

ファンタースターユニバース

【ふぁんたしーすたーゆにばーす】

ジャンル	オンライン対応RPG (Windows版は要接続)	
対応機種	プレイステーション2 Windows Xbox360	
発売・開発元	セガ	
発売日	【PS2/Win】2006年8月31日 【Xb360】2006年12月14日	✖
価格	7,140円(税込)	
分類	クソゲー判定 2006年クソゲーオブザイヤー大賞	
ポイント	水増しここに極まる クソゲー市場の象徴 すべてのクソゲーを過去にする PC版ではnProtect GameGuardが追い討ち	
クソゲーオブザイヤー関連作品一覧		
ファンタースターシリーズ		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [事件としての問題点\(イチローオンライン事件\)](#)
 - ▶ [経緯](#)
 - ▶ [原因](#)
 - ▶ [その後の経緯](#)
- ▶ [ゲームの仕様についての問題点](#)
- ▶ [戦闘システムについて](#)
 - ▶ [属性値問題](#)
 - ▶ [モーション問題](#)
 - ▶ [ジョブ問題](#)
 - ▶ [PP問題](#)
 - ▶ [ロビー問題](#)
 - ▶ [チャット問題](#)
- ▶ [その他の問題](#)
- ▶ [余談](#)

概要

当作はセガの看板RPG『ファンタースター』と、後年発売されたコンシューマ機初の本格オンライン機能を搭載した『[ファンタースターオンライン](#)』の流れを組む作品であり(以下ファンタースターをPS・オンラインをPSOと略す)、当時にセガハード以外でリリースされた初のPS作品ということもあって“本家”からのファンとPSOから

のファンに多くの期待を寄せられた。

同時に「すべてのRPGを過去にする」をキャッチコピーとしてPSOと同じくオンライン仕様であることがアナウンスされ、プレイステーションでも珍しいIFFXI、モンスターハンターに続く数少ないオンラインRPG作であることもありPSファン以外からも期待が高かったのだが.....。

続編（イルミナス）のキャッチコピー：RPG、新生。

事件としての問題点（イチローオンライン事件）

経緯

- ▶ 当時は発売直後からオンラインに繋がりにくい状態が続き、多くのPSU購入者らがログインすることができなかった。
ログインしても短時間で落とされる・マップ移動すると落とされる・ロビー移動すると落とされる・マイルームに入ると落とされる・戦闘すると落とされる.....そして一度おちたらリログインは非常に困難（一度落ちたらその日はログインをあきらめた方がよいというレベル）かつそれが何日も続くという状況のうえ、ログイン時に他人のアカウントのキャラクターがロードされるというオンラインゲームでは致命的な不具合が続発した。
このため9月3日からサーバを停止、9月6日から試験サービスという名のテスト再開をパッケージ発売後に行うという前代未聞の事態に陥った。しかも再開時にはすべてのゲームデータクリアを余儀なくされ、アイテムやレベルはもとより、フレンドリスト、キャラクターデータまでデリートされることになり、この時点でユーザーの不満が爆発、多くの購入者たちは、それ以降戻ることにはなかった。
この状況は接続できない時に表示されたエラー番号「No.51」をもじって(*1)、イチローオンラインと名付けられた。

原因

- ▶ この不具合は、開発者が「想定以上のユーザーが一気にサーバアクセスしたため」というように、サーバキャパシティの完全な見誤りが原因であった。というのも開発者たちはサーバにつなぐのは精々PSO後期程度の人数と考えていたらしく、その後行われたオープンテストでもその想定で問題なかったため、サーバ容量を増やすことなくリリース。そして想定の数倍の人口がサーバに流れ込むフロー状態となって緊急事態に陥ったのだという。
ただPSU自体は10万本以上出荷されており、この事態は十分予測できたと思われるのだが、今となっては後の祭りである。

