

気になる行方が明らかに!?

バレンタインはストラトスに注目。サブストーリーに幼なじみ3人の物語が追加されるうえ、期間限定NPCとしてロビーにも登場!!



ファンタシースターオンライン2

PS4 PS Vita PC サービス中(2012年7月4日配信)
●RPG ●セガゲームス ●ゲームダウンロード無料
●基本プレイ無料(一部有料アイテムあり) [オンライン専用](#)

3人の友情もバレンタインも



2月上旬の情報をお届け

新春を迎えたとはいえ、まだまだ寒い日が続く。そんな時期に恋人たちだけでなく、アークスも熱くするバレンタインが今年もやってくる。恒例の期間限定イベントなど、2月5日のアップデート情報を余すことなくお届け。

★ 期間限定イベント

ロビーにストラトス(バレンタイン)が登場! 季節緊急はUHに対応した「チョコレート」の行方2020」

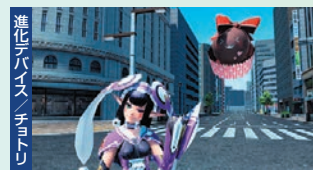
▼途中で二手に分かれるなど、クエストの構成は昨年と同様だ。Eトライアル報酬でブーストアイテムのチョコなどが入手可能。



2月19日までの期間限定でバレンタインイベントを開催。バレンタインロビー、ストラトス(バレンタイン)のクライアントオーダーや季節緊急クエストなどが配信される。「チョコレートの行方2020」は昨年の季節緊急クエストをバージョンアップ。難度UHでは新たな超化エネミーが登場し、★15武器のドロップにも期待大!



▲▶難度UHではテオス・グリフオンのほか、ヴォル・ドラゴンの超化エネミーとしてエボリオン・ドラゴンが立ちふさがる。



▲ストラトス(バレンタイン)のクライアントオーダー報酬で手に入る。

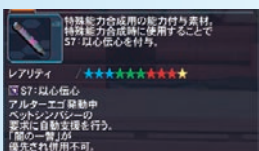


超化エネミー
エボリオン・ドラゴン

🎮 システム・UI改善

レベル上限解放でLv.95まで成長可能 特殊能力追加アイテムの効果わかりやすく!

クラスレベル上限がLv.95まで解放(詳細は下記)。倉庫まわりでは、素材倉庫への自動送りにクエストリザルト報酬&Eトライアル報酬を追加、さらにオプションでON/OFFできるようにするので、利便性はさらにアップ!



▲アイテムで追加される効果の詳細が表示されるようになり、使うまで効果がわからなかった不満が解消される。

レベル上限解放の注意点

- Lv.91からはステータスの上昇がゆるやかになるが、代わりに最大PPが増加していく
- 通常クラスはLv.35、後継クラスはLv.65で、Lv.95まで解放されるクライアントオーダーが受注可能
- サポートパートナーのレベル上限もLv.95まで解放
- PPの増加はサブクラスには適用されない

📖 ストーリー

ストラトス、キョクヤ、ルコットの関係が明らかになるサブストーリーが追加!

今回の配信はサブストーリーのみとなっている。気になる内容は、エトワールの提唱者として登場したルコットが深く関係するものばかり。ストラトスとキョクヤに幼なじみがいることはこれまでのストーリーでも触れられていたが、今回はその3人の再会にスポットが当てられる。



仲直りはしたいけれど……



幼なじみの再会



大切な友達だから

◀ルコットとの再会に涙するストラトスとは対照的に、キョクヤは裏切った理由を聞かせると武器を構える。

チーム・電撃警備保障隊員紹介
お題 エトワール、触ってみてどうだった?

レトロ (エトワールLv.90)
「タメーシバランサー」のおかげで全然死なない! 回復もメイトで間に合うし、快適!!

