

電子書籍版には付属のディスクが添付されておられません。
ゲームインストールディスク同梱&基本プレイ無料ですぐに遊べる!!

PHANTASY STAR ONLINE 2 START GUIDEBOOK

ファンタシースターオンライン2 スタートガイドブック

コネクト!オン

Lv.1から装備可能なアイテムコード付き
グツレ・バズッカ / ナハト

アイテムコードの入力期限は、2012年12月31日23時59分までです。期限を過ぎると使用できなくなる可能性がありますのでご注意ください。

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

舞台は宇宙!
無限の冒険が
楽しめる!!

価格 **980円** [税込]

ドスパラは正規 Windows® 7 Professional をプレインストールしています。

トリプルキャンペーン
2012/7/31まで

豪華購入特典がついて来る!!

ロケットパンチ・ナハト

ワイヤードランス

両手が巨大な拳となり、どんな敵をも粉砕できるワイヤードランス。戦場を乱舞するその鉄拳は、大量のエネミーがいても心強い味方となってくれる。



アンチAライフル・ナハト

アサルトライフル

ある特殊な敵を想定し開発されたアサルトライフルの試作モデルの一つ。無骨な傭兵の気分を満喫したいなら、ぜひ持っておきたい。



ピコピコハンマー・ナハト

ロッド

見た目はおもちゃのハンマーだがロッドとして立派に使用可能。女性アークスにも人気で、パーティーメンバーに和やかな雰囲気を出せる。



Galleria - ガレリア

ファンタースターオンライン2 推奨モデル XF



【PSO】10周年
記念ロゴ入り
Xbox 360
ワイヤレス
コントローラー
for Windows
付属!!



※モニター別売り

Windows® 7
Professional 64bit SP1
インストールモデル

¥139,980 (税込)

CPU

インテル® Core™
i7-3770K プロセッサー

グラフィック

NVIDIA® GeForce®
GTX670

Note Galleria - ノート ガレリア

ファンタースターオンライン2 推奨モデル QF670

15.6型 フルHD光沢液晶
(1920×1080)



【PSO】10周年
記念ロゴ入り
Xbox 360
ワイヤレス
コントローラー
for Windows
付属!!



Windows® 7
Professional 64bit SP1
インストールモデル

¥149,980 (税込)

CPU

インテル® Core™
i7-3720QM プロセッサー

グラフィック

NVIDIA® GeForce®
GTX670M

対象商品のご購入で〈Windows 7 搭載パソコン / パーツバンドル版 (DSP版)〉

Windows 8 Pro も

1,200円

で手に入る!

安心!

前払い(プリペイド)
だから使い過ぎて
後でびっくり!
なんて事は無し!

安全!

お支払い時に
個人情報の入力
の必要が無し!

便利!

日本全国40,000店の
コンビニで簡単に
買える!
購入時に面倒な
手続きは無し!

WebMoney



WebMoneyはみんなに「一番選ばれている」
ネット専用電子マネー

WebMoneyイメージキャラクター

天宮琴音
(あまみやことね)

琴音:

WebMoneyが冒険者の皆様を強かにバックアップしますよ!

ウェブマネー

検索

<http://www.webmoney.jp>

おまかせ
天宮琴音

あまみやことね

こもたん



“無限の冒険”に旅立つ前に!
WebMoney で準備するのになゃ!!

©WebMoney Corporation All rights reserved.
株式会社ウェブマネー
〒105-0013 東京都港区浜松町1-18-16

ファンタシースター オンライン2 スタートガイドブック

PHANTASY STAR ONLINE 2 START GUIDEBOOK



初心者でも
読めばたちまち
無限の冒険に
挑める!!

PHANTASY STAR ONLINE 2 START GUIDEBOOK

CONTENTS

◆スタートまでのフローチャートと本作ならではの4つの魅力	006	守りの基本となるユニットを使いこなす	044
ここが魅力 さまざまな仕掛けで無限に広がる冒険	008	アイテム効果の知識を蓄える	046
ここが魅力 究極のキャラクタークリエイト	012	機械生命体「マグ」は大切なパートナー	047
ここが魅力 多彩なアクションでエネミーとのバトルを堪能しよう!	014	クエストをクリアして報酬をゲットしよう	050
ここが魅力 豊富なコミュニケーション手段で盛り上がりたい!	016	アークス憩いの場 シップ内の施設	053
冒険へ旅立つために事前に必要なことは?	018	アークスシップの施設の役割を解説	054
宇宙を駆ける「PSO2」の世界	020	冒険の舞台にあるさまざまな仕掛け	056
ゲーム内で使える3種類の通貨を解説	022	冒険の舞台となる惑星をチェック!	058
◆さっそく冒険の舞台へ!	023	緊急任務が発生!? 迅速に対処しよう	066
画面の見かたと操作方法を知ろう	024	◆冒険のさらなる先へ!	067
戦闘の基本となるバトルシステムを解説	026	「PSO2」のキーマンに聞く	068
アークスを構成する3つの種族	028	もっと知りたい! 「PSO2」一問一答	074
3つのクラスを知り、エネミーに挑む	030	ファン必見の設定イラストを公開!	076
プレイヤーの友となる多彩なウェポン	036	オリジナル武器アイテムコード付録	082

まずはこのゲームの流れと魅力をチェック!!

一人前の冒険者になるまでの道のりをレクチャー

PSO2 スタートまでのフローチャートと 本作ならではの4つの魅力



まずは、「ファンタジースターオンライン2」(以下、FPSO2)というオンラインゲームがどのようなものなのかを探ろう。インストールに始まり、壮大な冒険に至るまでの流れを追いながら、ゲームの魅力に迫っていくぞ。

ゲームの大部分は無料で楽しめる



↑本作の醍醐味のひとつであるエネミーとのバトル。この迫力満点の戦闘が無料でプレイできてしまうのだ。

多彩なアイテムを手に入れながら、さまざまなエネミーとのバトルが楽しめる本作。オンラインゲームのなかでも指折りのボリュームを誇るが、なんとプレイ料金は基本的に無料。マイルームや追加倉庫の使用権など一部の要素は課金コンテンツとなるが、ゲームの大部分はタダで遊べるのだ。ちよつとでも気になる人は友だちとお試しで遊んでみよう。

操作はマウス&キーボード、コントローラのどちらにも対応

[FPSO2]では、家庭用ゲーム機の過去作から受け継がれてきたアクション性の高いバトルが存分に楽しめる。舞台がパソコンに移った本作は、従来の家庭用ゲーム機のシリーズにも似て、パソコン用のUSBコントローラなどで遊べるぞ。それだけでなく、マウスとキーボードによる操作でも遊べるのだ。もちろん、ゲーム内オプションで対応するボタンを変更できるので、コントローラとマウス、キーボードを組み合わせてプレイできるぞ。



↑カメラの動く速さなど、ゲーム内の設定で細かい部分まで変更できるのだ。

◎詳しくは24ページ

キャラクターの外見はプレイを始めた後でも変更できる

キャラクターメイキングで自分の分身を作成した後は、そのキャラクターを操って冒険をすることになる。一度作ったキャラクターは、ゲーム内の施設のひとつ、エステショップで外見を変更可能だ。ただし、ヒューマンから二

ューマンへの変更のように、種族は変えられないので、最初のキャラクターメイキングのときに、種族だけは慎重に選択しよう。なお、キャラクターに取り付けられるアクセサリは、一部が課金コンテンツとなっている。



↑ロボットのよう外見をしているキャストの体格も変更可能。自分の分身となるだけに、こだわりたい!

◎詳しくは55ページ

ゲームをインストールして冒険の準備を

クライアントと呼ばれるゲームのデータは、本誌付録のDVDか、Web上で配布されているインストーラーをダウンロードすれば手に入る。このファイルを実行すると、ゲームがインストールされるのだ。それだけで、刺激的なバトルや友だちとのコミュニケーションなどの基礎的な冒険が楽しめるぞ。



↑ゲームの動作環境は、本誌の18ページや公式ホームページで確認できる。

アークスキャッシュでゲーム内コンテンツを拡張



↑メニューからいつでもアークスキャッシュでコンテンツが購入できる。

◎詳しくは22ページ

専用サイトで現金をゲーム内通貨のひとつ、アークスキャッシュに変換すれば、冒険中にアークスキャッシュが使用可能になる。このアークスキャッシュで、マイルームやアークスクラッチなど、さまざまなコンテンツが利用できるぞ。アークスキャッシュを使って初めて手に入るアイテムもあるので、よりゲームを深く幅広く楽しみたいときには活用してみよう。

ここが
魅力

自分だけのキャラクターを自由自在にクリエイト

本作ではまずキャラクターメイキングで自分の分身を作ることになる。用意されている3種類の種族から自分好みのひとつを選び、それから細部を決定していくのだ。このメイキングには視覚的にわかりやすいシステムが組

み込まれており、顔の細部や手足の長さなど、簡単に自在にカスタマイズできるのだ。自分だけのキャラクターができれば、いよいよ冒険に出発だ。

◎詳しくは12ページ



↑目の大きさ、鼻の形など、さまざまな部分を変更できる。もちろん肌や髪の色も変更可能。



プレイヤーの数だけ見た目もいろいろ

エネミーを倒してレベルアップ

エネミー(敵)を倒すと経験値が手に入り、これが一定以上貯まるとキャラクターがレベルアップする。すると能力が上がるだけでなく、HPアップなどのスキルを覚え、さらにキャラクターが強くなるのだ。

◎詳しくは28ページ以降



クエストを受注して冒険を始める

エネミーが棲息するフィールドへは、ゲーム内のカウンターで、クエストと呼ばれる任務を受注すれば行けるようになる。ゲーム開始直後こそ受注できるクエスト数は少ないが、やがてさまざまなフィールドに行けるように！

◎詳しくは50ページ以降



↑受注したクエストによって訪れるフィールドが変わる。

ここが魅力

さまざまな惑星で冒険!



プレイヤーと対峙するエネミーの種類も多彩



コミュニケーションも楽しめる

本作の魅力は、さまざまなエネミーとバトルすることだけではない。ほかのプレイヤーと交流を図って仲よくなることも魅力のひとつなのだ。従来のオンラインゲームでもおなじみのテキストによるチャット機能はもちろんのこと、アニメのようなカットインや簡単な記号で絵を描く機能など、触れ合いのシステムも充実しているぞ。

◎詳しくは16ページ以降



仲間の数だけ新たなドラマが生まれていく

↑↑冒険に同行したプレイヤーと仲よくなれば、自分のマイルーム(個室)での会話など、さまざまなプレイヤーと絆を深め、文書の書き込みもできる。



↑↑仲よくなったプレイヤーとチームを組めば、冒険がさらにおもしろくなること間違いなし。



武器集めや強化でさらに自分を磨ける

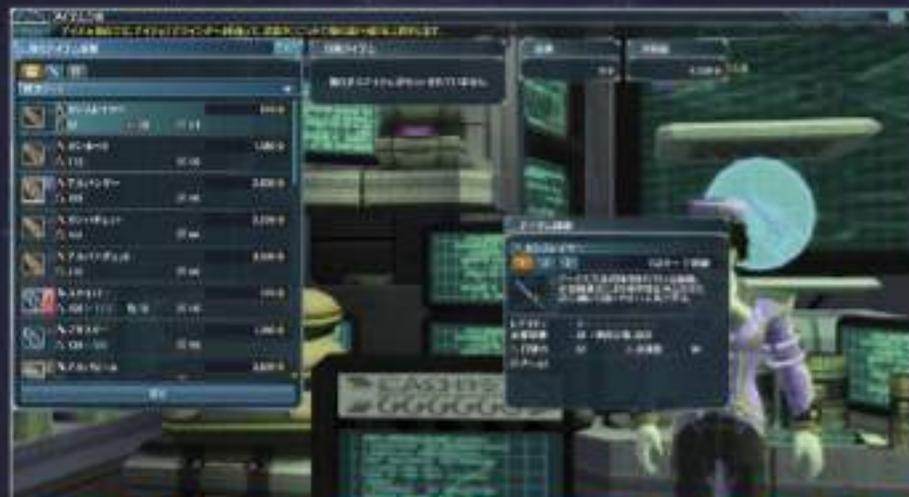
ここが魅力

さまざまなエネミーと戦い、アイテムを自分で発見してコレクションし、それを使ってさらに強いエネミーと戦うという楽しさがバツグンのこのゲーム。さまざまなクエストにアイテム収集の要素がふんだんに盛り込まれているため、自然に武器などのアイテムを集めるという本作の楽しみかたに入り込みやすい仕組みになっているぞ。使える武器は8つのカテゴリーに分かれており、武器のレアリティ(貴重さ)によっても外見や性能がまったく異なるため、いずれのクエストも武器集めで楽しさが変わってくる。また、手に入れた武器どうしを組み合わせて強化できるという要素もあるので、自分の理想の武器ができるまで飽きずにプレイが楽しめるわけだ。定期的に行われるゲームのアップデートで武器が追加されることもあるので、言ってみれば無限に遊べるのだ。

◎詳しくは36ページ以降



↑エネミーを倒すと武器が手に入ることも。種類はランダムに決まるので、とにかくたくさん戦いたい!



武器を強化してさらなる高みを目指そう!

↑武器が持つ真性や特殊能力を合成できる。必ず成功するとは限らないのがスリリング!

無限に続く!!

ここが
CHARM
魅力

無**限**に**広**がる**冒**険

さまざまな仕掛けで

本作の最大の魅力は、なんと
いっても多彩な仕掛けに満ちた
フィールドを駆け抜け、エネミー
を倒す冒険シーン。キャラクター
フリエットの解説に先立ち、ま
ずはこの最大の魅力を紹介！

▶まずはカウンターでクエストを受注する

フィールドで冒険をするには、最初にクエストカウン
ターでクエストを受注する必要がある。クエストには
冒険の秘密に迫るストーリーを展開するものや、腕試
して強敵に挑むものなど、さまざまな種類が用意され
ているぞ。同じフィールドが舞台のクエストでも出現
するエネミーは変わるので、クエストの数だけ違った
冒険が楽しめるというわけだ。もちろん、一度クリア
したクエストのくり返しプレイもできる。



◀クエストはストーリーを進め
れば増えていく。選んだだけ、
さまざまな冒険が行き届ける！



↑ほかのプレイヤーと協力してクエストに挑むこともできる。
ひとりでクリアできない場合は、協力して挑戦しよう。



クエストによって目的が変わる

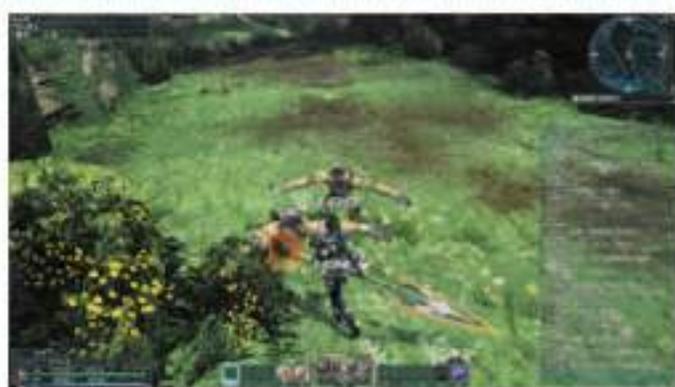
受注できるクエストは、それぞれクリアの条件が異
なる。特定のエネミーを指定された数だけ倒すことが
目的のものもあれば、特定の行動をすれば貯まるクエ
ストポイントを一定数まで獲得するというものもある
のだ。なかには、強大な力を誇るエネミーを倒すこと
がクリア条件のクエストもある。失敗しても何度で
も挑めるので、クリアできなかった場合は、キャラク
ターのレベルを上げて再挑戦するといいぞ。



↑クエストごとに難しさもまちまち。自分の腕前やキャ
ラクターのレベルに合ったものを選んで挑もう。

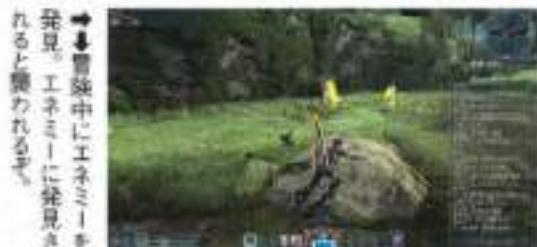
▶フィールド上のエネミーを倒してアイテムを集めよう

クエストを受注していざフィールドに向かうと、
エネミーが待ち受けている。これを倒すと、経験
値のほかにも、ゲーム内の通貨である「メセタ」やア
イテム、武器などが手に入る。クエストのクリア
条件を満たすことも大切だが、エネミーを倒し
てアイテムを集めないことには、本作を堪能して
いるとは言えないぞ。レアなアイテムを狙って、
エネミーを倒しまくろう。

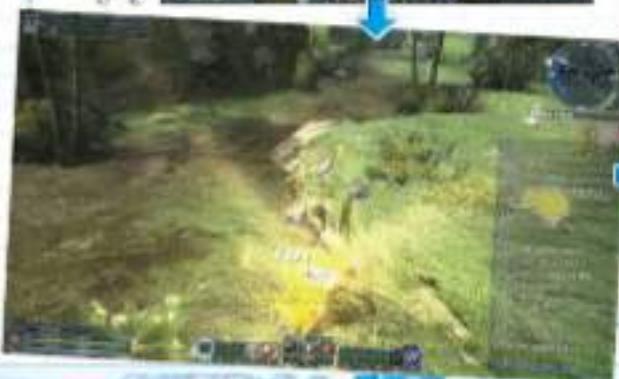


◀フィールドに出現するエネミーに
はさまざまなタイプのものがある。攻
撃手段や特徴などが異なるのだ。

エネミーを倒してアイテムを収集しよう!



→冒険中にエネミーを
発見。エネミーが発見さ
れると黄丸が現れるぞ。



▶フィールド上に強大なエネミーが現れることも!!

クエスト中に、通常のエネミーに比べて何倍もの大きさのボスエネミーが出現することもある。彼らのアクションは独特で、通常のエネミーでは味わえない緊張感溢れる戦いが体験できるぞ。クエストのクリア条件にボスエネミーの討伐が含まれていないなら、この強大な敵とのバトルを避けることもできるが、討伐すれば大量の経験値とアイテムが手に入る。積極的に戦ってみよう!

▶ボスエネミーは、通常のエネミーとは比べものにならないほどの強さを誇る。単純に突っ込んでいっただけでは勝てない。突破口を見つけよう。



持てる力を出し尽くして
ボスエネミーに挑もう!!

ボスエネミーの体力は膨大!

ボスエネミーの体力は、通常のエネミーの何十倍もあり、長期戦になりやすい。さらに攻撃力も高く、一撃でも攻撃を受けてしまうと瀕死になってしまうこともある。あらかじめクエストにボスエネミーが出現することがわかっている場合はもちろん、いきなりボスエネミーと戦うことになって困らないように、つねに回復アイテムを十分に持っておこう。備えさえあればどんな難敵でも恐るるに足りず!

ボスエネミー専用のマップで
熾烈な戦いを強いられることも!

エネミーから 武器をゲット

▶エネミーを倒した位置に現れるシンボルを見れば、何をドロップしたかがすぐにわかるのだ。



入手した武器を 装備してみよう

▶武器ごとに装備可能レベルが設定されている。その条件を満たせば装備できるのだ。

▶武器は種類によって性能だけでなく見た目も異なる。コーディネートを楽しむためのものもいろいろある。



ドロップアイテムはプレイヤーごとに手に入る

エネミーを倒したときに出現するアイテムやメセタは、プレイヤーごとに異なる。マルチプレイで同じエネミーを倒したからといって同じアイテムが見つかるわけではないのだ。つまり一方のプレイヤーがメセタを獲得していても、もう一方のプレイヤーは武器を手に入れていることも大いにあるのだ。これらの種類はランダムで変わる仕組みになっている。したがって、自分だけがアイテムを独占していいの、ほかのプレイヤーに欲しいアイテムを奪われまいかという心配はしなくていい。これらのアイテムドロップ率は、アークスキャッシュで購入できるアイテムドロップ率アップのアイテムで底上げすることができるので、より効率よくプレイしたい場合は、購入するといいたいだろう。



▶フィールドでエネミーと遭遇。ほかのプレイヤーと協力してこれらを倒すと――



▶一方のプレイヤーはメセタ、もう一方は武器をゲットした。このように、ドロップアイテムはプレイヤーごとに異なるぞ。



▶フィールドの形が毎回変わる!?

◎詳しくは56ページ以降

オンラインゲームは長期間にわたって同じ場所を周回してプレイを重ねていくことになる。しかし、何度も同じ場所を訪れていると、少々飽きてしまいがち。だが、本作ではそんな作業感を持たずに新鮮な気持ちでプレイできるように、フィールドの構造が毎回変わるラ

ンダムフィールドの仕組みが取り入れられているのだ。地形はもちろんのこと、エネミーが登場するタイミングなども挑むことに変わるため、同じクエストをくり返しプレイしても、違う場所で冒険しているかのような楽しさを味わいながらプレイできる。



▶フィールド上の仕掛けもランダムで変わる。毎回、気持ちも切り替えて挑めるのだ。



↑挑戦するたびに一部の地形を除き、フィールドの形が変わる。

文字どおり無限の可能性を秘めたランダムマップ



◀↑出現するエネミーこそ変わらないが、出現タイミングが異なるため、どこで闘われるかがわからない。つねに緊張感のある冒険が楽しめるのだ。

▶挑むたびに毎回異なる展開がある!?

◎詳しくは66ページ

▶イベントが発生すると即座から通信が入り、目的が表示される。達成できればボーナス経験値をゲット!



冒険中には、インタラプトイベントと呼ばれるさまざまなハプニングがプレイヤーに襲い掛かるぞ。発生するタイミングや種類はランダムで、特定

のエネミーを倒さなければ先へ進めなくなるものや、墜落した戦闘機の修理が完了するまで援護するものなどさまざま。ドキドキできるぞ。



熱いシチュエーションがプレイヤーを待つ!

同時に複数のイベントが発生することも!

インタラプトイベントは、連続して発生する場合や、同時に複数が発生する場合もある。たとえば、フィールド上に倒れた巨大な壁を消滅させるために壁を集めていたら、突然パーティーメンバーのひとりがエネミーにさらわれるという危機的な状況に陥ることもあるのだ。進行中のクエストによって登場するエネミーや強さは決まっているものの、いつイベントが発生するかはわからない。タイミングによっては相当スリリングな状況が楽しめるのだ。



↑イベントが重なって発生した場合も驚らないことが重要。迅速に行動して目標を達成しよう。



複数のボスエネミーが出現することも!

▶フィールドごとのギミックに注意 ◎詳しくは56ページ以降

マグマに当たるとダメージを受けたり、雨が降って川が氾濫したりなど、フィールドごとにさまざまな仕掛けが用意されている。この仕掛けがスパイスとなり、エネミーとの戦闘に影響することも。緊迫感たっぷりのバトルが楽しめるのだ。

↑エネミーとのバトル中にマグマが発生してダメージを受けることも！



↑晴れていた森林フィールドに豪雨が降り始め、雷が発生。川も氾濫して、川を渡ろうとすると、下流方向へと流されてしまうはめに！



▶クリアしたクエストに何度でも挑める

◎詳しくは50ページ以降

一度クリアしたクエストは何度でも挑戦できる。クエスト中に出現するエネミーを覚えておけば、それがドロップするアイテムが欲しいというときに便利。欲しいアイテムが出るまでくり返しプレイすればいいのだ。ただし、ストーリークエストだけは再挑戦ができない。物語を見逃さないように心がけてプレイしよう。



↑カウンターでクエストを受注するとき、出現するおもなエネミーが確認できる。これを参考にしてどのクエストに挑戦するかを決めよう。

↑ボスエネミーの討伐が目的のクエストも、何度もくり返しプレイできる。お目当てのレアアイテムがドロップするまで何度でもボスエネミーに挑めるぞ。

武器を強化!

ふたつの武器を組み合わせれば、一方が持つ属性や特殊能力を、ベースとなる武器にプラスできるぞ。ただし、特殊能力の追加は必ずしも成功するわけではなく、失敗するおそれもある。失敗すると素材として使用した武器は消滅してしまうのだ。そのため、武器の強化のためには、必然的に多くの武器が必要となるのだ。くり返し冒険に出て、高性能な武器を作り上げよう。



↑特殊能力は、武器ごとに設定されている能力スロットの数だけ付け加えられるぞ。

▶マターボードを埋めてイベントを発生させよう ◎詳しくは52ページ

ストーリーモードは特定の条件を満たすとプレイできるようになる。そのときに活用されるのが、マターボードだ。ボード上に点在する印「マター」ごとに目標が示されており、これを達成することで別のマターが開放され、ふだんの協力プレイ中に新たなイ

ベントが発生するという仕組みになっている。示される目標は、特定のアイテムを集めるものや、特定のキャラクターと会話するものなどさまざま。マターの総ボリュームも膨大で、ボードを埋める目的でのプレイもやり込みがいあり！

↑マターボードは物語の序盤で出会うフロンというキャラクターから入手できるぞ。



シブシブとマターボードを埋めていく



↑目標を達成して、つぎのマターへと移行。こうして順番に達成していくことになる。

↑マターを開放しているとやがて冒険中にイベントが発生する。なかにはストーリーに大きく関わる重要なものも



ここが究極の
CHARM
魅力の

キャラクタークリエイト

『ファンタジーマスター』シリーズでは、もはやおなじみとも言えるキャラクタークリエイト。シリーズを積み重ねることによって進化してきたこの機能が、本作でさらに進化を遂げた。クリエイトの過程とともに、その魅力を追求する。



Character creation

3つの種族から自分の分身を選ぶ

キャラクタークリエイトは、まず種族を選択することから始まる。ヒューマン、ニューマン、キャストという3つの種族から自分の好きなものを選択しよう。詳細は28ページ以降にあるぞ。種族や性別によってステータスにやや差が生じるものの、どのクラスでも活躍できるようなバランスになっているので、自由に選んでかまわない。なお、この後に設定する外見は、施設のエステショップを利用すればプレイの途中で変更できるが、種族と性別は変更できない。長きにわたって自分の分身となるだけに、じっくり考えて選ぼう。



↑クラスはクラスカウンターを訪れば後から変更される。変更はコストはかからないぞ。

Character creation

2種類の編集方法でキャラクターを作ろう

キャラクタークリエイトは、「かんたん編集」と「こだわり編集」という2種類の編集方法を使い分けながら行うことになる。もちろん、最初からいくつか用意されているキャラクターを選んで編集をせず作成を終えたり、どちらか一方の編集方法だけを使ってキャラクターを作成したりすることも可能だ。ここからは、それぞれの編集方法の特徴を解説していくので、キャラクタークリエイトをする前にしっかりと目を通しておくといいだろう。

短時間でサクサク作れる かんたん編集

最初から用意されている顔や体型のパターンを複数のバリエーションから選び、ツール系や熱血系などといった4つの要素をブレンドして顔を作り上げていく編集方法。顔や肌の色、まつげの形など、かんたん編集では変更できない項目もある。ある程度、キャラクターを構成するうえで基本となる部分を作ってくれるので、キャラクター作成が苦手という人はかんたん編集の機能を重視して笑おう。



↑ベースタイプを選択してプレントモーフィングを行えば、簡単に自分好みの顔を作れる。

●ヒューマン

セリやヒューマンに近い容姿で、全体的な能力のパラメータは平均的。強さへの意欲はそれほどない。

●ニューマン

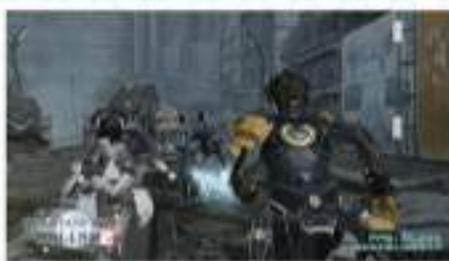
先述が災つた耳が特徴的な種族。フォントンの扱いに長けており、フォントンに対する感応力はほかの種族の差を感じるほど高い。

●キャスト

機械によって構成された身体を持っている種族。フォントンの扱いは西手だが、精緻な動きを得意としている。

キャラクターリエイト体験版を活用しよう

キャラクタークリエイトの項目からデータを読み込めば、以前から配信されているキャラクタークリエイト体験版で作成したキャラクターを呼び出すことが可能だ。こうすれば、もう一度作り直す手間をスキップしてすぐにゲームが始められるぞ。すでに体験済みの人は活用しよう。また、プレオープンβテスト、オープンβテストで作成したキャラも同時にデータ読み込みで呼び出せる。



↑キャラクタークリエイト体験版では、ベンチマークテストも可能だ。

キャストは顔パーツによってはカスタマイズ不能

キャストのみ、目や鼻がないヘッド系のパーツを選択したときに、顔パーツのカスタマイズが不能になる。顔の大きさも変更できないので、顔の大きさに合わせて体型を変更するといいたいだろう。なお、人型の顔部パーツを選択すれば、ほかの種族と同様にカスタマイズ可能。瞳の大きさや鼻の形など、細部まで変更できるぞ。



◆キャストであってもパーツしだいでカスタマイズできるぞ。

細部まで作り込める こだわり編集

こだわり編集では、キャラクターの細部が調整できる。編集できる項目は、顔の輪郭、顔を構成するパーツの配置、鼻のサイズと高さ、耳、口、目の形、腕と脚の長さや太さ、筋肉量など、身体のいたるところをカスタマイズできるのだ。顔のパーツひとつを変更するだけでも雰囲気ガラリと変わるので、バランスやセンスが問われる編集方法だ。とくに注意したいのが、顔の大きさと体型のバランス。このふたつの項目のバランスが上手く取れば、全体的に見栄えがよいキャラクターを作り出せるぞ。逆に、このバランスをあえて崩すことで、ほかとはひと味違うキャラクターを生み出すことも可能。細かく設定できるぶん、さまざまなキャラクターを作り出せるのが楽しいぞ。



◆この顔をベースにして目や鼻などのパーツをカスタマイズする……



↑顔のパーツを少しいじっただけなのに、こんなにも雰囲気が変わった！ このこだわり編集を駆使すれば、自分の顔そっくりなキャラクターや、憧れの人やタレントの顔をしたキャラクターも作り出せるのだ。

Character creation

モーフィング機能で細部までカスタマイズ

身体の各部は、あらかじめ用意されているパーツから選択するのではなく、モーフィングという機能を使って直感的に変更ができる。全体的な体格はもちろんのこと、手と足の長さや太さまで変えられるという自由度の高さが魅力だ。面倒でわかりづらい操作をすることなく、マウスだけで自分の好きなように変更できるので、奥深いキャラクタークリエイトが行えながらサクサクとキャラを作成できるぞ。



◆モーフィング機能を使ってはじめて調整させるも、このなじみのあるメニューから、スライダーやダイヤルなどの操作で、マウスひとつで細部まで、自由自在に細部まで調整できるのだ。



↑性別、種族が違っててもカスタマイズの幅の広さは変わらない。身体のいたる部分を細かく調整できるので、自分好みのキャラクターが作りやすいぞ。

胸の形にも こだわられ！



◆女性キャラクターならバストのサイズと形も変えられる。向きも変えられるというように、カスタマイズ性が非常に高いので、とことんこだわってキャラクターを作成したいという人でも満足できるはずだ。

ファッションでキャラクターをコーディネート

キャラクターの顔や体型をカスタマイズした後に、コスチュームやアクセサリを選択すれば、キャラクターにさらなる個性を持たせられるぞ。コスチュームは、用意されているパターンのなかから選択する形式で、カラーも変更可能だ。キャストにはコスチュームがないが、メインカラーとサブカラー3種を変更でき、色合いで個性を出せるようになっている。アクセサリは3つまで取り付けられ、異なる種類のメガネを3つかけることも可能というユニークな仕様。カッコよさを重視するのちよし、ギャグに走るのもよしと、キャラ作りのアクセントとして活躍してくれるぞ。



いざの冒険の舞台へ!!

エネミーとのバトルを堪能しよう！

▶フィールドは自由に動き回れる



冒険のおもな舞台となるフィールド上では、自分のキャラクターを360度自由自在に操作できる。ジャンプやガード、緊急回避など、多彩なアクションを駆使して、さまざまなスタイルでエネミーとの戦闘を楽しめるぞ。もちろん効率よくダメージを与えることも重要だが、'自分らしく戦える'点こそが本作の魅力なのだ。



↑フィールド上にある草木や箱などは破壊可能。通過時に移動速度を低下させる懸念などは、先に刈っておこう。

↑起伏の激しいフィールドも存在。もちろん、敵の攻撃が届かない高台に登って一方的に攻撃することもできる。



HP(体力)がゼロになると

エネミーの攻撃を受けたり、フィールド上のトラップにかかったりすると、キャラクターはダメージを受ける。これをくり返してHPがゼロになると、その場でダウンし、シブエリアに戻るか、アークスキャッシュで購入する復帰アイテム、「スケープドール」を使うかを迫られるぞ。

↑ダウンするとその場から動けなくなる。この状態に陥らないように、あらかじめ回復アイテムを準備しよう。



▶3つのクラスで戦う ◎詳しくは30ページ以降

ハンター

↑接近戦を得意として、最前線での戦闘で真価を発揮する。HPと防御力に優れ、単独でも高い戦闘能力を誇る。装備可能武器は、ソードやワイヤードランスなどの接近戦に特化したものだ。



レンジャー

↑射撃武器により、離れた位置からも攻撃できる。射撃力や技量が高く、精密な射撃が行えるクラスだ。アサルトライフルやランチャーなど、中距離で戦える武器が装備できるぞ。



プレイヤーは、戦闘スタイルの異なる3種類のクラスからひとつを選択して戦場に身を投じることになる。クラスごとに使える技や特徴が異なり、まったく戦いかたが変わるので、別のゲームをプレイしているかのような感覚が味わえるだろう。すべてのクラスをマスターして『PSO2』のバトルを極めたい！

フォース



↑エネルギーの源、フォトンを用いた技、「テクニク」が使える。仲間を回復したり、エネミーを攻撃したりなど、多彩な活躍が可能。HPや防御力が低いには要注意。

ここが
CHARM
魅力

多彩なアクションで

「アクション」は、プレイヤーの操作によって、敵を倒すだけでなく、仲間を援護したり、環境を有利にしたり、自分自身を強化したり、といった多岐にわたるアクションが用意されています。また、武器の種類によって、アクションも変化するため、武器ごとに違う立ち回りを求められるぞ。たとえば、素早く連続で攻撃しつつガードもできるソードは、敵に接近することで真価を発揮する。逆に、

▶強力なフotonアーツ ◎詳しくは36ページ以降、

通常とは異なるアクションでエネミーを攻撃できるフotonアーツとテクニクには、素早い動きで連続攻撃をくり出したり、周囲を巻き込む爆発を起こしたりなど、さまざまなタイプがある。通常攻撃の後に続けてくり出せるので、一気にエネミーのHPを削れることも。一度に3つまでセットして戦えるので、状況に合わせて使い分けを!



↑テクニクはフォース専用のスキル。攻撃だけでなく、仲間を治癒したり補助したりできる。



↑フotonアーツとテクニクは、ディスクを消費して覚える。このディスクはショップでの購入、クエストの報酬、エネミーからのドロップで入手できる。ディスクには、使用に必要な能力値が設定されているので、レベル上げを兼ねながらディスクを集めるといいだろう。

PPの消費に要注意!

フotonアーツやテクニクを使うと、PP(フotonポイント)を消費する。これは時間経過とともに回復するが、通常攻撃でエネミーを攻撃することでも回復する。フotonアーツやテクニクを短時間により効率よく使うなら、通常攻撃を織り交ぜたコンボでエネミーを攻めよう。エネミーに反撃の標を見せないように攻撃し続けられれば、ノーダメージで戦いを切り抜けるぞ。

フotonアーツやテクニクは連続できないぶん、非常に強力な攻撃手段なのだ。



▶アクションは武器ごと ◎詳しくは36ページ以降、

本作で用意されている武器の 카테고리は、ソード、ワイヤードランス、アサルトライフルなど、現段階で8種類。装備する武器によってアクションも変化するため、武器ごとに違う立ち回りを求められるぞ。たとえば、素早く連続で攻撃しつつガードもできるソードは、敵に接近することで真価を発揮する。逆に、

遠距離から広範囲にダメージを与える弾を発射できるランチャーは、連続して攻撃しづらいため、接近戦には不向きなのだ。なお、どの武器でもタイミングよくボタンを押すとジャストアタックという強力な攻撃がくり出せる。タイミングは武器ごとに違うので、体で覚えて、華麗に効率よくエネミーを殲滅したい!



↑迅速にエネミーを倒せれば、それだけ安全に冒険できる。自分の武器のアクションを熟知しよう。

遠距離から攻撃して仲間を援護しよう

↓アサルトライフルやフォースのテクニクなら、遠距離から攻撃できる。エネミーとの距離を取って安全を確保して攻撃を!



