

# 決断 2つの輝きが運命を導く

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 ●セガゲームス ●ゲームダウンロード無料、エピソード3デラックスパッケージ版¥4,980(+税) ●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: 滝井智史、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

チーム電撃  
警備保障  
『PSO2』連載企画  
5thシーズン 第24回

報酬か、エネルギーか。輝きを放つ2つの誘惑が、冒険者たちの判断を鈍らせる。決断の先に待つのは、はたして……。道筋をまばゆく照らす2本の光を手に入れたら、自らの運命を切り開け!

## 最新アップデート情報とインタビューの2本立て!

今回は、8月26日に配信予定の最新アップデート「終わりなき夢幻 [Part. 1]」の情報に加え、主要開発スタッフのインタビューも掲載! まだまだ続く「『PSO』15周年記念プロジェクト」の今後の展望とは!? また、ゲーム内アイテムが手に入る本誌限定付録などの情報も要チェックだ。

## TOPIC 2 アークスフェスティバル2015 開催目前!



「アークスフェスティバル2015」の開催が目前! 開発スタッフや公式生放送のメンバーに加え、ハバイヤ鈴木氏などのゲストも参戦予定だ。夏の暑さを越える熱気を会場で感じよ!



### 来場者特典

- 『PSO2』アイテムコードカード  
進化デバイス/ドリキヤス(マグ進化デバイス)、PSO15周年Tシャツ(全種族女性)、PSO15周年TシャツM(全種族男性)
- 『PSO2es』アイテムコードカード  
★10「跳空のパウンスー」チップ、★10「ハニューエル」チップ、★10「フォニューエル」チップ(各1枚)
- 『PSO2es』『PSO15th』特製クリアファイル
- ビッグアークスカード(簡易ストラップつき) ●アークマうちわ

アークスフェスティバル2015 開催日: 2015年8月16日(日) 会場: 有明コロシアム

# PHANTASY STAR™ ONLINE 2

ファンタジースターオンライン

## TOPIC 1 電撃PlayStation限定! 付録で\*ツインケイコウトウをゲット!

『PSU』での登場以来、一部では伝説の武器と称されている「ケイコウトウ」に、新たな歴史が刻まれる! 2本組となった「\*ツインケイコウトウ」は、ツインダガーとデュアルブレードに対応した武器迷彩。サヤのダンボールに記されている文字は今回も「GRMLIGHT」で、ガラム社が次元を超えて新製品を送り届けてくれたようだ。

### アイテムコード付録内容

#### ● \* ツインケイコウトウ

(双小剣、飛翔剣/  
武器迷彩)

- ハーフドール×1
- カジノコインパス×5

アイテムコードはP.155へ!

2本になって、シャリシャリ音も2倍!?



## 電撃警備保障 チーム 隊員紹介

お題 『PSO2』内で好きなヘアスタイルは?



**ユウヒ**  
種族: ニューマン♀  
メイン: パウンスーLv.75  
サブ: ハンターLv.70

ショートマッシュ。目が隠れたヘアスタイルって好きなんやけど、うまく使いこなせず。上手に合わせるセンス持つ人にあこがれる!



**スーザンアトンチ**  
種族: ヒューマン♀  
メイン: ガンナーLv.51  
サブ: レンジャーLv.37

ゆる三つ編み前を愛用しつつ、夏場はミディアムエッジに変更も。みなさんも右のファッションカタログを参考にイメチェン!



**レトロ**  
種族: ヒューマン♀  
メイン: ガンナーLv.75  
サブ: ハンターLv.75

スポーティショートヘアはかわいいよね。だから「ファッションカタログ」の付録になったってわけ。みんなに付けてほしいから!



**ステラ**  
種族: キャスト♀  
メイン: レンジャーLv.75  
サブ: ハンターLv.75

ぱつぱんロングとルフターツインテールが好きです。ヘアスタイルを変えると「誰?」ってなりそうなので変えませんが。



**ホロロウ**  
種族: キャスト♀  
メイン: ハンターLv.49  
サブ: ファイターLv.20

以前使っていたショートストリートやエターナルドレイヤーなど、短い髪型が好きですね。今は気分転換に長髪にしますが。



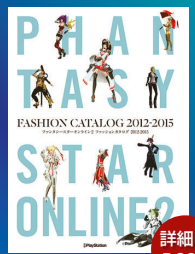
**野良**  
種族: ニューマン♀  
メイン: パウンスーLv.75  
サブ: ファイターLv.75

ロングツインテール、アルティナロング、ディーラーテール、インセントルーブテール、トロピカルツインテール...まだまだあるな!

## 好評発売中 ファンタジースターオンライン2 ファッションカタログ 2012-2015

「PSO2」配信日から2015年3月までに登場したコスチュームやアクセサリーなどを、データとともに完全網羅! 最新アイテムも一部掲載している。「アークスフェスティバル2015」の物販コーナーでも販売される予定なので、未購入の人はぜひ会場で!

DATA  
■発売中 ■¥2,750(+税)  
■本書限定アイテムコード付き



詳細は P.201



8月26日配信



# 秋の中規模アップデート「終わりになき夢幻 [Part.1]」

チャレンジクエストのやり込み要素が拡大。仲間と挑みまくれ!!

チャレンジクエスト第2弾「MISSION: 決断」が登場。その名のとおり、ミッションごとに2つに1つの「決断」を求められるのが特徴だ。新クエストの追加にともない、チャレンジマイル交換ショップにも新たな交換アイテムを追加。また、アークシステムワークスとのコラボACスクラッチ第2弾「ヴァーサス ギルティギア」も登場だ!

