

総力  
特集

# EP3アップデート前夜祭

～新要素総まとめ&開発者インタビュー～

# PHANTASY STAR™ ONLINE 2

ファンタシースターオンライン

常識はくつがえされ、アークスたちは次のステージへ。新生といえる大革新“Mission:EPISODE3”によって、オラクルは生まれ変わる――。

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、エピソード2デラックスパッケージ版¥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&エピソード3開発ディレクター：菅沼裕、エピソード2開発ディレクター：中村圭介

# 8.27—EP3で

エピソード



**注目!!! 付録のアイテムコードで全クラス装備可能ジェットブーツをゲット!**



新武器・ジェットブーツの付録が早くも登場! 全クラス装備可能なうえ、固有PA「モーメントゲイル」が使えるので、バウンサーでなくとも派生による支援が行える。さらに、トライブスト+50%やFUN500獲得チケットといった、初心者から上級者まで役立つアイテムも同梱。EP3が配信されたらすぐにコードを入力しよう!



特典アイテムコード詳細

**ロゼフロッツ/リヒト**  
(ジェットブーツ/全クラス装備可能/雷30/メセタフィーバーII/ジョックII/固有PA「モーメントゲイル」)  
トライブスト+50%  
FUN500獲得チケット

2段ジャンプ用に  
するもよし  
クラフトしてもよし  
の高性能武器!

◀希少価値の高い全クラス用ジェットブーツを手軽に手に入れられる! バウンサー以外で2段ジャンプを行いたいときはもちろん、見た目が気に入ったならクラフトして長く愛用することも可能だ。

■使用方法(コードはP.163の封筒に記載)

①ゲーム内のビジフォンにアクセスして「アイテムコード」を選択

**注意** 入力可能になるのは  
8月27日のEP3配信後!!

②付録の16ヶのアイテムコードを入力

③倉庫にアクセスして「受け取り専用倉庫」内にある「運営倉庫」からアイテムを取り出せばOK!

**エピソード3の配信迫る!  
魅力のすべてを総力特集!!**

日本産オンラインゲームのトップを走り続ける『PSO2』。超大型アップデート“Mission:EPISODE3”の配信まであと約2週間と迫った今回は、EP3の内容を大ボリュームでお届けする! 新

クラス・バウンサーやカジノエリアなどの注目コンテンツの紹介とともに、開発スタッフのインタビューからも魅力に迫っていく。さらに、『PS NOVA』のバトル体験版レポートも掲載!



体験レポートを  
交えてEP3の  
見どころを  
お届け!

◀注目ポイントについては、ひと足早くEP3を体験したチーム・電撃警備隊たちのレポートも掲載!

新要素の  
数々を  
チェック  
しよう!

▶新クラス、カジノ、新エリア、バランス調整の4つに分けて魅力を紹介。どれもこれもチェック必須!



開発スタッフのスペシャル  
インタビューも!



◀酒井氏、木村氏、菅沼氏のスペシャルインタビューも掲載! EP3についての基本的な部分はもちろん、コアなプレイヤーも「おっ」と思える秘話が満載だ!

感謝祭  
2014

「ファンタースター感謝祭2014」もいよいよラスト!  
8月16日(土)は有明コロシアムに集まろう!!

6月から約2カ月にわたって行われた本イベントも、残すところ8月16日の決勝会場のみ。「PSO2放送局」の公開放送はもちろん、アークスグランプリの決勝やコスプレコンテストなど、注目のイベントを見逃すな!

ファンタースター感謝祭2014 決勝会場

開催日時: 8月16日(土) 10時~19時  
開催場所: 有明コロシアム(東京都江東区)

会場特典はダンボー(※)



▲どの会場でも割れんばかりの歓声が! EP3の最新情報にも注目だ。  
8月28日発売号では感謝祭のレポートまとめも!  
◀イベントの様子は、アンケート集計結果と合わせて次号で公開!

オラクル 世界は新たな姿へ



# 変幻自在なる闘士 バウンサー

## “EPISODE3”の魅力 1

バウンサーはジェットブーツとデュアルブレード、そしてクラススキルによって多彩な立ち回りが可能な新クラス。クラスの組み合わせに応じて柔にも剛にも変化するなど大きな可能性を秘めている。

### 2段ジャンプや攻撃属性変化などを行えるトリッキーさが魅力

法撃武器でありながら接近戦にも優れ、PAも使用できる。攻撃テクニックをチャージすることで攻撃属性が変化する、派生攻撃で追撃が行えるなど立ち回りの幅も広い。また、装備中に限り2段ジャンプが行えるのも利点だ。

#### ■ジェットブーツの特徴

- 2段ジャンプが行える
- 攻撃属性がチャージを完了したテクニックの属性に変化
- 武器アクションで通常攻撃やPAの派生攻撃を繰り出した後、チャージによって変化した攻撃属性をリセットできる

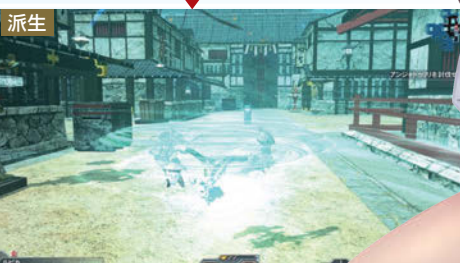
## Main Weapon I



▲縦方向への回し蹴りでダメージを与えつつ敵を打ち上げる。チャージすると蹴りの回数が増加。派生させると、地上への落下蹴りを放つと同時に「シフト」を発動する。



▲前方に突撃し、敵に命中すると連続蹴りを放つ。派生させると後方へ大きく宙返りすると同時に「デバンド」を発動する。自身は後方に飛び退くため効果を受けにくい。



▲左右に大きく動く範囲攻撃。派生すると回転攻撃と「ザンバース」が発動する。

### 豊富なアクティブスキルを持つ万能タイプ

周囲のPP回復力を高めたり能力を強化したりなど、仲間の支援としても使えるアクティブスキルが豊富。スタンスはエレメンタルとブレイクで分離されており、技量を打撃力と法撃力に変換する「バウンサーマグ」なども存在する。さらに、ジェットブーツの依存ステータスを打撃力に切り替えるといった、一風変わったアクティブスキルも備えているのがうれしい。また、「シフト」と「デバンド」の性能を向上させるパッシブスキルも。

#### ■バウンサーの主なクラススキル

スキル名	効果
クラフトマスター	クラフト武器や防具を装備すると装備のステータスにボーナスを得る
エレメンタルPPリストレイトF	自分周囲に、エネミーの弱点属性で攻撃を当てた場合PPが回復するフィールドを発生させる
クリティカルフィールド	自分の周囲にクリティカル率が上昇するフィールドを発生させる
デバンドアタックPPリストレイト	デバンド効果中、通常攻撃によるPP回復量が上昇する
フォトンブレードフィーバー	効果時間中、フォトンブレードの発射数が倍になる
エレメンタルバースト	ジェットブーツギアの属性を元に戻したときに、ダメージと状態異常を引き起こす属性爆発を周囲に発生させる
エレメンタルスタンス	エネミーの弱点属性武器で攻撃した際にダメージが増加するスタンススキル
ブレイクスタンス	部位破壊可能箇所へのダメージが増加するスタンススキル





# Main Weapon II

## デュアルブレード

### 近距離遠距離の両面に対応できる PAと、高いPP回復力を備える



ギアゲージを消費してフォトンブレードを飛ばすことで、攻撃面はもちろん高いPP回復力を得られるのが特徴。PAには近距離でも遠距離でも対応できる6種類がそろっているので、敵との距離にかかわらず安定した戦いが行える。

#### ■デュアルブレードの特徴

- フォトンブレードによる高いPP回復力
- PAを利用することで遠近ともに対応できる
- オーソドックスで扱いやすい

#### PA①ディスパースシュライク



フォトンの刃を周囲に散開させて攻撃しつつ攻撃する。移動と範囲攻撃の両方を行えるのが魅力だ。

#### PA②ターリングフォール



周囲にフォトンの刃を生成したのち、爆発とともに四散させる。速くいる敵にも攻撃可能！



#### PA③ケストレルランページ

#### ■そのほかのPA

スキル名	効果
ディストラクトウィング	目にも止まらぬ神速で接近し、十字斬りを繰り返す
ヘブンリーカイト	複数のフォトンの刃を回転させ、縦方向への切り上げを行う
ジャスティスクロウ	剣で五芒星を描いたのち、前方へ斬撃を飛ばす

