

NO.1アークスを決める激戦に備えよ!



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

12月より、全国各地でアークスグランプリ2016予選大会が開催される。大会に備えて予選クエストで腕を磨き、最速アークスを目指せ!!

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：浦井智宏、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29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

今回は、「未来への軌跡」の3回目配信内容と、10月に追加されたPAカスタマイズ攻略の打撃編をお届け。PAカスタマイズは、これまでの戦い方を変える可能性を秘めているのでしっかり把握してほしい。

11月11日配信



EPISODE3大型アップデート第4弾「未来への軌跡[Part.3]」

「セブンドラゴンⅢ」のコラボアイテムと期間限定クエストが登場!

「未来への軌跡」3回目のアップデートは、期間限定配信のクエスト2種とACスクラッチが中心だ。注目の「アークスGP2016予選」は過去の予選クエストとは異なり、大会とまったく同じ条件でプレイできるので実力を試すにはもってこいのクエストだ。



▲記念式典ロビーは以前よりも派手になった。

主な配信内容

- ACスクラッチ
「ドラゴンレイドロニクル」
- 期間限定チャレンジクエスト
「アークスGP2016予選」
- 予告専用緊急クエスト
「アークスシップの炎渦 (XH追加)」
- FUNスクラッチ更新 ほか

期間限定チャレンジクエスト アークスGP2016予選

今冬開催されるアークスグランプリ2016の練習用クエストが配信。予選大会で使用されるクエストと同じ内容なので、参加予定の人はしっかり練習しておこう。なお、このクエストはチャレンジブロックのみ受注可能となる。

- 5種類のタイプから選んでプレイするため、すべてアークスグランプリ予選と同じ条件
- チャレンジブロックでのみ受注可能で、クリアするとチャレンジマイルが入手できる

■使用できるタイプ

種類	解説
ハンタータイプ	ハンター、ファイターを組み合わせたクラスセット。使用可能な武器数が多く、耐久力に優れた打撃タイプ。
レンジャータイプ	レンジャー、ガンナーを組み合わせたクラスセット。特殊弾、トラップによる支援を得意とする射撃タイプ。
フォースタイプ	フォース、テクターを組み合わせたクラスセット。全属性の攻撃、補助テクニックを駆使する法撃タイプ。
プレイバータイプ	プレイバー、ハンターを組み合わせたクラスセット。距離を問わない戦闘が可能なバランスタイプ。
バウンサータイプ	バウンサー、ハンターを組み合わせたクラスセット。空中戦、機動力に秀でるバランスタイプ。



敵は黒の民と玩具系ダーカーだ!

◀道中には黒の民と玩具系ダーカーが多数登場。最深部ではギグル・グンネガムが待ち受ける。白ノ領域が舞台なので、地形を生かした戦法が有効に!?



電撃警備保障 チーム 隊員紹介

お題 探掘基地防衛戦：終焉に期待することは?

ユウヒ
種族：ニューマン♀
メイン：バウンサーLv.75
サブ：テクターLv.75

BGMの素晴らしいは、期待とか以前に素晴らしいんがわかってから、難易度やな。終焉にふさわしい本当の絶望をぜひ!

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

ダークファルス(若人)も気になるけど、浸食A.I.S(?)との戦いが気になる! プレイヤーのA.I.Sとのメカ対決になる!?

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

エルター、ルーサー、ダブルがすべて出てきてほしいな。EP3の総決算的な感じで!! ドロップアイテムも豪華に!!

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

何かサプライズが欲しいですね。ないと思うけど、すっかり『PSO2』に居ついてしまったクーガーNさんとの共闘とか。

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

難易度が高そう新D F戦は気になりますが、それよりも侵食鉄騎兵との巨大ロボ同士の戦闘が琴線に触れまくります(笑)。

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

A.I.Sがとうとう敵側に。ということはドロップが気になります! フィールドにはSS映える明るさがあるといいな♪

予告専用緊急クエスト アークスシップの炎渦

「アークスシップの炎渦」が、予告専用緊急クエストとして帰ってきた! クエストのクリア報酬に「ウェポンズパッチ」、さらに新たに対応した難度XHではEトライアル報酬に「ラムダグラインダー」が追加されている。



報酬にラムダグラインダーが!

