

PS2
わかっている、もちろんだ。
キミたちには関わりがある。

『PSO2』の未来を 開発チームに聞く!

PHANTASY STAR™ ONLINE 2 ファンタジースターオンライン

チーム 電撃
警備保障
『PSO2』連載企画
3rdシーズン 第2回

1周年記念イベント、そしてエピソード2と、ますます盛り上がる本作。初代「PSO」を超えて、シリーズ最大のヒットへとつながった理由とは? そして、今後はどう進化していくのか!?

PC PS Vita サービス中(2012年7月4日配信)
ファンタジ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) ●オンライン専用 ●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

EP2始動直後に直撃インタビュー

大型アップデート「Code:EPISODE2」が配信された直後の7月23日に、開発チームへのインタビューを決定。同時接続者数10万人を超える歴史的な大ヒット作となった『PSO2』のこれまでの経緯を振り返り、さらにこれから先の未来をトコトン聞く!

新エリア攻略などは冊子付録をチェック!



冊子付録では、新惑星ウォバルの攻略や最新の★10~12武器+ユニット入手の手引きを掲載。さらに、追加ローアクションがひと目でわかるカタログやチーム・電撃警備保障メンバーによる座談会など盛りだくさんの内容!

●惑星ウォバルエリアガイド
●★10~12武器+ユニット入手の手引きほか

開発チームスペシャルインタビュー

エピソード2の今後の展開と、ストーリーの大きな構想にも注目!

サービス開始から1年後での、同時接続者数10万人突破は予想していなかった

—まず始めに、7月4日で1周年を迎えましたが、現在の率直な感想をお聞かせください。

中村圭氏: PC版のサービスインからここまで、トラブルも多々ありましたが、多くの方に支えられてなんとかやってこれたなあと思っています。

木村裕也氏: エピソード2でも新しいコンテンツをたくさん追加させていただきましたが、我々としてはユーザーさんに喜んでもらえるものを、これまでの運営や要望を見ながら考えました。それが実際に喜んでくれたことがうれしいですね。我々が考えたものと、需要がマッチしたという点は、開発としても大きな自信になりましたし、今後も期待にこたえられればと思っています。

酒井智史氏: この1年は、本当にあつという間でした。トラブルなどで接続数が減った時期もあれば、PS Vita版のサービスインで盛り上がった時期もあり、山あり谷ありでしたね。その流れのなかで、この先どうするかを

考えて少しずつ実現していき、感謝祭イベント、そして最終的な到達点としてエピソード2へとうまくつなげられたことはすごくよかったです。

—1年経ったこのタイミングで、一番プレイヤー数が増えるとは予想されていたか?

木村: 同時接続者数やディリーアクティブユーザー(1日にログインしたユーザーの総数)が最も多くなるのは、PC版とPS Vita版のどちらかのサービスイン直後のタイミングだと考えていました。PS Vita版開始の直後に、PC版開始時の記録を超えたので、一般的なオンラインゲームの感覚からいっても、ここから波を作りつつ徐々に下降していくと考えていました。1周年イベントやエピソード2は、波が上がるタイミングと考えていましたが、記録を更新するとは想像できなかったというのが正直なところです。

酒井: 同時接続者数の記録としては、国内サービスのオンラインゲームではトップクラスの10万4,730人(インタビュー翌日の7月24日に10万7,259人に記録更新)で、ディリーアクティブユーザー数も20万人以上です。とく

に、1周年記念イベントと感謝祭のタイミングで戻ってきたユーザーさんが多かったのが印象的ですね。

—エピソード2から新規で始めた方よりも、再開したユーザーのほうが多いのでしょうか?

酒井: 新規の方ももちろん増えたのですが、数万人という規模で再開したユーザーさんがいます。

木村: 基本プレイ無料というのは、休止したユーザーさんにとって復帰しやすい部分もあると思っています。

酒井: あらためてプレイしてみたら、全然違うゲームになっていて驚いたという感想もありました。



▲多数の新要素が追加され、より楽しく遊べるようになった!

Ship5で活動中

チーム

電撃警備保障

今回は合計20ページの大ボリュームでお届け!

URL▶<http://dps.dengeki.com/pso2/>

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

札幌から校了のコンボで体力こそなくなったけど、会場では皆さんの元気をもらえました。声かけしてくれた方々、ありがとうございます!

