



PHANTASY STAR™ ONLINE 2

ファンタジースターオンライン

かつてない盛り上がりを見せた2016年の「PSO2」を、開発のキーマンたちはどう見ていたのか？

酒井・木村両氏が2016年を総決算



インタビューで振り返る2016年の「PSO2」

待望のPS4版サービスインや最大同時接続者数の更新、多数の大型コラボなど、今年も数

多くの話題を提供した本作。その1年を酒井・木村両氏がインタビューで振り返る。

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円(税別)) ●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 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: 濱嶋大輝



開発チームスペシャルインタビュー

今年1年のことはもちろん、気になる今後のアップデート予定までとことん聞く！

●あっという間に過ぎ去った2016年

——2016年を振り返っての感想をお願いします。

木村: 怒涛の年だったな、という気がします。1月にTVアニメとEP4がスタート、4月にはPS4版のサービスイン、夏からは『ファイナルファンタジーXIV (以下、FFXIV)』とのコラボもありましたし、アークスフェスティバルや今までにない形のライブ、かなりいろいろなことがあった年でした。作っていて楽しかったなという印象があります。それと同

に、ユーザー層がガラッと変わった時期でもあり、当初から難しい時期になるとは想定していました。

——難しい時期とはどういった意味でしょうか？
木村: まず、TVアニメでライトな層が入ってきて、PS4版ではコンシューマ志向のユーザーさんがたくさん入ってくるだろうと考えていました。そういったユーザー層と、既存のユーザーさんではプレイスタイルの違いがありますし、ゲームに対する需要も異なります。難易度もそうなんですけど、それよりも供給するコンテンツそのものですね。どちらの需要をどれくらいのバランスで叶えていくのがいいのか、そういった意味で難しい年で運営対応は過去よりもたくさんやりました。

——酒井さんはどうでしたか？

酒井: TVアニメとPS4版のサービスインが今年の一番の大きな出来事で、それに向かってこれまで積み重ねてきたものを一気に出した感じでした。感謝祭(ファンタジースター感謝祭2016)をやって、TVアニメをやって、PS4版のスタートでドカッと人が増えました。幻創戦艦・大和の配信では、最大同時接続者数も更新することができました。PC版のサービスインから4年目でそれが実現できるというのは幸せです。『FFXIV』とのコラボも大きなニュ

ースでした。そして小林幸子さんとのコラボ楽曲の制作、これまでにないゲーム内ライブをやって、さらにリアルライブまでやるというのは新しい試みとして成功したと思っています。その反面、後半はすごくたくさん増えたユーザーさんを維持し続けるという意味では厳しかった部分もあり、今はそのあたりの反省を踏まえてどのようにユーザーさんにプレイを続けてもらうのか、プレイを中断したユーザー



シリーズプロデューサー 酒井智史氏

「ファンタジースター」シリーズの名物プロデューサー。デザイナー出身でその実力は折り紙付きだが、一方で切れ味あるダンスを見せるなど多。



シリーズディレクター 木村裕也氏

「ファンタジースター」シリーズ全体のディレクターを担当。生放送での包み隠さずに語る姿勢と天真爛漫なふるまいでプレイヤーに親しまれている。

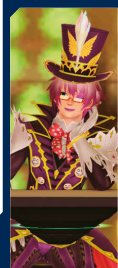
TOPICS ① PSO2 ジ アニメーション

2027年の地球を舞台にしたオリジナルTVアニメ。主人公・橘イツキが、「PSO2」をとおしてさまざまな人々たちとかわり、やがて大きな事件に巻き込まれていく。EP4の前日譚だがアニメのみでも楽しめる。



チーム・電撃警備保障隊員紹介

お題 2016年しめくくりのメッセージを！



レトロ
種族: ヒューマン♀
メイン: レンジャーLv.75
サブ: ハンターLv.75
感謝祭、EP4、PS4、『FFXIV』や小林幸子さんとのコラボと、あっという間に過ぎ去った1年でした。来年の展開にも期待大！



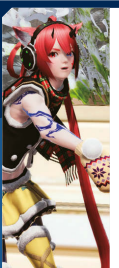
ステラ
種族: キャスト♀
メイン: レンジャーLv.75
サブ: ハンターLv.75
読者の皆様、来年も電撃PSと電撃警備保障をよろしくお祈りします。マザーさん、私にスプレッドニードルをよろしくお祈りします。



