

# 「電撃!ポリタンカーニバル」 閉園まであと**2週間!** 残りも**Let's Enjoy**

ポリタンづくしのお祭りも、残すところあと2週間。  
期間限定緊急クエストへの挑戦や電撃バッチの交換、  
スクリーンショット撮影などをお忘れなく!

## PHANTASY STAR™ ONLINE 2

ファンタースターオンライン

PS4 PS Vita PC サービス中(2012年7月4日配信)

ファンタ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)  
●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、  
EPISODE 5ディレクター: 濱崎大輝

今号のコード付録も見逃せませんよ!

前号に引き続きトリガーやパッチなどをプレゼント。電撃PSポスターCのイラストは、もちろん水野画伯の描き下ろしだ。前号の電撃PSポスターBと並べて、イラストを完成させよう。

コード付録はP.171へ!!



## 「電撃!ポリタンランド!」のすべてを暴く! 先に待つアップデート情報も

コラボ緊急クエスト「電撃!ポリタンランド!」の、詳細なデータを公開! 電撃パッチ集めのポ

イントなども合わせて解説していく。また、12月前半のアップデートではクリスマスが紅に染まる!?



開発スタッフの  
インタビューもお届け



# 「電撃!ポリタンランド!」大解剖!

緊急クエスト「電撃!ポリタンランド!」を解説。電ブレだからお届けできる詳細なデータは必見!!

## スコアとスコア倍率

### レアエネミーはスコア倍率もアップ

クエストのスコアとスコア倍率は、エネミーの撃破やトライアルオーダーを成功させることで上昇していく。基本スコアはエネミーごとに決まっています、難度やスコア倍率による補正が入る仕組みだ。例えば難

度XHでスコア倍率が500%のデウス・ヒューナスなら2万×1.5×(1+5)=18万pt。倒した敵がレアエネミーの場合はさらに2倍される。また、レアエネミー討伐時はスコア倍率自体も上昇するのが特徴だ。



▶トライアルオーダーは、後半になるほど成功時のスコア倍率上昇量が大きくなっていく。成功させるほどスコアが加速的に伸びていく仕組みだ。

### レアエネミーのスコア倍率上昇量

種類	スコア倍率上昇量
レアエネミー	10%
レアボスエネミー	30%

### レアドロップ倍率補正

獲得スコア	レアドロップ倍率
2,000pt	+100%
100,000pt	+150%
700,000pt	+200%
3,000,000pt	+250%

### トライアルオーダーのスコア倍率(XH)

トライアルオーダー発生時のスコア	スコア倍率上昇量
0~21,000pt	200%
21,001~59999pt	300%
60,000~179999pt	400%
180000pt~	600%

### 難度補正

難度	難度補正
N	0.1
H	0.2
VH	0.25
SH	0.3
XH	1.5

### 計算式

基本スコア×難度補正×(1+スコア倍率)

## エネミーの基本スコア

エネミー名(レア種)	基本スコア	エネミー名(レア種)	基本スコア
ギルナッチ	300pt	リュウダソーサラー	300pt
カストガ・ディナン	300pt	ゴルドラダー(リンゼドラーダ)	300pt(600pt)
シュタークガン	300pt	ソルザ・ブラーダ	300pt
ヴァントバルガー	300pt	サンダーベア	600pt
ディンゲール(ディンガボルス)	300pt(600pt)	サンダーロックベア	600pt
ヤクトディンゲール(ディンガボルス)	300pt(600pt)	ディンガボルス	600pt
ガンカイザー	300pt	ジグルベッコ	600pt
カイザーバルガー	300pt	ガボナログ	600pt
セグレスン(テキレズン)	300pt(600pt)	バッファローヘッド	600pt
アクルプス	300pt	トランマイザー(トランセクシア)	5,000pt
セヴァニアン	300pt	フルク・レオナ(レオナネ・フロッグ)	7,500pt
タグ・セヴァニアン	300pt	グワム・レオバード(レオバード・グワム)	7,500pt
ヴァイド・ギロス	300pt	ゼータ・グラン(バイブロン・グラン)	10,000pt(20,000pt)
プラナディアン	300pt	オルクブラン(オルクセラトス)	5,000pt(10,000pt)
シルト・クリミアン	300pt	ピオル・メデューナ(マギサ・メデューナ)	10,000pt(20,000pt)
アマシザグリ(ヨムシザグリ)	300pt(600pt)	ネト・キャプドラー(マギサ・パドール)	5,000pt
イザオガル	300pt	レオマドゥラード(マルドゥザグリード)	5,000pt
オロオガル	300pt	アンジヤットリ(ヨグジヤットリ)	5,000pt
レランガム(オルナガム)	300pt(600pt)	ケアル・ジグモルデ(アガタ・ジグモルデ)	10,000pt(20,000pt)
カンナガム(ギムナガム)	300pt(600pt)	15式戦車(アーマード15式)	5,000pt
コードニアガリ	300pt	トリン・ギドラン(ドクトル・ギドラン)	10,000pt(20,000pt)
イタキザグリ	300pt	デリススレーラー(マタードレーラー)	5,000pt
ガウ・オガキバル(ゴル・オガバーレ)	300pt(600pt)	ペガス・イリュージョン(サイト・ペガス)	10,000pt(20,000pt)
パン・オガキバル(ゴル・オガバーレ)	300pt(600pt)	アラトロン・フェムト	5,000pt
クローファムト	300pt	グワナーダ(グワナーダ・ネロ)	10,000pt(20,000pt)
ボラーベア	300pt	ターク・ラグネ(ターク・アグラニ)	10,000pt(20,000pt)
ロードローラー(レッドローラー)	300pt(600pt)	ブリュー・リンガーダ(ノグ・リンガール)	10,000pt(20,000pt)
T・レックス(レックスノワール)	300pt(600pt)	デコル・マリユダ(ノグ・マリタル)	5,000pt
ボクサーファムト	300pt	ファルス・ヒューナル	20,000pt
スナイパーネオン	300pt	ファルス・アングエル	20,000pt
ランチャーネオン	300pt	ティエ・ヒューナル	20,000pt
グレンゾンビ	300pt	デウス・ヒューナス	20,000pt
エル・ダガン	300pt	ガル・グリフォン(グリフォン・ゲルス)	10,000pt(20,000pt)
カルターゴ	300pt	タガミカッチ	600pt
フレディカーダ(フレディカーダ・ネロ)	300pt(600pt)	イザネカッチ	600pt
ティラルーダ(バル・シュトゥラーダ)	300pt(600pt)	エンペ・ラッピー	10000pt

## エネミーの出現パターン

### 出現するエネミーはマップのパターンごとに固定

マップの形状は固定だが、じつは内部的には2パターン存在する。パターンごとに出現するエネミーのグループが決まっているため、B-4で出現したエネミーを見ればどちらのパターンかはすぐに判別可能。パターンAなら幻創種のみ、パターンBならさまざまな種族が混じって出現する。ただし、判別できたからといって何か特別な戦略が立てられるわけではない。なぜなら、どちらのパターンだったとしても発生するEトライアルはランダムだからだ。特定

