

- セブンスサマーはフィリアも装備できること確認。
どこから装備できないなんて話が出てきたんだろう。
ここに書くことじゃないかもしれないけど、両手剣の欄も修正しといた。 -- (名無しさん)
2009-03-20 15:06:51
- lv24で連塵龍影刃を覚えたぞ -- (名無しさん) 2009-03-20 23:09:16
- きっと目の錯覚だ。現実から目をそらせ -- (名無しさん) 2009-03-26 19:38:22
- ストーンブレイド手にはいんねえ！！！！！！ -- (名無しさん) 2009-03-27 20:35:38
- いや店に売ってるだろ -- (名無しさん) 2009-03-28 11:48:37
- 烈空刃が発動遅くてなかなかコンボにつなげきれない>< -- (名無しさん) 2009-03-31 04:10:24
- 烈・魔神剣からなら技としては繋がるぞ。当たるかどうかは別として...。 -- (名無しさん)
2009-04-02 12:24:56
- 秘技以外は聖騎士と技が一緒ってのはちょっともったいない気もするなあ
グラのバカでかい大剣見るとベルセルク思い出す
やっぱり大剣っていうところじゃなきゃ -- (名無しさん) 2009-04-07 11:44:37
- あれだけ巨大な大剣装備してるTOキャラって今までいたっけ？ -- (名無しさん) 2009-04-10
22:45:04
- 6 2 LV以上の大剣が店ででない・・・ -- (名無しさん) 2009-04-11 22:39:22
- ハードにあげたらどうでしょう
-- (名無しさん) 2009-04-12 01:31:16
- そんなことしたら装備できないものばっかになっちゃうかもしれないだろう -- (名無し
さん) 2009-04-16 22:49:16
- とりあえずストーリー進めろ。ラスダン直前にまた増えるから -- (名無しさん) 2009-04-16
23:01:23
- サセ；； レンジャープレートが一向に手に入らない
ニアタで宝箱漁り、モンスター狩り（アイスリザード）も結構やったつもりだけど
手に入りません なんかい方法ありますか？ -- (名無しさん) 2009-04-18 21:52:37
- こういうモノに必要なのは根気だよ。
それが諦め。 -- (名無しさん) 2009-04-20 05:21:21
- 実をいうとこれ書いた3分後にサンゴの森でゲットしました 俺加ッル -- (名無しさん)
2009-04-22 20:42:13
- 言わなきゃわからないのに正直者だなw -- (名無しさん) 2009-04-23 19:01:54
- 横から第三者が入ります失礼致す
「それが諦め」の意味がわかった気がした、忘れた頃に来るモンだな、こういうのは
私もレンジャープレート目当てでモンスター狩りまくったけど、なにも考えないで
アイスリザード倒したらあっさりドロップできた
虚しいな、コレ... -- (名無しさん) 2009-05-16 22:37:55
- 大剣なのに多段ヒット技ばかりって所にちと不満。
せっかくの大型得物、一撃必殺って感じで1ヒット大ダメージ系の技も欲しかったな。風雷
神剣の雷みたいな。 -- (名無しさん) 2009-05-20 20:02:09
- これ以上を望むとは、相当贅沢だな。 -- (名無しさん) 2009-05-20 20:14:32
- まあ...気持ちはわかる。
パワーファイターなんだし、一撃必殺はあってもよかったかも。
でも今の大剣士でも充分恐ろしいから、私はなくても構わないかな。 -- (名無しさん)
2009-05-21 19:27:21
- 追加なら確かに贅沢だが、既にある奥義と交換なら良いかな。 -- (名無しさん) 2009-05-22
20:26:35
- 次回作では手数が多い技減らして、高威力だが動作の遅い技が増えれば良いよね -- (名無し
さん) 2009-05-25 02:13:41
- 手数を減らすってのは俺も同意だが、動作を遅くする必要は無いのでは？
元になった奴が瞬間移動までするんだし、\崩龍無影剣！ / -- (名無しさん) 2009-06-01
02:01:36
- 戦士からの派生で、戦士よりも大きく威力のある武器を使うんだから、
攻撃動作も戦士よりも遅い方が自然だと思う。あの武器の大きさと素早い動きはやっぱり不
自然。
動作は遅いが一撃はでかい方向に突き詰めた方がバランスがとれると思う。
-- (名無しさん) 2009-06-01 02:47:29
- 全技にボタン長押しによるタメ能力を付けるとかどうだ？...前例がないから無理かな...？

