

魔人VS.英雄



EP4史上最大級の 2つの激闘、始まる

最新アップデートをお届け!

物語はクライマックスを迎えたが、地球での戦いにはまだ先があった。魔人・ファレグとの決闘、そして、さらなる進化を遂げたデウス・エスカの撃破。キミはこの難敵を超えられるか?!



新たなレイドボスと新★14武器の配信で盛り上がる本作。だが、レイドボス戦はそれで終わりではなかった。配信されたばかりの「新世を成す幻創の造神」に新要素が追加。さらには高難度の外伝クエストなど、ベテランプレイヤーは必見!

PS4 PS Vita PC 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 ●基本プレイ無料(一部有料アイテムあり)、EP4デラックスパッケージ¥4,990(+税) ●オンライン専用
●シリーズプロデューサー: 涌井智史、シリーズディレクター: 木村裕也、EPISODE 4チーフディレクター&PS4版ディレクター: 中村圭介、EPISODE 4ディレクター: 濱崎大輝



造神VS.精鋭



チーム・電撃警備保障隊員紹介

お題 GWにゲーム内でやりたいことは?



レトロ

種族: ヒューマン♀
メイン: プレイヤーLv.78
サブ: ハンターLv.80
レベル上げももう少し進めたいところ。ぼちぼち80になったクラスもあるけど、3キャラぶんというのはなかなかたいへんです!



ステラ

種族: キャスト♀
メイン: ファイターLv.75
サブ: ハンターLv.75
時間がなくて報酬期間にやれなかった特殊能力追加をやりたいですね。サボっていたレベル上げはそれまでに終わっている予定です。



ユウヒ

種族: ニューマン♂
メイン: プレイヤーLv.78
サブ: ハンターLv.77
恒例のGWキャンペーンがあると期待して! 毎日ちゃんとログインしつつ、経験値ブーストもあれば5月10日に向けてレベルを上げたい。



スズザンアト子

種族: ヒューマン♀
メイン: プレイヤーLv.75
サブ: ハンターLv.54
まとまった時間で一気にレベル上げしたい! ……だけどその前にもう少し装備の充実&複数クラスの育成を考えないとな〜。



野良

種族: デューマン♀
メイン: ファイターLv.75
サブ: ハンターLv.75
倉庫整理を徹底的にしたいニヤ……。鑑定してないSWや使っていないACアイテムが散乱してます。え? 片付けられない女だって?



5月10日 配信予定 光の果て、幻創の未来 [Part4]

2種類の超高難度コンテンツなど、種類こそ少ないが密度は濃い！

主な配信内容 ●EP4外伝「決闘」 ●再戦クエスト「創世を謳う幻創の造神」 ●ACスクラッチ「ウィーンズデザイン4 sideB」ほか

祝！ PS4版1周年!!



PS4版でだいがアークスが増えました

幻創大和衣装時には国内同時接続者数も最高値を更新したよね!



ちなみに、電撃PS chでのゲーム配信も1周年やで! 細々とですが、なんとか続けてこられましたー



1周年を記念して4月28日は、いつもより長めの配信を予定しているのとお楽しみに!

ストーリーボード

魔人・ファレグとの対決が描かれる

EP4の外伝ストーリーが配信決定。気になる内容は、ストーリー本編にも深く絡んできた魔人・ファレグ=アイヴズと主人公の決闘だ。ファレグとは本編でも戦う機会があったが、今回はこれまで以上の強さになっている。加えて、戦闘中に武器や属性耐性が付くため、複数の武器種が必要になるだろう。追加されるストーリーボードには、ヒツギたちの様子を描いたものも存在。ファレグとのバトルだけでなく、展開されるストーリーにも注目したい。



▲1通信で主人公と1対1の決闘を要望するファレグ。シエラは絶対にダメだと言うが……



▲シエラが開発した「地球の様子を伺う仕組み」を使って情報収集。ヒツギたちの様子を映像情報で確認できる仕組みらしいが?!

こっそり情報収集!