### 主な配信内容

- ACスクラッチ「ヴァーサス ギルティギア」
- チャレンジクエスト第2弾「MISSION: 決断」
- チャレンジマイル交換ショップアイテム追加
- タイムアタックランキング拡張
- デイリークエスト「PAカスタマイズオーダー」追加
- ラグオルメモリ交換ショップ交換アイテム追加
- FUNスクラッチ更新 ほか



「戦いや準備に加え、判断でも仲間との連携が求められる今回のチャレンジクエスト。キミは制覇できるか?」

## MISSION: 決断

8月26日のアップデートではいよいよチャレンジクエスト第2弾「MISSION: 決断」が登場や!



第1弾の「始動」は10ミッションでしたが、今回は5ミッションです



ギアも修得済みやし、気軽に挑戦できそうやな~

なお、新たな要素として……



ミッションの合戦では「VRカプセル」と「マイルクリスタル」のどちらかを優先するか選択することになります

制限時間を延長するか報酬を増やすか、か~



これはまさに「決断」を迫られることになるはず!

## ACスクラッチ ヴァーサス ギルティギア

「ヴァーサス ギルティギア」では、「GUILTY GEAR」シリーズの1つ「GUILTY GEAR Xrd -SIGN-」のアイテムが登場。ソル、カイ、エルフェルト、メイ、ミリアのコスチュームやヘアスタイルなどが配信される。髪を武器とするミリアは武器迷彩がないものの、通常時と攻撃時の

ヘアスタイルを用意。\*ジャンクヤード・ドッグは特定のPAを使った際に特殊な演出が発生するなど、ファンも納得の仕上がり! ボイスもあり、声優はソルが中田譲治氏、カイは草尾毅氏、エルフェルトは洲崎綾氏、メイはこおろぎさとみ氏、ミリアは住友優子氏となっている。



ソル・レブカ+ソルヘッドバンド+\*ジャンクヤード・ドッグ



エルフェルト・レブカ+エルフェルトヘア+エルフェルトヴェール+エルフェルトイヤリング+\*Missトラヴァイエ



カイ・レブカM+カイヘア+\*マグノリアエクレール2

## たいしたことなさそうだね

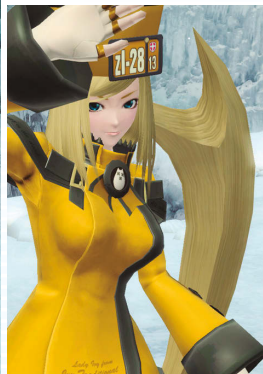


メイ・レブカ+メイヘア+メイハット+\*猫

## まばたきする暇もあげない



ミリア・レブカ+ミリアヘア+ミリアハット



ミリアアサルトヘア

## FUNスクラッチ更新

エステ用のアクセサリやまつげなどに加え、ルームグッズのウッディシリーズに「B」パターンが登場。スタンドポストやフタ付きゴミ箱など、どこか懐かしい気分させてくれるアイテムも!



スターフリンジ



フタ付きゴミ箱

## TVアニメ新情報

先日、沖縄で発表された「PSO2 THE ANIMATION」の続報が早くも到着!



2016年放送開始予定ニャ!

発表されたキャストの中には舞台版で主役を務めた蒼井翔太さんもいるニャ



今回も主役なのかな?

キービジュアル(P.177参照)を見ると、舞台版と同様、プレイヤー自身とキャラクター、両方の視点で描かれるっぽいね



クーナも出るみたいで気になります!

もしかしたら8月16日の「アークフェスティバル2015」でも新情報が飛び出すかも!?



入場無料! 気になる人は有明コロシアムへGOニャ!



ユウヒが語る「終わりになき夢幻 [Part.1]」

## ACスクラッチ編

武器迷彩の\*ジャンクヤード・ドッグは大剣、両剣、短杖。\*マグノリアエクレール2は大剣、両剣、抜剣、短杖。\*Missトラヴァイエは銃剣と長銃。\*猫は大剣、長槍、短杖に対応。カイ・レブカは女性用のカイ・レブカFもあるほか、ルームグッズには「GUILTY GEAR Xrd -SIGN-」のメインビジュアルが使われたポスターも。また、コラボ系以外やアニメ風瞳Cやウォールドラニーソックスが。

## チャレンジクエスト MISSION：決断

「決断」では制限時間を増やすVRエネルギーと、CM(※)を増やすマイルクリスタルのどちらを手にするかの決断がカギに。なお、「始動」と比べると短時間で終わるがCMの量もやや少なめという調整のようだ。

### 「MISSION：決断」の特徴

- 全5ミッション構成
- フィールドは凍土、地下坑道、浮遊大陸
- 各武器のギアスキルを最初から所持
- ミッション2以降、開始直後にVRエネルギーがマイルクリスタルを選ぶかの決断を迫られる

※チャレンジマイルの略称です

## 凍土Mission 1

惑星ナベリウス

原生種やダーカーが純白の地を地獄色に染め上げる!



▲▶イエーデやガルフルなどの原生種に加え、エル・アードも出現。激戦の氷雪地帯を抜けよ!

中型のボスエネミーも行く手を阻む



▲スノバンシーのほか、マルモスとダル・マルリが同時に出現する場面も。

VRエネルギーがマイルクリスタルか!? みんなの「決断」がミッションの成否を分ける!!



## 地下坑道Mission 2

惑星リリーパ

どちらを選ぶのが最適か?

