這是<https://wiki.komica.org/PSO2>的 Google 快取。 這是此頁面顯示在2022年10月16日 19:59:28 GMT的快照。 [目前頁面](https://wiki.komica.org/PSO2)可能同時已改變。 [瞭解更多資訊.](http://support.google.com/websearch/bin/answer.py?hl=zh-TW&p=cached&answer=1687222)

**完整版本**[純文字版本](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Pw6ybVLzdWAJ:https://wiki.komica.org/PSO2&hl=zh-TW&gl=hk&strip=1&vwsrc=0)[檢視來源](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Pw6ybVLzdWAJ:https://wiki.komica.org/PSO2&hl=zh-TW&gl=hk&strip=0&vwsrc=1)

提示：如要在這個網頁上快速尋找您的搜尋字詞，請按 **Ctrl+F** 鍵或 **⌘-F** 鍵 (Mac)，然後使用尋找列進行搜尋。

[開啟主選單](https://wiki.komica.org/%E7%89%B9%E6%AE%8A:%E6%89%8B%E6%A9%9F%E7%89%88%E9%81%B8%E5%96%AE)

[Komica wiki β](https://wiki.komica.org/%E9%A6%96%E9%A0%81)

搜尋

* [編輯](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=0)

# **PSO2**

**PSO2/ファンタシースターオンライン2/夢幻之星網路版2/~~TA之星~~**[**~~[1]~~**](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-1)**~~/女兒之星~~**[**~~[2]~~**](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-2)**~~/630之星/石頭之星~~**[**~~[3]~~**](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-3)**~~/~~**[**~~高速詠唱伝記ボクラガソン~~**](https://dic.nicovideo.jp/a/%E9%AB%98%E9%80%9F%E8%A9%A0%E5%94%B1%E4%BC%9D%E8%A8%98%E3%83%9C%E3%82%AF%E3%83%A9%E3%82%AC%E3%82%BD%E3%83%B3)

**PSO2:NGS/~~PSO2:No Good Service~~**

| 本條目只作簡略介紹~~及~~[~~吐槽~~](https://wiki.komica.org/%E5%90%90%E6%A7%BD)，遊戲攻略請到[這裡](http://pso2.swiki.jp/)。 |
| --- |
| **~~台版及海外勢RIP~~** |
| 有關作品的批判可集中在「批評」一項，其他部份的用字請盡量保持中立。 |

## **目錄**

## **介紹**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=1)

* SEGA的PSO系列十週年後開發出來的[MMORPG](https://wiki.komica.org/MMORPG)
  + 背景是科技發達的時代，~~很閒的~~人類組成「ARKS」於銀河的眾多星系間~~四處破壞~~調查並與入侵不同星球的D-ARKS/darkers抗爭
  + 採基本免費制，部分功能及道具（出店/AC轉蛋等）則需要用「AC[[4]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-4)」或「SG[[5]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-5)」才能購入
* 先後登錄PC、PSV、PS4、智慧型手機（Android/iOS）平台（但故事背景不完全一樣，系統也不一樣），到EP5時增加NS**~~被一眾玩家洗版罵怎麼不先搞好那垃圾的遊戲平衡~~**
  + 神奇的是NS版不能和PS版互動，只能和PC版互動~~所以兩邊的玩家只能拜託PC版玩家當傳聲筒或是玩的時候打開通訊程式~~
    - **結果官方宣佈PSV版2020年8月結束服務**
  + ~~在~~[~~任天堂~~](https://wiki.komica.org/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82)~~direct上用~~**~~「集え、英雄」~~**~~賣廣告時出現各種大字彈幕反串~~**~~「散れ、非英雄」~~**~~，並且得到海量負評~~
  + 手遊版[「PSO2es」](https://pso2.jp/es/)可與本體連動~~，但多數玩家只是為了賺取PSO2有用的素材、奬勵以及擴張倉庫而玩~~
    - 走與PSO2不同但世界觀相同的獨立故事，美術[[6]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-6)由~~巨乳控~~「Nidy-2D-」負責~~所以大奶女角都很肉，連帶Nidy-2D-幫畫的人物都會變胖~~
    - 後來有與本家連動，除了讓主要角色陣出現在本家遊戲外也讓手遊版的武器擬人化角色出場
* 基本上[[7]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-7)每周三早上11時到下午5時會進行定期更新/維修~~，然後偶然會修不好而維護整天~~
* 台版~~慘被糞橘代理，自此屁孩滿天飛←~~**已於2017/04/25正式結束營運**~~，活該~~
* 經過7年~~便秘~~後才終於在2019年6月10日宣佈**於2020年**推出北美版
  + 但有日本玩家發現[北美版創角時最低身高會被限制](https://twitter.com/neek_pso2/status/1241286366895296512)，疑似想防止老外們捏[蘿莉](https://wiki.komica.org/%E8%98%BF%E8%8E%89)玩
    - ~~到時候會不會出現矮小NPC們集體増高呢~~
* ~~EP4/5劇情愈來愈爛，~~[~~世界觀是要來丟棄的~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E7%94%9F%E5%91%BD%E6%98%AF%E7%94%A8%E4%BE%86%E4%B8%9F%E6%A3%84%E7%9A%84%E6%9D%B1%E8%A5%BF/%E5%91%BD%E3%81%AF%E6%8A%95%E3%81%92%E6%8D%A8%E3%81%A6%E3%82%8B%E3%82%82%E3%81%AE)~~，然後EP6竟然硬是把故事拉回來了~~
* 作品另一特點是曾和眾多作品合作，包括[Fate](https://wiki.komica.org/Fate)系列、[魔物獵人](https://wiki.komica.org/%E9%AD%94%E7%89%A9%E7%8D%B5%E4%BA%BA)系列、[女神異聞錄系列](https://wiki.komica.org/%E5%A5%B3%E7%A5%9E%E7%95%B0%E8%81%9E%E9%8C%84%E7%B3%BB%E5%88%97)等
  + 另外還會搞一些讓人一頭霧水的謎合作，例如怎麼看都會讓人覺得是被強要的《Keroro軍曹》~~自殺式炎上~~[[8]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-8)、EP4期間和小林幸子合作線下限定演唱會~~並用EX幸子和~~[~~哥吉拉~~](https://wiki.komica.org/%E5%93%A5%E5%90%89%E6%8B%89)~~正面對決~~[~~[9]~~](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-9)等
* ~~從一開始就不被看好的~~TCG在[2020年3月結束](https://twitter.com/sega_pso2tcg/status/1223115358225068034)
* 在2020年7月24日時公佈續作《**PHANTASY STAR ONLINE 2 NEW GENESIS（PSO2 NGS）**》，玩家的PSO2角色連同飾物可引繼過去，但職業等級、金錢、特定道具等會影響環境的要素則不可引繼，武器能力也無法引繼；[引繼相關內容一覽](https://pso2.jp/players/news/i_datasharing/)
  + NGS推出後無印PSO2部份變成追加下載內容，不需要下載PSO2的資料也可以遊玩NGS
  + ~~續作PV中的男主角意外的比PSO2看板郎アッシュ醜~~
  + 2021年6月9日開服當日毫不意外地維護延長至深夜，之後每當有大型更新也幾乎都一定會延長維護~~メンテバースト~~
  + 更新結束後遊戲卻**毫無預警地封鎖日本區以外的IP連接**，引起大量海外玩家不滿
    - 日後更逐步封鎖NS、雲端等不同海外日服連接手段，再次引起海外玩家不滿~~然而並沒什麼用~~

## **故事劇情**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=2)

* EP5-6後因為把主線整合成オムニバスクエスト而把不少故事次序略改，導致一些本來較後期的故事提前發生了，這裡簡介~~因為編者記憶混亂~~會混合兩者來記錄

~~糞（EP1-2）~~故事

### **序章**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=3)

* 玩家作為第三世代的新人ARKS（アークス），與同樣是新人的「アフィン」到達惑星ナベリウス進行實地訓練，卻突然受到作為ARKS的絕對敵人「darkers（ダーカー，下稱DK）」的攻撃，前輩ゼノ和エコー的協助下才得以安全歸還

