

電撃

PSO2×MHF-Z 相互コラボ記念特別号

# PSO2

電撃 PlayStation.



ファンタジースターオンライン2



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

MONSTER  
HUNTER  
FRONTIER Z  
モンスターハンターフロンティアZ

特集1 プレイを始めるなら、今!

## コラボ概要解説

相互コラボで登場するアイテムやモンスターを余すところなく紹介! 両タイトルを今から始める人に向けたプレイガイドもあわせて掲載!!

特集2 クリエイターの貴重な生の声!

## ファンタジースターオンライン2 ×モンスターハンターフロンティアZ スペシャル座談会

『PSO2』と『MHF-Z』の開発陣による貴重なクリエイター座談会を実施! コラボの経緯や内容、オンラインゲームの運営についてなどを熱く語る!!

# 英雄

アークス

# & 狩人の

ハンター

の  
コラボレーション、  
開催迫る！  
まだ見ぬ世界に今こそ集え！！



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

## ファンタシースターオンライン2

PS4 PS Vita PC サービス中(2012年7月4日配信)  
●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: 渡井雄史、シリーズディレクター: 木村裕也、  
EPISODE 5ディレクター: 渡嶋大輝

『PS2』と『MHF-Z』のコラボ内容を総力特集! 両タイトルの開発スタッフによる座談会も見逃せない!!



MONSTER  
HUNTER  
FRONTIER Z  
モンスターハンター フロントニアZ

## モンスターハンター フロントニアZ

PS4 PS Vita PS3 PC サービス中(2016年11月9日配信)  
●アクション ●カブコン ●ゲームダウンロード無料  
●ハンターランク4まで無料(有料アイテムあり) **オンライン専用**  
※『モンスターハンター フロントニア オンライン』としてのPCでのサービス開始は  
2007年7月5日



# 『PSO2』と『MHF-Z』の特徴を確認!

プレイ料金やゲームの楽しみ方など、両タイトルの気になる部分を解説。

ゲームの始め方とプレイ料金

## PSO2 無料で制限なく遊べる!

『PSO2』を遊ぶために必要なお金は0円! PlayStation Plusに未加入でもオンラインプレイができるのはもちろん、挑戦できるクエストやレベルなどにも制限がない。そのため、ゲーム内に用意されているすべてのコンテンツを無料で楽しめる。また、作成したアカウントはPC版やPS Vita版でも使えるうえ、スマホアプリ『PSO 2es』と連携して遊ぶことも可能だ。

### ■PS4版の始め方

SEGAの公式サイトから進み、SEGA IDを取得

PS Storeで『PSO2』をダウンロードし、PS4本体にインストール

『PSO2』を起動し、SENアカウントとSEGA IDを紐づける

ようこそ、オラクルへ!



“プレミアムセット”を利用するとプレイがさらに快適に!

◀ブロックのプレミアムスペースへの入場、専用の倉庫の利用、マイショップのアイテムの出品など、各種便利機能が有効になる。

### 主な有料サービス(※)

- プレミアムセット**:さまざまな専用サービスが有効になる。30、60、90日の3種を用意
  - 拡張倉庫2利用**:アイテム500個を格納する拡張倉庫2が有効になる。30、90日の2種を用意
  - アイテムバック拡張10**:アイテムの最大所持数を10増やす。最終的な最大所持数は150
  - ACスクラッチ券**:コスチュームやアイテムなどが手に入る「ACスクラッチ」を引ける
- ※上記以外の有料サービスやコンテンツも存在

## MHF-Z 導入のクエストは自由にプレイ可能

『MHF-Z』は、チュートリアル的な内容である“HR (ハンターランク) 4”までのクエストは無料でプレイでき、“HR 5”以上のクエストを受注するには有料サービスの“ハンターライフコース”が必要と、月額課金制のような形式なのが特徴。複数の機種で遊ぶ場合は、アカウントの共有や有料サービスの反映形式などが特殊なので、公式サイトで詳細を確認してください。

### ■PS4版の始め方

カブコンオンラインゲームズの公式サイトでCOG IDを取得

PS Storeで『MHF-Z』をダウンロードし、PS4本体にインストール

『MHF-Z』を起動し、COGと連携

狩猟解禁!



本格的に狩猟生活を始めるなら“ハンターライフコース”に加入!

◀本作を気に入ったら“ハンターライフコース”に加入。これでG級も遊べるようになる。なお、初回のみ500円で購入可能だ。

### 主な有料サービス(※)

- ハンターライフコース**:HR5以上のクエストを受注できるようになる。30、60、90日の3種
  - エクストラコース**:ゲームを快適にする複数の便利機能が30日解放される
  - プレミアムコース**:72時間、獲得できるリンクポイントやゼニーなどが大幅に増える
  - ハリセンネコのきんぴか小判G**:武器やアイテムが手に入る「ハリセンネコくじ」を引ける
- ※上記以外の有料サービスやコンテンツも存在

ゲームの注目ポイント

## PSO2 冒険以外の楽しみも盛りだくさん!

クラスの育成や武具の強化といったアクションRPGとしての遊びを軸に、キャラの外見のカスタマイズや写真撮影など、冒険以外の楽しみも味わえるのが『PSO2』の魅力。アップデートも月2回という高頻度で行われており、常になんらかの目的や楽しみを持ちながら遊べる!

### ■用意されている武器種

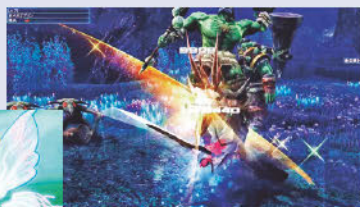
ソード	ワイヤードランス	バルチザン
ツインダガー	ダブルセイバー	ナックル
ガンスラッシュ	カタナ	デュアルブレード
アサルトライフル	ランチャー	ツインマシンガン
パレットボウ	ロッド	タリス
ウオンド	ジェットブーツ	タクト



▲さまざまな世界を舞台にしたストーリーもボリューム満点。

世界に1人だけのキャラを作ろう!

▶顔や体型を細かく調整可能。服やアクセサリの種類も豊富で、とことん外見にこだわられる。



▲クラスは10種あり、それぞれで装備できる武器が異なる。お気に入りを見つけよう。



## MHF-Z 装備をそろえて手ごわいモンスターに挑め!

アクションの腕を磨いてモンスターを狩り、得た素材で装備をそろえていくのが、本作の醍醐味。その神髄は、HR帯の先に待つGR帯“G級”にこそある。多数のオリジナルモンスター、そしてオリジナル武器が用意されているG級で、『MHF-Z』ならではの狩りを体験しよう!

### ■用意されている武器種

大剣	太刀	片手剣
双剣	ハンマー	狩猟笛
ランス	ガンランス	穿龍棍
スラッシュアックスF	マグネットスパイク	ライトボウガン
ヘビィボウガン	弓	

### “型”でアクションが変化!

▶同じ武器種でも、地ノ型、天ノ型、嵐ノ型、極ノ型ごとに、それぞれアクションが変化する(マグネットスパイクの型は、極ノ型のみ存在)。



熟練のハンター 納得の難易度!

