

Heroes: EPISODE5、開幕!

ヒーローの解説やバスタークエストの詳細をお届け!

7月26日、待ちに待ったEP5がいよいよ始動。そこで今回は、EP5の目玉の1つ・ヒーローのクラス解説をいち早くお届け。さらにバスタークエストが実装される8月9日の配信情報と、今後の展開を聞く開発チームへのインタビューを掲載。

EP5新クラス・ヒーロー解説 … P.59

8月9日アップデート情報 …… P.62

開発陣インタビュー …… P.66

PHANTASY STAR ONLINE 2

ファンタジースターオンライン2

オラクルや地球を救った守護輝士は、エピソード5で名実ともにヒーローとなる! そのヒーローを次に待ち受けるのは、行く手をさえぎる魔神城を討つバスタークエストだ!!

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) ●オンライン専用
●シリーズプロデューサー: 浦井智史、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

**EP5
開幕
総力特集**

アイテム
コード
付録

本誌付属のアイテムコードで
豪華アイテムをゲットしよう!

詳細はP.155

付属アイテムコードの目玉は2種類。1つは「PSU」に登場したテノラ製双機銃を武器迷彩化した「*アルブ・ボア」、もう1つは今号の表紙に使われている水野暁一氏描き下ろしイラストをルームグッズにした「電撃PSポスター」だ!



*アルブ・ボア(双機銃型武器迷彩)



電撃PSポスター

書籍
情報

PSO2ファッションカタログ2016-2017
Realization of Illusion、発売決定!



キャラクターのファッションにこだわるオシャレなプレイヤーは必見のファッションカタログ第3弾が登場。2016年7月~2017年5月までに配信されたレイヤリングウェアなど約2600点を掲載。ここでしか手に入らない豪華6大特典アイテムも見逃すな!!

■8月12日発売 ■¥3,000(+税)

特典
アイテム
コード

312「見上げる」(ロビーアクション)
業火の左腕(アクセサリ)
変色スタンドライト(ルームグッズ)
編みこみハーフアップGV(ヘアスタイル)
カラーチェンジパス(消費チケット)
エステ無料パス(消費チケット)



EP5新クラス・ヒーロー解説

配信直後のため、多くのベテランプレイヤーが試行錯誤している段階であるヒーローの、PAとクラススキルを中心に解説!

ヒーロー最大の特色は豊富なバトルアクション

新クラスのヒーローになるには、既存クラスがLv.75以上になると獲得できる称号を打撃系・射撃系・法撃系の3種類ともそろえる必要がある。称号はアカウント共通扱いなので、一度達成してしま

えば全クラスLv.1の新キャラクターでも解放可能。なお、ヒーローは場面を選ばずに実力を発揮できる万能型だ。逆に言えば、特定のクラスが得意な状況では既存クラスよりも劣ることがある。

ヒーローの長所と短所

長所	<ul style="list-style-type: none"> ・打撃、射撃、法撃ともパラメータが高い ・これまでにない豊富なアクションで戦える
短所	<ul style="list-style-type: none"> ・解放条件が存在するため、初心者がすぐには使用できない ・性能を引き出すには3種類の武器をそろえる必要がある

ヒーローのクライアントオーダー

クライアントオーダー名称	達成条件	解放内容
ヒーロークラス解放許可試験	3種類の称号を取得 「打撃を極めし者」(Hu、Fi、Boのうち1クラスでLv.75到達) 「射撃を極めし者」(Ra、Gu、Brのうち1クラスでLv.75到達) 「法撃を極めし者」(Fo、Te、Suのうち1クラスでLv.75到達)	ヒーローのクラス解放
ヒーロークラス適性審査試験・I	練習クエスト「ヒーローの基礎」を1回クリア	ヒーローのレベル上限を40まで解放
ヒーロークラス適性審査試験・II	ヒーロー限定。難度ノーマル以上のフリークエスト、アーククエスト、期間限定クエストのいずれかを1回クリア	ヒーローのレベル上限を55まで解放
ヒーロークラス適性審査試験・III	ヒーロー限定。大剣、双機銃、導具でエネミーを50体ずつ撃破	ヒーローのレベル上限を70まで解放
ヒーロークラス適性審査試験・IV	ヒーロー限定。パーティを組まずに以下の条件をすべて達成 大剣でゼッシュレイダ(Lv.61~)を1体撃破 双機銃でブリュー・リンガダ(Lv.61~)を1体撃破 導具でグアル・ジグモルデ(Lv.61~)を1体撃破	ヒーローのレベル上限を75まで解放
レベル75制限解除試験・Hr	2種類の称号を取得 「ヒーロー新世強化の開拓者」(新世武器で☆13以上の大剣、双機銃、導具のいずれかを+35に強化) 「ヒーローの極致を志す者」(ヒーローの極致を追求・IVを達成)	ヒーローのレベル上限を80まで解放
ヒーローの発展のために!	ヒーロー限定。Lv.21以上のヴォルガーダ、ヴァーダーソーマ、アンジャツリリを1体ずつ撃破	ヒーローのスキルポイント+5
ヒーローのさらなる発展のために!	ヒーロー限定。Lv.41以上のドラゴン・エクス、ギグル・クンネガム、トレイン・ギドランを1体ずつ撃破	ヒーローのスキルポイント+1
ヒーローの極致を追求・I	Hrエクスキューブ×3の調達	ヒーローのスキルポイント+1
ヒーローの極致を追求・II	Hrエクスキューブ×6の調達	ヒーローのスキルポイント+1
ヒーローの極致を追求・III	Hrエクスキューブ×6の調達	ヒーローのスキルポイント+1
ヒーローの極致を追求・IV	Hrエクスキューブ×6の調達	ヒーローのスキルポイント+1



レベル上限解放オーダーが5回あるが、ヒーローを解放したプレイヤーならどれでもキャンセルは可能です。

導具を駆使すれば上空まですぐに到達できる。防衛戦の力へを越えるなど、新たな立ち回りも可能だ。

武器・フロンティア解説

3種類の武器を切り替えて戦え!