◀決断を迫られている場面。どちらが本当に必要か、コミュニケーションをとって決めよう。



◀機甲種のほか、バルバリーバやデコル・マリユダ、玩具系の新ダーカーなどが出現。スイッチで作動する仕掛けも。

強敵に加えて地下坑道ならではの仕掛けも多数登場

## チャレンジマイル交換ショップ ★11ユニット・イデアルシリーズ&フォトンブースター追加

「チャレンジマイル交換ショップ」に新アイテムが登場。強力な★11ユニットやフォトンブースター、さらにマグの形態を特定の初期進化姿に変える進化デバイスも追加

される。もちろん、形態変化リストにも登録されるので、初期進化姿が好きならには朗報だ。以下では、詳細が気になる2つのアイテムについてじっくりと紹介しよう。

### イデアルシリーズ 特殊なセット効果を発動させると最強クラスの性能に!

イデアル系武器の対となるユニット。1部位につき2万CMで交換できる。基本性能に加え、イデアルシリーズの最大の魅力といえるのはセット効果。リアとレッグ、アームと武器という2つのセット効果が設定されており、両方発動できたときの強さは計り知れない。



◀エメラルドグリーンに輝くフォトン部分の色は、アイテムラボで変更できる。

### リアとレッグのセット効果

セット効果の種類	値
HP	(+50)
PP	(+5)
打撃力	(+75)
射撃力	(+75)
法撃力	(+75)
技量	(+40)
打撃防御	(+80)
射撃防御	(+80)
法撃防御	(+80)
炎耐性	(+2)
氷耐性	(+2)
雷耐性	(+2)
光耐性	(+2)
闇耐性	(+2)

◀さまざまなパラメータが上昇し2部位で発動するセット効果が思えないほど、破格の値が設定されている。

### 武器とアームのセット効果

セット効果の種類	値
HP	(+18)
PP	(+75)
射撃力	(+75)
技量	(+75)
技量	(+40)
打撃防御	(+80)
射撃防御	(+80)
法撃防御	(+80)
炎耐性	(+4)
氷耐性	(+4)
雷耐性	(+4)
光耐性	(+4)
闇耐性	(+4)

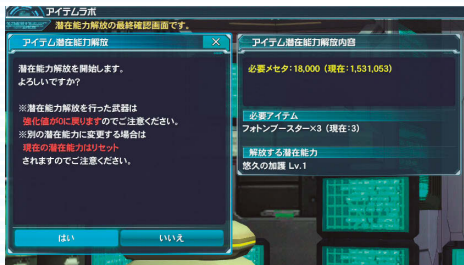
◀攻撃系の能力をはじめ、こちらにも圧倒的な上昇効果。ボス戦では無類の強さを発揮しよう!

### イデアルユニット性能

ユニット名	アップするステータス
リア/イデアルディール	射撃、法撃、氷、風、闇属性の耐性、最大HP、打撃防御
アーム/イデアルヤード	打撃、炎、雷、光属性の耐性、最大PP、打撃防御
レッグ/イデアルラーナ	射撃、法撃、氷、風、闇属性の耐性、最大HP、打撃防御

### フォトンブースター ★12武器の追加潜在能力を解放

フォトンブースターは、★12武器の追加潜在能力を解放するためのアイテム。3500CMで交換でき、アイテムラボで使用する。追加潜在能力は既存のものよりやや強めの効果を持つので、もたらある潜在能力とどちらにするか悩むそうだ。



▲追加潜在能力(Lv.1)の解放にはフォトンブースターが3個必要。

### 判明している追加された潜在能力の効果

武器名	潜在能力名	効果(潜在能力Lv.1の場合)
ラヴィス=ブレイド(双小剣)	勇猛正対の型	ブレイブスタンス中、正面への攻撃力が12%上昇する
ブリッツフエンダー(双機銃)	必激烈打	クリティカル率とクリティカル時のダメージを上昇させる
サイコウウンド(長杖)	悠久の加護	テクニック使用時にPP消費量が10%に減少し威力が10%上昇する





ファッションカタログ発売!

そして! 電撃警備保障が総力を結集して制作した「PSO2ファッションカタログ 2012-2015」がいよいよ発売になりました!



何せ収録点数4,000点以上! 総ページ数274P!

アクセサリだけでも1200点以上あっていつまでたってもチェックが終わらなかつた……

収録項目はこんな感じです

- ・コスチューム ・パーツ
- ・アクセサリ
- ・ヘアスタイル&ヘッドパーツ
- ・各種エステ項目 ・ロビアク
- ・マフ進化データベース
- ・ボイス (2015年3月実装分まで/一部コラボアイテム除く)

巻末にはアートワークチーム+酒井Pへのインタビューや会一太郎さんが贈るスクリーンショット撮影講座も!



まだの人はぜひゲットしてニヤ!

特典アイテムコードも注目!

そしてこのファッションカタログは特典アイテムコードも超豪華!



ここだけのオリジナルアイテムめじろ押しです!

オリジナルヘアスタイルはスポーティショートヘアのツートンバージョン! もちろん男女共用!



アクセサリは付け毛の流し前髪ニヤ!

ロビアクはオリジナルの「しやがむ」モーション!



もちろん男女別のポーズにや!

そしてさらに注目はルームグッズのグリーン撮影ポーズです。これでキャラの撮影・画像切り抜きがはかまりますよ! 複数キャラが進んでもOK!



ぜひマイルームに!

# Mission 3

## 惑星アムドゥスキア

# 浮遊大陸

手ごわいEトライアルをくり抜けろ!

▶ジャンプ台も使いつつ、幻想的な大地を進んでく。Eトライアルでは「時限弾解除」や「ゲル・プルフを撃せよ!」が発生するようだ。



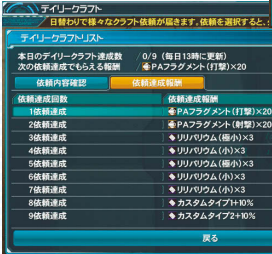
「始動」に引けをとらない大乱戦を生き延びられるか!?



