


ドラゴンクエストVI 幻の大地

【ドラゴンクエストとしくす まぼろしのだいち】

ジャンル	RPG	
対応機種	ニンテンドーDS	
発売元	スクウェア・エニックス	
開発元	アルテピアッツァ	
発売日	2010年1月28日	
価格	5980円	
分類	劣化リメイク・賛否両論判定 一覧は前者に指定	
ポイント	一部システム削除 SFC版の欠点未改善な物が多い	
ドラゴンクエストシリーズ関連作品リンク		

概要

『DQ6』のリメイク作品。原作は奥深いゲームシステム、シリーズトップクラスの自由度が好評を博していた反面、特技のバランスや伏線未回収のシナリオで批判されていた。

また同じ天空シリーズである4は(7発売後)PS、5は(8発売後)PS2でリメイクされたため、6だけがリメイクされずに待たされてしまい、その頃からリメイクを求めるファンの声も多かった(余談だが、6のリメイクがなかったため、公式設定であるのに6が天空シリーズであることを知らないドラクエファンも多かった)。

そしてDSでの天空シリーズのリメイクがのちに正式に発表、ついに6もリメイクされることになった。

SFC版発売の1995年から実に15年の時を経てリメイク、当然のことながらファンの期待も大きかった作品だったが.....

仲間モンスターシステムの廃止

- ▶ 最も目を引く問題点として挙げられるのが、**モンスターを戦闘で仲間にできるシステムが廃止されたこと**。リメイク6における最大の問題点とされることが多い。
 - ▶ 代わりに世界各地にいるNPCスライムをスカウトして仲間にする。仲間になる条件はそれぞれのスライムで違い、クリア後にならないと仲間にならないスライム(厳密に言えばクリア前でも夢告白で一定人数通信すれば仲間になる)もいる。
 - ▶ 堀井雄二氏はVジャンプWEBに掲載されたインタビューで以下のようにコメントしている(現在は消滅)。

SFC版では『V』で好評だったモンスター仲間システムを当時は次の作品の『VI』でも残したんですけど、今思えば、何か中途半端なものになってしまった印象があったんです。だからDS版でそこをキチンと作り直すか、いっそ取ってしまうかという選択がありました。でも、DS版では仲間がしゃべってくれるし、パーティメンバーとの会話をじっくり楽しんでほしい。あと開発期間や容量の問題もあるので、皆で打ち合わせの結果、カットする方向にさせていただきました。

- ▶ ちなみに、解析したユーザーによると**実際の製品版のROM容量は余裕で余っているらしい**。本作は128MByteのROMを採用しており余った容量は19MByteと、SFC版で使用されたROMの容量(32MBit=4MByte)よりも大きい(*1)。しかもこれは各モンスターの歩行グラフィック(ゲーム中で普通に見ることが出来る)を入れた上での空き容量である。そもそも容量が足りないのなら

『ドラゴンクエストIX 星空の守り人』に使用した256MByteのROMを使うという選択もある訳であり、上記の堀井氏との発言の差異が問題視されている。

- ▶ 同様のシステムをもつDQ5はリメイク時にPS2・DS共に仲間モンスターのバリエーションが増えている事もあり、余計に批判が寄せられた。
- ▶ 加入時期や種類、店の品揃えがきちんと調整されておらず、中途半端に残すぐらいなら無かったほうがほうが良かったとする声もある。
- ▶ ファミ通のクロスレビューでも「仲間モンスターは残して欲しかった」と言われている。
 - ▶ しかし、オリジナルのVIでも、いまいち使い出の無い「魔物使い」を連れていなければモンスターが仲間にならない、しかも職業熟練度が足りないと仲間にならない、転職出来るのは中盤から、と言う微妙な仕様。転職を繰り返すシステムにおいて、高熟練度の魔物使いを連れていなければならないと言うのは育成における大きな負担であり、このシステムをほとんど利用しないプレイヤーも多い。堀井雄二のコメントの通り中途半端なシステムであった事は確かであり、このシステムを廃し、新しい代替システムを取り入れる……と言うのは、決して間違った方向性ではなかっただろう。
 - ▶ 問題は、その代替システムであるスライム仲間システムが非常に微妙と言う事。SFC版で仲間にしたモンスターは、イベントで仲間になる2匹を除けば18種類（ただし、セーブデータの制限で実際に仲間にするのはそのうち15匹）だが、DS版で仲間になるスライムはSFC版でもイベントで仲間になった1匹を除くと7匹なので、約半分。しかもそのうち3匹はすれ違い通信前提で、すれ違いをしない場合はクリア後にやっと仲間に来る、と言う有様。つまり、**微妙なシステム削除して、もっと微妙なシステムを入れてしまった**と言うのが、劣化リメイクと呼ばれる要因であろう。
 - ▶ そのすれ違い要素も微妙という意見が多く、すれ違い相手を探すのに苦労したという報告もあちこちであった。
- ▶ ただし欠点ばかりという訳でもなく、特定のタイミングで必ず仲間になれる事から「弱いスライムしか仲間にならず、スライム闘技場がクリアできない」「魔物使いを連れていても強いスライムがいっこうに仲間にならない」といった不満は解消されている。
 - ▶ もっとも、スクエニにしてみればスライム闘技場があるのでスライムだけは仲間になるようにしなければならなかったというのが本音であろうが...

