

自分だけのアイテムを創り出せ!

PHANTASY STAR ONLINE 2

ファンタジースターオンライン

アップデートタイトルにもなっている新要素が1月15日に配信決定! いったいどんなアイテムを創ることができるのか?

PC PS Vita サービス中(2012年7月4日配信)

ファンタジースターオンライン2

●RPG ●セガ ●ゲームダウンロード無料、スペシャルパッケージ版:¥5,229(税込)
 ●基本プレイ無料(一部有料アイテムあり) ●オンライン専用
 ●シリーズプロデューサー: 森井智史、シリーズディレクター: 木村裕也、PS Vita版ディレクター: 菅沼裕、エピソード2開発ディレクター: 中村圭介

チーム電撃
警備保障
「PSO2」連載企画
3rdシーズン 第11回

新システム「クラフト」の詳細をお届け!!

これまでのクエストとは違った攻
略が求められる「採掘基地防衛戦」
に続き、自分好みにアイテムをカス
タマイズできる「クラフト」が1月
配信される。そのシステムの詳細に、
電ブレ独自視点を交えて肉迫!

NEWS 3月にPC&PS Vita版の新パッケージが発売決定!!

永野護氏がデザイン!!



永野護氏
デザインアイテム

- 武器
- コスチューム
- マブ

12月14日に開催された「アークスX'masパーティー」で、新パッケージの発売が電撃発表! 気になる購入特典は、永野護氏デザインのアイテムなど超豪華。カタナとバレットボウ、そして「ハート・オブ・ボウム」を永野氏自らリメイクした武器を持ったキャラのイメージイラストも公開され、これらがアイテム化される。また、イメージイラストのキャラクターたちはゲスト参戦のNPCとしてゲーム内にも登場する予定だ。

永野護氏プロフィール

アニメのメカニックデザインで活躍し、1985年にはマンガ家としてデビュー。自身の公式サイトで作品紹介するほどの、熱烈な「PSO」シリーズファン。

- 代表作品
- ファイブスター物語
- 花の詩女 ゴティックメード

アークスX'masパーティー イベントリポート

行ってきました秋葉原! 「PSO2放送局」の部分はひとまず置いておいて、ここではそれ以外の部分を。当日の第1部では「採掘基地防衛戦」の体験プレイが実施され、多くの人が歓声をあげながらプレイを楽しんでいました。そして、なんと早めに現地に入った僕と野良も参加! 「正結晶集めましょう」などとあつかましく指示を出させていただき、無事にクリア。ほっとした。イベントの最後にはじゃんけん大会が行われ、10名の方に特製グッズの詰め合わせが贈られました。そのほか、開発陣や会一太郎氏のサイン会なども行われ、参加者は終始笑顔。やっぱり、オフラインのイベントって重要です。感謝祭、期待していますよー! (レトロ)



▲拠点防衛をうちのほうでスクラッチを引くなど、ユニークなアークスも多かったです。

チーム・電撃警備保障

シブを超えたメンツで防衛戦をしよう計画、検討中。

チーム・電撃警備保障プレイ日記
URL▶ <http://dps.dengeki.com/pso2/>

週刊アスキー編集部・PSO2チーム

PSO2遊撃隊活動報告

年末年始は「PSO2」で年越しをもうむっアス相川です。みなさんは、新しいオープニングムービー見ましたか? いつもは即ログインに急ぐ私ですが、思わず手を止めて見入ってしまったよ。飛ばしちゃうって人はぜひチェックを! ていうか見て!



▲お気に入りにはリリーバ族のもふもふ具合と、フォースのこのシーンを! こんなにカッコヨク戦ってみたい。

雑誌 週刊アスキー2014年1月7/14日合併号→発売中/¥450(税込)
 情報 週刊アスキー2014年1月21日号→2014年1月6日発売/¥390(税込)

レトロ
種族:ヒューマン♀
メイン:レンジャーLv.64
サブ:ガンナーLv.65
防衛戦! アークスの絆が試されるこのクエスト、ラグズのみならず、一緒にがんばりましょう!