ヒーローの武器のうち、銃剣を除いた3種のアクションは既存クラスとは別ものだ。3種の武器を次々と切り替えて戦うのがヒーローの特徴。1つの武器だけでは性能の半分程度しか発揮できない。そのことを踏まえて武器の解説を読んでほしい。



導具にはPAとテクニックで2つのタブが存在し、アクションパレットにテクニックもセットできる。

- POINT**
- ソード、ツインマシンガン、タリス、ガンスラッシュを装備できる
 - ソード、ツインマシンガン、タリスのアクションはほかのクラスと異なる
 - PAはすべて初期習得済み。PAディスクは存在せず、PALレベルは1で固定

CHECK 特定PAのボタン長押しでの武器変更について

ヒーローのPAのなかには、ボタン長押しで別の武器に持ち替えるものが存在。武器の切り替えには優先度があり、使用中のパレットから下に向かって該当する武器を選択していく。右の図のように、パレット3でPAを使い、パレット4と5に変更後の武器があったとするとパレット4に切り替わる。この法則を利用して、コンボ中に異なる潜在能力を持つ武器を使い分けることも可能だ。なお、持ち替え対象となる武器を持っていない場合は短押しと同じ挙動となる。

優先順位の例 (パレット3から変更の場合)

パレット1	4
パレット2	5
パレット3	
パレット4	1
パレット5	2
パレット6	3

ソード バランスのいい使いやすさが魅力

範囲・威力・速度のバランスが整った武器で、PAも扱いやすい。低レベル帯なら「フラッシュオブトリック」から「ライジングスラッシュ」のコンボだけでも戦える。防御面では「ブライテネスエンド」のガードポイントがあるものの、ステップで回避しつつクラススキル「ヒーローカウンター」で反撃するのが基本。攻撃を避けながら戦うファイターに近い立ち回りと言える。「ヒーロータイムフィニッシュ」は、ヒーローの武器のなかでは威力に特化しているのが特徴。

武器アクション

気弾を発射する攻撃で、ヒット数に応じてPPが回復する。チャージ時は弾数が1発に減るものの、威力が上昇してダウン効果が付く。「オーラハイチャージ」を習得していれば2段階チャージが可能。

ソード(大剣) PA一覧

種類	PA名称	説明
大剣	ライジングスラッシュ	大剣を上空に投げ、ボタンホールドで中断し続ける。最後に強力な斬撃を放つ
	ブライテネスエンド	回避しながら攻撃を行う。チャージすると、広範囲攻撃になる
	フラッシュオブトリック	高速突進の突きを行う。ボタン長押しで導具に持ち替え、追撃する
	ヴェイパーオブパレット	気弾を連射し移動する。ボタン長押しで双機銃に持ち替え、追撃する

ライジングスラッシュ

短押しで打ち上げ攻撃、長押し中は常にPPを消費しながら連撃を出し、ボタンを放すと切り落としでフィニッシュ。連撃中は空中でも高度を維持し続けるうえに任意の方向へゆっくりと移動できる。さらに頑強付きなので使いやすい。最後の切り落としは高威力だが、高い位置にいる敵にはやや当てにくい欠点もある。



▲切り落としとして着地するので空中戦は苦手。

ブライテネスエンド

ボタンを押した瞬間に初撃を放ち、さらに長押しでチャージ技の追撃に派生する。初撃は威力が低いものの、ガードポイントが付いているのでスラッシュ。追撃は前方中距離に貫通する斬撃で対多数に向く。

フラッシュオブトリック

突進攻撃後、ボタン長押しで導具に武器チェンジする。初手で敵へ接近したり、空中で高度を下げずに間合いを詰めるためのPAだ。武器チェンジ時は「ジェットホイール」を設置後に別のPAへつなげると◎。

ヴェイパーオブパレット

移動しながら気弾を放つ。飛翔剣の武器アクションと似た挙動で、移動開始の瞬間に無敵時間がある。ボタン長押しで双機銃へ武器チェンジを行う。後方移動で双機銃に持ち替えると間合いを取りやすい。

ツインマシンガン 通常攻撃が攻撃の主力

同じ双銃を扱うガンナーは近接型だが、ヒーローでは中距離向けの武器だ。通常攻撃はPPを消費するが、秒間ダメージ量はPAに匹敵する。ボタンを押しながらもPPを消費するが、攻撃を続けるので操作自体はカンタンだ。ただし、抜刀時は時間経過によるPP回復が停止するため、武器アクションでPP管理をしながら戦うことが求められる。PAは「ファイナルストーム」で範囲攻撃を、そのほかは補助的な役割が大きい。あくまでもメインは通常攻撃だ。

■ツインマシンガン(双銃銃) PA一覧

種類	PA名称	説明
双銃銃	ブランチュースター	片手撃ちの連射を目標に見舞う。攻撃回遊後に放つと銃弾が強化される
	ファイナルストーム	任意の方向に前進移動を行いながら射撃で周囲の敵を一掃する
	セカンドオブエッジ	目標との距離を詰め、双銃銃で撃ち放ち大剣に持ち替え、追撃する
	モーメントオブトリック	目標に向かって高速の射撃を行ったあと導具に持ち替え、追撃する

武器アクション

ボタンを押している間PPを回復し続ける。ジャストアタックと同じ要領で使うと、PP回復量が増える「ジャストリロード」に変化。空中使用時は落下速度が下がり、着地後もリロードを続ける。

ファイナルストーム

任意の方向へ移動しながら範囲攻撃を3回放つ。走り状態に近いスピードで移動するので攻撃を当てやすく、途中で方向転換も可能。ザコ相手に強いが、PPを切らずと敵中で無防備になるので注意しよう。攻撃判定の影響で弱点部位に当たりやすいものの、弱点をピンポイントで狙うことはできない。



▲空中で使用した場合は高度を維持できる。

ブランチュースター

前方に向けて貫通する小範囲攻撃を放つ。そのまま使用してもそこそこの威力だが、「ヒーローカウンター」と同じ要領で使用するダメージアップするのが特徴。消費PPが多いのでこぞというときに使おう。

セカンドオブエッジ

ガンナーの「デッドアローチ」のように敵との間合いを詰めるPA。だが、ヒーローの双銃銃は接近戦があまり得意ではない。ボタン長押しで大剣に持ち替えるので、そのつなぎとしての役割が大きい。

モーメントオブトリック

スタン効果のある弾を連射する足止め用PA。ボスにはスタンが効かないのでザコ向けだ。ロックオンせずに向きを変えながら撃てば、複数のザコをスタンさせることも可能。長押し時は導具に切り替わる。

タリス ほかの武器との連携が求められる

タリスを投てきする遠距離武器で通常攻撃はシンプル。回避の挙動はステップと同等で、空中で「ショートミラーージュ」のような連続回避はできない。PAは威力が抑えられているが、一定時間継続してダメージを与えられるものが存在。継続ダメージを与えつつ、追撃するのが基本的な戦い方だ。具体的には「ジェットホイール」や「ワイスハウンド」で継続ダメージを与え、大剣や双銃銃で追撃を行う。導具のみでダメージを与える場合はテクニックの使用も重要だろう。

■タリス(導具) PA一覧

種類	PA名称	説明
導具	ジェットホイール	標的を斬り裂く手裏剣を展開する。他のHr武器へ持ち替えても効果は残る
	ワイスハウンド	標的をとらえ斬り続ける手裏剣を放つ。他のHr武器へ持ち替えても効果は残る
	ダイブオブバレット	後退し、標的を眩ませる導具を放ち双銃銃に持ち替え、追撃する
	レーザーオブエッジ	導具を投げ、当てた先に向けて急接近し大剣に持ち替え、追撃する

武器アクション

チャージで「マーキングショット」を撃つ。「マーキングショット」は射程限界か、敵に当たるとその場にとどまる。さらに短押しすると、自キャラが「マーキングショット」の位置へ高速移動する。