決闘

▲エスカタワーの上層で対峙する2人。周囲の結界の様を見ると、オフィエルが協力しているようだ。

クエスト

デウス・エスカとの再戦クエストが登場

緊急クエスト「新世を成す幻創の造神」の難度XHをクリアすると、発生から30分後に「創世を謳う幻創の造神」が出現。最大4人までのマルチパーティーで、前半戦なしでボスとのバトルから始まる。クエスト参加者全員の戦闘不能回数がパーティー合計で5回になると失敗するなど、かなり難しくなっているのが特徴。動きを覚えて戦おう。

クエストの特徴

- 緊急クエスト「新世を成す幻創の造神」の難度エクストラハードをクリアすると、緊急クエスト発生30分後に再戦クエストが出現する
- 受注条件はメインクラスとサブクラスがLv.80
- クエストタイプは4人マルチパーティー
- 参加者全体で合計5回戦闘不能になるとクエスト失敗



制限時間は1時間、戦闘不能は全員で合計5回までだ。

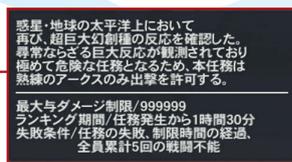


新たにクリアードロップに追加!!

▲アップグレードしか入手手段がなかったクリアードロップシリーズがドロップに加わっている。もちろん、★14武器がドロップする可能性もあり!



▲「新世を成す幻創の造神」と同じく、最大ダメージ上限がある。また、「世界を望とす輪花の徒花」のようなランキングもある。



感星・地球の太平洋上において再び、超巨大幻創種の反応を確認した。尋常ならざる巨大反応が観測されており極めて危険な任務となるため、本任務は熟練のアークスのみ出撃を許可する。
最大ダメージ制限/999999
ランキング期間/任務発生から1時間30分
失敗条件/任務の失敗、制限時間の経過、全員累計5回の戦闘不能

魔人・ファレグ

みなさん、EP4のストーリークエストはクリアしましたか? そのなかで伏線も張られていた魔人・ファレグの戦いが、いよいよ実装されます



木村Dいわく「クリア率5%程度」予想とのことなので、苦戦必至!

ファレグにはアンガ・ファンダーと同じく、戦闘中に武器への耐性が付くので、複数の武器カテゴリーを使いこなすことがほぼ必須やで!



EP4の最終ボスといっても過言ではないファレグ。装備を強化し、腕を磨いて立ち向かう!



ステラが語るごぼれ話 創世を謳う幻創の造神編

新ボスのデウスエスカ・グラシアは、基本的な攻撃パターンはデウスエスカ・ゼフィロスとほぼ共通です。攻撃力や防御力など、全体的にパラメータが強化されているようです。初めてプレイするときは、「マッシュハンター」を使ったゴリ押しではなく、相手の攻撃をよく観察してガードや回避を使った立ち回りが重要になりそうです。何度もプレイして慣れていきたいですね。

↑ ACスクラッチ

デザインコンテスト入賞作品の第2弾!

前回の「sideA」に続いて、アイテムデザインコンテストの入賞作品がスクラッチアイテムとして実装。ユーザーがデザインしたアイテムだけに、需要が高そうなアイテムばかりだ。もちろん、スクラッチ回数ボーナスでもらえるアイテムも入賞作品。また、一部のデザインはFUNスクラッチのアイテムとして実装される。



*ラ・ベル・メール (魔装脚 / 長槍 / 飛翔剣型武器迷彩)



*ディナリアルワン (長銃 / 抜剣 / 強弓型武器迷彩)



ヘキサシールド



動力パイプ脚 灰



ガーターベルト



ボーダーニーハイフ 白



*レイジングビート (双小剣 / 長槍 / 両剣 / 飛翔剣型武器迷彩)



イノセントローズドレス



プログレスクロスM



ポコッテポロン



ブラッドマリア



ブレイブスピリッツ



コインロー16



スリッパキネシ



黒い帽子の黒



編み込みショート



ジントロノウガミ



おしゃべりテ



片目隠しエクステ



デフォルメアイ



細い目

開発チームに聞く!