### **EP1**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=4)

* 主角（玩家）從シオン處獲得了マターボード~~讓玩家很辛苦地刷小怪及找故事板~~開啓新故事並收集某把武器的碎片
* 在シオン的引導及幫助下，玩家遇到了正在尋找某樣東西的謎之敵人【仮面】，好鬥的ARKS「ゲッテムハルト」與其助手「メルフォンシーナ」，及倒在森林深處的謎之少女「マトイ」
  + 又分別結交了三個初始職業的教官「オーザ」「マールー」「リサ」，想要與リリーパ族交流的「フーリエ」，平民「ウルク」和她的好友「テオドール」，熱愛[龍](https://wiki.komica.org/%E9%BE%8D)族的「アキ」和她的助手「ライト」，~~叧一個~~謎之少女シャオ的縁者「サラ」等人
  + 在途中還與一部分龍族展開交流並收集好了破損的武器的碎片
* 在劇情中段arks ship「テミス」被襲撃，ウルク失蹤，メルフォンシーナ又偸走了快被ジグ維修好的長杖
  + ナベリウス的「遺跡」地帶被發現後ゲッテムハルト要求メルフォンシーナ利用長杖意圖解封被封印的ダークファルス(下稱DF)，結果卻被它附身，自己成為了DF【巨躯】
  + 三英雄之一的カスラ與ゼノ讓主角和エコー帶着被打暈的メルフォンシーナ逃跑，但途中ゼノ卻自己斷後讓カスラ可以先回去結局ゼノ亦一同失蹤
* 後來メルフォンシーナ和主角一起捲進DK巢窟，想尋找ゲッテムハルト的メルフォンシーナ説出了十年前的arks ship襲撃裡實姊因為他們而身亡，之後ゲッテムハルト的性格才變成現在這樣，自己則成為了「メルフォンシーナ」
  + 發生這麼嚴重的事件後，arks ship的偶像同時也是ARKS的クーナ連日來多次表演安撫民心，同時在尋找有如自己親弟一般的人造生物「造龍」ハドレッド
  + 在龍族和主角的協力下クーナ終於知道ハドレッド逃亡的真相，並且和將死的牠度過了最後一點時間
* 外傳則是主角參加由六芒均衡的ヒューイ主辨的戰技大會，玩家可以選擇和部份NPC組隊，根據隊友及戰績會出現不同的劇情
  + ~~有著女主角地位的マトイ則負責在玩家接近時強制播一連串對話劇情來妨礙玩家進行遊戲，並藉此提升存在感~~

### **EP2**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=5)

* 主角去找シオン時遇到自稱研究室（虛空機關）總長的ルーサー，シオン指出他看不見自己但卻知道自己的存在，同時他也是シオン要找主角幫忙的原因之一
* 主角來到了新發現[[10]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-10)的惑星ウォパル並分別遇到エコー和テオドール
  + エコー效法ゼノ當上了HU，並幫助ウォパル的原住民カブラカン找回失散的同伴，但エコー對初見面的カブラカン能不經翻譯就可以使用一樣的言語感到很奇妙
    - テオドール對ウルク念念不忘並後悔自己沒能好好殺光所有DK而[壞掉](https://wiki.komica.org/%E5%A3%9E%E6%8E%89)，看上他才能的ルーサー~~想誘拐對方~~表示能讓他獲得六芒以上的戰鬥力，於是テオドール跟着ルーサー走了
* 主角~~又~~找シオン拿新マターボード時被マトイ看到，シオン表示自己的存在被マトイ知道也沒關係，又指マトイ和主角一樣是她的縁者，並且時候到了時她自然會受到引導
* 在龍祭壇遇上シオン的後繼機少年シャオ，在他幫助下得到時間溯行的能力
  + シャオ讓主角回到過去，在サラ及六芒之一的マリア幫助下救出原本應該被【巨躯】打敗的ゼノ
  + 救出ゼノ後他深感自身實力不足，為増強自己實力而決定回去擔任Ra並跟隨マリア修行，同時請求主角不要把這件事告訴エコー，也可以不讓ルーサー知道有人實施時間遡行
* 之後為了調査ルーサー的實驗，主角和サラ來到ウォパル海底，資料取得後意外發現テオドール成為了デューマン
  + 在情報屋パティ&ティア中得知テオドール也曾向她們査問「テミス」襲撃事件的受害者名單，但因為レギアス的情報封鎖所以連她們也不清楚真相
  + 主角和借用了サポートパートナー（支援夥伴）身體的シャオ回到襲撃當日，發現當時成為後備隊員的ウルク被擊墮後雖然發出了求救訊號但無人救援並被**鳥型DK**襲撃
    - 雖然主角救出了ウルク ，但ウルク已被系統認定為死亡，推測是ルーサー做手腳要弄死ウルク來打撃テオドール
    - ウルク則和ゼノ一樣因為「死了」不能回arks ship，於是暫時跟著サラ等人生活
* 一些平常和主角友好的NPC提到arks ship裡氣紛開始緊張起來
* 在シオン請求下主角和マトイ進入マザーシップ（主船，也就是惑星シオン）内阻止ルーサー，在ルーサー要脅下レギアス使用絶對令讓其他~~雜魚~~ARKS前來阻止(抹殺)主角
  + 在主角和マトイ努力下撃退了大量~~雜魚~~ARKS，並發現有**鳥型DK**入侵到主船内部
  + 之後主角跟六芒中處雙數位置的マリア及ヒューイ，及隻身前來的エコー合流對上了三英雄，エコー被カスラ迫入絶境時被成為六芒之四的ゼノ救起，另一方面ルーサー派出大量クラリスクレイス的克隆體進行無差別攻撃令六芒之首的レギアス決心脱離ルーサー的控制
    - 同時クーナ也出現用絕對令解除其他~~雜魚~~ARKS的絶對令
  + テオドール擋在ルーサー所在處的門口並指出ルーサー約束如果他能阻止主角就能再讓ウルク復活~~並拿出外掛武器對付玩家~~，然而他很快被~~比外掛更外掛的暴力狂~~主角打敗，跟隨サラ趕過來支援的ウルク也冒着失控的テオドール的炎爆連發衝去阻止對方
  + 在ルーサー所在處的門口前，マトイ召喚出之前下落不明的長杖「白錫クラリッサ」開啓了門
  + ルーサー驚訝マトイ所持的白錫クラリッサ的出現，但此時シオン已成為ルーサー的掌中之物
    - ルーサー故意讓其他arks ship失控然後又吞併了シオン並得到了「全知記錄」~~然後馬上被主角打臉~~，但最終不敵主角被打敗、母船的核心亦因為シオン自殺而開始瓦解，此時新的母船シャオ突破空間出現接管舊母船負責的所有機能
    - 發現自己的計劃完全失敗而變得一無所有並失去「全知」的ルーサー突然抓狂決定要自己成為「全~~恥~~知」，並DF化成為DF【~~醫齒者~~敗者】要向主角和ARKS報仇
      * 主角等人逃離後【敗者】侵食了整個舊主船，然而他仍不敵ARKS的攻勢，被レギアス斬成兩份後被突然出現的【双子】吃掉了~~從此以後ルーサー成為了ARKS的玩具~~
* 事件過後為了解開マトイ的謎，主角在シャオ幫助下回到過去發現マトイ就是十年前在白錫クラリッサ引導下活動的第二代クラリスクレイス
  + 在與主角交流下展示出人性化一面並第一次交到朋友的她，在DF【若人】和【双子】襲撃arks ship時為了救一個橙髪藍眼名為サラ的小女孩而讓小女孩連同白錫クラリッサ離開自己
  + 小女孩遇到前來幫助的主角後請主角去救人之後被ルーサー拐走了
  + 第二代クラリスクレイス在「主角」幫助下打敗了【若人】，而「主角」在主角面前插了クラリスクレイス一刀並變回【仮面】
    - 在主角阻止【仮面】殺死クラリスクレイス期間，クラリスクレイス自身在長久以内的戰鬥中累積下來的DK因子暴走並侵食她，於是她身上的DK因子濃度達到了與【深遠なる闇】匹敵的程度
    - 事後シオン封鎖那段歴史及消除所有和第二代クラリスクレイス相關紀録又阻止了所有人回去那段時間
* 回到現代後，シャオ與主角商討應如何處理マトイ時，一無所知的マトイ微笑著迎向兩人
  + **「即使如此她仍然微笑著」**

