

電撃 PlayStation Vol.540 特別付録① 武器に関する情報が詰まった『PSO2』攻略冊子!

電撃

# PSO2

電撃 PlayStation



ファンタシースターオンライン2

特別号② 武器カテゴリー解説&★10~武器入手の手引き



自分だけの武器を  
手に入れる&  
使いこなすための  
数々の知識を  
電プレが伝授!

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

PA/テクニックの詳細データ付き武器カテゴリー解説  
★10以上の武器の性能&入手ガイドなど、  
武器に関する最新情報をまとめてお届け!



# 電撃ファンタースターオンライン2

特別号② 武器カテゴリ解説&★10~武器入手の手引き

## 武器カテゴリ解説

P.03

### 武器カテゴリ解説

ソードからウインドまでの全13種類の武器カテゴリを徹底解説。各武器の立ち回りやオススメフォトンアーツ（PA）&テクニ

クニックを掲載している。また、武器の能力を引き出す各種ギアの詳細解説も。そのほかPA&テクニクのデータもお届け！

P.10

### ★10~武器入手の手引き

誰もが欲しい★10以上のレア武器の入手確率を、少しでも上げるためのさまざまな知識を伝授！ ドロップの仕組みやドロ

プ率アップの種類、そして現在入手可能な★10以上の武器の一覧も掲載。そのほか、輝石交換武器や潜在能力のリストも。

P.14

### AC（アークスキャッシュ）の基礎知識と賢い使い方

『PSO2』は無料でも十分楽しめるが、ACを使うことでより快適にプレイ可能だ。そこでここでは、どのようにACを使うの

がよいのかを、あらゆる角度から紹介。どのコンテンツにACを使えばいいのかわからない人には必見の内容となっている。

P.15

### 最新アップデート情報

4月24日に予定されている最新アップデートの情報をいち早く掲載。ACスクラッチ「バトラーメイドティータム」で入手

できるコスチュームやアクセサリを一挙に紹介する。「ピュアメイドドレス」など、メイド好きにはたまらないラインナップだ。

P.16

### わくわくプレイ日誌 パーティープレイ&おんせん編

電プレの『PSO2』記事にて4コママンガを連載している荒木風羽氏による1ページマンガをお届け！ 今回は荒木氏によ

る緊急クエスト体験、そして初めてのチーム加入&チームルーム・温泉拠点リポートがメインとなるので期待してほしい。

攻略に役立つデータが満載!

## ファンタースターオンライン2 エキスパートガイド 好評発売中!

3月のアップデートまでの情報が掲載された『PSO2』攻略本が絶賛発売中だ。各種システム解説からクラススキルやPA/テクニクデータ、アイテムドロップリストまで、全プレイヤーに役立つ情報が満載!



### ドロップデータも大ボリュームで掲載

◀3月27日のアップデートで追加されたヘイズ・ドラールを含む、エネミーからのドロップデータは必見だ!

### 難関クエストの攻略もアリ!

▶アブダクションやタイムアタックなど、マップ固定のクエストの攻略ガイドも。やり込み時の参考にもよ。

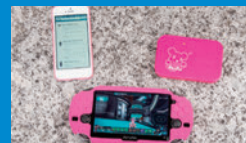


書名: ファンタースターオンライン2 エキスパートガイド  
発売日: 2013年3月29日、判型: A5判  
ページ: 400P、定価: 1,995円(税込)  
アイテムコード: T11-ビギン/リヒト [ツインダガー]、武器迷彩3種 (クール・ポール [ワイヤードランス]、スライバイパー [ランチャ]、レーザージャイロ [タリス])、チーム・電撃警備保障ステッカー、フォンスフィアx1、グラインダーx99、FUN500獲得チケット

週刊アスキー編集部・PSO2チーム

### PSO2遊撃隊活動報告

週アス本誌の連載「チーム週アス PSO2遊撃隊」が2ページになってパワーアップ! 電プレが発売していない週に掲載していますので、あわせてお読みいただけるとうれしいです。



▲電車の中でもテザリングでプレイ。になるバッテリーなどのiPhoneとモバイルルーターで、Wi-Fi環境もバッチリです。

雑誌情報 週刊アスキー2013年4月23日号→発売中/¥390(税込)  
週刊アスキー2013年4月30日号→4月16日発売/¥390(税込)



### 電撃 チーム 警備保障

チームルームも温泉拠点になり、本当の温泉に行きたくなるメンバー同でした。  
URL: <http://dps.dengeki.com/pso2/>



### セレン

種族: ヒューマン♀  
クラス: ハンターLv.49  
和風なものが大好きなので、今回のロビーの雰囲気やスクラッチのコスチュームがすごく好きです。ショップの3階から桜に向かって飛び込むと気持ちがいいですよ!



### レトロ

種族: ヒューマン♀  
クラス: ファイターLv.55  
最近になってアドバンスクエストのウマさを体感。あのバーストの連続は病み付きになりますね。おかげで、3クラスが当時の上限レベル55まで到達しました!



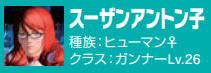
### ステラ

種族: キャスト♀  
クラス: レンジャーLv.55  
今回の検証で、ユウヒさんがシノヘッドガンを買った。ぶっちゃけ、レトロさんがファルコロを出したときよりも嫉妬しました。私も★10入手報告したいなあ。



### ユウヒ

種族: ニューマン♀  
クラス: フォースLv.55  
「ホワイトぬれバスタオル」がヤバ過ぎる! 荒木さんのキャラと会えたのもあって、かなりはしゃいでました。女キャラはももちろん、男キャラもこのコスは注目!



### スーザンアトン子

種族: ヒューマン♀  
クラス: ガンナーLv.26  
「ぬれバスタオルF」をなんとか入手(笑)。温泉拠点も体験できたので3/27のアップデートは大満足。そろそろガンナーでレンジャーのレベルを超えたいいな。



### ホロ=ロウ

種族: キャスト♀  
クラス: ハンターLv.28  
スプリングロマンティカで「ホワイトぬれバスタオルF」を引きました! メンバーに目撃して気付いたんですが、これ意外と人に見られると恥ずかしい……。



### -ゆいけ-

種族: ニューマン♀  
クラス: ハンターLv.20  
クライアントオーダーなどを繰り返して、ようやくハード帯に到達。「あと少しで目録レベル」というときほど、レベルアップまで果てしなく遠く感じる不思議。

武器カテゴリ解説

# 武器カテゴリ解説

ソードやタリスなど、『PSO2』に登場する13種の武器カテゴリを、データ満載でお届けする。



全13カテゴリの武器をPA&テクニクデータとともに解説!

CHECK 全クラス装備可能な武器も存在!

ここでは豊富に用意された武器カテゴリを使いこなすための知識をピックアップして掲載。各武器の立ち回りはもちろん、各種ギアの特徴や、ステップアタックなどの武器固有のアクションの使い方などを細かく解説している。また、全PA/テクニクのデータもあり、威力や消費PPなどもバッチリ掲載! 本誌オススメのPAなども要注目だ。



▲武器の扱い方が理解できれば、せん減力も大きく増すはず。基礎を頭にとりかき込んだら、あとは実践あるのみ!

武器の中には全クラスで装備できるものが存在。装備条件さえ満たせば装備可能なため、利便性に優れる。なお、PAやテクニクはメインかサブに設定しているクラスのものを使用可。



### ハンター系の武器ならどのクラスでもガード可能に!

◀万が一に備えて、ハンター系武器を持ち歩くのもアリ。

- 現在実装されている全クラス装備可能な武器は46種類
- 使えるPA/テクニクはメインかサブに設定しているクラスのもののみ(「ガード」などの初期習得スキルはクラスに関係なく使用可)

©SEGA ハンター・荒木風羽 ※写真・イラストはPSO2版のものです。また、記事は4月1日時点のもので、アップデートなどにより変更になる可能性があります。





# ソード [大剣]

使用可能クラス▶	ハンター
PA習得ステータス▶	打撃力
武器アクション▶	ガード
回避アクション▶	ステップ

## 高い攻撃力と扱いやすさが魅力の武器

ソードは高い攻撃力を持ち、攻撃範囲も広めなので複数の敵を巻き込みやすいのが特徴。ただし、通常攻撃の振りが速くはないため、スキを見せしてしまう機会も多い。振りの最中に反撃を受けないよう、敵との間合いの保ち方や、攻撃のタイミングに注意しよう。また、PAの効果が多彩なので、敵に応じて使い分けると、敵より有利に立ち回れる。ガードの発生が速いため、緊急時の対応にはステップよりガードを使うほうが安全だ。



### ステップアタック

ステップ後に、身体を地面と平行に倒しつつ前方に蹴りを放つ。通常攻撃よりも攻撃速度が速いため、連携攻撃の初段としても使いやすい。



◀空中での攻撃は、少し速く剣を振ることが可能。

## ソードギア

ギアゲージをためると、PAに応じて威力や攻撃範囲、ヒット数、チャージ速度が強化。時間経過でギアゲージが減少するため、常に攻撃を当て続けられるかが重要となる。

ギアゲージ増減条件	
蓄積	● 攻撃を当てる
減少	● 時間経過

## 複数の敵に攻撃を当てて効率UP!



◀数体の敵に攻撃を当てると同時に立ち回れば、ギアゲージを維持しやすい!

### ① ソニックアロウ

前方にフォトンの斬撃を飛ばすPA。敵を貫通するので、数体の敵を一度に攻撃することもできる。ハンターが装備できる武器のPAのなかでは比較的遠

距離まで届く貴重な攻撃手段。ボス戦では、やや離れた位置から安全に攻撃できるのも強みだ。ギアゲージがたまっていればヒット数が増える。



### 中距離の敵も攻撃可能

◀ソニックアロウのみ登録したパレットを作り、連続で放つと瞬間的な火力が非常に高くなる。

POINT 連続で放つと大ダメージを狙える!

### ② オーバーエンド

刀身にフォトンの刃をまわらせて攻撃するPA。2回のなぎ払い→1回の振り下ろしという3段攻撃を行う。使用中は敵の攻撃を受けてもひるまなくなるが、ステップでの回避も不可能なので使用タイミングには注意すること。最後の振り下ろしの直前からはガード可能。ギアがたまっている状態ではダメージが上昇し、5ヒット目はソード系PAではケタ違いのダメージをたたきだすことができる。



◀左右に2度なぎ払う。攻撃範囲が広く、複数の敵を攻撃可能。振り下ろしは範囲が高く3ヒットする。

POINT ギアゲージがたまった状態で使おう

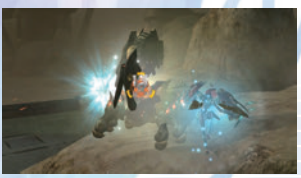


# ワイヤードランス [自在槍]

使用可能クラス▶	ハンター
PA習得ステータス▶	打撃力
武器アクション▶	ガード
回避アクション▶	ステップ

## 豊富なホールド系PAが特徴

ワイヤードランスは攻撃の軌道が独特な武器で、伸ばしたワイヤーの穂先に命中判定が発生する。そのため、やや離れた位置で戦うのがベスト。PAは敵をつかむホールド系のものも多く、敵の動きを封じることができる。ただし、つかんでいる間は自分も無防備になるため、使いどころには注意しよう。なお、ホールド中は、その敵に対するパーティーメンバーのロックがはずれてしまうことを念頭に置いておこう。



### ステップアタック

ステップ後にワイヤーを伸ばして2連撃を放つ。射程は長めだが、2発攻撃するため、次の攻撃を放つまでにやや時間がかかる。



◀つかめない敵の場合、代わりに光の玉をつかむ。

## ワイヤードランスギア

ギアゲージがたまっている場合、ギアゲージを1つ消費してホールド系PAの威力や攻撃範囲を強化する。ギアゲージは、通常攻撃やホールドしないPAでためることが可能だ。

ギアゲージ増減条件	
蓄積	● 通常攻撃or非ホールド系PAを当てる
減少	● ギア対応PAの使用

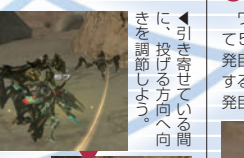
## ダメージが上がり、せん滅力が向上!



◀「サーベラスダンス」などでギアゲージをため、積極的にPAで攻撃しよう。

### ① アザースピン

ホールドした敵を任意の方向へ投げ飛ばし、その周辺に渦が発生させるPA。発生した渦は周囲の敵を引き寄せダメージを与えるため、できるだけ敵が密集している方向へ投げ飛ばしたほうが効果が高い。さらに投げ飛ばした敵はスタン状態になるため、反撃を受けにくいのも利点。ホールドできない敵に対して使用しても渦は発生するので、ボスに対しては問題なく使っていける。



◀引き寄せられている間に、投げられる方向へ向きを調節しよう。



◀多数の敵がいる場所に投げ飛ばせば、一網打尽にできる!

POINT 敵の集団へ向かって投げつける!

### ② サーベラスダンス

ワイヤードランスを振り回して5回連続で攻撃するPA。3発目まではなぎ払うように攻撃するため、範囲は広い。4、5発目は軌道が変わり、縦方向へ

の範囲が広がるので、敵との位置関係を調節しつつ使おう。5発目は敵を打ち上げることができ、威力も最も高いのでしっかり当ててほしい。



### ガードでキャンセル可能!

◀モーションが長いので、途中で攻撃を受けそうな場合はガードでキャンセルを。

POINT ギアゲージをためる際の主力に!

## ■ ソードフォトンアーツデータ

ライジングエッジ	消費PP 30	技量補正 100%
ヒット数 1,3,5	威力 228~355	
敵を斬り上げて目標を打ち上げる。2段階までチャージ可能で、段階ごとに高度とヒット数が増加。ギア発動中はチャージ時間が短縮		
ツスターフォール	消費PP 30(27)	技量補正 100%
ヒット数 3	威力 227~348	
跳躍後、回転しながら落下して攻撃する。最後に打ち上げ効果もあり。ソードギア発動中は前方への攻撃範囲が拡大する		
ノヴァストライク	消費PP 30	技量補正 100%
ヒット数 1,3,4	威力 237~349	
水平方向に大きくなぎ払うPA。2段階までチャージ可能で、段階ごとにヒット数が増加する。ギア発動中はチャージ時間が短縮		
ライドスラッシュャー	消費PP 35	技量補正 100%
ヒット数 2,3,4	威力 364~529	
剣の上に乗って突進する。2段階までチャージ可能で、段階ごとに突進距離とヒット数が増加。ギア発動中はチャージ時間が短縮		
オーバーエンド	消費PP 40	技量補正 100%
ヒット数 7	威力 1720~1958	
フォトンをまとわせた巨大な剣でなぎ払う。最後に吹き飛ばし効果があり、ソードギア発動中はダメージが上昇する		
スタンコンサイド	消費PP 30(28)	技量補正 100%
ヒット数 1	威力 148~206	
剣の腹で敵を強打し、スタン状態にさせる。ソードギア発動中は攻撃範囲が拡大する		
ソニックアロウ	消費PP 30	技量補正 100%
ヒット数 1,2,3	威力 230~258	
貫通するフォトンの斬撃を飛ばすPA。ソードギア発動中は1ヒットごとの威力はやや下がるが、ヒット数が増加する		
クルールスロウ	消費PP 30	技量補正 100%
ヒット数 2	威力 512~698	
剣で敵を突き刺し、持ち上げて地面にたたきつける。たたきつけた周囲の敵にもダメージ。ただし、一部の敵は持ち上げられない		

## ■ ワイヤードランスフォトンアーツデータ

バインドスルー	消費PP 28	技量補正 100%
ヒット数 2	威力 343~549	
ホールド系PA。目標をホールドし、地面にたたきつける。たたきつけた場所付近の敵にも同時にダメージを与えられる		
グラブチャージ	消費PP 28	技量補正 100%
ヒット数 2	威力 394~591	
ホールド系PA。ホールドした目標に向かって飛び蹴りを放つ。距離が近すぎたり、起伏が激しい地形では蹴りが当たりにくい		
ヘブリーフォール	消費PP 30	技量補正 100%
ヒット数 2	威力 500~750	
ホールド系PA。ホールドした目標と跳躍し、上空から地面にたたきつける。射程が通常攻撃より短め。たたきつけ時に衝撃波が発生		
アザーサイクロン	消費PP 38	技量補正 85(95)%
ヒット数 6	威力 596~860	
ホールド系PA。ホールドした敵を振り回し、周囲の敵にもダメージを与える。空中で使用すると同じ高度を維持したまま攻撃できる		
アザースピン	消費PP 30	技量補正 100%
ヒット数 4	威力 351~512	
ホールド系PA。ホールドした敵を高速回転させて投げ飛ばし、その敵の周囲に渦が発生。周りの敵を引き寄せダメージを与える		
ホールディングカレント	消費PP 30	技量補正 100%
ヒット数 17	威力 858~1139	
ホールド系PA。ホールドした敵に電撃を流して攻撃する。ホールド中はボタン連打でダメージを増加させられる		
エアポケットスイング	消費PP 32	技量補正 100%
ヒット数 5	威力 1076~1340	
虚空をつかみ、ブランコのように空中を縦横無尽に動き回りダメージを与える。ヒットさせるとギアゲージをためられる		
サーベラスダンス	消費PP 30	技量補正 100%
ヒット数 5	威力 673~871	
ワイヤーを左右に振り回す連続攻撃。最後の攻撃を当てると敵を打ち上げる。ヒットさせるとギアゲージをためることが可能		



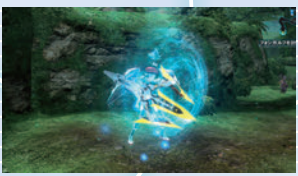


# パルチザン [長槍]

使用可能クラス▶	ハンター
PA習得ステータス▶	打撃力
武器アクション▶	ガード
回避アクション▶	ステップ

## 広めの攻撃範囲で全方位をカバー

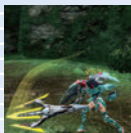
比較的速めの攻撃速度と、広い攻撃範囲を持つPAが多い武器。攻撃力はほかの武器に比べると一歩劣るものの、手数で補うことで十分な破壊力を発揮できる。攻撃の間際に武器を振り回す「舞い」の動作が入るので、扱いにはやや慣れが必要。地上でのガードは、ワンテン遅れて発生するが、代わりにどの攻撃もステップでキャンセル可能。通常攻撃なお、ジャストアタックのタイミングは、各攻撃後と「舞い」の直後の2回発生。



◀空中でなり即座にガード状態に移行できる。

### ステップアタック

ステップ後に袈裟(けさ)がけに斬り下ろす。通常攻撃に比べ、振りがかなり速い。攻撃の起点にして通常攻撃や各種PAへつなごう。



### パルチザンギア

PA使用時にギアゲージを1つ消費して、攻撃範囲を拡大する。ギアゲージは、攻撃後やガード時に発生する「舞い」モーションを行うことでためることが可能。

ギアゲージ増減条件
蓄積
●攻撃後の「舞い」モーションを行う
●ガードボタンを押す
減少
●PAの使用

### より広い範囲の敵を攻撃可能に!



◀広い間合いでの立ち回りが可能になり、敵を寄せつけない戦い方ができる!