最終盤に発生するので、一冊、クオーツ・ドラゴンに加え、複数のウォルガンとタタカカがアークスを襲う。分散が勝利のキキ!

## クラフト拡張 デイリークラフトにPAカスタマイズが追加

デイリークラフトにPAカスタマイズが追加され、実績が稼げやすくなる! 報酬にはPAカスタマイズに使用する素材が用意されているほか、通常時の依頼の数自体も8件に増加するのうれしい。

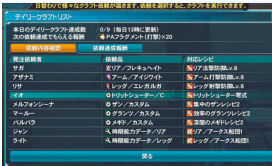


依頼内容	報酬	RSDシズ
1依頼達成	◆ PAカスタムメイト(打撃)×20	◆ 3本指輪強化
2依頼達成	◆ PAカスタムメイト(射撃)×20	◆ 4本指輪強化
3依頼達成	◆ リリパウル(極小)×3	◆ 5本指輪強化
4依頼達成	◆ リリパウル(小)×3	◆ 6本指輪強化
5依頼達成	◆ リリパウル(中)×3	◆ 7本指輪強化
6依頼達成	◆ リリパウル(大)×3	◆ カスタムタイプ+10%
7依頼達成	◆ カスタムタイプ+10%	◆ カスタムタイプ+20%
8依頼達成	◆ カスタムタイプ+20%	
9依頼達成		

毎月30日はPAカスタマイズの日!

▶PAカスタマイズの依頼で埋め尽くされる。報酬もうはうは!

▼毎月14日と25日は依頼の難易度が低めなうえ、報酬も豪華。初心者、上級者ともこの日を逃すな!



依頼内容	報酬	RSDシズ
1依頼達成	◆ PPAアタックメイト(打撃)×20	◆ 3本指輪強化
2依頼達成	◆ PPAアタックメイト(射撃)×20	◆ 4本指輪強化
3依頼達成	◆ リリパウル(極小)×3	◆ 5本指輪強化
4依頼達成	◆ リリパウル(小)×3	◆ 6本指輪強化
5依頼達成	◆ リリパウル(中)×3	◆ 7本指輪強化
6依頼達成	◆ リリパウル(大)×3	◆ カスタムタイプ+10%
7依頼達成	◆ カスタムタイプ+10%	◆ カスタムタイプ+20%
8依頼達成	◆ カスタムタイプ+20%	
9依頼達成		

## ラグオルメモリ交換ショップ 新アイテム追加

「PSO」に存在した2種類のレブカ costume とヘアスタイル、そしてシャットのアクセサリが追加。"箱" がついによみがえる。



※それぞれ、キャストが着用可能なCタイプも存在

## タイムアタックランキング 新ランキング形式追加

「ウィークリーランキング」の「タイムアタックランキング」に「個人」部門が追加。ランクインを果たすとゴールド~プラズムのトロフィーという個人部門専用の報酬も手に入る。ストイックに練習を繰り返して、世界最速のアークスを目指せ!



▲P CとPS Vitalはもちろん別。環境にあわせてブロックを選んで挑戦しよう!

## 高度制限編

ユウヒが語る「終わらなき夢路 [Part.1]」 チャレンジクエストの舞台になったのもあって……かどうかはわからんけど、凍土、地下坑道、浮遊大陸の高度制限が調整されるとのこと。これはファイターやバウンサー、ガンナーには朗報! ツインダガーとかツインマシンガン、デュアルブレードで、飛び回りやすくなりそうね! あ、そんなときはぜひぜひツインゲイコウトウで! ポリタンマフもそうやけど、使ってくれてる人を見るところはうれしなるんよ。(ユウヒ)

## 3周年を迎えた『PSO2』の現状と、直近のアップデートを聞く

—3周年を迎えての率直な感想をお願いします。  
菅沼: はや3年というのがとても早かったなという印象と、10年に向けてがんばらなきゃという気持ちです。  
木村: ボクも早かったなと思いますね。そうはいいつつも、思い返すといろいろやってきました。アップデートも毎月行っています、どんどんゲームがよくなっています。今後も運営を続けていくなかで、さらにいいものにしていきたいです。

酒井: ブログのあいさつにも書いたのですが、これは1つの通過点です。3年の間にいろいろなことがあって、ボクらが最初に考えていたことからうまく軌道に乗せられた部分と、そうでない部分がありました。オンラインゲームに完成形はありません。それらのことを踏まえて、よりよい『PSO2』を目指していきます。

—この3年で、一番思い出に残っていることは?  
木村: アップデートで言えば、一番最初にダークファルス・エルダーを実装したときですね。みんなで協力して戦うクエストは以前からずっとやりたいて思っていました。あとはライブシステムです。うちのゲームならではのコンテンツだなと感じていますし、完成度もユーザーさんの満足度も高いものになりました。

菅沼: PS Vita版の開発です。TGSで発表したときは、まだ4人でしか動かなかった。その時点で12人は絶対に無理だと思いましたが、実現できたのはとてもうれしかったですね。今もPS Vitaで多くの方々プレイし続けてくれているので、がんばったかいがありました。ゲーム外では、DDoS攻撃のときが一番印象に残ってま

す。問題が解決しても、これは戻ってきてくれないんじゃないかなと思ってはいたんですけど、現実には違いました。みなさんの応援に温かさを感じましたね。

酒井: DDoSのこともそうだし、HDDのデータ削除問題も忘れることはできません。よかった思い出では、昨年の感謝祭ですね。2013年の決勝大会はディファ有明で、そこから有明コロシアムを見て「いつかここでやりたいなあ」と思っていたのですが、ほんの1年で実現してしまっただけです。さらにその会場がアークスでいっぱいになったことは、本当にうれしい出来事でした。

