



採掘基地を絶望から救え!

PHANTASY STAR ONLINE 2

これまでに配信されたクエストのなかでも、最も難度が高いと話題の「採掘基地防衛戦：絶望」を攻略。A.I.S.を乗りこなして採掘基地を守れ!

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

チーム電撃警備保障
『PSO2』連載企画
5thシーズン 第2回

「採掘基地防衛戦：絶望」を攻略!

E P 3が配信され、ますます盛り上がる本作。新規要素ばかりに目が行きがちだが、E P 2で配信されたコンテンツも忘れてはいけない。そこで今回は、7月に配信された「採掘基地防衛戦：絶望」を一挙攻略!



スペシャルインタビュー [番外編]

Vol.572で収録しきれなかった「採掘基地防衛戦」に関するインタビューを番外編として掲載!

—「採掘基地防衛戦：絶望」が配信されてしばらく経ちますが、反響はいかがでしたか?

酒井：「採掘基地防衛戦」自体が人気コンテンツなんですけど、「絶望」はそのなかでも一番反響が大きいと感じていますね。

—A.I.S.というロボット兵器が登場しますが、なぜこちらを採用したのでしょうか?

木村：「ファンタシースター」シリーズの特徴の1つにキャストというロボットのような姿をした種族がいます。そういった世界観が好きなユーザーさんも多いので、巨大ロボットに乗って戦えたらきっと喜んでもらえると思います。

—実際、人気になったA.I.S.ですが、「絶望」以外のクエストで登場する可能性はありますか?

酒井：ユーザーさんからの評判もよく、そういった要望も大きいので前向きに検討中です。今すぐには無理ですが、今後の展開に期待ください。



シリーズプロデューサー
酒井智史氏



シリーズディレクター
木村裕也氏

—難度がかなり高めに感じますが、ここまで高難度にした理由を教えてください。

木村：「採掘基地防衛戦」は、難しくてやりごたえのある12人用コンテンツとして生まれました。ただ、難しい＝楽しいではないので、バランス調整にはすごく気を使っています。高難度コンテンツを作るときは毎回苦労するのですが、「絶望」はA.I.S.という強力な攻略要素を用意することで、難しいけど楽しいコンテンツを実現できると考えました。そのため、過去最大級の難しさになるようにバランス調整をしてあります。

—ユーザーの声が大きかった場合、「絶望」の難度調整もありえるのでしょうか?

木村：攻略方法がわからなかったり、A.I.S.の操作に慣れていないと難しく感じるとは思いますが、もう少しプレイしていただければそれも解消されると考えているので、現状では緩和するつもりはありません。

—エピソード3でも、「防衛戦」のようなこれまでにないクエストを配信していく予定はありますか?

酒井：『PSO2』は、冒険や戦闘以外にもさまざまなコンテンツで楽しんでいただけるように作っていますが、やはりクエストがメインコンテンツだと考えています。E P 3運営中の大型アップデートでは、当然そういったクエストも配信していく予定です。

—話は変わりますが、同レベル・同エネミーならどのクエストでもドロップ率は同じなのではないですか?

木村：フリーフィールド、アーククエスト、通常の緊急クエストは同じレベル、同じエネミーならドロップ率は変わりません。ただし、クエスト中に倒した敵の数に応じてドロップの抽選回数が増えるため、緊急クエストのように大量の敵を倒すクエストは、必然的にクエスト後半のドロップ率が上がっていきます。

—名前があがらなかったクエストは、ドロップ率が違うということでしょうか?

木村：「採掘基地防衛戦」もそうですが、「エクストリームクエスト」などの特殊なクエストについてはドロップの抽選方法が違いますね。

—ありがとうございました。



◀今後の配信で、A.I.S.に乗れる機会が増える可能性も!!

祝! EP3 配信!!

レトロの配信初日レポート!

メンテが予定より早く終わったことにびっくりしつつ、さっそくバウンサーでプレイ。ジェットブーツ楽しい! 攻撃と支援が両立するスタイルにじびれたな。それより、すごいにぎわっていたのが、何よりもうれしい!



▲ロゼフロツツ/リヒトを5スロ&潜在Lv.3まで強化! クラフトレベルも6だし、しばらくお世話になろうっ。

電撃警備保障 ブログはこちら <http://dps.dengeki.com/pso2/>

電撃警備保障 チーム 隊員紹介

お題 一番好きな武器カテゴリーは?



ユウヒ
種族：ニューマン♀
メイン：バウンサーLv.34
サブ：テクターLv.70

「PSU」と「ポータブル」シリーズで愛用してたツインダガー! 「PSO2」はモーションが…。あと「IPSO」で使ってた鎌もええな。



スーザンアントン
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

序盤はランチャーでしたが今はツインマシンガンかな～。でもジェットブーツは限りなく魅力的。今号の作業が終わったら試す!



レトロ
種族：ヒューマン♀
メイン：バウンサーLv.46
サブ：テクターLv.70

気が付いたらツインマシンガンばかり振っていた。スタイリッシュな戦い方はまだできないけど、そろそろ挑戦したいなーって。



ステラ
種族：キャスト♀
メイン：バウンサーLv.45
サブ：プレイヤーLv.70

大砲はロマンということでランチャーです。ネタっ度い見た目が多いので、もっと大きくてカッコイイ武器をいっぱいください!



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

近接職をメインにプレイしていますが、じつは好きなのはツインマシンガンだったり。ガン=カタみたいな動きに憧れます。



野良
種族：ニューマン♀
メイン：プレイヤーLv.70
サブ：ハンターLv.70

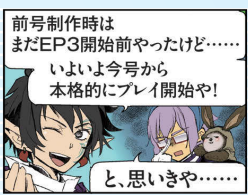
打撃力&法撃力どちらも重要なウインドと、素早い攻撃ができるカタナ! 「一番」なんて決められないニャー>><。



「採掘基地防衛戦：絶望」攻略

配信から間もなく2カ月が経過するが、いまだに多くのアークスが苦戦する「絶望」を大攻略!

EP3本格始動



正結晶集めがこれまで以上に重要に!!

「絶望」は、これまでの防衛戦とは比べものにならないほど敵の攻撃が激しく、拠点を守り切るのが難しいクエスト。A.I.Sは、そんな絶望的な状況を打開する超強力な新兵器だ。はっきり言ってしまえば、A.I.Sの有無が「絶望」攻略の最大のポイントであり、各個人の装備やクラスレベルはあまり影響しない。そのため、正結晶を集めてA.I.Sをアンロックすることが最重要となる。正結晶はマップの上下左右と四隅に出現しやすい。マップが広いので、数人で分担したほうが効率よく集められる。



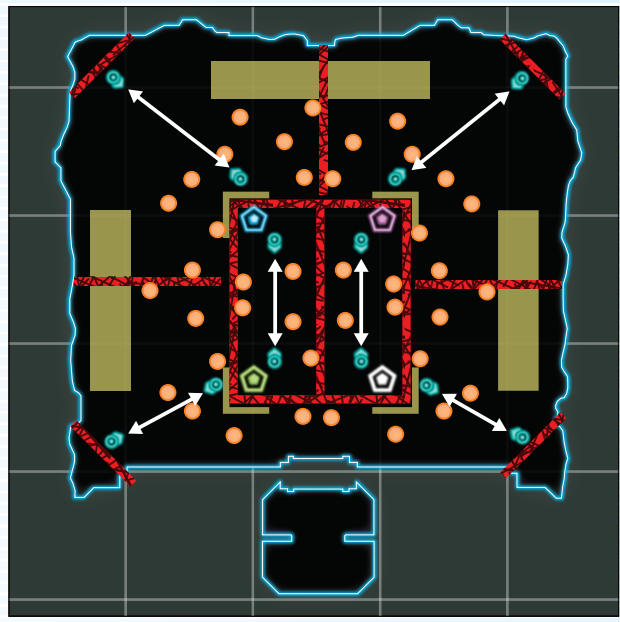
1回につき2分間だけしか使えないが、絶大な攻撃力と圧倒的な機動力を持つ究極の防衛兵器。

マップの見方

- …拠点
- …防衛ソケット
- …カタバルト
- …エネミーの出現位置
- …ダーカーウォールの出現位置

■拠点兵器のアンロックポイント

防衛兵器	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目
銃座設置	100pt	1,500pt	—	—	—
A.I.S起動	200pt	7,000pt	10,000pt	—	—
フォトン粒子砲設置	5,000pt	8,000pt	—	—	—
バーストバリア	500pt	2,500pt	4,500pt	—	—
耐久値回復	1,000pt	3,500pt	6,000pt	—	—
防衛ソケット浄化	100pt	500pt	1,000pt	2,000pt	4,000pt



絶望攻略 ① A.I.S操作マニュアル -基本編-

高い機動力を生かして戦場を駆ける!

