

総力
特集

『PSO2』エピソード2 スタートダッシュ!

EP2開始直後の『PSO2』を大特集!

数々の追加要素や調整など、EP2で大幅にパワーアップした『PSO2』。配信直後となる今回は、プレイを始めたばかりor2キャラ目を育成する人はもちろん、やり込みプレイヤーにも役立つ知識が満載! アイテムコードもお見逃しなく!!

- P.25 ▶ プレイヤーの解説
スキルとサブクラスの運用についての基礎知識を伝授。
- P.26 ▶ ステップアップガイド
ゲームの基本からレベル上げまで、序盤に役立つ知識が満載。
- P.29 ▶ お役立ちQ&A
ゲーム内の疑問にQ&Aで回答。全アークスに役立つ情報だ。
- P.33 ▶ 最新アップデート情報紹介
8月7日配信予定のアップデート情報をいち早く公開!

PHANTASY STAR ONLINE 2

ファンタシースターオンライン

PC PS Vita サービス中(2012年7月4日配信)

ファンタシースターオンライン2

●RPG ●セガ ●ゲームダウンロード無料、スペシャルパッケージ版¥5,229(税込) ●基本プレイ無料(一部有料アイテムあり) ●シリーズプロデューサー: 酒井智史、シリーズディレクター: 木村裕也、PS Vita版ディレクター: 菅沼裕、エピソード2開発ディレクター: 中村圭介 ●オンライン専用

『PSO2』のサービスイン1周年に配信されたエピソード2(EP2)。電撃PSでは、表紙+攻略記事10ページ+アイテムコード+冊子付録の復刻電子書籍でEP2を徹底サポート!

チーム 電撃
警備保障
『PSO2』連載企画
3rdシーズン 第1回

電撃PSオリジナル アイテムコード 解説

今回のアイテムコードでは、カタナの武器迷彩「*ケイコウトウ」など、3つのアイテムが入手可能。ここではそれらを紹介する。

①*ケイコウトウ(武器迷彩/カタナ)

EP2から追加された新武器カテゴリ・カタナの武器迷彩が、早くも登場! この*ケイコウトウは、『PSU』シリーズで初登場した武器で、攻撃ヒット時の蛍光灯が割れたような音が大きな特徴だった。なお、今回はカタナの鞘部分が、なんとダンボール型に。ネタ武器としての地位がさらに高まったといえる。



攻撃時の音は必聴!

②ドライブスト+50%

獲得経験値、レアドロップ倍率、獲得メタが、それぞれ50%アップするチケット。獲得経験値などのチケットとも重複使用が可能なのもうれしい。

③FUN500獲得チケット

FUNが500もらえるチケット。FUNショップなど、使用する箇所も増えたので、500でも貴重な。

使用方法

- ①ゲーム内のビジフォンで「アイテムコード」を選択
- ②特典封筒内の16ケタのコードを入力
- ③倉庫にアクセスして「受け取り専用倉庫」内の「運営倉庫」から取り出す

SHIP5で活動中

電撃 警備保障

今号より新章突入。エピソード2も全開していきます!
URL▶<http://dps.dengeki.com/pso2/>

スーザアト子
種族: ヒューマン♀
メイン: ガンナーLv.49
サブ: レンジャーLv.21

いよいよアークスグランプリの決勝が近づいてきました。8月3日は会場で観戦予定。コスプレコンテストも楽しみだ〜。

レトロ
種族: ヒューマン♀
メイン: ファイターLv.60
サブ: ハンターLv.60

サポートパートナーは辛にします! コスはヴァルギリス、というところでは決めたくて、名前どうしよう? アレとアレで悩む。

ホロ=ロウ
種族: キャスト♀
メイン: ハンターLv.37
サブ: レンジャーLv.10

原稿執筆現在ではEP2が始まっていませんが、配信後にやることは決定済み。まずデューマンのキャラクリでハハハします!

ステラ
種族: キャスト♀
メイン: レンジャーLv.60
サブ: ハンターLv.60

EP2は、新要素が多いものの難易度追加まではしばらく間があります。まずはプレイヤーの育成を楽しみつつ、ゆっくり遊ぶ予定。

-ゆっけ-
種族: ニューマン♀
メイン: ハンターLv.31
サブ: ファイターLv.10

EP2楽しんでますかー!? ウォハハ! 海岸のバカンス感に浮かれて、オルグプランにメタメタにされる未来予想図描き中……!!

ユウヒ
種族: ヒューマン♀
メイン: フォースLv.60
サブ: テクターLv.60

Lv.59で放置してたテクターをようやく80に。ほかのクラスも上げたいけど、この号が出る頃にはプレイヤーに浮気してるかなやるな。

野良
種族: デューマン♀
メイン: プレイヤーLv.1
サブ: なし

2キャラ目のデューマン育成してますニャッ! EP2解禁前1週間のブーストは夢のようでした〜。でも目当てのアマテラスは出す…。

週刊アスキー編集部・PSO2チーム

PSO2遊撃隊活動報告

EP2の影響か、最近では「PSO2」のことを聞かれることが多くなりました。プレイヤーが増えるのはうれしいな〜! というわけで、キャラクタークリエイティブのサンプルとして、週アス編集者をモデルに作り込んでみました。みなさまもコダワって作ってみてね!



▲週アス編集部をつばさ嬢をどこまでリアルに近づけられるか挑戦!

雑誌 週刊アスキー2013年8月6日号→発売中/¥390(税込)
情報 週刊アスキー2013年8月13・20・27合併号→7月30日発売/¥390(税込)

EP2スタート記念攻略①

ブレイバー解説

～スキル&サブクラス運用術～ EP2で新たに加わったブレイバーを、スキルデータとクラスの組み合わせを交えて解説。

エピソード2&新人始動!

いよいよ待望のエピソード2始動! 今号は表紙も『PSO2』で気合い入りまくり! おー!

その気合いの一環として(?) チーム・電撃警備保障にも新人、野良が参入です! よろしくニヤン!

前号でチラリと紹介した、ネコ耳十角のデューマンです～ もともとニューマンのテクターだったけどエピソード2ではデューマンとしても活動ニヤ!

今までいかなかったタイプにや…… じゃない、やな～(笑) ブレイに関してはガチなのニヤ! じゃない、なのだ!

*ケイコトウ

今号の電撃PSの目玉はなんといってもアイテムコード! 179ページをチェックや!

『PSU』からのシリーズのファンにはおなじみの「*ケイコトウ」です!

攻撃するとバリンバリンと鳴るのはシリーズ伝統! しかも今回は武器迷彩やらから、カタナならなんでも「*ケイコトウ」にできるぞ!

しかし……鞘がダンボールなのはハマリすぎ(笑) ロビーで持ち歩いても安心やな!

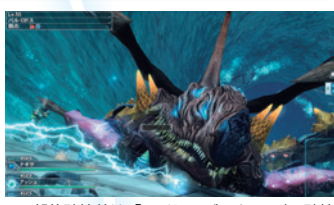
スキル選択 どちらの武器をメインにするかで傾向が変わる

各ルートがキレイに分類されているため、どのスキルも取りやすいのが特徴。問題はスキルの取捨選択で、カタナとバレットボウを両立するに

はスタンス系をどちらか一方にしなければならない。逆に、スタンス系を重視する場合はカタナかバレットボウの専用ツリーにするのが○。

オススメ1 ウィークスタンス 必要最低SP:10

弱点部位のダメージが増加し、それ以外の部位は低下するアクティブスキル。弱点のないエネミーにはマイナスになってしまうので、使いどころは難しいが、威力倍率は高め。射撃武器との相性がいいので、バレットボウを使うなら習得しておいて損はない。



▲部位破壊前は「アベレージスタンス」、破壊後は「ウィークスタンス」に切り替えるといひ。

ウィークスタンスの効果

Table with 11 columns: Effect, Lv.1, Lv.2, Lv.3, Lv.4, Lv.5, Lv.6, Lv.7, Lv.8, Lv.9, Lv.10. Rows include Weak Point Damage, Weak Point Accuracy, Weak Point Critical Hit, Weak Point External Damage, etc.

