

ファントム オブ キル プロデューサーレター

2021.6 #60

- ファントム オブ キル 公式Twitterアカウント
- ファントム オブ キル 開発スタッフTwitterアカウント
- 今泉 潤 公式Twitterアカウント

@Phantom_of_kill
@Team_Phankill
@imaizumijun

はじめに

いつも『ファントム オブ キル』をプレイしていただいております。

プロデューサーの今泉です。『ファントム オブ キル』の今後の計画を、さらに分かりやすく具体的にお伝えしていくことで、より皆様安心してゲームをお楽しみいただけるよう「プロデューサーレター」を配信させていただきます。

今月はウェディング新ユニットロジェスティラとイチイバル、タガタメコラボではラキナに加え、アハトのメメント&ロイドver.の新ユニットが登場し、合わせて既存のウェディングユニットをギアや覚醒で強化、タガタメ+戒衆ユニットについても上方修正をいたしました。今後も各イベントとの開催やユニット実装と連動し、季節限定ユニットなど既存の強化を行なっていきます。

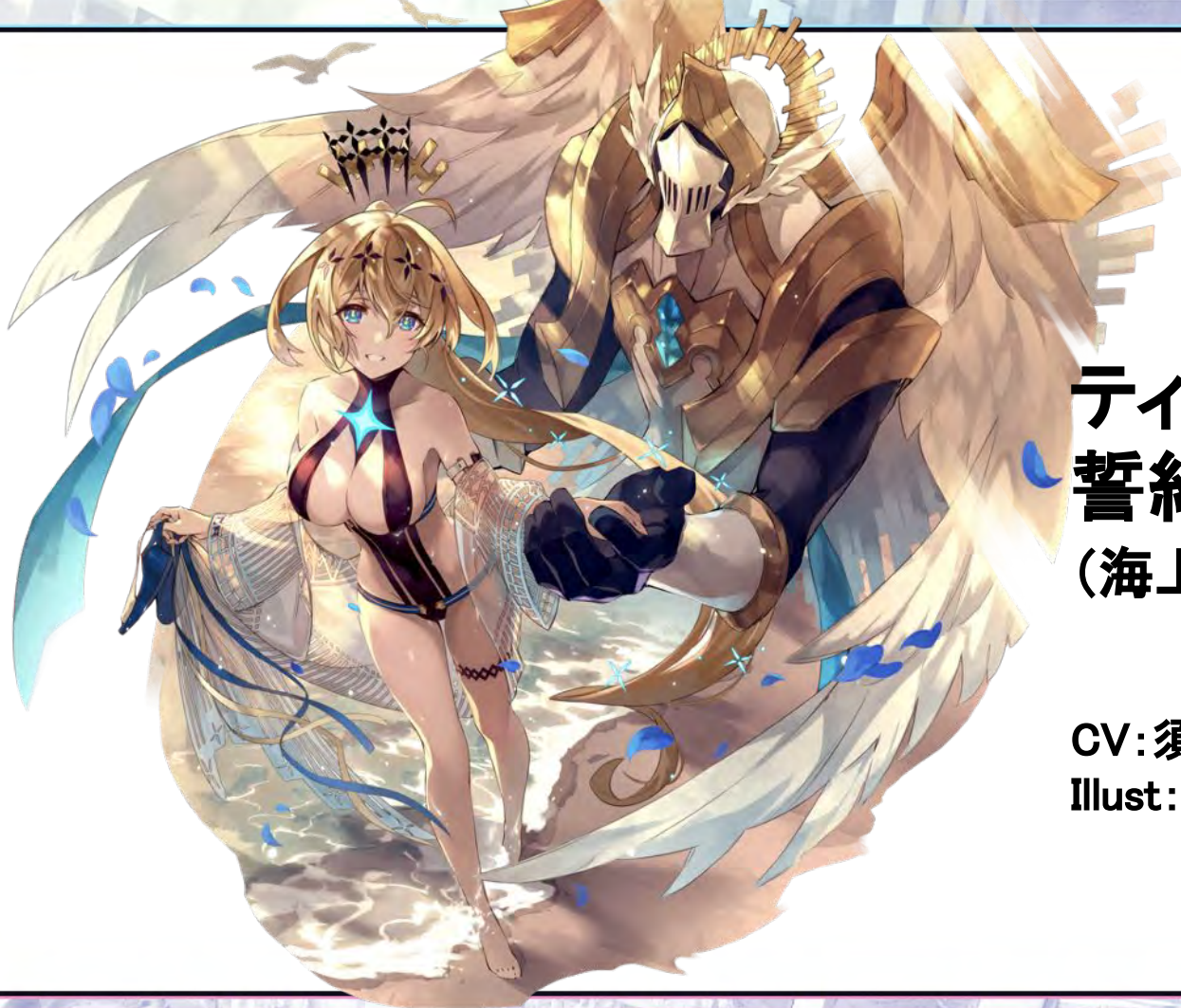
また、以前に生放送にて、まずはストーリーのみで登場とお伝えしておりましたアルマスの姉でディスラプターズ/インテグラルノアの「グランテピエ・獣刻・バハムート」が今月プレイアブルユニットとして登場しました。インテグラルノア編第15章クリア後に登場する「終焉を望む者-EX」で専用武具も入手できますので、ぜひメインストーリーも進めていただければと思います。