◀G級には、非常に手ごわいモンスターが待ち受ける。アクションゲームとしてのやりごたえが十分だ。



# 基本無料で果てなき宇宙の冒険へ

## 「PSO2」の魅力

- 基本無料で制限なく遊べる
- 容姿や体型の変更、服やアクセサリでの着飾りなど、幅広いキャラクターカスタマイズが可能
- シリーズならではのフキダシでのチャットをはじめとした、多彩なコミュニケーション機能
- PvPやカジノなどのミニゲームも用意されている
- 月2回のアップデートでさまざまな要素が追加されていく

## PSO2 アークスの魅力 外見へのこだわりやコミュニケーション、戦闘など多彩な楽しみが待つ

「PSO2」ならではのといえる部分の中から、「MHF-Z」プレイヤー必見の要素を紹介。気になったら今すぐアークスに！

## キャラクタークリエイト&コーディネート 4種の種族をベースに自分だけのキャラが生まれ出せる！

プレイヤーの分身となるキャラは、種族や性別、外見などを自由に設定可能。とくに外見は、顔のパーツや身体のみならず、部位などを調整でき、自分好み

のこだわり抜いたキャラが生まれ出せる。自キャラへの愛が、本作を遊ぶ一番の要因になっているプレイヤーも数多く存在するほど奥深く魅力的な要素だ。



◀男女各4種族の計8パターンからベースを選択し、外見をカスタマイズ！



服やアクセサリで好みの外見に♪

◀月に2回の頻度で追加されるファッションアイテムを使い、自キャラを彩るのも魅力。機械のような身体を持つキャスト専用のアイテムも。

### 服の特徴

- コスチューム：上下一体型の衣装
- レイヤリングウェア：アウター、ベース、インナーを組み合わせてられる
- パーツ：キャスト専用。ボディ、アーム、レッグを組み合わせてられる

## マルチプレイ 自動マッチングで手軽に複数人数プレイ

クエストを受けるだけでOKという、マルチプレイの手軽さにも注目。最大12人でのマルチプレイが可能で、例えば全員がソロプレイだったとし

ても、1人パーティ×12の計12人が自動マッチングでクエストに集う。人気のクエストであれば、ほぼ待ち時間なく最大人数で出発できる！



◀同じブロック（MHF-Z）というジャンルに加え、別のブロックも対象に！

## ストーリー 宇宙、現代、ファンタジーとバラエティ豊かな物語

ストーリーはEP1~5の5つが存在。EP1~3は宇宙、EP4は地球、EP5は異世界と、異なる舞台で独自のテイストを楽しめる。イーजीモードも用意されているので、始めた直後でもガンガン進めるはず！



最新のエピソードは佳境に突入！

# PSO2 『MHF-Z』コラボ

11月7日、狩猟解禁！  
モンスターや武具が『PSO2』の世界に

コラボエネミーをはじめとした大ボリュームのアップデート内容を一挙にお届け！

## 注目 1 エルゼリオンがクエストに出現！

昨年の『MHF-Z』10周年を飾ったオリジナルモンスター・灼零龍エルゼリオンが、境界を超えて『PSO2』に襲来！ディテールや挙動の再現度はもちろん、

エルゼリオンがボスとして出現する「T:境界蝕む灼熱の絶対零度」は挑戦可能人数が4人、3回戦闘不能になると失敗など、コラボにふさわしい熱い内容に！



### 灼零龍エルゼリオン、降臨

◀▲灼熱と絶対零度という、相反する2つの力を操る古龍。一撃で広範囲のアークスを戦闘不能に陥れる攻撃を繰り返すなど、数多のハンターを苦しめてきた破壊力は『PSO2』でも健在だ！

配信直後に  
挑戦可能！

P.179のコードで  
トリガーアイテムをゲットせよ！

なんと今号の付録は、「T:境界蝕む灼熱の絶対零度」の受注に必要なトリガーアイテム！今のうちに仲間を集めておき、配信が開始されたらすぐにコードを入力してエルゼリオンに挑戦だ!!

コード付録の内容と効果

- 灼熱の絶対零度トリガー×1  
（「古塔」でエルゼリオンに挑むクエスト「T:境界蝕む灼熱の絶対零度」を1回受注できる）
- EX獲得経験値+75%×1  
（30分の間、獲得経験値が+75%。通常の獲得経験値+75%と併用可能）

## ■エルゼリオン討伐のオススメの流れ



### ①「フリーフィールド」に現れるエルゼリオンを倒す

◀エルゼリオンは、「フリーフィールド」のエトリアルで出現。11月7日から14日までは、「森林探索」で出現率がアップしているので狙ってみよう。

### ②手に入れた「トリガー」で専用のクエストを受注

▶エルゼリオンを倒すと、一定の確率で受注期間が限られたトリガーアイテムをドロップ。これを使うことで、「T:境界蝕む灼熱の絶対零度」を受注可能。



### ③「古塔」で待つ全開のエルゼリオンに挑め！

▶「MHF-Z」に存在するフィールド・古塔を模したエリアで、エルゼリオンとバトル！「フリーフィールド」では見せなかった苛烈な攻撃をしのぎ、全員で「QUEST CLEAR」を目指そう！



## 11月7日配信の その他のアップデート

コラボ以外のアップデート内容を  
紹介していく。

## クエスト

### 「森林探索」に難易度XHを追加

「フリーフィールド」の「森林探索」に、ついに難易度XHが追加される。実装と合わせて1週間、レアドロップ率アップのキャンペーンも開催！



▲マップ固定化や2エリア制に変更、エネミー追加なども行われる。

### 主な新ドロップアイテム

★13武器 セレ・シリーズ



★14武器 ザラ・シリーズ



★12ユニット セレ・シリーズ  
◀全18種。ドロップのほか、交換ショップでも入手できる。



★12ユニット ザラ・シリーズ  
◀全18種。セレ・シリーズからのアップグレードでも入手可能。



◀リア、アーム、レッグの3部位。交換ショップでも入手可能。

◀リア、アーム、レッグの3部位。アップグレードでも入手可能。

## 目次 ヒーロー 『PSO2』ピギナスガイド

2

最初に選ぶクラスはハンターがオススメ。習得できるスキルが優秀で、ゲームを進めると解放されるサブクラスに設定するのにも向いている。経験値稼ぎは特定の時間に解放される「緊急クエスト」への挑戦を中心に、NPCから受けられるクライアントオーダーや、日替わりのデイリーオーダーを利用。日替わりの「おすすめクエスト」をクリアして、「ボーナスクエスト」が受注できるボーナスクエストを狙うのも重要だ。

## 注目 ② エルゼリオンから得た素材で限定アイテムをゲット

エルゼリオンから剥ぎ取った素材は、期間限定の交換ショップで利用できる。ラインナップはエルゼリオンにちなんだコスチュームや武器迷彩を中心に、「MH F-Z」のミュージックディスク、新★13武器のセラ・シリーズなど、目が離せないものばかり！ 手にしたければ、とにかく狩れ!!



交換担当はロビーにやってきたパートナー

▲ハンターをサポートするパートナーも「PSO2」の世界に。



エルゼ・レブカM、エルゼヘルム



エルゼ・レブカF、エルゼヘッドアクセ、エルゼヘアー



クライアントオーダーを達成するとクエストに同行!

▼パートナーのクライアントオーダーを達成していくことで、パートナーカードを入手可能。彼(?)を連れてクエストに行けば、気分はまさにハンター!



\*灼零エルゼソード (大剣/両剣/短杖型武器迷彩)



\*灼零エルゼアックス (大剣/長槍/両剣型武器迷彩)



\*灼零エルゼガンツェ (長槍/大砲/長杖型武器迷彩)



\*灼零エルゼスバーダ (大剣/両剣/短杖/抜剣型武器迷彩)



\*灼零エルゼアロー (強弓型武器迷彩)



\*灼零エルゼデュアル (双小剣/飛翔剣型武器迷彩)

## ③ アークスビンゴカード

コラボイベントを遊びつつ達成できる「ウィンター2018ビンゴ」が登場

「ウィンター2018ビンゴ」のお題はコラボ関連が中心。裏には交換などに使える「黄色の狩猟石×100」もあり、目的のアイテムの入手に役立つ。クライアントオーダーやエルゼリオン討伐などをクリアし、全ビンゴ達成を目指そう。

アークスビンゴカード	ビンゴ達成報酬
1 ビンゴ達成報酬	◆ 獲得経験値+15%×3
2 ビンゴ達成報酬	◆ トライブ・アース+50%
3 ビンゴ達成報酬	◆ フォックス・アークス×10
4 ビンゴ達成報酬	◆ 獲得経験値+15%×10
5 ビンゴ達成報酬	◆ タム・ダグ・ライナー×5
6 ビンゴ達成報酬	◆ トライブ・アース+100%
コンプリート報酬	◆ レンジャー・アークス

「ウィンター2018」表報酬

アークスビンゴカード	ビンゴ達成報酬
1 ビンゴ達成報酬	◆ 5000獲得チケット
2 ビンゴ達成報酬	◆ 抽乱大成功確率+30%×3
3 ビンゴ達成報酬	◆ エクス・無料パス
4 ビンゴ達成報酬	◆ ムンダグ・ライナー×10
5 ビンゴ達成報酬	◆ 能力値補正効果+30%×2
6 ビンゴ達成報酬	◆ 黄色の狩猟石×100
コンプリート報酬	◆ 5050獲得チケット

「ウィンター2018」裏報酬

## ④ ACスクラッチ

『PSO2』オリジナルのレイリングウェアにも注目!