ステラ

種族: キャスト♀
メイン: ファイターLv.60
サブ: ハンターLv.60

複数回抽選を意図して、ダークファルス・エルダー戦はレンジャーで参加。それでどうにかなるけど、★11以上は甘くないようです。

ユウヒ

種族: ニューマン♀
メイン: プレイヤーLv.45
サブ: フォースLv.60

「ナ・メギド」を求めて緊急1人旅。ヘイスさんいっしょに加減出てー!と思ったら、海岸のEトラで初遭遇。結果? ティスクなしです。

スーザンアト子

種族: ヒューマン♀
メイン: ガンナーLv.49
サブ: レンジャーLv.33

サポートパートナーのおかげで放逐気味だった収集系オーダーをいろいろクリア。あと1個でクリアのときとか助かるわ〜。

ホロ=ロウ

種族: キャスト♀
メイン: ハンターLv.41
サブ: レンジャーLv.10

ようやくベリーハードに行けるようになり、ここから本番といった感じ。でもまずは、手に入れた水着でウォバルを満喫します!

-ゆっけ-

種族: ニューマン♀
メイン: ハンターLv.32
サブ: ファイターLv.15

ちょっとスキルツリーで気になるところが出てきました。スキルツリー初期化パスを使って、振り直そうか悩み中@煎餅夜。

野良

種族: デューマン♀
メイン: プレイヤーLv.1
サブ: なし

電撃警備保障のブログに乗って、あなたが書いてますニャ!札幌の感謝祭でいただいたShip6バッグはモチにつきました!

週刊アスキー編集部・PSO2チーム

PSO2遊撃隊活動報告

週刊アスキーでは、エピソード2に合わせて誌面もリニューアル! 発売中の8月10日増刊号では、おなじみレトロ&ステラさんと一緒に、エピソード2の話から「PSO2」の記事制作の苦労話まで、ちょっとぶっちゃけた座談会を掲載中。ぜひ読んでみてね〜。さんたちに助けられまくりましたが、

▲座談会のおとはみんなでタイムアタックエストにお出かけ。レトロ

雑誌 週刊アスキー2013年8月10日増刊号(付録付き)→発売中/¥490(税込)
情報 週刊アスキー2013年9月3日号→8月19日発売/¥390(税込)



中村: 1年前に比べたら、すごく成長が早くなっているんで、徐々に復帰したらビックリでしょうね。継続してプレイされている方でも、2キャラ目まで無料になったことで、新キャラを作ったらその早さを実感できると思います。

—現状では、PC版とPS Vita版ではどちらのユーザーが多いのでしょうか？

木村: 人数で言えば、PC版のほうが多いです。

酒井: PS Vita版を出したことで、相乗効果があったんです。外出先ではPS Vitaでプレイする人も多いので、そこにぜひわざわざ人を呼ぶというところはありますね。

木村: 最初の発表では、ハードの性能差を心配する声もあったのですが、ブロックごとの調整などが今のところはうまく機能しています。

—ユーザー数の増加に合わせて、シップやブロックの増強も考えているのでしょうか？

木村: シップに関しては、ログインできないという状況ではないので増設は考えていません。

酒井: ブロックについては、PS Vita専用ブロックの数を調整することで対応できそうです。

木村: 当初の構想では、PS Vita版は共用だけでやろうと考えていましたが、PS Vita版で新しく始められた方がいきなりPC版の高レベルユーザーに混じってプレイするのは難しいという考えで、PS Vita専用ブロックを用意しました。ですが、現状ではPS Vita版のユーザーさんも積極的に共用ブロックを利用しているの、もう少し専用ブロックを減らしてもいいと考えています。

一方で、マイルームに関しては負荷が大きくなっているんで、その改善をしている最中です。並行する形で、マイルームサーバ全体の収容人数を増やして、部屋に入れないという状況が起きないように調整していますので、少々お待ちください。