ユーザビリティ面についても、4/29に発表させていただいた項目のうち、武具や霊装などの機能面、ガチャやログインボーナス、レアメダルスロットなどの整理や素材入手など、改善に注力した月となりました。日々マスターの皆様の手間がかかる部分や育成、バランス面を少しずつ、できるところから遊びやすくしていきます。

それでは今月のユニットやイベントについてご紹介させていただきます。



ユニット情報



ティファレット
誓約・ミカエル
(海上編ver.)



CV: 須田裕莉香

Illust: トマル (G-ROW)

ティファレット(海上編ver.)コンセプト

誓約(コール)キラーズの特徴を兼ね備えた
ティファレットが【水場】でより強く、鉄壁に！

誓約キラーズらしく高倍率LSで特にHPを強化、ワープや騎乗特攻を備えています。高火力がトレンドの現マルチ対戦環境のなか、復活スキルやダメージ軽減により耐久性が高く、パーティーの要となるユニットです！さらに、相手が光属性の場合はダメージ軽減が強力になり防御面の性能もアップ！

海上編ユニットらしく【水場】ではDSなど一部スキルの効果が大幅に強化！復活スキルは復活の回数制限がなくなり、より強力に！

ティファレット(海上編ver.)スキル詳細

●誓約(コール)キラーズとしてのポイント

LS: 自軍全ユニットのHPが200%、命中・運が30%上昇し、自軍銃ユニットの魔攻が50%、技が20、速が5上昇する

DS: 3ターン毎に高確率で発動。80~100%威力の6連撃の突破攻撃を繰り出す

CS: 周囲3マス以内の指定マスに移動する。移動後、攻撃することができ、周囲4マス以内の敵ユニットの魔攻を1ターンの間、30%奪う。さらに1ターンの間、自身のデュエルスキル発動率が30%上昇する
※最大で魔攻を1000奪う

※開発中の内容を含むため、変更になる場合があります。

ティファレット(海上編ver.)スキル詳細

●CC3での強化ポイント

自身の火力を強化し、離れた場所から強力な攻撃ができるように。
光属性銃ユニットにダメージ無効効果を付与

VF1 付与: 4マス離れた敵ユニットとのデュエル時、自身の魔攻が200%上昇する

VF2 付与: 自軍フェーズ開始時、自身を含む周囲3マス以内の光属性かつ銃ユニットに1ターンの間、防御時、敵から受けるダメージを1撃まで無効にする

※いずれもVFはCC3開放、レベル最大時の効果

※開発中の内容を含むため、変更になる場合があります。

ティファレット(海上編ver.)スキル詳細

●海上編ユニットとしての【水場】での強化ポイント

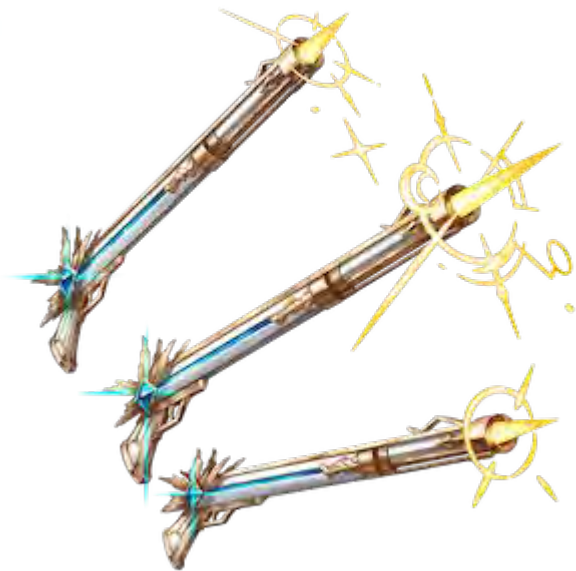
付与: 自軍フェーズ開始時、地形【水場】にいる場合、もしくは自身を含む周囲2マス以内の味方ユニットが3体以上の時、同範囲内の味方ユニットに1ターンの間、相手のデュエルスキル発動率を30%下降させ、自身の受けるダメージを30%軽減し、デュエル相手が光属性の場合、さらに自身の受けるダメージを80%軽減する効果を付与する

