

目次

- [生産](#)
 - [生産スキル](#)
 - [採取](#)
 - [採取スキル熟練値](#)
 - [精製・製品作製](#)
 - [スキル熟練度](#)
 - [生産道具](#)
 - [生産施設](#)
 - [生産の方法](#)
 - [生産レシピ](#)
 - [十人十色システム](#)
-

生産

様々なアイテムを作成します。
NPCでは販売されていない生産限定のアイテムも多数存在しています。
生産を行うには「生産施設」、「生産スキル」、「道具」、「素材」を必要とします。

生産スキル

スキルを取得するには「熟練度」と「消費CSP」が条件を満たしてなければなりません。
「消費CSP」はキャラクターのLVを上げることにより取得出来ます。
取得した採取スキルの熟練度を「5.0%」まで上げると「精製スキル」を取得可能になり、「10.0%」まで上げると「製品作成スキル」を取得可能になります。
現在レベルキャップが設定されているため、消費できるCSPには上限値があります。

例)

- 0.0%で鉱物採取 消費CSP1
- 5.0%で鉱物精製 消費CSP5
- 10.0%で金属製品作成 消費CSP10

採取

採取するには対象を物理攻撃か魔法攻撃を行い、HPを0にすることでアイテムを取得可能になります。
対象への攻撃にはペットにしたモンスターも可能です。
ペットと一緒に攻撃するか、ウィザードによる魔法攻撃を行うことで採取速度が上昇します。

例)

テイマーペット所持×2匹 = ウィザード(スキル) > ペット所持×1匹 > キャラクター単体

採取スキル熟練値

採取対象に物理攻撃を行うことで上昇します。
魔法攻撃でも上昇しますが上昇値は低く設定されています。
そのため、ウィザードの場合は物理攻撃を積極的に行うことが必要です。
熟練度の上昇範囲は、(対象Lv + 11)%までとなっています。
また、採取スキルの熟練度を上げていくことによって一度に取得出来る数値の範囲が上がるため、より多くの採取が可能になります。

例)

0.0% = 1 ~ 2個、時々3個
10.0% = ~ 3個、時々4個
20.0% = ~ 4個、時々 個

精製・製品作製

スキル熟練度

基本的に作成を行えば上昇しますが、生産品にはそれぞれ上昇範囲値が設定されているため、熟練値に適したアイテムを作成していく必要があります。
低熟練値の状態を高熟練値のアイテムを作ることも可能です。
その場合、成功率はかなり低いですが熟練値は上昇していきます。
「製品作成スキル」の熟練度を上昇していくことにより、大成功が出る確率が上がります。
大成功の出現は低確率ですが、元の作成数の2倍の数で作成されます。
大成功出現時の熟練値と作成数の情報を調査中 & 募集中

例) 矢弾(カオスアロー)
成功 33本
大成功 66本

生産道具

生産道具には「精製道具」と「合成道具」があり、「精製道具」は「精製スキル」、「合成道具」は「製品作成スキル」を使用します。
現在、生産道具は作成と修理が不可能なため、耐久度が0になった場合は各NPCより再度購入するしかありません。

例) 鉱物精製、金属製品作成
精製スキル使用には「スモールピックル」、金属製品作成スキル使用には「鍛冶ハンマー」となります。

生産施設

生産は街中のNPCに話しかけて作成、マイハウス内の設備を使用する、の2種類の方法があります。
マイハウスでの場合、ピンク文字色のモンスターにマイハウスを攻撃される場合があるので、建