—外出先でもプレイという話が出ましたが、3G回線対応は苦労されたのでしょうか？

酒井: 「PSO」はナローバンドの時代でしたから、そういった環境の頃からやってきた経験が今に生きているのかなと思います。

木村: 「PSポータブル2」のインターネットマルチモードも、いい経験になりました。

酒井: 根本のゲームシステムはPC版と同じですけど、通信に関してはかなり違うものになっています。これまでの経験を生かしても、調整は最後の最後まで続けました。

—エピソード2のタイミングで新CMが放送



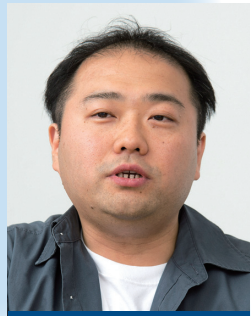
シリーズプロデューサー
酒井智史氏

—プロフィール—
デザイナーとしてセガに入社。「PSポータブル」以降は、プロデューサーとして活躍中。



シリーズディレクター
木村裕也氏

「PSU」ではプランナーとして活動。「PSポータブル2」からはディレクション担当に。



エピソード2ディレクター
中村圭介氏

「シャイニング・ハーツ」のディレクションを担当後、「PSO2」の開発チームに加わる。

されていますが、どういったコンセプトで？

酒井: エピソード2の配信で盛り上がるタイミングなので、キャッチコピーどおり「やるなら今だ！」とアピールしたかったんです。それと、ラビースーツの集団が踊る姿を見せて、「なんなんだこれは？」と興味を持っていただければと。ほかに案もあったのですが、いろいろ検討した結果がこのようなになりました。

—新武器や新クラスなど、エピソード2で加わった新要素の評判はいかがでしょう？

中村: おおむね好評ですね。プレイヤーは初心者でも遊びやすく、なおかつ上級者も楽しめる設計にしました。とくにカタナはアクションが早いので、慣れてなくてもボタン連打で遊べます。爽快に遊べる一方で、「カタナコンバットフィニッシュ」の戦術性もあり、自分なりのカッコいいプレイができる。遊び方を自分で決められるというのが受け入れられた理由じゃない



▲ラビースーツを着た集団が踊るユニークなCMは、現在放送中なので見た人も多そうです。

でしょうか。

木村: 打撃武器と射撃武器を併用する、やることの多いクラスですが、そこが逆に受けているとも感じました。

中村: 動画サイトを見ても、ユーザーさんは我々の予想を超えた遊び方を見せてくれますよね。いろいろな楽しみができるようにしましたが、想像を絶するおもしろい遊び方も多く驚きます。

—新スキルや新PAのほうはどうでしょう？

木村: 基本的には、各クラスの弱点を補うために強めのPAを入れたり、使いやすいものを考えました。例えば、ファイター用の武器はソードの「オーバーエンド」と比較して一撃に劣るので、そこをカバー。逆に、ハンターは突進系や手数のあるものを入れました。既存のPAと、状況に合わせて使い分けてもらいたいですね。

中村: テクニックは、今までチャージして離すという操作だけだったので、新しい操作感として連打系や押し続けて使うタイプも入れています。普通のテクニク案もあったのですが、今回は新鮮なプレイ感を重要視しました。

酒井: 中村はプライベートのプレイでフォース(Lv.60)を使っているから、とくにうさかったよね(笑)。

—バランス調整はこれでひと段落ですか？

一問一答 おしえて! 中村さん!!

あれこれ気になる内容を、インタビューの間に質問してみた!