解放: 1ターンの間、自身のHPが0になった時、1度だけHP30%の状態で復活する効果を付与する。自身が地形【水場】にいる場合、何度でも復活する。この発動直後に再行動することができる ※1

※1.クエスト開始3ターン目以降に1度のみ使用可能

※開発中の内容を含むため、変更になる場合があります。

ティファレット専用武具情報




【Rank10】[付与]

自身のHPが1500、魔・速が15上昇し、炎・風・雷・氷属性ユニットへのダメージが50%上昇する。クエスト開始時、自身を除く周囲3マス以内の味方ユニットにデュエル時に敵から受けるダメージを最大HPの25%まで耐えられる効果を付与する

入手方法:

★6専用武具「天命銃『ティファレット』」と、常設クエスト「神器錬成」ティファレット編クリアで手に入る専用統合素材を武具統合のレシピから統合すると★7神器に強化されます。

※開発中の内容を含むため、変更になる場合があります。

An anime-style illustration of a character with long black hair, wearing a red and green outfit with a large red skirt and red thigh-highs. She is surrounded by a large, complex, multi-faceted geometric structure in shades of blue, purple, and red, with green ribbons swirling around it. The background is white.

リサナウト 誓約・クロノス



CV: 大久保瑠美
Illust: しぶ彦 (G-ROW)

リサナウト・誓約・クロノス コンセプト

炎近接パーティーの切り込み役・リサナウトが
誓約(コール)キラーズになり、さらに活躍シーンが広がります！

切り込み役としての突破力を生かしつつ、誓約キラーズらしいスキルでパーティーを先導。自身も高火力を出せるため、幅広い活躍が期待できます。さらに敵ユニットが周囲3マスで行動終了後「魔攻・物攻を下げ、自分の物攻を上げる」スキルで相手を牽制する戦い方も。

解放スキルで周囲の敵・味方ユニットの「付与・コマンド・解放スキルによって付与された効果」を解除！

リサナウト・誓約・クロノス スキル詳細

●誓約(コール)キラーズとしてのポイント

LS: 自軍全ユニットのHPが120%、命中・運が30%上昇し、自軍斧ユニットの物攻が70%、技が20、速が5上昇する

DS: 3ターン毎に高確率で発動。回避率下限を無視した180~200%威力の3連撃の必中攻撃を繰り出す

付与: 自身のHPが500、運が20上昇し、デュエル時、騎乗ユニットへのダメージが150%威力となる ※1

※1.スキルLv最大時の効果です

※開発中の内容を含むため、変更になる場合があります。

リサナウト・誓約・クロノス スキル詳細

●CC3での強化ポイント

敵を倒せば最大3回行動できるスキルと味方・自身の追撃を補助するスキルによって、1ターンで戦況を覆すことも可能に

VF1 付与:1ターンに1度だけ発動する。自身から攻撃して敵を倒した際、再移動・再行動ができる。ターン内の最初の再行動時に敵を倒した際、さらに1度まで再移動・再行動ができる

VF2 付与:2ターンの間、自身を含む周囲3マス以内の味方ユニットの速を10%上昇させる。さらに、対象が斧ユニットかつ追撃が発生する場合、自身の攻撃直後に高確率で追撃を行う効果を付与する

※いずれもVFはCC3開放、レベル最大時の効果

※開発中の内容を含むため、変更になる場合があります。

リサナウト・誓約・クロノス スキル詳細

●別ver.リサナウトとの大きな変更点

解放: 周囲2マス以内の指定マスに移動する。移動後、攻撃することができ、自身を除く周囲2マス以内の味方ユニットと、周囲4マス以内の敵ユニットの「付与・コマンド・解放スキルによって付与された効果」を全て解除する
※スキルLv最大時、クエスト開始から3ターン目に使用可能

付与: 周囲3マス以内で敵ユニットが行動終了時に1度だけ発動する。2ターンの間、同範囲内の敵ユニットの魔攻・物攻を30%下降させ、自身の物攻を30%上昇する

※開発中の内容を含むため、変更になる場合があります。

リサナウト専用武具情報



【Rank10】[付与]

自身のHPが1500、力・速が15上昇し、
炎・風・雷・氷属性ユニットへのダメージが50%上
昇する
さらにHP1で耐える効果を見捨てる。

入手方法:

★6専用武具「時乖斧『リサナウト』」と、常設クエ
スト「神器錬成」リサナウト編クリアで手に入る専
用統合素材を武具統合のレシピから統合すると
★7神器に強化されます。

※開発中の内容を含むため、変更になる場合があります。



盤古
海上編ver.