ジェットホイール

このPAを使用した場所を中心に手裏剣(ダメージフィールド)を展開する。その手裏剣の範囲内の敵に、一定間隔でダメージを与える技だ。フィールド設置型なので、あまり移動しない相手に有効。手裏剣はほかのヒーロー武器に持ち替えても消滅しない。効果中に別の攻撃で戦い、総ダメージを増やそう。



▲円形のエフェクト全体に攻撃判定が存在する。

ワイスハウンド

長押しで射程内の敵をロックオンし、ボタンを離すと手裏剣を射出する。手裏剣が敵に命中すると一定間隔でダメージを与える。手裏剣が敵に付くことで、動きが激しい相手には「ジェットホイール」よりも有用。

ダイブオブバレット

入力方向に高速移動しながらスタン効果のあるを導具を投てきする。「ジェットホイール」を設置後、「ダイブオブバレット」で敵から離れるのが主な使い方。ボタン長押しでは双銃銃に持ち替える。

レーザーオブエッジ

「ダイブオブバレット」とは逆に、攻撃を当てた場所に移動するPA。ボタン長押しで大剣に持ち替える。両PAとも、変更後の武器が得意とする間合いに移動するのが特徴。なお、こちらのPAもスタン効果付き。

■クラススキル一覧

クラススキル名称(最大レベル)	説明
ステップ(Lv.1)	軽快な動作で踏み込み短距離を素早く移動する
ステップアタック(Lv.1)	ステップ中の攻撃アクションが可能となる
ジャストリバーサル(Lv.1)	吹き飛ばされてダウンしたときにジャンプ操作で素早く起き上がる
ネクストジャンプ(Lv.1)	ソード、Tマシンガン、タリス装備時に、空中でジャンプが可能になる
ヒーローワンモアジャンプ(Lv.1)	ネクストジャンプでエネミーを踏むと、再度ジャンプが可能になる
ヒーローマグ(Lv.1)	装備しているマグの全攻撃力の合計を打・射・法撃力それぞれ変換する
ファーストブラッド(Lv.1)	最初に放つ攻撃や武器アクション後の攻撃が、ジャストアタックになる。テクニックは無効
ヒーローカウンター(Lv.5)	ステップ回避成功後にステップアタックを発動すると、強力になる
ヒーローブースト(Lv.10)	時間経過で徐々に威力が増加する。短時間でHPの一定割合のダメージを受けるとリセットされる。ヒーロータイム中は秒間威力上昇量が増加する
ヒーローウェポンボーナス1(Lv.10)	ソード、Tマシンガン、タリスを装備した時、威力が上昇する
ヒーローウェポンボーナス2(Lv.10)	ソード、Tマシンガン、タリスを装備した時、威力が上昇する
ヒーローギア/ヒーロータイム(Lv.1)	ヒーローギアが最大の状態のみ使用可能。使用中はダメージを与えた回数に応じて全攻撃力が上昇
Hアタックボーナス(Lv.5)	ソード、Tマシンガン、タリス装備時、通常攻撃と武器アクションの威力が上昇する
ヒーロータイムフィニッシュ(Lv.1)	ヒーロータイム中に再度スキルアイコンを押すとヒーロータイムフィニッシュを発動できる
HTカウンターボーナス(Lv.1)	ヒーロータイム中に回避成功した時にギアが回復する
HTカウンターPPゲイン(Lv.1)	ヒーロータイム中に回避成功した時にPPが回復する
ゼロレンジギアアップ(Lv.5)	近くの敵を攻撃するとギア増加量が上昇する

クラススキル解説

ヒーローのスキルツリーは取捨選択しやすい

ヒーローのスキルツリーは、前提条件が少ないので必要なスキルを取りやすい。ツリー下段のパラメータ強化系を除けば全スキル習得に必要なSPは106。振り分けられるSPは最大94なので、足りない12SPを削るという考え方が基本だ。例えば、PP回復を目的にしないのであれば「ビクトリーシャウト」を1SPに減らす、回避に自信があるなら「Hフラッシュガード」を取らないなど、自分のプレイスタイルに合わせよう。ちなみに、「ステップアドバンス」はないが回避にはデフォルトで長めの無敵時間が存在する。



クラススキルピックアップ スキルリストの説明文だけではわかりづらい効果を中心に解説

■ヒーローカウンター

発動条件のステップ回避成功とは、避けなければ命中する位置で敵の攻撃をステップで回避すること。当然、攻撃が当たらない位置で攻撃に合わせて回避しても発動しない。成功時は専用のSEが鳴るので判別は難しくはないはず。

■ヒーローウェポンボーナス1・2

大剣、双機銃、導具を使用時に全攻撃の威力が上昇する。通常攻撃やPAだけでなく、テクニックや武器アクションにも効果があるので必須スキルと言っていいだろう。なお、銃剣は効果の対象外。

■ヒーローギア/ヒーロータイム

大剣、双機銃、導具で攻撃を当てるとギアが上昇するスキル。最大までためると「ヒーロータイム」

を発動できる。「ヒーロータイム」はアクティブスキルで、発動中は時間経過でギアが減少していく。ギアがゼロになるか、「ヒーロータイムフィニッシュ」を使用するまで効果が継続する。

■ヒーロータイムフィニッシュ

「ヒーロータイム」発動中に使用すると、装備しているヒーロー武器によって異なる効果のフィニッシュ技を放つ。大剣は強力な連撃、双機銃は素早い範囲攻撃、導具は広範囲にダメージフィールドを展開。

■カムアゲイン

導具の武器アクションで高速移動すると、通常では「マーキングショット」は消えてしまう。このスキルを習得すると、1回目の高速移動では設置した「マーキングショット」がその場に残り続け、2回

目の高速移動で消滅する。「マーキングショット」を何度も設置する手間が減るスキルだ。

■オーラハイチャージ

大剣の武器アクション「気弾」は、1段階チャージで威力が上昇し、敵をダウンさせる。2段階チャージではさらに威力が上昇し、範囲攻撃に変化。ただし、チャージ時間が長いので使い勝手は悪い。「コンボオーラショートチャージ」も習得するか、「オーラハイチャージ」自体を取らない選択肢も。

■ビクトリーシャウト

ハンタースキルの「ウォークライ」と「ウォーブレイブ」がセットになったような効果を持つ。採掘基地防衛戦やバスタークエストのために、最低でも1SPは習得しておきたい。

