

【総合】ドラゴンクエスト9 星空の守り人128【DQ9】03

このウィキは「ドラゴンクエストIX 星空の守り人」の攻略&情報サイトです。

201 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 02:56:25 ID:tvEQWwVB0
さすがに今回賢者はないでしょ
呪文は引き継げないのにスキルは引き継げる今回の仕様だと賢者は強すぎる
素で攻撃呪文と回復呪文が使える、最終的には全ての特技、武器、盾が使えるわけだし

202 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 02:59:09 ID:bQWs3kgG0
>>201
それは賢者ではなく勇者で良いなと思った
FF5のすっぴんみたいなもんかな
職業スキルとしてのじゅもんととくぎがあれば今までゲットした能力を全て解放できるな
解禁人数を限定すればまあいいかなっていう

203 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 03:00:30 ID:bQWs3kgG0
職業スキルじゃねえ、職業固有コマンドとして

204 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 03:00:30 ID:0uppJ0t60
勇者みたいな万能職業はない

205 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 03:03:59 ID:bQWs3kgG0
DQなんてそんな部分でバランス取るゲームでもないだろ
1ターンに1回しか行動できないんだぜ
回復しようが攻撃しようが限界があるっての

206 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 03:06:51 ID:0uppJ0t60
いや取るだろ
最後は全員最強職業パーティー目指したいなら別に良いけど

207 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 03:12:49 ID:bQWs3kgG0
>>206
俺が目指したいんじゃないで最初からDQに万能否定なんてなかったってだけで
希望としては無い方が好ましいと思うけど、そんなモンがDQにあったためしがほぼない
2と辛うじて4くらい

208 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 03:17:08 ID:bQWs3kgG0
そもそも最初に万能職業なんて来ないみたいな論調になったのは
協力プレイがwifi経由でできるか否かっていうベースで始まって
万能キャラなんかない方が面白いっていうネットゲ寄りの考えでバランスを
しかも願望を含めて予想していた時期があっただけ
今は状況がちょっと違う

209 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 03:29:54 ID:1TzPEPUn0
星のオーラとか果実とかほんとガキ向けの趣向になってるな...

210 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 03:34:38 ID:IgT7M7b00
DQは昔からガキ向けだろ

211 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 03:40:08 ID:KiY2xYKQ0
オーラはまあいいとして、果実がガキ向けな意味がわからん

212 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 04:02:29 ID:47SU9x2r0
仲間が死んだら生き返さないで、次の仲間を作ろうかなw
みんなはどーする

213 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 04:39:51 ID:n9hYdnyX0
予約特典で、スライムの携帯ストラップとかないの？
レアではくれメタルとか...

214 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 04:46:34 ID:2ze0jxaH0
以前に比べて、ドラクエグッズ増えたね
東急ハンズとかに行けば、ストラップ、フィギア、ぬいぐるみ、なんでもあるからね
買ったことないけど

215 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 04:46:42 ID:PWZ6kzEU0
>>212
ザオラル2回で蘇生しない場合はキャラデリっていう
Wizみたいな縛りも面白いかもな

216 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 05:48:48 ID:vFYueVHR0
死の恐怖感(笑)

217 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 05:57:18 ID:zIqSmLXA0
楽しそうだな ^^

218 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 05:57:20 ID:eTsVb0ZY0
あんまりゲーム買わないからわからないけど
そろそろ予約しないといけないみたいだね

219 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 06:02:17 ID:1TzPEPUn0
敵の強さもゆとり用かもな

220 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 06:03:44 ID:zIqSmLXA0
害児用かもな ^^

221 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 06:03:44 ID:SAqa8dYPO
>>214
お前の言う以前ってのはDQ7発売後~8発売前くらいまでの事かな？
DQ3~DQ6くらいまではそれこそカタログ本が出るほどドラクエグッズ売ってたんだがな。

222 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 06:15:43 ID:2ze0jxaH0
>>221
店頭で見かけるようになったのは最近じゃないの？
おぼろげな記憶では、ガンガンとか4コマ劇場にグッズの広告あったけど、
お店で見かけたことはなかったし