防衛戦は、拠点を守ることが最大の目的。A.I.S操作時は、拠점에大ダメージを与える敵を優先的に倒したい。デコル・マリユダやウォルガードなど耐久力を一気に削るエネミーのヘイトを引き寄せつつ、大量に出現するゴルドラダなどの雑魚エネミーを一掃しよう。A.I.Sのパワーを存分に生かせ!

- エネミー優先順位
- 1位 ファルス・ヒューナル
 - 2位 ゴルドラダ、ソルザ・プラーダ
 - 3位 ダーカー粒子砲台
 - 4位 侵食戦闘機
 - 5位 ダーカーウォール
 - 6位 中ボス2体
 - 7位 その他

ソリッドバルカン 消費PP:0 操作:通常攻撃

バルカンによる攻撃で、最大5ヒット。ダメージは低いが1ヒットにつきPPが6回復するため、攻撃目的よりもPPの回復を目的に使用する。A.I.Sには通常のキャラと同じようにジャストアタックや3段攻撃の概念があるため、攻撃の段数を調整してフォトンセイバーの3段目につなげることも可能だ。



フォトンセイバー 消費PP:15 操作:PA/テクニック

接近戦で敵を斬りつける攻撃で、3段目の攻撃力が高い。リーチが短く、1~2段目の威力はイマイチなので、連続で斬りつけるのはNG。基本的には、耐久力が低い侵食核やダーカー粒子砲に使うくらいしか有効な場面はない。ソリッドバルカン、フォントングレネードの順につなげて3段目だけを使うなど工夫が必要だ。



フォントングレネード 消費PP:55 操作:武器アクション+通常攻撃

敵を追尾するグレネードを3連射する攻撃。追尾性能と威力に優れており、A.I.Sのメイン武器と言っても過言ではない。バルカンとグレネードを交互に撃つだけでも、じゅうぶんな火力を出せる。密着した状態ではうまく追尾しないので、少し離れた位置から撃とう。

1→道を交互に撃つだけでも、じゅうぶんな火力を出せる。密着した状態ではうまく追尾しないので、少し離れた位置から撃とう。

フォトンラッシュ 消費PP:70 操作:武器アクション+PA/テクニック

中範囲に多段ヒットする突進攻撃。消費PPが大きいが、それに見合っただけの威力がある。3体以上の敵に当てられるなら、最も効率のいい攻撃手段。ソリッドバルカンを2連射してPPを回復し、フォトンラッシュにつなげるといいだろう。また、ダーカーウォールを破壊するのに最も有効な攻撃でもある。ダーカーウォールに密着した状態で使えば、フォトンラッシュ2発で破壊可能。ダーカーウォールは味方のジャマになるので、なるべく早く破壊したい。



ブースト 消費PP:15 操作:方向キー+回避アクション

短距離を高速で移動するアクション。無敵時間がないため、回避ではなく移動のために使うのが基本となる。「絶望」のフィールドはとて

広いが、ブーストを駆使すれば拠点から拠点まで2秒程度で移動可能。そのため、フィールド全体をカバーする心づもりで立ち回ろう。

ジャンプ 消費PP:0 操作:ジャンプ

ジャンプの降下中に再びジャンプすることで、2段ジャンプが可能。2段ジャンプならダーカーウォールを飛び越えられるが、よほど緊急のときでなければ破壊したほうが戦いやすい。なお、侵食戦闘機はロック優先順位が低いので、ジャンプで近づいたほうがロックしやすい。



採掘基地防衛戦：絶望



レトロが語る「絶望」
こんなことがありました

僕が最初に「絶望」を感じたのは、やっぱり1回目のプレイ。そう、セガで体験プレイをしたあのときです。ステラ、ユウヒ、野良と僕の4人で挑んだものの、ぜんぜんクリアできないの。難度ノーマルだよ? こんなクエスト、スーパーハードなんてあかんやろ! って、当時は思ったっけなあ。ただ、やり込んだ今はA.I.Sの使い方が重要だと理解できました。12人が2回ずつ起動できれば、クリアはできるっ! (レトロ)

絶望攻略 ② A.I.S操作マニュアル -サブパレット編-

サブパレットから使用する強力な武装も存在!

A.I.Sには、サブパレットから使用する武装も存在。右端の「A.I.Sを降りる」は、制限時間前に強制的に降りるものなので、間違って押さないように注意したい。



- ① フォトンブラスター (リキャスト120秒)
- ② フォトンブリザード (リキャスト35秒)
- ③ A.I.Sを降りる

フォトンブラスター 消費PP:0 操作:サブパレットから使用

1回の搭乗につき1度しか使えない強力な貫通ビームを放つ。発射までに1秒弱のタイムラグがあるものの、フォトン粒子砲をはるかに超える威力とヒット数を持つ切り札だ。通常視点では貫通性能を生かしきれないので、肩越し視点で使用する複数の敵を巻き込むように撃つといい。使うタイミングはWAVE別攻略で解説するので、そちらを参考にしたい。



超威力の貫通攻撃
▲中ボスなら全ヒットさせれば確実に倒せるほどの威力。A.I.Sに乗ったら忘れずに使う。

フォトンブリザード 消費PP:0 操作:サブパレットから使用

敵をフリーズ状態にする特殊弾を撃つ。効果範囲があまり広くないため、積極的に使っていくほどのものではない。戦っている場所とは別の拠点やピンチのときに、ひとまず近場の敵をフリーズにして足止めに移動するときなどに役立つ。



敵をフリーズ状態に!
▲高確率でフリーズ状態にできるので、ゴルドラータに有効

絶望攻略 ③ WAVE別攻略

WAVE7開始までに正結晶を7,000ptまでためよう

何度も繰り返すが、「絶望」はA.I.Sが最大の攻略ポイントだ。WAVE7開始時点で7,000pt、FINAL WAVEまでに10,000ptを目標に立ち回ろう。A.I.Sが活躍すれば、そのぶんだけほかのプレイヤーがラクになり、正結晶も集めやすくなるので温存は×。

■侵食戦闘機の出現確率 ■WARNINGの発生確率

WAVE	発生時間	発生確率	WARNINGの発生確率																
			HP+20%	攻撃力+20%	攻撃力+40%	攻撃力+60%	HP+20%、攻撃力+20%	HP+20%、攻撃力+40%	HP+40%、攻撃力+40%	HP+40%、攻撃力+60%	HP+60%、攻撃力+60%								
3	30秒後	100%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
4	30秒後	30%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
5	60秒後	20%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
6	15秒後	40%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
7	90秒後	30%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
FINAL	20秒後	50%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
FINAL	50秒後	50%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
FINAL	80秒後	80%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
FINAL	20秒後	80%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
FINAL	80秒後	50%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
FINAL	140秒後	50%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
FINAL	10秒後	100%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
FINAL	180秒後	100%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%

■各WAVEの出現エネミー (○…必ず出現、△…ランダム)