ステラ (レンジャーLv.90/ハンターLv.90)
移動入力を続けるクセがあるので、両剣は合いませんでした。短杖がラクで使いやすい。

ACスクラッチ

ストラトスやイオをモデルにしたバレンタイン衣装などが配信

バレンタインシーズンならではの可愛らしくて少しビターな衣装が多数。今年はバレンタインテーマの男性衣装があり、ハートエブロン [Ba] にも男性版が存在する。ロビアクは動画コンテスト佳作の「ファンサ」、ポーズシリーズは飛翔剣に対応。



ガネット [Ba]



ブラウニーカール [Ouj] [Ba]



ティエヌフルース [Ouj] [Ba]



ミシュルメルヘンツァー



モノアイマク



ウーハルバウツァ



ハー



ノラリネンタ



ハートロン

【強】 双機銃、短杖



586「ファンサ」(ロビーアクション)



589「ロブレッドポーズ」(ロビーアクション)

開発チーム一問一答

Vol.34

季節緊急クエストの特徴や新武器の性能やデザインコンセプトが判明!

—「チョコレートの行方2020」の特徴を教えてください!

回答: 惑星アムドゥスキアの火山洞窟を舞台とした進行型のマルチパーティークエストになります。途中でルートが左右に分かれるのが大きな特徴で、どう分担するかポイントになります。ルート合流後に発生する共闘Eトライアルでは新規衣装のストラトス、イオが登場することがあるので注目してみてください。登場エネミーはターカー、龍族、世襲種で、難度ウルトラハードでは超化エネミーのデオス・グリフォンに加え、ボスエネミーとして初登場となる超化エネミー「エポリオン・ドラゴン」が出現します。また最後は確定でラブ・エンペラッキーが出現します。新たな★15武器として、カタナ「リッターオーダー」がドロップします。また、SPコレクションには★15武器のダブルセイバー「フロラインローゼ」が追加され、「チョコレートの行方

2020」でもドロップします。

—「エポリオン・ドラゴン」の原種との違いは?

回答: 出現時には、いきなり最大まで硬化した状態で登場します。尻尾の水晶を破壊するとさらに強力な新形態へと変化しますが、一定時間の経過か、2つの角を破壊することで解除できます。

—新★15武器「リッターオーダー」のデザインコンセプトと性能が知りたい!

回答: 「ファンタースターポータブル2 インフィニティ」にあったジャスティスアーマーをモチーフにしたカタナになります。ジャスティスアーマーのイメージである白い騎士が持つて映える武器になることを意識して、シールドとブレッドという構成でデザインを行いました。ダメージを受けるとPPが減少するデメリットと引き換えに威力上昇と被ダメージ軽減に加え、常時頑強となる効果を持ちます。

新武器&武器迷彩

★15武器は季節緊急の目玉で、「フロラインローゼ」はSPシートにも対応。アークスBT優勝チーム考案の「*王剣・ラハール」「*剣砦ロイロット」「*桜剣ブルクラケウス」はWEB運動パネル報酬として配信予定。



スーザンアントン子 (ファントムLv.90)
諸事情でまだ触れていませんが、コンセプトは好みます。どの武器を使うか悩む!

野良 (エトワールLv.72)
ちゃんと戦えるようになるまでは訓練が必要そうぞ難しいニャ。ウォンドが使いやすいかも。

バレンタインコスガキュート!
気が付いたらもうバレンタインデー間近!
ということで、PSO2でもバレンタインイベントに突入です

お楽しみはやっぱり「チョコレートの行方2020」ニャ!

難度UHでは超化エネミーのエポリオン・ドラゴンが初登場! お宝はリッターオーダーニャ!

今回のスクラッチではイオとストラトスのバレンタイン衣装があるので要チェック!

交錯する気持ち
今回の追加ストーリーは、ルコットとストラトス、キョクヤのお話です

ルコットの過去の行いに納得がいけないキョクヤが、なんとルコットに刃を向けます

ルコットたちの物語が、どういう決着になるのか、楽しみニャ!
って、
トン子さんの格好がエロかわいい!