のエネミーを狙うにしても出現数が少ないので効率はよくない。どのエネミーが出るかは考えずに、外周に沿って時計回りで進むのがオススメだ。ちなみに、マップの形状は「P S」の文字で構成されている。



▶上がパターン1、左がパターン2のマップ。同じ場所でも出現するエネミーが異なっているのがわかるはずだ。どちらのパターンになるかは50%の確率で完全ランダム。



## CHECK スコアを稼ぐことでレアドロップの期待も高まる

レアドロップ倍率の補正は上記のとおりで、70万ptだと+200%、300万ptの場合+250%となる。だが、これはいきなりその値になるわけではなく、徐々に上昇していく仕組みなので、スコアが高いほどレアドロップ率も上がるという認識でOKだ。なお、300万pt以降のレアドロップ倍率補正に関しては、かなり緩やかな上がり方となるため、効果の大きい300万ptを目標にプレイしよう。

### 出現エネミー

出現場所	出現エネミー					
A	スナイパーネオン	ランチャーネオン	ロードローラー	クローファムト	T・レックス	-
B	アマシザグリ	イザオガル	コードニアガリ	オロオガル	ガウ・オガキバル	-
C	シルト・クリミアン	セヴァニアン	アクルプス	タグ・セヴァニアン	-	-
D	ディンゲール	ヤクトディンゲール	カストガ・ディナン	-	-	-
E	エル・ダガン	フレディカーダ	カルターゴ	ティラルーダ	リュウダソーサラー	-
F	ボクサーファムト	クローファムト	T・レックス	アマシザグリ	イタキザグリ	レランガム
G	ヴァイド・ギロス	セヴァニアン	アクルプス	シュタークガン	ヤクトディンゲール	-
H	グレンゾンビ	カンナガム	セグレスン	ガンカイザー	ソルザ・ブラーダ	-
I	ボラーベア	パン・オガキバル	プラナディアン	ヴァントバルガー	カイザーバルガー	-
エネミーフィーバー時	サンダーロックベア	サンダーベア	リンゼドラーダ	ガボナログ	ディンガボルス	ジグルベッコ
						バッファローヘッド



### レト

お手軽でありつつ、スコアを狙うやり込み要素もある「電撃!ポリタンランド!」は良緊急!



### ステラ

今回の記事で苦労したのはエネミーの名前でした。中黒が入らないレオマドゥラードは異だと思えます。

## Eトライアルとトライアルオーダー

発生するEトライアルはランダムだが、現在のスコアによって候補が絞られる。例えば2万pt以上5万pt未満ではディーオ・ヒューナル、ファルス・ヒューナル、ファルス・アングエル、デウス・ヒューナスのいずれかが出現するEトライアルが発生する。また、Eトライアルとトライアルオーダー

## 現在のスコアが発生するEトライアルの候補に影響する

は紐づけされているため、難しさは常に変わらない。理屈としては、10万pt未満ならわざとトライアルオーダーを失敗して特定のボスを狙うことも可能だが、低スコアではリードロップ倍率が低いのでデメリットしかない。トライアルオーダーはすべて成功させて高スコアを目指そう。



▲オーダーはEトライアル発生と同時に画面上に出る。

## トライアルオーダー別攻略ポイント

トライアルオーダーは大まかにわけて7種類のパターンが存在。それぞれのオーダー別に攻略ポイントを解説していく。すべてのオーダーに共通して言えることだが、倒すのを急いで失敗するよりは多少時間がかかっても成功させたほうがいい。

### 部位破壊系

部位破壊系のトライアルオーダーを攻略するポイントは、狙った部位に攻撃が命中しやすいPAやテクニクを使うこと。例えばヒーローソードなら、ロックオンして「ヴェイパーオブバレット」を使うと部位破壊しやすいだろう。ダークブラスト使用時は、弱点が狙いにくいのである程度手加減する必要がある。周囲をよく見て、部位破壊が済んだボスを優先して狙うといい。

### 正面系

正面から倒すトライアルオーダーは、背面からのものに比べるとやりやすい。ヘイトをコントロールしたいところだが、「ウォークライ」などを使うと複数のボスが1カ所に固まってしまうのでNG。何人かで戦うボスを分担して、なるべく巻き込まないようにすると成功率が上がる。部位破壊をすると一時的に動きが止まるボスばかりなので、足止めを狙ってみるのも手だ。効果的な状態異常もアリ。

### 制限時間系

時間制限系のトライアルオーダーは、比較的にカンタンなものが多い。クエスト序盤で発生するアラトロン・フェムトが出現するパターンでは、部位破壊を素早く行うことが重要。10万pt以上で発生する可能性があるファルス・ヒューナルのオーダーは、戦闘不能になってもいいので力押ししよう。タガミカツチとイザネカツチは、閻魔属性の武器やテクニクを使うと素早く倒せる。

### 戦闘不能回数系

このトライアルオーダーの対象となるボスは、攻撃力が通常よりも20%アップしているのが特徴。ファルケ・レオーネとグリマ・レオバードの組み合わせ以外のボスは、いずれも高威力の大技を持っている。大技を撃たれる前に倒すのがベストだが、深追いつて攻撃を受けてしまっても元も子もない。大技のモーションが見えたら回避することを頭に入れて立ち回ろう。

### 弱点部位系

このトライアルオーダーに出現する敵のほとんどは、部位破壊や特定のタイミングでのみ弱点を露出する。焦って攻撃すると倒してしまうので、落ち着いて行動を見極めるのが重要だ。とくにリ्यूー・リンガーダは弱点の露出時間が短いので、同時に出現する別のエネミーで成功させよう。なお、射撃弱点や「ウィークバレット」の効果で作った弱点はトライアルオーダーの対象外なので注意。

### 背面系

こちらは背面から倒すトライアルオーダー。最大のポイントは、ヘイトを持っているプレイヤーが正面から移動しないこと。敵の攻撃をよく見て、自分が狙われているかどうかを判断しよう。もし狙われていたら、攻撃は控えてそのまま正面で回避やガードに重点を置くと、ほかのプレイヤーが背面から攻撃しやすくなる。トレイン・ギドランは「ミラージュ」で特殊ダウンさせるのも手。

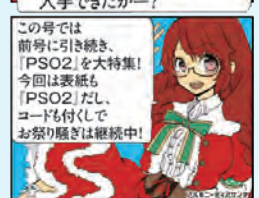
### 特殊系

エンベ・ラッピーに1以上のダメージを100回与えるトライアルオーダー。10万pt以上で発生する可能性があるEトライアルなので、必然的にクエスト後半になる。そのため、ダークブラストを使っているプレイヤーが多いと失敗しやすい。ツインマシンガンの通常攻撃やアサルトライフルの「ワンポイント」などでヒット数を稼ぐこと。敵のHPは通常と変わらないので高威力の攻撃は厳禁だ。