攻撃した後に青い枠が出現



枠が徐々に縮まり赤くなったときに攻撃を



↓タイミングよくボタンを押せば攻撃が強力に、積極的に狙おう。

▶最大12人でのプレイが楽しめる

戦闘の単位である、ひとつのパーティーの最大人数は4人。だがマルチパーティーエリアと呼ばれるゾーンでは、別のパーティーと合流して最大12人で冒険できることがあるのだ。このエリアでは、通常のエリアと同様にほかのプレイヤーとチャットなどで交流を囲める。一度の冒険で、より多くのプレイヤーと知り合える魅力的なエリアなのだ。



↑一瞬一会が楽しめるパーティーエリア。同一パーティーのメンバーなら、メンバー情報が見られるぞ。

↓ひとつのエリアに最大12人が入り混れてバトルできる。1ヵ所に集まって戦うのも、場所を分けて戦うのも楽しい。自由度の高い冒険が堪能できるのだ。



通常のエリアでは最大4人で冒険できる



↑マルチパーティー対応のクエストでも、すべてのエリアがマルチパーティーになるわけではない。

ストーリークエストはソロ専用。マルチパーティーに対応していないクエストなら最大4人で冒険することになる。一方のマルチパーティーエリアは、マルチパーティー対応のクエストだけに登場する特殊なエリア。マルチパーティーを体験したいなら、クエストカウンターでクエストを検索するときに、マルチパーティー対応かどうかを確認しておこう。

豊富なコミュニケーション

ここが
CHARM
魅力



▶いろいろなチャットを楽しもう

チャット機能は、オンラインゲームでおなじみのコミュニケーション手段。特殊な施設を利用しているとき以外は、いつでも友だちと会話を囲めるぞ。頻繁に使う言い回しを定型文として登録する機能や、クエストが始まったときやほかのプレイヤーがレベルアップしたときなど、

設定したタイミングで、あらかじめ入力しておいたメッセージを自動で発言してくれる便利な機能なども導入されているのだ。さらに、チャットをより楽しいものにするため、以下に挙げたさまざまな要素が搭載されている。これらを使いこなして、より楽しく交流しよう！

カットイン

アニメのワンシーンのように、入力したメッセージとともに自分のキャラクターの顔を画面に表示させる機能。表示されるキャラクターの角度、表情、メッセージが表示される吹き出しの形、文字の大きさなどが設定できるぞ。この機能をつまやく使えば、自分の感情や個性を相手によりハッキリと伝えられるだろう。もちろんカットインそのものは簡単な操作で利用可能。こだわればこだわるほど、充実した交流を囲める機能だ。積極的に活用しよう！



↑写真のように、メッセージとともにカットインが表示される。ちなみに、前述した自動で発言できるメッセージ機能にも、これを組み込めるのだ。

シンボルチャット



簡単なパーツを組み合わせ、1枚の絵を描く機能。完成したシンボルアートは、通常のチャットと同様に、ほかのプレイヤーに向けて発信できるのだ。自分のプロフィールをまとめて仲間と交換できるアークスカードにも、これは貼り付け可能で、文字だけでは伝えられないメッセージが表現できるぞ。

↑↑や●や■など、さまざまなパーツが用意されている。パーツのなかには、ラッピビーや本作のロゴなど、最初から作り込まれたものもある。



▶エモートで感情を表現

ロビーにいるとき限定的動き、'ロビーアクション'で、キャラクターにより深く感情を表現させられるぞ。敬礼やダンス、さらには戦隊ヒーローのようなポーズまで、ロビーアクションの種類はさまざま。文字チャットではなく、面と向かってコミュニケーションを取るときは、会話とともにこのロビーアクションを活用すれば、気持ちも伝わり、より盛り上がるだろう。

キャラクターにカメラを寄せると、写真撮影もできるぞ。カワイイ写真も撮るといいかも!



カッコよくポーズ!



ロボットだって笑えちゃう!

エモートの種類はスクラッチで増える

あらかじめ用意されているロビーアクションのほかにも、後述するFUNポイント消費して引くFUNスクラッチから、新たなロビーアクションを入手できることがある。人が集まるロビーで、レアで特殊なアクション披露すれば、間違いなく注目を浴びるだろう。



↑FUNスクラッチは、スクラッチ期末やメインメニューから抽めるぞ。

アクション手段で盛り上がりたい!

オンラインゲームでの楽しみは、ゲーム中で知り合ったほかのプレイヤーたちとの交流は欠かせない。本作には、彼らとのコミュニケーションをより充実させる機能がいろいろ搭載されている。それらを活用して絆を深めれば、より冒険が楽しくなることは間違いない。

▶気の合う仲間とチームを結成

冒険やロビーで知り合ったプレイヤーとの絆を深めたら、いっしょにチームを作ってみよう。同じチームに所属していれば、ほかのメンバーといつでも会話ができる専用のチャットモードが利用できるようになるぞ。不意の冒険にも誘いやすくなるので、より深い交流が図れるだろう。さらに、そのチームのマークとして設定されたシンボルアートが、名前の横に表示されるようになるぞ。



チーム作成はチームカウンターで

←チームの作成条件は、自分のキャラクターのレベルが10以上であること。まずはレベルを上げないと!

▶アークスカードを交換して『PSO2』の輪を広げよう

アークスカードとは、プレイヤーの名刺のようなもの。誕生日や趣味、コメントなどを収集してカードに掲載できるのだ。このアークスカードは、相手を直接ターゲットしたり、同一エリアにいるキャラクターを選択したりするなど渡すことができ、コミュニケーションを図るうえでのきっかけになれるぞ。もちろん、必ずしも記入できる欄をすべて埋める必要はないが、より多くの話題で盛り上がりたならいろいろと書き込むのが得策。まずは、いっしょに冒険をして知り合ったプレイヤーとカードを交換して、フレンドを増やすことから始めよう。ともに盛り上げられる仲間が増えれば、チームを結成したりして、より本作が堪能できるようになるぞ。



↑アークスカードには'ほしいもの'と'あげたいもの'が記入可能。書いておけば、絆を深めるきっかけになるかも?

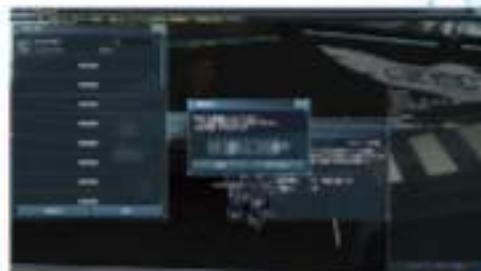


オンライン期末で編集

にぎやかなカードを作れ!

マイショップも活用

AC(アークスカッシュ)という安全ポイントを使えば、マイショップが開設できる。ここでは冒険中に手に入れた武器やアイテムを、自分の希望価格で販売できるのだ。ほかのプレイヤーのマイショップを覗いたり、ほかのプレイヤーのために自分のマイショップでは安く販売し、お礼を言われたりするの楽しいぞ。マイショップでゲーム内通貨のメセタを稼ぎ、つぎの冒険に備えて投資するのも、コミュニケーションのきっかけにするのも、プレイヤーしだいなのだ。



↑価格は自分で決められる。ほかのプレイヤーのマイショップも覗いてみよう。

冒険へ旅立つために 事前に必要なことは?

[PSO2]を楽しむためには、プレイ前にいくつか済ませなければならないことがある。具体的に何をすればいいのが、PC初心者でも困らないように順番を述べてレクチャー。このあとには無限の冒険が待っているぞ!



DVD使用上の注意事項

- 指紋、汚れ、キズ等をつけないように扱う
- 破損などが発生したディスクは絶対に使わない
- 直射日光、高温のディスクが保管しない
- 著作物の複製、改変、公衆送信に備属する
- ディスクの無断複製、再配布等を禁止する

プレイにはセガIDが必要!

CHECK



[PSO2]を遊ぶためには、事前にセガIDの取得が必要になる。登録に必要なのは、PCで使えるメールアドレスと生年月日だけ。下記のプレイヤーサイトから移動した先で、左のフォームにメールアドレスを入力したら、セガID登録のためのURLが記載された返信メールに従おう。
URL⇒<http://pso2.jp/players/>



ディスクが認識されない場合

DVDドライブのレンズなどを掃除してもディスクが正常に認識されない場合は、ディスク自体に問題があるおそれが考えられます。その場合は、以下のサポートページのディスクがからやかにご連絡ください。

- ファンタジースターオンライン2サポートナビ
- URL⇒<http://pso2.jp/players/support/>

STEP 02

付録のディスクをインストールする

①付録のディスクを取り出す



ディスクを取り出すときは、無理な力をかけてディスクを強引しないように注意したい。また、取り出すときに手などを怪我をしないよう、慎重に開封しよう。

STEP 01

自分の使っているパソコンの性能をチェック

最初に確認したいのは、いま自分が使っているパソコンの性能で[PSO2]がプレイできるかどうかということ。下記の必要基準動作環境の項目と見比べながら、プレイに足りない環境がないかしっかりと確認しておこう。

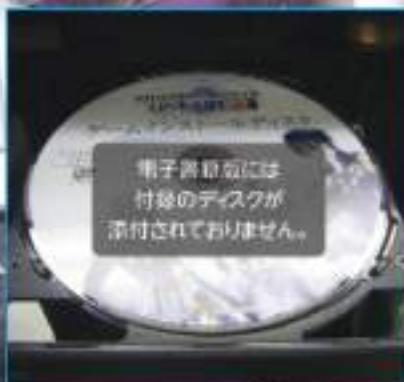


パソコンのスペックの確認は、[スタート]メニューのコンピューターを右クリックしてプロパティを開けばオーケー。また、コントロールパネルからシステムとセキュリティへ行き、システムをクリックすることで確認可能。

必要基準動作環境

- OS
Windows XP 32bit版 日本語版
Windows Vista / 7 32bit版-64bit版 日本語版
- CPU
Intel Core 2 Duo E6300 以上
- メモリ
Windows XP:1.5GB以上、Vista/7:2GB以上
(HDD空き容量)
8GB以上
- モニター(解像度)
1280×720以上
- グラフィックカード
NVIDIA GeForce 7800GT もしくは同クラスのグラフィックカード以上
- サウンドカード
DirectSoundHIC4ポート(DirectX 9.0c以上)
DirectX 9.0c以上
- インターネット接続環境
ブロードバンド環境(ADSL、光ファイバー等)

②ディスクをPCのトレイにセットする



ディスクをトレイにセットしたら、PSO2_SETUP.exeの実行を選択。もしディスクをセットしても自動で起動しない場合は、マイコンピュータのDVDドライブをダブルクリックしてディスクを直接起動させられるかどうかを試そう。

WELCOME to PSO2

キャンペーン情報



2012年7月31日までのキャンペーン期間中に以下のサイトで指定されているパソコンやパソコン関連パーツを買おうと、オリジナルの武器がもらえるトリプルキャンペーンを実施中。思い切ってこれらの購入を検討してみよう。
URL⇒<http://zlgrow.jp/pso2/>



アンタレスライフル/ナハト



ロケットバスター/ナハト

本ディスクは、Windows OS(XP・Vista・7)対応のパソコン向けのディスクのため、一般のオーディオ・ビデオ機器では利用できません。また、データは、片面2層式で収録されており、片面2層式対応のDVDディスクドライブで利用できます。再生するためには、ネットワークに接続している必要があります。必要基準動作環境に定められているスペック以上のパソコンにおいて動作します。

自分のパソコンの性能に合わせた環境設定を

ゲームのインストールが終わったら、プレイする前に、まずはゲームの環境設定をしよう。画面サイズや描画設定、ゲーム内のサウンドについての調整が

できるぞ。とくに描画に関する項目は重要で、自分のパソコンの性能と必要基準動作環境の差に応じて調整するとゲームプレイが快適になるのだ。



プレイ時に
環境設定を!!

STEP 03

ソフトのダウンロードを開始する(Web経由の場合)



始めにダウンロードしたダウンローダーをダブルクリックして起動。起動したら、クライアントのダウンロード先のフォルダを設定し、[ダウンロード開始]ボタンを押す。

ダウンロードが始まると、ダウンロードの状況が表示される。ダウンロード完了のお知らせが表示されたら、HDの空き容量を確保し、[はい]を押してインストールを始める。



ファイルの実行を中断した場合

[いいえ]を押してファイルの実行を中断した後で、インストールを再開する場合は、デスクトップに作られた、もしくは設定したダウンロード場所にある[setup.exe]を起動すれば、中断したインストール作業が再開する。



キャラクターグリエイト体験版

すでに配布されているキャラクターグリエイト体験版で作成したキャラクターのデータは、製品版でも使用可能だ。



データを読み込めば、すぐに冒険に臨める!

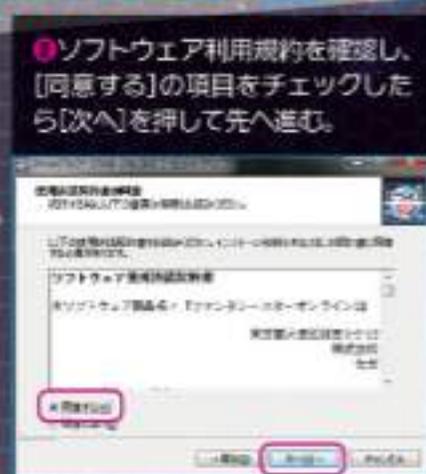


STEP 04

「PSO2」をインストールする(付録ディスク、ダウンロードとも)



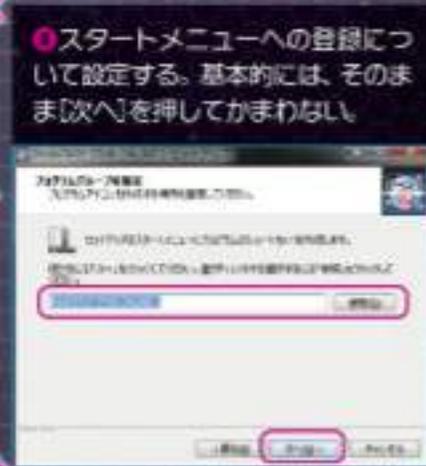
① インストーラーが起動してセットアップウィザードが表示されたら内容を確認して[次へ]を押す。



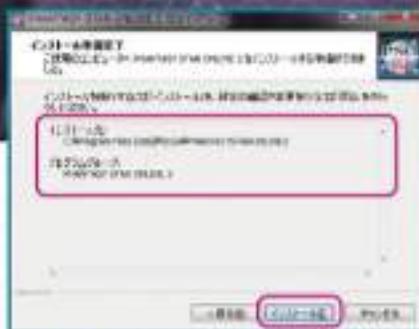
② ソフトウェア利用規約を確認し、[同意する]の項目をチェックしたら[次へ]を押して先へ進む。



③ 保存したい場所を決定(保存場所を変更したい場合は[参照]を押す)したら、[次へ]を押して進む。



④ スタートメニューへの登録について設定する。基本的には、そのまま[次へ]を押してかまわない。



⑤ インストール内容を確認したら、[インストール]ボタンを押す。完了を押せばセットアップが終了。



友だちといっしょに遊ぶ場合

「PSO2」では、作ったキャラクターのデータをシブ(サーバー)を超えて撮ることができません。そのため、友だちといっしょに遊びたいなら、事前に相談して、同じシブでキャラクターをグリエイトする必要があります。

無限の冒険へ!!

宇宙を駆ける 『PSO2』の世界と舞台

冒険の舞台は平国。無限に広がるこの空間を旅するプレイヤーたちの羅針盤となるべく、ここでは『PSO2』の基礎知識とストーリーやシステムに頻出する用語を解説しよう。旅立つ前に読んでおくと、役に立つぞ。

オラクル

外宇宙へ進出するために結成された、惑星間航行船団の通称。すべての種の起源であるヒューマン、そして彼らによって作り出されたニューマンとキャストの3種族によって構成された大船団だ。オラクルには巨大なマザーシップを始め、プレイヤーたちの活動の拠点となるアークスシップなどが含まれている。外宇宙へと進出したオラクルは、惑星調査隊アークスの活躍により、その活動範囲を徐々に広げているのだ。



↑アークスシップと比べると、マザーシップの巨大さがわかる。いまのところマザーシップに入ることはできないが……。



↑プレイヤーはアークスシップのいずれかひとつに乗ることになる。

巨大なマザーシップとアークスシップ

◆中央にあるマザーシップでは、オラクルの中心人物たちが活動している。いずれは会うときが訪れるのだろうか。



アークスシップ

アークスとなったプレイヤーたちがおもに活動する拠点の船。市民たちが生活する居住区や、アークスのメンバーたちが買い物をするショップエリア、マイルームなどがある。緊急クエストでは、一部の市街地が戦闘区域になることも。謎の敵「ターカー」によって破壊された場所は地面が溶れ落ちたり、建物が倒壊したりしているなど、非常に危険になっている区画もある。



↑プレイヤーたちが談話を楽しむスペースも用意されており、クエストに挑む前の作戦会議なども行える。



キーワードを理解すると物語がさらに楽しめる!

アークス

プレイヤーたちが所属する調査隊。オラクルが発見した惑星を調査することが目的で、所属するためには後述するフォトンへの適性が必要になる。また、いくつかの世代に分類され、プレイヤーたちは第三世代と呼ばれているのだ。

アムドゥスキア

数々の火山に覆われた、アークスが調査する惑星のひとつ。噴出したマグマなどが流れる危険な星だ。キャンプシップの窓からは、惑星全体が磁力を帯びているためか、空に浮かいくつかの島が見える。火山河原の奥にはヴォル-

ドラゴンを始めとする、危険なエネミーたちがプレイヤーを待ち構えている。



機甲種

惑星リリーバでプレイヤーたちが対峙することになるロボット。誰かが操作しているのか、みずから動いているのか不明だが、外敵であるターカー種や調査隊のアークスに襲いかかってくる。

ミサイルやビームなどの射撃武器を使ってくるうえ、完全に破壊しなければ、何度も立ち上がってくる厄介な相手だ。

原生物

それぞれの惑星に元来棲んでいる生物。もとより凶暴なものが多いが、ターカーの侵食によって自我を失ってしまっているものもいる。多くの原生物は、プレイヤーやターカーを見つけると襲い掛かってくるので、愛らしい見た目のもを見かけても、油断して近寄らないように気をつけよう。

市街地

アークスシップ内の、一般市民が生活している居住エリア。緊急ミッションではターカーに襲撃され、見るも無残な姿になってしまっている地区もある。崩れかけた建物の大きさなどから、市街地の巨大さが推測できる。

新光暦

『PSO2』の世界で使われているオラクルの暦。プレイヤーたちが活躍する年は、新光暦238年となっている。

ターカー

どこからともなく現れる、すべての者の敵。目的なども不明で、プレイヤーだけでなく、原生物のエネミーたちとも敵対している。詳しい生態や能力などはわかっていないが、原生物に侵食して狂暴化させ、凶悪なブーストエネミーを作り出してしまおう。



アークスシップの設定画。全長は約70キロもあり、1隻に約100万もの人たちが生活しているという。



キャンプシップ

CAMP SHIP

任務などの目的地となった惑星を調査するとき、アークスシップを離れたアークスたちが乗る小艇船。キャンプシップではパーティーメンバーたちと最終的な作戦会議を行ったり、倉庫やショップから手に入れそびれたアイテムを補充したりできる。奥に進むと、惑星に降り立つための入り口「テレポート」があり、ここに飛び込むとクエストが始まるぞ。オープニングムービーのようにスタイリッシュなジャンプで出発しよう。



↑キャンプシップには豊富なクエストカウンターもある。連続でクエストに挑むときはここから受注するといひぞ。

買い忘れたものがないように

CHECK

ショップエリアには、武器、アイテム、ディスク、コスチュームなどが購入できるショップや、キャラクターの見た目を変えら

れるエステショップなどがある。クエストに出発する前に必要なものを考え、買い忘れたものがないようにしよう。



必要なものを揃えてクエストに出発!

←とくに回復アイテムなどの消耗品は、毎回買い足しておくことが大切。いざというときに回復薬のモノメイトなどが切れていたら、勝てる戦いも勝てなくなるぞ。

これから挑む惑星を観察

CHECK

キャンプシップの窓からは、これから挑む惑星の地表が見える。挑むクエストにより、見える景色は当然変わるので、始める前にチェックすると事前にクエストの様子がわかるかもしれない。



↑窓に近づき、カメラを下に向けてると地表が見えるぞ。

←アークスはこのクエストカウンターでクエストを受注する。出発する場所もここから惑星へ向かうのだ。

ナベリウス

プレイヤーたちが最初に訪れることになる惑星。草木に覆われた美しい土地だが、天候が荒れると落雷などの危険な自然現象も発生する。また、雪に覆われた地域も存在し、エリアごとに棲息している原生物も異なるようだ。



フォトン

大気に漂うエネルギーのようなもの。アークスのメンバーは全員、このフォトンに運性がある。フォトンの扱いには天性の才能が必要とされ、これがなければターカーに対抗できない。

リリーバ

砂や流砂に覆われた惑星。地表には人工物と見られる建物が点在し、機甲種と呼ばれる機械がターカーやアークスの侵入を拒んでいる。地表にある建物は地下へと続いている、地下坑道と呼ばれるエリアが形成されている。



龍族

アムドゥスキアに棲息している原生物。独自の文明を形成しているようだが、詳しいことはわかっていない。

システム用語を予習しよう

コンテナ

クエストで訪れたフィールドに置かれている箱状のオブジェクト。中にはウェポン、回復アイテム、メセタ、ディスクなどが入っているので、攻撃などで破壊して中身を回収しておきたい。

シップ

いわゆるサーバーのことで、それぞれのアークスシップには番号と名前が付けられている。基本的にシップ間の移動はできないので、友だちと遊ぶときは、事前に向きシップを選択すること。

メセタ

「PSO2」の世界で武器やアイテムを売買するときに使用される通貨。クエス

トをクリアしたり、エネミーを倒したりしたときなどに入手できる。フィールドで発見されるときは、黄色い宝石のような形をしているのが特徴だ。

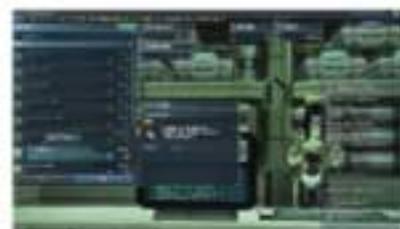
メッセージバック

フィールドに配置された、先駆者たちからのメッセージ。触れるとメッセージが再生され、その先に潜んでいる危険や原生物の特徴など、さまざまなアドバイスをくれる頼もしい存在だ。



ゲーム内で使える 3種類の通貨を解説

本作には、通常のゲーム内通貨の「メセタ」、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションの成果として発生するポイント「FUN」、右側で購入する「AC」(アークスキャッシュ)という3種類の通貨が存在する。それぞれの通貨やポイントで行えることや入手方法は異なるので、まずは基本的な知識を頭に入れよう。



↑アイテムの購入など、さまざまな場面でこれらの通貨が必要になるぞ。

それぞれの通貨の使い道を知ろう

メセタ、FUN、ACは、別の通貨。それぞれ使い道が異なるのだ。メセタは、おもにショップエリアでアイテムや武器などを購入したり、武器の強化などをしたりするときに使う。FUNは専用のFUNスクラッチを引くときに、ACは拡張機能や便利アイテムを追加で購入するときに必要なもの。もちろん通貨を使わなくても冒険は楽しめるが、使ったアイテムや要素を充実させたほうが、より深く本作を楽しめるのは間違いない。まずは、右に記載されているそれぞれの通貨の使い道を確認しよう。メセタとACは購入するものによって必要となる額が異なるので、ムダ遣いはいまいちめたいところ。

メセタとFUNの使い道

- **メセタ**
武器やアイテム、メディカルセンターのドリンク購入など
- **FUN**
FUN専用のスクラッチの購入

アークスキャッシュで購入できる要素

- アークススクラッチ
- マイルームの使用権
- マイショップの開設権
- エステショップの利用
- 商店の拡張
- プレミアム登録 (トレードなどの機能が使用可能に)
- 経験値アップアイテム
- アイテムドロップ率アップアイテム
- スケープドール など



◆武器やアイテム、ルームグッズを購入する場合にはメセタが必要になる。アイテムの売買は基本的にメセタで行うのだ。

◆冒険をくり返していると、倉庫がいっぱいになりがち。そんなときは、ACで追加の倉庫スペースを購入するといい。



3種類の通貨の入手方法

使い道のさまざまな3種類の通貨は、どれも何もせずに入手できるものではない。決められた行動をすることによって手に入れるのだ。ここではそれぞれ

の通貨の入手方法を解説しよう。FUNやACは通常のゲームプレイだけでは手に入らないので、しっかりと入手方法を確認しておくといいだろう。

FUNポイント

おもに、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションの成果として入手できる。入手方法は右に記載したとおり複数あるが、一気に大量のFUNポイントを得ることは難しい。ログインしたときは欠かさずFUNポイントの獲得を目指すようにして、地道に貯めていこう。

FUNの入手方法

- ゲームにログインする
- グッジョブを送受信したとき
- フレンドパートナーを呼び出してクエストをクリアしたとき
- ゲーム内のランキング報酬として
- アークススクラッチ購入時 など

ともに冒険した仲間に「グッジョブ」を送ろう

グッジョブとは、ほかのプレイヤーに対して応援やお礼の気持ちを伝えるための機能。グッジョブはいつでもほかのプレイヤーに送ることができ、受

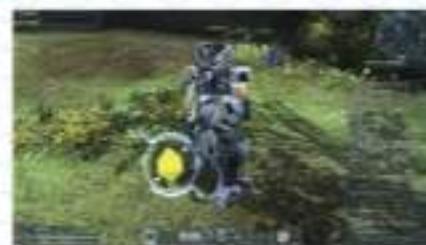
信や送信をしたときにFUNポイントが入る。グッジョブでFUNを獲得できるのは1日に10回まで。同じプレイヤーへは1日に1回までだ。



◆グッジョブといっしょに、簡単なメッセージが送れる。ひと言メッセージを添えて送れば、より絆を深め合えるだろう。

メセタ

メセタは、倒したエネミーがドロップするほか、クライアントオーダーのクリア報酬などで獲得できる。ほかには自分が持っている武器などをショップで売却したときにも入手可能だ。売却するアイテムごとに売り値が異なるが、より高性能なアイテムを売却すれば、大量のメセタを手に入れられるぞ。



↑エネミーを倒した後に出現する黄色いものがメセタ。必ず出現するわけではない。

AC(アークスキャッシュ)

ACは、ゲーム中に、あるいはisao.netの専用サイトで現金をチャージして購入するポイントだ。それ以外の方法では手に入れない。ACで購入できるコンテンツは、利便性を高めるものや、ゲームをより楽しくするものばかり。より深く本作を堪能したい場合は、購入を検討してみるといいだろう。



◆キャラクターを登録したセーIDを入力。別のアカウントだとACが補充されないぞ。



◆専用サイトで現金でACを購入すれば、ゲーム中に反映される。補充されたACはいつでもどこでも利用可能だ。

コネクト!オン読者はがき・メールより

知らない人といっしょに
プレイできる楽しさを
求めているなら、ぜひ
『PSO2』を!

(メカルンさん)

キャラクタークリエイトや
カットイン、ロビアクに
マイルームと、
コミュニケーション手段や
ロールプレイが
楽しくなる要素満載!

(ピンカルロボさん)

ハンターの
ときはPAを
上手く組み合わせて
特徴ある戦いかたが
したいですね♪

(ラビスさん)

(長崎県 Kenさん)



キャラクターメイクが何日かかるか
わからないくらいにの充実ぶりでした!

(2011年10月22日)

もう一度!
赤箱の感動を

(ロイヤルさん)

さっそく冒険の舞台へ!!

宇宙を舞台にくり広げられる
何でもありの冒険活劇を楽しむために
知っておきたいさまざまなゲームの仕組みを解説。
この世界で知りあった友だちと
わいわい騒ぎながら
ゆっくり覚えていきましょう!

画面の見かたと操作方法を知ろう

冒険に旅立つ前に、ゲーム画面に表示されている情報がどんな意味を持っているかをしっかりと確認しておこう。アークスシップ内のゲートエリアやキャンパス内の装置、そして惑星のフィールドに降下して戦闘や調査をするときの画面が表示される。それぞれの情報の意味を理解すれば、

『PSO2』の世界が存分に楽しめるぞ。また、本作はキーボードやマウスだけでなく、ゲームパッド(コントローラー)を使って遊ぶこともできる。それらのデバイスごとの操作方法も併せて紹介。なお、下の図のボタン配置は一例で、オプション項目で配置の設定を変更することもできるのだ。

ロビー画面の見かた

① [アクセスターゲットマーカー]

カーソルでターゲットし、アクセスできるものがあることを示すマーカー。アクセスできるものが近くにあるときに表示され、ターゲットマーカーが出ているものは、[E]キーを押すことでアクセスできる。

② [吹き出し]

自分や他人がチャットで発言した内容が一定時間表示される。吹き出しのフ子の色は、パーティーで割り振られたシンボルの色になり、NPCが発言した場合は、グレーで表示される。



③ [ブロック表示]

自分が現在いるブロック(場所)が表示される。友だちとロビーで待ち合わせる場合は、ブロックを決めておく必要がある。アークスロビー以外では表示されない。



↑ブロックの移動時には、それぞれの混雑状況を確認できる。

カットインで個性をアピール!!

CHECK

吹き出しの発言は、感情表現やキャラクターの表情をアニメのようにカットインでき、個性をアピールでき

る。これらの表現はコマンドひとつで実行できるので、自動会話のシステム「オートワード」に組み込める。



マナーを守って遊びたい

←同じ発言を連続くり返すなどの行動は、マナー違反。ほかのプレイヤーが不快にならないようにしましょう。

④ [ログウィンドウ]

ゲーム内のチャットやアナウンスを表示するウィンドウ。チャットは、発言の範囲を周囲、パーティー、チームから選択できる。

→ログウィンドウを消すと、画面の隅まで広く情報を見られる。



マウスの操作方法

[MOUSE & KEYPAD]

[左クリック]

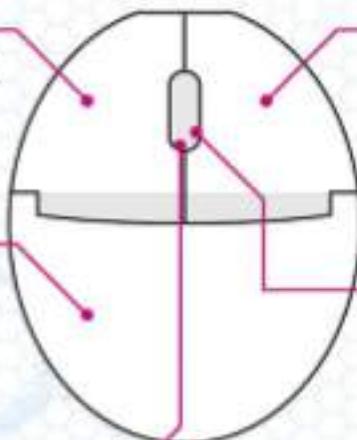
通常攻撃(カメラモード)
決定(マウスモード)

[マウス操作]

カメラ操作(カメラモード)
カーソル操作(マウスモード)

[マウスホイールクリック]

機能設定可能
(カメラモード/マウスモード)



[右クリック]

PA/テクニック(カメラモード)
キャンセル(マウスモード)

[マウスホイール]

武器バレットの変更(カメラモード)
スクロール、数字上下(キーダイヤル上)、
タブ切り換え(タブ上)
(マウスモード)

ゲームパッドの操作方法

[GAME PAD]

[サブパレット実行]

[ロックオン/オフ(ターゲット時)]

[上下]

武器/パレット切り換え

[左右]

サブパレットカーソル移動

[左スティック]

キャラクター移動
機能割り当てなし

[クイックメニュー表示]

[メインメニュー]

[上]

武器アクション

[右]

決定/アイテム拾い/会話

[右スティック]

カメラ回転
視点切り換え

[回避アクション]

[武器アクション]

[フォトンアーツ/テクニック]

決定/アイテム拾い/会話

[ジャンプ/キャンセル]

通常攻撃

[通常攻撃]



キャンプシップの画面の見かた



どこの場所でも、調査へは、キャンプシップの奥にある水櫃のようなテレポールに飛び込んで向かうことになる。同様の役割を持つアイテム、テレパイプを使ってフィールドからキャンプシップに一時帰還した後で、再度調査に戻る場合も、このテレポールからだ。フィールドの探索を進め、奥のエリアへと踏み込んでいく場合は、テレポールに飛び込んだときに、どのエリアへ戻るかを選択可能だ。

テレポールとテレパイプによる移動

- ① [テレポール]
クエストに出発するときに飛び込む
- ② [ショップ端末]
消費アイテムの売買ができる
- ③ [倉庫]
アイテムや装備品を出し入れできる
- ④ [パートナー呼び出し端末]
パートナーキャラクターを呼び出す
- ⑤ [クエストカウンター端末]
ゲートエリアに戻らずにクエストを受注可能
- ⑥ [メディカル端末]
メディカルセンターの機能を利用可能



テレポールの反対側の端には、アークスシップのゲートエリアへ戻るための転送装置がある。ゲートエリアやショップエリアに向かいたいときは、これを受けてキャンプシップから移動するのだ。また、クエストを終えてキャンプシップに戻り、リザルト(結果)画面を見た状態でそのまま転送装置に入ると、同じクエストをカウンターを通さずに再受注できるという、ショートカットの機能を備えている。

フィールド画面の見かた



- ① [バイタルゲージ]
自分のレベル、経験値、HP、PPを表示
- ② [メンバーバイタル]
パーティーメンバーのレベルとHPを表示
- ③ [レーダーマップ]
パーティーメンバーとエネミーの位置を表示
- ④ [キャラクター頭上情報]
キャラクターの名前などの情報を表示
- ⑤ [ターゲットマーカー]
行動範囲内の攻撃やアクセス可能な対象を示す
- ⑥ [ダメージ/回復表示]
エネミーへのダメージや仲間への回復を表示
- ⑦ [武器パレット]
装備している武器やフォトンアーツ、テクニックのアイコンを表示
- ⑧ [サブパレット]
セットしたアイテムやスキル、テクニックなどを表示
- ⑨ [ターゲット表示]
ターゲットしている対象の情報を表示

状態異常

武器に特殊能力が付いていたり、後述のスキルやテクニックを使うことにより、エネミーや自分に状態異常が引き起こされることがある。状態異常には、HPにダメージ

を与え続けるものや、行動を阻止するものなどがあり、発生すると、バイタルゲージやターゲット表示に以下のようなアイコンが現れる。

- ① [バーン]
炎による継続的なダメージを受ける
- ② [フリーズ]
凍り付いた状態で停止して無敵になる
- ③ [ショック]
雷撃によってダウンやノックバックを受ける

- ④ [バニック]
操作がうまくできない状態になる
- ⑤ [ポイズン]
継続的なダメージを受け、回復効果が減少する

カメラモードとマウスモード

ゲーム中は[T]キーでカメラモードとマウスモードを切り換えることができる。カメラモードはマウス操作に合わせてカメラが動くモード。このモードになるとアクションパレットが表示され、攻撃などのアクションができるようになる。マウスモードにするとマウスカーソルが画面に現われ、メニューを開けられる。

肩越し視点によるTPSスタイル

[Z]キーを押すとTPSスタイルによる肩越しの視点へと切り換えられる。この視点では、アサルトライフルやランチャー、ガンスラッシュなどの銃器と、テクニックなどの中遠距離からの攻撃が、画面の中央に表示されるターゲットマーカーの位置に撃ち出されるようになるのだ。

キーボードの操作方法

行動	キー操作
移動	[W]/[A]/[S]/[D]
距離アクション	[W]/[A]/[S]/[D]を長押し/移動+D
サブパレット開閉	[I]~[O]/パレット選択やCIB
ロックオンON/OFF	[Q]
ターゲットの換え	[Tab]またはオプションで割り当てたキー
アイテムを拾う/会話	[E]
視点切り替え	[Z]
オートラン	[M]
アクションパレット選択	[R]/[F]
サブパレットカーソル移動	パレット選択中に[Q]/[E]
アクションパレットクイック選択	テンキー[1]~[0]
メインメニュー	[F~]/[Esc]/[Home]/[Pause]
アイテムバック	[F2]/[B]
カスタム	[F3]/[U]
マップ	[F4]/[V]
武器装備	[F5]
防具装備	[F6]
サブパレット編集	[F7]
メール	[F8]
クイックメニュー	[F9]/[End]
マターボード	[F~0]
スラッシュを引く	[F~1]
ログアウト	[F~2]
決定	[Enter]
キャンセル	[Esc]
タブ切り	[(コンマ)//(ピリオド)]/[Ctrl]+[PageUp]/[Ctrl]+[PageDown]
詳細ウィンドウタブ切り	[Q]
チャット入力開始	[Enter]またはオプション設定で、別のキーに設定可能
パーティーチャット開始	[P]
チームチャット開始	[C]
同盟チャット開始	[L]
ウィスパーチャット開始	[K]
チャット連打入力	[Ctrl]+[+]/[Ctrl]+[-]
ログウィンドウの上下スクロール	[PageUp]/[PageDown]
ログチャンネルタブの換え	[Ctrl]+[-]/[Ctrl]+[+]
発言先チャンネルタブの換え	[Alt]+[-]/[Alt]+[+]
ショートカットワード変更	[Ctrl]+[F1]~[F10]
ロビーアクション	[Alt]+[A]~[Z](全22種類、[Ctrl]+で発生ロビーアクション)
ダイレクトチャットへの切り換え	[Scroll Lock]
レーダーマップの切り換え	[M]
エリアマップ表示/非表示	[U]
カメラズームイン/ズームアウト	[+]/[-]
マウスモードとカメラモードの切り換え	[T]
イベント注視	[E]
アイテム(通常に入れる型)やメールの閲覧選択	[Shift]+クリック/[Ctrl]+クリック

戦闘の基本となる バトルシステムを解説

アークスの惑星調査では、惑星に棲む原生種のエネミーや突如襲来するターカーとの戦いが展開される。エネミーとの戦いを生き抜くためには、戦闘のシステムを理解することが必須。あらゆるシーンに対処できるように、ここで基本から応用に至るテクニックを身に付け、星々の調査を進めよう。



↑スキルやフォトンアーツでカスタマイズし、爽快なアクションを画しよう。

基本編

基本編では、エネミーと戦闘をするうえで必要となる立ち回りやアクションを解説。まずはこの基礎となる行動を覚え、応用編に備えよう。

通常攻撃は3回まで連撃が可能

武器による攻撃は、基本的に3連撃が1セットのアクションになっている。さらに通常攻撃をエネミーに当てると、

消費したPPを回復させる効果もある。また、攻撃ボタンを押しっぱなしにすれば、自動的に攻撃が連続で放たれる。

1撃目(振り切り)

2撃目(振り切り)

3撃目(振り切り)

大きく振りかぶるソードでの連撃は、攻撃後に隙が生まれやすい。3撃目のモーション中に後述のステップで、攻撃をキャンセルするなど応用したい。

↑武器ごとのクセを理解することが、エネミーの反撃を受けないための第一歩。回避アクションを駆使しよう。

戦闘中は回避アクションとガードを活用し エネミーから受けるダメージを軽減する

ガードとは、エネミーの攻撃が当たる前に、武器アクションに設定したボタンを押し続けていれば、受けるダメージを軽減できる仕組み。近接戦闘を行うことが多いハンターの武器で、打撃武器のソードとワイヤードランスの2

種類でガードは使える。また、ガードとは別に回避アクションもあり、使うと発生する無敵状態を利用して、エネミーの攻撃を回避もできる。回避アクションの無敵状態が長く効果時間や移動距離は、クラスによって異なるぞ。



↑エネミーたちが攻撃してくるときは、何かしらの予備動作があることが多い。じっくりと観察し、ガードの準備を!