◀Eトライアルでポイントをためるタイプのクエストなので、報酬が入りやすい。

ACスクラッチ ドラゴンレイドクロニクル

10月に発売されたばかりのRPG『セブンスドラゴンⅢ code:VFD』とのコラボが早くも実現。サムライ、フォーチュナー、ルーンナイトの初期コスチュームやヘアスタイルを中心としたコラボアイテムが配信される。

セブンスドラゴンⅢ code:VFD
 ■3DS ■発売中
 ■RPG ■セガゲームス
 ■¥6,990 (+税)



進化デバイス / ナガミミ



セレモ・ニュースーツ



スチューデントS・UE77F+
スチューデントSショート



ミスティクス・レブカ+
ミスティクスSヘア



インリュウシ+
リュウシヘルム



インリュウシ+
リュウシオカラムリ



テンブルスタイル・レブカ+
テンブルスタイルヘア



スチューデントS・UE77M+スチューデントS
スパイク+スチューデントSマフラーA



頭乗りメケネコ



耳付きボンボン帽 赤



悪魔の角 白



くわえ焼き芋



羽ばたき蝶々 赤



紅葉かんざし 赤



アライグマのジッポ 茶



フライトバイナダー

FUNスクラッチ更新

FUNスクラッチの新アイテムに、「単色メイク」と「全身タイツ」が登場。セットで使えば全身を一色に染められるので、肌の色を変えたい人は注目だ。ほかにも「サラブレッドマスク」の新色やビール風のルームグッズなど多数追加。



7D3VFDポスター



単色メイク 青

▲▲単色メイクと全身タイツは白・黒・メタル・赤・青・緑の全6色。そのうち、赤・青・緑の全身タイツは過去に配信済み。



全身タイツF
メタル

クエストは報酬にラムダグライダーが追加された「アークスシップの災禍」に注目や!

ACスクラッチは「セブンスドラゴンⅢ code:VFD」のコラボにや!

ちなみに、さりげなく注目なのがFUNスクラッチで……

単色メイクと全身タイツの組み合わせで、肌のすべてをカラーリング可能になりました

全身メタルで「バーチャファイター」のデュラルにもなれる……はず!!

とんでもない格好のアークスが増えそうな予感ニヤ……

「シンパシー2015」迫る!

この号が発売されている頃には……

全アークスが待ち望んでいたDFダブル&「DFを越えるもの」との戦いがついに登場!

……なのですがこの記事を作っているときはまだプレイできず(泣)

あ、全アークス待望といえば……

「PSO」15周年記念コンサート「シンパシー2015」もあと約1か月になりました!

11月23日ニヤ!

チケット購入特典は和楽器のルームグッズセットなど計19点!

詳細は公式サイトの特設ページで確認を〜!

「未来への軌跡」part3

11月11日のアップデートは今年もアークス式典ロビーが登場やな〜



ステラが語る「未来への軌跡 [Part.3]」

アークスGP2016予選編

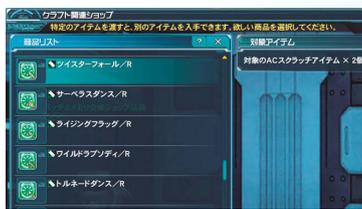
「アークスGP2016予選」はチャレンジクエストです。共通シップでもプレイできるので、普段は違うシップのプレイヤー同士でも一緒に練習できるのがうれしいところ。また、今回は使用するタイプを選んでプレイするため、大会のルールに合わせた装備やスキルツリーを作る必要はありません。ちなみに、このクエストでもチャレンジマイルが獲得できるので、大会に出ない人もぜひプレイしてみましょう。(ステラ)

PAカスタマイズ攻略 打撃PA編

PAカスタマイズを2回に分けて攻略。今回は打撃PAを徹底解説していく。

配信からすでに4カ月が経過したPAカスタマイズだが、まだ使いこなせていない人もいだろう。そこで今回から2回に渡ってPAカスタマイズを攻略していく。PAカスタマイズにはいくつか注意点がある。大きなものは下にあげた2点。ほかにもカスタマイズ=単純な強化ではない、もとのPA

