっさと出してしまうなら今度も間違いなく手抜きリメイクだろうな。

567 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/03(日) 18:40:07 ID:gzarGrur0
>>561

勝手にわかってる？
ほとんど忘れてたぞ。

6に至っては表の世界と裏の世界を往復していたくらいしか覚えてない。
7はP Sのロード失敗がいやになり途中でやめた。

個人的にはカニ歩きの1をやってみたいな。
復活の呪文を紙に書き写すなんて今の子供が見たらどう思うかな？

568 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 18:43:17
ID:XfcnP0BY0

>>567
残念ながら、ケータイ写メで、ほとんどが書き写さない。でFA

569 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 19:06:10
ID:Z679/18h0
正直何が駄目なのかよくわからない

PS2版やってるかやってないかで
だいぶ印象違っちゃうのかな？

570 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/03(日) 19:36:02 ID:6flFBcHF0
パパスバカ

571 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 19:50:40
ID:CuV/fNaw0
DS版5に関しては俺はそれほど文句はない
しかしそろそろ3を出してくれ～
4 5 6 より (6 は結構ありがたいが) 3 を。さすがにGBでは物足りんわ

572 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 21:11:26
ID:zBzRBcyJ0
>>569
DQ5 というゲーム自体は全然ダメではない。
追加要素がダメなのと追加すべきものを全く追加しなかったのがダメ

573 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 22:26:49
ID:0rMWne6+0
3なんて今更やっても面白くないよ。
ファミコン・スーパーファミ時代だから許された作品。

574 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 22:36:02
ID:D/DORO5B0
マザードラゴンの息子がなんであんな悪い子になっちゃったのかわからん

575 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/03(日) 23:34:56
ID:rkFn0WL20
マザードラゴンの息子ってなに？

576 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/04(月) 02:02:03
ID:iTSt7UOk0
>>572
PS2版スルーした俺的には
十分すぎるぐらいに満足したんだが

俺なんて会話システムだけでお腹いっぱい
人間キャラは全員&キラーパンサーを連れてくから
ゲーム後半は仲間モンスター実質1匹だけだった

PS2版スルーした奴ってやっぱ少数派なんだろう？

577 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/04(月) 04:36:34
ID:GBp8WbO00
よかったね
なんで期待ハズレスレで
俺は楽しめたとか俺は満足したとか～な俺は少数派？なんて同意求めるような
レスをわざわざ言い始めるんだろ

578 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/04(月) 07:34:36 ID:yuwB8apT0

576 社員乙

579 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/04(月) 12:20:03
ID:OfThpzel0
みんな思いで補正で買ってるんだろな

DQ・FFだから買う
ブランド利用として、最近姉妹作多くなってきたな
しかし、それでも売れずにリメイクを繰り返す
そして実績あるリメは売れまくるが新作は売れない
こんなんじゃ斬新なRPGなんか出るわけも無い、新機軸は育たず
業界は硬直していだけ

580 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/04(月) 15:31:11
ID:isTwF84h0
>>579
アンケートか何かで本人に言ってやってくれよ
まったくそのとおりだと思うよ

581 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/04(月) 15:59:55 ID:n9ZI4cw80
おもしろいから売れるんだよ
楽しめないお前らが異端

582 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/04(月) 16:03:06 ID:3gVMz xu10

```
    クスレ ワッチョイ クスレ ワッチョイ クスレ ワッチョイ
      ㊦㊦㊦㊦㊦㊦ -- イ!!
  \
    / \
  (・  ・,,)) / \ (・  ・,,))
  と つ (・  ・,,)) (・  ・,,)) と つ
  (ノ\_) (,,_)~ (,,_)~ (ノ\_)
```

583 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/04(月) 16:04:36
ID:l1ZhOMOY0
そうとも限らない、やはりネームブランドだろう
それに、本当におもしろいゲームならば中古屋などにすぐ売らず
手元にずっと残しておくはず

そういえば、DQ7は410万本売ったというけど
そのうち、エンディングまで到達したプレイヤーは全体の何割ぐらいなんだろな

584 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/04(月) 18:03:03
ID:82zO6Q2s0
>>581
なんで今から買うゲームが面白いってわかるんだよ

585 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/04(月) 18:36:18 ID:BISzA90o0
ロツクマン9みならってFC式で作り直せ

586 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/04(月) 19:25:27
ID:jytiXx+n0
「いま売れてる」という情報が売れる要素となってまた売れていく。
自分で選んでいない、売れてるものだから買う。
それが消費者心理。
別にその商品が優れているかどうかは別の話

587 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/04(月) 19:48:55 ID:2J8eq3ij0
店に並んでても、手に取ろうという気さえ起きなかった。
6も9もたぶん買わないだろうな、
DQなんてもう子供だましシナリオだし。買うのはお子ちゃまか
懐古の中年

588 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/04(月) 20:35:28
ID:OG0dfvoC0
どのへんに期待して、どのへんが期待はずれと思ったのかわからん書き込みが混じるな。

589 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/04(月) 23:51:45 ID:wqglcyWC0
店に並んでても、手に取ろうという気さえ起きなかった。
6も9もたぶん買わないだろうな、
DQなんてもう子供だましシナリオだし。買うのはお子ちゃまか
懐古の中年

590 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 00:33:13
ID:yDSLNHFe0
>>588
バカがよく来るからね。

591 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 01:13:06
ID:HmcPVNmd0
は買う

592 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 01:24:41
ID:AKr41bAa0
ハッスルダンス・がんせきおとし・ジゴスパーク
もうおなかいっぱいあのウンコ特技システム('A')

593 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/05(火) 01:45:22
ID:pnkMQyEVO
隠しダンジョンのすごろく、50回やってクリアーできません・・・
足元調べでも安いゴールドのほかはファイト一発ばかり・・・

594 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 02:47:10
ID:S3DzlsYI0
>>593は釣りなのかな？
そりゃクリアできんよ

はこういうスレに書き込みにこないでいいことを祈る...
性懲りもなくまた期待してるからな

595 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 02:54:53
ID:sXkU/pwV0
6のリメイクには期待している
6があまりにつまらないことは常識なわけで、大いに失敗することは確定済み
そこから安易なりメイクを見直す流れに繋がればいい

596 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 03:11:36
ID:z5nKJnH/0
5より普通に面白いと思いますけどね

597 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 05:29:17
ID:3yvvlobr0

5好きは6アンチが多いからね。

598 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 06:16:16
ID:Y8MCtnlG0

5も6も大好きだがを嫌う人の気持ちもわからんでもない。

599 名前：598[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 06:18:52 ID:Y8MCtnlG0

「6を」、な。

600 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 07:23:39
ID:wSxGROPZ0

6以降を叩いて3とかに媚売らないと
叩かれる側に回るおそれがあるからな

5信者の6以降の叩きは異常

601 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 09:30:14
ID:RINcWwJw0

まあPS2よりは良かったと思うぞ

マップが狭い点とボス弱体化は大きなマイナス点だがそこさえ改善してくれれば俺的には良リメイク

602 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 10:30:53
ID:uXv8a8mv0

DS版グラフィックが糞だからおれはPS2のほうがいいな
DSのスライムがあんまりかわいくねえ

603 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 13:49:19
ID:sbzEdeeh0

ミルドラに瞑想を戻したのは評価出来る。

中盤のローテにねじ込んだだけで、SFCの時の様に全般に渡って使ってくる訳ではないのが不満ではあるが、

一切使わないPS2版より全然マシ。

戦闘中のドット絵も、ここまで動くドットは評価に値する。

Bボタン一発で話せる仕様は非常にありがたい。これはDSリメイクの仕様の中で唯一評価できるポイント。

ただ、それらの利点をひっくり返す程、デボラが酷かったって言うだけの話。

追加要素自体は構わんが、既存のシーンの意図まで変えちゃうのは明らかに悪ノリのし過ぎ。ゲマとかおおねずみとか双六とか、PS2で非難轟々だった箇所も丸々移植して来てるしな。

604 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 18:08:31
ID:NMxXfpAk0

>>600

6は普通に人気がないだけでしょ

8は6、7に比べたらほとんど叩かれないがw

605 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/05(火) 18:37:01 ID:e61n3hhF0

俺は8より6.7の方がましだと思ったな～

8は中身スカスカのネットゲやってる気分になる

606 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 18:58:56
ID:NMxXfpAk0

>>605

余計な部分を削り落としたただだと思っぞ？

転職システムと仲間モンスターを一緒にしたのなんてお互いの長所を壊すだけだった

607 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 19:45:42
ID:8Jgy/Luv0

7は職業の数は多すぎたな

役割が被る職業と覚える特技をまとめて、
「前衛ステ&打撃技、ダメージ魔法&特技、補助魔法&補助特技の3種+その上位」にして
残りを削ったら1/4も残らないんじゃないんだろうか

608 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 21:06:53
ID:RINcWwJw0

まあゲマは確かにやりすぎだったな
製作者の意図が見え過ぎると萎える
魔界で再戦は別にいいと思うが石化とイブール暗殺はやりすぎ

609 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/05(火) 21:35:34
ID:4w3BjLgH0

>>608

石化は特に酷かったな
ジャミが命と引き換えに死に際に呪いをかけるから良かったのにな

610 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/06(水) 18:32:59
ID:utij5/nC0

マールというゲームもDSへ移植されたがなんとモンスターが仲間になるシステムそのものを廃止
した糞仕様になってしまったらしい
RPGをDSへ移植するとDQ5然りなんと中途半端なものになるからもうやめてもらいたいよな
PSPへの移植は大抵追加要素などを全て収録した完全版的な物（FF1、2とか空の奇跡とか）が多いのに

611 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/06(水) 18:41:31
ID:/cbkSih50

ゲーム会社にしたらDSなんておこずかい稼ぎの手段くらいにしか
思っていないんじゃないの
変な教育ゲーとかクソゲーの嵐だし

612 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/06(水) 18:46:06
ID:utij5/nC0

手抜きゲーの嵐だもんな

613 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/07(木) 06:58:45
ID:yK1luXmP0

100万本がおこずかいかせぎとな・・・？

614 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/07(木) 07:14:29
ID:/tbMPS3S0

今のゲーム業界売り上げ重視すぎてまったくユーザーを楽しませようという意識が感じられない

615 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/07(木) 21:09:28
ID:VxWd/pFv0

PS2DQ5の時は楽しませようっていうのが見えてよかったんだけどな
ポリゴン化とかダメなところも多かったけど、よかったと思えるところも多かったし
未完成品だった感があったけどスクウェアとの合併時で決算期だったから仕方なのかなと思った