アイドル気分を味わえるファンシーなデザインのレイリングウェアが登場。かわいい女子をさらに彩る3種のデザインのアイテムで、ファンのみなをメロメロにしちゃえ!



アイドルユニットも組めちゃう!?



ハッピーガーネット[Ou][Ba][In]、ハッピーマント、ハッピーティアラ、ハッピーヘアー、ハッピーグローブ

## 注目 目 「MHF-Z」で人気の防具がファッションアイテムに!!

実装は2008年ながら、今なお高い人気を誇るアスールシリーズを模したコスチュームが、ACスクラッチに! カラーバリエーションともい

える4種もラインナップされている。「MHF-Z」を象徴する動きを見せるロビーアクションや、パートナーとブーギーのアイテムも要チェック。

入手方法

- 有料サービスのACスクラッチ
- ゲーム内通貨でほかのプレイヤーのマイショップで購入



459「MHF1」(ロビーアクション)

◀肉焼き、男性版は「上手に焼けばした」と、だが、女性版は……!?



460「MHF2」(ロビーアクション)

▶女性版は、回復薬を飲んでガッツポーズ! 男性版は剥き取りを再現。



ブーギールームラッパ



\*パートナーズーツ、\*ホトネソコッド(天剣/長槍/両剣/長杖/短杖型武器等)



進化デバイス/パートナー

進化デバイス/ブーギー



アスール・レブカF、アスールイヤリングF、アスールカチューシャ、アスールヘア-2



アスール・レブカM、アスールイヤリングM、アスールヘア-1



メラン・レブカF

メラン・レブカM



ハーヴェスト・レブカF

ハーヴェスト・レブカM



ティール・レブカF

ティール・レブカM



サンドレス・レブカF

サンドレス・レブカM



スマートサファイア[Ou][Ba][In]、スマートハット、スマートスリーブ、スマートヘア、スマートソックス&手袋



テンダーエメラルド[Ou][Ba][In]、テンダーネクタイ、テンダーベレー、テンダーウィング、テンダーヘア、テンダータイツ

11月14日配信予定

### 「火山洞窟探索」に難易度XHが追加

「森林探索」に続き、11月14日には「火山洞窟探索」に難易度XHが追加される。「森林探索」のXH同様にマップ固定化などが行われているほか、実装日から1週間限定でのレアドロップ率アップも実施予定だ。



▲11月14からの1週間、エルゼリオンの出現率もアップ。森の次は火山で、灼熱龍との遭遇を狙おう!

## 目指せヒーロー! 「PSO2」ピギナーズガイド

4

「緊急クエスト」などで入手した不要な★10以上の武器は、エクスキューブと交換してためておくこと。一部をフォトンファイア→獲得経験値+75%の順に交換するのもありだ。難易度XHに行けるようになり、ハンターのレベルも75になったら次のクラスに着手。目玉の「緊急クエスト」にはハンターで挑んでレベル80を目指し、それ以外の時間は2つ目、さらには3つ目のクラスを育て、ヒーローを解放しよう。

# オンラインならではの進化し続ける狩り



アップデートで新たな狩猟が提供し続けられている「MHF-Z」。未知なる狩猟を前に、ハンターは心をたかぶらせる。

## 「MHF-Z」の魅力

- 全14種類の武器種でアクションを楽しめる。さらに同じ武器種でも異なるアクションが使える“型”が存在
- 大小合わせて160種類以上のモンスターが登場。なかには熟練のハンターでないクリア困難な超高難易度クエストも！
- 装備とそれに付随するスキルを組み合わせたカスタマイズのバリエーションは、ほぼ無限と言えるほど豊富
- アップデートが定期的に行われており、常にモンスターや武器、スキルなどが増え続けている

## MHF-Z 狩りの魅力 11年の蓄積が作り上げた特大ボリュームの狩猟生活

アップデートでコンテンツを増やしてきた「MHF-Z」。11年サービスを続けてきたからこそ蓄積された、大ボリュームの狩りを楽しめる。

### 武器種 最新アップデートで全14種類に！

自由に宙を舞う  
オリジナル武器種



せんりゅうこん  
**穿龍棍**

「MH」シリーズに登場しているものと、オリジナルのものを合わせて「MHF-Z」には14種類の武器種が存在。さらに一部アクションが異なる「型」も、ほぼすべての武器種に用意されている。



極ノ型のアクションは強かつ爽快！  
▲抜刀中にダッシュできる極ノ型は、G級に上がると解禁される。

### ■ほかの「MH」シリーズにも登場している武器種

片手剣	双剣	大剣
リーチは短い、攻守のバランスに優れる。	スタミナや体力を消費して、自身を強化可能。	高威力の「溜め斬り」を使い、ガードも可能。
太刀	ハンマー	狩猟笛
手数と回避能力の高さに優れた武器種。	移動しながら繰り出す「溜め攻撃」が強力。	仲間を補助する「旋律」を使用できる。
ランス	ガンランス	ライトボウガン
全武器種のなかでも極めてガード能力が高い。	ガード能力に優れ、銃身から「砲撃」を放てる。	移動速度に優れ、遠距離攻撃が行える。
ヘビィボウガン	弓	
高威力の弾を撃つ、遠距離専用の武器種。	「溜め」によって性能の変わる矢を放つ。	

### ■「MHF-Z」オリジナルの武器種

穿龍棍	スラッシュアックスF	マグネットスパイク
ジャンプ後に華麗な空中戦ができる打撃武器。	複数の形態を切り替えながら立ち回れる武器種。	磁力を使ったアクションが特徴的な武器種。

### モンスター 全160種類以上のモンスターが登場！

「MHF-Z」には大小合わせて160種類以上のモンスターが登場。「MH」シリーズおなじみのモンスターのほか、本作でしか見られないモンスターもいる。さらに、特殊な進化

を遂げたことで能力はもちろん、見た目も大きく変化した「逸異種」というモンスターも存在。32人もの大人数で討伐に挑む超大型モンスターも存在するなど、その種類は豊富だ。

見たこともないモンスターが多数！



▲迎撃地点に現れる焔獄龍ケオアルボル。そのサイズは、並の大型モンスターをはるかに凌駕する。

身体が異常発達をした逸異種

▶長き年月を経て体内の熱が高まった結果、背中と腹に噴出口を備えた逸異種グラビモス。



てんしゅ  
**逸異種  
エスピナス**



はくむりゅう  
**爆霧竜  
ボガバドルム**

えんがくりゅう  
**焔獄龍  
ケオアルボル**

### 80種類を超えるオリジナルモンスター！

160種類以上のモンスターのうち、「MHF-Z」でしか出会えないモンスターは80種類を超える。どのモンスターも狩りがいのあるものばかり。なかには定期イベントでしか姿を見せないものもいる。



# MHF-Z アップデート

新たな武器種やモンスターで  
より狩りがアツくなる！

アップデートで次々とモンスターが増えていくのが、  
「MHF-Z」の特徴。最新の「MHF-ZZ」大型アップ  
デートでは、新武器種としてマグネットスパイクが実  
装され、G級ハンター向けの新要素も追加された。

## 「MHF-ZZ」大型アップデートの主な内容

- 新武器種「マグネットスパイク」が実装
- 新モンスター・ボガバドルムを含めた複数の逸異種が狩猟解禁
- GRの上限が999に増加
- GR999に達したハンターを対象にした高難易度クエスト「アンリミテッドモード」が追加
- 高難度イベント用の新フィールド「古跡」が追加
- そのほか各種リファインなどが実施



▲マグネットスパイクは、新モードと打モードを切り替えながら立ち回る武器種。磁力を操ることで、高速移動などの特殊アクションを繰り出せる。



斬打自在の  
磁力アクション

マグネット  
スパイク

# MHF-Z 『PSO2』コラボ

10月31日より始まる  
一大コラボイベント

10月31日から期間限定で「MHF-Z」と「PSO2」のコラ  
ボが実施される。期間中は、多くのハンターが集まるメゼポ  
ルタ広場に、巨大兵器「A.I.S」が登場。さらにコラボなら  
ではのイベントクエストや、コラボ装備など「PSO2」プ  
レイヤーなら心惹かれるものが豊富に用意されている。この  
機会に、ぜひとも「MHF-Z」をプレイしてみよう！

