

あの創世器がキミの手に!?

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

E P 3までの物語を盛り上げた六芒均衡の武器・
創世器が入手できる最新情報が到着！ そのほか、
P Aカスタマイズ攻略第2弾も見逃さない!!

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：酒井智史、シリーズディレクター：木村裕也、PS Vita版&E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30回

最新アップデート情報とPAカスタマイズ攻略をお届け

冬の中規模アップデート第1弾の内容と、P Aカスタマイズ攻略の射撃P A編をお届けする。そのほか、先日の「PSO2放送局」の15時間放送で発表されたE P 4情報についてのもともあわせて紹介していく。

11月25日配信

冬の中規模アップデート「煌き舞う絶対防衛戦[Part.1]」

エネミーをひたすら倒していくタイムアタッククエストが実装!

「煌き舞う絶対防衛戦[Part.1]」では、新タイプのタイムアタッククエスト、創世器の武器迷彩が実装。ACスクラッチでは、人気のアニメ「緋弾のアリアAA」とのコラボアイテムが配信!

主な配信内容

- ACスクラッチ「スカーレットディテクティブ」
- タイムアタッククエスト「連破演習：ハルコタン」
- ジグの交換ショップにアイテム追加
- クライアントオーダー追加
- ラグオルメモリ交換アイテム追加
- 称号追加
- FUNスクラッチ更新 ほか

タイムアタッククエスト 連破演習：ハルコタン

惑星ハルコタンの黒ノ領域を舞台にしたタイムアタッククエスト「連破演習：ハルコタン」が、ついに実装! このクエストは、次々出現する合計100体ものエネミーをひたすら撃破するという新形式のクエストだ。その場に次々とエネミーが出現するため、移動などは気にせず純粹にバトルを楽しめる。なお、このクエストでは経験値やドロップアイテムは入手できないが、対応したクライアントオーダーが追加されるので安心してほしい。

注意点 このクエストでは経験値とドロップアイテムは入手できない



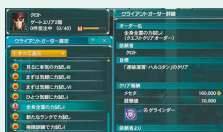
▲▲通常、そしてボス級と次々にエネミーが登場する。一瞬も気の抜けない戦いが続く!

次々と現れる敵をすべて撃破せよ!!

◀黒の民、玩具系を中心としたダーク、そしてラスボスとしてガル・グリフォンが登場! 何度も挑戦してタイムの短縮を狙おう。

CHECK クロトとジラードにクライアントオーダーが追加

「連破演習：ハルコタン」の実装にあわせて、クロトとジラードに新規クライアントオーダーが追加。クロトのオーダーは「連破演習：ハルコタン」のスーパーハード以上をAランク以上でクリア、ジラードのオーダーはガル・グリフォンを討伐すれば達成可能だ。



電撃警備保障 チーム 隊員紹介

お題 PSO2放送局15時間放送を見た感想を!

ユウヒ
種族：ニューマン♀
メイン：パウンサーLv.75
サブ：テクナーLv.75

いろいろあったものの、ゲーム側の人間やしE P 4情報に注目しても一たかな。サモナーはどんな操作感になるんか今から楽しみ!

スーザンアトン子
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

一番驚いたのは新クラスのサモナーですが、個人的にはキャラクリ&エステの進化に夢が広がります。今のうちに改造案を妄想中。

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

新クラスなどの情報もそうなのですが、まずは15時間完走お疲れ様でした! 準備も含めればもっと長い時間でしょんね。

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

「サモナー」の発表に驚然としましたが、個人的には手厚いエステ関連に感動! ここまでいれるキャラメイクは単純にスゴイ!

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

「探掘基地防衛戦：終焉」の実機プレイがよかったですね。装備の充実や役割分担の徹底など、これは攻略のしがいがありそうです。

野良
種族：デューマン♀
メイン：パウンサーLv.75
サブ：ハンターLv.75

ついにお尻の調整も可能になるとは! アクセサリーの大きさや位置、角度の調整など、エステ面での改造に目を丸くしたニャ!

ラグオルメモリ交換 アイテム追加

ラグオルメモリ交換所に新規アイテムが到着。今回はレイマー&レイメール関連のアイテム、そして『ファンタジーゾーン』でおなじみのオバオバのマグ進化デバイスが登場!

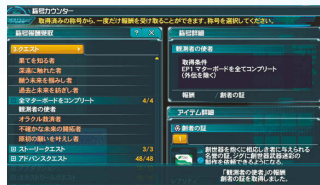


ジグの交換ショップ 創世器型武器迷彩追加

六芒均衡の武器である創世器が、武器迷彩になってプレイヤーの手に！現在、確認されている11種すべてが—

ジグにマターボードのコンプリートで入手できる「創者の証」を渡すこと。普段からストーリークエストを進めているなら、すぐにも入手可能だ。

創世の証の入手方法 ●各エピソードのマターボードをコンプリートする



▲「創者の証」1つで、いずれかの創世器型武器迷彩と交換することができる。

| 名称 | 対応カテゴリ |
|-------------|-----------------|
| *世果・封 | ソード (鞘のまま) |
| *世果・印 | ソード (封印解放時)、カタナ |
| *閻斧ラビュリス | バルチザン |
| *透刃マイ | ツインダガー |
| *破拳フルフラン | ナックル |
| *戒剣ナナキ | ガンスラッシュ |
| *終刀・創世 | カタナ |
| *白錫クラリッサ | ロッド |
| *灰錫クラリッサII | ロッド |
| *瘡具フローレンベルク | タリス |
| *無杖ライノルト | ソード、バルチザン、ウォンド |