エトワール攻略 新クラスの特徴とPAをトコトン解説

新たなアクションや操作が満載のエトワール。その性能や立ち回りをわかりやすく解説する。

エトワールの基本 タフでパーティー支援が得意なクラス

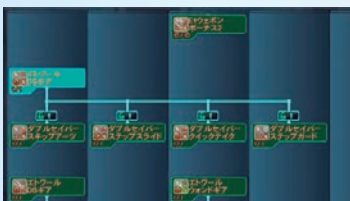
エトワールは後継クラスではあるものの、テクニックは使えない。また、サブクラスは設定できないが、ファントムと同様に通常クラスのサブクラスとしては選択可能。メイン武器は両剣、飛翔剣、短杖の3種類で、それぞれ武器アクションでジャストガード効果を持つアクションが使用可能。クラスの方向性としては被ダメージが低く、スキルの効果で仲間のHPやPPを回復できる支援タイプだ。前者はソロで、後者はパーティーで活躍する。

エトワールの特徴

- 後継クラス
- 両剣、飛翔剣、短杖、銃剣が装備可能
- テクニックは使用不可
- 武器アクションでジャストガードが使用できる
- 通常クラスのサブクラスに設定できる

オススメスキル習得 主要なスキルはほぼすべて習得できる

能力上昇系を除いた全スキルを習得するには117spが必要に。Lv.90時の最大splは104なので13spぶんのスキルを削ればいい。各スキルの効果を考えて場合、「エトワールHPリストレイト」「セイムアーツPPセイブ」「JAクリティカル」「テックアーツカウントボーナス」のなかから取捨選択したいところだ。



▲スキルツリーが縦に長く、ギア関連や能力系はツリーの右下に独立しているのが見逃さないように。

エトワールHPリストレイト

HPが一定値以下になると徐々に回復するスキル。Lv.10でも50%以下になったときしか発動せず、50%を上回った時点で回復は停止するため保険としては心もとない。装備で最大HPを大幅に増やしている場合は有用になる。

JAクリティカル

与ダメージには振れ幅があり、クリティカル発生時はその振れ幅の最大値になるのが本作の仕様。平均与ダメージは上昇するが、威力自体は変わらないので効果は薄め。クリティカルが影響する潜在能力を持つ武器には有効だ。

セイムアーツPPセイブ

コンボ中に同じPAを使用した場合、PP消費量が軽減される。スキルLvが高いほど減少率の上限が高くなるものの、10回以上も連続で使う状況はまずないだろう。自分の戦い方に合わせてLv.1~5程度習得するといいい。

テックアーツカウントボーナス

効果自体は優秀だが、発動条件を満たすための操作が複雑になり、効果の持続回数を把握しておく必要がある。プレイヤーの腕に依存する部分が多いので、アクションが苦手な人は威力目当てでLv.1に抑えておくのも手。

CHECK サブクラスとしてのエトワール

ダメージバランサーによる被ダメージ軽減が最大のウリであり、威力面は平均的。そのタフさはファイターやガンナーと相性がいい。テクニックを使うクラスのサブにする場合は、回復低減の影響でこれまでとは違った立ち回りが必要に。



▲タフなハンターのサブなら、ハンター側のスキル習得をより攻撃側に寄せるのも手。

ダブルセイバー やり込むことで真価を発揮する上級者向け武器

エンハンスアタックやディフレクトコンボ、スキップPAなど特殊な操作が多い武器。その操作に慣れないと性能を引き出すことができないので、アクションが得意な上級者向けと言える。武器アクションのディフレクトは、ジャストガードと攻撃が一体化した技。連続で使うとディフレクトコンボになる。



▲攻撃の始めにジャストガードが発生。ガード成功で、次のディフレクトコンボの威力が上昇。

アプソリュートクエーサー 威力:3519 技量補正:100% 消費PP:25

敵に向けて高速で突進して連続攻撃をたたき込み、最後に薙ぎ払う。威力や消費PPのバランスがよく、使い勝手がいい。スキップPAはなぎ払いのみ発生するため、エネミーの群れを攻撃するのに便利。

接敵から範囲攻撃までこれ1つでまかなえるので、ボス戦以外では主力として使える。可能であれば、セイムアーツPPセイブでPP消費を軽減したい。



▲前半部分は接近するための初手、後半部分は接近するためのまとめて攻撃できるので便利。

セイバーデストラクション 威力:4220 技量補正:100% 消費PP:22

自身の周囲に剣を回転させながら突進し、切り上げと切り落としを放つ。消費PPが少なく、総威力が高いのでPP効率がいいものの、モーションが長いのが欠点。スキップアーツは、切