エネミーの動きを
しっかりと見極め
ガードを発動!

画面の情報に気を配る

戦闘中の画面には、自分と仲間のHP(体力)や、エネミーの弱点などの重要な情報が盛りだくさん。確認しながら戦おう。また、自分のHPが減ってくると、画面外周が赤くフチ取られ始める。この状態になったら、すみやかにHPを回復するように心がけたい。



ハンターの場合



ステップ

ゲームパッドのスティックを倒している方向に瞬時に踏み込み、短距離を移動する。強力な攻撃を前にして、ステップが間に合わない場合に、ガードと組み合わせたい。

レンジャーの場合



ダイブロール

ゲームパッドのスティックを倒している方向に前転し、攻撃を避ける。ガードができないレンジャーは、これでエネミーとの距離を保ちたい。移動距離、無敵時間もともに平均的。

フォースの場合



ミラージュエスケープ

ゲームパッドのスティックを倒している方向に、無敵の状態でもワープする。その移動距離も時間も、全回避アクション中最長。HPが低く、打たれ弱いフォースの隠みの術だ。

応用編

基本編の知識をマスターしたら、つぎはいよいよ応用編。これらのテクニックを身に付け、オンラインゲーム最高峰のアクションを体験しよう！

TPSスタイルによる肩越しの視点



↑レンジャーは、空中を漂うエネミーの迎撃や、弱点の精密射撃が可能になる。

→TPSスタイルなら、エネミーの頭上など、フィールドの好きな場所にテクニックを放てる。

銃器やテクニックなどの中〜遠距離から攻撃する手段は、TPSスタイルの肩越し視点にすることで、画面上にターゲットマーカーが現れ、狙いたい場所をピンポイントに撃てるようになる。



ジャンプアクション

ギャップのある地形をひとつ飛びできるジャンプアクションは、単なる移動手段ではなく、戦闘中にこそ大きな意味を持つ。空中で斬りつけながら地面にエネミーを叩き落としたり、ダウン

したボスエネミーの身体により登って弱点を集中攻撃したりと、ジャンプと併用した攻撃がキーとなるシーンが多い。もちろんダメージを受ける場所を安全に通り抜けるのにも必須だぞ。



←火山洞窟の溶岩だまりなど、重なるとダメージを受けてしまう場所は、ジャンプアクションを使って切り抜けよう。

ダメージゾーンを突破!

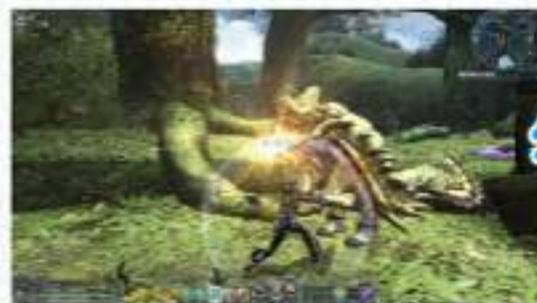
→身体大きいボスエネミーの弱点を狙ったり、空を飛び交うエネミーを迎撃したりするためには、このアクションが不可欠。



ジャストアタックとジャストガード

通常攻撃やガードのアクションは、タイミングよくボタンを押すことで、どちらも効果を大幅にアップできる。これはそれぞれジャストアタックとジャストガードと呼ばれるもの。前者は、

キャラクターを包むように現れる光の輪が収束する瞬間を目安に、タイミングを取るといい。後者は、エネミーの攻撃を受けるタイミングと同時に、ガードを放てばいい。



←ジャストアタックが成功するタイミングは、武器ごとに異なる。ひたすら練習するのが習得の近道。

タイミングを見極める

ジャストガードでダメージを軽減!

→ジャストガードが発動できるようになると、受けるダメージが激減する。



フォトンアーツのコンボとテクニック

武器にはフォトンアーツもセット可能。これを連撃に組み込んだり、コンボ中にくり出したりできるぞ。一方、テクニックも、ジャストアタックでの発動やチャージが可能だ。



↑テクニックやフォトンアーツの派となるPPが許す限り、連撃だけのコンボも放てる。



↑エネミーの弱点を突く属性のテクニックを使えば大ダメージが与えられる!

→テクニックをチャージしているときにダメージを受けると、発動しなくてもPPが減少する。

テクニックの一撃



スキルの習得で戦闘に幅が生まれる

各クラスには、いずれも戦闘に役立つスキルがたくさん用意されており、スキルツリーを使って覚えることで、攻撃手段や立ち回りに幅が生まれるのだ。



↑ギアと名の付くスキルを覚えると、ギアゲージのギミックが解放され、ゲージの飽和に応じて技が強化される。

PSE (Photon Sensitive Effect) とPSEバースト

エネミーを撃破すると、倒したエネミーから光の柱が上り、さまざまなボーナス効果が発生することがある。これは、アークスをサポートする仕掛けのひとつでPSE(Photon Sensitive Effect)と呼ばれる。



↑↑PSEには段階があり、これが上がると効果も上昇。最大の8段階目を突破するとPSEバーストが発生。この状態では制限時間内のボーナス効果が劇的に上昇する。

アークスを構成する 3つの種族

『PSO2』の冒険の担い手であるアークスは、3つの種族からなり、プレイヤーはそれらの種族からひとつを選び、自分の分身をクリエイトすることになる。それぞれに得手不得手があるため、種族によって得意なクラスや苦手なクラスがあるのだ。また、性別によっても能力値には微妙な差が生じる。

ここではそれらを解説しよう。ただしそれらの差は、装備やプレイヤーの経験で十分に補えるもの。キャラクターを作るときには、見た目や好みを優先させてもまったく問題ない。どれだけ愛着の持てるキャラクターが作れるかが、キャラクタークリエイトの最大のポイントとなるのだ。

Human ヒューマン

→ヒューマン 男性

人間とそっくりな外見のヒューマン男性。全種族のなかでも、エネミーからの打撃攻撃に対し、高い耐性を持っている。また、打撃力も男性キャストについて高いので、近接戦闘が得意な種族とされる。



平均的な能力の
オールラウンダーが
身上の種族



→ヒューマン 女性

全種族のなかで、ニューマン女性と並んで法撃防壁が高い。エネミーからの法撃を回避する自信がないプレイヤーにオススメ。また、技量もキャストについて高めの数値。



あらゆる場面で見られるオールラウンダータイプ。すべてのクラスを楽しみたいというプレイヤーにはオススメだ。



キャラクター
メイキング例



近接戦闘の
得意な種族



あらゆる難い相手を
倒すの得意な種族



幅広い能力の
オールラウンダー

Human ニューマン



フォトンへの感応力が高く、テクニックの扱いに長けた種族。ヒューマンと似た外見を持つているが、大きく尖った耳が特徴。

ヒューマンの適性



能力値のバランスがいいため、あらゆるクラスで活躍できる。どんな状況下でも戦えるので、しているほかエネミーを使わずにさまざまなクラスで過んだりしてみたいプレイヤーにオススメ。一方、特出しの能力はあまりないので、高レベルな場面ではほかの種族にも劣ることもある。

フォトンへの
感応力は
宇宙随一



種族とクラスの名前について

[PSO2]のキャラクターは、種族、性別、クラスの組み合わせによって通称が決まっている。右の表はその組み合わせ。ときおり会話に登場するので、覚えておくといいだろう。

組み合わせ例

FO

フォース

new

ニューマン

arl

女性

組み合わせの名前一覧

種族	ハンター(Hunter)		レンジャー(Ranger)		フォース(Force)	
	男性	女性	男性	女性	男性	女性
ヒューマン	ヒューマー	ヒューマル	レイマー	レイマル	フォーマー	フォーマル
Human	Humar	HUmarl	RAmar	RAmarl	FOmar	FOmarl
ニューマン	ハニューム	ハニューエル	レイニューム	レイニューエル	フォニューム	フォニューエル
Newman	HUnewm	HUnewarl	RAnewm	RAnewarl	FOnewm	FOnewarl
キャスト	ヒューキャスト	ヒューキャストール	レイキャスト	レイキャストール	フォーキャスト	フォーキャストール
Cast	HUcast	HUcastarl	RAcast	RAcastarl	FOcast	FOcastarl

キャストの適性

身体の一部が機械のパーツで構成されている人工的な種族。一部、ヒューマンのような部分も見えるが、それは人工皮膚で構成されたものだ。ほかの種族に比べ、身体そのものが非常に強靱なのが特徴だが、その身体ゆえ、フォトンへの適性が低く、テクニクなどの扱いが苦手な面がある。

キャスト

キャスト 女性

射撃力と技量が全種族のなかで最高値で、エネミーの射撃に対する防御力も高い。銃火器を使って戦うレンジャーにもっとも向いた種族と言え、遠距離からエネミーを攻撃するのが得意だ。



メカニカルで
屈強な身体が
頼もしさの現れ

キャスト 男性

全種族でもっとも高い射撃力と技量を誇り、エネミーからの射撃に対してもトップクラスの耐性を持つ。その能力ゆえ、最前線で戦うハンターの要所をより伸ばし、フォースの短所を補うこともできる。

キャラクターメイキング例



巨大な身体で戦う
白い巨匠



黒と紫が魅力的な
ダークレンジャー



メガネが意外と似合う
モチ鍋キャスト

→ヒューマンやニューマンと異なり、機械の身体のため、キャラクターメイキングが違う点に注目。

キャラクターメイキング例



知恵と知識を備えた
イケメンフォース



エネミーをも魅了する
ロリータ騎士



元気が取り柄の
やんちゃっ子

ニューマンの適性

尖った耳が特徴の種族。フォトンへの適性が非常に高く、その代りには全種族でも群を抜いている。そのためテクニクを多用するフォースとの相性がいい。一方、全種族のなかでもっとも火力が低弱という特徴もあり、ダメージを回復するときは、それ以外の回復が必要となる。

ニューマン 女性

全種族のなかでもっとも法撃力が高いので、テクニクを使った攻撃力は最高レベル。また、エネミーの法撃に対する防御力も全種族でトップクラスで、まさに法撃のエキスパートと言える。

ニューマン 男性

ニューマン 女性には及ばないものの、ニューマン 男性も法撃適性に関しては全種族のなかでも群を抜いている。また、エネミーの射撃に対する防御力も高いので、遠距離戦で真価を発揮する。

3つのクラスを知り、 エネミーに挑む

惑星の調査では、危険なシーンに遭遇することもしばしば。アークスたちは3つのクラスに就き、凶暴な原生生物や不意に襲来するダーカーたちと戦うことになる。3つのクラスは、それぞれ得意な武器や立ち回りかたに特徴がある。自分のプレイスタイルに合ったクラスを選び、エネミーに立ち向かおう。



↑クラスは、ゲートエリアにあるクラスカウンターで、いつでも変更が可能だ。

ハンター

接近戦のエキスパート

エネミーに接近して戦うハンターは、武器でガンガン戦いたいプレイヤーにうってつけ。近距離で戦闘できるように、HPと防御力のステータスがが高く、ソード、ワイヤードランス、バルテザン、ガンスラッシュの4種類の武器が扱える。ソードは両手持ちの大剣で、高い攻撃力と複数のエネミーに対しまとめて攻撃できるのが魅力的。また、ガードも可能なため、回避しきれない緊急時にも対応できる。同じく範囲攻撃が可能なバルテザンは、素早い斬撃と長い攻撃射程でエネミーを一掃する。スキルでバルテザンギアを習得すれば、

特殊アクションの「舞い」が使えるようになり、華麗に立ち回ることも可能。ワイヤードランスはワイヤーを使った戦いかたが独特で、エネミーを捕縛しつつダメージを与えたり、地面に叩きつけたり、ほかのエネミーにぶつけたりと、テクニカルな立ち回りができる。

◎使用可能な武器



↓ 変々しく無骨なものから、エネミーの身体の一部を運搬させるものまで、ソードの大きな刀身の存在感は圧倒的。



風切る刀身が
エネミーを斬り裂く

▼ハンター×ソード

- 振りには素早くないが、強力な一撃を与える
- 複数のエネミーを巻き込む広い攻撃範囲
- 刀身によってエネミーの攻撃をガード可能
- 攻撃の射程が長く、中距離まで対応できる



↓ つかんだエネミーを振り回したり、投げ飛ばしたりすることで、周囲にいるエネミーにも同時にダメージを与える。

▼ハンター×ワイヤードランス

- ワイヤーの穂先の刃でエネミーを攻撃
- 捕らえたり投げたり、エネミーを振り回す
- エネミーの行動を阻止しながら戦える
- ワイヤーの動きは変幻自在で独特な動き



つかんで投げでの
トリッキーな攻撃

▼ハンター×バルテザン

- 長い射程を活かして中距離にも対応できる
- 範囲攻撃で、多くのエネミーを一掃
- 斬撃の攻撃スピードが早く、扱いやすい
- 舞いによってギアゲージを溜められる

↓ 攻撃モーションの速さにより、軽いフットワークで臨機応変に立ち回れる。



華麗な一撃で
エネミーを両断

ハンター専用の回避アクション

ステップ

無敵時間は短めながら、瞬時に発動できるのが特徴で、前線で戦うハンターにピッタリな性能だ。また、長い攻撃のモーションに差し込むよう

に使えば、続くモーションをキャンセルして即座につきの攻撃にも移れる。エネミーの攻撃をかいくくり、強烈な一撃をお見舞いしよう。



◆ ボスエネミーの大振りな攻撃をステップで回避。空振りによって生じたエネミーの隙を見逃さず、一気に反撃へ転じる。

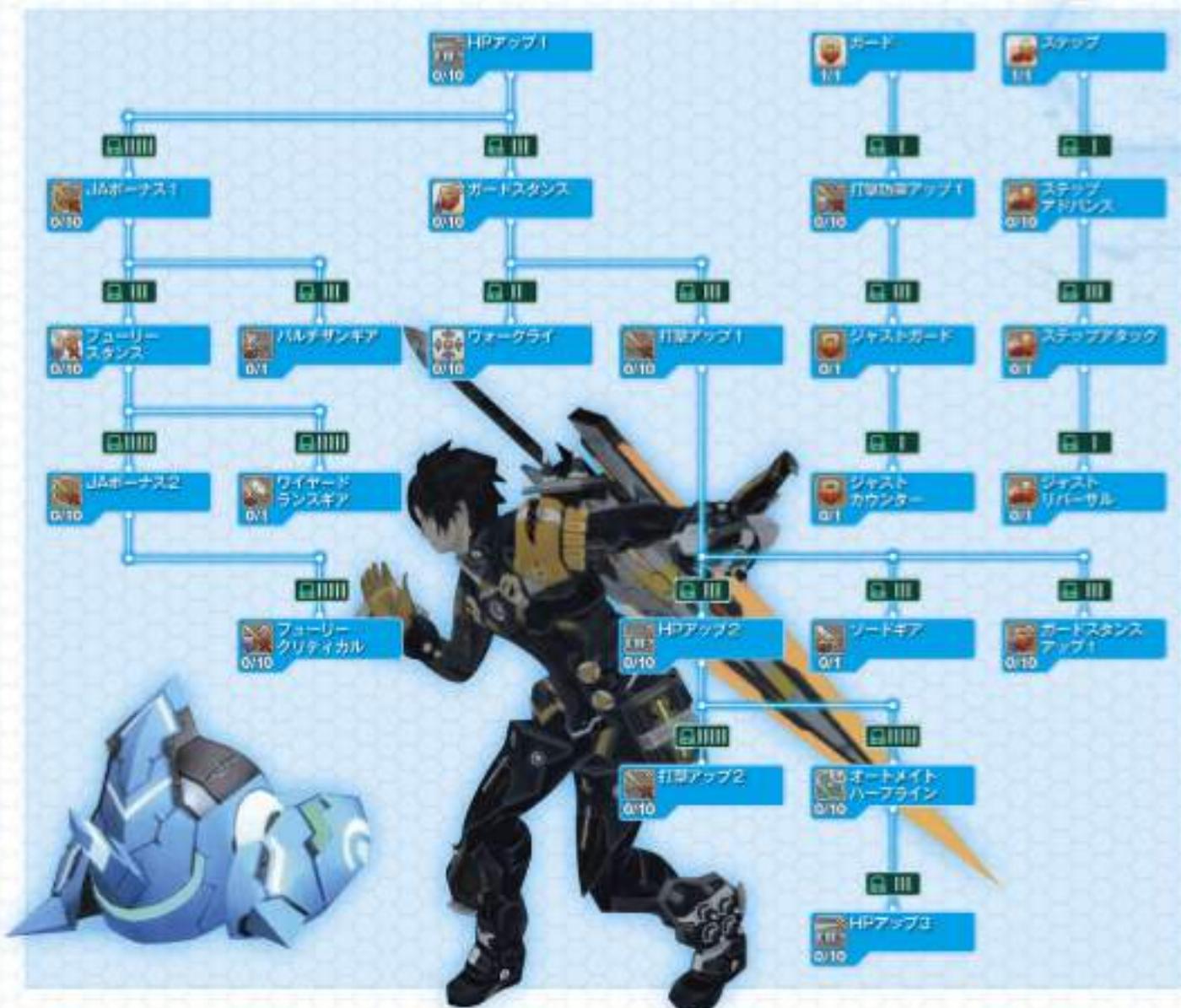
ハンターのスキルツリーの特徴

SKILL TREE

ハンターのスキルツリーは、プレイヤーの指向に柔軟に対応できるようなルートが用意されている。大きく攻撃寄り、防御寄りに二分されているが、とにかく前線で攻めたい場合は、それぞれのギア系スキルを習得するといふ。また、パーティーの盾役として立ち回りたい場合は、ウォークライやガードスタンスを覚えたり、HPや打撃防御力をアップさせたりすると頼れる存在になれるだろう。腕に自信があるなら、ジャストガードやジャストカウンター、フューリースタンスを覚え、テクニカルで華麗な戦いを楽しむのもいい。逆にテクニカルな戦闘が苦手な場合は、HPや打撃防御をアップして、オートメイトハーフラインなどの戦闘をサポートしてくれるスキルを覚えよう。



↑自分がよく使う武器のギアのスキルを習得すれば、戦力を一気にアップできる。



ハンターで習得可能なスキル (JAはジャストアタックの略)

SKILL

(HPアップ1) HP最大値が上昇する	(パルチザンギア) パルチザンギアを習得する	(ジャストリバーサル) ダウンしたときにジャンプ操作で素早く起き上がる
(ガード) 武器を正面に構えて、エネミーの攻撃を防ぐ	(ウォークライ) エネミーの注意を自分に引き付ける	(フューリークリティカル) フューリースタンス中のクリティカルヒット率が上昇
(ステップ) 軽快な動作で踏み込み、短距離を素早く移動する	(打撃アップ1) 打撃力が上昇する	(HPアップ2) HP最大値が上昇する
(JAボーナス1) テクニク以外のJAにダメージボーナスを得る	(ジャストガード) 攻撃を受ける直前にガードし、ダメージを軽減する	(ソードギア) ソードギアを習得する
(ガードスタンス) 打撃力、射撃力を低下させ、防御力を上昇させる	(ステップアタック) ステップ中の攻撃アクションが可能になる	(ガードスタンスアップ1) ガードスタンス中の防御力が上昇
(打撃防御アップ1) 打撃防御力が上昇する	(JAボーナス2) テクニク以外のJAにダメージボーナスを得る	(打撃アップ2) ステータスの打撃力が上昇する
(ステップアドバンス) ステップ中の無敵時間が延長される	(ワイヤードランスギア) ワイヤードランスギアを習得する	(オートメイトハーフライン) HPが50%以下で、メイト系アイテムを自動使用
(フューリースタンス) 打撃力、射撃力を上昇させ、防御力を低下させる	(ジャストカウンター) ジャストガード成功直後の攻撃がJAになる	(HPアップ3) HP最大値が上昇する

ハンターの気になるスキルをピックアップ

SKILL PICKUP

ステップアタック

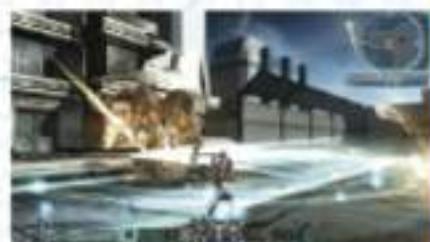
ハンターが扱う武器の攻撃動作は、ほかのクラスに比べて遅いが、それをカバーするため、ステップを攻撃につなげられるこのスキルを使うのだ。ステップを使う機会の多さを考えると、さらなるダメージが期待できる。



↑ステップアタックは、ステップ直後に発動可能。軽快な飛びがエネミーを直撃！

ソード、パルチザン、ワイヤードランスギア

それぞれの武器のギア系スキルを習得すると、ギアゲージのギミックがオープンする。ギアゲージは、コンボ攻撃をエネミーにヒットさせたり、特殊アクションを行うことで上昇。最大3段階まで溜めることができる。



↑ギアゲージが溜まるほど、技の威力の上昇や攻撃範囲の拡大などのボーナスが増加。

Range

レンジャー

多彩な射撃攻撃でエネミーを狙い撃つ



↓ウィークバレットでエネミーに弱点を付けたら、仲間と力を合わせてそのポイントを集中攻撃しよう！



狙ったエネミーをピンポイントで精密射撃

レンジャー×アサルトライフル

- エネミーを攻撃しながら移動ができる
- パーティを援護する戦いかに最適
- エネミーに弱点を付ける特殊な弾が撃てる
- 精密射撃で一点を集中的に攻撃可能

銃器の扱いに長けるレンジャーは、中距離からの攻撃をメインとするクラス。技量のステータスを上げるスキルのおかげで、エネミーに与えるダメージが底上げされ、精密な射撃で安定した戦力としてパーティに貢献する。また、その精密な射撃能力は、TPSスタイルにより、投下されるエネミーのダガンエッグを撃ち落としたり、ピンポイントでエネミーの弱点を集中攻撃したりしたい場合に本領を発揮。レンジャーが扱える武器は、おもに2種類の銃器で、連射性に優れるアサルトライフルか、高火力の爆風で周囲のエネミーごと攻

撃可能な点が魅力のランチャーだ。さらに独自の能力であるトラップを使い、エネミーを罠にすることも可能。ウィークバレットやジェルンショットによってエネミーを弱体化する効果は大きく、レンジャーの立ち回りかたしだいで戦況が変わると言ってもいいだろう。

使用可能な武器



レンジャー×ガンスラッシュ

- セイバーとハンドガンのふたつの攻撃方法を同時に切り換えて戦える
- 銃器では対処が難しい近距離での戦闘を、セイバーモードでカバー可能
- セイバー系フォトンアーツとハンドガン系フォトンアーツの組み合わせが可能

その汎用性こそがガンスラッシュの強みなのだ。



ESCAPE ACTION

レンジャー専用の回避アクション

ダイブロール

前転しながら飛び込んでエネミーの攻撃を回避するこのアクションは、回避距離、無敵時間ともに平均的でクセがなく使いやすい。ジャンプ中

に使える、エネミーから大きく距離を取ることのできるため、緊急時の回避だけでなく、大量のエネミーに囲まれたときの脱出にも使える。



◆ダイブロールを使ってエネミーとの距離を調整し、武器ごとに最適な攻撃距離をつねに保ちつつ戦うのがセオリーだ。

↓移動しながらの攻撃はできないが、ジャンプしながらの攻撃は可能なため、エネミーに囲まれる危険性は低い。

レンジャー×ランチャー

- 攻撃時のアクションにクセがある
- 連射性は低いが一撃の攻撃力は高い
- 着弾した付近を爆発に巻き込み攻撃する
- ジェルン弾で強力なエネミーを弱体化できる



発射されるミサイルの爆炎で周囲を焼き尽くす

フォース

パーティーを強かにバックアップ

フォースは、テクニックを使える唯一のクラス。打撃力や射撃力よりも法撃力が高いので、テクニックによる攻撃がおもな攻撃手段となる。プレイヤーの立ち回りかたしだいで、攻撃的な役割も防衛的な役割も担えるオールマイティーぶりが特徴で、タリスやテクニックで遠距離からダメージを与えるだけでなく、ロッドや自分の周囲を攻撃するテクニックを使うことにより、近距離のエネミーとも渡り合えるのだ。高い法撃力とは裏腹にHPが低く、エネミーからの攻撃にめっぽう弱いので、操作の腕に自信がある上級者向けのク

ラスとも言えるだろう。だが本作は、エネミーにダメージを与えなくても一定の範囲にキャラクターがいれば、経験値を入手できる仕組みなので、仲間の回復や治療、補助に専念するという、縁の下の力持ちのようなサポート役としても立ち回れるぞ。

使用可能な武器



フォース×ロッド

- 通常攻撃が複数のエネミーにヒットするため、PPの回復に優れる
- 法撃力が高いため、攻撃テクニックの威力が最大限に発揮される
- ロックしなくても、エネミーやオブジェクトに攻撃が当てやすい

↑ ↓ 通常攻撃をジャストアタックさせれば、怯んだエネミーの手痛い反撃を受けることなく、消費したPPを瞬時に回復できる。



豪快な打撃と杖先からの強力な一撃

FOUR ESCAPE ACTION

フォース専用の回避アクション ミラージュエスケープ

すべてのクラスの回避アクションのなかで、無敵状態の継続時間と回避距離がもっとも長い優れたアクション。緊急時の回避に使うという通常

の方法以外にも、ダメージゾーンを華麗に渡り歩いたり、高低差の激しい足場にあってもスムーズに進んだりという芸当が可能だ。



↑ ミラージュエスケープを的確に使えば、フォースの弱点といえるHPの低さや打たれ弱さといったマイナス面も補える。



エネミーを攪乱し戦場に舞うタリス



↑ ↑ TPSスタイルで上空にタリスを投げ、雷系の攻撃テクニック、ラズンデ、を使えば、円錐状に広がる攻撃の効果範囲を拡大できる。

フォース×タリス

- タリスを投げる方向により、テクニックの攻撃範囲を広げられる
- 戦場の前線に向かわずとも、テクニックの効果を出ることが可能
- 遠距離から通常攻撃をエネミーに当て、安全にPPを回復できる

フォース×テクニック

↓ 強敵との戦いには、仲間の攻撃力と防御力をアップさせるシフトやデバッドといった補助系テクニックが活躍。

- エネミーの弱点に合わせた攻撃ができる
- 遠距離から安定したダメージを稼げる
- 仲間を回復、治療、補助などで徹底サポート
- チャージをすることで効果や範囲がアップ



攻守に優れたテクニックで仲間を救う

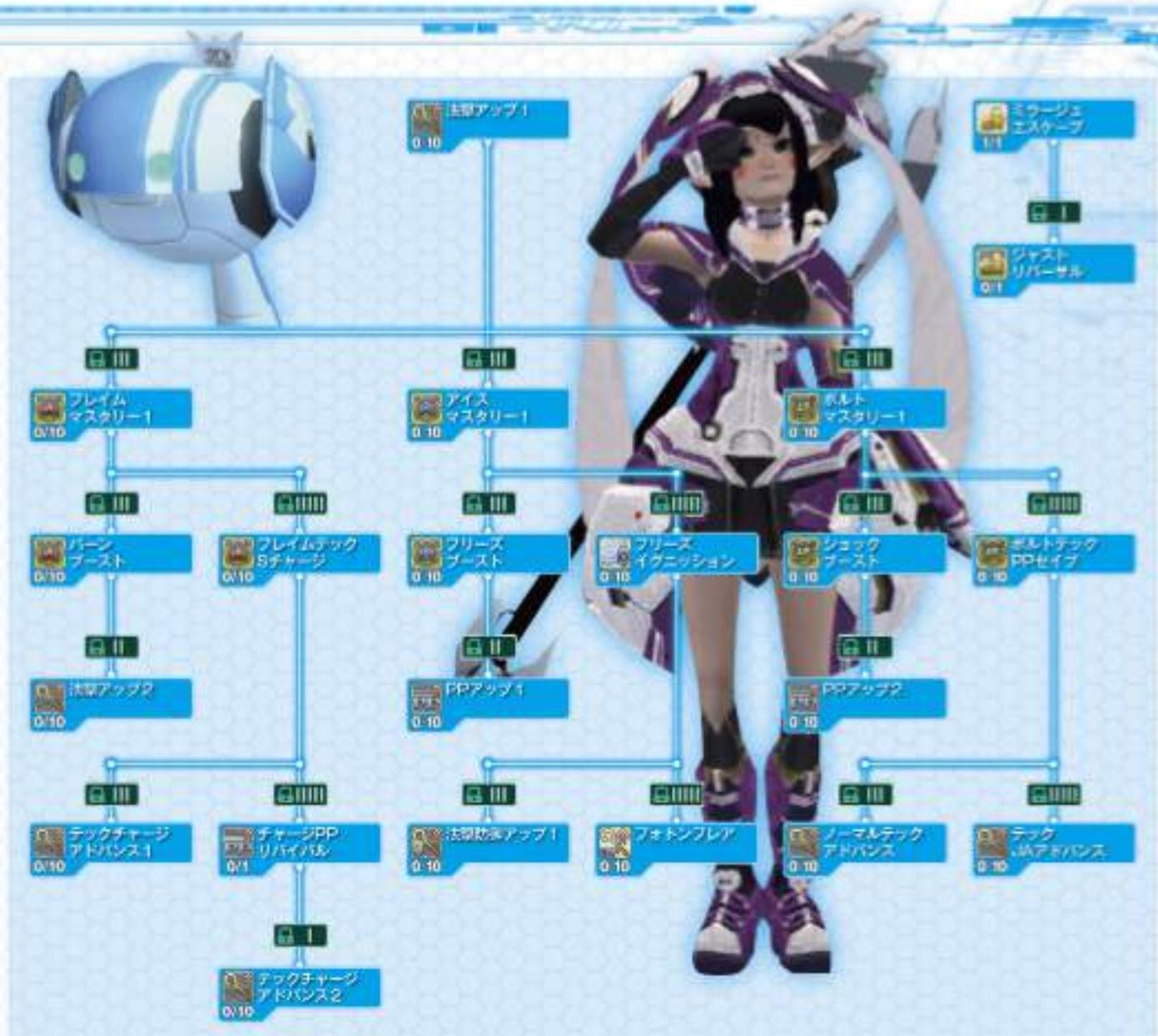
フォースのスキルツリーの特徴

SKILL TREE

炎、氷、雷の3種類の攻撃テクニックの性能を伸ばすようになっているのが特徴のツリー。また、テクニックをチャージして戦うか、チャージしないで戦うかのプレイスタイルに合わせたスキルがそれぞれに用意されており、プレイヤーにマッチしたテクニックの強化ができる。それぞれの属性の攻撃テクニックの威力を上げるほか、チャージ時間を短縮して高い威力のテクニックを連発できるようにしたり、消費PPを抑えて手数を増やしたりと、属性によって強化の仕方に違いがあるのもおもしろい。ほとんどのエネミーには弱点となる属性があるため、まんべんなく強化してオールマイディーなキャラクターにするか、ひとつの属性に特化させるかもチョイスできる。



↑炎焼や凍結など、状態異常の発動率を上げるスキルは、地味ながら効果が大きい。



◎フォースで習得可能なスキル (Aはジャストアタックの総)

【炎系】

【魔法アップ1】

法撃力が上昇する

【ミラージュエスケープ】

視覚情報を攪乱し、無敵状態で一定距離を移動する

【ジャストリバーサル】

ダウンしたときにジャンプ操作で素早く起き上がる

【炎系マスターリー1】

炎系の攻撃テクニックの威力が上昇する

【氷系マスターリー1】

氷系の攻撃テクニックの威力が上昇する

【雷系マスターリー1】

雷系の攻撃テクニックの威力が上昇する

【バーンブースト】

バーンの状態異常の確率が上昇する

【氷系】

【炎系テクニックSチャージ】

炎系攻撃テクニックのチャージにかかる時間を短縮

【フリーズブースト】

フリーズの状態異常の確率が上昇する

【フリーズイグニッション】

フリーズ状態の敵を粉砕し、ダメージを与える

【ショックブースト】

ショックの状態異常の確率が上昇する

【ボルトテックPPセイフ】

雷系の攻撃テクニックのPP消費量が減少する

【魔法アップ2】

法撃力が上昇する

【PPアップ1】

PPの最大値が上昇する

【雷系】

【PPアップ2】

PPの最大値が上昇する

【テックチャージアドバンス1】

チャージテクニックのダメージが上昇する

【チャージPPリバイバル】

チャージ中にPPが回復する

【法撃防御アップ1】

法撃防御力が上昇する

【フォトンフレア】

一時的に法撃力を上げ、代わりにHPの最大値が低下

【ノーマルテックアドバンス】

チャージしていないテクニックのダメージが上昇

【テックJAアドバンス】

テクニックのJAにダメージボーナスを得る

【テックチャージアドバンス2】

チャージテクニックのダメージが上昇する

フォースの気になるスキルをピックアップ

SKILL PICKUP

PP チャージPPリバイバル

攻撃テクニックだけでなく、回復や補助効果のあるテクニックは、チャージによって威力や効果範囲を強化できる。だが、チャージしているあいだはPPの自然回復が止まるのだ。このチャージPPリバイバルは、チャージ中でもPPの自然回復が持続するため、PPの回復効率が格段に上昇する。



↑チャージしてテクニックを使うプレイヤーには、必須と言えるスキルのひとつ。

フォトンフレア

一時的に法撃力を上げ、テクニックの威力をアップするこのスキルは、テクニックで戦うフォースには、とても魅力的と言える。HPの最大値が減った状態でエネミーと戦わないといけない点だが、打たれ弱いフォースにとってネックとなるが、十分に警戒して立ち回れば問題ないだろう。



↑最大HPがダウンするため、エネミーの懐を狙って使うなど、タイミングが重要に。

プレイヤーの友となる 多彩なウェポン

武器がなければエネミーは倒せない。ここでは各クラスが装備できるウェポンをカテゴリ別に紹介する。それぞれのウェポンには単純な威力だけでなく、必殺技とも呼べるフォトンアーツを放ったときの威力と効果、攻撃の届く範囲など、さまざまな特性がある。自分の望むプレイスタイルに合っ

たウェポンを選べば、冒険の楽しさや手ごたえもよりいっそう充実するだろう。それぞれのウェポンで使えるフォトンアーツも解説しているので、特徴を理解し、自分なりのオリジナルコンボを考えてほしい。オリジナルコンボの作成もこのゲームの楽しさのひとつなのだ。



ソード

WEAPON / SWORD

大きな剣でエネミーをまとめて攻撃する、ハンターの代表的なウェポン。攻撃を防ぐガードも使えるので扱いやすく、初心者にはまずこの武器で接近戦に慣れるのがオススメだ。ソードのフォトンアーツは、全レンジで戦えるバランスのよさが特徴。エネミー単体を狙うものが多いので、多数のエネミーを相手にする場合は、狙ったエネミーを集団から引き離して戦うなどの工夫が必要になる。



- 攻守にわたり使い勝手いい
- 単体のエネミーを相手にした攻撃の威力は高め
- ハンターの初期装備
- 攻撃範囲は広く、射程は短い

こんな人にオススメ

- まだゲームやハンターの扱いに慣れていない人
- 接近戦が好きで、ガンガン攻めたい人
- 大きな武器を振り回して戦うのが好きな人
- 高い攻撃力の武器を使いたい人



スタンコンサイド

攻撃範囲: 近距離

刃の側面からエネミーを叩き、気絶させる。威力は高くないが大きな隙を作り出せるので、ほかのフォトンアーツと組み合わせたり、オリジナルコンボの起点にしたりすることで、効果的にダメージを与えられる。

- エネミーを気絶させ、隙を作る
- 技が出るまでが速い



ライジングエッジ

攻撃範囲: 近距離

空中に大きく飛び上がりながら攻撃する。空中にいるエネミーにはもちろん、大型エネミーの頭部などを攻撃するときにも効果的。ジャンプ中に発動すれば、より高い位置にいるエネミーにも攻撃できる。

- 高い位置のエネミーに攻撃できる
- エネミーを打ち上げれば、空中コンボにつなげられる



ツイスターフォール

攻撃範囲: 近距離

- 回転中の周囲と着地点の両方に攻撃できる
- 着地の瞬間、周囲に衝撃波を放つ



● フォトンアーツのなかでも使い勝手がよく、オススメだ。ただし、無防備のときに攻撃されると目も当てられない。周囲には警戒しよう。

● ジャンプの落下中に使えば、地面を歩いているエネミーに回転攻撃と落下攻撃をヒットさせられる。



クルーエルスロー

攻撃範囲: 近～中距離

エネミーにソードを突き刺し、持ち上げて放り投げる。その際ほかのエネミーに向かって投げつけば、まとめてダメージが与えられるのだ。持ち上げられないエネミーが相手の場合は、代わりに刺した剣先に光球が現れ、これが当たった相手はダメージを受ける。



- エネミー単体に与えるダメージは最高クラス
- 捕らえて投げているあいだは無防備になる



● 持ち上げたエネミーをエネミーがまとめているところに投げつけば、より多くを巻き込んでダメージを与えられる。空中で放れば、飛んでいるエネミーを捕え、地面に叩き落とすこともできるのだ。

● 突き刺したエネミーを捕えているあいだは、完全に無防備になるため、エネミーの多いところで使うのは危険。対象を群れから引き離し、孤立したところを狙おう。



ソニックアロー

攻撃範囲: 近距離～中距離

ソードから衝撃波を飛ばし、速くいるエネミーにダメージを与える。近距離攻撃が多いソードの唯一の遠距離攻撃なので、非常に重宝する一方で、ほかのフォトンアーツと併用してコンボをつなげるのは難しい。衝撃波が水平に飛ぶことも覚えておこう。

- 遠距離からエネミーを攻撃できる
- 牽制にも追い討ちにも有効



ノヴァストライク

攻撃範囲: 近距離

水平に回転し、周囲にいるエネミーに斬りつける。エネミーに囲まれたときや、乱戦のときに真価を発揮する。当たった相手を後方に押し返し、吹き飛ばすノックバックの効果もあるので、小型のエネミーに囲まれたときに使えば、ピンチを脱することもできるのだ。

- 回転し、自分の周囲を円状に攻撃
- 囲まれたときの脱出用に重宝する



パルチザン

WEAPON / PARTISAN



- 攻撃範囲が広く、届く距離も長い
- ガードに加えて「舞い」が使える
- 攻撃の出るスピードが速い
- ステップでいつでも攻撃をキャンセルできる

攻撃が届く範囲が広く、エネミーをまとめて攻撃するのに向いている。ただし、攻撃力が回復して高いわけではないので、過信してエネミー集団に飛び込むと痛い目を見ることも。長さを活かし、一方的に攻撃できるように、エネミーと一定の距離を保つのがコツだろう。ガードに加えて、特殊アクションの「舞い」が使えるのも特徴。



華麗に舞って敵を倒せ!