だが、今回はどう考えても手抜き作品
アルテ単体だとダメだな、ホント

616 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/08(金) 02:38:24 ID:/DburSt80
エスタークがつよくなってるね

HP 9000
攻撃 420 守備 150
PS2、DS
HP 9000
攻撃 450 守備 250

ジェリーマンがタークとブオーンにモシャス使わないのが気に入らん

617 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/08(金) 06:38:49
ID:TrFAlyLO0
リメイクとして考えてたら期待はずれだろ
少なくともPS2版の移植でしょこれ

618 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/08(金) 07:42:07
ID:n2vXO+/F0
むしろ4人PTになったのに、守備力100の差しか無いんじゃない弱体化だ
物理ダメージ25減らすだけだもの、それじゃ

619 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/08(金) 09:44:07
ID:csz8ibpg0
あくまで私的な感想を率直に述べると
ボス専用エフェクト廃止、かいしんのいちげきの快感が大幅減・・・
RPGの戦闘がリメイクで劣化するってどーいうことよ？
やっぱSFC版が一番ですね

620 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/08(金) 11:28:12
ID:p5go/LAj0
かいしんの一撃が出まくるのって、全然ありがたみ無いよな。

621 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/08(金) 12:23:40
ID:owFboMTs0
>>616
攻撃力480では？

622 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/08(金) 21:00:17
ID:xeNM+z1f0
>>617
移植でくくりで良いんじゃないの？

スペックがかなり差があるけど

623 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/08(金) 21:50:20
ID:HfmaHplJ0
リメイクに追加要素って必須かね？
基本的にリメイクってのは過去の作品を今のスペックに合わせて作り直すもの。
変えるのは操作環境をよくするとか、多数に指摘があったような悪い部分を直すくらいで、
追加要素なんてただのオマケ、なくたっていいんだ。

ターゲットは新規層、昔やって、面白かったからまたやりたいてって考えるようなライト層だろうね、
明らかに。
そう言う人にとって、追加要素のあるないなんてどうでもいいこと。
PS2版やりまくってもう飽きてて、「変わったところがないとつまらん！」って層は考えてないんだらう。

そして成功した、と考えられるのはただ売れたからだけでなく、レビューサイトでも評価が高いなら、ここみたいなのは重度のオタクによる少数派の意見でしかないんだろうな。

きつといくらここで喚いたって、制作側はどうでもいいとしか捉えないと思うよ。そんなに不満だったのなら、未練タラタラで文句言っていないでDQから離れた方が懸命なんではない？

「腐って行く」って言うてるが、そう思っていない人の方が多いから新作出す度に売れ続けてる、これが現実なんだから。

624 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/08(金) 22:01:04
ID:owFboMTs0

リメイクというのは1から新たに作り直すことを言うわけで、実質的には新作と同じなんです。つまりリメイクに「追加要素」というものは定義上ありえません。だってそれは新作なんだから、追加もクソもありません。移植だったら「追加要素」はありえますけど。

625 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/08(金) 23:56:35
ID:PMrWhklu0

>>615

顧客満足度のデータでは70%まで完成させるのが費用対効果が一番良いそうだ

それ以上完成度を高めようとしても費用の方がかさむ割に効果が出ず顧客も70%以上の出来は気付きにくいという

職人魂なんて今は昔のお話で、ゲームに限らず商売全般がそうなってきたね

626 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/08(金) 23:58:46
ID:TGEDQtM60

満足度70%もねーよ

627 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 00:01:14
ID:jWgCzFIW0

>>623

デボラみたいなどうでもいい「追加」を入れてるから逆鱗に触れてるんだろ

628 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 00:35:50
ID:si5aHXIs0

DS版に関しては、満足度は30%位だなあ。元々のPS2版の出来が良くないだけに今回で修正してくると思ったら、ゲマもおおねずみも双六も名産品も全部そのままなんだもの。追加要素だけで見ると満足度は10%位。アクデンだけ評価しちゃう。

629 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 01:06:58
ID:o4/6+3ie0

PS2版でダメだったところがDS版で改善されるわけないと思ってたんで予想の範疇グラフィックはDSにしては最大限頑張ってると思った一番の不満点はUIだな。なんか使いにくい

630 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/09(土) 01:11:51 ID:YvGDxctx0
既出かもしれんが仲間になるモンスターの確立、補正してくれよ

レベルが高いと有利とか倒した数多いと有利とかさあ
キラーマシン1000体以上破壊したが一体も仲間にならんぞ
今朝なんかキラーマシン仲間になった夢見たわ・・・

631 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 01:19:32
ID:si5aHXIs0

ホイミン使おうとしたらレベル10上がったとかね。
バランス維持の為にはリセットしか手が無いって時点でオワットル。

率高い仲間だけ使えばそうはならないかも知れんが、会話のある今のクオリティで考えるなら、
会話の無い仲間モンスがメインの割に、仲間の入れ替えが殆ど無いって言う5のシステムはマイナスにしか働かんよな。

632 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 01:44:19
ID:AXrqaZp20

>>627

だからそう思うならもうDQから離れば？って言われてるんだろ。
勝手に怒ってればいいじゃん。
何度も言われてるように、勝手に信用なくすと懸念してるけど
それはあんたら少数派が勝手にそう思ってるだけだから。

ギャーギャー騒いでるのって2chだけどころか、DQFF板の中でもここだけじゃん。

633 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 02:21:49
ID:6hojFLse0

そうでもないと思うけどな

デボラは良いけど、あれやるならもうちょっと弄っても良かった
DSユーザーとか多数派にこだわり過ぎてるけどちょっとまてと
毎回ハードを超えて何百万も買ってくれてるドラクエファンに対するサービスは？
って言う文句もでるよこのプレイ人数じゃ
新しいユーザー獲得しようと思死なのはわかるけど、そんなに少ない
PS2既プレイの奴がデボラとプリズニャンとアークデーモンだけって寂しい
これは正直な感想だしそこまで少数派では無い筈

634 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 02:26:06
ID:6hojFLse0

つまり毎度毎度プレイしてくれるファンに対するサービスがデボラだけと？
って感じじゃん、お世辞でも高難易度無茶追加ダンジョンでも入れて
あくまで追加要素（自分の力を試したい者だけが挑めとか）と明記して
LV99でやっとかさクリアとかさせてくれたらそれで良かったのに
そのダンジョンの条件に、モンスターだけで突破しろとか、
いろいろシステムや登場人物活かすような条件でも入れてくれたら
新アイテムや新要素なんか要らないのに
まあなんとかして既存キャラを強くしてLv90のキャラに対抗させないといけないけど

635 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 02:39:44
ID:si5aHXIs0

アトラスゲーと違って、DQは裏ボスですら50ちょいで倒せる造りだから、
最高レベル付近前提とか魔界のモンス前提みたいなのはどうかとは思うが、
それにしても、だ。

せめて育てたタークやプオーンが活用できるボスは欲しかったよな。
エスターク倒した後に仲間になられてもね。

636 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 02:40:17
ID:Gnuu1X+Z0

えにくそがそこまでサービスしてくれると思うか？
PS2の不満点があるままだろうが追加が糞仕様だろうが
多数の信者が買って無邪気に大喜びしてる限り何も変わらんよ

637 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 03:14:51
ID:QnBprF110

すぐに少数派、少数派いうやついるけど

それは売上を基準にしての発言だろ？
オレみたいに買ってからがっかりさせられた人もいるんだよ
それにゲームってのはアイデアが一番の要だろ？

638 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 03:40:54
ID:wLPCT1k0
どうせなんだかんだ言って買っちゃうんだからショーがないじゃんおまえら

639 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 05:46:29
ID:6/alyPYj0
お前らは、文句を言う方向性がまるで間違っとなるな。
所詮リメイクなんだから、DQ5はDQ5に過ぎないので、
ゲームバランスの面では過度な期待なんてもとからしてはダメ。

んなことより、問題はまたしても前回のドラクエ4同様に
DSのタッチパネルという特色をほとんど活用してないことなんだよ。

もぐら叩きみたいなやる価値もないミニゲームを申し訳程度に用意するくらいなら
例えば、賢さの低いアホなキラーパンサーをいかに調教するかみたいな方向で
タッチペンを活用すりゃよかったと思わんか？

カジノのスライムレースだっておそらく誰もやらんが、アレを
タッチペン操作でムチを入れられるとかすりゃ少しは遊んだらうに。

まあ、嫁をムチで調教できるシーンがあればもう殿堂入り間違いなしだったんだがな。

640 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 05:59:17
ID:KcmHYFp00
>>632
こっちは5000円払ってるんだ。
しかも製作陣から「面白い」と言われてね。

文句言う権利は十分にあると思うが？

641 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 12:44:10
ID:8XhwLsck0
自民党とおなじで多数の盲目の支持者がいる間は改善なんて無理無理w

642 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 14:26:32
ID:txDePU5L0
かいしんのいちげき・・・SFC版DQ5のが一番好きです
あの「ズガガガッ！！」って感じが、たまらなく好きだった・・・のにorz

643 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 14:29:48
ID:F+l8o2N+0
>>639
最後の行を言いたいがための長文乙

...てのは冗談だがスライムタッチだっけ？
あのミニゲームはまじでやる価値がないな、
あんなもの入れる前に他に改善するところがあるだろうに。
スライムレースもただ見てるだけでダルいだけだし。

盲目的に持ち上げる信者は早く目を覚ましてくれ

644 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 15:30:08
ID:55LNgsn00

>>641

いやそれは例えになってない。ありゃただ単に他に入れられる政党がないだけだろうw
FFも駄目だし他のRPGも話にならなすぎて残ってるDQがまだマシだよなあ。他に無いしなあって
感じだぞ

645 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 17:25:51
ID:HVm/a5cs0

盲目的な信者なんているのかね
不満はありながらもやってしまうってファンが多数だろ

646 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 18:57:05
ID:Y7Bo4MLW0

不満があるなら次回作を買わなければいい
そういうのが多数派になるなら向こうも商売だし考えるだろう

100万以上の売り上げがある以上それは無理
少数派の意見を組んで商品の質を高めてもそれは直接の利益には繋がらないから

ボランティアでやっているんじゃないんだよ

647 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/09(土) 19:35:07 ID:d/23nwq10

失礼だが、ドラゴンの杖が手に入るまでパパスのつるぎを主人公に持たせてた
俺ってアホ??