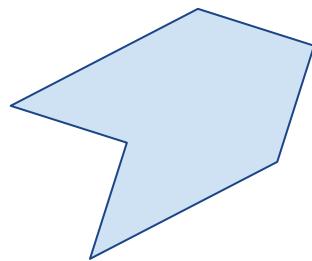


CV: 柴紅音
キャラクターデザイン: ん

7月中旬予定!

覚醒ユニット振り返り紹介

フォルカス



フォルカス(覚醒)ユニット情報

覚醒セブンスキラーズの特徴を受け継ぎつつ、
氷・槍パーティーのサポート兼サブアタッカーに！

CS: 自身を除く周囲4マス以内の味方ユニット全員を自身の周囲に移動させる。対象が氷属性または槍ユニットの場合、2ターンの間、突破効果を付与し、自身から攻撃を仕掛けた時に与えるダメージを30%上昇させる。

DS: 攻撃時に確率発動。80~110%威力の6連続攻撃を繰り出す

フォルカス(覚醒)武具情報



【Rank7】**[付与]**

自軍フェーズ開始時、1ターンの間、自身および周囲2マス以内の味方ユニットの運を10%上昇させ、受けるダメージを30%軽減する効果を付与する

「セブンスクエスト

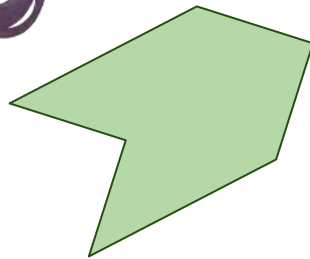
～新鋭なる姫達の覚醒～」

【フォルカス編】

神器獲得クエストクリアで獲得！

覚醒ユニット振り返り紹介

ヴァナルガンド



ヴァナルガンド(覚醒)ユニット情報

自身のHPが最大の時に自軍全ユニットの物攻・魔攻が100%上昇するLSで短期決戦で活躍。バフ・デバフスキルで中～長期戦にも対応。

LS: 自軍全ユニットのHPが100%、命中が20%上昇する。さらに自軍全ユニットに、自身のHPが最大の時に物攻・魔攻が100%上昇する効果を付与する

CS: 自身を含む周囲3マス以内の味方ユニットのHPを最大HPの30%分回復し、麻痺・行動不可・移動不可を治癒する

ヴァナルガンド(覚醒)武具情報



【Rank7】[コマンド]

自身を含む周囲3マス以内の味方ユニットにデュエル時に受けるダメージを最大HPの50%分まで耐えられる効果を付与する ※このコマンドスキルの使用回数は回復できない

「セブンスクエスト

～新鋭なる姫達の覚醒～」

【ヴァナルガンド編】

神器獲得クエストクリアで獲得！

セブンス覚醒素材 & 神器獲得クエスト追加！



セブンスキラーズの覚醒アイテムや神器が獲得できる「セブンスクエスト～新鋭なる姫達の覚醒～」に【フォルカス編】【ヴァナルガンド編】が追加されました。
※各1回までクリア可能です



6/30(水)まで、覚醒対象のフォルカス、ヴァナルガンド20体を獲得できるパネルミッション開催中！

マルチユニットランキング

順位	前月比	2021年6月1日～6月28日
1位	—	ティルフィング ブラックキラーズ執行官衣装ver.
2位	—	エルキュール(海上編ver.)
3位	—	フライクーゲル・聖鎖・アズラエル(賀正ver.)
4位	—	ロンゴミアント・暴走
5位	↗	ソロモン・聖鎖・アテナ(インテグラルノア)
6位	↘	プタハ(覚醒)
7位	↘	戦場ヶ原 ひたぎ
8位	↗	ヘレナ・D. plug・ロキ(インテグラルノア)
9位	↘	ラグナロク・擬装・ガンナー
10位	↗	ティファレット・聖鎖・ミカエル(賀正ver.)