特殊アクションの「舞い」は、発動することでギアゲージを溜められる。これにより、攻撃範囲が広がり、より有利に戦えるようになる。



◆ガードによる舞いは攻撃を防ぐが、攻撃後の舞いは無効な状態になる。

こんな人にオススメ

- 攻撃には素早さを重視する人
- まとめて敵を倒したい人
- 華麗に立ち回り、ダメージを受けずに戦いたい人
- 操作や回避に自信のある人

エネミーに向かってパルチザンを投げつけ、跳ね返ってきたところを蹴り上げた後でジャンプ。さらに空中から降下攻撃を行う3連続攻撃。攻撃の途中でジャンプを行うので、エネミーの攻撃を避けつつダメージを与えられるが、動きがややトリッキーなので、慣れるまでは扱いが難しい。ただし使いこなせば、かなり高威力なので、戦いの主力として使えるだろう。パルチザンとしては水平方向の範囲がやや狭いものの、垂直方向に広いのも特徴で、空中と地上のエネミーに同時に攻撃できる。



スライドシェイカー

攻撃範囲: 近~中距離

自分の周囲にいるエネミーに、回転攻撃でダメージを与える。一度に何度も攻撃が当たる多段攻撃で、途中でキャンセルすることもできる。これを利用して、攻撃中にエネミーに接近されたら緊急回避を使って脱出可能。高低差のない場所で使うと当てやすい。

- 自分を中心に円状に攻撃
- 空中で移動しながら攻撃可能

スピードレイン

攻撃範囲: 近~遠距離

素早い攻撃を5連続でくり出し、遠方まで新撃を飛ばす。威力や距離、範囲すべてが申し分なく、エネミーを選ばず使える便利なフォトンアーツだ。ただし、発動後の硬直時間がかなり長いので、背後にエネミーがないことを確認してから使う必要がある。

- 遠距離にいるエネミーにも届く
- エネミーを貫通する新撃でまとめて攻撃可能

トリックレイヴ

攻撃範囲: 近~中距離

- すべての攻撃が当たればかなりの高威力
- 動きがトリッキーなので扱いが難しい



↑まずはパルチザンをエネミーに向かって投げるため、距離が離れているエネミーにもヒットする。間合いを覚えてしまおう。

◆空中から矛先を下に向けて行う降下攻撃。うまくエネミーの中心に当てられれば大ダメージに!

ピークアップスロー

攻撃範囲: 近距離~中距離

鋭い突きでエネミーを攻撃し、さらに相手を持ち上げて、振り投げる。投げる直前にキャラクターの向きを変えれば、方向も調節できる。ただし、そのあいだは無防備になるので、ほかのエネミーからの攻撃に警戒しなければならない。ソードのクルーエルスローに似ているが、こちらはリーチが長く、多段攻撃だという差がある。

- エネミーを持ち上げ、投げつけられる
- 威力は高いが、発動中の隙が非常に大きい

バンタースナッチ

攻撃範囲: 近距離~中距離

3段の連続攻撃をくり出す。攻撃後、エネミーから距離を取れるので、パルチザンに最適な攻撃距離を維持しやすい。付かず離れずのヒットアンドアウェイ得意としているプレイヤーなら、オリジナルコンボの最後はこのフォトンアーツで決めたい。

- 3段にわたる連続攻撃
- 攻撃終了後、エネミーから距離が取れる

ライジングフラッグ

攻撃範囲: 近距離

パルチザンの柄で發打し、怯んだエネミーを斬り上げ攻撃で空中に浮かせる。攻撃の発生するまでが非常に早く、エネミーとの距離を素早く詰められるのが特徴。裏に入られてしまったときにとっさに使えば、エネミーを空中に浮かせて無力化できる。また、浮いているエネミーに対してコンボもつなぎやすいので、あえて接近してからこのフォトンアーツを使うのも、戦術のひとつとなる。

- エネミーを空中に浮かせる
- エネミーとの距離を素早く詰められる

戦術解説1 適切なウェポンの距離を知ろう

ウェポンにはそれぞれ攻撃の届く距離があり、自分のプレイスタイルに合ったものを選ぶのが生き残るうえで重要なポイントになる。近接戦が苦手なプレイヤーは、攻撃距離の短いソードなどを使わず、ワイヤードランスのような遠距離から攻撃可能なウェポンを使ったほうが効率的だろう。ただし、遠距離攻撃が可能なウェポンは基本的に威力を抑えられているので、どちらを優先するかの判断が必要となるぞ。



↑状況に応じてウェポンを使い分けることも大切。その場の状況に合ったウェポンを即座に選ぶ。



↑広範囲を攻撃できるパルチザンは多くのエネミーを同時に相手にするのが得意だが、このフォトンアーツに関しては、エネミーが孤立しているときに使うのが安全だろう。

ワイヤードランス

WEAPON / WIRED LANCE

※こんな人にオススメ

- 遠距離からエネミーを攻撃したい人
- エネミーを捕らえたり投げたりしたい人
- トリッキーな戦闘をしたい人

特徴

- 遠距離にいるエネミーにも攻撃が可能
- ワイヤーを伸ばして戦うので、攻撃範囲も広い
- 攻撃力は高くないので、遠距離戦専用で戦うといい
- エネミーを捕縛する特殊なフォトンアーツが豊富



自在に伸びるワイヤーの先端に刃が付いた、別名“自在槍”。ワイヤーが伸びる範囲内にいるエネミーを自由に攻撃できるので、かなりの広範囲にわたって対応が可能。また、ほかのウエポンに比べ、エネミーをつかんだり、投げ飛ばしたりするフォトンアーツが多いのも特徴だ。攻撃力はさほど高くないので、懐に入られてしまわないように戦う必要がある。

**エネミーを捕らえ
豪快に投げ飛ばせ!**



グラップルチャージ

攻撃範囲: 遠距離

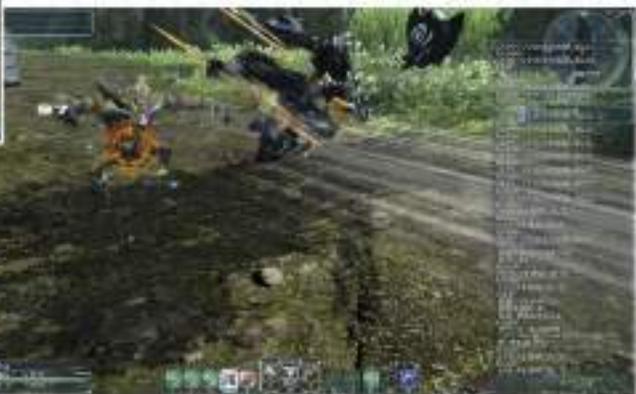
- ワイヤーを伸ばし、エネミーに近づく
- 移動手段としても使えるフォトンアーツ



↑まずはワイヤーで相手を捕らえる。このとき周囲にエネミーがいると、近づいたところを攻撃されてしまうので、警戒を忘れずに。

→捕らえた後は一瞬で近づき、強力なキック! 使いこなせば、かなり便利なフォトンアーツだ。

エネミーをウエポンで捕縛し、ワイヤーが縮む勢いで一気に距離を詰め、蹴撃する。威力もさることながら、ワイヤーの伸びた距離を一気に移動できるというのが強みのひとつ。エネミーに囲まれてしまったときに、遠くにいる相手に使えば、その場を脱出することも可能だ。ただし、ワイヤーを伸ばしているあいだやキックの直後に、やや無防備になってしまう。ワイヤーが届く距離をしっかりと把握し、周囲の状況を考えて使えば、攻撃にも回避にも使えるフォトンアーツなので、ぜひとも使いこなしたい。



アゼーサイクロン

攻撃範囲: 近~中距離

ワイヤードランスでエネミーを捕らえ、その場で振り回す。周囲にいるエネミーをうまく巻き込めれば、まとめて大ダメージを与えられる、乱戦に有効な技だ。エネミーを振り回しているあいだは完全に無防備になるため、遠距離攻撃などは回避できない点に注意。

- 周囲のエネミーをまとめて攻撃する
- 攻撃中は無防備になる



アゼースピン

攻撃範囲: 遠距離

伸ばしたワイヤーでエネミーを捕まえ、コマのように回転させながら投げ飛ばす。このとき、回転した相手には竜巻のように周囲のエネミーを吸い寄せ効果がある。フォースのテクニックとうまく連携すれば、相手を1か所にまとめてたうえで一掃できるぞ。

- エネミーを投げ飛ばし、1か所に集められる
- 投げられたエネミーは気絶する

戦術解説2

フォトンアーツを使うタイミング

強力なフォトンアーツは、ただ連発すればいいというものではない。強力なものになればなるほど、発生後などの隙も大きくなるので、タイミングを考えずに乱発すると受けるダメージのほが多くなる。とくに打たれ弱いフォースは、テクニックを外してしまうと目も当てられない。エネミーと戦うときは、無理にフォトンアーツを狙うのではなく、通常攻撃を基本として戦い、安全を確保したうえで使うことを心がけよう。



↑フォトンアーツを連発しすぎて、いざというときにPP不足になってしまうと、ボス戦などでは致命的だ。



バインドスルー

攻撃範囲: 近~遠距離

離れたところにいるエネミーを捕縛し、任意の方向に叩きつける。連続して使えば、一方的に相手を倒すことが可能ならうえ、ほかのエネミーに向かって叩きつけられれば、まとめてダメージを与えられる。エネミーに接近されたときに距離を取るのにも使える。

- 捕らえたエネミーを叩きつける
- エネミーに叩きつけられればまとめて倒せる



ヘブンリーフォール

攻撃範囲: 近距離

エネミーをつかみ、大きくジャンプした後、地面に叩き落とす。このとき地面にほかのエネミーがいればまとめてダメージを与えることができる。ジャンプして使えば、空を飛行しているエネミーも問答無用で捕まえ、地面に叩き落とすことができるので、どんどん使っていきたいフォトンアーツのひとつ。ただし技の性質上、エネミーに密着した状態で使わないと技が発動しないので、カウンターに要注意。

- 発動が速く、隙がない
- エネミーに密着しないと使えない



ホールディングカレント

攻撃範囲: 遠距離

ワイヤードランスを相手に突き刺し、電流を流す大技。単体相手にしか使えないものの、かなりの大ダメージを与えられるので、チャンスがあれば積極的に使いたい。しかし、数あるなかでも、断トツで力が大きいフォトンアーツでもある。電流を流しているあいだは完全に無防備になってしまうので、エネミーが複数いる場合は使用を控えたほうが賢明だ。

- エネミーを捕らえ、電流で大ダメージを与える
- 使用中は行動不可なので無防備状態になる



↑ほかのフォトンアーツに比べても威力は段違い。パーティープレイの最中ならば、ほかのエネミーを仲間任せに使うというのもひとつの手だろう。



ガンスラッシュ

WEAPON / GUNSLASH

特徴

- 剣と銃を切り換えながら戦える
- 全クラスが装備可能
- 距離を選ばずに戦える
- 特化した武器に比べ、威力が弱い

剣と銃、両方の性能を併せ持っているのが最大の
特徴。それぞれのモードを自由に切り換えられる
ので、近距離戦では剣として、遠距離戦では銃と
してという使い分けもできる。また、全クラスが
装備可能というのも大きなポイント。近距離用の
ウェポンがないレンジャーとフォースにとっては
唯一の武器になるので重宝する。



こんな人におすすめ

- あらゆる状況に対応できるウェポンが好きの人
- 小さなウェポンが好きの人
- レンジャーやフォースを使いたい人が、
前線でもガンガン戦いたい人

モードを切り換えて戦え!

ガンスラッシュでは、ソードのようにガード
は使えない。だが、ガードと同じボタンを押
すことで剣と銃のモードが切り換えられる。



◆ エネミーとの距離
などで、剣と銃
を使い分ける。

剣でエネミーを斬り上げ、さらに銃による追撃を行
う。斬り上げがヒットすれば、エネミーは身動きが取
れなくなるので、銃の追撃が確実に当たる。このフォ
トンアーツもレイジダンスと同様に複数の相手には
向いていないが、威力は非常に高く、しっかり命中さ
せれば、ガンスラッシュのフォトンアーツのなかでも
最大の威力を誇る。オリジナルコンボに組み込みの
ときは起点とするといいたいだろう。あるいはとどめに使
うのが効果的。ただし、大型のモンスターは斬り上げ
で浮かないので、隙が若干生じてしまう。

トライインパクト

攻撃範囲: 近距離

前方に向かって素早い連続斬りをくり出す。技が発生
するまでが早く、挙動も小さいので、隙がほとんどな
い。攻撃が届く範囲も広いので、オリジナルコンボの
初撃として組み込みやすい。ただし、威力は高くない
ので、単発で使う場合は過信は禁物。

- 発生するまでが早く、挙動も小さい
- 攻撃が届く範囲は見た目以上に広い

レイジダンス

攻撃範囲: 近～中距離

エネミーに対し、連続で突きによる攻撃をし、その後、
銃で追撃を行う。ガンスラッシュのフォトンアーツの
なかでは高い威力を誇るが、狙えるエネミーが単体
になるという部分がネック。複数の相手にする場合は、
目標以外のエネミーに攻撃されないように。

- 単体攻撃の威力としては申し分ない
- 相手が複数いる場合は反撃される余地がある

エインラケーテン

攻撃範囲: 近～中距離

- エネミーを斬り上げ、浮かすことができる
- ガンスラッシュのなかでは最大の威力



↑ まずは強力な斬り上げ攻撃でエネミーを無力
化する。ボスのような大型のエネミーは浮かないので、
ただの斬撃になってしまう点に注意。

→ 浮かせた後は銃で追撃。このときほかのエネミーに
攻撃されやすいので、周囲への警戒は怠らぬ。

スリラーブロード

攻撃範囲: 中距離

- 背後に後進しつつ使えるので隙がない
- 爆発の効果範囲が非常に広い



↑ まずはグレネードを投げ捨てる。
このとき、背後に壁などがあると
後ろに下がれない場合もある。

→ 起き上がった後はグレネードを爆発
させて、周囲のエネミーにダメージを
与える。高く飛んでいるエネミーには
当たりにくいので注意が必要だ。



ガンスラッシュの弾倉をエネミーに向かって投げ
つつ後転。背後に、投げた弾倉に向かって銃撃し、周
回に大爆発を引き起こす。威力もさることながら、爆
発の効果範囲が非常に広く、テクニックに匹敵するほ
ど。エネミーがある程度放っていても、まとめてダメ
ージを与えられるので、オリジナルコンボのフィニ
ッシュに向いているのだ。また、後転しつつ相手を爆破
できるので、隙が少なく攻撃される心配もほとんどな
い。背後にエネミーがいないことさえ確認しておけば、
とても使いやすいフォトンアーツだ。

サーベントエア

攻撃範囲: 近距離

回転しながら上昇し、相手に斬撃を浴びせる。動きが
少し特殊なので、何度か試しに使ってフォトンアーツ
が届く範囲を確認しておくといい。威力は低めだが、
垂直方向への攻撃範囲が広く、空を飛んでいるエネ
ミーに対しても届く貴重なフォトンアーツだ。

- 上昇しつつ相手に斬りつける
- 空中のエネミーも楽に狙える

エイミングショット

攻撃範囲: 遠距離

一点に集中して強力な弾丸を放ち、遠距離にいるエ
ネミーにダメージを与える。斬撃のフォトンアーツに
比べると威力は落ちるが、遠距離攻撃であることが最大の
メリット。離れた位置からダメージを与え、エネ
ミーが近づいてきたらほかのフォトンアーツで対応す
れば、効率よくダメージを与えられるだろう。また、段
差などを利用すれば、レンジャーのように一方的にダ
メージを与えることもできる。

- 遠距離から攻撃が可能
- チャージによって威力が上がる

アサルトライフル

WEAPON / ASSAULT RIFLE
RECOMMEND

こんな人におすすめ

- 遠距離武器に不慣れな人
- スピーディーな射撃で相手を翻弄したい人
- 狙撃に自信のある人

特徴

- レンジャー専用で入門に最適な武器
- 移動しながら攻撃できるので、隙が少ない
- 単体のエネミーに対する攻撃力が高い
- フォトンアーツがバラエティー豊か



華麗な射撃で
エネミーを粉砕!

レンジャーの初期装備。単体の目標に対して連続で銃弾を発射する。ランチャーのように複数のエネミーを同時に攻撃することはできないが、エネミー1体あたりに与えるダメージは、アサルトライフルのほうが大きい。また、移動しながら射撃を行えるウェポンなので、ランチャーに比べると圧倒的に攻撃時の隙が少なく、初心者向けの武器と言える。

ピアッシングシェル

攻撃範囲:近～遠距離

貫通性能のある弾丸を装填し、狙った場所に向かって発射する。通常攻撃のように連射はできないものの、一撃の威力は高い。また、移動しながら撃てるうえ、攻撃中の硬直時間もほとんどないのが特徴。射程も長めで、戦況を選ばず使えるフォトンアーツのひとつだ。

- 貫通性能のある弾丸を発射する
- 単発発射のため、攻撃中の隙が少ない

ホーミングエミッション

攻撃範囲:近～中距離

チャージ中にターゲットサイトに捉えたエネミーに対して追尾弾を発射する。一度狙いを付ければ、エネミーの位置やプレイヤーの向きに関係なく攻撃がヒットするので、エネミーの攻撃を避けるのに忙しいさなかなどに活躍してくれる便利なフォトンアーツだ。

- 狙ったエネミーに追尾弾を発射する
- 複数の部位に当てられる

スニークシューター

攻撃範囲:近～中距離

- ボタンを押しているあいだ、匍匐前進する
- ボタンを離したタイミングで射撃を行う



↑相手に見つからないように匍匐前進を開始! カモフラージュなど、まったくしていないのはこの際だけに!

→気が済むまで匍匐前進を続けたり、狙いを付けてボタンを離す。すると強力な弾丸が、相手の肩に命中するぞ、見ていて楽しい技だ。

グレネードシェル

攻撃範囲:近～遠距離

- 爆発を起こす弾丸を発射する
- 爆風に巻き込まれたエネミーはダウンする



↑発射された弾丸は煙を上げながら目標に向かって飛んでいく。壁やエネミーに命中しないと爆発しないので、狙いは正確に付けたい。

→爆風が届く範囲はランチャーの通常攻撃と同じ程度。引き寄せてから使えば楽に当てられるぞ。

壁やエネミーに着弾するとその場で大きな爆発を起こす弾丸を発射する。ランチャーの通常攻撃に似ているが、こちらは移動しながら撃てるのが特徴。通常攻撃に比べても与えるダメージが大きく、爆風に巻き込まれば複数のエネミーに同時にダメージを与えられるぞ。また、大型のエネミーでなければ相手を浮かせる効果もあるので、囲まれたときに使えば、ピンチを脱出できることも。ほかのフォトンアーツに比べて弾のスピードが遅いので、使うときは、いつもよりエネミーの動きをよく見るといいだろう。



このフォトンアーツを発動すると、ボタンを押しっぱなしにしているあいだは、キャラクターが匍匐前進を続ける。その後、ボタンを離したタイミングで狙った場所に不意打ちの射撃を行う。アサルトライフルのフォトンアーツのなかでは、単発の威力がもっとも高く、不意打ち用の技となる。ただし、エネミーと対峙した状態で使うと、一度地面に伏せてから射撃するので、どうしても攻撃が遅れがちに。また、匍匐前進そのものにはエネミーから罵られるなどの効果がないので、そのままエネミーの目の前に這い出たりにしないように気をつけたい。

ディフューズシェル

攻撃範囲:近～中距離

散弾の入った弾倉を装填し、目標に向けて発射する。単体の相手を狙うフォトンアーツが多いなか、これは多くのエネミーを一度に攻撃できるのが特徴。ただし、エネミーから離れすぎると攻撃が当たりにくくなるので、適正距離を保つことを忘れずに。

- 拡散弾で多くのエネミーを同時攻撃する
- 近距離でのみ有効

ワンポイント

攻撃範囲:近～中距離

狙った場所に向けて火力を集中し、銃弾を連続発射する。合計の攻撃力が高いぶん、全弾当てないと効果が低くなり、使い勝手が落ちてしまう。やや危険ではあるものの、なるべく足を止めた状態で使うことがすべての攻撃をヒットさせるコツだ。至近距離から足を止めて使えば楽に攻撃を当てられるうえに、その威力はアサルトライフルの技のなかでは最高クラスになるのだ。

- 目標に向けて連続発射する
- 状態異常を付与しやすい



ランチャー

WEAPON / LAUNCHER

特徴

- ランチャー専用の高火力装備
- 複数のエネミーに同時にダメージを与える
- 攻撃が当たったエネミーがダウンするなど大きなリアクションが受ける



ランチャー発射!

◆実際に使っていると見る暇もないが、攻撃するときにはしっかり弾が発射されている。弾の大きさがランチャーの威力を物語る。



重量感溢れる遠距離武器で、見た目どおりに威力が非常に高い。攻撃時の際は大きいものの、すべての通常攻撃の範囲が広く、エネミーにまとめてダメージを与えられる。また、着弾時の爆風で相手に大きなリアクションを与えられるので、一方的に攻撃し続けることも可能だ。ただし、攻撃時の際も非常に大きいので、相手に回避されてしまうと、かなりの隙が生まれてしまう。遠距離からエネミーを攻撃する場合は、慎重に狙いを定めよう。

こんな人におすすめ

- 強大な火力で、エネミーを圧倒したい人
- 位置取りに自信のある人
- とにかく遠距離からエネミーを倒したい人
- 爆風にロマンを感じずにはられない人

ディバインランチャー

攻撃範囲:遠距離

超強力なグレネード弾を発射する。単発攻撃なので、通常の攻撃と大差ないようにも思えるが、シンプルな攻撃ゆえ、その破壊力は絶大。単発のみの攻撃力であればランチャーの技では最大の威力を誇る。どんな局面でも使えるので、困ったときにはこれを!

- 超強力なグレネード弾を発射
- 単発攻撃なので、隙は少なめ

コンセントレイトワン

攻撃範囲:遠距離

狙った場所に向かって、グレネード弾を3連続で、通常攻撃よりも素早く連射する。一度撃ち始めると、3発撃ち終わるまでその場を動けなくなるので、隙はかなり大きい。外してしまったときのリスクを考え、エネミーから大きく距離を取っている場合にだけ使おう。

- グレネード弾を3連続で発射する
- 威力が高く、隙はステップでキャンセル可能

クラッカーバレット

攻撃範囲:中~遠距離

着弾すると同時に複数回弾け飛ぶ特殊爆弾を撃ち出す。これは周囲にいるエネミーを巻き込んでダメージを与えるので、相手が集まっているところに撃ち込めば、より効果的にダメージを与えられるぞ。ランチャーのフォトンアーツのなかでは威力も高めで隙も少ないので、使い勝手はいい。

- 爆弾は着弾すると複数回弾け飛ぶ
- ヒットした部位に集中的にダメージを与えられる



◆打ち上げられた集束爆弾は壁やエネミーに当たると、その場で爆発する。これをうまく利用すれば、目の前で爆発させ、自分の周囲に弾丸を撒くこともできる。

ロデオドライブ

攻撃範囲:近~中距離

- ランチャーに跨り、突進攻撃を行う
- ある程度直進した後でUターンして着地する



◆魔法使いのホウキのように、ランチャーがランチャーに跨って突進。華やかなキャストでも、ちゃんと乗りこなせるので安心して使おう。

◆道路上にエネミーがいれば、横わず吹き飛ばせる。攻撃にも回避も使える便利なフォトンアーツだ。

まるでロデオのように、着弾爆風で揺れるランチャーに跨り、エネミーに突進攻撃を行う。ある程度直進した後でUターンするので、敵陣に飛び込み、あたりにいるエネミーを蹴散らすこともできるぞ。最後のUターンをうまくエネミーに当てられないと、無防備な背中をエネミーに晒してしまうことになるので、ロデオドライブの移動距離はしっかりと把握しておこう。エネミーに囲まれてしまったときなどにタイミングよく使えば、周囲のエネミーを蹴散らしながら包囲網から脱出することも可能だ。



ゼロディスタンス

攻撃範囲:近距離

エネミーとの距離を一気に詰め、密着してグレネードを発射する。密着状態だからといって自分がダメージを受けるようなことはないが、相手に近づいてしまうので、反撃に遭いやすい。とくに相手が複数いる場合は、爆風から逃れたエネミーに痛手を負われるおそれもあるので、状況をよく考えてから使おう。

- 相手に密着してグレネード弾を発射する
- エネミーに密着するのでリスクが高い

クラスタバレット

攻撃範囲:中~遠距離

空中に集束爆弾を打ち上げる。打ち上げられた爆弾が破裂して周囲に弾丸を撒き散らすため、攻撃範囲が非常に広いのが特徴だ。クラッカーバレットに比べて命中精度が非常に高く、空を飛んでいるエネミーも範囲に十分巻き込める。そのぶん威力は若干落ちるので、ほかのタイプの異なるフォトンアーツと組み合わせよう。

- 爆弾を打ち上げ、周囲に弾丸を撒き散らす
- 効果範囲が広く、命中精度も高い

戦術解説3

仲間との連携を考えて行動する

エネミーを投げたり吹き飛ばしたりすると行動を妨害できるので、一見効果的に見える。しかし、仲間と行動しているときに何も考えずにやりすぎてしまうのは、むしろピンチを招くことになる。敵らしたエネミーに囲まれてしまったり、攻撃チャンスが減らしてしまったりすることにもなる。あらかじめ、仲間とどう戦術を練るかを決めておくといいだろう。



◆パーティープレイでは仲間と息を合わせる事が重要。コンビネーションを考えて行動すれば、どんなエネミーでも、スピーディーに討伐できるぞ。



ロッド

WEAPON / ROD



- テクニックだけでなく、打撃で近接攻撃が可能
- 自分を中心にテクニックを展開する
- 扱いやすいスタンダードな武器
- 法撃力が高い

こんな人にオススメ

- 仲間とともにガンガン敵陣に攻め込み、近接攻撃しつつ戦いたい人
- エネミーの攻撃を避ける自信があり、とっさに回復などができる人

フォース専用のウェポンはロッドとタリスの2種類。このふたつのどちらかを装備することで、フォトンによってさまざまな効果を及ぼす「テクニック」が使えるようになる。ロッドでテクニックを使用すると、自分を中心にさまざまな効果が起こるが、カード状のタリスは相手に向けて投げることで、テクニックをチャージすることで投げた先に一定時間とどまる。このときタリスを中心にテクニックを発動できるのだ。どちらのウェポンもこのような特徴があるので、自分のプレイスタイルに合ったほうを選ぶのがいいだろう。どちらの扱いにも慣れたら、戦況によって使い分けをするのもフォースならではの楽しみかただ。



タリス

WEAPON / TALIS



- 遠い距離からエネミーを攻撃できる
- 投げた先のタリスを中心にテクニックが発動
- 安全な位置から仲間を支援できる
- 法撃力はロッドに比べて低い

こんな人にオススメ

- エネミーとは離れた位置から、テクニックなどを駆使して相手を倒したい人
- 後衛として仲間の補助に徹し、戦闘は仲間に任せるタイプの人

ファイエ

炎属性・攻撃範囲：遠距離

初級の炎属性テクニックで、エネミーに向けて火球を放つ。チャージで力を溜めた後に放てば、火球はより巨大になり、画面を埋め尽くすほどの大きさになる。ダメージも当然、飛行的に増大する。

- 火球を飛ばす初級の炎属性テクニック
- チャージすると火球が大きくなる

ギ・ファイエ

炎属性・攻撃範囲：中距離

フォトンを連続発火させることにより、自分の周囲に炎の渦を発生させる。エネミーに囲まれてしまったときなどに有効なテクニックで、自分の身を守ると同時に、周囲にいるエネミーを焼き払える。

- 自分を中心に炎の渦を発生させる
- 攻守を兼ね備えたテクニック

ラ・ファイエ

炎属性・攻撃範囲：遠距離

フォトンを集束することにより、狙った場所を爆発させる。チャージすると爆発の規模と威力が格大するので、余裕があればチャージしてから放ちたい。仲間の協力や、ほかのテクニックの駆使でエネミーを1か所に集め、チャージしたラ・ファイエを放てば、群がるエネミーを一掃できる。

- 狙った場所で爆発を起こす
- エネミーをまとめて倒せる範囲テクニック



↑ 攻撃範囲、威力ともに炎テクニックでは強力な部類に入る。うまく相手をまとめられればより効果的に使えるぞ。

シフタ

炎属性・攻撃範囲：近距離

自分の攻撃力を高める補助テクニック。チャージした後に使えば、周囲に攻撃力活性フィールドを生み出し、仲間の攻撃力もアップさせられる。余裕があればつねに効果を持続させておきたいテクニックのひとつ。

- 自分や仲間の攻撃力を上昇させる
- 強敵と戦うときには非常に有効

バータ

氷属性・攻撃範囲：遠距離

氷の柱が地面を走り、射線上にいるすべてのエネミーにダメージを与える。地面を這うようにテクニックが伝わっていくので、起伏の激しい場所や、ジャンプ中でも問題なくエネミーにヒットさせられる。

- 地面を這うように直線状に氷の柱を放つ
- エネミーを貫通してテクニックが進む

ラ・バータ

氷属性・攻撃範囲：中距離

フォトンを介して大気に干渉し、自分を中心に吹雪の渦を発生させる。炎属性のギ・ファイエに似ており、エネミーに囲まれたときなどに有効に使える。あえて敵陣の中心に飛び込み、このテクニックを放った直後に離脱するという応用の使いかたもある。うまく說出しつつ、複数のエネミーに大ダメージを与えよう。

- 自分を中心に吹雪の渦を作る
- エネミーにフリーズを付与しやすい

デバンド

氷属性・攻撃範囲：近距離

自分の防御力をアップする補助テクニックで、いわばシフタの防御バージョン。シフタと同様に、チャージすれば周囲に防御力活性フィールドを作り出すことができるので、仲間の防御力もアップさせられるのだ。フォースは打たれ弱いので、このテクニックでつねに防御力を上げておくといいだろう。

- 自分や仲間の防御力を高める
- シフタと併用すると心強い

ギ・バータ

氷属性・攻撃範囲：中距離

前方の広範囲に向けて氷の棘を発射する。チャージすれば威力や範囲が広がるだけでなく、しばらくテクニックが発動し続けるので、その間に自分はその場から退避することもできる。狭い通路などでは、相手を完全に制圧できる強力なテクニックだ。

- 前方の広範囲に攻撃ができる
- 一定時間、攻撃し続ける



↑一度発動させてしまえば、氷の棘がしばらく発生し続けるぞ。



↑チャージすれば、飛び交う氷嵐もテクニックが届く範囲も大きくなるので、状況に応じてノーマルと使い分けたい。



↑デバンドを使うときは、できるだけチャージしてから、仲間にも効果を付与してあげると喜ばれるぞ。

ソンデ

雷属性・攻撃範囲：中距離

フォトンで放電現象が発生。狙った場所に雷を落とし、エネミーに雷属性のダメージを与えるテクニックだ。チャージすることにより、落雷は大規模なものとなり、与えるダメージも当



◆自分からどれくらい離れた場所に雷が落ちるか、しっかり覚えておこう。エネミーが動く実践に備え、狙って落とせるようになりたい。

- 任意の場所に雷を落とす雷属性
- テクニックの発生する速度が早い

然大きくなる。エネミーに対してピンポイントに攻撃もできるが、外れることもある。狙いさえ合っていれば、エネミーに避けられることはまずないだろう。

ギ・ソンド

雷属性・攻撃範囲：中距離

中級の雷属性テクニックで、目標から目標へと電撃が伝播する。エネミーとエネミーのあいだにラインを引くよう



◆しっかりチャージすれば、電撃は大きく太くなる。狭い通路などで放てば、エネミーの復讐を食い止めつつ、ダメージを与えられるぞ。

- エネミー間を攻撃が伝播する
- チャージで電撃は巨大になる

に電撃が一定時間走り続けるので、エネミーがバラけているときに有効で、行動を阻止する効果にも期待できる。

ラ・ソンド

雷属性・攻撃範囲：近距離

自分の頭上に放電する球体を生成する。球体は、傘を広げるように雷を落とすので、ジャンプしてからテクニックを発



◆基本的にジャンプ後に使うのが効果的だが、高い崖などから飛び下りつつ使えば、さらに落雷の範囲が広がる。タリスでの使用がオススメ。

- 頭上に放電する球体を作る
- 放電球体から円錐状に落雷する

動させると、届く範囲も広がるのだ。エネミーの位置を確認して、どの程度の高さで使うかを決めるといい。

グランツ

光属性・攻撃範囲：中距離

フォトンで作り出した光の矢で、エネミーを射抜く。ソンドのように空中から高速で落ちてくるテクニックなので、狙いさえ合っていれば、エネミーに回避される心配は少ない。また光属性のテクニックは、ほかの属性に比べて威力が高いため、積極的に使いたいところ。ただし、ほかの属性のテクニックであってもエネミーの弱点をしっかりと突いたものを使えば、光属性のテクニックを上回るダメージを与えられるので、属性の相互関係はしっかり把握しておこう。

- 空からエネミーに向けてピンポイントで攻撃
- ほかの属性に比べ、与ダメージ量が多い

レスタ

光属性・攻撃範囲：近距離

光属性のテクニックで、フォトンで新陳代謝を促し、傷を癒す。ゲーム中で唯一のHP回復テクニックなので、ぜひとも習得しておきたい。ボス戦などの長期戦では回復アイテムが切れてしまいがちなので、レスタで仲間をフォローすることも大切だ。



◆ほかのテクニックより、まずレスタのディスクのゲットを優先してプレイしよう。

ギ・グランツ

光属性・攻撃範囲：中距離

フォトンを結晶化して光の剣を作る。これを自分の周囲に展開し、渦のように回転させてエネミーを斬り裂く。グランツと同様に威力が高めだが、空を飛んでいるエネミーにはそのまま届かないので、ジャンプしながら使う必要がある。



◆チャージしていない状態で使うと、周囲を回る光の剣は1本しか生成されない。

- 周囲に回転する光の剣を展開する
- グランツ同様、与ダメージ量が多い



◆チャージした後にテクニックを使えば、4本の光の剣が出現し、自分の周囲にいるエネミーにダメージを与える。巨大エネミーの足を掴うときなどにも効果的なテクニックだ。

- 自分や仲間のHPを回復する
- チャージすれば連続で回復ができる



◆チャージして作った回復フィールド内にいれば、効果が切れるまで何度も回復が受けられる。強敵と戦う前には、なるべく仲間のHPを回復してあげるようにしましょう。

アンティ

光属性・攻撃範囲：近距離

HP回復のレスタと違い、アンティはエネミーやトラップなどから受けた状態異常を回復する。状態異常を放置すると、場合によってはパーティー全滅につながりかねない。チャージすることによって効果を範囲化できるので、パーティーがまとめて状態異常になってしまったら、即座にチャージしたアンティで回復しよう。もちろん、作り出した回復フィールドの効果は仲間へのみ効果がある。そこに巻き込んできたエネミーが回復することはない。

- 自分や仲間の状態異常を回復する
- チャージによって効果範囲が広がる

戦術解説4 フォースの行動とは?