648 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 20:53:19
ID:q7gT5FWu0

文句言う奴は買わなきゃいいのにw

発売前の情報でPS2版とグラ以外は
大して変わらんのはわかってたのに

何でわざわざ買ってるんだw
お前らが買うからスクエニが調子こくんだろw

649 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/09(土) 23:39:20
ID:/PgiWyeq0

>>647

そんなことは無いよ
ゲマと戦うときは、必ずパパスの剣を装備するという人もいるぐらいだし

それまではリメイク版ですら発売日ゲットしていたのに
DSのDQ4からは全く手をつけていない
不買運動で訴えるしかないと思う

そして俺は、世間がDS版DQ5ブームのなか、ひっそりとPS2版のDQ5で遊ぶw

650 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 01:04:17
ID:9kZoY+fU0

PS2版とDS版はターゲット層が違うって事だろ
PS2版持ってる奴はわざわざ買う必要はない

携帯機で懐かしいドラクエがやりたいって客が
沢山居るのは確かだろうな。新規も居るだろうし

651 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 02:30:53
ID:n3q9xKeu0

>>648

デボラの為に買った奴は多いだろう。
販売戦略にのせられたんだなw

652 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 02:54:46
ID:SqnDfPBF0

>>637

不満を持っている人が多数派なら、FF8の時みたいにあっという間に悪評が広まるだろう。
だが明確に不満を持っている人がいるってわかるのここだけだもんな。
批評サイトなんかの一部にもあるかもしれないが、肯定的な批評に対して明らかに少数派。
2ch内ですら、ほかは別にアンチ的な流れなんかない。

それで少数派ってことを否定できる要素がどこにあるんだ？

653 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/10(日) 02:56:35 ID:+5TKr0Nb0

>>618

いやSFCのエスタークは弱いよってかプレス自体が弱いし

>>621

ソースは？

SFCエスターク 420 150 85 9000 5000 510

灼熱炎 輝く息 イオナズン メラゾーマ 打撃 凍てつく波動

常に2回行動 マホカンタ効果あり

「灼熱炎×2」「輝く息×2」「イオナズン×2」「メラゾーマ×2」「凍てつく
波動×2」という行動はない。

654 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 03:36:54
ID:n3q9xKeu0

>>652

妄信者あらわる！

655 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 04:19:07
ID:SqnDfPBF0

>>654

反論できないわけね。

ずっと少数派だけで憂いてなさいな。

656 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 04:24:32
ID:bipzsuZ30

予約して有休まで取ったのに追加要素ほぼナシと聞いてキャンセルだよまじガッカリ

仲間モンスター追加

隠しダンジョンとボス追加

これだけでもやってくれれば細かい不満には目を瞑ったのに

二回リメイクしてるのに隠しダンジョンもボスも増えないって手抜きだろ明らかに

その代わりにストレス溜まるだけの糞スゴロクとかアホか

追加モンスターもPS2のプチコロといい今回のプリズニャンといい・・・

657 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 06:26:34
ID:dCiHtBkk0

DSFE暗黒竜のスレを見て

能力のない人間が下手にいじるととんでもないことになると思った

そりゃ堀井その他主要スタッフが精魂込めてリメイクしてくれるなら歓迎だが
そのへんの人たちは9にかかりつきりだろうし、現実的に不可能

なら叩かれても無難な移植 + やっつけ追加要素ですますほうがマシなのかもしれない

わけのわからないアレンジで原作を無茶苦茶にするよりは

658 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 07:58:18
ID:krS2Ad8Q0

>>657

DSDQ5がすでにわけのわからないアレンジで原作を無茶苦茶にされたバージョンの
やつつけd s 移植 + 原作無茶苦茶要素更に加算なんだよ。
そんなにDSFEって酷いの？むしろリフ復活とか原作を重視してないか
まあ、職業自由変更システムは2週以降のおまけにすべきだったと思うが。

659 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 08:40:05
ID:EchlH5dp0

>>646

不満だったからこそ
「いくらなんでも次は良くしてくれるだろう」と期待するんだろ。
そのままだなんてそれこそ職務怠慢じゃねーかスクエニ

660 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 11:27:02
ID:KLh3Jcp30

PSも持ってるけどやっぱり持ち歩けるといいう利点がね

661 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[s] 投稿日：2008/08/10(日) 13:10:55
ID:bH8LFPxs0

オラクルベリーでスライムをレースに出そうして、パーティの中に入れても、
町の中に入ると、主人公、息子、娘、サンチョのパーティに変わっていて
レースに出場できない。

なんなのこれ？

662 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 13:12:46
ID:+caGqshl0

DQの場合SFC版の3を中心に考えちゃうから、
追加要素に目が行ってしまうのは仕方ない。

俺はPS2で削られたという追加ダンジョン?が
結局無くなったのが残念だったなー。

あと、PVでアークデーモン見せられて
「もしかしたら他にもあんなヤツが!？」と
見事にwtkkさせられてたし。
まさか追加モンスターがPVに登場したやつだけとは。

デボラが予想以上に面白かったから、楽しんだけどね。

663 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 13:35:10
ID:APWUfSmVO

プチコロとかマジ寒い

センスってもんは有限なんだな...

664 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 14:18:35
ID:nFn4/o8c0

プチコロなんかの追加系の糞さ、すごろくのむかつき加減だけでもピザ屋は糞ゲー作りとしてのセ
ンスを感じる
あと不評だった点をスルーしてどうしようもない追加要素をDS版に入れるあたりプライドも蝶一
流なんだろうな

665 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 15:49:00

ID:t1+6F4kf0

デザインもセンスねーよな>プリコロ

ビックリマンとかに出てくるようなちやちいモンスターが増えたと思うのは俺だけじゃないよな？

最後のすごろくは酷かったな。

苦行させるならもっと違うところでさせないと。

しかもゴールの景品があれだけつーのが泣ける

666 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 16:19:04

ID://Hkn3D10

>>664

だからそういうのを決めるのはアルテ側じゃなくて堀井側だろ

667 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/10(日) 16:43:52

ID:v4HgkFWp0

6以降のモンスターデザインでよかったのはバトルレックスくらいだな

7でプチ頃みたときから狙いすぎでむかついたし

8なんかスニーカーお化けとかwwwwwwww

1~4がカッコイイ

5は微妙

ライオネックくらいだなジャンプでしんもんスターとして発表されたときは中ボスかとおもったくらいだし

まあ弱いから見た目とのイメージの差が激しいんだが

668 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 16:48:10

ID:oWOPeFnf0

俺はまおうのつかいもいいとおもうけどな。

後7はマチルダ？だっけかな。

669 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 21:36:12

ID:/txsLPaZ0

>>655

御布施ありがとう

670 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 21:39:50

ID:upZqGh3v0

5以降でもいいモンスターいるけど全体的にいいなぁと思うのは4までだな

671 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 21:46:33

ID:/txsLPaZ0

ベレス系は秀逸な魔族のデザインだと思うんだがどうして以後出て来ないのか疑問

672 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 22:10:55

ID:upZqGh3v0

ベレスってどんな姿の奴だっけ？

地獄の門番、おにこんぼう、鉄球魔人などなど魔界モンスターのデザインは秀逸だな

673 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 23:33:36

ID:kfJQvSim0

>>672

じごくのもんぱんの色違いだったと思う>ベレス

674 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 23:48:23

ID:dCiHtBkk0

でかい鎌もった悪魔だよな

オレは2と3のモンスターデザインが好きだな

675 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/10(日) 23:52:03
ID:l8boSfIS0
4は魔族色が強いからな

676 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 00:17:31
ID:cTccbhm20
>>663
プチコロが好きなのは俺だけなんだろうか

677 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 00:22:01
ID:yJlJahzD0
嫌いじゃないが好きでもないな
他にずっといいモンスターが一杯いるのにプチコロを選ぶとはセンスねーなと思う

678 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 00:27:36
ID:pGyL8fDR0
5の既存モンスターを8種類仲間に昇格させてくれればなあ・・・
と思うとわざわざ他所から出てきて仲間にまでなってるプチコロにはどうしてもいい印象を持って
ない

679 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 00:45:45
ID:h7uZz+sr0
セルゲイナスと悪魔神官とか色々期待されてたモンスターはいたからね
それがプチコロ(笑)じゃねえ...

680 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 00:48:47
ID:yJlJahzD0
メタルドラゴン系はどっちか絶対来ると思ったんだがなあ。人気モンスターだし

681 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 01:00:35
ID:L3YmNoEc0
>>680
メタルドラゴンいいよな！
モンスターズで作りまくってた

682 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 01:20:44
ID:lw0JWAZQ0
オレも期待したんだがな
それも今や幻か...

683 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 01:30:59
ID:QdkEA8+s0
悪魔神官が出たときおっこいつは仲間になるかと思ったのに...
悪魔神官はじめ2のモンスターデザインは秀逸だよな

684 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 02:34:44
ID:7YvuCTY00
>>674
ストーカー、ガスドラゴン、かぼちゃおとこ、タワーオブアイとかも含めて好きと言えるか？

685 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/11(月) 10:52:01 ID:VJyALOS80
>>649
遅くなったけど、どうもさんくす。

686 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 14:01:02
ID:u+jO9iOG0
>>684
そんなのいたっけ

687 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 15:00:46
ID:IDhpg/qSO
没モンスターの知識自慢したいんだろ

688 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 20:51:34
ID:DfQo1F5/0
仲間モンスターが、もっと増えてれば良かった。2匹だけってなんだよ・・・

689 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 22:08:17
ID:t2Hag2Pa0
>>687
知識というほどの物ではないだろ

690 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 22:34:35
ID:m4gPOJgV0
デボラがなあ
なんでストーリーも何も全く付け加えずにシーンだけ追加したんだろ

劇ってもんを分かってないな、製作者は、老いたか

691 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 22:44:36
ID:RdeJARkW0
一晩悩んだのにいきなり現れた奴を結婚相手に選ぶとか
残った方は屈辱他ならないなw

692 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 22:57:14
ID:D5U81MNo0
結婚イベントの意味自体を変えちゃったからな
本来は父から受け継いだ使命か惚れた女かって選択だったんだが

693 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 23:00:57
ID:+j7uzt5z0
使命か惚れた女かおっばいか

694 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/11(月) 23:24:03
ID:t2Hag2Pa0
ヒップか太腿かおっばいか

695 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 00:21:08
ID:1xUt202c0
デボラ出血熱

696 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 00:50:09
ID:mFWt/yiB0
>>692
それは人による。
フローラに一目惚れしてリング集めた奴もいるはず。
気づいたら天空の盾持ってた「あれ？俺これどこで手に入れたっけ？」って
なった奴も結構いたはず。間違いなく。