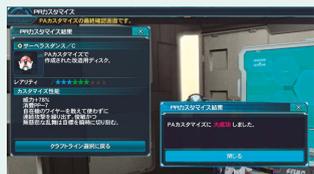
とは挙動自体が変わってしまうなどもある。だが、基本的にはもとのPAよりも強化されるケースが多い。また、リサイクルショップで入手できるリセットアイテムを使えば、いつでもカスタマイズ前の性能に戻すことも可能。気軽に試してみて、自分に合ったものを探すのも楽しいはずだ。



リセットにはACスクラップアイテムが必要になる。

CHECK クラフトレベル上げのコツ

PAカスタマイズのクラフトレベルを効率よく上げるには、「カスタムタイプ1(2)+0%」を使用するのがオススメだ。補助アイテムを使うと、結果に関係なく必ず大成功扱いになるため、大成功の実績をカンタンに解除できる。



▲全PAで大成功の実績を解除していけば、比較的カンタンにLv.40まで上げられる。

注意点① ベースの性能が変化する

PAカスタマイズは威力や消費PPがもとのPAとは別の数値に置き換わる。例えば「ツイスターフォール」は消費PPが20から40に変わり、カスタムタイプ2で-10された場合は30に。

■ツイスターフォールの性能比較

PA名	威力	消費PP	技量補正
ツイスターフォール(Lv.17)	1038	20	100%
ツイスターフォール零式(Lv.17)	2549	40	100%

注意点② カスタムタイプ2の効果は別計算

「基礎消費PP×スキル×潜在能力-カスタムタイプ2」で計算される。どのカスタマイズももとのPAよりも消費PPが多くなるため、PP消費量を増減するスキルや潜在能力の影響が大きい。

消費PP計算の例(潜在能力「仄めく燐光」使用時)

- スライドアッパー……20×0.7=16
- スライドアッパー零式……30×0.7-カスタムタイプ2=11~21

PA名	効果
ツイスターフォール零式	PAボタン長押しで回転攻撃の発生時間が延長される

Lv	消費PP	威力	技量補正
17	40	+0~+254	100%
威力	2549	消費:PP-0~-10	

ソードが苦手な空中への攻撃が可能になる

「ツイスターフォール零式」は、PA使用後にボタン長押しで攻撃回数が増加する。せすに使用した場合はカスタム前より攻撃モーションが遅くなり、威力も低くなってしまふ。「ライジングエッジ」

からコンボでつなげるなど、ソードが苦手な空中攻撃が狙いやすく、回転攻撃中に移動できるので命中精度が高いのが利点だ。



◀飛行エネミーや弱点が高い位置にある黒の民に対して有効。ただし頑強はないので深追いは禁物だ。

- メリット …… 移動できるので攻撃を当てやすい
- デメリット …… 長押しをしないとカスタム前よりも弱くなる

PA名	効果
サーバラスダンス零式	攻撃速度が上昇し、攻撃範囲が少し狭まる

Lv	消費PP	威力	技量補正
17	40	+0~+179	100%
威力	1797	消費:PP-0~-10	

ホールドしないPAのなかではトップの性能に

「サーバラスダンス零式」は、PAカスタマイズのなかでもとくに使い勝手が変わるPAだ。攻撃速度が大幅に上昇するため、1発ごとの威力は低いものの、時間あたりのダメージ量はホールドしないPAのなかではトップに躍り出る。ただし、リーチが極端に短くなる欠点もあり、カスタマイズするとこれまでと同じ使い方はできなくなってしまう。カスタマイズ前はザコ戦向き、カスタマイズ後はボス戦向きの性能になるので、ホールドPAをボスエネミーに当てるのが苦手なプレイヤーにオススメだ。