↑どのウェポンに、どのテクニックをセットするかも状況を見分けて重要なポイントだ。

→ロッドを使い、最前線でエネミーを殴り続けるのもあり……かも？

火力を重視し、戦場の最前線でエネミーを一息に倒すのもフォースの醍醐味のひとつだが、フォースは唯一、仲間の回復や補助ができるクラス。できるだけ仲間のHPなどに気を配って行動することを心がけたい。



守りの基本となる ユニットを使いこなす

『PSO2』の世界で防具の役割を果たしているのは、ユニットと呼ばれる装甲パーツ。背中(リア)、腕(アーム)、脚(レッグ)を保護するものに加え、どこにでも装備できるサブパーツがある。これらは、ショップでの購入、エネミーのドロップ、フィールド上のコンテナ破壊で手に入り、装備して

初めて効果が発揮され、エネミーの猛攻に耐え得る手段となるのだ。アークスの生命線と言えるこれらのユニットについて、装備方法からパラメータの見かたまでをここではチェックしよう。実際のリア、アーム、レッグのユニットも、併せていくつか紹介するぞ。

手に入れたユニットを 実際に装備してみよう

ここでは、実際に手に入れたユニットを装備するときの操作を、ポイントを押さえながら解説。ユニットをしっかりと装備してエネミーを迎え討とう。

装備手順

① 装備部位を選ぶ

ユニットを装備する部位を、リア、アーム、レッグから選ぶ。リアユニットだけは、どの部位でも装備できるぞ。

② ユニットの選ぶ

装備したい部位のユニットが所持品にいくつかある場合は、候補リストを見ながら選ぶことになる。

③ 変動の値をチェック

装備したいユニットが決まったら、それを装備した場合に変動するステータスの値をチェックする。



ユニットの装備はメニューから

◆メニューコマンドを開き、装備の項目から防具装備を選べると防具パレットが開く。ここからユニットを選んで装備する。

ユニットに宿るさまざまな特殊効果

ユニットは、それ自体の性能だけで価値が決まるわけではない。ものによっては、ステータスにボーナスが付いて

いたり、思わぬ特殊能力を秘めていたりするからだ。性能と特殊能力の有無を確認しながらユニットを決めよう。



④ 特殊効果の種類

効果名	補正	効果名	補正
パワー	攻撃力	フロアレジスト	攻撃耐性
シュート	射撃力	ショットレジスト	射撃耐性
テクニック	魔法力	マインドレジスト	魔法耐性
ムーブーション	攻撃力・射撃力・魔法力・PP	フレイムレジスト	炎耐性
スタミナ	HP	アイスレジスト	氷耐性
スピリタ	PP	ショックレジスト	雷耐性
アーム	技量	ウィンドレジスト	風耐性
バース	敵を倒す状態にする	ライトレジスト	光耐性
フリーズ	敵を凍結状態にする	グルームレジスト	毒耐性
ショック	敵を痺れ状態にする	オールレジスト	汎用耐性
ボイズン	敵を毒状態にする	ラッピーソール	技量・PP
バニック	敵を狂気状態にする	ロックヘアソール	攻撃力・HP・PP
ボディ	攻撃耐性	キャットソール	HP
リアクト	射撃耐性	ウォールソール	攻撃力・HP
マインド	魔法耐性	ラグネソール	魔法力・HP

⑤ ユニット一覧

ゲーム中に登場するユニットをここではいくつかピックアップ!

- リア ショルドットα**
レアリティ ★★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 131 必要防御力 49 必要回避力 29 必要HP 19
- リア ショルドットβ**
レアリティ ★★★★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 214 必要防御力 68 必要回避力 41 必要HP 27
- リア ショルディクターβ**
レアリティ ★★★★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 379 必要防御力 109 必要回避力 66 必要HP 44
- リア ショルバキユドα**
レアリティ ★★★★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 462 必要防御力 131 必要回避力 78 必要HP 52
- リア ティルトウィンα**
レアリティ ★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 106 必要防御力 30 必要回避力 43 必要HP 22
- リア ティラフラβ**
レアリティ ★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 249 必要防御力 54 必要回避力 77 必要HP 38

- リア ティラフラβ**
レアリティ ★★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 320 必要防御力 66 必要回避力 94 必要HP 47
- リア ティレイギα**
レアリティ ★★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 457 必要防御力 92 必要回避力 131 必要HP 65
- アーム サークルクターα**
レアリティ ★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 124 必要防御力 33 必要回避力 24 必要HP 47
- アーム パーチエスタα**
レアリティ ★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 35 必要防御力 18 必要回避力 21 必要HP 4%
- アーム アバドットα**
レアリティ ★★★★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 131 必要防御力 49 必要回避力 29 必要HP 19
- アーム アバドットβ**
レアリティ ★★★★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 214 必要防御力 68 必要回避力 41 必要HP 27
- アーム アバディクターβ**
レアリティ ★★★★★
種族 全種族 性別 すべて
必要打撃力 379 必要防御力 109 必要回避力 66 必要HP 44

ユニットのステータスの見かた

ユニットの装備方法と部位がわかったところで、続いてユニット自体のステータスの見かたをチェック。手に入れたユニットの性能がわかるようになれば、強敵なボスエネミーの攻撃に耐える最適なユニットをチョイスできるようになる。また、ユニットを装備する

と、ステータスだけでなく、コスチュームとしてキャラクターの外見にも反映されるため、グラフィック重視で選ぶ楽しみかたもあるのだ。オシャレの手段としてユニットを活用するときに役立つ、ステルス化の方法も合わせて確認しておこう。

必要な能力を満たしてなければ

その時点で装備できないアイテムは、必要なステータスを満たしたときに引き出せるよう、とりあえず倉庫に預けておこう。



ユニット図鑑

アーム/パーチェスタα

①



②

レアリティ ★★☆☆☆☆

③

詳細パラメータ

HP 18 MP 21 SP 21

物理防御 4% 魔法防御 0% 炎属性防御 0% 氷属性防御 4% 雷属性防御 0%

④

詳細装備条件

種族 全種族

性別 すべて

必要打撃防御 35

⑤

腕部ユニット、軽量の防御刃を搭載。炎および風属性への耐性と射撃防御を上昇させる。

① ユニットの見かた

① [ユニットのグラフィック]

② [レアリティ]

★の数が多ければレアリティが高いことを表す

③ [詳細パラメータ]

ユニットを装備したときにそれぞれどのような防御効果が得られるのかを表す

🛡️🔫🔪 ⇒ 打撃、射撃、法撃攻撃からの防御耐性の高さを表す

🛡️🔥🧊🌩️ ⇒ 各属性攻撃からの防御耐性の高さを表す

④ [詳細装備条件]

ユニットを装備するのに必要な条件を表す
種族⇒ヒューマン、ニューマン、キャスト、全種族
性別⇒男性、女性、すべて
必要●●⇒装備するために必要な現在のクラスのステータスを表す

⑤ [ユニットの説明]

ユニットの概要を詳細に説明



アーム/アバキユトアα

レアリティ ★★★★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 462 物理防御 131 魔法防御 78 炎属性防御 52

レッグ/レガドットβ

レアリティ ★★★★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 214 物理防御 68 魔法防御 41 炎属性防御 27

アーム/ティタスティンα

レアリティ ★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 106 物理防御 30 魔法防御 43 炎属性防御 22

レッグ/レガディクターβ

レアリティ ★★★★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 379 物理防御 109 魔法防御 66 炎属性防御 44

アーム/ティテルダムα

レアリティ ★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 249 物理防御 54 魔法防御 77 炎属性防御 38

レッグ/レグバキユトアα

レアリティ ★★★★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 462 物理防御 131 魔法防御 78 炎属性防御 52

アーム/ティテルダムβ

レアリティ ★★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 320 物理防御 66 魔法防御 94 炎属性防御 47

レッグ/デステレンα

レアリティ ★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 106 物理防御 30 魔法防御 43 炎属性防御 22

アーム/ティトディクオβ

レアリティ ★★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 457 物理防御 92 魔法防御 131 炎属性防御 65

レッグ/ディストロルα

レアリティ ★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 249 物理防御 54 魔法防御 77 炎属性防御 38

レッグ/サーブロウスα

レアリティ ★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 124 物理防御 33 魔法防御 24 炎属性防御 47

レッグ/ディストロルβ

レアリティ ★★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 320 物理防御 66 魔法防御 94 炎属性防御 47

レッグ/レガドットα

レアリティ ★★★★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 131 物理防御 49 魔法防御 29 炎属性防御 19

レッグ/デュロトルβ

レアリティ ★★★

種族 全種族 性別 すべて

必要打撃防御 457 物理防御 92 魔法防御 131 炎属性防御 65

自分好みにユニットをステルス化してみよう

ユニットを性能で選んでいると、自分のコスチュームに似合わないときがある。そんなときは、アイテムメニューからユニットのステルス化を選んでみよう。ステルス化した部位のグラフィックが消えた状態で表示されるぞ。

① ステルス化の影響

それぞれをステルス化すると?



ユニットをステルス化していても、ストーリークエストのイベントシーンや、NPCとの会話イベントのシーンでは本来のグラフィックが反映されるのだ。



アイテム効果の知識を蓄える

アークスシップにあるショップには、アークスたちの補助となるアイテムが数多く売られている。また、ハンターやレンジャーは、テクニクで受けたダメージを自分で回復できないため、ショップやフィールドで手に入れた回復系や補助系アイテムの世話になることも多くなるのだ。その

ため、手に入れたアイテムの効果や性能が即座にわかるように、冒険に出てしまう前にあらかじめ確認しておくことが大切になる。回復や補助でよく使う消費系アイテム、戦闘用のディスク、感傷のためのルームグッズなど、アイテムの使いかたをマスターしておこう。

ディスク類

フォトンアーツ/テクニク

武器にセットすると必殺技のフォトンアーツやテクニクが放てるようになるアイテム。ディスクごとに、決められた必要なステータス条件があり、これを満たすと習得できる。ディスクにはレベルがあり、レベルが高いほど技の威力が上がっていくぞ。

フォトンアーツ/テクニクリスト

ディスク名	ディスクの説明	ディスク名	ディスクの説明
ソニックアロウ	大剣用のフォトンアーツ	バータ	氷属性の初級攻撃テクニク
アザーサイクロン	自在機用のフォトンアーツ	ソウジ	雷属性の初級攻撃テクニク
スライドシェイカー	長柄用のフォトンアーツ	グランツ	光属性の初級攻撃テクニク
スリラーブロード	銃剣用のフォトンアーツ	レスタ	HPを回復するテクニク
ピアッシングシェル	長銃用のフォトンアーツ	アンディ	状態異常を治療するテクニク
ディバインランチャー	大剣用のフォトンアーツ	シフタ	自分と味方の攻撃力をアップ
ファイエ	炎属性の初級攻撃テクニク	デバンド	自分と味方の防御力をアップ

消費アイテム類

回復/補助/一般アイテム

HPの回復や状態異常の治療に使う、回復や補助系のアイテム。感傷調査に役立つ移動手段のテレパイプや戦闘用のトラップなどの一般アイテムは消耗品だ。



レンジャーのトラップ系スキルを使うためには、対応するトラップの消費アイテムが必要になる。

回復/補助系アイテムリスト

アイテム名	アイテムの説明	アイテム名	アイテムの説明
モノスイト	HPが回復する	シアドロップ率+100%	30分間シアドロップの倍率を100%アップ
ディスイト	HPが大きく回復する	獲得メータ+100%	30分間獲得メータを100%アップ
トリスイト	HPが全回復する	獲得経験値+50%	30分間獲得経験値を50%アップ
ソルアトマイザー	使用者と周囲にいる味方の状態異常を回復する	スケープドール	戦闘不能になった際に一度だけ身代わりになる
ムーンアトマイザー	使用者と周囲にいる味方の凍結状態を回復する	コスモアトマイザー	使用者と周囲にいる味方の凍結状態を回復する
スターアトマイザー	使用者と周囲にいる味方のHPを大きく回復する	デバンド	自分と味方の防御力をアップ

一般アイテムリスト

アイテム名	アイテムの説明	アイテム名	アイテムの説明
テレパイプ	キャンプシップまでの簡単な転移ポートを生成	スタングレネード	レンジャー用の高ダメージグレネード
アップトラップ	レンジャー用の特殊型起動トラップ	グラインダー	武器や防具の加工強化に用いる素材
ボイストラップ	レンジャー用の特殊型起動トラップ	シンセサイザー	属性の強化合成に必要な加工素材

強化アイテム類

強化/属性/変化/特殊能力追加

武器や防具などの装飾をアイテムラボで強化するとき使用するアイテム。ショップでの販売はなく、NPCの依頼を達成した報酬やアークススクラッチを引くことで手に入れられる。

強化アイテムリスト

アイテム名	アイテムの説明	アイテム名	アイテムの説明
強化リスク減少(保護)	強化失敗時のリスク率打ち消す	属性変化(風属性)	属性強化時に風属性へ変化
強化成功率+5%	強化時の成功率を5%アップ	属性変化(光属性)	属性強化時に光属性へ変化
能力追加成功率+5%	特殊能力追加時の成功率を5%アップ	属性変化(雷属性)	属性強化時に雷属性へ変化
属性変化(炎属性)	属性強化時に炎属性へ変化	属性強化+5%	属性強化時に属性値を5%アップ
属性変化(氷属性)	属性強化時に氷属性へ変化	特殊能力追加(HP)	特殊能力合成時にHPアップ
属性変化(雷属性)	属性強化時に雷属性へ変化	特殊能力追加(PP)	特殊能力合成時にPPアップ

デバイスアイテム類

マグの成長促進

機械生命体のマグに与え、強化するためのアイテム。マグの成長を促すフード系のデバイスや、マグの装備者の状況によって自動的に支援するアクションのサポートリーを増やすために使うもの。マグが支援アクションを制御できる数は決められているが、拡張デバイスを使うことで3つまで追加で増やせるぞ。デバイス系のアイテムは、スクラッチの薬品やエマーゼンシートライアルを達成すると、手に入る可能性がある。

デバイスアイテムリスト

アイテム名	アイテムの説明
牛糞デバイス/HP回復系	マグの牛糞機能を設定する
支援デバイス/復活A	マグの支援機能を設定する
支援デバイス/HP回復A	マグの支援機能を設定する
支援デバイス/状態異常A	マグの支援機能を設定する
フードデバイス/技量	マグの成長促進フード
フードデバイス/射撃	マグの成長促進フード
フードデバイス/打撃	マグの成長促進フード
フードデバイス/法撃	マグの成長促進フード
フードデバイス/法撃防御	マグの成長促進フード
マグ支援時拡張デバイス	トリガーアクション枠をひとつ拡張

ルームグッズ類

テーブル/チェア/シェルフなど

マイルームに設置して装飾するためのアイテム。アイテムはマイルームショップでの購入、NPCの依頼を達成した報酬、エネミーからのドロップで入手できる。ルームグッズは種類により、床に設置するもの、壁に設置するものに分けられ、設置する位置によって制限がかかる場合もある。また、入浴可能なバスタブや、室内のBGMを手に入れたものに変更するジュークボックスなど、アクセスすると稼働するギミックがあるものも存在する。

ルームグッズリスト

ルームグッズ名	アイテムの説明
キノコテーブル	小物や装飾品を置くためのテーブル
ジュークボックス	マイルームに設置可能な音楽機器
ストライプチェア	マイルーム配置用のひざ掛け椅子
スポーツカー	マイルームに設置可能な装飾品
セントクッキー	マイルームに設置可能な洗濯機
パネルポスター	マイルームの壁に設置する装飾品
フォレストフラフ	マイルームに設置可能なオブジェクト
ベシックシェルフ	マイルームの壁に設置する装飾品
ベシックローテーブル	小物や装飾品を置くためのテーブル
マグマクッカー	マイルームに設置可能な装飾品
ミスアリーエッグ	マイルームに設置可能な装飾品
モダンソファ	マイルーム配置用のふたつ掛けソファ

ほかにもこんなアイテムが!?

CHECK

一般的なアイテム以外にも、まだまだゲーム中にはユニークなアイテムが用意されている。たとえばアクセサリーなどは、入手するだけでエステショップで新たに選べるボイスやアクセサリーが増えていく。これらのアイテムを手に入れば、コスチュームやオートワードなどとともに、より自分の個性をアピールできるようになるぞ。



スクラッチで手に入るアクセサリーは、ナースキャップやメイドカチューシャなど、個性的なもの。

機械生命体"マグ"は大切なパートナー

ストーリーを進めていくと、戦闘を強力にサポートしてくれる機械生命体の"マグ"が入手できる。これを手に入れ、アイテムを与えて成長させれば、きびしい戦いを乗り越えるときに多大な恩恵が受けられるようになる。マグには行動を直接指示できないが、装備者の状況を自動的に判断

し、アクションを起こす機能が備わっている。また、成長が進み、形態が変化すると、強力なエネミーに対抗するために必要な大いなる力を密すようになるのだ。そんな頼りになる相棒であるマグの入手方法から使う役割や育てかた、隠された力までをここではチェックしよう。

アイテムを与えて成長させる

マグは武器、防具、アイテム類を与えることで成長し、ステータスはそのまま装備者の力となる。一定レベルごとに進化して形態も変わるのだ。マグには

エネルギーがあり、67%を割らないとアイテムを与えられないが、フードパイプ系のアイテムだけはフルチャージの状態でも与えられる。



エネルギーについて

マグは装備者を支援するために自動的にアクションを行う。しかし、エネルギーが低下した状態だと、その行動の発動率までも低下してしまう。



気になる入手方法は……?

マグは、NPCからの依頼であるクライアントオーダーを達成すると、報酬として1体目が手に入る。このクライアントオーダーを受けられるようになる条件は、ハンター、レンジャー、フォースのいずれかのクラス

のレベルが5以上になったとき。早くからアイテムを与えて成長させ、冒険に連れ出すことができるように、受注条件を満たしたらすぐに、依頼主からクライアントオーダーを受注したい。

▶ フォンゴルフを倒すとドロップする可能性がある。フォンゴルフの頭角を10個集めると依頼が達成される。



▶ ゲートエリア東側のカウンターにいる管理官コフィーからクライアントオーダーを受注するのだ。

戦闘をサポートする能力

マグは、状況に応じて自動的に判断してアクションを起こす機能を備えている。そのアクションは、エネミーを迎撃するためのオートアクションと、装備者の置かれた状況によってピンチを救うトリガーアクションのふたつの性質に分けられる。また、マグのカラーは装備者の着ているコスチュームのベースカラーに準じており、コスチュームのカラーが変わるとマグのカラーも変化するようにになっているのだ。

カラーの変化



……オートアクション……

エネミーを発見すると自動的に迎撃するアクション。アクションを行うタイミングは、マグの判断によって決められ、一定間隔で行われることが多い。



……トリガーアクション……

マグの装備者のHPが低下したり、状態異常を受けたりなど、装備者の状態に変化があると、自動的に発動する可能性があるアクション。



フォンプラストによる変身能力

フォンプラストとは、マグが幻獣に姿を変えて放つ必殺攻撃のこと。マグはレベルが30を超えると第2形態へと進化してフォンプラストを習得す

る。打撃力が高い、射撃力が高いなど、マグの成長のしかたによって異なる形態に進化し、それにより習得するフォンプラストも変わる。

習得したフォンプラストをセット

フォンプラストは、ダメージを受けてバイタルゲージのアイコンが光ると放てるが、マグが第2形態に進化して習得しただけでは使えない。メニューの装備項目からサブパレット編集を選んでセットしておこう。

▶ サブパレットの使いかたは場所によって異なる。



▶ プレイヤーがエネミーを攻撃したり、プレイヤーに一定のダメージが蓄積したりなどで、バイタルゲージのアイコンが輝いた状態になると、フォンプラストが発動できるのだ。



▶ 幻獣に変身したマグがフィールドに出現。フォンプラストの種類によって異なる必殺行動を自動的に放ってから、変身を解除する。

第2、第3形態に進化したマグの勇姿をハム開!



打撃のステータスを高めると、ライラへと進化。エネミーに向かって勇猛果敢に突進攻撃する。



打撃に特化させた第3形態。超強なボディーでのアッパー攻撃により、エネミーに突撃する。



射撃のステータスを高めると進化する第2形態。射撃によってエネミーを狙い撃つ。

射撃に特化させた第3形態。戦艦のようなフォルムから放たれる弾でエネミーを連撃する。



↑オートアクションの打撃/ブローによってエネミーが転倒する効果は、近接攻撃で戦うことが多いハンター向き。転倒させて追撃しよう!

オートアクション
打撃/ブロー
エネミーを付近に感知すると、体当たり攻撃を開始。エネミーを転倒させる効果もある。

トリガーアクション①
HP回復A
トリガーアクション②
HP回復



フォトンブラスト
ハリス・プロイ

フォトンをまとい、エネミーに向かって突進攻撃を行う。



↑エネミーの群れに突進する技。2回突進するので、使う位置やタイミングを見極めれば、大ダメージが与えられる。



↑オートアクションの射撃/炎通常弾は、空を飛びエネミーへの対応に有効。炎属性が弱点のエネミーが相手なら、効果を最大に発揮するぞ。

オートアクション
射撃/炎通常弾
エネミーに向けて炎属性の通常弾を発射する。発射される弾には貫通する特性はない。

トリガーアクション①
HP回復A
トリガーアクション②
能力上昇



フォトンブラスト
アイアス・プロイ

炸裂する砲弾を、エネミーに向かってつぎつぎと発射する。



↑炸裂砲弾は、前方の広範囲が攻撃対象となる。多数のエネミーが同時に出現したときにこのフォトンブラストを発動させ、一気にダメージを稼ぎたい。

仲間と力を合わせてフォトンブラストをチェイン!

CHECK

フォトンブラストは、仲間どうして連続発動(チェイン)することにより、相乗効果で威力をアップさせられる。フォトンブラストを発射したときに出現するリングに、ふたり目がフォトンブラストのリングを重ねて発動するだけで簡単にチェインするのだ。実際のプレイでは仲間と声を掛け合うと、チェインしやすいぞ。



↑フォトンブラストを発動するときは、仲間のアイコンが輝いているかどうかを確認するとチェインを狙いやすい。

自分好みのマグに育成したい! 与えるアイテムと成長の傾向を研究

マグは、与えるアイテムの種類によって成長するステータスの傾向が決まっている。その傾向をつかめば、自分の思いどおりにマグを成長させられるのだ。そこで、第1段階のレベル0のマグに、さまざまな種類のアイテムを与え

たときにステータスがどう成長するかを確認したぞ。伸びたステータスを分析すると、それぞれのステータスに特化したマグに育てたい場合は、対応する系統の武器を与えればよいことがわかった。

打撃特化	射撃特化	近接特化																																																																																																																																																																								
<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									
<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									
<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									
<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復A</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復B</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復C</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復D</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復E</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復F</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復G</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復H</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復I</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復J</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復K</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復L</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復M</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復N</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復O</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復P</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Q</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復R</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復S</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復T</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復U</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復V</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復W</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復X</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Y</td><td>100</td></tr> <tr><td>HP回復Z</td><td>100</td></tr> </table>	HP	100	HP回復	100	HP回復A	100	HP回復B	100	HP回復C	100	HP回復D	100	HP回復E	100	HP回復F	100	HP回復G	100	HP回復H	100	HP回復I	100	HP回復J	100	HP回復K	100	HP回復L	100	HP回復M	100	HP回復N	100	HP回復O	100	HP回復P	100	HP回復Q	100	HP回復R	100	HP回復S	100	HP回復T	100	HP回復U	100	HP回復V	100	HP回復W	100	HP回復X	100	HP回復Y	100	HP回復Z	100
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									
HP	100																																																																																																																																																																									
HP回復	100																																																																																																																																																																									
HP回復A	100																																																																																																																																																																									
HP回復B	100																																																																																																																																																																									
HP回復C	100																																																																																																																																																																									
HP回復D	100																																																																																																																																																																									
HP回復E	100																																																																																																																																																																									
HP回復F	100																																																																																																																																																																									
HP回復G	100																																																																																																																																																																									
HP回復H	100																																																																																																																																																																									
HP回復I	100																																																																																																																																																																									
HP回復J	100																																																																																																																																																																									
HP回復K	100																																																																																																																																																																									
HP回復L	100																																																																																																																																																																									
HP回復M	100																																																																																																																																																																									
HP回復N	100																																																																																																																																																																									
HP回復O	100																																																																																																																																																																									
HP回復P	100																																																																																																																																																																									
HP回復Q	100																																																																																																																																																																									
HP回復R	100																																																																																																																																																																									
HP回復S	100																																																																																																																																																																									
HP回復T	100																																																																																																																																																																									
HP回復U	100																																																																																																																																																																									
HP回復V	100																																																																																																																																																																									
HP回復W	100																																																																																																																																																																									
HP回復X	100																																																																																																																																																																									
HP回復Y	100																																																																																																																																																																									
HP回復Z	100																																																																																																																																																																									



オートアクション
法撃/フォイエ
対象エネミーを捕足すると、炎系の攻撃テクニックであるフォイエを使って攻撃する。

トリガーアクション①
HP回復A
トリガーアクション③
PP回復

↑一定間隔で放たれるフォイエには、状態異常「燃焼」の追加効果がある。HPが多いエネミーには、この持続ダメージが効くぞ。



大気中のフォトンに働きかけ、自己のPP回復能力を増大化する。



↑フォトンブラストを発動中は、装備者が青い光に包まれ、グングンとPPの回復速度が上昇する。PPの消費が激しいフォースとの相性がよく、テクニックの連発も可能になる。



オートアクション
射撃/炎貫通弾
攻撃範囲内にエネミーを発見すると、自動的に炎属性の貫通弾を発射して対抗する。

トリガーアクション①
HP回復A
トリガーアクション③
状態異常A

↑アントリアは、エネミーを貫通する炎属性の弾を発射できる。炎属性が弱点のエネミーが多く出現する森林フィールドなどでの活躍に期待！



複数の腕を使い、つぎつぎとエネミーに連続攻撃を行う。



↑ユリウス・プロイは、フォトンブラストを発動すると、攻撃対象に向かってワープで接近する。攻撃する姿が爽快感抜群だ。



<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>MP</td><td>100</td></tr> <tr><td>PP</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷</td><td>100</td></tr> <tr><td>風</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>風耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒耐性</td><td>100</td></tr> </table> <p>ディスク</p>	HP	100	MP	100	PP	100	炎	100	雷	100	氷	100	風	100	毒	100	炎耐性	100	雷耐性	100	氷耐性	100	風耐性	100	毒耐性	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>MP</td><td>100</td></tr> <tr><td>PP</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷</td><td>100</td></tr> <tr><td>風</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>風耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒耐性</td><td>100</td></tr> </table> <p>ルームグッス</p>	HP	100	MP	100	PP	100	炎	100	雷	100	氷	100	風	100	毒	100	炎耐性	100	雷耐性	100	氷耐性	100	風耐性	100	毒耐性	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>MP</td><td>100</td></tr> <tr><td>PP</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷</td><td>100</td></tr> <tr><td>風</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>風耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒耐性</td><td>100</td></tr> </table> <p>スターアトマイザー</p>	HP	100	MP	100	PP	100	炎	100	雷	100	氷	100	風	100	毒	100	炎耐性	100	雷耐性	100	氷耐性	100	風耐性	100	毒耐性	100
HP	100																																																																															
MP	100																																																																															
PP	100																																																																															
炎	100																																																																															
雷	100																																																																															
氷	100																																																																															
風	100																																																																															
毒	100																																																																															
炎耐性	100																																																																															
雷耐性	100																																																																															
氷耐性	100																																																																															
風耐性	100																																																																															
毒耐性	100																																																																															
HP	100																																																																															
MP	100																																																																															
PP	100																																																																															
炎	100																																																																															
雷	100																																																																															
氷	100																																																																															
風	100																																																																															
毒	100																																																																															
炎耐性	100																																																																															
雷耐性	100																																																																															
氷耐性	100																																																																															
風耐性	100																																																																															
毒耐性	100																																																																															
HP	100																																																																															
MP	100																																																																															
PP	100																																																																															
炎	100																																																																															
雷	100																																																																															
氷	100																																																																															
風	100																																																																															
毒	100																																																																															
炎耐性	100																																																																															
雷耐性	100																																																																															
氷耐性	100																																																																															
風耐性	100																																																																															
毒耐性	100																																																																															
<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>MP</td><td>100</td></tr> <tr><td>PP</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷</td><td>100</td></tr> <tr><td>風</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>風耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒耐性</td><td>100</td></tr> </table> <p>ソルトマイザー</p>	HP	100	MP	100	PP	100	炎	100	雷	100	氷	100	風	100	毒	100	炎耐性	100	雷耐性	100	氷耐性	100	風耐性	100	毒耐性	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>MP</td><td>100</td></tr> <tr><td>PP</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷</td><td>100</td></tr> <tr><td>風</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>風耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒耐性</td><td>100</td></tr> </table> <p>ムーンアトマイザー</p>	HP	100	MP	100	PP	100	炎	100	雷	100	氷	100	風	100	毒	100	炎耐性	100	雷耐性	100	氷耐性	100	風耐性	100	毒耐性	100	<table border="1"> <tr><td>HP</td><td>100</td></tr> <tr><td>MP</td><td>100</td></tr> <tr><td>PP</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷</td><td>100</td></tr> <tr><td>風</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒</td><td>100</td></tr> <tr><td>炎耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>雷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>氷耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>風耐性</td><td>100</td></tr> <tr><td>毒耐性</td><td>100</td></tr> </table> <p>スターアトマイザー</p>	HP	100	MP	100	PP	100	炎	100	雷	100	氷	100	風	100	毒	100	炎耐性	100	雷耐性	100	氷耐性	100	風耐性	100	毒耐性	100
HP	100																																																																															
MP	100																																																																															
PP	100																																																																															
炎	100																																																																															
雷	100																																																																															
氷	100																																																																															
風	100																																																																															
毒	100																																																																															
炎耐性	100																																																																															
雷耐性	100																																																																															
氷耐性	100																																																																															
風耐性	100																																																																															
毒耐性	100																																																																															
HP	100																																																																															
MP	100																																																																															
PP	100																																																																															
炎	100																																																																															
雷	100																																																																															
氷	100																																																																															
風	100																																																																															
毒	100																																																																															
炎耐性	100																																																																															
雷耐性	100																																																																															
氷耐性	100																																																																															
風耐性	100																																																																															
毒耐性	100																																																																															
HP	100																																																																															
MP	100																																																																															
PP	100																																																																															
炎	100																																																																															
雷	100																																																																															
氷	100																																																																															
風	100																																																																															
毒	100																																																																															
炎耐性	100																																																																															
雷耐性	100																																																																															
氷耐性	100																																																																															
風耐性	100																																																																															
毒耐性	100																																																																															

↑レアリティが高いアイテムほど、1回で成長するステータスの伸びが大きい傾向がある。

第3形態マグ"ライブラ"参戦!!

それぞれのステータスを特化させて育てた第3形態以外にも、複数のステータスが高い場合に進化するマグの形態があることが判明している。このライブラも、複数のステータスが高い状態で成長させたときに進化するマグのひとつだ。



↑貫通弾らしき攻撃の発射から、オートアクションは、射撃/雷貫通弾とわかる。

↑オートアクションとして、法撃/ソングが放たれた。つまりオートアクションを複数備えたマグが存在するのだ。



クエストをクリアして報酬をゲットしよう

プレイヤーは、アークスの一員としてさまざまな任務や、アークスシップで頼らず人々の依頼をクエストとして受け、それらを遂行して報酬を受け取る。これを元手にさまざまな活動を行うのだ。クエストカウンターで受けられるクエストはクリアしてキャンパスシップに帰還した時点

で評価されて報酬がもらえ、クライアントオーダーなどのNPCからの依頼は、条件を達成して依頼主に達成報告をした段階で報酬がもらえる。クエストやクライアントオーダーをつぎつぎとクリアし、人々との交流を深めながら、『PSO2』の奥深い世界へと入り込んでいこう。

アークスとして受けられるさまざまなクエスト

クエストは、すべてクエストカウンターで受注し、東西のクエストカウンターの中央にあるスペースゲートからキャンパスシップを経由して出発する。またクエストは、新規で受注するか、進行中のパーティーに参加するかを選べるようになっており、目標の討伐や生態調査など、クリア条件もクエストによって変わる。



↑アークスシップに襲来したダーカーを迎撃する緊急クエスト。市街地を舞台にダーク・ラグネの侵襲を防ぐ。



↑緊急クエストと同じく、ライブ感の強いインタラブラトランキング。期間中に倒した対象エネミーの数で、自分のランキングが決定される。

▶制限時間内にスタートからゴールまで突破するタイムアタッククエスト。さまざまな障害が待ち受けており、仲間との連携や信頼など絆が試される。



……ストーリークエスト……

アークスとして『PSO2』の世界の謎に迫る物語を体験するクエスト。ひとりプレイ専用で、各地の惑星を巡って情報を集め、人々と出会い、世界に起きている新事実や真相に迫るのだ。

……フリーフィールド……

フィールドの探索を目的し、待ち受けるボスエネミーを討伐するタイプのクエスト。フィールドは自由に探索可能。クライアントオーダーにより探索できる惑星が新たに開放され、集めていく。

……アークスクエスト……

アークスとして派遣されるさまざまな条件のクエスト。特定のエネミーの討伐、惑星の生態調査、原生生物の捕獲など、クエストごとに決められたクリア条件を達成することになる。

クライアントオーダーリスト

依頼主	依頼名	受注条件	依頼内容	獲得報酬
アフィン	武器の持ち替え再確認!	【初陣の影響】クリアー	[[SS]バレットを切り換える	経験値、メセタ
	どういうスキルを調ぼうか?	【フォトンアーツのセッティング?】クリアー	任意のスキルを習得する	経験値、メセタ
	フォトンアーツのセッティング?	【武器の持ち替え再確認!】クリアー	[[SS]バレットにフォトンアーツをセットする	経験値、メセタ
	テクニックの設定方法?	【フォトンアーツのセッティング?】クリアー	[[SS]バレットにテクニックをセットする	経験値、メセタ
	不安なメディカルセンター	【どういうスキルを調ぼうか?】クリアー	メディカルセンターで任意のドリンクを飲む	メセタ
	PSEバーストというもの	【不安なメディカルセンター】クリアー	PSEバーストを発生させる	経験値
エコー	初陣の経験	【ザウーダン討伐】クリアー	＜フォンガルフ討伐＞をSランククリアー	経験値、アフィンのパートナーカード
	マグフリーダーをめざせ!	【マグライセンス授与申請試験】クリアー	マグにアイテムを授与する	経験値、ディメイト×2
	気絶な探しもの	【自由探索許可申請-森林】クリアー	エコーのロッド×1を入手する	経験値、メセタ、エコーのパートナーカード
エメライン	ナイショの経験	【気絶な探しもの】クリアー	＜ナヴ・ラッピー捕獲任務＞をエコーのみ同行でSランククリアー	経験値、メセタ
	雷電の経験	【初陣の影響】クリアー	森林フィールドで天候変化「雷電」を見る	経験値、メセタ、フォレストツリー
オーザ	雷電の経験	【雷電の経験】クリアー、エメラインの好感度が一定以上	天候変化「雷電」を見る	経験値、メセタ、フォレストプラント
	ハンターの選ばしから	【初陣の影響】クリアー、レンジャーLv2以上 or フォースLv2以上	ハンターでオーザに話しかける	メセタ
	大剣の扱い方	【初陣の影響】クリアー、ハンターLv2以上	ソード系の武器で原生種エネミーを20体倒す	経験値、千ガッシュ、オーザのパートナーカード*
	自在種の扱い方	【初陣の影響】クリアー、ハンターLv2以上	ワイヤードランス系で原生種エネミーを20体倒す	経験値、ワイヤードグイン*
コフィー	自在種の扱い方	【初陣の影響】クリアー、ハンターLv2以上	パルチザン系の武器で原生種エネミーを20体倒す	経験値、ハルベルト*
	長槍の扱い方	【初陣の影響】クリアー、ハンターLv2以上	フォンガルフの設備×10を入手する	マグ
	マグライセンス授与申請試験	ハンターLv5or、レンジャーLv5 or フォースLv5	＜森林探索＞をSランクかつ15分以内にクリアー	メセタ、山頂洞窟エリア開放
ジャン	探索許可申請試験-I	＜森林探索＞クリアー、【自由探索許可申請-森林】クリアー	＜ダガン捕獲任務-森林＞をSランクかつ10分以内にクリアー	メセタ、＜森林探索＞開放
	自由探索許可申請-森林	＜ザウーダン討伐＞クリアー、＜フォンガルフ討伐＞クリアー、＜ダガン捕獲任務-森林＞クリアー、＜ナヴ・ラッピー捕獲任務＞クリアー	＜ナヴ・ラッピー捕獲任務＞をSランクかつ12分以内にクリアー	メセタ、＜森林探索＞開放
	愛用品の機能強化を!	ハンターLv6 or レンジャーLv6 or フォースLv6	任意のアイテムをひとつアイテムラボで強化する	メセタ、グライNDER
	愛用品の属性強化を!	【愛用品の機能強化を!】クリアー	任意の武器ひとつをアイテムラボで属性強化する	メセタ、シンセサイザー
	愛用品の特異能力を!	【愛用品の属性強化を!】クリアー	任意のアイテムにアイテムラボで特異能力を付与する	メセタ
	必見! アイテム管理法!	【初陣の影響】クリアー	倉庫にアイテムを提出するか入れる	メセタ
	必見! ビジフォン利用法!	【必見! アイテム管理法!】クリアー	ビジフォンでアークスサーチを実行する	メセタ
	便利! オートワード活用法!	【必見! ビジフォン利用法!】クリアー	クエストクリアー時にオートワードを設定し、発動させる	経験値
	便利! ACショップの探り!	【便利! オートワード活用法!】クリアー	ACショップの隠し一帯にアクセスする	経験値
	クックショップの活用方法!	【楽業! ACショップの探り!】クリアー	任意のプレイヤーにクックショップを送る	獲得経験値+10%

*を3つともクリアーすると、オーザのパートナーカード入手



◆ストーリー進行中には、季節や地域が広がるにつれて、新しいクエストが追加されていきます。しっかりと準備をしよう。



◆ロックベアやヴォルドラゴンなど、最終には決まったボスエネミーが出現!