697 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 05:20:31
ID:+YVhQb100

オレはSFCの頃からピアンカに全く魅力を感じていなかったが
「やっぱりピアンカなのかな」という空気に流されてピアンカを選択していた

今なら躊躇なくピアンカを切ることができる

698 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 08:17:41
ID:HnD5G0y+0

そしてルドマンを選ぶわけだな

699 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 09:49:06
ID:X3H/wfKb0

>>697

あの「ここまで慕われてるならピアンカっしょ」みたいな空気は嫌だったな

幼馴染、古城の冒険、結婚前に偶然の出会い、リング取りに付いて来て思い出話

さらにピアンカと結婚 フローラはアンディと結ばれる
フローラと結婚 ピアンカは主人公を想ったまま独身

この流れでパッと出のフローラ選ぶやつって何なの？って感じだったな

700 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 10:24:07
ID:w6TNNfRF0

個人的に戦闘がもう少しバランス悪ければ良かったと思った
SFCの3人の頃もそうなんだけど、結局中盤以降万能型のキャラばかりになって
戦闘が冗長的すぎな気がする、それに比例してモンス育成も駄
基本的に面白いのになんか納得いかない

701 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 11:19:41
ID:IGbKajY80

グラで判断しちゃいけないとか思いつつプレイ

5はSFC以来だかそれなりに楽しみにしてたんだが・・・

もうなんつうか戦闘画面といいモーションといい、センス込みで凡作
御三方のセンスというより、外注のせいなんだろうけど、あんまりだった
しかし今時RPGで雑魚戦Aボタン連打だけとかもう、ほとんど罪悪だな
そこはそこ修正しろよ。たたかう。たたかう。たたかう。たたかう。死ね
そしてなんでデボラなの。なんであれを追加したの。一体どういうことなの

702 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 18:36:28
ID:2GadgBkA0

>>701

DQ卒業することをおすすめする

703 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 20:04:12
ID:DBleVjrd0

ピアンカ選ばない奴は単なるひねくれ者だろ

704 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 20:08:30
ID:HnD5G0y+0

ここで嫁論争を持ち出すな奴
どっちでもいいそんなもん

705 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 20:12:47
ID:DBleVjrd0

お前ら文句言うなら買わなけりゃいいじゃんw

706 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/12(火) 20:28:39
ID:WmwZ6e1N0

7月17日に発売されたニンテンドーDS版『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』（スクウェア・エニックス）の国内累計販売本数が100万本を突破したことが12日（火）、エンターブレイン調べで明らかになった。発売6週目で100万本を突破した前作『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』（2007年11月22日発売）を上回るペースで、約4週間でのミリオン達成となった。推定販売数は102万3883本。またニンテンドーDS本体も2300万台を突破、推定販売台数は2304万7248台となった。（集計期間：7月17日～8月10日）

707 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/12(火) 20:35:05
ID:Xn+6bAdaO
エッチな下着に三度目のがっかり...(DQ6含めれば四度目)

708 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 20:35:33
ID:KPAXfseKO
期待はずれがあるとしたらストーリー追加がまるでないことだな
主人公石化を救うべくソラテン物語補完を追加してもよかったんじゃね
サンチョに視点をあててもおもしろいし、パパスの物語を増やしてくれてもよかった

709 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 20:44:13
ID:N9cXy2ORO
ピエールやホイミンと結婚させてくれ

710 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 20:49:10
ID:7l/R1ipf0
「そりゃっ！うりゃっ！」しか言わない奴と結婚したいか？w

711 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 21:22:55
ID:lbSO3z1T0
>>705
文句を聞きたくない奴がこのスレにいることの方が違和感

712 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/12(火) 21:54:35
ID:Wyx8YNgRO
やはり、ヘンリーにはタルの中でくたばってもらうべきだったな

713 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/12(火) 23:34:18
ID:qpo94n+X0
もうリメイクは無いんだぜ
こんなんが最後でいいのか...

714 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 00:22:25
ID:6lqNZ7ze0
またリメイクされる可能性はあると思うけどな

何年後になるかわからんが

715 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 00:26:14
ID:9pJLGvZP0
なに、新ハードが出たらまたリメイクされて信者がたくさん釣れるさ

716 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 01:34:51

ID:xz+33d110

2年後くらいにPSP完全版とか言って発売すると予想

717 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 02:19:40

ID:uVFXrRKX0

2年後にPSPってあんのか？

718 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 02:23:13

ID:xz+33d110

あるだろw

719 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 10:26:12

ID:9f4rvBtg0

最近PSPは売れ行きが良くなってる

720 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 12:33:18

ID:R0QfLB510

気のせい

721 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 12:47:05

ID:BEPjYJMn0

もう皆5売ったところかな？

すごろく場とかやる気しねー。エスターク弱すぎ。適当にゆっくり

進めてたのにあっさりクリア。明日でも売ってくるわ。

722 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 16:33:28

ID:TSONMKCd0

そもそもただの移植に何を期待してるんだ。

723 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 16:41:50

ID:9pJLGvZP0

「リメイク」とうたってるのに俺らが「移植」と納得してどうするんだよ

724 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 16:43:03

ID:h6t+Zt4X0

シナリオは一本道

嫁選択も実質一本道

キャラ育成も一本道

PT編成も自由度が有るように見せかけて、確率とゲームバランスの板挟みで一本道

これで飽きない方がどうかしてる。

725 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 16:43:56

ID:eKNQBLCT0

どうかしてて悪かったね

726 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 17:13:48

ID:TSONMKCd0

あ、「リメイク」だったのか。

見た目ただの「移植」にしか見えなかった俺の勘違いだ、スマン。

727 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/13(水) 19:56:33

ID:GdEYXStdO

次はパパスとマーサを逆にしよう。

マーサが息子を守るためにゲマに

私を好きにしてくださいとかお願いするんだ

728 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/13(水) 20:23:09 ID:+TtcR5CA0

7月17日に発売されたニンテンドーDS版『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』（スクウェア・エニックス）の国内累計販売本数が100万本を突破したことが12日（火）、エンターブレイン調べで明らかになった。発売6週目で100万本を突破した前作『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』（2007年11月22日発売）を上回るペースで、約4週間でのミリオン達成となった。推定販売数は102万3883本。またニンテンドーDS本体も2300万台を突破、推定販売台数は2304万7248台となった。（集計期間：7月17日～8月10日）

729 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 20:50:23 ID:SW1ev13V0

くだらないリメイクでも移植でも
DQクラスになるといくつもスレが立つからな
他ゲーのスレが1つなのに5ときたらあちこちに5つも6つも

さらには発売スレの騒ぎに乗じて買うのはいいが、買った途端熱が冷めてやらない人も多数
信者がお布施をして儲かるうちはやめられんよ

730 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 21:00:49 ID:DvKtQmuL0

>>727

俺屍であったなその展開w

731 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 21:24:05 ID:sdFkbDc60

特に5に思い入れもないのに
いちいちリメイク版出るときにに買う方が悪いんだろ
そもそも5はストーリーメインのゲームなんだし

久しぶりに5やりたいって奴以外は買わなきゃ良いだけの事
PS2より遥かに劣るスペックのDSのリメイクに何を期待してたか

732 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 21:29:55 ID:tb8gxcyl0

公式サイトに期待させるような事書くほうも悪いと思わないかい

733 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/13(水) 22:58:25 ID:674TsSV00

やっぱりデボラだよな・・・。
話すシステムのマリベルが斬新だったからデボラがどんな毒舌でも期待以上の面白みはなかったし。
ストーリーにもう少し絡んでくるかと思いきや、嫁をピアンカかフローラにしたら、ただの淀んだ空気だもんな。

734 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/14(木) 00:28:35 ID:m37dohtF0

>ただの淀んだ空気
ピアフロ選択したらほんとにそんな存在ww

735 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/14(木) 07:29:14 ID:uSczQhMh0

PS2とか持っていないからねえ

DSで手軽に出来るメリットは大きい

736 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/14(木) 07:49:10
ID:KyVNteJc0
ドラクエのエンディングってもっと
おもしろくできないものか

8はまだよかったけど。

737 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/14(木) 09:18:37
ID:uSczQhMh0
1～4のエンディングは良かった、8もまあまあ
5～7が微妙かな

738 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/08/14(木) 10:37:51 ID:rVq1yZoYO
マスタードラゴンの自殺とかな

739 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/08/14(木) 11:17:37
ID:Vp6+MG2y0
>>738自殺???

740 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/08/14(木) 11:31:10 ID:6FiCkpye0
>>733
ビアフロを選んでるのにそんなに絡んでこられたらかえって嫌だろw

741 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/14(木) 12:59:49
ID:m37dohtF0
少なくともデボラはパッケージの裏にのせるほどじゃないなw
皆が皆、嫁候補のためだけに作られた新キャラと前情報があるわけじゃないし

742 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/14(木) 14:21:37
ID:cwczdqtw0
デボラがSFC時に登場していたら、DQ5もそんなに評価されなかったかもなw

743 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 02:13:16
ID:RerL9fpj0
DQ3の最後の方でドラゴンさんがタマゴ生むよね？
その子が竜王なんだけどなんであんな悪い子になっちゃったの・・・

744 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/08/15(金) 06:28:13 ID:9fUc0c9V0
>>743
竜王がくれたよりもどうやって上の世界からアレフガルドにきたのかが気になる。

745 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[] 投稿日：2008/08/15(金) 06:51:14 ID:V3degzX90
つーかDS版ってすげー逃げるが弱いよね
PS2版のなら4人全員逃げれる出来たから簡単に逃げれたのに
DSの逃げれ無すぎw
1回目は9割方失敗する

746 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 11:39:33
ID:xP6SDqqn0
LV上げる

747 名前：名前が無い@ただの名無しのようだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 11:43:28

ID:BkT6M4PR0

最後のすごろく場の落とし穴とふりだしにもどるを
減らしてくれ。

748 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 11:58:57

ID:8medTpsF0

DS版は4と5両方プレイしたけどPS2版の5は未プレイだったんで昨日試しに買って見たんだが、
DS版と完成度が全然違うジャン

何でこのシステムで天空シリーズをリメイクしなかったのか

以前出した5と被って中途半端になるからか？

PS2も十分普及してるんだから4と6だけ同じエンジンで作れば良かったのに・・・

5は最初からPS2の方を買っておけば良かった

749 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/15(金) 13:54:48 ID:ti8+zSMvO