り上げ部分から発生する。ボス戦で定点攻撃を仕掛ける場合に役立つ。ただし、頑強(スーパーアーマー)がないのでゴリ押しはできない。ディフレクトでガードを織り交ぜながら使おう。

シューティングスター 威力:2691 技量補正:100% 消費PP:20

小さく飛び上がってなぎ払い、追撃で剣を降らせる。前半部分は攻撃モーションが短く、すぐに攻撃できる利点はあるものの、リーチがかなり短いので敵に密着していないと当てづらい。追撃の剣は狙った敵に落ちるので、ほ

ぼ必中と言える性能。スキップPA時は、追撃の剣のみ発生する。威力はそこそこで、PP効率も悪くない。両剣では唯一の遠距離攻撃なので、ほかの攻撃が届かない場合は連射する手も。状況にあわせて使い分けよう。

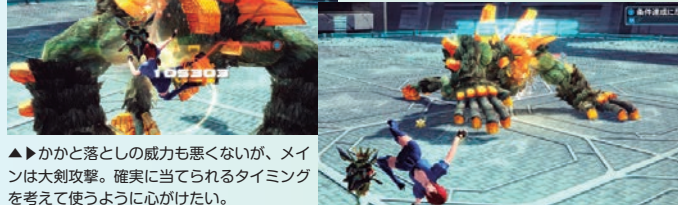


▲前半は近距離攻撃しかできないが、後半は使いやすい遠距離攻撃だ。

セレスティアルコライド 威力:4682 技量補正:100% 消費PP:30

かかと落としを繰り返して、さらに巨大な剣で追撃を放つ。両剣PAのなかでは最も高威力で、攻撃範囲もかなり広い。敵のスキを突いたり、出現位置

に置くような使い方が基本となる。ただし、範囲内の敵をまとめて攻撃できるので、使い方が得意なエネミーの集団を一掃することも可能。スキップ時は大剣の生成から始まるが、短縮できる時間は0.5秒程度しかない。



▲かかと落としの威力も悪くないが、メインは大剣攻撃。確実に当てられるタイミングを考えて使うように心がけたい。

デュアルブレード 直感的な操作で連続攻撃が繰り返せる

ほかのクラスと同様の操作感で戦えるため、扱いが最もカンタンな武器と言える。特徴は武器アクションのバリィとフルコネクト。前者はPA中などでも行動を中断せずにジャストガードが可能。後者は超威力の攻撃を繰り返す強力な特殊技だ。



バリィ



フルコネクト

より多くの敵にダメージを与えよ!
Score: 4107197 pts

▲バリィはPA中やアイテム使用中さらには状態異常で行動不能でもジャストガードが使用可能。長いPAモーションのスキを守ることを意識した立ち回りを心掛けよう。

▲ギアゲージを消費することで、PAよりも高威力の攻撃を放つ。発動までに時間がかかるので乱用せず、ダウン中や敵の出現に合わせるなどしたい。

	ディストーションピアス	威力: 2709	技量補正: 100%	消費PP: 20
--	--------------------	----------	------------	----------

攻撃範囲、威力、PP効率のいずれも優秀で、立ち回りがわからないならとりあえずこれを使えばいいという入門編的な位置付け。PAを出し切るまで2秒程度あるため、その間はバリィに集中できるという利点もある。エッジはPAを出したすぐあとに発生するので、途中でキャンセルしても追撃が出るのも強み。



▲ステップでキャンセルできるが、最後の1撃の威力が大きいののでなるべく最後まで出し切りたい。

ウォンド 打撃武器だが中距離～遠距離での戦いが得意

移動しながら通常攻撃やPAを使えるのがウォンドの特徴だ。そのため、武器アクションでガードを駆使するほかの武器とは異なり、攻撃を受けない位置で戦うのが基本となる。武器アク

ションのチャージプロテクトは、ボタン長押しでギアゲージを消費しつつ長時間ジャストガードを出し続けられる。また、ギアゲージを消費するプロテクトリリースで高威力の攻撃を放てる。