## コラボイベント内容

- メゼポルタ広場に「A.I.S」が設置
- ハリセンコくじに「PSO2」コラボ装備が追加
- ラッピーが登場するコラボクエストで、パート  
ニャー用装備などが入手できる



▲誰もが目にとめるほど、超巨大サイ  
ズのA.I.Sがメゼポルタ広場に立つ！ ▶ラッピーでいっぱいのコラボクエ  
スト。どうなるハンター？



パートナーが  
ラッピー姿に！

ラッピーネコ  
シリーズ

## コラボ装備をゲットしよう

コラボ期間中はハリセンコくじで「PSO2」コラボ装備を入手可能。キ  
リークシリーズのような「PSO」時代のファンに注目してほしい逸品も！



キ  
リ  
ー  
ク  
シ  
リ  
ー  
ズ

デ  
イ  
ス  
タ  
シ  
リ  
ー  
ズ

ク  
ー  
ナ  
シ  
リ  
ー  
ズ

イ  
オ  
ニ  
ア  
シ  
リ  
ー  
ズ

ラ  
ッ  
ピ  
ー  
シ  
リ  
ー  
ズ  
外  
装

太  
刀  
ソ  
ウ  
ル  
イ  
ー  
タ  
ー

イ  
デ  
ア  
ル  
ス  
ト  
レ  
イ  
ダ  
ラ  
ン  
ス

ヘ  
ビ  
イ  
ボ  
ウ  
ガ  
ン  
樽  
ラ  
ッ  
ピ  
ー  
キ  
ャ  
ノ  
ン

双  
剣  
舞  
姫  
歌  
扇

## 目指せ G級 『MHF-Z』ピギナスガイド

2

「MHF-Z」ではNPCが充実。ほかのプレイヤーを「ラスタ」として契約し、さらに自分で装備をカスタマイズできる「パートナー」や仲間の支援に特化した「パートナー」とパーティを組めば、1人でもマルチプレイ感覚で狩りに向かえる。同じクエストに向かうハンターが見つからない場合は、こういったNPCを連れていくことで、かなりラクにモンスターを狩猟することが可能だ。



相互コラボ記念

ファンタジースターオンライン2

×

モンスターハンターフロンティア Z

スペシャル座談会

2大オンラインアクションの開発者が一堂に会する座談会を開催！  
『PSO2』と『MHF-Z』、両者がコラボに至った経緯や開発の裏話、  
さらには今後のオンラインゲームの展望までとことん語りつくす!!





## いきなり驚きの裏話! コラボの回答は撮影当日

—あらためてコラボに至った経緯、衣装までの過程を教えてください。

**宮下:**『MHF-Z』10周年の企画で、『MHF-Z』にかかわってくださった方やオンラインゲーム業界の著名な方のところへ行ってコメントをいただく企画がありました。そのなかに「なんかちょ〜だい!」というコーナーがありまして、酒井さんに「コラボさせてもらえませんか」と言ったら即答で「やりましょう」と言っていたのがきっかけです。

—あの動画は台本があって、コラボは事前に決めていたわけではないのですか?

**宮下:**台本はありましたが、どんな話をするという項目だけでした。

**砂野:**交渉サイドとしては事前にお話させていただきましたが、返事は撮影当日おうかがいさせてくださいという流れでした。

**酒井:**でも、木村には事前に聞きましたよ。コラボをやるって聞かれたら「いい」と答えていい? って。

—そこは木村さんに決定権がある?

**木村:**開発スケジュールは大丈夫かという話で、そこはディレクターの判断です。時期はいいですが、やるかやらないかという話ではあればOKですよ。

**小泉:**こちら側は(宮下Pからディレクター陣に対して)全然そんな話はなかったですね(笑)。

**砂野:**帰ってきたら「酒井さんからコラボOKもらってきたよ」って。

**一同:**(笑)。

**木村:**動画を撮った段階では、お互い本当に何も決まっていなかったんです。そのあと、うちのほうで企画書を作ってTGS2017のときにセガの楽屋で打ち合わせをさせてもらいました。

—その段階でどれくらいの内容が決定を?

**木村:**そのときは『PSO2』側でやる内容だけでした。

**宮下:**うちはまだ検討中という段階でした。

**砂野:**本当にたたき台レベルのものだけはお送りさせていただいていた感じです。

**木村:**当時はモンスターを出す予定はなくて、コスチュームや武器迷彩といったアバター要素が中心でした。

**酒井:**コラボロビーを作りましょうって話はあった。

**砂野:**はい、その場でいろいろなお提案をいただきました。

**木村:**TGS2017の電撃さんの放送でもコラボの発表をさせていただいたのですが、「どのモンスターが来るのか?」というユーザーさんの反応を見て、これはやらざるを得ない。ただ、スケジュール的なものもありますし、「たいへんけどモンスターを作りたいか」と現場に確認したところ、無理でもやりたいと言ってくれたので、すぐにメールを送りました。

**宮下:**そのメールを受けて、こっちも「作ってもらえるの!」となったんですが、作ってもらえるならぜひということで、すぐに社内の上まで一気にパッと確認をとりました。

**木村:**モンスターに関しては『MHF-Z』が10周年ということに加え、炎と氷のカラーリングが『PSO2』のイメージと合致したのでエルゼリオンに決められました。

**宮下:**エルゼリオンは『MHF-Z』のなかでも異質なモンスターですが、うまいこと『PSO2』に溶け込ませてもらっているんじゃないでしょうか。

—そのあとはもう今のコラボの形に?

**木村:**とにかくモンスターの作成が一番時間が掛かるので、それだけは先に承認いただき、即開発をはじめ、剥ぎ取りや部位破壊といった要素もあとから追加していきました。

**砂野:**段々と増えていって、作るのはいへんだったと思います。

**小泉:**古塔はライティングに苦労されたのではないのでしょうか?

**木村:**『PSO2』のシェーダーで表現するのは四苦八苦しましたね。モンスターも特殊なエフェクトです。

**小泉:**エルゼリオンはうちのモンスター担当の集大成とも言える渾身のエフェクトですからね。

**木村:**見た目に関しては酒井に見てもらって、モンスターが3~4回、フィールドは5回もリメイクがありました。

**酒井:**普通にライティングしただけでは、のっぺりしてキレイにはならないんですよ。

—そのリメイクの回数は普段よりも多い?

**酒井:**多いですね。『PSO2』ではラスボスクラスで、それくらいリメイクがあるかな、という

ベルです。

**木村:**『PSO2』のエネミーであればボクらの感性の話ですが、コラボですから最低でも本物には並ばないといけません。

**酒井:**並んで、それを超えないと『PSO2』で出す意味はないと言いました。

—『MHF-Z』チームは、実際にできあがったものを見てどう感じましたか?

**宮下:**「えっ、これどっちの画面なの?」ってなりましたよ(笑)。

**砂野:**最初にいただいた画面は(フィールドだけで)アークスは映ってなかったのが本当にわからなかったです。

**木村:**フィールドはライトの位置で影の落とし方が変わってくるので、影の位置ってどこが正しいんですかと、そんなやりとりをしました。

**宮下:**古塔は天辺の光の当たり方などが特殊なので、そこは何回かやりとりしましたね。

**小泉:**かなり細かくチェックさせてもらいました。

**木村:**それでも現場でのリメイクの甲斐あってか、やりとりは1~2回くらいですかね。

**小泉:**我々もコラボ道具だけではなく、コラボビジュアルのラッピーも酒井さんに直接見てもらいました。

**酒井:**ここはこういうふうに直してほしいって書きましたよ。

—具体的にはどういった指示だったんですか?