目の前の敵に乱舞攻撃を繰り返す。威力が高めなので、敵のスキを突いて放てば、大ダメージが与えられる！

### 先行体験レポート

担当  
ユウヒ

#### バウンサー編

できることが多くて  
忙しいけど超楽しい！

ジェットブーツでの立ち回りは、2段階ジャンプに加えて派生が重要な役割を担いそうな予感。各PAの派生の「シフト」「デバッド」「ザンパース」は、消費PPなしでチャージ時の効果が発動するから、自分だけでなく味方の位置も意識すると戦いにかなり貢献できそう。アクティブスキルも用いようとする、「エレメンタルスタンス」を生かすために敵の弱点属性のテクをチャージして攻撃しつつ、状況に応じて「クリティカルフィールド」などを発動。さらに派生の効果範囲も意識して、なおかつときには「エレメンタルバースト」で広範囲を攻撃するために属性をリセットして……などなど、書ききれへんぐらい忙しい。ただ、アクション派のオレとしてはいろいろなことを考えながら遊べるからかなり楽しかった！逆にデュアルブレードはフォトンブレードを飛ばすのが重要ではあるものの、全体的にはオーソドックスで誰でも扱いやすいような印象やったかな。クラスの組み合わせによって打撃主体、法撃主体、支援主体、打撃＆法撃の併用などいろんなバリエーションが考えられるから、どう使おうか妄想するだけでも楽しいわ(笑)。



▲ブーツのPA「モーメントゲイル」が派生も相まって強力！主力はこれかも。

## EP2の新要素から見る『PSO2』進化の軌跡

### クエスト編

EP2でも多くの要素が追加され、『PSO2』は進化した。ここでは主な新クエストを紹介する。

#### 1 新形式“防衛戦”が登場

タワーディフェンスのように、WAVEごとに出現する多数のダークカーから拠点を守る「採掘基地防衛戦」が登場。いかかにして敵の攻撃から拠点を守るかという戦略が必要とされ、クエストに新たな楽しさを与えた。

##### 採掘基地防衛戦：絶望



ロボアクション風のプレイが楽しめるAIRSも登場。

#### 2 新たななるダークファルスが襲来

ダークファルス・エルダーに引き続き、EP2ではダークファルス・ルーサーが登場。圧倒的な攻撃力と体力を持つのに加え、高速、低速、時間停止の3つのモードを操る強敵に苦戦したアークスも多いはずだ。

##### 現われる偽りの覇者【敗者】



ミラージュ状態中大時計を壊せるかどうかが重要。

#### 3 ストーリーではマトイの過去が明らかに

新惑星・ウォバルを舞台にした物語から始まる「ストーリークエスト【EP2】」。アークスを影から支配する者の存在や記憶喪失の少女・マトイの正体などが語られ、最終章ではプレイヤーに大きな衝撃が走った。

##### ストーリークエスト



解決と同時に新たな謎も提示され、物語はEP3へと続く。





# 目指せ一獲千金 カジノエリア

## “EPISODE3”の魅力 2

コインを使ってさまざまなミニゲームをプレイできる「カジノエリア」が登場！ わずかな可能性にかけて夢をつかむも、クエストの合間の息抜きに利用するも、楽しみ方はプレイヤー次第だ！

### カジノの遊び方

### カジノコインパスを引き替えて、ゲームをプレイ！

#### ①ゲートを通りカジノエリアへ

カジノエリアに通じるゲートは、ゲートエリア&ショップエリアの両方に備え付けられている。いずれもエリア中央に大きく口を広げているため、すぐ見つかるハズ。



▲ゲート周りはかなり豪華な雰囲気。始めて移動するとカジノの説明が聞ける。

#### ②コインエクステンジャーでコイン入手

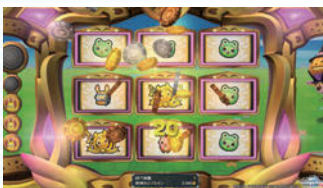
1日に1枚、カジノコインパスを手取できる。このパスをヴォール・ドラゴンが乗っているコインエクステンジャーで使うと、実際のコインに引き換えることが可能だ。



▲引き換えられるコインは基本100枚。運がいと200~500枚が大当たりで出ること！

#### ③ゲームをプレイしてコインを増やす

メセタンシューターやラッピースロットなどのミニゲームをプレイ！ 遊ぶために必要なコイン数はゲームごとに異なる。うまくプレイしてコインを稼ごう。



▲完全な運だけでなく、ゲームのノウハウを蓄積すれば勝てる可能性を増やせるようだ。

#### ④コインがたまったら景品と交換！

コインがたまったら、景品と引き換えが可能だ(※)。当然、交換したぶんのコインはなくなってしまうので、次に遊ぶぶんのコインを残しておくことも忘れずに。



▲景品の数はさまざま。ここでしか入手できないアイテムもあるので、ぜひチャレンジしよう。

※景品の交換に必要なコインの数は調整中のものです

### メセタンシューター

### 最大4人でプレイできる、カジノエリアの目玉ゲーム！

左右に移動する銃座に乗って、奥のステージ上を移動するエネミーを狙って撃つミニゲーム。主に出現するエネミーはメセタンで、金、銀、銅の色に分けられている。撃つと体色と同じ色のコインを落とすので、それを回収してコインを稼いでいこう。

#### ■メセタンシューターの特徴

- 最大4人プレイ可能
- 銃座から発射するボールで画面奥のエネミーを撃ってコインを集める
- 1ゲームにつき1000or2000コインを使用



#### ゲームはWAVE区切りで進行

◀1ゲームは3回のウェーブに分けられる。エネミーを多く撃破するとシューターPSEバースト状態になり、レアエネミーや金のメセタンが多く出るウェーブが来やすくなる。

#### アイテムボールを取ると特殊効果を得られる

▶ニャウなどのボーナスエネミーを撃つと、移動速度や威力がアップするボールを落とす。反面、取るとコインを失う爆弾をまくエネミーもいるので注意！



#### CHECK

#### エネミーによって撃ったときの効果が異なる！

数発撃つことでコインを落とすメセタン以外にも、エネミーたちは倒すことでさまざまな効果を発揮する。基本的には

プレイヤーに有利に働くことが多いが、Mr.アンブラだけは撃つと爆弾を大量にバラまいてくるので気をつけよう。

#### メセタン

最も多く出現するエネミー。倒すと体色と同じコインを落とす。左右からスライドするため狙いやすい。



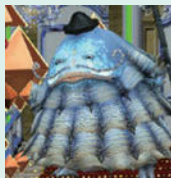
#### キングメセタン

倒すと金コインを多くドロップする大きなメセタン。PSEバースト中などには、複数同時に出現することもある。



#### Mr.アンブラ

ふわふわと左右に浮遊するエネミー。撃つと爆弾をバラまくが、撃たずにいると一定時間後に多くのコインを落とす。



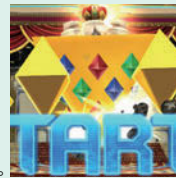
#### ニャウ

左右から飛び跳ねるように出現するボーナスエネミー。取るとさまざまな効果を発揮するアイテムボールをドロップする。



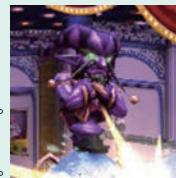
#### クインメセタン

条件を満たすと出現する超巨大なメセタン。倒すとクリスタルのボールを落とし、入手すると金コインが大量に流れてくる。



#### Mr.ボワン

特定の条件を満たすと出現。あまり動かず宙に浮いていることが多い。倒すとコインやアイテムボールなどをたくさん落とす。







先行体験レポート

担当  
ホロロウ

カジノエリア編

(コインがあれば) 時間を忘れて楽しめる!

