ファントム オブ キルプロデューサーレター

2022.3 #69

- ■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ありがとうございます。

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、より皆様が安心して 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。

今月はシークレットリーエバーアフター本編がスタートいたしました。「閉ざされた箱にて、キミを射抜く」と題してメインのキャラクターとしては レーヴァテインと与ーの2人が登場し、ユニットとしても実装しました。

ストーリーについても今までのメインストーリーで描いていた長編ではなく、それぞれのキル姫に焦点を当てたオムニバス形式の物語になっています。

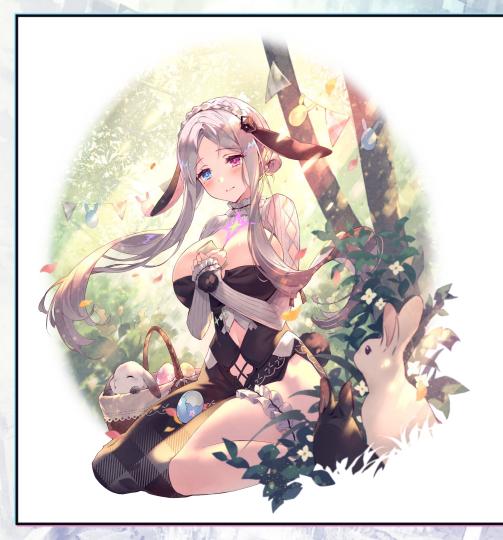
また新規コラボとして神楽めあさん、犬山たまきさんの2人とのコラボを開催いたしました。アニメ作品とのコラボとは異なりVtuberコラボということで、お二人によるファンキルコラボの配信もさせていただきました。その時は同時に6000人以上の方に観ていただいた来ました。ありがとうございます。コラボは4月10日まで開催しており毎週コンテンツは更新していきますのでまだまだぜひ遊んでみてください。

さらに2月23日から続いて600万ダウンロード記念企画も開催しイージスを実装、軍団戦を開催したりとかなりコンテンツ盛りだくさんの1ヶ月となりました。

それでは今月の予定をご報告させていただきます。







フリズスキャールヴ

feat. 綴られた想いを抱きしめて



CV:三浦千幸

Illust:トマル(G-ROW)

4月1日登場予定!

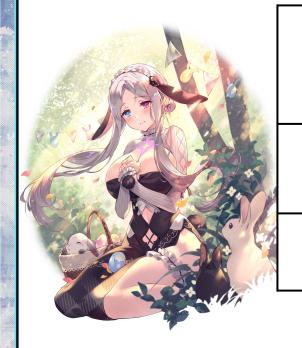
UNIT INFORMATION

他ユニットと自身の位置を入れ替え! さらに「奪う」スキルで相手の物攻・魔攻で自分を強化しそのまま攻撃!

【解放】

【デュエル】

【付与】



周囲4マス以内のユニット1体を選択し、自身と位置を入れ替え、その後、攻撃することができる。さらに、対象から2ターンの間、物攻・魔攻・技を50%奪う※2回目以降は、周囲4マス以内のユニット1体を選択し、自身と位置を入れ替え、その後、攻撃することができる。さらに対象から2ターンの間、物攻・魔攻・技・運を50%奪う※この解放スキルはクエスト開始直後から使用可能 ※スキルLv最大時、スキル使用後、3ターン毎に再使用可能
攻撃時に確率発動。550%威力の突破攻撃を繰り出す。デュエル後2ターンの間、相手から物攻・魔攻・技を奪う。また、自身が地形【森林】にいる場合、高確率で発動する※1回目は50%、2回目は20%、3回目以降は10%奪う
HPが0になった時、1度だけHP30%の状態で復活する。また、自身が地形【森林】にいる場合、ダメージを軽減する効果を無視する※ダメージを軽減するデュエルスキルの効果は無視できない※マルチバトルおよびギルドバトルでの発動時、撤退によるゲージ変動が生じない