オススメ2 カタナコンバット 必要最低SP:4

カタナを使いこなすなら、必須と言っても過言ではないアクティブスキル。素早い攻撃と追尾能力で、ボス戦はもちろん、ザコ戦でも活躍で

きる。「コンバットJAボーナス」と「コンバットフィニッシュ」の2つが関連スキルにあるが、あえて習得せずにSPを節約するのも手。

オススメ3 ブレイバーマグ 必要最低SP:1

マグの技量支援の値を、一定割合で打撃力と射撃力に加えるスキル。技量に特化したマグを持っているなら、少ないSPで大きく能力を底上げ

げできる。ただし、ブレイバーがサブクラスの場合、技量特化マグではメインクラスの装備条件を満たせないこともあるので注意したい。

サブクラス時のブレイバーのスキル選択例

メインクラス→ハンター バツグンの安定感が魅力

ハンターの「フェーリススタンス」とブレイバーの「アベレージスタンス」で、安定して高威力の攻撃が使える組み合わせ。ファイターのスタンスとは異なり、向きに関係なく戦えるため、アクションが苦手な人でも使いやすく、状況で切り替える必要もない。



▲どんな場所からでも、安定してダメージを与えられるメリットは大きい!

習得スキル例 技量アップ1、アベレージスタンス、アベレージSアップ、スナッチステップ、Jリバーサルカーバー、カタナギア、カタナコンバット

メインクラス→レンジャー 射撃特化で戦術を広げる

メインクラスをレンジャーにすることで、「ウィークスタンス」の特性を生かす組み合わせ。ランチャーのPA「クラスターバレット」など

で頭部の弱点を攻撃する際のダメージをさらに上げられる。また、バレットボウにかかわるスキルを中心に習得すれば、遠距離攻撃も豊富に。

習得スキル例 ウィークスタンス、ウィークスタンスチャージ、ラビッドシュート、ラビッドシュートアップ、ウィークスタンスアップ、射撃アップ1

ブレイバースキルー覧

Table with 3 columns: Skill Name, Effect (Lv.1~Lv.10), and Description. Lists skills like Step, Step Advance, Snatch Step, Step Attack, Jast, etc.

技量特化のメリット・デメリット

カタナとバレットボウは、装備条件が主に技量なので、技量に特化したマグと相性がいい。「ブレイバーマグ」を習得すれば、最大でLv.350のマグを所持しているのと同等になるのがメリット。デメリットは、技量以外が条件の武器やユニットが装備しづらいことだ。マグを技量特化にしていると、ほかのクラスでは効果的に使いつらいので、2つ以上マグを育てたい。また、カタナかバレットボウに特化する場合は、スキルの恩恵が半減してしまう。

POINT カタナとバレットボウを両方使うなら技量がオトク

ステラが語るブレイバーのアレコレ 2種類のスタンスはすべての攻撃に反映されるため、どのクラスとも相性がいいのがブレイバーの特徴。打撃と射撃の両立や一方への特化、3種類の攻撃を使い分けるなど、さまざまな戦い方ができそうです。また、ステップ系のスキルを習得したブレイバーをサブクラスにしておけば、射撃クラスや法撃クラスでもガンスラッシュがより便利に。ここで解説しなかった新たな戦い方が生まれるかもしれません。(ステラ)

ステップアップガイド

～一流アークスを目指す～

EP2から始めたプレイヤーにとくに役立つ、本作の基礎知識や効率のいいレベル上げ方法などを解説!

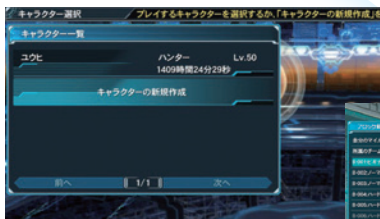
ゲーム開始編 好きなシップを選んで『PSO2』の世界へ!

ゲームを開始したら、まずは自身のキャラクターを作成するためのシップを選択。シップは10個存在し、移動するにはACアイテムが必要だったり制限があるので慎重に選ぶ。基本的にはどのシップを選んでもOKだが、プレイヤーが多い場所がよければシップ1か4がオススメ。もし、友だちが先にキャラを作っている

場合や、一緒に遊ぶシップを事前に決めている場合は、そのシップにキャラを作成しよう。シップを決めてキャラを作成、そしてチュートリアルが終わったら冒険開始だ!

■シップとブロックの概要

シップ	最初に選択するサーバーのこと。全部で10個用意されており、同じシップのプレイヤー同士でなければ一緒に遊べない
ブロック	シップ内のプレイヤーが、自身の目的に合わせて随時選択できる場所。「ノーマル推奨」など細かく分けられている



▲キャラ作成枠は無料で2枠存在。また、500ACで1キャラクターを追加で追加可能だ。

目的にあったブロックでプレイ!

▶シップ内にあるブロックは、目的に合わせて自由に選べる。最初は「ビギナー推奨」がオススメ。



ゲーム開始前に PS Vita版特有の機能と注意事項を知ろう

PS Vita版には、トロフィーなどのPC版にはない機能もあり! 外出先でも手軽にプレイできるので、持ち運びしつづ楽しみたい人はPS Vita版がオススメだ。ただし、データ保存にはメモリースティックが必要なので、事前に用意しておこう。

■PS Vita版の特徴

- トロフィー機能を搭載
- キャラクターポートレート機能を使用可能
- トロとクロのパートナーカードが手に入る
- 一部インターフェイスがPS Vita用に調整されている
- 持ち運びがラクで手軽にプレイできる
- アップデートデータなどを保存するメモリースティックが必須。今後に備えて16GB以上のものを!



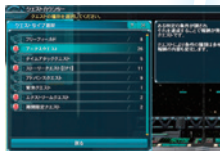
◀キャラクターポートレートは、本作のキャラを表示させながら写真を撮る機能。ピシフオンでポートレート用のデータを保存することで、自分のキャラや一部のNPCをフレームに収めて撮影できる。

キャラクターポートレート機能でゲーム内のキャラが現実世界に!?

ゲーム開始直後から遊べる主な要素をピックアップ!

クエスト

本作のメインコンテンツ。選択したクエストに出発し、敵を倒しつつクリア目標を達成するのが目的となる。最初から選べるクエストは少ないが、現在あるものをクリアするなど条件を満たすことで新たなクエストが解放。なお、フィールドには自分のパーティーだけで進むシングルパーティーエリアと、ほかのプレイヤーと自動でマッチングされるマルチパーティーエリアの2種類が存在する。



◀突発的に発生する緊急クエストや、一定期間のみ受注できる期間限定クエストにも最初から挑戦可能。さまざまなクエストに挑んで、本作のアクション要素に慣れていこう。

マザーボードを進めるとストーリークエストが発生

▶物語を楽しみたい人はマザーボードを進めよう!



ミニルーム

無料で使える自分専用のルーム。ルームグッズを5ポイントぶん置けるほか、ほかのプレイヤーを呼ぶことも可能だ。ミニルームへの移動は、ブロックに用意されているブロック移動用テレポーターか、SELECTボタンで表示されるクイックメニューから行える。



▲サポートパートナーの利用もミニルームで行える。

エステ

プレイヤーキャラの容姿やボイスなどを変更する施設。サポートパートナーの作成もここで行う。種族、性別以外の項目がすべて変更できるので、そのときの気分に合わせてキャラを再クリエイト!



髪型などは無料で変更可能

▲一部の項目を変更するには、ACサービスの「エステ利用パス」が必要だ。

サポートパートナー

クエストやクライアントオーダーで力になってくれる、自分専用のパートナー。序盤から受けられるカンタンなオーダーを達成すると利用可能になる。プレイヤーキャラ同様に容姿やボイスなどの設定ができるのはもちろん、コスチュームや武器なども自由に装備できる。



▲自分だけの最愛のパートナーを作り上げよう!

クライアントオーダー

クライアントオーダーは、ロビーにいるNPCから出される依頼。特定の敵を倒す、アイテムを集めるなどの依頼内容を達成することで、経験値やメセタなどの報酬がもらえる。誰でも受けられるオーダーのほか、チームに所属している場合のみ受けられるチームオーダーも存在。



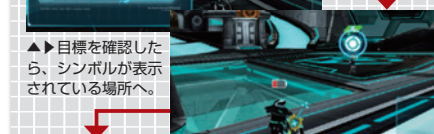
▲青いフキダシが表示されていたら話しかけてみよう。

CHECK 「アークスロード」を進めて基本システムや流れを覚えよう!

ゲームの基本や流れをスムーズに覚えたい人は、「アークスロード」を実行! 出される目標をクリアしていくことで、自然と多くの知識を得られる。



シンボルに従って目的地へ



▶▶目標を確認したら、シンボルが表示されている場所へ。

目標達成でクリア!

◀目標内容を実行。この行程を繰り返して基礎を身につけよう。



スタンプがすべて押されると報酬獲得

▶目標を達成するとカードにスタンプが押される。目標をすべて達成してスタンプが埋まると、便利アイテムをゲット!