Q: カタナとバレットボウは、★1~★3の数がほかの武器よりも少ないですが、今後追加される予定は？

A: ★1~★3は入手機会が少ないため、ほかのカテゴリより少なくはなっていますが、★7以上の武器を追加してほかのカテゴリと数を合わせる予定です。

Q: アドバンスクエストでドロップする赤武器シリーズに、カタナとバレットボウは追加されますか？

A: 今後、追加を予定しています。

Q: サポートパートナーにユニットを装備することによって、見た目以外に効果はありますか？

A: 基本的には見た目のみで能力値の反映はありませんが、ユニットのレアリティが高い場合は、その★の数に応じてHPや防御力に若干の補正がかかります。

Q: エクストリームクエストでは、どのドロップ抽選にレアドロップ倍率が影響しますか？

A: ★セタのドロップ率も含めて、すべてのドロップ率に影響しています。

Q: バル・ロドスの身体に着いたフジツボ状のものは、

部位破壊をするとドロップに影響しますか？

A: アイテムドロップ数に影響します。壊しづらい部位ほど、ドロップするメセタの額も大きいです。

Q: シンボルアートの表示オン/オフ機能を追加される予定はありますか？

A: 要望が多かったため、対応を検討しています。

Q: スペシャルウェポンの鑑定で付与できる特殊能力は、今後増えたり強化されることはありますか？

A: 現状では予定していません。

Q: 「猛る黒曜の暴腕」の再配信予定はありますか？

A: 機会があれば、また予告緊急クエストのイベントでやりたいと考えています。

Q: クーガーNXは、コラボイベント終了後もクエスト中のEトライアルで出現しますか？

A: コラボ期間終了後も引き続き、すべてのフリークエストに低確率で出現します。

Q: スノウ(ファンク)ハンサー・ハンシーを犬または猫と呼ぶプレイヤーがいますが、設定としてはどち

らに近いのでしょうか？

A: 引っ掻き攻撃をしたり、木の上に登ったりするので、どちらかという猫なのかも知れませんが、好きなように呼んでいただいてもいいと思います。

Q: 攻撃が単発のもの、複数ヒットするものでは状態異常付与の判定回数に違いはありますか？

A: 打撃・射撃攻撃については、攻撃回数に比例して状態異常付与判定が行われます。



▲状態異常を狙うなら、アサルトライフルやツインマシンガンのようにヒット数が多い武器が有利!

10万7000人突破!

7月17日にエピソード2がスタートした「PSO2」ですが……



ホンマ、PS Vita版以降、ずいぶんロビーに人が増えた気がしてたけど……



新CMもやっつることだしこの機会にさらに増えたいニヤ



今ならログインするだけで「共闘先生の兜」がもらえるしね!



付録「電撃PSO2」

ということで、そんな盛り上がりを受け、今号は付録「電撃PSO2」も付けちゃいました



目玉はウォバル攻略とか★10~12武器+ユニット入手ガイドとか追加ロビーク大特集とか!



しかし、インタビューでも触れただけで今後はウォバルに海岸だけじゃない新ステージも登場してきそだね〜



意表をついて海中とか! ゴボゴボ……



はみ出し おしえて! 中村さん!!

Q: サポートパートナーの性格や好感度は、どのような条件で変わるのでしょか？

A: 好感度は、探索成功時やサポートパートナーを同行させてクエストをクリアしたときに少しずつ上昇していきます。好感度が一定に達したときに発生するイベントで性格を変更でき、以後は探索終了時とときどき尋ねられることがあります。

木村：エピソード2が始まったばかりなので、しばらくはそのまま様子を見ます。10月にはレベルキャップ解放で新スキルが追加されたり、スーパーハードでドロップするPAのレベルが引き上げられるので、そのタイミングでクラス間のバランス調整があるかもしれません。

——スーパーハードでは、どれくらいのレベルのエネルギーが登場しますか？ また、既存クエストに調整は？

木村：最初はMAXがLv.65くらいですけど、Lv.61~70くらいを想定しています。フィールド数が多いので、すべてを一気に出すのではなく、2回くらいに分けて配信予定です。アドバンスクエストは現状を調整する形ではなく、将来的にスーパーハード版を検討しています。

中村：エクストリームクエストはステージが増えていく形で対応するので、配信済みのものに変更はありません。——エクストリームチケットを受け取り忘れることが多いのですが、仕様変更の予定はありませんか？

中村：ひとまず、チケットをもらえるときは管理官のプリン頭のアイコンを表示して目立たせます。それでも受け取り忘れは起こると思うので、もっと手間を減らせる方法を検討していますのでお待ちください。

——タイムアタッククエストはどうなりますか？

木村：当然、タイムアタッククエストにもスーパーハードが追加されますが、クロットのクライアントオーダーをどうするかは検討中です。現状でも、ハードとベリハードを合わせて1日10回やっている人も多いじゃないですか。スーパーハードでさらに5回ぶん追加されると、ほかに何もできなくなってしまう。それではおもしろくないので、たとえばスーパーハードでもベリハードのオーダーがクリアできるような、仕組み自体に手を入れる予定です。