その他の問題点

- ▶ 呪文と特技が一つのコマンドに集約されたため特技を選ぶのが非常に面倒になった（DQ6の特技の量はかなり多い）。
- ▶ 仲間モンスターの仕様変更に伴い、モンスターを仲間にするのに必要だった職業の「魔物使い」が、魔物の特技を使える特性を持つ「魔物マスター」に変更された。しかし、特技は弱く、職業による補正はマイナス要素ばかりと、上級職「レンジャー」になるための職業としか機能していないのが問題視されている。
- ▶ かつて不遇だったテリーは、加入時のレベルがSFC時代の23から28に上がり、かつ武闘家がマスター済みになったので多少強くなったのだが、**それ以上にドラゴンが強くなっている**。このため、テリーの絶対的な強さが増していても相対的な強さが上がっていない（むしろ下がっているのでは、と感じさせるほどドラゴンが強い）。
 - ▶ テリーについて堀井雄二氏は「はい、強くなります。期待してください」と語っていたが、上記の有様であるため批判の対象になっている。その一方で**元からバランスプレイヤー級に強いドラゴンをさらに強化した**のはなぜかという疑問が生まれてしまった。
 - ▶ その原因は、キャラクターの耐性が、敵の時と同様になっていると言う仕様変更によるものである。これによって、ドラゴンは敵バトルレックスと同じ耐性を得てしまったのが、強化の理由。スライムたちも同様の仕様変更を受けている。また、SFC版に存在した人間キャラの魔法への耐性が廃止されたため、キャラの個性が薄くなってしまった(SFCでは例えば件のテリーは通常攻撃の回避率が全キャラより段違いだったり、ミレーユはメダパニ完全無効という特色があった)。
- ▶ 使いづらい特技が増えた。
 - ▶ マダンテのダメージがSFC版の「現在MP×3」から「現在MP×2」のダメージに変更された。
 - ▶ ただし敵のHPがSFCの8割に減少しているのもあり、一撃必殺としては十分使える。
 - ▶ 「レミラーマ」はアイテムのある場所を光らせる呪文だが、本作では足元に落ちているアイテムは最初から光っているため、使いどころが少ない。樽やツボ、箆笥はしらみつぶしに調べればよいため足元のアイテム以外に使う必要が元々ほとんどなかったため、存在意義が薄れてしまった。

- ▶ エンカウント率が下がるが敵に不意打ちされる確率が上昇する特技「しのびあし」はSFC版に比べてエンカウント率減少効果はかなり薄くなり、デメリットばかりが目立つ仕様になった。そもそも「不意打ちされる確率が上昇する」というデメリットはSFC版・DS版共にゲーム中で一切説明されておらず、公式ガイドブックでのみ解説されているという非常にいやらしい仕様である。
 - ▶ その一方で、元々同じ効果を持っていた「トヘロス」の効果は据え置きである（修得条件とMPを消費する点を考慮すれば妥当ともいえるが）。
- ▶ SFC時代と違いカーソル位置の記憶が消失した。
- ▶ DSリメイクに共通の難点だが、マップを3D化した副作用として世界が狭くなっている。本作では特に「の方角へたくさん歩く」とか「遠い」といった表現がよく見られるので、実際の体感距離とヒントが乖離してしまっている。
 - ▶ 中盤以降はしらみつぶしに世界中を総当りで駆け回る作業が延々と続くため、ある意味ではテンポの改善につながっていたりもするのだが。