※開発中の内容を含むため、変更になる場合があります。

UNIT INFORMATION



	压	【付与】	自身の運が20%上昇する。デュエル時、受けたダメージの30%を回復する。自身の「技」に星がついている時、50%を回復する ※受けたダメージ・ HPOになった場合は回復しない	3
		【付与】	自身のデュエルスキル発動率が20%上昇する。自身の「運」に星がついている時、25%上昇する	
	命型	【付与】	自身のHPが20%上昇する。 デュエル時、受けたダメージの30%を回復する。 自身の「技」に星がついている時、50%を回復する ※受けたダメージ HPOになった場合は回復しない	C.
		【付与】	クエスト中に1回までデュエル中にHPOとなるダメージを受けても、HP1の状態で生き残る。自身の「HP」に星がついている時、デュエル後、与えたダメージの30%分自身のHPを回復する。	<u>;</u>
	攻型	【付与】	自身の力が20%上昇する。デュエル時、受けたダメージの30%を回復する。自身の「技」に星がついている時、50%を回復する ※受けたダメージ HPOになった場合は回復しない	*
18		【付与】	攻撃時に35%の確率で1ターンの間、相手に行動不可を付与する。自身の「カ」に星がついている時、55%の確率で付与する	
イ	守型	【付与】	自身の守・精が20%上昇する。デュエル時、受けたダメージの30%を回復する。自身の「技」に星がついている時、50%を回復する ※受けたダメー でHPOになった場合は回復しない	ジ
		【付与】	自身の行動終了時に自身を含む周囲2マス以内の味方ユニットの挑発を治癒する。自身の「守」に星がついている時、さらに出血を治癒する	
	匠型 ·	【付与】	自身の技が10%上昇する。デュエル時、受けたダメージの30%を回復する。自身の「技」に星がついている時、50%を回復する ※受けたダメージ・ HPOになった場合は回復しない	e
		【付与】	デュエル時に合計1000までダメージを耐える。自身の「速」に星がついている時、合計1200まで耐える	



シェキナー feat. 怪盗は月夜に舞い降りて



CV: 名塚佳織

4月1日登場予定!

UNIT INFORMATION

デュエルスキルは相手の物防無視の"超強力必中攻撃" 相手を行動不可&隣接攻撃・最大射程UPスキルをもつ「遠近両対応型弓ユニット」



【デュエル】	隣接して攻撃を仕掛けた時に低確率発動。相手の物防を無視した1100%威力の必中攻撃を繰り出し、デュエル後、相手に2ターンの間、弓ユニットとのデュエル時に運が20%減少する効果を付与し、1ターンの間、自軍ユニットに、デュエル時に1回まで1000以上のダメージを受ける時、ダメージを50へと変換する効果を付与る
【解放】	自身を含む周囲2マス以内の味方ユニットのデュエルスキル発動率・回避率を2ターンの間、30%上昇させる。また、この発動直後に再行動することができる ※回目以降は、さらに、移動不可耐性・行動不可耐性を付与する効果が追加される ※この耐性はデュエル時以外の移動不可・行動不可に対しても効果を発揮する ※この解放スキルはクエスト開始直後から使用可能 ※スキルLv最大時、スキル使用後、3ターン毎に再使用可能
【付与】	射程1の攻撃が可能になる。攻撃時に50%の確率で1ターンの間、相手に行動不可を付与する。相手が剣ユニットの場合、100%の確率で付与する。地形【聖域】または【建造物】でターン開始時、1ターンの間、自身の最大射程が上昇する

