

電撃

Stars:EPISODE6 配信記念スペシャル号

# PSO2

電撃 PlayStation



ファンタジースターオンライン2

特集1

EPISODE6ディレクター

## 吉岡D インタビュー

さまざまな施策で生まれ変わる「PSO2」を  
吉岡哲生EP6ディレクターが語る!  
EP6のコンセプトからこだわりまで、  
知りたい情報が満載!!

特集2

ファントム解説からACスクラッチまで

## EP6アップデート 総まとめ

フロンティアやクラススキルなど  
新クラス「ファントム」を詳細解説!  
新たに実装されるクエストや  
ストーリー&キャラクター、  
衣装の数々も公開!

アイテムコード付録

武器迷彩「\*カザロドウ」&  
表紙イラストのポスターが付属!



本誌P.155をチェック!!

PHANTASY STAR™  
ONLINE 2

ファンタジースターオンライン

# EPISODE6で原点回帰

Tetsuo Yoshizuka



## 「PSO2」EP6ディレクター 吉岡哲生氏

「PSO2」の1プレイヤーだったが、もっとおもしろくしたいという一心でセガに入社した。

### ★ EP6は実機プレイと足回りの早い対応を生かしていく

—はじめに、ファントムのコンセプトとクラスの特徴を教えてください。

吉岡: コンセプトは役割とアクション性それぞれにあります。まず、役割のコンセプトは敵の攻撃力を低下させるデバフパーです。そして、アクション性のコンセプトは、軽快なアクションと一発の爽快感の両立で、前者はファントムシフトでのコンボ、後者はファントムマーカークの起爆があります。特徴は、操作難度は難しくなるように意図して作っています。操作が難しいぶん、見返りも大きいといったクラスです。

—ファントム武器の選択基準は?

吉岡: 最初にロッドが決まりました。ヒーローではタリスを法撃武器としてあまりうまく使えなかったこともあって、ここは次のクラスでリベンジしたいなと思っていた部分です。ライフルが次。射撃と法撃の複合クラスを望むユーザーさんが多かったので、そういったところも意識して射撃と法撃に重心を置いています。ファントムのデフォルトキャラクターのイラストがロッドとライフルを装備しているのも、武器が決まった順ですね。最後にカナナが出てきて、今の形になりました。

—最初から武器は3種になると決めていたのでしょうか?

吉岡: ヒーローと対になる後継クラスなので最初から決まっていた。ただ、「アークスXmasパーティー」でバルチザンに対応するかアンケートを取ったことがありました。そのときにユーザーさんの反応がきれいに割れたのでお蔵入りになりましたが、じつはバルチザンも実装できるように開発は進めていました。今後まああいつたことをユーザーさんに聞く機会があるかもしれませんが、ほとんどの方が賛成できる内容でなければ実装はできません。

—ファントムを使いこなすためのアドバイスがあればお願いします。

吉岡: どの武器も、PAの1番目はスタンダードで扱いやすいように作っています。何を使ったらいいのか迷ったときは、PA1の通常かシフトを選ぶようにする。そうやって自分から選択肢を狭めていったん休憩するというのが、考える時間を挟むといいです。

—オスムのPAの組み合わせなどがあれば教えてください。

吉岡: まずカナナは「ローゼシュヴェルト」と「クックカット」の組み合わせ。シフトPAの新撃を置いて、クックカットで間合いを詰めただけでもけっこういいダメージが出ます。全武器に共通することですが、通常攻撃の3段階目が強いので、シフトPA、通常PA、通常攻撃3段階目という順番で組み立てるといいじゃないかな。ロッドは「フェルカーモルト」を中心に組み立てる。PA派とテクニク派で分かれると思うので、ロッドはいろいろ試してほしいですね。開発内では意見が真っ二つに分かれました。

—ちなみに、吉岡さんお気に入りの武器は? 吉岡: カナナです。好きというよりは、自分で作った時間が一番長いですからですね。試遊ではライフルの人気が高かったのけっこう嬉しい思いをしました。

—既存クラスにも調整が入りますが、どういったところに注目してほしいですか?

吉岡: ハンターを手厚く調整して、サブクラスだけではなくメインクラスとしても活躍できるように心がけました。あとはフォースですね。テクニクの倍率に調整が入っていて、EP5で主流だったテクニク以外も選択肢に入ります。

—調整が一切ないクラスは現状で十分だという認識なのではないですか?

吉岡: ファイター、ガンナー、サモナーについては、EP6では基準になるクラスと設定して、それを基準にほかのクラスを調整しています。同時にやるとまたバラバラになってしまうので、順番に対応していきます。調整は引き続き行っていくので、その3クラスがずっとこのままというわけではありません。

—EP5の反省を生かしてEP6は運営していくということですが、一番気を付けている部分はどんなことでしょうか?

吉岡: 一番は不具合を出さないこと。不具合がないかのチェックも大切なんですけど、そもそも新規のシステムが将来的にアップデートしやすく作られているか、今後運用しやすいのかということも含めて考えることが多くなっています。それが結果的にフィードバックの早さにつながる部分でもあります。新しいコンテンツの内容も大事なんですけど、まずは不具合を出さ

ないのが一番だと思っています。

—A.I.Sヴェガの練習クエストを追加するなど、これまでは手が入れられていなかった部分も強化されていますね。

吉岡: そうですね。「終の艦隊迎撃戦」がおもしろいかどうか以前、A.I.Sの操作がわからなかったら、おもしろいものでも伝わりづらからです。今まではそういった部分は優先度が低かったのですが、EP6ではコンテンツに触れるまでの導線を強化しています。また、新しい体制として、開発部内で行う内覧会の評価で基準点を超えなかった重要なコンテンツは、基準点を超えるまでリリースしない、という形でクオリティアップをするようになりました。

—そういった体制は今後ますますやっていくのでしょうか?

吉岡: すでにEP5の終盤からその体制でやっていて、ダークファルス・ベルソナあたりからですかね。ファントムは開発初期からずっとわかりづらいという評価で、練習クエストなども含めて何度も改善していきました。A.I.Sヴェガも何度も作り直して、今は8号機くらいです。

—「終の艦隊迎撃戦」は「PSO2」とは別のゲームのような印象ですが、そういった部分でのクオリティも意識されたのでしょうか?

吉岡: A.I.Sを使ったコンテンツは過去にもあって、それらは当然越えなければいけない壁として立ちただけです。今「終の艦隊迎撃戦」はEP6の代表的なコンテンツになると考えています。初心者や休止してしまったユーザーさんも触れに来てくれるだろうと予想して、見た目だけでなく練習クエストのように遊びやすさのクオリティも注力しました。

—「終の艦隊迎撃戦」は3つのセクターに分かれているとのことですが、具体的にはどのような形になっているのでしょうか?

吉岡: セクターがお話の進行に合わせて進む形になっていて、最初はアークス側が優勢で攻められている状態。A.I.Sが使えないので白兵戦で戦うシチュエーションになります。移動は少なく、アークス側の甲板で次々と現れる敵を迎撃していく形です。

—失敗条件はありますか?

吉岡: とくに防衛対象などはありません。それがセクター1で、次のセクター2では、敵の戦艦に乗り込んで敵を倒していく。そこでA.I.Sの起動妨害装置を破壊するのが目的になります。最後がセガフェスの試遊で公開したセクター3になります。

—セクターはどういった形式で進んでいくのでしょうか?

吉岡: 時間経過で進行します。緊急クエストが発生して最初の10分はセクター1、次の10分はセクター2が受注できます。そこでセクター1か2をクリアしていると、最後の10分でセクター3が受注できる仕組みです。

—複数シップ回し(複数のシップで緊急クエストを1回ずつクリアすること)はできるのでしょうか?

吉岡: できますが、セクター1と2でポイントを集めるとセクター3の報酬が増えますので、1つのシップでセクター1から通してプレイしてセクター3をクリアしても報酬がおいしくなるように設計しています。

—実際、複数シップ回しをするプレイヤーはどれくらいいるのでしょうか?

吉岡: だいたい、2割くらいのユーザーさんがされています。「PSO2」では、この2割のユ

ーザーさんはリテラシーが高い、いわゆる効率的なプレイをする方々です。逆に8割の方は1回しかクリアしないので、過去の緊急クエストでもそこそこの差が生まれてしまいました。

—その対策でこういった設定に? 吉岡: 通してプレイするタイプの緊急クエストはしばらく配信してはなかったのですが、今回はこういった形にしました。複数シップ回しはマガツの配信から話には出ていて、その後は、緊急クエストのクリア回数に制限が設けられました。ただ、複数キャラクターを作るメッドでもあるので、こちら側としても完全に封じるわけではなく、遊び方の1つとしてとらえています。複数シップ回しの方だと遊び方が忙しくなってしまう、同じクエストをプレイしてのコミュニケーションが取りづらくなるのは、そういったところは意識しています。

—セガフェスではセクター3の試遊がありました。そこでユーザーさんの声を受けて調整した部分というのはどのようなところですか?

吉岡: 今回の試遊ではエクストラードをプレイしていただいたのですが、手ごたえのなさというか、緊張感に欠けるとの意見をいただきました。そこで砲台の攻撃頻度を下ろし、ダメージの調整などを行っています。ただ、実際の配信にはウルトラハードもあって、そっちはけっこう歯ごたえのあるものになっているのでガチガチにはしていません。

—例えばカウンターシールドのPP消費が減るとか、A.I.Sヴェガ用に新たなスキルリングの追加はありますか?

吉岡: 今回はありません。カウンターシールドのPP消費はかなり調整したのですが、少しでも緩めるとシールドを貼り続けるゲームになってしまうんですよ。開発でもさまざまなケースでプレイの検証を行いました。

—カウンターシールドをうまく使うコツは?

吉岡: ジャストガードのようにタイミングよく使うとPP消費を抑えられるので、場面によっては長押しよりも有効です。カウンターの威力は7発受け止めるのが最大になるのですが、7発未満でもガンガン返してOKです。また、ステップブースト中はPP回復もするので、カウンターシールドとステップブーストの回避を使い分けることも重要になります。

### ★ 今後の配信やアニメ第2弾、新クラスの情報もボロリ!

—新難度についてお聞きします。ウルトラハードの特徴である超化エネミーとエネミーシールド、フォトナー侵食核の詳細をお願いします。

吉岡: 超化エネミーは既存のボスですが、AIやアクションを大きく見直しています。単純な強化だけでなく、新規の技を足したのもあります。例えばグワナーダの超化エネミー「グラナグワナーダ」は、ほぼ潜らなくなっていて周囲の触手がアレクシッパに戦ってきます。逆に純粋強化したエネミーもいて、「ラファガ・リンガーダ」は竜巻が高い位置まで届くようになっていたり、さまざまです。当時戦っていたエネミーのEP6版のようなイメージを目指しているのですが、単純に攻撃速度を上げるような調整は禁止しています。ここはエピソードディレクターごとの好みの違いが出るところで、EP6ではじっくりと重たい攻撃を重視していますね。

—超化エネミーはレアエネミーのような扱いなのでしょうか?