*無杖ライノルト

◀◀テオドルが使用している創世器の武器迷彩。状況に応じて変形するシェイプウェポンとして作られており、ソード、バルチザン、ウォンドに対応している。

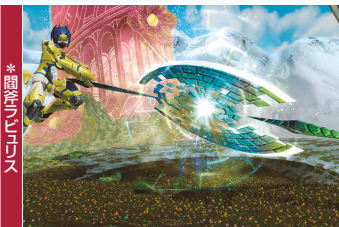


*世果・印

◀*世果・印は六芒均衡の一、レギアスの創世器を模した武器迷彩で、ソードとカタナに対応。刀身はかなり長く、その美しさは並ぶものがないほどだ。



▲▲モードによってカラーが異なる*戒剣ナナキ。始まりと終わりを具象した色調変化とのこと。



EP4 新情報



新クラス&配信日が発表!! 「Reborn: EPISODE4」で『PSO2』は新ステージへ

10月31日~11月1日

にかけて配信された「PSO2放送局」の15時間生放送。この番組の最後で誰もが気になるEP4の新情報が初公開！すでに公式サイトで情報公開されている倉庫の仕様についての補足説明のほか、配信日や新クラスなど気になる情報が満載だ。未視聴の方はタイムシフトで確認を！



◀メイン、サブの両チャンネルでさまざまな企画が実施された。

EP4新情報

①2016年1月27日(水) 配信予定!

EP4のテーマは“新体験”とのこと。

②新クラスは「サモナー」!

サモナーは、指揮棒のような武器でペットのような生物(?)に指示を出して攻撃させる新クラス。映像では3種のペットが確認でき、それぞれ打撃、射撃、法撃を繰り出していたが……!?

③キャラクタークリエイトも強化!

武器の納刀位置や腰まわり、頭の大きさや首の長さの調整が可能になるなど、キャラクリも進化。



ペットを操って戦う!!

▲攻撃はペットが行い、プレイヤーは指揮のみを行うようだ。ペットの育成要素などはあるのだろうか。



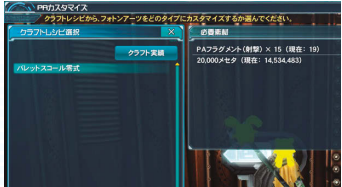


PAカスタマイズ攻略 射撃PA編

PAカスタマイズ攻略の後編となる今回は、射撃PAを取り上げる。

15時間生放送!

前号では打撃PAの解説を行ったPAカスタマイズ攻略。今回は4種の射撃PAについて、引き続き解説していく。記事を参考に新たなPAの使い方をマスターしよう。



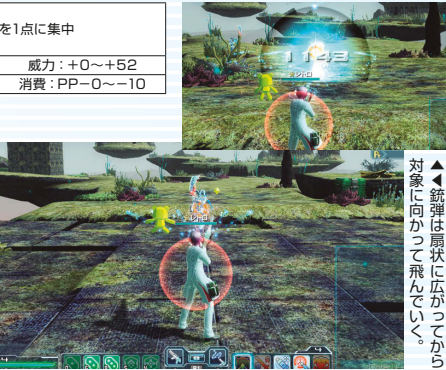
▲射撃PAのクラフトには、1回につきPAフラグメント(射撃)が15個必要に。

| ホーミングエミッション零式 | 効果 | すべての追尾弾を1点に集中 |
|---------------|-----------|-----------------------|
| Lv 17 | 消費PP 35 | カスタムタイプ1 威力: +0~+52 |
| 威力 528 | 技量補正 100% | カスタムタイプ2 消費: PP-0~-10 |

一点集中型のPAに変化する

ロック箇所に6発もの銃弾を撃ち込むPA。カスタマイズ前と違い、1カ所ロックできていれば最大限の効果を発揮できるため、使いやすさはアップした。6発発射できる利点を生かし、障害物を瞬時に破壊することも可能。だが、使いやすさが増したが、総ダメージは下がっているので過信は禁物だ。

- メリット …… ロック数が少ない敵に強い
- デメリット …… 総ダメージが3分の1に低下

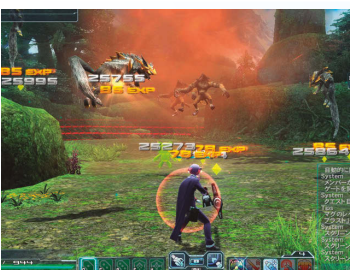


▲銃弾は属性に広がって対象に向かって飛んでいく。

| ディバインランチャー零式 | 効果 | チャージが追加。チャージ後はダメージがアップし、攻撃範囲が広がる |
|--------------|-----------|----------------------------------|
| Lv 17 | 消費PP 45 | カスタムタイプ1 威力: +0~+87 |
| 威力 872 | 技量補正 100% | カスタムタイプ2 消費: PP-0~-10 |