※開発中の内容を含むため、変更になる場合があります。

姫型別スキル



	王型	【付与】	自身の運が20%上昇する。デュエルスキル発動率が10%上昇する。自身の「速」に星がついている時、デュエルスキル発動率が10%ではなく25% 昇する	E
		【付与】	自身のデュエルスキル発動率が20%上昇する。自身の「運」に星がついている時、25%上昇する	
	命型	【付与】	自身のHPが20%上昇する。デュエルスキル発動率が10%上昇する。自身の「速」に星がついている時、デュエルスキル発動率が10%ではなく25% 昇する	上
		【付与】	クエスト中に1回までデュエル中にHPOとなるダメージを受けても、HP1の状態で生き残る。自身の「HP」に星がついている時、自身の技が10%上身 する	7
Y	攻型	【付与】	自身の力が50%上昇する。デュエルスキル発動率が10%上昇する。自身の「速」に星がついている時、デュエルスキル発動率が10%ではなく25% 昇する	E
		【付与】	攻撃時に35%の確率で1ターンの間、相手に幻惑を付与する。自身の「カ」に星がついている時、55%の確率で付与し、デュエル時、ダメージを軽さ する効果を無視する	支
	守型	【付与】	自身の守・精が20%上昇する。デュエルスキル発動率が10%上昇する。自身の「速」に星がついている時、デュエルスキル発動率が10%ではなく 25%上昇する	
		【付与】	自身の行動終了時に自身を含む周囲2マス以内の味方ユニットの毒を治癒する。自身の「守」に星がついている時、さらに麻痺を治癒する	
	匠型 .	【付与】	自身の技が10%上昇する。デュエルスキル発動率が10%上昇する。自身の「速」に星がついている時、デュエルスキル発動率が10%ではなく25% 昇する	E
		【付与】	デュエル時に合計1000までダメージを耐える。自身の「技」に星がついている時、合計1200まで耐える	

※開発中の内容を含むため、変更になる場合があります。



イースターユニット強化!

既存ユニットとして過去登場した 全イースターユニット強化!

- ・既存ユニットの上方調整
 - ⇒ 一部ユニットが覚醒対応
 - ⇒ 既存スキルの強化
 - ⇒ 淘汰特性変更
- -★6強化武具の統合レシピ追加
 - ⇒ ★6 rank10×2を統合で★6強化武具に



イースターユニットが覚醒対応!

既存スキル強化!&新規スキル追加で コマンドスキルがさらに使いやすくなりました!

覚醒内容

- ⇒ 既存スキル強化
- ⇒ 地形【森林】で強化されるスキル追加
- ⇒ イースターユニットが多いほど強くなるスキル追加

対象ユニット

- ⇒ クラウ・ソラス イースターver.(覚醒)
- ⇒ カラドボルグ イースターver.(覚醒)

既存スキル強化

対象ユニット: クラウ・ソラス イースターver.(覚醒)※強化部分は色を変えています。



【リーダー】	自軍炎属性ユニットのHPが100%、物攻・魔攻・命中・運が20%上昇する。敵軍弓ユニットの命中・運・デュエルスキル発動率が20%下降する	
【デュエル】	魔弾攻撃:攻撃時に確率発動。力の50%を魔攻に上乗せした00%威力の攻撃を繰り出す。デュエル後、相手の周囲3マス以内の敵にHP20%分のダメージを与える ※デュエル後のダメージで撤退させられない 剣攻撃:攻撃時に確率発動。魔の50%を物攻に上乗せした00%威力の必中攻撃を繰り出す また、自身が地形【森林】にいる場合、高確率で発動する	
【付与】 自軍炎属性ユニットのカ・デュエルスキル発動率が0%上昇する		
【コマンド】	周囲5マス以内の敵ユニット1体に付与された解放・コマンドスキルの効果を、2ターンの間封印する ※クエスト中1回のみ使用可能。スキルLv最大になると、使用可能回数が3回のスキルに進化する	
【解放】	2ターンの間、自身および周囲3マス以内の自軍炎属性ユニットの中・デュエルスキル発動率・与えるダメージが 30%上昇する ※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になる	
【コマンド】	自身または周囲3マス以内の味方ユニット1体に、デュエル時に風属性から受けるダメージを合 <mark>計00まで耐えられる効果を付与する</mark>	
【付与】 自身のHP・精・運が上昇する ※スキルLv最大時、HPが2000、精が50、運が20上昇する		