チャージプロテクト



プロテクトリリース

▲プロテクトリリースは、ギアを1つ消費で単発攻撃、2つ消費で連続攻撃を放つ。

	プリズムサーキュラー	威力: 2019	技量補正: 100%	消費PP: 28
--	-------------------	----------	------------	----------

ボタン長押しで体当たりを出し続け、放すと光の帯で周囲をなぎ払う。体当たりは肩越し視点で使用すると上下にも移動が可能。また、敵をロックオンすると高度まで合わせてくれる。通常時は前方広範囲を攻撃でき、フォーカス時は攻撃範囲は狭まるが威力は上昇する。使いやすさはトップだが、敵に接近するまでの時間やフォーカス時の威力を含めると、強いPAとは言えないので使い分けたい。



通常



フォーカス

▲通常、フォーカスともになぎ払いは範囲攻撃。乱戦向きの性能と言える。

	ラディアントスティング	威力: 1650	技量補正: 100%	消費PP: 28
--	--------------------	----------	------------	----------

敵に向かって接近して連撃をたたき込むPA。初手に使って敵に接近するのが基本的な運用方法となる。使いやすいが威力自体は低く、PP消費量も

多いので多用は禁物。間合いを詰めつつ、ほかのPAにつなぎテックアーツカウントボーナスを狙おう。なお、空中で使用しても高度の維持が可能。

	パーティカルフロウ	威力: 1711	技量補正: 100%	消費PP: 25
--	------------------	----------	------------	----------

ジャンプしたあと、急降下で攻撃をするPA。空中で使用した場合、高度にかかわらず地上まで着地してしまう。最高高度に到達するあたりから地上に到達するまでの間、JAリングが出続けるのが特徴で、高度を調整するためのPAという位置付けだ。ジャンプ時の攻撃に大きく打ち上げる効果があるため、使い方に注意したい。



▲エッジの追撃はステップエッジより当てやすいが、PPを消費するので多用は禁物。

	ライトウェーブ	威力: 3342	技量補正: 100%	消費PP: 32
--	----------------	----------	------------	----------

連続で衝撃波を放ち、エッジで追撃するPA。使用中に移動入力をすると緩やかに移動ができる。前方に集中攻撃できるので、敵との距離や位置に

じてディストーションピアスと使い分けたい。エッジは敵との距離にかかわらず、前方に向けて×字に飛んでいくため、当たる距離を見極めよう。



▲衝撃波の射程は中距離程度。エッジの射程は衝撃波よりもやや短いので注意。



	グリッターストライブ	威力: 1550	技量補正: 100%	消費PP: 20
--	-------------------	----------	------------	----------

高く飛び上がり、地面に向けて光の帯で爆破攻撃を放つ。爆破攻撃の位置は、ロックオンしているか否かにかかわらず距離が決まっている。そのため、

当たる距離を見極める必要がある。ブラックホールラブチャーとコンボで使うと適性距離で攻撃が可能。フォーカス時は範囲が狭まり、威力が上昇する。

	ブラックホールラブチャー	威力: 2261	技量補正: 100%	消費PP: 30
--	---------------------	----------	------------	----------

敵を吸い寄せたあと、連続で爆発を起こす。グリッターストライブと同様、攻撃の発生する距離が決まっている。吸引効果は一瞬で、ゾンディールのように継続しない。フォーカス時は爆発の持続時間が伸び高威力に。



▲吸引と爆発が発生する距離が決まっている。

	ルミナスフレア	威力: 3292	技量補正: 100%	消費PP: 40
--	----------------	----------	------------	----------

前方に向けてレーザーのような攻撃を放つ。威力が高く、遠距離攻撃と言えるほどの射程を持つ。方向転換で敵をなぎ払うような使い方も可能。強力

なPAだが、キャンセルする方法がないので無防備になる。フォーカス時は攻撃範囲が狭まり、攻撃時間が短縮。



通常



フォーカス

▲フォーカス時は総威力が低下するが、攻撃モーションが短くなるので連射してダメージを稼ぐことができる。