吉岡: ウルトラハード用のボスエネミーで、ほ

# する『PSO2』

プレイヤー出身のディレクターが『PSO2』に新しい風を吹き込む——。吉岡EP6ディレクターが語る『PSO2』の未来とは？

かの難度通常種が出てきたところが超エネミーに差し変わるといった扱いです。

——ドロップ内容は通常種と変わりますか？

**吉岡：**通常種とは別のドロップを用意していますし、けっこういい特殊能力が付くようになってます。1つはジ・ソール作成の素材としても使えるソール系特殊能力で、これまでよりも成功確率が上がっています。もう1つは「イクシードエナジー」というマーク系に近い特殊能力で、継承できない代わりにパラメータが強い。マーク系よりも強いうえに、マーク系と同時に付くこともあります。

——エネミーシールドについてもお願いします。  
**吉岡：**エネミーシールドはユーザーさんが懸念されている内容だと感じているんですが、それほどものではありません。通常のエネミーには付かないようになっていて、エトリアルのみかたまたま付与されたエネミーが出てくる程度です。行動が制限されるという場面はほとんどないんじゃないかなと思っていて、たくさんエネミーが出てくるのに混じっていると、最後まで残るようなイメージです。

——シールドの弱点にはどんな種類があるのですか？

**吉岡：**前面背面、近距離攻撃に弱い、空中からの攻撃に弱いなどです。ただ、極端に倒しづらいエネミーとシールドの組み合わせにはならないようにしています。また、遠距離攻撃が弱点というパターンはありません。全クラスが立ち回りで解決できるようにはしています。シールドのダメージカットは-50%に設定していて、弱点を突いた場合は+20%になっているのでエネミーだけの利点はあります。

——カルターゴに背面を守られたら困りますね。

**吉岡：**正面からデットリーアーチャーで倒すとか、最初はそういうのもアリかなと思ったのですが、一部のクラスしか楽しめないのでもめました。

——エネミーシールド付きのエネミーのドロップは変わりますか？

**吉岡：**ここも専用の特殊能力が付きまします。具体的には、リターナーのような積み上げていくタイプの特殊能力です。

——フォトナー侵食核は？

**吉岡：**フォトナー侵食核は白と黒の2種類あって、黒の方が強くマガツや魔神城が使う上から降ってくるレーザーを撃ちます。ダメージも大きいので、既存のエネミーの圧力というか、すこしやっかいな敵になります。フォトナー侵食

核もドロップに特殊能力が付きまします。なお、特殊能力の補正として、エネミーシールドなどに効く効特殊能力があるんじゃないかという心配をされている方もいますが、そういったものはありません。

——「超界探索：リリバ」では超時空エネミーは出てきますか？

**吉岡：**ラッピーやタガミカツチ、エンペ・ラッピーなど超時空エネミーは出現します。

——クエストをマルくる中心にするという方針は、今後の緊急クエストにも反映されるのでしょうか？

**吉岡：**それはありません。常設クエストの超界探索ではマルくる、緊急クエストはクリア型というように、それぞれ遊び方に違いが出るような配信を想定しています。

——季節緊急クエストの高難度クエストで役立つ特殊能力がドロップするとのことですが、これは武器のみでしょうか？

**吉岡：**武器のみになります。

——S級特殊能力もありますか？

**吉岡：**特殊能力だけだと付け替えたいへんになってしまったため、S級特殊能力もあります。すでに発表したRAAスティンガーには、特殊能力因子で雷属性が弱点の敵に対して強くなるような効果があります。今後、季節緊急クエストでドロップする★14武器は因子目的で集めるユーザーさんも出てくるかと考えています。

——ストーリーをオラクル編、地球編、フォトナー編に再編成された理由は？

**吉岡：**エピソードがここまで続いていると話の流れがわからない、序盤に何をしたらいいのかわからないといった問題が出てきます。それが原因で、最前線のコンテンツにたどり着く前にやめてしまうというケースも少なくないので、そこまでの導線整理の一環として改修しました。

——イベントの改修はどういった部分を？

**吉岡：**例えば、序章のゼノが助けにくるシーンです。もう何年も前に作ったイベントですので、それを今の『PSO2』の技術で作り返して直したりしています。

——TVアニメとの連動も考えてのことでしょうか？

**吉岡：**連動は考えていませんが、今年放送されるTVアニメから入ってくる人もいと予想して改修しました。いきなりEP4からゲームがスタートする作りだったので、EP1～EP3のアニメを見て始めた方がとまどわないように

EP1から通して楽しめるようにしています。

——オムニバスキエストのクリア情報が引き継がれるとのことですが、最初のEP1～EP3をクリアしてオムニバスキエストはプレイしていない場合はどうなるのでしょうか？

**吉岡：**オムニバスキエストのみクリア情報を引き継ぎますが、マターボードのクリア情報は引き継ぎません。

——EP6の新キャラクターについて、それぞれカンタンに説明をお願いします。

**吉岡：**シバは公開済みのシーンを覚えてわかるとおり、アークスに立ちはだかる強大な敵として閃機種やヴァルナとミトラを率いる。EP6のもう1人の主人公のようなキャラクターです。主人公（プレイヤー）とシバとのやりとりが見どころになるかなと思います。ヴァルナはEP5とEP6で変わった部分と、EP5から一環している部分もあるキャラクターで、そこは注意しながら見ていただければと。

——過去シリーズを知るユーザーさんはEP5のときから怪しまれてましたね。

**吉岡：**ラ＝シークという名前が気になった人は多かったと思います。ミトラはEP5の最後にとりあす出てきたキャラクターという感じですが、これから正体がどんどん明らかになっていくのでそこが楽しみです。

——善の男神と偽の女神という名称はどういう意味でしょうか？

**吉岡：**それはストーリーをプレイしていただければ少し判明します。

——キョクヤはプレイヤーと敵対しているようですが、どういったキャラクターですか？

**吉岡：**管理官という立場で、ヒーローだとストラトリスに相当するキャラクターです。キョクヤが主人公を嫌っている理由とか、ヒーローと対になるクラスであるファントムとしてのストラトリスとの関係性とか、今後の新クラスも含めて、ストラトリスとキョクヤの絡みはサブストーリーとして展開していきます。

——リュドミラは？

**吉岡：**リュドミラはほぼA.I.Sを担当している研究者という形で、A.I.S関連のお話にかかわってきます。ほかのキャラクターに比べて番は少ないですが、A.I.Sに関連するイベントではちょくちょく出てきます。

——新キャラではないですが、リサのEP1からの伏線がようやく回収されそうです。EP6ではどのようにかかわってくるのでしょうか？

**吉岡：**EP6ではストーリーに大きくかかわってくるコアキャラクターになります。リサは『PSO2』のなかでは一番好きなキャラクターで、EP6では大事な役どころになると聞いて発奮しました。

——テレビアニメ第2弾として、EP1～EP3を題材に選んだ理由を教えてください。

**吉岡：**僕は開発のディレクターなのでアニメにはかかわっていませんので、事前に聞いてきた話になります。EP1～EP3は『PSO2』の原点ということで、多くの人に楽しんでもらえるというのが一番の理由です。第1弾はオンラインゲームの駆使アニメ的な部分もあったのですが、今回はアニメとしておもしろいものを作りたいと考えています。スタッフに関しても、SFアニメに造詣の深い方々を入れていて、わりとハードなSFアニメになると思ってください。

——全話話くらいになる予定ですか？

**吉岡：**まだ言えないのですが、1クールでは短いというのはスタッフもわかっています。です



▲インタビュー中は現役アークスらしい話もたびたび飛び出た。

ので、そのあたりはご安心ください。

——キャスト（声優）はどうなりますか？

**吉岡：**基本はゲームと同じ方にお願いしています。フィリアなど、登場機会が少なく兼役でやってもらっていたキャラクターは、設定を含めて刷新しますが、メインは同じだと思ってください。ただ、構成をイチからやり直しているのでも、お話の前後関係を入れ替えたり、バツリ切ったところもあって、惑星丸ごとアニメには登場しないところもあります。EP3までの本当に重要な部分をしっかりと描いたので、登場しなかったり、扱いが変わるキャラクターもいます。そういったところはストーリーをすでに知っている方でも、新しいものとして楽しんでもらえる要素になると思います。

——主人公はどうなるのでしょうか？

**吉岡：**主人公はアニメ用に新しく設定していて、主人公自体にも謎のある物になっています。

——外見はデフォルトキャラクターですが、これはスパッと決まったのでしょうか？

**吉岡：**すごく悩んだとのこと。ある意味では『PSO2』を象徴するキャラクターなので、こういう形になりました。担当声優さんに関しては、今後の感謝祭で発表を予定しています。

——今後のロードマップの内容について、ザックリと言えらる範囲をお願いします。

**吉岡：**超界探索については、最初はリリバがメインですが、これからエリアが追加されていきます。新PAシステム追加は一番最初がソードで、それを使ったシステムになります。今はまだ、そこまでしか言えません。

——ファントムのあとの新クラスについて教えてくださいませんか？

**吉岡：**今言えるのは、後継クラスで武器が3種になるということくらいです。

——最後にEP6の抱負とユーザーさんへのメッセージをお願いします。

**吉岡：**これまでいろいろと情報を出していった結果、EP6への期待も感じています。それにこたえられる。もしくは期待以上のものになるように開発一同がんばっていきます。僕は開発に入る前はアークスだったというだけで、今はプレイしていないと思われたいかもしれませんが、現役プレイヤーですのでクエストと一緒にあったときはよろしくをお願いします。

——ありがとうございました。



▲吉岡0自らが手掛けたカタナは、ファントム武器のなかでは一番使いやすいのが特徴だ。



EPISODE6の魅力①

# 攻守に優れる後継クラス「ファントム」

EP6最大の目玉であるファントムを徹底解剖。PAからスキルの詳細まで、これさえ見ればファントムのすべてがわかる！

## ファントムの基礎知識 ファントムシフトを軸にした変幻自在のアタッカー

ファントムはヒーローと並ぶ後継クラスで、使用するには2つのクラスをLv.75まで育てる必要がある。ヒーローのように武器を持ち替える

必要はなく、カタナ、アサルトライフル、ロッドのなかから好みの武器で戦えるのが特徴。ここでは、ファントムの基本アクションを解説する。

- ▶解放条件……2つのクラスをLv.75にする
- ▶使用武器……カタナ、アサルトライフル、ロッド、ガンスラッシュ
- ▶サブクラス……設定不可。ただし、通常クラスのサブクラスとしてファントムを設定することは可能

### 基本1 ファントムシフト 大ダメージを与えつつPP回復もできる

武器アクションのファントムシフトはボタン短押しとチャージで効果が異なる。短押しの場合は、直後に使用したPAがシフトPAと呼ばれる別の技に変化。チャージ攻撃は、後述するファントムマーカーを起爆する効果を持つ。また、チャージの有無で攻撃範囲や威力が変化。そのほか、無敵時間が存在することや方向入力で位置調整ができることもあり、戦闘のキモになるアクションと言えるだろう。

#### ファントムシフトの特徴

- ・敵に向けて攻撃を放つ武器アクションで、使用時に無敵時間が存在する
- ・武器アクションの飛距離は武器によって異なる
- ・方向入力で移動しながら攻撃も可能
- ・ボタン短押しで使用すると、その直後に使うPAがシフトPAに変化する
- ・チャージ攻撃で使用すると、ファントムマーカーを起爆させる（直後に使うPAはシフトPAにならない）