◀カスタマイズ前後のリーチの差は一目瞭然で、コンボでつなげられるPAが少なくなる。

- メリット …… ボス戦で素早くダメージを与えられる
- デメリット …… 「アゼースピン」からのコンボなどが当たらなくなる

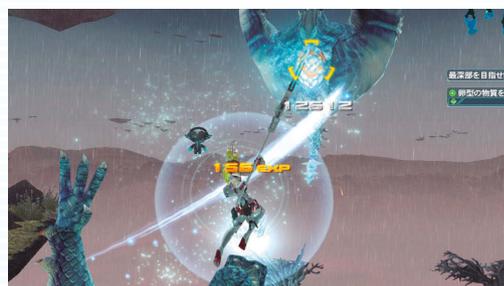
PA名	効果
ライジングフラッグ零式	PA発動時に前進アクションが追加される

Lv	消費PP	威力	技量補正
17	30	+0~+81	110%
威力	820	消費:PP-0~-10	

敵との間合いを確実に詰められるのが強み

カスタマイズすると一定距離を前進するが、ロックした対象に触れるまで突進するようになる。カスタムタイプ2の効果が一

10でももとのPAより消費PPが増え、攻撃モーションが長くなるデメリットはあるものの、間合いを詰められるのが強み。とくに空中戦で活躍するほか、動きの速い敵にも当てやすい。アクションが苦手な人向けのカスタマイズだ。ちなみに、突進中は自身の周囲に攻撃判定が常時発生



◀威力は低めだが、敵をロックして攻撃するだけでほぼ確実に当たる。

- メリット …… 空中で高度を下げずに移動できる
- デメリット …… 消費PPが多くなり、連発できなくなる

PA名	効果
ワイルドラプソディ零式	攻撃速度と攻撃範囲が上昇。空中使用時も移動可能に

Lv	消費PP	威力	技量補正
17	30	+0~+80	100%
威力	807	消費:PP-0~-10	

空中でのコンボに組み込みやすい

攻撃速度が上昇し、攻撃範囲も広くなる比較的デメリットの少ないカスタマイズ。空中でも地上のように移動でき、打ち上げた敵を拾いやすくなるので使い勝手がいい。最大の注意点は、攻撃速度の上昇でジャストアタックのタイミ

ングが変わること。カスタマイズ前との差は0.3秒程度だが、体感ではかなり早くなるので練習してタイミングをつかもう。



◀打ち上げた敵を拾い上げ、そこから別のPAへとつなげるための間を埋めるPAになる。

- メリット …… ほとんどのPAからコンボでつなげられる
- デメリット …… 速さに慣れるまでジャストアタックが難しい





	トルネードダンス零式	効果	チャージが追加。チャージ使用時は移動距離が伸びる
Lv	17	消費PP	30
威力	960	技量補正	100%
		カスタムタイプ1	威力：+0~+95
		カスタムタイプ2	消費：PP-0~~-10

チャージ時はヒット数と威力が変化

チャージアクションが追加される。チャージなしで使用した場合の挙動は変わらず、チャージ時は移動距離が大幅に伸びて1ヒット攻撃に変化する。そのため、チャージなしで使ったときのよう途中で敵の裏へ回り込んで「プレイブ(ワイズ)スタンス」の効果が変わってしまうこと



▲1体の敵に大ダメージを与えたいときはチャージ、多数の敵をまとめて攻撃したいときはチャージなしで使おう。

- メリット** …… チャージとチャージなしを使い分けられる
- デメリット** …… とくになし

	スライドアッパー零式	効果	チャージが追加。チャージ使用時はヒット数が増加する
Lv	17	消費PP	30
威力	1560	技量補正	100%
		カスタムタイプ1	威力：+0~+156
		カスタムタイプ2	消費：PP-0~~-10

PP効率は「フラッシュサウザンド」に次ぐ

チャージが追加され、攻撃速度が少しだけ低下するカスタマイズ。チャージなしでも動きが遅くなり、ヒットストップが大きいので時間あたりのダメージ効率は悪くなる。代わりにチャージ攻撃時の総威力が上がるためPP効率はいい。また、空中で使用



◀▲チャージ時は6ヒットになり、総ダメージはカスタマイズ前の2倍以上。さらに空中で使用すると、ジャストアタックのリングが出ている間はその場で滞空できるようなるので使い勝手がいい。

- メリット** …… PP効率が大幅に上昇する
- デメリット** …… ヒットストップが長くなる

CHECK ヒットストップと頑強の意味

「スライドアッパー零式」の解説に頑強にはいくつか種類があり、あげたヒットストップは、攻撃が当たったときに動きが一瞬止まる演出を指す。わからない人は、ジェットブーツで複数の敵に通常攻撃を当ててみると体感しやすいだろう。一方、「ツイスターフォール零式」で触れた頑強とは、吹き飛ばし攻撃に対する耐性のこと。「オーバーエンド」のように、攻撃中にダメージを受けても中断されない状態を頑強という。ちなみに