## **批評**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=6)

以下含有不雅用語及主觀內容~~（笑）~~

* 因為遊戲平衡與故事質素一直下降，導致製作人多次成為玩家針對的對象
  + 據説負責故事的「宇野涼平」是拿自己的~~中二垃圾不人氣~~小説人物來替主線角色命名
    - 更嚴重的情況是拿PS系列舊作角色名字來用，被舊作粉絲批評~~他強姦前作~~
    - 甚至有日本玩家弄了個[批判宇野用的wiki](https://www50.atwiki.jp/unoryohei/pages/1.html)
  + EP5正式出場的重要角色アルマ被指**抄襲**《GUILTY GEAR》的角色
  + 不過在2017年9月末在職業平衡被罵翻天官方不得不提前上調非HR職業的性能後不久[2ch](https://wiki.komica.org/2ch)傳出**宇野左遷**的消息~~，大家紛紛表示支持~~
* 遊戲平衡問題由EP1吵到現在，EP2時曾以「容易に高いダメージ」為由斬掉潛在特殊而引起潮流的EL跟流星棍
  + EP5的HR過強而氣跑大量玩家，當時一場12人基本大半以上玩家都玩HR，讓遊戲環境更加枯燥
  + 有時候營運方自己也不懂遊戲生態，EP1生放送時就出現過[酒井P跟本不懂玩GU而被会一太郎吐糟](https://dic.nicovideo.jp/a/%E8%B8%8A%E3%81%A3%E3%81%A6%E3%82%8B%E5%A0%B4%E5%90%88%E3%81%98%E3%82%83%E3%81%AA%E3%81%84%E3%81%A7%E3%81%99%E3%82%88)
* [~~空氣營運~~](https://wiki.komica.org/%E3%82%A8%E3%82%A2%E3%83%97)
  + 花時間換平台找新客源，開發TCG(結果一如所料~~爆死~~倒了)、彈珠機，但放置遊戲本體不理
  + 大搞「[自キャラ實體化](http://pso2.jp/players/campaign/mychara/)」計劃，但初期有小部份成品[強差人意](https://www.4gamer.net/games/120/G012075/20171222165/)而遭到恥笑
* 過去PSO2板常有一些對營運的~~批評~~討論，例如遊戲展的PSO2攤位空空如也，DF化試玩完全沒人要試，但其他同社作品大受歡迎等
  + ~~但現在板上幾乎沒人了，現實中的玩家不少已被~~[~~MHW~~](https://wiki.komica.org/%E9%AD%94%E7%89%A9%E7%8D%B5%E4%BA%BA)~~、~~[~~FF14~~](https://wiki.komica.org/Final_Fantasy_XIV)~~等大作吸走~~
  + 營運説錯話後被玩家記得死死的，例如[**「僕らが損」**](https://dic.nicovideo.jp/a/%E9%AB%98%E9%80%9F%E8%A9%A0%E5%94%B1%E4%BC%9D%E8%A8%98%E3%83%9C%E3%82%AF%E3%83%A9%E3%82%AC%E3%82%BD%E3%83%B3)[**「容易に高いダメージ」**](https://dic.nicovideo.jp/a/%E5%AE%B9%E6%98%93%E3%81%AB%E9%AB%98%E3%81%84%E3%83%80%E3%83%A1%E3%83%BC%E3%82%B8)等
  + 營運上載的動畫負評比例提高，**曾在生放送時把「謝罪する」設為NG字句，**[**但nicoco生放送送禮活動要觀眾輸入「私は謝罪する」**](https://matome.naver.jp/odai/2150465983899800401)**（NPCシオン的名台詞）領奬，而營運竟然忘記了NG字句一事**
* **主線故事近年各種**[**秀下限**](https://wiki.komica.org/%E7%A7%80%E4%B8%8B%E9%99%90)
  + **~~浪費聲優~~**
* **EP4的問題點**
  + 作為一個未來風外[宇宙](https://wiki.komica.org/%E5%AE%87%E5%AE%99)[SF](https://wiki.komica.org/%E7%A7%91%E5%B9%BB)故事，**EP4的故事舞台卻在**[**地球**](https://wiki.komica.org/%E5%9C%B0%E7%90%83)**（無誤）**
    - 本來和異星接觸也不算什麼大問題，但設定出「地球人~~人人都玩~~的遊戲PSO2與我方世界融合，角色在遊戲與現實世界中反覆橫跳」並把故事核心放到新出場的用完即棄新角色上讓整個故事變得很奇妙
    - 而且EP4同時接在~~謎作~~動畫版的後面~~，繼承了動畫版的無聊日常主線與不知恥的自吹自擂~~
  + EP4出場的JK女角和她的[~~百合~~](https://wiki.komica.org/%E7%99%BE%E5%90%88)同學、~~被包養的~~[正太](https://wiki.komica.org/%E6%AD%A3%E5%A4%AA)等**突然跑出來的角色**的戲份極多，玩家被領著鼻子走
    - 浪費了很多部份在無聊的校園生活與地球人身上，**然而根本沒有人想看**
  + 角色上一話被重創下一話又沒事，敵人自爆了結局也是沒事還洗白，非常兒戲
    - 反而有些敵人出來沒一話就領[便當](https://wiki.komica.org/%E4%BE%BF%E7%95%B6)、製造出麻煩後被[鬼隱](https://wiki.komica.org/%E9%AC%BC%E9%9A%B1)，感覺有如空有設定的消耗品~~，爆炸頭結果只是被打臉的存在~~
  + 兩個地球組織「マザー・クラスタ」和「アースガイド」說得很厲害，但實際出場的只有那幾個成員~~和NPC，所以我們宇宙流氓ARKS連區區一個星球地方組織マザー・クラスタ也幹不掉？は？~~
    - マザー・クラスタ的角色能力設計與演出被不少人笑話：
      * 第一個小boss為了報復而弄了假大和號「幻創戦艦・大和」~~去自high~~，但**把大和號設定作敵人**並在船頭刻有**令人想起日本皇室的菊花紋**引發炎上，後來改成ESC-A紋章~~但把國家（過去）的代表物設定為敵人你不是~~**~~反日~~**~~遊戲是什麼呢~~
    - ~~小學雞~~百合女召喚的一對大幻創種怎看都是抄襲《怪獸電力公司》的毛怪
      * ~~角色武器是三角尺？書本還可以當成術式發動的媒體，但三角尺真的沒問題嗎？？~~
  + コオリ被洗腦期間的行為突破智商下限
    - 因為ヒツギ不是ヒツギ（？）而要手刃對方帶回「真正的」ヒツギ，**結果上演了**[**帝王切開**](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E4%B8%AD%E3%81%AB%E8%AA%B0%E3%82%82%E3%81%84%E3%81%BE%E3%81%9B%E3%82%93%E3%82%88%EF%BD%9E%E2%99%AA)
  + ~~看得讓老外由心底産生厭惡的全裸劇情(詳細請參考連結)~~
  + 白爛的地球創世~~樹根~~神決戰
    - ~~BOSS的最終形態設計為從下半身長出八條~~[~~巨龍~~](https://wiki.komica.org/%E7%86%B1%E7%8B%97)~~並在下體拔出一把~~[~~劍~~](https://wiki.komica.org/%E7%B5%82%E6%A5%B5%E8%86%80%E8%83%B1%E5%8A%8D)~~砍人的樹妖~~
  + 各種垃圾洗白大團圓結局、垃圾澡堂END
    - 沒人想知的性癖喜好公開，沒人想理的女角乳量大小，**沒有人想看的EP4故事**
      * ~~神奇的是EP6還是可以強行把EP4當成伏筆拉回來~~
  + 順帶一提，地球的拉斯維加斯地圖有很多錯誤英語（實際上整個PSO2的英語也不太ry~~（詳細請參考連ry~~
    - 某些幻創種設計成弱點隨時出現再消失及各種硬直攻撃[令玩家很火大](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E2%97%8B%E2%97%8B%E5%9C%A8%E4%BD%A0%E5%BE%8C%E9%9D%A2%EF%BC%8C%E4%BB%96%E9%9D%9E%E5%B8%B8%E7%81%AB)
* [**EP5的問題點**](https://summail.blog/2017/09/22/pso2-episode-5-%E5%88%9D%E6%84%9F-%E7%82%8E%E4%B8%8A%E4%BA%8B%E4%BB%B6%E8%A8%98%E4%BA%8B/)
  + 作為一個未來風外宇宙(ry，**EP5的故事舞台卻在中世紀異世界**~~有需要設定成中世紀嗎~~
    - 因為要中世紀風，衣飾AC品小怪設定也跟進搞中世紀風**~~劣化版FF~~**~~，但在養子女系玩家眼中反而是不錯的新衣櫥~~
  + [穿越](https://wiki.komica.org/%E7%A9%BF%E8%B6%8A%E5%B0%8F%E8%AA%AA)糞展開一次還不夠，這次還要玩家像[YY小說](https://wiki.komica.org/YY%E5%B0%8F%E8%AA%AA)的主角般被人崇拜（甚至還作了個老梗救世主傳説）
  + 為了體驗國家的困境（？）而在故事中插入「魔神城戰」讓玩家打，**但根本沒有人玩**
    - 事實上故事攻城戰就因為之後玩家無法找人湊數進場而修改成「人數越少耐久越高」的機制
  + 無聊的國家政治故事、舊角炒冷飯、消耗品類角色繼續出來
    - 推出一個劇情佔重**似乎**很高的~~不知什麼鬼~~劍之巫女(還有某條~~叉燒~~紅龍)，結果出一下就鬼隱一整年，活躍也不算太多
  + 一反歷代傳統的超謎OP
    - 代表Hr的角色一劍就把紅龍打飛、看版郎アッシュ~~及Su的預設角色~~消失、史上最難聽OP
    - 意味不明的公式オメガ語~~衍生出好幾首史上最難聽BGM~~（但這個很主觀），結果到了中後期BGM又用回英文
  + DF化早期設計為強制巨軀化令部份玩家吐槽不斷~~，幸好大叔的配音可以OFF~~
  + 故事可取之處幾乎都濃縮到後半：異世界本身就是深遠、【仮面】相關劇情及~~DF素體們快樂的依代生活~~
    - [~~不要把主角的身體講的好像合宿旅館一般！~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E4%B8%8D%E8%A6%81%E6%8A%8A%E5%88%A5%E4%BA%BA%E7%9A%84%E8%82%9B%E9%96%80%E8%AC%9B%E7%9A%84%E5%A5%BD%E5%83%8F%E7%AB%8B%E9%AB%94%E5%81%9C%E8%BB%8A%E5%A0%B4%E4%B8%80%E8%88%AC%EF%BC%81)
    - EP5最後的EP6預告更是把整個EP5風采搶光~~，EP5其實是EP6前傳~~
* 以高自由度創角為賣點但模組卻是那副鬼樣子~~，但依然有相當好的成品~~
  + （玩家限定）手掌永遠只能擺直不能彎曲，女角的奶子和一些含有車輪的飾物不是圓的
  + 例：更新預告説主角可以DF化，但**DF能握拳主角卻不能**
    - 加上炎上事件令玩家負評如潮，這幅圖片也被玩家恥笑