ユウヒ
種族: ニューマン♂
メイン: プレイヤーLv.75
サブ: ハンターLv.75
EP4にPS4版、生配信と、多くの新体験をさせていただきありがとうございました。配信に参加してくれる新しい仲間たちと出会えたのもうれしかったです！



スーザンアントン
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
今年の「PSO2」はホントに盛りだくさんの年でした。ドラマ「逃げ恥」に警備保障制作のPSO2本がチャリと登場したのも驚き(笑)。



野良
種族: ヒューマン♀
メイン: プレイヤーLv.75
サブ: ハンターLv.75
2016年は感謝祭で雪の北海道に行ったり、アークスフェスティバルのラスボス降臨など衝撃体験がいっぱいあった1年！来年もよろしくです！

一さんに戻ってきてもらうのかを考えています。

——その原因はなんだったのでしょうか？

酒井：もちろん1つではないのですが、キャラクターのレベルアップが早く、さらにEP4からコレクトファイルが入ったことで★13武器を手に入れるスピードも速くなりました。新規や復帰で入った大多数はライトな方だったのですが、わりとライトな方ってそこで満足してしまっただようなんです。いくつかのクラスをカンストして★13武器を手に入れた、そこでもういいや、って中断してしまったようです。オンラインゲーム的にはそこから本当のスタートともいえるところなんです……。

木村：オンラインゲームやスマートフォンアプリの場合、ゲームを初めてから数時間の序盤のところでの離脱が多いのが常識なんですけど、『PSO2』のここ1年くらいの状況は、プレイを始めて100時間くらい遊んでから、離れてしまう人が多いんです。そういうところはコンシューマ志向ですね。大作タイトルでもだいたい総プレイ時間は100時間くらいじゃないですか。エンディングまでプレイしてそれからちょっとやり込んで終わる感じで、『PSO2』に対してもレベルがカンストした、一番レアな★13武器が手に入った、そこで満足してしまう。

酒井：悪い印象でやめたのではなく、クリアしたような気持ちになってしまっただようね。

木村：そういったところを想像できていなかったわけではないのですが、思っていた以上でした。本当に十分楽しんでからやめてしまったという感じです。これがチュートリアルや難度ハードあたりでやめたのであればゲーム自体がつまらなかつたという評価なので、大反省しなければならぬところですが、ちゃんと遊んでいたといううえでとなると難しいですね。それを裏付けるデータとして、PS4以降に入ったユーザーの方については、課金率、課金単価に関しても既存のユーザーさんよりいい結果でした。

酒井：しっかり遊んでお金も払ってという、短期集中型です。ただ、だからこそまた大きな変化があれば戻っていただける土壌もあると思っています。

——やめてしまった方に対して、どのようにして戻ってもらおうとお考えですか？

木村：パッケージのナンバリングタイトルであれば、続編が出たらまたプレイしてみようという方も多いじゃないですか。ボクらはオンラインゲームですから、アップデートでナンバリング的な見せ方をするのも手だと思っています。

——基本プレイ無料という形式はいつでも戻れる反

面、何かきっかけがないと難しいかもしれませんね。

木村：オンラインゲームは何かしらのコミュニケーションがゲームを続けるきっかけになると思うんです。そういったコミュニケーション施策が弱かったというのも1つの反省点です。『PSO2』はレベル上げから高難易度のクエストまで1人で全部遊べるので、オンラインゲームの魅力である「人とのコミュニケーション」まで行きつまずきに満足してしまつたのかなと。最近、コミュニケーションキャンペーンを実施しているのは、そういったところが背景にあります。ただ、それを強制するわけにはいかなないので難しいところですね。きっと1人で遊べるからこそ100時間遊んでくれた人もいますよ。

——その感覚は時代時代によって変わってきますね。『PSO』の頃と今では全然違いますし、5年先10年先にはまた変わってくると思います。

木村：そうですね。より1人で遊ぶものになっていくのではないのでしょうか。まあ、そういった問題点をうまくカバーしていきたいですね。もともと、12人でマルチプレイができるクエストというのはパーティーを組まない人でも遊びやすいように作ったものですから、そこは『PSO2』のいいところなんです。だから、もう1段階先に進まなければいけないのかという時期になったと考えています。

——最初の質問でたくさんありがとうございました、そのなかでもとくに印象に残っている出来事は？

木村：TVアニメ化は『ファンタシースター』シリーズとしても初のことで、大きかったですね。

酒井：ボクは全体として、地球が入ったことがすごく印象に残っています。東京を入れて幻創艦艦・大和を出して、さらには小林幸子さん。そういった流れは考えて実施しました。賛否両論があることはわかっていますが、『PSO2』だけでなく、『ファンタシースター』シリーズとしても世界や可能性を広げるという意味で必要な事だったと思っています。そこにうまくハマってくれるコラボも実現できたので、とてもよかったと思っています。