来月の新イベント/クエスト情報

ファンキル予定表 2021年7月

1週目	海上編 新ストーリー・新ユニット追加
	セフィロトの業淵(新規ステージ)開催!
	海上編 開催記念キャンペーン
2週目	新ユニット追加
	海上編ユニット強化開始(プール王国予定)
	ギルドバトル開催
3週目	海上編 新ストーリー、新ユニット追加
	海上編 ギルドレイド開催
4週目	覚醒ユニット追加 セブンスキラーズ
	海上編ユニット強化開始(ビーチ帝国予定)
	ギルドバトル開催

上記の予定は開発中のため、実際のスケジュールとは異なる場合がございます

ファンキル2021年7月トピックラインナップ

今年も海上編は新企画が登場！

- ▼新ストーリー&新ユニットが登場！ついに誓約(コール)キラーズが水着に！
- ▼既存海上編ユニットの一部を強化！
- ▼塔や探索などのコンテンツも改修予定
- ▼一人決めたキル姫と誓約(コール)できる新システム開発中

ファンキル2021年7月トピック

新ストーリー『サマーメモリー・プレッジ』

青い海に浮かぶ常夏の島、ラグーナ島には
マスターと多くのキル姫が暮らしている。

ある時、ティルフィンクから
マスターとキル姫とが結ぶ、
ある特殊な契約が存在することを聞く。

ティルフィンクの希望により、
マスターはその契約を結ぶための情報を集めるために
島中を駆けまわることになるのだが――。



ファンキル2021年7月トピック

海上編既存ユニットの「覚醒」強化

過去登場した一部の既存海上編ユニットたちを順次強化していきます。現在、鋭意準備中ですがウェディングユニットの強化のように必要要件(淘汰値など)を満たした上で、専用の素材を入手し「覚醒」を行い、スキル・パラメーター等の上方修正や強化を行います。

7月中旬ごろより強化の実装予定で、まずは「2017年の海上編ユニット:神聖プール王国」からスタートします。

※実装、強化スケジュールと内容は開発状況により変動いたします

ファンキル2021年7月トピック

7月中旬より神聖プール王国から強化順次開始

アスカロン

シタ

芭蕉扇

グングニル

八咫鏡

ピナーカ

グリダヴォル

バルムンク

与一

ペルーン

天沼矛

ハルパー

グラム

蜻蛉切

草薙剣

アルテミス

アダマス

メギド

ケラウノス

方天画戟

シストルム

クラウ・ソラス

アバリス

ロンギヌス

ミョルニル

エクスカリバー

ミトゥム

ファンキル2021年7月トピック

インテグラルノア編メインストーリー追加

『第16章 中心部決戦 —エクリプス—』

公開中

アルマスは自身の記憶を取り戻すため、
グランテピエとともに育ての親
ティターニアがいる地、
ティルヘルムを目指す——。

一方その頃、地上世界に集まった奏官とキル姫達。
カミトの持つディスラプターを巡って、
それぞれの想いは交錯する——



今後の予定について

夏プロジェクト 鋭意企画中！

リリース2500日記念企画を8月23日スタート予定
ゲーム内にて特別な企画や記念ユニットなど準備中です

オンラインにはなりますが8月下旬に
夏イベントをスペシャル配信生放送形式で検討しています

詳細は確定次第ご案内いたします



これからの運営・開発の方向性につきまして

これからの運営・開発方針(目次)

【目次】

- 6月の運営・開発の振り返りと今後の方向性の概要
- ファンキル運営ロードマップ
 - ・戦略柱
 - ・育成/サイクル柱
 - ・ユーザビリティ改善
- その他の7月以降の改修・改善・新機能につきまして

6月運営・開発方針(振り返り)

6月は武具・霊装の操作性の改善、レアメダルスロット100連をはじめショップの改修など「普段プレイで使う機能をより使いやすく」改修しました。

サイクル・育成面で、クラスチェンジの強化に必要な素材が足りないという声を受け、6.5周年キャンペーンとしてレアメダルスロット報酬や消費ボーナス、ガチャのおまけなど配布場所を調整いたしました。今後もバランスと価値を担保しながら対応していきます。

このパートでは4/29に発表した「3本の柱」に合わせてロードマップも含め、今後の運営、開発をご説明させていただきます。

運営/改修ロードマップ：戦略柱

	6月	7月	8月	9月
戦略柱	<p>済</p> <p>【ギルドレイド】 進行不能対策</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マルチスキル発動時の計算式を変更 ・デュエル時の与ダメージの最大値を正常に挙動できる範囲に収まるよう調整 	【クエスト】様々なルールで開催、育成促進につなげるなど ● 随時対応中		
		【塔】開催	【探索】海上編版	新施設・地形MAP拡大など検討
			【PvP】新モード 開発予定	【PvP】新モード →今冬を目標にリリースを計画・検討中
		【クエスト】 コマンドスキルオート機能：開発		

※スケジュールは諸事情により変動する場合があります。

現状、ユーザーの皆様にも過剰にストレスを与えないバランスとクエストルールなど遊びをポイント周回一辺倒などにならないよう幅広く設定しさらに長期的(半年以降)には新たなボスバトルなども検討中です。