基礎知識編

覚えておきたい基礎部分をピックアップして解説

武器やユニットの装備方法やPAなどの設定方法といった、スタート直後のプレイヤーがとまどいがちな部分を解説。パーティーを組んでいるときやマルチパーティーエリアで役立つ文字列代入コマンドの使い方も掲載するので、活用してほしい。



チャットコマンド使用はブレインがより楽しく!



編集集は「チャット設定」で行う。コメントなどは目をアビール!

キャラ育成今昔

2キャラ目を育成すると「PSO2」のシステムの進化をあらためて感じるニヤ……

PC版開始時に比べて低レベル時のレベルアップがラクになりました……

何よりサブクラスにも10%ですが、経験値が入るようになりました

ともあれ、レベル40でベリーハードへ挑戦可能になると楽しみが広がりますので、まずはそれが目標ですね

まほろばでも早くごまで到達しないとニヤ〜

で、新システムのなかでもとくに初心者向けの「アークスロード」です

簡単に言う、チュートリアルを順番にごなすだけで報酬がもらえる、って感じですかね

あと、それだけではなく……

次に話すべきNPCの場所と距離がこのようなマーカーと数字で表示されるのもポイントです

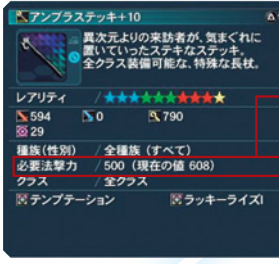
これがあればNPCを捜してロビーをウロロした日々が過去のものに……

……やっぱり迷子になってたんですね(笑)

1 武器とユニットは設定されている装備条件を満たすと装備できる

武器とユニットには装備に必要なステータスと装備可能クラスが設定されている。必要なステータスは打撃武器は打撃力、射撃武器は射撃力、法撃武器は法撃力が基本。ユニット

は打撃防御力、射撃防御力、法撃防御力に分かれている。全クラス装備可能武器や装備条件が技量のものなど、例外も存在。また、刀とパレットボウは基本の装備条件が技量だ。



現在の基本能力値+スキル効果+マグのステータスで算出

2 レベルアップなどで得られるSPを振り分けることでスキルを習得

クラスレベルが1つ上がると能力値が上昇するのに加え、スキル習得に必要なSP(スキルポイント)を1獲得。この数値をクラスカウンターで振り分けることで、スキルが使えるように。スキルには習得する

だけ効果を発揮するパッシブスキルと、パレットにセットして使うアクティブスキルの2種類があるので、効果を確認してから習得しよう



▲AACを使えば再振り分けは可能だが、始めから最終的な構成を考えて振り分けよう。なお、SPが報酬として設定されているオーダーもある。

3 武器パレットとサブパレットの特徴を覚えてアクションをセット!

クエストでは、2種類のパレットにセットしたアクションで戦う。各パレットの特徴をチェック!

武器パレット

パレット切り替えの有無でセット内容を考える
PAやテクニックといった、武器に関するアクションをセットするパレット。最大3つのアクションがセットできるが、パレット切り替えの有無で使用方法が少し異なる。パレット切り替えありの場合は使用したいものを、▲切り替えありなら、2つ並んでいる左がロボタン、右が△ボタンで発動できる。異なる複数のPAやテクニックをセットして、状況に応じて詳細は右のコラムを参照。パレットを切り替えながら戦おう。

サブパレット

アイテムやスキル、PBはこちらに!
主に消費アイテムやスキル、PB(フォトンプラスト)をセットするのが基本。スキルとPBはここにセットしないと使えないので、忘れずに覚えておこう。また、テクニックはサブパレットにセットできるので、使用ひん度が高いものは、こちらに入れておくのも手だ。

PA発動でよく混乱するユウヒが語る
各パレットの具体的なセット内容は?

打撃武器やツインマシンガンなんかのパレット切り替えなしの武器は、パレット内の並び順がそのままPAの発動する順番となるんよ。例えば左からPA①、PA②、PA③って別々のものを入れた場合、通常攻撃なして使うとPA①、通常攻撃を1回出してから使うとPA②、そこから続くとPA③って感じだから、慣れないとわけわからなくなるんよ。と、まあ、オレもよく混乱するんよ。使いこなすぜ! って人は、PAの特性や攻撃順なんかも考えつつPAを組み合わせると、コンボを作ってみな! ちなみに、武器アクションやステップアップのあとはPA①が発動するので、忘れずに。

POINT パレット切り替え不可の武器を使う際は、手軽に消滅するのなら同じPAを3つセット。極めるなら各PAの特性を把握してからオリジナルコンボを!

4 いずれかのクラスレベルが10以上になるとチームを作成できる

チームは、プレイヤー同士で結成するコミュニティ。作成や存続は、1人でも行える。作成するとチームメンバーのみが発言、閲覧できるチ

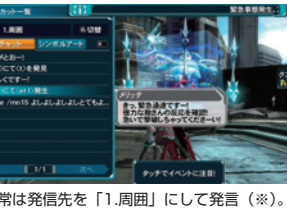
ームチャットがすぐに使えるほか、チームオーダーを達成してチームレベルを上げると、チームルームなどの特典が得られる。



チームへの参加はレベル1からOK
友だちがすでにチームを作成している場合、メンバーを募集しているチームがあれば、そこに参加させてもらおう。

5 オートワードやショートカットワードを設定してクエスト中に活用しよう

文字列代入コマンドを設定しておく、出現した敵やエトリアルを周囲に伝えやすくなる。ショートカットワードに入れた状況に応じて使い分けのがオススメ。なお<et>は1~3まで入力でき、番号順に発生が新しいものから表示。



■クエスト中に便利な文字列代入コマンドと設定例(コマンドはすべて半角)

<pos>	現在の座標を表示	<>	最後にターゲットしたものを表示	<et1>	最初に発生したエトリアルの名称を表示
-------	----------	----	-----------------	-------	--------------------

設定例 ●<pos>にて<t>が出現【発言時の例】F-5にてダーク・ラグネが出現
●<pos>にて<et1>が発生【発言時の例】G-2にて「ペイズを破壊せよ!」が発生

※文頭「[a]」を入れると周囲発言になる

ユウヒ語るはみ出しステップアップガイド
文字列代入コマンドの補足編

Eトリアル名を表示してくれる<et>は、1~3で発生タイミングが新しいもの順に表示される。例えば、Eトリアルなしのときに「逃走ナヴ・ラッピー討伐」が発生して、そのときに<et1>を発言すると「逃走ナヴ・ラッピー討伐」が、その中に「ダーク討伐」が発生した場合は<et1>で「ダーク討伐」、<et2>で「逃走ナヴ・ラッピー討伐」が表示って感じ。とりえず1=最新、という認識で! (ユウヒ)

レベル上げ編

効率よく経験値を稼いで
素早く「ベリーハード」にたどり着こう！

さまざまな要素が解放され、レア集めという意味ではスタート地点でもある難度「ベリーハード」。プレイを続けていけばいずれ到達できる難度ではあるものの、早く到達するほど遊び

の幅も広くなる。早く到達するためのカギは、いかに効率よく経験値を稼ぐか、ということ。効率的な経験値の稼ぎ方を覚えて、多くの先人たちが待つ「ベリーハード」にたどり着け！

CHECK 「ベリーハード」限定の要素や装備が盛りだくさん！

「ベリーハード」では、高難度のクエストの数々がキミを待つ。そのぶん、入手できる装備品もほかとは比べものにならないくらい豪華。伝説級の★12装備を手に入れられるか？

「ベリーハード」の特徴

- 敵が高レベルで経験値が稼ぎやすい
- アドバンスクエストやエクストリームクエストに挑戦できる
- ★10以上の装備が入手できる

POINT1 パーティーを組んでクエストに挑戦して経験値の獲得量を増やそう

効率的な経験値稼ぎの基本は、クエストで獲得できる経験値を増やすこと。そのための手っ取り早い方法が、パーティーを組むことだ。パーティーを組むと、人数に応じて獲得経験値が上昇。さらに、出現する敵

の数も増加するので、結果的に得られる経験値自体も増える。なお、これらの効果はNPCとパーティーを組んだときにも発生。ただし、敵の出現数はほかのプレイヤーとパーティーを組んだときと比べると少なめ。