ドラクソ神話崩壊wwwwwwwwww

750 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/15(金) 14:15:21

ID:KP4GpOUm0

すごろくってただイライラさせるだけだよな。

むかついたから高く売れるようにとっとと売りにいきますた。

751 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/15(金) 16:02:01

ID:NRXI+K5LO

サウザンドアームズの戦闘のダサさなんかどうなるんだ。

あゆも泣くぞ

752 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 16:42:34

ID:fDYRKYUG0

>>733

禿同。デボラいらない。

追加するならフローラ選んでも

ピアンカが幸せになるシナリオ追加して欲しかった

>>699みたいな理由でフローラ選べない奴もいるはずだ

753 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 19:10:45

ID:WHDLkg980

>>748

いや、PS2版って今見ると微妙だと思うんだけど

PS2にしちゃへボいっつーか中途半端過ぎる

それなら8エンジンにして欲しいわ

754 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 19:15:30

ID:+MKij39+0

そんな予算や時間や人員がどこにあるのかと

755 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 19:18:04

ID:OV6BR/Q30

>>753

グラフィックには不満もあるがああ戦闘のテンポの良さは素晴らしいと思うんだが

だが隠しが糞スゴクだったりプチコロタクブオーン、でしゃばるゲマとと文句言いたい部分も
多いが

756 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 19:22:05

ID:+MKij39+0

戦闘は異様にサクサクだったね
逆に8のモッサリ感は残念

757 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 20:45:33
ID:667F6U0+0
他のRPGに比べりゃマシなほうなんだが、なにしろ5が神テンポだからな

アレな部分も多いけど、PS2の5はそれなりに気合の入ったりメイクだったよ
少なくともDS5のような露骨な金儲けはしてない

758 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 20:45:38
ID:4MnhZAm/0
P S 2 の 5 に 慣 れ る と 8 は 凄 い ダ ル い 戦 闘 に 感 じ る ん だ よ な。
そのせいで8は一度クリアしたら即やめてしまった

759 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 21:00:10
ID:gLruc4A30
>>753
8だけは勘弁して欲しい

760 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 22:22:07
ID:+MKij39+0
細かい不満だが、サンチョの呪文、左上フローミはないわ
何百何千と使う特技なんだからデフォでくちぶえにカーソルがあうようにしといてほしかった

761 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 22:28:56
ID:mh8KRh+G0
そもそもフローミなんて必要ない気がするしw
でもとうぞくのはなは8みたいに全部がわかるようにして欲しかったな。
いちいち入って...ってめんどくさ過ぎ。
まあ8もあまりに広すぎて何処か特定出来なかったのは痛かったが...

762 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 22:31:28
ID:fjG0T3410
>>752
ビアンカが別の誰かを選ぶイベントを入れると
ビアンカファンからフルボッコにされそうだw

763 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 22:50:05
ID:sLDRHBOJ0
ビアンカは木こりと微妙にフラグ立ってる臭いし、E D以降結ばれる可能性もあるからあれで良い。

問題なのはビアンカを選んだ場合、病気の父親をほったらかして旅に同行してくるって事だ。
こう言う不自然さが、ビアフロがコンパチキャラと言われる所以なんだよな。
デボラなんて蛇足追加してる暇があるなら、オリジナルから抱えてる慢性的な問題点を少しは改善する努力をしろ。

764 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/15(金) 22:54:37
ID:vpZkQYY00
賢さの種くれる彼は大工じゃなかった？
勉強に来てた宿屋の息子の目はないんだろうか

病気の父親は静養するためわざわざ転居したわけで
娘結婚したからといって動かすわけにもいかないだろうしな
あそこは奥さんの墓もあるし

765 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 00:46:31
ID:KGUZLstA0

ていうかダンカン自身が娘が結婚した後まで村に籠って面倒を見て欲しいとは思ってないだろう

766 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 00:53:56
ID:ByK9gfuU0

持病がなければグランバニアに転居してもらって部屋か家与えることもできる

767 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 01:37:19
ID:mTFRS90o0

>>759

8 エンジンは改良すれば
もっと素晴らしくなると思うぜ

戦闘なんて改良すれば最強だ
具体的には自キャラのアニメーション表示ON/OFF設定
この機能さえつければ文句言う奴はいないだろう

あのエンジンが他に流用されないのは惜しい

何年後でもいいからあれの進化版を見たい

768 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 01:45:24
ID:mTFRS90o0

>>763

ピアンカと結婚した場合はダンカンさん元気になるじゃん

ダンカンさんはピアンカに幸せになって欲しいと言ってて
ピアンカが主人公と結婚した途端に元気になるし
その後、旅に出ても何の問題もないかと

エンディングで子供達からゃグランバニアに連れて行こうよって話も出るしな

769 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/16(土) 08:22:07 ID:PhElptp+0

ああ、本気DS版だと敵から逃げられないな
たるい敵とかでも一々相手にしなきゃなんねー
これはまあ普通にマイナス要素だな。逃げてばっかもアレだけど・・・

770 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 09:23:46
ID:VhAcLHGdO

>>767

堀井もちゃんと8の進化系も考えてると言ってたからそれに期待したい。
個人的にはテンポ第一ってほどでもないんで。

771 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 10:00:34
ID:EpVDtBkKO

チンポ第一か...

772 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 10:50:03
ID:kpr8OlnB0

防御モーションとかMP自動回復とかを簡略化するだけでずいぶん快適になるだろうね
そのへんの課題は洗い出してるだろうから次があるとしたら大きく改善されるだろう

773 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 12:44:51
ID:Xyd3PPAA0

それより3D化をやめてほしいな

2DDQではSFC5が最高だったと思う
モンスターアニメーションは必要ない

774 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 12:46:27
ID:JGbkQfC0

通信機能は名産品じゃなくて、モンスターの交換orシェアがよかった。
バランス壊すから、進行度によって交換出来るモンスターが増えるとか。

775 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 13:06:48
ID:leub6p0u0

>>773
懐古厨乙としか言いようがないな

776 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 13:12:51
ID:krp8OlnB0

2DDQの最高傑作は2しか考えられません

>>773には全く同意できないが

777 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 13:49:32
ID:5VYz6+TN0

PS2版よりも出来悪いの？

778 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 16:38:01
ID:UITgd7Mc0

2DにこだわるのはSFCあたりから入った新参
リアル懐古は案外どっちでも良いという人が多い

779 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/16(土) 18:35:24 ID:wd3lfYJLO
SFCもDSも持ってないのですが買うならどっち買った方がいいですか？？早く5やってみたい

780 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 18:54:36
ID:ByK9gfuU0

セーブ飛ばないし4人パーティーだし三択になってるしDSにしとけば？
PS2あるならPS2でも出てるよ

781 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 19:09:00
ID:nTrYHfNz0

PS2版は中古で980円とかで買える

782 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 19:11:46
ID:2dmEK+cWO

>>777
グラや仲間の上限考えたら断然PS2
デボラやプリズニャンかアークデーモンに思い入れがなければ、PS2があればそっちでいいと思う

783 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 19:32:45
ID:Yteo+Cj70

2Dには2Dの利点がある。
なんちゃって3DのDS版はともかくとして、8みたいな3Dはどうしても世界が狭くなる。
体感3km走ったくらいで海が見えるとか、結構アレ。
3Dなのにランダムエンカウントというのも違和感がある。

俺は2Dが好き。
デフォルメが嫌な奴は漫画も読めん奴だろうな。
でもSFC5は正直色々雑。SFC6のシステムの方がいいと思う。

DS5はなんちゃって3D化の影響をモロに受けてて世界が狭いのが嫌だったな。
あとドット絵がしょぼい&戦闘中のキャラグラが糞杉。手抜きだな。
鳥山を中途半端に意識した糞絵をつけるくらいならもう一新してくれ。

784 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 20:28:01
ID:leub6p0u0

>>783

8の世界って滅茶苦茶広いじゃんかw
地球と同じくらい広くしないとイケないのか？w

785 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 20:41:55
ID:mPsSjOmP0

>>783

>なんちゃって3DのDS版はともかくとして、8みたいな3Dはどうしても世界が狭くなる。

>DS5はなんちゃって3D化の影響をモロに受けてて世界が狭いのが嫌だったな。

何を言ってんの？

786 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 20:51:04
ID:0YIMgXOZ0

>>783は次の町までリアルで5日くらい掛かるドラクエが良いのか

暇なんだな。

787 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 20:53:17
ID:Xyd3PPAA0

3DRPGは町に入ると疲れるんだよな
位置関係を把握するのが2Dより難しい

2Dの方は入った瞬間全体を見れるから
むしろ生活観は2D時代の方が出せていたような気がする

788 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 21:21:17
ID:Beo86TIs0

ダメージは平均でいいから一気に、いちいちひとりずつ判定してるところを
直せば結構さくさくになるのにな
あとモーションと同時にダメあたえればよい

789 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/16(土) 21:55:36
ID:olKV3JT90

>>787

見えないところが多すぎるのがイラつくんだよね。
タンスとかはともかく、階段まで隠れてたりするしさ。

ダンジョンはそれでいいけど、街中くらいILRなしで歩き回りたい。

790 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 07:48:47
ID:l3f6gG390

>>789

7とかは、むしろ隠し部屋の用途で使ってたからな。
まあ、めんどいのはめんどい。

791 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 10:12:47

ID:9e4otmgv0

7は死角にある階段が見つからなくて丸一日無駄にした
PS4以降そういうのはなくなったと思うけど

792 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/17(日) 11:59:00 ID:KnLgQICi0
しかも画面が汚くて階段なのかゴミなのか判断できなくて見逃したりもするよな

793 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 12:13:08
ID:IObIDC25O

町のアイテム探しはたしかにめんどくさすぎる
2Dはたしかに楽に楽しめた

794 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 13:20:38
ID:fhQR6sqr0

あのつぼとタルを持ち上げて壊すというのはいい加減にやめてほしい
たんすや宝箱に比べてただの2度手間だし、悪魔のツボの出現とかがおかしい
ツボ持ち上げる 投げる 「しかし 悪魔のツボだった！」
持ち上げる時に何もメッセージないのに「しかし」って何だっつの

7でも一番最初に船で会話するマリベルに近づく時に必要なだけだった無駄システム

795 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 15:02:45
ID:uVN7JQoF0

ツボ・タル持ち上げは7から始まったんだっけ？
最初見たとき何をどう考えてもゼルダのパクリとしか思えなかった

8で性懲りもなく同じことさせられてウンザリした
手間がかかりすぎるから次回からは勘弁してほしい...
でも一旦取り入れたシステムはほぼ恒久的に取り入れるのがドラクエだから
次回も引き続きタル・ツボ壊しさせられるだろうな
取りあえずやくそうや布の服じゃなくもっとうまい物入れろと