◆ボイント集めのクエストでは、対象のエネミーを倒して初めてカウントされる。

頼りになる仲間! パートナーシステム

CHECK

いっしょに戦える仲間がタイミングよく見つからない場合の助けとなるのが、パートナーシステムだ。後述するパートナーカードをもらったNPCをクエストに同行させて共闘できるようになり、同行させた回数によってNPCの好感度が上昇。プレイヤーと接するときの態度に変化が生まれるぞ。

パートナーの好感度の変化



◆クエストに同行させた回数が一定以上になると、パートナーから貴重なアイテムがもらえることもある。積極的に同行させよう。

困っている人を助ける! クライアントオーダーとは?



◆クライアントオーダーが受注できる状態にあるNPCの頭上には、青いアイコンが現れる。



クライアントオーダーは、アークスシップ内で困っているNPCを助ける依頼のことで、達成すると、経験値などの報酬が得られる。また、特定の依頼を達成すると、新たな依頼が連鎖して発生することもあるぞ。



◆クライアントオーダーを達成した報酬でパートナーカードをもらって、そのパートナーをクエストに同行させられるようになる。

クライアントオーダーリスト

依頼主	依頼名	受注条件	依頼内容	達成報酬
ジャン	FUNスクラッチの利用方法!	【グッドジョブの送付方法!】クリア	アークスFUNスクラッチを1回引く	宝庫経験値+10%
	必巻! パートナーカード利用法!	【初陣の影襲】クリア	《フォンガルフ討伐》をジャン単行でSランククリア	経験値、メセタ、ジャンのパートナーカード
ジョゼフ	ガンスラッシュ特訓-I	【説明はこう使うんですよ】クリア	ガンスラッシュ系の武器でガルフを30体倒す	経験値、メセタ
	ソード特訓-I	【大剣の扱い方】クリア	ソード系の武器でアギニスを20体倒す	経験値、メセタ
	ウィヤードランス特訓-I	【自在槍の扱い方】クリア	ウィヤードランス系の武器でフォンガルフを10体倒す	経験値、メセタ
	バルチザン特訓-I	【長槍の扱い方】クリア	バルチザン系の武器でガロンゴを8体倒す	経験値、メセタ
	アサルトライフル特訓-I	【銃撃はこう使うんですよ】クリア	アサルトライフル系の武器でザウダンを15体倒す	経験値、メセタ
	ランチャー特訓-I	【大砲はこう使うんですよ】クリア	ランチャー系の武器でガロンゴを8体倒す	経験値、メセタ
	ロッド特訓-I	【ロッドの使用法】クリア	ロッド系の武器(アキニク)でガルフを30体倒す	経験値、メセタ
ゼノ	タリス特訓-I	【タリスの使用法】クリア	タリス系の武器でガロンゴを8体倒す	経験値、メセタ
	驚つ尻にナベリクスへ	マターボード上のゼノのイベント随時で受注可能	原生種のエネミーを20体撃破	経験値、メセタ
	恐怖の悪魔	【初陣の影襲】クリア	ウーダンを30体撃破、ザウダンを10体撃破	経験値、メセタ
	極彩色の悪魔	【恐怖の悪魔】クリア	アギニスを12体撃破	経験値、メセタ
	群れる野獣	【極彩色の悪魔】クリア	ガルフを30体撃破、フォンガルフを5体撃破	経験値、メセタ
ハンス	森中獣の洗礼	【群れる野獣】クリア、ハンスの好感度が一定以上	ガロンゴを15体撃破	経験値、メセタ
	森林に獣を興	【森中獣の洗礼】クリア、 【自由探索許可申請-森林】クリア、ハンスの好感度が一定以上	ロックベア3体撃破	経験値、メセタ、グラインダー
マールー	フォースはおすすめ	【初陣の影襲】クリア*ハンターLv.2以上 or レンジャーLv.2以上	フォースでマールーに話しかける	メセタ
	悪杖の使用法	【初陣の影襲】クリア、フォースLv.2以上	ロッド系の武器で原生種のエネミーを20体撃破	経験値、ボール
	毒杖の使用法	【初陣の影襲】クリア、フォースLv.2以上	タリス系の武器で原生種のエネミーを20体撃破	経験値、トリビュート
ラヴェール	ブラック・スローター-I	《ダガン墮滅任務-森林》クリア	ダガンを25体撃破	経験値、メセタ
	ヴェロシティアニコレイト-I	【ブラック・スローター-I】クリア	《ダガン墮滅任務-森林》を10分以内にクリア(ノーマル設定)	経験値、メセタ
	ブラック・スローター-II	【ヴェロシティアニコレイト-I】クリア、 【探索許可申請訓練-I】クリア、《龍族生体調査》クリア	カルターゴを12体撃破	経験値、メセタ
リサ	ブラック・スローター-III	【ブラック・スローター-II】クリア、ラヴェールの好感度が一定以上	ブリアーダを5体撃破	経験値、メセタ
	レンジャーは最高ですよ	【初陣の影襲】クリア*ハンターLv.2以上 or フォースLv.2以上	レンジャーでリサに話しかける	メセタ
	銃撃はこう使うんですよ	【初陣の影襲】クリア、レンジャーLv.2以上	ライフル系の武器で原生種のエネミーを20体倒す	経験値、ファイバー
	説明はこう使うんですよ	【初陣の影襲】クリア、レンジャーLv.2以上	ガンスラッシュ系の武器で原生種のエネミーを20体倒す	経験値、ガンスレイヤー
ローラ	シフトドリンクの素材	【初陣の影襲】クリア	ランチャー系の武器で原生種のエネミーを20体倒す	経験値、グリッパー
	フォンドリンクの素材	【初陣の影襲】クリア	ガルフの爪×50、フォンガルフの牙×15を入手する	経験値、シフトドリンク開放
			アギニスの羽×50、ガロンゴの甲殻×15を入手する	経験値、フォンドリンク開放

やり込める要素が盛りだくさん! 世界の深部が見えるマターボードとは?

マターボードは、さまざまなクエストやクライアントオーダーと同じように、IPSO2のやり込みポイントのひとつ。メインストーリーを進めるためのもので、マターと呼ばれるキーアイテムを入手しながらボードを埋めていく。キ

ーアイテム入手の方法は、指定アイテムの取得やイベントを見るなど、いくつかのパターンに分かれるのだ。また、イベントで世界設定などのエピソードが語られることもあるので、積極的に取り組んで世界の深部に触れよう。



シオンから マターボードを 入手!

◆ショップエリアにいるシオンから、マターボードを受け取ることで、すべての物語が動き始める。



埋める順番は 自分で決める

◆隣接しているマスを追ってボードを埋める。進路が分岐している場合は、達成条件を見比べよう。



◆マターを入手し、クエストから帰還すると情報が更新されるのだ。

マターボードの進めかた

マターボードは、いたって単純でわかりやすい作りをしている。スコロクのようにボード上に配置されたマスに書かれた達成条件を満たして埋め、それ

に隣接するマスをたどって、順番に埋めて進んでいくのだ。以下では、マターボードのそれぞれの情報が、何を表しているのかを詳しく解説しよう。

◎マターボードの見かた

① マターボード

現在進行させているマターボードの全容。オレンジのマスすべてのイベントを見ると、ストーリークエストが解放される。

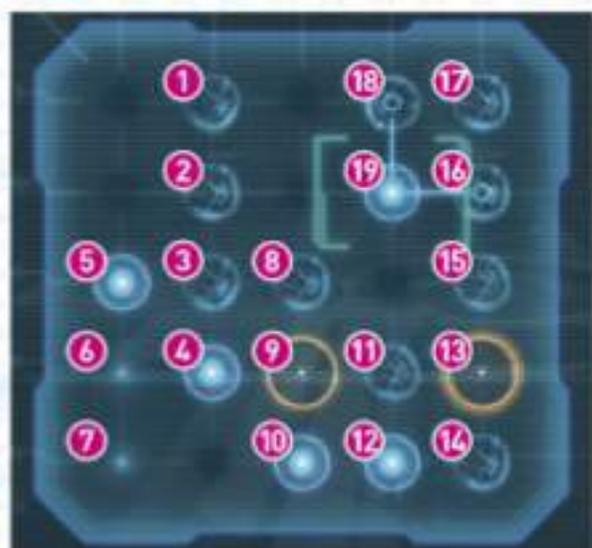
② マターの達成条件

マスを埋める条件が表示される。達成条件がアイテムの入手の場合、ショップやトレードでの入手では達成できない。

③ マターの性能や情報

入手するマターが装備品の場合、性能などの情報が示される。マターは、入手した時点で装備条件を満たしていれば装備できる。

◎マターボードの例 この日を迎えるために



▼マターボードの内容

マターの情報	目標を達成する場所	クリアするための目標
① 指定物品の回収	クーダンが出現するフィールド	クーダンからガンズレイヤーを入手する
② 他者との邂逅	ザウダンの討伐、エリア1	イベントフィールドにアクセスする(機体中のゼノ)
③ 他者との交流	アークスシップ、ショップエリアのゼノ	ゼノのクライアントオーダー「耐つぶしにナベリウスへ」をクリア
④ 指定物品の回収	ナウ・ラッピーが出現するフィールド	ナウ・ラッピーからグリッパーを入手する
⑤ 指定物品の回収	クーダンが出現するフィールド	クーダンからワイヤードゲインを入手する
⑥ 他者との交流	アークスシップ、ショップエリアのウルク	ウルクに話しかける
⑦ 指定物品の回収	フォンガルフが出現するフィールド	フォンガルフからフレイカーを入手する
⑧ 指定物品の回収	ザウダンの出現するフィールド	ザウダンからトリビュートを入手する
⑨ 他者との交流	アークスシップ、ショップエリアのジャン	ジャンに話しかける
⑩ 他者との邂逅	ダガン殲滅任務: 森林、エリア1	イベントフィールドにアクセスする(件役し機体アークス)
⑪ 指定物品の回収	アキニスが出現するフィールド	アキニスからハルベルトを入手する
⑫ 他者との邂逅	ダガン殲滅任務: 森林、エリア1	イベントフィールドにアクセスする(スキルマジダげえって)
⑬ 他者との交流	アークスシップ、ショップエリアのレダ	レダに話しかける
⑭ 指定物品の回収	ブリアードが出現するフィールド	ブリアードからバイラーを入手する
⑮ 他者との邂逅	ナウ・ラッピー補強任務、エリア2	イベントフィールドにアクセスする(オレの名はヒューイ!)
⑯ 指定物品の回収	ロックヘアが出現するフィールド	ロックヘアからプラスターを入手する
⑰ 指定物品の回収	ガムフが出現するフィールド	ガムフからアーム/ティタスティンQを入手する
⑱ 指定物品の回収	ガロンゴが出現するフィールド	ガロンゴからリア/ティルトフィンQを入手する
⑲ 指定物品の回収	ダガンが出現するフィールド	ダガンからレッグ/デステレンQを入手する

アークス憩いの場 シップ内の施設

フィールドの戦闘で疲れた身体を癒してくれるのが、我らが母船、アークスシップだ。内部には、さまざまな施設やショップが並び、感度の調音をスムーズに進行できるようバツグアップしてくれるぞ。このアークスシップ内のあちこちには、アイテムの出し入れができる倉庫端末やスクラ

ッチ端末、プレイヤーのサーチ機能やアイテムの売買情報などが確認できるビジフォン端末が設置されている。さらに、アークスキャッシュによる拡張要素のマイルームを利用できるようにすれば、自由に過ごせる自分の空間で気ままに過ごしたりフレンドを招いたりできるのだ。

ゲートエリアとショップエリア

アークスシップの内部は、おもにひとつのエリアで構成されている。ひとつは、クエストのための準備ができるゲートエリア。もうひとつは、戦闘の準備やプレイの充実が図れるショップエリアだ。状況に応じて、プレイヤーはそれぞれのエリアで過ごすことになる。とりわけショップエリアは、3階層で見晴らしもよく、大きなイベントステージもあるため、戦闘の合間の休息や交流を深める場所としてうってつけだ。



↑ゲートエリアとショップエリアは、それぞれテレポーターでつながり、自由に行き来ができるようになっている。



冒険のサイクルと 密接に関わってくる施設

冒険をしていると、特定の施設によく通っていることに気がつく。冒険に旅立つためのカウンター、戦闘の準備を

する施設群、手に入れたアイテムを活用する場所がこれに該当。冒険は、これらの場所を拠点に回るのだ。

クエストカウンター(ゲートエリア)



ロビーの東西にあるクエストカウンターは、どちらも同じ機能。だがクライアントオーダーを発注する管理官コフィーは、東のクエストカウンターにいる。

クラスカウンター(ゲートエリア)



クラスカウンターには3人のNPCがいるが、いちばん接することが多いのは、真ん中のクラスカウンター係員のピア。クラス変更やスキルの習得を担当する。

アイテムラボ(ショップエリア)



ショップエリアの1Fにある。装備品の強化をしたり、手に入れた未鑑定状態の武器を鑑定したりと、アイテムラボは戦力アップには欠かせない施設だ。

コミュニケーションの場 イベントステージ!

[PSO2]の大きな魅力のひとつは、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションにある。戦いに疲れたときは、気がおけない仲間やいっしょにクエストを

楽しんだプレイヤーとチャットをして過ごすのもいいだろう。そんなときは、ショップエリアにある広場、イベントステージに立ち寄ってみよう。



←ショップエリアの南端にあるイベントステージには、特別な巨大モニターが設置されており、映像が楽しめるのだ。



→運営スタッフであるゲームマスターが現れて、プレイヤーと交流するといった、思い出しになりそうなイベントも開催される?

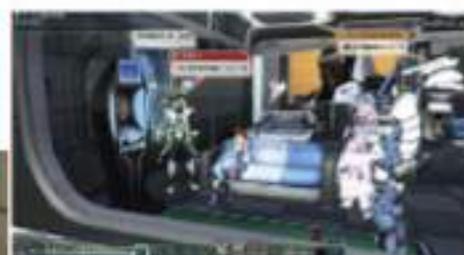
マイルームを利用してみよう!

CHECK

アークスキャッシュを使ってマイルームの利用権利を得ると、自分だけの個室が与えられる。マイルームには、ショップやエネミーのドロップ

で手に入れたルームグッズを置け、カスタマイズが楽しめる。また、専用のリフォームアイテムを使えば、ルームそのものの増改築も可能だ。

→ドロップしたルームグッズは、ピンク色のボックスで示される。



↑マイルームのカスタマイズは、個性がいちばん色濃く出る部分。こだわりのルームグッズを置め、自慢のマイルームに友達を招待して披露しよう。

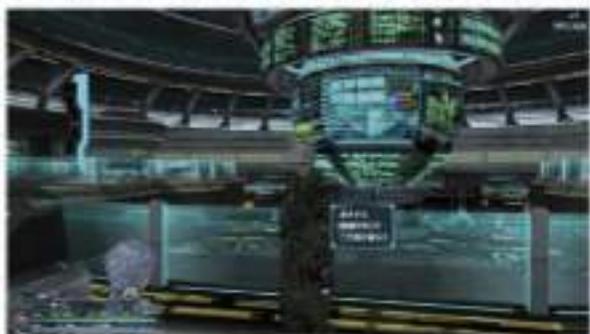
アークスシップの施設の役割を解説

アークスシップ内には、さまざまなショップやエステショップなど、プレイヤーを補助するいろいろな店舗がある。また、アークスたちの窓口となる各種のカウンターやメディカルセンターなどの施設のおかげで、惑星の調査や激しい戦闘に備えられるようになっている。さらに、クライアントオーダーを頼みたいNPCたちが、プレイヤーの登場を待ちわびる姿もあちらこちらに見受けられるのだ。ここではシップ内にあるそれらの場所と役割を、マップ付きで解説しよう。迷ったときは、位置を確認しながら目的地となる施設の場所やNPCの位置を探すと便利だぞ。

アークスシップ内には、さまざまなショップやエステショップなど、プレイヤーを補助するいろいろな店舗がある。また、アークスたちの窓口となる各種のカウンターやメディカルセンターなどの施設のおかげで、惑星の調査や激しい戦闘に備えられるようになっている。さらに、クライアントオーダーを頼みたいNPCたちが、プレイヤーの登場を待ちわびる姿もあちらこちらに見受けられるのだ。ここではシップ内にあるそれらの場所と役割を、マップ付きで解説しよう。迷ったときは、位置を確認しながら目的地となる施設の場所やNPCの位置を探すと便利だぞ。

2Fにいるジョーゼフを見逃すな!

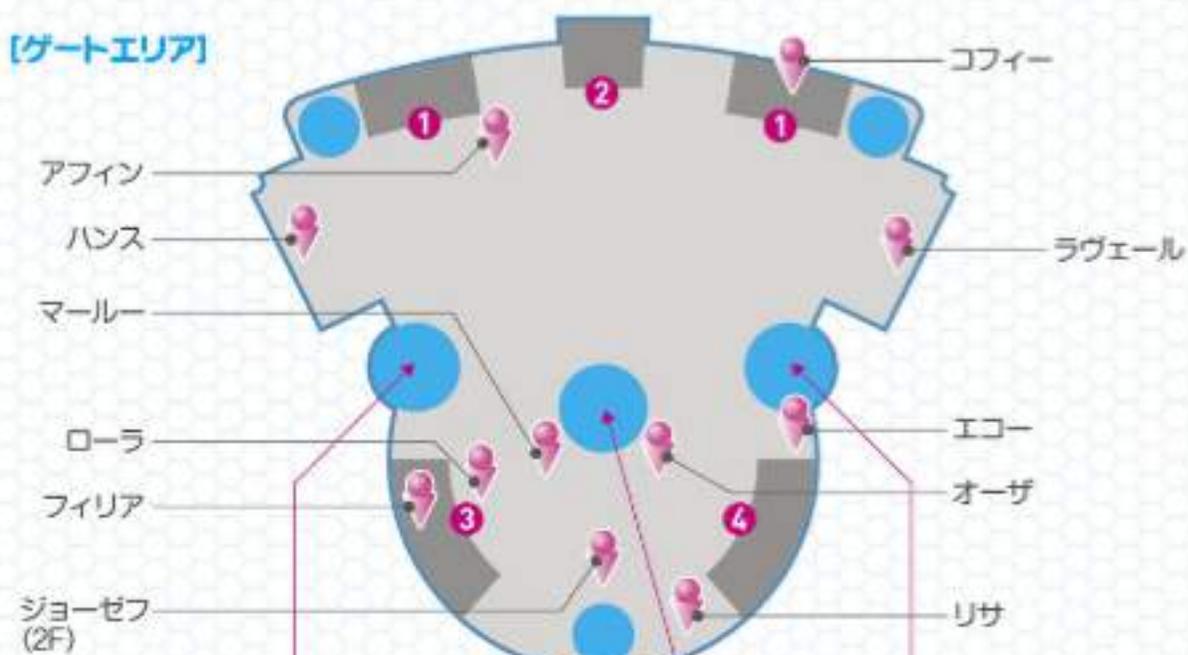
ゲートエリアは、主要な施設が1Fに揃っているため、2Fの存在を忘れがち。クライアントオーダーを受けられるジョーゼフもいるため、忘れずに会いに行こう。



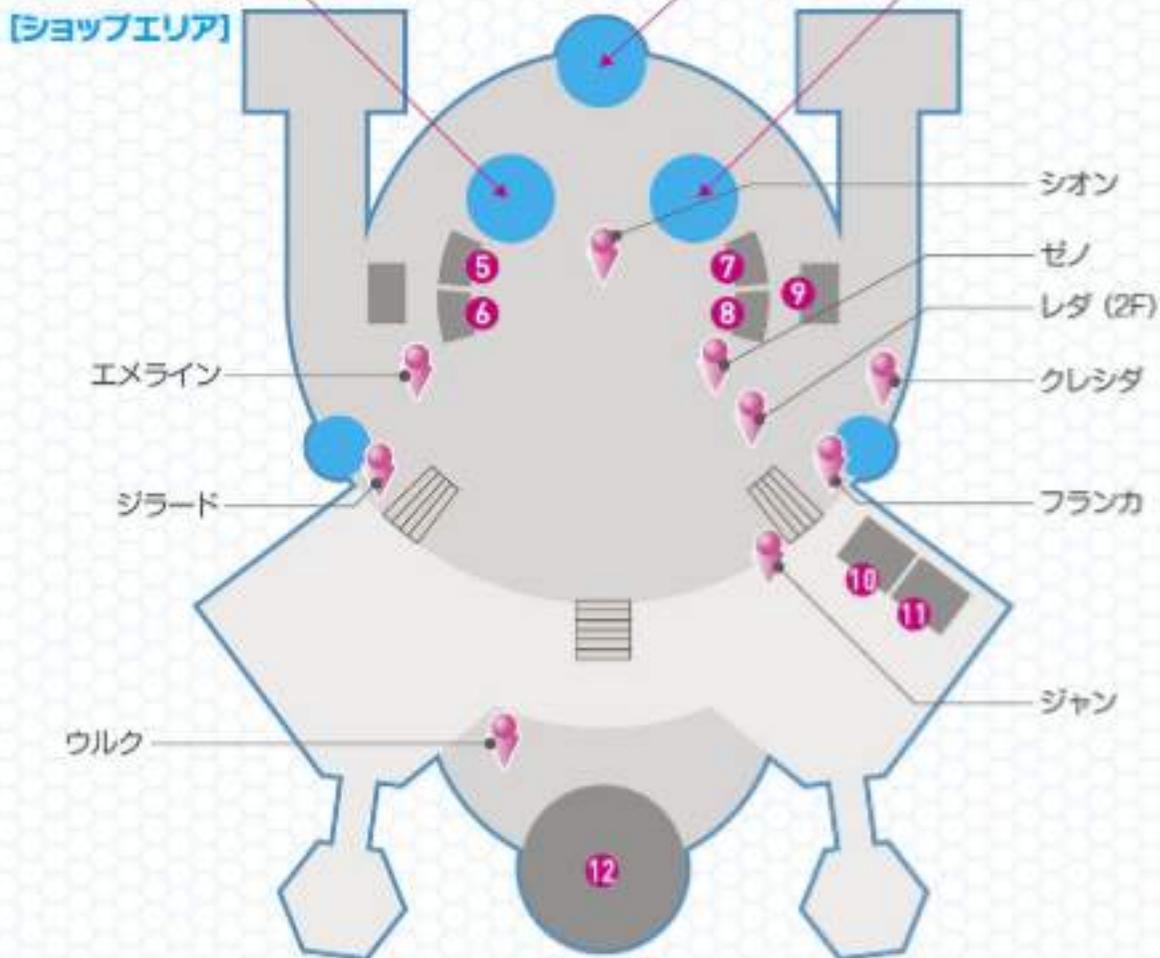
↑ジョーゼフの依頼は、武器の扱いに関するものが多い。クラスを変更したときは、受けられるものがないかを確認。

◎アークスシップ船内マップ

[ゲートエリア]



[ショップエリア]



ゲートエリアの施設

GATE AREA

- ① クエストカウンター
- ② スペースゲート
- ③ メディカルセンター
- ④ 称号カウンター
- クラスカウンター
- チームカウンター

くり返して受注できる依頼

クライアントオーダーには、一度クリアしたら再受注できないものと、何度でも受注できるものがある。写真のシラードの依頼は、くり返しが可能なもののひとつ。



↑達成報酬に経験値やメスタがあるものは、クラスのレベルアップに最適なオーダー。どんどん受けて成長させよう。

ショップエリアの施設

SHOP AREA

- テレポーター
- ⑤ アイテムショップ
- ⑥ コスチュームショップ
- ユニットショップ
- ⑦ 武器ショップ
- ディスクショップ
- ⑧ アイテムラボ
- 鑑定ショップ
- ⑨ エステショップ (2F)
- ⑩ マイルームショップ
- ⑪ 公認ネットカフェカウンター
- ⑫ イベントステージ

MAP Info

① クエストカウンター ② スペースゲート

すべてのクエストを受注するためのカウンター。新規のものを受けたり、進行中のほかのパーティーのクエストに参加したりできる。クエストカウンター横にあるスペースゲートによって、ゲートエリアとキャンプシップはつながっている。

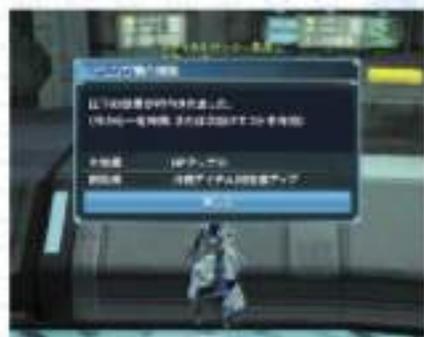


←カウンターでクエストを受けたり、このゲートを開くことでキャンプシップに向かい、クエスト目標の位置へと降下する。

MAP Info

③ メディカルセンター

クエスト中に効果が出るドリンクが飲める施設。HPを高めたり、能力値を上昇させたりなどの効果が付くぞ。最初は用意されているドリンクの種類が少ないが、ローラのクライアントオーダーを達成すると、増えていく。



←能力を強化するドリンクを飲むと、おもな効果とは別に、回復アイテムの効果が高くなるなどのボーナスが加わることも。

MAP Info

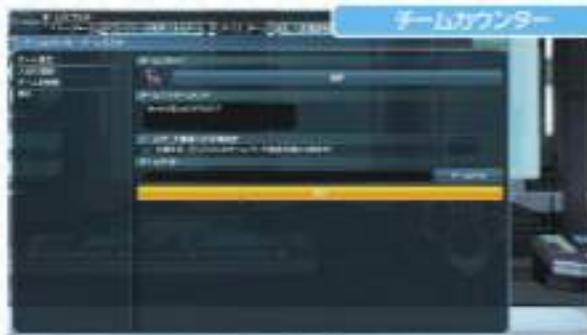
④ 称号カウンター・クラスカウンター・チームカウンター



↑プレイの実績により、報酬を獲得できる。また、獲得した称号は、「装備」してふたつ名のように名乗れる。



↑クラスの変更やスキルの習得などができる。スキルの習得には、クラスのレベルアップで獲得したスキルポイントが必要だ。

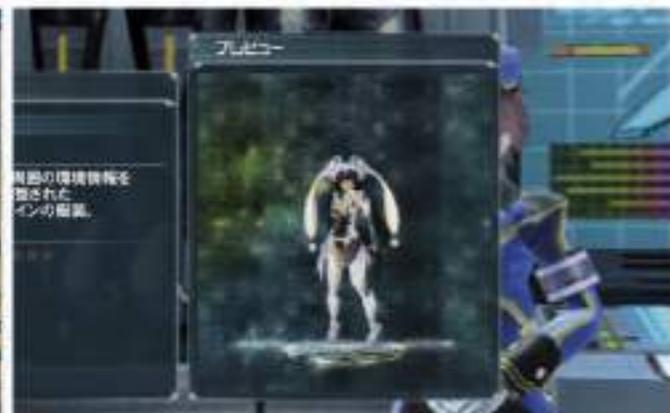


↑クラスのレベルが10以上になると自分のチームが作れる。チームを作ると、仲間だけに届くチャットなどの機能が使える。

MAP Info

⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ 各ショップなど

ショップでは、メセタでの売買アイテムを扱っている。ネットカフェカウンターでは、公認のネットカフェからログインしたときに得られるポイントでFANスクラッチの賞品アイテムが買えるぞ。エステショップでは、自分のキャラクターの容姿をいつでも変更可能だ。



←コスチュームショップでは、容姿を実際に自分のキャラクターに試着させてから購入できるのがうれしい。

MAP Info

⑧ アイテムラボ

アイテム・属性強化

装備品の強化を行う項目。強化素材の「グラインダー」とメセタを費やすことにより装備品の強化が可能。また、特殊素材の「シンセサイザー」とメセタを費やせば、武器が持つ属性値を強化できる。強化したい武器を渡し、特殊素材に使う武器を選びさえすればオーケーだ。



↑属性を変更するアイテムで、強化すれば、もとの武器が持つ属性を気にせず、希望の属性と値に加工できる。

特殊能力追加

装備へ特殊能力の追加を行う項目。装備に付いた特殊能力の数が同じものどうしを組み合わせるようになる。強化には、ベースとなる装備と素材として使う装備、加工するための費用が必要。能力を付けたい装備どうしを選び、付加させる能力を決めれば完成するぞ。



↑もとの装備品に備わった特殊能力数を超えて能力を追加することも可能だが、成功率が低減してしまうぞ。

MAP Info

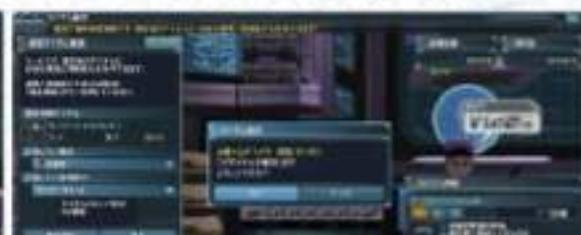
⑧ 鑑定ショップ

フィールドでエネミーがドロップした、正体がわからない武器、「?」スペシャルウェポンを鑑定できる施設。鑑定には費用が必要で、鑑定して正体がわかった時点で初めて武器として装備できるようになる。鑑定する武器には、炎、氷、雷、風、光、闇のなかから好きな属性を付け加えられる。さらに特殊能力として、アイテムドロップ率の上

昇や獲得経験値の上昇、獲得できるメセタが上昇するなどの、鑑定待だけに付けられる能力がある。未鑑定状態のアイテムのドロップ率はかなり低く、鑑定に必要な金額が高いほど、レアリティが高い装備の傾向があり、鑑定後のレアリティは、最低でも★が7つ以上のものと鑑定している。冒険中に見かけたら、ぜひ持ち帰ろう。



↑武器に効果の高い特殊能力が備わっている可能性がある。鑑定人のキアラが教えてくれる。



冒険の舞台にある さまざまな仕掛け

フィールドには、アークスをサポートしたり、排除したりするギミックが待ち受けている。これらを上手く使いこなせば、エネミーの討伐や探索の調査に大いに役立つぞ。それぞれのギミックやエネミーがドロップするアイテム、エリアの特徴をひとつずつ覚えよう。併せてフィール

ドに出現する可能性があるアイテムについても、その形状や特徴を解説するぞ。なお、フィールドにはトラップが仕掛けられていることもある。トラップがある場所に足を踏み入れると、トラップが出現して爆発したり、捕縛されて身動きがとれなくなったりする。警戒は怠らないように。

フィールドに設置されたギミックの敵々

まずはフィールドの各地に設けられている装置を中心に解説。なかにはアークスを苦しめるも

のもあるので、ギミックの機能や性質を理解して最大限に回避や活用をし、冒険を進めよう。

テレパイプ

キャンプシップへ帰還するためのゲート。アイテムのテレパイプを使ったり、クエストのクリア条件を満たしたりすると出現。



ワープ装置

アクセスすると、対になっているワープ装置へ転送される。使用できる回数に制限はとくにないため、気軽に使用可能。



↑フェンスの中にワープ装置が見える場合は、付近にフェンス内とつながっているワープ装置が隠されていることが多い。



↑スイッチがある場合は、それを押すとフェンスが消える。スイッチの台座の色は、消えるフェンスの色と対応している。

HP回復装置

アクセスすると自分のHPが全快する。支援物資から取れたり、ボスの討伐ポイント前にある。使用は各プレイヤー1回限り。



全編の冒険

フィールドで手に入るアイテム

エネミーを倒したり、コンテナを破壊したりすると、アイテムがフィールドに出現することがある。これらは拾って装備したり、使いながら自分を成長さ

せたりするとい。なお、アイテムドロップはプレイヤーごとに有無と中身の判定をしているので、出現しているものをすべて拾ってしまっても問題ない。

打撃武器・射撃武器・法撃武器類



打撃武器はオレンジ、射撃武器は青、法撃武器は黄色の光に包まれてドロップする。エネミーがドロップする武器の種類は、現在の自分のクラスによる影響が大きく、そのクラス専用の武器が出現しやすいようになっている。



打撃武器



射撃武器



法撃武器

リア・アーム・レッグ・サブユニット類

リア、アーム、レッグ、サブのそれぞれの防具ユニットは、紫色のオブジェクトとしてフィールドにドロップされる。

いずれもそれぞれの部位の形をしているので、ターゲット表示の情報を見ずとも、おおよその見当がつく。



フォトンアーツ・テクニックディスク類

フォトンアーツやテクニックを覚えるためのディスクは、円形のディスクの形でドロップされる。現在のクラスで使えないものでも、習得条件を満たせば覚えられる。

キーアイテム類

マターの探索やクライアントオーダーを受けていると、エネミーを倒したときに出現する可能性があるアイテムだ。



↑いろいろな依頼を早めに受けておけば、クラスのレベルを上げるついでに、キーアイテムを収集するというプレイが可能だ。

破壊できるオブジェクト

惑星には草や樹木が群生。コンテナも随所で見かける。じつはこれらは破壊可能で、コンテナからは、アイテムを得られるチャンスがあるのだ。草木によって視界が遮られるような場所では、エネミーの不意の攻撃を受けないようにあらかじめ破壊しておこう。

コンテナ類



武器



防具



アイテム



レア



救援物資

オレンジは武器、青は防具、緑はアイテムと、コンテナの色によって中身のアイテムの傾向は決まっている。

色による
違いと
箱の中身

惑星の樹木や草類



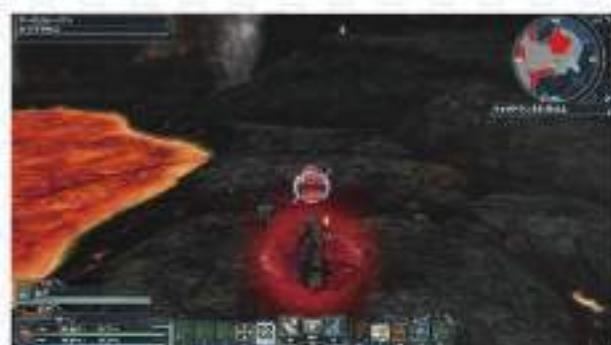
樹木やサボテンなどの自然物には、破壊して除去できるものもある。しかし、これらを壊しても、アイテムなどは出現しないのだ。

HP回復装置(転回)

ダメージを受けた状態で装置に近づくと自動で作動し、HPが全快する。これはパーティー全体に及ぶほど回復効果が高い。



↑フィールドにHP回復装置があると、エネミーが破壊しようとする場合がある。貴重な回復手段を破壊されないように守ろう。



↑赤い光を放っている状態では、自分たちにダメージが発生する。中央部分にアクセスすると、青い光に切り換えられる。

ダメージ発生装置

青い光を放ち、範囲にいるエネミーに対し、継続的にダメージを与える。装置の高団にエネミーを誘導すると有利に戦えるぞ。



イベントフィールド

アクセスすると、イベントが発生する。出現するときは効果音が鳴るので、音が聞こえたらマップや河図を確認してみよう。



メセタ(お金)



ショップや施設の利用時に支払う通貨。メセタは黄色いオブジェクトとして出現。ドロップ率が高く、見かける機会も多い。使う機会も多いので、しっかり拾って蓄えておきたい。

消費アイテム類(回復・補助系)



モノメイトやティメイトなどの消費系回復アイテムや、ソルアトマイザーなどの状態異常を治癒するアイテムは、緑色のオブジェクトとして出現。だが所持数には上限があるのだ。



↑戦闘不能になった場合は、諦めて帰還するか、ACで復活できるアイテムを買うかを選べる。ACで買えるアイテムはどれも強力!