## 1 スピードレイン

敵を貫通する斬撃を5回前方に向かって飛ばすPA。攻撃中はその場から動けないが、ジャンプや回避でキャンセルできるので、攻撃を受けそうな場合の

対応もしやすい。ギアゲージがたまっていると、斬撃による攻撃範囲が拡大され、より多くの敵を一度に攻撃できる。飛距離も長く、追い打ちにも使用可能。



### どんな状況でも役立つPA

◀自分の位置がずれないので、ボス戦などで1カ所を集中的に攻撃したい場合にもオススメ。

POINT 動きが鈍い敵や集団相手に!

## 2 トリックレイヴ

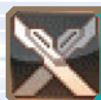
前方に投げた槍を足で蹴り上げ、自分もジャンプしたのちに強烈な落下攻撃を行うPA。前と上方向への攻撃判定が広く、高い場所にあるターゲットも攻撃できる。また、落下攻撃は敵をダウンさせられるのも特徴。攻撃後に「舞い」を行わないが、落下攻撃時にギアゲージがたまる。ただし、空中で発動した場合はギアゲージがたまらないので注意しよう。なお、発動中はステップでキャンセル可能。



◀槍を投げたときと蹴り上げたときの2回に攻撃判定が発生

▶最後の落下攻撃では、衝撃波で周囲の敵も巻き込める!

POINT 高い場所を狙うならコレ!

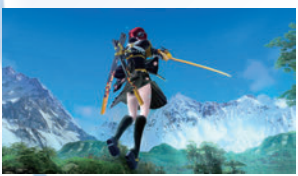


# ツインダガー [双小剣]

使用可能クラス▶	ファイター
PA習得ステータス▶	打撃力
武器アクション▶	スピン
回避アクション▶	ステップ

## スピンを駆使して華麗に戦え

トリッキーな動きで空を飛ぶように戦うツインダガーは、連続攻撃を得意とする。とくに重要なのは、武器アクションのスピン。使用した瞬間にジャストガード判定が、そのあとは攻撃判定が存在する攻防一体のアクションだ。これを活用して、攻撃が途切れないように戦うのが基本となる。右で解説しているツインダガーギアの効果もあり、地上よりも空中での戦いがメインになるため、とくにボス戦で活躍する機会が多い。



◀スピンは、空中で高度を維持するためにも使用

### ステップアタック

▶素早い攻撃で斬りつけるステップアタックは、連続使用で高速移動が可能。空中での戦いが得意な武器なので、攻撃目的に使う機会が少ない。



### ツインダガーギア

ツインダガーギアは、空中で攻撃することでギアゲージがたまり、攻撃力が上昇する。着地すると一瞬でゲージが0になるので、いかに高度を維持して戦うかが重要だ。

ギアゲージ増減条件
蓄積
●空中で通常攻撃or一部PAを当てる
減少
●着地する

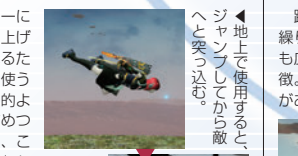
### ボスの頭上で一方的に攻撃!



◀上方向に攻撃手段を持たないボスには、一方的に攻撃し続けることも可能。

## 1 レイジングワルツ

ジャンプして、エネミーに向かって突っ込み、打ち上げるPA。攻撃の起点となるため、ツインダガーで最も使う機会が多い。ダメージ目的よりも、敵との間合いを詰めてつ打ち上げるのが重要で、ここから「シュートポルカ」などにつなげていく。打ち上げやノックバックが起きないボス相手では、敵が移動して攻撃範囲外に出ることが多い。そういった状況でも、ギアを維持したまま追尾できる。



◀地上で使用すると、ジャンプしてから敵へと突っ込む。



▶空中では、その場で突っ込むのでやや移動距離が短い。

POINT 連続攻撃の起点として活用しよう

## 2 シュートポルカ

蹴りと斬りつけて連続攻撃を繰り返す。リーチが見た目よりも広いので、当てやすいのが特徴。また、全段に打ち上げ効果があるため、空中での連続攻撃

がつけやすい。「クイックマーチ」でも同じように戦えるが、やや離れた位置に打ち上げてしまおう。両方を使って、自分が使いやすいほうをメインに。



### 敵を打ち上げさらなる追撃を狙え!

◀打ち上げ中は敵が無防備になるので、攻撃を途切れさせないように戦おう。

POINT 打ち上げ効果で連続攻撃がつけやすい

## ■パルチザンフォトンアーツデータ

スライドシェイカー	消費PP	35	技量補正	100%
	ヒット数	6	威力	530~600
武器を水平に振り回し、周囲の敵を攻撃する。地上ではその場から動かないが、空中で使うと少しだけ移動しつつ攻撃可能				
スピードレイン	消費PP	35	技量補正	100%
	ヒット数	5	威力	500~570
貫通する斬撃を5発前方へ飛ばして攻撃。複数の攻撃判定を持つ敵に対しては、最初に当たった部位のみにダメージを与える				
ライジングフラッグ	消費PP	28(26)	技量補正	100(110)%
	ヒット数	2	威力	224~385
柄を敵を突いたあと、武器を返して斬り上げる。接近した状態で発動すると2撃目が当たらないため、間合いに注意				
ピークアップスロー	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	4	威力	537~728
2回素早く突いたあと、敵を突き刺して投げつける攻撃。投げつけた敵に当たった敵にもダメージを与える				
トリックレイヴ	消費PP	35	技量補正	100%
	ヒット数	6	威力	480~536
槍を頭上へ振り上げたあと、自分もジャンプして落下攻撃を繰り返す。上方向への攻撃判定が広いので、高い場所への攻撃が可能				
スライドエンド	消費PP	28	技量補正	100%
	ヒット数	1	威力	391~617
武器を真横になぞり、単発の高威力攻撃。1段階チャージ可能で、チャージすると威力が大きく上昇する				
アサルトバスター	消費PP	28	技量補正	100%
	ヒット数	1	威力	351~584
突進とともに槍を突き出し、敵を貫く。1段階のチャージが可能で、チャージすると突進距離とダメージが上昇する				
バンタースナッチ	消費PP	26	技量補正	100(110)%
	ヒット数	3	威力	304~488
敵を2度斬りつけたあと、3度目の攻撃とともにバックステップをして距離を取る。空中で発動するとバックステップをしない				

## ■ツインダガーフォトンアーツデータ

レイジングワルツ	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	1	威力	280~322
その場でジャンプしたあと、対象の敵に向かって突進して打ち上げる。攻撃範囲内であれば、正確に追尾するの命中しやすい				
シュートポルカ	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	3	威力	312~353
エネミーを蹴り上げ、回転しながら両手の武器で切り刻む。全3ヒットで、すべての攻撃に打ち上げ効果がある				
スクエアフーガ	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	3	威力	423~479
エネミーを突き刺し、上空に蹴り上げてから落とす。ホールド技で、1段目が命中したときのみ以降の攻撃が発生する				
ワイルドラプティ	消費PP	26	技量補正	100%
	ヒット数	4	威力	270~298
回転しながら蹴撃と斬撃を繰り返す。自分の周囲への範囲攻撃で、ツインダガーのPAのなかでは唯一打ち上げや吹き飛ばしがない				
ダークスケルトゥ	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	3	威力	296~327
前方にツインダガーを投げつける中距離攻撃。3ヒット目は、対象を自分のいる方向に吹き飛ばす効果がある				
クイックマーチ	消費PP	26	技量補正	100%
	ヒット数	3	威力	321~427
振り返りをしながら打ち上げ、蹴りと斬りで追撃をかける。1段目に打ち上げ、3段目に吹き飛ばし効果があるため敵から離れやすい				
シンフォニックドライブ	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	2	威力	330~517
強力な追尾能力を持ったジャンプキック。2段目で敵を吹き飛ばしつつ、自分は後方へ退くので反撃を受けにくい				
オウルケストラ	消費PP	32	技量補正	100%
	ヒット数	8	威力	532~602
ツインダガーではトップクラスの威力を持つ7ヒットの連続攻撃。空中で使用したときのみ、スピンドでキャンセルできる				



### 八み出し武器カテゴリ解説 ワイヤードランス編

ワイヤードランスをうまく使うコツは、ヒット判定が出る穂先の部分を意識することです。攻撃力が高めのワイヤードランスですが、穂先を敵の弱点に当てられなければ威力は半減してしまうので、敵との距離感に注意しましょう。攻撃判定の距離感に慣れれば、カルクゴのコアを正面から攻撃することも可能です。コアが狙いにくい部分にある敵は、ワイヤードランスと相性がいい場合が多いので試してみてください! (ホロ=ロウ)





# ダブルセイバー [両剣]

使用可能クラス▶	ファイター
PA習得ステータス▶	打撃力
武器アクション▶	竜巻の発生モーション
回避アクション▶	ステップ

## 手数の方を多さを生かして戦え

ダブルセイバーは、打撃武器のなかで最も手数に優れているのが特徴。通常攻撃やPAのほとんどが多段ヒットするため、一撃の威力は低めだが総ダメージは大きい。ファイターの主力武器として活躍できるだろう。ただし、ツインダガーのスピヤやナックルのスウェーに相当する防御手段を持たないので、やや守りが弱い。そのため、ボス戦ではステップを多用して避けるか、ほかの武器に持ち替えて対処する必要がある。



### ステップアタック

▶ファイターの武器のなかでは、攻撃範囲が広い。パルチザンと同程度の硬直時間があるので、回避に専念するときには使わないように。



▶多段ヒットで、敵の反撃を封じ込めつつ戦おう。

## ダブルセイバーギア

ダブルセイバーギアは、ギアゲージを消費して自身の周囲に竜巻を発生させる。竜巻自体でもギアゲージはたまるので、密集した敵の中心で使えば短時間で繰り返して使用可能。

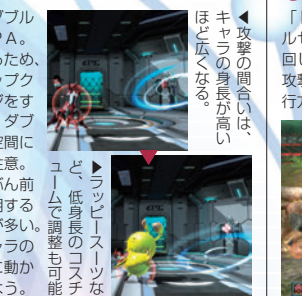
## ジャストアタックで竜巻の威力も上昇

▶ジャストアタックのタイミングで竜巻を発生させれば、PAに匹敵する威力に。

ギアゲージ増減条件	
蓄積	● 攻撃を当てる
減少	● 竜巻を発生させる

## 1 デッドリーアーチャー

正面に踏み込んで、ダブルセイバーを投げつけるPA。短時間で多段ヒットするため、瞬間的なダメージはトップクラスといえる。チャージすると間合いが伸びるが、ダブルセイバーと手の間の空間には攻撃判定がないので注意。踏み込みで約1キャラぶん前進するため、連続で使用すると敵を突き抜けることが多い。PAを出した瞬間にキャラの向きを一回転するように動かし、前進するのを避けよう。



▶攻撃の間合いは、キャラの身長が高いほど広がる。また、低身長のコスチュームで調整も可能。

POINT 方向転換で踏み込みの前進を軽減できる

## 2 トルネードダンス

「トルネードダンス」は、ダブルセイバーをプロペラのように回しながら突進する多段ヒット攻撃だ。移動距離は短い。進行方向を自由に換えられるため、敵の周囲で方向転換するだけで全段ヒットが容易に狙える。威力はあまり高くないので、竜巻と組み合わせるとダメージを底上げしよう。

密集した敵はまとめてダメージを与える

▶見た目よりも攻撃範囲が広いので、敵が密集していれば範囲攻撃として使える。

POINT 竜巻と同時に使ってダメージを底上げ

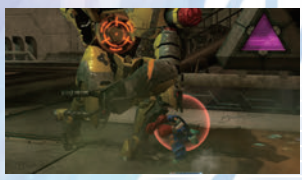


# ナックル [鋼拳]

使用可能クラス▶	ファイター
PA習得ステータス▶	打撃力
武器アクション▶	スウェー
回避アクション▶	ステップ

## ボスに密着して攻撃をたたき込め!

全武器のなかで最もリーチが短いナックルは、敵に密着して戦うのが重要となる。そのため、足を止めて殴り合うよりも、ステップアタックやスウェーを駆使して攻めたほうが戦いやすい。攻撃はほぼ対象が1体で、ザコ戦にはあまり向いていないのでほかの武器を中心に使ったほうがいだろう。ナックルが真価を発揮するのはボス戦。スウェーや「ダッキングブロウ」で攻撃をかわしつつ、着実にダメージを与えている。



### ステップアタック

▶リーチは短い。ツインダガーと並んでトップクラスのスピードを持つ。攻撃後の硬直時間が短く、スキも非常に少ないのが特徴だ。



▶スウェーで攻撃を避け、カウンター攻撃を決めよう。

## ナックルギア

ナックルギアの効果は、攻撃モーションのスピードアップ。連続攻撃中に、ステップやスウェーを挟んでも効果は継続されるので、ギアが途切れないように動き続けるのが重要。

## 攻撃モーションが加速!

▶ステップアタックや通常攻撃でPPを回復し、ラッシュでPAをたたき込め。

ギアゲージ増減条件	
蓄積	● 攻撃アクションを行う
減少	● ダメージを受ける ● 連続攻撃が途切れる(※)

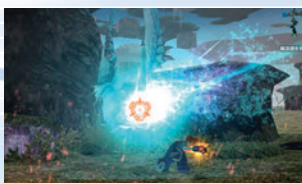
## 1 ダッキングブロウ

威力は平均的な単体攻撃だが、使い勝手はバツグン。その理由は、PAを出した瞬間のダッキングモーションにある。ダッキングには無敵時間があるため、

敵の攻撃を避けつつダメージを与えられるのが最大のメリット。1発の威力に満足できなくても、2連続で出せば火力はカバーできるので積極的に使いたい。

### ダッキングで敵の攻撃を避けつつ反撃

▶スウェーよりも無敵時間が長いので、ほぼすべての攻撃を避けることができる。



POINT ダッキングには無敵時間が存在する

## 2 フラッシュサウザンド

アッパーで打ち上げたあと、8ヒットの連続攻撃をたたき込むPA。1段目で敵を打ち上げてしまうため、ザコ相手では全段ヒットさせるのが難しい。しかし、打ち上げの効かないボスが相手ならば話は別。密着した状態から撃てば、容易に全段ヒットが狙える。総ダメージは、ナックルのPAのなかでは最高。攻撃終了後にやや硬直時間があるため、スウェーでキャンセルして次の攻撃につなげるといい。



▶1段目のアッパーは、エネミーを小さく打ち上げる。2段目からのラッシュは高威力。

POINT 硬直時間はスウェーでキャンセル

## ■ダブルセイバーフォトンアーツデータ

トルネードダンス	消費PP 30	技量補正 100%
	ヒット数 5	威力 268~363
ダブルセイバーをプロペラのように回し、前方へ突進する攻撃。攻撃範囲とヒット数に優れ、安定してダメージを与えられる		
シザールエッジ	消費PP 30	技量補正 100%
	ヒット数 5	威力 268~350
飛び上がりながら打ち上げ、落下したエネミーを攻撃する。1段目の威力が高く、上方への攻撃範囲が広い		
ランプリングムーン	消費PP 30	技量補正 100%
	ヒット数 5	威力 284~369
その場で逆立ちしながら回転攻撃し、最後になぎ払いで吹き飛ばす。地上で使用すると、やや前進しながら攻撃する		
イリュージョンレヴ	消費PP 35	技量補正 100%
	ヒット数 14	威力 601~685
流れるような連続攻撃で敵を切り裂く。最大14ヒットで、攻撃モーションは長い。最後の1撃に吹き飛ばし効果がある		
フェイクキャプチャ	消費PP 30	技量補正 100%
	ヒット数 4	威力 260~354
エネミーを突き刺し、地面にたたきつけるホールド技。投げられない敵に攻撃した場合は、1段目で終了してしまう		
サブライズタンク	消費PP 30	技量補正 105%
	ヒット数 3	威力 345~387
回転攻撃で周囲を斬りつけたあと、跳躍して地面に衝撃波を放つ。4段目の範囲はあまり広くないが打ち上げ効果がある		
デッドリーアーチャー	消費PP 30	技量補正 100%
	ヒット数 7,11	威力 455~511
ダブルセイバーを正面へ投げつけて切り刻む。チャージ攻撃では10ヒットになり、攻撃の飛距離が延びる		
アクロエフェクト	消費PP 26	技量補正 110%
	ヒット数 4	威力 294~322
4ヒットの連続攻撃のあと、後方に転進する攻防一体の技。3ヒット目までのモーションにジャストガード判定がある		