223 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 06:57:32 ID:MVHKrwdu0
>>222
じゃあ俺が1990年頃ジャスコで買った下敷きは何だったんだ

224 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 07:00:12 ID:GZFpxArj0
下敷きくらいあるだろ。
ドラゴンボールなんていつまでも経っても現役だぜ。

225 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 07:03:00 ID:tPE8eetH0
あれ、今回って転職すると呪文忘れちゃうのかよ？ 特技はそのままなのに...
最終的に呪文職だけが有利になるような糞システムは絶対に反対だな
戦士とかただの踏み台かよ

226 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 07:13:27 ID:2ze0jxaH0

>>223

呪文とか書いてある下敷きは小学生の時に友達が持ってたな～
懐かしい

フィギアもガンガンの広告で見たような気がするけど、
お店で手にとって見られるようになったのは最近じゃないかな、やっぱり

まあ高校生の頃までは田舎に住んでたから、
それで見ただけでなかったかもしれない

227 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 07:17:19 ID:tvEQWwVBO
呪文引き継げたら、今度は魔法使いや僧侶が踏み台になっちゃうだろ

228 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 07:27:02 ID:X6+hosse0
ゲーセンでは昔からぬいぐるみとかよく見たな

グッズといえば一番多くの店に置かれたのは
バトルエンピツあたりかな、多分

229 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 07:35:54 ID:ijk0aNps0
>>228
バトエンははやったな

230 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 07:39:39 ID:7+fm7xTeP
私はドラクエグッズは中学生の頃買ったスライムベスのぬいぐるみと最近買ったスライムの貯金箱くらいしかもう手元に無い

他のゲームのグッズは結構あるけどね
バトル鉛筆とか小学生の頃たくさん買ってたけどまだ売ってるのか...?

231 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 07:39:57 ID:GN0vmYLCO
ザイルがつかれるなら七本買う

232 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 07:40:07 ID:ufLBKSc90
買ってもらったバトエン即効パクられたわ

233 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 07:46:42 ID:1TzPEPUn0
俺は子供の頃通信ケーブル盗まれた

234 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 07:47:34 ID:4TdI4JJX0
俺は事故で記憶を盗まれた。

235 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 08:05:39 ID:p5jnwag0
・ ・) モーニ

236 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 08:23:06 ID:8E53vNUC0
・ ・) モーニ

237 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 09:26:12 ID:UudLBzuR0
>>236
また寄生したか、豚助
氏ね

238 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 09:26:22 ID:ra8xadpq0
バトエンてまだ普通に店に置いてあるよな。
売れてるのかな?

239 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 10:01:13 ID:7JewmP8q0

>>225

とくぎは8みたいに武器によって制限される
あとは分かるな？

240 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 10:16:22 ID:Giz7s7ve0
ラテーナって幽霊じゃね?
死者を救うのも天使の役目って言ってるし

241 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 10:21:07 ID:YcPGYMmi0
今の私には出来ない 死んでるから無理、って事が

そういえばちょっと透けてるしな

242 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 10:21:21 ID:KB77qWM+0
やりこんだら万能キャラが作れても別にいいんじゃないの。
大してやりこんでないのに万能キャラが作れるなら流石に問題ありだけど、今回そんなに楽じゃないっぽいし。
大半の奴はそこまでやらないと思うし、バランスとか気にする奴はどうもやり込み前提で話をする節があるよな。

243 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 10:39:11 ID:p5jnwcaG0
・ ・) ト助

244 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 10:59:16 ID:jLPkF2zK0
やり込みに対するバランスがとれているほど
調整に時間をかけられていないのではないかと不安

245 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:09:09 ID:tPE8eetH0
>>239

スキルマスターすれば、武器制限無くなるじゃん
戦士で剣スキルマスターしたあと僧侶になれば、回復のエキスパートでありながら武器を剣に持ち替えるだけでギガスラッシュ
使えるんだろ
僧侶 戦士はほとんどメリットないのにな
そこが気に入らない