▲空中で高度を維持したまま位置調整できるのも特徴の1つ。

### 基本2 ファントムマーカー 起爆で大ダメージを与えつつPPを回復できる

同名のスキルを習得すると、攻撃を当てた敵にファントムマーカーが付くように。マーカーを付与した敵にファントムシフトのチャージ攻撃を当てると爆発してダメージを与え

られる。マーカーには蓄積値と蓄積Lvがあり、Lv.1で起爆可能になり、Lv.2で威力が上昇。PP回復効果が大きいのが特徴で、攻撃の合間に挟むことで息切れせずに戦える。



◀▲マーカーは最後に攻撃した部位に表示されるが、実際にダメージが発生するのはファントムシフトのチャージ攻撃を当てた部位になる。

#### 注意点

- ファントムマーカーの蓄積値はプレイヤーごとに個別で行われる
- マーカーのレベルはLv.1とLv.2がある

### 基本3 ファントムタイム&ファントムタイムフィニッシュ ヒーローと対になる必殺スキル

ファントムタイムはヒーロータイムのファントム版で、PP消費軽減や無敵時間延長などの効果を持つ。ギアゲージは最大2つまでためられるので、ファントムタイムフィニッシュを撃った直後に再び発動することも可能。フィニッシュの威力や範囲はヒーロータイムフィニッシュに匹敵するので、使い方に悩むことは少ないはずだ。



◀▲武器によってフィニッシュの威力や範囲が変わるが、ヒーロータイムフィニッシュほど大きな違いはない。

#### 注意点

- ファントムタイム中はPP消費軽減やステップの無敵時間が延長されるが攻撃力は上がらない

### 基本4 テクニック ロッド使用時は手数を生かして戦える

ファントムは通常のテクニックのみ使用可能で、略式複合や複合は使えない。スキルの影響で威力はフォースに劣るが、チャージ時間やPP効率は勝るのでロッド使用時はダメージ源として使える。また、チャージ中の移動速度が上がる、無敵時間が発生するなどのスキルがあるので使い勝手のよさが特徴だ。ただし、一部のテクニックはスキルの対象外になる。キル。スキのないテクニックがファントムの強みだ。



▲チャージ開始から1秒間、無敵時間が発生する

#### ■スキルの対象外となるテクニック（スキル効果の詳細はP8参照）

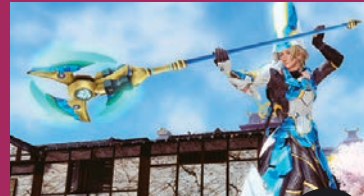
スキル名	効果対象外のテクニック
テックショートチャージ	ナ・メグド、ナ・バータ、零式ナ・バータ、零式ギ・グランツ、略式複合テクニック、複合テクニック
スプリットテックチャージ	ナ・バータ、零式ナ・バータ、略式複合テクニック、複合テクニック
ステルステックチャージ	ナ・バータ、零式ナ・バータ
ファントムタリスチャージ	ナ・バータ、零式ナ・バータ、零式ギ・グランツ、ナ・メグド
テクニックアタック※	零式サ・フォイエ、ナ・バータ、零式ナ・バータ、イル・ゾンデ、ナ・ゾンデ、零式ギ・グランツ

※ファントムロッド固有のアクション

### CHECK 本誌特典のアイテムコードで武器迷彩をゲット!



本誌の付録アイテムコードで武器迷彩「\*カザロドウ」などが手に入る。元ネタは「PSU」に登場したヨウメイ製ロッド。バルチザンとウオンドにも対応しているため、ファントムはもちろん、ハンターやテクターでも使ってほしい。



- ・\*カザロドウ（長槍/長杖/短杖型武器迷彩）
- ・電撃PSポスターD（ルームグッズ）
- ・EX獲得経験値+75%

本誌のP.155へ

## ファントムカタナ 3武器のなかでは一番使いやすい

ファントムカタナは近距離～中距離の戦闘に特化して、遠距離攻撃は持たない。通常攻撃の速度がファントム武器のなかでは一番早く、PAに無敵時間やガードポイントが付いているなど比較的使いやすいのが特徴だ。操作感やPAの性能で考えた場合、ファントムの入門編としては最適な武器と言える。反面、攻撃のヒット数が少なめで敵にジェルンを付与しにくい、ファントムシフトのチャージ攻撃が狙った部位に当てづらいといった点で、プレイヤースキルが求められる場面もある。

### ファントムカタナの特徴

- ・ファントム武器のなかでは一番攻撃速度が速い
- ・PAの挙動がわかりやすい
- ・多くのPAに無敵時間などの身を守る行動が付いている
- ・遠距離攻撃がない



## 注目スキル&アクション JALしないという新たな選択肢が登場

「クイックカット」は、通常攻撃やPA後、特定のタイミングでファントムシフトを使うと一気に間合いを詰めるアクションが追加される。肝心のタイミングがJALリングが消えたあとになるため、慣れるまでは操作が難しい。だが、遠距離攻撃がないカタナの欠点をカバーできるので、しっかり使いこなせるようにしよう。もう一つの注目スキル「ドッジPPゲイン」は、ファントムステップで回避に成功するとPPが回復するというもの。

- ▶クイックカット ……特定のタイミング（キャラクター中心部で青紫色の光のエフェクトが発生）でファントムシフトを使うと、ロックした敵へ一瞬で間合いを詰めて攻撃できる
- ▶ドッジPPゲイン ……ファントムステップ成功時にPPが一定量回復する。ガンスラッシュの回避は通常のステップなのでスキルの対象外

## CHECK サブクラスとしてのファントム考察

### 打撃クラス編

「オールアタックボーナスPh」で安定した火力を出せる。また、テクニックを使えるので自己回復や補助もこなせるようになるのが利点と言える。サブクラスとして競合するのは、同様に無条件のダメージアップスキルとテクニックを持つサモナー。メインクラスがプレイヤーやバウンサーの場合、「プレイヤー（バウンサー）マグ」と「ファントムマグ」の効果が重複するので技量特化マグが必須になる。「フルドライブ」でギア上昇量がアップするのでハンターやバウンサーとは相性がいい。

### メリット

- 無条件のダメージ倍率スキルで安定した火力を得られる
- 「フルドライブ」でギアの上昇量が最大150%増加する

## フォトンアーツ 無敵時間やガードポイントが多め

ほとんどのPAに無敵時間やガードポイント、スタン、打ち上げのいずれかが付いているため、安全に戦いやすい。

また、接敵できるPAや攻撃範囲の広いPAが多く、ステップ1回ぶんなら離れた位置でも当てやすい。

### シュメッターリング

通常PAは敵に向かって突進攻撃をしたあと、さらに連続攻撃を放つ。PA中はひるみ無効が付いている。最初の突進攻撃は高度も調整してくれるので、ロックした敵に当てやすい。シフトPAは敵をすり抜けざまに斬りつける小範囲攻撃で無敵時間もアリ。どちらもそこそこの威力があるので攻撃の起点に最適。とくに通常PAは、武器に慣れるまではこれだけでも問題なく戦える。

#### 通常PA



#### シフトPA



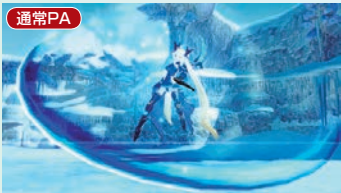
▶▶通常PAの突進は一瞬で間合いを詰めるのが利点。シフトPAは攻撃と離脱を同時に行える。

### フォルターツァイト

通常PAはその場で放つ連続攻撃で、最後の一撃には打ち上げ効果がある。威力が高いのでボス戦で活躍するPAだ。ザコ相手では、打ち上げ効果が欠点にもなるが、ソロや少人数のクエストでは身を守る手段としても使える。ただし、攻撃範囲は狭いので集団相手には不向き。シフトPAはその場で回

転したあと、入力方向とは逆に向かって移動しながら繰り返す。繰り返し中は無敵時間が発生。範囲攻撃としては「ヴォルケンクラッツァー」よりも縦方向に広い。

#### 通常PA



▶▶通常PAは「イリュージョンレイヴ」のような連続攻撃。シフトPAは「グレンテッセン」の突進と斬りつけの順番が入り替わったような挙動だ。

#### シフトPA

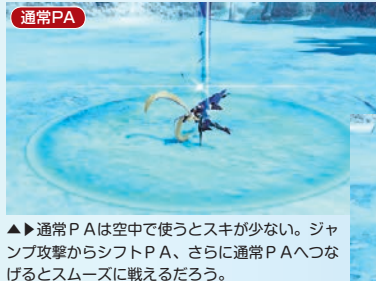


### ヴォルケンクラッツァー

通常PAは地面にカタナを突き刺して衝撃波を放つ円形範囲攻撃で、スタン効果が付いている。「フドウクチナシ」のファントム版のような

効果だが、威力がそこそこあるので純粋な範囲攻撃としても使える。シフトPAは蹴撃を放つ単体攻撃。攻撃の発生が早く、中距離まで届く飛

#### 通常PA



▶▶通常PAは空中で使うとスキが少ない。ジャンプ攻撃からシフトPA、さらに通常PAへつなげるとスムーズに戦えるだろう。



#### シフトPA

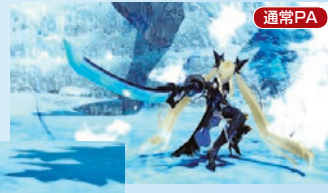
び道具として使える反面、一撃の威力は低め。ファントムシフトと合わせて空中での位置調整をしやすいのが利点だ。

### ローゼシュヴェルト

通常PAはその場で格闘攻撃、さらに突進攻撃を放つ。最初の格闘攻撃は前方にガードポイントが発生する攻防一体の攻撃だ。突進攻撃は小範囲にヒットするのでザコにもボスにも使えるだろう。シフトPAは、前方に向けてしばらくその場に留まってダメージを与え続ける斬撃を放つ。「エインラケーテン零式」に近い挙

動だが、斬撃がその場から移動しないという違いがある。斬撃を設置しつつ、ほかのPAで追撃するとダメージアップにつながるだろう。

#### 通常PA



#### シフトPA

▶「シュメッターリング」よりも動作がコンパクトなので、接近戦でも使いやすい突進攻撃になっている。

▶斬撃は一定距離を進んでからその場にとどまるため、ファントムシフトで間合いを取ってから使うのがポイント。

## ファントムライフル 操作は複雑だがポテンシャルは高い

ファントムライフルはとくに通常攻撃の射程が長く、中距離～遠距離での戦いが得意。手数を稼ぎやすく、敵にジェルンを付与しやすい武器だ。PAはボタンを押してからダメージが出るまでにタイムラグがあるものが多く、次の攻撃との連携を考えた立ち回りが必要になるため、敵のモーションを見て瞬時に戦い方を変えるのは苦手。そのため、敵の行動やPAの性能を熟知する必要がある。専用スキルでファントムマーカを一括活用しやすいこともあり、一番ファントムらしい武器と言える。

### ファントムライフルの特徴

- ・ 攻撃の射程距離が長い
- ・ ビットを使った自動攻撃や連携攻撃が得意
- ・ 敵から離れて安全に戦える
- ・ ファントムマーカをためやすい
- ・ 操作は難しいがポテンシャルはファントム武器中でトップ