—現在、『PSO2』3周年記念イベントが佳境を迎えています。手ごたえはいかがでしたか?  
木村: 3周年にふさわしいイベントになったと思います。E P 3開始後、しばらく高難度のクエストの配信が続いたこともあり、3周年はみんなが楽しめるものにして、このタイミングで復帰する人もいるだろうかと周囲に追いつけるように考えました。通常のクエストは3~4カ月前には基礎となる設計が終わっているんですが、3周年に関しては5月の頭くらいまでやりましたね。結果、一番いい形でユーザーさんに提供できたと思いますし、アクティブユーザー数も伸びています。

菅沼: ユーザーさんのなかで遊び方が多様化していて、目的に応じたクエストに分散してしまうので、3周年ではみんなの目標はさまざまでも手段を1つにして、一体となれるようにしようと考えました。主軸はクエストで入手できるドロップアイテムとバッチ交換の夜桜武器。より見た目にこだわりたい人には武器迷彩であったり、どこでも使えてうれしいライブブースト効果のあるドーナツなど、すべてのユーザーさんに何かしら魅かれる要素を盛り込んだことや、プレイすれば確実に手に入るのでがんばろうと思ってもらえたのがよかったのではないのでしょうか。

—ファイターのバランス調整が好評ですが、次に調整を予定しているのはどのクラスですか?  
菅沼: 現在、プレイヤーとガンナーの調整の方向性は決めていて、将来的には実施する予定です。  
—プレイヤーはどこが問題点とお考えでしょうか?  
菅沼: プレイヤーはどんな局面でも戦えるのが一番の強みです。誰にでも使いやすいクラスで、悪く言えば器用貧乏。ですが、こちらが想定している以上にカタナで火力を出せていません。人気の装備が★10に片寄っており、装備があまり更新されていない状況もありますが、「カタナギア」によることも大きいかなと考えています。ギアを発動させると火力が上がり、カウンターでPPも回復できます。そういった部分を引き出してもらえれば現状でもいいダメージが出せるでしょう。調整では、想定との開きを埋められるよう、ギアを中心に調整を考えています。プレイしやすさを残しつつ、プレイスキルに大きく依存しないような方向性になると思ってください。

—新たに実装された黒の領域はどのようなイメージでデザインされたのでしょうか?  
木村: 白の領域が明るい色や春といったイメージなので、それに対する黒の領域は秋です。少しずつ登っていくような形状のフィールドは今までなかったもので、今回は山城のようなイメージでデザインしています。

—今までのフリーフィールドとはクエストの形式が違いますね。  
菅沼: ポスフィールドへ行くのに一定のクエストポイントが必要になるというのも、新しい試みの1つです。プレイした結果を積み重ねていくことでレアアイテムも入



バトルはもちろん、それ以外の要素も進化を続ける。

手できるように輝石との交換武器を用意しました。  
木村: アルティメットクエスト配信後の新たなフリーフィールドということで、今までと同じ形では満足されないと考えて、難度XH対応など今までのルールからはずして作りました。以前からあるフリーフィールドに関しては、今のところXHに対応する予定はありません。  
—E P 3のストーリーもいよいよクライマックスとのことですが、7月29日の第6章配信後は外伝などを展開していくのでしょうか?

木村: この記事が掲載される頃には6章が配信されています。クライマックスとは言っていますが、まだそこでは完結していません。すぐ終わり方をしているので、ぜひともプレイしてほしいですね。ですので、もう少し本編が続きます。E P 3自体は残り数章といったところで、外伝は……秘密です。

—「PSO2放送局」で公開された【双子】は、2人1組の状態と城のような形態の2種類ありましたが、それぞれどのような役割なのでしょう?  
木村: 2人1組のほうはストーリークエストで戦う中ボス形態。城のほうはダークファルス・エルダーなどと同じレイドボスになります。

—最近複合属性テクニクのみ追加されていますが、通常のテクニクについてはいかがですか?  
菅沼: 現状、これだけの数のテクニクがあればある程度いろいろな状況にも対応できると考えています。複合属性テクニクは、同じ攻撃に片寄りがちな法撃クラスにとって、プレイのアクセントになるように加えました。

木村: 企画の段階で3種類配信することが決まっています。今後、さらに複合属性テクニクを追加するかどうかにしてはまだまだにも決まっています。  
菅沼: いつか光と闇が合わさった最強(※個人の感想です)のテクニクが生まれるかもしれませんね。

—PAカスタマイズというのはどういった発想から出てきたのでしょうか?  
菅沼: もともとはE P 2の時点でテクニクカスタマイズと一緒に実装される予定でしたが、PAはアクションから変えたほうがいいんじゃないかという意見が出て、その時点で技術的に対応できなかったのが理由です。以前からあるPAをどのように生かせるかという方向でアイデアを考えています。

木村: PAカスタマイズはボくらにとっても冒険ですので、今後どう対応するかは様子を見させてください。  
—今後予定しているコラボで、何かヒントをいただくことはできますか?  
木村: 今年は他社さんのゲームとのコラボをいくつかやる予定だと、以前のインタビューでお話させていただきました。もう1本くらい今年中にやりたいですね。

—今後予定しているコラボで、何かヒントをいただくことはできますか?  
木村: 今年は他社さんのゲームとのコラボをいくつかやる予定だと、以前のインタビューでお話させていただきました。もう1本くらい今年中にやりたいですね。

—今後予定しているコラボで、何かヒントをいただくことはできますか?  
木村: 今年は他社さんのゲームとのコラボをいくつかやる予定だと、以前のインタビューでお話させていただきました。もう1本くらい今年中にやりたいですね。

## アニメやイベント、オフラインでも広がる『PSO2』ワールド

—アークスカフェの評判はいかがですか?