現在のスコア区分	Eトライアル出現エネミー		トライアルオーダー	成功時のスコア倍率上昇量
0~21,000pt	アラトロン・フェムト×1	ランチャーネオン×10	-	200%
	トランマイザー×2	ヴィントバルガー×6	-	
	ダーク・ラグネ×1	ゴルドラーダ×7	-	
	リ्यूー・リンガーダ×1	リューダンソーラー×5	-	
	ピオル・メデューナ×1	VOID・ギロス×3	-	
	ペガス・イリュージア×1	ロードローラー×7	-	
21,001~59,999pt	オルグブラン×2	シルト・グリミアン×2	-	300%
	ディーオ・ヒューナル×1	-	-	
	ファルス・ヒューナル×1	-	-	
	ファルス・アングエル×1	-	-	
	デウス・ヒューナス×1	-	-	
	ファルケ・レオーネ×1	ヴリマ・レオバード×1	-	
60,000~179,999pt	アラトロン・フェムト×1	アンジャドゥリリ×2	-	400%
	リ्यूー・リンガーダ×1	トランマイザー×1	-	
	ガル・グリフォン×1	ネフト・キャサドーラ×1	-	
	ペガス・イリュージア×1	オルグブラン×1	-	
	ペガス・イリュージア×1	15式戦車×1	-	
	トレイン・ギドラン×1	デコル・マリューダ×1	-	
180,000pt~	イザネカツチ×1	-	-	600%
	タガミカツチ×1	-	-	
	エンベ・ラッピー×1	-	-	
	ゼータ・グランソ×1	レオマドゥラー×1	アンジャドゥリリ×1	
	ヴリマ・レオバード×1	15式戦車×1	デコル・マリューダ×1	
	ファルケ・レオーネ×1	15式戦車×1	レオマドゥラー×1	
	デウス・ヒューナス×1	-	-	
	ピオル・メデューナ×1	トランマイザー×1	デコル・マリューダ×1	
	ゼータ・グランソ×1	グワナーダ×1	デビルストレーラー×1	
	ガル・シグモルデ×1	グワナーダ×1	トランマイザー×1	
	ガル・グリフォン×1	15式戦車×1	ネフト・キャサドーラ×1	
	ファルス・ヒューナル×1	-	-	
	ファルス・アングエル×1	-	-	
	デウス・ヒューナス×1	-	-	

## 電撃!ポリタンカーニバル、絶賛開園中!

イベントがスタートして、2週間。まだまだ楽しんでくれていますか? \*閃撃ブリツクリークは入手できたか?



この号では前号に引き続き、「PSO2」を大特集!今回は表紙も「PSO2」だし、コードも付くのでお祭り騒ぎは継続中!



表紙イラストには秘密があって、Vol.650の裏表紙のイラストと並べると、1枚の絵に!

記事のトビラページでも使用しているけど、ほんととどろだね!

前号と今号のアイテムコードのボスター2種を並べると、ゲーム内で再現できるのでお試しを!!

## 「電撃!ポリタンランド!」の詳細データ公開

クエストが解放されて2週間やから、だいぶ攻略されているとは思いつつ……



表からはわからないデータの数々を公開や!



スコアによるリードロップ率の倍率補正やエネミーの出現パターンなど、ここだけの情報ばかりです



それにしてもスコアアタックは熱いね。初日から10,000,000pt超えのアークスもいたようでびっく!



高スコアのためにも、きちんとトライアルオーダーはクリアしようね!



**ユウヒ**  
11月22日のオレへ。リア/ウェアボードは手に入りましたか? まだなら「壊世調査:リリバ」行こう。



**スーザンアントン子**  
ポリタンコレクションのコレクトファイルで順調に武器を収集中。イベント終了までに+35にしたいな~。



**野良**  
マザーの武器迷彩が登場! \*壊世錫杖レウイェムは逃してしまったので、今回はあきめないニャ~!

# 「電撃!ポリタンカーニバル」プチ攻略

「電撃!ポリタンカーニバル」では、緊急クエスト以外にもポリタンのクライアントオーダーやWEB連動イベントなどが実施されている。そこで、攻略というほどでもないが知っておくと役立つ情報をお届け。

## プチ攻略1 クライアントオーダーの効率アップ方法

ポリタンから受注できるクライアントオーダーのうち、「エネミーの弱点を突きまくれ!」と「ポリタンランドマスターを目指せ!」は敵の出現状況によって達成状況が左右されやすい。もしも1回の緊急で達成できなかった場合は、タイムアタッククエストで足りないぶんを補うと素早くクリアできる。



▲「連破演習：闇の痕跡」では、西側のトランスポーターに進むとデコル・マリューダが出現する。

オススメクエスト

- エネミーの弱点を突きまくれ!……連破演習：ハルクタン
- ポリタンランドマスターを目指せ!……走破演習：ナベリウス初級、連破演習：闇の痕跡

## プチ攻略2 『PSO2es』でも電撃バッチが集められる

電撃バッチは、『PSO2es』で配信中のスペシャルクエスト「電撃!アドベンチャー」で入手可能。クエスト1回で入手できる数は5個程度だが、コラボ期間中はいつでもプレイできるのがメリットだ。『PSO2es』用のコラボチップもあるので、そちらがほしい人も要チェック!!



▲コラボチップは素材用で、アビリティが上がる効果を持つ。

## プチ攻略3 イベント終了前に料理を量産!

「電撃フルーツタルト」と「電撃コーンスープ」はコラボ期間中のみ作成できる料理だが、消費期限は設定されていない。そのため、コラボ終了後も作っておいた料理はいつでも使用可能。とくに「電撃フルーツタルト」は、パラメータ上昇効果が大きい。この機会に量産しておく、高難度クエストで活躍するかも!?



▲「輝光を屠る輪廻の徒花」のような高難度クエストに挑戦したい人にはオススメだ。

### ■期間限定料理

料理名	効果時間	効果	必要素材
電撃フルーツタルト	5分間	レアドロップ倍率+10% 打撃法撃力+200	凍土青リンゴ×5、砂漠マンゴー×5、火山洞窟バイン×5、10,000メセタ
電撃コーンスープ	5分間	獲得経験値+10% PP+20	探掘場跡コショウ×5、ラスベガスコン×5、白ノ領域タカアシガニ×5、10,000メセタ

## プチ攻略4 WEB連動パネルの報酬も忘れずに

全プレイヤーの電撃バッチの獲得総数に応じて報酬をゲットできるWEB連動イベントも開催中。期間中に「電撃!ポリタンランド!」か「魔神城戦」を1回以上クリアしていることが報酬配布の条件なので忘れずに。