敵の出現数が大きく変わる！

◀通常時はもちろん、PSEバースト時はさらに差が出る。パーティー人数が増えたと敵を倒すスピードも速くなるので、クエストはパーティープレイが基本！

■パーティーを組んだときのメリット

- 獲得経験値が2人なら10%、3人なら15%、4人なら20%アップする
- 人数が多いほど出現する敵の数が増える

CHECK 獲得経験値が増えるアイテムや特殊能力も活用

「獲得経験値+〇〇%」などのブーストアイテムを使って経験値が稼ぎやすい緊急クエストに行くのもポイント。これらはフォトンスフィアとの交換や、公式サイト

キャンペーン、マイショップなどで入手できる。獲得経験値の倍率に補正のかかる特殊能力「アナザーヒストリー」と「EXPブーストI」も状況に応じて活用したい。

パーティープレイの注意事項

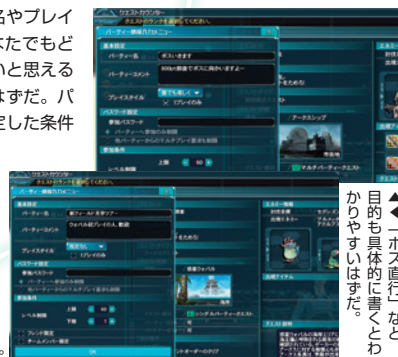
パーティを組むには？ ▶▶▶ プレイスタイルやコメントでアピール！

クエストを作成するときは、パーティー名やプレイスタイル、コメントで参加者を募る。「どなたでもどうぞ」など、自分が見たときに参加しやすいと思えるコメントを書いておくと人が集まりやすはずだ。パーティーに参加するときは、ほかの人の設定した条件やコメントを参考にしよう。



ブロックは人が多く【共用】がオススメ

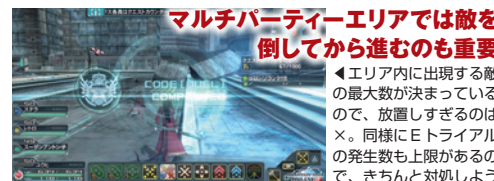
◀マルチパーティーエリアにも多くの人が集まり共闘しやすい。



▶▶▶「ボス直行」なども目的も具体的に書くとうかりやすいはずだ。

注意点は？ ▶▶▶ 単独行動など自分勝手なプレイはNG！

暴言など常識からはずれた言動は絶対に控えること。パーティーに参加したときは勝手に行動せず、リーダーの行動に合わせて動くのも大事な。また、足を引っ張りすぎないように装備を整えておくことも忘れずに。



マルチパーティーエリアでは敵を倒してから進むのも重要

◀エリア内に出現する敵の最大数が決まっているので、放置しすぎるのは×。同様にEトライアルの発生数も上限があるので、きちんと対処しよう。

POINT2 繰り返し受注が可能なクライアントオーダーを確実にこなす

右に掲載している9人のNPCから受けられるクライアントオーダーは、一定時間が経過することで再受注が可能。達成にかかる時間と経験値の量を考慮して、効率が良いものを毎日達成することでスムーズに経験値が稼げる。また、後半のオーダーほど経験値効率のいいものが多いので、まずはオーダーの種類を増やすといい。

■クライアントオーダーの特徴と受注のコツ

- 特定のオーダーの達成や、対象NPCの好感度が上昇すると種類が増加
- 出発するクエストのエリアに合わせて受注する
- 収集系で手に入れた素材を倉庫に送ってためておくのも手

CHECK デイリーオーダーやイベント限定のオーダーも魅力的！

日替わりで内容が変化するデイリーオーダーのなかには、達成条件が容易なうえに報酬の経験値が高いものもある。毎日チェックして、いいものがあつたらつとあえず受注しておこう。また、一定期間のみ登場するNPC・シーのオーダーもオススメだ。



◀ときには、低レベルのうちから1万以上の経験値が獲得できることも！

繰り返し受注可能なクライアントオーダーのNPC

「ノーマル」から受注可能

	ハンズ エネミー討伐 再受注可能時間 22時間
--	--------------------------------------

各エリア固有のエネミーを一定数討伐するオーダーが多め。緊急クエストや期間限定クエストで討伐数が稼げるものもあるので、出現エネミーに合わせて受注しよう。

	ジラード レアエネミー討伐 再受注可能時間 166時間
--	--

ラッピーや、「ベリーハード」以降に出現するレアエネミーを一定数討伐するオーダーを受注できる。序盤はラッピー討伐を受け、経験値1万の獲得を目指す。

	エメライン 天候観測 再受注可能時間 166時間
--	---------------------------------------

各エリアで発生する、特定の天候などの変化に遭遇すると達成。全体的に経験値が高めなので、挑戦するクエストのエリアに合わせて忘れずに受注しておこう。

	ラヴェール ダーカー討伐、クエストクリア 再受注可能時間 22時間
--	--

ダーカー討伐系のオーダーを受けられる。対象の敵を一定数倒すものと、特定のクエストを制限時間内にクリアするものの2パターンが存在。狙いたいのは前者だ。

	クロト タイムアタッククエストクリア 再受注可能時間 22時間
--	--

タイムアタッククエストをAランク以上でクリアすると達成。各難易度に1つずつ用意されているほか、報酬のメセタ額がずば抜けて多いので、メセタ稼ぎにも最適。

「ハード」から受注可能

	フランカ 素材収集 再受注可能時間 166時間
--	--------------------------------------

指定されたエネミーを討伐し、ドロップで出現する素材を集めるのが目的。入手した素材を倉庫に送ることで際限なく素材が手に入るため、ある程度ためておくのも手。

	クレシダ 素材収集、クエストクリア 再受注可能時間 22～166時間
--	---

クエストクリア系はクラスや武器カテゴリ、クリアランクなど条件が定められているものが多い。素材収集系はエリア固定で種類も少ないが、報酬の経験値は高い。

	ロッティ ブーストエネミー 再受注可能時間 22時間
--	---

各エリアでブーストエネミーを討伐する。対象の出現率が低いわりに報酬の経験値は少なめ。アドバンスなどブーストエネミーが出やすいクエストに行く際に受注を。

	ルベルト 特定部位を破壊、トドメで討伐 再受注可能時間 22時間
--	---

ダーカーのコアを攻撃してトドメを刺す、特定の部位を破壊してから倒すなど条件が特殊。こちらも経験値が低めなので、クエストに行く際のついで程度でいい。

EP2スタート記念攻略③

お役立ちQ&A

～ベテランプレイヤーも必見～ EP2から始める人はもちろん、ベテランプレイヤーにも役立つ情報をQ&A方式でお届け!

オススメのオーダー

序盤のレベル上げてとくに意識してほしいのがクライアントオーダーですね



まとまった経験値をもらえるものが多いですからね～



とくに最初はエネミーを一定数討伐するだけのハンスやラヴェールのオーダーや……



特定の天候を見るだけでOKなエマインのクライアントオーダーがオススメです



あと、メセタを稼ぎたいならクロトのオーダーですね。毎日クリアするだけでもかなりの額に!

エトリアルいろいろ



クライアントオーダー以外に、クエスト中に発生するエトリアルもまとまった経験値が入るので注目!



いきなり巨大ボスエネミー戦が発生したりするのも見どころですねー!



なかにはMr.アンブラ様にごんばって殴られたり……



リリーバ族と仲よくしたりするのもあるけどな(笑)

Q E(エマージェンシー)トライアルの仕組みがわかりません

A クエストのクリア目的以外はランダムです

Eトライアルは、クエストごとに種類が決まっているものの、発生する内容はランダムだ。基本的に、マップの座標の境界線がEトライアルの発生ポイントとなっている。ただし、クローンなど一部のEトライアルは、座標の中心近くに移動しない

■Eトライアルの種類

Table with 2 columns: 種類 (Type) and 主なEトライアル内容 (Main E Trial Content). Rows include ATTACK, DUEL, ARREST, ELIMINATION, COLLECT, PROTECTION, RESCUE, ESCORT, AVOID, DESTRUCTION, CAPTURE, PRESENT, CLONE, GESTURE, TEST.