### **~~値得紀念的改版~~**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=7)

* 目覚めし業者
* 天翔けるチーター
  + 疑似中國工作室大量發生、亂碼名稱造型使用預設的角色四處使用惡意修改刷圖，最嚴重時連其他玩家也會被惡意程式秒殺
* 新たなる想定外
* ユーザー必滅の呼び声[[11]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-11)
  + 被投訴升級所需EXP過多，開放等級上限的任務要收集素子90X3種共270個，升上41的必要経験値為280萬，49升上50要4800萬
  + 到了11月才被修正
* PSOの歴史を壊すもの
  + 故事~~太驚嚇~~
  + 實際上PSO2故事不是承接其他PS系列的
* バグの集いし場
  + 2012年12月中玩家的畫面上出現不同的BUG情況，輕則皮膚變色~~，重則肢體消失~~
    - ~~後來鄉民們舉行了BUG祭~~
    - 資料圖片（傷眼注意）
      1. [例1](http://livedoor.4.blogimg.jp/hatima/imgs/7/4/74d2587f.jpg)
      2. [例2](http://livedoor.blogimg.jp/nelzel/imgs/9/e/9e4ce4ae.jpg)
* 勇気ある人柱
* 荘厳なるnpro
* 夢幻のレア
* 追憶のデータ
  + 被稱為PSO2史上最重大事件
  + 因為有時候PSO2更新檔太大官方推出了分開預先下載的方法，更新後程式會把之前分開下載的東西删掉，但2013年9月4日SEGA收到玩家更新後有PSO2程式以外的東西被砍掉的報告
    - 被砍掉的東西都是一些英文字開首的檔案，有[鄉民](https://wiki.komica.org/%E9%84%89%E6%B0%91)被砍了FF14，甚至有人自稱被砍了OS
  + 官方不久後表示受影響者只要提供証明便可選擇得到5000円現金券或是1萬AC，洒井P之後也於公式BLOG及公開場合~~露禿頭~~道歉
    - 只是有些珍貴的回憶是用$買不到的…
  + ~~最近因為某忽悠上線遊戲的後門程式又被挖出來鞭一次~~

### **重大事件**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=8)

* NPC位置ハック事件
  + 發生於2012年7月，**傳説**有老外~~因npc胖次問題~~向SEGA反映但不獲受理，於是憤而把大量npc位置改到玩家無法到達的地方
* DDoS攻撃

### **NGS相關批評**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=9)

* 國際服強制[和諧](https://wiki.komica.org/%E6%94%BF%E6%B2%BB%E6%AD%A3%E7%A2%BA)
  + 角色設有[身高下限](https://twitter.com/neek_pso2/status/1241286366895296512)~~防止玩家玩幼幼~~
  + 沒實裝原有的暴露時裝，疑似有禁止暴露穿搭跟修改部份内衣設計
* [NGS無預警封鎖海外IP](https://wiki.komica.org/%E6%B5%B7%E5%A4%96%E6%B2%92%E4%BA%BA%E6%AC%8A)
  + 實際上由於上面的一堆惡意事件，SEGA在很早期便**更改**了服務條款，標明**禁止海外連線**
    - 然而除了在惡意事件後短期鎖外國IP及封鎖特定地區IP以外，**多數的外國玩家仍能直連及課金**
    - 在2021年6月9日的加長維護及升級以後，海外玩家只要登入PC/PS，一律顯示為メンテナンス中
    - 畫質爆幹差的NS及PC雲端版在6月不受限制，但因大量玩家湧入而連線極不安定，日本有玩家批評是[連100次才能入一次且又lag又隨時掉線的低質](https://twitter.com/Glico_FF14/status/1402962138662981637)
  + 外國玩家發現封鎖IP後紛紛跑到公式推特投訴跟抱怨，但SEGA官方無視留言及信件，完全不提鎖IP一事
  + 海外玩家對事件普遍抱負面態度，有人投訴早前才包了3個月VIP，浪費大量年月金錢卻被背刺等
    - 有人懷疑官方想借此迫海外玩家改玩[Steam](https://wiki.komica.org/Steam)的國際服，但因日服的數據跟同伴都無法轉移，加上SEGA的態度，不少老玩家表明拒絶轉服~~寧願跳去~~[~~FF14~~](https://wiki.komica.org/Final_Fantasy_XIV)~~永不回頭或者用各種手段偷玩~~
  + NGS的推廣曲「NO BORDER.」[[12]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-12)[和現實鎖IP的舉動完全相反](https://twitter.com/Taimanin_Kuro/status/1402999019324862477)
    - ~~此外EP4的OP曲也是叫「Borderless」~~
      * **7月時雲端版也鎖IP並**[**用幾種語言熱心提醒NGS只准日本國内連線**](https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=197&snA=25287&tnum=6)
      * 而國際服的各種亂象及問題則擺爛不處理。
  + ~~剛好前幾個月的~~[~~櫻革~~](https://wiki.komica.org/%E3%82%AF%E3%82%BD%E3%82%B2%E3%83%BC)[~~事件~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E5%B9%B9%E4%BD%A0%E2%97%8B%E2%97%8F)~~串~~**~~謠傳~~**~~有員工看到~~[~~真の仲間~~](https://wiki.komica.org/%E7%9C%9F%E3%81%AE%E4%BB%B2%E9%96%93#.E7.9C.9F.E3.81.AE.E7.B5.90.E6.9C.AB.EF.BC.88.EF.BC.9F.EF.BC.89)~~加入PSO2團隊~~
    - ~~所以説SEGA不是海外玩家的真の仲間~~
  + 到了8月NS版也被封鎖IP
* 絕望敵人調整失誤
  + 遊戲於2021年6月底的定期更新後追加了比「老練」更強力的「絕望」敵人，但是當時其出現條件卻是異常麻煩：**僅限雷雨天氣下，在遊戲內特定區域出現3分鐘**[**[13]**](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-13)**且出現時無任何通知**
  + 雖然絕望敵人有HP調整機制，會根據同房間內的玩家數量作出調整，但因為出現時間實在過短而導致不少玩家都難以成功討伐~~，導致幾日後營運以BUG為名作緊急調整~~
    - ~~可能因此還是太難打而~~之後再次調整
  + 同時遊戲內亦出現少數玩家為了狩獵絕望敵人[而公開要求同房間內的其他較弱玩家**離開該區塊或者不要離開主城**](https://twitter.com/KYOUKA_PSO/status/1407987998403088384?s=06)
  + ~~SEGA你還是先修一下房間機制吧~~
* 國際服課金816事件
* 北エアリオで魚介
  + 源於每日隨機抽取的任務中有一個需要玩家在北エアリオ地區採集10個海產類道具，但該地圖僅有8個採集點
  + 由於太多玩家無法完成任務，後來任務的需求量被調整成5個
* SG抽卡消費者廳合作疑雲
  + 源於8月4日更新時新的SG抽蛋明明是新池卻有放舊池的物品而炎上
  + 由於有說明是限定池而導致有玩家去信消費者廳
    - 翌日營運發公說明是遊戲說明不足，並表明日後的SG池更新會採同樣的方式留舊更新，同時預定配布200SG及1張SG池交換劵~~封口~~
* 低更新率及沉悶的玩法
  + [海外勢營運的攻略網站Rappy Burst更公告表明因為NGS無法讓他們再得到快樂而停止更新](https://twitter.com/RappyBurst/status/1439590349538615298)