エネミー名	1	2	3	4	5	6	7	FINAL
ダガン	○	○	○	○	○	○	○	○
エル・ダガン	○	○	○	○	○	○	○	○
ブリアータ	○	○	○	○	○	○	○	○
カルターゴ	○	○	○	○	○	○	○	○
エル・アーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
ディカーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
プレディカーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
ゴルドラータ	○	○	○	○	○	○	○	○
ワイドルーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
ソルザ・ブラータ	○	○	○	○	○	○	○	○
ダグッチャ	○	○	○	○	○	○	○	○
ダーガッシュ	○	○	○	○	○	○	○	○
ガウオンダ	○	○	○	○	○	○	○	○
グウォンダ	○	○	○	○	○	○	○	○
クラバーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
キューロナーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
サイロネーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
シュトゥラーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
ディラルーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
ブリュンダール	○	○	○	○	○	○	○	○
リュウターサラ	○	○	○	○	○	○	○	○
ドリウアーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
グル・ソルダ	○	○	○	○	○	○	○	○
トゥエ・ソルダ	○	○	○	○	○	○	○	○
ソルダ・カピタ	○	○	○	○	○	○	○	○
ダブリューネ	○	○	○	○	○	○	○	○
タブリウンダ	○	○	○	○	○	○	○	○
ランス・ヴァレーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
グワナーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
ウォルガーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
デコル・マリユダ	○	○	○	○	○	○	○	○
ターク・ラグネ	○	○	○	○	○	○	○	○
ゼッシュレイダ	○	○	○	○	○	○	○	○
プルー・リンガーダ	○	○	○	○	○	○	○	○
ファルス・アーム	○	○	○	○	○	○	○	○
ファルス・ヒューナル	○	○	○	○	○	○	○	○
ターク・ピブラス	○	○	○	○	○	○	○	○
ターク・ピブラス・ユガ	○	○	○	○	○	○	○	○

WAVE1 敵は必ず北側から出現するので先回りを

ゴルドラータとエル・アーダが中心で、ほかにグワナーダが2体登場する。敵は必ずマップの北側から出現するので、WAVE開始前に先回りしてたたこう。とくに注意すべき点はないが、ダーカー粒子砲や巨大侵食核が出現する場合もあるので、正結晶集めを担当するプレイヤーはその処理を忘れずにこなそう。

■巨大侵食核発生確率

拠点	発生時間	発生確率
青(北西)	10秒後	10%
紫(北東)	30秒後	10%
緑(南西)	20秒後	10%
白(南東)	40秒後	10%

WAVE2 ウォルガーダを拠点に近づけるな

敵が出現する位置は東側か西側の2択になるため、均等にわかれて待ち受けよう。開始と同時にウォルガーダ3体と多数のザコが出現するので、「ウォークライ」などで引きつけ、拠点に近づけないように。WAVE2まではA.I.Sを使わなくても対処できる。ただし、参加メンバーの火力が足りないようなら1機だけ出すのもアリ。

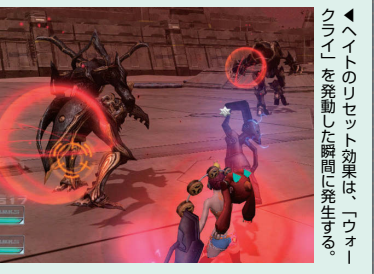
■巨大侵食核発生確率

拠点	発生時間	発生確率
青(北西)	30秒後	15%
紫(北東)	45秒後	15%
緑(南西)	15秒後	15%
白(南東)	60秒後	15%

POINT WAVE開始前に東側と西側にわかれて敵を待ち伏せしよう

CHECK 「ウォークライ」の効果あらためて解説

ハンターのクラススキル「ウォークライ」は、範囲内の敵が持っているヘイトをすべてリセットして、使用者へのヘイトを高める効果がある。ただ、拠点は常に一定のヘイトを持っているため、「ウォークライ」の効果は切れる。攻撃対象が再び移ってしまおう。「ウォークライ」を使ったあと、ダメージを与えて敵の注意を引きつけるように心がけよう。



▲ヘイトのリセット効果は、「ウォークライ」を發動した瞬間に発生する。

WAVE3 3体のボスはフォトンブラスターで一掃!

敵は東、西、北のいずれか1カ所に出現。最初にデコル・マリユダ2体とザコが10体出るので、A.I.Sで1機でボスのヘイトを奪おう。それ以外のザコは、ほかのメンバーで対処。ザコを全滅させると、プルー・リンガーダが出現するので、フォトンブラスターで3体まとめて倒そう。あとはザコを倒すだけだ。

■巨大侵食核発生確率

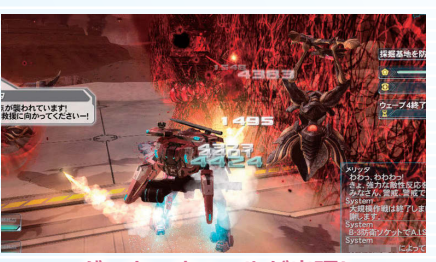
拠点	発生時間	発生確率
青(北西)	30秒後	75%
紫(北東)	120秒後	75%
緑(南西)	60秒後	75%
白(南東)	90秒後	75%

POINT 最初に出現する敵を合計10体倒すとプルー・リンガーダが出現

WAVE4 ラストのゴルドラータラッシュに要注意

東、西、北の3方向のうち、2カ所から敵が出現する。敵はゼッシュレイダとゴルドラータが中心で、中盤には拠点近くにカルターゴが必ず現れる。まず、「ウォークライ」などでゼッシュレイダのヘイトを取り、拠点に近づけないようにしておく。そ

の間、A.I.Sを1機だけ出して中ボスやザコを倒そう。ゼッシュレイダは一番最後までOK。最後にゴルドラータたちが2体まとめて現れるので、フォトンブラスターで一気に倒したい。もしもA.I.Sの起動時間が足りなければ、追加でもう1機出そう。



ダーカーウォールが出現!
▲このWAVEから、ダーカーウォールが出現する。移動のジャマになるので、A.I.Sや「ウィークパレット」で素早く破壊。

■ダーカーウォール発生確率

発生時間	発生確率	発生場所
5秒後	10%	外周
5秒後	10%	外周
	100%	外周
	100%	四隅
20秒後	10%	中央
	10%	内周
	10%	内周
50秒後	10%	四隅
70秒後	10%	四隅
90秒後	10%	四隅
110秒後	10%	四隅

POINT 時間切れでゴルドラータに自爆される前に倒し切ろう



WAVE5 1体目のダーク・ラグネはA.I.Sに乗っていないプレイヤーで対処

前半戦 このWAVEからは東、西、北の3方向から敵が出現する。まず最初に12体のザコが1カ所にまとまって出現するので、A.I.Sを1機出してフォトンプラスターでせん滅。その後、12体が出現した場所以外からダーク・ラグネとウォルガーダ、そしてザコが現れるので、A.I.Sをもう1機出して個別に対処しよう。ダーク・ラグネはほかのボスに比べてHPが低めなので、A.I.Sで脚を1カ所だけ部位破壊したら、ひとまずほかのプレイヤーにまかせてザコやダーカーウォール

の処理に向かうこと。もう1機のA.I.Sもウォルガーダを倒したあとは同様に立ち回ろう。



▲生身では多数のザコを相手にするよりも、ボスを集中攻撃したほうが効率がいい。

後半戦 再びダーク・ラグネが出現し、さらにデコル・マリユダとザコも現れる。この時点でWAVE開始から80秒以上経過しているなら、A.I.Sが時間切れする可能性が高いので、さらに1機追加して3機勢で迎撃しよう。このWAVEでは、最後のゴルドラダラッシュがないので、フォトンプラスターはデコル・マリユダやダーク・ラグネに使ってもOK。なお、前半戦同様、ダーク・ラグネなどは最初の12体のザコが出た方向以外から出現するので、覚えておこう。