既存スキル強化

対象ユニット:カラドボルグ イースターver.(覚醒)※強化部分は色を変えています。



【リーダー】	自軍雷属性ユニットのHPが100%、物攻・魔攻・命中・運が20%上昇する。敵軍銃ユニットの命中・運・デュエルスキル発動率が20%下降する	
【デュエル】 魔弾攻撃:クエスト中に1回のみ、3マス以上離れた位置から攻撃を仕掛けた時に発動。自身の力の5上乗せした150%威力の2連撃を繰り出し、デュエル後、2ターンの間命中が上昇する ※1撃命中で25上剣攻撃:攻撃時に確率発動。魔の50%を物攻に上乗せした50%威力かつ2連撃の必中攻撃を繰り出すまた、自身が地形【森林】にいる場合、高確率で発動する		
【付与】	自軍雷属性ユニットのカ・デュエルスキル発動率が0%上昇する	
【コマンド】	【コマンド】 周囲5マス以内の敵ユニット1体の運を、2ターンの間100%下降させる ※クエスト中1回のみ使用可能。ス大になると、使用可能回数が3回のスキルに進化する	
【解放】	2ターンの間、自身および周囲3マス以内の自軍雷属性ユニットの中・回避が30%、必殺が30上昇する ※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になる	
【コマンド】	自身または周囲3マス以内の味方ユニット1体に、デュエル時に氷属性から受けるダメージを合 <mark>計00</mark> まで耐えられる効果を付与する	
【付与】	自身のHP・精・運が上昇する ※スキルLv最大時、HPが2000、精が50、運が20上昇する	

新規スキル追加

対象ユニット: クラウ・ソラス イースターver.(覚醒)、カラドボルグ イースターver.(覚醒)

N) N	L —71.
ACC.	

【付与】

自身が地形【森林】にいる場合、ターン開始時、自身に1ターンの間、以下の効果を付与する

- ・回避率下限が60%になる
- ・進入可能なマスの移動コストが1になる
- ・移動力が3上昇する
- ・クリティカル発動時に与えるダメージが5倍になる
- ※通常時のクリティカル発動による3倍上昇効果とは重複しない



【付与】

自軍にイースターユニットが多いほど、自軍ユニットの物攻・魔攻・運が上昇する ※最大6体で物攻・魔攻は60%、 *
まける4巻ヤマス

運は24増加する

【成長】

パララの使用上限回数が増加する(最大12回)



シュウ・D. plug・ベルゼブブ イースターver.

	-7 770	11 ~ 4
5		
	MA JA	
	(MOVIO)	
MAN	003	

		変更前	変更後
	【付与】 鳴動する黒頭巾	自身のHPが200、運が20、物攻・物防・魔防が10上 昇する。相手が槍ユニットの場合、相手のデュエル スキル発動率を下降させる ※スキルLv最大時30% 下降させる	自身のHPが1000、運が20、力・守・精が10上昇する。相手が槍 ユニットの場合、相手のデュエルスキル発動率を下降させる ※ スキルLv最大時30%下降させる
	【コマンド】 イースター★レース	周囲7マス以内の敵1体の隣接マスに移動する。移動後、攻撃することができ、2ターンの間、自身の回避率下限が上昇する ※ターン経過毎に、回避率下限は75%、30%と変動する	周囲7マス以内の敵1体の隣接マスに移動する。移動後、攻撃することができ、2ターンの間、自身の回避率下限が75%になる ※ターン経過毎に、回避率下限は75%、30%と変動する
	【コマンド】 黒頭巾ちゃん気をつけて	隣接した味方ユニット1体を5マス遠ざけ、2ターンの間、命中率下限とデュエルスキル発動率を上昇させる ※ターン経過毎に、命中率下限は90%、55%、発動率は20%、10%と変動する	隣接した味方ユニット1体を5マス遠ざけ、2ターンの間、命中率下限とデュエルスキル発動率を上昇させる ※ターン経過毎に、命中率下限は90%、55%、発動率は30%、20%と変動する
	【付与】 黒頭巾の卵集め	自軍にイースターユニットが多いほど、自軍ユニット の物攻・運が上昇する ※物攻は最大50、運は最大 20上昇する	自軍にイースターユニットが多いほど、自軍ユニットの物攻・運 が上昇する ※最大6体で物攻は60%、運は24増加する

ヴァナルガンド・聖鎖・サリエル イースターver.