796 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/17(日) 17:14:13 ID:UdwRzglS0
すごろくけんうざい

797 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 19:24:25
ID:KtU72FIP0

>>794

おそらく、どれを調べたのかが分かりにくい（回転とかさせたらあっさり混乱する）ので
苦肉の策で入れたんじゃないかと思う。

簡単に調べられるようになったからか知らんけど、タンス初登場のFC4に比べたら
「調べられる物」が凄く多くない？ 多くしすぎてダメになってると思う。
FC4なんか「しらべる」しなきゃいけないのにそんなにうざかった印象は無い。

798 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 19:31:36
ID:EG84f5K70

すごろくけんを そろびできない。

799 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 19:39:37
ID:Tim4UgPM0

>>797

多すぎるのもあるが調べる事自体が作業に思える
=つまり「飽きた」
いい加減違う仕掛けを作ってくれ

800 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 20:04:47

ID:9e4otmgv0

いや、オレはFC4は調べるが面倒でほとんどメダル取れなかった
同時期のFF3はなんでもAボタンだけで調べられたし

飽きたってのは同意

801 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 20:11:52

ID:Qq2eoRN10

ポポロクロイスで主人公が

「ツボには何も入っていませんから、アイテムは行儀よく宝箱から手に入れてくださいね」
とか言われてたのを思い出すな

802 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 21:25:55

ID:PU6JtPCq0

もうお前らドラクエっつーかゲーム自体
やめればいいじゃんかって思うわけだが

まあ、たしかに面倒くさいけどさ

どうしろっちゅーねん？

803 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 22:44:30

ID:K95KZRJp0

まあ文句言ってる奴はDS6で見直すだろ

5はストーリー重視。ってことはストーリーに飽きられたらそこまで。
DS版はそのストーリーに汚点まで追加してるから余計にダメ。

8みたいな3Dは世界が狭くなる。これは常識。

世界地図見れば分かるが、8の密度は4以下。4の世界からして、
章分けの重複でかなり狭め（3や6の3分の1以下）なのに、それより薄い。

その分イベント強化+町城強化してるが、これにもメリットデメリットがある。

804 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/17(日) 23:30:04

ID:jeqVSGMK0

面倒臭い3Dは本当にいやだな

8では気の強い王女を亡くした気の弱い王子の城がとにかく面倒だった

外敵に対する防衛上の問題とかDQに求めないからもうちょっとぱっぱと行けるようにしてくれ

805 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/18(月) 00:13:12

ID:9lXhw6ii0

いいえ8の世界は広すぎます

それで文句たれる奴が居るほど

806 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/18(月) 03:25:52

ID:Q4lFJDdw0

昔のAVGみたいなコマンドによる場所移動を併用すればよくな

807 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/18(月) 03:33:54

ID:33lWsVtQ0

ルーラで十分だろ

808 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/18(月) 04:42:32 ID:Tr4Ekr0UO

隠しダンジョンの無限ループってDSになってから敵が出なくなりました？

全くからまれないんですが

809 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/18(月) 06:58:41
ID:RWeXkpD5O
DSでお手軽にやりたくないなドラクエは正座して外部の雑音を遮断してやるもんだ(笑)
9 残念だなあ

810 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/18(月) 10:10:02
ID:Q4IFJDdw0
>>807
MP0ならルーラでもいいね

811 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/18(月) 17:50:16 ID:MUu5ISSp0
マジコン対策なんか余計な力を入れるくらいなら追加強化して欲しかった...。
まあ対策も、発売日に解析されてはスクエニ涙目w

812 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/18(月) 17:56:51 ID:z4AyKZ380
中古で、幾らぐらいだったら
買いかな。
まあ飯にだけど、金無いし

813 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/18(月) 18:09:05
ID:w+hbCmPZO
DSってのは嬉しいけどそれだけだからなあ。

814 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/18(月) 18:11:22
ID:M7hPGXBJ0
DSソフトは値下がりがそこまでいかないからなあ

とはいえポケモンみたいに連動があるわけじゃないから
ここまで売れば相当安くはなりそう

815 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/18(月) 18:15:25 ID:z4AyKZ380
確かにDSソフトって、極端に下がらないからな
5なら、いいとこ今なら3000円ぐらいか
PS2版やった身としては、高いなあ
やっぱスルーするわ、中古も、6待ち。

816 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/18(月) 20:24:45
ID:Krt+k8tv0
でも大量に売れたってことはそれだけ中古に出回る数も多い
大量に出回って安くなる
...と思ったけど確かにDSソフトってそんなに値段下がらないな。

まあDS5の内容ならもっと安くなってから買うのが得策だと思う

817 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/18(月) 21:24:04
ID:33IWsVtQ0
むしろどうしてPS系の値崩れは早かったんだろう
DSは出荷ミスってワゴンで新品ワンコインか
中古で定価の7割あたり維持か両極端だ

818 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/19(火) 01:33:27
ID:w+OIBLfZ0
ソフト自体の製造コストとかじゃないのかね？よう分からんけども。

もうちょい待てばDS4と同じくらいになると思うけどね。

819 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/19(火) 08:10:28
ID:5sNoMI/IO
P Sはメインユーザーが学生だから
ソフトを売りに出す比率が高いんだろう

社会人はもう絶対やらないようなソフトでも
たかだか数千円のためにわざわざ売りに行く手間を面倒がる

820 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/19(火) 16:02:11
ID:F6Zq3J0N0
サイズが小さいのもあるかもな。
場所取らないから絶対やらないソフトが手元にあっても「ま、いっか」とばかりに
一つ所にまとめて置いておく

ここで不満書いてる人はちゃんと売りにいったのか？

821 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/19(火) 19:26:10
ID:GNNh3DUm0
ま～た不満を挙げてる奴をアンチ扱いする屑が来たか

822 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/19(火) 20:17:06
ID:m4X3Nwd10
買う方が悪いんだろ

823 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/21(木) 15:12:49
ID:1DmlyCqW0

824 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/23(土) 05:08:46 ID:c+bJ6zLkO
そらお前、いきなりホームシックになって
ボス戦だろうと何だろうとまともに戦うことすら出来ないネスの方が人間味があって
感情移入出来るだろ。

825 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/23(土) 05:59:50 ID:Ggjs7r1dO
PSY使う奴や核兵器を修理し使うカネに現実味わかないがハットやヨヨ-は共感する

826 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/23(土) 09:02:47
ID:zwmC+AQn0
>>803

>まあ文句言ってる奴はDS6で見直すだろ
6は元から評価が微妙だから、今回みたいな手抜きリメイクは勘弁して欲しいなあ・・・

827 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/23(土) 15:08:10
ID:L60AR2ud0
手抜きリメイクかどうか人によるだろうけど 絵的に魅力が薄かったのは私も感じた
まず主人公の元絵はともかく、グラフィックの顔絵がひどい フローラはもっとひどい
歩いている時の絵がかわいくなさ過ぎ マリアは何怒ってんの？ 色も気持ち悪い
それ以外は別にいいや

828 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/23(土) 17:46:19
ID:RtgUVWQM0
要はドットが下手なんだろうな
マンセーしてる人はドット好きというか単に3Dキャラが嫌いなだけなんじゃね
しかもマップが3DなのはOKみたいだし、なんだかよくわからん

829 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/24(日) 13:23:08

839 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/24(日) 19:32:17 ID:pkNkt9k50
クソ！

ミルドラス大して強くないけど最初はバイキルト使うからタバサのMPが先に尽きてエルフの飲み薬使っちゃうんだよな
MP以外は問題無いんだが
DQ5にもラスピルみたいな魔法欲しかったな

840 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/24(日) 20:48:20
ID:AldpQrkP0

5で逃げるが弱いのは致命的だよな。
仲間モンス粘ったりすると不自然にレベルが上がりすぎるし。
それを防ぐ為にも逃げるを使って不要な雑魚戦をスルーすれば良いのに、場所毎にコンスタントに逃げられる必要最低レベルが決まってるのが...

一応ニフラムが強いつて言う面もあるんだけど、使える奴がまず稀少だし、
そうなると風神の盾までお預けってのが頂けない。

841 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/24(日) 21:00:26
ID:34Mx5KQF0

顔グラの元絵の選択駄目すぎだろ
ベラとか息子とか娘とか
良いのは主人公だけじゃん

842 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/24(日) 21:05:56
ID:m3X3QyR00

>>829
町とかダンジョンのマップね
なので遊びやすさという2Dのメリットはない
ドットの出来はここでの評判通り

なので、どういう人が支持してるのかよくわかんない

- ・3Dの「キャラ」がとにかく嫌い
- ・ドットならなんでもいい
- ・DQのグラはショボいほどいい

とかかな

843 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/24(日) 22:24:20
ID:YOD/otwQ0

今後のゲームは新作も手抜きで行きます

844 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/25(月) 00:29:46
ID:rHvT5Ls70

>>842
町とかダンジョンは別に気にならんけどな
わざわざ回転させるのが面倒だとは思うが
グラ自体は特別酷いとは思わんけどな

不評の顔グラより歩くチビキャラが酷いな
女性キャラが目つきがなんかおかしいもんな
顔グラは元の原画が微妙なの選んだのが駄目

845 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/25(月) 01:29:01
ID:37GYKUKR0

3Dの町はエルヘブンが糞うざったかった。
階段とか微妙に角度付いてて、いちいち回転させて角度合わせないと引っかかるんだもの。

やっぱりゲームセンターにたむろってる不良軍団を更生させたり、隣町に行く為に警察官と戦って力を示したネスの方が人間味があって感情移入出来るだろ。

853 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/26(火) 02:00:44
ID:QJShh9Vx0

ドラクエ8はでかい城で吐きそうになり
DSドラクエ5はエルヘブンで吐きそうになり
頼むからこんな意味のない3Dはやめて
その分、町かダンジョンかイベントを追加してくれ。

ゲームの中にエニックス宛のハガキでも入ってれば要望書いて送るのに
買い手の声って全くスルーだもんな。

854 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/26(火) 04:14:24
ID:uUcYuNcJ0

DQ8は忘れたけどDSDQ5はハガキ入ってたよ？
スクエニポイント登録したらWebアンケートも届いた

855 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/26(火) 21:27:51
ID:LikFvY6Q0

>>853
ドラクエ7で初めて3D酔いし、以降完全に克服した。
ま、8の広すぎる城や街は確かにウザい所があったけど...