運営/改修ロードマップ: 戦略柱

●コマンドスキルのオート機能

(課題) オートバトルでもコマンドスキルを使って快適にクエストをクリアして欲しい

コマンドスキルがオートで発動できるようAIを開発中です。ポイントクエストなど周回時にコマンドスキルが発動され高ポイントを狙いやすくなる方針で鋭意開発中です。

●探索(海上編版)(8月実装予定)

(課題) 実装時よりずっと同じなため演出や見た目にも新しさを用意したい

今回の海上編開催にあわせ、浜辺ステージの追加を予定しています。

運営/改修ロードマップ：育成柱/サイクル柱

	6月	7月	8月	9月	
育成柱 / サイクル柱	<p>済</p> <p>【ショップのリニューアル】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・交換チケットの画面統合 ・複数購入時にスライダーでまとめて選択 ・表示画面を一新 	<p>【新機能】 誓約システム開発</p>		<p>【新機能】 誓約システム実装 (海上編全ユニット対象)</p>	
		<p>【キャラクエ】 クリア報酬再整理(共鳴率など)</p>	<p>【キャラクエ】 新たな仕様を反映</p>		
		<p>【2ピン】 開発</p>			<p>【2ピン】 周年期間内 実装目標</p>
	<p>済</p> <p>【レアメダルスロット】100連 対応 パーテックスディスクの 報酬のキャンペーン実施</p>	<p>【報酬再定義】CC素材の調整(6月より)継続： 姫石消費ボーナス、レアメCPでのパーテックスディスク/ガチャおまけでクライノ入手など</p>			
		<p>【ユニット】過去ユニットの強化(6月より)継続： ウェディング/タガタメ → 海上編2017、ブラック・エンシェント・ディスラプターズ 予定</p>			

※スケジュールは諸事情により変動する場合があります。

育成の軸となる素材の入手方法を再調整し、パーテックスディスクやキラーズイノセントなどの
入手方法を追加、今後は1にこだわられるピン数の調整、海上編を軸に
「自身が選ぶキル姫と誓約が結べる」新機能を鋭意開発中

運営/改修ロードマップ: 育成/サイクル編

●ショップの商品リストに所持数を追加(10.7.0で改修)

(課題)商品ラインナップの画面で現在の所持数が確認できず、購入物を選びづらくなった
アップデート後のショップではアイテムの所持数が表示されるよう改修し、選択せずとも確認できるようになります。

●ユニット詳細からキャラクエへプレイする時のロード時間短縮(7月実装予定)

(課題)ユニット詳細からキャラクエへ遷移する時間が長い

現在ユニット詳細からキャラ詳細へ遷移する際にキャラクエの一覧を挟んで移動していたところを直接遷移するようになり時間を短縮いたします。

運営/改修ロードマップ: 育成/サイクル編

●誓約システム(9月実装目標)

(課題)推しキル姫へのキャラ愛と連動した機能を追加

マスターそれぞれの推し姫への愛=育成のこだわりやプレイ結果が連動する「誓約システム」を鋭意開発中です。これは推しのキル姫を一人決めて誓約すると、そのキル姫と特別な関係となり強くなるシステムです。まずは海上編として夏の企画らしい仕様を準備しています。

キャラクターごとを想定しており、育成することで何かしらのボーナスを得たり、戦闘でアシストできるなどを検討しております。9月実装を目標に開発を進めています。

●クラスチェンジ素材の入手先の拡大

(課題)クラスチェンジ素材をさらに入手したい

これまでの入手経路に加えてガチャのおまけ数量やイベント報酬、さらに姫石の消費ボーナスやレアメダルスロットなどのキャンペーン等の数量など全体を設計し直しています。報酬の価値は担保しなければならないため今後もバランスを見て調整を検討していきます。

運営/改修ロードマップ：ユーザビリティ改善

	6月	7月	8月	9月
ユーザ ビリティ 改善	済 <ul style="list-style-type: none"> 【武具関連】 ・武具詳細でスワイプ切替 ・武具錬成の素材選択画面に自動選択ボタンを追加 	スキル文言の修正 ※随時対応		
	済 <ul style="list-style-type: none"> 【UI改修】 ・出撃準備画面で支給品一括選択 ・お知らせタブに新着バッジ表示 ・ギャラリーで前回再生したシナリオにバッジを表示 	アイテム文言の修正 ※随時対応		
		TIPS改修： 内容改修	TIPS改修： 実装	
			カスタム編成： 開発	カスタム編成： →周年実装目標
	済 <ul style="list-style-type: none"> 所持数ソート追加 	クラスチェンジのUI改修： 開発	クラスチェンジのUI改修： 第一弾実装	クラスチェンジのUI改修： 第二弾の開発 →他機能と連動できるよう企画中
済 <ul style="list-style-type: none"> 【霊装関連】 ・他の武具に装備中の霊装付替 ・霊装詳細から錬成画面へ遷移 		霊装のUI改修： 開発	霊装のUI改修： 今冬実装目標	