▲イベントの達成状況は特設サイトで確認できる。

報酬期間第1弾 ▶▶▶ 2017年12月13日~12月20日

報酬期間第2弾 ▶▶▶ 2018年1月1日~1月10日

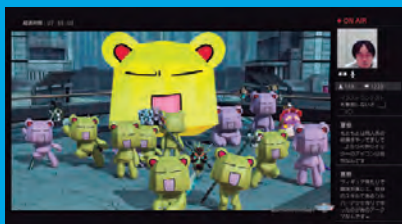
# 「電撃!ポリタンカーニバル」配信初週レポート

イベントの配信初週の様子を、電撃警備保障メンバーがそれぞれの視点で語る。



### 再び長時間配信をやったよ!

クエスト楽しい! 電撃バッチでの交換アイテム豪華! そんな感想が聞こえてくるのが本当にうれしい。ステキなイベントに仕上げてください。開発陣のみなさま、本当にありがとうございます。さて、配信初週は久々に電撃PSchにて、『PSO2』の長時間配信を行いました。別シブから遊びに来てくれた方もいたりして、いつも以上ににぎやかに。部内でかき集めたトリガーを使っの「電撃!ポリタンランド!」連戦はぜいたくな遊び方でした。みんなでポリタンスーツを着てクエストに行くなど、イベントならではの楽しさもありました。睡魔に襲われ、脱落していく人もいるなか、最後まで見てくれた人には感謝しかない! (レトロ)

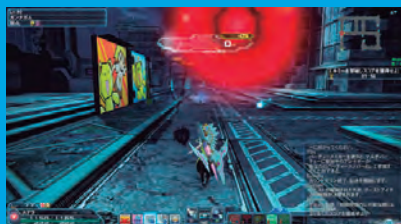


▲ポリタンスーツをこの配信のために交換しておいてくれたみなさん、ただただありがたかったです。



### 好評でひとまず安心しました

この記事を書いている時点ではまだ配信5日目ですが、コラボクエストの評価は上々といった印象です。シブ5でしかプレイしていないのですべてを見たわけではないですけど、野良マルチでプレイしていても「楽しいね」という声がちらほら聞こえてきました。しばらくバスタークエストが続いたので、難易度的には12月に配信予定の新レイドボス戦に向けた息抜きだったんだと思います。予想外だったのは、「ポリタンスーツ」を着ている人が思っていた以上に多かったこと。交換アイテムがたくさんあるので、「ポリタンスーツ」にまでバッチを回す人は少ないんじゃないかなと予想していました。ポリタンって意外と人気!? (ステラ)



▲コラボクエストでは、久しぶりにレンジャーで出勤。倉庫で眠っていたコレクト産キクスが活躍しています。



### 遊び充実、成果そこそこの祭り初週!

メンテ明け直後に行ったのは、リニューアルされた「壊世調査：ナベリウス」。キャンペーンで「リア/ウェアボード」が出る、ってことで数時間挑んでみたものの……。『電撃!ポリタンランド!』でも収穫がなく、初日はショボーンでした。けど、週内でいえば長時間配信で楽しませてもらったり、「\*閃撃ブリッククリーク」が2個出たりと、けっこう充実。『PSO2』生活の思い出に残る数日でした! (ユウヒ)



▲「電撃!ポリタンランド」のハイスコア。ニ体ポリタンは長時間配信から。



12月6日  
配信予定

# 紅き邪竜と封印の剣 [Part1]

クリスマスシーズン到来！ 年末恒例のレイドボスも、その姿をあらわに!!

主な配信内容 ●期間限定緊急クエスト「氷上のメリークリスマス2017」 ●EPISODE5新オープニング ●ACスラッシュ「ホーリーナイトキャロル」 など

## クエスト

新季節緊急配信に加えて  
既存クエストのリニューアルも!

毎年おなじみの季節限定緊急クエスト「氷上のメリークリスマス2017」が配信開始。リッチなコレクトシートとともに、「PSO2」の世界のクリスマスを熱く盛り上げる。また、「アルティメットクエスト」の1つである「壊世調査:リリーパ」も、遊びやすい内容に変化。とことん周回しよう!

### 「壊世調査:リリーパ」が「壊世調査:ナベリウス」と同様の形式に

フィールドが「マルチパーティーエリア」のエリア1と、「シングルパーティーエリア」のエリア2という構成に。スレイヴシリーズも、新世武器のNTシリーズに置き換わる。また、同時開催のキャンペーン中はアカツキヤリア/ウェアボードなどもドロップ!



◀エリア1では、最大12人でレリアアイテムを狙える! エリア2にはボスエネミーが待っている!

### 2 新季節緊急クエスト「氷上のメリークリスマス2017」で今年をしめくり!



「凍土」を舞台に、Eトライアル達成によるポイントをとめてクリアを目指す。主な出現エネミーは原生種と幻創種。限定ドロップには★13双小剣のツイントンファーが用意されている。NPCとの共闘Eトライアルには、専用のBGMが流れるとチェンジオーバーの期待度が増す仕掛けも。

▲Eトライアルでは、今年の季節限定緊急クエストで出現したエネミーも再登場。

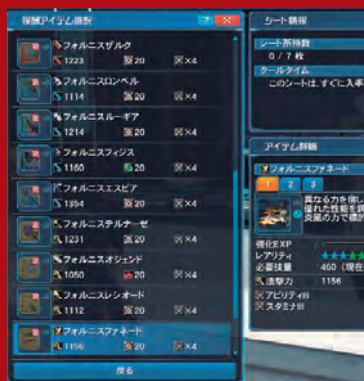


▶最後に待つのは専用の二つ名がついたラウス・ヒューナル。ドロップアイテムに期待!

撃破後にイザネカツチやエンペ・ラッピーが出現することも!?

### CHECK 「メリクリ2017コレクション」で17種のフォルニスシリーズが手に入る

新たに加わる長槍と飛翔剣に、これまで配信された15種を合わせた計17種のフォルニスシリーズを「メリクリ2017コレクション」に収録! エッグのシートには新★13キャンディーもある。



▲未所持のものを狙うもよし、強化値+35を目指すもよし。この機会を絶対に逃すな!

### メリークリスマス!

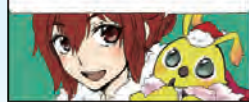
僕らが着ている衣装で気づいた人も多いと思いますが、「PSO2」では早くもクリスマスが到来!



オレが着ているトナカイスーツ+ミニはアクセサリー装備が可能なので、こんなコーデも可能やで



季節緊急の「氷上のメリークリスマス2017」や「壊世調査:リリーパ」のリニューアルなど、クエストのアップデートもしっかりありますよ



開発陣からのクリスマスプレゼント(!?)として、フォルニスシリーズがコレクトファイルで一挙解放されるのもありがたい!



### 剣の巫女、本領発揮!?



ストーリーが更新されるニヤ!

12月に実装されるエリュートン・ドラゴン戦前のエピソードという感じですね

エルミル、怪しいニオイがぶんぶんするニヤ! でもイケボ!

## ストーリー

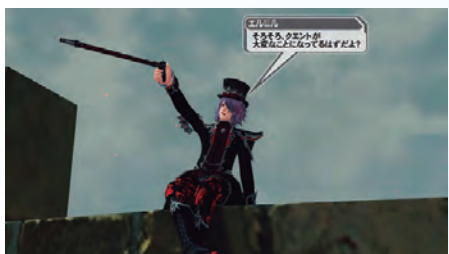
目覚めし邪竜が  
魔道国クエントを襲う!