今回、ひと足先にカジノエリアを堪能させていただきました。一番のお気に入り、やはり目玉でもあるメタンシューター! 効率よくエネミーを撃破しコインを集めていくのですが、無理にコインを取りに行ったときに誤って爆弾を取りつしまい、大量のコインを失ってしまうことしばしば。コインを取りに行くべきか無視するべきか、という判断が意外に大事で、おもしろかったです。また、おジャマなMr.アンブラや、コイン大量ゲットのチャンスであるキングメタンなど、ゲームとしてのメリハリもあって、時間を忘れてプレイしてしまいました。まあ体験プレイ限定の豊富なコインがあつてこそなんですけど……。スロットはよくも悪くも普通のタイプ。まれに登場するラッピーが場を和ませてくれます。目押しも難しいものではなく、誰でも楽しめる印象。自分は損しましたが(苦笑)。加えて、盛り上がりつついたのは隠れリリーバの存在。それなりの広さがあるカジノエリア内で、小さなステッカーを5つ見つけろという単純なものです。これが意外と白熱! ほかのプレイヤーとワイワイ言いながら探す楽しさかもしれません。



▲メタンシューターでクイーンメタンを倒したら、大量の金コインが!

ラッピースロット

絵柄が合ったらコインをGET!

ラッピーの姿をあしらった1人用のスロットマシン。ブロックごとにジャックポット(2000枚)が設定されており、大当たりすればコインが大量ゲット可能! ならば、当たった様子は外から見ていてもわかる仕組みになっている。

ラッピースロットの特徴

- 絵柄をそろえると、絵柄ごとに決められた倍率に従いコインを入手
- 1回につき1~5コインまでベットできる



▲ラッピーPSEバーストは大量ゲット!?  
大当たりのチャンス。一気に大量のコインが手に入る!

▲ラッピーが画面に現れると、当たりが出る確率がアップ!?



▲ラッピースロットは多くの台が並んでいるため、たくさんのプレイヤーが同時にプレイすることが可能だ。台によって当たりの確率が異なる!

ラッピーが画面に現れてスロットを盛り上げる!

その他の設備

カジノ内にはさまざまなお遊び要素が満載!

●フリードリンクスタンド

カジノエリアには、フリードリンクが手に入る自動販売機が設置されている。飲んでもとくに効果はないものの、気分転換の一杯などによってつけ!



いつでも無料で飲み放題!

●風船

ホールに設置されている風船置き場では、風船をつかんで空に浮かび上がることが可能。風船からは自由に手を放すことができるので、これを利用して高所に登ることもできる。空からほかの人の遊んでいる様子を眺めよう。



▲風船の色はキャラクターのコスチュームカラーに依存するようだ。

●隠れリリーバ

カジノエリアには「隠れリリーバ」という要素が存在。カジノ内の5カ所にリリーバのステッカーが貼られており、発見すると称号やトロフィーが獲得できる。隠し位置は週ごとにランダムで変化するので、毎週楽しめる。



▲ある程度の法則性はあるようだが、基本的にどこに出現するかは不明。

EP2の新要素から見る『PSO2』進化の軌跡

アイテム編

エピソード2で追加されたレア武器やコスチュームなど、アイテム関連の進化を再確認!

1 激レアの★12武器がさらに増加

ダークファルス・ルーサーの実装など、ボスの追加とともに増えた★12武器。★12武器の種類が増加したことにより、コレクター魂に火が点いた人が多数! 今後追加されるであろうレア武器にも注目したいところだ。



エーデル・アロー

▲美しく輝く神々しいデザインは、大きな人気を誇っている。

2 他作品とのコラボアイテムも盛況!

人気のマンガやゲームなどのコラボレーションにも積極的だったEP2。とくに、同社の『シャイニング・ブレイド』や『龍が如く』シリーズなどとコラボしたコスチュームなどは、大きな話題を呼んだ。



ミスティ・レブカ

▲人気キャラをモチーフにしたコスチュームが盛りだくさん!

3 ロビーにもコラボの波が到来!

ACスクラッチのコラボに合わせ、ロビーのコラボも多数実施。ショップエリアの中央を利用した巨大なオブジェクトが置かれることが多く、インパクトのあるビジュアルは多くのプレイヤーの目を引いた。



パーチャロン・ロビー

▲人気シリーズ「パーチャロン」もついにPSO2に登場した。



影の番長(現在うらら仕替) スーザンアントン

種族&性別: ヒューマン♀  
メインクラス: ガンナーLv.51  
サブクラス: レンジャーLv.37



# 2つの民が争う新惑星 ハルコタン

## “EPISODE3”の魅力 3

### 桜が舞い散る和風なエリア「白ノ領域」

ハルコタンには白の民と黒の民という、鬼のような姿の2つ種族が住んでおり、白の民はアークスと友好関係を築いている。また、江戸時代を連想する街並みや、妖怪に似た容姿を持つエネミーが多く登場するのも特徴だ。ダークファルス【双子】の眷属である「玩具系」ダーカーも登場し、これまでとはまったく異なる戦いが楽しめる。

#### ■ハルコタンの特徴

- 和風な街並み
- 巨大な敵が多い
- 白の民と黒の民が争っている
- カタバルトを使い屋根の上を飛び移って移動できる



▲アークスに友好的な白の民と協力して、ダーカーや黒の民と戦うEトライアルも発生。

追加クエスト 「黒ノ民鎮圧任務」、「アンジャドゥリリ討伐」、「白ノ領域探索」



#### 高低差が戦いに影響する

▲敵の多くは巨大なので、屋根に乗って弱点の頭部に攻撃を決めよう！



▲ハルコタンで出会う2人の人物。新たな出会いも待っている！

「和と巨人」というコンセプトを持つ第5の惑星が登場！ これまでにない特徴を持つエネミーや、新たな種別のダーカー、高低差のあるフィールドなど、ハルコタン独特の要素をチェックしよう!!



### 先行体験レポート

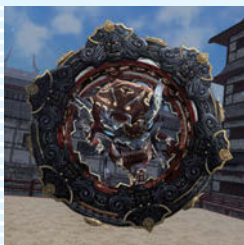
担当  
ホロ=ロウ

#### ハルコタン編

#### 異世界に迷い込んだような感覚

これまでの惑星に比べるとかなり異質な雰囲気を感じるハルコタン。実際、多くの敵が巨大なため、戦い方にも必然的に変化が生まれます。とくに近接クラスは、通常では敵の弱点を攻撃できないことが多く、工夫が必要。屋根の上からジャンプアタックを繰り返したり、敵のすねを攻撃してひざを付かせたりといった戦い方が有効そうでした。巨大なボスや屋根の上を飛び回れる建物など、とにかく高低差が印象的で、高所も攻撃できるクラスは活躍しやすいかもしれませんね。ちなみに、街並み自体は思ったより穏やかな印象を受けましたが、逆に敵が色彩豊かでビックリ。浮世絵や妖怪絵巻をそのまま再現したような世界は、すごくツボでした！