## **種族**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=10)

* 共有4種族，各種族能力略有不同，但沒有其他PS系列的職業限制
* ~~因為玩家多為男性，所以女角永遠比男角多很多~~
  + NGS沒有角色性別的概念，取而代之的是以兩種類型分別，種族特徵也可以混合配搭
* 以下為SWIKI推測的資料

種族一覽

* ヒューマン（人類）
  + 打撃、射撃、法撃力均平均~~，外觀和能力均毫無特色的種族~~
  + 可以算是新手向（其實能力分別不會太大）
* ニューマン（新人類）
  + 日文又叫沼子/沼男[[14]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-14)
  + 法撃力最高的種族，肉體很脆弱
  + 有着妖精般的尖耳~~，設定上可以像動物般轉動但技術上做不出來~~
    - 耳朶可調整角度及大小~~但總是會插穿耳部飾物~~，後來改成了戴上部份耳部飾物後耳朶會向後摺起，並追加短耳臉孔~~但還是會插穿部份飾物~~
  + ~~男性非常不憫，不但數値低落，數量也近乎絕種~~[[15]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-15)
* キャスト（機兵）
  + 愛稱箱（ハコ）
    - [ ﾟдﾟ]＜ハコモアイシテ！
  + HP最高，打射撃力打射防與技量都較優秀，相對之下法撃力最低
  + 身體部分能分為頭身手腳~~屍塊~~，可以像衣服般替換~~，很佔位置~~
  + 頭可以去美容院換掉，因為吃了就無法轉賣所以永遠比其他屍塊貴
    - ~~由於男性機人設計大多都偏人外，用人類頭部通常都很古怪~~
  + 可以選人型/機械外表，有部分玩家會去換成人型外表好穿一般男性用的服裝，但一部份服裝被設定成機人不能穿~~買心酸~~
    - 後來還出現了給機人以外種族穿的仿機人服裝~~，當中仿機人男裝9成都因為骨架太反人類而很微妙~~[[16]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-16)
    - 可在設定中把美容院整型時機人與人類的身軀分開計算~~，否則你的機兵兒子脱下屍塊時很大機會變成胖子~~
* デューマン（鬥人）
  + EP2推出，平均攻撃力較高的種族，反過來防禦力偏低
  + 特徽是長著角（男一隻，女兩隻）及[異色瞳](https://wiki.komica.org/%E7%95%B0%E8%89%B2%E7%9E%B3)
  + 與新人類耳朶一樣，角可調整角度及長短（而且**免費**），但即使縮到最小還是會露出小角

## **職業**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=11)

* 由正式營運到現在（2019，EP6）共12種職業
  + 過去有部分職業需要另一職業30等才能使用，EP3後已取消
* 一般野場的職業分佈狀況是新職>舊職，EP5初期最極端時**除了Hr以外的職**[**都是垃圾**](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E6%88%91%E4%B8%8D%E6%98%AF%E9%87%9D%E5%B0%8D%E4%BD%A0%EF%BC%8C%E6%88%91%E6%98%AF%E8%AA%AA%E5%9C%A8%E5%BA%A7%E7%9A%84%E5%90%84%E4%BD%8D%EF%BC%8D%E9%83%BD%E6%98%AF%E5%9E%83%E5%9C%BE)
  + 因為當時Hr太霸道，使官方大幅提早對通常職業的上修
  + 後來隨著地雷Hr大量出沒、14星/15星武器實裝以及各種調整，Hr對其他職業所造成的負面影響已經大幅減少