ステラ
種族:キャスト♀
メイン:レンジャーLv.65
サブ:ガンナーLv.65
ガルド・ミラを入手して以降、プレイが楽になった気がします。便利なものもよし嬉しいです。

ユウヒ
種族:ヒューマン♀
メイン:フォースLv.61
サブ:テクターLv.60
テクニクカスタマイズに悩まされそうな気がすてい。しっかりと勉強せやんとあかんやろな……。

スザンアトシ
種族:ヒューマン♀
メイン:ガンナーLv.50
サブ:レンジャーLv.35
新システム「クラフト」に大注目。ベースとなる武器を今から入手しておかないと!

ホロロウ
種族:キャスト♀
メイン:ハンターLv.42
サブ:レンジャーLv.15
MMOでは生産職が大好きなので、新しく追加される「クラフト」システムに興味津々なのです。

-ゆっけ-
種族:ヒューマン♀
メイン:ハンターLv.37
サブ:ファイターLv.20
わかってはいたけど、セント・ラッピーがかわいい。この「もふもふ」に全身をあずけたいっ!

野良
種族:ヒューマン♀
メイン:ブレイバーLv.46
サブ:ハンターLv.61
クリスマスも終わり、2014年ごんには☆ 来年はもっと忙しくなりそうな空気を感ずるニヤ……。

hal
種族:ヒューマン♀
メイン:ブレイバーLv.54
サブ:ハンターLv.35
新情報がどどーんと公開されましたね! クラフトでどの武器を強化しようかと倉庫整理中です。



1月15日配信



新要素「クラフト」システム

以前からロードマップで公開されていた「アイテムカスタマイズ」の全貌がいよいよ明らかに！

「クラフト」の概要

3つのシステムを軸にアイテムをカスタマイズ

新要素の「クラフト」は、武装エクステンド、テクニックカスタマイズ、アイテム分解の3つがシステムの軸になっている。武装エクステンドは、既存の武器とユニットを難度VH以上でも通用する性能まで引き上げられる。一方、テクニックカスタマイズは、既存のテクニックの性能を変えるシステムだ。どちらを実行するにも素材が必要となり、アイテム分解でその素材を手に入れる仕組み。既存の装備やテクニックを調整したい人向けに、単純に強くなるシステムではなさそうだ。

メインシステム

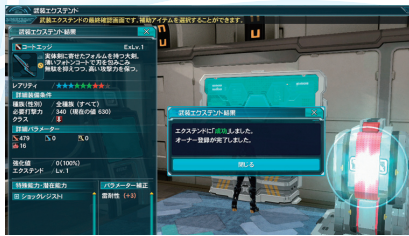
武装エクステンド	武器やユニットの性能強化。レアリティによって回数上限が異なる
テクニックカスタマイズ	テクニックの威力などをカスタムする。メリットとデメリットが存在
アイテム分解	アイテムを消費してクラフトに必要な素材を取り出す

クラフトに関連するサブシステム

クラフト実績	クラフトすることで解除される実績。レベルやレシビに影響する
クラフトレベル	実績の解除で成長。クラフト時にさまざまなボーナスを得られる
クラフトレシビ	レシビに対応したレアリティのアイテムやテクニックがクラフト可能
クラフトライン	クラフト時に使用する枠。1度使うとクールタイムが必要となる
クラフター検索&発注	ほかのプレイヤーからクラフトを請け負ったり、頼むことができる
クラフトルームグッズ	クラフトをサポートするルームグッズ。設置すると役立つ要素も

1 武装エクステンド 武器やユニットの基本能力値を強化

武装エクステンドでは、武器やユニットの基本能力値が強化可能。上昇する基本能力値はカテゴリごとに決まっているほか、強化に失敗することもない。変動するのは基本能力値と耐性、そして装備条件。ベースとなったアイテムの特殊能力や強化値、潜在能力などには一切影響しない。なお、エクステンド回数には上限があり、最大まで強化すると★10に並ぶ性能になる。



▲エクステンドした装備は、必ずオーナー登録されるので注意不可。

- #### 武装エクステンドで変化する要素
- 武器の打撃力・射撃力・法撃力の基本値
 - ユニットの打撃防御・射撃防御・法撃防御・各種耐性の基本能力値
 - 装備条件(必要値、装備可能クラス)
 - オーナー登録(レア度に関係なく登録される)

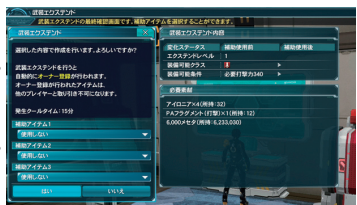
- #### 武装エクステンドに影響されない要素
- レアリティ
 - 強化値
 - 属性と属性値
 - 特殊能力
 - 潜在能力