新たに登場するエネミーたち

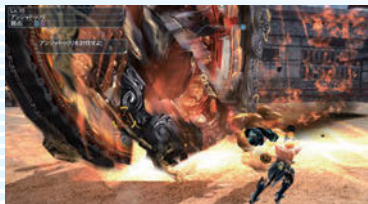


#### アンジャドゥリリ

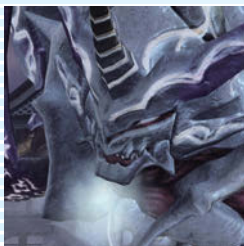
車輪の中央に顔があるボス。車輪を高速回転させて移動する。

#### 火炎をまとった突進が強烈!

車輪に炎をまとわせて突撃してくる。周囲に火球が浮いており、見た目よりも広い攻撃範囲を持つ。



▲突進攻撃に当たると大ダメージは必至！回避しても方向転換してどこまでもアークスを追い続ける！



#### ギグル・グンネガム

黒の民のなかでもひととき巨大な氷の巨人。巨大な剣を軽々と扱う。

#### 巨大な剣を携えた荒武者

身長ほどもある大きな剣と、周囲を凍らせる能力が強力。荒々しい攻撃を潜り抜けて反撃せよ！



▲ギグル・グンネガムが作り出した氷には乗ることが可能。そのまま弱点の頭部に攻撃することも！



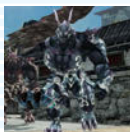
#### アドオガル

鬼のような姿をした黒の民。手には巨大な大砲を持っており、遠距離から攻撃してくる。足を攻撃しているとひざを付いて前かがみになる。



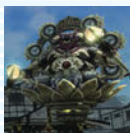
#### アムシザグリ

顔に大きな札を貼った妖怪のようなエネミー。空中をふわふわと飛びながら光の弾で攻撃してくる。高所にいるため、近接攻撃は当てにくい。



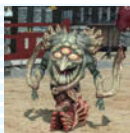
#### イザオガル

アドオガルと対になるような姿の黒の民。こちらはかついだ巨木を振り回して攻撃してくる接近戦仕様。足を攻撃するとひざを付くのは同じ。



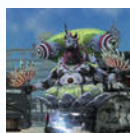
#### ガンナガム

牛に似た形状の頭部を持つ雷神のようなエネミー。周囲に雷を落として攻撃する。下部のプロペラを壊すと、地面に落とすことが可能。



#### ガンジギリ

黒の民には珍しい小型の敵。単体ではそれほど脅威ではないものの、複数同時に出現するのでやっかい。飛び跳ねながら体当たりを仕掛けてくる。



#### レランガム

馬に似た形状の頭部を持つ風神のようなエネミー。周囲に竜巻を発生させて攻撃する。ガンナガム同様、プロペラを破壊して行動を制限できる。



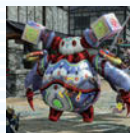
#### パラタ・ビコーダ

新登場となる玩具系ダーカーの一種。箱のような胴体から生えた脚を器用に使い移動する。玩具系ダーカーでは最も出現数が多い。



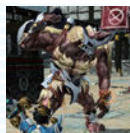
#### ピッタ・ワッド

パラタ・ビコーダとよく似た玩具系ダーカー。出現数はパラタ・ビコーダに比べると少ない。体全体を使った体当たりで攻撃してくる。



#### ボンタ・ペアッダ

ぼつちりとしたフォルムが印象的な玩具系ダーカー。両腕の鋭い爪を振り回して周囲をなぎ払う。かわいい顔をしているが手ごわい敵。



#### 味方 NPC レタラメグゴ & レタルオグガ

Eトライアルで出現する白の民の2人組。プレイヤーと共闘するが、彼らが倒されると失敗になるEトライアルも。







# 細かなシステム調整も実施

新クラスや新惑星などの新要素に目を奪われがちだが、細かな調整や仕様追加も見逃さない。多岐にわたる調整により、これまで以上にプレイビリティが向上!

公式発表された調整は下のまとめのとおりだ。すべてを解説するのは困難なので、とくに注目すべきものをピックアップして紹介。なお、バトルのバランス調整に関してはP.15でクラスごとに解説していく。

## ■主な仕様変更・機能追加

- スキルツリー、クラススキル、PA、テクニックの調整(詳細はP.15へ)
- アークスロビーのデザインをリニューアル
- 「ロビーマップ」機能追加
- スクラッチ景品の「プレビュー」機能追加(ボイスチケットを除く)
- オーダーアイテムの説明文に依頼者などの詳細を追加
- キャラクターの頭上表示に「HP+PP」を追加
- チャットウィンドウの背景色が現在のチャンネルに合わせて変化
- シンボルアートのスタンプが40種類追加
- キャラクタークリエイトに「アクセサリ4」を追加
- 「アクセサリーの位置調整」機能を追加
- 男女の顔バリエーションに「スッキリ顔」を追加
- 体型調整時にコスチュームが自動で脱げないように変更
- ダッシュ時のキャラクターの移動速度が上昇(約1.35倍)
- 「おすすめクエスト」機能を追加
- 「マイセット装備」機能を追加
- 「PSE」の予兆エフェクトがわかりやすくなるように変更
- 「PSE」の効果の一部を修正
- 緊急クエスト1エリア目のシングルパーティーエリアを廃止
- 市街地緊急クエスト3種を1つに統合してリニューアル
- 全クラスが最初から選択できるように変更(ファイター、ガンナー、テクターはキャラクタークリエイト後にクラスカウンターで変更可能)
- 惑星とフィールドの解放順を緩和
- チームオーダーに経験値報酬を追加
- チームオーダーのエリア指定を廃止し、収集から討伐に変更
- チームツリーの一部支援効果を上方修正
- チームツリーの育成に必要なポイントを緩和(序盤のみ)
- フォトンオーダーの容量上限を現在の3倍に変更
- クロトのクライアントオーダーの再受注期間を1週間に変更し、オーダークリア報酬を増額
- デリールオーダーなどにメタ獲得手段を拡大
- マップ表示にパーティー外のメンバーも表示するように変更
- アイテム鑑定、能力強化ドリンク、クライアントオーダーのカーソル位置を保存するように変更(カーソル位置はゲーム終了時にリセット)
- クエストカウンターで緊急クエストが一番上の並び順になるように変更
- パーティーメンバーからもパーティーの名前が確認できるように改善(PC版のみ)
- 緊急アナウンス中にドロップアイテムの特殊能力数が見えない問題を改善(PS Vita版のみ)

## ロビーマップ機能

## 目的のNPCの位置がすぐにわかる

ロビーでもクエスト中のようにマップを表示できる機能が追加される。画面右上のリーダーマップだけでなく、詳細なエリアマップも存在。エリアマップでは、NPCの名前を選択することで、どこにそのキャラがいるかわかるように表示される。また、アークスロードの目的地や達成済みクライアントオーダーの報告場所も表示されるので、初心者にはありがたい機能だ。

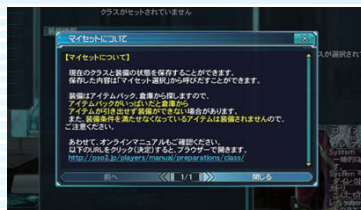


ロビーの形やNPCの位置、施設の場所がひと目でわかる。

## マイセット機能

## 装備やメインパレットを一発呼び出し!

マイセット機能は、クラスカウンターで利用できる新機能。アイテムやメインパレットの情報を事前に登録しておく、登録データを呼び出すだけで装備が完了する。登録されたアイテムが倉庫内の場合でも、アイテムバックに空きがあれば自動で取り出してくれるので便利。クラスやスキルツリーまで登録できるので、時間がないときでも素早くクラスを変更可能だ。



最大10個まで保存できるので、上手に使いこなそう。

## アクセサリーの位置調整

## アクセサリーの表示位置を変更可能

アクセサリーの位置調整では、セットしたアクセサリーの位置を前後左右上下の6方向に移動できる。この機能で自分のキャラの体型に合った位置へ移動すれば、コスチュームや髪型に干渉して見栄えが悪くなったアクセサリーも利用しやすくなるだろう。ちなみに、調整方法はスライドバー形式なので、とくに難しい操作は必要ない。



▲電撃太鼓の位置を、左右に最大まで移動させたときの比較。体や髪に干渉するアクセサリーを微調整するための機能で、まったく別の場所に移動させることはできない。

**① バウンサーについて**

とにかくアクティブスキル数が多い!  
ジェットブーツは通常攻撃、法撃、PAを活用できるので、忙しいけど楽しい!

デュアルブレードは方向キー+武器アクションで前後左右に移動できるので、これを間合いを調整しながら戦うのが基本になりそうです

**② 惑星ハルノタンについて**

街がおっきい! 自分でプレイすると、よりそれが感じられます!

屋根に登れる場所が多く、そこから高所へ移動可能やでジェットブーツがあるとより移動がラクになるかな?

**③ カジノについて**

登場するエネミーも大きい! そして強い!

音楽と雰囲気ガステキ! なんと高低差によってBGMが変化するニヤ!

**④ まとめ**

とにかく新要素が多すぎて取材時間が足りなかった! 既存クラスの調整も本気と書いてマジな内容!

新クラスと同じくらいそちらにワクワクの人も多いかも

レトロさんは?  
8月27日のアップデートが楽しみニヤ!

その頃、レトロは取材そっちのけでカジノロビーの「隠れリリーバ」を探していたのでした……。

3つ目発見!