職業~~超短~~簡介（以EP6時點為主）

* ハンター（Hu）
  + 初始打擊職業，有較高的打防及血量
  + 坦職，適合當副職[[17]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-17)~~雖然摸不到怪~~
  + 槍兵較多，自在槍使用者較少
  + 因為適合當副職而很推薦新手去練~~雖然大劍被Hr搶走了~~
  + 在修正前以ヴォルグコンボ（以ヴォルグラプター的蓄力爆發效果造成極大傷害）作為最大的輸出來源，現在雖然也可以用但傷害有被明顯下調
  + 在EP6後多了副職Ph或Et的組法
* ファイター（Fi）
  + Hu的進階職業，使用比Hu武器攻擊距離更短的武器攻擊
    - 可透過使用リミットブレイク（LB）壓血換取超高傷害
    - 連技更多~~雖然也是摸不到怪~~
  + ~~因為技能樹的正反面加成變得很沒用，連當副職的機會都沒（EP2）~~
  + EP3後因為LB及技能樹上修復活~~，但因為LB及職業本身頗需要看使用者的技巧而出現了神玩家和神寄生（指狂死的人）兩種人~~
  + EP5期間追加Lv85可學到LB中死亡時直接結束LB回滿HP的技能，大幅提高安全性
* レンジャー~~(WB~~Ra）
  + 初始射擊職業
  + 技能樹裡的ウィークバレット（WB，脆弱化彈，紅圈）可說是神一般的技能，能幫助其他玩家作~~秒殺~~部位破壞，令Ra一直不缺人練
    - 沒點WB的Ra則是垃圾都不如~~，雖然這種人不可能存在~~
    - 但~~因為官方要平衡~~WB也被越改越弱，改到EP5因為WB耐性統一[[18]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-18)而被大幅弱化成統一1.2倍傷害[[19]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-19)
  + ~~至於技能樹右面的設置型技能正如其名是~~[~~地雷~~](https://wiki.komica.org/%E5%9C%B0%E9%9B%B7)~~（EP1-2），可以略過不說了~~
    - EP5修正及強化過後各種工具的效果有被上修，在對付EP5敗者時有不少Ra就會採用ポイズントラップ作為打開腹部時鐘蓋的手段[[20]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-20)
  + EP3後副Br的弓Ra増多（主要因為禍津），但因為銃要站著蓄氣的PA很強很多人用讓玩家被打到的機會増加，能増加生存能力與安定提升JA威力、不怕被攻擊時中斷動作的HU成為了另一個主流副職
* ガンナー（Gu）
  + Ra的進階職業，因為~~很雷~~很帥頗受當時的新手歡迎
  + 相對Ra的WB，GU有招~~沒人用的~~チェイントリガー（chain，連鎖，藍圈，CT）
  + ~~在EP3死亡，~~最近上修才多了人玩，チェイントリガー也因其高傷害性而被不少人使用
  + 在EP5因要解決CT在用其他職業武器時傷害更高的情況而被修正成主職Gu限定
* フォース（Fo）
  + 初始法擊職業，使用多彩的TC攻擊及補助
  + EP2時因為主職Fo限定的技能「エレメントコンバージョン」加上威力變態的イル・メギド（暗手）而大受歡迎，即使イル・メギド及イル・バータ（氷爆）下修後仍然強勢
    - ~~尾刀王，暗手廚~~
  + EP3加入複合TC後更暴力了
    - 但~~又因為官方要平衡~~要把複合TC改成幾分鐘才能用一發，~~結果一眾EP5被弱化的職業的怨念具現化並襲撃了伺服器讓PSO2停機大半天~~
  + EP6的Ph實裝後數目明顯減少
* テクター（Te）
  + Fo的進階~~副~~職業
    - ~~對不懂玩的人來説跟FO沒分別~~[[21]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-21)
      * ~~Fo專用技能樹~~
      * 自Fo有エレメントコンバージョン以後~~垃圾化~~開始更少人用
  + EL爛掉後以法爆的暴力普攻及多彩的支援技能復活
  + 輸出方面很倚靠風陣來増傷~~，大家的傷害就是我的傷害~~
    - 但~~又因為官方要平衡而把~~風陣下調~~，於是日本鄕民作了個類似賣火柴的女孩般致鬱的故事紀念Te醬的一生~~
  + 不過其實因為有増傷増血量的支援技能~~除了那糞一般的復活環~~仍然會在緊急及高級任務中有需求
    - 除了玩~~按壞滑鼠~~短杖打撃流外，副職Su拿全職タクト~~指揮其他玩家~~或副Ph也成了新選擇
  + 後來~~突然~~追加了短杖專用的PA~~用來打人~~
* ブレイバー(Br)
  + EP2的新職業，第一個同時有打/射擊武器使用的職業
  + EP3後~~因為禍津而使~~刀BR死亡，直到後期才上修
    - 因為EP3追加的刀PA紅蓮跑路快PP少而成為TA神角，但同時緊急出現了大量一路紅蓮到尾喜歡跑超前出力又低的問題兒，人稱紅蓮厨
    - 後來只要Br拿刀就會被歧視，PSO2版還被禁了紅蓮一詞
  + 後期在開放PA零式改造後弓PA強得非常嚇人，因此在EP5~~理所當然地~~成為下調對象，而且下調幅度還是燃費x2.5倍（20→50）和威力減半（傷害蓄積由100%→50%）
  + 相對地刀PA則是因為和其他職業一起全面上修而讓刀手除了紅蓮和櫻零之外又多了選擇，春蘭也重回枱面~~，還害紅蓮只剩攻擊命中時ギア開放量較多的優點~~[~~[22]~~](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-22)
  + 此外カタナコンバット在點滿支援下的「カタコン期間無敵」效果也是為不少新手玩家喜愛的一面，在エキスパート條件仍是雙極1-5通關的時代就有不少人拿BrHu通關
  + ~~春爛廚發源地，令Hu/Fi慘死的兇手~~
* バウンサー(Bo)
  + EP3推出的新職業，使用打/法擊武器
    - ~~Fi/Te死亡←結果初出時死的是Gu/Br~~
  + 雖然説是使用打/法擊武器，但因為JB奇異的玩法所以玩Bo的玩家不少都會專飛翔劍/把魔裝腳轉成打撃型~~，但也有不點技能的~~
  + ~~千萬不要被EP3的片頭騙了~~
  + EP5修正幾乎沒被動過~~但也已經沒救了~~
  + 主要是靠PA派生發動的各種TC來支援其他玩家，本身也有場地技可以支援其他玩家，也可以利用飛翔劍的性質打近身戰
  + ~~似乎被副職Ph拉起來了~~
* サモナー（Su）
  + EP4推出的新職業~~，世界觀崩壞的開端~~
  + 評價兩極
    - 適合新手~~寄生~~，攻撃力不吃玩家裝備，按個鍵寵物就自動追撃的沒腦職業
    - 寵物才是SU的武器，提升数値要靠吃蛋及設置~~狗糧~~糖果[[23]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-23)
    - 有著副職取得經驗上升的技能所以適合新手帶副職練
  + 寵物沒JA所以不應副Hu[[24]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-24)，就算是想要マッシブハンター也應用R指環而不是副Hu
    - 由於其他玩家無法得知寵物能力因此成為集火對象
  + ~~自從マロン實裝後成為虐畜的炸彈人~~[[25]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-25)
  + EP5修正後栗子左輪[[26]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-26)因為最大爆發所要次數上升而被砍弱
  + ~~神奇寶貝訓練師~~
* ヒーロー（Hr）
  + EP5推出的新職業，使用劍/雙機槍/導具，但動作完全不同
  + **問題兒**
  + 身為第一個上級職業，需要玩家把~~打擊（Hu/Fi/Bo）法擊（Fo/Te/Su）射擊（Ra/Gu/Br）三組職內各最少一職~~最少兩個基本職業練到75等才能開放
    - 有著超越所有基本職業的能力，除了部分職業特有的長處(複合/CT等)之外幾乎都能做到
    - 不能帶副職，因此不能靠副職技能補洞，只能靠指環技能改善一部分弱點[[27]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-27)
    - 部份武器PA有「長按時自動更換成對應武器」的武器轉換效果
  + 因為有超高性能而造成評價兩極
    - 雖然有著超強的攻擊性能但防禦面非常薄弱，本身只有10%減傷和1場任務限定1次（但不像Hu的根性，Hr根性必定發動）的根性，也沒有乙女可以自動回復HP而需要靠回復道具或武器回復
    - 因此在面對部份近期或強化緊急（例如~~クエントアカオオトカゲ~~エリュトロン・ドラゴン）時裝備稍差的Hr被打中一下可能就被扣大量HP，甚至可能直接飛走
  + ~~在Hr的淫威下，基本上所有非HR武器全部成為素材或垃圾~~
    - ~~因為人人都用Hr，新人完全摸不到怪也來不及升完職就棄坑，舊人跑地圖12人都Hr加上自己也只玩HR玩到失去興趣棄坑~~
    - ~~喜歡玩其他職的人也被人罵寄生而棄坑，大團圓結局~~[[28]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-28)
  + 不過在EP5通常職業調整過後通常職的火力回升，而防禦面薄弱的缺點在活動強化BOSS面前被暴露後就出現不少被割的Hr而成為上級者向的職業
  + 值得一提的是因為Hr大劍的持劍待機姿勢是**單手持劍**，因此原本不多人使用的單手劍式大劍用武器迷彩一口氣大幅漲價，而可以兼任Br拔劍迷彩的單手劍（如神剣クロストリーズ）也跟著受到更多人注目
    - ~~同時外表巨大的壓殺型迷彩也變成怪力設定角色的首選~~
  + 同樣地因為Hr雙機槍和Hr導具的待機姿勢也和原版不同，因此部分冷門迷彩或低等武器也成了外表變化的熱門
  + ~~割草英雄~~
* ファントム（Ph）
  + EP6推出的新職業，使用長杖[[29]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-29)/長銃/刀，動作也是和原職完全不同
    - 身為第二個上級職業，同樣需要玩家把最少兩個基本職業練到75等才能開放
  + 和Hr不同，Ph**可以被設定成基本職業的副職**
  + 和使用難度偏低的Hr相比，Ph的使用難度相對高企
    - 武器PA有著「根據事前有沒有使用武器動作來改變技能內容」的效果，因此一把武器事實上有8個PA可以使用
  + 攻擊性能依賴玩家的操作手腕，但防禦面比Hr更為極端，除手動回避外的最主要防禦手段改成「依靠特定動作產生的無敵時間」作回避~~，專坑手殘人士~~
  + 和Hr一樣，因為Ph刀、銃、杖的待機姿勢和原版不同，因此部分冷門迷彩或低等武器也成了外表變化的熱門
* エトワール（Et）
  + EP6推出的新職業，使用兩劍/短杖/飛翔劍，動作~~理所當然的~~還是和原職完全不同
  + 雖然使用武器中有短杖這個法擊武器，但是不能用TC
  + 根據使用的武器不同而有不同特性，兩劍可以在特定條件下跳過PA前半部份；飛翔劍可以透過パリィ及攻擊等累積強力攻擊用的計量條；短杖則是可以透過集中打出強力的PA
  + 同樣可以設定成其他基本職業的副職
  + 由於職業技能的影響耐久力非常不錯，但很大部分還是受玩家技術影響，而且因為職業技能「ダメージバランサー」使Et不管正副職都無法接受自身技能效果及道具以外的回復，需要注意
  + 持有武器時待機姿勢會飄在半空，因此部分冷門迷彩(ry
* ラスター（Lu?）
  + EP6預定推出的新職業，也是PSO2最後一個職業，唯一一個沒有對應管理官的職業
  + **只能使用銃劍，也不能使用TC**

## **武器**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=12)

* 一般武器只有對應職業能用，但部分高星/特殊武器例外可讓複數甚至全職角色裝備
* 部分武器有固有PA/TC，裝備時即使原本不是可用該PA/TC的職業也可以使用固定的PA/TC