●大型コラボを次々と実現

——コラボは1回で終わらないものもありました。

木村：ありがたいことにとどのコラボも好評でして、先方からまたぜひとのこと。我々としてもすごくうれしいことです。11月からはセブン-イレブンさんとのコラボもまた始まっています。以前に実施したパウチゼリーの売り上げが好評だったので、今度はアイスでやりたいとお声がけいただきました。——セブン-イレブンのコラボで冬にアイスという

のには何か理由があるのですか？

木村：最初に話をいただいたときは夏に実施予定だったのですが、急なことだったので何も用意できなかったんです。先方の話では既存のアイテムでもいいということだったのですが、やはりコラボをやるからには成功させたいじゃないですか。そういう話をしたら、夏の次にアイスの売れ行きがいい年末にしましょうと。12月であれば、こちらとしてもしっかりとしたものを用意できますよ。うちのゲームでいいなと思うのは、ゲーム内で遊んでいるとキャンペーンで手に入るアイテムをロビーで使っている人を見られることです。キャンペーンの告知は毎回やっていますが、見ていなかったり期間を忘れていた人がそれを見て興味を持ってくれる。そういったところで広がりやすくていいなと。

——では、コラボで一番印象に残ったものは？

酒井：小林幸子さんです。

木村：ボクは『FFXIV』かな。どちらも仕込みの期間が長かった（笑）。

酒井：小林さんの話が最初に出たのは2年前でした。

木村：『FFXIV』は足掛け3年くらい。

——ファッションのしまむら、ゲームの『FFXIV』、歌手の小林幸子さん、飲食のスイーツパラダイスと、今年はさまざまな形でコラボがありましたね。

木村：すべてが狙ってやったのではなく、形になったのがたまたま今年に固まった感じですね。しまむらさんとのコラボも話が出たのは去年の秋でした。

酒井：その話をもらったときに、ちょうどEP4で東京が入るんですよという話に（笑）。しまむらさんは以前にもセガハードTシャツやぶよぶよコラボを実施していて、それでうちにも話が来ました。

TOPICS② EPISODE4スタート

アニメの最終回から半年後の地球が新たな冒険の舞台として登場。キャラクタークリエイトの拡張、新クラス・サモナーやレイヤリングウェアの追加などが行われた。その約3カ月後、PS4版がサービスイン。



期間限定イベント&クエスト

期間限定クエスト「混沌もたらす戯神の嘲笑」はラスベガスが舞台。カタバルトやダッシュパネルを駆使して駆けめぐる内容だ。このクエストでは「ウェボンズパッチ2017」が入手でき、その入手数で報酬を得られるWE B連動イベントも開催される。ほかにも、キャラクター総選挙やイラストコンテストなどのイベントが予定されている。コンテスト入賞作品は、ゲーム内に実装される可能性も！

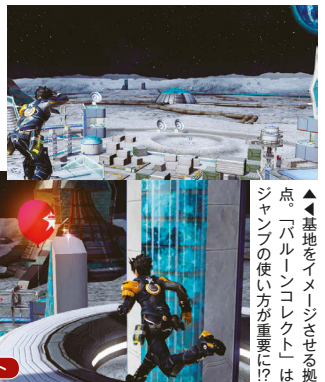


▲▲多種多様な敵が入り乱れるクエストで、エスカターカーも出現する。

エスカターカーも出現！

チームルーム拡張

チームルーム拠点に月面拠点が新たに追加。月面拠点では、ジャンプが月の重力をイメージさせるようなふんわりとしたものになるのが特徴だ。さらに、東京拠点に続いて「バルーンコレクト」の第2弾が登場。ちなみに、月面拠点の「バルーンコレクト」をクリアすると称号を獲得できる。称号報酬は「ツキ・ノウサギ」という月面拠点のウサギをモチーフにしたルームグッズだ。



▲▲基地をイメージさせる拠点、「バルーンコレクト」はジャンプの使い方が重要に！

1月11日配信情報①

ステラが語るごぼれ話

新★13武器編

「混沌もたらす戯神の嘲笑」では、★13で新しいデザインの和風武器がドロップします。この武器は雪の結晶のような模様と氷の刃が特徴。タクトを含む全武器種があり、ドロップ以外に「ウェボンズパッチ2017」で交換することも可能です。ちなみに、交換アイテムには★12ユニットやアクセサリー、ドーナツなども。



