

7*続編希望や要望のページ

もし、もし「世界樹の迷宮 III」が出るならば...一体何を望む？
世界樹 1 のWikiにも同様のページがあるが、ここではあくまで 2 を基準として考えて欲しい。
マジレス大歓迎、ネタもある程度は歓迎するが、どうするかは君の自由だ。

- シナリオ
 - システム
 - 操作
 - キャンプや探索時のインターフェイス
 - 冒険者ギルド
 - 2周目の引継ぎ等
 - ！！ああと！！
 - キャラメイク
 - 職業
 - スキル
 - その他
 - 町施設及びダンジョン
 - N P C
 - 町施設
 - 樹海
 - マッピング
 - バトル
 - バトル中のインターフェイス
 - モンスター
 - 視聴覚効果
 - システム
 - アイテム
 - 新アイテム或いは不要なアイテム
 - 武具
 - 消費アイテム
 - クエスト
 - 欲しいクエスト
 - 要らないクエスト
 - その他妄想
 - コメント
-

シナリオ

- 2 のラスボスはあまりにも威厳が無かったので、1 のように、行動はともかく本人なりの正義を持ったキャラが良いと思う
- 1 は第五階層の存在が、世界観をいい意味でブチ壊す凄い演出だったと思う。

「BUSIN」の実はみんな……まではやらなくとも、「そんな展開ありか！」って言うようなドンデン返しが欲しい。

- 1で世界観がばれている以上、1と同じようなインパクトを期待するのは無理があると思う。

システム

操作

- 決定ボタンとしてLも使用可能にしてほしい
片手で操作可能はかなり楽になるかと。
 - コンフィグ変更でLを決定に割り当てることができればベストじゃないかな。
- シトト交易所でキャンプボタンが使えないのが不便だった。残りアイテム数を確認するのに、いちいち外に出なきゃならない。
- そろそろまとめ買い可能にしてほしい。
- 売るときのYボタンで同種まとめ売りは便利だけど、さらに選択売りのボタンがほしい。一個しか持ってないアイテムを10個くらい売るときとかあると便利。

キャンプや探索時のインターフェイス

- 持てるアイテム数が60個は少ない。回復アイテム所持必須のPT編成なんかだと特に・・・
 - 博識MAXのメディック・カースメーカーがいるとすぐに所有アイテム数がいっぱいになるね。
 - キーアイテムがスロットを圧迫するのも勘弁して欲しいね。
 - 今作ではキーアイテムはスロットを圧迫していないよ。
 - クエストで必要になるドロップアイテムはギルドの倉庫にしまえとか・・・1個100エンはばりすぎだろ宿屋のおばちゃんよお。
 - まあ、「大事なもの」カテゴリを作るなりで差別化してほしいとは思う。
- 60個でもいいけどその場合はスタック（重ね）可能で、ヌルくなるってなら、同じアイテムは9個までスタック（実質所持限界9個）。で、素材は2桁持てる。これくらいなら回復薬ガブ飲みプレイはできないし、アイテム欄のせいでやむなく帰還もなくなる、はず。ただ、重くなるなら所持限界量を増やしてくれるだけでも。
- キャンプ中にアイテム図鑑・モンスター図鑑が見られるようにしてほしい。
 - 条件ドロップがあるモンスターがいつでも確認できたら便利。
 - ポケモンじゃないけど手持ちの図鑑が即更新されると役所の意味なくなるけど図鑑更新だけは役所じゃないとできないとかにすればある程度の整合性は取れるかと。小まめに更新される図鑑を手渡す役所はリアルで考えるとかなり大変だと思うけど。
 - 1でも2でもそうだったが、ある程度の階層までは他のギルドが探索に入っているはずなので、プレイヤーギルドが探索開始時点で王宮にある図鑑がまったく埋まってないってのはおかしい。なので、図鑑はあくまでも地図と同じで各ギルド固有のアイテムとして持たせることにする。王宮にある図鑑にはゲーム開始時に先輩ギルドが探索した情報が集まっており、王宮

に金を払えば写させてもらうことができる。

逆に後半、プレイヤーギルドが王宮にない情報を入手した場合はその情報を王宮に売ることができるという形にすれば自然な気がする。

- 王宮が冒険者募って世界樹を探索してるのに売りつけるのはさすがにアレだとは思うけど
かなり整合性は取れるね。
- 町に情報屋がいるとかならどうだろう？
- ステータスからスキルを見たGUIは1のがわかりやすかった。
- 折角壁歩きを採用したのに、壁を背にしているのは逃げられないのでは全く意味が無い。PS版真ifやGBA版真1・2であったエンカウント時自動向き変更とセットでないと、死にシステムすぎる。
- 同様に、FOEと同時に重なったら強制向き変更仕様も意味不明すぎる。1の時と同じでいい。

冒険者ギルド

- 登録できる冒険者数が30人に増えたのはうれしいが、その代わりに、パーティ編成時などに目当てのキャラを見つけにくくなった。
システム面での改善求む。(文字色、背景色を職業ごとに変える、職業ごとの専用アイコンを表示する、いっそ文字自体を大きくして見やすくするなど)
- リストの並び順を変えられるとうれしい。パーティを組むとき、特に引退メンバーが一番下に来てしまうためストレスがたまる。
 - よく確かめろ。既に並び替えはできるし、引退前にあらかじめ一番下のメンバーと入れ替えておく小技がある。
 - まあ、並び替え専用のコマンドがあってもいいかもしれない。いちいち 押さないといけないわけだし。
- Lv順なりあいうえお順なりのソート機能がほしい。
- せっかくDSなんだから並び替え・編成はタッチ操作がいい、ラクだし
- PTをいくつかショートカットに登録して簡単に編成を切り替え、とかもあったら便利そう。1軍、2軍、ゴレンジャイ、宿泊用のLv1キャラを変えるのが面倒だ。