クラススキル名称 (最大レベル)	説明
ロングレンジギアアップ (Lv.5)	速くの敵を攻撃するとギア増加量が上昇する
コンボギアアップ (Lv.5)	テクニックがPAから異なるPAへ繋いだ時にギア増加量が上昇する
ヒーローギアタイムゲイン (Lv.1)	クエスト開始後、ヒーローギアが徐々に上昇する
オーラハイチャージ (Lv.5)	ソードの武器アクションが2段階チャージ可能になる
コンボオーラショートチャージ (Lv.1)	コンボ中にソードの武器アクションを行うと、気弾のチャージ時間が短縮される
TMGアタックPPセイブ (Lv.5)	Tマシンガンの通常攻撃の消費PPが軽減される
Hタリスチャージキープ (Lv.1)	タリス装備時に、武器アクションおよびテクニックのチャージ中に回避アクションを行うと一時的にチャージ中の状態をキープできる
カムアゲイン (Lv.1)	マーキングショットへ2回まで移動できるようになる
Hフラッシュガード (Lv.10)	被ダメージを軽減する
ヒーローウィル (Lv.5)	戦闘不能となるダメージを受けたとき、1度だけHPが残ることがある。発動時に無敵時間が発生する
オールテックPPセイブ (Lv.5)	全てのテクニックの消費PPが減少する
ビクトリーシャウト (Lv.5)	30秒エネミーの注意を引き付け、対象の数に応じてPPを回復する
ウィークアタッククリティカル (Lv.5)	弱点部位への攻撃と弱点属性のテクニックのクリティカル率が上昇する
HPアップ (Lv.10)	HP最大値が上昇する
PPアップ (Lv.10)	PP最大値が上昇する
全攻撃力アップ (Lv.10)	打・射・法撃力が上昇する
全防御力アップ (Lv.10)	打・射・法撃防御力と技量が上昇する



8月9日
配信予定

Heros : EPISODE5 [Part2]

EP5第2の目玉「バスタークエスト」が解禁！ 新たに加わる中世ファンタジー風衣装にも注目だ。

主な配信内容 ●新クエスト形式「バスタークエスト」 ●メインストーリー「1章：パート2「徒花に感いし者」」 ●コレクトシート「イヴリダコレクション」 など

クエスト

新形式「バスタークエスト」がついに登場！「メインクエスト【EP5】」にはおどろきのキャラたちが！

発表時から注目を集めていた「バスタークエスト」と、「メインクエスト【EP5】」の1章「徒花に感いし者」が追加される。「バスタークエスト」は戦闘内容だけでなく受注にも従来とは異なる形式が用いられているので、基本的な部分をしっかりと覚えておこう。



▶ハリエットに連れられて向かった先に待っていたのは、今や「PSO2」を代表するキャラの1人ともいえるこの人物！

異世界オメガでの戦いが幕を開ける！

◀異世界オメガで繰り広げられる初のパーティバトル。ヒーローで、その第一歩を踏み出してみよう！



バスタークエスト ●押し寄せる大群をしりぞけ、そびえ立つ魔神城を破壊せよ

Buster Quest

襲い来る敵の軍勢を蹴散らし、目指すは背後に待ち受ける邪悪なる巨城。未体験の戦場へとつながる扉をその手で開け！

受注 グレードに応じて挑める難易度が変化

「バスタークエスト」は、ここで得られる“BP”によって変動する“グレード”に合った難易度になるのが特徴。グレードは1から3+まであり、敵の強さに加えて自身のパラメータにも影響がある。エネミーやオブジェクトの出現パターンも変化するため、グレードに応じた行動が求められる。また、1日の受注可能回数が異なる3つのモードも。「メインマッチ」に挑戦してグレードを上げよう！

グレードの変動と影響

- 「バスタークエスト」で得られるBP（バスターポイント）に変動
- グレードは1~3+まで
- グレードに応じて「バスタークエスト」に出現する敵のレベルなどが変化。加えて、自身のステータスもグレードの上限・下限に変更される
- パーティを組んでいる場合は、グレードが一番低いプレイヤーに合わせられる

■マッチングモードの特徴と遊び方の基本的な流れ

クリアでメインマッチの受注回数回復、トライブースト効果

フリーマッチ

対応グレード 1~2 BP増減 減少のみ

回数制限なし。グレードにかかわらず挑戦できるのが特徴だ。クリアするとメインマッチ用の恩恵とバスターメダルが得られる。

メインマッチ

対応グレード 1~3 BP増減 あり

回数制限あり。グレードにかかわらず挑戦でき、マッチングも同グレードのプレイヤーと行われる。ドロップアイテムは勝敗にかかわらず入手可能。

メインマッチ：上級

対応グレード 3+ BP増減 減少のみ

回数制限あり。BPが最大かつメイン&サブクラスがレベル80のプレイヤーのみ参加できる。最高難易度を誇るが、そのぶんレアアイテムが出やすい。

メインマッチ受注回数を消費



▲パーティ中に自身のグレードより低い難易度に挑む際は、受注回数を消費せずに戦える。

戦闘 3つのフェイズを越えて魔神城を砕け！

戦闘では、最大8人のプレイヤーで破界塔と呼ばれる防衛対象を守りつつ、敵陣のボスの撃破を目指す。クリアま

での道のりは3つのフェイズで構成されており、目的も守備重視、守備兼攻め、攻め重視とそれぞれ異なる。



1 ディフェンスフェイズ

◀続々と出現する敵から破界塔を守るフェイズ。一定時間の経過、もしくは敵を全滅させるとバスターフェイズに移行する。すべての破界塔が壊されるとクエスト終了となるので、敵の撃破とマナの回収を素早く行うのがカギ！

2 バスターフェイズ

▶自動で移動する破界塔を守り、魔神結界の破壊を目指すフェイズ。魔神結界をすべて壊すとアタックフェイズ、残っているとディフェンスフェイズに移行する。



3 アタックフェイズ ▲敵や本体の攻撃が待つ魔神城を駆け上がり、コアの破壊を目指す。コアの破壊に成功すると最後のディフェンスフェイズに！



Heroes : EP5 ハミ出し情報

オーダー&時限能力追加編

「バスタークエスト」に合わせ、ハンズのクライアントオーダー、デリーオーダー、チームオーダーに「バスタークエスト」を対象にしたものが追加される。デリーオーダーは既存のものに追加される形で、1日のオーダー数も14に増加。また、「異世界オメガ」を対象とした時限能力も新たに登場。「バスタークエスト」などで得られるオメガ結晶を集めて時限能力インストールを行い、攻略やレアアイテム入手に役立てよう。



勝者だけが手にできる! ドロップ★14武器&★12ユニット



デモニアセイバー (★14大剣)



デモニアブラスター (★14双機銃)



デモニアフェザー (★14専具)



イヴリダシリーズ

リア イヴリダキブス (★12)
アーム イヴリダリット (★12)
レッグ イヴリダセルブ (★12)

グレード2から使用可能

多彩な兵器で敵の猛攻をしのげ!!

「バスタークエスト」で使用する兵器は、4種のセットのなかから選択できる。8人のうち4人が好きな兵器セットを1つずつ選択で

き、4本の破界塔のそれぞれに配置して使っていく仕組みだ。どの兵器セットを選ぶかによって、攻略の流れも大きく変わるはず!



兵器の使用にはマナが必要

◀マナは、「防衛戦」で見られた結晶と似た形状。手の空いたプレイヤーがしっかりと回収しておくことが重要になる。



◀マナを多く集めると、兵器のレベルが上がると同時に、使用回数も回復!