その後の経緯

- ▶ 一旦すべてのゲームデータを消去し、接続を制限したOp IIが始まり、怒りとともに接続するユーザーも激減したおかげで初期の混乱時に比べれば格段につなぎやすくなったものの、それでも人によっては接続に何度もトライ&エラーをくり返す状況が続いた。そんな中、度重なる緊急メンテナンスが行われ環境は整備されつつあったが、ゲームサーバにつなぐ最初の関門がなかなか改善されなかったため、ついに運営側はエントランスを二つに分け、それぞれを独立させることで事態を収拾させた。
これはゲームサーバを“ワールド1”“ワールド2”とわけ、キャラデータも各ワールドに準拠させるというもので、どちらかのワールドに登録されたキャラはもう一つのワールドに移動することもできず、また他のワールドにいるユーザーにメールを送ることもできないというものだった。それでもようやくストレスなく遊べる状況になるということで残ったユーザーからは比較的好意的にうけとられ、また人口の少なさゆえに快適なプレイを期待してワールド2に移民するユーザーも多く見られた。
こうして最初の混乱から二カ月の無料期間を経て、ようやくPSUは静かに再出発することになった。
だが問題はこれだけではなかった。（ゲーム仕様としての問題点へ）
 - ▶ ちなみに本作ではオフラインモードに、ユーザーに世界観導入させるべく普通のストーリーRPGがついていた。ただし開発者が言ったように「オフラインだけでも大作RPG」ではあるが「オフラインはオンラインのチュートリアル」でもあり、オンラインモードではオフラインの「その後」が語られるのである。
そのオンラインで語られる「その後」がパッケージに同封されていたチラシ、続編である『イルミナスの野

望』への導入部となっていた。

ゲームの仕様についての問題点

PSUはゲームの出来自体にも様々な問題があった。ゲームシステムが相互に干渉しあって利点を食いつぶしていたり、仕様として疑問符がつく幾つかのシステムでユーザーが遊び辛かったり、オンラインRPGにもかかわらず交流しにくい面がみられ、それらは総じてPSOからの劣化と見られた。

あきらかに開発者の思惑と実態がずれているものも散見し、前作に位置するPSOにくらべれば格段にマップフィールドが拡張され、その数も増え、エネミーの種類も多くなりシステムも増加したにもかかわらず、PSOを進化させた正当な続編（世界観が同じという意味ではない）を望むユーザーからは不評であり、互いに温度差があった。

戦闘システムについて

属性値問題

PSUには武器類と防具、敵の弱点と攻撃にそれぞれ「属性」がつく。

「属性」とは炎・氷・雷・土・光・闇に分かれ、各々が強みや弱みとなる。例えば自分が炎属性のときは敵の炎属性攻撃に強くなり、逆に自分が氷属性のときは炎属性攻撃に弱くなる。敵側も同様で、**プレイヤーはこのルールを駆使して有利に戦闘を進めることが本作のキモとなる。**

プレイヤー側の属性は武器と防具で与えられ、敵の攻撃と同じ属性をもつ鎧を着れば被ダメージが緩和され、敵自身の属性と反対の属性をもつ武器で攻撃すればその分エネミーへの与ダメージが上がるシステムになっている。被ダメージや与ダメージはそれぞれのアイテムがもつ「属性値」で効力の%が変化する。

ここで問題なのは**プレイヤーは一度に一つの属性しか持てないのに敵は複数の属性攻撃を持っていることである。**

- ▶ 敵が別の属性攻撃を出したとき、そのダメージを緩和するには「鎧を着替えないといけない」。鎧を替えるには**メニュー画面を開く 鎧の項目を開く 攻撃を軽減する属性を持つ鎧を選択しセットする。**
アクションRPGなのに、毎回敵の攻撃属性に合わせていちいちサブ画面を開け鎧を着替えるのは全く現実的でない。例えば...
炎属性の敵が出現、物理攻撃属性が炎なので、炎の鎧を装備。しかし敵は他属性の攻撃も持っており、どのタイミングでどの属性を使うかはわからない。
それが多数出現して違う属性攻撃を行う上に、同時に正反対の氷属性の敵も出現する.....というケースがPSUでは**普通**であり
さらに厭らしいことに、
 - ▶ 同時に出現する敵は、各々反対の属性を持っている。（一方が炎属性もちなら、もう一方が氷属性など）
 - ▶ 相反する属性で同時に攻撃してくる（一体の敵が炎と氷の魔法を同時に放つ）
 - ▶ 敵が複数、あるいはすべての属性攻撃を持っている
 - ▶ 敵が自分の属性をこころ変える

など、一方を防げば一方で大ダメージを受けるという配置がなされ、プレイヤーのシステム上のキャパシティを最初から無視した意地悪な構成がゲーム全般にわたり行き届いている。

ひとつの属性しか守れないプレイヤーが、周囲から複数の属性攻撃にさらされる.....それがPSUの日常光景である。

複数属性に対処しきれない為、鎧を変える操作が不要な無属性の鎧で対処しているプレイヤーも見かける。

これによって上記のシステムにおけるプレイヤー側の利点や恩恵がほぼ無意味化しているのである。

前作PSOでは武器にも防具にも複数の対属性を持てたので、これは明らかな劣化とみられた。PSOとの違いをみてみよう。

PSO...