POINT 3機目のA.I.SはWAVEの経過時間をチェックして出すかどうかを決めよう

WAVE6 ダーク・ビブラスは拠点に対する有効な攻撃が少ない

前半戦 WAVE開始と同時にダーク・ビブラスとザコ、そしてウォルガーダかデコル・マリユダが出現する。A.I.Sを合計4機出して、3方向から来る敵とダーク・ビブラスに1機ずつ対処しよう。ダーク・ビブラス担当は、ダーカーウォールや粒子砲台の破壊も行おう。ダーク・ビブラスの攻撃のうち、危険なものは爆弾だけなのでけん制するだけでもOK。最初に出てきた中ボスとザコを倒すと、再び中ボスとザコがセットで出現する。

後半戦 ここでは中ボスを2体倒すまでを前半戦、それ以降を後半戦として解説。中ボスを倒したあとも、3方向からザコが少しずつ出現し続ける。ザコをすべて倒したら、残ったA.I.Sの集中攻撃でダーク・ビブラスを倒そう。ラストには、ゴルドラダが合計30体出現する。A.I.Sの稼働時間が足りないようであれば追加で2機出す。なお、ゴルドラダはすべて同じ方向から出現するので、フォトン粒子砲で対応するのも有効だ。

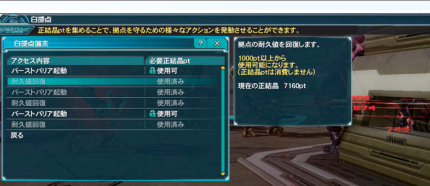


▲WAVE 7開始時に7,000ptを超えるように、しっかり正結晶を集めておきたい。

POINT 中ボス(ウォルガーダorデコル・マリユダ)と3方向から出現するザコを優先して倒す

WAVE7 7,000ptでアンロックされたA.I.Sを大量投入して戦え

前半戦 正結晶ポイントが7,000を超えているならA.I.Sを6機、そうでない場合は正結晶を集めつつ残りの全機を投入。拠点を取り囲むようにダーカーウォールが出現するので、まずはこれを破壊する。敵はファルス・アームとザコが2セット出てくるが、A.I.Sが6機も出れば苦戦することはない。敵を1セット倒すと、大ボスか中ボスが出現。出てこなかったほうは、もう1セット倒したときに現れる。



後半戦 ファルス・アーム後に出てくるボスは、このクエスト用に強化されているため、A.I.Sに乗っていない人は近づかないほうがいい。WAVE開始から110秒経過したら、A.I.Sを2機程度追加して残りをせん滅しよう。このWAVEとFINAL WAVEで生身でできることは、拠点の回復やフォトン粒子砲による援護、そして正結晶集めだけだ。正結晶は10,000ptを目指していこう。



◀▲A.I.Sに搭乗中は、ほかの防衛兵器が使えない。最後はほぼ乗りっぱなしになるのでここで使い切ろう。

POINT ボスが超強化されているので、戦闘はA.I.Sにまかせて生身の人は正結晶集めを優先する

CHECK ダーカー粒子砲台の仕組み

ダーカー粒子砲台は、WAVE開始時にランダムで出現するが、その数はWAVEごとに決まっている。WAVE終了時に粒子砲台が残っていた場合は、その数が次のWAVE開始時の粒子砲台数に上乗せされるので注意。また、侵食ソケットは10秒ごとに侵食判定があり、当選すると粒子砲台へと成長する。なお、発生時間限界後は粒子砲台が出現しない。

■ダーカー粒子砲台とダーカーウォールの各種データ

項目	状態	1	2	3	4	5	6	7	FINAL
ダーカーウォールの同時出現上限数	-	-	-	-	5	6	6	7	7
ダーカー粒子砲台の発生時間限界	-	60秒	60秒	130秒	130秒	130秒	190秒	190秒	250秒
ダーカー粒子砲台の同時出現上限数	-	1	2	3	5	3	7	10	10
WAVE開始時の侵食ソケット数	通常	1	1	2	5	3	3	4	5
	WARNING	2	2	3	5	5	5	5	5
WAVE開始時のダーカー粒子砲台出現数	通常	0	1	1	4	2	2	3	5
	WARNING	0	1	1	4	2	3	4	5
侵食ソケットのダーカー粒子砲台化確率 ※10秒ごとに判定	通常	10%	5%	3%	4%	5%	5%	7%	7%
	WARNING	15%	7%	5%	5%	7%	7%	9%	9%

■巨大侵食核発生確率

拠点	発生時間	発生確率
ランダム	40秒後	20%
	40秒後	20%
	90秒後	20%
	90秒後	20%

■ダーカーウォール発生確率

発生時間	発生確率	発生場所
10秒後	100%	四隅
	100%	四隅
20秒後	10%	外周
	10%	外周
40秒後	80%	内周
	80%	内周
60秒後	80%	内周
	10%	四隅
72秒後	10%	四隅
	80%	80%
84秒後	10%	四隅
	96秒後	10%

■巨大侵食核発生確率

拠点	発生時間	発生確率
青(北西)	120秒後	80%
紫(北東)	120秒後	80%
緑(南西)	120秒後	80%
白(南東)	120秒後	80%

■ダーカーウォール発生確率

発生時間	発生確率	発生場所
15秒後	10%	外周
	100%	四隅
20秒後	20%	内周
	10%	四隅
30秒後	10%	外周
	20%	内周
40秒後	10%	四隅
	10%	外周
60秒後	20%	内周
	10%	四隅
80秒後	10%	四隅
	20%	内周
100秒後	10%	四隅
	20%	中央

■巨大侵食核発生確率

拠点	発生時間	発生確率
ランダム	5秒後	75%
	5秒後	100%
	40秒後	75%
	40秒後	75%
	60秒後	20%
	60秒後	20%
	120秒後	20%
	120秒後	20%

■ダーカーウォール発生確率

発生時間	発生確率	発生場所	
5秒後	100%	中央	
	75%	内周	
	75%	内周	
	75%	内周	
	75%	内周	
	100%	四隅	
	100%	四隅	
	100%	四隅	
	22秒後	10%	四隅
	30秒後	100%	外周
44秒後	10%	四隅	
	60秒後	10%	外周
	66秒後	10%	四隅
	88秒後	10%	四隅
	90秒後	10%	四隅
	90秒後	10%	外周

「絶望」クリアのための心得

そんな「絶望」ですが、当然、ポイントをおさればしっかりクリア可能です



そのポイントはたとえばこんな感じですが……

▲拠点を守るためにもダーカー粒子砲台を放置しない
「襲来」や「侵入」以上に正結晶をしっかりと集める……などなど

最重要事項は、なんといっても状況を判断して、それに合わせて行動すること!



12人がキテンと役割を果たせば必ずクリアが見えてきます

そうえて意思疎通もカギになるのが人型迎撃兵器「A.I.S」の運用時です



秘密兵器キタニヤ!

A.I.S運用法

「生身の12人<<1機のA.I.S」というくらいA.I.Sの火力&機動力はスゴいです!

つまり「絶望」はこの兵器を活用することが前提の難度なわけですね

さらに火力ばかりに目が行きがちですが、機動力が最大の武器!

的確に運用できれば自キャラのレベル・装備を十分カバーできるくらい存在です

詳しい運用法は記事を見てもらうとして……

まずは12人各自が最低でも2回起動できるよう、正結晶を7000ptまでためたいですね

WAVE7終了までに最低でも1人1回は起動済み感じがいいかな

使用前は必ずひと声かけてA.I.Sを起動させることを伝えるように!