設には場所を考慮する必要があります。

例) スキル「鋳物精製」

NPC

ナストリタン西地区の「鍛冶職人アモン」に会話。
「精製：鋳物」を選択。

マイハウス

設備をダブルクリック。
「鋳物精製」を選択。

生産の方法

生産ウィンドウが表示された状態で生産道具をインベントリ内から生産ウィンドウの「道具」ヘドラッグ&ドロップします。

精製を行うアイテムを「素材」へ移動させます。

「完成品」が表示されない場合には、生産を行うことができません。

生産が可能になると「完成品」にアイコンが表示され、アイコンにマウスを合わせると生産されるアイテムの説明が表示されます。

「素材」には1回分の素材を入れます。

一度に複数回生産を行う場合は「施工回数」で変更可能なので、その回数を指定します。

準備ができた状態で「生産開始」ボタンをクリックすると生産が開始され、成功・失敗の判定が行われます。

例) 鋳物精製

銅鋳石を素材枠に一回分の2個をD&D。

施行回数を2回に変更。

生産開始を選択。

判定。

成功 「Success」カッパーチップが2個できました。

失敗 「Failed」2回失敗しました……。

また、このときにまれに「大成功」が起きることがあります。大成功が起きると、装備品であれば+1の鍛錬ボーナスがつき、消耗品であれば個数が増えます。

なお、家具など一部の生産品は大成功でも結果が変わらないことがあります。

生産レシピ

素材枠へ一回分の素材をD&Dすることにより完成品にアイコンが作成されますが、1日に一度(一種類)街中のNPCから聞くことができます。

(確認中 インベントリ枠内にある素材からも判別されるのである程度素材を所持していなければならない?)

レシピには「身の丈」と「難しめ」の2種類あります。

「身の丈」=現在の熟達値での成功率が8割。

「難しめ」=現在の熟達値での成功率が5割。(時々ですが、成功率0%の品も表示されます)

例) 鋳物精製

ナストリタン西地区NPC「鍛冶手伝いシレーン」に会話。

「レシピを知りたい」を選択。

「鋳物精製」を選択。

「身の丈」又は「難しめ」を選択。

身の丈 「カッパーチップ」

難しめ 「ブロンズプレート」

十人十色システム

2010年2月24日のアップデートで実装された[十人十色システム](#)によって、生産するごとに完成品の性能や個数が変動するようになりました。
これらの変動値はスキルの熟練度によって上下します

- 薬品や材料などスタックするアイテムは一回の生産でできる個数が変動します
- 装備品などの非スタックのアイテムは攻撃力やステータス修正値に補正が加わります（熟練度が低い場合、マイナス補正が加わることもあります）
 - 装備品の補正の幅は使用するスキルの熟練度と装備品の元の数値に依存します。たとえばより攻撃力の大きい高レベルの武器ほど補正も大きくなります。
 - 大成功の場合と同様に家具などの一部のアイテムはなんの影響を受けません。

過去のコメントは[コチラ](#)

- 各種精製&生物加工で5、各種作成と調理、飲料、製菓で10消費するため、全部覚えることは出来ない。CSPさえあれば今のところ制限はないが、最低でも採取を10%まで上げないと作成が取れないため、考え無しに取得すると痛い目見る。クリックすれば、前提条件と消費CSP出るからよく見て - 名無しさん 2009-12-24 21:43:57
- レベルキャップが開放されれば、幾つか取れるかも知れないけど、今は採取2、精製2、作成2でスキルポイントぴったし。 - 名無しさん 2009-12-29 08:22:56
- 最初（熟練度が低いうち）は失敗続きで出費もかさむし時間もかかる、でも一つの完成品を作れた時の嬉しさや喜び、満足感は計り知れない。戦闘ばかりの人は是非、一度試してみてほしい！ - 名無しさん 2009-12-30 01:22:13
- 基本的にこのゲームのmobはアクティブ範囲が狭い上に、大体の場合逃げ続けてれば攻撃が当たらないので低レベルで素材を取りに行ける。レベル9以下でも充分生産で楽しめる。 - 名無しさん 2009-12-31 07:22:03
- ずっと放置されていたようなので生産に関する方法、情報を追加しました。何かご指摘などありましたらコメントをお願いします。皆で情報を共有してよりよい生産ライフを送りましょう。
- 採取で取れる最大数 = 熟練度 ÷ 8 の模様 - 名無しさん 2010-02-06 13:26:43
- 矢の本数は33 → 99に増えました。大成功では198本。こちらも例の修正お願いします。 - 名無しさん 2010-03-31 07:27:05
- 生産レシピの「身の丈」と「難しめ」ですが8割とか5割とかのソースはどこからでしょう？プレミアム強化を入れても「身の丈」でも失敗は出ますし、「難しめ」はもっと失敗が多いです。 - 名無しさん 2010-03-31 07:36:50
- これまでの傾向をみると、熟練の上限はLV+ で、は武器防具の種類ごとに固定のような気がする。 - 名無しさん 2010-05-12 12:54:13
- 例えば、LV1で熟練の上限が3.0%ならLV20で23.0%、LV50で53.0%といった具合 - 名無しさん 2010-05-12 12:57:40

名前:

書き込む