敵属性はNative、Altered、Machine、Darkの4種、ただし各エリアにつき1属性統一。

敵攻撃属性は物理をのぞけば、炎、水、雷、光、闇の5つ。

プレイヤーは武器には敵属性が複数、防具にも敵攻撃属性が複数付くので簡単に対処でき、あらかじめ用意するアイテム数も少なく「縛り」が起きにくい。

エピソード2以降では同じエリアに複数の敵属性の敵が出てくるようにはなったものの、上記の仕様があるため問題なく進められた。

PSU...

敵属性・敵攻撃属性ともに炎、水、土、雷、光、闇の6種、エリアに出現する敵も、敵単体をもつ属性も混合。

プレイヤーは武器も防具も1つしか属性が持てないので、対処するためには大量の対装備をもちあるく必要があるが、系統的に交換しづらく、交換できても同時に出現する敵がそれぞれ違う属性をもち、その上で各個ちがう属性で攻撃してくるため対処しきれない。

- ▶ PSOでは各属性を底上げするアクセサリが用意されていたが、PSUでは廃止された。このためプレイヤーは「現在自分の持つ属性を強化する」「自分に欠けている属性を補う」といった事が出来なくなった。(PSUの鎧の価値を上げるためだと思われる)
 - ▶ 属性攻撃を受けた際、属性ごとに異なる状態異常(氷=凍結・雷=麻痺など)を無効化するユニット(レア)だけが継承された。
- ▶ 上記の属性とは違うが、敵には「物理に強い・射撃に強い・魔法に強い」などの特性が与えられている。しかしゲーム中では**射撃や魔法に強い(あるいは無効化する)敵が多く**、物理やPAに強いという敵は数えるほどしかいない。「遠くから攻撃できるから」という理由だろうか?
- ▶ 後年、主に携帯ゲーム機として発売された作品では鎧の着替えが多少楽になるようシステム改善された。ただしあくまで「着替えやすく」であり、プレイヤーが多数の属性攻撃にさらされ、それを賄いきれない状況はかわらず、しかもそれがパワーアップされている始末である。すなわち、さらに多くの敵が多数の属性を扱ったり、違う属性持ちの敵がさらに多数登場したり(登場するすべての敵が別属性など)、後半に行くほど敵の出ず攻撃属性とちがう鎧を着ていた場合の被ダメージ上昇(ひどい時には即死)など開発側の**やりすぎ**が目にあまる。

モーション問題

PSUの敵は連続攻撃を持つものが多い(大体3回攻撃)。最初のころは特にそれでも問題はないが、キャラクターが成長してフィールドのランクが高くなっていくと問題がでてくる。

PSUの敵はフィールドランクが上がるとLEVELやHP、攻撃力が格段に上昇し、**同時にモーションと移動スピードもクロックアップされる**。

つまり、攻撃から次の攻撃までの時間が短くなる。コンボ速度が速まるのである。

- ▶ この為、後半ほど「一度受けたら何もできず終り」という傾向が強まり、とくにモーションがおそいレンジャー系や動作がおそい上に立ち止っていないと攻撃できないフォース系は全く太刀打ちできなくなる。モーションレートを上昇させるアイテムもあるが、極上レアのうえに敵のクロックアップのほうの数倍速いので焼け石に水であり、すべてのPSUプレイヤーは後半ランクに行くほど「敵が攻撃する前にPAコンボを叩き込んで**殺られる前に殺れ**」という身も蓋もないプレイを余儀なくされる。
- ▶ 敵はもともとの機動力が高い上に後半ではプレイヤーの数倍の速度で動き、プレイヤーが身を守ることのできない速度で攻撃してくる。**敵側にはサイドステップ・バックステップ・ダッシュなどが用意され**、中には瞬間移動する敵もあり、プレイヤーの攻撃をひらりひらりとかわすようになっている。当時のPSUではプレイヤーは自分の操作で防御をとらせることができないので(防御姿勢は入っていたが、してくれるかは運)、回避方法はアナログキーでの移動しかなかった。
 - ▶ コントローラーでの防御がとりいれられたのは運営開始から1年後、緊急回避がとりいれられたのは2年後(ただし携帯機版)にようやくというありさま。ちなみに防御は「盾」か「両手持ち」の大型武器がないとできない。両手持ちでもフォースの両手杖では防御できない。
 - ▶ ちなみに敵もプレイヤーの攻撃を防御するときがある。その場合与ダメージは3分の1ほどになるか**0になる**。
- ▶ また、プレイヤーは攻撃をうけると通常攻撃やPAがキャンセルされ動きが止まってしまうが、敵側はこちらがいくら攻撃してもほとんど攻撃はキャンセルされず止まらない。この仕様に不満をもった全PSUプレイヤーからは**敵だけスーパーアーマーをもっている**と言われた。
 - ▶ さらに言えばプレイヤーの魔法は止まってないと放てないが、敵は**移動しながら放てる**。
 - ▶ そして敵はプレイヤーが背後に回れないようにルーチンが組まれ、たとえ背後に回れても背面を攻撃する動作や技を持っていることが多い。
 - ▶ 後年発売された携帯機版では、さらにエスカレートして**理不尽の域に達している**。すなわち、「敵が通常攻撃・コンボをやめず延々攻撃してくる」「倒れたところに止まらない連続攻撃をう