ヴェルン王国を平定した主人公らに新たな難題が!!? 旧クエント城の地下に封印されていた紅き邪竜が、長き時を経て復活を果たす。戦力を結集して対峙するハリエットらに、勝機はあるのだろうか……?

### 兄亡きあとでも暗躍を続けるエルミルの目的とは?

▲▶兄の敵であるはずの主人公たちを導くようなそぶりを見せる。目指す終着点はどこにあるのだろうか。



### 紅き邪竜、再臨——

◀◀主人公が不在のなか、剣の巫女としての使命を果たすために立ち向かうアリサ。自身に宿る力のすべてを出し、強大な力を持つ邪竜と渡り合うが……?



ちなみに、エリュートン・ドラゴン戦のあれこれをインタビューで聞いてきたので、詳細はP.68をチェック!



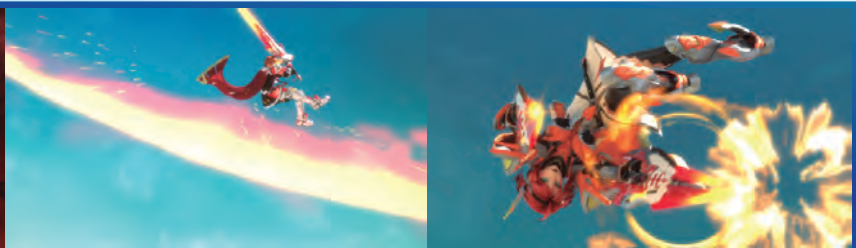
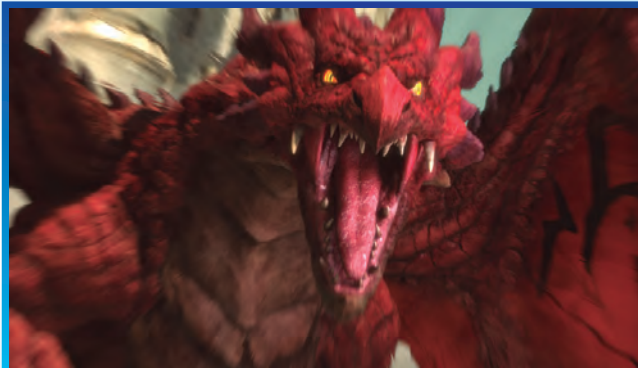
このほかにもアルマやメルランディアが登場するアークシップで的一幕もあるので、そちらは配信後にお楽しみください



紅き邪竜と封印の剣 ハミ出し情報  
アークスビンゴカード編

期間限定緊急クエスト「氷上のメリークリスマス2017」や、期間限定NPCのクライアントオーダーなどを対象にした「クリスマス2017ビンゴ」を配信。【表】には奏具型武器迷彩の\*タクトナカイ、【裏】にはマグがかわいい天使の姿になる進化D/フェザーキャロルといった報酬が用意されている。





## EPISODE5を象徴する 新オープニング、ついに公開!

◀◀エリュートロン・ドラゴンとヒーローの、躍動感ある戦いが展開。オメガ言語を用いた音楽も必聴。

## システム改善 視認性やプレイの 快適性などが向上

「バトルアリーナ」のランキングやチュートリアル視認性が向上するほか、チームにかかわる要素やクエスト解放手順などに手が加えられる。チームの拡大や、新たなキャラを作成した際の進行がよりスムーズになるはずだ。



### ロビーアクションの 「お気に入り」機能を追加

数あるロビーアクションのなかから、よく使うものや好みの動作をとるものなどを「お気に入り」に登録できる機能を追加。左の写真のように、対象のロビーアクションを選択して「お気に入り登録」することで、最大25種類を「お気に入り」のタブに入れられる。

## ACスクラッチ

クリスマスは「ホーリーナイトキャロル」で決まり!

「ホーリーナイトキャロル」では、クリスマスらしい配色が施されたコスチュームとレイヤリングウェアが多数登場。新ステージライブでクーナが着用しているコスチュームや、アクセサリなども収録されている。さらに、ファン待望のアクセサリを装着できるミニスーツが、ACスクラッチに初登場! 新たな独自コーディネートが今、開かれる。



クロシェットノエル  
[Ou] [Ba]

## チームポイントの 獲得機会を拡大

アイテム強化時やオーダー達成時など、ゲームプレイのさまざまな場面でチームポイントが得られるようになる。下記のクエストクリア時の改善も利用して、ポイントを大量に稼ごう!

### チームポイントが得られるようになる主な要素

- クライアントオーダーの達成
- ピンゴマスの運成
- アイテムラボでの各種アイテム強化
- カジノ内での各種カジノゲームのプレイ
- ペットラボでの「キャンディー圧縮」「ペットのレアリティ進化」
- おすすめクエストをランクA以上でクリアした時のプレゼントボックス
- チャレンジクエスト
- バトルアリーナ
- ガッジョブの送信

### そのほかのシステム改善まとめ

- クエスト解放条件の緩和  
EPISODE1~4の「アーククエスト」と「フリーフィールド」が対象。各エリアの探索許可証を入手後に、対象エリアの「アーククエスト」がまとめて解放されるようになる。「フリーフィールド」を解放するためのコピーのクライアントオーダーの目標クエストも、それぞれ1クエストのみに削減。
- ランキング端末で報酬が確認可能に  
ランキング上位者の順位と、達成ランクに応じた報酬が一覧で確認できるようになる。
- ランキング表示が拡大  
ランクマッチ「エンブレム争奪戦」のバトルランキングが、上位100位まで表示されるようになる。
- チーム参加希望のプレイヤーを可視化  
チームカウンターとメインメニューのチームコマンドに、「チームへの入団希望者登録」を追加。チーム所属者は、チームカウンターで希望者の検索が可能になる。
- クエストクリアで付与されるチームポイントがパーティ内のチームメンバー数で増加  
チームメンバーが自分を含め2人なら50ポイント、3人なら80ポイント、4人なら100ポイント獲得。また、チームメンバーとパーティを組んでいなくても20ポイント獲得できるようになる。
- チュートリアル検索機能の追加  
インフォメーションの「チュートリアル確認」に、キーワード入力による検索機能が追加される。
- マッチング設定の改善  
自分がエキスパート対象者の場合、複数ブロックマッチングのマッチング設定にある「エキスパート対象者とのみ組む」のチェックをはずしていても、同設定をチェックしているパーティに合流できるようになる。
- メディカルセンターのドリンク解放条件の緩和  
アフィンのクライアントオーダー「不安なメディカルセンター」を達成すると、すべてのドリンクが解放されるようになる。



トナカイ着ぐるみ・ミニ

アクセサリ対応の  
新ミニスーツ登場!

### ACスクラッチ回数ボーナス



「ホーリーナイト  
キャロル」  
＜10回目＞  
ニーホルスターL  
「ホーリーナイト  
キャロルG」  
＜4回目＞  
ニーホルスターR



待望のマザーの衣装、配信!



みんなが待ちに待っていた、マザーの衣装がキター!