## ■ナックルフォトンアーツデータ

ダッキングブロウ	消費PP 28	技量補正 100%
	ヒット数 1	威力 282~379
ダッキングから攻撃をつなげる攻防一体の技。ダッキングは、武器アクションのスウェーよりも無敵時間が長い		
フリッカージャブ	消費PP 26	技量補正 100%
	ヒット数 3	威力 219~290
素早いジャブの3連打。見た目よりも攻撃範囲が広く、複数のエネミーを同時に攻撃することもできる		
ペンデュラムロール	消費PP 35	技量補正 100%
	ヒット数 5	威力 716~814
前進しながら、左右の5連続フックを繰り返す。空中で使用した場合は、その場から移動せずに攻撃する		
スライドアッパー	消費PP 28	技量補正 100%
	ヒット数 1	威力 210~310
前方に踏み込んで、打ち上げ効果のあるアッパーを繰り返す。PA使用直後の瞬間に、無敵時間が存在する		
ストレイトチャージ	消費PP 32	技量補正 100%
	ヒット数 3	威力 437~572
拳を突き出しながら突進する攻撃。チャージ攻撃では、威力と移動距離が上がり、横方向への攻撃範囲も広がる		
クエイクハウリング	消費PP 30	技量補正 100%
	ヒット数 1	威力 237~311
地面を殴りつけて衝撃波を発生させる範囲攻撃。ヒットしたザコエネミーは、スタン状態になることがある		
サブライズナックル	消費PP 28	技量補正 100%
	ヒット数 3	威力 455~570
裏拳による3連続攻撃を放つ。威力は高いが、見た目よりもリーチが短い。敵と密着した状態でも使いやすく当てやすい		
フラッシュサウザンド	消費PP 40	技量補正 100%
	ヒット数 9	威力 821~974
ジャンプアッパーで打ち上げたあと、素早い連打を繰り返す。1段目をわざと空振りとすると、2段目以降が当てやすい		

## ハミ出し武器カテゴリ解説 ナックル編

ナックルで唯一の範囲PA「クエイクハウリング」は、地上よりも空中で使ったほうが攻撃範囲が広がります。ただし、空中から地面に降りるまでのぶんだけ、攻撃判定が出るタイミングが遅れるので一長一短。すでに戦っている最中に使うよりも、敵の集団に飛び込む初手としてジャンプからPAを使いましょう。ちなみに、「クエイクハウリング」がヒットするのは地上のエネミーのみで、飛んでいる敵には効果はありません。(レトロ)

※1回目はステップ、スウェーでは途切れない



# ガンスラッシュ [銃剣]

使用可能クラス ▶ 全クラス  
PA習得ステータス ▶ 打撃力  
武器アクション ▶ 打撃/射撃モードの切り替え  
回避アクション ▶ ステップ

## 汎用性の高いサブウェポン

ガンスラッシュは、全クラスが装備できる唯一の武器カテゴリだ。遠近どちらでも戦える性能を持ち、汎用性は高いもののデメリットも多い。接近戦ではリーチが短く、遠距離戦では命中精度が低いため、主力武器よりもサブとして使ったほうが良いだろう。PP回復量に優れていて、射撃モードで通常攻撃を連発するだけで安全に素早く回復できる。武器切り替えの手間を考えると、PP回復用として利用する価値は高い。



### ステップアタック

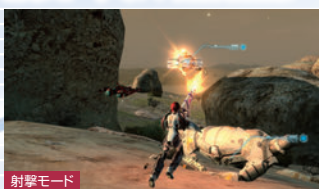
ステップのあとに突きを放つ。ソードのステップアタックよりも硬直時間が長く、攻撃範囲が狭いのであまり使用しないだろう。

接近戦は通常攻撃のリーチが短く、PAが主力。

### 打撃/射撃の切り替え (ガンスラッシュギア)

武器アクションでは、打撃と射撃のモード切り替えで通常攻撃が変化する。ステップアタックやPAには一切影響せず、ギアとは名前がついているもののスキルも必要ない。モード切り替え後にジャストアタックのタイミングがあるので、そのまま攻撃につなげてもOK。

### 射撃モードでPP回復を狙え!



射撃モード

1発ごとのPP回復量は、全武器中でもトップクラス。

### 1 スリラーブロード

背後に転がりながら、正面に範囲攻撃の爆発を起こすPA。敵に背を向けた状態で使用し、転がっている最中に方向転換することで命中しやすくなる。コ

ントロールするには慣れが必要だが、使いこなせば威力は十分。地上で使用すると段差を落ちるが、空中なら高度を維持できるのでジャンプして使おう。



### 方向転換して敵との距離を縮める!

方向転換のタイミングをつかめば、どの方向への攻撃も自由自在に可能。

POINT ジャンプと方向転換を駆使してコントロール

### 2 アディショナルバレット

正面に扇状の攻撃範囲を持つPA。攻撃が出るまでのモーションが早く、連射できる。「スリラーブロード」と使い分けよう。エネミーが1カ所に固まっているなら、アバウトに撃っても当たる反面、狙った場所に攻撃するのが難しい。とくに縦方向の範囲が狭く、肩越し視点で上や下に照準を合わせてもコントロールできないので、自分でジャンプして敵との位置を合わせるのが重要となる。



扇状に攻撃が広がるので、同時に多数の敵を攻撃できる。低差のある場所への攻撃は苦手。

POINT エネミーとキャラの高低差を合わせよう

# アサルトライフル [長銃]

使用可能クラス ▶ レンジャー、ガンナー  
PA習得ステータス ▶ 射撃力  
武器アクション ▶ パレット切り替え  
回避アクション ▶ ダイブロール

## レンジャーなら必須のボス戦用武器

通常攻撃は1発ごとの威力が低いものの、3発ヒットするのが特徴。移動しながら攻撃できる数少ない射撃武器だが、集弾率が落ちてしまうため基本的にはその場にとどまって戦ったほうが良い。PAの種類は豊富で、状況に合わせて戦える半面、決め手になる攻撃力がないのでザコ戦はやや苦手。一方、ボス戦ではレンジャーのスキル「ウィークパレット」で大活躍できるので、常にパレットにセットしておきたい。



### ダイブロール

移動距離が短く、使用後の硬直時間が長い。回避性能は3種類のなかで最も低いため、多用は禁物。回避よりも、攻撃されない位置で戦おう。

「ウィークパレット」は、部位を弱体化する。

### 肩越し視点

肩越し視点は、照準を自分で合わせられるのでロックでは狙えない部位を攻撃できる。とくに射撃ポイントを狙うときや「ウィークパレット」では、肩越し視点が欠かせない。

### 射撃弱点とは?

射撃攻撃したときのみ、弱点として扱われる部位で、主に敵の頭部に存在する。打撃や法撃で攻撃しても、ダメージは増加しない。

### 頭部を狙ってダメージアップ!



射撃弱点を狙えば、攻撃力の低さは十分にカバーできる。

射撃弱点を狙えば、攻撃力の低さは十分にカバーできる。

### 1 スニークシューター

ボタン長押しでほふく前進し、放すと射撃を行う。ほふく前進自体には攻撃や回避能力はないので、すぐに発射するのが基本。威力の高い単発攻撃で、ボス戦

のメインPAとなる。射撃中は横方向に照準が動かさなかったため、肩越し視点では連発しづらいのが難点。ロックできる部位は、通常視点で攻撃しよう。



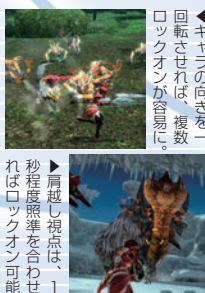
### 肩越し視点は敵の動きを先読みし!

弾速が遅いので、移動する敵を肩越し視点で狙う場合は、先読みして撃とう。

POINT ロック可能な部位への攻撃は通常視点で

### 2 ホーミングエミッション

ボタンを長押しした状態で敵を照準に入るとロックオンし、放すと追尾弾を放つ。単発の威力はスニークシューターよりも低いが、最大6体の敵や部位を同時にロックオンして攻撃できる。6カ所をロックオンした状態で敵に密着して放てば、トップクラスの破壊力を持つ。ただし、長押し中はPPが回復しないため、素早くロックオンするのが重要。使いこなせるかはプレイヤーの腕に任せた。



ロックオンが容易に、回転させれば、複数にロックオンが可能。肩越し視点は、1秒程度照準を合わせればロックオン可能。

キャラの向きを一回転させれば、複数にロックオンが容易に、回転させれば、複数にロックオンが可能。

POINT 6カ所ロックオンしてからの密着攻撃が強力

## ■ ガンスラッシュフォトンアーツデータ

トライインパクト	消費PP	28(26)	技量補正	100%
	ヒット数	3	威力	342~491
2回の切り払いのあとに、高威力の突きを出す。前方への範囲が広く、複数のエネミーを巻き込んで攻撃できる				
レイジダンス	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	6	威力	355~474
素早い5連続突きのあとに、射撃で追い撃ちする。6段目は威力の高い射撃属性攻撃なので、肩越し視点で射撃弱点を狙う手も				
エンラケテン	消費PP	30	技量補正	98(100)%
	ヒット数	2	威力	364~473
エネミーを斬撃で打ち上げ、射撃で追い撃ちする2段階。スキが小さく、攻撃範囲が広いので使い勝手が良い。2段目は射撃属性				
サーベントエア	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	6	威力	312~385
回転しながら上昇し、連続で斬りつける。範囲は狭いが、キャラの周囲に攻撃判定が発生するので複数の敵に当たることがも可能				
エイミングショット	消費PP	30(28)	技量補正	100%
	ヒット数	1	威力	258~346
1発の弾を放つ射撃技。弾速は遅いが集弾率が高く、狙った場所へブレずに飛ぶ。チャージ攻撃時は、威力が飛躍的にアップ				
スリラーブロード	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	6	威力	355~397
後ろに転がりながら、投げた弾倉を打ち抜いて爆発させる。6ヒットとも射撃属性の攻撃で、広範囲にダメージを与えることが可能				
スラッシュレイヴ	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	7	威力	609~764
エネミーを連続で斬りつけるホールド技。6段目は射撃属性だが、ホールド技なので射撃弱点に当たって当てるのが難しい				
アディショナルバレット	消費PP	28	技量補正	100%
	ヒット数	4	威力	310~415
前蹴りで敵を吹き飛ばし、追い撃ちの3連射を繰り返す。扇状の広い攻撃範囲を持ち、多数の敵を巻き込める。2~4段目は射撃属性				

## ■ アサルトライフルフォトンアーツデータ

ビッシングシェル	消費PP	28	技量補正	100%
	ヒット数	1	威力	156~188
エネミーを貫通する特殊弾を撃つ。タク・ラグネヴァウル・ドラゴンなど、一部のボスは複数部位に当たられる				
グレナードシェル	消費PP	32	技量補正	100%
	ヒット数	1	威力	134~182
着弾すると、広範囲に爆発を巻き起こす特殊弾を撃つ。ランチャーの通常攻撃に似ているが、移動しながら撃つことも可能				
フンポイント	消費PP	28	技量補正	100%
	ヒット数	12	威力	221~249
12連射の集中攻撃を浴びせる。総ダメージは高いものの攻撃時間が長く、回避などでモーションをキャンセルできない				
ディフュースシェル	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	1	威力	196~229
ショットガンのように、扇状に拡散する弾丸を放つ。攻撃範囲は正面が狭く、横に広い。攻撃がヒットしたエネミーはダウンする				
ホーミングエミッション	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	1~6	威力	171~411
ロックオンしたエネミーを追尾する弾丸を放つ。ボタンを長押ししている間にロックオンし、ボタンを放すと弾が出る				
インパクトスライダー	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	5	威力	253~281
前方にスライディングしながら射撃し、最後に回し蹴りを出す。見た目よりも攻撃範囲は狭く、全段ヒットさせるのは至難のワザ				
スニークシューター	消費PP	30	技量補正	100%
	ヒット数	1	威力	248~276
ボタンを押し続けるとほふく前進し、放すと射撃を行う。単発攻撃だが威力が高く、ボス戦で活躍する				
グローリーレイン	消費PP	32	技量補正	100%
	ヒット数	11	威力	265~432
上空へ無数の弾丸を撃ち、地面へ降り注ぐ攻撃。攻撃範囲は狭いが、自分の周囲にいる敵を複数巻き込める				



八出し武器カテゴリ解説  
ガンスラッシュ編

ガンスラッシュは、PPの回復量が多いのが特徴と書きましたが、具体的には1段目と2段目が5で、3段目は10です。射撃モードなら遠距離でPP回復ができるので、フォースやデクターにもオススメ。「アタックPPリストレイト」と組み合わせれば圧倒的な回復速度になるため、ガンナーならザコ戦の主力としても便利です。ちなみに、「スリラーブロード」は龍族、「アディショナルバレット」は原生種と相性バツグン! (ステラ)





# ランチャー [大砲]

使用可能クラス▶	ランチャー
PA習得ステータス▶	射撃力
武器アクション▶	パレット切り替え
回避アクション▶	ダイブロール

## 通常攻撃で小範囲を巻き込む射撃武器

通常攻撃の威力が高く、小範囲の敵を巻き込むランチャーは、ザコ戦で実力を発揮する。その反面、攻撃の前後は装填モーションで大きなスキができるため、ボス戦にはあまり向いていない。また、弾速が遅いので移動している敵に当てづらいという弱点がある。直接エネミーを狙うよりも、敵の足もとに着弾させて爆発で巻き込んだほうが効果的だ。そのため、通常視点よりも肩越し視点で戦ったほうが扱いやすい。



### ダイブロール

▶一部のPAは、ダイブロールで攻撃モーションをキャンセルできる。回避よりも、キヤンセル用として活用するのがランチャーで戦うポイント。

▶通常攻撃で複数の敵にダメージを与えられる。

### ジャンプ撃ち

ほとんどの武器は、地上と空中で攻撃モーションが異なる。なかでもランチャーは、ジャンプ撃ちは通常攻撃の装填モーションがなくなるので連射しやすい。

### メリット

通常攻撃の装填モーションがなくなるほか、滞空時間を利用して敵の攻撃を避けられる。また、地上に着弾させやすくなるメリットも。

### ランチャーの弱点をカバー



▶ジャンプ撃ちは、ランチャーを使わない小技だ。

### 1 クラスタパレット

上空から、広範囲の敵を巻き込む収束爆弾を炸裂させるPA。上方からの攻撃なので、敵の真上を狙うだけで射撃弱點に当てられる。密集した敵に撃ち込めば、一発でせん滅も可能。ただし、中距離専用なので敵との間隔を見誤るとまったく当たらないので注意。命中する距離を把握することが重要だ。

複数の敵を巻き込んで一気にせん滅!



▶敵の頭上から撃ち込めば、ザコをまとめて倒せる。

POINT PAがヒットする距離を把握しよう

### 2 コンセントレイトワン

通常攻撃と同程度の威力の弾丸を、3発連続で撃つ。クAのなかでは最もスキが小さい。単体、あるいは少数の敵と戦う場合は主力PAになる。

ルでモーションをキャンセルできるため、ランチャーのPAのなかでは最もスキが小さい。単体、あるいは少数の敵と戦う場合は主力PAになる。

### ジャンプ撃ちはさらにスキが小さくなる!



POINT 攻撃中にダイブロールでキャンセルできる



# ツインマシンガン [双機銃]

使用可能クラス▶	ガンナー
PA習得ステータス▶	射撃力
武器アクション▶	スタイリッシュロール
回避アクション▶	ダイブロール

## 対ボス戦で活躍する近接用射撃武器

近・中距離に特化したPAを持つツインマシンガンは、射撃武器のなかでも変わり種といえる。ほとんどのPAは単体向きで、範囲攻撃はほぼない。そのため、小型のザコよりも中型やボス戦で実力を発揮。ザコ戦は、ほとんどのPAについている打ち上げや吹き飛ばしで安全に戦えるのがメリットであり、同時に自分の攻撃が当てづらくなることがデメリット。ボス戦は、持ち前の火力と回避能力を生かしてガンガン攻撃できる。



### スタイリッシュロール

▶正面以外の3方向に回避できるアクション。無敵時間が長く、最大3連続で出せる。また、回避中に通常攻撃を撃つことも可能。

▶通常攻撃の射程は、射撃武器で最も短い。

### ツインマシンガンギア

ギアの段階によって、ツインマシンガンの攻撃力が上昇する。倍率は105%~130%で、通常攻撃だけでなくPAにも効果を発揮。状態異常のダメージでも、ギアゲージは減少する。



### 攻撃力が大幅にアップ!

▶攻撃力が増加するというシンプルな効果だけに、使い勝手はバツグン!