*?スペシャルウェポンとレアアイテム



*?スペシャルウェポン"は、未鑑定状態のレアアイテムのこと。効果音が鳴ってドロップするのが特徴で、アイテムの正体かわっている場合は、同色の武器の形でドロップする。

シングルパーティーエリアとマルチパーティーエリア

クエスト中に見知らぬパーティーと出会うことがある。これはそのエリアがマルチパーティーエリアであるため。ここでは、ひとつのエリアに複数のパ

ーティーが合流できる状態で、協力してエネミーと戦えるのだ。逆に現在のパーティーでのみ進めるエリアは、シングルパーティーエリアと呼ぶ。



↑最大12人のプレイヤーが共同できるマルチパーティーエリアでの戦闘は爽快!



↑フィールド最高のボスエネミーとの戦いは、シングルパーティーエリアで展開。

冒険の舞台となる惑星をチェック!

惑星を調査しながら、外宇宙を航行する船団に所属するアークスたちは、行く先々でさまざまなエネミーと戦うことになる。そのとき、惑星の環境や自然が脅威になることもしばしば。ここではアークスが訪れるフィールドの特徴や、そこに息づくエネミーの生態やバトルでの対処法を確認しよう。



↑惑星調査のため、キャンプシップにあるテレポートにダイブして、いざ出発!



AREA GUIDE

森林

特徴 惑星ナベリウスにある「森林」は、草木が生い茂る自然豊かなフィールド。開けた草原エリアの奥には、日差しを遮るほど木々が生い茂る森エリアが広がる。流れる清らかな小川や群生する植物、そこに生きる原生生物たちは、ときに自然の脅威としてプレイヤーに襲い掛かる。

森林に出現するエネミー

森林フィールドで出会うエネミーは、獣のような原生生物タイプ。その属性性は明確で、炎と風属性のものばかりとなっている。くり出す攻撃も予備動作がわかりやすいものが多く、回避を使えば問題なく対処できるだろう。また、イレギュラーな存在として、昆虫のような外見のダーカー種が出現することもあるのだ。

ザウダンが岩を持ち上げたら……



ウーダン / ザウダン



↑↑持ち上げた岩に距離を合わせて岩を破壊。すると、襲って属性状態になるぞ。

森林フィールドでの天候やギミック

天候

森林フィールドの大きな天候変化は、雷雨と濃霧。どちらもプレイヤーの視界を著しく悪くするので、ふだんよりも周囲への警戒がいっそう必要になる。



↑濃霧が立ち込めると、見通しが悪くなるため、徘徊するエネミーの動きが捉えにくくなる。高台に登るなど、見通しのいい場所に移動して戦いたい。

←雷雨になると、雷がフィールドに落ちることがある。落雷のある場所には警告サークルが出るので、見かけたら回避しよう。

ギミック

進路を遮る岩壁や小川が、森林で見かけるおもしろギミック。森エリアにある小川は、天候により流れる水量が変化するのが特徴。大雨や雷雨などが降り始めると、急流となって上流への移動を困難なものにする。逆に下流へは、流れを利用して一気に移動可能になる。



↑↑天然の障害としてプレイヤーに立ちちはだかる岩壁や小川。一見すると通れないような岩壁は、武器やテクニックを当て、完全に破壊すると通れるようになる。



ガルフ / フォンガルフ

↑フォンガルフの遠吠えには、ガルフたちを強化する効果がある。同時に現れたときは、フォンガルフから倒そう。

ガロンゴ



↑ガロンゴの突進攻撃を受けると大ダメージを受けるうえ、吹き飛ばされてしまう。高所を活用しながら戦うといいぞ。

空からの不意な急降下攻撃を警戒

アギニス

⇨軽く上昇したと思いきや、勢いよくプレイヤーに向かって急降下攻撃を仕掛けてくるいやらしいエネミー。遠距離から溶解液を飛ばして攻撃してくることもある。



弱点属性
炎 風

ナヴ・ラッピー

倒したと思っていると…… 起き上がってスタコラ逃げる



⇨倒されると息絶えたふりをして、人の気配がなくなると起き上がって逃げ出す。起き上がった直後を狙おう。



弱点属性
炎 風

レアエネミーが出現することも

CHECK

エネミーのなかには、遭遇すること自体がまれなレアエネミーがいる。それらはレアエネミーと呼ばれ、ふつうのエネミーがドロップしないようなアイテムをドロップする可能性を秘めている。発見したら、逃げられないうちに倒してしまおう。

弱点属性
炎

ラッピー



⇨ナヴ・ラッピーと色は似ているが、フワフワな毛並みとつぶらな瞳が特徴なのだ。

レアエネミーが大量に出現!?



⇨ナヴ・ラッピーがたくさん出現するクエストでは、それらがすべてラッピーになる現象が起こることもある。

BOSS

ロックヘア

森林の奥には、巨大な身体が印象的なロックヘアが待ち受けている。太い腕を左右に振り回したり、飛び上がって身体ごと押し潰してきたりしてくる

ぞ。豪腕による攻撃は脅威となる反面、大振りの攻撃を避けられれば、大きな隙も生じる。ミスを誘って転倒させたら、弱点の頭部を集中攻撃!



弱点属性
炎 風
弱点部位
頭部
破壊可能部位
なし

⇨着地と同時にその地点に衝撃波が走り、ダメージを受ける。押し潰されないように、空中のロックヘアの位置を意識しながら、回避する方向を確認しておくといいぞ。

⇨大きく腕を振り上げる動作は、プレイヤーを捕まえるようにする前触れ。捕まらないうちに、回避アクションを使って一定の距離を取ろう。



⇨身体を丸めて大きく空中にジャンプしたら、空中からの押し潰し攻撃が来る場合だ。



火山洞窟

AREA GUIDE



解説

惑星アムドゥスキアは、激しい地殻変動により、マグマが噴出する灼熱の星。地表には地下から溢れ出した溶岩が流れ、そのまま沼のように溜まっている場所も存在する。さらに、炎の柱が地面から吹き上がったり、天井の岩盤が崩れ落ちたりと、アークスの調査を困難なものにしている。

火山洞窟に出現するエネミー

太古から棲み続ける種族のエネミーが待ち受ける。地を這って移動するような原始的なタイプから、二足歩行をする、知能を感じさせるものなど、同じ種族でも生態はさまざま。テクニクを使うものや強力なバリアに守られているものなど、スタイルは多彩だが、共通する氷属性の弱点を突けば、優位に戦えるはずだ。

ディーニアン



◆テクニクで周囲のエネミーも倒す

ソル・ディーニアン



◆遠距離から杖によるテクニクで攻撃してくる。これを回避し、攻撃直後の隙を突いて攻撃しよう。

◆氷属性の攻撃テクニクで凍結の状態異常にすれば、足もとを凍りつけてボスエネミーを一定時間拘束可能。



弱点属性
氷
弱点部位
頭部、背中、尻尾(水晶部分破壊後)
凍結可能部位
尻尾(水晶部分)、頭部、背中

火山洞窟フィールドでの天候やギミック

天候

灼熱の惑星らしく、熱波が発生することがあるのが特徴。熱波になると、空中を火の粉が舞い散り、熱気でむせ返るような雰囲気となる。だがそれだけではHPにダメージを受けるわけではないので、恐れず冒険を続けよう。

◆NPCから、火山洞窟で熱波を感知してほしいというクライアントオーダーを依頼される。



ギミック

激しい地殻変動によって起こる自然の手荒い歓迎が火山洞窟フィールドのギミックだ。とくに地表部分では、地殻変動による地形の変化が大きく、エリアの広い範囲で吹き上がる炎の柱に苦しめられるだろう。また、天井の岩盤が突然落ちてくることも、頭上にも注意を払う必要があるぞ。



◆地表から大きな炎の柱が、これに触れると、もちろんダメージを受けてしまう。

天井の怪しい動きを確認 その真下の場所は……?



◆落石が起こる場所の天井は、怪しげな土煙が立ち上っている。これこそ、落石が起こる前兆なのだ。

激しい落石による雨霞 一瞬の油断が危機を招く

◆コンテナが置いてある場所など、油断しがちなところほど落石が起きやすい。ふだんから頭上を確認するクセをつけよう。

ティツブ



↑集団で行動することが多い。後継な動きについてくることができないので、回避アクションで翻弄してしまおう。

シル・ディーニアン



↑飛び込み攻撃後の隙や、肩を構えていないときを狙おう。

BOSS

キャタドラン



弱点属性 氷
弱点部位 伸びたときの踵、目、尻尾(水島部分破壊後)
破壊可能部位 尻尾(水島部分)



↑尻尾を大きく振り上げたら、叩きつける攻撃の合図。後方に避けて距離を取る。

ボスの周辺では回転攻撃に警戒

↑回転攻撃に当たって気絶したキャラは、アナログスティックを激しく動かし、急いで復帰させよう。

BOSS

ヴォル・ドラゴン

火山洞窟の絶対的な王として君臨する。炎の力を操る能力に長け、プレスや火球ですべてを焼き尽くそうとする。また、その外殻は地中に満るほど

硬化し、打撃や射撃攻撃を弾き返す。だが頭部や背中の中角にはダメージを与えやすいので、弱点の水属性で攻撃すれば勝機が見えてくるだろう。

空に飛び上がったなら位置をしっかりと確認

↑紅葉の甲殻をまとった状態で、空へと突如、飛び上がる。動向を目視し、回避の準備をしよう。



↑力を最大まで溜め、巨大な火球を放ってくる。火球は地面に着弾すると大爆発を起こすので、回避アクションを使って避けたい。火球を放つと、紅葉の甲殻がふつ々の外殻へと戻る。

ノーティラン



弱点を狙って集中攻撃を叩き込む!

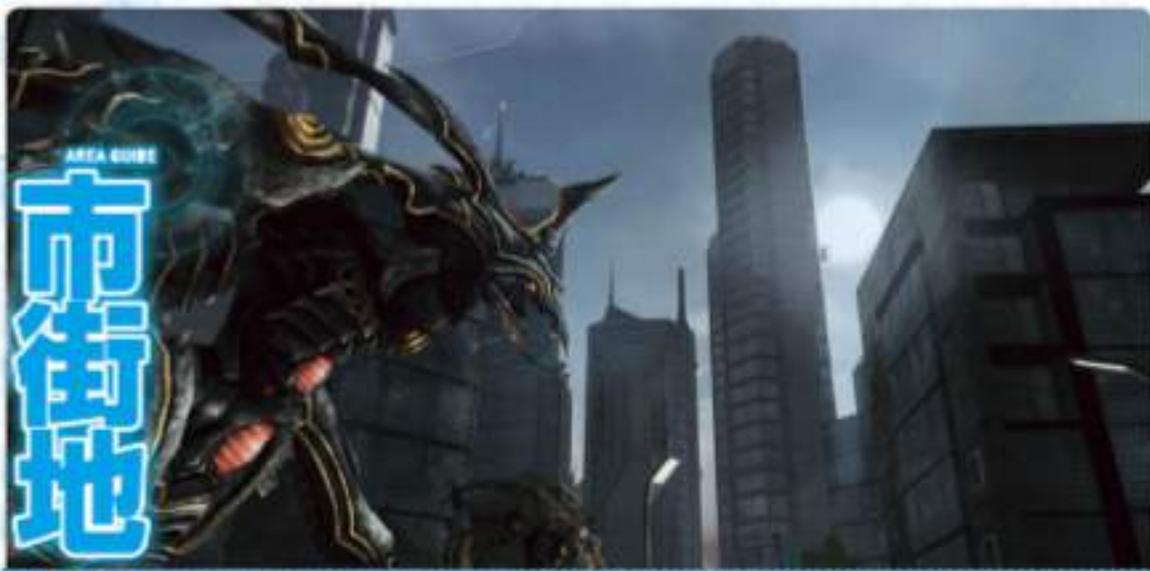
↑ノーティランは、胸にある大きな角が弱点。角を壊してしまえば、攻撃を突失って倒れてこなくなる。

フォードラン



両肩の角を破壊して強力なバリアを突破

↑両肩の角がある状態では、バリアに防がれて有効なダメージを与えることができない。まずは、そのバリアを発生させている角の破壊から始め、突進攻撃をかわしつつ対応しよう。



市街地 ダーカーに襲撃されたアークシップの居住区。市民の避難を終えて人の気配が消えた街で、大半して押し寄せるダーカーに立ち向かうステージだ。統制を欠いた都市の防衛システムは混乱をきたし、本来は守られるべきアークシップさえその攻撃の対象にされる、緊迫感溢れる戦いとなる。

市街地に出現するエネミー

緊急時のみ突入できるフィールドなので、出現するエネミーはダーカーのみながら、それぞれの戦闘能力が高い。また、エネミーが大量発生しているので、きびしい戦闘になりがちだ。しかし、強力なダーカー種のエネミーには、弱点となる赤いコアがあるので、そこを弱点属性の炎や光属性で攻撃すれば恐れなくていい。



↑単体の戦闘能力はたいしたことはないが、大群で押し寄せると厄介な存在に。範囲攻撃で一気に数を減らそう。



↑意思を持たないかのように浮遊し、接触すると爆発してダメージを受ける。爆発後は何度でも復活するぞ。



↑ブルフに触れて爆発に巻き込まれると、ダメージのほかに、追加でボイズンの状態異常をきたすこともあるのだ。



↑低空での突進攻撃は大ダメージを受ける。これをジャンプで避けつつ、弱点の赤いコアを狙って攻撃しよう。

市街地フィールドでの天候やギミック

天候

市街地は森林フィールドと同じく、雷雨になるおそれがある。落雷によるギミックも同じなので、とくに焦る必要はない。落雷に当たると、ダメージを受けるとともに、麻痺を引き起こす感電の状態になることがあるので要注意。

↑落雷の前兆は、森林と同じ。サークルが出現したら、エネミーに対処しつつ、逃避しよう。



ギミック

市街地には外敵を排除するための防衛システムに関係するギミックが存在する。また、道路に停められた乗用車や装甲車は、車両の上に乗れるだけでなく、危険な仕掛けも仕込まれている。



↑車両に攻撃を当てると、煙を上げつつ爆発する。もちろん爆発に巻き込まれるとダメージを受けるぞ。また、赤い光に包まれた砲台は、近寄る対象を無差別で撃つ。



都市の防衛機能をフル活用 固定砲台でエネミーを攪乱



↑↑アクセスできる端末がある場合、近くに格納された砲台がある。砲台の向きは固定されているため、攻撃範囲は限定されるが、端末にアクセスすることにより防衛機能を利用できる。

ダガン



↑前足の爪による攻撃もさることながら、集団で行動する習性が脅威。弱点属性の攻撃でまとめて倒そう。

→カルターゴは、自分の周囲やプレイヤーまでの直線上を、レーザーで攻撃してくる。

弱点のコアを見逃すな!



カルターゴ

→背の高いカルターゴは、背中に乗ってしまえば弱点のコアを攻撃し放題になる。

ブリアータ



ダガンエッグ



→ダガンエッグを大量に投下するブリアータも、背部のコアが弱点。地面に叩き落として、コアを集中攻撃しよう。

エル・ダガン



↑ダガンエッグを積まないと、エッグからエル・ダガンが生まれる。急降下の攻撃は回避アクションでかわそう。

BOSS

ダーク・ラグネ

見上げるような巨体が威圧感を放つ、昆虫に似たエネミー。落雷攻撃は、雷が落ちる所に印が現れるので、それを目印に避けよう。また、両手の爪を使っ

て真空波を飛ばす攻撃は、大きく回り込むように移動すれば避けやすい。長い脚部を壊して一気に弱体化し、弱点のコアを集中攻撃すればオーケーだ。



→壁を蹴り、プレイヤーに向かって押し潰そうと攻撃してくる。着地と同時に回避アクションを使って攻撃をかわそう。

ドームの壁から強襲 着地ダメージに注意



↑ドームの壁を登り始めたら、ジャンプによる踏みつけ攻撃を警戒しよう。つねに画面の中央にダーク・ラグネを捉えるようにカメラを動かせば、ジャンプする瞬間を見逃さないぞ。



弱点属性 炎 氷
弱点部位 コア(背中)
破壊可能部位 脚部



↑脚部にダメージが蓄積すると、ダウンして一定のあいだ動きが止まる。この状態になるとダーク・ラグネの背中にジャンプで登り、直接弱点であるコアを攻撃できるようになるぞ。

AREA GUIDE 砂漠

探検

最近発見された惑星リリーパ全域に広がるフィールド。砂に包まれた過酷な環境の中に、生命体が存在する形跡はないが、点在する建造物にかけて存在したであろう文明が感じられる。また、惑星には資源回収のための建物がおり、現在も調査が進んでいることを物語っている。

砂漠フィールドでの天候やギミック

天候

砂漠らしく、砂塵へと変化することがよくある。砂塵が始まると、舞う砂埃によって視界がかなり悪化し、周囲の状況を把握しにくくなるのだ。このままの状態ではと戦うのは危険なので、高台で回復を待ちたい。

→砂塵が起こったら、開けた場所や周囲を見渡しやすい高台を捜し、すぐに移動しよう。

ギミック

かつての文明の名残であろう防衛機能が生きており、来訪者の侵入を防ぐようなギミックが用意されている。穴が無数に開いた床からは、一定時間ごとに針が突き出し、上に乗っているとダメージを受ける。



→外敵排除のための床のトラップがアークスを直撃。ドーム状のバリアは破壊でき、中に隠れているエネミーを直接攻撃できるようになる。



フェンスを開けるため スイッチを連打せよ!

→フェンス横のスイッチを連打すると、スイッチ上部に表示されるゲージが溜まっていく。ゲージが満タンになると、スイッチに対応したフェンスが開く仕組みだ。

砂漠に出現するエネミー

ロボットのような外見のエネミーは機甲種と呼ばれ、主を失った砂漠で外敵排除の命令のままに近づくものを攻撃してくる。機甲種の弱点属性は総じて雷なので、対処にはさほど苦労しないだろう。また、森林や火山洞窟のように、砂漠フィールドにもダーカー種のエネミーが存在し、アークスに襲い掛かってくる。

スバルガン



→スバルガンの撃つ2種類の弾のうち、円形の弾は、ダメージとともに気絶の状態異常効果を生じさせる場合がある。



→スバルガンは、基本的に遠距離から射撃してくる。エネミーとの距離を十分に取れば回避は簡単だ。

シブノガン



→動きながら射撃が可能な、機動性の高い中型機甲種エネミー。チャージしたエネルギー弾を発射することがある。



→高い機動性にも、チャージショットを撃つときだけは例外。回避アクションでかわし、すぐに反撃へと転じよう。

ギルナス



↑巨大で瓦礫な装甲を持つギルナスは、エマージェンシートライアルでのみ出現する、ある意味希少な存在の横甲種エネミーといえる。

→ダメージを与えると煙を上げて爆発。だが身体がバラバラな状態になっても、体内のコアを破壊しない限り闘い掛かってくる。

攻撃中は無防備なコアが露呈する



←ふだんは体内に隠されているコアも、攻撃時には現れる。このチャンスを逃さず徹底的に叩こう。

スバルダン



←四足歩行の横甲種エネミー。強固なボディーを使った突進攻撃は、ガードするか回避アクションを使って対処しよう。



↑爆発後は、ギルナス・コア、ギルナス・アーム、ギルナス・レッグに分離し、それぞれが軌道に攻撃してくる。

BOSS

グワナーダ

巨大なアリシゴクのような容姿をしたダーカー種のボスエネミー。多くの触手を従え、本体との波状攻撃を仕掛けてくる。また、突然地中に潜ったりな

ど、動きはかなりトリッキー。そんな動きに翻弄されず、的確に弱点属性を突きながら周囲の状況をしっかり判断し、手堅くダメージを稼ぐのだ。



ダウン時は腹部のコアを狙え!

←触手をすべて壊すとダウン状態となり、弱点の腹部のコアが露呈する。このときが最大の攻撃チャンス!



弱点属性
炎 氷
弱点部位
腹部のコア
破壊可能部位
触手



↑波状攻撃を少しでも防ぐために、触手を可能な限り破壊しておきたい。ひとりで立ち向かうのがきびしければ仲間を募り、力を合わせることも重要だ。

大きなアゴだけにダメージも大きい!!

←大きな口に捕らえられると、そのままグワナーダの大きなアゴで捕食される。捕食攻撃は大ダメージを受けてしまうので、グワナーダとの距離を保ちつつ戦おう。

緊急任務が発生!?

迅速に対処しよう

クエスト中に、クエストの目標に掲げられていない突発的なアクシデントが起こることがある。これはエマージェンシーシートライアルと呼ばれるもので、発生したアクシデントに対処することで、経験値やアイテムの特別報酬を受け取れる仕組みになっている。トライアルの達成条件や達

成状況は、画面右側に表示されるので、逐一確認しながら条件を満たすよう立ち回ろう。なお、エマージェンシーシートライアルの中には、達成に制限時間があるものや、別のエリアに移動するもの、キャンプシップに戻ると終了してしまうものなどがある点に留意するといじぞ。

ATTACK, DUEL, ELIMINATION

対象となるエネミーの殲滅、撃破、討伐

指定されたエネミーを撃破するとクリアとなる。同じエネミーを殲滅するものでも、障害を突破するためにエネミーを殲滅する場合はELIMINATIONとなる。



◀障害を解除するために、対象となるエネミーを条件の数だけ倒す必要がある。



◀トライアルに指定されたエネミー以外にも、同時にほかのエネミーが複数出現することがある。



◀ボスクラスのエネミーがトライアルの対象の場合は、ATTACKでなくDUELになるケースが多い。本来その部屋には棲息しないボスエネミーが登場する可能性も。

RESCUE

捕まった仲間のもとへ急行、救出する

球体状の意思を持ったエネミー「ファンジ」に捕らわれた仲間を、ファンジを破壊して救出するとクリア。ファンジ周辺にはエネミーが続々と出現するため、すみやかに救出するのが重要だ。



仲間に忍び寄るファンジの魔の手

◀活性化したファンジは、外側からの攻撃が有効。



PROTECTION

エネミーに襲撃されている目標を防衛

対象となるものを、一定時間エネミーから防衛するとクリアとなる。防衛対象は、機械トラブルで墜落するヘリや、希少な結晶など。ヘリの場合は、修

理作業が終わるまで襲い掛かるエネミーを迎撃するのだ。結晶の防衛は、一定のあいだ結晶にエネミーを近づけさせないようにすればオーケーだぞ。



◀結晶をエネミーから守るタイプ。イベントが進行につれて、防衛対象の結晶が増えるパターンも。

COLLECT

キーとなるアイテムを集めて障害を突破

フィールドを進行中に閉ざされてしまった扉を、キーとなるアイテムを集めて解除すればクリアとなる。火山洞窟で発生することが多く、障壁が出現したタイミングによっては、仲間と

分断されてしまうことも。また、解除するためのキーをエネミーが隠し持っていることもあるので、フィールドにキーが見つからないときは、怪しいエネミーがいないか周辺を捜してみよう。



◀解除するキーは、エリアに点在している。仲間と手分けして探し、集めよう。

イベントの発生を予感させる演出

フィールドを進んでいたり戦闘をしていたりしていると、画面上部にウィンドウが出現することがある。これはエマージェンシーシートライアルの発生や、エネミーの襲来などが起こることを予告している。



◀レーダーにたくさんの船影が迫る予兆は、大群が押し寄せる様を表している?

◀イコライザーのような予兆は、ボスエネミークラスの捕獲の襲来を予感させる?

コネクト!オン読者はがき・メールより



(京都府/フリージアさん)

アクションが
苦手な私でも
何とかなる!

(ターフさん)

『PSO2』が気になり
ただいま嫁を説得中!!

(石川県/Ohtakecさん)

何でもありのスペオペが魅力

(オルフェウスさん)



(吉田 穂穂さん)

マルチパーティーエリアでの
偶発的協力プレイに期待!

(神奈川/紅蓮姫)

チャットが楽しいー!
ゲームを忘れて
会話だけでも
数時間過ごせるほど。
でも、それは
効率よりも楽しく
過ごすごすことを
優先している
ユーザーが
多いからかもしれない。

マブの育成が
楽しみ!
実用性度外視で
ファッションとして
育てそうです

(ソルツイコさん)

冒険のさらなる先へ!!

唯一無二のオンラインゲームが
作られた裏側や
開発者へのインタビュー、
ファンなら気になる設定画の数々を公開!
知れば知るほど好きになる!

『PSO2』の キーマンに聞く

『PSO2』の開発陣に直撃インタビュー！ プロデューサーとディレクターのおふたりに、制作の裏側やシステムに込められた想い、今後の動向などを熱く語ってもらったのだ。



プロデューサー

酒井智史 (右)

『ファンタシースター』シリーズ作品を数多くプロデュース、およびディレクションしてきた、育での顔とも言える存在。

ディレクター

木村裕也 (左)

『ファンタシースターオンライン2』のディレクター、『ファンタシースター』シリーズに寄り添う、忠実的な存在。

正式サービス開始への長き道のり



『PSO2』はこうして
動き出した

—『ファンタシースターオンライン』（以下、『PSO』）の派生作品ではなく、本作が“2”を付けた正統の後継企画として立ち上がった経緯を教えてください。

酒井智史氏（以下、**酒井**） もともと『PSO』から10年が経つあたりに、何か新しいものを作りたいという思いがありました。ちょうどそのころに木村が作ったのが『PSO2』の最初の企画書です。それが始まりと言えますね。

木村裕也氏（以下、**木村**） ああ、ありましたね！（笑）

酒井 日付を見ると、すでに2008年に書かれていた企画書で（笑）。

木村 確か、企画書を書いたのはそのころなんですけど、以前から酒井とやりとりするなかで「もうすぐ10周年だから、つぎは『PSO2』をやりたいですね」とは言っていたんですよ。『ファンタシースターユニバース』（以下、『PSU』）イルミナスの野望が出るか出ないかのころだったと思います。当時僕はまだ、いちプランナーでした。『PSO2』の企画書を書いた2008年は、ちょうど『ファンタシースターポータブル2』のディレクターをしていた時期ですね。その裏で『PSO2』を立ち上げていたわけで、構想から数えると、すでに5年近くの企画になりますね。

酒井 『ポータブル』シリーズをリリースしながら、『PSO2』をいつ出そうか……と、構想を淡々と練っていた記憶があります。『ポータブル』シリーズでもインターネットマルチモードをやりましたが、マルチプレイの先には、オンラインゲームがあるはず。そのときにプレイヤーの皆さんの受け皿になるものを作りたいと思ったんです。当時から、“無限の冒険”というコンセプトはそのままありますね。

木村 そうですね。このふたりに、最初に企画を話し合ったときを思い出しますね。何回でも楽しめるというそのコンセプトは、一貫してブレていませんね。



無限の冒険を
どう演出するか

—無限の冒険というコンセプトに至った経緯を教えてください。

酒井 オンラインゲームに限らず、どんなゲームでも重要なのは、エピソードのおもしろさだと思います。そのうえでオンラインゲームがなぜおもしろいかを考えると、毎回出会う人や見るものが変わり、思ってもみなかったことが起こる、というところが軸になっているのではないかと思います。その楽しさが何に通じているのかとさらに考えたときに、いわゆるテーブルトークRPGの楽しさではないかと思い至ったんですね。テーブルトークRPGは、その場の人々がゲームをリアルタイムで進行することで、どんどん展開が変わり、予想外のことが起きますよね。その予想外の驚きや楽しさを、何とかオンラインゲームに取り入れることができなにかという話をずっとしていたんです。それでチームで考え、出た結論がいまのインタラティブイベントのもとになっています。ランダムフィールドも、そのひとつですね。—どちらも最初からあるアイデアだったんですね。

酒井 『PSO』のときから、ランダムで生成されるフィールドは、ずっと形にしたいと思っていましたから、ようやくこの規模で実現できた、という感じです。

木村 ランダムフィールドは『ファンタシー

テストに見る 『PSO2』の歩み

いくつもの段階を重ね、徐々にブラッシュアップされていった『PSO2』。ここではその流れを見ていこう。

2011年 8月18日より	αテスト開始
2012年 1月27日より	α2テスト開始
2012年 4月18日より	クローズド βテスト開始
2012年 6月15日より	プレオープン βテスト開始
2012年 8月21日より	オープン βテスト開始

スターZERO]でも試みました。[PSO2]のランダムフィールドの構想や基本は、じつは[ZERO]がベースになっているんです。そこに、ユーザーが毎回違うエピソードと言いますか、体験ができるような仕組みを入れ込んだのがインタラプトイベントですね。テーブルトークRPGだと、ゲームマスターがイベントやシチュエーションを作る役割になりますよね。同様に、システム側から何かプレイヤーの皆さんに提供できないかと考えたわけです。最近はPvC、プレイヤー・バーサス・コンテンツという言葉が使われたりすることもあるのですが、プレイヤーに対してコンテンツが挑む、ということ意識して作っています。

—その場合、“コンテンツ”は、プレイヤーに挑んでいる作り手側である開発陣、ということになりますね。

木村 そうですね。作り手としては、コンテンツのボリュームで挑むという手法もありますが、プレイヤーの皆さんがゲームを進めるスピードは本当に速いですし、ボリュームだけでは、どうしてもマンネリ化するところが出てきますよね。それをボリュームだけでなく、システムでカバーできないかなと思い、作ったのがインタラプトイベントなんです。ひとつひとつのイベントには規則性があつたとしても、起きた状況や複数のイベントの組み合わせによって楽しみかたがどんどん変わっていくというところがポイントなんです。これまでのテストプレイでも、プレイヤーの皆さんに楽しんでいたというようだと感じています。

酒井 でも最初は、その構想がスタッフにも理

解されませんでしたけどね(笑)。

木村 開発チーム内の理解が得られたのは、α版の完成形が見えた直前あたりでしたね。それまでは、チンブンカンブンと言いますか、頭上に“?”を浮かべながら皆作っていたような状態で(笑)。プロジェクトの開始から1年以上も作っていたにも関わらず、ピンと来ていなかったみたいです……。

酒井 マルチパーティーエリアなども「ぜんぜんおもしろさがわからない」だとか、「いらぬ」という意見もありましたね。

木村 「4人パーティーでいいじゃん」という意見も。パーティー人数が増えるぶん、単純に作るのはいへんになりますから(笑)。僕の伝達力がまだまだだったようで、言葉やイメージだけでは、最初はなかなか共通認識が持てませんでしたね。でも、実際に形になってチーム内でプレイしてもらうと「ひとりで遊んでいても、パーティープレイっぽいことができて楽しい」という声に変わりました。それからは、制作そのもののペースも上がりました。

酒井 それでもクローズドβテストのときになってようやく、ストーリーの進行を司るマターボードのシステムが入ったりして。それはそれで「何なの、これ？」みたいな反応があつたんです。ですが、クローズドβテストで触れて「こういうゲームだったのか」という反応が開発チームの中からも出ました。プレイヤーの皆さんにも触っていた



↑戦略性を高め、遊びの幅を広げるアクション。その爽快さは、長年のシリーズ制作で蓄積されたノウハウに裏付けられていると言えるだろう。

できれば、その楽しさや意図が伝わると思います。

ネットワークゲーム 最高峰のアクション性

—なるほど。では、“無限の冒険”と並び『PSO2』の柱となっている高いアクション性についてですが、本当にキャラクターたちが軽快にフィールドを跳ね、駆け回りますね。

木村 ありがとうございます。『PSO』シリーズ自体が、もともとアクション性の高いRPGですが、『PSO』のサービス当時、ほかにあそこまでアクション性の高いオンラインゲームはほとんどなかったんです。ここ数年になって韓国産のゲームを含め、徐々にアクションの要素が盛り込まれたオンラインゲームが増えていて、トレンドになっているかと思っています。それに対して、私たちは『PSO』のころからアクション性の高いオンラインゲームを作っていたという自負がありますからね。だからこそ、『PSO2』もオンラインゲーム最高峰のアクション性と謳えるくらいのもにしたいと考えたわけです。ふつうオンラインゲームではやらないようなアクション要素を、本当にいっぱい盛り込んでいますよ。ジャンプに始まり、敵をつかんで投げつけたりなど。あれは、ほかのオンラインゲームでは思いついたとしても、なかなか実装しないものではないかと思っています。

つぎのページに
続く

つぎのページに
続く

(CONTINUED ON NEXT PAGE)



↑クエスト中に、突如としてインタラプトイベントが発生。進行を凍らすと、報酬や経験ポイントがアップする。

苦勞が滲んだインタラプトイベント



キャラクタークリエイトと自キャラ愛

——冒険と並ぶ大きな要素として、キャラクタークリエイトを推されていますね。

木村 そうですね。キャラクタークリエイトは「PSU」を含めてプレイヤーの皆さんの評価をいただいている部分ですので、ここは当然強化しなければいけないと設計しました。ですがキャラクタークリエイトが細かくすごいゲームって、ほかにもたくさんありますよね。そのなかで「PSO2」のキャラクタークリエイトが、どうあるべきかとまずは考えたんです。そこで出てきたのが、触れていて楽しいキャラクタークリエイト。それが目標のひとつとなりました。自由度



が高いとかパーツが多いとかの要素も当然重要なのですが、それだけではなく、触り心地の感覚も大切だと思うんです。ありがちな、細かく設定できるけども、それこそゲーム制作者が触るツールやエディターチックにバーをスライドさせるだけというものから脱却したいと考えていたんです。

——感覚的にクリエイトできるのは確かに楽しいです。そのせいか、先日催されたキャラクタークリエイトコンテストの結果も、「こんなキャラクターも作れるんだ」と驚かされるものになりましたね(笑)。

木村 僕らも驚かされました(笑)。キャストはとくにおもしろい作品が多かったです。——カラーを変えられる部分が多いので、自由度が高いのでしょうか。

木村 それから触り心地によって、できあがった自分のキャラクターを愛でる、“自キャラ愛”も生まれると思うんですよ。キャラクタークリエイトだけではなく、自分のキャラクターがとんでもない目に遭うからおもしろい、かっこよくアクションするから楽しいというところですね。これが淡泊に作った愛のないキャラクターだったら、いくらかっこいい動きをしようが、何回も冒険をしてアイテムを集めて装備させようが、プレイヤーの皆さんにぜんぜん響いてこないと思うんです。自分のキャラクターがそうなるから楽しい。そこが重要なところ。冒険のすべては、もしかすると自分のキャラクターを愛でるための行為と言えるかもしれません。そこはすごく意識して作っていますし、プレイすれば感じていただけるのではないかと思います。

——そうですね。手間暇かけて「これだ」というキャラクターができ上がると、動かしているだけでニヤニヤしちゃいますね(笑)。身長の数値ひとつで、「ああでもない」とこだわってしまいます(笑)。

酒井 プレイヤーの皆さんの思い入れの強さは、細かいこだわりが反映できるかどうかというところに支えられています。目が考えている理想から1ミリズレているのが嫌だという気持ちはわかりますし、「PSO2」のキャラクタークリエイトは、そういう要望も受け入れられる作りになっています。

木村 キャラクタークリエイトでの造形のほかにも、クラスごとのスキルツリーのカスタマイズや、苦勞して見出したオリジナルコンボなどで、自分のキャラクターだという感覚はより強く、さらにゲーム性もだいたい変わっていくと思います。自分だけのアクションキャラクターを作れるという頂を目指して、成長要素も考えています。アクション性という柱と重なることで、自分のキャラクターのオリジナル感というのはより高まると思うんです。それが「PSO2」がほかのオンラインゲームと大きく違うところだと思いますし、自キャラ愛に直結する部分なんだと思います。



『PSO2』ならではの面白さ

——キャストなどは以前のテストに比べ、クローズドβテストでは、カスタマイズの幅が広がりましたからね。

木村 キャストみたいなキャラクターが使えるゲームってあまりないですよ。

酒井 “ファンタジー”という枠に収めてしまうと、システムもストーリーをファンタジーならではの世界に縛られることがあると思いますが、「PSO2」のようにSFにすると、けっきょくファンタジーも含みながら、より幅広くおもしろい世界を構築できるんです。そういう意味では、ほかのゲームにはない世界が生まれるわけですね。とくに「PSO2」ではわりと「何でもアリ」というところを押し出していきたい。巡る星ごとにまったく世界が異なりますので。

——ある種の発明ですね、それは(笑)。

酒井 もうひとつは、コミュニケーションに関する仕組みですね。フキダシチャットというのもひとつの発明かなと思っています。ログが流れるタイプのほかのゲームですと、あまりキャラクター自体がしゃべっているという感じを受けないんですよ。

構想5年で実を結んだ正統続編

●プレイヤーはアークスの一員として活動していくのですが、しかし、アークス自体にも随分多く、裏設定も多いですね。



自キャラ愛が『PSO2』の強みです

●プレイするほどにキャラクターへの愛着を感じていく、というゲームの醍醐味を味わうには、プレイヤーの自キャラ愛が鍵となる。



フキダシのほうが、キャラクターがしゃべっているという感覚がダイレクトに伝わりやすい。「冒険の前にロビーで5、6時間しゃべっちゃったよ」というゲームって、ほかにあまりないと思うんですよ。そういう楽しさもあるので、完全無料の部分だけで、3Dチャットソフトとして楽しんでもらっても僕はいいと思っています(笑)。「PSU」のときには、ちょっとひねくれて“最強のチャットソフト”と言いましたし(笑)。でもそれくらい気合いを入れて、「ファンタースター」シリーズでは、コミュニケーション部分も作っています。

クローズドβテストを越えて

—現在(2012年5月30日取材時)はどんな作業をされているのですか？

酒井 正式サービスに向けての検証作業をしながら、サービスイン以降のものを作っている状態ですね。

木村 規模の大小はありますが、『PSO2』では毎月何らかのコンテンツを提供していく、という勢いで開発を進めています。サービス開始の1ヵ月後に遊べるようになるものから数ヵ月先になるものまでさまざまですが、プレイステーションVita版が出るころまでのパソコン版の配信要素は、だいたい決まっています。それ以降の要素については、構想はありますが、運営をしながら皆さんのプレイ状況を見つつ、確定していくと思っています。

—4月下旬より実施されたクローズドβテストの感触はいかがでしたか？

酒井 おかげさまで、クローズドβテストとしては、日本国内で過去最大級の参加者数となりました。13万人以上の方にプレイしていただけたようで、大きな盛り上がりや手応えを感じましたね。一方、機器のトラブルなど、皆さんのご期待に応えられなかった部分もあり、そこはとても残念でしたが……。

木村 クローズドβテストで、考えていたことすべてを検証できればいいのですが、やはり限られた時間なので、ある程度取捨選択しています。皆さんの様子を見て、やるやらないを判断しようとしていた部分もありました。それから、評判がよくなかったり、わかりづらいというお言葉をいただいたりした部分に、やはりと思うところもありましたし、逆に心配していたけれど意外とそうでもなかったかな、という部分もありましたね。クローズドβテストの終わりに通信が安定する前から、修正や調整が必要な部分は見えていたので、それらに関してはわりと早めに修正を進めています。同時に、プレイヤーの皆さんに楽しんでもらえた部分も見えたので、そこはよかったなあと実感しましたね。

—それだけプレイヤーの皆さんから意見が寄せられたということですね。具体的にはどのように意見が届くのでしょうか？

酒井 クローズドβテストでは直接皆さんにいただいたご意見以外にも、数値的なデータもいただいていたんです。レベルがここまで上がるのに何時間かかった、といったデータですね。その数字を見ていると、たとえばクライアントオーダーを受けた方

の割合が低かったのが、発注NPCへと導く流れがあまりよくなかったんだなと気付かされました。そのように皆さんの数字からフィードバックをしている部分もあります。—サービス開始後は、そうしたプレイヤーの皆さんの声がどのように反映されていくのでしょうか。

酒井 ご意見の窓口は、プレイヤーズサイトにずっと置いておきますので、そこに届いたご意見、ご要望を基本的に検討するという形になります。運営のミーティングは毎日しますので、そこで皆さんの意見を精査して実施の判断をしていきたいと思っています。問題が起きているとご報告をいただき、調査が必要であると判断した場合などに、問題をタスク化して、すべてリストの形でどう取り掛かっているかを、公開していこうと思っています。プレイヤーの皆さんに、現状はどうなっているのかを伝えられればというわけです。



—なるほど。プレイヤーとしては、とにかく困ったらまずプレイヤーズサイトを訪ねれば良い、というわけですね。

酒井 そうですね。サイトにBBSは設置しませんので、ご意見に関してはその窓口にいただければと思います。

—なるほど。プレイヤーとしては、とにかく困ったらまずプレイヤーズサイトを訪ねれば良い、というわけですね。

酒井 そうですね。サイトにBBSは設置しませんので、ご意見に関してはその窓口にいただければと思います。

もう1回繰りかえし!