必要素材 ベースとなる武器・ユニットと素材が必須

武装エクステンドに必要なアイテムは、右のとおり。ゼロからアイテムを作るわけではないので、ベースとなる武器やユニットが必要に。素材は、P.238で解説する「アイテム分解」で入手可能。ベースのアイテムとレシビを選択した時点で、要求素材と費用が表示されるため、とくに悩むことはない。クラフトレシビは、ベースのアイテムの種類やレアリティに対応したものが必須。これらがそろっていれば、エクステンドできる。

武装エクステンドに必要なもの

- ベースの武器・ユニット
- 素材
- メセタ
- 対応したクラフトレシビ



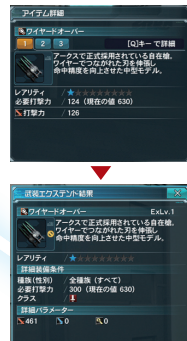
▲補助アイテムを使えば、装備条件を緩和しやすさ。

効果の例 基本能力値だけでなく装備条件も変化

変動する基本能力値はレシビどおり。エクステンドした武器は、全クラス装備だったものでも武器種ごとの基本クラスのみになる。ただし、補助アイテムを使うか、ランダムで発生する大成功時は装備に必要な能力値が軽減されたり、装備可能なクラスが増える。

装備条件について

- 大成功時を除いて装備可能クラスは基本クラスのみになる
- 大成功時には装備条件が緩和され、装備可能なクラスが追加されることも



▲装備条件の必要値も変わることで、自分の強さ以上の強化をするとうまくいくことも！

新システム「クラフト」

年末に超ビッグニュース到来！



アーケス生活を大きく変える新システム「クラフト」が発表されたわ！

どのへんがスゴイシステムなのかしら？



まあ細かい点は記事をチェックしてもらうとして、カンタンにまとめると……

こんなことができちゃいます！

- ・好きな武器を最前線で活躍できる性能に！
- ・テクニックの性能を運んで調整！
- ・不要な武器、ユニットを分解して素材に！

ということは、こんな武器も一線級の強さにできるということかニヤ？



まずは★10までの武器&全ユニットをエクステンド可能よ！

クラフトの仕組み①

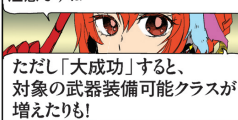
武器・ユニットにかかわる「武装エクステンド」では装備の基本能力値の底上げが可能です



その際はこれらの能力を残したまま性能アップできます！

- レアリティ
- 強化値
- 属性&属性値
- 特殊能力
- 潜在能力

注意点として、必要パラメータや装備可能クラスなども書き換わるので注意です



ただし「大成功」すると、対象の武器装備可能クラスが増えたりも！

ちなみに「成功」と「大成功」のみで失敗はありません！



なんなん！？ あっしーは……

1月15日配信 そのほかのアップデート情報

「クラフト」以外にもアップデートは盛りだくさん。気になるその内容を、ピックアップして紹介。

事前告知されていたプレイヤー&テクターのバランス調整をはじめ、さまざまな配信が予定されている。FUNショップアイテムには、2種類のユニークなルームグッズが追加。また、システム改善でグラインダーなど一部のアイテムが999個までアイテムバックで持てるように。

主な配信内容

- プレイヤー&テクターのバランス調整
- 予告専用緊急クエスト「平穏を引き裂く混沌」追加
- FUNショップアイテム追加
- 第2潜在能力追加
- 一部アイテムの所持上限数が999個に

プレイヤー&テクターのバランス調整

プレイヤーはアクション挙動とPP回復量、テクターはスキル「ウォンドラバース」の効果が調整される。とくに後者は、スキルの効果自体がまったく変わるので要チェックだ！

■プレイヤーのアクション調整

- ・ステップとステップアタックの速度アップ
- ・通常攻撃のPP回復量が増加
- ・「アサギリレンダン」のキャンセルタイミング変化
- テクタースキル「ウォンドラバース」調整
- ・回避がステップになり、ステップアタックも可能(※)
- ・PPがゼロになるデメリット廃止
- ・打撃威力倍率追加(スキルLv.10で+35%)