## 注目スキル&アクション ファントムマーカ起爆でPP回復

ファントムライフルの専用スキル「ブルズアイ」は、ファントムマーカ起爆時に再蓄積効果が追加される。Lv.2で起爆すれば、Lv.1を再び撃てるほどの蓄積効果が得られる。つまり、Lv.2で起爆すればLv.1までたま

った状態から再スタートとなる。HPが多少ボスに対して何度もマーカを起爆できるため、ダメージを稼ぎやすい。また、ファントムライフルは通常攻撃のモーションが遅いので、素早くPPを回復する手段としても役立つ。

▶ **ファントムマーカ** ……マーカの性能自体はどの武器でも同じだが、「ドッジPPゲイン」を活用しにくいファントムライフルではPP回復にも役立つ

▶ **ブルズアイ** ……ファントムマーカ起爆時に、再蓄積効果が追加されるスキル。この効果のおかげでファントムライフルはマーカをLv.2まで上げやすい

## CHECK サブクラスとしてのファントム考察

### 射撃クラス編

射撃は「オールアタックボーナスPh」のダメージ倍率が低く、さらにギアが存在しない武器種が多いので射撃クラスとの相性はあまりよくない。とくにレンジャーとの相性が悪く、選択肢にはなりにくい。逆にガンナーはツインマシンガンにギアがあり、「ショウタイムスター」でPPを増やせるので、「フォトンストリーム」や「クリティカルストーム」も生かしやすいだろう。なお、テクニックが使えるようになる利点に関しては、バウンサーやサモナーをサブにしたときと比べて劇的な変化はない。

### メリット

- ギアやPPにかかわるスキルがガンナーにマッチする
- 補助や回復テクニックが使える

## フォトンアーツ ボタン長押し操作があるPAが多い

ファントムライフルのPAのうち、5種類のPAにボタン長押し操作がある。また、設置型のPAが多いのも特徴

の1つ。いくつかのPAを置きながら「クーゲルシュトゥーム」で攻撃、というのが基本的なパターンとなる。

### クーゲルシュトゥーム

通常PAは射程距離が短いものの、正面扇形の範囲攻撃で使いやすのが特徴。シフトPAは、ボタン長押し中はPPを消費しながら攻撃を続ける単体遠距離攻撃となる。どちらもボタンを放した瞬間に無敵時間が発生するので見た目よりもスキが少ないPAだ。

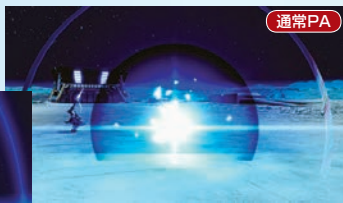


▲通常PAは見た目どおり攻撃範囲が広く、威力もあるので使いやすい。近距離や中距離では主力PAとして活躍するだろう。

### ナハトアングリフ

通常PAはボタン長押しで直進し続ける低速弾を撃つ。ボタンを放すと爆発し、中範囲にダメージを与えられる。爆発は中心部の威力が極端に高くなっているのが特徴。ボタン長押し中はほかの攻撃ができない、弾速が遅いといった理由から、敵の出現位置に置いたり、あまり移動しない敵に使うのがオススメだ。シフトPAはボタン長押し

でダッシュ移動し、ボタンを放すと高威力の弾を2つ撃つ。移動PAとして使えるが、長押し中はPPを消費し続けるので乱用は避けたい。攻撃用としても性能は悪くないが、単体攻撃なのでゼロ戦には向いていない。



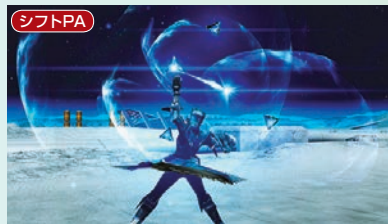
▲通常PAは中心部の色が濃い場所の攻撃範囲が狭いが、高いダメージが出る。シフトPAはボタンを放したときに撃つ弾が攻撃で、ダッシュ中は攻撃判定がない。



## フェアレッシュエン

通常PAはビットからレーザーを撃つ攻撃で、方向入力で威力と範囲が変化。無入力と前後に入力した場合は高威力の範囲攻撃となり、左右に入力した場合は横方向への攻撃範囲が拡大する。ゼロには使い勝手のいい範囲攻撃だが、ボスの特定部位を狙うのは苦手。シフトPAは自動攻撃するビットを空中に設置する。ビットはその場に一定時間残り続け、

近くの敵へ単体攻撃弾を撃つ。命中精度は高いが一発ごとの威力は低め。「シュトラフェ」の通常PAと効果が似ているが、こちらは攻撃する敵を選べないという違いがある。



▲ビットを設置してから攻撃が始まるまでタイムラグがある。



▲左の写真は前後入力、右の写真が左右入力。見たとおり、左右に入力させた攻撃の横幅が広くなる。ちなみに、レーザーを4本発射するが実際の攻撃判定は1回だけだ。

### シュトラフェ

通常PAはボタン長押しで敵をロックし、ボタンを放すと敵を追尾しながら自動攻撃するビットを放つ。拳銃はヒーロータリスの「ワイズハウンド」をイメージするとわかりやすい。シフトPAは、敵が効果範囲に入ると爆発するビットを地面に設置する。敵が範囲内にいないと

意味がないので、敵の出現位置に事前に置くような使い方をするといいだろう。



▲効果範囲は地面に紫色で表示され、すらすらと表示される。

## ファントムロッド 攻撃範囲はファントム武器中トップ

ファントムロッドはファントム武器のなかで唯一の法撃武器だ。そのため、ダメージ目的で攻撃テクニックを使うならロッドが最適と言える。ただし、PAだけでも十分な火力が出せるため、テクニックを使わないからといって選択肢からはずれるわけではない。全体的に攻撃範囲が広く、多数のザコを相手にするのが得意。複数の敵をまとめて攻撃しつつ、ファントムマーカの起爆で追撃というパターンが強力で、蓄積値を最大まで上げなくてもPPを回収しやすい。

### ファントムロッドの特徴

- ・ファントムカタナよりも攻撃範囲が広い
- ・ファントムシフトの攻撃が遠距離まで届く
- ・法撃武器なので、威力面も考慮してテクニックとの相性がよい
- ・複数の敵と同時に戦うのが得意



## 注目スキル&アクション テクニックの利便性を強化できる

ロッド専用スキル「アンビバレンス」を習得すると、テクニックでファントムマーカを蓄積できる。「グランツ」など当てやすい座標型テクニックと組み合わせれば、確実に蓄積値をためられるのが利点。もう1つの注

目は、ロッド固有のアクション「テクニックアタック」だ。テクニック発動時に追撃が発生するというもので、追撃でPPを回復できる。主に単体テクニックでは正面、範囲テクニックでは周囲に追撃が発生する。

- ▶アンビバレンス……攻撃テクニックでファントムマーカの蓄積ができるようになるスキル。ロッド専用なのでカタナやアサルトライフルでは蓄積できない
- ▶テクニックアタック……スキルではなく、ロッド固有のアクション。テクニック発動時に低威力の追撃が発生する。PPを少量回復できるのが利点

## CHECK サブクラスとしてのファントム考察

**法撃クラス編** 法撃クラスのサブクラスとして考えた場合、ファントムを選ぶ最大のメリットは「スプリントテックチャージ」によるテクニックチャージ中の移動速度アップだ。移動だけで敵の攻撃を回避できる場面が増えるため、使い勝手はかなりいい。一方、「テックショートチャージ」はチャージ速度が上がりに、PP消費が軽減されるが、威力が低下するデメリットも。攻撃テクニックが主力のフォースでは悩むところだが、そうではないテクターやハウンサーとの相性はいいと言えるだろう。

- メリット**
- テクニックチャージ中の移動速度が上昇する
  - 威力は下がるがチャージ速度とPP効率上がる

## フォトンアーツ 遠近自在の立ち回りができる

近距離向きのPAが多めだが、遠距離PAもいくつかあるので立ち回りの幅は広い。テクニックも織り交ぜれば

どんな状況でも戦えるだろう。カタナよりも一撃の威力は低いが、そのぶん範囲攻撃に優れている。

### ルーフコンツェルト

通常PAは、正面に3回斬りつけながら斬撃を飛ばす中距離攻撃。攻撃範囲が広いのでザコ相手に活躍する。「ゾンディール」で集めた敵に使うのも◎。シフトPAは前方に遠距離まで届く斬撃を放つ。通常PAと比べて攻撃範囲は狭くなるが、遠くまで届くのが利点だ。



▲斬撃は見た目どおり横方向への攻撃範囲がとても広く、敵を貫通するのでザコをまとめてたたかのに最適だ。

### フェルカーモルト

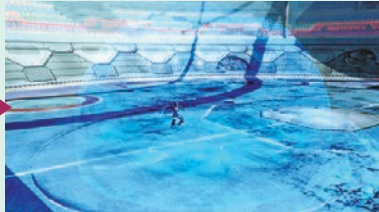
通常PAはボタン長押しで自分の目の前に連続ヒットするフォトン弾を生み出し、ボタンを放すとスタン効果付きの広範囲爆発が発生する。ボタン長押し中は「ナ・パータ」をイメージするとわかりやすい。シフトPAは自分の周囲にダメージフィールドを展開する。接近戦で戦うなら、手始めにこれを使うのが基本になるだろう。



▲写真は展開直後なので狭く見えるが、深刻カストム「ゾンディール」並みの範囲まで届く。



▲▶長押し中は方向転換のみ可能。爆発の範囲攻撃は威力・範囲ともに優秀だ。



### シュヴァルツカッツェ

通常PAは正面に斬りつけたのち、後方に離脱する。シフトPAは逆に前方へ急接近したのちに斬りつける。どちらも離脱中と接近中は無敵時間

が発生するため、使い勝手のいいPAだ。斬りつけの攻撃範囲は特筆するほど広くないため、基本的には単体攻撃技として使うといいだろう。



**攻撃と離脱を続けて行う攻防一体のPA**

◀その場で素早く斬りつけ、すぐに後方へ離脱する。斬りつけ中に無敵時間はないので、敵の攻撃に合わせて使うのではなく、攻撃される前に離脱するとい。

### アイゼンフリュージュル

通常PAは前方に低威力のタリス弾を放つ。このタリス弾は武器のタリスと同様の効果があり、1回だけテクニックをタリス弾から発動できる。攻撃PAとしては使いものにならないので注意。シフトPAは自動的に敵を追尾しながら爆発を繰り返す低速弾を放つ。「イル・メギド」

のような挙動だが、爆発は小範囲攻撃だ。チャージがないぶん「イル・メギド」よりも使いやすい。



◀通常PAは見てのとおり、タリスを放つ技。肩越し視点で味方に撃って、補助テクニックを使うことも可能だ。シフトPAは敵を自動追尾する弾を撃つ。自分で操作できないので特定の敵を狙うには向いていない。

## クラススキル 優秀なスキルが多い

ファントムのクラススキルはメインクラス専用が中心。魅力的なスキルが多い反面、全スキルを習得するのは不可能だ。全スキルの習得に必要なspは134、Lv.90の最大spが104なので30spほど足りない。下に習得しないスキルの候補をあげたので、参考にしてほしい。逆にサブクラスで有用なスキルは少ない。サブクラスの専用スキルツリーを作ればすべて習得可能だ。