ユウヒが語るバウンサー
こんなことがありました
 配信されて間もないころの話。オレはもちろん周りもまだ慣れてへん人が多くて、FINAL WAVEの時点で残りは耐久値が3分の1ぐらいの拠点1つのみ。耐久回復も全無なでピンチやったものの、なんとかヒューナル、ユガを続けて撃破! あとは最後のラッシュを切り抜ければってところで数匹逃したゴルドラダが拠点をドダウン。失敗こそしたけど、最後までドキドキできる熱い「絶望」やったな。(ユウヒ)

FINAL WAVE 残ったすべてのA.I.Sを投入すれば最もカンタンなWAVEになる

前半戦 この時点で10,000ptを超えている場合は6機、そうでなければ残りすべてのA.I.Sを出す。最初にファルス・ヒューナル1体と中ボスが2体出現する。とくにファルス・ヒューナルが危険なので、出現位置から

動き出す前にフォトンプラスターを2〜3発使って一気に倒そう。ファルス・ヒューナルと中ボス、そしてザコをすべて倒すと前半戦が終わるので、正結晶が10,000ptを超えていない場合はザコを1体だけ残して集めよう。



▲出現位置なら、ビッグバン・インパクトを撃たれても拠点に被害はない。

POINT ファルス・ヒューナルは出現位置で倒せ



▲ここで爆弾処理を忘れてしまうと、これまでの苦労が水の泡になってしまふ。絶対に見逃さないように要注意だ！

▶ゴルドラーダのラッシュは、フォトンプラスターやフォトンラッシュでまとめて倒せる。

後半戦 ダーク・ビblas・ユガが出現すると後半戦のスタート。この時点でA.I.Sはすべて出してOK。ユガは出現直後に残った拠点マイナス1回ぶんの爆弾を撃つので忘れずに対処しよう。優先順位は爆弾、中ボス、ザコの順でユガは手の空いているA.I.Sが担当。ラストのゴルドラーダラッシュは、ザコと中ボスを倒した時点で発生する。



POINT ダーク・ビblas・ユガは爆弾を最大3連発する

■巨大侵食核発生確率

拠点	発生時間	発生確率
ランダム	10秒後	80%
	10秒後	80%
	10秒後	80%
	10秒後	80%
	50秒後	20%
	50秒後	20%
	100秒後	20%
	100秒後	20%
	150秒後	20%
	200秒後	100%

■ダーカーウォール発生確率

発生時間	発生確率	発生場所
10秒後	80%	内周
	100%	四隅
20秒後	80%	四隅
	80%	内周
25秒後	100%	外周
32秒後	10%	四隅
60秒後	50%	内周
64秒後	10%	四隅
96秒後	10%	四隅
128秒後	10%	四隅
150秒後	80%	内周
180秒後	80%	内周

④ 絶望攻略 リザルト報酬&新規エネミードロップリスト

基本的なルールはこれまでの防衛戦と同じ

クリア時に出現する巨大コンテナのドロップテーブルは下のとおり。リザルト評価が高いほど、テーブルAの抽選回数が増える仕組みだ。なお、テーブルDは消費アイテム類なのでリストからは除外した。また、

クエスト中に倒したザコがドロップしたアイテムはテーブルEにストックされ、クリア時にレアリティの高いものから順に放出される。ザコが落とした★11武器があれば、最優先で放出されるので安心してほしい。

■巨大コンテナ専用ドロップテーブル

テーブルA		テーブルA・B共通			テーブルC	
★11武器	★10武器	★6~9武器			★6~9ユニット	
ファルクロー	ディオアリスティン	ヴィタグングニル	ソウルイーター	ディオアステラ	リア/ショルドットb	アーム/ヘラスラスト
ニレンカムイ	ディオハイベリオン	ヴィターチ	■	ディオスピルティア	アーム/アパッドb	レッグ/ヘラグラインド
プレイムビジット	ディオパティルメリア	ヴィタTエッジ	ダブルセイバーレガシー	ディオリドモル	レッグ/レガドットb	リア/ブルームフェザー
ガルド・ミラ	ブラッディアート	ヴィタDグラディウス	エイトオンス	ナーゲルリング	リア/サイマリスb	アーム/フルミアート
モタブの預言書	デモリションメット	ヴィタクラシエルb	アキシオン	ディオシュトラウス	アーム/サイマムb	レッグ/ブルームヘリオ
エリュシオン	セイクリッドダスター	ヴィタレーザー	シュトラウス	ディオウルスラグナ	レッグ/サイマルグb	レッグ/ネグロウィッチ
ナスヨテリ	ディオトゥウィスラー	ヴィタビスサディアン	フォトンランチャー	ディオアレサヴィス	リア/クロスゲイナーb	ネオジット
フルキュリオ	ラトリアレイン	ヴィタTバルカン	アレサヴィス	ヘイズプロセッサ	アーム/クロスアッパーb	プロメット
スプリットシルト	SSPNランチャー	ヴィタフォールオンス	ストライクブルーム	セラータクレーン	レッグ/クロスプロウb	—
ファルコフリント	ディオフュジオン	ヴィタケイン	オンミョウカミ	ディオレガリア	リア/リュクスソワール	—
レントオーナム	ヴェガトウインクル	ヴィタオブサイド	コンサイコン	ラムダキャストロン	アーム/リュクスエンデ	—
ハードリカーブ	ヒトガタ「翔式」	ヴィタエスレイン	ラクルイコウ	ラムダフォーブ	レッグ/リュクスネロ	—
—	アクローケーン	ヴィタアルクレイ	アルティリ	ルピアード	リア/カルバリアウィング	—
—	ディオコウゴンキ	ヴィタハチエット	プレイザックス	サファード	アーム/カルバリアアトール	—
—	ハンマテリ	ザンバ	ディオクシャネビュラ	—	レッグ/カルバリアフィン	—
—	—	グッダステラ	ディオバシレオン	—	リア/ヘラストゥラ	—

■リザルト別抽選回数

※テーブルEのドロップ数はリザルトに影響を受けない

リザルト	巨大コンテナ抽選回数			
	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD
S	8回	5回	2回	0回
A	7回	5回	3回	0回
B	6回	5回	4回	0回
C	0回	0回	0回	15回

■新規エネミードロップリスト (SHのみ)

ソルザ・ブラダ	ドロップ
ソルザ・ブラダ	グリムグリーン
	ブラディグリーン
	ヘルマウォン
	ビblasランス
ダーカー・ビblas・ユガ (ダーカー・リンゼス・ユガ)	ビblasキャン
	ビblasロード
	ビblasボウ
	ジャグローク
	グラスクライン
	リア/ビblasコーノ
	アーム/ビblasグリーフ
	レッグ/ビblasカッツ
	—
	—

ステラ&ユウヒが教える絶望プチ攻略

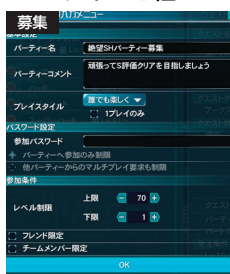
知っているようで意外と知らないプチ攻略を、ステラとユウヒが伝授。1ランク上のアークスを目指そう！

■戦闘不能に備えてパーティーを組む

ステラ：「絶望」はフィールドが広いので、戦闘不能になっても気づかれないことがあります。

ユウヒ：キャンプシップに戻ると評価が下がるし、そのまま待っても戦力ダウンになってしまうんや。

ステラ：パーティーを組めば、仲間のHPゲージや現在位置が瞬時にわかるので助けやすいですよ。



▲緊急クエスト発生前に、パーティー募集で仲間を集めるのも手。

■ダーカー・ビblasのムービーへの対処

ユウヒ：ダーカー・ビblasの出現ムービーは、銃座から降りたりカタパルトを使うとキャンセルできる。ステラ：キャンセルできない場合でも、肩越し視点に切り替えると向きが固定されるので移動しやすくなります。

■拠点に密着した敵から HEIGHT を取れ！

ユウヒ：拠点に張り付いた敵はさっさと倒したいけど、接近して戦ったらあかん。ステラ：「ウォークライ」や攻撃で HEIT を取ったら、こちらに向かってくるまで離れて待ちましょう。ユウヒ：とくにデコル・マリユダとウォルガーダは、拠点から引き離すことが最優先や。

■ダーカー粒子砲台は肩越し視点で攻撃

ユウヒ：テクニクが使えるクラスにしかできんけど、速くのダーカー粒子砲台は肩越し視点で攻撃するとええ。ステラ：「ラ・フォイエ」や「イル・バータ」、「グランツ」などは射程が長いので、肩越し視点ならどこからでも狙えます。ちなみに、「ホームギエミッション」でも可能ですが、攻撃力が低いのでオススメしません。

■ダーカーウォールは東側が正面

ステラ：ダーカーウォールは、必ず東側が正面方向です。ファイターの方は、スタンスの切り替えを忘れずに。ユウヒ：ダーカー粒子砲台は南側が正面や。覚えておけば、カベや砲台を破壊するスピードが速くなるで。



9月24日配信

Mission : EPISODE3 [Part.3]

9/24は、クーナの新コスチュームや
アークマスーツが目玉のスクラッチだ。

アークシップ対抗戦・第2回

9月24日配信のアップデートでは
アークシップ対抗戦の
第2回が登場や!