**小泉:**羽毛の感じを直してほしいと。

**酒井:**硬そうな毛の質感になっていたのもっとなでつけるようなフワツとした表現にしてほしいと。自分で画像をフォトショップで修正させていただいて送りました。

**木村:**『MHF-Z』はリアル系というか現実に近い表現ですけど、『PSO2』はどちらかと言えばアニメ寄りです。『MHF-Z』の世界観にラッピーを落とし込んでいただいたときのデフォルメ具合がけっこう違ってて。

**小泉:**だいぶ野性的なラッピーでした。

**一同:**(笑)。

—エルゼリオンを作るうえで一番苦労したところはどこですか?

**木村:**同じアクションMOタイプのゲームですが、プレイヤーの挙動がまったく違うところ。スピードも違うし『PSO2』にはジャンプもあるので、再現はするもののシステムとしては違うものでやらなければいけません。そういったところ

(株)セガゲームス  
『PSO2』  
シリーズプロデューサー

酒井 智史氏

Satoshi Sakai

「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。初代『PSO』ではメインデザイナーを務めた。自身のサインにドラゴンのイラストを入れるほど大のドラゴン好き。



## 灼零龍エルゼリオンぬいぐるみ 2名の読者にプレゼント!

詳細はP.23

インタビュー内の写真で『MHF-Z』の宮下輝樹プロデューサーが手にしている、コラボボス・灼零龍エルゼリオンのぬいぐるみを2名の読者にプレゼント! 応募の詳細などはP.23の読者プレゼントのページで確認してほしい。

をどう落とし込むかに気を使いました。

**小泉**：遊びの部分ですね。

**木村**：動画で見ても、もしかしたらプレイしても全然わからないかもしれませんが、実際にはエルゼリオンのスピードや攻撃範囲が大きく違います。そういったところを違和感なく、遊んでもらえるように合わせました。エルゼリオンはコンセプトがはっきりしていて、属性を相殺する遊びなどは落とし込みやすかったですね。

——試遊では普通の『PSO2』のエネミーとは全然違った印象を受けました。

**木村**：正直、今回のコラボはいろいろと勉強になりました。モーションの作り方もそうですけど、いろいろな素材を提供いただいて「なるほどこういう作りなんだ」と。

**宮下**：バシた（笑）。

——エルゼリオンの咆哮に対するリアクションも『PSO2』にはない要素でしたね。

**木村**：作っていくうちに「これはやらなきゃ」って現場が言うてくるんですよ。

**小泉**：要望リストがどんどん増えていきました。

**木村**：こちらも何回も要望を出させてもらって申し訳なかったです。

——先ほどお話に出た剥ぎ取りも途中から追加したんですよ？

**木村**：剥ぎ取りは2回目くらいの要望のときだったかな。最初はモンスターを入れます、こういう仕様になります。次が剥ぎ取りと部位破壊を入れたいです。どうせならUも表現したいです。最後はフィールドもお願いしますって。

——TGS2018での試遊も決まっていたのですか？

**木村**：コラボの時期は11月に決まっていたので、TGSは絶好のプロモーションタイミングでしたし、今年の6月の打ち合わせのときにその場で思いついて「TGSで置いて大丈夫ですか？」とご相談させていただいて。

**宮下**：うちとしては、出してもらえらなればひと。

**木村**：実際TGSを出してみても、ユーザーさんの評価を見てからの調整も考えていたのですが、おむね好評だったので安心しました。

——TGSと言えば、4人（酒井氏、木村氏、宮下氏、砂野氏）でプレイしている写真もTwitterにアップされていましたね。

**宮下**：ボクがすごい顔してる写真ね。

**砂野**：顔芸。

**宮下**：顔芸じゃないよ、自然な顔だよ。

一同：（笑）。

**木村**：対照的にボクと酒井はムッツリして見えてしまったかも。自分たちで作ったゲームだから、どうしても仕事モードになっちゃうんですよ。

**酒井**：あらためていろいろとチェックしながら見ていたら、いつの間にか撮影されていたね。オリジナルを開発したみなさんとプレイするのは、ちょっと緊張しましたね。

**宮下**：ボクは純粋に楽しませてもらいました。もとのエルゼリオンと似ているところだったり、これはちょっと遊びが違うなっていうところを。

**小泉**：プレイヤーの動きが全然違いますからね。

**宮下**：そうそう、いろいろと試しながら「ここはこうか!!」って。

**砂野**：耳をふさぐモーションも「MHF-Z」なら自然ですけど、「あれ？ これ『PSO2』にあったっけ!？」ってふと気づく感じだったり、エルゼリオンも見慣れているけど自分の動きが違っていたり、そういったところがすごく新鮮でした。

**宮下**：「めっちゃ避けられる!!」って（笑）。

——シエラの「ひと狩り行きましよう!」というセリフなども意識して入れたのでしょうか？

**木村**：普段なら絶対に書けないですからね。「狩り」や「狩猟解禁」ってフレーズはすごくキャッチーじゃないですか。

**酒井**：最初にPVを作ったときは「狩猟開始」になっていたんですけど、ここは「狩猟解禁」にしてくださいって返ってきてしっかりきました。

——コラボ専用クエストではなく、フリーフィールドで登場させる理由は？

**木村**：最初は専用クエストを入れるところまではスケジューリング的に無理だという判断でした。でも、ガッツリとした進行型クエストは難しいけれど、1エリアならできるだろうということでトリガークエストを作ったんです。フリーフィールドだとおおざっぱな戦闘になってしまいがちですが、専用フィールドなら集中して戦えるし、3回戦闘不能でクエスト失敗の再現もできました。

——フリーフィールドの難度XHはこのコラボのために用意したのでしょうか？

**木村**：フリーフィールドのデコ入れをしたいとは前から考えていました。今回、エルゼリオンをフリーフィールドに出すということになって、それなら難度XHと同時に出したら相乗効果になっていいんじゃないかと考えました。エルゼリオンは難度に関係なく「幻惑の森」を除く全フリー

フィールドに出現しますが、ユーザーさんが分散しても仕方ないので集まりやすい場所を作りました。——コラボコスチュームをアスールシリーズに決めたのはどういった理由でしょうか？

**木村**：「MHF-Z」が好きな開発スタッフに「うちのユーザーさんに受けそうな装備をチョイスしてほしい」と言って、そこで候補が上がってきたもののなかから選びました。実装時の背景なども聞いて、これだと思いましたね。

**砂野**：初期に実装した装備で、当時はかなり入手するのが難しかったんです。それでも欲しいという人がいっぱいいました。

**木村**：剣士とガンナーのどちらにするかなども、その開発スタッフに詳しく聞いて、頭部がガンナー、胴体は剣士という組み合わせになりました。

**宮下**：アスールシリーズはカラーリングも人気ですし、『PSO2』ユーザーさんにもかわいいと言ってもらえるんじゃないかと思います。

**木村**：PVでは出せなかったのですが、カラーバリエーションも用意します。

**砂野**：「MHF-Z」にあるカラーバリエーションは全部登場させていただく予定です。

**木村**：ボクも昨日チェックしたばかりで、さっき渡しました。

**宮下**：これからチェックします。

一同：（笑）。



## コラボだからこそ

### いつもとは違うものを

——「MHF-Z」側のコラボ内容ですが、選考基準がマニアックな印象を受けました。

**砂野**：社内の開発スタッフのなかで検討したもので、ほぼ最初からこの4案になりました。

**小泉**：ボクと砂野と企画のスタッフ、あとはデザ



▲約零龍エルゼリオンは「MHF-Z」10周年を記念して登場したモンスター。今回のコラボにふさわしい強力なモンスターだ。



(株)セガゲームス  
『PSO2』  
シリーズディレクター

## 木村 裕也氏

◀◀◀ Yuya Kimura

『PSO2』の初代ディレクターで、現在は「ファンタシースター」シリーズ全体のディレクションを担当。公式の長時間生放送で1人デュエットを披露するなどサービス精神旺盛な人物。

イナーのなかにも『PSO2』ユーザーがいて、そこで相談して「うちに入れるならこれとこれとこれだろ」みたいな。ちょっと年齢の高い方が好まれるであろう選択になったと思います。

宮下：『MHF-Z』も今年で11年目なので、やはりユーザーさんの年齢も上がってきています。それを考えると、『PSO』でおなじみのキャラを入れたほうが喜ばれるのではないかという判断でキリークは決まりました。

木村：キリークは別にNGではなかったのですが、『PSO2』ユーザーのなかにも『PSO』を知らない方が増えてきたので、需要がないかもしれないというお話はさせていただきましたね。