武器種類一覽（待更新）

* ソード（[大劍](https://wiki.komica.org/%E5%A4%A7%E5%8A%8D)）
  + 可使用的職業：Hu、Hr
  + 打擊系武器，攻擊力高，攻速略慢
    - ~~被抜剣打臉打到死~~
  + ~~以前用來回血（吸血剣）很便利，現在主要配サクリファイスバイト~~
* ワイヤードランス（自在槍）
  + 可使用的職業：Hu
  + 打擊系武器，攻速略慢但範圍大
  + 有著大量投技~~能拖著小怪到處飛~~
    - ~~流行電療（PA:ホールディングカレント）及噴泉（PA:カイザーライズ）很久~~
  + 有部份玩家會用自在槍PA進行高速移動
* パルチザン（長槍）
  + 可使用的職業：Hu
  + 打擊系武器，攻擊力較低但攻速快+範圍大
  + [~~幸運E~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E8%87%AA%E5%8F%A4%E6%A7%8D%E5%85%B5%E5%B9%B8%E9%81%8BE)
* ナックル（鋼拳）
  + 可使用的職業：Fi
  + 打擊系武器，攻速快，適合單挑
  + ~~天照霸（PA:クエイクハウリング）~~
  + ~~天馬流星拳（PA:メテオフィスト）~~
  + 打王用BHS（PA:バックハンドスマッシュ）非常暴力~~，但也比較難打中~~
* ダブルセイバー（両剣）
  + 可使用的職業：Fi、Et
  + 打擊系武器，汎用性高，回避能力低
  + ~~開箱用~~
* ツインダガー（双小剣）
  + 可使用的職業：Fi
  + 打擊系武器，攻速快，適合用來打王及空戰
    - ~~蚊子~~
* ガンスラッシュ（銃剣）
  + 可使用的職業：所有職業、Lu（特殊）
  + 打/射擊系~~垃圾~~武器~~，只吃得到收集武器而來的職業武器補正，而且Su/Hr/Ph都不會有補正~~
  + ~~開箱、寄生、走路（PA:レーゲンシュラーク），回PP或HP~~[~~[30]~~](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-30)~~用~~
  + 在NGS中被更改設定，將會變成日後新職業的專用武器
* アサルトライフル（長銃）
  + 可使用的職業：Ra/Gu/Ph
  + 射擊系武器，攻速快但攻擊力低
  + ~~用來放WB~~
  + ~~衛星炮（PA:サテライトカノン）~~
* ランチャー（大砲）
  + 可使用的職業：Ra
  + 射擊系武器，攻速較慢但攻擊力高
  + [~~男人的浪漫~~](https://wiki.komica.org/%E7%94%B7%E4%BA%BA%E7%9A%84%E6%B5%AA%E6%BC%AB)
    - ~~放~~[~~核彈~~](https://wiki.komica.org/%E5%BB%A3%E5%9F%9F%E5%85%B5%E5%99%A8)~~（PA:コスモスブレイカー)~~
    - 微型AIS（PA:スフィアイレイザー）
* ツインマシンガン（双機銃）
  + 可使用的職業：Gu/Hr
  + 空戰用射擊系武器，對雜魚到王皆可
    - ~~蚊子~~
  + ~~雙槍亂射就是爽~~
* ロッド（長杖）
  + 可使用的職業：Fo/Ph
  + 法擊系武器，法擊力高但打人不痛
  + 追加杖彈後普攻火力有上升，配合部分會追加飛刃的武器或特定高星武器效果更佳~~但實際上還是用來回收PP用~~
* タリス（導具）
  + 法擊系武器
  + 可使用的職業：Fo/Te~~/Ph~~
    - 利用發射出去的卡片發動TC
    - ~~遊戲王(PSO2版)~~
* ウォンド（短杖）
  + 可使用的職業：Te
  + 打擊很高的法擊系武器~~但初期人人都覺得高打擊有個屁用~~
    - Te/Hu的主要輸出就是近身法爆殺怪
* カタナ（[抜剣](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E6%8B%94%E5%88%80)）
  + 可使用的職業：Br/Ph
  + 打擊系武器，**不是太刀**
    - **不是太刀** [[31]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-31)
  + ~~大劍沒人用的兇手~~
* バレットボウ（強弓）
  + 可使用的職業：Br
  + 射擊系武器，能蓄力，蓄力後射出的箭矢的射程和拋物線都會出現變化
* デュアルブレード（飛翔剣）
  + 可使用的職業：Bo
  + 打擊系武器，可以消費Gear放飛劍
  + ~~飛不起來的双小剣的兄弟~~
* ジェットブーツ（魔装脚）
  + 可使用的職業：Bo
  + **攻擊力參照法擊力的打擊系武器**[[32]](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_note-32)
  + 可使用PA，PA後按Shift可以在進入派生技的同時放出對應的TC，但前提是要先學得
  + 可以按自己手動使用的TC更改武器的属性，也可以用武器動作捨棄轉換的屬性
* タクト
  + 可使用的職業：Su
  + 法擊系武器，但基本上沒太大關係
  + 平A位置要放置寵物（寵物有5-14星）
  + 武器種極少且能力一様（初期全1星），後來追加了全職10星、專用的13/14/15星武器~~，但因為輸出看寵物的關係Su都比較想要高星寵物蛋~~
  + 由於SU火力基本看寵物所以不+10也沒関系，除非潛在效果是重點，例如絕奏印

## **NPC及主線**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=13)

* [PSO2 NPC一覽](https://wiki.komica.org/PSO2_NPC%E4%B8%80%E8%A6%BD)

## **動畫版**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=14)

### **The Animation（2015）**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=15)

* 故事設定上是EP4的前傳
  + 最初公佈要出動畫版時單是決定**以PSO2玩家為主角**已經得到一堆批評
* 由於基本上是原創故事，和PSO2本身的故事關聯性薄弱，評價非常慘烈
  + 世界觀與小細節都充滿著令人儍眼的設定
    - 該地球中PSO2是男女老少全民皆玩的國民遊戲，配角中就有玩家是一對爺孫（小學女生）
    - 主角創角方式竟然是用[~~已有人測試完全不可能的~~](http://www.nicovideo.jp/watch/sm27976020)隨機生成
    - 主角加入學生會工作是**向校方推廣PSO2**，女主角之一的學生會主席因用叫作SORO的機男【CV：[玄田哲章](https://wiki.komica.org/%E7%8E%84%E7%94%B0%E5%93%B2%E7%AB%A0)】四處solo而得到孤高者稱號
      * ~~然後公式因為不想最後上演SORO合體觸手play而~~在後期以學生會主席有女角色為由把~~本作最萌的~~SORO鬼隱掉等
    - 一些出任務的過場動畫完全是從本家搬過去用的
  + 硬是要把一些EP4事件（幻創種相關，例如無人汽車）塞進對話中，但幾乎沒解釋過
* ~~實則上整個EP4故事也是非常糟糕，和本作難兄難弟~~

### **EPISODE ORACLE（2019）**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=16)

* 與The Animation走完全原創故事不同，本作是將~~支離破碎的~~EP1-EP3重新構成
  + 原作中代表玩家的角色則直接由官方媒體中經常登場的人族HU「アッシュ」扶正擔任
* ~~角色設計跟原作比較起來萌化了不只一個層次，不只マトイ萌度更上一層樓，アフィン更是萌到會讓人直喊~~[~~YOOOOOOOOOO!!~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/YOOOOOOOOOOOOOOOO!!)~~的等級~~
* ~~發便當不用錢似的，~~才播不到2話就出現大量一集便領便當的路人~~，死法各種~~[~~獵奇~~](https://wiki.komica.org/%E3%82%B0%E3%83%AD%E3%83%86%E3%82%B9%E3%82%AF)~~，有的還請了資深聲優來配~~
  + ~~玩家表示這跟我熟知的PSO2完全不一樣~~
  + ~~沒人扔月亮的下場就是這樣~~