Vol.11

「魔人・ファレグ戦」の仕様が明らかに!

——ウェディングロビーの見どころを教えてください。

回答：巨大なウェディングケーキなど、チャペルやウェディングをテーマにした、さまざまなオブジェクトでアークス・ロビーが飾られます。ウェディングベルのオブジェクトはアクセスすると鐘を鳴らすことができます。特別な誰かを誘って、ジュンブライド気分まで鐘を鳴らしていただきたいです。



——「魔人・ファレグ」は武器と属性への耐性が付くようですが、その仕組みは?

回答：武器耐性と属性耐性が付くルールはアンガ・ファンタジーと同じですが、アンガ・ファンタジーと異なりファレグの耐性獲得数は、常に「最大で武器1種、属性1種まで」となります。

——「魔人・ファレグ」戦に、時間制限はありますか?

回答：制限時間が設定され、それを超えるとは強制的に失敗となります。

——「魔人・ファレグ」戦、「創世を謳う幻創の造神」のクエスト評価の仕組みを教えてください。

回答：【魔人・ファレグ】クエスト経過時間のみを参照します。

【創世を謳う幻創の造神】エネミーの撃破数と自分の戦闘不能回数を参照します。

——ACスクラッチ「ウィナーズデザイン4 sideB」の開発イチョンアイテムは?

回答：sideAに続きデザイン入賞作品が中心になりますので、どのアイテムも人気が出ると思っています。



PSO2の魅力

去る4月20日はPS4版1周年、そして7月4日にはサービス5周年を迎える『PSO2』。約5年間、本作をプレイし続けてきた2人が、その魅力を独自の視点で語る。

バトルからリアルイベントまで 1つのゲームでなんでも楽しめる

PS4版からはまだ1年ですが、PC版でのサービスインから数えると、まもなく5年となります。約5年間、ずっと同じゲームをプレイし続けてきたわけですが、まだ飽きずに遊び続けているんですね。最初はレトロ（ヒューマン♂）の1キャラでプレイしていたのに、今ではRetro（キャスト♂）、ユキ（ニューマン♀）と、3キャラを同時並行で育てていくまでにまりました（20キャラ育てている人も多いでしょうがそれはそれ。笑）。

なぜ飽きずに続けていられるかというと、やはり新しい体験がゲーム内外で怒濤のごとく押し寄せてくるからに、ほかなりません。エピソード（EP）1でのダークファルス・エルダー戦の感動は今でも覚えています。ラスボス的存在との死闘の果てに流れるオープニングテーマは反則レベル！ ジャンプしてゾンデしていたのもいい思い出。EP2のストーリーでは、仲間だったアークスたちと戦うシーンがあり、これも個人的には盛り上がったポイント。拠点を守るという新たなルールが斬新で楽しかった採掘基地防衛戦が実装されたのもこのときでした。EP3ではゲーム内ライブで盆踊りが実装！ なんでもありなの？（笑）リアルイベントではユーザーと開発者が一緒になって踊りまくりました。あのときの光景はともゲームのイ

ベントだとは思えません。いい意味で！ ゲーム内では巨大レイドボスであるマガツが、いろいろな意味で話題を振りまきました。マトイをめぐる物語が完結したのも思い出深いところ。ほんと、万人に好かれるヒロインになってくれました。EP4では重ね着システム（レイヤリングウェア）が登場。着こなしの幅も大きく広がりました。ペットを操って戦う新クラスのサモナーも実装。初心者でも戦いやすいクラスなので、PS4版スタート組はお世話になった方も多いでしょう。ほかに、ゲーム内では、A.I.S（巨大ロボ）バトル、カジノ、新フィールド・地球、対人戦であるバトルアリーナ、ゲーム外ではオーケストラコンサート、舞台、TVアニメなどなど……。