/:...../ |:- ':/ — , — , '...
/:...../ >,'√ _____ '...
/:...../ | |,、 弋:シ、 弋:シ、
/:...../ 、 |、 ' |:: あなたたち、気持ちが悪いです。
/:...../ \ |::| , |:: 迅速にどっか行ってください。
/:...../ |::|、 /:
/:...../ リ、 /|

-- (名無しさん) 2009-08-29 07:35:40

- かといって大剣に真空破斬があったら敵の仰け反り耐性無視して連打するだけになるよな。
爆碎斬モーションみたいな遅めの一撃技が欲しい、ってトコか。
むしろ大剣みたいな大きな獲物持っているとバランス取るのが難しいから、簡単に仰け反るもんなんだよな。
だから心頭滅却は上にあるようにモンクだろう。せいぜい鍛冶で大剣限定で仰け反り耐性+1がつけばいいかな、ぐらいで。 -- (名無しさん) 2009-08-30 22:18:36
- 2 お前一番気持ち悪いわ、どっか行け。
のけぞりやすいって、どう表現しよう？ ダッシュから振り向く動作がやけに遅いとかか？
なかなか良いな、それならこの火力でもゲームバランスとれるかも。 -- (名無しさん) 2009-08-30 23:39:39
- これといったのを思いつかないが、仰け反り時間が他武器より長いとか、ガードが崩れやすい、とかだろうか。
ただこれだけだと他職と比べて厳しいし、攻撃時に仰け反り耐性+1が付加されるとかすればバランス取れるかね？
あと、聖騎士は大剣じゃなくて片手剣と盾だと思うんだけどなあ...ここで書く事じゃないが。 -- (名無しさん) 2009-09-04 02:53:56
- 良い案だ。仰け反りにくいけど、一度仰け反ったらデメリットでかいとかな。
聖騎士って俺のイメージは槍だわ。騎の字のせいで馬に乗る姿が浮かぶ。 -- (名無しさん) 2009-09-06 23:13:44
- taikennsaikou

-- (uuuuuu) 2009-09-22 19:04:22

- 少なくとも盾は欲しいよな。ってこれ聖騎士のトコに書くべきじゃね？ -- (名無しさん) 2009-09-25 12:42:41
- ×3 俺も聖騎士の武器って槍だと思うんだよなあ。
欲を言えば、片手槍と盾って感じでさあ...。
そんなわけで、剣士の称号が騎士ってのも、いまいち納得できず...。
.....なんだか、書いてて場違いな気が...?。 -- (名無しさん) 2009-09-25 14:33:51
- だよな。重装甲に大きな盾、西洋風の槍のイメージ...。
だがこの話題を聖騎士のコメントで急に始めるのは困難...。 -- (名無しさん) 2009-09-25 18:55:28
- ×2 を書いた者です。
場違いついでに...聖騎士が上級槍職になるならさ、騎士って名の下級槍職があれば良いな.....。と思うのは俺だけ？

一応、大剣士の話題も...技についてだが、やっぱ、大振りで一撃必殺といった感じで当てづらいが、当たると破壊力抜群って感じになればな...。
あと、大剣技に突き技があるのはどうかと思う、いっそ突き技は槍技にして、上に書いたような、槍職の技になれば.....。
大剣 = 斬技特化 槍 = 突き技特化 これが一番理想的。