### 開発チームメンバープロフィール



『PSO2』シリーズプロデューサー  
酒井 智史氏

『ファンタシースター』シリーズを統括するプロデューサー。ガル・グリフォンは酒井氏が過去に手掛けた敵であり、本作でもそのレア種を新たにデザインした。



『PSO2』シリーズディレクター  
木村 裕也氏

E P 1までのディレクターであり、現在はシリーズ全体のディレクションを担当。過去には『PSP2』のディレクターも務めており、その実力は折り紙つき。



『PSO2』PS Vita版 & エピソード3 開発ディレクター  
菅沼 裕氏

PS Vita版および、E P 3のディレクションを担当。現場をまとめる立場であり、シリーズの周辺展開はファンとしても期待している。



**酒井**：たいへん好評ですが、想定以上の混雑もあってご迷惑をおかけしています。

**木村**：店舗側の想定を上回る来店者数というのと、手間のかかるメニューが多いため、現在は1人が注文できる追加オーダーの数をセーブさせてもらっている状況です。

**酒井**：常設でアークスが集まったり物販が買える場所は今までなかったの、いいタイミングだったと思います。新宿東口店は立地もいいですからね。

**木村**：スイバラさんは22時（ラストオーダーは20時半）まで営業しています、新宿ですから会社帰りに寄ることもできます。物販は感謝祭やキャラバンでもありますが、実物を手に取ってじっくり見る機会はありません。そういったところも評判がいいですね。

**酒井**：スイバラさんは女性客が多いのですが、このコラボで男性客がかなり増えたそうです。アークスカフェでは全席に『PSO2』の説明などが書かれたシートが貼ってあるので、『PSO2』を知らない一般のお客さんにアピールできています。そういった意味でもお互いにコラボした価値があったと思います。

—酒井さんはすでに何回か来店されているようですが、今後お店にいらっしゃるのでしょうか？

**酒井**：はい、そのつもりです。今後、何かしら小イベント的なことも考えています。

—オススメのメニューはなんですか？

**酒井**：ダークファルス（敗者）の腹時計ピザです。スイバラさんでピザを焼く窯があるのは数店しかないんです。窯焼きピザを提供できるというのも、あの場所を選んだ理由なので、ぜひとも味わってください。見た目は黒くて異様なんですが、味はすごくおいしいです。

**木村**：コラボメニューではキャラクターの顔などを再現するものが多いのですが、ピザに関しては水野のアイデアで腹時計になりました。

**酒井**：ピザと時計を合わせるというのは、すごくユニークでいいアイデアだと思って採用しました。

—バターチキンカレーにからあげをトッピングしたのは開発チームのこだわりでしょうか？

**酒井**：ポクがからあげ好きなのと、ラッピーといえぱからあげが欠かせないと思ったので。

**木村**：最初はバターチキンカレーだけだったんですけど、酒井が「具が欲しい」と言い出して……。

—次に、『シンバシー2015』では『PSO』以降の作品の楽曲を扱うとのことですが、世界観が異なるシリーズも含まれるのでしょうか？

**酒井**：もちろん、『PSU』シリーズや『PS ZERO』、『PS NOVA』も範ちゅうですが、公演時間には限りがあるので、作品によってはできないものもあるかもしれません。ボーカル曲も充実しているので、ライブパートではそのあたりをサポートしていきたいですね。

—今回は公演中にゲームの映像を流していましたが、今回もそういった演出はあるのでしょうか？

**酒井**：考えています。それだけではなく、何か新しいことができないか考えているところですね。



▲メインビジュアルを観察しながら質問攻めしてみたが、何を聞いても「どうでしょうね」と笑顔でかわされてしまった。



ダークファルス（敗者）の腹時計ピザ

開発陣イデオシ

「黒いソースには竹炭が使われている。食べれば全知をつかめる!?」

—バシフィコ横浜国立大ホールを選んだ理由は？

**酒井**：前回の会場ではキャパシティが足りないかなということ、より大きい会場にさせていただきました。

**木村**：「シンバシー2013」がとても好評で、よりパワーアップした形でやりたかったのも理由です。「ゲームのコンサートってどうなの？」と半信半疑だった方も、前回の公演でわかってもらえたと思うし、来てくださった方の口コミで、今回はさらに多くの方に来ていただけるものと考えています。

**酒井**：オーケストラと言われてなかなかピンとこない方もいると思いますが、ぜひとも来ていただきたいですね。

—舞台のときはニコニコ生放送で有料配信をしていましたが、シンバシー2015でもやるのでしょうか？

**酒井**：お約束はできませんが、地方の方からの要望はあると思うので検討しています。

—アニメについてもお話をうかがいます。アニメの企画が本格的にスタートしたのはいつ頃のことでしょうか？ 舞台版と同じく近未来の地球の話になるようですが、何かしら設定につながりはあるのですか？