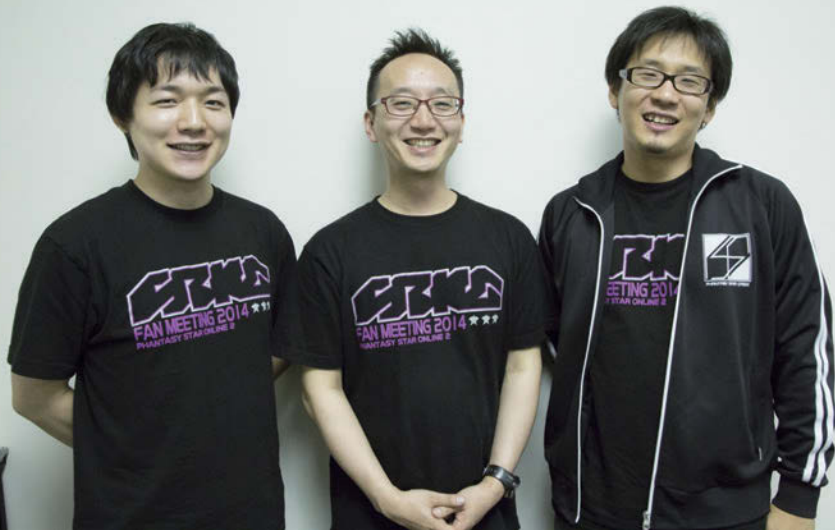


「Mission : EPISODE 3」でどう進化するのか

開発チームに聞く

# スペシャルインタビュー

バウンサーと2つの武器、和のテイストあふれる惑星ハルコタン、そしてカジノエリア。現役プレイヤーなら誰もが気になる新要素を中心に、EP3の魅力を開発チームに聞く。



## ★新クラスやカジノなどの新要素が生まれた経緯と魅力に迫る

——最初に、エピソード3 (EP3) でのみなさんの担当業務を教えてください。

**酒井**：これまでと変わらず、『ファンタシースター』シリーズ全般のシリーズプロデューサーという立場です。

**木村**：ボクもEP2の頃と変わらず、シリーズディレクターを務めています。

**菅沼**：これまではPS Vita版のディレクターでしたが、これからはEP3ディレクターに変わります。仕事としては、PS Vita版のディレクターも引き続き兼任する形です。

**木村**：中村 (※1) は、しばらく菅沼のサポートとして入ってもらうことになります。勘違いされている方がいるので補足ですが、ボクは全体のロードマップ (※2) の作成や菅沼から上がってきた内容をいつ配信するのかを検討するのが主な役割ですね。

——さっそくEP3の内容についておうかがいします。まず、新クラスのバウンサーについて、どのようなクラスになるのか教えてください。

**菅沼**：8番目のクラスとしてバウンサーを追加したのは、プレイヤーの対になるクラスという意味合いがあります。打撃と射撃が得意なプレイヤーに対して、打撃と法撃が得意ということですね。同時に、今までの『PSO2』にはなかった遊びとして、戦いながら仲間を鼓舞する役割を持たせました。

——仲間が多いほど活躍しそうですね。

**菅沼**：はい。EP3では、フリー探索のエリア1をシングルパーティーエリア (※3) からマルチパーティーエリア (※4) に変えるなど、協力しやすい方向に舵を切っています。そういったなかで活躍できるように調整を心がけました。また、初心者と上級者のどちらでも楽しめるように奥深さを意識して調整したところもあります。

——バウンサーで使える2つの新武器は、どのような発想から生まれたのでしょうか？

**木村**：最初は靴の武器という見ただけから始めて、新クラスを追加するときに打撃と法撃が得意ということで、法撃武器として登場させることにしました。

**菅沼**：バウンサーは、はっきり言ってしまえばジェットブーツありきで生まれました。ジェットブーツは法撃武器ですが、テクニック (※5) で、新しい遊びができるようなものをと考えました。テクニックも使い、攻撃のテンポや爽快感がある調整になっています。

**木村**：デュアルブレードに関しては、違った武器の案もありました。しかし、EP2の時点で既に15種類の武器カテゴリがあり、EP3でさらに2種類増えるとなると、今後は武器種を増やす機会が減ると思います。シリーズで人気が高かったツインセイバー (※6) を入れるなら、このタイミングしかないと思って入れました。

——これらの新要素を感謝祭 (※7) で発表したときは、どんな気持ちでしたか？

**菅沼**：耳慣れない言葉なので、「バウンサーって何？」って思われるのではないかと不安がありました。それから、新クラスよりもアクセサリの位置調整のほうが盛り上がったから、うれしいけれどどうしようって思いましたね (笑)。

**木村**：新クラスや新武器は、実際にプレイしてみないとわからない部分も多いと思うんです。EP2の発表のときは、プレイヤーよりもサポートパートナー (※8) のほうがユーザーさんの反応がよかったですね。

**酒井**：作っている側としては、「あれ？ 盛り上がるのそっちなの」ってなりまして (笑)。

**菅沼**：既存のクラス調整も気になってると思いますが、目新しさのあるバウンサーも、配信されたら触ってほしいです。

——ジェットブーツは、これまでにない新しいものなので、デザインなどでも苦労されたのでしょうか？

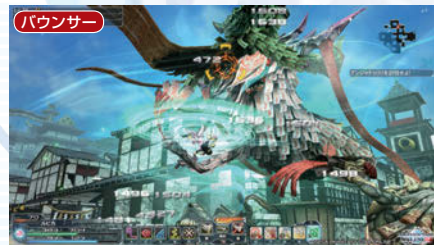
**木村**：「PSポータブル」 (※9) でウィップという武器カテゴリがあったのですが、最初はデザインに発展性がなくて苦労しました。今回のジェットブーツは新しい武器と言っても靴がベースですから、比較的デザインしやすいと考えています。

——体験プレイでは、新武器はやるのが多くてテクニカルな印象を受けました。

**菅沼**：最初からすべてを使いこなそうとする必要はありません。ロックオンして戦えばある程度追尾してくれますし、スキルを全部を使わなくても気持ちよく遊べるような調整を心がけました。なぜいろいろできるのかというと、上級者が武器アクションを使った派生技、チャージテクニックによる武器の属性変化などを駆使することで、戦術を広げる試みという意味合いもあります。現状では、メインバレットに3つとも同じPA (※10) をセットされることが多く、オリジナルコンボを組む感覚で使っていればと考えています。その試し石として、まずはジェットブーツで反応を見てみたいという感じですね。