予告専用緊急クエスト登場！

期間限定で配信された「境界を砕く混沌」が、予告専用緊急クエストとしてリニューアル。すべての敵が侵食核付きで出現し、PSE「経験値アップ」も発生するのでレアアイテムだけでなく、経験値も大量に獲得できる！



▲レアエネミーの出現率もアップしてる。

ステラが語るアップデート情報

1月15日アップデート番外編

第2潜在能力は、潜在能力解放時にこれまでとは別のものが選択肢に登場。すでに潜在能力解放済みの武器でも選択できますが、潜在レベルは1からやり直しになります。なお、第2潜在能力が追加されるのは一部の武器のみとのこと。FUNショップには、タイミングに合わせてボタンを押す速さを競う「アイイマスター」と、以前に配信が予定されていた「フォトガチャン」が追加されます。

(ステラ)

2 テクニックカスタマイズ テクニックの性能を自分好みに調整できる

テクニックカスタマイズでは、既存のテクニックの威力や消費PP、チャージ速度などを変化させる「カスタムディスク」が作成できる。「カスタムディスク」を使用すると、その内容ごとにテクニックの効果が書き換わる。メリットとして威力が上がる代わりに、消費PPが増えるデメリットもあるなど、単純な強化ではないのが特徴。現状で使い勝手のいいテクニックなら、そのまま使う選択肢もありそうだ。なお、カスタマイズしたテクニックは専用チャージエフェクトが追加される。

テクニックカスタマイズの特徴

- 単純に性能が強化されるのではなく、メリットとデメリットが同時に付く
- テクニックカスタマイズで作った「カスタムディスク」を使用して習得する
- 同じテクニックの「カスタムディスク」を使用すると効果は上書きされる



エフェクトも追加!!

▲テクニックをチャージすると、専用エフェクトが発生するように。

必要素材 武装エクステンドよりも必要なものは少ない

習得済みのテクニックリストからベースを選択するため、テクニックディスクは不要。習得済みのテクニックがなくなることもない。要求される素材は武装エクステンドよりも種類が少なく、何度も挑戦しやすくなっているようだ。クラフトレシピは1つのテクニックに2種類あり、カスタムの方向性が異なるので、自分のプレイスタイルに合ったものを選ぼう。なお、レシピは今後アップデートで追加されていく予定だ。

テクニックカスタマイズに必要なもの

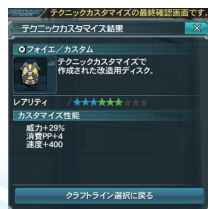
- 素材
- メセタ
- テクニク (習得していればOK)
- 対応したクラフトレシピ

効果の例 メリットとデメリットの量はランダムで決定される

武装エクステンドとは異なり、メリットとデメリットの数値は一定の幅からランダムで決定される。大成功時にはメリットが大きくなる、デメリットが小さくなるなどプレイヤーに有利な方向に変動。また、メリット・デメリットのどちらにも属さない効果も存在する。

大成功について

- メリットが大きくなる、あるいはデメリットが小さくなる



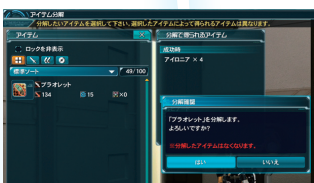
▲効果を確認してから、「カスタムディスク」を使う。

3 アイテム分解 武装エクステンドとテクニックカスタマイズに必要な素材を入手できる

アイテム分解は、その名のとおりアイテムを分解して素材を取り出すシステム。分解できるアイテムは右のとおりで、アイテムによって得られる素材が異なる。大成功はアイテム分解にもあり、通常よりも素材の獲得量が増えたり、レアな素材が手に入ることも。なお、成功と大成功でどちらも得られる素材は決まっている。

分解できるアイテム

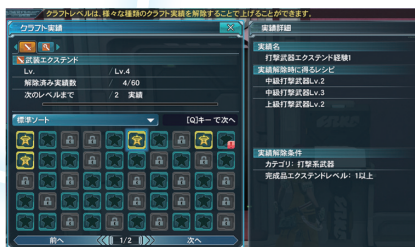
- ★7以上の武器
- ★7以上のユニット
- Lv.11以上のPA/テクニックディスク



▲不要なレアを素材化できるので、NPCに売却しているものにも価値がある。

4 クラフト実績 実績解除でメリットが!