與原作的不同點（節錄，有[雷](https://wiki.komica.org/%E9%9B%B7)）

* ~~アッシュ身世大捏造~~
* マトイ、AIBO戲份大増
  + 増加了描寫アッシュ與AIBO之間的友誼及マトイ對アッシュ的信賴，三人也經常共同行動
* ルーサー作為前大半故事的幕後黑手，故事不時出現其奸笑及動手腳的場面
* ゲッテムハルト比原作還瘋狂~~，男女平等腹撃廚~~
  + 之後也有交待一些EP0設定（真正的メルフォンシーナ相關劇情），補完10年前的故事（原作的真メルフォンシーナ要到EP5才出場）
* 遺跡縮小~~至一個小花園的大小~~，追加路人被DK因子侵食及被DF喚去遺跡的描寫
* アムドゥスキア（龍祭壇以外）、ハルコタン及其相關主線完全陰影化，リリーパ竟是到了ルーサー戰後才出現，直接跑DF亂戰劇情
  + 非主線核心NPC戲份全砍，也因此ロジオ（ナベリウス線），アキ、ライト、一切龍族（アムドゥスキア線），フーリエ（リリーパ線），スクナヒメ、白黑之民（ハルコタン線）被鬼隱
* 教官角色只剩有著特殊身份的リサ出場
  + 非六芒及中樞部的ARKS配角主要就只有イオ、リサ、エコー、ゼノ、パティ、ティア、メルフォンシーナ及AIBO
* ~~ジグ慘被一分為二~~
* 各種DF戰都作出簡化跟改寫，使其合理化~~並増加管理層的臭名~~
  + エルダー被母船一炮打爆
  + 全恥戰厲害得連DF化都沒出現就打完
    - 六芒戰追加了~~殺人陷阱地形~~帥氣場景，之後因眾角色都被ルーサー陷害而提早冰釋前嫌~~然後一起圍毆ルーサー~~
    - テオドール戰中本來要出場的「無杖ライノルト」完全鬼隱，直接改拿白錫クラリッサ
  + 若人直接在DF亂戰後被帶回船
  + 由於ハルコタン被消失，双子戰改為跑到船上打
  + マトイ深遠化後出現パティ、ティア和クーナ以及配角們激勵一眾路人幫忙救出マトイ的情節
    - ~~最後徒花沒打就退回去了~~

## **相關連結**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=17)

* [官網](http://pso2.jp/players/)
  + [PSO2NGS官網](https://new-gen.pso2.jp/?jp)
* [攻略Wiki](http://pso2.swiki.jp/)
* [ニコニコ大百科條目](http://dic.nicovideo.jp/a/%E3%83%95%E3%82%A1%E3%83%B3%E3%82%BF%E3%82%B7%E3%83%BC%E3%82%B9%E3%82%BF%E3%83%BC%E3%82%AA%E3%83%B3%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%B32)

**~~以下連結觸犯了事實陳列罪~~**

* [伝説のPSO2～2017年の軌跡～](http://www.nicovideo.jp/watch/sm32575665)
* [伝説のPSO2～2018年第1四半期の軌跡～](http://www.nicovideo.jp/watch/sm32920934)
* [伝説のPSO2 2018年4月～12月の軌跡](http://www.nicovideo.jp/watch/sm34537304)
* [わたし怒らないアークス](http://www.nicovideo.jp/watch/sm32614999)
* [The Truth About Phantasy Star Online 2: A Review/ではここで海外の批評を見ていきましょう](http://www.nicovideo.jp/watch/sm31989460)
* [高速詠唱伝記ボクラガソン](https://dic.nicovideo.jp/a/%E9%AB%98%E9%80%9F%E8%A9%A0%E5%94%B1%E4%BC%9D%E8%A8%98%E3%83%9C%E3%82%AF%E3%83%A9%E3%82%AC%E3%82%BD%E3%83%B3)
* [散れ、非英雄](https://dic.nicovideo.jp/a/%E6%95%A3%E3%82%8C%E3%80%81%E9%9D%9E%E8%8B%B1%E9%9B%84)
* [**~~酒井共和国~~**](http://www.nicovideo.jp/watch/sm33772238)
  + [**~~酒井国王、崩御~~**](http://www.nicovideo.jp/watch/sm34203362)
* [SEGA最新作がとんでもないことに…詐欺まで起きた騒動をまとめてみた【PSO2ニュージェネシス】](https://www.youtube.com/watch?v=SkoYekVINr0)

## **回應**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=18)

{{pcomment|page=[討論:PSO2](https://wiki.komica.org/%E8%A8%8E%E8%AB%96:PSO2)|number=|section=2}}

## **備註**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&action=edit&section=19)

1. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-1) 以前為了賺錢很多人不論多忙都要打TA，慢慢出現TA和緊急以外都沒人玩的情況，多次改版後此現象因官方斬掉這種任務及大幅減少報酬而消失
2. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-2) 刷寶升等養女兒~~，兒子表示：~~
3. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-3) 官方不斷推出各種任務或武器進化用素材導致玩家的倉庫被各種石子塞爆
4. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-4) アークスキャッシュ
5. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-5) スタージェム
6. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-6) 早期並沒有特別請繪師繪畫~~所以人物都是PSO2中角色那個鬼樣子~~
7. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-7) 有時會變動，例如進行大型更新或需要緊急維護時
8. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-8) 因為[動敵](https://wiki.komica.org/%E5%8B%95%E7%89%A9%E6%9C%8B%E5%8F%8B/%E7%AC%AC%E4%BA%8C%E5%AD%A3%E8%A3%BD%E4%BD%9C%E5%9C%98%E9%9A%8A%E6%9B%B4%E6%8F%9B%E7%82%8E%E4%B8%8A%E4%BA%8B%E4%BB%B6)事件加上吉崎黑幕說越燒越旺而[風評被害](https://wiki.komica.org/%E9%A2%A8%E8%A9%95%E8%A2%AB%E5%AE%B3)導致評價暴跌
9. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-9) 幸子合作演唱會期間曾經同時和哥吉拉系列合作，而演唱初期廣場的哥吉拉像不會消失，因此在EX幸子的手部激光砲發射、哥吉拉的像噴火時看上去就是兩者在正面對決
10. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-10) 其實ウォパル是ルーサー長期進行實驗的其中一個星球，可能只是湊巧被ARKS發現
11. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-11) 首次大改版，開放VH，3個新職業及上限50等
12. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-12) 可解作無國界
13. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-13) 有超過3分鐘的例子，但比較少，似乎是與雷雨持續時間掛鉤
14. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-14) ニューマン→にゅま→ぬま→沼
15. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-15) PS系列沼男都是最少人選的，而PSO2中連EP2新出的鬥人男角數目都比沼男多
16. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-16) 而且機兵的頭只有機兵能用
17. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-17) 因為持有提高耐久性的フラッシュガード，オートメイトハーフライン（乙女）和嘲諷技ウォークライ（戰吼）而使Hu副職在防衛戰及提高耐久力方面有相當優秀的表現
18. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-18) EP3最後的深遠，EP4大部分敵人都有對WB耐性，當時的WB打上去只能造成傷害1.2倍而不是2.5倍
19. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-19) 同時對以前WB有效的敵人作出了HP下修的對策，但根本沒有人會理這個
20. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-20) EP5敗者的開蓋不是靠ミラージュ而是要用毒
21. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-21) 都是用TC攻擊，只是長杖變了短杖
22. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-22) 由於紅蓮在使用時角色面向會轉180度，不使用動作之類取消硬直的話移動力其實有點微妙，相對地春蘭沒有轉向的缺點而且可快速連打而成為新一代移動PA選擇
23. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-23) 雖然不用再強化及上能力但實際上培養寵物更費時並且花錢
24. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-24) 武器本身還是有JA的，只是根本沒力
25. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-25) マロンストライク可以打出極高的數字，在之後的關卡甚至要設傷害上限來防止秒殺
26. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-26) 透過使用複數（最多6隻）マロン來不停對敵人作出極強力的自爆特攻，因轉輪手槍的裝彈數（大多）為6而以左輪稱呼
27. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-27) 比較明顯的是採用アトマイザーラバー來提供少量無敵時間兼強化回復道具效果
28. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-28) 相對少見，但確實有少部分玩家會認為非Hr玩家不會有貢獻，**即使他們是Ra/Te或已經升到85等，強化好武器**
29. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-29) ~~因為$EGA老是不肯固定大鐮的武器種所以~~當初有長杖、短杖和長槍三個推測
30. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-30) 12星銃剣セレスタレイザー的能力「生命の息吹」，自動回血
31. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-31) 很重要所以說兩次
32. [↑](https://wiki.komica.org/PSO2#cite_ref-32) 可以透過點技能讓其變成參照打擊力的武器

取自 "<https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&oldid=349609>"

[最後編輯於 2021年11月15日 (週一) 15:51](https://wiki.komica.org/%E7%89%B9%E6%AE%8A:%E6%AD%B7%E5%8F%B2/PSO2)

## **Komica wiki**

* [隱私方針](https://wiki.komica.org/Komica_wiki:%E9%9A%B1%E7%A7%81%E6%94%BF%E7%AD%96)
* [桌面版](https://wiki.komica.org/index.php?title=PSO2&mobileaction=toggle_view_desktop)