**酒井**：具体的な話になったのは去年の春くらいですね。じつは、企画が立ち上がった順序としては、アニメ化が動き出してから舞台版の話が出てきました。

**木村**：アニメと舞台版は設定的にまったく別ものです。舞台版の続きでもないし、舞台版のアニメ化でもありません。アニメが近未来の地球の話にしようと思った段階で舞台版の話が来たので、じゃあ舞台版もそのほうがいいんじゃないかという流れでした。

—メインキャストに舞台版で主人公を演じた蒼井翔太さんを起用した理由を教えてください。

**酒井**：蒼井くんの持っている透明感というか、みんなに好かれるキャラクター性ですね。『PSO2』はプレイヤーが主人公を扱うという、アニメ化するにはあたって主人公を立てなければいけません。蒼井くんはカッコいい

キャラクターでありながら、コミカルな部分もあって、無垢なプレイヤー像にヒットしていると感じています。

—メインビジュアルにクーナが載っていますが、『PSO2』のキャラクターも登場するのでしょうか？

**酒井**：今日はあえて何も語りません。

**木村**：いろいろなメッセージを込めていますから、このビジュアルを見て想像を膨らませてほしいです。

—開発チームも制作に参加しているとのことですが、どの程度までかかわっているのでしょうか？

**酒井**：けっこうガッツリかかわっていますよ。

**木村**：シナリオの原案は開発で用意して、4話くらいまでの初期プロットも出しました。今も毎週シナリオの打ち合わせをしていて、かなり密接に関与しています。

**酒井**：戦闘シーンはトゥーン調の3Dで作っていく予定ですが、ゲームで使われているデータを提供していますし、そこでどう戦うかというのは木村が考えています。ゲームのネタはいろいろと出てくる予定ですので、そういったところも楽しみにしてもらえればいいですね。

**木村**：キャラクターデザインは高須美野子さんですが、一部コスチュームの原案は水野（※水野暁一アートディレクター）が担当しました。高須さんを選んだのも何人かの候補のなかで、水野の絵に一番近いテイストを出せる方、という部分が大きいんです。本当に一緒に作ってる感じですよ。

—15周年記念プロジェクトの企画としては、一番大きなものになりそうですね。

**酒井**：アンケートで「どういうメディアミックスをしてほしいですか」と聞くと、アニメ化が圧倒的でしたから。ユーザーさんからも望まれていることですし、ボくらもずっとやりたかったことですので気合いが入っています。

—今回はプレイヤーたちが主人公ですが、一方でゲーム内のNPCたちの絡みが見たいという人もいます。

**酒井**：オンラインゲームをよりたくさんの人にプレイしてほしいというのが、『PSO2』をやっている一番の理由です。オンラインゲームはこんなにおもしろいものだと知ってもらうためにアニメをやる。『PSO2』のNPCたちを描いたのでは、ほかのアニメと変わりません。アニメで伝えたいのはオンラインゲームの楽しさ、オンラインという世界の広がり。まずオンラインゲームに興味を持ってもらい、そのうえで『PSO2』が魅力的に映ればよいと思っています。

**木村**：舞台もコンセプトは同じでした。舞台を見たあと、オンラインゲームをやってみようかなって思っほしか

**CHECK** TVアニメ「ファンタシースターオンライン2 ジ アニメーション」メインビジュアルを公開!

監督の川口敬一郎氏をはじめ、制作スタッフは実力派が勢ぞろい。メインキャストには、舞台版でタクヤ役を務めた蒼井翔太さん。監督の川口敬一郎氏をはじめ、制作スタッフは実力派が勢ぞろい。メインキャストには、舞台版でタクヤ役を務めた蒼井翔太さん。

さんの名も。メインビジュアルの中央に立つ3人が物語の中心になるようだ。よく見ると、後ろのキャラと共通点が……!?

■TVアニメ情報  
 タイトル名：PHANTASY STAR ONLINE 2 THE ANIMATION  
 (ファンタシースターオンライン2 ジ アニメーション)  
 フォーマット：TVシリーズ 30分枠  
 放送枠：TBSテレビ、BS-TBSほか予定  
 ■スタッフ  
 原作：セガゲームス「ファンタシースターオンライン2」  
 監督：川口 敬一郎 シリーズ構成/脚本：広田 光毅  
 キャラクターデザイン：高須 美野子 音響監督：岩浪 美和  
 制作会社：テレコム・アニメーションフィルム  
 製作：PHANTASY STAR PARTNERS  
 ■キャスト  
 蒼井翔太 諏訪彩花 M・A・O



©SEGA/PHANTASY STAR PARTNERS

インタビュー  
こぼれ話②

アークス広報隊の放送は、曜日ごとに視聴者にも特徴があるそうです。齋藤夢愛さん（月曜担当）と清水あいりさん（木曜担当）は初心者向けで、イジりたい人は夢愛さん、お父さん的な目線で見守る人はあいりさん。なすなかにしさん（火曜担当）はおもしろいことが好きな人が集まり、長谷川唯さん（金曜担当）は一緒に楽しみたい人が見ているとのこと。酒井氏は「放送に好き嫌いがあるといい。それぞれの楽しみ方を見つけてほしい」と企画の意図を説明してくれました。（ステラ）

った。実際にプレイするゲームが『PSO2』じゃなくてもかまわないと考えていました。

**酒井:** ですから、『PSO2』を知らなくても楽しめるものを目指しています。もちろん、『PSO2』をやっている人ならオオッと思う内容もありますけどね。

**木村:** : 言葉に関してもかなり気を使っています。『PSO2』の専門用語やオンラインゲームユーザーにしか通じない言葉が出てくると、それを知らない人が見たときに引っかけられてしまいますから。

——ゲーム内でアニメと連動したイベントなどは考えていますか？

**酒井:** はい、楽しみにしててください。

**木村:** : 現在運営していて、アップデートを続けているタイトルのアニメ化ですからそこは生かしたいですね。

## 「アークスフェスティバル2015」 ではさらに大きな発表もある!?

——開催が間近に迫る「アークスフェスティバル2015」ですが、一番の見どころはなんですか？

**酒井:** やはり、リアルダンスフェスですね。そのほかにも、スペシャルプレイ企画としてエキシビジョンマッチを予定しています。

**木村:** 『PSO2』のイベントですから、何かゲームにかかわることもやるべきだろうと企画しました。今回はソロプレイのうまいところを見ていただきたいので、過去のアークスグランプリ入賞者の方から何人かにご出演いただいて、ボス戦をやってもらいます。エキシビジョンマッチという形式で、会一太郎さん率いるタレントチームVS.グランプリ入賞者チームでの戦いになります。