——新武器2種の扱い方について、アドバイスがあれば教えてください。

**菅沼**：ジェットブーツに関しては、PAが使える法撃武器といったイメージで使ってもらえばいいです。そこか



▲攻撃後の派生アクションで、今までは違ったプレイ感覚に。ジェットブーツは菅沼氏がイチャオシする新要素のようだ。

用語解説

【※1：中村圭介氏】 役職はEP2ディレクター。EP2を盛り上げた功労者の1人。

【※2：ロードマップ】 プロジェクト管理のための計画表。

【※3：シングルパーティーエリア】 一緒にパーティーを組んでいるキャラクターのみ参加できるエリア。最大4人まで。

【※4：マルチパーティーエリア】 パーティーの構成にかかわらず、合計12人まで自動的にマッチングされるエリア。

【※5：テクニック】 本作のシリーズにおける魔法のようなもの。

【※6：ツインセイバー】 2本の剣を両手に持って戦うスタイルの武器。デュアルブレ

ドと似ているものの、拳動はまったくの別物。

【※7：ファンタシースター感謝祭2014】 全国5都市で開催される大規模な公式オフラインイベント。

【※8：サポートパートナー】 プレイヤーをサポートする人型のロボット。アイテムの収集を手伝わせたり、クエストに連れていける。

【※9：ファンタシースターポータブル】 2008年にPSPで発売された『ファンタシースター』シリーズの1つ。

【※10：フォトンアーツ】 フォトンポイントを消費して繰り出す強力な攻撃技。武器にPAをセットすることで、バトルで使用できる。

【※11：固有PA・テクニック付き武器】 PA

やテクニックがプリセットされた武器。本来は使用できないクラスでも、プリセットされたPAやテクニックが使用可能になる。

【※12：ダーカー】 プレイヤーが所属するアークスと対立している神出鬼没の敵。

【※13：小林秀聡氏】 サウンドディレクター。「PSO」からシリーズの楽曲を手がける古参スタッフの1人。

【※14：ダークファルス [双子]】 [双子] はダブルと読む。

【※15：ダークファルス】 『ファンタシースター』シリーズではおなじみの強大な敵。

【※16：イルミナスの野望】 『ファンタシースターユニバース』の続編。

【※17：ラッピー】 鳥の姿をしたエネミーで、シリーズのマスコット的な役割を果たす。

【※18：P-SPEC】 運営チーム自らが制作する公式同人誌。現在、Vol.3まで存在。

【※19：スキルポイント】 スキルの習得に必要なポイント。

【※20：決勝大会】 『ファンタシースター感謝祭2014』と同時に開催されるタイムアタック大会の決勝戦。

【※21：DDoS攻撃】 踏み台と呼ばれる多数のコンピュータからサーバーへ攻撃を仕掛けるサイバーテロ。

【※22：ダンボー】 人気のマンガ「よつぱ」とい！のキャラクター。





開発  
チーム  
プロフィール

●シリーズプロデューサー

酒井智史氏



「PSO」ではデザイナーとして活躍。「PSポータブル」からプロデューサーに就任し、現在は「ファンタジースター」ブランド全体を統括する。

●シリーズディレクター

木村裕也氏



「PSポータブル2」のディレクターを務めつつ、同時に「PSO2」のディレクションもしていた。現在はシリーズ全体のディレクターという立場に。

●PSVita版兼エピソード3ディレクター

菅沼裕氏



「PSO2」のPS Vita版ディレクションを担当。EP3ディレクターに就任したが、PS Vita版のディレクションも引き続き兼任する。

ら徐々にやることを増やしていき、少しずつ慣れていってください。デュアルブレードは、武器アクションのフォトンブレードの使い方がカギになります。重要なのはPPとギアを絶やさずに戦うこと。また、中距離から一気に間合いを詰めるPAもあるので、ヒットアンドアウェイを心がけるといいでしょう。

**木村**：この号の電撃PSに付いているアイテムコードで、全クラス装備のジェットブーツが手に入ります。固有PA付きの武器（※11）ですから、バウンサー以外のクラスでも使ってみて、操作感を確かめてください。

**菅沼**：ハルコタンには、高い位置に弱点がある敵が多いので、どちらの武器も相性がいいと思います。

——高い位置という話が出たのでお聞きしますが、高度制限はどのように変わのでしょうか？

**菅沼**：EP2の仕様では、現実の距離にすると10m程度の高さで制限がかかりました。その状態では一部ボスを空中で連続で攻撃できないといった問題があったので、それを15mまで順次緩和します。EP3配信時はハルコタンの「白ノ領域」だけですが、そこで問題がなければほかのフィールドにも順次対応していく予定です。

——なるほど。では次に、新惑星のハルコタンの特徴をお聞かせください。

**木村**：ダーカー（※12）の反応を追ってアークスが調査した結果、発見された新惑星という設定です。ハルコタンは、惑星の見た目が陰と陽に分かれたような形をしています。これは「白ノ領域」と「黒ノ領域」と呼ばれるもので、それぞれの場所に白の民と黒の民が住んでいます。もともととは不可侵条約が結ばれていて、お互いに行き来することはなかったのですが、なぜか黒の民が「白ノ領域」に現れるように。その理由はストーリーに絡んでくるので詳しくお話できませんが、のちに明かされていくことになるでしょう。フィールドに出現する敵は黒の民がメインで、ダーカーはEトリアルで出てきます。

**酒井**：ハルコタンは、これまでのフィールドとは違ったスケールの場所です。白の民は約4m、黒の民は約8mの巨人で、「白ノ領域」は白の民の体格に合わせたサイズで作られています。黒の民はその大きな街よりもさらに大きいため、スケールの違いが強く感じられると思います。

**木村**：じつは既存のフィールドも、実寸よりも大きなサイズで作っているのですが、今回は明確に大きなものを意識しました。

**酒井**：3Dのゲームの場合、実寸で作ってしまうとかなり小さく感じられるので、スケール感は難しい課題の1つです。単純に大きくするだけでは手抜きと思われてしまいますし、互や蝶番の1つ1つまでこだわって、大きさを感じられるよう何度も作り直してもらいました。

——見た目だけでなく、フィールドのBGMもこれまでとは違った雰囲気を感じました。

**木村**：今回、新たな試みとして高低差で曲調が変わるようにしました。地面では和のテイストの曲ですが、屋根の上がるとロック調になります。

**菅沼**：太鼓の音や合戦を意識したかけ声も入っていて、とてもおもしろいものになってますよ。かけ声は、小林（※13）自身が入れました。

——EP3で新キャラクターが4人ほど判明していますが、それぞれの立場や特徴を教えてください。

**木村**：カトリとサガは、バウンサーを代表するキャラクターです。2人はストーリーにはかかわってこないイオやアザナミのような立場ですね。カトリは高貴な雰囲気のおしとやかな女性ですが、ちょっとなまけ癖があります。足を振り回して戦うのははたないと考え、デュアルブレードを使っています。サガは真面目なキャストで、カトリを引っ張るのが役目。サガがジェットブーツを使っているのは、カトリのワガママで押し付けられた感じですね。ストーリーにかかわってくるのは、コトシロとスクナヒメ。コトシロは白の民ですが、スクナヒメの守り人なので、ほかの白の民とは違った立ち位置にいます。スクナヒメは、カンタンに言ってしまうと白の民と黒の民の神様のような人。両方の民に頼られているのですが、自由奔放な性格なので好き勝手に行動しています。

——EP3の序盤のストーリーは、白と黒の民がなぜ対立しているのかが中心になってくるのでしょうか？

**木村**：それもありますが、EP2で未消化だった部分も入ってきます。EP3のストーリーは、EP2のラストの半年後からスタートします。シャオから許可が下りて、



▲4人の新キャラクターの活躍に期待したい。

マトイがアークスになっていて、彼女と一緒に行動することが多くなりますね。

**酒井**：電撃PSの表紙に書かれているマトイは、EP3からの新コスチュームになっています。

——マトイはEP1の開始時に登場しましたが、ようやくヒロインとして活躍することになりそうですね。

**木村**：EP2までのマトイの役割やストーリーの基本的な展開は、最初から決まっていた。当初のプロットは、もっと序盤から活躍するものだったのですが、長く続けるオンラインゲームですからあえて引っ張ったところもあります。いろいろと伏線張りながらも、予想外の展開を盛り込むことができたのではないのでしょうか。

——個人的には、有翼系ダーカーの存在にはだまされませんでした。

**木村**：ほとんどのユーザーさんは【双子】（※14）の眷属だと予想していましたし、そうなるようにミスリードしました。EP3全体では、【双子】との対峙がストーリーの基軸になります。

——【双子】の眷属のダーカーは、これまでの生物学的なものとは一線を画すものになっていますが、どのような意図でデザインされたのでしょうか？

**木村**：「PSO2」ではダークファルス（※15）が複数いて、それぞれに眷属がいます。これまでは蟲系・魚系・有翼系というように生物ばかりだったので、無機質か幾何学的なものを入れたかったんです。【双子】は子どもの姿をしているのもあって、玩具に決まりました。かわいらしいけれど、人形のようにどことなく怖さみたいなものを持ち合わせていると思うんです。嗜虐的な面を持つ【双子】の性格と、ホラーのような怖さをうまく表現できるのではないかと考えています。

——【双子】の性格は、ほかのダークファルスとは違った雰囲気ですね。

**木村**：ほかのダークファルスは、それぞれ闘争や知識など人間的な欲のようなものを持っています。それに対して【双子】は純粋な悪といったイメージです。

——では、次はアークスロビーについてお聞きします。どのようなコンセプトでリニューアルされたのですか？

**菅沼**：チーム内でそれぞれアイデアを出し合って、1つ1つに重要度を付けて上から順番に取り入れていきました。滞在時間が長くなるゲートエリアは明るくして、自分のキャラクターがよく見えるようになっていました。ショップエリアは、買い物などが楽しくできるようにしました。それから、緊急クエストが来たときの演出を強化しました。カタバルトで移動できるようにしたのは、ボクがプレイしていて移動が面倒に感じたらからです。