※スケジュールは諸事情により変動する場合があります。

表現上わかりにくい文言や必要な情報が足りないなどのコミュニケーション面
 遷移や操作がより遊びやすくなるよう継続してあらゆる箇所を改修していきます

運営/改修ロードマップ: ユーザビリティ改善

●アイテム文言の修正

(課題) アイテムの説明だけだと何に使えるのかがわかりづらい

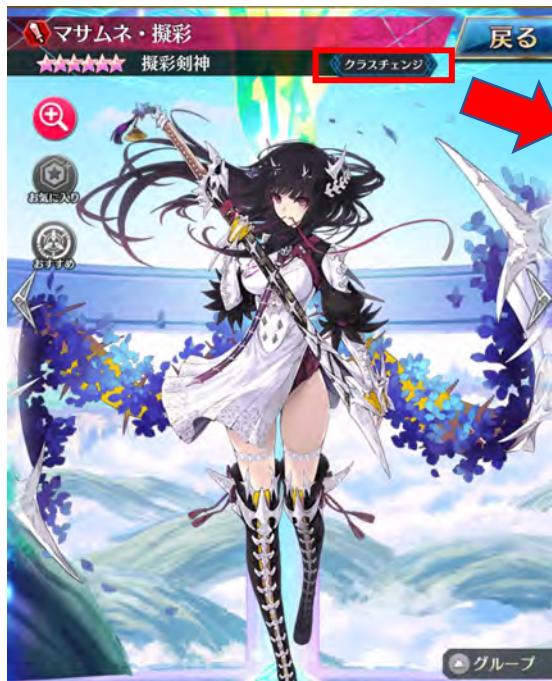
現在、対応を考えている項目として、説明テキストの内容のアイテム効果が不明瞭な場合があります。説明文にどの用途で使用できるのかを記載し、既存、新規問わずのマスターにもわかりやすい文言へ修正予定です。

●UI周りの改修を継続

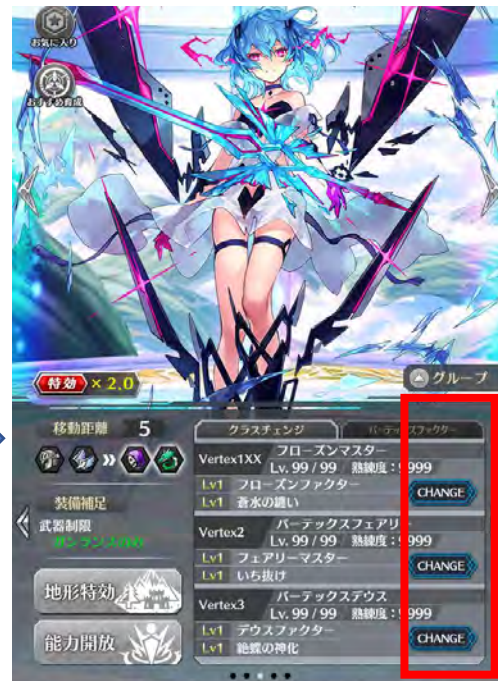
(課題) 育成・強化コンテンツでの遷移や直感的に操作がわからない場合がある ※ボタンがないなど
霊装機能やクラスチェンジなどの育成にてプレイする上で繰り返し操作が発生する機能についてはより直感的に操作しやすく、またステップを減らすなど遷移やUIも改善を続けていく予定です。8月にはクラスチェンジのバーテックスファクター強化ボタンを実装するなど段階的ではありますが操作性を改善していきます。

運営/改修ロードマップ: ユーザビリティ改善

クラスチェンジ改修【第一弾】



ここをタップで
クラスチェンジへ画面へ遷移



また、ユニット詳細から
ジョブの切り替えが可能です。

※開発中の画像となります。

7月以降の改修・改善・新機能につきまして

●他のユニットに装備中のオーバーキラーズを付替(7月実装予定)

(課題)今まではユニットから外さないと付替ができなかった

今後はオーバーキラーズを装備する時に他ユニットに装備中のオーバーキラーズをタップすると付替ることができるようになります。

●ミッション報酬一括受取(7月実装予定)