856 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/26(火) 22:17:58
ID:i9x4GhNI0

8といえば街中でも昼と夜が変化するのがうざかった

せっかく初めての町をわくわく探索していたら夜になって台詞が変化したりとか

857 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/27(水) 02:12:18
ID:P8bNU/0V0

確かにあれはちょっとどうかと思うな

858 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/27(水) 02:16:13
ID:riargcZz0

>>856
>>857

それがドラクエの売りだと思っただがな

859 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/27(水) 11:08:13
ID:P8bNU/0V0

街中にいてもゲーム内の時間が進行するということだよ

860 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/27(水) 15:49:33
ID:HZmvlbkL0

買い物しようと店に向かっていたら、夜になって店員が消えたりしたな

861 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/27(水) 19:13:52
ID:Kf8oxefs0

顔グラの原画はSFCの公式ガイドブックならもっと良かったかもな

862 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/27(水) 20:44:17
ID:u/UnEJ9n0

ち

863 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/28(木) 00:01:55
ID:gP1au1Fq0

>>859

忘れてた、そういえば町の中でも時間経過するんだよな 8 は

あんまイライラした記憶無いなそれは
たぶん最初に宿屋で寝てたかもしれん

あの演出自体はゼルダを意識したんだろうな

864 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/30(土) 22:45:56
ID:qZRRZLPy0

まあシリーズモノしかも焼き増しリメイクにウンザリしている懐古の言い分も
ワカラナクもないが

リメイクや続編を開発するほうが、開発側にとっては
同じ手法で開発出来るから頭使わなくていいので
スタッフが作業員レベルの人間だけの構成でも作れるメリットはある。

すると会社はスタッフを作業員レベルに任せる。

しかし、客も当然飽きてくるんで売り上げは細くなってくる。

すると会社は利益出ないので外注するようになる。

しかし、クオリティーが下がるんで売り上げは細くなってくる。

すると会社は開発する意味がなくなってシリーズを終了する。

基本この流れでしょ。

ドラクエ5DSはどの段階だろうね？
ミリオン突破したからといって満足しているようじゃ...ねえ、スクエニさん

865 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/30(土) 23:05:28
ID:99R2Bupc0

リメイクするなら4みたいにデスピサロ生存ルートがあったように、両親生存ルートがあっても良かったのにな

866 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/08/30(土) 23:29:44
ID:RFKwbP2s0

パパスは息子に醤油ご飯ばっか食わせてたらしいぞ！
漫画で見た！

867 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/30(土) 23:38:57
ID:HlpA6DD40

>>865

はっきり言って蛇足なだけ

868 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/31(日) 00:47:47
ID:k+Blak4l0

生存はいらぬ
子供成長ルートが欲しい

869 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/31(日) 01:48:57

ID:S3I5e8CI0

今更ながら5遊び終えたが同じシステムグラフィックなら4のほうがはるかに楽しめますね

870 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/31(日) 06:30:46

ID:05ZxQomL0

>>865

全然良くねえだろw

871 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/31(日) 12:35:52

ID:zQw2RwM60

グラフィックがちょっとパワーアップしただけにしか思えなかった

懐かしい人にはうれしいだろうがエミュで最近やったことある人はつまらないだろうな

全モンスターにしゃべるバリエーションを与えてほしかった

やるなら8やJOKERみたいな3Dにしろよ

872 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/08/31(日) 19:04:05

ID:U6988dK80

>>861

あれが一番かもな。ヘンリーの帽子はジャマだがw

873 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/01(月) 14:41:55

ID:hIRcEOIB0

うりゃっ！そりゃっ！

874 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/01(月) 23:39:07

ID:bfwsr/xg0

>>872

マリアは神

875 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/02(火) 01:09:12 ID:pjBhfpwlO

何故ここにスライムナイトがいるんだ

876 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/02(火) 01:44:40

ID:2N/7QGbdO

>>871

あの悪評高い8をお手本にしろと？正気か？

877 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/02(火) 03:11:24

ID:b7kRwHUL0

話はともかく8はSEも結構凝ってるし3Dもコミカルで

その辺はいいんじゃないか

878 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/02(火) 03:32:10 ID:3vpcS74SO

パパスが殺されるシーングロすぎるよぉ～！

パパスがかわいそうだよぉ～！q(>_<)q

879 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/02(火) 06:07:53

ID:HAHsoTIY0

8は背景も鳥山風だったら素直にマンセーするけど、そうじゃないのがな。

堀井がダメ出ししなかったら、もっと酷かったらしいぜ、あれ。

ローグと違い、レベル5はその辺締める奴が居ないとダメな会社みたいよ。

880 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/02(火) 06:11:36

ID:RVd29SLp0

つっても背景が鳥山風じゃないのはいつものことだしな

締めるやつがいれば大丈夫な分マシだと思うが

881 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/02(火) 13:57:33

ID:BbcARwXQ0

>>861

久し振りに押入れから引っ張り出して見たw

確かに一番丁寧に描かれてる印象だった。

にしても にしても、最初に手がけた絵が一番綺麗に見えるなw

882 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/02(火) 18:07:29

ID:t5FfCsC/O

発売した時は

教えてくれ！！ばかり発言してて

クリアしたら つまらなかったとか

買う人間自体がダメになっているのかな

883 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/02(火) 21:21:20

ID:RVd29SLp0

同一人物とは限らないだろ

同じなら相当ダメだが

884 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/02(火) 21:27:42

ID:TQcXdyey0

もともとクソゲーだったんだから

どうやったってクソゲーにしかならんよ

885 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/03(水) 13:50:18 ID:B6trB5v9O

仮にも神様がトロッコ遊びしてんだからな。

886 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/03(水) 17:32:19 ID:4Xp4saHJ0

DS版5はホントひどいよ。

風神の盾とドラゴンシールドって、ともに炎と吹雪を10ずつ減らすのに、

風神の盾は4700G、ドラゴンシールドは7100Gってどういうことよ？

しかもこの仕様って、PS2版から変わってないだろ？どういうことだよ？

それと少年時代の雪の女王戦、ブックルの作戦を「ガンガンいこうぜ」に

していると、ベラガルカナンを使ってくれないってどういうことよ？

一体どういうプログラミングしてるんだよ？テストはちゃんと行ってるのか？

887 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/03(水) 18:25:27 ID:vw+rFj/J0

主人公や勇者は、風神の盾もドラゴンシールドも装備可能。

あなたはどっちを選びます？

ドラゴンシールド 守備力+30 (炎、吹雪を10ポイント軽減) 4700G

風神の盾 守備力+35 (炎、吹雪を10ポイント軽減) 7100G

888 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/03(水) 18:27:41 ID:/5cLBJaQ0

値段が逆

889 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/03(水) 18:37:58

ID:4ICP7T2z0

バランスばかり考えてムラのないゲームはつまらんだろ。Wizの某ポッタクリ商店には一番高いのに微妙に弱い剣が売ってあってだな・・・

890 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/03(水) 19:01:03

ID:lelhcc2z0

ゴールドをためてッ ためてッ ためぬいてッ・・・！

「オヤジ、ドラゴンシールドをくれ」「やっとねー」

2コマで十分。オチもいらぬ。

891 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/03(水) 19:59:55
ID:WnOWoV780

>>886

SFC版からだよ

892 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/03(水) 20:18:20 ID:8Xq/W08e0

>>891

SFC版の風神の盾には、プレスへの耐性はない

893 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/03(水) 20:21:37
ID:WnOWoV780

<http://kama-p.hp.infoseek.co.jp/dq/DQ5/taisei5.html>

ガイドブックには書いてないけどついてるから

894 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/03(水) 20:46:52 ID:8Xq/W08e0

>>893

アホ

そのサイトは間違いだらけだ

895 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/03(水) 20:51:03
ID:5FK+rq6BO

>>894

例えば？

いや俺も風神に関してはSFCは耐性ないって認識だったけど

896 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/03(水) 20:56:03 ID:8Xq/W08e0

>>895

「例えば？」じゃない。

それが人にもものを聞く態度か？

このサイトの人はPS2版で調べた耐性をそのまま載せてるだけだ。

897 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/03(水) 20:59:53
ID:5FK+rq6BO

アホとか使う奴が人の聞き方の態度にどうこう言うのか・・・

898 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/03(水) 21:01:10 ID:8Xq/W08e0

口ごたえすんな

899 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/03(水) 21:32:11
ID:H5qO7sR6O

プッ

900 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/03(水) 21:34:57
ID:FXhDs/9PO

ちいさなメダルのシステムが糞すぎるんだよ

強いアイテム欲しかったら他のがまったく手に入らない

10枚集めたらプレゼント次は20枚でプレゼントってやつの方がいいだろ

911 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/04(木) 19:13:30 ID:4fLXRg8g0
>910
そしたらプサンも死んだってことだな

912 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/04(木) 19:59:54
ID:UDy0HzML0
実は口ト、天空、石版、呪いの杖の世界は1つの世界だったというネタばらし話

913 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/04(木) 20:46:19
ID:GfA3aqFb0
プサンむかつくからどうせならゲマに殺されてしまえばいいとか思ってしまう
そしてゲマは神の力を手に入れてエスタークも超える存在になって裏ボスになるとかね

マスタードラゴンが行方くらましても数百年平和だったし
力取り戻して復活しても自分じゃ世界を平和にする気もないし、あいつの存在がうざいわ

914 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/04(木) 23:14:35 ID:EpEp/rt3O
マスタードラゴンは必要ないが、どこまでゲマをでしゃばらせるつもりだ？
遺跡とプサンの瞑想とポブルの塔で良いんだアイツの登場は、

915 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/04(木) 23:43:02
ID:T/gQgGmJ0
マスベードラゴン

916 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/05(金) 00:24:42 ID:jAYMrZm6O

しかし、回復ポイントも教会もあるなんておかしくないか？
マスタードラゴンの罠かと思うなアレ

917 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/05(金) 07:20:34
ID:yelBgpqJ0
そういや、何であの洞窟、回復ポイントに教会まで設置されてんの？
プサン連れた状態じゃ不思議な力(笑)が働くからか？
リレミットしたらプサンが洞窟の入り口で待ってるとかで良いじゃん。
何であんな不自然なやり方でしか帳尻合わせ出来ないんだろ。

918 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/05(金) 11:41:32 ID:GIU2sJyY0
>>917
それは作った奴が無能だから

滝の洞窟に水のリングを取りに行く時に、
ピアンカを連れてかないと、下の方の滝の大広間で敵が出てこないってどういうことよ？

919 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/05(金) 12:07:26
ID:rjCTDwl00
会話システムをつけたがために、
プサンを連れた状態で、あちこち回られては困るからだろうw
(テキスト用意するのマンドクセ)
プサンを仲間にした以上は、プサン関連のイベント終わるまで外の世界には出たくなかったんだな