こんな感じで、どうだろう？ -- (名無しさん) 2009-09-27 12:46:35

- るる剣思い出したわ、斬馬刀懐かしい。確かに大剣といえばアレだな、突くのはおかしい。他にはヴァルキリープロファイルのアリュージェなど、やっぱり遅くて広いのが大剣だ。
大剣が戦士から派生して、聖騎士が剣士から派生するなら
戦士、斧のみ。大剣士、斧と大剣。
剣士、片手剣のみ。聖騎士、片手剣と槍。
って感じでどうだろう。

マイソロ以外の話ばかりで申し訳ないが、俺の聖騎士のイメージはリーズバイフェなんだ。さすがに盾で戦えとは言わないが.....基本的に鈍足だが突進力は高いってイメージは伝わるだろうか？ -- (名無しさん) 2009-09-27 23:39:35

分かるよ。確かに、槍使いは【突進力に優れてる】ってのが、一般的だな。場違いかも知れんが、装備武器について、いろいろ考えた。

【下級職】

戦士 = 片手斧 剣士 = 片手剣 騎士 = 片手槍 + 盾 盗賊 = 短剣 狩人 = 弓矢
ガンマン = 拳銃 拳闘士 = 拳 蹴闘士 = 脚 魔術師 = 片手杖 僧侶 = 両手杖

【中級職】

双剣士 = 片手剣 + 片手剣 侍 = 長刀 + 短刀 格闘家 = 拳 + 脚 海賊 = 短剣 + 拳銃
剣闘士 = 片手剣 + 脚 アーチャー = 弓矢 ビショップ = 両手杖

【上級職】

重戦士 = 両手斧 大剣士 = 両手剣 魔剣士 = 魔剣 聖騎士 = 聖槍 + 盾 モンク = 拳 + 脚
忍者 = 小太刀(忍刀) 召喚術士 = 書物orオーブ

.....こんな感じで、どうだろうか？

ついでに、新規職業も考えてみた...

【中級職】

双剣士 = 剣士 侍 = 剣士 + 盗賊 格闘家 = 拳闘士 + 蹴闘士 海賊 = 盗賊 + ガンマン
剣闘士 = 剣士 + 蹴闘士 アーチャー = 狩人 + 僧侶 ビショップ = 魔術師 + 僧侶

【上級職】

重戦士 = 戦士 大剣士 = 剣士 + 重戦士 魔剣士 = 剣士 + 魔術師 聖騎士 = 騎士 + 僧侶
モンク = 格闘家 + 僧侶 忍者 = 侍 + ビショップ 召喚術士 = 魔術師 + 僧侶 + ビショップ

.....あくまで、俺の妄想。...だが実現して欲しい.....と、思いませんか？

以上、長文になってスマン。 -- (名無しさん) 2009-09-29 14:01:54

- 上・中・下の3段階というのは俺の構想にもあった。そこには賛同したい。

しかし内容的に幾つか疑問がある。

1.こんなに多くの職、さらに武器の多様性は容量的に困難ではないか

2.召喚術士 = 魔術師 + 僧侶 + ビショップだが、ビショップ = 魔術師 + 僧侶だから、召喚術士 = ビショップじゃないか

3.忍者 = 侍 + ビショップはありえない。やはり侍 + 狩人 + 格闘家は譲れない。(忍者 : 狩人 : 格闘家 = 4:4:2) -- (名無しさん) 2009-09-29 22:22:23

- の疑問も解る、俺なりに考えてみたところ、

1.容量はともかく、プレイヤーに負担がかかる。使い分けるにも限度があるだろう。

2.必要レベルを上げれば問題はない。それにビショップを育てないと召喚術師になれないので意味はある。

3.ビショップを使うのは「忍術」に比重を置いた考え方。小太刀って武器を考慮すれば、むしろ盗賊とか必要なんじゃないのか？

こうして見ると、援護特化職はないんだな。ダンサー、詩人、獣使いとか。 -- (名無しさん) 2009-09-29 22:55:31

- ×2、

俺の妄想に、コメントくれてサンキュ。

の疑問だが...