2周目の引継ぎ等

- 2周目以降の引継ぎが欲しい。引継ぎ要素は図鑑・店の販売品・キャラ・アイテムあたりか。どれを引き継いでどれを引き継がない等の選択が出来れば尚良い。
 - これを利用してゲームスタート時のキャラレベルや装備品を変更出来れば、「このキャラは熟練冒険者だからLv30でスタートしよう」とか「一族に伝わる宝刀っていう設定で最初から強い武器持たせよう」みたいに脳内妄想の幅が広がるのではないかと。
- あるいは引継ぎは図鑑とMAPぐらいで「無限に使える系」等の特殊なアイテム、取得経験値の増加、初期SPが増える、LvUPの取得SPが2になる、Lv上限の延長等の攻略手順やキャラを1週目と変えても楽に進める要素はどうだろうか。

！！ああと！！

- 確かに、前作の採取・伐採・採掘は安易に稼げ過ぎたけど、これはひどい。

もうすこし遭遇確立を下げるとか、クエストに必要なアイテムが取れる場所ではアイテムが必要数取れるまでは遭遇しなくなるとか。
そういう優しさが欲しかった。あぁっと全滅で、どれだけ時間を費やしたことが。
5階層まではレベル上げれば何とかなるけど、6階層で南瓜が来るまでに逃げ切れなかったときの絶望といたらないよ。

キャラメイク

職業

- 格闘家（体力と攻撃重視）とか、アサシン（スピード、特殊スキル重視）とかがあるといいかも
 - ブシドーの真の相方、シノビですね。わかります。
- ダークナイト（スーサイド系スキル）とか欲しい。
- 前職引き継ぎができると戦術が広がるので希望。例えばメディック>パラだとメディックの一部スキルが取得対象に追加。
 - 程よい難しさがなくなってスキルの割り振りや探索がつまらなくなると思う。
 - 引き継ぎ結果次第かもね。パラメディはパラほど耐えず、メディほど回復できない（戦後回復なし）とかなら
 - ドクトルはまさにそういう位置づけ+職の個性出した感じじゃないのか。
 - 「程よい難しさ」はスキル制限じゃなくて敵の強さで調整も出来るかと。前職のスキルを1つだけ程度ならいいんじゃないか。
- ロボット（電撃には弱い、それ以外の攻撃には硬い）がでてきてもよいのでは？ただし、登場は第5階層到達以降の特定イベント攻略後。
(1,2を通して第5階層が世界樹世界から見て技術レベルが未来の階層となっているため)。
ただし、ギルドメンバーには加えられるが、新規作成はできない。
(新しくロボットを作成する技術ではないから)
 - 新職業って言うかゲストキャラでしょ？さすがに職業としてはもう人外は要らん。ゲストキャラそのものが脳内キャラ設定重視派には邪魔な場合もあるし...
 - そうか？今のペットが攻撃or防御職だから特殊or補助職としてもう1種類くらい人外追加しても良いと思うが。
ゲストキャラは賛否両論だからどうかと思うがNPCのグラフィックだけはギルドメンバーにも使えるとかはあっても良いと思う。
- ソードマン（仮）（攻撃不可能な代わりに、強力な『反撃』を繰り出せる）
 - ソードマンが両手剣と盾に違和を覚えた。故に違うタイプのソードマンを.....！
 - 前作ブシドーのように、『上段』『下段』を作って、『上段』は連続攻撃タイプ（運により最大五回繰り出すことが出来る）・『下段』は一撃必殺タイプ、（アップルカッターみたいな感じでスタン）。

スキル

- バグがないのが一番。
- レンジャーのフォースとか、ブシドーのアレとか、ちゃんと解消されていればとりあえずそれで良い。
- ドクトルマグスに、1の「医術防御」に値するスキルを覚えられるようにしてほしい（フォーススキルではなく、普通のスキルで）

DQ4のクリフトとミネアのように、メディックとドクトルで「ザオリクをとるか、フバーハをとるか」みたいな。

- アルケに術式二回発動とか攻撃に対し術式でカウンターするスキルとか、発動の早い術式とかがほしい。

広く浅い三色コンプか、狭く深く1色を極めさせるような育成か、それが出来るようにスキルのバリエーションを増やしてほしい。

- 全裸カウンターはちょっとなぁ……。トラッピングはともかく、カウンターは被ダメージが0ダメージなのだから発動しても0ダメージで良かったと思う。
 - 同じく完全防御ネタだが、呪いダメージも0になるのは酷いと言わざるを得ない。逆に雷龍も吸収しないでくれ。
- ブシドーは構えが欲しかったな。イメージ的にも強さ的にも。今作ブシはお手軽強キャラすぎるし……。

構えは打ち消されないとかのパッシブスキルをつけてあげて。

- 構えは流石にどうかと思うが、各職業の専門性をもっと明確にして欲しいってのはある。対単・対ボス特化のブシが雑魚戦で大活躍したり、雑魚戦特化のケミが核熱でFOEぶっ倒したりとかはちょっと…
- 自分としてはスキルの振り方で同一職業内でも専門性を分けられる今回は面白いと思うけどなぁ。
(核熱&単体術式強を覚えたケミはボス&FOE特化、全体術式は雑魚特化)
- 1つの運用しか出来ないキャラってのはキャラメイク系では致命傷になりかねないかと。そういう面では多様化させたことは成功だと思うけど、いかんせんさすがにブシは強すぎた。
- 構えを復活させるなら、「強化打消しても消えない」ってのが必須条件だな。打ち消されて構え直して…の繰り返しはアホらしすぎる。
それと、欲を出せば「強化枠使わない」ってのも欲しい。
そうすれば、「長期戦に強いけど短期戦には不利」っていう当初のブシドーのコンセプトが実現できるんじゃないか？