予兆 演出と音でEトライアルを予告

Eトライアルは、特定のタイミングで抽選されたあと、フィールド内の座標に配置される。そのため、予兆が出た時点でそのEトライアルは必ずどこかで発生することに。予兆は演出と音の組み合わせになっている。その種類によって内容は推測可能。組み合わせは多数あり、アップデートでも追加されているので、下にいくつか例をあげる。法則さえわかれば、Eトライアルの取捨選択もある程度可能だ。



予兆は突然発生する。見逃さないようにしよう。

■予兆の組み合わせ例

- 白い集中線+ボスの鳴き声 DUEL
●通信「昆虫の化石」+金属音 COLLECT (レア)
●赤黒い集中線+ノイズ音 CLONE

攻略PICK UP① PRESENT 「嵐の贈り物」

Mr.アンブラの攻撃を2回受けられればクリアだが、攻撃方向が完全にランダムなので運まかせになる。このEトライアルは、フィールドにいる全プレイヤーが集まってMr.アンブラの周囲を取り囲むことが最重要だ。Mr.アンブラの攻撃は、素早いモーションの杖殴りと、ややゆっくりした杖落下の2種類。後者はMr.アンブラが回転したあとの向きを見て移動すれば、ある程度の範囲

をカバーできる。なお、Mr.アンブラが2回攻撃を受けると失敗になるので周囲のザコはしっかり倒そう。



▲プレイヤーの数に合わせて、Mr.アンブラの周囲を等間隔で囲もう。

■攻略のポイント

- Mr.アンブラが攻撃されないように周囲のエネミーを倒す
●Mr.アンブラの周囲を取り囲んで攻撃されるのを待つ
●杖落下時はその場所へ移動すると当たる可能性がある

攻略PICK UP② CLONE 「アークス模倣体?を討伐せよ」

このEトライアルで出現する敵は、アークスの姿をしたクローン。プレイヤーたちと同じ攻撃をしてくるため、ほかの敵よりもやっかいだ。とくに低レベル帯では、クローンにダメージ

を与えることすらままならないので「バーン」や「ポイズン」でHPを削ろう。なお、起き上がり中は無敵になり、ロックがはずれるので吹き飛ばしなどは控えたい。

■攻略のポイント

- 状態異常「バーン」や「ポイズン」で敵のHPを減らす
●起き上がり中の無敵時間に注意する
●全滅に備えて「テレバイブ」を使っておく

CHECK アブダクションクリアでクローンに登録

「アークス模倣体?を討伐せよ」に登場するクローンは、アブダクションをクリアしたキャラクターから作られる。アブダクションは、ベリーハードのタイムアタッククエストを開始したときに発生する可能性がある特別なクエストだ。なお、登録されたクローンは一定期間が経過すると解除されて出現しなくなる。



自分やフレンドのクローン。のほうは遭遇する確率が高い。

注意点 Eトライアルと敵の数には上限がある

エネミーの同時出現数やEトライアルには上限があるため、敵を放置してフィールドを歩き回るのは逆効果。とくにダーカーと、それ以外の敵が同時に出る場所は放置厳禁。

Eトライアル上限: PC専用は同時に3つ、共用とPS Vita専用は同時に2つ

レアトライアル 文字色が赤字なら報酬に期待

Eトライアル発生時の文字色が赤の場合、難易度の高いレアトライアルとなる。通常よりも制限時間が短い、出現する敵が侵食状態、などの違いがあるだけでなく、クリア報酬でレアユニットが手に入る可能性もある。発生したと



▲赤い文字が目印。報酬で出るユニットは、Eトキは、積極的にクリアしよう。ライアルの種類によって決まっている。

POINT クリア難易度が高く、報酬が通常よりもいい

チェンジオーバー 特定のEトライアルから発展

Eトライアルをクリアすると、まれにチェンジオーバーが発生。チェンジオーバーはレアトライアルと同等の扱いで、難易度が高いぶん報酬もいい。チェンジオーバーには法則

があるため、どのEトライアルでも発生するというわけではないので注意。なお、DUELからDUELに発展した場合はボスのHPが低く、攻撃力が高くなるという特徴も。

■チェンジオーバーが発生する可能性のあるEトライアル

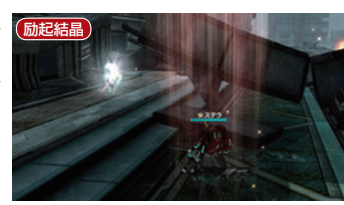
Table with 2 columns: 種類 (Type) and 発生するEトライアル (E Trial that occurs). Rows include ATTACK, DUEL, ARREST, PROTECTION, RESCUE, DESTRUCTION.

※PSEレベルがOになると、バーストチャージ状態に。時間内にPSEレベルが上がることでPSEバーストが発生するが、時間内にならなかつた場合はPSEレベルがOに戻る。

Q PSEはどのような条件で発生しますか?

A ランダムですが、発生確率は変動します

PSE (Photon Sensitive Effect) は、エネミーを倒したときにランダムで発生する。内部データなので発生確率は不明だが、常に一定ではなく天候変化やインジケータの表示などが確率上昇中の合図。また、Eトライアルで励起結晶の防衛に成功すると一定時間、超高確率状態になる。なお、PSEがレベル5以上の場合、一定時間経過するとリセットされてしまうので、その前にPSEレベルを上げなければならない。PSEの発生をコントロールすることはできないので、短時間で多くの敵を倒すことがPSEバーストを発生させる近道だ(※)。



▲PSE発生確率が上昇しているとき、PSEバーストのチャンスだ。

■PSEの種類と効果

発生地域	PSE名	効果
PSEが発生するクエスト	経験値増加	経験値の取得量が増加
	メセタ増加	メセタの獲得量が増加
	フレームブースト	炎属性のダメージが上昇
	アイスブースト	氷属性のダメージが上昇
	サンダーブースト	雷属性のダメージが上昇
	ウィンドブースト	風属性のダメージが上昇
	ライトブースト	光属性のダメージが上昇
	ダークブースト	闇属性のダメージが上昇
	フレームボーナス	ドロップ武器の炎属性付与確率が上昇
	アイスボーナス	ドロップ武器の氷属性付与確率が上昇
	サンダーボーナス	ドロップ武器の雷属性付与確率が上昇
	ウィンドボーナス	ドロップ武器の風属性付与確率が上昇
ライトボーナス	ドロップ武器の光属性付与確率が上昇	
ダークボーナス	ドロップ武器の闇属性付与確率が上昇	
緊急クエスト	エネミーブースト	エネミーの出現数が増加
	バーストエネミー出現率UP	バーストエネミーの出現確率が上昇
タイムアタッククエスト	レアエネミー出現率UP	レアエネミーの出現確率が上昇
	PP消費量減少	PA・テクニクのPP消費量が減少
	プラストゲージ上昇率UP	プラストゲージの上昇率が増加
	クリティカル率UP	クリティカル率が上昇

PSEバースト・クロスバースト 大量のエネミーを倒せるチャンス!

PSEバーストは、PSEレベルが最大になると発生する。バースト中はエネミーが無限に出現し続けるので、大量のアイテムと経験値を稼ぐ絶好の機会。また、複数のPSEが同時にバーストするとクロスバーストとなり、効果時間が延長される。PSEバースト1回の効果時間はブロックによって異なり、PC専用が1分、共用とPS Vita専用は1分30秒だ。



▲バースト中は、1カ所にプレイヤーが集まったほうが敵の出現範囲が狭くなって倒しやすい。

POINT プレイヤーキャラクターの数が多いほど出現エネミーが増加

PSEバーストコンボ バーストが延長されるが発生するかはランダム

PSEバーストコンボは、効果時間が0秒になったときに「ワンモア!」の声とともに1回ぶんのPSEバーストが継続されるシステム。発生するかはランダムで、敵

を倒した数などは関係ない。クロスバースト時は、PSEバーストコンボの確率が上昇するようだが詳細は不明。なお、励起結晶でバーストした場合、1度は発生する。

POINT 励起結晶後のバーストはPSEバーストコンボが必ず1回以上発生

CHECK 目当てのエネミーを求めて移動する手も

出現するエネミーの種類は、マップの座標によって決まっているため、狙いのエネミーが出現しないこともある。そういった場合は、ザコを倒しつつ移動するといだろう。ただし、ザコを放置すると敵が出現しなくなるので必ず倒すこと。



▲レバティブを使って入口に戻るのも手。

Q スペシャルウェポンにはどんなメリットが?

A 付与属性と特殊能力を任意で選べます

詳細が隠されたスペシャルウェポンは、鑑定することで武器が判明。性能自体は通常のドロップアイテムと変わりないが、付与する属性や特殊能力を選択できるといいうメリットがある。また、属性率が高くなりやすいので通常のドロップよりもオトク。なお、鑑定代は武器のレアリティや特殊能力の数、強化段階などで変動するため、鑑定額が高いからレア度が高いわけではない。



▲アイテム鑑定時に、「凄いい性能を秘めてる!」と言われたら、高レベルの特殊能力が付いている。

■スペシャルウェポンの特徴

- 付与する属性を選択できる
- 特殊能力「ラッキーライズI」「EXPブーストI」「メセタフィーバーI」のいずれか1つを選択して付与できる
- 属性率25%以上が保証されている (最大50%)

Q アイテムのレアリティによって違いはありますか?

