

- 590 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:22:43 ID:tdMj2LBf0  
ベイグラは地獄のようなゲームだから覚悟しとけよ
  
- 593 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:23:02 ID:jVPdUUGd0  
ベイグラはかなり人選ぶから、知らない人はよく調べてから買ったほうがいいと思うぜ
  
- 592 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:22:58 ID:lvbSzmFn0  
ベイグラってファミ痛で満点だったから逆に妖しい気がしてやってないんだけど面白いのか？
  
- 605 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:24:49 ID:k+96MKSO0  
>>592  
オウガとかFFTとかFFTAとかFF12(設定部分)が好きなら楽しめる  
ゲーム性は全然違うけどな
  
- 610 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:25:12 ID:AhMRCSSjO  
ベイグラ  
やりこんだ分だけ虚しさが襲うよな  
1周目が最高に熱い
  
- 611 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:25:17 ID:QJUsXppo0  
ベイグラはかなり渋いゲームだから  
知らない人は流されないでちゃんと調べてから買おうね
  
- 624 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:27:18 ID:A1frpnpr0  
ベイグラは人選ぶゲームだと思うから  
なんとなくポチるってのはやめといたほうが吉
  
- 627 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:27:21 ID:8Mfc6Vo50  
ベイグラは演出はすごいんだけど、ゲーム自体は不親切で解かり難い感じで  
PS版でやったけど途中で投げた  
でもアーカイブスで配信されると欲しくなってくる不思議
  
- 630 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:28:22 ID:TA74K55R0  
ベイグラは情弱がファミ通信じて買って叩いてるゲーム
  
- 631 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:28:33 ID:EXAEbfZj0  
ベイグラは今時の温ゲーマーには難しいとよく言われるけど  
結構楽しめると思うよ
  
- 635 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:29:01 ID:Mwc+Vt7v0  
当時ベイグラ買うきなかったのにファミ通で40点だったから買ったけど  
普通のRPGみたいに村や町が点在してなくて肩透かしかった  
人を選ぶゲームだぞこれ。良く出来てると思うが・・・  
--(名無しさん) 2009-08-13 01:29:36
- 640 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:30:57 ID:AhMRCSSjO  
PSであのグラと演出はビックリしたよな
  
- 642 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:31:39 ID:o8QT6tol0  
難しいよねベイグラ、今やってみてどう感じるか楽しみだけど  
グラはPSでも最高峰じゃないかな、OPとか映画みたいでやぶあい  
音楽は崎元仁
  
- 656 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:36:15 ID:AhMRCSSjO  
初回プレイは一度は詰むor積むから  
気をつける
  
- 665 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 12:38:06 ID:WFZwx9b70  
ベイグラは序盤のドラゴンが鬼
  
- 733 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 13:11:03 ID:kpFUmFP00  
崎元さんのBGMはいつ聴いてもカッコいいですね。  
ベイグラントは崎元さんの神曲聴くだけでも買いだよー
  
- 766 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 13:46:48 ID:9jzxPW9f0  
ベイグラントストーリーってプレイ時間どれくらいなんですか？
  
- 771 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 13:53:13 ID:vKmbluqZ0  
>>766

一周目は20~30時間くらいだったかな、周回繰り返すと10時間かからんただ2周目以降じゃないと開かない扉があるので最低2周は楽しめる

772 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 13:53:32 ID:CHRMPciC0  
当時システム理解しないまま、1ダメージコンボ連発して全クリしたなー絶対、戦い方間違っていたw

773 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 13:54:54 ID:tdMj2LBf0  
一周目から人形叩いてばっかりいると50時間くらいかかってる時がある俺がそうだった

-- (名無しさん) 2009-08-13 01:30:08

- 782 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 14:04:07 ID:1M9pXPxm0  
ベイグラってやりこみ系？

788 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 14:07:20 ID:AUUmS0et0  
>>782

違う

けどやり込むこともできる

一週目は慣れとかダンジョンの分かりにくさから結構大変かもしれん

789 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 14:07:23 ID:QeJmls8i0  
ベイグラは救済アビリティもあるし詰まることないと思うんだけどなぁ

835 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 15:02:31 ID:vKmbluqZ0  
>>782

全てのボスと戦うには2周する必要がある

その後は自キャラの強化、武器・防具の合成、称号集め

ボスを何秒で倒せるか競うタイムアタック戦が出来る場所もある

ちなみに俺は8周遊んだ

840 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 15:05:51 ID:8Mfc6Vo50  
ベイグラは初プレイの人は、とりあえずタイトル画面で放置すると見られるムービーも見ておくといいよ

863 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 15:32:01 ID:/vtmpkeJ0  
ベイグラは万人向けだよ

