

## 概要

レビュー分析対象タイトル	セブンスドラゴン	
レビュー提供元サイト	NintendoDS mk2	<a href="http://ndsmk2.net/title.php?title=1446">http://ndsmk2.net/title.php?title=1446</a>
総レビュー件数	94件(2009/5/31時点)	

更新日	2009/06/13
連絡先	<a href="mailto:asatohan@gmail.com">asatohan@gmail.com</a>
ブログ	<a href="http://rozenkranz.blog.shinobi.jp/">http://rozenkranz.blog.shinobi.jp/</a>

注意:分類途中です。分類が難しいものはまだ分類できてません。

レビュー総件数 94

カテゴリ	サブカテゴリ	不満	不満件数	不満の割合	不満の順位	不満の種類	解消事例	依存	価値
		エンカウント率が高い	38	40.4	1	～が高い(度合い)	低くする		
		街への直接移動手段がない	14	14.9	6	～がない	あるようにする		
		預かり所的なものがない	18	19.1	4	～がない	あるようにする	アイテム最大所持数	
		素材の把握しておく必要がある	2	2.1	29	面倒	図鑑システム	クエスト	
		快適性のためにPT構成が固定される	6	6.4	15	～される	～させてないようにする		自由度
		マップ探索を普通に楽しめない	1	1.1	36	～しにくい	～しやすくする	フローロ、高エンカウント率	
		武器の数が少ない	1	1.1	36	～が少ない(度合い)	多くする	アイテム、武器	
	スキル	フィールドスキルの効果が薄い	1	1.1	36	～が小さい(小さい)	多くする	フィールドスキル	
ゲームルール	クエスト	クエストの処理が手間かかりすぎる	34	36.2	2			クエスト	
ゲームルール	クエスト	クエストの報酬がしょぼい	11	11.7	7	～が低い(度合い)	高くする	クエスト	
ゲームルール	クエスト	受注できるクエスト数が少ない(上限が3)	11	11.7	7	～が少ない(度合い)	多くする	クエスト	
ゲームルール	クエスト	クエストの確認をオフィスでしかできない	15	16.0	5	～できないしかできない	メニューで確認できるように	クエスト	面倒
ゲームルール	クエスト	クエストがどこで起きるのかわからない	3	3.2	25		わかるようにする	クエスト	
	クエスト	受注時点でクリアできないクエストが多い	4	4.3	19	～が多い(度合い)	少なくする	クエスト	
	クエスト	クエストオフィスが町ごとにない	2	2.1	29	～がない	あるようにする	クエスト	
	クエスト	クエスト難易度が全くあてにならない	1	1.1	36	～が有効でない	～が有効であるようにする	クエスト、クエスト難易度機能	
	クエスト	クエストオフィスではクエスト完了条件の詳細を確認できない	2	2.1	29	～できない	できるようにする	クエスト	
	クエスト	クエストコンプが狙いづらい	1	1.1	36	～しにくい	しやすいようにする	クエスト	達成度
	フローロ	フローロシステム	9	9.6	9	不要	なくす		
	フローロ	フローロのダメージが大きい	3	3.2	25	～が大きい(度合い)	少なくする	フローロ	
	フローロ	ゲーム性がない	4	4.3	19	～がない	あるようにする		ゲーム性
	フローロ	マップ切り替えでフローロが復活する	1	1.1	36				

不満の分類

	フロワロ	マップ探索が苦痛	1	1.1	36				マップ探索の楽しみ
	素材	素材から作る武具が強くない	2	2.1	29			素材	
	バトル	アイテムドロップ率が低い	4	4.3	19	～が低い（度合い）	高くする	バトル	
	職業	転職できない	1	1.1	36	～できない	できるようにする	職業	
ゲームシステム	システム	移動速度が遅い	7	7.4	11	～が遅い（度合い）	速くする		
ゲームシステム	システム	携帯ゲームなのに中断セーブがない	6	6.4	15	～がない	あるようにする		不便
ゲームシステム	システム	セーブデータが一つしかない	5	5.3	17	～が少ない（度合い）	多くする		不便
ゲームシステム	システム	最初からダッシュできない	4	4.3	19	～ができない	できるようにする	ダッシュ、クエスト	
	システム	最初から船や飛行艇で高速移動できない	1	1.1	36	～ができない	できるようにする	高速移動、クエスト	
		モンスター図鑑や素材図鑑がない	3	3.2	25	～がない	あるようにする		
		ギルド拠点の意義がない	2	2.1	29	～がない	あるようにする		
		フィールドスキルの職業バランスが悪い	1	1.1	36	～が悪い	良くする	フィールドスキル	
		パーティスキルの覚えるタイミングがおかしい	1	1.1	36	～がおかしい	おかしくなくする	パーティスキル	不合理
	バトル	戦闘が単調	9	9.6	9	単調	単調でなくする	バトル	
		ボスが弱い	2	2.1	29	～が弱い	強くする	バトル	つまらない
		シンボルが弱い	1	1.1	36	～が弱い	強くする	バトル	つまらない
		EXゲージはいらない	1	1.1	36	～がある	なくす	バトル	
		バックアタックが多い	1	1.1	36	～が多い（度合い）	少なくする	バトル	
インタフェース	バトル	一括逃走コマンドがない	4	4.3	19	～がない	あるようにする		不便
インタフェース		オート戦闘がない	7	7.4	11	～がない	あるようにする		不便、快適性
インタフェース		リピート機能がない	2	2.1	29	～がない	あるようにする		不便
インタフェース		リングコマンドの配置がおかしい	7	7.4	11				
インタフェース		ボタン押しっぱなしで演出スキップするのが常となる	1	1.1	36	～になる	でないようにする	バトル、演出スキップ機能	
インタフェース		キーレスポンスが悪い	3	3.2	25	～が悪い	良くする		
インタフェース	バトル	キーレスポンスが若干悪い	1	1.1	36	～が悪い	良くする		
インタフェース	バトル	リングコマンドが視覚的に分かりにくい	7	7.4	11	～分かりにくい	分かりやすくする	リングコマンド	
インタフェース	ダンジョン	抜け道が表示されない	5	5.3	17	～されない	されるようにする	マップ表示	不便

不満の分類

インタフェース	ダンジョン	マップ表示の階段が昇りか降りかが分からない	1	1.1	36	分からない	分かるようにする	マップ表示	不便
インタフェース	ダンジョン	ダンジョンマップの階層切り替えができない	1	1.1	36	~ができない	できるようにする	マップ表示	不便
インタフェース	ショップ	まとめ買いがない	4	4.3	19	~がない	あるようにする	買い物システム	不便
インタフェース	メニュー	カスタム画面でLRでキャラ移動ができない	1	1.1	36	~できない	できるようにする		一貫性、不便
インタフェース		フィールドスキルの効果切れメッセージが表示されない	27	28.7	3	~されない	されるようにする	フィールドスキル	不便
インタフェース		フィールドスキルの残り歩数が表示されない	1	1.1	36	~されない	されるようにする	フィールドスキル	不便