**木村**：実際の街にはカタバルトなんてありえないので、現場からはNGという意見も多かったですね。最終的に



インタビューはみ出しネタ

ストーリークエスト編②

酒井氏は現在、EP1＆2のあらすじがわかるダイジェストムービーを制作中。このムービーはシオンの回想のような形式で作られていて、シオンのボイスは新規録音したそうです。ムービーはゲーム内で使われるほか、公式サイトでもロングバージョンを公開予定。台本は木村氏が執筆し、酒井氏がムービーを作っているため、ディレクターがプロデューサーにタメ出しをするというユニークな逸話も。（ステラ）





は、ボクのほうで判断して入れることになりました。

**酒井**：カジノエリアの入口を作らなければならなかったのですが、全面リニューアルも考えていましたが、NPCの配置の問題などがあって今の形に落ち着きました。

**木村**：NPCは基本的に、今までと同じ場所にいます。ただし、ショップエリアでただ会話ができるだけのNPCに関しては、容量などの都合もあり削除しました。

——カジノの実装は、やはりプレイヤーさんからの要望が多かったからなのでしょうか。

**木村**：カジノは『イルミナス』（※16）のときにもありましたし、『PSO2』でもいつかは作りたいと思っていました。EP3のタイミングで実装したのは、菅沼のほうから提案があがってきたからです。

**菅沼**：バトル関連は充実してきましたが、戦い以外の遊び方としてレベルは関係なく誰でも一緒に楽しめるものが必要だと思っていました。息抜きで遊んでいただければいいと考えています。

**木村**：クエストで遊んでもらうのは当然のこととして、ロビーでももっと楽しめるようにしたいですね。

**菅沼**：酒井からも、いるだけで楽しくなるような場所にしてほしいという要望があって、大きな意味はないけれど風船で空を飛べたり、ドリンクが飲めたり、隠れリリィバなどの要素を実装しました。

——ラッピースロットでラッピー（※17）の動きやセリフが予想になっていますが、このような仕組みを導入した理由は？

**木村**：ラッピースロット担当が実際のスロットを好きだったので、そういったものを意識して取り入れています。P-SPEC Vol.3（※18）でボクはパチンコが好きと書いたのですが、カジノに関しては一切触れていません。ボクがかかわると、自分の好みで意見をいろいろ言いすぎてしまいそうだったので……。

**菅沼**：ラッピースロットは、誰でもカンタンに遊べるように意識して作りました。最初ももっと複雑なチャートがあったのですが、それではスロットの経験がない人には取っ付きづらいものになってしまいます。メセタンシューターはプレイスキルが必要になっているので、スロットのほうはシンプルです。特殊なルールとしては、ラッピーメーターとラッピーPSEバーストですね。

——やはり、ラッピーメーターがたまっている台を選んだほうがいいのでしょうか？

**菅沼**：ラッピーメーターがたまっていれば、ラッピーPSEチャンスがすぐに当たる可能性はあります。ですが、台によって設定が異なるので、その台がいいか悪いかまでは判断できません。しばらく同じ台でプレイしてみて、その台の傾向をつかんでいただければと。

——メセタンシューターで勝つコツはありますか？

**菅沼**：まず、獲得コインが減ってしまう爆弾を取らないこと。スタッフのプレイデータを分析すると、うまい人とそうでない人の差はコインの獲得率にあります。うまい人は80%を超えてくるので、獲得率が差が生まれてきますね。

**木村**：メセタンシューターは、プレイスキルに大きく依存するのですが、そのぶんだけうまい人にとってはコインを増やしやすいうゲームだと思います。ポイントは、1回だけでなく何度も続けてプレイすること。キングメセタンなどが出る金WAVEは、続けて遊んだほうが発生しやすいんです。ですから、100枚だけ持って1回プレイするより500枚くらい集めて挑戦してください。

**菅沼**：練習も必要になると思うので、EP3開始時にはなんらかの方法でカジノコインパスを多めに配布したいと考えています。

——今後、景品は追加されていくのですか？

**木村**：一定期間で景品を入れ替えるようなやり方を考えていますが、具体的な期間は決まっています。ユーザーさんたちの動向を見て、欲しい人たちに景品が行き渡っただろうというところで切り替えていくつもりです。

**菅沼**：スロットには、カンタンな目押し要素はありますが、ジャストアタックができれば問題ない難易度ですし、普通に遊んでいればコインが徐々に増えていくように調整されているのでご安心ください。

——札幌大会でバランス調整の内容が発表されましたが、スキルツリーの形状が変わって今まで取れたスキルが取れなくなるということはありませんか？

**木村**：ツリーの形状が変わって前提条件が緩和されるので、これまでよりも少ないSP（※19）で習得できるようになります。ですから、今までできなかったことができなくなることはありません。一部のスキルに関しては、上限レベルが引き下げられているため、すでに習得してしまったものでSPがムダになっている場合があります。こちらは全スキルツリーリセット権を配布するので、必要に応じて使ってください。

——潜在能力にも調整が入るのでしょうか？

**木村**：基本的には変わりませんが、元々のスキルが変わったものに関しては調整したものもあります。



## EP2をしめくくる決勝大会と これからの展望について聞く

——これまでの感謝祭の感想と、決勝大会（※20）の見どころをお願いします。

**酒井**：どこの会場も、ユーザーさんの反応が暖かかったですね。人数はとても多いのですが、アットホームな雰囲気を感じられました。大阪会場は、DDoS攻撃（※21）を受けてサーバーが停止している最中の開催でしたが、『ファンタシースター』に対するみなさんの愛のこ

もった応援がすごくうれしかったです。

**木村**：ファンの方々からの応援メッセージが書かれた色紙をいただいたので、開発室に貼ってあります。

**菅沼**：ボクは会場内を積極的に回って、ユーザーさんからの要望を聞いたりしました。ボクらの考えと、ユーザーさんとの間にズレがないかの確認ですね。

**木村**：実際、会場のやりとりがきっかけで調整の方向性を変えたものもありますね。

**酒井**：そういった意味でも、いい機会だったと思います。決勝大会は、お祭りのシメということで今回もリングを用意します。中身は秘密ですが、決勝戦らしいハーフタイムショー的なものを入れることも考えているので、ぜひとも会場に遊びに来てください。

**木村**：じつは、決勝大会当日にも予選をやりませう。地方大会で負けて、どうしてもリベンジしたいチームはぜひ参加してほしいですね。準決勝と決勝は、予選とは違ったクエストになるので、そちらも見どころです。

**木村**：それから、ダンボー（※22）の来場特典もお忘れなく。今回はじゅうぶんな数を用意してあるので、コミケ（コミックマーケット）で用事を済ませたあとでも大丈夫だと思います。

——最後に、読者へのメッセージをお願いします。

**菅沼**：EP3の配信では、新クラスやカジノなどのコンテンツだけでなく、バランス調整など改善にも力を入れています。より遊びやすい『PSO2』を目指すので、どうかご期待ください。

**木村**：EP2でも新しいコンテンツをたくさん追加してきましたが、EP3では新しく始める人に向けての調整や緩和もあります。『PSO2』の名前は聞いたことがあるけど、まだ遊んだことがないという人は始めるいいチャンスです。ぜひ1度プレイして、『PSO2』がどんなゲームなのか体験してみてください。

**酒井**：7月には登録ID数が350万を突破しました。約1年で50万もの新規ユーザーさんが増えています。2周年というタイミングでは、いいことも悪いこともありました。そのたびに、多くのユーザーさんに支えられていることを実感します。これまで支えてきてくれたユーザーさん、新しいユーザーさんに『ファンタシースター』の世界を体験してもらえるように、よりたくさんの方々に楽しんでもらえるものになっています。初心者でも入りやすいゲームなので、今から始めても遅くありません。この機会に、ぜひ遊んでください。