- ブシドーの構えについて

1では「上段以外弱すぎ」だったのが、2はバグが功を奏して「上段か青眼か」の二択になったのが良かった。

次回作はもうちょっと頑張って全構えそれぞれに、特色や長所・短所を持たせたバランスにして欲しい。

- スキル振りは攻略ツールにある感じのスキルツリーみたいなものを出してそこからタッチペンで直感的に振りたい。引退時とか特に。
序盤では習得できない隠し技みたいなもの作ってないからオープンに見せても支障はないんだし
スキルツリー一覧として今後の育成方針も決めれるだろうし。

- パッシブスキルなど自動発動するものに関しては、ONとOFFを任意で切り替えられるようにするといいいのでは。ペットが悲惨すぎる。
 - ペットの忠義については仕様の変更を希望。かばったときに受けるダメージはペットの防御力依存、パラディンのガードと重複できるとか。
 - 確かにそうなるといいいんだが状況次第でダチョウ倶楽部みたいになるかもしれん。パラディンへの攻撃をペットがかばってそれをパラディンがガード！
「ここは私が」「いやいや私が」「じゃあ俺が」「どうぞどうぞ」
最初からパラディンが自分で防げって話だよな。
- 特定の組み合わせの職業同士で発生させられるスキルとしての連携攻撃があってもいいと思う。
- フィールドスキルの王者であるはずのレンジャーにFOE関連のスキルが知覚しかないのはどうかと思う。
バードの全てへの子守歌系のFOE関連スキルはレンジャーが本来持っているスキルなので
は？
- レンジャーに落とし穴検知のスキルがほしい。
 - 検知せずとも容易に見つかるし要らないと思う。落とし穴が周りの床と変わらないなら
ともかく。
 - いや、二階層の落とし穴は違和が無く分かり難い。四階層でも攻略ページを見ず特攻し
てhageることだってある。
- FOEから身を隠すフィールドスキルがあってもいい気がする。使うと一定歩数の間は追跡型
FOEの前を通っても追ってこないとか。
ただ、簡単に使えるとゲームバランスがくずれそうなので、TPはパーティの人数分とかにする
とかの対策が要るかもしれんけど。
- パラディンの物理系ガードがしょぼい。属性ガードがLvMaxで吸収までしてくれるのに、物理
系はLvMaxにしてもダメージが発生するのはどうかと。
 - しょぼいのではなくて属性ガードが異常なだけだと思うが、何かよくわからない力で防御
してるならともかく、盾で防御しているのに吸収はいかがなものかと
物理防御は斬壊突の3属性防御だから据え置き、属性は無効までとすれば良いと思う。
 - チョイスガードは完全にパラディンがダメージ肩代わりでいいと思う。今の仕様じゃ
弱すぎる。
- 博識は頭のいいメディックやカースメーカー(1ではアルケミスト)が持っているのが一見自然
なように見えるが、
モンスターが落としたアイテムを発見するという観点で見るとレンジャーが持つべきスキル
のような気がする
 - どういうスタンスでドロップを見つけてるかにもよるんだよね。
「このモンスターのこの触手はいい鞭の材料に使いそうだな」「さすがレンジャーさん
は博識ですねー、いよっ森の達人！」
「このモンスターには稀に体内に石を作ってるんですよ・・・えーと、ほらあった」
「さすがメディックは博識だな、モンスターの体内まで詳しいとは」
と言う観点で博識のベクトルが違うのかと

要は分野ごとの知識の差なんだろうけどその辺の差別化は難しいし現状+レンジャーの博識持ちが無難なんじゃないかな

- とりあえずレンジャーを「MAPでしか使えない職業」にはしないでほしい。1では確かに強すぎたかもしれないが、「サバイバルの達人」ならバトルに強くて当然。2より弱体化は絶対に避けて欲しいと思う。
- スキルの種類は全職業共通で28だから、フィールド系に枠を食われる分、レンジャーは戦闘用スキルが少ないわけで。前作ではその少ない種類の戦闘用スキルが（アザステを筆頭に、ダブル、サジ、先制などなど）いずれも性能面で強すぎたんだけど、今作では逆にそれらが弱くなりすぎた感がある。バランスとしては「全部戦闘スキルに振ろうとするとSPが余る」「使いやすいスキルをいいとこどりして、余った分をフィールド系に割り当てた時、他の戦闘専門職の8割くらいの戦力」くらいがベストだと思う。
- スキルを割り振る時にまとめて割り振れるようにして欲しい
 - まとめ買い、宿屋の宿泊日数とあわせて、数値指定式もありじゃないかな。それはそれで面倒もありそうだが。
- スキルの成功率（状態異常や縛り）はLUC依存よりも、純粋にスキルLvに準拠して欲しい。もちろん多少の関係はあっても、FOEやボスにLUC+20装備で固めるのは正直つらいし防具の幅も狭まって、「あまり取りたくない戦法」の一つになってるような。バステや縛りなんかは、FOEごとに個別で耐性つけれるわけだし、スキルLv10で雑魚には9割方効くぐらいで。全体睡眠とかは無くして良いかも。（ダクハンで雑魚石化させるのにネックレス装備する苦痛といたら...）
- 「これはそういうゲーム」だから好きな人が多いだろうけど個人的には完全分業ではなく職業の垣根を越えてほぼ全部のスキルを覚えられるけどSPが倍になるとかにして欲しい。
- 精霊の守りが弱すぎる。名前はRPG的に格好良さ気なのに.....。最低lv5で1/16位は回復して欲しかった。加護も同じく。
- ドクトルマグスにバステ付与のスキルが欲しい。「敵単体+低～中確率+どのバステが付与されるかランダム」ぐらいの性能でいいから。でない、巫剣スキルが「カースメーカーと組むことで真価発揮」ではなく「カースメーカー（orダクハン、レンジャー）と組まないとお荷物」になってしまい、巫剣ドクを育てると事実上パーティーメイクを強制・制限されてしまうのがいただけない。