けて何もできないまま死亡」「最初から執拗に（オトモNPCを無視して）プレイヤーキャラだけを狙ってくる」「途切れのない遠隔攻撃（魔法やビームや銃器など）をしてくる」「さらに画面に表示されないほど遠隔の敵がこちらの動きをトレスするまっすぐ伸びるレーザーや極太の波動砲、誘導弾で攻撃してくる」……そしてこれらが本家同様クロックアップされるのである。

ジョブ問題

PSOではジョブは3種と少なく、種族である程度固定されていた。その代わりジョブ（種族）＝個性が強調され、利点や弱点が明確であった。

内訳はハンター（戦士）、レンジャー（銃火器使い）、フォース（魔法使い）となっている。PSUではジョブにおける種族固定を廃し、受付でいつでも変更できるよう変更され、これは進化と受け止められた。しかし…

- ▶ 種族固定を廃しジョブ数も格段に増えたが、各ジョブの個性が大幅に薄まった。理由はジョブの違いが装備できる武器の違い程度であり、しかも多くのジョブで**装備がかぶっていた**ため、ジョブチェンジする利点すら失われていた。（ジョブ毎にレベルがあるので）ジョブコンプリートを目指すプレイヤー以外は変更する意味のないジョブも見られ、ただの水増しと見られた。

PP問題

PSUでは攻撃するのにフォトンポイント（以下PP）をコストとして使用する。これはフォトンアーツ（以下PA、必殺技のこと）を使用するとき、魔法を使うとき、射撃を行うとき消費される。またPPはキャラクター本体ではなく武器（刀剣類・杖類・銃類）自体のエネルギーとして設定されている。つまり…

- ▶ 武器をふるうだけならPPは消費されないが、フォース系・レンジャー系のジョブは**通常攻撃するだけでPPを消費する**ことになる。もちろん武器のPPが尽きれば**魔法や射撃はできなくなる**。そしてPPを回復するには時間経過でのPP回復を待つか、シティもしくはフィールドに1個だけ（たいてい出口かボス前、設置されていない場合もある）あるヒールポイント（有料・使用PP量で変動）にアクセスするしかない。回復アイテムは存在するがHP回復系に比べ高価で所持制限数も厳しい。
 - ▶ このため「攻撃だけならPPを消費しない」前衛系のジョブが、戦闘でもお金稼ぎでも大変有利。フォース系・レンジャー系は普通に攻撃するだけでPP回復に莫大な経費がかかる。魔法は前衛系の通常攻撃より弱く、PAとでは比べ物にもならない。射撃はさらに攻撃力が低く、この2系統は**敵を倒すのに手数が多いのにお金がかかる**仕様となっている。
さらに魔法や射撃はPA同様スキルレベルがあるので、嫌でも使わなければ、いくらキャラクターのレベルが上がっても強くなれない。ちなみに魔法や射撃はPAよりもスキルレベルが**大変上がりにくくなっている**。
 - ▶ また上記の“属性値問題”とあわせ、出現する敵に合わせて自分の攻撃属性を替えることが推奨されるシステムなので、PPが尽きたときに取り替える用、対敵属性用と常に大量の武器を持ち歩かなければならない。

魔法や銃メインだととてもお金がかかる仕様となっている。魔法はハンター系の攻撃力より弱く、PAとでは比べ物にならない。射撃はさらに弱い。攻撃力が高くPPを消費しないハンター系は経費のかからない仕様で、後日打撃系武器限定で通常攻撃をヒットさせることでPPが少量回復できる仕様が付与された。