A 武器とユニットにはトレード制限などがあります

アイテムのレアリティは、基本的に入手難易度を示すだけのものだが、武器とユニットには特別なルールが存在する。レアリティによって、マイショップ販売やトレードに制限があるので、その違いは下のまとめで確認してほしい。★7~★9までの装備

だけに存在する「オーナー登録」は、登録後には他人に譲る方法はない。なお、レアリティは強化の成功率にも関係しており、高いほど成功率が低い。★10以上の強化では、強化リスク軽減アイテムも有効活用しよう。

■レアリティによる制限

- ★7~★9 初回装備時に「オーナー登録」がある。「オーナー登録」をしたアイテムはトレードやマイショップ販売ができない
- ★10 トレード不可。マイショップで販売できるが、購入するには対応するアイテム(「★10武器購入パス」か「★10ユニット購入パス」)が必要。「オーナー登録」はない
- ★11~★12 トレード・マイショップ販売不可。「オーナー登録」はない

CHECK 輝石練成で入手できるアイテムの制限

輝石練成ショップで交換できる武器は、トレードやマイショップでの販売ができない。また、リサイクルショップで入手できる「★10武器交換パス」や「★10ユニット交換パス」に換えることも不可能。ただし、武器ならばエクスキューブと交換できるので、積極的に利用しよう。とくに「虹輝石イリュースタ」は低レベルでも一部の緊急クエストで手に入るのでエクスキューブ集めに最適。



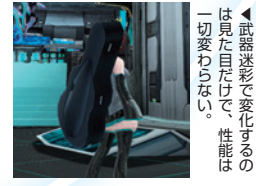
▲エクスキューブで有用なアイテムに交換しよう。

トレード・マイショップ販売不可。リサイクルショップで「★10武器交換パス」や「★10ユニット交換パス」と交換することもできない

Q 武器迷彩はどうやって使うのでしょうか?

A メインメニューの「カスタム」から装備できます

メインメニューの「カスタム」を開くと、武器迷彩の項目が表示されるので、そこで設定すればOK。武器自体に使うのではなく、キャラクターが装備するアイテムなので消費することはない。また、いつでも装備をはずすことができるので迷うことなく使ってい。ちなみに、武器パレットに対応カテゴリーの武器が複数入っていた場合、すべてに反映される。



▲武器迷彩で変化するのは見た目だけで、性能は一切変わらない。

POINT 装備した武器迷彩は、対応カテゴリーの全武器に反映される



Q マグはどのように育てたいですか?

A メインクラスに必要な能力を伸ばしましょう

マグの能力支援は、武器やユニットの装備条件に反映される。スキルでも同様の効果は得られるが、スキルポイントは貴重なのでマグで補ったほうがいだろう。マグの進化は、成長させた能力支援レベルによって変化するが、マグデバイスなどで見ただけではわからないが、スキルポイントは貴重なのでマグで補ったほうがいだろう。マグの進化は、成長させた能力支援レベルによって変化するが、マグデバイスなどで見ただけではわからないが、スキルポイントは貴重なのでマグで補ったほうがいだろう。マグの進化は、成長させた能力支援レベルによって変化するが、マグデバイスなどで見ただけではわからないが、スキルポイントは貴重なのでマグで補ったほうがいだろう。

- **マグの特徴**
- マグの支援レベルがキャラクターステータスに上乗せされる
 - Lv.30以上で第2形態、Lv.100以上で第3形態へ進化する
 - 5レベルごとの進化判定時に、2レベル以上同時に上げると進化判定がスキップされる
 - 進化後に別形態への条件を満たすと姿が変わり、オートアクションとトリガーアクションが上書きされる

■ **マグデバイス** トリガーアクションやフォトンプラストを変更できる

マグデバイスには、いくつかの種類がある。なかでも重要なのは、エクスキューブとの交換で入手できるもの。それを使えば、トリガーアクションやフォトンプラストを変更できる。ただし、これらのアクションは別の形態に変化すると上書きされるので進化条件に注意しよう。

■ **POINT** エクスキューブを消費するが、カスタマイズが自由にできる

■ **育成方法** エサでゲージの増減を調整しよう

武器やユニット、消費アイテム、ルームグッズをエサとして与えることでマグを育成できる。基本的には、下のリストのようにエサを与えるだけだ。調整用のエサは、同時にゲージが上昇してしまう能力を下げるためのものなので、不要なゲージが満タンになる前に与えよう。

■ **オススメのエサ**

育成する系統	与えるエサ	調整用のエサ
射撃支援	射撃武器	★4ルームグッズ、モノメイト
射撃支援	射撃武器	★5ルームグッズ、ディメイト
法撃支援	法撃武器	★6ルームグッズ、シフタライドなど
技量支援	PA・テクニクディスク	—
射撃防御支援	レックユニット	モノメイト
射撃防御支援	アームユニット	★2ルームグッズ
法撃防御支援	リアユニット	★3ルームグッズ

■ **POINT** エサの武器とユニットはレアリティが高いほど上昇量が多い

■ **進化デバイス** マグの外見を特殊なものに変更

進化デバイスは、Lv.100以上のマグに与えることで外見を変えられるアイテムだ。変わるのを見た目だけで、能力には一切影響しない。なお、現在入手できない進化デバイスもあるが、マイショップでほかのプレイヤーから購入できるものも。

■ **マグ進化デバイス一覧**

アイテム名	入手方法
進化デバイス/リンク	ACスクラッチ「オタムフルムーン」
進化デバイス/ジャック	ACスクラッチ「ハロウィンナイトパーティー」
進化デバイス/キャンサー	ACスクラッチ「アコースティックセレモニー」
進化デバイス/キトゥン	ACスクラッチ「ホワイトスノーグリスマス」
進化デバイス/アクダース	ACスクラッチ「ハッピーウィッシュニューイヤー」
進化デバイス/カッフェ	ACスクラッチ「スイートハーモニカルンタム」
進化デバイス/アルタイル	ACスクラッチ「リリオンワンダーキャラン」
進化デバイス/ミツェ	ACスクラッチ「ユニバーススターコレクション」
進化デバイス/アエルス	ACスクラッチ「スプリングロマツィカ」
進化デバイス/ミクダオー	ACスクラッチ「メロディオンステージ」
進化デバイス/ハンフティ	ACスクラッチ「メロディオンステージ」
進化デバイス/チャムライ	ACスクラッチ「パトラメイトティエタイム」
進化デバイス/カーバンクル	ACスクラッチ「セガ・スターコレクション」
進化デバイス/ラッピー	リサイクルショップ(ACスクラッチアイテム×20と交換)
進化デバイス/アンブラ	リサイクルショップ(ACスクラッチアイテム×20と交換)
進化デバイス/ソニチ	シノパシ2013特典
進化デバイス/シャト	PC版プレミアムパッケージ特典
進化デバイス/クラリタ	PS Vita版スペシャルパッケージ特典
進化デバイス/ピート	PC版プレミアムパッケージ Vol.2特典※1
進化デバイス/緑ぶよ	1周年記念WEBイベント WEB運動パネル報酬
進化デバイス/トロ	トロの好感度を一定以上に上げてから会話すると入手※2
進化デバイス/クロ	クロの好感度を一定以上に上げてから会話すると入手※2