>リレミットしたらプサンが洞窟の入り口で待ってる

こういうことを思いつくスタッフが、もう居ないんだろうな

920 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/05(金) 12:08:03

ID:NQrLEem4O

>>887は値段が逆だが。

確かに風神の盾とドラゴンシールドの件はダメダメだね。
なんでかな？こんな簡単なこと分かってないはずなのに。
何か理由があるのでは？

921 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/05(金) 12:22:00 ID:Irl2Gc5pO
D S 盤の嫌なとことといえばD S シリーズ共通だけど袋の中身がね。

量がふえると

昔のアイテム名の羅列の方が探しやすいな。

せめて設定とかで選択させてほしい

922 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/05(金) 12:44:51
ID:wcHd9yBb0

>>920

>なんでかな？こんな簡単なこと分かってないはずなのに。
わかってたらモンスターの「加入時期が原因」の不遇とかが起こるわけない
作った連中の感覚が根本的におかしいよ

923 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/05(金) 13:35:55
ID:222GDrFK0

少しぐらいバグや不具合があっても
100万本売れますから

924 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/05(金) 15:17:16 ID:4bKoFlg70
SFC版の時に風神の盾にプレス耐性が無かったのを
リメイク版で仕様を変更して、値段もそのままにした馬鹿スタッフ死ぬ

925 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/05(金) 15:33:42
ID:0SDRD5xS0

リメイクだからRe風神の盾って事で理不尽の盾なんだよ。

926 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/05(金) 15:50:12
ID:rjCTDwl00

>>925

誰うま

それにしても時々、風神の盾とドラゴンシールドが、頭の中でゴッチャになることがあったが
それで覚えられたぜw

927 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/05(金) 15:56:44 ID:TEpyMY1J0

151>152>153>154>155>156>157>158 - -
>206>207>208>209>210>211>212>213>214>214>215
>159>160>161>162>163>164>165>166 ただ今タワー建設中
>216>217>218>219>220>221>222>223>224>225>226
>167>168>169>170>171>172>173>174
>227>228>229>230>231>232>233>234>235>236>237
>175>176>177>178>179>180>188>189 \ 目指せ容量落ち！！
>238>239>240>241>242>243>244>245>246>247>248
>190>191>192>193>194>195>196>197) >249>250>251>252>253>254
>255>256>257>258>259>260>261>262>263>264
>198>199>200>201>202>203>204>205 < \ >265>266>267>268>269>270
>271>272>273>274>275>276>277>278>279>280

937 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/05(金) 20:04:35
ID:3oDfz9AK0
風神の盾って何の耐性も無いだろ？

938 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/05(金) 23:12:42
ID:crDkHEZM0
マジコン対策なんか余計な力を入れるくらいなら追加強化して欲しかった...
まあ対策も、発売日に解析されてはスクエニ涙目w

939 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/06(土) 03:33:36
ID:XeQ4FvXm0
>>937
オリジナル版はそうだったけど、リメイク版になってからはプレス耐性がついた
(それもドラゴンシールドと同等の耐性)

940 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/06(土) 06:48:02
ID:DqWzd1BCO
じゃあ風神の盾はサービスか？

941 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/06(土) 08:25:27
ID:Qn5ohgSa0
PSPにPS2版を移植して欲しいわ。
DS版は見た目が全然違うし。

942 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/06(土) 11:28:39
ID:6R9NSxXV0
>>940
サービスというか嫌がらせ

943 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/06(土) 13:04:04
ID:8PII4gZE0
風神の盾とドラゴンシールドの装備可能グループの違いは？

944 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/06(土) 13:13:27
ID:WL3mZofM0
風神の盾はバシルーラの効果があるでしょ

945 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/06(土) 19:55:20 ID:2leJHaAtO
面倒くせえからマスタードラゴンが盾になればよ、どうせ他人任せの役立たずがよ。

946 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/06(土) 20:44:05
ID:4FYakpfa0
そんなに期待はずれなのDS版。
DS版プレイしてないから解らんけど、本スレでは
そんなに叩かれて無かったがなあ。

SFCとかと比べて明らかに悪くなってる部分とかあんの？

947 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/06(土) 21:01:45 ID:+2Sf0wpT0
妖精の世界で透明の船にのめり込むバグは既出？

948 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/06(土) 21:21:42
ID:Oc2LJZJj0
>>946

- ・どちらかというとならPS2になって悪かった部分が直ってないってこと
- ・追加要素が少なすぎる(発売前に発表されたことだけだった)
- ・他細かいことがいろいろ悪かったこと(ボス戦のピシィがないとか)

968 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/08(月) 12:12:12 ID:oe9gSvbz0
http://www.geocities.jp/dq5lovers/
まかいのとう

969 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/08(月) 12:15:22
ID:3k62BecZ0
5に関してはジョーカーベースのリメイクもやってみたかったな
5をDSでというとなんかやっぱり仲魔の対戦や交換を期待してしまうけど、今回入ってなかったし
ジョーカーベースなら一から作る必要なかったし

970 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/08(月) 12:21:34 ID:rvBTkpSN0
>>965
言い訳すんな

971 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/08(月) 12:42:22 ID:T9/6UK190
昨日中古で買ったがたしかに期待ハズレ

P S 2 やった人には劣化としか感じられないな...

972 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/08(月) 13:39:29
ID:5A4AvyA60
5のリメイクは全部期待外れ。
P S 2 はゲマが出しゃばり、D S はデボラに蹂躪された。
S F C からやってる連中には原作レイブでしかないし、リメイクから始めた奴らには駄作にしか見え
ない。
本編終わった後の取って付けと言う立場がハッキリしてる6章よりタチ悪いよ、これ。

デマやゲボラ程度で駄作になるかよwって言うのは甘い。
一番肝心の目に付くシーンばかりがギャグ化してるんだ。これのマイナス補正は極めて大きい。

973 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/08(月) 14:50:59
ID:QW1PO5Jj0
スクエニ市ね

974 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/08(月) 15:08:21
ID:G6qN+NpQO
いやエニックスのマンガだけ

975 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/08(月) 16:22:30
ID:TUCS5loh0
過去のエニックス
売れるとわかってる→その分開発費をかけてファンサービス

今のスクエニ
売れるとわかってる→とことん手を抜いてぼろ儲け

結局これに尽きる

976 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/08(月) 16:37:12
ID:zuErw8UY0
とにかく期待しまくっただけにガッカリだったよ
本当に無念

977 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/08(月) 17:36:04 ID:T9/6UK190

>>972

PS5は神リメイクだと思ったけどなぁ

978 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/08(月) 17:40:06
ID:M65a2uJRO
DS版て糞なの？
FFのリメイクと同じくらい酷いのか？

979 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/08(月) 18:08:07
ID:UPBGS6hp0
いろいろログ読んだが
PS2版未プレイの俺はどうやら勝ち組らしいな

980 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/08(月) 18:14:14
ID:/7vVqpSX0
いやPS2版よりはいいって人もいる
俺とか

981 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/08(月) 18:21:12
ID:SXA30LH60
PS2のグラは正直あかんと思った俺も。

982 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/08(月) 19:41:40
ID:Bx7ZG16G0
初ダーマ今日の夕方やりました
痛みはエムラクリーム塗ってたら余裕で我慢できますね
ほてりは何度も冷たいタオルで冷やす&精製水+プラセンタパックで2時間もせずにひいた
結構針がブスブス刺さってる感覚はあったから深く入ってるかと思ったけど
今はほとんど赤みもひいて小さな瘡蓋がちょろっとある程度だし
もっとキツクやってもよかったかも

983 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/09(火) 02:36:16 ID:vbWfGJnL0
手抜きリメイクでぼろ儲けのスクエニは詐欺に等しい

984 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/09(火) 02:51:50
ID:/MPZCB8QO
>>972
PS2のリメイクから始めたが普通に名作だったよ

985 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/09(火) 05:35:02
ID:B7DMD0vd0
PS2はギトギトの画風とオマケの中途半端さが許せるかにかかっているな
DSもそこらへんは変わらんが
それ以外はDQリメイクには珍しく良い出来

986 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/09(火) 12:18:16 ID:CRE2xYtD0
AIをなんとかしろ
PS2よりはマシになったが糞だ
ゲーム後半でルカナンを唱えて、相手の守備力を7ずつ下げて
何の意味があると言うんだ

スクエニ死ね

987 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/09(火) 13:38:36
ID:9O3TG9wx0
1000なら藤井永世竜王

988 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/09(火) 13:45:56 ID:AO24tukM0

PS2版があるので、新鮮味がない
これに尽きると思う

989 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/09(火) 13:48:44
ID:/jfkTCtN0
DQ8よりはおもしろいよ

990 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/09(火) 14:35:12 ID:bEjtgxzU0
ドラクエやりたかった...
<http://sankei.jp.msn.com/photos/affairs/crime/080609/crm0806091024006-p1.jpg>

991 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/09(火) 18:01:19 ID:uKxbG2sr0
1,2もレイプっチャーレイプだな

992 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[] 投稿日：2008/09/09(火) 18:05:23 ID:o4rfwjz/O
>>988
P S 版を遣り尽くした俺は
デボラ嫁としかはなさない主人公になるしかなかったよ

993 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/10(水) 02:46:36
ID:ZPaa3LDe0
aaa

994 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/10(水) 02:47:23
ID:ZPaa3LDe0
ooo

995 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/10(水) 02:48:24
ID:ZPaa3LDe0
zzz

996 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/10(水) 02:49:27
ID:ZPaa3LDe0
1

997 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/10(水) 02:50:46
ID:ZPaa3LDe0
2

998 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/10(水) 02:52:34
ID:GIVvZbR8O
あ

999 名前：名前が無い@ただの名無しのようにだ[sage] 投稿日：2008/09/10(水) 02:52:44
ID:ZPaa3LDe0
3

1000 名前：ニート[sage] 投稿日：2008/09/10(水) 02:54:15 ID:GIVvZbR8O

もう糞スレ立てんなよ。はい終了～

1001 名前：1 0 0 1 [] 投稿日：Over 1000 Thread

スレッドのレス数が 1 0 0 0 に達した！

,,ノイ ケックエツ
<・≡v.
(フ三| 次スレ |
ソ、 人 *「ぶるぶる。
・ ・ ・ .|,, (° °) このスレッドは もう 終わり
新しい スレッドをたててね！