246 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:15:58 ID:4bUBYrTBO
そんなに簡単にスキルマスターできるとは思えないがね
さらに盾以外の防具は職業固有だから肉弾戦で僧侶が戦士より強くなることは絶対ない

247 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:17:47 ID:txKdhai50
3104丁目のダンスホールに足を向ける～

248 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:22:11 ID:KB77qWM+0
>>245
気に入らないならプレイしなきゃいいだけだ、万人が納得するようなシステムになるわけがないんだから。

249 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:24:04 ID:2ze0jxaH0
>>248
別に意見を言ったっていいじゃん

250 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:24:27 ID:jsM2knmi0
今回は手とか脚とか 装備箇所が増えたから
それに かかる費用は 今までよりも大変だろうな
ただでさえ過去の作品はお金が貯めにくいという意見が多いのに

251 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:26:52 ID:4bUBYrTBO
戦士は職業特性がないと言うが重装備ができるというだけで十分な特性だよ

今回は装備箇所多いし重装職と軽装職で守備力にかなり差が出るかもな

252 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:27:09 ID:X6+hosse0
極端な金欠は物価が高くてディスク1の金が少ない7と
錬金縛った場合の8くらいだろ

253 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:31:28 ID:gah10Y4i0
どっかのスクショでジャガーメイズが100Gくらい持ってたぞ

254 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:33:34 ID:tPE8eetH0
>>246

簡単とか難しいじゃなくて最終的なことを言ってるんだがな
僧侶 戦士の場合 僧侶で杖スキルマスターしても戦士でわざわざ攻撃力の低い杖なんて装備しないだろうし
信仰心スキルマスターしても、呪文使えないから回復魔力とかMP増えても意味が無い
逆の場合は戦士で剣スキルマスターすれば、攻撃力の高い剣が装備出来るようになり、豊富なMPでギガスラッシュも戦士より使い
こなせる
勇敢スキルもHPや身の守りが高くなって死にくくなるから無駄ではないしな

255 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:40:55 ID:4bUBYrTBO
最終的なこと言うなら普通は上級職になってるだろうから戦士とか僧侶は関係ないんだが

256 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:52:32 ID:tPE8eetH0
上級職でも同じだろ

マスターしたスキルが同じなら、バトルマスターよりも回復呪文も使えるパラディンの方が最終的に有利なんだろうし

257 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:55:49 ID:tPE8eetH0
装備出来る防具でもバトルマスターとパラディンじゃほぼ同じだろうし
ステータスも大して違うとは思えないよね

258 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:56:40 ID:4bUBYrTBO
なんだ、ただのキチガイか

259 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 11:59:04 ID:7JewmP8q0
>>245

そのスキルマスターするのに時間がかかるでしょ？
ラスボス倒すまでとかなら万能キャラは生まれないと思う、普通にやってたら
8はレベル何くらいでスキルマスターできたっけ？

260 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:02:16 ID:Dybhe1x+0
>>257それは違うだろ、今回は職業レベルもあるからパトマスはガンガン攻撃力や素早さ上がるから、大分差がつくぞ、逆にパラ
ディンは防御上がると思うし全く別物

それに、わざわざスキルマスターまで頑張って極めたキャラが強いのは、別に戦士に限らなくとも当たり前だと思うよ
ギガスラッシュ使いたければ戦士から、盗み系の特技や素早さを上げたかったら盗賊から、みたいに考えるのは人として当然だと思
うし
でも、やりこんでチートキャラ作ろうとしなければ、魔法は魔法職で極めた方が効率的だし強い仕様になってると思うよ？

261 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:07:57 ID:KB77qwM+0
だからやり込み前提でのバランスの話は無駄だって、普通にクリアするまでならバランス悪くなることはないよ、
今までのシリーズだってバランス悪いなんてことなかったし。

262 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:08:31 ID:sKJ/7jeS0
>>259