小泉：それでもかまわないです、と返答しました。

木村：要望をいただいたときに、キャストが多かったことがうれしかったですね。だいたい4人選ぶとしたら3人が人型で1人がキャストという割合になるところですが、逆の比率でおもしろい！

小泉：『MHF-Z』の世界観では、キャストは絶対に作れないデザインですからね。あと、個人的にメカ好きなもので（笑）。

砂野：A.I.Sも同じ理由で決まりました。

—NPCではないギリアムに決まったのはどういった経緯で？

小泉：（パーツの）ディスタ・シリーズを入れたということが先にあって、それでギリアムに決めました。

木村：リサのイオニア・シリーズもそうですが、サービス初期に美装したパーツですから『PSO2』で言えばこれらかなと。

小泉：クーナは「歌姫」という単語に惹かれて選びました。『MHF-Z』にも歌姫というキャラクターがいるので歌姫コラボにしようって。

砂野：武器は歌姫舞扇、コスチュームもアメノウタヒメという歌姫つながりです。

—歌姫舞扇以外の武器はどのように決まったのでしょうか？

砂野：ソウルイーターはキリークつながりです。小泉：ギリアムとリサは何かありますかと相談して、いろいろご提案いただいたなかから選んでいます。樽ラッピーキャノンはネタ枠、イデアラストレイダは『MHF-Z』のなかでランスの人氣が上がっていた時期だったので入れました。

—方方で話題になったラッピーシリーズはどうしてこのデザインになったのでしょうか？

砂野：これはもう予想どおりの反応をしていただ

いて、シメシメという感じです（笑）。

小泉：最初にデザインしていたものなんですけど、チーム内でも「これ大丈夫ですかね？」って。

砂野：怒られるかもしれないけど、とりあえず見てもらおうということになりました。

木村：正直、おもしろいって思いました。技術的には『PSO2』にある普通のラッピースーツを入れることもできるのだろうけど、それだと逆に面白くないかもしれないし、これならユーザーさんの話題になるなど。

酒井：『MHF-Z』のコラボはそういう二度見したくなるような引っ掛かりがあるものを入れてきますよね。

小泉：たまにありますね、ヤンチャなデザインが。—「ラッピーとおぼろ」というクエストはどんな内容なのでしょうか？

小泉：ラッピーを討伐するというクエストではありません。HR1から受注できるようになっていて、すぐに遊べるようになっています。

宮下：ラッピーをひたすら愛するクエストで、チュートリアルが終わってすぐ始められるので、アークスのみなさんにもぜひ遊んでいただければと思っています。

砂野：両方のプレイヤーさんに遊んでもらおうということで、間口の広いクエストにしました。このクエストをクリアすると、パートニュー装備の「ラッピーネコシリーズ」やステータス画面の背景がもらえるようになっています。このクエストではローディング画面が『PSO2』6周年のイラストになっています。あとはレアドロップ的な何か、普段の『MHF-Z』にはない要素も入れさせていただきました。

小泉：クエストの曲もいただいたものを使用しています。

木村：『PSO2』はいろいろなクエストがありますが、こういう戦闘以外の遊びがメインのものは作っていないのが現状で、これにはハッとさせられました。『PSO』のときはこういったものもあったんですけどね。

—イメージとしてはボナスクエスト「特別任務：ラッピーフィーバー」に近いように見えます。

木村：あれも結局はラッピーを倒す戦闘じゃないですか。そういったものではないです。

宮下：うちはモンスター“ハンター”なのに狩らないクエストっていう。

砂野：普段が狩り中心だからこそ、こういう癒し



▲TGS2018の試遊プレイを語る『MHF-Z』チーム。コラボはそれぞれの開発にとって面白い刺激になったようだ。

の時間も必要なんですよ（笑）

—メゼポルタ広場にA.I.Sを置いた理由は？

小泉：メカだから（笑）。コラボじゃないとSFテイストなものは絶対に置けないですからね。

木村：その“コラボじゃない”という気持ち、すごくわかります。

小泉：ユーザーさんのにも、パッと見てインパクトのある絵面になったと思います。

砂野：いつもと違うぞという象徴的なものとして、広場ならコラボクエストへ行かない人でも目に入りますし、今コラボをやっているよという入口として機能するかなと。

小泉：最初に仮置きしたときも「ヤバイぞこれ」ってテンションが上がりました。

砂野：ワクワクしましたねえ。

木村：A.I.Sのカラーを赤にした理由はあるんですか？

砂野：最初のチェック段階では白だったんですが、プラモで赤のカラーリングが出ているのでどうですか、とご意見をいただいて変えました。

—企画の段階で『PSO2』側のエネミーを入れるという案はなかったのでしょうか？

小泉：最初に宮下から話を聞いたときにチーム内でそういう相談をしましたが、当時のスケジュールやラインといったところを考えると厳しいという結論でした。

宮下：ボクはやるうと言っていたんですけどね。

砂野：ちょうど『MHF-Z』大型アップデートの作業まったなかの時期でして、ほかにも新モンスターも入れる予定があるなかで……という状況だったので。

木村：うちは以前にも版元さんから素材をいただくやりかたでのコラボエネミーを作った経験が何

(株) カプコン  
『MHF-Z』  
プロデューサー

宮下 輝樹氏

Teruki Miyashita ▶▶▶

2013年にプロデューサーとして就任。運営ディレクターやアシスタントプロデューサーを務めていた時期もある。運営・開発レポートではユーザー目線の鋭いツッコミを入れることも。



度があるので、今回、多少無茶なスケジュールでも進行できましたが、経験してみないとなかなか見通しが立たないですからね。

**小泉**：そういった状況のなかでも、できるところでボリュームを出そうということで、今回のコラボ内容が決まってきました。

—武器のモデルは『PSO2』のものをそのまま使っているのでしょうか？

**小泉**：うちのほうが使えるポリゴン数が少ないので、端折っている部分はあります。A.I.Sや防具もそうなんですけど、ここは再現したいというところは残しました。「MHF-Z」のほうが古いタイトルなので、そこは限界があるんです。

**酒井**：いただいた素材を見て驚いたんですけど、『MHF-Z』のエルゼリオンは『PSO2』の通常ボスよりも豪華に作られていました。ウチはプレイヤーの数も多いし、ボスも複数体出たりしますから、より豪華に作れるんだなと。

**小泉**：エルゼリオンはフィールド上に1体しか出ないので、そこに力を入れています。これを何体も出したらメモリが足りなくなってしまうんです。

**木村**：メモリの問題はたいへんですよね。

**砂野**：先日追加したマグネットスパイクも予定のアクションが全部入らなくて「どうしよう、どれか減らす？」という話もありました。

**小泉**：ほかの武器種の2倍のメモリを使っても足りない。

**酒井**：マグネットスパイクのPVを見させてもらいましたが、あれかっこよかったですね。

**宮下**：ここ（砂野氏と小泉氏）が滅茶苦茶リテイクしていました。



## オンラインゲーム運営の苦勞について聞く

—この話の流れに乗って、オンラインゲームの運営についておうかがいします。まずはお互いの作品に対する印象を聞かせてください。

**宮下**：「MHF-Z」はストーリー的なものがあまりないので、そこがうらやましい。あとはキャラクターのモデルですね。うちはゴツイので、あのシュッとしているのがうらやましいです。「MHF-Z」でも細めの装備を作っているんですけど、やっぱりゴツくなっちゃう。

**小泉**：あのプロポーシオンのコントロールは欲しいです。



**酒井**：「MHF」については、うちが『PSU』を運営しているときにサービスインして、そのときにいろいろな施策を行われて、国産オンラインゲームのなかでも大きな成功をしたタイトルです。その施策もおもしろくて、『PSO2』を始めるにあたって、いろいろと参考にさせてもらいました。

**宮下**：逆にこちらから見ても『PSO2』でこんな施策をやるんだ、やられたくやしい、というのもあります。

—「やられた」と思うことはよくある？

**木村**：コラボが被ったり、うちが仕込んでいるときに先に出されたときとか。

**宮下**：グッズとかね。うちはグッズがあまり出せていないので。

**酒井**：あと、公認ネットカフェ全国ツアー。

**木村**：うちも感謝祭やキャラバンをやってきましたが、全国47都道府県は想像できませんよ。

—どちらもネットカフェでの展開に力を入れていますけど、そこでもお互いを意識していますか？

**木村**：うちはけっこう意識していました。「PSO2」の運営が始まってからも「MHF-Z」がずっと1位で、1回くらいは1位を取りたいって思っていました。

**酒井**：どうやったらネットカフェに行ってもらえるのかを考えました。「カップルで行こうキャンペーンうちもやる？」みたいな。

**宮下**：ネットカフェキャンペーンを同じ時期に展開したりとかもありましたね。これからお盆だから絶対にキャンペーンしてくるだろうって。

**砂野**：先週やったから今週は大丈夫だろうとか。

—ネットカフェでの展開に力を入れる理由を聞かせてください。

**宮下**：ユーザーさんが集まれる場所ってそんなないので、顔を突き合わせられる場所の提供という意味と、PCを持っていなくてもプレイできることですね。

**砂野**：最近では自宅にPCがないという方もいますし、ネットカフェに置いてあるPCのスペックもかなり上がっているのでも、よりよい環境で遊ぼうというお客様が集まっています。

**木村**：ネットカフェはマンガ喫茶も兼ねていることが多く、オンラインゲーム自体に興味がない方もいらっしゃる。店舗でポスターや立て看板を積極的に使ってくれるので、パブリシティとしてはとてもいい場なんです。

**砂野**：興味があればすぐにその場で始められます

からね。

**木村**：家庭用PCがタブレットに移行していく流れのなかで、オンラインゲームはハイスペックなPCが求められます。そういう意味では、ネットカフェは大事なプラットフォームの1つです。

—両タイトルとも長期運営となっていますが、長く運営を続けるうえで重要視していることは？

**木村**：アップデートなどの未来に対する期待感というものは常に意識しています。

**砂野**：こちらの意図は発信しないと伝わらないので、チームが考えていることだったり、ここに関してはこう考えていますとか、情報を発信していくところは気にしています。言うのと言わないのと、何も言わずにパーンと出すのと何もしないのでは全然違いますから。

**宮下**：要望をくみ取るところはくみ取る、できないところはなんでできないのかを答えています。

**小泉**：すべての要望を受け入れるのは物理的にも無理ですからね。

—ユーザーの要望はどこからくみ取るのでしょうか？

**砂野**：要望フォームからいただいたものを、毎週レポートにまとめてチーム内で共有します。状況によってはみんなで集まって相談して、そのなかでも重要なものは運営レポートに掲載しています。

**木村**：ブログやTwitterをすべてを見るのは不可能ですが、要望フォームは確実に見ますし、会社の中で整理して共有できます。うちもだいたい1週間に1回まとめていて、その要望が実際にどれくらい重要なものなのかを解析調査したうえで議題にしています。

—どんな要望が多いのでしょうか？

**小泉**：あのモンスターを弱くしてほしい、この武器を強くしてほしい。

**砂野**：緩和してほしいという意見は多いですね。

**宮下**：でもカンタンにすると今度は難しくして、という意見が来るんですよ（笑）。

**砂野**：どんなものに対しても、両面の反応はありますね。

**木村**：『PSO2』はクラスや武器に対して強くしてほしいという意見が多くて、逆に敵を弱くしてほしいという要望はあまり来ません。

**酒井**：「MHF-Z」は全体的にちょっと難しめの調整ですね。

**宮下**：そうですね。難しいものを攻略していく快感を楽しんでほしい。

(株) カプコン  
「MHF-Z」  
アシスタントプロデューサー

## 砂野 元気氏

◀◀◀ Genki Sunano

「MHF-Z」と宮下氏を支えるアシスタントプロデューサー。各種メディアインタビューや運営・開発レポートなどに登場するほか、開発運営レポートや公式Twitterで情報の発信も行う。

**砂野**：試行錯誤も楽しみの1つだと考えています。  
**小泉**：難しめの調整にしたほうが多くのハンターさんに遊んでいただけるというのが、実際の数字にも出てきます。

—そういった状況で、今後のオンラインゲームはどうなっていくとお考えでしょうか。

**木村**：プラットフォームの垣根がなくなっていくだろうと考えています。スマホのスペックも上がってきているし、ネットワーク環境もよくなっています。ボクらが意識しなくてもプラットフォームが増えていく時代になるのかなと。『PSO2クラウド』も運営していますが、ああいっただプラットフォームの制限を受けない仕様で、いつでもどこでも遊べるようになっていくと思います。

**酒井**：ボクはスマホが今後のキーワードになると考えています。今、日本のなかではスマホがPCの位置へ乗り替わろうとしていて、ソーシャルゲームと言われていたものがネットワークゲーム化しつつある現状です。韓国では完全にリッチ化していて、過去に流行った「リネージュ」シリーズなどがスマホで遊べるようになってきている。その流れが日本にも来るかはわかりませんが、そうやっていく可能性は十分にあります。そう考えると、リッチなゲームでは一日の長がある我々がまだ活躍できる余地はあるのかなと。

**宮下**：街を見てもほとんどの方がスマホを持って歩いているんですが、オンラインでつながっているなんて意識していないのではないのでしょうか。普通のスマホのゲームが今でいうオンラインゲームに近く、それ以上のことがどこでも誰でもできるようになっていくのかなと考えています。

**砂野**：今後は5Gの通信環境へと変わっていきま  
すし、もっと言えば5年後、10年後はスマホに替  
わるデバイスが生まれているかもしれません。ど  
んなに形が変わっても、源流となったゲーム業界  
が新しいオンラインゲームを作るという形は変わ  
らなと思うので、オンラインゲームを11年作っ  
てきた我々としても、そのノウハウを生かしてよ  
りよいものを作っていければと。同時に、VR・  
ARなどの自分たちが思ってもみなかった形で実  
現されているかもしれないと、ワクワクしながら  
やっていけたらなと考えています。

**小泉**：カジュアルなものと腰を据えて遊ぶものと  
で二極化するのかなと。個人的には、スマホで腰  
を据えて遊ぶのは厳しいとっていて、ゲームハ  
ードやPCはこれから高スペックになっていく。

ゲーム作りは変わらなくても技術は進んでいくので、クリエイターのスキルがさらに必要になってくるんだろうなと思っています。新しいものにアンテナを張りめぐらせていないと取り残されてしまう時代になるのかなという危機感があります。この業界に入った頃は3Dのゲームなんて夢のような話で、それこそドットをプチプチと打っている時代だったのが、今や実写かと思うようなゲームもありますからね。それでも、腰を据えて遊びたいという部分は変わらないと思いますし、スマホで気軽に遊ぶゲームもその方向でどんどん進化していくんだと思います。

—最後に、それぞれのプロデューサーから読者に向けてメッセージなどをお願いします。

**宮下**：『MHF-Z』は先日、『MHF-ZZ』アップデートを実施させていただきました。マグネットスパイクという新武器種は重い武器種ではあれど、磁力を生かして要所所でクイックに動いたりもできて、ハンターのみなさんからもご好評いただいています。新しいモンスターは、マグネットスパイクを使うと狩りやすくなる仕掛けが入っていたり、環境の変化に合わせたスキルの組み立ても含めて楽しんでいただけていると感じています。新規のユーザーさんはもちろん、休止してい

るユーザーさんにとってもかなり遊びやすくなっているんで、一度ログインしてみてください。10月31日からは『PSO2』とのコラボも始まりますので、アークスのみなさんもハンターになって遊んでもらえたらうれしいです。

**酒井**：『PSO2』のほうは11月7日からコラボが始まります。コラボボスを入れるのは『FFXIV』のオーディン以来で、オンラインゲーム同士がコラボをするということ自体がなかなかありません。ボク自身も楽しみにしていたし、ユーザーさんにも楽しんでいただけたと思っています。EP5のストーリーもちょうど終わるタイミングですので、その行く末もお楽しみに。これから年末に向けては、新レイドボスが登場するのでそちらも楽しみにしてください。EP5では大きな失敗があったと認識していますし、それをリカバーしていくことを1年半かけてやってきました。この1年半でやめてしまった方も、新しくなった『PSO2』をもう一度遊んでみてほしいです。そろそろ新しい展開をみなさん期待されていると思うんですけど、近々に発表できるかなというところですよ。EP5の戦は踏まないよう、我々もしっかりと臨みますので『PSO2』の今後にもご期待ください。



(株) カプコン  
『MHF-Z』  
ディレクター

## 小泉 隆秀氏

Takahide Koizumi ▶▶▶

『MHF』のサービスイン当初はローカライズディレクターを担当していた。2016年よりディレクターに就く。ペテランだが、メディアに登場するのは今回のインタビューが初となる。



各タイトルをやり込んだライターが語る

# 『PSO2』&『MHF-Z』の魅力

## PSO2 常識を超える自由なオンラインゲーム!

『PSO2』の魅力と言えば、なんと言っても自由なキャラクタークリエイティブ。過去のシリーズでも、顔や体を細かく調整できましたが、本作では腕や足の長さなどに項目が増えています。とくに女性キャラクターは、バストの形状やサイズまで変えられるという徹底ぶり。サービスイン当初からこのキャラクタークリエイティブは話題になりましたが、現在はさらに進化しています。「レイヤリングウェア」が追加されて、アウター、ベース、インナーの3種の衣装を自由に組み合わせられるようになりました。また、顔の大きさや首の長さといった部分も変更できるようになり、SD風のキャラクターを作ることにも可能に。アクセサリは使用できる数が4つに増えて、位置調整の幅も広がりました。それらの要素だけでもすごいのですが、プレイヤーさんの発想力はさらにすごいです。アクセサリの組み合わせで変形ロボットやバイクになるなど、さまざまな工夫をこらしてユニークなキャラクターを作っています。空飛ぶカジキやかわいらしい動物風、クリーチャーとしか言いようがない外見のキャラクターなど、これは本当に同じゲームなのだろうかというレベルで、ほかのプレイヤーのキャラクターをロビーで見ているだけでも飽きないですよ。その幅の広

さを文章だけでは伝えきれないので、一度はその目で見に来てほしいですね。オンラインかオフラインかを問わず、ここまで自由なキャラクタークリエイティブができるゲームは、『PSO2』だけと言っても過言ではありません。

もう1つ、『PSO2』の魅力と言えるところがスピーディーなバトルです。複数の武器を瞬時に切り替えながら戦うアクションは爽快のひとつ。普段はプレイヤーキャラクター自身がフォントアーツ（必殺技）やテクニク（魔法のようなもの）を駆使して戦いますが、クエストによってはA.I.Sという人型ロボットに乗って戦うことも。敵の種類もさまざまで、ゲームではおなじみのドラゴンのような敵から、戦艦や全長70mを超える巨人（悪い神様）まで登場します。いい意味で、「なんだこれは!？」と驚かされるでしょう。アクション面の細かいところでは、ガードや回避の受け付け時間が長めになっていたり、ダメージを受けても容易に回復できる手段がいくつも用意されています。ゲームの難度自体が抑えられていることもあって、アクションは苦手だという人でも間違いなく楽しめるでしょう。なぜなら、アクションが得意でない私が記事を書けるくらいですから。また、最大12人が一緒に共闘できることもポイン

その作品の魅力を知るには、そのタイトルをやり込んでいる人に聞くのが一番！ ということで、『PSO2』『MHF-Z』を担当するライターがその魅力を語ります。

担当  
ステフ

「PSO2」から「PSO2」まで同シリーズの記事を担当。シブ5（ラズ）でプレイしています。

ト。人数が多いぶん、難しいクエストでも個人の負担が減るので協力しやすい環境になっています。パーティーを組まなくてもマッチングしてくれるので、知り合いがいなくてもはじめてやすいでしょう。オンラインゲームですからフレンドを作っても一緒に遊ぶのが理想ですが、時間の都合などで仲間が集まらないというときでも気軽に遊べるのはとても魅力的だと思います。

ここまで、大きくわけて2つの魅力をお伝えしました。その魅力をひとことずつまとめると「とても自由なゲーム」です。とはいえ、実際にやってみなければわからないこともあるでしょう。「PSO2」は基本プレイ無料、PlayStation® Storeでダウンロードすればすぐに始められます。基本プレイ無料という言葉にあまりいい印象を受けない方もいると思いますが、有料サービスはアイテム倉庫の拡張や外見をカスタマイズする衣装やアクセサリが中心。衣装などはゲーム内通貨でほかのプレイヤーから買うこともできます。キャラクターや装備の強さには影響しないし、有料クエストやプレイ時間の制限などもありません。有料サービスを利用しなくてもとことん遊びつくせるので、まだプレイしたことがないという方は、この機会にぜひ遊んでみてください。

## MHF-Z 反射神経が試されるスピーディーな狩り

担当  
ophion

初代「モンスターハンター」からの「MHF」好き。困ったときはとりあえずハンマーを持ち出す。

今「モンハン」と言ったら「モンスターハンター：ワールド（以下、MHW）」のことを指している。そう考える人は多いでしょう。自分も「MHW」はプレイしています。ですが「MHW」と「MHF-Z」は、はっきり言って別の楽しさがあると思います。「MHF-Z」には「MHW」がリリースされる前の「モンハン」のお約束がたくさん残っていることが理由の1つ。突進したモンスターのはたきはその場で振り向き、攻撃と攻撃の間には、明確な切れ目があります。「MHW」と比較するとシステムチックな動きですが、そのぶん自分がどの攻撃に対処しなければいけないのかが見えやすい点が遊びやすさにつながっています。「モンハン」をプレイしたことがある人なら、ちょっとした懐かしさも感じられるはず。ただ、もちろんどこか懐かしい狩りができることだけが「MHF-Z」の魅力ではありません。「MHF-Z」では、ある程度ゲームが進んでくると「フレーム回避」などと呼ばれる、タイミングよく回避することが重要になってくるんですよ。単純に範囲の広い攻撃がモンスターから飛んでくるのは序の口。モンスターによっては、まともに攻撃を仕掛けられる距離にいたら回避が困難な攻撃をしてくることもあります。こういった攻撃を前転やステップ

でタイミングよく回避していくのが気持ちいいんです。モンスターから距離を取ることなく避けて斬って、斬って避けてまた斬ってとテンポよく動けると、モンスターを手玉に取っている感がたまりません。「モンハン」が好きだという人なら、ナルガクルガと対峙したときのことを思い出してください。最初のうちは素早さと攻撃範囲の広さにとまどうけれど、タイミングよく前転で回避できれば攻撃のチャンスが生まれる。そんな狩りが随所で楽しめます。しかも高難易度のクエストでは、タイミングよく前転をすれば回避できる代わりに当たったら一発で力尽きる攻撃を仕掛けてくるモンスターもいたり。こういったモンスター相手の狩りは、テンポよく回避する気持ちよさと、ミスすれば即ベースキャンプ送りの緊張感が混ざりあってもうのごく燃えます！ そんな狩りに新しさを加えるのが、G級で使えるようになる「極ノ型」。「MHF-Z」では、同じ武器種でもアクションの異なる「型」が複数用意されており「極ノ型」は武器種問わず武器を構えたまま走る「抜刀ダッシュ」ができるのが大きな特徴。モンスターの突進を避けたら、モンスターとの距離が離れます。そんなときに抜刀ダッシュがあれば、武

器をしまう必要はなし。一度体験したら二度と極ノ型から離れられない。そのくらい抜刀ダッシュの快適さは半端ないです。そして抜刀ダッシュがもたらしたもう1つの「MHF-Z」の魅力が、狩り全体のスピードアップ。ハンターが抜刀ダッシュを行える以上、モンスターもそれに合わせて作られるのは当然ですね。武器をしまわずに走れるハンターに対応したモンスターは、当然今よりもテンポよく動くものばかり。モンスターの動きのテンポがよくなるとどうなるか。うまく攻撃を避けられたときに、より気持ちよくなれるんですよ。11年のアップデートによってできあがった「MHF-Z」の狩りは「モンハン」らしさはあっても、避ける楽しさとスピード感は間違いなくオリジナル。ぜひ、一度遊んでみてください。できればコラボイベント中に！



◀「MHF-Z」でしか楽しめない狩りの魅力がたっぷり。