### ■習得しないスキルの候補とその理由

#### CASE1 ◆PPハイアッパ ◆マークPPドレイン ◆ドッジPPゲイン

フォトンストリーム系のスキルは、最大PPが少なくてもある程度効果を発揮する。マーカ一超爆でPPを回復しつつ戦うなら、PPハイアッパやPP回収系スキルを取らないのも選択肢の1つ

#### CASE2 ◆ロードオブソーン ◆マークPPドレイン ◆マークヒール

「ロードオブソーン」の蓄積量低下と「マークPPドレイン」と「マークヒール」の発動条件が噛み合わない

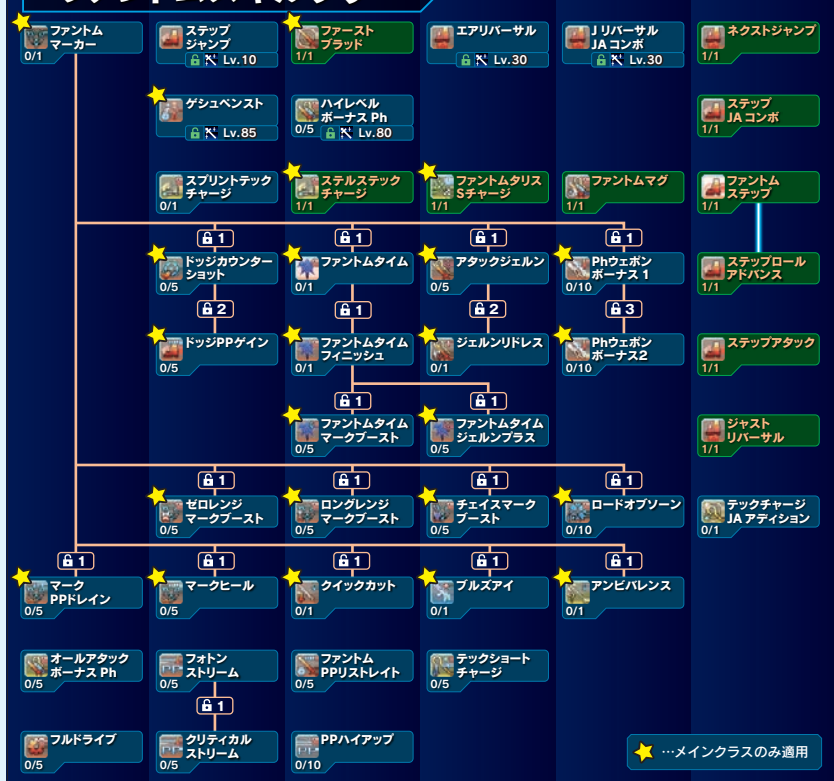
#### CASE3 ◆ドッジカウンターショット ◆ドッジPPゲイン

近距離で戦うことが少ないファントムライフでは生かしくにくい。ただし、カタナやロッドなら習得するべきスキル

#### CASE4 ◆テックショートチャージ

カタナやライフではチャージテクニックを使う機会がない。また、デメリットがあるのでロッドでも習得しない選択肢もある

## ファントムスキルツリー



### ■ファントムクラススキルリスト

クラススキル名 (最大Lv)	効果量	説明
ネクストジャンプ (Lv.1)	-	2段ジャンプが可能になる。初期習得
ファントムステップ (Lv.1)	-	滑らかな動作で踏みこみ、無敵状態で一定距離を移動する。初期習得
ステップロールアドバンス (Lv.1)	無敵時間: 0.13秒	ステップ、ダイブロール中の無敵時間を延長する。初期習得
ステップアタック (Lv.1)	-	ステップ中の攻撃アクションが可能となる。初期習得
ステップJAコンボ (Lv.1)	-	ステップ時にJAタイミングが発生するようになる。初期習得
ステップジャンプ (Lv.1)	-	回避アクション中にジャンプを行うことでダッシュ状態へ移行する。習得可能クラスレベル: Lv.10
ジャストリバーサル (Lv.1)	-	吹き飛ばされてダウンしたときにジャンプ操作で素早く起き上がる。初期習得
JリバーサルJAコンボ (Lv.1)	-	ジャストリバーサル後にジャストアタックタイミングが発生。習得可能クラスレベル: Lv.30
エアリバーサル (Lv.1)	-	空中で受け身が取れるようになる。習得可能クラスレベル: Lv.30
ファーストブラッド (Lv.1)	-	最初に放つ攻撃や武器アクション後の攻撃が、ジャストアタックになる。テクニックは無効。このスキルはメインクラスのみ適用される。初期習得
テックチャージJAアドプション (Lv.1)	-	チャージテクニックがジャストアタックになる効果を得る。発動後にリキャストが発生する
ファントムマグ (Lv.1)	打撃力変換率: 100% 法撃力変換率: 100%	射撃力変換率: 100% - 装備しているマグの投量から一定割合を全攻撃力に加える。初期習得
ゲシュベント (Lv.1)	発動HP: 50% 軽減率: 80%	効果時間: 3秒 リキャスト: 30秒 HPが減少した状態で攻撃を受けると、一定時間ダメージを軽減し状態異常が無効になる。このスキルはメインクラスのみ適用される。習得可能クラスレベル: Lv.85
スプリントテックチャージ (Lv.1)	-	テクニックのチャージ中、高速で移動できるようになる
ステルステックチャージ (Lv.1)	効果時間: 1秒	ファントム武器装備時、テクニックチャージ開始から一定時間無敵になり、チャージ中は移動速度も上昇する。このスキルはメインクラスのみ適用される。初期習得
ファントムタリスSチャージ (Lv.1)	チャージ時間: 50%	ロッドPA「アイゼンブリューゲル」で発射したタリスでのテクニックチャージ時間を短縮する。このスキルはメインクラスのみ適用される。初期習得
テックショートチャージ (Lv.5)	チャージ時間: 90%~50% PP消費割合: 10%~30%	威力: 90%~70% - チャージ可能なテクニックの威力が低下する代わりに、チャージ時間を短縮し、消費PPを減少させる
ファントムマーカ一 (Lv.1)	-	ファントム武器で攻撃を当てるとエネミーにマーカ一が蓄積し、チャージ武器アクションで起爆可能になる。このスキルはメインクラスのみ適用される
ゼロレンジマークブースト (Lv.5)	マーカ一蓄積率: 106%~120%	- - 近距離で当てた攻撃のファントムマーカ一蓄積量が増加する。このスキルはメインクラスのみ適用される
ロングレンジマークブースト (Lv.5)	マーカ一蓄積率: 106%~120%	- - 遠距離で当てた攻撃のファントムマーカ一蓄積量が増加する。このスキルはメインクラスのみ適用される
チェイスマークブースト (Lv.5)	マーカ一蓄積率: 106%~120%	- - 状態異常、ジェリン、ウィークバレットを受けているエネミーに対するファントムマーカ一の蓄積量が増加する。このスキルはメインクラスのみ適用される
ロードオブソーン (Lv.10)	マーカ一蓄積率: 95%~25%	威力: 110%~300% - ファントムマーカ一の蓄積量が減少し、起爆時のダメージが増加する。このスキルはメインクラスのみ適用される



## 既存クラスの主なバランス調整情報

E P 6 配信時には、一部既存クラスと武器の調整も同時に行われる。基本的にはすべて上方修正だが、ヒーロータリスなど使用感が大きく変わるものも。その他の詳細は公式サイトで確認してほしい。

### ハンタークラススキル

「ハンターギアブースト」「チャージバリング」「ウォーブレイブ」のスキルLv上限が1になり、Lv.1で従来のLv.5相当の効果をえられる。

### パルチザン

地上で通常攻撃を出したときの旋回速度を上方修正。

### アサルトライフル

「ピアッシングシェル」「グレネードシェル」「デیفューズシェル」「ワンポイント」を空中で使用したときの落下タイミングを緩和。JAで使用すればほぼ高度を下げずに連続で攻撃できるようになる。



### ランチャー

「クラッカーバレット」の射程距離を延長。「クラッカーバレット」は弾が敵にヒットすると、最大射程まで届くと炸裂するPAで、旧版は通常攻撃よりも射程が短かったが、新版は通常攻撃と同程度まで射程が延びる。

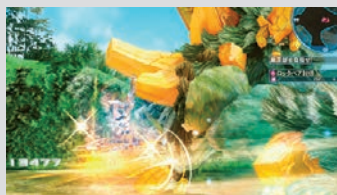


### バレットボウ

「マスターシュート」など一部PAの攻撃中に旋回が可能になる。

### ヒーローツインマシンガン

「ファイナルストーム」の攻撃範囲を上方修正。中距離まで届くようになる。さらに発動時に全方向のガードポイントが追加。ガードポイントは発動した直後のみで、緊急回避的な使い方ができる。



### ヒーロータリス

通常攻撃、ステップアタック、武器アクションの高速移動後、「ジェットホイール」発動時に移動ができるように調整。操作感が大きく変わる。さらに「ジェットホイール」の吸い込み範囲を上方修正。

### スキルリング

ワイヤードランスのホールドPAで、エネミーに対してホールドが発生しないようになるスキルリング「アナザーワイヤーモード」を追加。ウォンドギアがたまっているとき、補助テクニックを除くチャージしたテクニックの属性に変化する「アナザーウォンドエレメントチェンジ」を追加。



新スキルリングで戦いやすくなる武器も!!

◀▲スキルリングなので自分の好みで使い分けられる。戦い方に合わせて活用しよう。

### 新クラス・ファントム①

祝・EP6サービスイン!



てなわけで、EP6情報をまとめた冊子付録を作ったぞ!

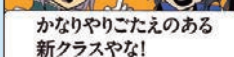


使用する武器はカタナ、アサルトライフル、ロッドの3種類



アクションはファントム専用ニャ!

PAは武器ごとに4つあり、シフトPAも含めると24種のPAが存在することに!