(CONTINUED ON NEXT PAGE)

ユーザーと



サービス後の課題と 国産ならではの強み

——プレイヤーの皆さんからの意見以外に、課題となっているという部分はあるのでしょうか？

木村 そうですね。直接ご意見をいただかなかった部分も改善しています。というのも、先ほどの酒井の話の中にもありましたが、皆さんからいただいた数字を見ていて、気づかずロスさせてしまっている部分といえますか、本当は楽しめる要素を詰め込んだのに裏通りさせてしまい、ご意見すら届かないところもありまして……。たとえば、先ほどのクローズドβテストでクライアントオーダーの受注率が低かったという問題点では、依頼を受けている方からのご意見は検討し、フィードバックさせていけばいいのですが、「受けていない、知らない」という方は、ご要望すら出せませんよね。数字を見てそこを、「ああ、説明や導線が悪いんだな」と判断したり。「PSO2」ではそういう解析ができる仕組みを作っているのが、ご要望以外の部分も適宜に改善していきたいなと思っています。

——重要な仕組みですね。どんなことが解析できるのでしょうか？

木村 たとえば、キャラクターのレベルが上がるにつれ、遊びは少しずつ開放されていくべきだと思っていますが、バランスが悪くてずっとレベル上げをしなくてはならない時期が生まれてしまうとか、レベルがまだ高くないのに、やたら要素だけが増えてプレイヤーの皆さんを混乱させてしまうとか、それ以前に物量が多く何をやっていいのかわからず、バンプさせてしまう部分

などがあれば、そういうところも数字から出てきます。システムのひとつひとつについてはわかりやすくご意見をいただけますが、長期にわたる感覚的な部分については、なかなかご意見が届かないところなので、そのあたりも随時取り組んでいかなければと思っています。

——それらを調整しつつ、毎月アップデートをするとなると、かなりたいへんな作業となるのではないですか？

木村 確かに「PSU」に比べると、運営規模も開発規模もぜんぜん違います。作り続けるような感じですね。アップデートも、やるならば毎月似たようなものではなく、月ごとに特色を変えて提供したいと思っています。たとえば「PSU」の場合、内容はもちろん違いますが、毎月クエストが更新されるということ自体に変化はありませんでした。「PSO2」では、今月はマップの追加で、その翌月はシステムの追加というように、メリハリを付けた運営をしていきたいと思っています。

酒井 本当に、プレイヤーの皆さんとともに“成長していくゲーム”という表現が近いかなと思います。もちろん、ご提供に値する完成はしていますよ(笑)。ですが、どんどんシステムは増えていきますし、マップも増えていくという形です。昨今はオンラインゲームというと韓国産のゲームが多いのですが、あちらで3~4年にわたり運営して成熟したものを日本で提供するというパターンのもがありますよね。それらの作品に比べると、未完成の部分は当然あるかもしれません。ですが「PSO2」は、皆さんからご意見をいた



だき、直接私たちが汲むことができます。そういう部分では、プレイヤーの皆さんのご意見がダイレクトに反映されるという、国産ゲームならではの“ともに作り上げる楽しみ”を感じていただけるのではないかと思います。



プレイヤーの皆さんの 声を聞く場を設けます

——プレイヤーの皆さんとのそうした意見交換や交流の場として、これまでと同様に、今後もオフラインでイベントを開催される予定はありますか？



無限の冒険

すべてを内包する世界観

◆宇宙、そしてさまざまな惑星を舞台にしている「ファンタシースター」シリーズ。人々が3つの種族で構成されている点も、物語に深みをもたらしている。

ゲームを作り上げていく



酒井 具体的にはまだ計画は立っていませんが、地方にもまだぜんぜん訪れていませんので、ネットカフェでのイベントなどで、いろいろな地方のプレイヤーの皆さんのところへぜひお伺いしたいですね。すでにネットカフェでは、そこからログインすると、ネットカフェ専用のポイントが手に入り、ネットカフェカウンターを利用して、アイテムが交換できる仕組みなども設けていますが、もちろんファンブリーフィングも催したいです。もっとさりげない形で、たとえばプレイヤーの皆さんを開発の近くにお招きして討論会を催してみたりですか、さまざまな方法が考えられます。いままでそうしてきたように、オンラインゲームの運営はプレイヤーの皆さんの声を聞いていくことが大切ですので、そういう交流の機会は必ず設けていきたいと思っています。ほかにも、Webでの生放送や配信コンテンツなどを通じてのイベントを試みる手もありかなと思っています。

——以前、ほかの作品や企業などとのコラボはまだ考えていない、とお話をされましたが、現在も予定はありませんか？

酒井 直近ではあまり考えていませんね。ほかの世界のコンテンツを採り入れるよりも、まず『PSO2』の世界をプレイヤーの皆さんに浸透させるのが先かなと思っています。ただ、プレイステーション Vita版の発売が近づいてくるにつれ、そういうコラボなどの展開も始まってくるかと思っています。

木村 比較的近いところで言いますと、ゲーム中のジュークボックスのBGMにコラボがあります。一部のセガタイトルの曲になりますが、それらが聴けるようになりますよ。『PSU』で人気だった曲などはだいたい入れ込んでいく予定です。

——セガのタイトル！ いろいろ期待しちゃいますね。実際にサービスが始まったら、たとえゲームから離れているときにも『PSO2』を感じていたい、と思う瞬間はたびたび訪れると思いますが、そんな気持ちを埋めてくれる今後のグッズ展開などはどのようなになっていますでしょうか？

酒井 グッズに関してはいろいろ予定していますが、実物になると時間が必要でもあるので……。楽しみにしてください。



新しい時代のオンラインゲームとして

——最後にユーザーの皆さんにひと言お伝えください。

木村 『PSO2』は、本格的なオンラインアクションRPGになっています。パソコンでゲームをプレイしたことがない方もいらっしゃるかもしれませんが、そこは“無料”という触れやすさを最大限にご利用してください。まずはお

手に取って、インストールして遊んでいただきたいと思います。このインタビューが掲載される本を買われた方なら、そのあたりはバッチリかと思いますが(笑)。それだけの自信作です。——Lv.1から使えるアイテムのコードまで付いていますしね(笑)。酒井さんからプレイヤーの皆さんにお伝えしたいことは何でしょうか？

酒井 そうですね。これまでのシリーズはパッケージとして売ったソフトの枠の中で作っていた部分がとても多かったなと思いました。ですが今回は、作っている僕らもそうですし、プレイヤーの皆さんも頭を切り換え、これがオンラインゲームなんだ、と新たな気持ちでプレイしていただければと思います。初めてオンラインゲームをプレイする方にとっても、できるだけ親切なやさしいゲームになるように作ってきたつもりです。バトルを楽しんだり、友だちとコミュニケーションを楽しんだりという基本的な部分のプレイは無料になっていますので、長きにわたって運営を続けることを視野に入れ、ゲーム自体がプレイヤーの皆さんとともに成長していく、いわばいっしょにゲームを作り上げていくところも含め、楽しんでください。手に取って遊んでいただければ、『PSO2』の新しい試みやおもしろさがわかっているはずですよ。



↑ クライアントオーダーは、ゲートエリアなどにあるNPCに話しかけることで発生する。依頼を達成すると報酬を獲得できる。依頼内容や達成条件は多種多様。



インタビューを終えて

今回、おふたりにはプレオープンβテストを目前に控えたお忙しい時期にお話をうかがいました。それにも関わらず、これまでのこと、これからのことをたくさんお話ししてくれました。とくに、自キャラ愛を語る木村氏の熱さが印象的で、その温度感がうまくお伝えできた

のかもどかしい限り。ちなみに、木村氏はキャラクターをいろいろと作るタイプだそうですが、比較的キャストの女性が多いとか。作ったキャラクターには、「レッドマン」など色にまつわる名前を付けるとのこと。いつかシティですれ違ふことがあるかもしれませんね。

もっと知りたい!

プロデューサー酒井氏、ディレクター木村氏へのインタビュー第2弾。ゲームの様々なアレコレを聞いた!!

『PSO2』一問一答



※まだまだセーブが多岐にわたる本作、おもしろさを徹底追求したいと、強く思っています。

設定&ストーリー

Q. キャストのエネルギー源って何?

A. それは……秘密です! いちおう設定はあるのですが、いつかはストーリーの中で明かされる日が来るかも!

Q. 物語は過去のシリーズと関連がある?

A. まったく新しいストーリーなので、関係はないですね。経験者の方がちょっとニヤリとする名前アイテムなどは出てくるかもしれません。

Q. ストーリークエストでの選択肢は、どれを選んでもいいの?

A. これを選んだら、何かが見られなくなる、というようなことはありませんので、永久に取り返しがつかなくなるような選択肢はないと思っていただければ、その場の受け答えが変化する程度のものから、ストーリーの中の流れが変わったりするものまであります。気軽に選んでいただいてもかまいません。



↑どんな主人公を演じるかは、自分次第。すべては心のままに。

キャラクター編

Q. キャラクターの体格で有利・不利はあるの?

A. 体格による当たり判定の違いなどはありません。自由にクリエイトしてください。

↑クリエイトする際の、もろい・もやい・思わぬ・存分好みのキャラクターを作っちゃおう!



Q. キャラクリグランプリになったキャラクターはどこで登場するの?

A. キャラクタークリエイトのコンテスト受賞者ですね。クライアントオーダーの依頼主として登場する予定です。期間限定になるかもしれないので、見逃さないよう、会いに行ってみてください。

能力編

Q. 技量のことをもっと詳しく知りたい!

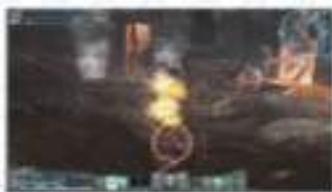
A. 技量はプレイヤーキャラクターと同じく、エネミーにも設定されています。技量は武器と深い関係があるのですが、武器にはそれぞれ最大攻撃力と最小攻撃力があり、その中で振れ幅があるんです。その幅の中で、攻撃するたびにランダムに攻撃力が変わるので、毎回同じダメージにならないんです。プレイヤーキャラクターの技量が高いと、そのランダム幅が狭まるんです。最大攻撃力が高いのだけれども、振れ幅がすごく大きい武器が扱いやすくなるということです。技量が高いほど安定して攻撃できるということです。

Q. エンディングってあるの?

A. ずっと物語は続けていきたいと思っているので、ある程度のくくりはあるかもしれませんが、エンディングに向けて話を作るということはしていません。永遠に宇宙を冒険できるようにしたいなと思っています。マザーボードの追めかたや、一部のランダムで発生したりするイベントの経験によって、プレイヤーさんごとに持っている情報が違ってくると思うんですね。重要な伏線がちょっとしたイベントで語られていたりしますし、皆さんでお互いに、「こんなイベントを見たよ」、「あれってこういうことだったんだ」という風に補完していただけたらなと思っています。そうしたパーツを組み合わせると、話の全体像が想像していただけるような作りをしています。

Q. 原生生物とダーカーが争うのを見たけれど……?

A. ダーカーには侵略といいますか、惑星の文明を破壊しようという目的があるんです。当然、惑星に住んでいる者と相対になりますよね。そこをアークスが助けたり調査するために訪れたりしているというわけなんです。三つ巴の関係と言えるかもしれませんね。



↑ダーカーは、惑星共通の敵となる。ヤツらの謎も少しずつ明るみに出るのだろうか?

Q. ダーカーはどこから来ている?

A. それは超ネタバレになってしまいますね。(笑)。真相はもしかしたら語られないかもしれないほどの機密事項なんです。アークスの人々も「何だ!? アイツらは……?」って思っているんじゃないでしょうか。

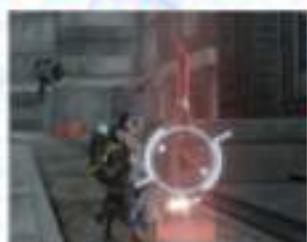
Q. 惑星は増える?

A. いまのところは、3つの惑星の中でどんどんステージが増えていく予定です。惑星の数は……どうでしょう(笑)。

アイテム編

Q. スペシャルウェポンの鑑定の仕組みってどうなってるの?

A. クローズドβテストでは、すべてのレア武器が赤箱になっていたのですが、正式サービスでは、レアリティが★7以上のもののみ赤箱になるように変更されます。スペシャルウェポンであればレアが確定するわけです。その中身はどんな武器? というところがお楽しみになります。鑑定額が高いと「いい武器か?」と中身に期待できる部分は残っています。



Q. レアのドロップ率って……。

A. 武器によってドロップ率が異なりますが、★7の武器が出ると確定したときに、一定の確率でスペシャルウェポンである赤箱になるという仕組みです。武器の出やすさは、武器自体のレア確率に依存していますが、出るときに赤箱か、通常の形かというところはランダム性を持たせています。通常のレア武器はそのまま赤い線取りされた状態でドロップされますが、その状態が赤い箱の状態でも

マグ編



Q. マグの進化について教えて!

A. サービス開始後はレベル100以上になると、第3段階に進化します。パラメーターに応じてさまざまなタイプに派生していきますよ。第3段階になると、いろいろな動きをするようになります。マグにはトリガーのアクションがありますが、腕が付いているタイプなどは、オートアタック機能でエスミーに近づき、殴ったりもするんです。「PSU」のパートナーマシナリーほどではありませんが、それに近いキャラクター性を持たせています。

フィールド編

Q. 追加マップは?

A. 最初の追加配信マップとして、地下坑道があります。砂漠のマップには人工の建造物が見えますが、じつはその地下に坑道が広がっていて、そこが舞台になります。

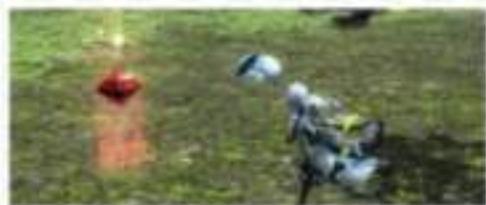


↑乾いた砂漠の風景に似つかわしくなかった建造物は、地下坑道に広がる高度な文明の跡を示すものだった。

Q. 地下坑道にはどんなボスが……?

A. ボスは相当、ヤバいですね。僕らのあいだでは、紙巻ボスって呼んでいます。もう、どこからどこまでがボスなんだというほど、マップ縦に大きいんです。地上を歩く戦艦なのですが、甲板上にいる何かと戦うというような、過去最大級の大きさです。最初はシングルパーティーエリアで遊べます。強いですよ。

るかの差ですね。赤い箱の状態のときは固定時に属性が追加されるので、ぶつろの武器よりは必ず優れたものになります。



Q. マグは拾ったり、買えたりする?

A. 基本となるひとつ目はクライアントオーダーで、それ以降はACで入手できますが、ほかの方法で増やすことはいまのところ考えていません。

Q. マグの色って変えられるの?

A. 現状、マグの色はキャラクターのコスチュームカラーに依存していますが、将来はマグの色だけ変えられる仕組みも検討しています。

Q. マグ用の特殊なアイテムがある!?

A. はい。まだ時期は未定なんですが、第3段階のマグに与えると姿が変わるといったようなアイテムを用意しています。キャンペーンなどに合わせて、徐々に種類が増えていくかもしれませんね。

Q. 市街地に虹が出ただけ?

A. 虹にはちゃんと意味があります。ほかにも「羽が飛んだらアレの合図」などというように、いろいろ仕込んでいますよ。音なども細かく設定しており、出現条件に関するウワサをゲーム内の都市伝説にさせる意気込みで作っています。



Q. "何かが起こるぞ ウィンドー"の謎……。

A. あれは飾りというわけではなく、何かに対しての予兆のようなものを表しています。レーダーというわけではありませんが、多数あるパターンを理解すると冒険の効率が上がるかもしれませんね、ボスとかだとわかりやすいのでは?



↑何らかの兆しを表すさまざまなエフェクトは、見逃さないように、仲間と情報交換し合うと謎の解明に近づくかも!

Q. 武器の属性の最大値は?

A. 基本的に50がMAXです。強化しても50までしか上がりません。ドロップされるアイテムの属性値は最大で30、それもかなり稀なケースですが……。ですので属性強化で上げてみてください。

Q. トレードに、レアリティ制限はある?

A. 一度アイテムを装備すると、オーナーが確定して交換できなくなりますが、そうでなければレアリティによる縛りはありません。ただし、ACショップで購入できるものとカラーチェンジアイテムは、トレード禁止にしています。さらにクライアントオーダーの回収アイテムの一部に交換できないものもあります。

Q. フォトンブラストの種類は増える?

A. いまフォトンブラストは4種類ありますが、派生したときの姿は変わりません。発動したときの動きが変化します。たとえば、ユニコーンのようなタイプは、最初は直進しかしませんが、違う攻撃パターンをするようになっていきます。ほかにも、見た目はいっしょですが、レーザーがホーミングレーザーになったりと、アクションが変わっていきますよ。

↑マグは一定のダメージが蓄積すると幻獣の姿に変身し、必殺技を放つ。



Q. 黒い邪悪なエフェクトを確認! これにはどんな意味が?

A. 無だから、ダーカーに関わっているんじゃないですかね(笑)。ただしマルチパーティーエリアで起こるので、ほかの場所で起きている可能性もありますよ。ただ、発生は同タイミングなので、皆さんで驚きや情報を共有していただければと思います。

Q. ミューテーションって、何?

A. マルチパーティーエリアで出現するボスに、たまたま漢字3文字くらいの冠名が付くことがあります。そのボスのドロップアイテムに付く特殊能力がミューテーションです。複数のパラメーターにボーナスが付くというような能力ですね。



↑珍しい設定付きのボスが出現したら、必ず仕留めて報酬をゲットしたい。

Q. おすすめのロケーションは?

A. シティのいちばん上にはぜひ行ってみてください。高い。高所恐怖症の方は、ご用心を(笑)。



ファン必見の 設定イラストを公開!

作中に登場するエネミーやウェポン、代表的なキャラクターも、最初はデザイナーの設定イラストから始まる。ここではそれら設定イラストを紹介するとともに、それぞれのイラストの注目ポイントを解説していく。ここに掲げたほとんどのイラストは最終的なデザイン稿で、ゲーム内で

ほぼ完全に再現されているものばかり。だが、なかには微妙に異なる点もあるので、ファンならば見過ごさずにチェックしておきたい。また、激しいアクションが多いゲーム内では確認できない、細部のデザインまでわかるので、ゲーム本編を楽しみながら見比べるのもおもしろいだろう。

キャラクター編



○ヒューマー



○ヒューマー

ヒューマーの初期コスチューム「クローズクォーター」は、胸から腹にかけての部分や、腕と脚がカラーチェンジ可能。その場合でも全体的に黒い部分は残り、シックなイメージが保たれる。ヒューマーコスチュームの特徴だ。



↑黒と白との相性も抜群。お気に入りのカラーを選択しよう。



○レイマール

レイマールのデザイン画にあるベレーとメガネはアクセサリから選択できる。ただしカラーは赤のみ。ベレーと言えばやっぱり赤!



○フォーマール

レイマールのデフォルトコスチューム「シャープオーダー」。カラー変更が可能なジャケット部分は、防火、防弾、防爆仕様の設定になっている。頭に着けているパンダナのようなものはコスチュームの一部ではなく、アクセサリから選択しないと装着できない。



↑このアクセサリもレイマールと同様、カラーの変更は不可能。



○レイマール



◎フォーマー



◎フォニユール

フォニユールのデザインは過去のシリーズとは多少異なり、妖艶なイメージからかわいらしいイメージとなった。しっかりと下着のデザインもされていることにごたわりを感じるが、残念ながら本誌ではそこまでは確認できない？



◎フォニユーム



◎ハニユール



◎ハニユーム

フォニユームのデフォルトコスチュームは、「ヴァイセグループ」。大きな特徴として挙げられるのが、厚底のブーツ。デザインだけの設定ではなく、着用するとほかのコスチュームよりも身長がしっかり伸びるのだ。



◀厚底でないコスチュームから変更すると、キャラクターの身長が9センチも伸びるぞ。

設定イラストのコメントにも書かれているように、装甲の部分とゴムのような質感の部分に分かれる。実際にゲーム内でキャラクターを走らせてみると、腕の後ろに取り付けられたフィンがゴムのようもしっかりとしなることがすぐにわかる。



◀肘だけでなく、首の後ろや、背中、腕のパーツにもしっかりロゴが入っていることに注目。

レイキャスト



実際にゲームをしていると気づきにくいですが、レイキャストの顔にある黄色い部分は、大きな目ではなく、顔の上部を覆うゴーグルだとわかる。キャラクタークリエイトの画面などでズームにすると、ゴーグルの奥にうっすらと素顔が見えるぞ。レイキャストでプレイするなら知っておきたい情報だ。また、みくらはざの穴は、タッチ時にブーストの排気が噴出されるためのもの。移動中にはよく見えるので注目してみよう。



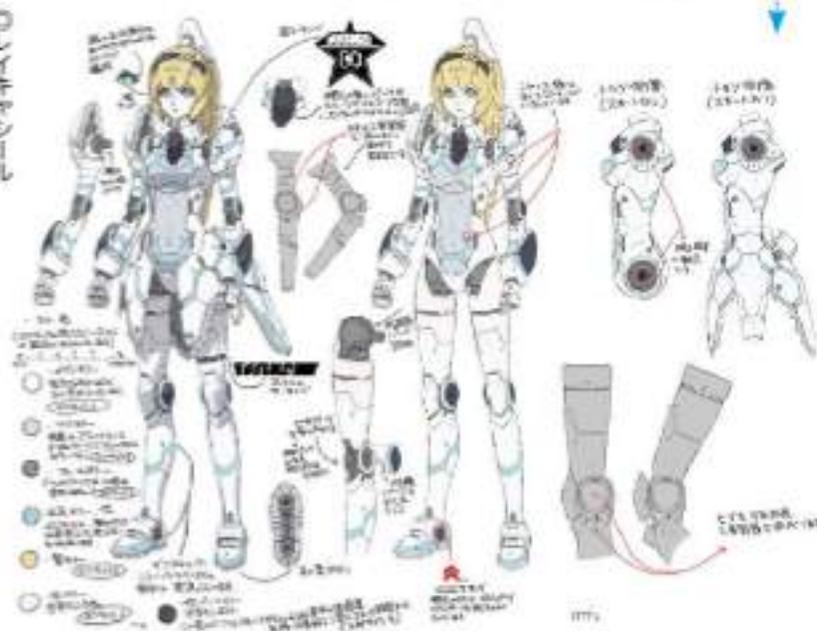
大きな身体パーツの名前はディスタ・ボディ。箱のような鋭角的なデザインが特徴だ。

レイキャストのアフォルトコスチュームのディール・ボディやディール・レッグを着けていると、スカートパーツは必ず付いてくる。それが取り外されているこの設定画は、とても貴重なイラストだ。



メインカラーやサブカラーの変更で、肌の色も変更可能。

レイキャスト



フォーキャスト

フォーキャスト



フォーキャストは、キャストのアブインとしてはめずらしく丸みを帯びたパーツで構成されているのだ。



ビューキャスト

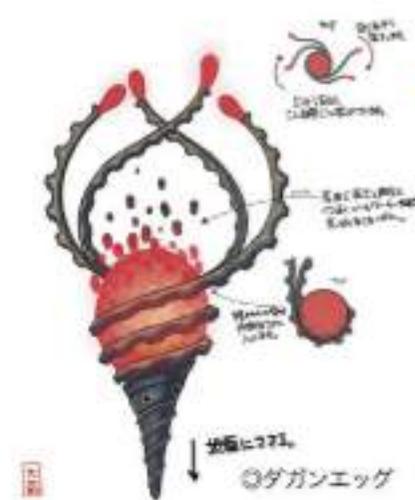


ビューキャスト

エネミー編

◎カルターゴ **カウカウ**

◎ダガン



巨大エネミーのプリアータが産み出す、卵のような形をした小型エネミー。ゲームでは激しい戦闘中に出現するうえ、回転しながら地面に潜っていくので、通常はゆっくり見る機会がない相手だ。高速で消滅と再生をくり返している中央のコアのような部分は、ゲーム中では、ほかのダーカー種と同じように、鈍い動きを改めているぞ。



設定イラストのウーダンは、ゲームに登場するものより、やや色味が濃い模様。戦闘中にはなかなか気づかないが、攻撃時や移動のときに使う、スパイクのような棘が足の裏にあるという設定がイラストからわかる。



PHANTASY STAR ONLINE 2 START GUIDEBOOK
ファンタシースターオンライン2
スタートガイドブック

コネクト!オン

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

2012年7月11日発行

発行人：浜村弘一

編集人：浜村弘一

副編集人：坂本武郎

編集長：大宮雅彰

編集担当：小山太輔

編集協力：平松誠史、川上雄太、津川真輝、本間泰香

デザイン：水川達哉

デザイン協力：池田太郎

校正：岸本克樹、出蔵駿句

雑誌営業：梅田拓実、堂前秀隆、高原洋祐、山田慶妃、与那覇学

広告：原川朝広、中村了、坂本美香

業務：黒井伸哉

宣伝：田代靖裕、平野修策

進行：藤田昇

編集総務：渡辺千恵子

法務部：大久保弘二

広報：市川みのり

アイテムコード管理：運用部

印刷：凸版印刷株式会社

協力：株式会社セガ

Special Thanks：

Ōtakecさん、オルフェウスさん、Kenさん、Snailさん、青天 轟轟さん、
ソルツィコさん、ターンさん、評議長紅蓮姫さん、ピンカルロボさん、
フリージアさん、メカルンさん、ラビスさん、リロイさん

発行所：株式会社エンターブレイン

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

TEL：0570・060・555(代表)

<http://www.enterbrain.co.jp/>

発売元：株式会社角川グループパブリッシング

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

■本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

■本書に関するお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

TEL：0570・060・555(営業時間：土日祝日を除く12:00～17:00)

E-Mail：support@ml.enterbrain.co.jp

※ゲームの攻略法や掲載内容以上の情報に関しましては、いっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

© SEGA

©2012 ENTERBRAIN, INC

ISBN：978-4-04-728218-6 Printed in JAPAN

スタートガイドブックだけの
オリジナル兵器アイテムコード付録

ORIGINAL WEAPON

グツレ・バスツカノ ナハト [ランチャー]

キャストの背中全体を覆うほど巨大なランチャー。姿の迫力だけでなく、攻撃力が高いのもポイント。



本誌付録のアイテムコードをゲーム内で入力すると、本誌だけの特典として、グツレ・バスツカノナハトが手に入る。レンジャーならばLv.1から装備できるので、初心者には心強い

味方となるぞ。グツレ・バスツカノナハトは、複数のリアクターを並列に持つランチャーで高い威力を誇る。序盤のおともに、コレクションに、ぜひとも手に入れよう。

GUIDE LINE

- POINT
- ◎レンジャーレベル1から使用可能
 - ◎アイテム強化の伸び率良好
 - ◎経験値アップの特殊能力付き

過去のシリーズでは?

グツレ・バスツカは過去のシリーズでも登場している。プレイステーションポータブルで発売された「ファンタシースターポータブル2 インフィニティ」に登場し、レンジャーだけでなく、さまざまなクラスのプレイヤーに愛用され、その存在感を振るったのだ。



ファンタシースターポータブル2
インフィニティ

◀グツレ・バスツカノナハトとはデザインが微妙に異なる。だが、強力な攻撃と範囲攻撃で、エネミーをなぎ倒していた点は同じだ。



◀まるで動く砲台、小柄な女の子のキャラクターが持つのもギャップがあってかわいイかもじゃない。

入力すれば、すぐに使えるアイテムコード!

アイテムコードの使用法と注意



電子書籍版のアイテムコード確認方法について

電子書籍版のアイテムコードは、BOOK☆WALKERアプリ内で[設定]>[マイページ]>[購入特典]とたどることで確認ができます。使用方法については以下をご参照ください。

使用方法

アークス・ロビーやマイルームにあるビジフォンから、**[アイテムコード]**を選択して付録内のコードを入力し、**[受け取り専用倉庫]**内の**[運営倉庫]**で受け取ります。

注意

- 本アイテムコードは、一度入力すると、理由のいかんを問わず再発行はされませんのでご了承ください。
- 本アイテムコードは、2012年12月31日23時59分まで有効となります。有効期限を過ぎますと、ゲーム内でアイテムコードを入力してもアイテムを受け取ることができませんので、早めにご利用ください。
- 本アイテムコードは、換金、転売、譲渡、返品を禁止しています。
- 本アイテムコードの使用後、変更や取り消しなどのご要望には応じかねます。
- 本アイテムコードは、ファンタシースターオンライン2 スタートガイドブックの購入者への付録として提供されているものです。理由のいかんを問わず、再発行、返品、換金、払い戻しなどの一切を行いませんのでご了承ください。

使用期限は**2012年12月31日23時59分まで**



インフイニティ級の
美貌を貴方に

モエコレ PLUS

1/7 scale PVC塗装済完成品 ナギサ
原案製作・商品開発 (a-brand) スケール1/7 全高約180mm 仕様-PVC塗装済み完成品フィギュア
 価格: ¥8,000 (税込 ¥8,400)



抜群のプロポーションを完全再現！
PVCの限界を打ち破る、
極限のクオリティ！

大反響！予約終了間近！お急ぎください！！
※ご予約が先着順に達し次第、受付終了となります。その場合、先着日当分の販売は
 させていただきます。在庫に限り次第に入ります。ご了承ください。必ずご予約を早めにお申し込みください。
 2012年秋お渡し予定

ホビーショップ

全国のボックスにて好評予約受付中!! ナギサが買えるのはボックスだけ!!

- | | | | |
|----------------------------|---------------------------|-----------------------------|-----------------------|
| 札幌SR TEL 011-218-5441 | 秋葉原ホビー天国 TEL 03-5295-8160 | 横浜SR TEL 045-317-5400 | 大阪SR TEL 06-6634-8155 |
| 仙台SR TEL 022-726-3070 | 池袋SR TEL 03-5957-7356 | 名古屋SR TEL 052-238-0771 | 神戸SR TEL 078-334-7717 |
| 宇都宮SR TEL 028-636-9393 | 立川SR TEL 042-527-0931 | ホビースクエア 京都 TEL 075-325-1175 | 広島SR TEL 082-247-4489 |
| 船橋66ぼーとSR TEL 047-437-2291 | 町田SR TEL 042-728-5480 | 長岡京SR TEL 075-955-8869 | 福岡SR TEL 092-715-5239 |

商品のお求めは全国のボックス店舗及び
ボックスウェブサイト・ボックス通販隊まで
イベント商品など、商品によってお求めの仕様が異なる場合がございます。ご注意ください。

ネットでのご注文は「ボックスウェブサイト」
www.volks.co.jp
新商品情報・イベント情報
 業界ブログなど更新中

お電話でのご注文は「ボックス 通販隊」
 TEL 0771-68-1055
10:00~18:00 店舗営業
 FAX 0771-68-1030

ALIENWAREがお勧めするWindows® 7。

ALIENWARE X51



ファンタジースターオンライン2
推奨認定モデル



●モニタ別売 ●SS6A

ALIENWARE X51 プレミアム モデル

税込
価格 **¥99,980**

- 第3世代インテル® Core™ i5-3450 プロセッサー
- NVIDIA® GeForce® GTX 555 1GB グラフィックスカード
- 8GBメモリ
- 1TB HDD
- DVDスーパーマルチドライブ
- Windows® 7 Home Premium 正規版 64ビット SP1 (日本語版)

小型ボディに驚きの性能を詰め込んだ ミニマムゲーミングデスクトップパソコン

目を覚ますパフォーマンスを家庭用ゲーム機さながらのコンパクトサイズに凝縮。一般的なデスクトップパソコンを置くスペースがない場合でも、X51なら問題ありません。もちろん、最新の第3世代インテル® Core™ プロセッサーとGeForce® GTXを搭載し、処理能力も脱骨的。ALIENWAREならではのパワフルなゲーム環境を手軽に構築できます。

ご購入、
ご相談はこちら

0120-912-039

平日 / 9:00 ~ 20:00 土・日曜・祝日 / 10:00 ~ 18:00

詳しい製品情報、
取扱い店舗情報ははこちら

ALIENWARE 検索



第3世代
インテル® Core™ i5 プロセッサー



9784047282186



1929476009333

ISBN978-4-04-728218-6
C9476 ¥933E

enterbrain mook

価格: **本体933円** + 税

雑誌 61974-01 #2013.07

◆電子版スタッフ◆

編集

勝木理夫(ファミ通電子出版推進部)

電子化オペレート

中里有吾(ファミ通電子出版推進部)

協力

浅見成志(電子出版推進部)

井上亜美(電子出版推進部)

片岡秀行(電子出版推進部)

庄野 杏(電子出版推進部)

発行人・編集人／浜村弘一

副編集人／坂本武郎

編集長／相沢浩仁

発行所

株式会社エンターブレイン

<http://www.enterbrain.co.jp/>

本電子書籍の内容についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話:0570-060-555

(受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00)

※ファイルシステムやアプリケーションの動作等、本書の内容以外についてのご質問は、購入された電子書店様にお問い合わせください。

電子書籍の無断複製等、並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。