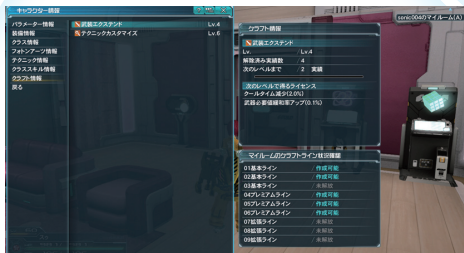
クラフト実績とは、クラフト用の称号のようなもので、さまざまなクラフトをこなすことで解除される。クラフト実績を解除すると新たなレシピが手に入ったり、クラフトレベルが上昇していく。実績解除狙いで、普段は使用しない武器やユニット、テクニックを積極的にクラフトするのも重要だろう。目指せ、クラフトマイスター!



▲クラフト実績の内容や報酬は、ビシオンから確認してね!

5 クラフトレベル レベルによってボーナスを得られる

クラフト実績を一定以上解除することで、クラフトレベルが上昇。レベルが上がると、「クラフトライセンス」と呼ばれるさまざまなボーナス効果を得られる。なお、レベルは武装エクステンドとテクニックカスタマイズで別扱いだ。さまざまな経験をして、クラフトレベルを上げよう。



▲クールタイム減少、基本ラインの解放などのボーナスが得られる。

エピソード2 テイルワーカー 中村さんに聞く!

Q: 攻撃力が異なる武器をそれぞれエクステンドしたとき、性能が落ちることもあるのでしょうか?

A: 同レアリティの同武器カテゴリなら、最大エクステンドで同一の攻撃力になります。

Q: アイテム分解で得られる素材は、レアリティや武器カテゴリによって異なるのでしょうか?

A: レアリティ、武器カテゴリ、武器の強さなどによって変化します。

Q: テクニックカスタマイズ済みのテクニックを初期状態に戻す方法はありますか?

A: 初回の配信では存在しません。今後、リセットできるレシピを配信予定です。

Q: 今後の配信では、どのようなクラフトレシピが追加されていくのでしょうか?

A: エクステンドレベルの拡張や、テクニックカスタマイズのパターン追加などを考えています。

Q: クラフトでまずは何を狙うといい、という指針があれば教えてください。

A: 実績を解除してクラフトレベルを上げること、クラフトラインが増えたり、クラフトライセンスでボーナスが得られます。まずは「クラフト実績」の画面を見て、どんな条件で解除されるかを見てください。手広くいろいろとやってみるほうが、クラフトレベルを上げやすいですよ。

特別企画 冬休みはこうして遊ぼう! 冬休みにたっぷりプレイしたい人に向けて、チーム・電警整備保障がアドバイス!

ガッツリレベルを上げるなら クライアントオーダーを受けよう

Lv.45を超えると、なかなかレベルが上がらなくなってくるため、まだ難度SH未体験の人もいます。そんな人は、クライアントオーダーを活用するのがオススメです。ザコを1体倒すだけでは100前後しか経験値はもらえませんが、クライアントオーダーを達成すれば数千~数万の経験値が一気に獲得可能。例えばハンスの「龍族からの挑戦状?」は、龍祭壇VHの敵を60体倒すだけで最大28,000もの経験値が得られます。一緒にルベルトの「ディランダールの弱点は!?」と「ドラゴン・エクス」の部位破壊を!も受けておけば、さらにまとめて稼げる

難度VHのオスメイクライアントオーダー

オーダー名	依頼者	報酬メセタ	報酬経験値
龍族からの挑戦状?	ハンス	1,000	28,000
徘徊する海王種	ハンス	1,000	29,000
砂漠の機甲兵団	ハンス	1,000	29,000
マイルマイル・マター	ラヴェール	1,000	15,000
イレイザー・レポートI~IV	ラヴェール	合計3,000	合計33,000
ドラゴン・エクス部位破壊を!	ルベルト	10,000	12,000
ブルーリガーダの弱点は?	ルベルト	12,000	18,000

仲間と一緒にプレイすれば 楽しいだけでなくオトクです

オンラインゲームは、仲間と一緒に遊ぶのが一番。まだフレンドが少ないという人は、この機会に仲間を見つけましょう。フレンドへジョブを送るとボーナスが付いたり、チームメンバーとクエストをクリアするとチームポイントが増えるオトクな要素も。(ステラ)