### 新クラス・ファントム②

ファントムのスキルには便利なのがたくさんあります



### ステルスデックチャージ



### ファントムマーカ



### ファントムタイム



クラススキル名(最大Lv)	効果量		説明
マークPPドレイン (Lv.5)	PP回復+5~+20	-	ファントムマーカ-のマーカレベルが最大になった時、PPが回復する。このスキルはメインクラスのみ適用される
マークヒール (Lv.5)	HP回復量:5%~20%	-	ファントムマーカ-のマーカレベルが最大になった時、HPが回復する。このスキルはメインクラスのみ適用される
クイックカット (Lv.1)	-	-	カタナ装備時、通常攻撃とPAの特定のタイミングで行う武器アクションに、高速で移動する効果が追加される。このスキルはメインクラスのみ適用される
フルスライ (Lv.1)	-	-	ライフル装備時、マーカ-起爆時のマーカレベルに応じたマーカ-の再蓄積効果が発生する。このスキルはメインクラスのみ適用される
アンビバレンス (Lv.1)	-	-	ロッド装備時、テクニックを当てるとマーカ-の蓄積とギアの増加が発生するようになる。このスキルはメインクラスのみ適用される
ドッジカウンターショット (Lv.5)	威力:100%~115%	-	ファントムステップ回避成功時に攻撃弾をストックし、通常攻撃、PA、ロッドでのテクニック使用時に追撃する。このスキルはメインクラスのみ適用される
ドッジPPゲイン (Lv.5)	PP回復+6~+20	-	ファントムステップ回避成功時にPPが回復する。このスキルはメインクラスのみ適用される
ファントムタイム (Lv.1)	効果時間:20秒 PP消費率:80%	無敵延長:0.5秒 無敵時間:5秒	最大ギアの半分を消費し、使用中ステップ無敵延長と消費PP軽減。開始時、無敵時間が発生する。習得時ファントムタイムも習得。メインクラス限定
ファントムタイムフィニッシュ (Lv.1)	-	-	ファントムタイム中に再度スキルアイコンを押すとファントムタイムフィニッシュを発動できる。このスキルはメインクラスのみ適用される
ファントムタイムマークブースト (Lv.5)	マーカ-蓄積率:200%~300%	-	ファントムタイム中のマーカ-蓄積率が増加する。このスキルはメインクラスのみ適用される
ファントムタイムジェルンプラス (Lv.5)	発動率:10%~50%	効果時間:5秒~15秒	ファントムタイム中に、ファントム武器で攻撃を当てたエネミーに対して一定確率でジェルンを付与する。このスキルはメインクラスのみ適用される
アタックジェルン (Lv.5)	発動率:3%~5%	効果時間:5秒~15秒	ファントム武器で攻撃を当てたエネミーに対して一定確率でジェルンを付与する。このスキルはメインクラスのみ適用される
ジェルンリドレス (Lv.1)	減少率:85%	-	ジェルン状態のエネミーに対してファントム武器で攻撃を当てると、ジェルン効果が強化される。このスキルはメインクラスのみ適用される
Phウェポンボーナス1 (Lv.10)	威力:110%~165%	-	ファントム武器を装備した時、威力が上昇する。このスキルはメインクラスのみ適用される
Phウェポンボーナス2 (Lv.10)	威力:110%~165%	-	ファントム武器を装備した時、威力が上昇する。このスキルはメインクラスのみ適用される
オールアタックボーナスPh (Lv.5)	打撃威力:125%~145% 法撃威力:115%~135%	射撃威力:110%~130% ペット威力:115%~135%	ペットとプレイヤーが与えるダメージにボーナスを得る
ハイレベルボーナスPh (Lv.5)	威力:101%~105%	-	プレイヤーが与えるダメージにボーナスを得る。習得可能クラスレベル:Lv.80
フルドライブ (Lv.5)	ギア増加量:110%~150%	-	すべてのギア増加量にボーナスを得る
フォントストリーム (Lv.5)	威力変換:4.0%~5.0%	威力上昇量:上限:10.00%	PP最大値に応じてダメージボーナスを得る。ダメージボーナスには上限がある
クリティカルストリーム (Lv.5)	発動率変換:10.0%~20.0% 威力変換:2.0%~3.0%	発動率:上限:60.00% 威力上昇量:上限:5.00%	PP最大値に応じてダメージボーナスを得る。ダメージボーナスには上限がある
PPハイアップ (Lv.10)	PP最大値:+2~+20	-	PP最大値が大きく上昇する
ファントムPPリストレイト (Lv.5)	PP攻撃時回復率:110%~150% PP自動回復率:110%~150%	-	通常攻撃をヒットさせた時のPP回復量とPP自動回復量が上昇する



EPISODE6の魅力②

# 新たな難度や遊びが追加されたクエスト

新難度の追加にとまない、マルチパーティーエリアでの楽しみがさらにアップ！ 新たな形式の緊急クエストも追加される！

5月15日  
配信予定

アルティメット

## 究極を超える 新難度

# 「ウルトラハード」

『PSO2』史上最高難度となる「ウルトラハード（以下、UH）」が登場。UHではエネミーに新たなギミックやアクションが追加されていたり、ここにしか出現しない強力な敵がいたり、今まで以上の手ごたえを感じながら遊べる。なお、基本となる受注条件はメインクラス、サブクラスともにレベル85以上であることと、スーパーハード受注許可証を所持していること。

CHECK

### エリアが日替わりの「超界探索」と一部緊急クエストで挑戦できる

最初にUHが用意されるのは、フリーフィールドに加わる「超界探索」と現在配信中の「ワイルドイースター2019」。「超界探索」は砂漠、地下坑道、探掘跡が日替わりで出現するほか、プレイヤーの回復効果が常時低下するというギミックも。また、右の2種の新Eトライアルでは、S級特殊能力が付与されたアイテム（欄外参照）が獲得可能だ。



### 共振エネミー討伐

▶相互に影響し合う2体の敵が出現。片方を先に倒すと残った敵が強化される。バランスよく攻撃して同時に撃破！

### 条件達成に尽力せよ！

◀データ収集系で、対象の敵への合計ダメージや最大ダメージなどの条件を満たすことが目的。



## 超化エネミー

### シバの影響で突然変異した強力なボスエネミーたち

超化エネミーは、これまでに登場したボスエネミーの強化個体。見た目はもちろん行動も大きく変化しており、ひと筋縄ではいかないのは間

違いないだろう。なお、弱点属性は、例えばラファガ・リンガーダなら光属性と風属性が弱点というように、もとの個体と同じものになっている。



ラファガ・リンガーダ

▶フリーユールンガーダの超化エネミー。手にしただけでダメージを破壊し、強力な攻撃を弱体化させよ！

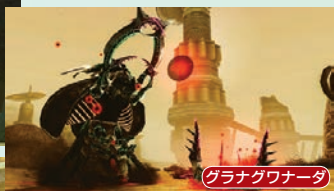


シュトルムマイザー

デザート・ドラール

### 異常を付与するミサイルが降り注ぐ

◀トランマイザーの超化エネミー。ミサイルに状態異常が加わり、さらにやっかいに！



グラナグワナーダ

▶グワナーダの超化エネミー。ビットが発達し、上空の相手に対してショットを放ってくる。

### エネルギーを喰らう暴食の龍

◀アポストロ・ドラゴンの超化エネミー。攻撃した相手からエネルギーを吸収し、自身の力に変える。

## 閃機種

### フォトナーが統べる新種のエネミー

EP6が初登場となる新種のエネミー。シバの手で召喚されるなど、フォトナーによって統べられている。幾何学的なデザインと機甲種のような装甲が特徴で、ビームや伸ばした腕による薙ぎ払いなど多彩な攻撃を繰り出す。弱点属性は闇属性。またUHのクエストのほか、ストーリークエストなどにも出現する。



ドルベルージュ

▶閃機種のボスエネミーの1体。ビームを駆使した波状攻撃を得意としている。



ソラー

▶一撃でプレイヤーを吹き飛ばすほどのパワーを誇る。攻撃に当たると、ショック状態に陥ってしまうことも！



バリール

▶腕を仕掛けるように速度が遅めのビームを発射。単体での戦闘力は低めだが、複数体いると多方向からのビームが脅威になる。



ラディールゴ

▶プレイヤーを自身に引き寄せて攻撃を繰り出す。攻撃範囲も広めで、距離を取って戦うことがカギとなる。

## フォトナー侵食核

### UHのエネミーに付く新たな侵食核

HPと攻撃力の上昇に加え、攻撃を受けた際のリアクションもなくなるのが、フォトナー侵食核が付いているエネミーの特徴。さらに侵食核自体も激しい攻撃を繰り出すうえ、弱点にならないという特性も持つ。



フォトナー侵食核・白



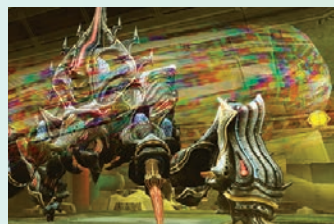
フォトナー侵食核・黒

▶黒の出現率は低いが、白よりも強力な攻撃を行う。

## エネミーシールド

### 特定の攻撃以外を軽減する虹の障壁

敵に対し、遠くからの攻撃に強くなる代わりに近距離の攻撃に弱くなるなど、高い耐性と弱点の両方が付与されるギミック。シールドの付与や効果はランダムだ。破壊できないため、弱点に応じた立ち回りが重要になる。



▶本体の周りには虹色の障壁がエネミーシールドの目印。

## 新Eトライアル 報酬アイテム

- [S1] S1追加：輝勢の恵、S1追加：守護の備、S1追加：気輝応変、S1追加：輝充の志、S1追加：輝刺の撃、S1追加：時流活与、S1追加：諸刃の撃、S1追加：妙撃の志、S1追加：裂砕の刺
- [S2] S2追加：光子縮減、S2追加：剛乱活与、S2追加：炎転輝与、S2追加：時流の恵
- [S3] S3追加：輝刺の撃、S3追加：剛撃の志、S3追加：妙撃の志、S3追加：活実の志、S3追加：妙技の巧、S3追加：裂砕の志

5月29日  
配信予定

宇宙で展開される  
新形式の緊急クエスト

# 「終の艦隊迎撃戦」

シバが統べる「終の艦隊」とアークスが激突する、8人参加型緊急クエスト。10分ごとに進行していく3つのセクターによって構成されており、セクター1と2で得たポイントにより、最後のセクター3で獲得できるドロップの個数が増える。セクター1と2は時間内なら複数回受注できるが、セクター3は1回クリアすると終了。また、セクター3を受注するには、セクター1、2のいずれかを1回以上クリアする必要がある。



襲い来る敵を  
蹴散らせ!

▲アークス側の戦艦に押し寄せる敵を撃破し、船を防御する。閃機種も出現するよった。



▲敵戦艦のどこかにある「A.I.S妨害装置」を破壊することが主な目的。敵の波をかき分け妨害装置を探し出せ。



A.I.Sヴェガを駆り「終の艦隊」にとどめを!

▲新兵器のA.I.Sヴェガに乗り込み、広大な宇宙空間へ! 防衛部隊をせん滅して敵戦艦を破壊し、巨大閃機種ネメスアングールに挑め!



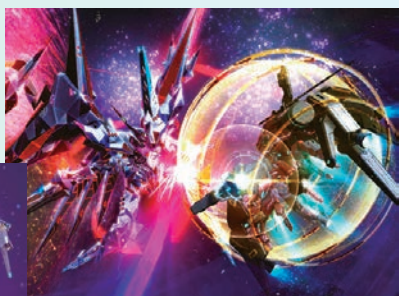
## アークスの反撃の切り札「A.I.S」が宇宙仕様に換装! その名もA.I.Sヴェガ

セクター3で乗り込む新装備のA.I.S。機動力が大幅に向上しているのに加え、「ブレードラッシュ」など従来と同じ武装の性能も強化されている。多数の新兵器も搭載されており、これぞまさに切り札といった力を披露!