より公平になるよう、ポイントや
ラウンドブーストの仕組みも
改善されているみたいね



開催中は適した予告緊急クエストが
増加するのうれしいですね

終了後にスターと交換で
入手できる景品には
「リリーパのとこコース」が!



これは順位に関係なく交換可能!

1位ならアークマヘッドホン&
クッションが交換可能です!



どうせなら1位を狙いたいニヤ!

絢爛華麗パフォーマー

そしてACスクラッチには
クーナの新ライブの衣装が
早くも登場ニヤ!



アークマスーツは……
まんまアークマです(笑)



中身はレトロである

あと、スライトリルって
子ども用の服が登場するん
やけど……



やっば、こんな
ゴツイキャラでも
着られるん
やろか(笑)



おそろく(苦笑)



ACスクラッチ 絢爛華麗パフォーマー

新たなACスクラッチ「絢爛豪華パフォーマー」
では、歌姫クーナの新コスチュームが早くも配信決
定! ほかに、ストーリークエストでアフィンた
ちが着ていたコスチューム、そしてキャスト用の新
規パーツなど盛りだくさんの内容だ。コスチューム
だけでなく、多彩なアクセサリにも注目!!



ウタヒメカムリ+ウタヒメボニーテール



ストアコレット



アークマスーツ



アメノウタヒメ



アークマヘッドホン



スライトリルM 月



スライトリルF 海



アークマギル・シリーズ



アークマギル・シリーズ



イヌ耳カチューシャ



コレットキャップ



リトルベレー



腰巻赤チェックシャツ



スクールソックスM 白



スクールソックスF 黒

アークシップ対抗戦 第2回 : EPISODE3記念カップ

第2回アークシップ対抗戦の開催が決定。前回とはシ
ップの組み合わせが変わるほか、一部のルールが見直され
ている。そのため、前回よりも接戦になりそうだ。また、
景品のラインナップも変更され、2位~5位までは最終順
位景品が同じものになるなど、不満点も解消される。



*アークマブーツ (魔装脚武器迷彩)

常設交換景品	
アークマのおすめ	
アークマブーツ	1,000★
進化チハイス/アークマ	1,500★
ぶら下がアークマ	1,500★
アークマイリング	1,500★
アークマミニ	750★
ラッピーのとこコース	300★
アークママント	300★
★獲得経験値+50%	50★
★獲得メセタ+50%	50★

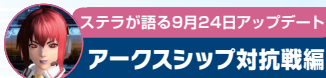
◀◀前回の上位専用景品が、常設交換品と
して登場。注目の新景品には、アークマ型
のジェットブーツ武器迷彩もあり!

バランス調整 緊急クエストSH

9月24日のバランス調整により、緊急クエスト難
度SHの出現エネミーがLv.66~70へと上昇する。
対象となるクエストは、配信済みの緊急クエストす
べてだ。この調整により、クエスト自体の難度は上
がるが、★11武器がドロップするメリットも。今後
はどの緊急が来ても、レアに期待できるだろう。



▲これまでアドバンスクエストでしか戦う機会がなかつた
エネミーも、緊急クエストでレアを狙えるように!



ステラが語る9月24日アップデート

アークシップ対抗戦編

新ルールでは、順位によるラウンドブーストが次のラウンドにかかるようになります。ブーストされる期間が、前回よりもわかりやすくなりました。ブーストの計算方法も変更され、ブーストが増えすぎないようになります。また、貢献ポイントの上限がアップするので、みんなのがんばりがより大きな力に。さらに、開催中のラウンド内容に合わせた予告緊急クエストが増加するため、参加しやすいのもうれしい!(ステラ)



アークス国勢調査2014 結果発表! [後編]



電撃警備保障が「感謝祭2014」の東京、大阪、福岡、札幌、名古屋の5会場で行ったアンケート企画「アークス国勢調査2014」の結果を発表。アンケートでは来場者100人に12の質問と3つの番外編について回答してもらった。後編では質問8~12の結果と総評をお届けする。表内の王冠は金が最も多かった回答、銀が時点、銅が3位を示す。

アンケート用紙はコチラ

プレイ情報チェック! [PART.2]

参考に回答いただいたプレイ情報から一部を紹介。今回も3つの質問で最も多かった回答を掲載する。所持キャラ数は名古屋が驚きの結果に。プレイ時間やACの平均使用額は、比較予想の範囲内といえる。ちなみにプレイ時間の最大は7000時間以上、AC使用額は5万という強者が!

●所持キャラ数は何体ですか?

東京 2体・3体 (各20%) 大阪 2体 (29%) 福岡 2体 (31%) 札幌 2体 (27%) 名古屋 6~10体 (22%)

●プレイ時間の合計は?

東京 1001~3000 (39%) 大阪 1001~3000 (41%) 福岡 1001~3000 (33%) 札幌 1001~3000 (30%) 名古屋 1001~3000 (45%)

●1ヶ月の平均AC使用額は

東京 1~5000円 (50%) 大阪 1~5000円 (59%) 福岡 1~5000円 (54%) 札幌 1~5000円 (68%) 名古屋 1~5000円 (45%)

Q8. 「Mission: EPISODE3」で最も期待していることは?

開催前は「EP3」の情報が未公開だった東京会場以外の4会場で質問を実施。やはり新クラスであるハウナーに対する関心が高く、専用武器も新感覚を思わせるジェットブーツに期待する人が多かった。続いて期待を寄せられていたのがバランス調整。札幌会場では、ツリーの構成なども含め、クラスの性能が大きく変化する調整内容を発表したこともあり、その直後となった名古屋会場ではハウナーを抜いて1位に。新たなバトルへの期待感の高さが如実に表れた格好だ。もちろん、新要素のカジノへの期待も大!

選択項目	東京	大阪	福岡	札幌	名古屋
ハウナー	34票	34票	42票	29票	29票
デュアルブレード	13票	18票	7票	12票	12票
ジェットブーツ	22票	30票	24票	18票	18票
ハルコタン	7票	8票	11票	7票	7票
カジノ&ロビーリニューアル	17票	15票	12票	17票	17票
新キャラクター	6票	3票	3票	4票	4票
新エネミー	4票	3票	3票	6票	6票
バランス調整	23票	14票	18票	35票	25票
その他	4票	2票	3票	2票	2票
無記入	3票	4票	4票	1票	1票

その他の要望

緊急 (みんびいさん/大阪)、CV追加 (アリーシャディクソンさん/大阪)、梟島法子さんのボイス (フィサリスさん/福岡)、移動速度 (町子さん/福岡)、ストーリー (ハム子さん/札幌)、新パーツ (ハイン〜さん/名古屋)

番外編結果発表 [PART.2] 「ナンデモ3番勝負!!!」から要望と大喜利の2つを公開!

Q: 今後どんなコスチュームが欲しい?