「PS4でドカーンと入ってきてユーザー全体の層が変わりました」（木村氏）

木村：今まではこちらからコラボをお願いすることが多かったのですが、最近では外からお声がけいただくことが多くなりました。

—PS4版がスタートして半年経ちましたが、手ごたえはいかがでしたか？

木村：まず、PS4の効果は想像以上でした。同時接続者数の更新もそうですし、アクティブユーザーも我々の想定より多かった。年間計画のなかには、毎月のアクティブユーザー数目標というものがあるのですが、8月くらいまではその想定を大きく超えていて、最近になってようやく予定どおりの数字になってきました。今までもコアな方、ライトな方、新規の方で知識やスタイルに差はありましたが、PS4でドカーンと入ってきてユーザー全体の層が変わりました。

酒井：収益的にも今年の当初の想定は大きく超えた形になっています。アクティブユーザー数の予想が当初の想定に収まってきた、という話がありましたが、逆に課金率は非常にいいので、収益の話というとまだまだ超えてきている状況なんです。

—PS Vita専用ブロックのように、PS4専用ブロックを作らなかったのには理由があるのですか？

木村：PS Vitaに関しては、理由がとてもスベック的な理由があるので分けてあげましたが、PS4であればPCとそん色ないので、ブロックを分けてもデメリットしかないと考えたためです。

—昨年12月からはファンタシースター感謝祭2016がありました。次の予定は？

酒井：あるかもしれません。いつになるかはわかりませんが考えています。

木村：今年の夏はアークスフェスティバル2016があったものの、PS4版から入ったユーザーさんはまだアークスグランプリを経験していないのでやりたいですね。

—アークスフェスティバル2016で入場制限がかかったのは、やはりPS4版でユーザー数が増えたことが影響していたのでしょうか？

酒井：初めて参加したという人の割合がかなり多かったですね。PS4版で増えただけでなく、小林幸子さんが出るということでイベントに参加した人も多いんじゃないでしょうか。いっぱいになるかもしれないとは思っていましたが、入場制限をかけなければならないほどは想定していなかったです。とはいえ、あれ以上の大きな会場で無料で開催するこ

とは難しいですね。

木村：今年は最後まで参加する方が多かった。毎年、延べ人数は多いんですけど、途中で帰る方もいるのでギューギュー詰めることはなかったんです。
酒井：過去には来場者特典だけでも帰るという人も少なからずいたのですが、実際に会場内に入って参加した人の数でいえば今年が一番です。

●EP4の新要素と各種バランス調整

—ここからはゲーム内の質問が中心となります。EP4が始まって、ストーリーに対するユーザーさんの評価はどうでしょう？

木村：EP3から展開がガラッと変わったことで、最初は拒否反応を示す方もいました。あと、最初は展開がゆっくりだったこともあって学園ものと思われていた方もいました。話が進んでいくうちにSF的になってきて、こういう仕掛けだったのかと気付いてもらうことで評判がよくなっていきました。ボクはアップデート直後は、Twitterなどのソーシャルメディアをよくチェックするのですが、「ストーリーが更新されたからログインしよう」という書き込みは過去のストーリーよりも多いですね。EP4はこれまでの話とはまったく違う新しいことをやるというのが、かなり冒険でしたが、物語が進んでいくことでどんどん受け入れられていきましたね。

—なぜ、ストーリーを大きく変えたのですか？

木村：アニメやPS4版をきっかけにプレイを始める方が過去のストーリーを知らないと楽しめないのはダメだと思っていて、そこは意識しました。実際、PS4から始めた方の中には、ストーリーが楽しいと言ってくれる方もいて、普通のRPGとして楽しんでもらっています。アークスライブ！の放送でもお話ししましたが、EP4は1話1話でクリをつける形。オンラインゲームは配信の影響でストーリーが間延びになってしまいます。そうすると前回の話を忘れてしまう人もいますので、昔のアニメや特撮的な作り方で、毎回悪い敵が出てきて倒して終わりというようにしました。途中で敵の幹部がはいっばい出てくるのもお決まりですよ。また、ストーリーボードのシステムが入って遊びやすくなりました。演出にもこだわっていて、そこも評価されている部分です。

