


不思議のダンジョン 風来のシレンDS

【ふしぎのダンジョン ふうらいのしれん でいーえす】

ジャンル	ローグライクRPG	
対応機種	ニンテンドーDS	
発売元	セガ	
開発元	チュンソフト	
発売日	2006年12月14日	
価格	5,040円(税込)	
分類	劣化リメイク判定	
風来のシレンシリーズ関連作品リンク		

概要

SFCで発売された『[不思議のダンジョン2 風来のシレン](#)』をDSにリメイクしたものの、リメイクに際し、大幅に改定・追加が行われている。

変更点・追加要素

詳細は[こちら](#)などのデータを参照のこと。ゲームバランスが大幅な調整を受けている。

- ▶ 総括すると、SFC版に比べて難易度が上昇する作りとなっている。例を挙げると...
 - ▶ 全てのアイテムが呪われる仕様に変更された（呪われたアイテムは使用不可、装備品は着脱不能）。一方で解呪アイテム「おはらいの巻物」は単体解呪しか出来ない、このことから、呪いに対するリスクがSFC版よりも高まった。
 - ▶ しかも同じく全てのアイテムが呪われる『GB2』より実装していた「祝福」状態は受け継がれていない。攻略本で「バランスを取るため」と発言しており、実際バランスが取れていた要素だったので、これには不満の声も。
 - ▶ あらゆる魔法を完全反射可能な「山彦の盾」の消滅。代わりに効果対象が細分化された「ゲイズの盾」「プリズムの盾」が追加された。
 - ▶ この代用アイテムの2つは「フェイの最終問題」で出てこない、このレベルの能力ならそのダンジョンで出てもおかしくないはず、というかSFCでは山彦の盾が出たのだが。
 - ▶ 「ずっと俺のターン!」と揶揄されるぐらいに、ゲイズ系(*1)の特殊能力使用率が上昇している。
 - ▶ しかも、「ゲイズの特殊能力により壺にアイテムを入れるとフリーズ」というバグが発生する可能性がある。
 - ▶ 大半の武器・盾に強化限界が付いた。
 - ▶ しかし、この強化限界のシステムが、「元の攻撃(防御)力が高い装備ほど限界値も高い、ただし特殊な能力を持つ装備の限界値は一律で+8」と、非常に安易でバランスの悪い決められ方をしている。+99まで鍛えられるのは火迅風魔刀・秘剣カブラステギ・ラセン風魔の盾の最強武器・盾のみ。
 - ▶ 同じく強化限界が存在する『GB2』では、様々な装備の組み合わせにより特殊な効果が発生する「共鳴システム」や、「強化限界が高い武器は合成できる能力の数が少ない（またはその逆）」という仕様があったために下位の装備でも使い道はあったが、今作ではそのどちらもないので上位の武器を手に入れたら下位の武器は強化値を合成するくらいしか使い道がなくなってしまう。
 - ▶ 殆どのモンスターにレベル4が追加された（従来は上限レベルが3だった）。
 - ▶ SFC版ではレベル1しか存在しなかった、カラクロイド系・エーテルデビル系にもレベル2~4が追加されている。

