最初に無料で取れる報酬を確認する

PUBG MOBILEのワンパンマンコラボでは、有料の衣装や抽選を見る前に、ログイン、対戦、交換で受け取れる無料報酬を確認します。 PUBG MOBILEのレベル20の目標でコラボの失敗を減らす を見ながら、交換トークンの入手条件、使用期限、交換上限を整理し、無料分で満足できるかを先に判断しましょう。

本命を一つ決めて入手方法を分ける

サイタマ、ジェノス、ガロウ、戦慄のタツマキ、地獄のフブキなど、欲しい衣装を一つ選びます。同じ画面に並んでいても、賞品パス、交換、ラッキースピンで入手方法が異なる場合があります。報酬一覧から本命の場所と確定条件を確認してください。

賞品パスは到達できる報酬で判断する

購入価格だけで価値を決めず、残り日数とミッションで到達できるレベルを計算します。目標までの不足ポイントを残りのプレイ日数で割り、一日あたり必要な進捗を出します。無理なく届く固定報酬だけを基準に購入を判断します。

抽選でパスの不足分を埋めない

ラッキースピンでポイントを得られる場合でも、それを無料進捗として扱うと予算が膨らみます。賞品パス用と抽選用のUCを分け、パスの不足分を抽選で埋める時は追加費用として計算してください。

ラッキースピンは表示された保証を見る

1回と複数回の価格、提供割合、重複時の変換、交換通貨、確定報酬までの回数を確認します。過去に外れた回数や他の人の当選額ではなく、自分の画面に表示された保証だけを進捗として扱います。

衣装以外は使用頻度で選ぶ

武器、ヘルメット、乗り物、降下演出などは、普段使う装備かどうかで優先度を決めます。コラボらしさを重視するなら衣装、長く使う頻度を重視するなら武器や小物を候補にし、見た目だけで複数の入手経路へ予算を広げないようにします。

三つの予算を混ぜない

無料分、固定報酬へ使う分、抽選へ使う分を別々に記録します。固定報酬の購入後に残ったUCを、そのまま抽選へ回す必要はありません。本命を入手した時、または決めた上限に達した時を終了条件にします。

終了前は受取と期限を別々に確認する

イベント終了前に、無料ミッション、パス報酬、交換トークン、抽選通貨の期限をそれぞれ確認します。日程、価格、報酬配置は地域や更新で変わる場合があるため、現在のゲーム内表示を基準にして前日までに受取を済ませましょう。

無料交換、賞品パス、ラッキースピンを別予算で進めるための日本語ガイドです。