上記の質問を自由記入で答えてもらった。に近い雰囲気や求む人も多め。また、アンケ幅広い要望が寄せられたが、なかでも和系のコスチュームを増やして欲しいというのが多かった。目についた。普段着風やコス系などリアルな「PS」シリーズとのコラボを願う人も。

- 各国の民族服 (ザハロクさん/東京)
- 男キャラにもスカートやドレスを!! (クレスさん/大阪)
- 迷彩服上下セット (海馬Pさん/福岡)
- カブラカンの着ぐるみ (楓佳さん/札幌)
- 六亡均衡をデフォルメした着ぐるみ (ゆざれくさん/名古屋)

その他の要望

ドラゴン酒井のツラ (I・Novaさん/東京、ムム子さん/東京)、上下で分割して着れる物 (レフさん/大阪)、濡れ透け裸Yシャツ (Schneeさん/大阪)、セクシーな忍者服 (始さん/福岡)、軍服 (ルナさん/福岡)、水着リリーバ (ソティアさん/札幌)、エロくない服 (ジル・クラージュさん/札幌)、葉っぱの水着 (ユキさん/名古屋)

Q9. 『PSO2 es』の機能で一番利用しているものはなんですか?

「PSO2」との連動要素である緊急予告機能と、ログインボーナスやクエストへの他プレイヤー一同行時のFUN獲得機能が人気。ほかにも、その他のコメントではソールレセプター振り回しと答える人が多数を占めるなど、「PSO2」で得られるメリットを重視した利用者が多かった。「es」ならではの魅力を持つクエストと答える人も多め。なお、未プレイのなかではガラケー使用者や、スマホが未対応だという意見が目立った。

選択項目	東京	大阪	福岡	札幌	名古屋
クエスト	18票	14票	20票	18票	19票
緊急予告	35票	30票	27票	27票	29票
マグ育成	13票	13票	12票	13票	12票
スクラッチ	13票	4票	3票	3票	5票
FUN獲得	30票	19票	25票	19票	18票
未プレイ	2票	8票	11票	13票	4票
その他	4票	5票	2票	3票	4票
無記入	17票	20票	13票	14票	16票

その他のコメント

ソールレセプター振り回し (いろはすさん/東京、夜桜☆雨さん/大阪、renaさん/札幌、はむこさん/名古屋など)、連動経験値 (SORAさん/大阪)

Q10. 『ファンタシースター ノヴァ』で期待している要素は?

単体の選択肢で見ると「PSO2」との連動要素が4会場1位、福岡でもトップに1票差という多数の票を獲得。「es」同様、やはり「PSO2」にかかわる機能や要素に期待している人が多く見られた。一方、アクション性やストーリーなど「ノヴァ」ならではの要素に期待している人も、運動と大差というほどではない。選択肢で票がばらけているぶん連動要素が目立つが、それに加えて「ノヴァ」の内容自体に期待している人も多いというも確認できた。

選択項目	東京	大阪	福岡	札幌	名古屋
アクション性	32票	21票	32票	29票	23票
ストーリー	38票	27票	29票	24票	23票
運動要素	44票	34票	31票	35票	41票
キャラクタークリエイト	23票	17票	21票	12票	15票
DLコンテンツ	5票	2票	4票	2票	3票
その他	2票	5票	4票	6票	3票
無記入	6票	7票	6票	7票	10票

その他のコメント

ヒロインのかわいさ (ウインライトさん/東京)、脱衣システム (たそがれストーリーさん/大阪)、服、脱げるんですよ? (gelfiaさん/名古屋)



11月の発売を楽しみに待とう!

◀「PSO2」と同じ世界観で展開するオリジナルストーリー。ギガンテスとの戦闘など「ノヴァ」独自のアクションも期待。



Q: 左のイラストにセリフをタイトルにしてください



武者リリーバの「りー!! りりー!!」というセリフのあとに続くセリフを自由記入で回答。前回に続き、今回も電撃警備保障メンバーの好みにハマったものを掲載していく!

- サヨナラ!! 髪の毛!!
- 女すくねえよ
- 豆腐食えよ!! wwwwww

黒パンダくん (東京) の回答。みんなからの愛されキャラに会場の大半は、ゲーム内では女性ですよ!

シボンさん (大阪) の回答。会場にいる人の大半は、ゲーム内では女性ですよ!

闇夜雨さん (福岡) の回答。前回に続き意味不明すぎてもう……。食べますよ!! (笑)

- ちよっと! ここの襟もう少し大きくていいじゃない!
- スイカが食べたい!!
- 水分補給

委乃さん (福岡) の回答。は、はい! アンケートを作った野良に伝えておきます!!

紅コウさん (札幌) の回答。夏です! リリーバというより本人の気持ちかなも。

ケティさん (札幌) の回答。こちらも夏です! 残暑に注意してお過ごしください。

- ここを……キャンプ
- 火山の炎に抱かれて焦ろ!!
- すいません トイレどこですか?

スカーレットさん (名古屋) の回答。言い切れよ!

kousukeさん (名古屋) の回答。焦るだけで済むんですか。さすがアークス。

リーシャさん (名古屋) の回答。そちらの角を曲がって言い切りなさいよ!! (笑)

さあ、ねよっか!! (ルアディさん/東京)、キミは生きろ!! (アリスさん/東京)、おやつはこんべいとう (ウインライトさん/東京)、タワシ (Aigisさん/大阪)、これ重いんだよ! (イクセルさん/大阪)、そろそろこのキャラ疲れてきた (アンズリアさん/大阪)、てっば!! (シアバジリスくん/福岡)、おうどん (ようあき/福岡)、オマエクウ!! マルカヅリ!! (名前なし/福岡)、実は洋風派!! (町子さん/福岡)、コスより髪 (ゆ〜ざりさん/札幌)、肌が白い!! (チーさん/札幌)、まゆげ漂白しちゃった!! (アリアシアさん/札幌)、野菜くれ!! (免さん/札幌)、おめくごころう様です!! (アインモンさん/名古屋)、照らしてやれ!! (ユキさん/名古屋) 私は猫犬になる!! (ゆざれくさん/名古屋)

その他のコメント



Q11とQ12を受けて…… 電撃警備保障が緊急座談会を開催!

ゲームに関係する質問のなかにまぎれていた2つの質問。電撃警備保障とその活動場所である電撃PSへの質問に対して、わりとガチな座談会で答える!

アンケート&購読ありがとうございます!
レトロ: いや〜、アンケートに協力してくれたみなさま、本当にありがとうございます。まずはリーダーとして感謝の意を!
野良: 感謝のイオ!
ユウヒ: あほ! ……東京会場では、下敷きがなくて地べたで書いてもらったりとか、ほんとありがたいかぎりですわ……。
野良: でも、どの会場もみんな温かくて楽しかったニャ。プチコスプレもできたし!
ユウヒ: そこかい! アンケートもありがたいけど、何よりQ.12の電撃PSを読んだことある率が7割以上、さらに毎号読んでくれては方もおるんがほんまうれしい!
ステラ: メインライターとして感謝いたします。これからもよろしくお願いします。
レトロ: すべての方の要望にたはるのは難しいけど、リアルアークスならではの企画を今後もどんどん実施したいね。
要望にこたえられる書籍がいずれ……!?
レトロ: という堅めのあいさつはこれくら

いにして……いざ、もう1つの本題!
野良: Q.11の結果に対してあーだこーだ言う時間ですニャ!
ユウヒ: けっこう票が割れたけど、一番少なかったんは「攻略」やな。実際に調べてるライターとしては、ちょっとショック……。
ステラ: それは私のセリフですね。
野良: でも気持ちはわかりますね。攻略はネットでする人もいるし、書籍で見るともっと別方向のものがいいんだと思います。
レトロ: 正確な情報って意味で、データの需要はあるみたいだけども、とくにドロップデータはみんな気になるだろうな〜。
ユウヒ: 最新アップデートが多いんは、書籍ゆーより電撃PSで見たいって人かな?
ステラ: 書籍と考えると「電撃PSO2 for EP2」で少しやりましたが、企画としてアップデートをきっちりかつ楽しげにまとめるというのも見えたが、ありそうです。
レトロ: 「電撃PSO2 for EP2」も、ほんととはもっと企画寄りにしたかったんだ……。

Q11 『PSO2』に関してどんな書籍が読みたいですか?