■ **マグの進化形態**

第1形態	名前	マグ	フォトンプラスト	なし
	オートアクション	なし	トリガーアクション	支援/HP回復A
	クワイアントオーダー	マガライセンス授与申請訓練	クリアで入手	
第2形態	名前	ライラ	フォトンプラスト	ヘリクス・プロイ
	オートアクション	打撃/ブロー	トリガーアクション	支援/HP回復J
	打撃系が最も高い			
第2形態	名前	フォルナクス	フォトンプラスト	アイアス・プロイ
	オートアクション	射撃/炎通常弾	トリガーアクション	支援/能力上昇J
	射撃系が最も高い			
第2形態	名前	レプス	フォトンプラスト	ケートス・プロイ
	オートアクション	法撃/フォイエ	トリガーアクション	支援/PP回復J
	法撃系が最も高い			
第2形態	名前	アントリア	フォトンプラスト	ユリウス・プロイ
	オートアクション	射撃/炎貫通弾	トリガーアクション	支援/状態異常A
	技量が最も高い			
第2形態	名前	ドルフィンズ	フォトンプラスト	ヘリクス・プロイ
	オートアクション	打撃/アッパー	トリガーアクション	支援/無敵A
	ライラから進化。打撃系が技量+射撃系or法撃系よりも高い			
第2形態	名前	キグナス	フォトンプラスト	ヘリクス・イメラ
	オートアクション	射撃/炎通常弾	トリガーアクション	支援/HP回復H
	ライラから進化。打撃系が技量+射撃系or法撃系よりも高い			
第2形態	名前	ライブラ	フォトンプラスト	ヘリクス・ニフタ
	オートアクション	法撃/ソンデ	トリガーアクション	支援/能力上昇H
	ライラから進化。技量+法撃系が打撃系よりも高い			
第2形態	名前	ケフェウス	フォトンプラスト	アイアス・プロイ
	オートアクション	射撃/炎炸裂弾	トリガーアクション	支援/無敵A
	フォルナクスから進化。射撃系が技量+打撃系or法撃系よりも高い			
第2形態	名前	ツカナ	フォトンプラスト	アイアス・イメラ
	オートアクション	打撃/ブロー	トリガーアクション	支援/能力上昇B
	フォルナクスから進化。技量+打撃系が射撃系よりも高い			
第2形態	名前	カエルム	フォトンプラスト	アイアス・ニフタ
	オートアクション	法撃/メグド	トリガーアクション	支援/PP回復B
	フォルナクスから進化。技量+法撃系が射撃系よりも高い			
第3形態	名前	モノクロス	フォトンプラスト	ケートス・プロイ
	オートアクション	法撃/グランツ	トリガーアクション	支援/無敵A
	レプスから進化。法撃系が技量+打撃系or射撃系よりも高い			
第3形態	名前	カリナ	フォトンプラスト	ケートス・イメラ
	オートアクション	打撃/アタック	トリガーアクション	支援/能力上昇H
	レプスから進化。技量+打撃系が法撃系よりも高い			
第3形態	名前	オリオン	フォトンプラスト	ケートス・ニフタ
	オートアクション	射撃/炎貫通弾	トリガーアクション	支援/PP回復H
	レプスから進化。技量+射撃系が法撃系よりも高い			
第3形態	名前	クルックス	フォトンプラスト	ユリウス・プロイ
	オートアクション	法撃/フォイエ	トリガーアクション	支援/復活A
	アントリアから進化。技量が最も高い			
第3形態	名前	レオ	フォトンプラスト	ユリウス・プロイ
	オートアクション	打撃/ブロー	トリガーアクション	支援/能力上昇E
	アントリアから進化。打撃系が最も高い			
第3形態	名前	コルプス	フォトンプラスト	ユリウス・イメラ
	オートアクション	射撃/雷炸裂弾	トリガーアクション	支援/PP回復E
	アントリアから進化。射撃系が最も高い			
第3形態	名前	アプス	フォトンプラスト	ユリウス・ニフタ
	オートアクション	法撃/バータ	トリガーアクション	支援/無敵A
	アントリアから進化。法撃系が最も高い			

■ **輝石錬成ショップ**

アーケスタたちの目標の1つといえば強力な★10~12の武器です

まだ1つも取ってない……

一番手取り早い入手法は輝石錬成ショップでの交換ですね

輝石もほぼ持っていません……(泣)

そんな人は、緊急クエストのダークファルス戦で入手できる虹輝石イリテスタを集めるのがオススメです

難易度関係なしに入手できるのでまず挑戦を!

クエスト発生をこまめにチェックしてみてください!

■ **マグの成長方針**

マグは自分のクラスにあわせてどの能力を伸ばすのが最初に決めておくのがオススメです

たとえば打撃支援だけを伸ばしたいなら打撃武器を与えて、技量がアップしそうなら★4のルームグッズやモノメイトでダウン……とか

UP Down

これまでは技量特化マグを育成している人は少なかったけど……

カタナやバレットボウの装備条件が技量なので、これからは増えそうですねー

ちなみにレベル100以上のマグに進化デバイスを使えば能力に関係なく見た目を変えられます

カーバンクル欲しい……

■ **CHECK** 武器の最高ランクの装備条件は厳しい

武器の装備条件は、強力なものほど要求ステータスが高い。現在配信されている最高ランクの武器は、Lv.60でもマグやスキルによるステータスの上乗せがなければ装備不可。そのため、マグを1つのステータス支援に特化するだけでなく、2~3種類に分岐して伸ばす育成方針もあり。なお、ユニットは装備条件が緩和され、かなり装備しやすくなった。

と、ほかの能力も伸ばすことで、汎用性が高くなる。

武器	Lv.
打撃力	Lv.125
射撃力	Lv.125
法撃力	Lv.0
技量	Lv.0
射撃防御	Lv.0
法撃防御	Lv.0
技量防御	Lv.0

★10最高ランクの武器
→必要打撃力or射撃力or法撃力650

★12エリユシオー
→必要打撃力700

★12サイコウインド
→必要法撃力700

★10エンベルアキシオン
→必要技量450

★10ヘイズ系ユニット
→必要射撃防御500

★10アグラー系ユニット
→必要射撃防御500

★10キングス系ユニット
→必要法撃防御500

※1 PSU「メルタ」の野望「サーピス」終了時にLOGからACの交換を手続きを行った場合にも入手可能

※2 PSO2 Ver.6の多人プレイモード「トレード」

Q カンタンにメセタを稼ぐ方法を教えて!

A クロトのクライアントオーダーがオススメです

メセタを手取り早く稼ぐ方法は、クロトのクライアントオーダーをクリアすること。このオーダーは、指定された難易度のタイムアタッククエストを評価A以上でクリアすれば達成となる。4人パーティーで挑めば、クエスト1つにつき5~10分程度でクリア可能。ペリーハードを5種類クリアすれば、合計40分程度のプレイで50万メセタも得られるので、ぜひプレイしよう。



▲先へ進むための手順は複雑ではないので、積極的にプレイしてメセタを稼ごう。

POINT クロトのクライアントオーダーは22時間ごとに再受託できる

Q オススメのACサービスはどれですか?

A アイテムパック拡張やプレミアムセットがとくにオススメ!

「アイテムパック拡張」は、使用したキャラクターのアイテム所持数を10個プラスする。初期の50個+拡張で50個、最大100個まで所持可能に。効果は永続なので、ACサービスを利用するなら真っ先に使おう。より快適にプレイしたい人には、「プレミアムセット」がオススメ。マイショップとマイルーム、追加倉庫の利用権を別々に使うよりもオトクでFUN獲得量増加など特典も多い。また、複数のクラスをキッチリ使い分けたい人は、「スキルツリー追加」や「マグ獲得チケット」を利用するといいたいだろう。



▲クラスごとの組み合わせによって、ツリーとマグを切り替えれば遊びの幅が広がる。

Q シップの異なるプレイヤーと遊ぶ方法は?

A シップ移動を使えば一緒に遊べます

シップ間の移動は、ACサービスで可能。ただし、下にあげた特徴のようにいくつか制限がある。また、チームマスターはもとのシップに1人以上キャラクターが残って

いないと移動できないので注意。ちなみに、現在使用しているキャラクターでなくてもいい場合は、別のシップに新しくキャラクターを作成するという手もある。

■シップ移動の特徴

- 移動できるのはキャラクターとアイテム/バック内の品(メセタも含む)のみ
- 同じシップにいるフレンド以外にはログイン状態が判別できない
- もとのシップの倉庫やマイルームのデータは保持される
- シップ移動には1回ごとに350ACを消費する
- シップ移動から24時間は再びシップ移動はできない

EP2配信初日プレイレポート

7月17日の配信初日を終えて、レトロとステラが振り返る!

レトロ: ついにきたね、EP2。PC版でログイン障害があったけど、ほかに大きなトラブルはなくてよかった。
ステラ: PS Vita版はメンテナンス中にオンラインでひと足早くキャラクタークワイドができたし、ログインも問題なかったです。持ってよかったPS Vita。
レトロ: ログインして最初は何をやった?
ステラ: まずはプレイヤーの育成ですね。クライアントオーダーの報酬で、一気に28レベルまで上がりました。ある程度レベルを上げてスキルを習得しないと、プレイヤーの実力を把握できないですからね。
レトロ: うんうん。カタナは使っていて楽しいな。攻撃にスピード感があるし、攻撃範囲も意外と広い。
ステラ: パレットボウは、通常攻撃が山なりに飛んでいくのでクセがありますね。PAに強力なものが多いで、

使いこなせばザコからボスまで1本でいけそうです。
レトロ: サポートパートナーはどうだった?
ステラ: どんなキャラにするか迷いました。強さはフレンドパートナーと同程度ですけど、自分で着せ替えてくれるのは楽しいですね。クライアントオーダーの手伝いは、少しラクになるってくらいかな。
フレンドパートナー
プレイヤー
レトロ: EP2目玉のプレイヤーをはじめ、初心者からベテランまで誰でも楽しめます。

レトロ: あまり行かないクエストのオーダーを受けておいて、手伝わせるのがよさそう。砂漠系とか砂漠系とか。
ステラ: 新要素ばかりに目が行きませんが、既存の部分でも調整で大きく変わってましたね。一部オーダーの緩和と、ツインマシンガンの強化がよかったです。
レトロ: 新要素や改善点がたくさんありすぎて、初日だけじゃ全部プレイ＆把握できないほどのボリュームだよ。
ステラ: EP2は、これから1年かけてさまざまな配信をしていくとのことなので、今後も期待できますね。



新フィールドは次号で攻略!
 ▲惑星ウォオバルのクエストやエネミー攻略ドロー! リーのリストに載る。

Q 武器が+10まで強化できない!