その他

- 「BUSIN」のように、既に名前と専用のグラを与えられたNPCを仲間に出来ても面白いのでは。ただ、キャラごとに専用イベントを作るとオリキャラを作る甲斐が無くなるので、仲間になるまでにちょっとセリフがある程度で、以後は一切しゃべらないし専用イベントも起こらない。これならレンツスやエスパットを自分で操作できるというお遊びもできる。
 - セリフが無いって言うのが重要だよな。専用グラだからとしゃしゃりでて来られては、キャラメイクの旨みがゼロになる。ただ、そのへんのサジ加減をいまの世界樹スタッフができるかは、怪しい気がする。

- そろそろキャラグラフィックを各職業6枚(男女1人ずつ追加)にしてもいいと思います、ひむかいさん。
 - いっそ全キャラ新でもいい。1職4人分使っちゃった人もいるだろうし。
 - グレンジャーをやろうとすると最低一人は顔がかぶるのがなー。もしや、1のギルド長のごとく「グラ被りが嫌ならバランスのいいパーティを組め」って暗に言われてんのかね？
 - LVコスト引退でLV上限が1ずつ増えるのはやりこみ要素としてはいいんだけど、区切りのよいLV(80や90)でも引退ボーナスを設定してほしい。やりこみの楽しみになるから。。。
 - 99Lv引退するまで70Lvとボーナスが変わらないと知った時の絶望感と言ったら...
-

町施設及びダンジョン

N P C

- そろそろNPCは深夜、寝てもいいのでは。
 - 寝るといって、午前と午後で人が変わるとか？
- レンとツスクルはどこかで出てほしい。
 - 時系列が同じなら前作ファン用にいれてほしい気もする、無理ならせめて「昔氷の剣士と呪い師の二人組が・・・」とかの会話で出すとか。
- 樹海には、プレイヤーの他にもたくさんのギルドが冒険しているはずだから、NPCのギルドをもっと登場させてほしい。
- 先輩ギルドや後輩ギルドは欲しいけど、ライバルギルドは要らない。
攻略情報や、樹海そのものにまつわる事情を持ってストーリーに絡むなら良いが、競争っぽさを打ち出されると、せっかく探索がメインのRPGなのに落ち着かない。ライバルは現実の他のプレイヤーで十分。
- 競争相手は別に要らないというほどではないけど、話やミッションが終わるにつれて一切見られなくなるのは残念
武器屋で下働きして夜会えるとか、ランダムで迷宮中歩いてて遭遇するとかそういうのがほしい。
- スターシステムはどんどんやってほしい。そう言うお遊びの受け皿という面もこのシリーズにはあるような。
- 世界樹のNPCは無愛想なくらいがいい。
 - つってもカドゥケウスくらいの立ち絵のバリエーションも欲しい。ガチペドさんが死ぬか。
 - 自キャラを移さない分立ち絵の差分は豊富にほしいし、メッセージウインドウの非表示もほしい
- 公宮の爺ちゃんも嫌いじゃないが、特定のクエストを終わらせたらいつでもハム女様に会えるようなイベントが欲しかった。会話の変化は階層ごとでもいいから。
- ランダムにダンジョン内を徘徊している衛士がいてアリアドネの糸を定価で売ってくれれば嬉しい。
 - リスに盗まれるイベントがあるのだから救済も用意してほしい。ポッタクリじゃなくて。

(ただでさえお金稼ぐの大変なのに！)

- 変に「萌え」を狙わないで欲しい。2のNPCは、時間が経つに従ってうざったかった。スタンスの変わらないツキモリ先生と酒場の親父以外と話すのが苦痛になってしまった。
 - パーティを無駄に持ち上げないでほしい。その辺の一介のパーティっていう扱いでいいと思う。
自分たちだけ妙に鼻厘されてるような言動や話の流れはこのゲームにあまりそぐわないかと。
 - 前作パスワード持ちならある程度の知名度はあってもいい。せっかく前作のギルド名尊重してくれてるんだし。
- 第五層でも、普通に兵士が徘徊しているのはちょっと……。
「自分たちはとんでもない所まで来てしまった」というドキドキワクワク感や、「自分たちは最強のギルドだ」という達成感が薄れてしまう……。
同じ理由で、宿屋の娘が普通に第三層をうろろうしていたりするのも個人的にどうかと思う。
 - 磁軸があるんだしプレイヤーが到達以降は開発されたり商人やら学者やらが入り込むほうが自然だと思う。
けどその理屈だとプレイヤーは始めっからNPCの開発したであろう磁軸を使えてもよさそうなもんだよな……ううむ。
 - 商人や学者は護衛を雇って、プレイヤーは冒険者として未熟だから使用不可とかは？
知名度はだんだんと少しずつ上がって行って欲しいな。最初から高評価過ぎる。

町施設

- クエストの中で時間を指定するものがあるので、時間を潰せる施設(情報を得られる公園広場とか)があってもいいかも
- 宿屋で数日連続して泊まれるようにしてほしい。BOSS、FOEの復活待ちの作業時にめんどくさい。設定上は主人公ギルドは宿屋を定宿にしているので、休養のため数日ゴロゴロしているみたいな脳内設定。
 - 1日か7日かが選択できるだけで大分違うと思う。
- 全部のアイテムを武器屋で一括するのはちょっと味気なかった。
前作みたく武器は武器屋、回復アイテムは診療所でわけてほしいし、さらには探索アイテムも役所とか冒険者ギルドとかで売り出すと面白いかも。
 - シトトは武器屋じゃなくて「交易所」だからすべてのアイテムを扱っていても不思議じゃない。
まっ一括はいちいち店の出入りが無くて便利だからそこは好みの問題かねえ。