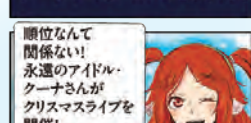
男性モノやけど、オフイエルとアラトロンのアイテムもけっこう人気出そう



2つのロボアクションも欲しくなるやつですね。361「マザー・クラスタ5」の女性モーションはイイ!



これは12月13日配信のSGスクラッチ「エーテルマザーホープ」なので、今からSGをためておきましょう!



クーナライブ in クリスマス



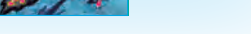
順位なんて関係ない! 永遠のアイドル、クーナさんがクリスマスライブを開催!



曲は「永遠のencore Ver.X' mas」や!



ちなみに、先日の「PSO2 STATION!」で公開されたとおり、オープニングも新しくなるので、そちらもお見逃しなく!



12月13日  
配信予定

## 「エーテルマザーホープ」でマザー、オフイエル、アラトロンのアイテムが登場

マザー・クラスタ関係のファッションアイテムの最後を飾るのはマザー、オフイエル、アラトロンのもの。幅広い対応武器種を持つ武器迷彩や、独自のデザインを持つ各種ウェアを手に入れよう。

### 主なスクラッチラインナップ

- 幻創使徒礼装・水(Ou) [Ba]
- 幻創使徒礼装・土(Ou)
- 幻創聖母礼装(Ou) [Ba] [In]
- \*トール・ハンマー (大剣/長槍/両剣/長杖/短杖型武器迷彩)
- \*レヴァティーン (飛翔剣/大剣/自在槍/長槍/双小剣/両剣/長杖/短杖/抜剣型武器迷彩)



幻創聖母礼装 [Ba]



360「マザー・クラスタ4」、361「マザー・クラスタ5」(ロボアクション)

▲ロボアクションの「マザー・クラスタ4」はオフイエルとファレグ、「マザー・クラスタ5」はアラトロンとマザーのモーションを再現している。

ホリーキャロルドレス  
[Ou] [Ba]



メリーキャロルドレス

▶その名のとおり、演奏とともに火を放つなどハイテンションな動作。



357「クレイジー」(ロボアクション)



359「待機中6」(ロボアクション)

▲男性版は読書の秋、女性版は憂愁の秋を表現。派生で手を振る。

## FUNスクラッチ

358「ティール」(ロボアクション)



▲肉体をアビール。ユニークな1枚の撮影に向きそうだ。



頭乗セターキー

▶これさえあれば、どこにいてもクリスマスの食卓気分が味わえる。

## 歌姫の新曲がクリスマスを彩る

▼クーナの新ステージライブも配信! 憂いある名曲「永遠のencore」をクリスマス風にアレンジ。



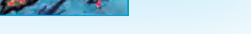
クーナの曲だけでアルバムが発売されるんですから、本当に立派なアイドルですね



ちなみに、先日の「PSO2 STATION!」で公開されたとおり、オープニングも新しくなるので、そちらもお見逃しなく!

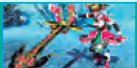


ちなみに、先日の「PSO2 STATION!」で公開されたとおり、オープニングも新しくなるので、そちらもお見逃しなく!



紅き邪電と封印の剣 ハミ出し情報  
期間限定NPC編

パティ&ティアの仲よし姉妹が、クリスマス風の新衣装に身を包む! しかし、ショップエリアにはいつもの姿をした2人もいて……? 彼女らのクライアントオーダーを進めて限定アイテムやパートナーカードを手に入れつつ、2組のパティエンティアがショップに現れた謎に迫ろう。







# 『PSO2』×電撃PlayStationコラボ記念 開発陣インタビュー

コラボイベントの話や現在の状況、そして気になる2018年の構想までとことん聞くと！ \*閃撃ブリックリークの貴重な設定画もあわせて公開!!



## ★「電撃!ポリタンランド!」の コンセプトは「お祭り感」

—まず、現在開催中の「電撃!ポリタンカーニバル」に関する話からお聞かせください。イベントの反響はいかがですか？

**酒井:** イベントの反響はとて素晴らしいですね。短時間で終わることもあり、緊急クエストには多くの人に参加いただいています。ヒーローでなくても参加をしやすくなっているのもいいようです。電撃パッチで交換できる景品が、とても豪華なのも人気の秘密かもしれません。あわせて行っているアルティメットクエストのブースとともに、多くの方に楽しんでいただいているようです。1つ誤算なのはみなさんのスコアが我々の想定を大きく上回っていることくらいでしょうか(苦笑)。

**濱崎:** 楽しいという意見が多く、ユーザーのみなさんから好評なので、ほっとしています。今回のクエストは「お祭り感」を出しつつも、緊急クエストとしては若干の協力が必要など、挑戦した部分がありましたが、楽しんでいただけのアクセントになってよかったです。電撃さんにはいつも気合いの入った特集記事などを作っていただいているので、少しお返しできたかなと思います。

—今号の表紙にも使われている描き下ろしイラストのコンセプトを教えてください。

**酒井:** 人気キャラではあるもの、水野(水野暁—アートディレクター)があまり描いたことがないキャラを描いてほしいとお願いしました。シエラはもともとEP4から人気があるキャラで、ストラトスはEP5で加わったヒーローという要素も含めて、ヒューイはストラトスの師匠のような立場ですから、2人セットで描いてもらいました。けっこう時間がかかりましたよ。

—豪華なイラストありがとうございます! さて、イベントクエスト「電撃!ポリタンランド!」のコンセプトも聞かせてください。

**濱崎:** みんなでワイワイ遊べる「お祭り感」をコンセプトに作りました。今回のコラボをきっかけに始めた方も楽しめるように、気軽に参加しやすいというところをイメージしました。以前に実施したWEB連動イベントのクエストも好評だったのですが、高難度なクエストだったため、配信中盤くらいになってもクリアが安定しなくてあきらめてしまった人たちがいました。そういったこともあって、今回は高難度でやるよりも攻略要素はわりつつも、気軽に長く遊んでもらえるようにしています。ただカンタンなだけでなく、スコアアタックのように詰められる部分もあるので、そういったところも楽しんでもらえればと思います。

—かなりテンポよく遊べるクエストですが、移動速度の問題なども含めてどういった形式になったのでしょうか？

**酒井:** 以前から、ライディングクエストにあったスコアアタック的な要素と、マルグル(マルチパーティーエリアをグルグルと回る遊び方)要素を組み合わせたものかと考えていました。クエスト自体は移動速度の問題が出る前から作っていたので、結果的にそうなった感じです。

—開発チーム内のテストでは、どれくらいのスコアが出ているのでしょうか？

**濱崎:** だいたい500万くらいでした。エネミーフィーバーなど連の絡む要素もありますが、トライアルオーダーをしっかりとクリアするといふスコアが出ますね。獲得スコアで称号が得られること、スコアに比例してドロップ倍率が上がるといったメリットもあります。