▶空中のほうが攻撃しやすい。

## ツインマシンガンフォトンアーツデータ

エリアルシューティング	消費PP 20	技量補正 100%	ヒット数 1(3)	威力 540~610
前方に高速移動しながら蹴り上げる。チャージ攻撃では、さらにジャンプキックで追撃。3段とも打撃属性				
パレットスコール	消費PP 30	技量補正 100%	ヒット数 24	威力 535~605
かかと落として攻撃後、真上から無数の弾丸を撃ち込む。ボタン連打で弾数が増え、最大26ヒットする。1段目のみ打撃属性				
デッドアプローチ	消費PP 25	技量補正 100%	ヒット数 1	威力 150~184
エネミーに向かって一気に接近し、体当たりで吹き飛ばす。攻撃用としては威力が極端に低く、ボスへの接近用のような使い方になる				
メシアタイム	消費PP 30	技量補正 100%	ヒット数 10	威力 578~648
自分がスローモーションになりながら、回転射撃を華麗に決める。ボタン連打で弾数が増加。射撃中は無敵時間がある				
インフィニティファイア	消費PP 35	技量補正 100%	ヒット数 30	威力 682~766
正面に向かって乱射する。攻撃時間は長い。移動とジャンプを自由にできるのが特徴。ボタン連打で弾数が増加する				
サテライトエイム	消費PP 25	技量補正 100%	ヒット数 2	威力 300~342
正面と斜め上の連続連続で打ち上げる。地上よりも空中のほうがモーションが早く、ジャストアタックの受け付け時間も長い				
エルダーリベリオン	消費PP 40	技量補正 100%	ヒット数 9	威力 542~599
踊るような動きで銃を乱射する。消費PPに見合った威力を持つ。7~8段目に打ち上げ、9段目は吹き飛ばし効果がある				
リバースタップ	消費PP 35	技量補正 100%	ヒット数 4	威力 330~372
逆立ちして回転蹴りを放つ範囲攻撃。近くにいる敵を引き寄せ、攻撃がヒットした敵をまれにスタン状態にする。すべて打撃属性				

### 1 エルダーリベリオン

9連射の射撃で、7発目以降の威力が高い。地上では前進しつつ、空中ではその場で攻撃をできる。7・8発目に打ち上げ、9発目に吹き飛ばし効果がある

ため、倒しきれない攻撃範囲外になってしまう。スタイリッシュロールで攻撃をキャンセルできるので、1セットで倒しきれないときは6発目で止めよう。



### 吹き飛ばしに注意せよ

▶打ち上げと吹き飛ばしで、エネミーが遠くへ行ってしまう。

POINT 6発目で攻撃をキャンセルする手も

### 2 サテライトエイム

地上ではやや前進しながら、空中ではその場で2ヒット攻撃を放つ。攻撃モーションがとも短く、時間あたりの総ダメージは大きい。また、PP消費量が25なので、PPが初期値の100でも4連射できるのが最大のメリット。部位破壊や攻撃の空振りなどでボスの動きが止まった瞬間に弱點へたたき込めば、一気にダメージを与えられる。ただし、リーチはかなり短いので空振りには注意しよう。



▶空中のほうが攻撃しやすい。

POINT PPが初期値の100でも4連射できる



### ハミ出し武器カテゴリ解説 ランチャー編

上の記事では紹介しなかった「ウィークヒットアドバンス」でダメージが上昇するのがポイント。多段ヒットする距離を見極められれば、ランチャーPAのなかでも最高のダメージをたたき出せます。また、敵に囲まれたときに脱出したり、移動用としても重宝するので裏パレットにセットしておきましょう。(ステラ)



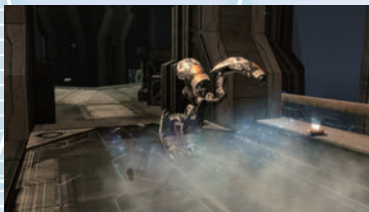


# ロッド [長杖]

使用可能クラス ▶ フォース  
 テクニック習得ステータス ▶ 法撃力  
 武器アクション ▶ パレット切り替え  
 回避アクション ▶ ミラージュエスケープ

## 全武器一の法撃力が魅力!

法撃武器のなかでも最大の法撃力を持つのがロッドの特徴。テクニックの威力を高めるために必須の存在なので、フォースでプレイする際は忘れず準備しておきたい。攻撃時は、敵から離れて1段目の攻撃を繰り出し、ジャストアタックのタイミングでテクニックをチャージ、発動していくのが基本。打撃力自体も低すぎず、通常攻撃にノックバック効果もあるので、接近して攻撃→離脱してテクニックを使う、という立ち回りも可能だ。



### ミラージュエスケープ

◀法撃武器の回避アクション。姿が消えているうちは無敵状態になるのに加え、敵をすり抜けることもできる。突進系の攻撃に合わせて相手のほうへ発動し、攻撃を回避するといった使い方も可能。

### 相性のいいテクニック

#### ラ・フォイエなどの遠距離系テクニック

フォースは防御力が低いので、敵の攻撃が届かない場所で戦うのが基本。ロッドにも「ラ・フォイエ」や「ソンデ」など遠距離系テクニックをセットし、遠距離主体で運用を。



### 肩越し視点も活用!

◀肩越し視点は部位が狙いやすいので、部破壊時に役立つ。



# タリス [導具]

使用可能クラス ▶ フォース、テクター  
 テクニック習得ステータス ▶ 法撃力  
 武器アクション ▶ パレット切り替え  
 回避アクション ▶ ミラージュエスケープ

## 最後に投げた1枚を起点にテクニックを発動!

カード状のものを投げつけて攻撃する、遠距離攻撃が可能な法撃武器。法撃武器のなかでは法撃力こそ低めだが、最後に投げた1枚を起点にテクニックを発動できるとい、ほかにはない特徴を持つ。カードを投げずに遠距離系テク

ニックを使う、敵集団にカードを投げつけて範囲系テクニックを使うなど、多彩なテクニック運用が行えるのがウリだ。また、効率はガンラッシュに比べて劣るものの、通常攻撃で遠くからPP回復を行えるのも利点。



### 敵が密集している場所に投擲!

◀敵集団の中心付近に投げるとのがベスト。ロックオンで狙うのもいいが、より正確な投擲を行いたい場合は、肩越し視点を使おう。

### テクニック発動orチャージでその場に静止



◀タイミングよくチャージを開始し、発動したい場所まで止める。

### テクニックをチャージして発動!

▶タリスが敵の中心に到達したタイミングでチャージを始め、完了直後に発動! 同様の方法で「レスタ」などを使えば、仲間の補助も可能だ。



### 相性のいいテクニック

#### 「ギ・フォイエ」などの範囲系テクニック

通常攻撃を行わず、敵に向かっていくテクニックを放つ、通常攻撃後に範囲系テクニックを使う、通常攻撃を気にせずロックオン場所に効果が発生するものを使うなど、効果にかかわらず運用可能。オススメを1つあげると、ロッドやウォンドだと敵に接近しないと効果が当たられない範囲系テクニックだ。投げたタリスを起点にすることで、安全に多くの敵を攻撃できる。なお、投げたタリスが消えるまでに2~4回のチャージテクニックが発動可能。

### 「ゾンディール」にはほぼ必須!



▲ロッドやウォンドで使うと、敵を引きつけて戦闘不能になることも。タリスで発動するのが最も安全。



# ウォンド [短杖]

使用可能クラス ▶ テクター  
 テクニック習得ステータス ▶ 法撃力  
 武器アクション ▶ パレット切り替え  
 回避アクション ▶ ミラージュエスケープ

## 高い法撃力と打撃力を兼ね備えた遠近両用の法撃武器

ソードとほぼ同等の打撃力と、ロッドに次ぐ法撃力を持つ万能法撃武器。ウォンドを扱えるテクターも打撃力と法撃力が優れるうえに、打撃防御力も高めなので、通常攻撃による接近戦とテクニックによる遠距離攻撃の両方をこなせる。通常攻撃は攻

撃範囲が狭めだが、一度敵をとらえればウォンドギアの効果が相まって、敵に反撃を許さず突破することも可能。範囲系テクニックを織り交ぜることで、集団の敵にも対応できる。もちろん、ロッドと同様に遠距離主体で運用するのもOKだ。



◀ミラージュエスケープも活用して敵をかく乱しつつ攻めまくろう!

### ウォンドギア

通常攻撃に法撃爆発が追加される、ウォンド専用ギア。通常攻撃のダメージは打撃力依存だが、法

撃爆発は法撃力に依存する。また、武器の属性値が高いほど、法撃爆発の威力も上昇。

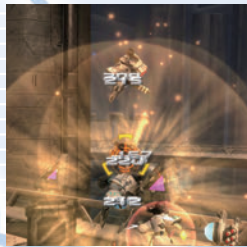


### ギアゲージ増減条件

- 蓄積 ●チャージテクニックを当てる  
 減少 ●時間経過

### 爆風は付近の敵にもダメージ判定アリ

◀付近の敵を巻き込めるので、PP回復速度も速い。テクニックで攻めつつ、PPが切れたら通常攻撃で攻めてPP回復を行うといい。



### 発生する属性は武器に依存

▲爆風の属性は、武器に付与されているものに依存する。武器が無属性の場合は、爆風の属性も無属性に。



タッチパッドでたまに誤爆するユウヒが語る!

## テクニックセッティングのポイント

いろんなテクニックをセットするよりも、使う属性を決めて、1~2種類の武器に対象属性のテクニックをセットするんがオススメ。2つ以上のパレットに同じ武器をセットすることもできるから、状況に応じて使い分けるとええかも。で、忘れたらあかんのがサブパレット。「レスタ」なんかの補助テクニックは素早い発動が必要な場面があるから、サブパレットにセットしていつでも使えるようにしたいほうがええな。武器にセットすると、使うために武器切り替えんとあかんかったり、攻撃系テクニックの枠を1つ以上さいてセットすることになるしね。あと豆知識程度のネタやけど、通常攻撃をはずしてテクニックをセットするんも可能。通常攻撃→ジャストアタックでチャージの流れがでんようになるから実用性はいいまじやけど。

- ツリーに合わせてメインで使う属性を決める
- 武器カテゴリーごとに相性のいいテクニックをセット
- サブパレットに補助テクニックをセットしておく



▲今のオレの場合はタリスにゾンデ系、ロッドにグラナツ系をセットしていることが多く、サブパレは補助メイン!





# テクニック解説

攻撃自体に属性がある、仲間のHP回復や状態異常回復が行えるなど、テクニックはPAとは違った特徴がある。ここではテクニックの特徴解説や、全テクニックのデータや効果を掲載。

## 1 属性ごとに5種類のテクニックが存在

武器の属性に依存するPAとは異なり、テクニックはそれぞれに属性を持つ。現在は各属性に5種類のテクニックがあるほか、属性ごとに付与できる状態異常も決まっている。また、武器に付与されている属性は通常攻撃のみ影響し、テクニックの威力自体には影響しない。

## 2 チャージすると威力や効果範囲などが変化する

テクニックは、チャージすることで威力や効果範囲などが変化する。より強力な一撃を放てるようになる。消費PPは通常、チャージとともに同じなので、テクニックを使うときは、チャージしてから使うのが基本。チャージ完了の判断は、「ケンッ」という音で行うといい。なお、チャージ時間はほぼすべてのテクニックで約1秒ほど。



▲通常時は風の刃が1枚、チャージ時は3枚の刃が出現。威力もチャージ時のほうが上だ。

## 3 効果範囲は大きく分けて3種類+その他

効果範囲は、大半が右の「～型」に当てはまる。単体には直線型やターゲットロック型、集団には円周型など状況に応じて使い分けよう。詳細は下のテクニックデータを参照。

### ■各効果範囲の特徴

直線型	ロックオンした敵に向けて飛んでいく
円周型	自身(または投げたタリス)の周囲に効果範囲が発生する
ターゲットロック型	ロックオンした敵の場所に効果が発生
その他	敵を追尾するものやブーメラン状の効果範囲を持つものなどが存在

## ソンドブームには後ノリだったユウヒが語る!

### ソンド系は特殊な発動条件や効果が多い!

光属性には回復、炎と氷にはステータスアップのテクニックがあるように、属性に応じて特徴はバラバラ。そのなかで、発動条件や効果にでかい特徴を持つのが、雷系や、クセの強い人が多くて最初は使いにくく感じるかも知れへんけど、フォースのスキル「ポルトテックPPセイブ」のおかげで低燃費かつ高威力が実現できるから、それぞれの特徴を覚えて使いこなしてな!



▶「ラ・ソンデ」は、ダメージ判定のある雷系テクを当てるとダメージ発生!  
ソンデ、ギ・ソンデ、ラ・ソンデを当てて起爆!!  
ラ・ソンデ(地上時) ラ・ソンデ(空中時)

### ■テクニックデータ

<b>フォイエ</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	バーン	発生率 18~20 異常Lv. 1~3
敵に向けて火球を飛ばす、直線型のテクニック。肩越し視点で放つことで、敵の弱点をピンポイントに攻撃できる	ヒット数 1	威力 237~285
<b>ギ・フォイエ</b>	消費PP 25 (23)	技量補正 100%
状態異常	バーン	発生率 18~20 異常Lv. 1~3
起点を中心に、螺旋状に広がる火球を発生させる。ノックバック効果を持つので、多くの敵に囲まれた際などに有効	ヒット数 2,3	威力 234~301
<b>ラ・フォイエ</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	バーン	発生率 20~22 異常Lv. 1~3
ロックオンをした場所に爆発を発生させる。爆風で周囲の敵に攻撃することも可能。また、肩越し視点では射程距離がかなり長い	ヒット数 1	威力 242~270
<b>サ・フォイエ</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	バーン	発生率 20~22 異常Lv. 2~4
前方に炎を発生させるテクニック。上下への攻撃判定は狭いが、投げたタリスを起点にした場合のみ攻撃判定が広がる	ヒット数 1,3	威力 316~358
<b>シフタ</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	-	発生率 - 異常Lv. -
使用者の効果範囲内にあるキャラの打撃力、射撃力、法撃力を高める。効果時間は2ヒット目以降10秒ごとに、最大60秒まで蓄積可能	ヒット数 2,4	威力 180~194
<b>バータ</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	フリーズ	発生率 28~30 異常Lv. 1~3
敵に向けて貫通効果を持つ氷を放つ。氷は地面をはって直進するため障害物に当たって消滅するなど地形の影響を受けやすい	ヒット数 1	威力 230~281
<b>ギ・バータ</b>	消費PP 25 (23)	技量補正 100%
状態異常	フリーズ	発生率 15~17 異常Lv. 3~4
前方に氷の塊(れき ※小石のようなもの)を発生させ、範囲内の敵に攻撃する。ノックバック効果あり。また、上下への攻撃判定は狭い	ヒット数 3	威力 280~388
<b>ラ・バータ</b>	消費PP 25 (23)	技量補正 100%
状態異常	フリーズ	発生率 28~30 異常Lv. 3~5
周囲に氷雷を発生させる円周型テクニック。ノックバック効果はないものの、広範囲にフリーズ状態を付与できるのがウリ	ヒット数 4	威力 218~298
<b>サ・バータ</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	フリーズ	発生率 15~17 異常Lv. 3~4
ロックオンした敵に氷柱を落とす。ザコエネミーに向けて発動した場合、発動直後に対象の動きを止められる	ヒット数 1,3	威力 484~540
<b>デバンド</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	-	発生率 - 異常Lv. -
使用者の効果範囲内にあるキャラの打撃防御力、射撃防御力、法撃防御力を高める。効果時間は「シフタ」と同様	ヒット数 2,4	威力 180~194

<b>ソンデ</b>	消費PP 25 (23)	技量補正 100%	
状態異常	ショック	発生率 20~22 異常Lv. 1~3	
ロックオンした敵に、貫通効果を持つ雷を落とす。エフェクトよりも少し広めの攻撃判定があり、複数の敵に攻撃可能	ヒット数 1	威力 244~357	
<b>ギ・ソンデ</b>	消費PP 28	技量補正 100%	
状態異常	ショック	発生率 20~22 異常Lv. 1~3	
攻撃範囲は狭めだが、命中した敵を起点に数珠状に広がる特殊な効果範囲を持つ。ただし段差の上にいる敵などには届かない	ヒット数 2	威力 233~261	
<b>ラ・ソンデ</b>	消費PP 26 (24)	技量補正 100%	
状態異常	ショック	発生率 20~22 異常Lv. 1~3	
起点を頂点に円錐(えんすい)状の雷を発生させる。ジャンプ後や上空に投げたタリスを起点にすることで、攻撃範囲が拡大	ヒット数 1	威力 248~368	
<b>サ・ソンデ</b>	消費PP 25 (23)	技量補正 100%	
状態異常	ショック	発生率 20~22 異常Lv. 1~3	
ロックオンした敵に、ほかの雷系テクニックを当てると起爆する雷の球を植え付ける。受付時間は約5秒	ヒット数 2,4	威力 319~415	
<b>ソンディール</b>	消費PP 26	技量補正 100%	
状態異常	ショック	発生率 15~17 異常Lv. 1~3	
周囲に、敵を起点に吸い寄せられる効果を持つ雷を発生させる。効果時間中に雷系テクニックを当てると起爆し、ダメージ判定が発生	ヒット数 2,4	威力 350~392	
<b>ザン</b>	消費PP 18	技量補正 100%	
状態異常	ミラージュ	発生率 18~20 異常Lv. 1~3	
貫通効果のある風の刃をブーメラン状に放つ。刃は障害物や使用者に当たると消滅。刃をジャンプで避けると複数回往復させる	ヒット数 1,3	威力 253~281	
<b>ギ・ザン</b>	消費PP 16	技量補正 100%	
状態異常	ミラージュ	発生率 20~22 異常Lv. 1~3	
使用者の周囲にかまいたちを発生させる。チャージ時は4ヒット目までのダメージが低い代わりに、5ヒット目は高威力	ヒット数 1,5	威力 270~323	
<b>ラ・ザン</b>	消費PP 20	技量補正 100%	
状態異常	ミラージュ	発生率 18~20 異常Lv. 1~3	
ロックオン場所に打ち上げ効果のある電巻を発生させる。空を飛び敵や素早く動き回る敵をダウンさせたいときに有効	ヒット数 1,3	威力 230~281	
<b>サ・ザン</b>	消費PP 18	技量補正 100%	
状態異常	ミラージュ	発生率 3	威力 265~305
ロックオン場所に、効果範囲の敵を吸い込みつつダメージを与える電巻を発生させる。吸い込む範囲は狭め	ヒット数 3	威力 265~305	
<b>ナ・ザン</b>	消費PP 16	技量補正 100%	
状態異常	ミラージュ	発生率 20~22 異常Lv. 2~4	
使用者の前方に、吹き飛ばし効果を持つ風を発生させる。攻撃範囲がかなり狭いため、近接武器を使う感覚での発動が必要	ヒット数 1	威力 323~388	