—EP4のストーリー全体から見て、6章でどれくらいまで話が進んでいるのでしょうか？

木村：このインタビューが掲載される頃には7章が

配信されていて、いかにもクライマックスといった感じですが、そこで終わりではなく8章があります。—8章は年明けすぐの配信に？

木村：8章はパート1とパート2に分かれています。パート1が年明け、パート2が春くらいで、そこがEP4のストーリーとしては終わります。

—ハギトやファレグなど、ストーリーに登場する敵キャラクターたちも人気ですね。

木村：とくにファレグがイレギュラーな立ち位置で、思った以上に評判がいいですね。

—地球の第3フィールドとしてマザークラスタの本拠地が登場しましたが、今後フリーフィールドなどが配信されるのでしょうか？

木村：フリーフィールドはありません。じつはあれ、まっすぐしか作ってないんです（笑）。ただ、いずれどこかのクエストで使う可能性はあります。

—ユーザーさんの要望で多いのはどのような内容でしょうか？

木村：夏くらいまでに一番多かったのは、プレイスタイルの差で野良（※マルチマッチングでランダムな12人が集まったプレイスタイルの俗称）がつかないという意見。それを受けてエキスパートブロックを入れました。

—エキスパートブロックを入れてみた感想は？

木村：入れる、入れないでいえば入れてよかったです。いろいろ施策は検討したのですが、選んだ手段としては間違っていなかったと思います。エキスパートブロックに行けないことで萎えて、それが原因で離れてしまう人がたくさんいるだろうと覚悟していましたが、実際にはそれほど多くなかったですね。今まで敬遠していたエクストリームクエストに挑戦する人も増えました。ただ、今は逆にエキスパートブロックに入れる人が多くなって、条件を見直してほしいという意見も出ています。

—今後はもっと条件を厳しくするのでしょうか？

木村：単純に今の条件を厳しくするのではなく、条件の方向性を見直します。エクストリームクエストのクリアだけでは装備を強化していなかったりなど、プレイスタイル以外の部分は測れません。だから今後は、現在の条件に加え武器強化関連の条件を加えようかなとも考えています。どうなるかはデータを分析してからになりますが、これ以上条件にプレイスタイルが求められないようにしたい方針です。

—コレクトファイルが受け入れられた一方で、★

ギャザリング拡張

浮遊大陸と海底がギャザリングに対応。「パニック」を防ぐ「R/バニッガード」など、スキルリングや料理が追加される。また、料理系アイテムがトレードとマイショップへの出品に対応。さらに、「釣り」のモーションがこれまでよりも速くなるシステム改善も入る。

■新スキルリングリスト

名称	効果
L/Aロッドシュートモード	ロッドシュートの法撃弾が着弾した時に爆発し、周囲の敵を巻き込むようになる
L/ジャストリバーサルB	ジャストリバーサルで着地した際に周囲の敵にダメージを与える
L/ステップJAコンボ	ステップ時にJAタイミングが発生するようになる
R/クイックメイト	メイト系アイテムが素早く使用出来る。プレイバー装備不可
R/バニッガード	状態異常「パニック」に対する耐性を得る



▲リバーサル直後のスキを範囲攻撃でカバーできる。

ACスクラッチ

ドラゴンを連想させるレイアリングウェアとパーツが登場。シンブルで洗練されたデザインが特徴だ。そのほか、軍服をモチーフにしたコスチューム、機械技師のようなレイアリングウェアも！



ノーズアーマー



ロング獣耳+ふりふりしっぽ

1月11日配信情報②

ステラが語るこぼれ話

システム拡張編

ストーリーボードのクエストに難度「イージー」が追加されます。また、コレクトシートがSGで最大所持数を2つまで拡張可能に。買い切り型で、拡張数はシッポごとに紐づけられます。バトル関連では、クリティカルダメージの視認性が向上。これまでよりもクリティカル時のダメージ表示がはっきりとわかりやすく！