(課題)ミッション報酬を一つずつ受け取るのが手間

「一括受取」のボタンを実装し、タップ一つで獲得可能な報酬を獲得することができます。

※スケジュールは変動する場合があります。

7月以降の改修・改善・新機能につきまして

●サイドストーリー選択画面の実装(8月以降実装予定)

(課題)常設バナーが多く、プレイしたいサイドストーリーを見つけるのが大変

フッターのクエスト内に新たにボタンを設置し、各シリーズごとのサイドストーリーが選択できる画面に遷移できるようになり探す手間を減らします。

●属性で自動編成できる機能の追加(8月以降実装予定)

(課題)属性で絞りたいクエストで手軽に任意の属性でパーティを編成したい

自動ボタンより任意の属性に絞ってパーティを編成できる機能を追加します。
合わせて自動編成のロジックも改修します。

※スケジュールは変動する場合があります。

4/29マスターミーティングにて発表した内容の進捗

項目	進捗
戦略性を持ったクエストバトルで攻略を楽しんでもらう	<ul style="list-style-type: none">●理不尽・不便と感じないバランスを意識した調整を新たなクエストでは行っており周回だけに偏らない遊び方を随時入れています●レイドのオーバーフローに対してマルチ計算式の修正とダメージ上限値を設定し進行不能とならないように改修。 遊び方の幅の観点から今後のレイドのルールを検討しています。
戦略性を意識したユニット編成を行いやすくする	<ul style="list-style-type: none">●クラスチェンジ、霊装のUI改修を段階的に行っています。●カスタム編成機能を鋭意開発中

4/29マスターミーティングにて発表した内容の進捗

項目	進捗
キャラ愛のマスターボーナス構想	●推しのキル姫を長く育成し活躍できるよう「誓約システム」を現在開発中です。

4/29マスターミーティングにて発表した内容の進捗

項目	進捗
難易度と報酬の再定義	<ul style="list-style-type: none">●キャラクエの新たな報酬設定は、8月を目標に鋭意企画中です。
ユニット獲得と育成の再定義	<ul style="list-style-type: none">●ガチャを引いて納得感を得られるようなガチャとなるよう引き続き調整していきます。●バーテックスディスクやキラーズイノセントなどクラスチェンジの育成に必須なアイテムは今後イベント報酬やパック、レアメダルスロットなどで幅広く獲得できるよう随時行なっていきます。



ファンキル インフォメーション

天帝杯の実施について

4月29日に開催を予定しておりました
「天帝杯 6.5th Anniversaryマスターミーティング」の
延期日程についてお知らせいたします。

緊急事態宣言解除後も引き続き不要不急の外出・移動の自粛要請や、
イベント等の開催制限が続いている状況であり、
先行きが不透明なことから、7周年時またはそれ以降の開催を検討中です。

選手の皆様ならびに
当イベントを楽しみにお待ちいただいていた皆様には
大変申し訳ございませんが、
続報をお待ちいただくよう、お願い申し上げます。

おわりに

今月もプロデューサーレターを最後までお読みいただきありがとうございました。生放送の回数減少をふまえ今月よりプレターの形態を変更いたしました。できるだけ情報をしっかりお伝えできるよう工夫していきます。その他開発ツイッターなどでご意見やご質問などもいただければと思います。

来月より、今年も海上編「ファントム オブ ラブ」がスタートいたします。今年は誓約キラーズたちが水着ユニットとして登場し、2017年に実装した海上編ver.のキル姫たちをはじめ一部ユニットは順次、覚醒・強化を行なっていきます。なおイラストのご紹介は間に合いませんでしたが中旬は6.5周年で登場した記念ユニット盤古ともう一人の水着ユニットも登場予定です。

インテグラルノア編では「リサナウト・誓約・クロノス」を7月上旬に実装します。この夏にユニット実装を予定しているので海上編だけでなくメインストーリーもぜひ注目してください。また下旬では引き続きセブンスキラーズも2キャラ覚醒いたします。

新機能「誓約(コール)システム」は9月～10月想定で開発中で、マスターの皆様と一人決めて誓約すると特別な関係となってプレイ時に何かしらのボーナス効果を得る仕様で鋭意検討中です。新しい遊びとなるように準備していますので情報は今後ともご案内していきます。

8月にはリリース2500日を迎えます。記念の企画も色々準備しており、ゲーム内での企画はもちろんですが、配信のイベントや今後の計画の発表も検討中です。一人でも多くのマスターの皆様ファンキルを楽しんでいただけるよう頑張りますので今後ともファンキルをよろしく願いいたします。

今年の夏は誓約(コール)がテーマです！