▲頑強のあるPAは、敵の攻撃を受けても吹き飛ばしに最後まで出し切れる。

	トライインパクト零式	効果	小範囲にヒットする斬撃が追加される
Lv	17	頑強	35
威力	1127	技量補正	100%
		カスタムタイプ1	威力：+0~+112
		カスタムタイプ2	消費：PP-0~~-10

ザコ戦での使い勝手がよくなる

「トライインパクト零式」は、攻撃の3ヒット攻撃と追加の斬撃のトータルで表記どおりの威力となる。そのため、複数の敵を攻撃しやすいカスタマイズだ。ただし、もともとザコ戦用のカスタマイズだ。



◀斬撃の範囲ダメージは、多数の敵が同時に出現するアドバンテージで活躍。敵が密集した場所だとかなどで効果を発揮する。

- メリット** …… 斬撃で複数の敵を同時に攻撃できる
- デメリット** …… 全ヒットさせないと総ダメージが下がる

	カザンナデシコ零式	効果	チャージが追加。チャージ段階によって威力が変化する
Lv	17	消費PP	50
威力	2151	技量補正	125%
		カスタムタイプ1	威力：+0~+215
		カスタムタイプ2	消費：PP-0~~-10

チャージ式になって大幅強化

2段階チャージ式になり、使い勝手がよくなるカスタマイズ。もとのチャージ式に比べて、2段階チャージは2.5秒。しかも、任意のタイミングで発動できるのが強み。また、チャージPAになった恩恵でプレイバースキルの「アベレージ(ウィーク)Sチ



▲▲チャージなしは約30%、チャージ2で100%の威力を発揮。消費PPが多いのでチャージ2で使いたい。

- メリット** …… 攻撃のタイミングを合わせやすい
- デメリット** …… とくになし

ステラがオススメするPAカスタマイズ 打撃編

1位と2位は、カスタムタイプ2で-10にする和美質的にデメリットなし。「ワイルドラブソディ零式」は使いやすさで3位にあげました。ただし、得手不得手があるので、自分で使ってみて合うものを選ぶのが一番でしょう。

- 1位：トルネードダンス零式
- 2位：カザンナデシコ零式
- 3位：ワイルドラブソディ零式



◀カザンナデシコ零式は、刀身を撮影しやすいという隠れた利点も。

PAカスタマイズ①

今回はPAカスタマイズの解説第1弾として



打撃PAについてイロイロ解説してみました

基本はテクニックカスタマイズとほぼ同じ感じでしょうか？



いえ、テクニックとはかなり違って……

このように大きな変化があります

- ・威力や消費PPなどの基礎性能が別の数値に置き換わる
- ・挙動自体が変化する

なので、今までは立ち回り方が違う別物のPAが生まれると考えていいかもしれません



なるほど～

PAカスタマイズ②

具体的な変化としては……



「チャージ型になる」「攻撃時に移動可能になる」などさまざまです

消費PPが増えたりと、単純な強化ではないものの、基本的には強くなると思っていますよ



リセットアイテムでいつでももとに戻せるのもポイントかな

ちなみに、PAカスタマイズの一番人気は「カザンナデシコ零式」、二番人気は「バレットスコール零式」とのこと



予想どおりです♪

左の記事も参考に、まずはメリットが多く一番人気の「カザンナデシコ零式」あたりをカスタマイズしてみるといいかも



射撃PA編は次号で掲載予定!



ステラが語るPAカスタマイズ打撃編

クラフト編

クラフトレベルやルームグッズで得られる補正は、カスタムタイプの数値を底上げする効果があります。例えば「ツイスターフォール零式」でカスタムタイプ1に10%の補正がある場合、威力+25%未満にはなりません。なお、数値の大小にかかわらず挙動は必ず変化します。主目的が挙動変化であれば、何度も挑戦する必要はなく費用は安く済みます。消費PPを抑えたものができれば、かなり使いやすいですよ。(ステラ)