——タレントチームにはDFガールズも？

**木村:** 相手がアークスグランプリ入賞者ですから、DFガールズでは厳しいかも、ということで一太郎さんのほかに、ニコラスさんと市来光弘さんをお願いしました。

——開演陣による踊ってみた動画が再生数10万を突破しましたが、評判はいかがですか？ オリジナル曲で、オリジナルダンスを踊るゲームはほかにはないですね。

**菅沼:** 社内ですれ違うたびに「見たよ」って言われます。

**酒井:** こういうことをやるのはセガならではのですね。

**木村:** もうちょっと練習しておけばよかったかな。でも、なすなかにしさんの放送で踊りのことがイジられていたので結果オーライな気がします。

**酒井:** あれくらいの方が、見た人に「これなら自分にも踊れる」と思ってもらえるんじゃないですかね。

——実際、踊ってみていかがでしたか？

**酒井:** いやあもうね、肉離れるくらいですよ。1曲踊っただけでドバッと汗が出ます。

**木村:** 動画では「We're ARKS!」のあとに「レアドロ

★KOI★恋!」という順番ですが、実際は逆に撮影しています。練習も含めて、両方とも5回くらいは踊りましたね。

**酒井:** 疲れが出ているのは動画の前半部分なんですけど、「We're ARKS!」はそれほど難しくなかったです。

——アニメ化発表はかなり大きな発表だったと思いますが、このタイミングで出したということはアークスフェスティバルではアニメ化とは別の大きな発表が??

**酒井:** もちろんあります。沖縄の重大発表でもがっかりなんて言う方もいたようですが……あとは当日のお楽しみに!

——15周年イヤー後半の展望を教えてください。

**酒井:** アニメ化は『PSO』15周年記念の1つの頂点として盛り上がっていくでしょう。ゲームをプレイしながらアニメを楽しみに待っていただけるようにアップデートをしていきますし、アニメ化されることでまた新たな広がりも出てくると思います。『PSO』15周年をまだまだ盛り上げていきますので、ご期待ください。

——では最後に、ユーザーのみなさんへメッセージをお願いします。

**菅沼:** EP3はこれからクライマックスに向かっていきます。EP3のコンセプトの1つに「お祭り」があります。「アークスフェスティバル」というお祭りに合わせて盛り上げていきますし、みなさんが驚くような内容もまだ控えています。また、今年は『PSO』15周年とい

うことでイベントや話題がめじろ押しですが、ゲームが充実しているからこそイベントもできることで、これらも中身をしっかりと作っていきたく思います。

**木村:** 3周年をこうして無事に迎えられたのは、応援してくださるユーザーのみなさんのおかげです。そのユーザーさんへお返しできるように、4周年、5周年と続けていきたいと思っています。ゲーム内はこれから大きな発表が控えていますし、ゲーム外でもアニメ化などいろいろなことがあります。ゲームの内と外、両方のコンテンツで『PSO2』です。これからもがんばっていきますので、今後とも応援よろしくお願いします。

**酒井:** 3年間運営をしてきて思うことは、『PSO2』はいろいろなものを含めて1つのコンテンツだということです。こういったことをできるのも、それに乗ってもらえるユーザーのみなさんがいるからこそです。いろいろなことに挑戦してきて、「そんなことやるの!？」って思われるようなことでもそっぽを向かないで一緒におもしろがって受け入れてくれる。だからこそ、ボくらもより多くのことに挑戦できました。それを励みにしてこれからもオンラインワンゲームでいられるようがんばります。たくさんコンテンツの中でも、ゲームが楽しいことが最重要ですから、その期待にしっかりとこたえつつ、ゲーム外でもさらに楽しんでもらえる『PSO2』にして10年、20年と続けられるようにします。今後ともご期待ください。



「挑戦できるのは、みなさんのおかげです」(酒井氏)

## ゲーム外イベントが盛りだくさん! 『PSO2』15周年記念プロジェクト情報まとめ

現在、「PSO2アークスカフェ」がイーツパラダイス新宿東口店で開催中。8月16日に「アークスフェスティバル2015」が開催されるので、その期間に合わせて来店するのでもいいだろう。さらに秋以降も、「シンパシー2015」や「PSO2 ジアニメーション」など周辺展開が目を見えない。ちなみに、「ラグオルメモリ交換キャンペーン」は今後も懐かしのアイテムが追加配信されるので、ファンはお見逃しなく。

詳細は公式サイトをチェック!

<http://pso2.jp/players/>



好評開催中!

開催期間: 9月30日まで



11月23日

パシフィコ横浜国立大ホールで開催



8月16日 有明コロシアムにて開催!



2016年 放送開始予定

## 『PSO2』15周年記念プロジェクトの歩み

- 第1弾 舞台「ファンタシースターオンライン2 -ON STAGE-
- 第2弾 15周年記念コラム「ファンタシースターな日々」
- 第3弾 イベント「アークスキャラバン」
- 第4弾 イベント「アークスフェスティバル2015」
- 第5弾 「ラグオルメモリ交換キャンペーン」
- 第6弾 コラボカフェ「PSO2アークスカフェ」
- 第7弾 コンサート「シンパシー2015」
- 第8弾 TVアニメ「ファンタシースターオンライン2 ジアニメーション」

『PSO2』15周年記念プロジェクトはまだまだ続く!