評価点

- ▶ 隠しダンジョンの解禁条件が変更。SFCでは全職業（ドラゴン及びはぐれメタル含む）を 5以上にするという、かなり計画性と労力が必要なものであったが、今作ではクリアすれば無条件で行けるようになった。
 - ▶ 原作の仕様は「これじゃ自由度も何もない」という批判意見も多かった。
 - ▶ 代わりに、全職業を 5にした場合はエンカウント率が0になる装飾品「ゴスペルリング」が貰えるようになった。
- ▶ 隠しボス「ダークドレーム」のグラフィックが変更。SFC版では単なるデュランの色違いだったが専用のグラフィックに。
 - ▶ 他にもテリー（正確には敵がモシャスで味方に化けた時のグラフィックがまともなものに置き換えられた。）、ズイカク&ショウカクなども変更された（特にズイカク&ショウカクはSFCではまんま雑魚モンスターと同色だったのが、今作ではちゃんと雑魚とは色が変わっている）。
 - ▶ デスタムーアの最終形態の変身方法も変更、漫画版を彷彿させる登場の仕方で漫画版ファンを湧かせた。
- ▶ 仲間会話システムが導入された。SFC版ではパーティー編成の仕様の関係上中盤以降イベントに各キャラが絡むことがほとんど無くなり、冒険が味気なくなりがちだったが、今作では各種会話やアイテム入手などに逐一反応してくれるため、そういった点が大幅に解消された。整合性の取れないセリフも一部あるものの、この追加要素はおおむね好評。
 - ▶ SFCでは地味な扱いだったアモスもエライ勢いで個性がついた。特にアークボルト城では青い剣士ことテリーに対抗して兵士長のプラストに一騎討ちを挑みたがり、実際に一騎討ち状態にして勝利すると固有のセリフが聞けるなど、（会話システムを利用した擬似的なものであるが）新規イベントが用意された。さらにSFC版ではモブ兵士と同一であったグラフィックも固有のものとなった（というより汎用兵士のグラフィックが変わったため、SFC版の兵士だったグラフィックがアモス固有になった）。
 - ▶ 弱い上にパーティーから外せず、お荷物として扱われる事が多かったバーバラは、漫画版を意識してか主人公に対し気がある事を窺わせる、男心をくすぐるようなセリフを連発する様になった事で一部のファンから絶大な支持を獲得している。中にはイベントで一時離脱する時以外ずっと彼女をスタメンに入れている猛者もあり、マダンテのリスク軽減のためにMPを消費しない攻撃特技を習得でき、HPの低さも補えるパラディンやドラゴンを推奨とするなど運用法まで確立されている。
 - ▶ また、このお陰で「ドラゴン引換券」と称され、上記のようにあまり強化されなかったテリーも会話のために連れ回され易くなった。そのドラゴンが、テリー大好きっ子である事も、彼の（会話要員としての）立場を高めている。
 - ▶ ただし人間キャラ並みにセリフの多いドラゴンと比べ、スライム系モンスターの会話は町とフィールド&ダンジョンで各4種類程度ずつの汎用セリフのみとやや少な目になっている。それでもPS2&DS版Vの仲間モンスターよりはパターンは多いが。

賛否が分かれる点

- ▶ カジノのゲームがDS版ドラクエVの様式に変更された(詳しくは後述)。
- ▶ 夢見の洞窟でミレーユが戦闘に参加してくれるようになった。ただし、正式に仲間になるまでは装備の変更不可で経験値も入らない。

- ▶ 特技や職業間の優劣はSFC版と変わっていないため、賛否があることもまた変わらない。
 - ▶ たとえば、武闘家とその特技である「せいけんづき」や「ばくれつけん」などは燃費が良く高性能であるため、バランスプレイヤーと批判する声があるのは相変わらず。魔法使いの「メラミ」即習得も変わっていない。
 - ▶ 一方で、職業選択は自由であるため問題ではないとする声もまたある。
- ▶ 雑魚モンスターのHPもSFC版から2割ほど減少。海底宝物庫のキラージンガも（あくまで比較的だが）倒しやすくなった。
 - ▶ ただしHP以外のステータス、耐性はほとんど変化していない。また元々SFC版6は敵のHPが高いことも問題視されている部分もある。
- ▶ 一部の敵の行動パターンには大幅な変更が入り、そのせいでHPが減ったハンデを超えて明らかに強化されたボスが存在する。その該当ボスは元々作中最強候補になるほどの壁ボスであり、強化する必要性があったとは考えにくい。
- ▶ おぼえる・思い出す系呪文の廃止。
 - ▶ イベントで活用する場面では、前述の仲間会話の一部に置き換えられている。
 - ▶ この系統の特技は6から導入されたものであり、そのため大きな特徴でもあった。なので、削除されたことに対する批判もある。
- ▶ DS版追加要素として、ミニゲームの「スライムカーリング」とすれちがい通信を活用する「夢告白」が追加された。
 - ▶ ただし、夢告白の方はいまいち微妙な上、「ドラクエIXのすれ違い通信」という最大のライバルが存在するためすれ違う相手が見つからないと言う問題点がある。
 - ▶ また、スライムカーリングの方はDS版Vのミニゲーム「スライムタッチ」とは異なり「クリアしても一切メリット（賞品がもらえるなど）は無し」である。