兵器セット内訳

バランス型

スロートラップ
リジェクトバリア
ガトリングタレット
フォトンバニッシャー
テレパイクannon
フリーズバリア

攻撃型

ガトリングタレット×2
ショットガンタレット
フォトンレーザー砲×3
フォトンバニッシャー

防御型

スロートラップ×2
リジェクトバリア×2
ショットガンタレット
テレパイクannon
フリーズバリア

特殊型

リジェクトバリア
フォトンレーザー砲
フォトンバニッシャー×2
フリーズバリア

「バスタークエスト」を先行体験! 「防衛戦」以上の激しい攻撃をどうさばくかが重要に!

グレード3、難易度XH相当に挑戦してきました。感覚的にはやっぱり「防衛戦」と似ていて、ディフェンスフェイズ、バスターフェイズともに敵の出現位置と動きを覚えるのが第一かな。と。敵の数がとにかく多いので、ヒーローで行くなら「ビクトリーシャウト」をうまく使い、破界塔や破界鐘に近づけないようにするのも大事だと感じました。やっかいだったのが、遠くから遠距離攻撃で塔、鎧を狙ってくる敵。速く倒せるに越したことはないけど、ときには身をたいて遠距離攻撃を防ぐという手もあり

なのかな、とも思いましたね。あと、プレイ時にまったく知識がなかった兵器。一緒にプレイしたスタッフさんは使っていたものの、自分たちは効果も仕組みも知らない状態で、まったく生かしてませんでした。これらの知識を身に着けると同時に、どの兵器セットを選び、どの塔に配置するのがよいかを練るのも大切になるんじゃないでしょうか。今回はアタックフェイズに到達するのがやっどでしたが、実装時にはグレード1から徐々に慣れていくことになるので、しっかり覚えてクリアしたい!



メインクエスト【EP5】 ●ルーサーが異世界オメガに！ シリーズでおなじみのルツも登場!!

■ Main Quest episode V

オラクルの退場者に、異なる世界の住人たち。さまざまな人物を巻き込み、世界はさらなる混迷を極めていく――。



ルーサーの 思惑とは？

◀協力者として世界の現状を教えてくれる。オラクルでの記憶はないようだが、かつての敵だけに心境は複雑。彼がハリエツトに協力している理由とは？



剣の巫女

アリサ=ランディール



クエント国 国王

ルツ=セロ=レイ=クエント

▲ハリエツトたちは敵対関係にあるルツとアリサ。2人は親族であるものの、互いの考え方にはズレがあるように思えるが……？ ちなみに、アリサの声は鳥本須美、ルツの声は速水奨が担当している。

シャオも シッピに カムバック!

▶サブストーリーにはシャオとの一幕も。人のように肉体的に成長したわけではなく、周囲の心理を理解するために年相応の姿に変えたようだ。



📁 コレクトファイル

「バスタークエスト」で
手に入る18種の
★13武器がシートに!

新シートの「イヴリダコレクション」では、全武器カテゴリの★13武器を入手可能。対象は「バスタークエスト」のメインマッチで、グレードが低くても進められる。配信期間は3月21日まで!



イヴリダハンダー (★13大剣)



▲4★新★13武器のイヴリダシリーズ。武器展開時に発生する漆黒のエフェクトが、男心をくすぐる。新たな特殊能力にも期待しよう。

🔄 交換ショップ

「バスタークエスト」で入手可能な
バスターメダルAとアイテムを交換

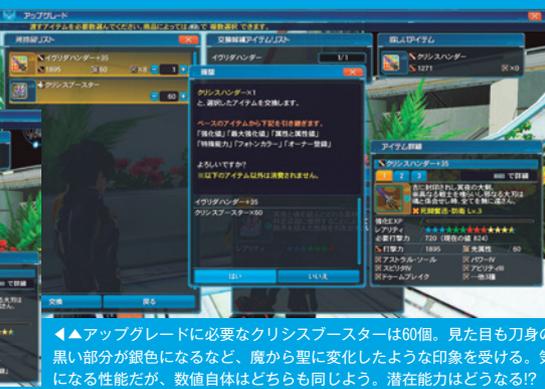
ショップエリア2階の交換ショップが並ぶ場所に、バスターメダル交換ショップがオープン。ここでは、「バスタークエスト」で手に入るバスターメダルAと引き換えに、限定のコスチュームやロビーアクションが入手できる。最初に狙うのはどのアイテム!?



マーセナリースーツM、マーセナリースーツF

CHECK イヴリダシリーズはアップグレード可能

「バスタークエスト」で手に入るクリシブースターで、イヴリダシリーズからクリシシリーズにアップグレード! シートを進めつつブースターも集めよう。



◀アップグレードに必要なクリシブースターは60個。見た目も刀身の黒い部分が銀色になるなど、廣から聖に変化したような印象を受ける。気になる性能だが、数値自体はどちらも同じよう。潜在能力はどうか!?



324 「勝利ポーズ1」(ロビーアクション)

バスターメダルAとの主な交換アイテム

- マーセナリースーツM、マーセナリースーツF: 各200個
- 324「勝利ポーズ1」: 100個
- クリシブースター: 10個 ●オメガ結晶: 5個
- 「センテンスレセプター」入り6sユニット: 100個

ACスクラッチ

中世ファンタジー感満載の衣装で異世界オメガを冒険！

「レジェンダリーヒーローズ」に引き続き、新ACスクラッチ「マジックナイトフェアリー」にも中世ファンタジー風のアイテムが盛りだくさん。NPC系にも、アウターに可能

性を感じさせる妖精シエラと、前面と裏面で見た目が異なるヘアーを持つアルマのアイテムが加わる。通常排出、回数ボーナスのそれぞれで獲得できるロビーアクションも必見！

ACスクラッチ回数ボーナス

●マジックナイト
フェアリー

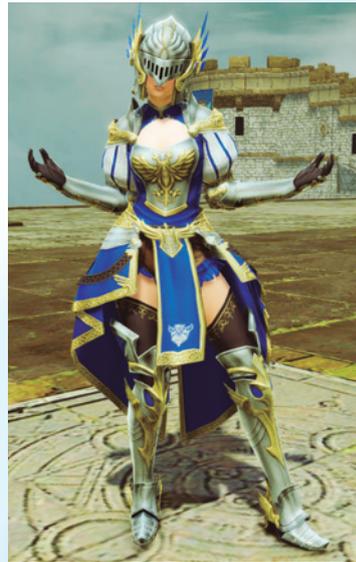
10回目
ラッピーパラソル

15回目
334「プール遊び」
(ロビーアクション)



●マジックナイト
フェアリーG

4回目
リリーパラソル



クエンチカアーマー[Ou]+クエンチカスーツ[Ba]
+クエンチカアンダー[In]



クエントロクロス[Ou]+クエントロスーツ[Ba]
+クエントロパンツ[In]



シエラの妖精衣[Ou][Ba][In]



妖精の羽根



飾のアンクル



フローライト



331「ボールダンス」(ロビーアクション)



ディアルマ・ワン[Ou][Ba][In]