	変更前	変更後
【付与】 即応の月兎	自身のHPが200、運が20、魔攻・物防・魔防が10上昇する。相手が剣・斧・槍・弓・銃ユニットの場合、相手のデュエルスキル発動率を下降させる。デュエル時、自身の命中率の下限を55%にする ※スキルLv 最大時、相手のデュエルスキル発動率を20%下降させる	自身のHPが1000、運が20、 <mark>度・守・精</mark> が10上昇する。相手が剣・斧・槍・弓・銃ユニットの場合、相手のデュエルスキル発動率を下降させる。デュエル時、自身の命中率の下限を55%にする ※スキルLv最大時、相手のデュエルスキル発動率を20%下降させる
【コマンド】 イースター★レース	周囲7マス以内の敵1体の隣接マスに移動する。移動後、攻撃することができ、2ターンの間、自身の回避率下限が上昇する※ターン経過毎に、回避率下限は75%、30%と変動する	周囲7マス以内の敵1体の隣接マスに移動する。移動後、攻撃することができ、2ターンの間、自身の回避率下限が75%になる ※ターン経過毎に、回避率下限は75%、30%と変動する
【付与】 月兎の卵集め	自軍にイースターユニットが多いほど、自軍ユニット の魔攻・運が上昇する ※魔攻は最大50、運は最大 20上昇する	自軍にイースターユニットが多いほど、自軍ユニットの魔攻・運 が上昇する ※最大6体で魔攻は60%、運は24増加する

アルマス・妖精結合・ティターニア イースターver.

	1 -4 -40 13 4
AM	
100	
12	
AV	
	- 4

		変更前	変更後
	【デュエル】 氷魔の黒兎耳	防御時に発動。炎属性ユニットから受けるダメージを3撃まで90%軽減する。また炎属性以外の敵から受けるダメージは各属性ごとに1撃ずつ30%軽減する	防御時に発動。炎属性ユニットから受けるダメージを3撃まで90%軽減する。また炎属性以外の敵から受けるダメージは各属性ごとに1撃ずつ90%軽減する
	【コマンド】 イースター★イリュージョン	周囲7マス以内の敵1体の隣接マスに移動する。 移動後、攻撃することができ、2ターンの間、自身 のデュエルスキル発動率が上昇し、移動時に通 過したマス内の敵ユニットに2ターンの間、幻惑を 付与する ※デュエルスキル発動率は20%、10%と 変動する ※縦および横以外の移動時は、特定 のマスが通過したマスとして扱われる	周囲7マス以内の敵1体の隣接マスに移動する。移動後、攻撃することができ、2ターンの間、自身のデュエルスキル発動率が20%上昇し、移動時に通過したマス内の敵ユニットに2ターンの間、幻惑を付与する※デュエルスキル発動率は20%、10%と変動する。※縦および横以外の移動時は、特定のマスが通過したマスとして扱われる

モラベガ・妖精結合・ピスカ イースターver.

9-11

	変更前	変更後
【デュエル】 冥護の双兎	防御時に発動。デュエル後、2ターンの間、自身の回避率下限が40%になる。相手の攻撃がデュエルスキルの場合60%になる。また、弓・銃・杖ユニットから受けるダメージを1撃まで無効にし、確率で1撃目以降の連続攻撃も無効にする	防御時に発動。デュエル後、2ターンの間、自身の回避率下限が40%になる。相手の攻撃がデュエルスキルの場合0%になる。また、弓・銃・杖ユニットから受けるダメージを1撃まで無効にし、確率で1撃目以降の連続攻撃も無効にする
周囲7マス以内の敵1体の隣接マスに移動する。移動後、攻撃することができ、2ターンの間、自身のデュエルスキル発動率が上昇し、移動時に通過したマス内の敵ユニットに2ターンの間、デュエルスキル封印を付与する ※デュエルスキル発動率は20%、10%と変動する ※縦および横以外の移動時は、特定のマスが通過したマスとして扱われる		周囲7マス以内の敵1体の隣接マスに移動する。移動後、攻撃することができ、2ターンの間、自身のデュエルスキル発動率が20%上昇し、移動時に通過したマス内の敵ユニットに2ターンの間、デュエルスキル封印を付与する ※デュエルスキル発動率は20%、10%と変動する ※縦および横以外の移動時は、特定のマスが通過したマスとして扱われる



イースターユニット淘汰特性変更

淘汰特性の変更

淘汰値に応じて、統合値の上限が上がる。

特にHPの統合値の上限が上がりやすい。

※淘汰値50まで。淘汰値50以降は今後拡張されることがあります

アルマス・妖精結合・ティターニア イースターver.