その他

- ▶ テリーとドラングの対決時など、イベント時の演出が強化された。
 - ▶ しかし、このときにライディン（もしくは、いなづまぎり）やイオラのようなテリーが覚えていない魔法を使ってる演出がある。
 - ▶ イオラに関しては漫画版におけるテリーの主要魔法なので漫画版を意識したともとれる。
- ▶ とある町と人物の名前の変更。
 - ▶ 2番目の町「シエーナ」が「マルシェ」に変更。後述にもあるが、マップ自体も微妙に変わっている。
 - ▶ サンマリーノという町の登場人物「サンディ」が「メラニィ」に変更。
 - ▶ 前者はイタリアに実在する世界文化遺産都市（偶然にも、文化遺産指定を受けたのはSFC版発売と同じ1995年）、後者はDQ9に登場するメインキャラの妖精と同名であるのが変更の理由であると思われる。
- ▶ グラフィックの一部にDS版DQ4・5のものを流用しているため、手抜きと評価する人もいる。
 - ▶ カジノのロットなどはよく引き合いに出される。SFC版のロットはリーチ演出などがあったため、劣化していると見なされやすい。
 - ▶ 尤もDQ5のロットは賭金次第で当たりの判定ラインが増加する上、役も細かく設定され配当も多かったが、SFC版6は当たりの判定ラインが横一列のみで大当たりも出にくい仕様であり、おまけにリーチアクションも逆に当たりにくくなる場合が多々あったため、仕様の変更を歓迎するプレイヤーも多い。
 - ▶ 「メダル王の城」のマップはDS版DQ5のものを使いまわしている（SFC版ではもちろん違うマップ）。
 - ▶ その一方でマルシェ（SFCのシエーナ）やレイドックなど、序盤の一部の町はSFC版からはマップが変わっており、「発売に間に合わせて後半の町は急いで流用したんじゃないか」という疑惑も。
- ▶ 「すてみ」に先制効果が付与された。
 - ▶ このおかげで中盤までハッサン無双とも言われた。ハッサンはすてみをレベルアップで覚える（大体夢の世界ムドー戦程度で覚える）ため、雑魚をすてみによる先制でバツバツとなぎ倒してくれる。ちなみにボス戦や終盤ではダメージ2倍のマイナス効果のためあまり使われない。
- ▶ モンスターの一枚絵が待機状態でもアニメで動くようになった。

スタッフの問題点

- ▶ 上にもあるように、堀井雄二の発言には矛盾が生じているもの（容量がキツかった）や、ユーザーサイドの感覚

からズレたコメント（モンスターを使って冒険したいなら今度発売されるドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2を遊んでください）もある。

- ▶ ジョーカー2自体は良作なのだが、この発言が原因で「ジョーカー2のせいでモンスターシステムが微妙になった」と主張する人もいた。

総評

あくまでも単体のゲームとしては普通に遊べる出来。

新規ユーザーにはそれなりの評価を得ており、特に会話システムに関しては既存ユーザーにも評判が良い。SFC版をやったことの無い人間なら特に問題なく楽しめるだろう。

しかし、堀井氏のROM容量に関する発言の矛盾や、耐性仕様変更などの明らかな劣化、少ない追加要素等の理由から、手抜きリメイクであることを否定出来ないのもまた事実である。

特に、仲間モンスターシステムが「廃止された」と言う点が劣化リメイクと言うイメージを高めており、加えてそれを補う筈だった仲間スライムが補填要素としては不十分だったのが大きい。

その他にも削除された面を補うに値するシナリオ、システム面での追加要素はほとんど無く、リメイクというよりただの移植に近い。

そもそも元のSFC版の6自体決して評価の高いものではないため、かつての汚名を返上するほどの出来には至っていない。