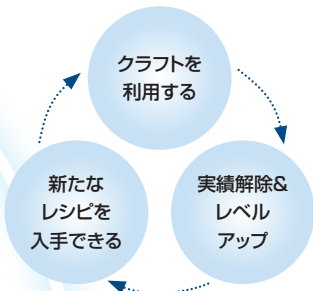
▲グッツジョブやフレンドバナーも活用すれば、FUNがいっぱい使えます。



6 クラフトレシピ レシピを入手することでクラフトが可能に

クラフトレシピは、武装エクステンドとテクニクカスタマイズを行うために必須となる資格のようなもの。初歩的なレシピは最初から持っている、それを使って実績を解放していくと新たなレシピが手に入る。基本的には右の図のようなサイクルでレシピが増えていき、高レアリティのクラフトが可能になっていく。なお、レシピはアイテムではないので増えても所持数に影響はない。

■クラフトとレシピの関係



POINT 最初は初歩的なレシピのみ持っている

7 クラフトライン クラフトに使う生産ラインのようなもの

クラフトラインは工場の生産ラインのようなもので、武装エクステンドとテクニクカスタマイズに使用する。1回使うとクールタイムが発生するため、短時間に何度も繰り返してクラフトすることはできない。最初

は「基本ライン」が1つあるだけだが、実績を解除することで最大3ラインまで増える。また、プレミアムセットやACサービスでもそれぞれ3ラインずつ増やすことができ、最大で9ラインにすることが可能。

- ラインの種類**
- [01]基本ライン……最初から使用可能
 - [02~03]基本ライン……一定条件を満たすと解放
 - [04~06]プレミアムライン……プレミアムセット使用時にまとめて解放
 - [07~09]拡張ライン……ACで1つずつ解放

クールタイム 一度使うとしばらく冷却時間が必要

クラフトラインを使用すると、クールタイムが発生。クールタイム中は、そのラインを使うことができなくなる。そのため、連続でクラフトを行う場合は複数のラインを使うか、

「リリバリウム」というアイテムを使う必要がある。ただし、クールタイムが終了すればそのラインを再び使用できるので、どちらも必須というわけではない。自分のプレイに合ったやり方を見つけるといいだろう。

リリバリウムの入手方法 「探掘基地防衛戦」のウェーブ報酬など

CHECK クラフトに関係するACサービスについて

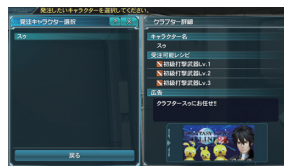
クラフトにかかわるACサービスで、現在判明しているものは下の通り。あれこれやりたい人、

すぐにクラフトレベルを上げたい人は利用しよう。逆に、これらを使わなくてもクラフトは楽しめる。

- 拡張ライン……1つにつき300AC (期間無期限、最大3ライン)
- リリバリウム (極大) ……1個150AC、5個600AC、10個1100AC
- プレミアムセット……30日1300AC、60日2500AC、90日3600AC

8 クラフター検索&発注 プレイヤー同士で協力することも!

武装エクステンドとテクニクカスタマイズは、素材を準備すればほかのプレイヤーに依頼することも可能。ビジネスでその相手を検索したり、ルームグッズを設置しておけば依頼を請け負うことができる。双方にメリットがあるので、積極的に利用するといえよう。



▲自分が持っていないレシピでも、クラフター検索で依頼すればクラフト可能。

発注側のメリット	受注側のメリット
<ul style="list-style-type: none"> ●クラフトレシピが不要 ●クラフトラインを使わずに済む ●クラフトレベルの高い人に頼める 	<ul style="list-style-type: none"> ●素材やメセタをいっさい使わずにクラフト実績を解除できる ●報酬として発注時に使われた費用(メセタ)の5%を入手できる

9 クラフトルームグッズ クールタイムを短縮する実用性もあり!

クラフトルームグッズは、マイルームに設置できるルームグッズだ。クラフトコンソールはクラフト機能をはたかせるルームグッズだが、マイルーム端末にも同様の機能がある。クラフトにこだわる職人気質の人は、クラフトルームグッズを活用すべし!