樹海

- 1の蒼樹海が「海」だったが、すごく寒そうなので、普通の海があってもいいかと
- 墓場やら洞窟やらのダークなステージがあってもいいかも。
- ワープ地獄はやめてほしい。熱心なマッピング好きならまだしも、結局マップを完成させる意欲を失くしたプレイヤーもいる。
スタッフは「これがアトラスの味なんだよね」などとしたり顔で考えているのかもしれないが、工夫が無いし、目新しいものでも無い。
どうせやるならワープに明確な規則性があるだとか、NPCがヒント(「3回連続で同じ方角のワープに進むことは無いらしいぞ」など)を言うことで、ある程度全体像を予測できるもの

であって欲しい。

- 2は綺麗な階層ばかりだったので、綺麗さに慣れて感動が薄れてしまったのが残念。原始ノ大密林や枯レ森みたいな不気味・殺風景な階層は必要だと思う。
- やっぱ異文化コミュニケーションは必要だと思うので是非次回にも、ついでにモリビトのウォリアーとかドルイドみたいなその種族でキャラメイクできるように……！
- 月並みだがクリア後にランダム構成ダンジョンとか。

マッピング

- 全消去ボタンとかあっても良い(勿論押したら確認の選択肢が出るように)
 - 確認の選択肢があっても消しちゃって、hageスレに新たなレパトリーができるのも面白いかも。
 - 実際使い道ってあるの？自分は全部消そうと思ったことはない。
 - アイテムポイントの色分けは良かったが、MAP全体表示では微妙で分かりにくい。もっとハッキリ違う色の方がいい。
 - 採取系のものは、赤・青・黄色ぐらいに色分けしてしまっても良かったと思う。
 - もっといえば、各アイテムポイント別に専用アイコンを作成してほしい。色分けではど
の色がどのポイントだったか忘れる。
 - 伐採 = 木、採取 = 花、採掘 = 岩、のアイコンとかね。
 - 間違えて塗ったり消したりしてしまった時に使う、「アンドゥ」ボタンや「やり直し」ボタンがあったらいいな。
 - 19階のような直線的に移動するワープをどうにかしてマッピングできないものか。矢印で書こうとしたら配置制限数を超過してしまった……。
 - 苦肉の策でワープ始点と終点に双方向矢印(一方通行なら始点だけに矢印)置いたけど…
何とかならないことはない。
改善して欲しいけど、交差する所をどう表現すりゃいいんだろう…
 - 明るい青緑の床の色と矢印アイコンの色がかぶって見づらい。
-

バトル

バトル中のインターフェイス

- これだけ属性武器や弱点もちの敵がいるのだから戦闘中の武器の持ち替えができるようになって欲しい。もちろん1ターン消費で構わないから。
- エルミナージュみたいに「コマンドリピート」が欲しい。全員前のターンに選択した動作と同じ動作をする。「全員逃げる」があってもいいかも。戦闘中のL・Rボタンに割り当てたらよさそう
 - DSFF4みたいなオートコマンドカスタマイズ機能でコマンド内容を決められるとか……
- メガテンシリーズと同じく、最後尾のキャラのコマンド入力後に確認ステップがあるといい。任意でON/OFF切り替えられればなお良し。
- ボタン押しっぱなしにしないで、押したままくらいの早さがほしい。
というか冷静に考えるとボタン押してると早くなるってのは機能的にどんな意味があるのか

分からない。

- 読むのが遅い人だって世のなかにはいるわけだから、コンフィグで変えられるくらいでいいと思う

モンスター

- 2では女性モンスターが少なかったので、1程度に増やしてほしい。
- 1・2共に斬属性が弱点の敵が少ないので、少しくらいいてもいいかも。
- 1に比べてマシになったものの、隠しボスのパーティ制限がキツイ。
ずっと同じパーティで頑張ってきたのに、隠しボスだけパーティを変えるというのはかなり萎える。
- FOEの経験値を復活させてほしい。アイテムだけだと倒した達成感が薄い。特に赤FOE。
 - FOEを賞金首にするとかはどうだろう。1匹のみじゃなくて複数制限をつけて。
- スキュレーが生き返ってどうする。エスバット涙目じゃないですか。
 - だから倒させないようにしてたんじゃ？ 何度倒しても復活してしまうから、スクュレーを苦しめないために他の冒険者を通さなかったと。そこは整合性取れてるんじゃないかな。
- ゼラチンやカボチャのような物理耐性が異常に高い敵は、戦闘が長引きテンポが悪く感じてしまうので、出さないで欲しい。
 - ゼラチンなんて属性技持てればむしろ他より楽に倒せるから全然問題ないでしょ。それに物理だけで楽に進める仕様になる方がむしろ嫌だわ。
カボチャはFOEだから頑張れば避ける余地はあるから問題ないし。まあ6層のカボチャはたまに積むけどね。

視聴覚効果

- フォースこそカットインがほしかったり。
ON/OFF機能があれば別に入れてもいいんじゃないかな。
- 木の葉とかが落ちるモーションはあんまりいらぬかな。つけるなら処理落ち対策しっかりしてほしい。

システム

- フォースの強いのはいいけどやりすぎ感のあるのがちらほら。
ダクハンのフォースみたいなのは「全縛りが強すぎる 縛りのターンを短くしよう」だと縛り自体が劣化してしまって通常の縛り運用がシビアすぎる。
フォースは一発逆転で戦局を一変させる方向よりも補助系、総崩れからの建て直し系のほうが面白いと思った。
- フォースは面白かったが、ブーストのほうが「全てのスキルに適用できる」点でワクワク感が上。いっそ、IIIではどっちも出して欲しい。
ブーストはダメージを与えると、フォースはダメージを喰らうと上昇...だとか、
ブーストはダンジョンに入っている間蓄積するが、フォースは1つのバトル中しか蓄積されない(戦闘が長引くと使える)...のように差別化して。
特に後者の要素ならば、フォースが何でもアリの超必殺技のままでも問題無いと思う。
- まずブースト復活。でも述べているように、雑魚戦では超必殺技よりも小回りのきくブーストが便利。