レベル38にならないとマスター(100)できなかった。

263 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:08:42 ID:tvEQWwVBO
過去のシリーズだと逆に最終的には戦士系が有利だったから変えたんだろ
たまには呪文系が優遇されたドラクエがあってもいいじゃん

264 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:08:50 ID:H8PxZV7b0
>>215
リセットすれば済むこと！

265 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:09:01 ID:nxIZ3Nwf0
一人で全スキルマスターしたら、その称号が貰えそうだよな
どの職業でもそれなりに使えるだろうから、強さ云々よりも称号が欲しいわ

266 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:12:34 ID:IgV/99FkP
極めるってまずレベル30くらいにならんとマスターできないだろ・・・
ギガスラッシュのダメージが固定なのか何のバラが反映されるかってのもわかってないし

267 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:14:03 ID:FEMIMSW80
>>254
最終的な事いったらそもそも上級職行くだらうし、
僧侶 戦士って限定しないで
僧侶 魔法使って考えあるでしょ？

ってか元々のジョブの特性とかが違うんだから良い組み合わせと
悪い組み合わせが出来て差が出来るのは当然だと思う訳だが。

268 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:14:43 ID:H8PxZV7b0
>>254
つまり本命には、始めにDQN職につかせて、あとで頭を使う職業につかせるわけですね
わかります

269 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:16:15 ID:tPE8eetH0
>>257
素早さ上げなければ盗賊とか、魔法は魔法職で極めたほうが強いとか意味わからん
ステータスは職業ごとに独立してるんじゃないの？

270 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:17:34 ID:tPE8eetH0
間違えた、<<260だった

271 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:19:18 ID:4bUBYrTB0
3だと魔法職は踏み台で最終的には戦士や武闘家最強だった
9の戦士職は装備の強さや特技引き継ぎのおかげで踏み台にはならない
パラディンが回復も使える戦士だとしてもバトマスが攻撃特化の特技使えたり回復系特技使えたりしたらどっちが強いとか言えないよな

272 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:25:38 ID:tPE8eetH0
>>271
>>バトマスが攻撃特化の特技使えたり回復系特技使えたりしたら

それらの特技だってバトマスからパラディンになれば使うことが出来るだろ
逆にバトマスが回復呪文を使えることは絶対無いわけだし

273 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:29:45 ID:sKJ/7jeS0
特技引継ぎじゃなくてスキル引継ぎだろ？
そのスキルも転職前後で違ったら特技は使えないんだし。

274 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:34:37 ID:IgV/99FkP
どんな特技あるのかわかってないのにな

275 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:36:03 ID:aa3ZZcgc0
盗賊Lv1
ttp://game.watch.impress.co.jp/docs/20090202/dqix02.jpg
ttp://game.watch.impress.co.jp/docs/20090202/dqix03.jpg
戦士Lv32
ttp://game.watch.impress.co.jp/docs/20090202/dqix07.jpg
装備やスキル補正考えてもすばやさを見比べると職業による能力差はかなりあると思う

276 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:36:29 ID:Dybhe1x+0
>>269なんでおまいは鼻からチートキャラつくる脳でいるんだよ・・・
作りたきゃ勝手にDQ9 廃人になって作ればいいだろ

277 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:38:18 ID:X6+hosse0
結局ステータスの成長率で差別化されるからいいだろ

278 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:40:55 ID:4bUBYrTBO
種や木の実ドーピング前提で話されてもね

279 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:42:17 ID:IgV/99FkP
特技 即持ち越し可能 (対応する武器防具が無ければ使えない)
武器防具 マスターすれば持ち越し可能
魔法、ステータス、レベル 持ち越し不可

こんな感じか？

280 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:45:18 ID:IgV/99FkP
後スキルレベルは共通か

281 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:47:40 ID:4bUBYrTBO
持ち越しできる防具は盾だけな
それも盾スキルマスターしないと装備すらできない職業もある