<b>グランツ</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	パニック	発生率 20~22 異常Lv. 1~3
ロックオン場所に光の矢を降らせる。肩越し視点で射撃が大幅に伸びるうえ、任意の場所に攻撃を発生させることが可能	ヒット数 1,5	威力 298~350
<b>ギ・グランツ</b>	消費PP 25	技量補正 100%
状態異常	パニック	発生率 20~22 異常Lv. 1~3
使用者を中心に、光の刃を回転させて攻撃。発動直後に正面へ攻撃判定が発生し、それから周囲に攻撃判定が広がる	ヒット数 1,6	威力 327~369
<b>ラ・グランツ</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	パニック	発生率 20~22 異常Lv. 1~3
前方に光の槍を発生させる。チャージすると貫通効果が追加。エフェクトよりも攻撃判定が狭めなので、接近して発動を	ヒット数 1,5	威力 386~428
<b>レスタ</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	-	発生率 - 異常Lv. -
使用者と周囲のキャラのHPを回復する。回復量は武器の法撃力に依存した(特殊能力は加算) 法撃力に依存	ヒット数 2,4	威力 100~114
<b>アンティ</b>	消費PP 25	技量補正 100%
状態異常	-	発生率 - 異常Lv. -
使用者と周囲のキャラの状態異常を回復するテクニック。チャージすることで効果時間、効果範囲が増加する	ヒット数 1	威力 100
<b>メギド</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	ポイズン	発生率 20~22 異常Lv. 1~3
ロックオンした敵を追尾する雷の球を放射する。通常時は射程が短いが高速、チャージ時は長射程でゆっくりとした弾速	ヒット数 1	威力 287~346
<b>ギ・メギド</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	ポイズン	発生率 20~22 異常Lv. 1~3
ロックオン場所に雷の球を発生させる。威力が高いものの、攻撃の発生時間が遅く、動き回る敵には当てづらい	ヒット数 1,3	威力 349~505
<b>ラ・メギド</b>	消費PP 25	技量補正 100%
状態異常	ポイズン	発生率 18~20 異常Lv. 1~3
使用者の頭上から雷の球が降り注ぐ。ヒット数が多い状態異常も狙いやすいが、演出がプレイヤーの視界をさえぎること	ヒット数 5,10	威力 300~401
<b>サ・メギド</b>	消費PP 23	技量補正 100%
状態異常	ポイズン	発生率 20~22 異常Lv. 2~4
ロックオン対象を高速で追尾する雷の矢を放射する。やや大回りや敵へと向かうため、遠距離から発動したほうが当てやすい	ヒット数 3	威力 349~391
<b>メギバース</b>	消費PP 20	技量補正 100%
状態異常	-	発生率 - 異常Lv. -
使用者の周囲に、与えたダメージをHPに変換する雷のフィールドを発生させる。キャラがフィールド内には効果が発揮	ヒット数 -	威力 100

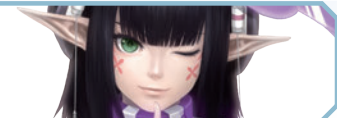


「ソンディール」と「サ・ソンデ」は、ダメージ判定発生中の同テクニックに重ねがけすることで、ダメージ判定を継続させられるや、オレがよく使うのは「ソンディール」の重ねがけ。タリスを投げる→「ソンディール」で吸い込む→「ソンデ」で起爆→すぐにタリスを同じ場所に投げて「ソンディール」、って流れをよくする。ただパーティ中では吸い込み自体をいやがる人もおるから、使どころには注意な。(ユウヒ)



# ★10～武器入手の手引き

レア武器を入手するため、知って役立つ情報をお届け。これさえ読めば、ゲット間違いなし!



## ドロップの仕組み 同レベル帯のエネミードロップは必ずすべて抽選される

ここでは、Lv.41～45のヴォール・ドラゴンを例に解説。まず、エネミードロップ抽選ではエネミーと同レベル帯 (Lv.41～45) の抽選が行われる。当選するとアイテムが確定し、ハズレだと次の下位レベル帯 (Lv.36～40) 抽選へと移行。そのあとも、右の流れのように抽選され、すべ

てハズレだとドロップなしという結果に。各部位ごとに抽選は独立して行われるため、本体①で当選したから本体②の抽選はナシ、というわけではない。なお、クラスドロップや共通ドロップは複数のアイテムが設定されていて、当選後にアイテムの抽選が個別に行われる。



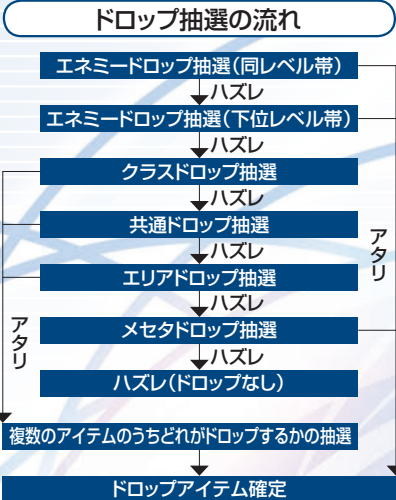
◀ボスのドロップは、赤い結晶を破壊したときに抽選される。

### ■ドロップの種類

種類	解説
エネミードロップ	いわゆるレアドロップ。当選した時点でドロップするアイテムまで確定する
クラスドロップ	キャラクターのクラスによってドロップ内容が変化する
共通ドロップ	全クラス共通のドロップ
エリアドロップ	森林や砂漠など、各フィールドに設定されているドロップ
メセタドロップ	メセタドロップの有無と、ドロップ種の抽選。ボスや一部のエネミーは100%当選
マタードロップ	マターボードの指定品。ドロップ抽選は右のチャートとは別に行われる
オーダードロップ	クライアントオーダーで依頼された品。ドロップ抽選はチャートとは別に行われる
アドバンスドロップ	アドバンスクエスト専用のアイテム(赤武器、アドバンスカプセル、輝石)の抽選



▲部位破壊をしてから敵を倒すと、その部位に設定されたアイテムの抽選も行われる。



### ■ヴォール・ドラゴンのドロップテーブル

部位	共通ドロップ	クラスドロップ	メセタドロップ	エネミードロップテーブル									
				Lv.11～10	Lv.11～20	Lv.21～25	Lv.26～30	Lv.31～35	Lv.36～40	Lv.41～45	Lv.46～50	Lv.51～	
本体①	○	○	○	ザックス	ザックス	ザックス	ヴォルスケイル	ヴォルスケイル	ヴォルスケイル	ヴォルスケイル	フリザックス	フリザックス	フリザックス
本体②	○	○	○	ビーム	ビーム	レーザー	アルパビーム	アルパレーザー	アルパレーザー	ヴィタビーム	ヴィタレーザー	ヴィタレーザー	ヴィタレーザー
本体③	○	○	○	-	-	フィンヴォルグ	フィンヴォルグ	フィンヴォルグ	フィンヴォルグ	フィンヴォルグ	ラムダラティエグル	ラムダラティエグル	ラムダラティエグル
本体④	○	○	○	オフサイド	オフサイド	ディフューズ	アルパオフサイド	ヴィスバーン	ヴィスバーン	ヴィスバーン	ヴィスバーン	ヴィスバーン	ヴィスバーン
本体⑤	-	-	-	ヴォルドラマン	ヴォルドラマン	ヴォルドラマン	ヴォルドラマン	ヴォルドラマン	ヴォルドラマン	ヴォルドラマン	ヴォルドラマン	ヴォルドラマン	ヴォルドラマン
本体⑥	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ヴォルスケイル	ヴォルスケイル	ヴォルスケイル	ヴォルスケイル
頭角①	○	○	○	アーム/アパッドa	アーム/アパッドa	アーム/アパッドb	アーム/アパディクターa	アーム/アパディクターb	アーム/アパ(キョド)a	アーム/アパ(キョド)b	アーム/アパ(キョド)a	アーム/アパ(キョド)b	アーム/アパ(キョド)a
頭角②	○	○	○	-	-	-	アーム/ヴォルハンス	アーム/ヴォルハンス	アーム/ヴォルハンス	アーム/ヴォルハンス	アーム/ヴォルハンス	アーム/ヴォルハンス	アーム/ヴォルハンス
背角①	○	○	○	リア/ショルットa	リア/ショルットa	リア/ショルットb	リア/ショルディクターa	リア/ショルディクターb	リア/ショルバ(キョド)a	リア/ショルバ(キョド)b	リア/ショルバ(キョド)a	リア/ショルバ(キョド)b	リア/ショルバ(キョド)a
背角②	-	-	-	-	-	-	リア/ヴォルウイング	リア/ヴォルウイング	リア/ヴォルウイング	リア/ヴォルウイング	リア/ヴォルウイング	リア/ヴォルウイング	リア/ヴォルウイング
尻尾①	○	○	○	レッグ/レガットa	レッグ/レガットa	レッグ/レガットb	レッグ/レガディクターa	レッグ/レガディクターb	レッグ/レガ(キョド)a	レッグ/レガ(キョド)b	レッグ/レガ(キョド)a	レッグ/レガ(キョド)b	レッグ/レガ(キョド)a
尻尾②	-	-	-	-	-	-	レッグ/ヴォルテール	レッグ/ヴォルテール	レッグ/ヴォルテール	レッグ/ヴォルテール	レッグ/ヴォルテール	レッグ/ヴォルテール	レッグ/ヴォルテール

## ドロップ率を上げる方法 4つの方法を効果的に利用しよう

レアドロップ率を上げる4つの方法を紹介します。レアドロップ倍率は基本値が100%で、効果はすべて足し算される。例えばフォトンツリーで+5%、ブーストチケットで+

50%なら155%。ドロップ率1%のアイテムなら、そこに155%を掛けて1.55%になる計算だ。なお、レアドロップ倍率はエネミードロップテーブルにのみ効果を発揮。

### その1 ドリンク副効果▶効果発生はランダムだが狙い撃ちも可能

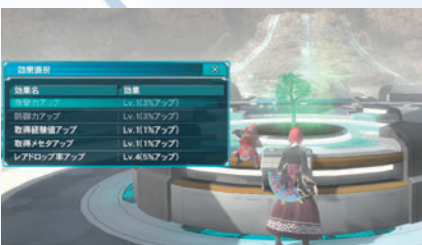
能力強化ドリンクのうち、「デバンドリンク」と「ランダムドリンク」は副効果にレアドロップ率アップが存在。副効果は複数あるため、確実に得られるわけではない

が、効果は高いので積極的に利用したい。ブーストチケットと併用する場合は、目的の副効果が出るまでクエストを破棄して、レアドロップ率アップが出るまで粘る手も。

ドリンク副効果 +10% (プレミアムセット利用時は+15%)

### その2 フォトンツリー▶1回の支援効果で数時間継続する!

フォトンツリーは、チームメンバー獲得後に利用できる機能。ほかのレアドロップ率アップよりも効果は低めだが、初期状態でも1回で2時間継続するのがポイント。育成には大量のチームポイントが必要になるため、ひんぱんに利用しづらいのが難点か。また、効果を受けるにはフォトンウォーターが必要なので、チームポイントはしっかり稼ごう。



▲チームポイントを消費して、フォトンツリーの支援レベルを上げることで受けられる効果が上昇する。

フォトンツリーの支援効果 +2%～+9%

## その3 ブーストチケット▶チケット利用は効果的なタイミングで

ブーストチケットはさまざまななかたちで入手可能で、その方法は右のとおり。効果時間は短いものの、倍率が最も高いので効果的に利用したい。レアボスが出たとき、PSEバースト中などに使うのがオススメ。

### ■チケットの種類と入手方法

チケット	主な入手方法
レアドロップ倍率+50%	ネットカフェポイントと交換
レアドロップ倍率+100%	PC版プレミアムパッケージ特典
レアドロップ倍率+150%	ACで購入
レアドロップ倍率+200%	ACスクラッチ
レアドロップ倍率+250%	エクスキューブ6個と交換
トライバースト+50%	★7以上の武器の+10達成回数称号報酬

ブーストチケットの効果 +50%～+250%

## その4 特殊能力▶装備しているだけで常に効果を発揮する!

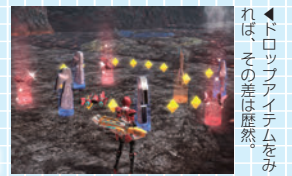
特殊能力は、装備していれば常に効果を発揮するのが最大の利点。「ラッキーライズI」は、武器ならスペシャルウェポン鑑

キューブ交換ショップで入手できる。一方、「テンプテーション」はアンブラスステッキ固有の能力。特殊能力がなくても、最大+30%になるのだからこれを活用しない手はない。

特殊能力の効果 ラッキーライズI : +5%、テンプテーション : +10%

## CHECK 敵を倒すほど抽選回数が増加!

各エネミーには隠しデータとしてポイントが設定されており、敵を倒すとそのポイントが蓄積。1回のクエストで一定値以上になると、ドロップの抽選回数が増える。ドロップアイテム自体も増えるので敵を倒しまくれ!



大量にアイテムがドロップ!

◀ドロップアイテムをみれば、その差は歴然







## クエスト選択 欲しいレア武器が出るクエストを選ぼう

★10武器を持つ敵は多いので、何も考えずにプレイしていても入手できるチャンスはある。しかし、特定の武器を狙う場合は、

ドロップするエネミーや効率のいい方法を知っておきたい。ここでは、それらの内容を中心に解説していく。

### その1 ドロップする敵を把握する▶これを知らなければ始まらない

特定の武器を狙うには、まずどの敵が落とすかを知ることが重要。ドロップアイテムは、エネミーの種類とレベルで決まっているため、どの敵からでも同じアイテムが出るわけではない。P.13の★10武器ドロップリストを見て、落とす敵をチェック!



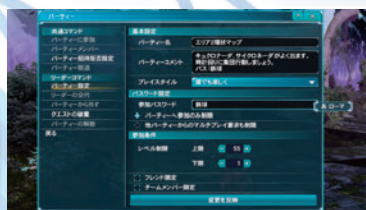
タイムアタック

▶タイムアタッククエストは、出現する敵が固定なので狙いやすい。

**POINT** ドロップアイテムはエネミーの種類とレベルで決まっている

### その2 マップを選別▶マルチプレイ要求の制限で新しいマップを生成

目的のエネミーが出現するクエストでも、必ず出るとは限らない。「他のパーティーからのマルチプレイ要求も制限」を選択すると、クエストを受注するたびにマップが生成されるので、条件に適したマップを探そう。あとから制限を解除すればマルチプレイも行える。



▶バスタードを公開して、同じ目的の人数集める手も。

**POINT** 狙ったエネミーが出やすいマップを探す

### その3 人数でプレイする▶人が多いほど出現するエネミーも増える

エネミーの出現数は、近くの座標にいるキャラクターの人数で増減する。また、人が多いほどせん滅力が上がるので、短時間でたくさんのエネミーを倒しやすい。そのため、マルチパーティーエリアで集団行動をしたほうが効率的だ。ちなみに、NPCでも同様の効果はあるが、プレイヤーキャラよりも増加数は少ない。



1人

4人

▶ソロと4人パーティーでは、エネミーの出現数が大きく異なる。また、中ボスはパーティー人数によって最大3体まで出現するのでオトク。

**POINT** 人数が多いほどエネミーの出現数が増え、かつ倒しやすくなる

## PSEバーストの条件 PSEがLv.9になるとバースト

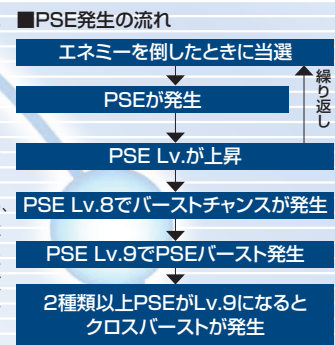
「PSEバースト」は、効果時間中にエネミーが無限に出現するのが特徴。ザコエネミーが持つレア武器を狙うなら、「PSE

バースト」を活用するのが手取り早い。「PSEバースト」が発生する仕組みや特徴を理解して、上手に活用しよう。

- PSEバーストの条件**
- エネミーを倒したときにPSEがランダムで発生する
  - 1種類のPSEがLv.9になると「PSEバースト」が発生
  - 2種類以上のPSEがLv.9になると「クロスバースト」が発生

### その1 PSEの仕組み▶バーストコンボが発生するかは運まかせ

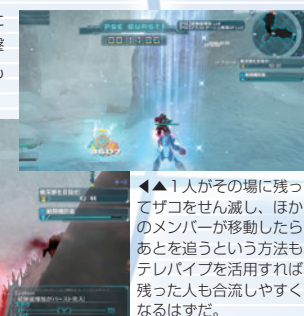
PSEはエネミーを倒したときにランダムで発生する。効果はPSEによってさまざま、最大4種類まで同時に発生。1種類のPSEがLv.8になると「バーストチャンス」が発生し、時間内にLv.9になると「PSEバースト」がスタートする。また、バースト中に別のPSEがLv.9になった場合、「クロスバースト」へと移行。どちらのバーストも、発生中はエネミーが無限に出現するだけでなく、アイテム全体のドロップ率が上昇するため、必然的にレアも出やすくなる。なお、バーストが連続する「バーストコンボ」はランダムで発生するので狙うことはできない。



**POINT** 緊急クエストやアドバンスクエストはPSEが発生しやすい

### その2 PSEバースト応用▶座標を変えて狙いのエネミーを探す

「PSEバースト」が発生しても、そこで狙った敵が出るとは限らない。そういった場合は、射撃や法撃で敵を倒しつつ、別の座標へ移動するのも手だ。座標が変われば出現する敵も変わるので、うまく使いこなそう。ただし、エネミーの同時出現数には上限があるので、全員で移動しながら倒さなければならぬため味方との連携が必須。



▶1人がその場に留まってザコをせん滅し、ほかのメンバーが移動したらあとを追うという方法も。テレポートを活用すれば、残った人も合流しやすくなるはずだ。

**POINT** 出現するエネミーは座標によって決まっている

## ガチンコ! レア武器入手アドバンス1周勝負!!

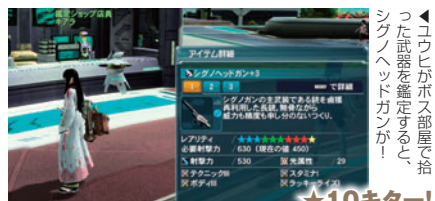
チーム・電撃警備保障のメンバーが、レアドロップ倍率をそれぞれ決めてアドバンスクエストを1周し、ドロップアイテムの数と質を競う!