14武器をドロップ限定にしたのはなぜですか？

酒井：やっぱりそこは、ロマンです！

木村：コレクトファイルは予定調和ですからね。

——★14武器をカタナ、アサルトライフル、ロッドにした理由はありますか？

木村：打撃・射撃・法撃で分けました。★14武器はこれから徐々に入れていきます。

——ダークファルス・エルダー戦で★11武器が3種実装されたときは、★12武器もこっそり入っていました。じつは★15もあるということは？

木村：ないです（笑）。

酒井：★14の存在を言わないという選択肢もありましたが、今回はよりたくさんの方に知っていただくために、あえて言いました。

——そういえば、エスカダーカーからドロップする★13武器は事前の情報がなかったですね。

木村：あれは久しぶりにやってみたことですが、評判がよくてそれを目当てにフリーフィールドに行く人もいます。やってよかったと思っています。

●レベルキャップ解放など、来年の『PSO2』の展開

——PSO2 STATION！で公開されたバトルアリーナの詳細について聞かせてください。

酒井：方向性としては、全員がやらなければいけないというものではありません。チャレンジクエストと同様に、装備の持ち込みはありません。

木村：プレイヤー同士の対戦コンテンツは『PSO』からあったものなので、『PSO2』でもいつかやりたいと思っていました。

酒井：カジノやチャレンジなど、『PSO2』の中で

の遊びのバリエーションの1つとして考えています。

木村：報酬は、繰り返しプレイすることでポイントをためて景品と交換できます。交換できる景品も必須ではないものを考えています。マッチングはレーティング方式で、ランキングも予定していますが、報酬であまりユニークなものは用意しません。

——特定の人と遊ぶことはできないのでしょうか？

木村：できますが、勝敗がレーティングに影響されない練習モード的な扱いですね。

——バトルアリーナのバランス調整については？

木村：使える武器もランダムなので、仮に1つ強い武器があったとしても当たりというだけなので、そんなに大きなバランスのミスは起こらないと思います。もちろん、大きな問題があればしっかりシステム的に調整します。

——手に入れた武器にはPAをセットできますか？

木村：武器ごとに決まったPAが付いています。全部使えるわけではなく、各武器1つか2つに絞りました。

——今後、アークスグランプリの種目として使われる可能性も？

木村：eスポーツ的な作りをしているので、あればいいですね。

酒井：可能性の1つとしてはあります。ただ、ユーザーさんの反応にもよりますね。

——今後の配信予定のなかで、ほかに言えることはありますか？

木村：年明けに新春イベントとして、期間限定クエストを出します。これまでとはちょっと毛色の違うクエストを考えていて、イベント後半に配信されるクエストは4人マルチクエストでちょっと難しめのもの。このクエストでは、パーティーを組まなくても12人マルチと同じように最大4人でマッチングします。それから春はバトルアリーナ、EP4最終章とレイドボス、あとは5周年かな。

酒井：それから3月にはついにレベルキャップ80の解放があります。

木村：必要経験値はこれまでに比べても当然多いですが、さらに、今回はレベルキャップ解放オーダーがあります。

——かなり長い期間Lv.75でしたが、これまで解放しなかったのはどのような理由が？

木村：単純に差が付いちゃうからです。とくに今年是新規の方がかなり増えたので、レベルキャップと

は別方向で強化していきました。ひととおりレベルが上がってきたので、解放するという流れです。

——レベルキャップ解放と同時に新スキルも追加されるのでしょうか？

木村：新スキルはありません。Lv.80になることで、単純にスキルポイントが5sp増えるだけです。あとはXHでもLv.80じゃないと受けられないクエストが出てくるくらいですね。

——EP4のストーリーが最終章ということで、EP5の時期はいつ頃になりそうですか？

酒井：言えるわけじゃないじゃないですか（笑）。最終章の配信が春だから、春以降じゃないですかね！

——最後に、来年の抱負と読者へのメッセージを！

木村：今年もたくさんの方のやりましたけど、来年もいろいろやります。「PSO2」5周年、「ファンタシースター」30周年を意識したアップデートで楽しいことをやっていくので期待してください。新規の方だけでなく、休止してしまった人が戻ってこられるようにしたいです。

酒井：『PSO2』5周年、「ファンタシースター」30周年に向けていろいろとやっていきます。10年に向けた折り返し点ということで、オンラインとオフラインイベント、どちらも楽しんでもらえるようにやっていくので今後ともよろしくお願いします。



TOPICS③ 小林幸子さんライブ

ビートまりお氏が作詞・作曲を手掛けたオリジナルソングを、小林幸子さんがゲーム内ライブで熱唱。ド派手な演出が好評を博す。また、アークスフェスティバル2016では小林さん本人が登場して美声を披露した。



「全体として、地球が入ったことがすごく印象に残っています」（酒井氏）



ステラが語るごぼれ話

その他編

プレイヤーから要望が多かったマグとステッカーのステルス化が実現。リサイクルショップで「進化デバイス／ステルス化」や「ステッカーなし」を手に入れます。ちなみに、「マグ形態変更パス」の交換レートがACスクラッチアイテム1個になる変更も。細かいところでは、銃座の威力の上方修正もあります。

