

## 没設定

- DQ3FCの時点では、オルテガにまつわるテキストがかなりの分量用意されていたが容量の都合でかなりカットされてしまった。本来はもっと父と子の物語が細かく描写されていた。(中村光一インタビュー)
- DQ3の王者の剣はスタッフ内では日本刀の設定だった。(中村光一インタビュー)
- DQ3のゾーマの第2形態のモンスターデザインは、魂の集合体風(DQ4のエビルスピリッツ複数)だった。
- DQ6のムドー/ブースカのモンスターデザインは、DQ5のミルドラスの第2形態の没デザインの流用だった。
- DQ6の黄金竜=バーバラの仮設定だったが、うやむやになった。(ゲーム批評の堀井インタビュー)
- DQ4のロザリーヒルは、堀井によれば小学生でもわかるように、ロザリーがいるところだからロザリーヒルにただけ(DQ4小説執筆の際久美沙織が堀井に電話で確認)。その後のリメイクDQ4PS版ではピサロが世話になっている村の名前ロザリーヒルにちなんで名前の無いエルフにロザリーと名づけたという設定になった。