### レアドロップ倍率が本当に効くか

**レトロ**：今回は、「レアドロップ倍率アップ」にどれほど効果があるのかを検証します。というわけで、高レベル組集合!  
**ユウヒ**：どんなルールでやるんです?  
**レトロ**：下にルールをまとめたから、それを見てほしい。レアドロップ倍率は、僕が+300%でユウヒが+150%、セレンは+50%でステラは0%ね。  
**ステラ**：100%と200%のブーストチケットは入手しにくいので、倍率の設定はわかりますが……0%ですか。  
**セレン**：ステラさんはいっぱいプレイしてるから、足りない倍率は気合いで補えばいいんですよ!  
**レトロ**：セレンは気合い入れすぎではぐれないでね。4人が同じ数の敵を倒して、アイテムを手に入れるのが重要だから。  
**セレン**：……はい(´・ω・´)  
**ユウヒ**：ところで、★10はなんで100点なんです?  
**レトロ**：レアドロップ倍率が低い人でも、★10武器を拾えれば一発逆転できるようにしたほうがいいんじゃないの?

- ルール**
- 「特務先遣調査:砂漠」を4人で1周する
  - 各メンバーにレアドロップ倍率を設定
  - 赤武器は2点、★7~9は★1点、★10は100点、そのほかは1点で合計点を競う

—レアドロップ倍率がどれほど影響するのか、それを調べるためにアドバンスクエスト「特務先遣調査:砂漠」へ向かった4人。PSEバーストは1回だけだったが、それぞれスペシャルウェポンをいくつかゲットできた。できたもの……。  
**レトロ**：スペシャルウェポン8個。これは勝ち確定でしょう。  
**セレン**：わたしのものが★10かもれないじゃないですか!  
**ユウヒ**：+300%はぶっちゃげやな。これは勝てへんわ。  
**ステラ**：輝石の数を見れば、ドロップ倍率の効果は歴然ですね。  
**レトロ**：よし鑑定だ。バカな……8個すべて赤武器だ?!  
**ユウヒ**：おお、なんか★10出ました。シグノヘッドガンってやつです。これ強いですか、ステラさん?  
**ステラ**：それ弱いわ、今すぐこちらに渡すのです!  
**ユウヒ**：なんかステラさんが怖い……痛!! やめてっ!  
**セレン**：これは意外な結果になりそうな予感。



▶ユウヒがボス部屋で拾った武器を鑑定すると、シグノヘッドガンが確定する!

★10キター!

### 結果発表 ★10でユウヒ(+150%)が逆転!

もはやレトロの勝利は揺るぎないものと思われたが、ユウヒがエリア3で拾ったスペシャルウェポンでシグノヘッドガンがゲット! 一方、レトロのスペシャルウェポンはすべて赤武器だった。最終得点はユウヒが210点、レトロが165点、セレンが79点、ステラは62点となり、+150%のユウヒが逆転勝利する結果に!

順位	名前	倍率	獲得アイテム
1位	ユウヒ	(+150%)	→210点
2位	レトロ	(+300%)	→165点
3位	セレン	(+50%)	→79点
4位	ステラ	(0%)	→62点

**結論** レアドロップ倍率は超重要!!



レア武器入手アドバンス1周勝負!!  
 装備☆使用アイテム詳細

レアドロップ倍率300%の内訳は、武器が「テンペテーション」と「ラッキーライズ1」の付いたアンプラスチック。ユニットは3カ所とも「ラッキーライズ1」付きでした。そこにフォントツリー(+5%)とドリンク副効果のプレミアムで合計+50%。最後に、「レアドロップ倍率+250%」を使って+300%達成! この倍率のスゴさは、「PSU」や「PSポータブル2」のイベントを体験したことがある人ならわかるはず。(レトロ)

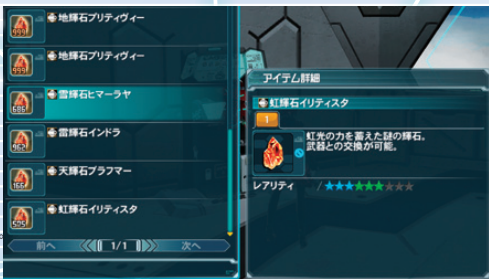


## 輝石錬成 誰でも確実に入手できる強力な武器

輝石錬成では、輝石というアイテムや特定の★9、★10武器を消費して、★10武器に交換できる。「虹輝石イリディスタ」だけで交換できる武器は、性能は低めだが全

### 輝石錬成の武器はブレイを積み重ねれば必ず手に入る

▶交換に必要な輝石は、アドバンスクエストや緊急クエスト「深淵なる闇の眷属【巨獣】」でカンタンに入手できる。ブレイを続けければ必ずゲットできるので、運の悪い人も嘆くことはない。しかも、ほとんどの武器は高性能なので魅力的だ。



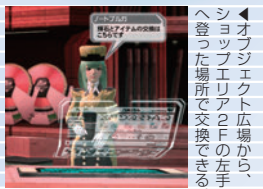
クラス装備可能。一方、輝石のほかに武器が必要になる交換品は、★10武器のなかでも能力が高い。「ラッキーライズ」が不要なら、輝石錬成を活用しよう。

## CHECK 余った輝石をエクスキューブに変える手も

輝石が余った場合は交換した★10武器でエクスキューブを手に入れるといい。とくに「虹輝石イリディスタ」は集めやすいのでオススメ。エクスキューブで「レアドロップ倍率+250%」が「ラッキーライズI」付きユニットを入手して、ほかのレアを狙おう！



◀リサイクルショップでエクスキューブに交換。



### 輝石入手場所リスト

アイテム名	入手場所
虹輝石イリディスタ	深淵なる闇の眷属【巨獣】
風輝石ヴァーユ	特務先遣調査:森林
炎輝石アグニ	特務先遣調査:火山洞窟
地輝石ブリティヴィー	特務先遣調査:砂漠
雷輝石インドラ	特務先遣調査:地下坑道
雪輝石ヒマラヤ	特務先遣調査:凍土
天輝石ブラフマー	特務先遣調査:浮遊大陸

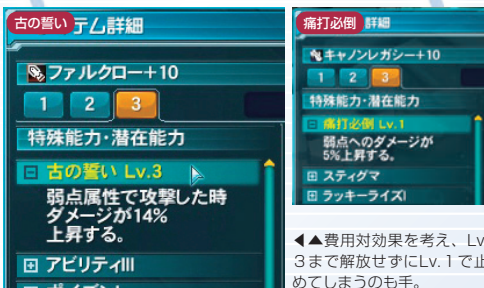
### 交換用武器ドロップリスト

武器名	ドロップエネミー/必要破壊部位 (レベル帯)
イクタチ	ロックベア (Lv.31~)、ログベルト (Lv.41~)
ベルクウェルカー	トランマイザー (Lv.41~)、トランゼクシア (Lv.41~)
ルストデバイス	シグノガン (Lv.31~)
メッサアゲート	フォードラン/左角・右角 (Lv.31~)、ノーディラン/角 (Lv.31~)
クルエルフロガー	イエーデ (Lv.31~)
ノイズブローヴァ	シグノビート (Lv.41~)、シグノブルー (Lv.41~)
ジェイドラシオン	ウィンディラ (Lv.31~)
グロウヴェルコ	グワナーダ (Lv.31~)、グワナーダ・ネロ (Lv.41~)
ブロックペロウ	ビッグヴァーダー/ガトリング (Lv.41~)、キングヴァーダー/ガトリング (Lv.41~)
クルールコフィン	キングイエーデ (Lv.31~)
ディブルカン	キャタドラン/結晶 (Lv.31~)、カタドラル/結晶 (Lv.41~)
イシュリア	アギニス (Lv.31~50)
トールマリソク	キャタドランサ/結晶 (Lv.31~)、カタドラル/結晶 (Lv.41~)
セイトンバイセ	ファンクバンシー (Lv.31~)、パンサ・ドンナ (Lv.41~)
ヴァイフロース	スノウバンシー (Lv.31~)、パンサ・エレナ (Lv.41~)
グラマシエント	セト・サディニアン (Lv.31~50)
メタリソリドム	トランマイザー (Lv.31~50)、トランゼクシア (Lv.41~)
シュミットール	ディーニアン (Lv.31~)
コルネリア	デ・マルモス (Lv.31~)、ダル・マルリ (Lv.41~)

種類	武器名	必要アイテム	武器性能 (+10)			必要能力	潜在能力
			打撃力	射撃力	法撃力		
大剣	ルイングローム	虹輝石イリディスタ×20	358 (680)	-	-	打撃防御:450	-
	カグタチ	イクタチ×1、風輝石ヴァーユ×90	488 (927)	-	-	打撃力:600	光輝の癒し
自在槍	ロソヴァルガー	ベルクウェルカー×1、雷輝石インドラ×90	423 (803)	-	-	打撃力:600	連続終焉
	オールドデバイス	ルストデバイス×1、地輝石ブリティヴィー×90	417 (792)	-	-	打撃力:620	流星の功
双小剣	ラーヴァシーカー	メッサアゲート×1、炎輝石アグニ×90	320 (608)	-	-	打撃力:600	憤怒の型
	クラベルニクス	クルエルフロガー×1、雪輝石ヒマラヤ×90	326 (619)	-	-	打撃力:610	極光の功
両剣	フォシルウィクター	虹輝石イリディスタ×20	243 (461)	-	-	打撃防御:450	-
	ストレイブローヴァ	ノイズブローヴァ×1、雷輝石インドラ×90	340 (646)	-	-	打撃力:600	連続終焉
鋼拳	ルベウスラシオン	ジェイドラシオン×1、天輝石ブラフマー×90	482 (915)	-	-	打撃力:610	不返転
	オーヴァコア	グロウヴェルコ×1、地輝石ブリティヴィー×90	491 (932)	-	-	打撃力:620	流星の功
銃剣	ロエリアペロウ	ブロックペロウ×1、雷輝石インドラ×90	387 (735)	348 (661)	-	技量:400	-
	クルールコフィン	クルールコフィン×1、雪輝石ヒマラヤ×90	395 (750)	355 (674)	-	技量:410	極光の功
長銃	グロームレイ	虹輝石イリディスタ×20	-	312 (592)	-	射撃防御:450	-
	ディブルニゲル	ディブルカン×1、炎輝石アグニ×90	-	435 (826)	-	射撃力:600	憤怒の型
大砲	クラフトプロジェクト	虹輝石イリディスタ×20	-	333 (632)	-	射撃防御:450	-
	スルクライ	イシュリア×1、風輝石ヴァーユ×90	-	457 (868)	-	射撃力:600	光輝の癒し
双機銃	フリーマリソク	トールマリソク×1、天輝石ブラフマー×90	-	466 (885)	-	射撃力:610	不返転
	セイトンバイセ	セイトンバイセ×1、風輝石ヴァーユ×90	364 (691)	-	484 (919)	法撃力:600	光輝の癒し
長杖	メリオフロース	ヴァイフロース×1、雪輝石ヒマラヤ×90	371 (704)	-	494 (938)	法撃力:610	極光の功
	ルビアシエント	グラマシエント×1、天輝石ブラフマー×90	378 (718)	-	503 (955)	法撃力:620	不返転
導具	エーベルブック	虹輝石イリディスタ×20	-	-	302 (573)	法撃防御:450	-
	メタリソリドム	メタリソリドム×1、地輝石ブリティヴィー×90	-	-	411 (780)	法撃力:600	流星の功
短杖	コムローートル	シュミットール×1、炎輝石アグニ×90	450 (855)	-	411 (780)	法撃力:600	憤怒の型
	レミルネリア	コルネリア×1、雪輝石ヒマラヤ×90	459 (872)	-	420 (798)	法撃力:610	極光の功

## 潜在能力 最大まで強化して武器に眠る力を呼び覚ます

潜在能力は、★7以上の特定の武器を+10まで強化したときに解放できる。潜在能力の解放には、「フォトンスフィア」と強化1回ぶんのメセタが必要だが、必ず成功するので心配はいらない。解放する手間はかかるが、使いこなせば強力なものも多いのが特徴だ。

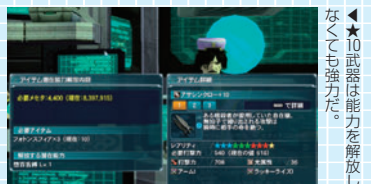


### ★10武器潜在能力リスト

潜在能力名	効果	レベル		
		1	2	3
一点穴射	ワンポイントの威力が上昇	小	中	大
古の誓い	弱点属性で攻撃したときのダメージが上昇	10%	12%	14%
英知の行使	「オートメイトテッドライン」の効果をも高める	10%	15%	20%
炎獄	プレイバスターズ中、正面への威力が上昇	10%	12%	14%
機甲滅牙	機甲種に与えるダメージが上昇	5%	7%	10%
究極の加護	PP消費量が減少	17%	19%	21%
気配遮断	ヘイトが下降する	12%	16%	20%
幻影陣	イリュージョンレイヴの威力が上昇	小	中	大
光輝の癒し	PPの回復速度が上昇	10%	13%	16%
交鎖練撃	ベンデラムロールの威力が上昇	小	中	大
修羅撃	HPが半分以下になると、打撃力と射撃力が上昇	60	70	80
瞬撃殺槍	バスターズナッチの威力が上昇	小	中	大
神探砲	デバインランチャーの威力が上昇	小	中	大
人海軍	ヘイトが上昇	12%	16%	20%
正対の攻撃	正面から攻撃したときのクリティカル率が上昇	1%	2%	3%
拳の手	拳の威力が上昇	12%	14%	16%
閃光千撃	フラッシュサウザンドの威力が上昇	小	中	大
旋風縛	アサーサイクロンの威力が上昇	小	中	大
双刃奏舞	オウルゲストラの威力が上昇	小	中	大
奪命剣	攻撃時に与えたダメージの一定割合ぶんHPとして吸収	4%	5%	6%
墮白舌縛	ヘブンリーフォールの威力が上昇	小	中	大
墜滅陣	サブライズダウムの威力が上昇	小	中	大
痛打必倒	弱点へのダメージが上昇	9%	11%	13%
天昇舞	レイジングワルツの威力が上昇	小	中	大
爆砕重奏	スリラーブロードの威力が上昇	小	中	大
不返転	一定確率でダメージによるのけぞりが発生しない	25%	27%	29%
負滅牙	ターカーに与えるダメージが上昇	5%	7%	10%
憤怒の型	フェューリスダムの効果が上昇	1%	2%	3%
無心の形	非チャージ時のテクニックのダメージが上昇	14%	16%	18%
龍滅牙	龍族に与えるダメージが上昇	5%	7%	10%
連続終焉	チェインフィニッシュ倍率を強化	12%	15%	20%
練成巧者	ドロップアイテムに特殊能力が付与される確率が上昇	3%	4%	5%

## CHECK 潜在能力の解放はリスクも大きい

潜在能力を解放すると、武器の強化値は0に戻ってしまう。そのため、再び+10まで強化するのはタイヘンだ。潜在能力は強力な反面、リスクも大きいので無理に解放する必要はない。手持ちのメセタや強化補助アイテムの数を考えて、計画的に利用しよう。