ただしレベル3の能力はSFC版より下がり、レベル4になってSFC版のレベル3程度である。

- ▶ しかし、全般的にネーミングが単純で手抜きな印象を受ける。例えば「シューベル」というベルを持った音楽家のようなモンスターは、「シューベル」「メンベルス」「ベルトーベン」と、「音楽家の名前に『ベル』という文字を組み込む」という法則があったのだが、新しく加わったレベル4は「ショーパン」。一応「ベル 鐘（音読み）ショー」という連想ではあるのだが、「ヘンベル」「ドベルザーク」など、いくらでもあっただろうに。
- ▶ レベル4以外にも新たにモンスターが追加されているのだが、その中に「カラカラペンペン」系という凶悪なモンスターがいる。こいつはアイテムを帯電させて使用不能にしてくるのだが、それを防ぐ手段がない。
 - ▶ 下位レベルならアイテムを壺に入れれば回避出来るのでまだいいが、上位レベルは壺を狙って帯電させてくる。通路で遭遇したら悪夢の一言。
 - ▶ アイテムを強制的に雑草に変える「物荒らし」というモンスターがいたが、こちらは体力が低いため矢1本で倒せる。
しかしカラカラペンペン系は普通の敵並みの体力があり、1撃で倒せないことがしばしばある。
 - ▶ 雑草にはまだ「食べて満腹度を5%回復させる」という使い道があるが、帯電化したアイテムは**使うことも捨てることも出来ない上に、次のフロアに入ると強制消滅する**。
- ▶ 同じく新規追加された「ヒーポフ」系の敵はかわいい見た目と特技を失敗する愛らしさから、『3』～『5』に続けて登場、今や常連になっている。
- ▶ 肉を食べて特殊攻撃を持つモンスターに変身した場合に制限ターンが付き、このターン数が経過すると自動で解除されるようになってしまった。
- ▶ そのほかのシステムも大幅に変更されている。
- ▶ 鬼岩谷以前であれば前のフロアに戻れるようになったり、新規ダンジョン（魔蝕虫の道・死者の谷底・儀式の洞窟）が追加された。
 - ▶ 新規ダンジョンは全て持込可能、レベル継続のダンジョンのみで、アスカ見参で言う裏白蛇のような持ち込みなしダンジョンの追加を期待していたユーザからは不満の声が出た。
 - ▶ しかし、オリジナルでは持込可のダンジョンが1つしかなく、それも最初にクリアするところのみ、ダンジョン自体に問題があるわけではない。
 - ▶ あくまで初代のリメイクなためか「持ち帰りの巻物」にあたるアイテムが存在しないため、上記の追加ダンジョンに入るとクリアするか倉庫の壺を使わない限り装備などのアイテムを持ち帰れない。このため軽い気持ち（腕試しなど）で追加ダンジョンに入れない。そもそもこの追加要素自体が原作のコンセプトと噛み合わないとも言えるが。
- ▶ 「掛軸裏の洞窟」はオリジナル版からシステムが大幅に変更され、「ワナ師の腕輪」装備時には罠に掛けた上で敵を倒さないと、どんな敵を倒しても経験値が1しか手に入らなくなった。その一方で複数の罠を連続して踏ませる（罠を連鎖させる）と、連鎖数に応じた倍率の経験値を得られるようになった。
- ▶ フェイの最終問題クリアで「ボーグマムル」というキャラが旅仲間になるが、アイテムを与えないとレベルアップできないくせに特技は何もない。
 - ▶ また、最大まで育てても特にこれといった要素が出るわけでもないため、オマケ要素にしてはやや物足りない。
- ▶ GB2で好評を得た救助システムの搭載。泥棒中で倒れた時以外どのダンジョンでも利用でき、初心者救済システムとして機能している。
 - ▶ ただ、救助されっぱなしでお礼をしない、レアアイテムを催促するなどモラルの欠けるユーザーも少なくなかった。

バグ

- ▶ 妙にいろんなバグがある。一部を紹介すると
 - ▶ 長時間中断なしでプレイし続けるとフリーズする可能性が高まる。「ゲームは1日1時間」ではないが、2時間ほど連続プレイしたら中断セーブすることが攻略Wikiなどでは推奨されている。
 - ▶ すでに記したが、ゲイズに操られて未識別の壺にアイテムを入れるとフリーズする。
 - ▶ 必須のオブジェクトが用意されておらず、詰むことがある。

Wi-Fi

公式HP上でスコアアタック（早解き・どれだけ敵を数多く倒したのかなど）を実施していたが、発売直後にチートを用いたありえないスコアを出されたデータが大量に出てきて全く機能されなくなった。どれだけありえないかというと、通常では作ることすらもできない理論上最強装備でスコアがカウンターストップするほど。無論盛り上がることもなく、荒らし行為は結局修正もされなかった。

- ▶ Wi-Fiなどの通信サービスの利用におけるユーザーモラルの問題の一端が浮き彫りになった。
- ▶ ダンジョン内で力尽きても、Wi-Fi通信でパスワードを使わずに他のプレイヤーからの救援を呼べるようになったのは好評だった。
- ▶ 一応チートプレイヤーのランキングが削除されることもあったが頻度が少なく、実質ないのと同じようなものであった。

総評

追加要素やバランス調整、フリーズの存在と、リメイクにあたって（良くも悪くも）変更点が多く賛否が分かれている。「DS版の評判が芳しくないのはSFC体験者が身につけた知識、経験がほぼ通用しないからであり、初めてシレンシリーズに手を出すならDS版も悪くない」という意見もある。