×2

今作では容量が、まだ余ってるらしいから、いけるんじゃないか、と思ってな。

使い分けると言うより、どの職で行くか、迷うのも楽しみの1つかと思ってな。

の疑問だが...

×2

召喚術師への転職条件が、ビショップだけだと、簡単すぎると思ってな。

それに、強力な召喚術を覚えて貰いたいから、転職条件を厳しくしてみたんだ。

×2、

ビショップ = 魔術師LV15 + 僧侶LV15 召喚術師 = 魔術師LV30 + 僧侶LV30 + ビショップLV30

こんな感じで問題ないだろ？

の疑問だが...

×2

忍者 = 侍 + ビショップにしたのは、【忍術】に比重を置いた結果。
例えば、【攻撃術】や【状態異常回復術】あたりを使ってくれたら良いなと思って。
【体術】を考えると、格闘家も必要だったな...スマン。
でも、狩人の要素って、【飛苦無】だよな、それを忍者の要素にすれば、狩人は必要は無いかな
と思ってるな。

小太刀(忍刀)の長さは大体、侍の武器の長刀と短刀の間ぐらい。
そんなわけで、盗賊は必要は無いかなと思ったんだ。

援護特化職か...忘れてた。

ダンサー、詩人、獣使い、か...良いな、それだと武器はどうなるんだ? -- (名無しさん)

2009-09-30 13:22:24

- うーん、なんだろう。「解るけど、でもきつくない?」って感じだな。
 1. やっぱり否定派が出てくるよ。やる前はともかく、実際やってみたら職業多すぎるのは問題だ。俺は今回が限界だと感じた。全職業LV250なんて馬鹿やったせいかもしれないが。
似ている職業は省けと言われるだろうな。だからこそ援護特化を提案したわけだが。
 2. オーケイ、実際にはもっと高いレベルを要求するんだろうけど。だが新しいシステムが必要だ。
ファンタジアの召喚では、ただの魔術師である。かといってシンフォニアでは秘奥義以外で「召喚」を表現できるのがコリンしかない。
というわけでサモンゲージとか作る必要がある。召喚したら一定時間は召喚不可って感じ、使う召喚術により回復速度が違うとか。もちろん貧弱ながら召喚以外の術も習得。
シルフでちくちく攻めたり、マクスウェルでなぎ払ったり。うっかりゲージがなかなか回復しない状況になるとウンディーネ呼べなくてピンチ、とかな。
 3. 攻撃術は忍術だが、状態回復は秘薬だな。援護特化職に薬術師でもあれば条件に入りそうだが。
狩人は弓使いというポジションなので、投剣するなら尚更盗賊じゃないかな。ああでも自然を利用して戦うイメージがあるから狩人か。

ダンサーは片手剣か短剣だろうな。獣使いは拳か、クィッキーみたいなので、メルディ参戦してくれたらアリじゃない? 詩人は、シャーリィ参戦なら筆ペン、ジョニー参戦なら楽器。わざわざ主人公専用の武器を作ってもらわなくてもいいんじゃないかと。シャーリィたちもユニーク武器が持ってるってことだからね。

-- (名無しさん) 2009-09-30 23:58:12

- 又も、返答コメ、サンクス。

否定派が出て来る事は、百も承知で書いた。
が、RM2板にある新職法案などを見ると、増える方が良いと思う人も居るのでは?

それも良いかも知れないな。

一応、言っておくと、召喚のみを行うのは【召喚師】でも、俺が提案してるのは【召喚術師】で【召喚 + 各種術】といった感じ。

それから、サモンゲージはOVLゲージで代用するのはどうだろう?