——いわゆる「出口バースト」と呼ばれる方法に手を入れる予定のことですが、どうなるのでしょうか？

木村：プレイヤースキルが伴わないままに効率のいい方法だけを繰り返すのが正解になってしまうのは、ゲ



▲秋からは社内コラボだけでなく、社外コラボにも力を入れていくとのこと。



ームとしておもしろくないですね。また、それをほかのプレイヤーに強要するプレイヤーがいるという問題も視しています。「自分たちの発見したプレイスタイルを想定外と否定するな」という意見も聞きますが、個々のスタイルと全体のゲームプレイのバランスはまったく別話です。全体の影響を考えると、そのままにはできない、という結論です。

酒井：通常では考えられない負荷がかかるプレイのために、さまざまな不具合が出てしまう根源となっていますし、修正せざるを得ないことをご理解いただければと。

木村：ただ、ヘタに調整すると通常のPSEバーストにも影響してしまうので、慎重にやっていきます。

——さらなる新フィールドや新武器、新クラスなどは予定されているのでしょうか？

木村：新フィールドは、いくつか予定にあります。

酒井：ロードマップのアップデートタイトルを見れば、どんなフィールドか推測できるんじゃないですかね。

木村：秋のアップデート「記憶の熱砂」では、惑星リリーバの新フィールドが追加されます。これで初期からあった3惑星は、すべて3フィールドずつになりますね。

酒井：新武器や新クラスは、約1年にわたって配信していくエピソード2のなかでは予定していません。

——最初の1年は、大型アップデートがいくつもありませんでしたが、エピソード2では少し落ち着くのでしょうか？

中村：エピソード2でも、3~4月に1回は大型アップデートをしていく予定で動いています。

酒井：先ほど木村が話しましたが、10月にはスーパーハードの配信があります。12月には新しいアイテムカスタマイズシステムの追加なども予定しているの、1年目

と同じくらいのペースになるんじゃないかな。

木村：それに加えて、『PSO2es』もありますね。

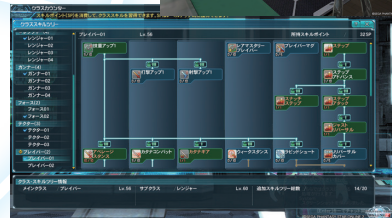
——『PSO2es』と言えば、クローズドβテストのほうはどのタイミングで行われるのでしょうか？

酒井：お待たせして申し訳ありません。夏の終わりに、3日間という短い期間で集中的にテスト予定です。

木村：エピソード2の配信もあったので、同じタイミングでやってしまうとβテストに人が集まらないという懸念がありました。ですので、少し落ち着いたタイミングを見計らって実施します。