▶★10武器は能力を解放しなくても強力だ。





★10武器ドロップリスト

種類	武器名	ドロップエネミー / 必要破壊部位 (レベル帯)	オススメの出場所 ※クエストはすべてベリハード	武器性能 (+10)			必要能力	潜在能力
				打撃力	射撃力	魔法力		
大剣	ルインシャム	キュクロナーダ (Lv.41~)	環境汚染装置破壊	433 (822)	-	-	打撃力:520	-
	マダムノアマガサ	ウーダン (Lv.41~)	森林探索、ナヴ・ラッピー捕獲任務	446 (847)	-	280 (532)	魔法力:540	-
	サディーナエッジ	シル・サディニアン (Lv.41~)	凶悪化龍族鎮圧	460 (874)	-	-	魔法力:560	龍滅牙
	エルダーペイン	ファルス・ヒューナル / ソード (Lv.46~)	淵へと迫りしもの、アプタクシオン	474 (900)	-	-	魔法力:580	尊命剣
	バーンスパダー	バーンドラール (Lv.51~)	特務先遣調査: 火山洞窟	507 (963)	-	-	魔法力:620	-
ドラコンスレイヤー	クリスドラーレル (Lv.51~)	特務先遣調査: 浮遊大陸	536 (1018)	-	-	魔法力:650	-	
自在槍	ロケットパンチ	マター・ボート11枚目	-	302 (537)	-	-	技量:300	-
	ベルクヴェルカー	トランマイザー (Lv.41~), トランゼクシア (Lv.41~)	巨大変形機甲撃破、砂漠遊撃戦	364 (691)	-	-	魔法力:500	連鎖終幕
	グワナーダラズ	グワナーダ (Lv.41~), グワナーダ・ネロ (Lv.41~)	砂漠探索、走破演習: ナベリウスII	364 (691)	-	-	魔法力:520	負滅牙
	アサシクロー	カタドラーレル (Lv.41~)	キャタドランサ討伐	373 (708)	-	-	魔法力:540	望言吉縛
	フルートギフト	アークス模倣体 (Lv.41~)	シングルパーティーエリア全般	388 (737)	-	-	魔法力:540	-
	ギガススピナー	サイクロネーダ (Lv.41~)	遺跡探索	396 (752)	-	-	魔法力:560	旋風縛
	カタドランサー	カタドラーレル (Lv.51~)	特務先遣調査: 火山洞窟	432 (820)	-	-	魔法力:610	-
	クリスライル	クリスドラーレル (Lv.51~)	特務先遣調査: 浮遊大陸	440 (836)	-	-	魔法力:620	-
	ダルマルファング	ダルマルリ (Lv.51~)	特務先遣調査: 凍土	449 (853)	-	-	魔法力:630	-
	ディアホリックガント	カウオンダ (Lv.41~)	特務先遣調査: 砂漠	466 (885)	-	-	魔法力:650	-
	ファルクロー (★11)	タークファルス・エルダー (Lv.41~)	深淵なる闇の眷屬【巨鯢】	474 (924)	-	350 (682)	魔法力:600	古の誓い
	ディックビラー	ディック (Lv.41~), ディクナッツ (Lv.41~)	火山洞窟探索、特務先遣調査: 火山洞窟	353 (670)	-	-	魔法力:520	龍滅牙
	インペリアルピック	リグジュレイダ (Lv.41~)	遺跡探索、特務先遣調査: 砂漠	364 (691)	-	-	魔法力:540	騎撃殺槍
	クロームオーディオ	クローム・ドラゴン (Lv.41~)	暴走龍の怨嗟	373 (708)	-	-	魔法力:550	-
	ヴィジャヤ	ログベア (Lv.51~), ログベルト (Lv.51~)	特務先遣調査: 森林	401 (761)	-	-	魔法力:600	-
	ディクナッツビラー	ディクナッツ (Lv.51~)	特務先遣調査: 火山洞窟	409 (777)	-	-	魔法力:610	-
	リーガルランサー	ガルブル (Lv.51~)	特務先遣調査: 森林	425 (807)	-	-	魔法力:630	人選体
	ゲキツナアタ	シグノブルー (Lv.51~)	特務先遣調査: 地下坑道	441 (837)	-	-	魔法力:650	-
	グワナーダ	グワナーダ (Lv.41~), グワナーダ・ネロ (Lv.41~)	砂漠探索、走破演習: ナベリウスII	270 (513)	-	-	魔法力:500	負滅牙
	ブレイダズ	クラダ (Lv.41~)	巨大変形機甲撃破、遺跡浸食度調査	273 (518)	-	-	魔法力:520	双刃舞
	ブリッツスラッガー	シグノブルー (Lv.41~)	地下坑道探索、特務先遣調査: 地下坑道	290 (551)	-	-	魔法力:560	天昇舞
	ドラーベルヴォルグ	バーンドラール (Lv.51~)	特務先遣調査: 火山洞窟	333 (632)	-	-	魔法力:620	-
	ナーゲルオング	パンサ・オング (Lv.51~)	特務先遣調査: 森林	339 (644)	-	-	魔法力:630	-
	フロアティングエッジス	三ミクラ (Lv.51~)	特務先遣調査: 地下坑道	352 (668)	-	-	魔法力:650	-
	ノイズフローヴァ	シグノビット (Lv.41~), シグノブルー (Lv.41~)	地下坑道探索	293 (556)	-	-	魔法力:500	連鎖終幕
フォシルトリクス	ゼッシュレイダ (Lv.41~), リグジュレイダ (Lv.41~)	遺跡探索	302 (573)	-	-	魔法力:520	-	
スタックカッタリ	ガルブル (Lv.41~)	ナヴ・ラッピー捕獲任務、特務先遣調査: 森林	312 (592)	-	-	魔法力:520	-	
デモリッシュコメット	グワナーダ・ネロ (Lv.41~)	砂漠探索	321 (609)	-	-	魔法力:542	壁滅陣	
グワナーダブル	グワナーダ (Lv.41~), グワナーダ・ネロ (Lv.41~)	砂漠探索、走破演習: ナベリウスII	326 (619)	-	-	魔法力:560	負滅牙	
メーレンスカ	ファンクバサ (Lv.46~), パンサ・オング (Lv.46~)	ファンクバサ討伐、特務先遣調査: 森林	332 (630)	-	-	魔法力:580	幻影陣	
番黒のニイボウ	スバルザイル (Lv.51~)	特務先遣調査: 砂漠	345 (655)	-	-	魔法力:605	練成巧者	
キングダムブレード	キングヴァーダー / 前方レーザ一砲 (Lv.51~)	特務先遣調査: 地下坑道	349 (663)	-	-	魔法力:610	英知の行使	
ツインブランド	スノバビュシ (Lv.51~), パンサ・エリナ (Lv.51~)	特務先遣調査: 凍土	358 (680)	-	-	魔法力:620	-	
クリスカリバー	クリスドラーレル (Lv.51~)	特務先遣調査: 浮遊大陸	361 (685)	-	-	魔法力:630	-	
迅雷	ソルチーニアン (Lv.51~)	特務先遣調査: 火山洞窟	375 (712)	-	-	魔法力:650	-	
ウオルガー・ハズ	ウオルガー・ダ (Lv.41~), アロカナーダ (Lv.41~)	ウオルガー・ダ殲滅	410 (779)	-	-	魔法力:500	負滅牙	
マイザークロウ	トランマイザー (Lv.41~), トランゼクシア (Lv.41~)	巨大変形機甲撃破、砂漠遊撃戦	420 (798)	-	-	魔法力:520	機甲滅牙	
セイクリッドダスター	バーンドラール (Lv.41~), 特務先遣調査: 火山洞窟	火山洞窟探索	430 (817)	-	-	魔法力:540	閃光千撃	
スバックスラッガー	イーエーダ (Lv.41~)	デルモス鎮圧	442 (840)	-	-	魔法力:560	交鎖練拳	
エルダーファイト	ファルス・アーム (Lv.41~)	深淵なる闇の眷屬【巨鯢】	459 (872)	-	-	魔法力:580	-	
ロクハルトナックル	ロクバート (Lv.51~)	特務先遣調査: 森林	472 (896)	-	-	魔法力:600	-	
スチームナックル	キルナス・コア (Lv.51~)	特務先遣調査: 地下坑道	486 (923)	-	-	魔法力:615	-	
ゼクシアクロウ	トランゼクシア (Lv.51~)	特務先遣調査: 砂漠	501 (951)	-	-	魔法力:630	-	
ファイティングビート	フォードランサ (Lv.51~)	特務先遣調査: 浮遊大陸	520 (988)	-	-	魔法力:650	-	
ロードマキシオン	マター・ボート11枚目	-	273 (518)	245 (465)	-	技量:300	-	
ブロックベロウ	ヒックヴァーダー / ガドリング (Lv.41~), キングヴァーダー / ガドリング (Lv.41~)	地下坑道探索、巨大機甲種・覚醒	333 (632)	232 (440)	-	技量:300	連鎖終幕	
ブラオレットゼロ	ブリアダ (Lv.41~)	遺跡浸食度調査	343 (651)	310 (589)	-	射撃力:520	-	
ネルシール	ガルブル (Lv.41~)	デルモス鎮圧	355 (674)	319 (606)	100 (190)	魔法力:540	-	
ダガンスラッガー	ダガン (Lv.46~), エルダガン (Lv.46~), ダガンネロ (Lv.46~)	遺跡浸食度調査、ウオルガー・ダ殲滅	365 (639)	329 (625)	-	技量:360	負滅牙	
カラカサジヨミ	ノーディラン (Lv.46~)	火山洞窟遊撃戦、特務先遣調査: 火山洞窟	377 (716)	338 (642)	-	技量:380	爆碎重拳	
デオマズルガ	スバルザイル (Lv.51~)	特務先遣調査: 砂漠	402 (763)	362 (687)	-	魔法力:620	-	
クリアデュブル	マルモス (Lv.51~)	特務先遣調査: 凍土	410 (779)	369 (701)	150 (285)	魔法力:630	-	
エンペラルキシオン	リグジュレイダ (Lv.51~)	特務先遣調査: 砂漠	426 (809)	383 (727)	-	技量:450	-	
ラトリアレン	クラバーダ (Lv.41~)	遺跡探索、ウオルガー・ダ殲滅	-	363 (689)	-	射撃力:520	-	
エルダーライフル	タークファルス・エルダー (Lv.41~)	深淵なる闇の眷屬【巨鯢】	-	398 (756)	-	魔法力:540	修羅紋	
アヴェンジャー	クリスドラーレル (Lv.41~)	浮遊大陸探索、特務先遣調査: 浮遊大陸	-	398 (756)	-	魔法力:560	一点穴射	
クロームヴァイア	クローム・ドラゴン (Lv.41~)	暴走龍の怨嗟	-	409 (767)	-	魔法力:550	-	
シグノヘッドガン	シグノガン (Lv.51~)	特務先遣調査: 砂漠	-	461 (875)	-	魔法力:630	-	
ホーリーレイ	カコング (Lv.51~)	特務先遣調査: 森林	-	478 (908)	100 (190)	魔法力:650	-	
ヴァーダー・カノン	ヒックヴァーダー / ミサイルポッド下銃 (Lv.41~), キングヴァーダー / ミサイルポッド下銃 (Lv.41~)	地下坑道探索、巨大機甲種・覚醒	-	410 (779)	-	魔法力:500	英知の行使	
プロジョン	ゼッシュレイダ (Lv.41~), リグジュレイダ (Lv.41~)	遺跡探索	-	423 (803)	-	魔法力:520	-	
イリールガリボマー	アークス模倣体 (Lv.41~)	シングルパーティーエリア全般	-	436 (828)	-	魔法力:540	-	
キャンラガジー	ターク・ラゴネ (Lv.41~), ターク・アグラニ (Lv.41~)	市街地奪還作戦、走破演習: ナベリウスII	-	450 (855)	-	魔法力:560	痛打必劍	
SSPNランチャー	シグノガン (Lv.41~)	特務先遣調査: 砂漠	-	462 (877)	-	魔法力:580	神殺槍	
キング・カノン	キングヴァーダー / ミサイルポッド下銃 (Lv.51~)	特務先遣調査: 地下坑道	-	486 (923)	-	魔法力:610	英知の行使	
キルディライト	ファンクバサ (Lv.51~), パンサ・オング (Lv.51~)	特務先遣調査: 森林	-	495 (940)	-	魔法力:620	正対の必撃	
シグノヘッドランチャー	シグノガン (Lv.51~)	特務先遣調査: 砂漠	-	505 (959)	-	魔法力:630	-	
ランチャーレガシー	ソルチーニアン (Lv.51~)	特務先遣調査: 浮遊大陸	-	514 (976)	-	魔法力:640	-	
インフェル・ハズーカ	キングイーエーダ (Lv.51~)	特務先遣調査: 凍土	-	524 (995)	-	魔法力:650	-	
プレイムビジット (★11)	タークファルス・エルダー (Lv.41~)	深淵なる闇の眷屬【巨鯢】	-	533 (1039)	-	魔法力:600	炎獄	
マイザークロウ	トランマイザー (Lv.41~), トランゼクシア (Lv.41~)	巨大変形機甲撃破、砂漠遊撃戦	-	406 (771)	-	魔法力:520	機甲滅牙	
アジダーゼ	アークス模倣体 (Lv.41~)	シングルパーティーエリア全般	-	419 (796)	-	魔法力:540	-	
ヤスミノコノ9000M	ロクバート (Lv.41~)	森林探索、特務先遣調査: 森林	-	432 (820)	-	魔法力:560	零の手	
ゼクシア(レット)	トランゼクシア (Lv.51~)	特務先遣調査: 砂漠	-	474 (902)	-	魔法力:620	-	
エレナスローア	パンサ・エリナ (Lv.51~)	特務先遣調査: 凍土	-	485 (921)	-	魔法力:630	-	
長杖	ピコピコハンマー	ラヴ・ラッピー (Lv.41~) ※期間限定エネミー	現在出現クエストなし	320 (608)	-	260 (494)	魔法力:460	-
	アンブラスデッキ	Mr. アンブラ (Lv.41~)	クエスト全般	313 (594)	-	416 (790)	魔法力:500	-
	ウィンディシャフト	ウィンディラ (Lv.41~)	浮遊大陸探索、キャタドランサ討伐	323 (613)	-	430 (817)	魔法力:520	龍滅牙
	クロームエヴォル	クローム・ドラゴン (Lv.41~)	暴走龍の怨嗟	338 (642)	-	450 (855)	魔法力:550	-
	デモニックフォーク	キルナッツ (Lv.46~)	地下坑道探索	343 (651)	-	456 (866)	魔法力:560	-
道具	エルダーロッド	タークファルス・エルダー (Lv.41~)	深淵なる闇の眷屬【巨鯢】	354 (672)	-	470 (893)	魔法力:580	修羅紋
	サイコウオンド (★12)	タークファルス・エルダー (Lv.41~)	深淵なる闇の眷屬【巨鯢】	437 (874)	-	581 (1162)	魔法力:700	究極の加護
双機銃	ヴァーダー・ビット	ヒックヴァーダー / 主砲 (Lv.41~), キングヴァーダー / 主砲 (Lv.41~)	地下坑道探索、巨大機甲種・覚醒	-	-	354 (672)	魔法力:500	英知の行使
	マフ	デルモス (Lv.41~), ダルマルリ (Lv.41~)	デルモス鎮圧	-	-	377 (716)	魔法力:540	-
	マイゼン	ガーディン (Lv.41~)	地下坑道探索、機甲種性能調査: 地下坑道	-	-	389 (739)	魔法力:560	-
	レーウェンフック	ゼッシュレイダ (Lv.41~), リグジュレイダ (Lv.41~)	遺跡探索	-	-	389 (739)	魔法力:520	-
	ヒトガタ【瞬式】	ハイズドラーレル (Lv.41~)	暴走龍の怨嗟	-	-	400 (760)	魔法力:580	気配遮断
	グリーンデュエルゲイズ	ウオルドラーレル (Lv.51~), バーンドラール (Lv.51~)	特務先遣調査: 火山洞窟	-	-	428 (813)	技量:420	-
	キングスピット	キングヴァーダー / 主砲 (Lv.51~)	特務先遣調査: 地下坑道	-	-	436 (828)	魔法力:630	英知の行使
	ガディアンナ	スノバビュシ (Lv.51~), パンサ・オング (Lv.51~)	特務先遣調査: 凍土	-	-	453 (860)	魔法力:650	-
	マジカルウオンド	ウーダン (Lv.41~)	森林探索、特務先遣調査: 森林	-	-	387 (735)	-	魔法力:500
	グリムグリッ	アークス模倣体 (Lv.41~)	シングルパーティーエリア全般	-	-	401 (761)	魔法力:540	-
	神杖ツクヨミ	キャタドランサ (Lv.41~)	キャタドランサ討伐	-	-	424 (805)	-	魔法力:560
短杖	パロドラウウオンド	ハルトラン (Lv.51~)	特務先遣調査: 浮遊大陸	-	-	477 (906)	-	魔法力:530
	エリュシオン (★11)	タークファルス・エルダー (Lv.41~)	深淵なる闇の眷屬【巨鯢】	-	-	504 (982)	-	魔法力:500

★10武器のマイショップ売買が可能になり、ある程度の武器はメセタで購入できるようになりました。しかし、★11と★12は対象外なので自力でゲットするしかありません。開発チームへのインタビューでは、ドロップ率はかなり低いとのこと。とくにサイコウオンドは、狙って出せる確率ではないと言われるほどなので、レアドロップ倍率のブーストチケットはほかのクエストに使ったほうがよさそうです。

ハミ出し★10〜武器入手の手引き  
ステラの雑感



## ACアイテムの利用に悩むアークス必見!

# AC

## アークスカッシュの 基礎知識と 賢い使い方

プレイをより快適なものにして  
くれるACアイテムについて、知  
っておきたいことをフォロー!

キュッ!と  
1Pに凝縮!



### ACアイテムの基礎知識

1

#### プレミアムセットは超お得!!

ACアイテムのなかで要注目なのが「プレミアムセット」。使用すると、単品だと700ACに必要なサービスを両方とも受けられる上に、クライアントオーダーの受注数が20から40に増加、収納数300個のプレミアム倉庫が利用できるなど、さまざまな限定サービスも受けられる。プレミアムセット利用者同士のトレードや、★10武器のマイショップでの購入が可能になるなど、アイテム入手もスムーズに行えるので、本格的に「PSO2」をプレイするならばぜひ利用したいところだ。

マイルーム利用30日 (700AC)

+

マイショップ出店30日 (700AC)

+

さまざまな限定特典 (欄外参照)

1300AC以下で利用可能!