ロビー問題

- ▶ PSUではメインホールとなる「シティ」を中心として複数の「サブロビー」が用意されていた。しかしこれも使えば問題があった。
 - ▶ 問題 サブロビーへはシティからクエストを受けて**通路となる戦闘エリア**を通過しないといけない。（シティからすぐに別ロビーにいけない）ロビーからロビーへの移動もクエストクリアを必要とする。
 - ▶ 問題 サブロビーではシティ直帰のみ可能で、途中通過したサブロビーは選択できない。シティに帰還した場合、さっき居たサブロビーに戻るためには、また同じクエストをこなしていく必要がある。ただしパーティメンバーが先のロビーにいてパーティを解散しなければシティから引っ張ってもらえる。
 - ▶ 問題 サブロビーは同時に分岐路であり、別のロビーに行くために二つ以上の入り口がある場合がある。これがどういうことかという、シティから始まるプレイヤーの流れは、どんどん分割されていくシステムだということである。
 - ▶ 問題 クエストは各ロビーごとに用意されている。このため遊びたいクエストを選ぶために、手間と時間を

かけてそのロビーに行くハメになる。

違うロビーに行くためにわざわざクエストクリアの必要がある...、遊びたいクエストを一つのカウンターから選ばない...、これもPSOの「どのロビーにも瞬時移動、すべてのクエストをどのロビーのどのカウンターでも選べる」から比べるとやたら面倒になっただけと受け止められた。

そして、これら問題点のためPSUでは他のオンラインRPGのような、活発なエリアの往来や、すれちがいや途中参加による出会いが非常におきにくい仕様となっており、実際PSUをプレイすると、どこまで行っても誰ともすれ違わない事例が多い。このため後述のチャット問題が非常に大きくなってくる。

後のバージョンアップで一度いったことあるロビーなら、シティから有料で飛べるように改善された。

チャット問題

PSUにも、他のネットワークRPGのようなサーチ機能が実装されている。

- ▶ ただしサーチできるのは「フレンドカード（自分のプロフィールが記載されている）」を交換した相手を検索するフレンドサーチのみである。
- ▶ 不特定多数をサーチできるユーザーサーチが実装されていない。このため自分のレベルにあった仲間を探したり、欲しいジョブ人材をさがす事ができない。
- ▶ さらに上記のロビー問題もあり、道中になりゆきでパーティに参加なども難しく、そもそも他人と出会うことすら困難。仲間を探すためにいくつものクエストをクリアしてロビーを渡り歩く本末転倒なハメに。
- ▶ 「シティ」はメインロビーとして機能しておらず、だれもここに集まらないのでパーティ召集や編成に向かない。

これらの問題回避のため、運営は頻繁にイベントをおこし、一つのロビーにユーザーを集中させる方式をとった。しかしユーザーの活動の自由度を狭め、また根本的な問題解決とはなっていないため、携帯機版PSUがPSO方式にもどったとき全てのユーザーから喜ばれた。

その他の問題

- ▶ 種類だけは馬鹿みたいに多いが、武器グラフィックのほとんどが色変更の使いまわし。
- ▶ マップのテーマも殆どが使いまわし。それぞれのステージには火事風のモードと凍結風のモードが用意されているが、単なる水増し。
- ▶ 通常版が発売されると同時に拡張パック発売が決定していた点は特筆に値する。しかも内容がほぼ通常版の使いまわしで変化が無い。
- ▶ 敵の攻撃パターンが複雑で回避がしづらく、ARPGに関わらずダメージ前提のゲーム性。ガードや緊急回避等は一切無し。
- ▶ 通常版は必殺技を使うのにほぼペナルティが無く、一つのボタンを連打することに終始する貧弱なバトルシーン。
- ▶ ひたすらバックステップしてプレイヤーと距離をとろうとする敵、広いマップを高速で駆け回るボス等、敵のAIや戦闘フィールドが手抜き。
- ▶ 武器をクイックチェンジしながら戦うゲームにもかかわらず、PS2版は武器を変更することに異様に長いロードがある。
- ▶ 銃や魔法タイプの武器が不遇。銃はエネルギーが切れると撃てなくなり、魔法も同じく。しかも敵が固いうえに燃費が悪く、ゲームバランスの調整を放棄している。
- ▶ 舞台となっている3つの惑星のうちの1つが初期のオンラインでは解放されていなかったりなど出し惜しみもひどい。
- ▶ ミッションごとに難易度が4段階設定されており、難易度を上げると敵が劇的に強くなるのだが経験値が敵の強さに全く見合っていない。~ドロップアイテムの質がよくなるという利点もあるが、ただ単にオンラインゲームの悪習であるプレイ時間の水増しを狙った感が強い。
- ▶ 武器の作成に掛かる手間がとんでもなく多い上に運次第で報われない。
 - ▶ 武器完成までのプロセス
武器の設計図である基盤を手に入れる（店売りorレア 使用回数制限あり）