ストーリーもギャグがたくさん入ってテンポ良いしわかりやすい

889 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 15:49:40 ID:o5thvvBo0  
ベイグラはファミ通で満点取ったが

敷居が少し高く、人を選ぶゲームだと思う、世界観は最高だけどね、

大衆的RPGに、飽いた人はガブプリはまれるかもしれない

897 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 16:02:38 ID:V1T06MZa0  
ベイグラって部屋の一つ一つにかっこいい名前がついてて繋げるとストーリーになってたよな。  
「少年が復讐を誓った部屋」とか  
そういうところも魅力のひとつ。

-- (名無しさん) 2009-08-13 01:31:09

- 852 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 15:19:54 ID:gHLMWXaT0  
ベイグラントストーリーって、戦闘システムはパラサイトイヴみたいなアクション+コマンド制？  
あと2週目プレイは引継ぎ無しで探索可能地域が増えるのか？

PEのクライスラービルはクリアしてるから難易度で投げることはないだろうが

868 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 15:36:41 ID:vKmbluqZ0  
>>852

パライヴがどんなだったか忘れたが

ベイグラはタイミングよくボタン押す事によって攻撃が連続していくチェインコンボシステム

チェインし過ぎるとリスクが上がって大変な事になるがw

引継はキーアイテム以外はステータスとかほとんど引き継ぐ

892 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 15:52:18 ID:gHLMWXaT0  
>>868

パラサイトイヴ1との違いはATBっぽいな、時間経過でコマンド選択

ベイグラはコマンド選択までノータイムだけど、連続でコマンド選択し過ぎるとリスクが溜まっていく感じが

ネタバレが怖いんで軽く調べただけだが、FFTのリオファネス城みたいな詰みは無さそうだし早速やってみる

あとちょっと早いけどテンプレの訂正箇所だしとく

11 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/10(月) 21:20:13 ID:6ATwaj8FO

テンプレは前前スレのURLになっているから、持ってきた

【PS3】PlayStation Network 総合スレ 7【PSN】

<URL略>

898 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 16:02:54 ID:NfgQDTiR0

>>892

一度攻撃すると、「！」が出る。

「！」が出る瞬間にボタンを押すと、連続攻撃(チェーン)。

最高100チェーン(だったっけ?)。

チェーンを続けると、リスクが上がる。

リスクが上がると、与える攻撃力up、受けるダメージup。

「連続でコマンド選択」というより、

「MOTHER3」の「サウンドバトル」をイメージしてもらったほうが、良いかと。

-- (名無しさん) 2009-08-13 01:34:43

• 904 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 16:08:54 ID:N3c9qhMtO

ベイグラ来て興奮してしまったが俺も迷ってる人にアドバイスしとこう

ゴリ押しだけでスイスイ進めるゲームじゃない事は確か

特に説明書読まないタイプの人間は買うなって進言しても大袈裟じゃない

逆に作り込まれた世界観や知識をフル動員した戦いが好きなら問題ない

929 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 16:42:25 ID:pmWFGHqm0

ベイグラはPS後期の作品だぞ

これの一月後にPS2本体が発売されてるからな

その分スクウェアのPSノウハウ全てを詰め込んだといっても過言ではないクオリティだ

938 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 17:05:08 ID:g/yEG2jT0

>>929

あれ、後期だったか? なにぶん昔なんで定かじゃない

まあ初期だろうが後期だろうがどっちでもいいがなw

-- (名無しさん) 2009-08-13 01:35:11

• 946 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 17:19:36 ID:vKmbLuqZ0

おっ、PSPでもコントローラ設定変えればベイグラ問題なく遊べるな

947 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 17:19:56 ID:jRHUQUq20

ついにベイグラ来たかー、熱望してた人も多かったもんなあ。

俺は今でもPS版持ってるんだけど、PSPに入れてやり直してみたい気もする。画質上がるから。

ただ、その場合の操作性がどうなるのか、そこだけがちょっと...

まあ600円という良心的価格だし、配信感謝の意味も込めて買うとするか。

手元のディスクは記念に取っておこう。

965 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 17:39:09 ID:vKmbLuqZ0

>>947

参考になるか分らんが俺はカスタムでアナログを移動、十時キー上にL2を設定してる

これでクイックコマンドもなんとかなった、R2はほとんど使わないので適当に設定

-- (名無しさん) 2009-08-13 01:35:36

• 917 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 16:25:19 ID:XA2HvEmaP

ベイグラ容量少ないのが気になるんだけど

周回要素あるのはレスから判るんだが

内容は薄い?