普段は各種術で行動し、OVLゲージが溜まったら召喚、って感じで。

召喚全てに、カットインつけて秘奥義っぽい仕様にする.....流石に無理か?

俺がイメージする、忍者って、物理攻撃、術攻撃、状態回復と、まさに【戦闘のエキスパート】って感じなんだよな。

手裏剣や苦無を飛ばしたりって、忍者特有じゃないか?

まあ、転職条件を厳しくする為に、盗賊を入れるのも有かな(一応、侍の転職条件に盗賊が入ってるわけだし)。

状態回復が秘薬ってのは、一応、俺も考えてみた。

【薬術師】又は【薬剤師】こういった職業も考えたが、これだと【各種グミ】【各種ボト

ル】といった

回復アイテムを、他の職業や歴代キャラが、使えなくなるのでは、と思って省いてしまったわけで...

『歴代キャラ達に、ユニーク武器を』って気持ちは良く分かる。

だが、アーチェの【箒】とか、どうしても歴代専用武器が、出て来るだろうし、それならいっそ、歴代専用武器にも、ユニーク武器があれば、いいんじゃないかな？ -- (名無しさん) 2009-10-01 11:29:47

1

マイソロ買う人ってテイルズ経験者が多いんだよな？ マイソロ経験者も多そうだが、なら、剣士や戦士みたいに似てる職業はいい加減飽きてないかな。あまり数を増やさずに多様性を出してもらいたいところだ。いっそビショップけずるとか。

2

しいなの召喚か。それだと最終的に使う召喚術が固定されてしまいそうで嫌だったんだが、各種属性術を持たせてエターニアみたいにした方がいいかもしれない。

秘奥義はさすがに複数出せないんじゃないかと。ディバインパウアみたいに四属性同時召喚でもするか、何か秘奥義的な召喚を覚えるか。

ただこれ、キールやメルディも召喚術師になるんだよね。まあこいつらの秘奥義はゼクンドゥスが裏インディグでいいけど。

3

忍者はまともに戦わないと思う、情報戦と暗殺だろう。「戦い」になってる時点で俺のイメージは全壊している.....

薬術師については、調合って能力が妥当かと。戦闘中にアップルグミとオレンジグミを調合してミックグミにするとか。パナシアポトル全体化なんて能力があれば便利だろう。もちろん戦闘能力はかなり低くなるが、フィリアボムみたいな技で状態異常を狙えれば戦えそう。

4

それはいい。取り合いにもならないしな。

ただ問題は、集める苦勞が凄まじいってことだ。 -- (名無しさん) 2009-10-01 15:10:03

- そろそろRM2板でやった方が...(^^; -- (名無しさん) 2009-10-01 17:36:09

• ×2

修正を加えたプランを、RM2板の【職業関連構想スレ】の方に、書き直しました。よかったら、また妄想トークの続きを【職業関連構想スレ】でやりませんか？

職業と装備武器の話題を始めた者です。

確かに、あなたの言うとおり、RM2板に書くべき話題でした...ゴメン。

そんなわけで、RM2板の【職業関連構想スレ】に、修正を加えて、新たに書き直しました。

よかったら、見てやって下さい...ヨロシク。 -- (名無しさん) 2009-10-02 13:56:27

- 大剣とバランスとるために他の全職業見直してやりかたは乱暴すぎたな、ここでやるべきじゃなかった。 -- (名無しさん) 2009-10-04 22:38:40

- 聖騎士or大剣士 どっちがいいでスカ~? -- (名無しさん) 2009-11-11 17:27:06

- 聖騎士だろ。秘技無い分拘束が少ないし、シャープネスとかあるし。 -- (名無しさん) 2009-11-12 16:52:28

- 大剣士じゃね？ 聖騎士は基本ステータスが少し大剣士より術防に振り分けられているから、その分攻撃力落ちるじゃん？ 逐一シャープネスかけられるなら問題ないかも知れんが。 -- (名無しさん) 2009-11-15 15:16:14