—最近は何期間限定で緊急クエストやアルティメットクエストの強化バージョンを実装していますが、「電撃!ポリタンランド!」でも考えていますか？

**濱崎:** コラボ期間の後半では、そういったものもやっていきたいと考えています。直近で実施した「トリックオアトリート2017!」では周回数が減ってしまう問題がありました。そのため、今回は耐久値を上げる方向ではない強化バージョンを予定しています。また、クリア回数制限が3回になっており、時間も1回のクエストが8分で終わるので、難しくなっても周回数自体は変わらないので、そこは気にならないのではないかと考えています。

—目玉ドロップの「\*閃撃ブリックリーク」のドロップ確率はどれくらいなのでしょう？

**濱崎:** 具体的な数字は出せませんが、目安で言うと(XHの場合)季節緊急のフォルニスシリーズと同じくらいですね。出品できるのでマイショップ経由で入手する手もあります。5周年記念クエストの「\*コートエッジ」などに比べるとだいぶ出やすいです。これに関しては希少性を重視しましたが、今回はコラボということで多くの方がイベント中に入手できるように確率にしました。

## ★変化を求めた開発陣とユーザーとで 起こったすれ違い

—EP5が始まって約4カ月が経過しましたが、現時点での手ごたえはいかがでしょう？

**濱崎:** 手ごたえというよりは、長期運営していくことの難しさを目の当たりにしたというのが正しい表現ですね。今回、ヒーローに関してはそこに問題があったと感じています。

**酒井:** ポケらはゲームを変えるというのが目的だったのですが、ユーザーのみなさんはそこまで大きな変化を望んでいなかったのかなと。5年という期間をやってきて、ここでゲームを変えたほうがいいのではないかと考えてヒーローやバスタークエストを出しました。それに対して、どちらかと言えばNoという答えが出てしまいました。

**濱崎:** そこにユーザーさんとの認識の違いがありました。これまで5年間付き合ってきたものを大切にしたいという気持ちと噛み合わなかった。また、本来は改善を考えて入れたものが不具合や仕様の問題などでマイナスになってしまったり、ご不便をおかけしてしまいました。方針の変更やバランス調整、開発体制の見直しなどを立て直していくのが今後の課題だと思っています。

**酒井:** マイナスで始まってしまったEP5をどう変えていくのか、まだまだ挽回していかなければなりません。

—ヒーローは上級クラスという位置付けですが、長期的に見てこれからどうしていくのでしょうか？

**濱崎:** 今の方針として、通常クラスの調整コンセプトは、状況によってはヒーローよりも強い。ヒーローは「ヒーローブース

ト」を維持しないと火力が安定しないので、エネミーとの戦いが長引く状況では通常クラスのほうが良いという想定です。上級クラスに関しては、アクションに自信がない方が遊びやすい環境にすることと、触っていて楽しいということ、この部分は維持しようと考えています。プレイスキルに自信がある方、通常クラスが好きという方はそちらを遊んでいただければと。今後も上級クラスはそういうスタンスで作っていかうと思います。—上級クラスを複数用意するなどの選択肢は用意できなかったのでしょうか？

**酒井:** そこは開発体制の問題としか言いようがありません。アクションが通常クラスとはすべて違っているのがネックで、1つ1つを作るのに時間がかかるんです。現状の体制では1クラスが限界でしたし、これまでモルスの追加は1つで受け入れていただいていたので安心してしまっていた部分もありました。—先日の「PSO2アークスライプ!」で追加のバランス調整が発表されました。あの内容がすべてなのですか？

**濱崎:** まだ一部公開していないものもありますが、だいたい網羅しています。12月下旬のサモナーの調整ではペットの育成面も入っていて、トータルで底上げされます。キャンディー圧縮の成功確率は変わりませんが、消費メタや必要アイテムが緩和されます。年末までの調整は発表したもので終わりますが、引き続き必要なものには対応していきます。

—ダークプラストの反響はいかがですか？

**酒井:** ヒーローと同じで、まず選択肢が1つというところがユーザーさんの心象と合致しなかった。変身というキーワードはよかったんですが、形態なども含めて拒否反応がありました。強さや操作といったところのおもしろさは好意的な意見もありました。アップデートは続いているので、そこも含めて今後見ていっていただければ。

—「PSU」ではビーストを使っていたので、個人的には違和感なく遊べました。

**酒井:** ビーストは最初から変身するという前提でユーザーさんも使っていたので、そこに対して拒否反応はなかったんだと思います。今まで変身しなかったものが、いきなり変身するのが許せないということだったのかなと。

**濱崎:** 楽しければOKという人と、うちのキャラはそうじゃないんだよという人がいて、難しいところですね。ボイスもデリケートな部分なので、オフのオプションを入れています。

—現在の開発の進捗はいかがですか？

**濱崎:** スケジュールどおり進んでいます。今は来年以降のコンテンツを作っているところですね。

—通常クラスのバランス調整はもともと想定されていたのでしょうか？

**濱崎:** EP5開始時に下方を含めた修正をやりましたが、あの段階ですでにバランス調整を定期的に行っていくスケジュールを組んでいました。本来はいくつかのアップデートに分けてやっていくつもりで、9月27日に前倒したのは予定外でしたが、調整の項目や内容は事前に決めていたものです。

—「PSO2 STATION 1」の放送が火曜日になりましたが、ユーザーの反応はいかがですか？

**酒井:** おかげさまで今までより多くの方にリアルタイムで視聴いただきましたので、やってよかったなと。土日のほうが見



開発陣  
プロフィール

### 『PSO2』シリーズプロデューサー 酒井 智史氏

SAKAI SATOSHI

「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。長年、オンラインRPGを作り続けてきているが、じつはシューティングゲーム好き。



### 『PSO2』EP5ディレクター 濱崎 大輝氏

HAMAZAKI DAIKI

『PSO2』EP5のディレクターとして、開発の指揮を執る。エピソードごとにディレクターを変える『PSO2』の開発体制では唯一、EP4から役割を継続している。





\*閃撃ブリッツクリーク設定画①



\*閃撃ブリッツクリーク設定画②

やすいと思っていたのですが、休日は外出しないの都合もあって火曜日の方が見やすいのかもしれない。水曜日が「PSO2」のアップデートなので、その直前というのいいタイミングなのかもしれない。

## ★新レイドボスやS級特殊能力など 今後の配信内容はいかに!?

—12月配信予定の新レイドボス「エリュトロン・ドラゴン」のクエスト内容について、言える範囲で教えてください。

**酒井:** エリュトロン・ドラゴンは、幻創戦艦・大和やデウス・エスカと同じタイプの進行型クエストになっています。橋の上からスタートして、魔物種と戦いながら二の丸、本丸と追い詰めていって、各所でエリュトロン・ドラゴンと戦う形式です。マップ内にはこのクエスト専用の「ラコニウムソード」という剣があり、ボスの弱点を露出させるようなギミックがあります。—ラコニウムソードは弱点を露出させるための武器なの

でしょうか?  
**酒井:** 通常クラスの方でも、ラコニウムソードを手にすることでヒーローのような、というよりヒーロー以上のアクションで戦えるようになっています。

**酒井:** 探掘基地防衛戦のA.I.Sみたいなものですね。使用回数に制限はありませんが、同時に出現するのは3本までです。効果時間が切れるか、装備時のHPがなくなると手放して再びマップに出現します。装備に自信がないという方は剣を持ってもらって、逆に装備が強いという人は自分の武器でも十分戦えますよ。

—どのタイミングで使うかも重要に?