### 新武装① マルチロックミサイル

▲ロックオンした敵に対し、誘導ミサイルを発射。ボタンを長押しすることで最大8体の敵をロックオンできる。



### 新武装② カウンターシールド

▲シールドを展開し、受けた攻撃に応じたカウンター攻撃を繰り返す。ボタンを長押しすると、PPを消費しながら展開し続けられる。



### ■その他の武装と機能

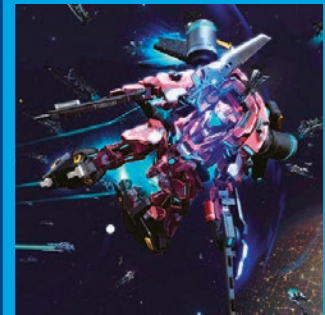
武装・機能名	性能
ソリッドバルカン	基本武装となる遠距離攻撃用の射撃武器。従来のものよりも射撃距離と弾速が向上している
ブレードラッシュ	3段目まで攻撃がつながる高威力の近接攻撃。使用するとPPを消費。従来よりも誘導性能が強化されている
フォトンブラスター	射線を焼き払う高出力のブラスターを放つ。リキャストは120秒。従来のものよりも射撃距離が伸びている
エアアヒール	自分を含む周囲の仲間のHPを回復させる。リキャストは35秒
ステップブースト	ステップ中、任意の方向に移動入力し続けると移行する高速移動機能。発生中はPP回復速度も上昇
オートトラック	接敵補助を行うスキル。発動中に敵をロックオンしながら移動すると、高度を自動で調整
急上昇/急下降	高速で上下への移動を行う
リングレーダー	敵を見失った際に次の目標を示す

## 「終の艦隊迎撃戦」 in 「セガフェス2019」版レポート

セクター3のみでしたが、まあなんて楽しいことか。すごい端的に言うと、超進化した幻創戦艦・大和戦。全方位を自由に動けるなかでシューティングもできるし、ロボ対ロボもあるし。ほんと別ゲーになれる可能性を秘めています。

遊んでいて個人的に一番大事なのは、「カウンターシールド」の扱い。無理に避けようせず、「カウンターシールド」で受けて反撃する。これを覚えておくだけで、戦いはかなりラクになると思います。ネメスアングールはとくに。

また「オートトラック」があるおかげで、通常のA.I.Sとあまり変わらない操作でもそれなりに戦えますし、慣れてきてて全方位を動き回って戦えるようになったときの気持ちよさも格別。期待を裏切らない楽しさを感じられるはずですよ!



▲PP回復にステップブーストを駆使するのもポイント。高速戦闘も楽しめますね!

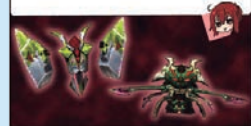


進化する  
クエスト

EP6は  
クエストも  
新時代!

ついに新難度・  
ウルトラハードが実装!!

閃機種、そして超化エネミーが  
新たに登場します



新緊急クエスト  
「終の艦隊迎撃戦」では、再び  
A.I.Sでのバトルが楽しめるよ!



全3セクターに分かれたクエストで、  
セクター3のラストには  
ネメスアングールが出現!  
かっこよすぎ!



あなたはどっち派?

EP6では  
「マルぐる」のクエストが中心になる  
みたいだけど、みんなはどっちが好き?

「マルぐる」とは  
クエストのクリアではなく、  
同じマップ内で基々と  
敵と戦ってレアドロップや  
経験値獲得を狙う遊び方

オレはマルぐるやなあ。  
だらだら遊べるし、好きなタイミングで  
切り上げられるのもええ感じ



僕は明確なクリアのある進行型の  
ほうが好み。「マルぐる」してると  
眠気がね……(笑)



目的のレアドロップが手に入るなら  
どちらでも歓迎です





EPISODE6の魅力③

# 佳境を迎えるストーリー&個性豊かなキャラクター

フォトナー編の完結編となるEP6のストーリー。隠されてきたさまざま謎も明らかになる!?



アークス総司令  
ウルク

▲シバへの対策を講じるため、総司令ウルクの号令によって主要メンバーを集めた緊急司令会議が開かれる。

## 最凶の敵との戦いが幕を開ける——

守護騎士や六芒をやすやすと跳ねのけて見せたシバ。かつて、フォトナーが生み出した【深遠なる闇】を封印するための犠牲として力を注がれ、フォトンによる攻撃も無効化できる彼女との戦いはどのようなものになるのだろうか？ 戦いの果てに、【深遠なる闇】やフォトナーをめぐる物語の結末がどう描かれるかに注目だ。



▲シバの所在を探りつつ、次善策の準備に取り掛かろうとするシャオ。しかし時すでに遅く……。



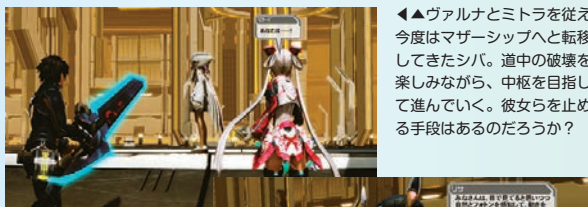
▲いくつかの懸念に関しては、すでに算段をつけているようだ。テオドールの補佐のもと、ウルクも輝きを放つ！

## アークスVS終の女神シバ



シバ

まあ、途中の破壊を  
楽しむこととしよう。



◀ヴァルナとミトラを従え、今度はマザーシップへと転移してきたシバ。道中の破壊を楽しみながら、中枢を目指して進んでいく。彼女らを止める手段はあるのだろうか？



### リサの役割とは？

▶EP5の最後で新パーツに換装し、ハリエットの魂を宿すライフルも披露したリサ。フォトンに頼らない戦い方も身に着けているなど、EP6のキーパーソンとなりそうだ。

## EPISODE6 New Characters



リュドミラ  
(CV:高橋 李依)

▲A.I.Sの専属研究員。自身が開発したA.I.Sウェアの稼働訓練と調整を主人公に持ち掛ける。



キョクヤ  
(CV:堀川 りょう)

▲新クラス「フロントム」の提唱者。自身を「黒き狼」と称する。主人公を突然襲うが、その真意とは？



ミトラ  
(CV:安済 知佳)

▲シバの配下の1人で、二十の座、偽の女神。一偽物になるために私に在る。など、謎多き行動を見せる。

ネタバレ注意!

# PHANTASY STAR ONLINE 2 STORY DIGEST

EP1~EP3

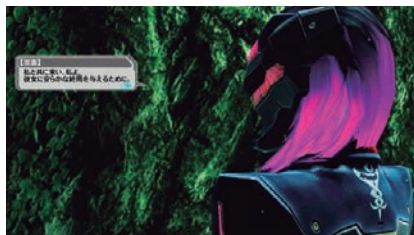
## オラクル編

封印から解き放たれたダークファルスや【深遠なる闇】との戦い

アークスへと入隊した主人公は、さまざまな惑星をめぐるなかで、封印されていたダークファルスの復活を目撃。仲間であるゲッテム/ハルトを悪代とした【巨

艦】、フォトナーの生き残りのルーサーに宿る【敗者】などのダークファルスとの戦いを経て、その根源にして世界を滅ぼさんとする存在【深遠なる闇】と対峙する。戦いは過酷を極めるが、アークスの力と【仮面】の時間遊行により、脅威を一時的に退けることに成功。そして主人公は、体内に蓄積されたダーク因子を浄化するため、コールドスリープにつく。

◀ダークファルス【仮面】が自身と同じ存在だということも知る。



EP4

## 地球編

別次元で紡がれる地球に住む1人の少女の物語

2年の眠りから目覚め、リハビリとしてついた任務がきっかけで、世界が別次元とつながっていることが判明。別次元の惑星・地球を訪れた主人公は、ヒツギやアーデムたちと協力し、敵対するマザ

ー・クラスタに迫っていく。そして、同組織の創設者で、かつて自身を導いた全知存在・シオンのコピーであるマザー、真の目的を明かしたアーデム、デウス・エスカを退け、地球に平和を取り戻す。

EP5

## フォトナー編(前編)

全知存在の夢で繰り広げられる真の戦いへの序曲

主人公は【仮面】を救うための一大作戦に参加するが、戦いの果てに時空干渉に飲み込まれてしまう。目覚めたそこは、すべての事象を記録してきた全知存在が見る夢の世界「オメガ」だった。ハリエ

ットと呼ばれる少女とともに各地の紛争を鎮圧し、元凶となっていたエルミルの撃破にも成功。アークスシップへの帰還を果たすも、そこにシバと名乗る女性が配下とともに襲来し、宣戦布告を行う。



EPISODE6の魅力④

# ユーザーの期待に応えた新システム

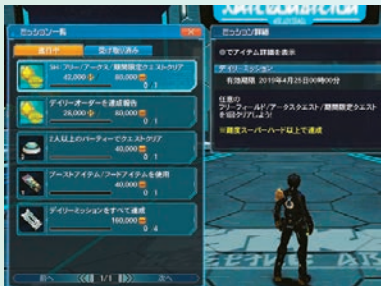
「こうしてほしかった」というユーザーの願いがかなう改善ばかり。遊びやすさも格段にアップ!

## Pickup1

### アークスミッション

幅広いアークスの助けとなる報酬システム

多彩な目標が「ミッション」として提示され、達成することで報酬が得られるシステム。特徴が異なる3種が存在する。なお、クロトのオーダーの減額ぶんがこちらにまわされているほか、「アークスロード」が廃止されて「メインミッション」に統合された。



▲大量の経験値やメセタ、アイテムが手に入る。内容や報酬は、配信状況や声に応じて調整していくようだ。

#### 各アークスミッションの特徴

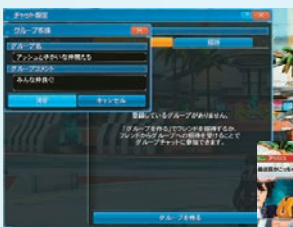
- ・メインミッション：ミッションを達成することでゲームの進行方法や重要なコンテンツが学べる
- ・デイリーミッション：毎日0時に内容が更新される
- ・ウィークリーミッション：毎週水曜の13時に内容が更新される

## Pickup2

### グループチャット

チームの垣根を越えてフレンド同士で盛り上げられる!

グループの作成とフレンドの招待、またはグループへの参加を行うことで、最大100人でのチャットが行えるコミュニケーションシステム。未読ぶんはグループチャットのリストに表示されるほか、ログイン後にログアウト中の会話履歴も確認できる。チームを気にせず仲のいいフレンドで集まって、大いに盛り上がりよう。



作成するもよし、参加するもよし

◀作成時にはグループ名やメッセージが設定できる。また作成、参加の両方を合わせ、最大5つに所属可能。

内容の確認に役立つ機能も

▶グループチャット用の文字色を設定可能。発言を確認する際にありがたいタイムスタンプの表示も!



## Pickup3

### エステ機能追加

登録済みのロビーアクションを確認可能に!

登録済みのロビーアクションを再生できる「ロビーアクションテスト」項目を追加。体型変更後の姿勢確認などに大いに役立つはず! また、ボイス選択時にL1ボタンで再生、L2ボタンとR2ボタンでピッチ変更が行えるといった、パッドを使って遊んでいるプレイヤーにうれしい改善も。



▲異性アクションももちろん実行可能。ただし、エフェクトやオブジェクト表示があるものは実行できない。

## Pickup4

### クエスト改修

序盤の進行やストーリーなどを改修

ゲーム序盤の進めやすさや、「序章クエスト」のチュートリアルとしての機能が向上。ストーリーもまとめられるのに加え、一部イベントの復活や内容修正なども行われる。

改修内容

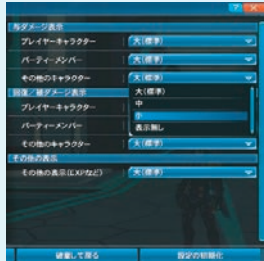
- ・EP1~6のストーリーを「ストーリークエスト」として統合。それぞれ選択できる形に変更
- ・各フリーフィールドの少数人数プレイ時のエネミー出現数を増加
- ・森林探索のボスをファンガンシーに変更
- ・ゲーム開始直後の「序章クエスト」の内容を変更
- ・クエスト難度ハードの解放条件を緩和
- ・クエストカウンターレイアウト変更(※)

## Pickup5

### オプション項目追加

視認性を高められる2項目を追加

戦闘中に表示されるダメージや回復といった数値の表示設定と、ほかのプレイヤーのエフェクトの発光を軽減する機能を追加。自分が与えたダメージを大きくして見やすくするなど、戦闘中に自分が欲しいと感じる情報の視認性を高められる。



▲ダメージ表示設定ではさまざまな項目を細かく調整可能。求める情報の重要度に合わせてカスタマイズしよう。



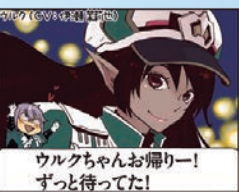
▲上は自分の近く、下はすべての発光を軽減。

役者はそろった!?