・・・いや、容量が全てではないけどさ、気になるんだ。

921 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 16:31:43 ID:pmWFGHqm0

>>917

内容はこれでもかかってくらい厚いよ

FF7とかが大容量なのはムービーがかなり食ってるから

ベイグラは基本的にストーリーを語る部分はポリゴンモデルによる演技で行ってる

同じように演技を進めててフルポリゴンで作られてるMGSも

要所要所にムービー入れてるから結構容量あるってわけ

-- (名無しさん) 2009-08-13 02:07:04

• 56 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 19:21:44 ID:3+Ewo6VE0

調べずに質問

ベイグラってやり込み要素あるの?

評価載せているところで「武器の製造」ってあったので。

本ストーリー忘れて仲魔集めに走るメガテニストとしては興味があるんだが。

59 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 19:33:36 ID:V1T06MZa0

>>56

むしろやり込まないと先に進めない。

62 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 19:36:59 ID:6Gs538lr0

>>56

何時の間にか本筋そっちのけで武器作ったりドロップ品収集してたりする

65 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 19:43:51 ID:FrijG3ufc0

>>56

一週目出来ない事が多々。

66 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 19:46:32 ID:M825YOGk0

ベイグラは

「君が泣くまでッ！僕は殴るのをやめないッ！」

ってフレーズを思い出すくらい

延々と殴り続けているゲーム。途中から作業だったな。

67 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 19:50:51 ID:xYGOHnOJ0

1ダメージずつの永久コンボ、ミスって殴られても目押しディフェンスに成功すれば大丈夫

-- (名無しさん) 2009-08-14 23:41:01

- 93 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/12(水) 20:37:49 ID:vKmbLuqZ0

PSPベイグラ少しお薦めコントローラ設定

カスタムに設定し

移動:アナログ

十時キー上と右に:L2

R2とL2+R2は余っている好きな所に配置

メリット:クイックコマンドが少しやり易くなる

デメリット:アナログでの移動が苦手な人には向かない、メニューのコマンド選びに多少もたつく

-- (名無しさん) 2009-08-14 23:41:53

- 460 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/13(木) 20:01:57 ID:2dj/9wKNO

ベイグラもっと硬派なRPGかと期待してたらひたすらダンジョンゲーなのがかっかり

でも先が気になるから最後までやるよ、イベントや背景、オブジェや建物の雰囲気がいいね。音楽もどことなくFFTちっくだ

471 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/13(木) 20:22:52 ID:L6gKle040

>>460

オウガ・FFT・ベイグラ・FF12(一時期除き)は

ディレクションもシナリオも世界観構築もアートディレクションもキャラデザも音楽も、

すべて同じ人だからね。ついでに後ろ3つは世界観共有してるし。

-- (名無しさん) 2009-08-14 23:53:21

- 233 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/13(木) 01:07:23 ID:kIMOsRnQ0

やばいなベイグラ...

面白すぎてもう魔都レアモンデ着いたぜ。

やっぱグリップとブレードの解体 組み立て、が何度やっても面白すぎるな。

素材集めも意地になってしまう。

合成もいいし、リスクとDP・PPによる戦闘バランスも

俺の神ゲー。

584 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/14(金) 02:48:55 ID:5am3JjPv0

アーカイブスは昔イミフだったゲームをやり直させてくれる意味合いで俺は大好きだ

小3の時詰んだ思い出のベイグラ。早速昨日DLした。

そして今日詰んだ。俺はあの頃から何も成長してない

585 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/14(金) 02:50:28 ID:esPh/TGCP

おめでとう

586 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/14(金) 02:51:50 ID:K+BqGSzw0

>>584

お茶ふくところでした

いまからでもおそくない！じっくりかんがえることだ！

俺もパイオ2かって恐怖とイミフでつんでるから

ホラーなんて俺には向かないのに買うんじゃないわ

587 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/14(金) 03:04:11 ID:IgMj26wc0

>>584

同じく過去に詰んだベイグラを、DLして再挑戦してるところだ

なんで詰んでいたのわからないくらい、あっさり進んだぜ

ただし、昔はあんなに簡単にできたチェーンが全然繋がらない

人は何かを得るためには何かを失わなければならないんだな

588 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/14(金) 03:12:22 ID:nrwXIJEO  
そうだなー。

あれほどドキドキしたジル姐さんの太ももが、  
ただのローポリにしか見えないもんなー。

じゃなくて、

ナイフクリアまで極めた筈のバイオ3で、  
ポッコポッコにされまくって涙目でした。

-- (名無しさん) 2009-08-14 23:53:42

- 592 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/14(金) 03:18:53 ID:mdVyD4vMO  
ベイグラ面白いけど一生地下なの？  
鬱々としてきた...