**酒井:** どんどん使ってください。どちらかと言えば、剣を持った人がちゃんと使いこなせるかが重要です。操作に関しては、A.I.Sやライドロイドほど特殊なものはありません。

—バトルアリーナは今後どのようにアップデートしていくのでしょうか?

**酒井:** 新たな武器と入れ替えるパターンもありますが、今までやっていなかった武器の組み合わせによるレギュレーションなども予定しています。年末までは今のペースでやっていきますが、年明けからは大きな変更は半年に1回くらいに絞って、レギュレーションの変更は2カ月~3カ月に1回くらいの予定ですね。

**酒井:** 12月にもアップデートがあって、そこでマップが1つ増えます。森林エリアの雨バージョンで、ちょっとだけマップが変わっています。マップの両側に川が流れていて、それを移動に使うのが攻防のカギになります。

**酒井:** あとは落雷が発生したり、今までジェットブーツでしか行けなかった高台の高さが変更になったりと細かい変化がありますが。狙撃ポイントとして使えるのかもしれない。

—現状、バトルアリーナのプレイ状況はいかがですか?

**酒井:** すごくたくさんの方が遊んでいるというわけではないのですが、熱心にプレイされている方がいるという状況です。ランクマッチを遊んでいる方がいる一方で、あくまでバトルーナメントの出場者はチームでパスワードマッチをずっとやっていますね。みんなが思い思いに遊んでいるという状況です。

**酒井:** 今後も、バトルアリーナが遊びとして定着してくれるとうれしですね。それから、バトルコインの交換アイテムは定期的に変わっていきます。

—来年配信予定の新フィールド「幻感の森」で実装予定のクエストはどういったものになるのでしょうか?

**酒井:** 12人同時にスタートする進行型クエストで、魔物種と魚介系ターゲーターが出てきます。バスタークエストでしか出ていない魔物種が、じつはこんな動きをするだとか、こういう風に出てくるとやっかいだったのかとか、そういう発見があると思います。—ロードマップの最後に書かれた「星雲」という部分で、何か教えてもらえないでしょうか?

**酒井:** うーん、「星雲」という言葉の意味は何かのメタファーくらいでとらえていただければ……というぼんやりとしたことしか言えませんね。

—話は変わりますが、S級特殊能力はどういったものになるのでしょうか?

**酒井:** 今までの特殊能力とイメージ的には近く、パラメータが直接上がる効果の代わりにプッシュ潜在能力のようなものが設定されているといった感じです。PP消費量が減ったり、クリティカルが出やすくなったといった効果ですね。ただ、全部の武器に付けられるのではなく、今後配信されるS級特殊能力用のスロットが付いた武器に付けることができます。そのスロットはS級と通常のどちらの特殊能力も付けられる、そういった仕組みですね。

—合成や継承のルールはどうなるのでしょうか?

**酒井:** 基本的なルールは通常のものと同じで変わりません。S級特殊能力はドロップ武器に付くものと、特殊能力因子で出せるものがあります。

—配信済みの武器は★14武器でもS級特殊能力には対応しないのでしょうか?

**酒井:** ★13武器で★14武器の強さに近づけるものと考えているので、現状では対応する予定はありません。

—特殊能力追加のルールがかなり複雑になっていますが、そういったところの調整は考えていますか?

**酒井:** 現状ではありません。S級特殊能力は継承率が100%なので、まずはそこから手を付けてほしいと考えています。

—とくに「ヤマト・ファクター」が顕著ですが、武器と比べてユニットの特殊能力は入手しにくいと感じます。入手の緩和は予定していますか?

**酒井:** 予定はありませんが、入手経路を増やしたり、人気の特殊能力に近い数値のものを追加するなどして対応していきます。「ヤマト・ファクター」については持ち帰って検討します。開発内では、個崩れが起きてしまっているように感じている人が結構いるように感じているので、どうもこれからもよろしくお願ひします。

—★14武器が登場してから約1年になりますが、ドロップ率など緩和は予定していますか?

**酒井:** イベントなどで定期的にドロップするようになっているので、配信当初に比べて入手しやすくなっています。緩和とい

うわけではないですけど、なんらか気軽に入手できるものは考えています。今の★14とは毛色の違うもので、育成する★14武器という感じでしょうか。

—共通シブで楽しめるコンテンツの予定はありますか?

**酒井:** 実装は確定していませんが、考えていることはあります。それに関しては共通シブでも楽しめるようにならないか検討しているところですので、どれくらいできるかはわからないので確約はできません。

## ★2018年はユーザーが安心して 遊べる環境を目指す

—来年3月に開催予定の「ライブシンパシー2018」の反響はいかがでしたか?

**酒井:** これまでやってきたシンパシーよりも初動がいいですね。今回は特典アイテムコードが付かないので、特典内容の発表まで待つという方がいないからかもしれません。席は発表タイミングよりも着席指定席が人気でした。

—出演者や楽曲はもうすべて決まったのでしょうか?

**酒井:** スケジュールを調整中ですが、出演者はまだ増える予定です。曲はゲームのものと、キャラソンのバランスをどうするか悩んでいますね。ライブで実施するのは初になります。EP5のボーカル曲も入ることになりそうです。

—最後に、2018年以降の展開も踏まえて、読者とユーザーにメッセージをお願いします。

**酒井:** EP5が始まってから不具合などでご迷惑をおかけしました。しっかり改善して、2018年はみなさんが安心して楽しんでいただける環境を目指してがんばっていきます。新しいコンテンツだけでなく、過去に好評だったコンテンツやみなさんが好きなコンテンツも充実させていって、より幅広く楽しめるものを作っていきます。2018年も「PSO2」をよろしくお願ひします。

**酒井:** EP5の初動の悪さ、我々の思惑と違ってしまったこと、非常にご迷惑をおかけして申し訳なく思っています。開発の都合と我々が言ってしまうのはいけないんですけど、それが優先されてしまったこと。長期運営に対して、多様化しているユーザーのみなさんへの気の遣い方が我々に足りなかったと痛感しています。EP5については、アップデートの計画を見直し、コンテンツごとの力の入れ方や開発・運営の体制など、まずは失ってしまった信頼とみなさん楽しく遊んでいただける環境を取り戻すことを最優先にやっていきます。2018年に向けては、Nintendo Switchの「PSO2 クラウド」が入ってくるので、

新たなユーザーさんを迎えるための土作りもやっていこうと考えています。「PSO2」はまだまだ止まりません。今回の期末で「PSO2」から離れてしまった方たちにも見直していただけるような施策をしていきますので、どうかこれからもよろしくお願ひします。

—ありがとうございました。

# 「離れてしまった方に見直していただけるような施策をしていきます」(酒井)