選択項目	東京	大阪	福岡	札幌	名古屋
攻略	16票	15票	16票	13票	16票
データ	32票	25票	31票	20票	26票
最新アップデート	23票	30票	31票	31票	28票
ビジュアル本	42票	22票	31票	30票	30票
コミックやノベル	25票	31票	32票	28票	34票
その他	2票	4票	2票	5票	3票
無記入	7票	7票	4票	6票	4票

Q12 電撃プレイステーションを読んだことがありますか?

選択項目	東京	大阪	福岡	札幌	名古屋
毎号	15人	13人	5人	10人	15人
ある	66人	65人	77人	64人	70人
ない	15人	16人	12人	19人	13人
知らなかった	4人	1人	1人	1人	1人
無記入	0人	5人	5人	6人	1人

野良: そこで次つ、ですニャ!
ユウヒ: アンケートの結果でとくに多かったんは「コミックやノベル」の150票と、「ビジュアル本」の155票!
ステラ: ノベルは「PSO2 サイドストーリー」が好評のようでしたし、ゲーム以外でも物語を見たことですかね。
レトロ: 僕ら的に考えると、4コマを描いてくださってる荒木さんのマンガとか?
ステラ: コミックならいろいろの方をお願いしてアンソロジー風にするのもいいかも。
ユウヒ: 超見たい!! 「電撃4コマ」で連載してはった鈴城先生も「PSO2」プレイヤーみたいで、ぜひ!
レトロ: 夢と希望が広がるね。もう1つの
野良: ハイハイハイ! 作りたいですニャ

ー!! コスチュームやパーツはきっちりと
 全色全部、髪型やアクセサリなどもすべて
 網羅した一冊に仕上げるのニャ!!!
ステラ: 1冊におさまるわけない……。
レトロ: ここでスペシャルゲスト! じつは
 超えらい人、スーザンアントン子さん!!
トン子: 言いたい放題ねキミたち。でも
 『PSO2』のユーザーさんからの要望だし、
 約束はできないけどいずれこたえてあげら
 れるといいな、とだけ言っておく!
ユウヒ: おおっ、マジですか。
ステラ: 私たちもビックリですわ。
野良: 作る日が来るのが楽しみですニャ!
レトロ: 実際にどうなるかは本当にわから
 ないけど、何かしらの形で届けられるよう
 にこれからもがんばっていきます。今後と
 も応援をよろしくお願いします!

「感謝祭2014」に参加した4人の思い出の1枚!

全会場をまわったレトロと野良をはじめ、「感謝祭2014」に参加した4人は思い出がいっぱい。なかでも心に残っている一幕を写真とともに語る。

レトロ 僕はただの編集者の1人
 そう思っていたんだけど
 アンケートにご協力いただいたわけですが、そんななか奇妙な出来事。福岡会場では一緒に写真を撮ってくださいと言われ、名古屋会場ではサインを書いてくださいと言われ。雑誌の中の人でしかない僕に、そういう感情を抱いてくれる人がいることに驚くとともに、身が引きしめる思いです。



▲来年までにサイン考えておきます。なんて言ったら、調子乗ってるって怒られるかな?

野良 ご当地キャラクターたちは、とても個性的!
 いつの間にかご当地コラボキャラクターというものが楽しみになっていたニャ! キャラクターと触れ合うだけでなく、グッズの購入もできたので、トン子さんにかわりみ千兵衛のキーホルダーをおみやげに買いました♪ 負けじと飛び跳ねまくるラッピーとリリーバもかわいかったニャ〜!



▲大阪のいしきりんは、おねーさんのパレアートもお見事でした!

ステラ アークス候補生&光吉
 猛修氏のライブに感動!
 アークスGP決勝もおもしろかったのですが、個人的にはハーフタイムショーがよかったです。とくに光吉さんの歌声は、朝早くから会場にいた人たちの疲れを吹き飛ばすほどの迫力でした。あのライブの素晴らしさは、会場でなければ味わえません。りこびんのギターもカッコよかったです!



▲スペシャルライブに会場は大盛り上がり! 来年の感謝祭(未定)も期待しています。

ユウヒ 東京会場のアンケートで
 いろいろな人と会えた!
 東京会場と決勝会場に行ったけど、一番楽しい思い出として残ってるんは東京会場でのアンケート配り。いろんなプレイヤーを直に見て、ちょっとした交流も持てたのが一番の思い出です。なんかニット帽がぶつった関西弁の野郎がユウヒつてのを、認知してくれた人が1人でもおったらええな〜。



▲アンケート配りはたいいんでもあり楽しくもあり。次があったらまたやりたいわ!

自由記入欄に書かれた コメントを紹介!

【東京】 いつも楽しく遊ばせてくれてありがとうございます!! (クタアトさん)、モニカハラバ (アリスさん)、運営いつもありがとうございます。自キャラに一言「いつも徹夜させてすまない」(ASKRさん)、見た目大事です。見た目大事です。大事なことなので2回ry (Annabelさん) 【大阪】 Hu、Fiの時代がくると思ってる!! (雪風さん)、DDoS攻撃に負けないで! 酒井さん、菅沼さん、木村さん、クルーのみなさん頑張ってください! EP3楽しみにしています!! (紅葉さん)、緊急クエストサーバー攻撃を回避しろ!! (アスカさん)、カストしてから本番!! (コナーさん) 【福岡】 胸の形にもっと自由度を!! (シバルソードさん)、自キャラ最高!! (スマストさん)、どやちゃんイオちゃんにふまれて最高でした

(どやちゃんさん)、再開ありがとうございます!! (るうさん)、ダークアイ使ってるアークスもって増えてほしい!! (kaimuさん) 【札幌】 ダブセ大好き (笑) (シールさん)、札幌当日P-A参加!!! (renaさん)、自分の分身を使っているので、すごく楽しくプレイしています。運営様いつもありがとうございます (幸音さん)、シャトLOVE (格にうさん)、お母さん…今日も緑タワーがおれました…あ、なんだか白もあぶなかとです。今年は帰れそうにありません (;_;) (シャリバンさん) 【名古屋】 酒井さんの頭の進行どうですか (イオナズンさん)、ドゥッ結婚してくれ… (hylasさん)、ハルコタンで会おう!! (ハクジョーさん)、フォース系はもう少し優遇されてもいいと思う。早くアルティメットを!! (TDKさん)

アンケート結果を読んだ 酒井プロデューサーからコメントが!



今年は総来場者が4万人を超えるイベントとなり、本当にありがとうございました。楽しい小ネタに、EP3や『PSO2es』、『P S NOVA』についてのご意見もとても参考にになりました。うれしかったのは感謝祭の目的として「交流」をあげた方が、かなり多かったこと。ゲーム内でも楽しい「おしゃべり」をさらに楽しめる「大きなオフ会」としての感謝祭を開催していけば、より本作の世界を広げていけるのではと感じています。来年も開催できるよう、さらに楽しい『PSO2』を続けられるよう頑張ります!!



レトロが語る アンケートを振り返って②

大阪ではDDoS攻撃で苦しみ開発陣に、多くのアークスがはげましの声を届ける姿に元気をもらいました。福岡はアットホームな雰囲気、アンケート中に話し込むこともしばしば。札幌は昨年もアンケートを書いてくれた人が、また書きに来てくれたのがうれしくて。名古屋では慣れないサインを書かれました (笑)。決勝も含め、全会場に行ってきたと心から思っている自分がここにいます。来年、また! (レトロ)