酒井：『PSO2es』の開発もなかなかタイヘンなんですよね。同時進行で本編も進化していくので、まだ実装されていない要素も多いんです。

木村：アップデートで、要望に合わせて対応します。



▲PSO2esは、アップデートで新要素に対応を予定

PICK UP アークス調査報告書を見た感想を聞いてみました

■プレイヤー編

ステラ：男女比ですが、思ったよりも男性が多いですね。

酒井：じつは、PS Vita版のサービスイン後には男女比率が1:1近くまでいったんですよ。

レトロ：個人的には、PCでやり込んでいる人ほど、女性キャラが多いと感じています。個人的には、ですが。

ステラ：バストサイズ比較は、なぜ入れたのですか？

木村：『PSU』の頃にも統計を出していて、それがおもしろかったから同じ担当者に入れてもらいました。

レトロ：この結果に、世の女性たちも安心ですね！

■クエスト編

木村：キャラドラン討伐が多いのは意外でしたね。

ステラ：デイリーオーダーが影響しているんですね。

木村：緊急のダークファルスは、正直こごまで人気の持続するコンテンツとは思っていませんでした。

トン子：みんなサイコワンドが欲しいんですよ！

中村：経験値稼ぎが目的の人もいますね。

レトロ：DFが来ると、仕事に手がつきません(笑)。

木村：討伐回数トップのダーク・ラグネは、出てくるクエストが多いからでしょうね。

■ファッション編

木村：BGMの1位が「シャイニング・ハーツ」の曲というのは、中村にやられたなあ。

中村：統計を取ったタイミングもありますが、人気の曲を選びましたから。過去に自分が手掛けたゲームとコラボするという貴重な体験をしました(笑)。

アークス調査報告書URL http://pso2.jp/players/event/1st_anniversary/report/

8月21日配信！ 最新アップデート情報

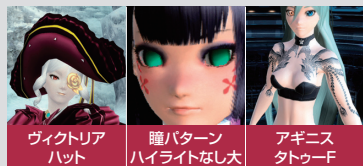
8月21日のアップデートでは、ストーリークエストEP2の2章やチーム機能拡張、新たなスクラッチなどが配信される。主な配信内容は下のとおりで、アークスグランプリ決勝大会で使用されたクエストは期間限定でプレイ可能。大会に参加できなかった人も、自分たちの実力を試すにはもってこいと言えるだろう。

■配信内容

- ストーリークエストEP2 2章
- チームアクセサリシステム
- チームルーム拠点：海岸拠点
- ACスクラッチ「エンドレスサマーコレクション」
- FUNスクラッチ更新
- アークスグランプリ決勝大会クエスト

ACスクラッチ「エンドレスサマーコレクション」

新スクラッチでは、「インフィニティ」に登場したコスチュームが多数追加される。なかでも注目目は、イベントシーンで見られなかったエミリアとルミアの着。実際に着用できるのは、これが初となるので見逃せない！



ヴィクトリアハット

ズバーンハイライトなし大

アギニスTシャツ



エスブレンドスカラー



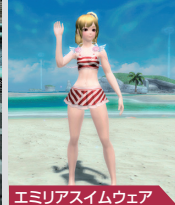
アスリートスイムウェア



ルミアスイムウェア



エターナルF・シリーズ



エミリアスイムウェア



テーマの1つである歴史改変は、より能動的になっていきます

—エピソード2のストーリークエストは、どのような展開になるのでしょうか？

酒井：カンタンに言うと、できなかったことをやる。果たされなかった何か、助けられなかった何かを変えていくというものになります。

木村：歴史を変えろというのが、『PSO2』全体のテーマでもあり、2章以降ではより能動的に変えていくこととなります。

—では、ここを見てほしいというストーリーの見どころはどういった部分になりますか？

酒井：エピソード1のストーリーを途中でやめた人にかこ、最後までやってもらいたいですね。ここまでプレイすれば、いろいろなことがわかってきます。時間がかかってしまって申し訳ないのですが……。

木村：すでにエピソード1をクリアしている人も、過去を振り返りながら遊んでほしいですね。

当時、モヤッとしていた部分が決まるので、

酒井：「えっ、そうなの？」みたいなことがたくさんあって、世界観も広がってきますよ。

木村：あと、マトイが少し活躍します（笑）。—今後もNPCが増えたり、パートナーキャラが増えることはありますか？

木村：エピソード2のキャラは、2章のシャオでほぼ出そろいます。NPCが増えるわけではありませんが、今までストーリーに絡んでこなかったキャラが掘り下げられたりしますね。パートナーカードについては、新キャラのイオは将来的には出してもいいかなと考えています。

—全体の構想としては、エピソード2の物語は起承転結で言うところのあたりでしょうか？

木村：難しい質問ですね。当然、エピソード1は起の部分で、エピソード2は承か転というあたりなんですけど……。

酒井：転までは行かないけど、アークスにとって大きな転換はあります。PVでも出した「オラクル崩壊」が、そのキーワードになっていて、ラストはもう……。

木村：これ以上はネタバレになっちゃうので、NGです。マターボードも緩和されたので、ぜひともストーリーをプレイしてみてください。

—チートやBOT対策がうまくいっているようですが、現在はどのような状況ですか？

酒井：対策がうまく機能した結果、今は不正利

用をしようとする数自体が減りました。それと同時に、新たな問題点として浮上してきたのがアカウントハックです。

木村：アカウントハックは、『PSO2』自体のIDとパスワードではなく、メールアドレスとそのパスワードがハックされているケースが多いです。自分のメールは、誰かに見られていると思うくらい警戒してください。

酒井：ワンタイムパスワードは防犯効果が高いですが、まだ利用率は低いです。大切なアカウントを守るためにぜひ導入してください。

木村：1回ハックされたあとに、同じメールアドレスを使って再び被害にあう方もいました。1回被害にあったメールアドレスは、業者にリスト化されて出回るので危険なんですよ。