こうやって列挙してみると、ほんとと同じゲームでやっていることは思えないほど多彩なコンテンツを楽しんできた気がします。つまり、『PSO2』さえプレイしていれば、これだけのものをすべて楽しめるんです。バトル面でのバランスやACスクラッチ関連で調整が入ってほしいと思う部分はあれど、僕は満足してプレイを楽しんでいます。まだ未プレイの人も、今から始めてもぜんぜん遅くありません。多彩なコンテンツを一緒に楽しんでいきましょう！



レトロ（肩越し視点での射撃精度を上げたい）
総プレイ時間は表示上では1万5千時間を超えたい。でも、腕前はまだまだ中級レベル。



写真で振り返る レトロの思い出



初のお宝・ファルクロー

▲超レアアイテムを手に入れる喜びは何事にも代えがたい！ EP1時代に手に入れたファルクローは、今でも倉庫に保管してあります。



「PSO2 アークスライブ!」出演

▲『PSO2』の記事担当になって、イベントや生放送に出演する機会が増えたのも思い出の1つ。先日は公式放送にも呼んでいただきました！

アクションが苦手でも楽しめる 操作感など魅力が満載

『PSO2』の魅力はたくさんありますが、それをどう感じるかは人によるところが大きいと思います。私自身があまりこだわりがないところと言えば、キャラクタークリエイト。オンラインゲームでこれだけ自由なキャラクターが作れるのは本作だけでしょう。

では、私が思う魅力は何かと言えば、第一にあげたいのがアクションバトルです。カンタンな操作で戦えるところ、ガードや回避の受け付け時間が緩めに設定されているため、アクションがあまり得意ではない人でも上手なプレイができます。ボス相手にカタナでジャストカウンターをガンガンたたき込んでいると、自分がすごく上手になった気がして気持ちいいですね。また、ロックオンでエネミーの動きを追いやすいのもいいところ。アクションは下手の横好きに私にピッタリなゲームと言えます。

短時間で遊べることも魅力の1つです。クエスト1回のプレイが長くても20分程度なので疲れません。ちょっと空いた時間でもプレイできますし、こまめに休憩できるので長時間遊ぶこともできます。強敵相手に1時間以上も戦うオンラインゲームも珍しくないのですが、こういったところも地味ながら本作の魅力と言えるでしょう。そしてPS4とPS Vita、さらにPCで遊べることも本作ならではの魅力。プレイできる環境が増

えれば、遊ぶプレイヤー数も多くなります。とくに『PSO2』は国内のオンラインゲームではトップクラスのプレイヤー数でにぎわっています。人とかかわり合い、一緒に遊ぶというのはオンラインゲーム自体の魅力。人が多いということは、その魅力が十分に楽しめる環境があると言えます。オートワードやマルチパーティーといったシステムがあるので、チャットをしなくても十分に遊べるのですが、それでも交流は重要だと思います。一緒に遊べる仲間がいると楽しさが倍増しますし、行き詰まったときにはアドバイスを聞くこともできます。

ここまでいくつか『PSO2』の魅力をあげてきましたが、百聞は一見に如かず。言葉でいくら説明するよりも、実際に遊んでみるのが一番です。『PSO2』は基本プレイ無料なので、興味を持ったらすぐに始められるのが最大の魅力。ソーシャルゲームで言うところのガチャに相当するACスクラッチはありますが、キャラクターの見た目を変えるものですし、ほかのプレイヤーからACスクラッチで出たアイテムをメタで買えるのもいいですね。有料サービスを使うかどうかで強さは変わりません。こう考えてみると、思っていた以上に『PSO2』にはたくさんの魅力がありますね。



ステラ（足りない運は回数で補う派）
称号が1200個を超えました。ラっピースロットのジャックポット称号はまだ取れません。



写真で振り返る ステラの思い出



野良パーティーでの雑談

▲パーティー募集に参加してクエストをクリアしたあとの一枚。なぜ、ダークファルス・エルダーがアダマンの杖を持っているかを語っていました。



欲望まみれのレアブースト

▲★14武器狙いで可能な限りブーストしました。もちろん出ません。コレクトシートだけでアストラシリーズが全種+35になったのが唯一の救いです。