ストーリーもついに佳境を迎えつつあるのかニヤ?



登場キャラを見るとそう思ってしまうですね



ウルクちゃんお帰り! ずっと待ってた!



「ファントム」クラス管理官の彼の声優さんがスゲー気になる!



リサさん、ついに覚醒したニヤ! というより、正体を現した?

### ファンタシースター感謝祭2019、開催中

ファンタシースター感謝祭2019、残すは4会場です!

開催スケジュール	
札幌会場	5月25日(土): つどろ
福岡会場	6月8日(土): 西日本総合展示場
神戸会場	7月14日(日): 神戸コンベンションセンター
決勝会場	8月17日(土): 東京ビッグサイト

今回はメインステージ以外の盛り上がりかスゴイ!



これはカラオケの様子ニヤ



謎解きゲームはオレもやったで!

なかなか難しい!

最後のライブも盛り上がるし、みんなも現地楽しんでね!



その他の改善・追加

- ・練習クエストに「ファントムの基礎」を追加
- ・クラスにかかわらずメインパレットにテクニクがセット可能に
- ・サブパレットにPAが登録可能に
- ・ドリンクの飲み直し機能の追加
- ・フォントツリーのすべての支援効果をいつでも選択可能に
- ・スキルリングショップに新たなリングを追加
- ・ウェポンズバッチ交換ショップにアイテムを追加
- ・ロビーに新NPCキョクヤを配置。クライアントオーダーの受注が可能
- ・新アイテム「勇者の紋章」を追加。★14武器と交換可能

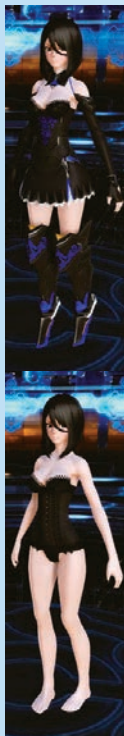
※オプションで変更可能



EPISODE6の魅力⑤

# バリエーション豊かなファッションアイテムの数々!

EP6開始早々にして豪華なコラボアイテムが登場! 配信済みのファントムをイメージしたアイテムもあらためてチェック。



カレテラヴァント[Ou][Ba][In]



シャルフヴァント[Ou][Ba][In]



## 「トリニティストア」

ファントムやNPCのアイテムがそろろ

記念すべきEP6第1弾のACスクラッチ。新クラス・ファントムをイメージしたものや、ストーリーに登場する主要キャラたちのアイテムがラインナップされている。EP6がテーマにしているSF感も満点だ。またスクラッチ回数ボーナスには、効果時間が360分続く「EXトライブースト+200%」が初登場。



505「ファントムポーズ」(ロビーアクション)

## ファントム&「このすば」



めくみん・レブカ

5月15日 配信予定

## 「ブレッシングワールド」

「このすば」とのコラボアイテムがたっぷり!

映画「この素晴らしい世界に祝福を! 紅伝説」とのコラボアイテムが大ボリュームで登場。レイヤリングウェアにアクセサリ、

TVアニメ版のシーンを再現した3種のロビーアクションなどもあり、「このすば」の世界にどっぷり浸かれること間違いなし!



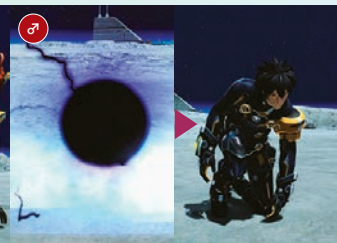
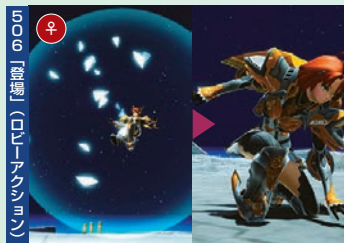
カズマ・レブカ[Ou][Ba]



ダクネス・レブカ



ゆんゆん・レブカ



クリミナル・シリーズ



ナイトメア・シリーズ

我ら、電撃警備保障! ①

EP6に突入したし、ここであらためて隊員紹介をします!



この人たち誰って思ってる人もいるかもだね!

そもそも電撃警備保障とは、「PSU」時代に結成された社内の「ファンタシースター」関連タイトルの記事担当たちで、



最初はPS支部という名の別動隊だったのよ。これトリビア



電撃警備保障リーダー。電撃オンラインchで「レトロのPSO2(仮)」という配信番組を担当



電撃警備保障の頭脳。最も深くゲームを理解しているが、本人いわく「アクションは苦手」らしい

我ら、電撃警備保障! ②



電撃警備保障のムードメーカー。ゲームの胸はステラにひけを取らない。特徴は関西弁と黒系の衣装



電撃警備保障のトリックスター。自由気ままに「PSO2」を楽しむが、悪魔に勝てない模様。あとSHIP6にイカ



電撃警備保障の裏ボス。名前は「おしょう」でもいいと思うも、名前とキャラの外見がそぐわないので難しい

サービスイン当初からSHIP5でほぼそやっております



これからもファッションカタログなどの書籍を作っていくつもりなので、応援よろしくね!

「ば」のアイテムで「EPISODE6」をエンジョイ!



アクア・レブカ[Ba]



シールドステラ



ステラ飾り刀



レオン  
ヴァニタス  
[Ou]  
[Ba]



レオン  
チュブリス  
[Ou]  
[Ba]

いつの間にか**大進化**してるんです！

# 『PSO2』に復帰するなら**今**だ！！



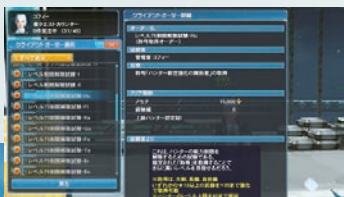
レベルキャップの解放が全然されなくて、僕が遊んでいたころはずっとlv.75だったんだ！

現在はレベルキャップlv.90まで解放されていて、どのクラスでも楽しめるようになったぞ！



現在は定期的にレベルキャップ解放が行われ、新クラスのファントムを含めLv.90まで育成が可能となっている。レベル制限解除のオーダーがLv.75（条件を満たす★13武器を+35まで強化）とLv.80（★12以上のユニットを+10に強化し、リア・アーム・レッグに装備）で発生するが、どちらも普通にプレイしていれば達成しやすいので、問題はないはず。また、EP6は「好きな武器種、クラスで遊べる『PSO2』」

が全体方針となっており、EP6運営期間を通して新規PAの追加や各種調整などを随時行っていく予定だ。レベル上げなどの育成、好きなクラスでのプレイが楽しめるEP6は、まさに復帰するのに最適！



◀Lv.75制限解除の条件は、クラスごとに対象となる武器カテゴリが異なるので、ゲーム内で要確認！

◀ファントムが実装されたばかりだが、早くも年末には新クラスの実装が控えている。



欲しいレアアイテムが全然出なくて、やる気がなくなってしまいました……

以前よりレアアイテムの入手手段が増えて、最高レア度の★15武器も地道な努力で手に入る！



昔は最高レアアイテムが特定のエネミーからのドロップでしか入手できず、完全に運に左右されることが多かった。しかし、今は最高レア度の武器の入手方法が複数用意されるようになっている。例えば★15武器の光跡シリーズは、下記の条件を満たすことで、NPCジグから入手できる。①は緊急クエスト「悲劇を願う破滅の虚影（XH）」でのドロップで入手できるが、そのほかにも同クエストで落ちる★13深遠シリーズをアップグレードすることで手に入

る（アップグレードに必要な素材を集めるのはややたいへん）。②はプレイで入手した★10～12武器などをリサイクルショップでエクスキューブに交換すればOK。③は「悲劇を願う破滅の虚影」を50回クリアすることで得られる称号の報酬として手に入るため、地道にプレイしていればいつかは入手できる。もちろん、ドロップでしか入手できない武器も用意されており、従来のような武器を掘る楽しさもあわせ持っているのが今の『PSO2』だ。



■★15光跡シオンシリーズの入手方法

- ①★14星震シリーズ+35×1
- ②エクスキューブ×400
- ③創望石アンフィリテ×1

①～③を持ってNPCジグに話しかけ「★15武器の入手」→「星震シオンシリーズのアップグレード」と進み、目的のものとの交換



地球やファンタジーよりも『PSO2』らしいSFストーリーが見たい……

EP6はSFストーリーへ原点回帰！シリーズ集大成のストーリーが楽しめる！！



EP6のコンセプト「原点回帰」は、もちろんストーリーにも当てはまる。EP6ではフォトナーとの戦いが描かれ、『PSO2』の原点である「SF」をさらに追及していくとのこと。なお、EP6ではストーリークエストに調整が入り、EP1～3が「オラクル編」、EP4が「地球編」、EP5～6が「フォトナー編」と再

編された。それに加え、一部イベントの復活やストーリークエストの修正も実施される。

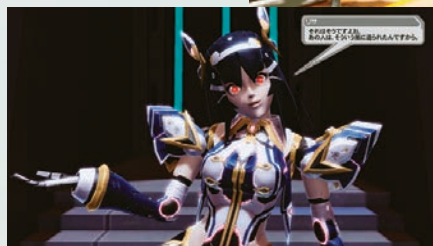


EP6の戦いは宇宙へ！

▲戦いの舞台は再び宇宙となり、まずは侵入されたマザーシップ内での戦いが繰り広げられる。

リサの謎も明らかになり？

◀リサの出自など、これまでに出てきた謎も解明されていくはずなので、期待したいところだ。



武器の強化や特殊能力追加が複雑で、面倒くさくなっちゃった……

武器の強化形式も変わり、昔より遊びやすく！特殊能力追加も簡単にできるよう進化中！！



武器強化に関しては、EP4で強化の失敗がない新世武器が登場。EP3までの強化の難しさが改善された。また、エンベ・エンブレイス付きの武器やコレクトファイルによる強化値+30の★13武器の登場など、強化に必要なアイテムの入手も容易になってきてい

るのが現状だ。また、特殊能力は種類も増えて複雑化している面もあるが、EP6ではより特殊能力が付けやすくなる能力の登場も予定されている。本付録のインタビューや電撃オンラインのインタビューにてその内容が語られているので要チェック！

電撃  
オンライン  
ch

水曜日20時半～  
「レトロのPSO2（仮）」配信中

視聴者のみなさんと一緒に『PSO2』をプレイする番組「レトロのPSO2（仮）」が水曜日の20時半よりSHIP5にて配信中だ。アップデート内容のプレイはもちろん、EP6以降はゲストを迎えた配信を増やすなど、今まで以上に盛り上げていく予定なので、ぜひ見に来てほしい。