EP5の今後の展開を語る！ 開発陣インタビュー

開発の陣頭指揮を執る酒井シリーズプロデューサーと、EP5の方向性を決めるキーマンの濱崎EP5ディレクターに、これまでの思い出とこれから先の展望を聞いてきた！



★ 紆余曲折を経てたどり着いた 『PSO2』5周年&EP5

—7月4日で『PSO2』5周年を迎えましたが、まずはその5年間を振り返って感想を聞かせてください。

酒井：本当にあとと言う間だったとは思もの、いろいろあった5年でした。EP1は立ち上げこそうまくいったのですが、経験値の設定ミスなどがあって迷惑をおかけしました。それでも、レイドボスのダークファルス・エルダーはとても好評で、全体としてはいい1年だったように思います。

濱崎：PS Vita版がうまくいったのも大きかったと思います。そこに合わせて緩和をしたり、そのあとには『PSO2』では初の(ファンタシースター)感謝祭を実施できた、そういう施策がうまくいったので最初のマイナスぶんを取り返せたのではないのでしょうか。

酒井：計画では3年で100万IDを目指していたのですが、PC版のサービスインから3カ月で達成できました。そういう意味では、すごくいい立ち上がりでした。2年目に関しては、EP2開始のほざ2カ月後にHDDのデータ削除事件があって、開発チームだけでなく会社にとっても大きな問題になりました。なんとか危機を乗り越えられたのは、大きなトラブルにもかかわらず信頼してくれたユーザーのみなさんと、考えられる最適な対応をすぐに許可してくれたセガ上層部のおかげです。

—EP2のときにはDDoS攻撃もありましたね。

酒井：EP3の直前でした。EP2は紆余曲折があったものの、DDoS攻撃で『PSO2』がなくなるかもしれないという状況で、逆にユーザーさんが結束したように感じました。じつは、DDoS攻撃の影響で感謝祭は中止しようという話も出ていたんです。なんとか攻撃が続く中で開催して、そこでユーザーさんの温かさが身に沁みしました。EP3は、濱崎と菅沼(菅沼裕EP3ディレクター)が中心になって制作していましたね。

濱崎：よくも悪くもバランス調整でした。

酒井：エピソードの間中ずっとやっていたよね。

濱崎：最初のところで調整しきれなかった部分を、EP3を通して見直しました。【深遠なる闇】など、ストーリーを含めてキレイな形でEP3を終わらせることができたのはよかったと思います。

—EP3では、マガツ衣装のあたりからユーザー間で強さの格差が見えてきた気がします。

酒井：マガツはよくも悪くもターニングポイントでした。それ以降のクエストの難度と報酬のバランスは、マガツが基準になっています。ストーリーはEP3で区切りしてEP4になったわけですが、TVアニメがあってPS4版があって、かなり理想的な盛り上がりを作れたと思っています。そういえば、その年の感謝祭で木村(木村裕也シリーズディレクター)のほうからACスクラッチの売り上げが下がってきているという話をしたのですが、それがいつの間にか独り歩きしてしまい、『PSO2』は売り上げが下がっていると思込んでいる方もいるようです。実際のところは毎年十分にセガを支える売り上げを更新していて、4周年のタイミングではこれまでで最高収益を上げることができました。

—感謝祭2016の決勝会場で木村さんが話していましたね。

酒井：あはれは無料で手に入るスタージェム導入の経緯、ボくらが今後危惧していることとその施策を説明するためです。一連の施策は思った以上に効果があり、それも最高収益達成の要因にはなっています。

—PS4版のサービスインも大きな出来事でしたね。

酒井：ある意味、そのタイミングでユーザー層が大きく変わりました。コンシューマのユーザーさんが一気に増えてきて、既存のユーザーさんと格差が浮き彫りになってきたところ。そのあたりは、これからもまだまだ問題が出てくると思っていますし、考えていかなければならないところです。

—濱崎さんが一番印象に残っているエピソードは？

濱崎：ボクはEP1からずっと開発に携わっているので全部。前のエピソードで問題となったところを常にフィードバックしてアップデートをする、そういうところにかかわってきました。物語

にはエピソードの区切りがあっても、開発はフィードバックとアップデートの繰り返しで今に至るまで連続した出来事なんです。

—濱崎さんはエピソードで立場が変わっていきましたが、どのような役割だったのでしょうか？

濱崎：EP1～EP2の頃からあれこれ口出しはしていましたが、実作業をするポジションでした。EP3ではメインプランナーという監督する立場になりました。EP4からはさらに広い視点から全体を見るディレクターという立場で、それぞれのスタッフに作業をまかせることが多くなりました。ディレクターになってからは、ここは今までの傾向で行くと問題になるのではと指示をしたり、ここは変えていこうというところを強く打ち出したり、そういう仕事を中心ですね。

—今まではエピソードごとにディレクターが代わっていましたが、EP5では引き続き濱崎さんが担当となりました。どういった体制で開発してきたのでしょうか？

濱崎：EP3でもバランス調整を行いつつEP4のディレクションをしていましたし、大きな変化はありません。ディレクターが代わっても開発体制は同じなので、名前が表に出るようになっただけですね。

酒井：エピソードごとにチームが分かっているわけではないですね。EP4もEP5も同じチームが並行して作っています。

—長年『PSO2』を作り続けて、こういうところがよくなった、成長したということをお聞かせください。

酒井：トラブルに対応する体制はよくなりました。臨時メンテナンスについても、EP3のときと比べてEP4はその回数が大きく減りました。そういう意味での運賃は安定してきています。1回トラブルが起きたところは確実に対策を打つ体制ですので、同じトラブルが起きることは減少してありません。ただ、新しいトラブルはどんどん出てくるんですよ……。

—最近で言うところのライプのテクスチャ問題ですが、事前に発見できなかったのでしょうか？

濱崎：ライプのテクスチャ問題は、高い負荷をかけた状態での事前の開発環境でも発生しない問題でした。ご報告いただいたあとでも開発環境では再現できず、「なぜ開発環境では発生しないのか？」の原因から調査する必要があったため、対応にお時間をいたいただき申し訳ありません。

—EP5のキャッチコピー「集え、英雄！『伝説のPSO2』へ。」に込められた意味をお聞かせください。

酒井：これまでもキャッチコピーはコピーライターさんが作っていて、今回もお願いしました。新クラスの「ヒーロー」とEP5のコンセプトである「英雄感」、それから「王道のファンタジー」というようなお題を出させてもらって、いろいろと探んだ結果、これになりました。オンラインゲームとしてヒーローが集まってくるという意味と、過去の英雄たちが「異世界オメガ」に登場する、そういうダブルミーニング的な意味合いがあります。「伝説の」は王道ファンタジー的なワードですね。

—過去の英雄というのはオラクル、でしょうか？

酒井：「ファンタシースター」シリーズです。過去作や『PSO2』で過去のエピソードに登場した人物たちが、同じ名前と同じ顔ですが当時とは別の役割で出てきます。今の段階で言える人物では、初代『ファンタシースター』からアリザとルツ、『PSO2』からはゲッテムハルトと(メルランディアではない本物の)メルフォンシーナ。あと、謎の男とルーサー(笑)。