その上でフォースは残しても良いが、「フォースがあれば何でも良い」なのはやめて欲しい。
(ブースト時は通常のスキルに加えて、ブースト専用スキルという位置づけでフォースを残すとか)

オールボンテージ? 超核熱? 前提なしで最強スキル使えるなら、ポイント振ってスキルを育てる楽しみがなくなります。

アイテム

新アイテム或いは不要なアイテム

- そろそろ変位磁石が可哀想になってきた。
磁石のSを地面に埋め込んで、磁石のNを使えばどこからでもSの場所に戻ってこれるとか、付随効果が欲しい。
 - 好きな磁軸の柱、樹海磁軸に転移とかなら便利そうだな。その分入手時期は遅くなって値段は割り増しで品切れがあってもいい。
- 壁じゃない障害物(1層のガレキのそこみたいな)を一マスだけ乗り越えられる羽ようなのがほしいかな。もちろん品切れありで。

武具

- 後から手に入る武器の方が弱かったりするとゲンナリする。
- かなり序盤で最強クラスの斧が手に入ってしまったその後ずっと新作斧は無意味だった・・・。
 - なんてことがないようにボスからの条件ドロップは「 \quad ターン以内に倒すこと」などにするとか。
 - 単に買わなきゃいいだけだと思うが。
そもそも、そういうのを防ぐための30万超の値段でしょ? 序盤で買えちゃうプレイ状況が異常。
察するにボス狩りで金集めたんでしょうけど、そういうイレギュラーなプレイしといて開発に責任押し付けるのは筋違いにも程がある。
無理矢理渡されちゃうならともかく、自分の意思でそのシステムを利用しといて後から文句つけるって、自己矛盾もいいところじゃないか?
 - 裸カウンターについても同じ事が言えると思う。要は効果に対するお手軽度だよな。
 - \quad むしろ1ターンキル出来るけど即死も毒も無理なPTの場合もあるのですがね。
禿同。
- ミラージュロッドとか2層で安価なTP+50の杖とか売ってるのは明らかな価格ミス、設定ミスだと思う
いくらカボチャドロップだとしてももう少し他と同じ水準の武器にしてほしい。杖持つキャラなんて武器攻撃力は二の次でTP付加が多ければそれだけでかなり便利なんだし
 - ミラージュロッドって説明を読むとTPじゃなくてHPな気がするが...。
杖装備可能職が回避率増加しても微々たる差 \quad ならHPを増やして耐久力を上げよう。って解釈で
 - どこにミラージュロッドがHP補正って書いてあったんだ? ミラージュはTP+50、HとTの見分けぐらいつける。

- あんたこそ の文章の意図位、理解しようぜ。
杖の説明文だとTPが上がるというよりHPが上がる感じだよなあって話だろ？
まあミラージュロッドで6階層まで十分だったのはあれだったよな。
- 新武器として「槍」が欲しいかなあと、もちろん新職と合わせて、当然最高峰は「グングニル」で。
 - ランスオブフーリンとか、それだとけっきょくゲイボルグか。
- 序盤で強力な武具を手に入れるのを阻止するために、装備キャパシティがあったほうがいい。
 - 装備キャパシティとかつくと低レベルでボスを倒すようなやりこみ？をしたい人にはつらい気がする。
やはり値段を上げる位にして後はその人の良心に任せる位で良いと思うんだけど。
君はお金を貯めてそれを買っても良いし、買わずに進めても良い。
- 刀や爪など実質的にある職業専用の武器があるんだし、剣や杖でも特定の職業限定の物があったも良い。
あと特殊属性武器(突属性の剣とか)にももっと強いのを作って欲しい。

消費アイテム

- 「～オイル」や「～の起動符」は品切れなしで良い、ミスト系や全体起動符はさすがに有りていいが。
もっと気軽にチェイスや条件ドロップ試せてもいいと思うんだ。安価なもんだし。
それにボスDROPSとかと違って買い込もうと思えば買い込めるわけだし、低級アイテムで品切れはワンクッションストレスが増えるだけかと。
- ソーマ(全体小回復)はもうちょい早く、三層ぐらいで買えるようになったらいいかな。
- TP回復も二層あたりでいいと思う。

クエスト

欲しいクエスト

- 他のNPCギルドと、クリアを競うようなクエストがあると面白そう。
 - 日間以内に達成しないと先を越される、みたいな。遅いとクリア時の報酬に差が出たり。
 - 2でもブシドーが大会に出て、レベルによって順位が決まるクエストがあったんだし、そのくらいでいいと思う。まず「クエストを複数ギルドが受領して競う状態」が変では。
 - 焦らずじっくりプレイできるのが世界樹のいい所だと思うから、そういうのはちょっとやめて欲しいかなと。
 - 複数ギルドにクエストを出してクリアしたギルドを信頼して次も依頼する、同じクエストを手違いで2つのギルドが請けた、
金持ちが余興で競争させてみたとかいくらでも理由は付けられるから別に変ではないだろうに。

