

コンセプト

現状のクエスト・マルチ・ギルドなど
それぞれのシーンで活躍する
ユニット・マスターの戦術は固定化



単調さやユニットの価値低下も

コンセプト

「遊び」の幅を広げる機能を実装

「遊びに対応するユニット」の
活躍シーンが拡大する

「既存・過去ユニットの価値UP」 &
「新しい編成・戦術を楽しんでいただきたい」

と考えています

新機能&機能改修

ギルドバトルの新ルール機能

参加に条件を設定、
様々なルールのギルドバトルを開催し
遊びの幅を広げていきます

*対象属性以外のスキル等能力が制限される

属性限定
G V G

武器種限定
G V G

新機能&機能改修

ギルドバトル新ルールβ イベント 11月開催決定！

今後の運用を見越して
さまざまなルールをテスト的に開催していきます

新機能&機能改修

新規軍団戦イベント登場

今までミッションとして設定されなかった
項目を設定できるようにして
クエストや遊びの幅を広げていきます

出撃ユニットの新ルールについて軍団戦でも実装予定！

ターン数
経過

撤退
ユニット数

残りHP
合計

出撃した
回数

新機能&機能改修

マルチ対戦の新ルール機能

参加に条件を設定、様々なルールの
マルチ対戦を開催することで
遊びの幅を広げていきます

武具種指定
(単独または複数)

出撃可能
コストの制限

キャラクターや
ユニットグループ

新機能&機能改修

よりプレイしやすい改修も行います

■ホーム画面への遷移高速化

■ミッション報酬の一括受取が可能に

新機能&機能改修

「姫枠拡張2000に」

最大姫枠の拡張上限をUPいたします
(拡張には姫石が必要となります)