チャージ式になって使い方が大きく変わる

大威力の範囲攻撃なのはもととなるPAと変わらないが、チャージ可能になったことで使い勝手が変化。チャージするとダメージが上がり、攻撃範囲も大きく広がる。空中から集団に打ち込めば大きな成果を期待できるはずだ。また、チャージ中は移動やジャンプもできるため、狙った場所へ攻撃しやすいのも利点。



▲写真を見てもわかるとおり、攻撃範囲はかなり広い。ある程度雑に撃っても多くの敵を巻き込める。

- メリット …… チャージしながら移動できる
- デメリット …… 空中で使ったときの挙動が変わる

| バレットスコール零式 | 効果 | 空中での射撃中に移動できるようになる |
|------------|-----------|-----------------------|
| Lv 17 | 消費PP 40 | カスタムタイプ1 威力: +0~+144 |
| 威力 1442 | 技量補正 100% | カスタムタイプ2 消費: PP-0~-10 |

移動可能になって使いやすさバツグン

空中から無数の銃弾を敵に浴びせる「バレットスコール」が大きくパワーアップ! 攻撃力が上がるだけでなく、空中での方向転換が可能に。移動する敵を追いかけたり、攻撃を回避したりと非常に使いやすくなった。ジャンプ後の「グリパラージュ」から「バ

レットスコール零式」につなぐことで簡単に高い位置に上られ、そのまま高度の維持もラクにできる。



◀道中、ボス戦と大活躍! 高度からならヘッドショットも狙いやすいので、手軽に大ダメージを狙える。デメリットはとくにないので、ぜひカスタマイズしてみよう。

- メリット …… 動く敵に対して攻撃の頻度が上がる
- デメリット …… とくになし

CHECK チャージ式PAの利点とは

チャージ式PAは、チャージに敵に近づいて撃つことで、「ゼロレンジアドバンス」の効果も発動。双方の条件を満たすことで、より大ダメージを与えられる。



▲チャージしながら対象に近づいたり、ジャンプして攻撃できるのが利点だ。

- スタンディングスナイプ …… PAボタンを押したときに反映
- ゼロレンジアドバンス …… 攻撃が命中したときに判定

| トリットシューター零式 | 効果 | 攻撃速度が上がり、移動せずに攻撃を行う |
|-------------|-----------|-----------------------|
| Lv 17 | 消費PP 42 | カスタムタイプ1 威力: +0~+237 |
| 威力 2375 | 技量補正 100% | カスタムタイプ2 消費: PP-0~-10 |

あえて移動しないのも1つの戦術になる

蹴りと矢による連続攻撃を繰り返すPA。チャージで攻撃回数が増えるのはカスタマイズ前と同様だが、方向キーを入力しなければその場で繰り返せるのが大きな違い。ダウン

中のエネミーなど、定点を狙いたい時に真価を発揮する。また、モーション自体が素早くっており、1回のPAが「バニッシュアロウ」の効果時間内に収まるのも魅力だ。



▲ブリュー・リンガーダのダウン後など、一気にラッシュをかけられる!

- メリット …… 1回のPAが「バニッシュアロウ」の効果時間に収まる
- デメリット …… とくになし

去る10月31日に放送された、「PSO2放送局」は驚きの15時間生放送でした



もちろん数々の新情報も!

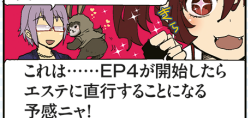
まずはTVアニメの放送が2016年1月からに決定や



舞台上に出演した声優陣も続々登場するで!



武器の納刀位置やお尻の大きさが変えられたり……



これは……EP4が開始したらエステに直行することになる予感ニヤ!

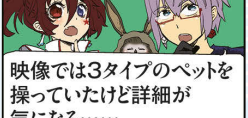
新クラス・サモナー発表!



さらに! ついにEPISODE4の新クラスが明らかに!



その新クラスは「サモナー」! いわば「ペット使い」です



これは予想してなかったニヤ!



映像では3タイプのペットを操っていたけど詳細が気になる……

ちなみにEP4の開始時期は来年1月27日予定!



レトロが語るPAカスタマイズ射撃編 消費PP編
今回紹介した4種のPAですが、どれもカスタマイズ前のもものと比べて消費PPが10多くなっています。ですが、カスタムタイプ2の効果で最大の-10が出れば、カスタマイズ前と同じ消費量に! ただ、-10の効果はそう簡単に出るものではないので、まずは-6くらいのものを使用し、実績の解除のついでによりよいものができの待つくらいでもよいと思います。というか、僕がその状態ってだけです! (レトロ)