領域拡張 『壮気:漆式』

シュウ・D. plug・ベルゼブブ イースターver. 領域拡張 『壮気: 捌式』 モラベガ・妖精結合・ピスカ イースターver. 領域拡張 『壮気: 漆式』

ヴァナルガンド・聖鎖・サリエル イースターver. 領域拡張 『壮気: 玖式』

※変更後は統合値の上限が上昇しております





神器強化情報

★7「光輝弓・シェキナー」





	効果
神輝・祓災【煌弓】	敵との距離が遠いほど、自身の物攻・命中が上昇する。さらに、弓・銃・杖とのデュエル時に自身の命中が20%上昇し、相手のデュエルスキル発動率を30%下降させる ※最大3マス以上離れた敵に対して物攻・命中が30%上昇する
神輝·幻日環【煌弓】	自身のHPが500、速・運が15上昇し、デュエル後、命中判定に関わらず相手に1ターンの間、命中率が30%減少する効果を付与する。 さらに、1マスもしくは4マス射程での攻撃時、物攻が50%上昇する ※連続攻撃時、効果は重複しない ※武具RANKランク10で習得!



イースター新装飾品情報

★6「イースタークロック」





	効果
カラフルエッグ	自身のHPが500、力・魔・速が15上昇し、デュエルスキル発 動率が20%上昇する。自身が有利属性の場合、与えるダメー ジが40%増加する
イースターパスケット	自軍フェーズ開始時に、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10%分回復する。自身が地形【森林】 にいる場合、10%ではなく20%回復する ※武具RANKランク7で習得!



イースター武具強化情報

★6「イースターブレイド」





	効果
ボンネットフェスティバル	自身のHPが500上昇する。自身が有利属性の場合、与えるダメージが40%増加する
高揚のエッグハント	自身のHPが500、カ・速が15上昇し、デュエルスキル発動率が20%上昇する。HPが70%以上の時、必殺が5上昇する ※武具RANKランク10で習得!

イースター武具強化情報

★6「ラビットキングアックス」





	効果
イースターラビット	自身のHPが500上昇する。自身が有利属性の場合、与える ダメージが40%増加する
ときめきエッグロール	自身のHPが500、力・速が15上昇し、デュエルスキル発動率が20%上昇する。HPが70%以上の時、物攻・命中が0%上昇する ※武具RANKランク10で習得!

イースター武具強化情報

★6「レインボーエッグスタッフ」





	効果
ハピネスイースター	自身のHPが500上昇する。自身が有利属性の場合、与える ダメージが40%増加する
白熱のエッグレース	自身のHPが500、魔・速が15上昇し、デュエルスキル発動率が20%上昇する。HPが70%以上の時、魔攻・命中が0%上昇する <u>※武具RANKランク10で習得!</u>



ファンキル予定表 2022年4月

??? イースターイベント開催&フリズスキャールヴ新ユニット登場 1週目 シークレットリーエバーアフター2章公開&シェキナー新ユニット登場 めあたまコラボ(4/10まで) 2週目 イースター新ユニット登場 SEA新ユニット登場 3週目 ギルドバトル開催 ギルドバトル開催 生放送配信 4週目 4/23 ファンキル7.5周年 7.5周年記念コンテンツ&キャンペーン 開催予定 7.5周年アニバーサリーユニット&新キャラ登場

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

4月トピックラインナ<u>ップ</u>

イースターイベントが開催!

▼新ストーリー『レター・フロム・イースター』

▼イースター新ユニットが登場!

▼イースター既存ユニットの強化・覚醒!

▼イベント限定クエストなど登場予定!

▼もちろん過去のイースターイベント復刻も







シークレットリー エバーアフター編 第2章が公開!

第2章が4/1に公開!