### ACアイテムの基礎知識

2

#### 効果がずっと続くACアイテムは要チェック!

ACアイテムは、使用や購入することで一定の期間内効果を得るもの、同じく使用、購入することで無期限で効果を受けられるものの2種が存在する。半永久的に効果があるアイテムは一度購入してしまえば、使用後はずっと効果を得られるのが魅力だ。とくに「アイテムバック拡張」系は、初期の50だとすぐに満タンになってしまうアイテムバックの容量を増やしてくれるので、かなり役立つ。クエスト中に倉庫へアイテムを送る手間をはぶくためにも、ぜひ購入しておきたい。

◆無期限で効果を得られる  
主なACアイテム

- アイテムバック拡張10
- アイテムバック拡張最大セット
- スキルツリー追加パス
- マグ獲得チケット
- サブレット解放チケット

### ACアイテムの基礎知識

3

#### FUNスクラッチでACアイテムと同効果のものが手に入る

ACを使わなくても利用できるFUNスクラッチからは、期間は短いもののACアイテムと同じ効果のあるチケットが入手できることがある。ACを購入していないプレイヤーでも同じサービスを受けられるので、ACをあまり使いたくないという人はこちらの手段で狙おう。

「マイルーム利用3日」と  
「マイショップ利用3日」  
が入手可能!

◀どちらも利用期間は3日。出現率は高くないので運も重要に!?

### プレイスタイルも3者3様!

## チーム・電撃警備保障が語るスタイル別ACの使い方!

チーム・電撃警備保障の3人が、自身のACアイテム利用法を語る。ACアイテムを利用する際の参考に。

お気楽マイペースプレイのユウヒの場合  
いろいろなお得効果が受けられる  
プレミアムセットがあれば満足!

部内では、まったくプレイの部類に入るオレ。「アイテムバック拡張セット」は買ったけど、それ以外のACアイテムにはやや消極的。だって、なくても十分遊べるんやもん! 安っぽい言葉かも知れんけど、基本無料でここまで遊べるんはすごいわ。まあそれでも、クライアントオーダーの受注数増加とかプレミアム倉庫とか、値段のわりにかなり魅力的なサービスが受けられる「プレミアムセット」は、ちよくちよく利用してあげてね。1日約43円以下でこれだけのサービスが受けられるなら満足満足。コス(は)かなりええと思うし。ただ、ないならないでOKやから、いつの間にか期間が終わってこないも、アイテム売りたいだけのときはFUNスクラッチ引けばええし(笑)。

#### ◆利用している主なACアイテム

- アイテムバック拡張最大セット
- プレミアムセット30日

レア発掘こそ人生のレトロの場合  
かっこよくて強い  
★10以上の武器が欲しい!

「PSO2」の最大の楽しみは、レア武器探し。赤く光るアイテムがドロップしたときは、テンションアゲアゲ↑↑「おい、赤シリーズだよ!」……でなわけで、僕はレアドロップ率をできるだけ上げてクエストに挑むのが基本。「アイテムバック拡張最大セット」と「プレミアムセット」は当たり前(笑)として、さらに「レアドロップ倍率+150%」も要所で投入します。P.11の検証を見てもらえばわかると思いますが、あるとないと本当に違うんですよ、輝きの数が……。あと新コスチュームが配信されたときは「ACスクラッチ券(11個)」も買います。ここでされる「レアドロップ倍率+200%」は地味に欲しいんです。

#### ◆利用している主なACアイテム

- アイテムバック拡張最大セット
- プレミアムセット30日
- レアドロップ倍率+150%(3個)
- ACスクラッチ券(11個)

すべてを深くやり込むステラの場合  
利用できるものはすべて利用  
たとえそれが有料サービスであっても

どのクラスでも完備な役割を果たすには、さまざまな部分に気を使うのが大切です。第一に装備品の特殊能力。各武器、防具に必要な特殊能力を付けるために、日頃から特殊能力付きの装備を集めているのですが、通常倉庫とプレミアム倉庫だけでは圧倒的に容量不足。拡張倉庫1~3も利用しないと、まったく足りません。第二にマグ。クラスの必要を伸ばすのももちろん、特定の装備品を装備するために必要なので、マグ獲得チケットで複数のマグを育成しています。最後にスキルツリー。追加パスを使い、クエストに合ったツリーを選択して挑んでいます。有料サービスでも、目的のために必要なら惜しまず使います。

#### ◆利用している主なACアイテム

- アイテムバック拡張最大セット
- プレミアムセット30日
- 拡張倉庫1(2,3)利用30日
- マグ獲得チケット
- スキルツリー追加パス etc...

### ACアイテムリスト

名称	価格(AC)	用途・効果
プレミアムセット30日	1300	トレードなどの専用サービスが30日間有効になる
プレミアムセット60日	2500	トレードなどの専用サービスが60日間有効になる
プレミアムセット90日	3600	トレードなどの専用サービスが90日間有効になる
マイルーム利用30日	700	マイルームが30日間使用可能になる
マイショップ出店30日	700	マイショップの出品が30日間可能になる
拡張倉庫1利用30日	500	拡張倉庫1が30日間利用可能になる
拡張倉庫1利用90日	1200	拡張倉庫1が90日間利用可能になる
拡張倉庫2利用30日	500	拡張倉庫2が30日間利用可能になる
拡張倉庫2利用90日	1200	拡張倉庫2が90日間利用可能になる
拡張倉庫3利用30日	500	拡張倉庫3が30日間利用可能になる
拡張倉庫3利用90日	1200	拡張倉庫3が90日間利用可能になる
アイテムバック拡張10	350	アイテムバックの最大所持数を10拡張する(※)
アイテムバック拡張最大セット	1600	アイテムバック拡張10が5個セットになったお得パック(※)
キャラクター作成権	500	2キャラ目以降のキャラ追加が可能。キャラ選択画面で購入(※)
シップ移動権	700	作成済みのキャラをほかのシップに移動。キャラ選択画面で購入
スキルツリー追加パス	500	新規ツリーを1枚追加。クエストカウンターで購入できる(※)
追加ツリーリセットパス	1000	スキルツリー追加パスで追加したツリーを初期化。購入場所同上
マグ獲得チケット	300	マグを1体追加申請できる(※)
マグリセットデバイス	500	マグのレベルや支援機能を初期状態に戻す
スケーパードール(1個)	150	戦闘不能になった際に1度だけ身代わりになってくれる
スケーパードール(3個)	400	スケーパードールが3個セットになったお得パック
スケーパードール(5個)	600	スケーパードールが5個セットになったお得パック
コスモアトマイザー(3個)	400	使用者と周囲の味方のHPを全回復し、状態異常も治療する
コスモアトマイザー(5個)	600	コスモアトマイザーが5個セットになったお得パック
獲得経験値+100%(3個)	500	使用してから30分間、獲得経験値が100%アップする
獲得経験値+100%(10個)	1600	獲得経験値+100%が10個セットになったお得パック
レアドロップ倍率+150%(3個)	800	使用してから30分間、レアドロップ倍率が150%アップする
サブレット拡張チケット	800	サブレットのブック03からブック06までを解放できる
エステ利用パス	500	エステの有料コンテンツを1時間自由に利用できる
ACスクラッチ券(11個)	2000	ACスクラッチを11回引ける。単品購入より1回お得
ACスクラッチゴールド券(11個)	5000	ACスクラッチゴールドを11回引ける。単品購入より1回お得

※アイテムバック拡張は最大アイテム所持数が50個(1枚のチケットに付きアイテム所持数が10個増え、最大で5枚チケットの使用が可能。キャラクター作成は全シップ合計で12体。スキルツリーは1キャラクターにつき10体まで利用可能)

### ACアイテムの基礎知識

4

#### キャラ追加やシップ移動もACアイテムで行える

現在いるシップでキャラを追加したい場合や、現在のキャラをほかのシップへ移動させる際もACアイテムを使う。シップ移動にはいろいろな制限があるので、公式サイトを確認しよう。

- キャラ作成  
「キャラクター作成権」が必要。ただし1体目のキャラを再作成する場合は無料でできる
- シップ移動  
「シップ移動権」が必要。現在のキャラデータと装備アイテムのみほかのシップに移行可能

### ACアイテムの基礎知識

5

#### ACスクラッチからのみ出現するアイテムも豊富!

ACスクラッチには、コスチュームやパーツ、追加ボイスなど、ここで見つからないアイテムがてんこ盛り。なお、ここで入手できるものはほぼマイショップで売買可能だ。なかには高額で取引されているものもあるので、思いがけないほど大量のメセタを稼いでしまうことも。



人気アイテムで一獲千金も狙える!?

#### ◆ACスクラッチのポイント

- ACスクラッチでは衣装や消費アイテム、ACスクラッチゴールドでは衣装のみ入手可能
- 一部衣装&消費アイテムは高額で売買でき、メセタ稼ぎに最適
- 単品で引くより、11個セットを買って引いたほうが引ぶんオトク
- アイテムの大半はマイショップで売買可





4月24日配信予定

# 荘厳なる守護者

最新アップデート情報紹介

春の中規模アップデート「荘厳なる守護者」第2回で配信される内容を公開。新たなタイムアタッククエストなど、ボリューム満点だ！

## 1 新タイムアタッククエスト・走破演習アムドゥスキアII

### 新フィールド・龍祭壇を全力で駆け抜けろ！

「荘厳なる守護者」第1回で配信された、新フィールドの龍祭壇を舞台にしたタイムアタッククエストが登場。多数の龍族と仕掛けが守りを固める龍祭壇を駆け抜け、ク

リアタイムを競うクエストだ。個々の実力を試された「走破演習：ナベリウスII」とは異なり、パーティーメンバーとの協力がさまざまな難関を突破する力に！



### ヴォル・ドラゴンを召喚する、ゴロンゾランも出現！

龍祭壇の中ボス、ゴロンゾランがタイムアタックでも登場。自身の周囲を結界で守り、ヴォル・ドラゴンを召喚して連携攻撃をしてくるやっかいな相手だ。

### ベリーハードではLv.55~のエネミーが登場！

▶ノーマルで出現するエネミーはLv.20~、ハードがLv.40~、ベリーハードはLv.55~。アドバンスクエストに匹敵する強さだけに、難易度は高そうだ。



### 走破演習アムドゥスキアII 注目ポイント



#### ボスが3体!

▲狭い小部屋で3体のボスと激戦。これまでのタイムアタッククエストとは比較にならないほど、難易度は高そうだ。

#### その1 ボス戦が大乱戦!

最終エリアでは、スイッチを起動すると同時に3体のボスエネミーが登場! 暴れまわるボスたちを制するには、パーティーで連携して断するのが重要となるか。

#### 登場ボス

- キャタドラゴン
- キャタドラゴンサ
- クォーツ・ドラゴン

#### その2 数々の仕掛けが存在!

龍祭壇独自の仕掛けも、フィールド内に多数設置されている。エネミーを倒すだけでなく、これらの仕掛けを解除する方法を発見することもクリアには重要だ。

#### ビームを撃つ仕掛けも

龍磁晶は龍祭壇の防衛装置で、ウィンディラのプレスのようなレーザーを撃ってくる。



#### 謎の巨大スイッチも登場

▲ウェイトスイッチという名の装置。名前のとおり、重さに関係するのだろうか?

## 2 ACスクラッチ・バトラーメイドティータイム

### 謎の少女の衣装、執事&メイドのコスチュームが!

「バトラーメイドティータイム」の題目どおり、執事とメイドのコスチュームが、どちらも全種族が着用でき、執事の服は男性用のほかに女性用も存

在する。さらに、ストーリー9章で暴走龍を追っていた謎の少女のコスチュームも。キャタは男女それぞれに、新たなデザインのパーツが追加される。

#### 武器迷彩

▶牡牛座がモチーフの武器迷彩。ナックル用で、装備すると武器の外見を一時的に変えられる。

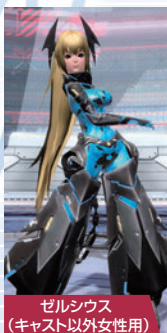


#### マグ

◀マグの姿を鎧武者風に変える。兜の飾りは、武器迷彩と同様に牡牛座がモチーフのようだ。



レディバトラーコート (全種族女性用)



ゼルシウス (キャスト以外女性用)

#### ピュアメイドドレス (全種族女性用)



### 髪型&アクセサリも大充実!

オシャレに気を使う人に人気が出そうな、ゴシックな装いのアクセサリが多数。写真で掲載した以外にも、アンティークモノクルやゼルシウスヘッドギアなど多彩なラインナップに注目だ。新たな髪型は、ラフツインテールのほかにロング三つ編み(上のピュアメ

#### ラフツインテール(髪型)



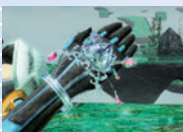
▲ゼルシウスを着た謎の少女の髪型。本人のものとは異なり、毛先の色は変化なし。



シルクハット(アクセサリ)



目隠し(アクセサリ)



シルバーバンジヤ(アクセサリ)



ゴシックヘアアクセ(アクセサリ)

## 3 FUNスクラッチ更新

### 端午の節句からゴシック系まで多彩!

無料で引けるFUNスクラッチには、5月の端午の節句にちなんだアクセサリやルームグッズが登場。さらに、ゴシック系のルームグッズは、黒と白を基調にした新カラーがラインナップに加わる。

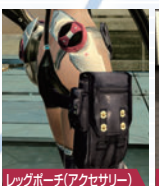


武者兜/扇柄/鯉のぼり(アクセサリ)

▲現実では飾るためのものだが、端午の節句には欠かせない。



ダウラスヘッドギア(アクセサリ)



レッグパッド(アクセサリ)



サンドグラス(ルームグッズ)



フライングカーブ(ルームグッズ)



ゴシック・テーマB(ルームグッズ)

風のルームグッズ。鯉のぼり

▶ゴシックテーマの新バージョン。以前に配信されたテーマは、カベとじゅわんのカラが変わっている。



ハミ出しACの基礎知識と賢い使い方  
プレミアムセット編②

能力強化ドリンクの効果アップ(副効果必ず付与され、効果の高いプレミアム専用効果も発生。さらにEX、Z系ドリンクの主効果が確実に中か大になる)、シンボルアートを保存できる数が通常の4倍に増加、という10種類。これにACアイテムとして単体でも購入できるマイルーム利用、マイショップ出店の2つのサービスがついているんや。ほんますごいボリューム……。継続的に遊ぶ人は90日を買おうと、さらにお得やて!! (コウヒ)



# かぐや プレティ日記 パーティ・プレイ & おんせん編

鈴木 風羽



ウレ、ドラゴンも  
とても空気が読めます!!

**とドラゴンが7で出ん!**  
うあぁ...  
全量NPCじゃないよ...  
みんな戦い甘くて  
敵を倒すたびに瞬殺で  
私視範囲外に倒れる!!

ボスに金貯け  
この場にEFAPIを  
出しドラゴンと戦え!!  
かな...

土曜日にそれは

**昔々アツクに復讐した!!**  
こいつはんかー  
ナニと交換  
しましたの  
どこか行きたい  
ことあります?

じゃあファイア 許可申請を  
出しドラゴンだけ残せる  
わでそれ行きたいです!!

先日 電撃警備保障の皆さんと  
はじめて遊ばせてま!  
しかもこれはロクソンの  
パーティプレイ  
でもあったのです!!

失敗  
しないかし  
失敗し  
ないですか

あ...!!しばらくPS Vitaで遊ぶのは  
PC版の操作おもしろいしこう!!

**直前までキャンセル**

とにかく総括乗して  
もと遊びたいけど  
その総括やイベントは  
解蔵に  
ソロはソロで乗りたいと  
仲間と遊ぶとゲームを攻略しは  
という少作業はほぼ部分か  
全然はくなくというか  
もう、あの時間経つのが早くて  
これからはもう少し積極的に  
遊ばたいかも〜と思っちゃ  
た

プレイステーション  
4で遊ぶのは  
ウアアア  
とこわい(1番おもしろい)

クエスト内容は "時間いっぱいネーを撃破"  
はのぶすか EFAPIの "リリイの伝言"  
が発生しやすいぞ" ...というか 多すぎました

この中に発生するのは  
珍しいケース  
しかも3人が  
リリイの部屋で  
画面がリリイの  
部屋で...

おみせのリリイの  
(セリアマネ)  
PSE4で遊ぶと発生し画面が効果  
巨くはなまじく

その緊急クエストの  
アノニスカ...  
緊急任務発生。全アーク  
さんという...  
じゃあこれも  
みいほに行きますか  
うあぁあぁ!  
行きたいです!!  
せひっ!!

**石漠遊撃戦!**

みんなを助かると  
とっも乗る怪獣ですね!!

早!!  
何度もおれんでは負けての  
おしい...お元すごい!!

おつかー!!

念願のパーティを  
おつかー!! 超感謝  
おつかー!! 超感謝

**お風呂で遊ぶ!!**  
ロビーアクションを駆使して遊ぶ!!!

ちょっと異な場所では  
かまの温泉も  
あつまる!!

1人1人  
座るみる

寝るか  
みる

7人に座る場所も  
ありましたよ

んんん  
女子更衣室  
に入るうと  
このヒュー

温泉  
はな

**広ーい!**  
SFな建物の外に自然のどかな  
自然が広がるのが面白い!

ドキドキ♡  
**湯けむり温泉を体験!**

濡れ水スタイル  
エロいおもしろ!!  
男3タールの需要先について  
しばらく議論しましたw

約2時間ほど 温泉気分を  
満喫しました!!

おみいほ  
おみいほ  
おみいほ

ポタリ連軒で  
牛乳早飲みとか  
とーとー

ここはミニゲームとか  
あるとおもしろいよ  
卓球したいの

おみいほに遊び!!  
おみいほの  
PC版だとおもしろいよ!!

おみいほの  
おみいほの  
おみいほの

おみいほの  
おみいほの  
おみいほの

おみいほの  
おみいほの  
おみいほの

リリイも体験してみたい!!  
**石漠風呂で遊ぶ!!**

アツクに  
石漠風呂に入る

ロビーで  
座る

ロビーで  
座る

ロビーで  
座る

**犬異種!!**