——お忙しいなか、ありがとうございました。



## 「より遊びやすい『PSO2』を目指します」(菅沼氏)





「PHANTASY STAR ONLINE 2 EPISODE3」についておき情報

## 既存クラスのバランス調整について①

PHANTASY STAR ONLINE 2

### 【現在の『PSO2』が抱えるバランスの問題点】

- 近接クラスの戦闘能力が低い問題
- PA/テクニックの強さに偏りがある問題
- スキルツリーの選択肢が狭い問題

詳細は、後日『PSO2』プレイヤーサイト等でお知らせいたします。

バランス調整でバトルが生まれ変わる！

# バランス調整解説

クラススキル  
フォトンアーツ  
テクニック

ここでは、EP3配信時に行われる調整のコンセプトと傾向を解説。下方修正されるスキルやPA、テクニックがあるものの、単純な弱体ではなく代用手段が用意されている。選択肢が増えるので、プレイヤーごとにクラスの育成方針やバトルの立ち回りも大きく変わるはずだ。公式発表の詳細は、電撃オンラインの記事もチェックしてほしい。

電撃オンライン <http://dengekionline.com/elem/000/000/892/892905/>

### ハンター 攻守を備えしオールラウンダー！

攻撃モーションの速度と攻撃範囲を向上させることで、これまでよりも素早く戦えるように。スキルはフューリー系の倍率が5～10%低下するが、代わりにほぼすべてのPAに上方修正が入る。そのため、火力特化型のサブクラスとしてはやや攻撃倍率が下がるだろう。「ガードスタンス」のデメリットがなくなるなど、防御系スキルを中心に上方修正される予定だ。攻撃と防御のバランスがよいクラスになり、防御特化型でもある程度の攻撃力を望めるような調整と言っていこう。

- ポイント
- モーション、硬直フレーム、攻撃範囲を向上
  - 防御を高める方向にも特化可能
  - 新スキルでエネミーを引き付ける盾役となり、仲間を守りながら自身も強化できる

### ファイター 近接戦、攻めのエキスパート！

攻撃モーションが早くなり硬直も短くなるが、ナックルは対象外。ツインダガー使用時にネックだった高度制限が緩和され、これまでの1.5倍の高さまで上昇できるようになる。2種類のスタンスはデメリットが廃止され、さらに威力を上方修正。代わりに、「チェイスアドバンス」が下方修正される。スレイヤー系スキルも上方修正され、さらに新スキルの「リミットブレイク」を使うことで発動条件を容易に満たせるように。リスクはあるものの、爆発的な攻撃力を得られる調整になりそうだ。

- ポイント
- モーションと硬直フレームを向上
  - リスクと引き換えに戦闘力を高める
  - 新スキルでコンボを駆使して戦える
  - 高度制限を緩和(8/27では白ノ領域のみ。順次対応)

### ブレイバー 神速のオールレンジアタッカー！

2種類のスタンスは威力が5%増加。「ウィークスタンス」のデメリットは、全レベルで95%に統一される。また、「ラピッドSアップ2」の射撃力が最大+150に上方修正。スキルツリーの形状を含めて、既存のスキルに大きな変化はない。新スキルの「チャージシュート」でバレットボウのチャージ通常攻撃が強化され、さらにPAの上方修正で消費PPが軽減されるなど、使いやすいものに。一方、カタナはPAの威力を中心に底上げされているので、2種類の武器を併用して戦える。

- ポイント
- バレットボウの立ち回りを改善
  - カタナとバレットボウを使い分け、あらゆるレンジからの攻撃を可能に
  - スキルツリーに大きな変化はなし

### レンジャー 戦局を優位に導くスナイパー！

「ウィークバレット」の効果が300%から255%に低下するが、代わりに「ウィークヒットアドバンス1、2」の威力が10%上がる。そのため、自分自身の火力に影響は少ない。また、トラップがアイテム消費型からリキャスト型に変更され、さらにトラップ系スキルの多くが上方修正される。スキルツリーは系統ごとに整理され、これまでツリーの奥にあったスキルが習得しやすくなった。これまでも「ウィークバレット」で活躍したが、そのほかの特殊バレットやトラップも活用できるように進化。

- ポイント
- 各種トラップをリキャスト型スキルに変更
  - 特殊バレットヒット時の威力を上方修正
  - 新スキル「バレットキープ」により、特殊バレットの使いやすさが向上

### ガンナー 瞬間火力が光るトリックスター！

「Sロール」Aボーナスの威力が最大160%になり、代わりにツインマシンガンのPA8種が上方修正される。また、「ショウタイム」の効果時間が最大45秒になり、与えるヘイト値も増加。加えて「ハイトタイム」の威力を最大120%に上方修正することで、「ショウタイム」中の火力をさらに強化。新スキルはチェイン系が2種加わり、積極的に「チェイントリガー」を使って戦うスタイルも可能に。ショウタイム系とチェイン系、どちらかに寄せ習得していくことになりそうだ。

- ポイント
- 新スキル2種を含め、「チェイントリガー」を主軸とした立ち回りが可能に
  - 「ショウタイム」系スキルも強化
  - スキルツリーを系統ごとに整理

### フォース 高威力を誇るテクニックマスター！

今まで混在していた、炎、氷、雷属性のスキルとそのほかのスキルが分離され、各種威力上昇スキルや「フォトンフレア」と組み合わせられるように変更。「チャージPリバイバル」もすぐに習得できるようになった。また、「フォトンフレア」のデメリットを廃止し、効果時間とリキャストが上方修正される。これにより、「フォトンフレア」と属性特化の組み合わせで戦うスタイルも確立されそうで、今までとは異なる立ち回りで楽しめるはずだ。

- ポイント
- 「チャージテックアドバンス」など、威力上昇系と属性特化系のスキルを分離
  - 「フォトンフレア」と属性特化を組み合わせることでトップクラスの威力を出せるように

### テクター パーティー支援のスペシャリスト！

「ウォンドラバース」をスタンススキルに変更し、さらに通常攻撃と法撃爆発の威力がアップ。法撃爆発はジャストアタックの効果も反映されるようになった。また、「テリトリバース」がパッシブスキルになり、いつでも効果をえられるように。「エクステンドアシスト」や「テリトリバース」などの支援スキルの最大レベルが1になり、必要なSPが大幅に軽減されるのもうれしい。属性系スキルに変更はないが、フォースと同様に属性系とそれ以外のスキルが分離されている。

- ポイント
- 「ウォンドラバース」をスタンス化して強化
  - 「テリトリバース」がパッシブ化
  - 支援スキルの効果はそのままに、最大レベルを大きく引き下げて必要なSPを軽減

## CHECK EP3で追加される新スキルの効果を公開!!

各クラスの調整で少しだけ触れているスキルもあるが、ここで全クラスの新スキルをまとめて公開。新スキルは「リミットブレイク」を除いて、最大レベルが

1からになっている。また、どのスキルも前提条件が少なく、ツリーの浅い位置に配置されているため、クラスレベルが低いうちから習得可能だ。

クラス	スキル名	効果
ハンター	ウォブレイブ	引きつけた敵の数で攻撃の威力とPP回復量が増加
	ヒーリングガード	ジャストガードに成功するとHPが回復
ファイター	テックアーツJAボーナス	異なるPA、テクニックをジャストアタックで連続で出すと威力が上昇
	リミットブレイク	一時的にHP上限を大きく下げて、打撃力を大幅に上昇
ブレイバー	チャージシュート	バレットボウのチャージ通常攻撃の威力と弾速が上昇
	アタックアドバンス	通常攻撃の威力が上昇
レンジャー	バレットキープ	特殊バレット装填時、別の長銃が大砲に武器変更しても弾数を維持
	グラビティボム	周囲のエネミーを引き寄せさせる投擲(とうてき)型のトラップを使用可能
ガンナー	トワイスチェイン	チェイン数が倍速で上昇
フォース	チェインFボーナス	フィニッシュ時のチェイン数に応じて「チェイントリガー」のリキャスト時間短縮
テクター	チャージエスケープ	チャージ中にミラージュエスケープを使用してもチャージ状態が維持される
	シフトドライブ	シフトの効果中、さらにダメージが上昇
	デバンドワフネス	デバンドの効果中、HPの上限を上昇



インタビューはみ出しネタ

### その他編

リニューアルされる市街地緊急クエストは、ダーク・ラグネがボスになります。ファルス・ヒューナルは道中のEトライアルでのみ出現する形に。個人的に気になったのでアクティブユーザーの数をうかがったのですが、30万人以上聞いてビックリです。もう1つ気になるカジノエリアの自動販売機のドリンクですが、飲んでメッセージが表示されるだけでなく効果はないとのこと。気分転換にぜひ！ (レトロ)