酒井：セキュリティ意識の低めな方が多いですね。自分は大丈夫だと思っているけど、そうじゃないんです。誰も狙われているので、いつ被害にあうかわかりません。

—ワンタイムパスワード導入キャンペーンもあるので、積極的に導入したほうがいいですね。では最後に、読者にメッセージをお願いします。

中村：サービスインから1年が経過しましたが、まだ遊ばれたことのない方も大勢いらっしゃる

と思います。1年前よりもコンテンツが増えましたし、初心者をサポートするアークスロードなども追加されたので、ぜひプレイしてみてください。すでにプレイされているユーザーさんには、今後も新しい体験、新しい驚きを提供していきますのでご期待ください。

木村：エピソード2ではいくつか不具合も出てしまいましたが、流れとしてはほぼ理想どおりの形として迎えられました。エピソード2で予定しているアップデート要素も、新しい挑戦としてがんばるので応援をよろしくお願いします。

酒井：『PSO2』を立ち上げたときに、開発チーム内では「No.1を取れるゲームにしたい」と言っていました。サービスインから1年経って、確実に日本でNo.1と言えるタイトルになったと自負しています。今後は、それをどう維持していくかが課題。PCに有力タイトルも出てくるので、これまで以上に気を引き締めてやっていきたいと思います。『PSO2』は、短い時間でも楽しめる、国産でこれだけの頻度でアップデートがある、そして常に新鮮な驚きがあるゲームです。オンラインゲームは、ゲーム自体が成長していくものなので、これからも楽しみにしててください！



「ユーザーのみなさんの応援のおかげで、日本でNo.1と言えるタイトルになりました」（酒井氏）

「Code:EPISODE2」第3弾

8月21日の大型アップデートの詳細も公開されましたよ！



いよいよストーリークエストの続きも登場ニャ！

そしてACスクラッチには「インフィニティ」のミアの着水と……



ルミアの着水が登場ニャ！

しかし、着水のバリエーションが増えたニャ～



もはやオンラインRPGの中でもダントツの数かもですね～

その着水の陰でこんなアクセサリーも！



フリーパートナーでいきなりこんな出てきたらババァニャー（汗）

チーム新要素

8月21日のアップデートではチーム関連の新要素として……



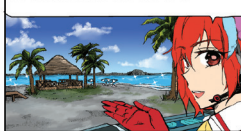
おそろいのアクセサリをつけられる「チームアクセサリ」システムも実装されます



このベレーかぶると、よりチーム的というか……

私たち電撃「警備保障」的には、必須になるかもかもしれませんね（笑）

チームルームのリフォームでは「海岸拠点」も追加です！



もうコレはルームというよりプライベートビーチ？



いっそビーチベレーとかも実装してほしいニャ！

FUNスクラッチ

同時に更新されるFUNスクラッチでは、夏にちなんだアクセサリが登場。そのほかにも、新たなメイクパターンや目隠し線のような、ユニークなものがあるのでぜひとも手に入れたい。



ストーリークエストEP2 2章

エピソード2で2回目の配信となるストーリークエストでは、新キャラクターのシャオが登場する。物語の舞台となるのは龍祭壇で、ダーカーが多数発生し、老龍族のロ・カミツとの連絡も途絶えたという。ストーリーでは、アキとクワンの関係やサラの思惑なども、少しだけ判明していくようだ。どんな物語が待っているのだろうか。



シャオは何者なのか？

チーム機能拡張

新たなチーム機能として、チームアクセサリが追加される。この機能は、オリジナルカラーのマントとベレーを作り、チームメンバーが任意で装備できるというもの。チームアクセサリは、メニューからいつでも付けはすしできる。また、チームルームには海岸拠点が新たに登場。



▲▲全員で装備すれば、チームに一体感が出る

はみ出し おしえて! 中村さん!!

その3

Q：探索指示の成功確率は、サポートパートナーのクラスレベルとクライアントオーダーの難易度以外に何が影響しますか？

A：オーダーアイテムを手に入れるかどうかは、そのアイテムのドロップ率、エネミーやサポートパートナーの強さなどさまざまな要素が影響します。同じマップを対象とするクライアントオーダーを同時に探索させたほうが、サポートパートナーも手際よく探索できるかもしれませんね。