【特集】『ファンタシースター ユニバース』、『ファンタシースター ポータブル2』、『ファンタシースター ポータブル』、『ファンタシースター オンライン』プロデューサー・ディレクターインタビュー

2009年5月28日から、ソニー・コンピュータエンタテインメントが展開するPlayStation Network（PSN）上で、『ファンタシースター ユニバース』のオープンベータテストが開始されました。『ファンタシースター ユニバース』は、『ファンタシースター』シリーズ初のMMORPGとして、PC版とPS3版の同時発売が予定されている作品です。

今回は、『ファンタシースター ユニバース』、『ファンタシースター ポータブル2』、『ファンタシースター ポータブル』、『ファンタシースター オンライン』のプロデューサー・ディレクターの方々にお集まりいただき、シリーズ誕生から現在までを振り返っていただくとともに、『ファンタシースター ユニバース』の魅力を語っていただきました。

■『ファンタシースター』とは？

編集部（以下、編集）：『ファンタシースター』シリーズは、1987年にセガ・エンタープライゼスからファミコン用ソフトとして発売されたRPGが始まりですが、ゲームとしてはもちろんのこと、ストーリーやキャラクターなどの世界観が、ゲームファンの間で大変な人気を集めました。ゲームとしては、ターン制コマンドバトルを採用したRPGの原型を作ったタイトルでもあります。

中裏氏：『ファンタシースター』シリーズは、ゲームとしてはもちろんのこと、ストーリーやキャラクターなどの世界観が、ゲームファンの間で大変な人気を集めました。ゲームとしては、ターン制コマンドバトルを採用したRPGの原型を作ったタイトルでもあります。

編集：『ファンタシースター』シリーズは