作成に必要な材料を集める（レア品含む）

基盤に材料をセットし、数十分間～24時間待つ

一定確率で作成に失敗し、素材が失われる。

高いもので成功率80～100%、低いものだと成功率5割を切る。

作成した武器に指定した素材によって**ランダムな強度**の属性値が付与される。

(属性値の影響がとても高く、属性値の低い装備は使い物にならない。)

一定確率で失敗する武器強化を行う。最大10段階。

(レアな強化素材ほど成功率が高くなる)

失敗すると武器自体が完全に失われる。

完成! おめでとう! **他の属性の武器も頑張っ**てね!

- ▶ 『イルミナスの野望』では少しだけ緩和され、PSPでのシリーズでは基盤システム自体が廃止され、強化も100%成功かつ素材不要になった。
- ▶ 1年後に続編『イルミナスの野望』が発売されたため、ストーリーモードEP1(オフライン)がやりたい人以外にとっては不要なゲームと化した。
- ▶ PC版では不具合が多発しているといわれるnProtect GameGuardを使用しておりただでさえ低いこの作品の評価をさらに落としている。
- ▶ ネットワークモードのデータはPC版とPS2版では共用できるのだが、PS2版はHD非対応の為にパッチファイルに使える容量が小さい。その為大規模アップデートの内容に乏しく、データの共用化が逆に仇となっている。
 - ▶ 長らくPS2版に合わせたアップデートが続いたが、2009年4月よりPC版優遇のアップデートに方針転換された。
 - ▶ 第3回大規模アップデートの告知が公式HPで発表され、これにより完全にPC専用オンラインゲームとなる為2011年4月14日を以ってPS2版のオンラインサービスが終了となった。

余談

- ▶ KOTY本スレのテンプレに「2006年あたりまでは割と適当に選考されてたので、あまり過去の受賞作にツッコまないであげてください。」とあるように、これ以降の受賞作に比べればまだ遊べる出来ではある。オンラインモードの初期対応のまずさ、大きかった期待故の失望感で受賞した部分があるのは確か。
 - ▶ 但し、それにしても擁護できない部分が多いのは事実である。
- ▶ 度重なる不具合に耐えられなくなったプレイヤーが、プロデューサーである見吉隆夫氏のブログに殺到。にもかかわらず当の見吉氏はバランスボールで遊ぶ旨を公開するなどユーザーに対する誠意が見られない行動をした為、ブログが炎上する事態が起きた。通称「パインパイン」。ブログは2006年11月20日を最後に更新が途絶え、コメントも放置されている。
 - ▶ このせいでプロデューサーは「やばくなると責任転嫁&逃げる最低の人種」という認識がされたとかされてないとか。事実、他会社の一部ゲームのプロデューサーも逃げる事があるので...
 - ▶ ちなみにその後見吉氏はシリーズから外され、とあるパカゲーのプロデューサーを務めたがその後は音沙汰なし。
- ▶ 続編『イルミナスの野望』は不満点が改善されており、普通に遊べる出来となっている(それでも武器変更時のロードや、そもそも『PSU』シリーズやオンラインゲームの仕様の時点で問題なものは残っているが)。
- ▶ 携帯機移植作として『ファンタシースターポータブル』がPSPで発売された。
 - ▶ 本家『PSU』の評判に反比例し、PSP版は売上八フミリオンを突破。続編まで作られる(こちらも八フミリオン突破)など好評なようである。
 - ▶ 本家『イルミナス』はPSP版の売上のおかげでアップデートがされた。そのため「本家が派生で生かされている」という奇妙な形になってしまっている。
- ▶ 『イルミナスの野望』発売後もネットワークモードは並行して運営されてきたが、2009年10月以降は『イルミナスの野望』がないとネットワークモードがプレイできなくなった。
 - ▶ 2011年4月14日をもってPS2版『イルミナスの野望』のオンラインサービスが終了した。