シークレットリーエバーアフター編2章「今宵、聖域にて貴方と」

旅を進めるミーミル、マナナン、マスターの3人は急激な「揺らぎ」の発生を感知し「ジーゲル」という町に辿り着く。 一見平和そうな町に見えるが聞くところによると 近頃怪盗による被害が後を絶たないらしい。 その怪盗の名は「怪盗シェキナー」 何故、規律に厳しい彼女が怪盗になったのか。原因は「揺ら ぎ」の影響なのか。 標的となった屋敷で"因果と思惑"が絡み合う



新タイトルロゴ完成!

「シークレットリーエバーアフター編」に合わせタイトルロゴがリニューアル!





木村ADからのコメント

「今までにないイメージで」という今泉Pのオーダーに応えるべく、UI デザインを担うG-ROW DESIGNメンバーで社内コンペを実施しました。そこで見事勝ち上がったロゴをベースに、そのシルエットの美しさを活かした形に仕上げました。SEA編が纏う空気感をうまく表現できていて、可憐さと気品を感じる今までのファンキルロゴとは違った良さを醸していると思います。

コンペ担当デザイナーからのコメントも紹介!

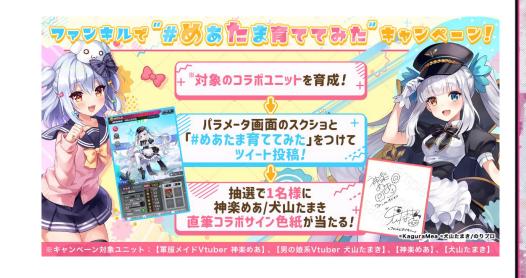
"ファンキルのファンタジーでちょっぴりダークな世界、そして「シークレットリーエバーアフター」という、どこか切ない響きのある章名。その世界に生きるかっこよく華やかな姫たちをイメージして作成しました"

4月トピックラインナップ

めあたまコラボは4/10(日)まで開催!

公式Twitterで開催中の 育成キャンペーンも4/10までと なっています。

ぜひコラボ終了までに チェックしてみてください!



ギルド情報局

4月のギルドバトル日程(※予定)

【1回目】04月15日(金)~04月18日(月)

【2回目】04月22日(金)~04月25日(月)

上記日程は予定のため、ゲーム内お知らせや公式Twitterもご確認ください。

※スケジュールは予定のため変更となる場合があります。



7.5th Anniversary!

<u>限定企画開催!</u>

4月23日7.5thアニバーサリー開催!

アニバーサリーユニット2人登場! 1ユニットは完全新キャラとなります

★さらに恒例のアニバーサリー企画も開催予定! 前夜祭は4/9以降2週めから計画中です

7.5th Anniversary!

記念公式生放送配信決定!

2022年4月20日 20:00スタート予定!ファンキルチャンネルにて配信

新キャラの声優さんゲスト出演調整中! 詳細は決定次第公式アカウントよりご案内します

おわりに

今月も最後までお読みいただきありがとうございました。

3月は600万ダウンロード、神楽めあさん・犬山たまきさんとのコラボ、シークレットリーエバーアフターとコンテンツ盛りだくさんで展開いたしましたが4月も大型の企画を予定しています。

恒例のイースターに始まり、シークレットリーエバーアフター第二章ではシェキナーとリットゥの二人が登場、そして23日には7.5thアニバーサリーも予定しています。

ハーフアニバーサリーということで昨年も開催した還元祭やファンキルPayなどの施策は現在準備しておりますし記念ユニットも昨年同様2ユニット予定しています。

さらにそのうちの一人は昨年の盤古と同じくアニバーサリー記念の新キャラが登場します。解禁については7.5thを記念して4月20日に生放送配信を予定していますので、こちらで7.5thの内容やこの後の展開も色々発表していければと思っておりますので、よろしければご覧ください。

詳細はまだこれからとなりますが、新コラボだったりファンキルの物語を広げていくようなコンテンツ展開も色々準備しています。マスターの皆様にこれからももっともっと楽しんでいただけるよう現場一同頑張りますので今後ともファントム オブ キルをよろしくお願い申し上げます。

そして4月1日は今年もログインしてみてください!