要らないクエスト

- 「 日間フロアに滞在」系のクエストはかなり苦痛。やめて欲しい。
 - 幾ら中断があるとは言え、プレイヤーに「ただうろつくだけの時間」を与えるとこのは、確かに面白みは無い。
同じ耐久なら、前作wikiの持ち寄りクエストにあったような「あるモンスターとの戦闘でターン以上持ちこたえる」とかの方が、面白いかも。
 - 「地図を完成させろ」は要らない。完成フラグが不明瞭なので不安。アトラスの開発に信用が持てないので、自身の見落としがあるのかフラグが立ってないのか判断がつかない。
 - 1階の地図書きは通過儀礼あるいは様式美として必要だと思うが、それ以外は要らないよな。
 - 折角の手描き風マッピングなのに、完成フラグや衛士の地図などによって自分の地図の描き方を否定される、という事が起こり得るのは本末転倒気味というか...
 - そもそも衛士の地図を貰うか否かの選択肢が欲しい。未到達域が描かれていると楽しさが激減するし、自分と描き方が違う場合にはそれを消すという作業が増えるし。
-

その他妄想

- とりあえずバグ取りを徹底的にお願い・・・
 - 町の人にもちゃんとした名前を出してほしい・・・
 - ピンク髪のダクハン()に踏まれたい
 - いや、俺は踏みたい
 - それは地雷を踏んでる
-

コメント

- キャラの色を変えられるようにしてほしい。脳内補完でどうにでもなるけど。 -- 名無しさん (2009-01-31 06:52:34)
- そろそろメディックに攻撃魔法をだな -- 名無しさん (2009-02-06 23:59:34)
- 全体縛りが欲しい -- 名無しさん (2009-02-27 17:25:19)
- 夜間先制の特性をもったモンスターを出して下さい。 -- 名無しさん (2009-03-18 18:28:52)
- 多分書いてないと思うが、セーブデータを2つ以上にしてほしいなあと。 -- 名無しさん (2009-04-14 13:35:35)
- 宿屋での睡眠時間短縮願う -- 名無しさん (2009-06-04 16:17:41)
- ワープの表示はアルファベットでいいと思う。大文字から小文字へ。 -- 名無しさん (2009-06-21 15:29:07)
- 同じモンスターでも夜だとアホみたいに強くなるとか -- 名無しさん (2009-06-29 14:45:48)
- ボスや三竜のレアドロップはランダムの方が良かった。 -- 名無しさん (2009-06-30 23:35:34)
- ドクトルは器用貧乏って立ち位置でいいと思う。回復強化攻撃が出来るけどどれも本職にはかなわない、と。でも知識勝負なポジションなんだし博識はあってもいいと思うんだ。 -- 名無しさん (2009-07-09 02:14:58)
- レベル上げだが、単純にLv99まで行けるように希望。引退ボーナスもあるが、使っても良いし使

- わなくても良い。そんな仕様に。 -- 名無しさん (2009-07-14 10:53:22)
- 引退でレベル上限が5は上がってほしい。 -- 名無しさん (2009-07-15 14:04:30)
 - 確かに引退は面倒だしな。その代わり、70以降引退があるのと同じくらい上げるのきついか。 -- 名無しさん (2009-07-15 19:10:58)
 - パラディンとか後半で必須みたいな強さの職業があるのはどうかと思うんですが。 -- 名無しさん (2009-07-16 17:20:12)
 - 最初の1回だけでいいから引退したときレベルを引き継げるようにしてほしい -- 名無しさん (2009-07-18 11:13:31)
 - 寧ろ上限60にして引退99でいいと思う。 -- 名無しさん (2009-07-27 20:46:25)
 - 個人的にLVは100まで上げたい。 -- 名無しさん (2009-07-27 20:47:19)
 - 全員キュアとボンテージケア、リフレッシュを覚えても良いと思うんだ(ブシドーは息吹)。単独行動やるパーティではあるとラクだし、樹海を旅するんだから簡単なケア位は覚えてしかるべき。TEC依存で使えないだろうけどそこが良い。 -- 名無しさん (2009-07-29 16:09:06)
 - 弓ジャンルを和弓・洋弓に分けて欲しい。前者はブシドーのみが装備出来、威力・行動速度が高い。後者はレンジャー・バード装備で命中・LUC・VIT上昇がある、とか -- 名無しさん (2009-08-02 18:20:49)
 - ブシドーの武器に弓と槍とかあったらバリエーションあって楽しそうだ。あとブシドー専用の銃。(種子島みたいな) -- 名無しさん (2009-08-03 08:59:52)
 - ブシドーで言うか、純和風な職を出したほうが良い様な、ブシドーだけに弓とか大量の武器を持たせるのも何だし。要領が足りなくなる -- 名無しさん (2009-08-06 01:21:50)
 - 銃はいっそ、フリントロックからオートマ・リボルバー形式に移して欲しかった。サブマシンガン・アサルトライフルはフォース限定で扱えたり -- 名無しさん (2009-08-06 01:24:44)
 - 壁を背にしている時に を押す事で、180度反転出来るようにして欲しい。隠し通路探しがグッと楽になる。 -- 名無しさん (2009-08-10 00:25:14)
 - それをラクにしちゃだめだろw 隠し通路発見しやすくてウマー -- 名無しさん (2009-08-13 03:43:57)
 - 壁を背に~てのはアリだと思うぞ。隠し通路発見の嬉しさ自体が潰れる程でもなさそうだし -- 名無しさん (2009-08-13 16:55:54)
 - 弓とか刀はもっと種類が多くても良いと思う。 -- 名無しさん (2009-08-13 20:05:45)
 - 新作発表で7月じゃねえか -- 名無しさん (2009-08-18 16:58:47)
 - オールボンテージはダメージ与える仕様にしたたり、フルゲイン・一閃はダメージ量アップ、太古の巫術の防御効果上昇とかしてほしい。けれど使用可能条件をステータス異常時などに絞って。 -- 名無しさん (2009-08-24 15:45:26)
 - それはやりすぎ+条件が微妙。ただでさえオルボンとかやりすぎなのに。 -- 名無しさん (2009-08-29 07:25:11)
 - NPCギルドにこの先には進むなって言われて進めないとか勘弁してほしい。衛視ならともかく何で他ギルドの言うことをうちの荒くれ戦隊がきかきゃならんのだ -- 名無しさん (2009-08-29 10:57:24)
 - なら或いは、HPが10%を切った時に1/16(或いは1/64や1/256等)に絞るとか.....。エクスタシーの需要が薄くなる気がするが、パーティーで速攻縛りパーティーにすればいいし。 -- 名無しさん (2009-09-02 08:00:32)
 - とりあえずFOEの経験値は復活させてもらいたいね -- 名無しさん (2009-09-04 20:21:42)