須というわけではない。例えば、クラフトコンソールはクラフト機能をはたかせるルームグッズだが、マイルーム端末にも同様の機能がある。クラフトにこだわる職人気質の人は、クラフトルームグッズを活用すべし!

■クラフトルームグッズの種類

ルームグッズ名	解説
クラフトコンソール	クラフト実行機能を持ったルームグッズ。アクセスすると、マイルーム端末と同等のクラフト機能を実行できる
クラフトボード	自分がほかのプレイヤーから依頼されている内容を確認できるルームグッズ。新たな依頼が届くと、新着マークが表示される
クラフトエクスピルダ	武装エクステンドの実行時に、少しだけクールタイム短縮のボーナスがつくルームグッズ。クラフト中に仕掛けが動作する
クラフトテックビルダ	テクニクカスタマイズの実行時に、少しだけクールタイム短縮のボーナスがつくルームグッズ。クラフト中に仕掛けが動作する



クラフトルームグッズをマイルームに設置して工房を作ろう!

▲クラフトルームグッズのなかには、クラフトをしているときだけ仕掛けが動作するものも。とことんクラフトにこだわりたい人のためのアイテムと言っていこう。

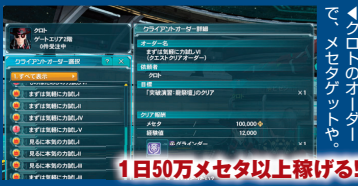
メセタを稼ぐんやったらショップかTAがええで

アイテムラボで装備を強化したり、気に入ったアイテムを買うにはメセタが必須。けど、なかなかたまらないという人も多いはず。そういう人は、マイショップで不要なアイテムを売るか、タイムアタッククエストのクライアントオーダーで稼ぐとええ。マイショップ利用権は

ACサービスやけど、FUNスクラッチでも「マイショップ出店3日」が当たるんで無課金プレイでも大丈夫。3日権の場合は、最低価格で出して素早く売りさばるのがポイントや。いらんもんは全部売って、必要なときに買うようにすれば倉庫の整理にもなる。タイムアタックのクライアントオーダーは、VH以上を5種類やるだけで1日50万ずつ稼げるで。(ユウヒ)

外出するときもキャラクターポートレートで思い出作りニヤ

冬休みと言えばお出かけニヤ。でも、3GやWi-Fiが使えない場所では『PSO2』が楽しめると思い込んだら大間違い! PS Vita版のキャラクターポートレート機能なら、事前にインポートしておけば使えちゃう。愛しのマイキャラとの記念撮影もオツですニヤ。(野良)



1日50万メセタ以上稼げる!

ユウヒのアイテム販売術

特殊能力にソールか、各ステータスの皿が付いた武器やユニットが売れ筋。とくに攻撃系は人気が高いんや。10万以下の★10武器は、フォンスフィアに変えてから売ったほうがええね。ルームグッズも意外と高く売れるからバカにできへんな。

マイショップ出店3日はFUNスクラッチで入手可能



マイキャラと記念撮影!!

クラフトの仕組み②

「テクニクカスタマイズ」のほうは威力や速度、ヒット回数など方向性を決めて性能を調整できる!



ただ「威力を上げるとかわりに消費PPがアップ」とかメリットとデメリットがセットになってる点に注意やな



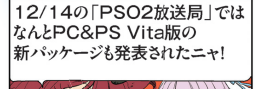
どう強化するか悩むわね~



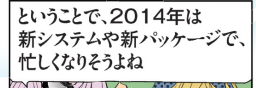
ちなみに「武器エクステンド」や「テクニクカスタマイズ」は他人に依頼することもできるわよ



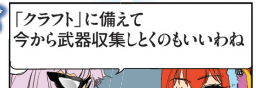
いずれはみんなに頼られる「クラフト」のプロを目指すのもおもしろそうやな~



アークス最高の職人を目指すニヤ!



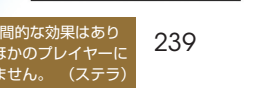
3月発売予定よ☆



ということで、2014年は新システムや新パッケージで、忙しくなりそうよ



そのぶん、冬休みは羽を伸ばさない!



「クラフト」に備えて今から武器収集しとくのもいいわね

調整予定のテクターを育てるのもおもしろそうです

よし、冬休みは遊ぶぞー!

ふふふ……そんなママがあるかな?!

トン子の言葉の意味……それは来年明らかに!?