—「ファンタシースター」シリーズの登場人物が出るということは、過去作のファンも楽しめるそうですね。

酒井：当時とは役割が全然違うので、「えー」となるかもしれませんが、そういう意外性もおもしろいのではないかなと思っています。

—過去作とのコラボで登場済みのキャラクターはどうなるのでしょうか？

酒井：出てこないかもしれませんが。仮に出てくるとしても、やはり役割が違うキャラクターになるでしょう。

—EP5の物語は、EP3からつながる話ですか？

酒井：オメガが出てくるきっかけに【仮面】を救う作戦があって、

その流れでオメガへ行くことになるので、物語全体としてはEP3からつながる本編の話ですね。

—中世ファンタジー世界は、以前からやりたいと考えていたのでしょうか？

酒井：そうですね。それもありますが、EP4で地球という超変換球を出したあとに、これ以上のインパクトがあるものはなかなか難しいです。それでまた違う惑星というよりも、王道の中世ファンタジーにしたほうが誰でも入りやすいし意外性もある。「PSO2」はなんでも内包していく世界観ですから、あえて王道に行くのもアリじゃないかと。

★ 設定6でのEP1～EP3の物語が楽しめる オムニバスキュートをぜひ遊んでほしい

—過去のエピソードが楽しめる「オムニバスキュート」を実装した理由をお聞かせください。

濱崎：まず、内容としてはEP1～EP3の振り返りです。イベントクロニクルにクエストを追加したものをイメージしてもらえとわかりやすいかと。実装した理由は、EP1～EP3を楽しみたいという人もいますが、そのためにマターボードという時間がかかるシステムを今からやってもらうものなあと。あとは、EP5に過去のキャラクターが出てくるので、これまでの物語を知っていたほうがより楽しんでもらえるという狙いもあります。

オムニバスキュートにマターボードはありませんが、イベント自体はほぼ残してあるのでボリュームはあります。クエストに関しては、重要なところだけを遊ぶ形にしました。マターボードで手に入る特殊な武器なども、手に入るようになっています。

—アルマの解説を入れた意図は？

酒井：難解な言い回しや複雑でわかりづらいところを、「つまりこういうことだね」と、アルマがシンプルにまとめてわかりやすくしてくれました。

濱崎：当時に遊んだ方は懐かしい気持ちで遊べる+オーディオコメンタリー的な部分でも楽しめる。そして、これから遊ぶ方は新鮮な気持ちで楽しめます。

酒井：当時はなかった設定6のキレイな映像を見てほしいですね。

—ストーリー進行のアカウント共通化、演出の2D化など手を加えた意図をお聞かせください。

濱崎：全部のキャラクターでストーリーを進めるのはたいへんなので、より遊ばせやすくするために共通にしました。2Dスタイルに関しては、会話のテンポアップのためです。カットシーンを見せて、場所の説明をして、そういう今までの形では見るのに時間がかかってしまうところが改善されています。2Dスタイルと言っても絵だけではなく、ちゃんと3Dでバストアップ描画をしていますので、動きなどもついていきます。そのかわり、殺陣や大規模な戦闘シーンに力を入れて、より質のいいイベントを作っています。見せるべきところはしっかりと、そうでないところは伝えるべき情報を伝えるテンポよく、そういう意図ですね。

—ストーリーに登場する自分のキャラクターを撮影したいユーザーからは、今までの形がいいという意見もあるそうですね。

濱崎：2Dスタイルにないのは一部のイベントだけで、自分のキャラクターも今まで以上に大活躍します。

酒井：アクションシーンはこれまで以上にカッコよくなっている





「ファンタシースターオンライン2」シリーズプロデューサー

酒井 智史氏

「ファンタシースター」シリーズ全体のプロデューサーを務める。過去作ではメインデザイナーとして活躍し、「PSU」からはディレクターやプロデューサーを歴任。



「ファンタシースターオンライン2」EPISODE5ディレクター

濱崎 大輝氏

中村圭介氏とのダブルディレクター体制でEP4を盛り上げ、EP5でも引き続きディレクションを担当。「PSO2」の初期から開発に携わってきた。

ので大丈夫だと思いますよ。

——「異世界オメガ」に登場する新エネミーの魔物種に共通の弱点属性はありますか？

濱崎：今回は個体によってけっこう変わってくるのですが、炎属性が光属性が基本になっています。最初に配信される魔物種の弱点は2属性のものを中心で、一部氷属性のものもいます。それ以降には別の属性のものも出てきます。

——バスタークエストの概要を教えてください。

濱崎：バスタークエストはバスタータワーという拠点を守りつつ、魔神城を倒すクエストになります。エネミーからバスタータワーを守るディフェンスフェイズと、魔神結界を破壊するバスターフェイズを交互に行い、すべての魔神結界を破壊するとアタックフェイズに移行します。ディフェンスとオフENSEを繰り返して押し引きして、完全に押し切ったら勝ちというイメージです。「探掘基地防衛戦」の防衛要素に加え、攻めの要素とレイド級ボスとの戦闘という、3つの複合要素があります。

——バスタークエストを8人マルチパーティーにした理由は？

濱崎：バスタークエストではグレードで難度が分かれているため、8人に減らすことでマッチングを成立しやすくしました。これが4人になると個々の責任が重くなってしまいますので、12人との間を取って8人にしています。

——自動能力調整はどういった意図で入れたのでしょうか？

濱崎：バスタークエストではグレードによって難度が段階的に上がっていきます。ゲームのルールを理解したうえで難度XH相当のグレード3に行っていきたい。Lv.80の人が難度N想定でグレード1に行ってしまうと、一緒にプレイするレベルの低い人がルールを覚える以前にクエストが終わってしまいます。みんながエネミーに攻撃できるように、活躍しながらルールを段階的に覚えていけるように調整しました。あとは、初心者と上級者が一緒に遊べる環境にしたいという意図もあります。今後、別のクエストにも適用できるようにシステムを作っていますが、対象を広げるかは動向を見て判断します。

——今後、違う目的のバスタークエストも配信されますか？

濱崎：魔神城を倒すという目的は変わりませんが、アプローチを変えたり、ギミックが異なるものは実装してほしいと考えています。そのあたりは、楽しみにしていただければと。

——EP5の企画が始まった時点で今回のバランス調整を考えたのでしょうか？

濱崎：去年からEP5のプロジェクトが動き出していて、その段階では決まっていなかったのですが、コレクトファイルの導入で装備を整えやすい環境になり、バランスの問題が表面化してきました。EP3のタイミングではちょっと遠慮していた部分があったのですが、ボク自身が決裁する立場になったことで、酒井や木村とも相談して、去年の末くらいに決めました。

——バランス調整はうまくいきましたか？

濱崎：今回の調整はある程度ご意見が寄せられるだろうと思っています。それでも必要だと判断していますが、ご満足いただけなかったところは随時対応していく予定です。

——EP4に登場したキャラクターはもう出てこないのでしょうか？

濱崎：今までとは違った形で接することはあるかもしれません。

——EP5もこれまでどおり、1年半くらい続く予定でしょうか、

酒井：イメージ的にはそれくらいか、もう少し長いくらいだと思っております。

——EP4では現実的なファッションが増えましたが、EP5ではどのような傾向になりますか？

酒井：基本的には「異世界オメガ」をイメージしたファンタジーっぽい衣装が多くなると思います。

——パートナーカードがアカウント管理になりますが、好感度も共通になるのでしょうか？

濱崎：好感度はこれまでどおりキャラクター単位です。

——おすすめスキルツリーはどういった仕様？

濱崎：開発側で設定したLv.80までのテーブルに沿ってスキルポイントが振られます。既存のツリーに書き足すので、すでにポイントを振ったスキルツリーに対して使うこともできます。スキルのことが何もわからない初心者の方でも、そのレベル帯なりの戦力になるようなツリーですので、理解が深まってきたらセットパスを使って自由に振り直してもらえればと。

——カジノの持ち出し上限が1000万になりましたが、コンテンツ自体のテコ入れは予定されていますか？

濱崎：テコ入れ自体はEP4でやったので、バランス調整やコンテンツの追加は今のところ予定していません。イベントや景品のラインナップを変えるなど、そういう方向で実施していきます。

——そのほかの既存コンテンツについてはいかがですか？

濱崎：バトルアリーナはアップデートの予定があります。ほかのコンテンツに関しても、なんらかの形で新しいものを入れたり、イベントに組み込むなどを予定しています。

——個人的にはライティングクエストが好きなのですが、新しいものは追加されないのでしょうか？

濱崎：ボクもライティングクエストは好きなんですけど、いわゆる3D酔いがありました。開発内でもそういった意見があって一度カメラを直しましたが、今度はそれでボクが酔ってしまうようになりました。プレイする人によって症状が出たり出なかったり、そのあたりがデリケートなので、その問題が解決しないと追加は難しいですね。

★ 前回よりも多くの人が集まる ファンタシースター感謝祭2017

——インタビュー収録時で、すでに3会場で開催されましたが、感謝祭の手ごたえはいかがですか？

酒井：全会場に来ていただいている電撃さんならわかると思いますが、すごくあります!! これまで4回感謝祭をやってきましたが、前はちょっと勢いが落ちていた部分がありました。今回は非常に盛況で、発表したコンテンツに対してユーザーさんの反応がいいですね。札幌会場はいつものような大きな会場が取れなくて、来場された方には申し訳ありませんでした。ですが、あそこだけの特別な雰囲気がありましたね。とくにミニライブの盛り上がりがありました。

——札幌会場はライブ施設だから光吉さん（光吉猛修ボーカリスト）を呼んだのでしょうか？

酒井：札幌会場はサウンドディレクターからは毎会場変えたいという話をされていて、それで何人かのボーカリストにアプローチしていたのですが、やはり光吉さんははずせないということ、小林からの提案もあって来てもらいました。

——濱崎さんは感謝祭の思い出はありますか？

濱崎：東京会場はアークスバトルトーナメントの一番最初で、正直どうするか不安でした。決勝に出た2チームがすごく楽しそうに盛り上がるので試合を見ていたのでも印象的でした。「PSO2」の大会でこんなにも楽しそうにやっているのは初めてです。去年までのアークスグランプリでは、ミスした人がすごく沈んだような光景が各地でもありました。今回はミスしてもほかの人たちがカバーしてみんな勝とうという姿勢があった気がします。札幌は熱量が高く、すごく盛り上がりまして一番手ごたえを感じました。福岡は札幌よりも会場が広がったこともあり、全体的に盛り上がりが見えなくて不安でした。最後の交流時間にお話しをしたら「楽しかった。また来ます」とか「ライブ最高でした」と話を聞いて安心しましたね。

酒井：全会場共通して、3〜4割は感謝祭に来るのが初めてという人でした。PS4版からの人だけでなく、何年もプレイを続けていたけれど感謝祭は今回初めてという人もいました。そういう方が感謝祭に来てくれるようになったのはとてもうれしく思います。

——逆にボクとしては慣れた部分があって、初めてどうしたらいいかわからないという方に対して、もっといいに楽しませ



▲笑顔で過去と未来を語る酒井氏と濱崎氏。「PSO2」の第2章的な位置づけとなるEP5の今後に期待しよう。

方の案内などをすべきだったというのは反省点です。——これまでは複数の会場へ行くコアな人もなかにいましたが、今年はいよいよ増えたと感じました。

酒井：そうですね。いつも来てくれる方々以外にも増えました。

濱崎：今回、放送がないとこでも最新情報が多いんじゃないですか。そういったこともあって、来場者の満足度が高いのではないのでしょうか。

——今後開催される大阪会場と決勝会場の見どころなどがあればお願いします。

酒井：大阪会場からはEP5開始後になりますが、ついに実装前のバスタークエストの実機プレイをお見せしようと思います。決勝会場では、さらなる最新情報も出ていきます。またゲストにチヨウさんと緒方恵美さんという超豪華なお2人に来ていただけることになったので、ぜひ楽しみにしていただきたいと思います。各会場でミニライブを披露してくれたメンバーが勢ぞろいするので、そちらも楽しみに。対戦コンテンツのゲーム大会を有明コロシアムで実施するのはもう少し先です。ですので、e-sports関係者の方にもぜひ見てほしいです。

——この5年の間に舞台、TVアニメ、マンガなどさまざまな展開がありましたが、今後やってみたいものは？

酒井：まだ、具体的にこれと言えないものはないのですが、今年「PSO2」5周年、「ファンタシースター」30周年ですので、何かできたらいいですね。今まではオーケストラコンサートをやってきましたが、それとは若干違った形でやりたいなと思っています。

——EP5で「PSO2」が目指しているものを教えてください。

酒井：「PSO2」を伝説にする（笑）。

濱崎：新しい5年のスタートとして、EP1が「PSO2」の基礎を作ったように、EP5からは「PSO2」とはこういうものと言われたいようにしたいです。

——最後に読者へメッセージをお願いします。

濱崎：EP5は原点に立ち戻って、王道かつストレートな内容の配信になっています。ヒーローもストーリーもそうです。バスタークエストは、デカイ敵をみんな倒す気持ちよさがある。わかりやすい英雄感、王道感を今後のアップデートでも随所に散りばめていきたいなと思っています。王道が好きの方は楽しんでもらえると思いますし、そういったものにしてほしいと考えています。今後の配信を楽しみにしてください。

酒井：5周年を迎えて、さらなる10周年に向けて「PSO2」の第2章的な形でEP5を迎えることになります。これまでちょっと離れた方も、ヒーローが入ることでも新たな楽しさを感じられると思うのでぜひ触ってほしいです。EP5から始める方も、中世ファンタジーとこれこそ入りやすいと思います。基本プレイ無料ですので、これを機に遊んでほしいです。『PSO2』のこれまでの経験や反省を生かして、より楽しい世界を作っていくので、みなさんどうかEP5を楽しんでください。

「経験や反省を生かして、より楽しい世界を作っていきます」(酒井)