- 武器の説明で片手剣・両手剣とかあるわけだけど、二刀流が無いのは何故だ……。 -- 名無しさん (2009-09-15 00:33:07)
- 誰も言わないんですけど通信対戦はどうでしょう？あ、でもそうすると敵にも前衛後衛が必要なるかな？いっそそれもいっしょに……。 -- わたボン (2009-10-08 23:33:54)
- 1キャラにつき1つ好きなアイテムをストックできるようにしたら便利そう。対ボス要員にはアクセラ、メディやアルケには非常用のアムリタとか、全員に系持たせても可。パーティーの役割によって必要なアイテム違うでしょ？ -- 名無しさん (2009-10-11 21:36:01)
- 「Lvの低いスキルは命中率も低い」ってのは正直勘弁。たとえスキルLv1でも通常攻撃並の命中率はないと、「威力を捨てて燃費を取る」選択が取れない（ブシの全体属性を1で止めてチェイスの火付けにする、などの特殊運用も含め）。 -- 名無しさん (2009-11-04 02:22:21)
- 追記。同様に速度もLvに関係なく一定にして欲しい。なんかではどのLvでも運用できたけど、の仕様だと「最大Lvが前提」なスキルが多すぎる。 -- 名無しさん (2009-11-04 02:27:14)
- ショップでのこと。十字キー左右で装備系統（剣や杖、体や足、など）の切り替えができれば便利。 -- 名無しさん (2009-11-08 04:35:08)
- それすでにあるんじゃないかね？タグ的な意味か。まあ、そろそろバードにTP回復唄をだな。いやTP消費が減るならそれが最良なんだけども……。もうちょい気軽にスキル使わしちくれない。 -- 名無しさん (2009-11-09 03:31:12)
- 脚縛りが空気……回避率がクソ高いボスとかいてもいい気が。 -- 名無しさん (2009-11-15 14:49:43)
- わにはちょっと… -- 名無し (2009-11-21 16:38:51)
- せめて!!あぁと!!だけは -- 名無し (2009-11-21 16:43:24)
- 7そういうのもありだと思うが脚縛りが必須ってのも勘弁な。むしろ脚技使う敵を増やした方が需要上がるかと -- 名無しさん (2009-11-23 10:52:45)
- カボチャけして貴婦人だそうよ -- 名無し (2009-11-23 15:31:49)
- 上級職とかあってもいいと思う -- 名無し (2009-11-23 15:35:14)
- それだと引退時に上位職or下位職の選択ができると楽しそうだな -- 名無しさん (2009-11-23 17:58:37)
- もう少し各スキルを弱体化してほしい。こういう事やったら強いなというのが結構多い -- 名無しさん (2009-12-08 20:29:29)
- スキル「盗む」がほしい。敵からレアアイテムを盗むのはかなり楽しい。エルミナーージュにはあるのになぁ。 -- 名無しさん (2009-12-12 22:22:20)
- まさか槍が本当に出てくるとは。続編発売決定記念 -- 名無しさん (2009-12-13 18:07:33)
- 前作、前前作のラスボスが科学者だからまだ5にんいる -- 名無し (2009-12-15 14:40:55)
- やっぱ -- 名無し (2009-12-15 14:42:02)
- 第6階層はデスメタかな -- 名無し (2009-12-15 14:43:33)
- 上位職とか作って、下位の職業よりもステータスが全体的に高いけど、経験値が通常の何倍か必要、とかがあってもいいと思う -- 名無しさん (2010-01-01 13:42:35)
- 同感。上位職専用武具とかもあってもいいと思う。無論、高額で。 -- 名無しさん (2010-01-02 01:14:30)
- 隠し職とかあってもいいんじゃないかな。クリア後のお楽しみとして加えたり -- 名無しさん (2010-01-02 10:34:29)
- ブシドーならオブギョーとかショーンみたいな感じで。 -- 名無しさん (2010-01-09

17:22:37)

- シーフとかどうかな？スキルでかっぱぎ（敵のドロップアイテムを盗むスキルでアイテム取得率はスキルレベルとキャラのレベルに依存）とか作ってみたりするのも有りだと思っただけ。あと、上位職を作るならバンデットとかみたいな感じで -- 名無しさん (2010-01-09 18:36:05)
- 既出だろうけれど、オートじゃない時もエフェクトカットがほしいな。 -- 名無しさん (2010-01-30 09:55:15)
- 誤字や誤用はちょっと萎える -- 名無しさん (2010-01-31 12:38:25)
- 最初は気にならなかったけど、頻繁に出てくる「無い」の誤用が気になってきた。開発者の教養の低さを感じると思うか。。。 -- 名無しさん (2010-01-31 12:40:07)
- 個人的にNPCの顔グラに表情差分が欲しいな。そりゃ脳内補完するという手もありかもしれにけど、やっぱり会った方がより物語にのめり込めそうな気がする。 -- 名無しさん (2010-02-08 06:49:08)
- 盗むの能力はやめてほしいな。モンスターから剥ぎ取っていくゲームなのに妄想するの時の設定が思いつかない。 -- 名無しさん (2010-03-07 00:20:08)
- そして、明日が船出である。 -- 名無しさん (2010-03-31 21:25:03)

名前:

コメント: