

2019年。『THE KING OF FIGHTERS』 コラボを開催する。



コラボを開催する。

2017年7月26日にスタートしたEP5がついに最終アップデート。その第1弾は「THE KING OF FIGHTERS (以下、KOF)」コラボ!!



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



3月6日配信の最新情報&攻略をお届け!

『KOF 2002 UM』コラボなど、注目のEP5最終アップデート第1弾に肉薄! ★12ユニット攻略も見逃すな!!

クエスト

エンドレスクエストの第2弾が配信
成長したキャラで己の限界に挑め!

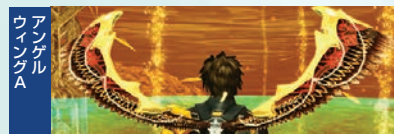
エンドレスクエスト第2弾「無限連戦: 永遠の輪舞」が登場。一部「追憶の彼方へ」のアレンジエリアも存在するが、プレイ人数でバランスが変化するなどの調整が行われている。EP5で強くなったキャラクターと新しい装備で、今の自分の実力を試してみよう。

「無限連戦: 永遠の輪舞」の特徴

- エリアのバリエーションは全35種類
- 一部エリアはプレイ人数によって、発生するステージオーダーの種類や敵の出現パターンが変化
- インターバルエリアにリカバリーボットとメディカル端末を設置
- スコアタイプと称号に2人プレイの「デュオ」、3人プレイの「トリオ」が追加



▲ボスの一部はフィールド専用の攻撃を使用。ベガス・イリュージアの専用攻撃はこのクエストが初となる。



▲バトルアリーナ風のステージも存在。どうやら人型の敵が中心のようだ。称号報酬は、ファルス・アングルの羽を模したアクセサリ。

★ イベント報酬

ラッピーモチーフのアイテムを配布

※新年祭のWEB連動イベント対象クエストを1回以上クリア
マスコットレースで1位になったラッピーモチーフのアイテムがついに配付。配布は条件(※)を満たした人のみとなっている。



あのエネミーが待つ、
最深部を目指して突き進め!

▲EP5で登場した魔神城も登場! このほかにもどんなエリアがあるのか気になるところだ。



◀▶ルームグッズのトロフィーは、中からラッピーが飛び出す仕組み。アクセサリのマントにはラッピーのエンブレムが!



レトロ (ヒーローLv.90)

地味に紅丸が好き。根元から電光拳を当てた時の爽快感は格別! 真空手駒もイカサ!



ステラ (レンジャーLv.90)

男性はビリー・カーン、女性はキング。とくにビリーは「餓狼SP」から持ちキャラでした。

ACスクラッチ

対戦格闘ゲームの金字塔『KOF』シリーズとのコラボアイテムが多数!

現在でも根強い人気を誇る対戦格闘ゲーム『KOF』シリーズとのコラボアイテムが登場。同シリーズの看板キャラである京や庵をはじめ、人気キャラたちの衣装や髪型が多数配信される。なかでも注目は、立ちポーズや必殺技を忠実に再現したロビーアクションだ。ファンならこの機会を逃さずゲットしたい!



レイリングウェア：アテナ・草薙京・レプリカ[02]Ba
ヘアスタイル：草薙京ヘアー
ボディイベント：草薙京のシロフ



コスチューム：八神庵・レプリカ
ヘアスタイル：八神庵ヘアー



コスチューム：不知火舞・レプリカ
ヘアスタイル：不知火舞ヘアー



レイリングウェア：アテナ・レプリカ[Ba]
ヘアスタイル：アテナヘアー
アクセサリ：アテナのイヤリング



コスチューム：レオナ・レプリカ
ヘアスタイル：レオナヘアー
アクセサリ：レオナのイヤリング

ロビーアクション

- 491「KOF1」……男性版は京、庵、女性版は舞、アテナ、レオナの立ちポーズ
- 492「KOF2」……男性版は京、女性版は庵のMAX版超必殺技
- 493「KOF3」……男性版は京、女性版は庵の通常必殺技のコンボアクション
- 494「KOF4」……男性版は舞の花蝶扇、女性版はアテナのサイコボール



491「KOF1」(ロビーアクション)



492「KOF2」(ロビーアクション)



493「KOF3」(ロビーアクション)



「KOF」コラボ実現!
祝「THE KING OF FIGHTERS」コラボ!
衣装だけではなく、必殺技やファイトポーズを再現したロビーアクションもあります
うまくロビーアクションを使えば、格闘ゲームのシーン再現も!
ちなみに、ロビーアクションは全4種で
詳細は記事をチェック!



494「KOF4」(ロビーアクション)



感謝祭2019、開催間近
恒例の感謝祭がまもなく開催ニヤ!
「PSO2」
今回は大阪ではなく神戸会場になりますね。
開催スケジュール
・東京会場 3月10日(日) 幕張メッセ
・名古屋会場 4月21日(日) 名古屋国際会議場
・大阪会場 5月19日(土) 大阪国際会議場
・神戸会場 6月17日(土) 神戸コンベンションセンター
・福岡会場 8月17日(土) 福岡サンパレス
・札幌会場 8月17日(土) 札幌ドーム
来場者特典も超豪華!
入場料が無料なのうれしいニヤ!
注目アイテム多数の物販やアークスバルトナメントなど、見どころ満載なのでぜひ会場へ!
行くニヤ!

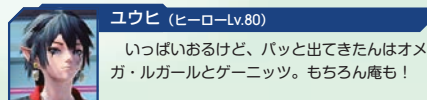
開発チーム一問一答 Vol.26

「無限連戦：永遠の輪舞」と「KOF」コラボについての気になる話が満載!

——「無限連戦：永遠の輪舞」の詳細を教えてください。
回答：オーダーは「ダメージを受けるな!」「指定エネミーを倒せ!」が追加されています。一部オーダーは1周目から達成型オーダーで出るようになりました。また、プレイ人数に応じて出現するオーダーが変わるようになります。フィールドは峡谷、海底、浮遊大陸など、多数のエリアが追加されています。また、インターバルエリアはEP5のストーリー地形が初プレイアブルとなっています。既存エリアもアレンジが加わっており、エリアによってはまったく別の新エリアになっているものもあります。エリアのアレンジや新規追加によってさまざまなエネミーが追加されていますが、今回EP5最後の配信ということもあり、とくに魔物種は各エリアに追加されています。そのほか、前回はXHの場合MISSION 21で1周でしたが、今回はさらに1周が長くなっています。周回が長くなったぶん、インターバルエリアにリカバリーボッドやメディカル端末を追加したり、一部インターバルエリアは休

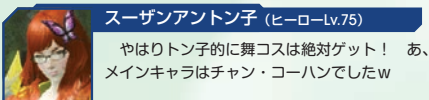
憩時間を増加しています。さらに細かい要素としては以下のようなものがあります。
・1周した際、周囲ごとにインナナのセリフが変わる
・5周目までミッションオーダーが変化する
・ラウンドアシッドが12周目まで上昇する(最大でHP、攻撃力1000%UP。EP6で配信される武器や防具でどこまででも実力が試せるように)
——「無限連戦：永遠の輪舞」で獲得できる称号は?
回答：今回はスコアタイプごとに、5段階の称号が用意されています。ソロ、フリー、クラス別に加えて、デュオ(2人)、トリオ(3人)のスコアタイプが増えて5種類となったため、5スコアタイプ×5段階で合計25称号です。ちなみに、ソロ称号の最上位「エターナルローナー」の取得には、ハイスコア50,000,000が必要になります。前回の「無限連戦：追憶の彼方へ」のソロ最上位称号「フォーエバーローナー」と同等以上の難易度なので、ぜひ挑戦してみてください。
——エンドレスクエストではレッサ系の特長能力がドロップするけど、第2弾ではどうなるの?
回答：レッサ系の付与設定は、第1弾と同様です。
——「THE KING OF FIGHTERS」シリーズとのコラボで、今回の5キャラを選んだ理由は?
回答：本作は魅力的なキャラが非常に多く、キャラク

ターの選定は難航しました。最終的にシリーズの中心キャラである京と庵ははずせないとして、女性キャラはなるべく多くのシリーズに登場しているキャラから選ぶことにしました。舞、アテナ、レオナとなったのは所属チームのかぶりを避けた結果です。
——コラボにあたり、とくにこだわった部分は?
回答：コスチュームはイラストをベースにしつつも原作ゲームのドット絵の雰囲気を取り込むことを意識しています。ロビーアクションはドットアニメーション特有のメリハリを3Dモデルで再現するのにかなり苦心しました。この二点にこだわったことで、コスチュームとロビーアクションを組み合わせた際の原作再現度を高くできたと考えています。
——ACスクラッチ「KOFレジェンズ」の開発イチオシアイテムを教えてください。
回答：コラボロビーアクション4種です。コラボキャラのアイコンを使った原作再現の楽しさもありますが、マイカルのアクションシーンのSSを撮るといった遊びもできます。一時停止機能とも相性のよいロビーアクションですので、いろいろ試していただきたいです。



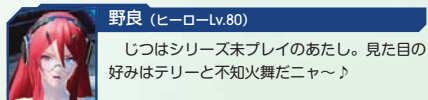
ユウビ (ヒーローLv.80)

いっぱいおるけど、バツと出てきたんはオメガ・ルガルとゲニツ。もちろん庵も!



スーザンアントン子 (ヒーローLv.75)

やはりトニックに舞コスは絶対ゲット! あ、メインキャラはチャン・コーハンでしたw



野良 (ヒーローLv.80)

じつはシリーズ未プレイのあたし。見た目の好みはデリートと不知火舞だニヤ〜♪

ユニット能力攻略 ★12ユニットの性能を解説。それぞれの利点を見極めよう

最強は光跡シリーズだが目的にあわせた構成も

EP5を通して★12ユニットの数が充実し、どれを使うべきか迷っているプレイヤーもいるだろう。そこで今回は、★12ユニットのなかでも性能が高いものを中心に、それぞれの特徴やメリット・デメリットなど

を紹介していく。光跡シリーズが最適解ではあるが、HPやPP、攻撃力だけを比較した場合は、光跡シリーズ以上の性能を持つユニットもある。それらを踏まえて、自分に合った構成を考えよう。

総合性能

- 1位 光跡シリーズ
- 2位 オフゼシリーズ
- 3位 ザラシリーズ

HP上昇量

- 1位 リア／ラッピーシャイン
- 2位 イザネシリーズ、バトルコイン交換系A^{※1}
- 3位 光跡シリーズ

PP上昇量

- 1位 リア／マスクオブヴェイン
- 2位 オメガDF系^{※2}
- 3位 光跡シリーズ

攻撃力上昇量

- 1位 オメガDF系
- 2位 バトルコイン交換系B^{※3}
- 3位 リア／マスクオブヴェイン

※1：リア／シャインブルー、リア／ヒメカキチェリー、リア／ヤデンホロー
※2：リア／クラーデムイリク、アーム／シャライラクラス、レッグ／アリュールエイド
※3：リア／シャインレッド、リア／カフモノライデン、リア／ゲッコウホロー

リア／ラッピーシャイン 他の追従を許さないHP上昇量が魅力

防御力が0だが、HP+777というユニークな性能を持つ。ヒーローLv.90のHPが700台なので、これを装備すれば2倍以上に。被ダメージ

自体は増えるが、それ以上にHPが増えるので相対的にダメージは減る。ただし、ボスの大技など高倍率の威力の攻撃には弱くなるので注意。

メリット：HPが大幅に増えて相対的にダメージが減る。ユニットを入手しやすい
デメリット：被ダメージ自体は増えるのでHP全快に必要な回復量も増える

リア／マスクオブヴェイン PP上昇量が高く総合性能も高水準

PP上昇量がトップで攻撃力も高く、各種属性耐性まで付いている。HPが上昇しないので総合力では光跡シリーズに劣るが、トップクラス

の性能だ。HPよりもPPを優先したい場合は光跡シリーズよりもこちらを選ぶといいだろう。入手にある程度の腕前と根気が必要なのが難点。

メリット：PPと攻撃力の上昇量が高い。6属性への耐性を持つ
デメリット：入手するには「領域調査：異世界の残滓」をクリアできる実力が必要

オメガDF系 特定のクラス専用に変化するならアリ

リア／クラーデムイリクは法撃力、アーム／シャライラクラスは打撃力、レッグ／アリュールエイドは射撃力に特化している。PP上昇量

も高いので特定のクラスに合わせて専用ユニットを作る場合にオススメだ。緊急クエストなどで入手できる機会が多いのもメリットの1つ。

メリット：打撃力、射撃力、法撃力のいずれかに特化すると強力
デメリット：全クラスで使いまわすには適していない

■主なユニット構成の能力値比較

組み合わせ	HP	PP	攻撃力			技量	防御力(+10)			耐性									
			打撃	射撃	法撃		打撃	射撃	法撃	打撃	射撃	法撃	炎	氷	雷	風	光	闇	
アストラシリーズ	180	30	60	60	60	-	699 (978)	690 (966)	708 (990)	6	6	6	6	6	-	-	-	6	
セイネスシリーズ	360	12	45	45	45	-	720 (1008)	732 (1023)	747 (1044)	8	8	8	6	6	6	6	6	6	
クリファドシリーズ	120	39	105	105	105	-	690 (966)	708 (990)	693 (969)	5	5	5	-	-	-	-	-	-	
イザネシリーズ	450	-	60	60	60	60	774 (1083)	729 (1020)	729 (1020)	12	12	12	-	-	18	-	12	-	
イヴリダシリーズ	180	30	75	75	75	-	702 (981)	702 (981)	702 (981)	9	9	9	6	-	-	-	-	6	
ボードシリーズ	150	30	120	120	120	-	723 (1011)	723 (1011)	723 (1011)	13	13	13	-	-	-	-	-	-	
ザラシリーズ	240	24	90	90	90	150	726 (1014)	726 (1014)	726 (1014)	9	9	9	-	-	-	-	-	-	
フォボスシリーズ	240	-	120	120	120	-	789 (1104)	789 (1104)	789 (1104)	15	15	15	-	-	-	-	-	-	
オフゼシリーズ (リア+アーム、武器+レッグのセット効果込み)	260	35	80	80	80	100	805 (1087)	745 (1003)	775 (1045)	13	13	13	-	15	-	15	15	-	
光跡シリーズ	300	45	150	150	150	-	795 (1113)	795 (1113)	795 (1113)	15	15	15	-	-	-	-	15	15	
リア／ラッピーシャイン+アーム／光跡装ルシオン+レッグ／光跡ディシオン	977	30	100	100	100	-	530 (742)	530 (742)	530 (742)	10	10	10	-	-	-	-	-	10	10
リア／マスクオブヴェイン+アーム／光跡装ルシオン+レッグ／光跡ディシオン	200	50	160	160	160	-	783 (1096)	780 (1092)	780 (1092)	14	13	13	3	3	3	3	3	15	15
リア／マスクオブヴェイン+アーム／光跡装ルシオン+レッグ／オフゼロジャー (セット効果込み)	170	40	110	110	110	50	853 (1154)	830 (1122)	840 (1136)	14	12	12	3	6	3	6	13	10	
リア／シャインレッド+アーム／シャライラクラス+レッグ／光跡ディシオン	100	32	215	130	130	-	792 (1108)	734 (1027)	733 (1025)	12	10	9	10	-	-	-	5	10	

バトルコイン交換系A HPだけでなくPPも大きく伸ばせる

リア／シャインブルー、リア／ヒメカキチェリー、リア／ヤデンホローの3種はHPとPPの上昇量が高い防御寄りのユニットだ。バトル

アリーナをコツコツプレイすれば入手できるのが最大の利点。性能は悪くないが、リアは種類が豊富にあり選択肢からはずれやすいのが欠点。

メリット：HPとPPの上昇量が高い。ドロップ運に関係なく入手しやすい
デメリット：攻撃力が上昇しない。部位が競合するユニットが多い

バトルコイン交換系B 打撃法すべての攻撃力が上昇する

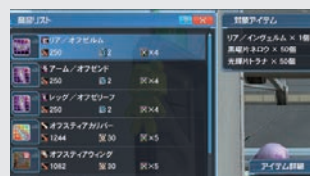
リア／シャインレッド、リア／カフモノライデン、リア／ゲッコウホローは打撃力・射撃力・法撃力がそれぞれ80ずつ上昇する。バトルコ

イン交換系Aと同じく入手しやすい。攻撃力の上昇量が高く、全クラスで使いまわしができるのも利点。PPが上昇しないので立ち回りには注意。

メリット：全クラスで使いまわせる攻撃力特化タイプ。運に関係なく入手しやすい
デメリット：HPとPPが上昇しない。リア／マスクオブヴェインよりも見劣りする

オフゼシリーズ セット効果を生かせるなら強力

★11ユニットのオフゼシリーズからアップグレードできるため、素材さえあればいつでも入手できる。部位ごとの性能は低めだが、そのぶんセット効果が強力。とくにレッグは、武器とのセット効果を含めれば防御力トップだ。武器を含めて装備に縛られるため、自由度が狭まってしまうのが欠点。



▲インヴェイダシリーズをマイショップで購入してアップグレードしていくことも可能。

メリット：武器を含めてオフゼシリーズ一式でそろえれば強力
デメリット：セット効果を前提とした性能でユニット単体の性能としては低め

ザラシリーズ 入手しやすさとバランスのよさが魅力

難度X Hの森林、火山洞窟、海岸でドロップする黄色の狩猟石で交換

素の性能はボード系よりも低いが、技量が大幅に上昇するので総合力ではこちらのほうが上になる。

メリット：技量が上昇する数少ないユニットでバランスもいい
デメリット：とくになし

光跡シリーズ 持っているなら迷わずコレ!

ほぼすべての能力が上位に入る強力なユニット。万人にオススメできる性能だが、誰もそそえられるほ

どドロップ率が高くない。ほかのユニットを使いつつ、入手できた部位から順に替えていくといいだろう。

メリット：技量と属性耐性を除いた能力が上位に入る高性能
デメリット：入手機会が限られるうえにドロップ率が低い

CHECK イヴリダシリーズはアップグレード対応予定

イヴリダシリーズはEP6開始後にアップグレードが予定されている。その時期は6〜7月頃とのことで、どんな性能になるかは不明。アップグレードに期待して今から作るのは得策ではないが、現時点で作成済みなら残しておこう。