A 強化リスク軽減を使うといいでしょう

武器の強化で最も重要なことは、リスク(強化値の低下)を減らすこと。レアリティや強化段階が上がるほど強化の成功率は低下し、最大リスクも大きくなる。レア武器は、+6以上の強化で失敗すると高確率でリスクが発生するため、「強化リスク軽減(+1)」はFUNスクラッチなどで入手できるで、必要ときは惜しまず使おう。



▲強化段階が下がると、そのぶんだけ強化回数が増えるので、手間と費用が膨らんでしまう。

POINT +6→+7以上の強化では必ずリスクが発生する

CHECK 電撃警備保障メンバーはどう強化している?

リスクを減らすことは重要ですが、具体的にどの段階から補助アイテムを投入するかは判断に迷うところ。安全確実を目指すなら、9から10への強化で「強化リスク軽減(完全)」を使うのがオススメ。

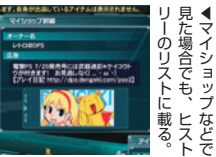
メです。FUNスクラッチで「強化リスク軽減(+1)」が手に入るので、これを大量投入して力押しするのも手。ただし、大きなリスクを連続で引いて費用が増えることは覚悟しましょう。(ステラ)

- 安全派……6~9まで(+1)、10は(完全)と(+20%)を使用
- 節約派……7~9まででは(+1)、10で(完全)を使用
- 力押し派……6~10まですべて(+1)を使用

Q ほかのプレイヤーが作ったシンボルアートは使えますか?

A 「履歴」から保存して使いましょう

メインメニューの「シンボルアート」から履歴を選択すると、表示履歴が見られる。履歴からシンボルアートを発言できるだけでなく、保存も可能。履歴もかなりの数が表示されるが、気に入ったものはすぐ使えるように保存するのが◎。なお、保存リストはサーバーに登録されるのでPS Vita版とPC版の両方で使える。



▲マイショップなどで見た場合でも、履歴のリストに載る。

Q 称号にはどんなメリットがありますか?

A 称号報酬がもらえるだけです

称号は、獲得条件を満たして「称号カウ
 ンター」へ行くと入手できる。それぞれの称号には報酬があるものの、ここでしか入

手できない貴重なアイテムは少ない。また、称号をセットしても特別な効果はないので、無理に狙うことなくオマケとして楽しもう。

POINT 称号をセットしても特別な効果はない

8月7日アップデート情報

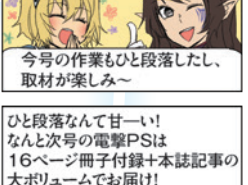
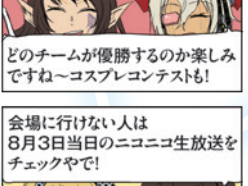
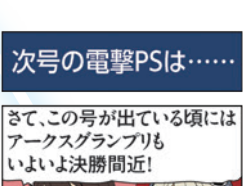
Code:EPISODE2

最新アップデート情報紹介

真夏にふさわしい新ACスクラッチ「ワイルドオーシャンバイレツ」のほか、新たに配信予定の要素を公開!

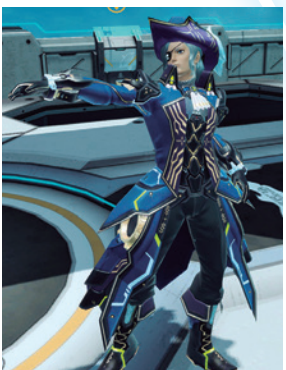
8/7アップデート!

エピソード2もはじまればかりですが、早くも8月7日に大型アップデート「CODE:EPISODE2」の続きがあるニヤ!



ACスクラッチ 海賊がモチーフのアイテムが追加

バイレツの名が指すとおり、海賊をモチーフにしたコスチュームなどが新登場! 水の惑星・ウオバルに



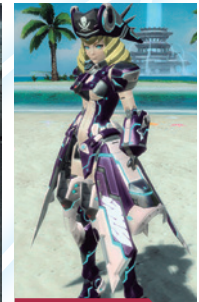
ラークパレバトス
▲海賊の荒々しい姿を現したコスチューム。冷徹さと鋭さが伝わってくる。



チャイナドレス
▲みんな大好き! 中国の民族衣装。スリットからのぞく太ももがセクシー。



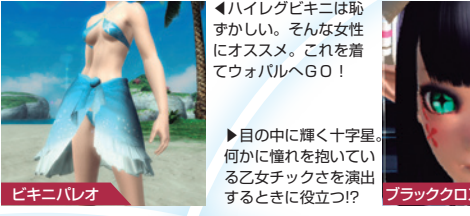
ジェンダーピラート
▲アザナミの衣装。腰のフ



アルビダ・シリーズ
▲女性用キャストパーツで、広



ドレーク・シリーズ
▲迫力のある姿が印象的な



キングクラウン
▲ハイレグピキニは恥ずかしい。そんな女性にオススメ。これを着てウオバルへGO!
▶目の中に輝く十字星。何かに憧れを抱いている乙女チックさを演出するときに役立つ!?

王族の気品をあなたに.....

◀格調高さをうかがわせるロイヤルな一品。ドレス系のコスチュームと合わせると、気分はどこかの国のお姫様に.....!?



ブラックロスイ(犬)

FUNアイテム フォトンチェアなどが入手可能!

FUNスクラッチにも海賊&中華風のアクセサリが登場。また、『PSO1』で好評だったフォトンチェアが、新たにFUNショップのラインナップに追加される!



バイレツフラッグ



道士札&中華帽



フォトンチェア

ロビーでのみ使用できる特殊なロビーアクション!

フォトンチェアはアークス・ロビーでのみ使用可能な特殊なロビーアクション。座ったまま移動でき、ジャンプすることもできる。全部で10色あり、各色別に登録される。

緊急クエスト はぐれたナウラ3姉妹の長女を護衛!

今回配信される緊急クエストの舞台は海岸。ナウラ3姉妹の長女を、無事に送り届けるEトライアルが発生する。オルグブランなどのEP2の新ボスも姿を現すので、積極的にプレイ!

- 期間限定緊急クエスト「ビーチウォーズ」
- 配信期間8月7日~9月4日
 - 「海岸」フィールドにたどり着けていないプレイヤーも参加可能
 - はぐれたナウラ3姉妹の長女を送り届けるEトライアルが発生



ナウラ3姉妹が水着で登場!

◀移動ケーキ屋を経営する3姉妹がまたまた登場。今回は長女がはぐれてしまった様子。無事にカーゴまで護衛できるか?!

護衛後はケーキでひと息!?

▶護衛に成功すると、彼女たちが販売しているケーキを買うことができる。新作のスイーツも登場する! こうご期待!



超時空エネミー 伝説級の存在・メセタン到来



ラッピーなど、どこの惑星にも現れる「超時空エネミー」に新エネミー・メセタンが追加! その名のとおり、ゲーム内通貨のメセタに擬態(?)しているのが特徴だ。メセタをしたためため込んでおり、中身が見えているときに攻撃するとメセタを1つ落とす。撃破時には怒るとともに大量のメセタをばらまく!

メセタに擬態する謎のエネミー

ビンゴカード 夏ならではのサマービンゴが登場

好評のアークスビンゴの最新版「サマービンゴ」が登場。緊急クエスト「ビーチウォーズ」をプレイすると、ビンゴ条件の多くを達成できるので、2つ合わせて楽しみたい。

■ビンゴ達成報酬一覧 (※頭の数字はビンゴ達成数)

- ①: 獲得経験値+50%×2、②: レドロップ倍率+50%×2、③: 強化リスク軽減(+2)、④: バイレツハット、⑤: エクストリームパス×3、⑥: エクスキューブ×3、コンプリート: トライベスト+100%



バイレツハット
▲星の海をまたにかけるアークスにピッタリの帽子!

緊急告知 電撃PlayStation Vol.548では、本誌&付録冊子で『PSO2』を大特集!

8月8日発売の電撃PlayStation Vol.548では、引き続き『PSO2』を徹底特集。数々の攻略&企画記事をまとめた16ページの小冊子「電撃PSO2 特別号」が付録に! そのほか、通常記事ではEP2開始直後にかかった開発者インタビューも掲載。合計20ページの大ボリュームで『PSO2』記事を展開するので、楽しみに!