667 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/14(金) 11:47:31 ID:CXtxLDawO

>>592

ベイグラは地下から抜け出したときの解放感と、逆に地下に潜っていくときの緊張感が魅力なんだぜ

818 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/14(金) 20:44:28 ID:CXtxLDawO

ベイグラはぶらり途中下車の旅~レアモンデ~なので、思うままに散策するのがいいよ  
大聖堂とかライムストーン採掘坑とか名所には事欠かないし、美しい町並みはそれだけで一見の価値あり  
地下ばかり連れて行かれるのが難けど、地下都市とかもあるし、それも味だと思えば十分楽しめる

-- (名無しさん) 2009-08-15 00:03:31

- 805 : 枯れた名無しの水平思考 : 2009/08/14(金) 19:44:46 ID:DII585zWO  
ベイグラは、チェーンの切れ目が命取り -- (名無しさん) 2009-08-15 00:03:50
- 当時RISKよくわかってなくてチェーン連発してたな~  
部位魔法で即死ww  
エレメンタルコア -- (名無しさん) 2009-08-23 01:49:17
- FF12で松野を知ってFFT、FFTA2、FF12RWと順調に遊んでたので当然ゲット。なんだろう、武器の解体と再合成のパラメータがイミフ。  
ダンジョンが何故かパズルになっているのは面白いな。インテリジェント・ライセンスみたいだ。  
戦闘はなんかイミフだがFF12みたいに武器を途中で交換できるのはいいね。

あと最初に出てきたケツ美人がいきなり死んだと思ってあまりのキャラクターの使い切りの良さに驚いたら人質で再登場してた。なんだこれ、ていうけつすごいな。 -- (名無しさん) 2009-08-24 00:20:48

- クリア済み、クリアまで2.5時間くらい、初プレイでした。  
世界観とかは様々なところで散々評価されているのでいいとして、問題は他の部分。  
戦闘は普通のRPGと違ってコマンド制ではありません。  
攻撃時に出る！マークに合わせてタイミング良くボタンを押すとボタンに対応した追加効果が出ます。  
成功すると攻撃が続くうまいければ無限に続くみたいです。  
アクション性が高いので出来ない人は全然成功しないのでイライラすると思います。  
攻撃と防御にあるので出来るか出来ないかで難易度が大きく変わってきます。  
出来なくてもクリアは出来るかもしれませんが戦闘面での楽しみがほぼなくなります。  
そしてプレー全体の殆どが戦闘しているようなものなのでクリア前に投げることに・・・  
苦手な人向けに効果は半減するけど簡単にチェーン出来るモードとか付けとけば万人ウケしたかも。

システム面では武器や防具の合成がメイン。

合成面は玄人向けで初プレイではイマイチ勝手がわからず放置しました。

それだけでゲームの楽しさが半減してるんだと思いますが、とにかく細かく設定しすぎてライトプレーヤーを無視。

この時点で万人向けじゃないし、パラメーターもどれが本当に重要なのがわかりづらい。

あと武器には敵種族ごとに得意不得意みたいな数値が設定されていて、使い込んでいくと数値が上がっていくという感じ。

なので種族ごと、または2種族くらいごとに専用武器を持ちかえて戦うのが普通。

武器の種類豊富さから作り手側もそうして欲しいんだと思います。

が、武器の持ち替えが激しく面倒、一々メニュー開いて持ち替えとか、それこそ短縮コマンド必要だったんじゃ。

種類や設定が細かいだけに勿体無い印象を受けました。

結局武器は新しいのに変えた方がいいのか、使い続けた方がいいのかわからなくて・・・

好きにしるよと言われればそれまでですが用意されたシステムを無視して楽しめるわけないよね。

セーブ画面にクリア回数があることから複数回プレーするのが普通なのでしょう。

なので一度のプレーである程度満足したいという方にはお勧めできません。

また上記の理由からシステムが合わなければ周回しようという気にもならないと思います。

深い世界観や細かく設定されたシステムをやり込んでいくのが好きな方にお勧めします。

某雑誌のレビューで満点を取ったらしいのですが決して万人ウケする作品ではないので注意。

-- (名無しさん) 2010-11-25 20:30:53

- 倉庫番パズルが難しい -- (ほめそう) 2010-11-26 17:16:11

- チェインシステムがプレイヤーに非常に不利に働く  
(チェインを続けると攻撃が当たりにくくなる上に被ダメージが大幅に増える)  
のが意味不明で爽快感を無くしてる。

-- (名無しさん) 2010-12-04 21:43:03

- やり込める素地はあるんだが、UIがいまひとつなんだよなぁ  
武器合成にいちいちセーブ必要だったり -- (名無しさん) 2011-11-24 19:31:34