282 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 12:50:31 ID:X6+hosse0
魔法職の防具性能 (耐性とかの特殊効果) が低ければ
最終的に魔法職だらけで構成すれば最強なんて状況は生まれないだろ

3の賢者 盗賊のようにステータスも特技も防具も
超高性能な職業なんて用意されてるとは思いたくないな

283 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 13:12:24 ID:txKdhai50
職業は全部判明してるの？

284 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 13:14:06 ID:ZzUcmAet0
>>223
ゼネラルプロダクツから出た
ロトの剣を買ったのは良い思い出。

285 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 13:16:08 ID:n5NFxn70
草薙復帰でCM間近だな。
ちょうど1ヶ月前からかね？

286 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 13:46:02 ID:eBC33fRy0
>>273
今のところ、スキルに関係なく特技は引き継げる

レベルが1つ上がるのに4ポイントくらいだから、25レベくらいで1つのスキルマスター

287 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 13:52:28 ID:eBC33fRy0
例えば魔法戦士だと戦士、魔法使いレベル20以上が条件だから
戦士レベル25...剣スキルマスター
魔法使いレベル25...まほうスキルマスター
これで魔法戦士になるのが一番効率がいいんじゃないか？

288 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 13:57:27 ID:KB77qwM+0
>>286
8と同じように途中で制限かかるだろうからそれはまず無いと思うぞ。
まあLv30~35あたりで1つマスターってとこじゃないの。

289 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 13:58:50 ID:YcPGYMMi0
これで本当に草なぎのCMだったらむしろ話題になるな

290 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 14:17:45 ID:emUJAp3y0
未だにCM無いと思ってたらわざわざ草なぎ復帰まで待ってたのか？

291 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 14:23:43 ID:G3Uh7DSn0
わざわざってsmap起用ってむちゃくちゃ金かかるだろ。

292 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 14:25:32 ID:aa3ZZcgc0
戦士だけで稼いだスキルポイントと仮定してLv30で合計74ポイント
<http://game.watch.impress.co.jp/img/gmw/docs/043/390/dqix03.jpg>

DQ8キャラのLv30時の合計スキルポイント
主人公 : 117、ヤングス : 130、ゼシカ : 127、ククール : 77

293 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 14:26:05 ID:2sHovgZq0
発売まで1ヶ月なのに全く情報でないって事は...

294 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 14:30:17 ID:nN5NFxn70
6月1日に草薙のボン酢CMが再開は決定。
ほとぼりが冷めてきてちょうど1ヶ月前の6月11日からSMAPでドラクエCM開始&大量広告&新情報発表と予想。

WifiでPTプレイができるかが一番の気がかりだ。

295 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 14:32:14 ID:4bUBYrTBO
発売までまだ42日だし全く情報出ないなんてことはないが？
あんた情報まったく見ない人？
ただのバカ？

296 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 14:42:35 ID:Dp/KrSgx0
CMより新PVを早く見たいな

297 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 17:09:13 ID:pTg0iXZS0
ゲーム画面がみてー

298 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 17:11:39 ID:7MrVVqiH0
DQ9においてはキャラやストーリーなんてどうでもいいから
もっとゲーム情報を出せって人が大半だろうな
昨今のRPGとは期待されてる部分からしてまず違う

299 : 名前が無い@ただの名無しのようにだ : 2009/05/30(土) 17:19:57 ID:/z3u+sS/0

セーブ数の情報が知りたい
なぜ発表しないのか

300 : 名前が無い@ただの名無しのようなだ : 2009/05/30(土) 17:24:00 ID:7JewmP8q0
ドラクエのセーブの数と言ったら3つだろ常識的に考えて
セーブは3つ作れます！なんて情報出すかな普通

次：[【総合】ドラゴンクエスト9 星空の守り人128【DQ9】04](#)

前：[【総合】ドラゴンクエスト9 星空の守り人128【DQ9】02](#)

ひとつこと

質問は[質問掲示板](#)、情報は[最新情報掲示板](#)にコメントして下さい。

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