ファントム オブ キル
プロデューサーレター

2021.11 #65

■ファントム オブ キル　公式Twitterアカウント　@Phantom_of_kill
■ファントム オブ キル　開発スタッフTwitterアカウント　@Team_Phankill
■今泉　潤　公式Twitterアカウント　@imaizumijun

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】

1：6.5周年から7周年までの振り返り

2：11月下旬から12月の予定

3：ファンキルの今後の計画につきまして

1：6.5周年から
7周年まで振り返り

ふりかえり：6.5周年にて発表した三本柱について

戦略柱	育成柱	サイクル柱
↓	↓	↓
新しい戦略性を意識した遊び方の提供	誓約システムやパラメータを意識した施策など	ユニット獲得や難易度と報酬など

マスターからいただいたお声（一部抜粋）

ポイントクエスト、討伐戦、
結局どれも同じ遊びなんだよね

いちいち編成作るの
面倒なんだけど

ファンキルのガチャまじ
最近渋いと思う

アイテムやスキルの内容が
わかりにくい

好きなキャラどこまでも
使っていきたいけど性能が・・・

あんまパラメータこだわっても
労力に見合わないね。

キャラクエの難易度や報酬に疑問

誓約締結イベント見返せる
機能欲しいな～(チラッ

など、マスターの皆様よりお声をいただきました。

6.5周年で対応と方針を発表した項目についての進捗をご報告いたします

ふりかえり：6.5周年にて発表した方針と項目

戦略柱

① 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

② 戦略性を意識したユニット編成を行いやすくする

ふりかえり（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【マルチスキルのロジック改修】

マルチスキルの挙動を見直し、

本来想定していた計算式へ修正をおこなう！！

ふりかえり（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【レイドのオーバーフロー問題の解決】

レイドバトルをより快適に楽しんでもらうために
ダメージの上限値を設定し、
オーバーフローは起こさないように改修！！

ふりかえり（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【マルチスキル】

レイドのマルチスキルとか、
もはやパラメーターのバランス崩壊しているじゃん！

↓

本来意図していない形の挙動の場合、修正させていただきます
マルチスキルの計算式は改めて、
適切な計算式での仕様へ修正させていただきます

対応内容（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【レイドバトルの改善】①

■現状の課題

計算式を変更しオーバーフローが発生しないよう調整をしたが
レイドバトルにおけるマルチスキルの影響が小さくなってしまっている

■改善策

修正後の対策としてエネミー側の設定でレイド時のみ
マルチスキル自体の効果を高める
などの対応は行いました。

より今後マルチスキルが活用できる方法やルールを検討してまいります。

対応内容（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【レイドバトルの改善】②

■現状の課題
マルチスキルが相手がいなくても発動してしまう。

■改善策
今月のバージョンアップにて、相手がいないと発動しなくなるようになります。
（※今後オプション選択可能にするなど開発中）

ふりかえり（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【単調なイベント】

ポイントクエスト、討伐戦、結局どれも同じ遊びなんだよね

↓

各コンテンツのルールが変わらず遊び方が単調になるため、
デッキ編成を変えて、戦略を試してみたくなるような
様々な軸でのコンテンツ開発も進行中！！

対応内容（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

■マスターの声：ポイントクエスト、討伐戦、結局どれも同じ遊びなんだよね

■運営：戦略性として、ただただ周回のクエストでなく、
トレジャークエストや複数のステージのハイスコア合計で報酬を
獲得できるクエストを実装。また、7周年のイベントでは
クラスマッチやコロシアムなどでもコインを獲得できる
コンテンツを提供し遊びの幅を広げました。

ふりかえり（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【武具と付替スキル】

編成をコンテンツごとに変えるのが面倒・・・

↓

武具や付替スキルを編成ごとに固定する
カスタム編成機能を検討中
※検討中の内容となります

対応内容（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

編成ごとに武具や
クラスチェンジなど保存できる
機能「カスタム編成」を実装し、
その都度の編成する一手間を
省けるようになりました。

対応内容（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

■出撃画面の支給品選択の遷移簡略化

出撃準備画面で支給品編成の
手間を減らすため、
支給品をタップするとダイレクトに
支給品選択画面に遷移するよう
改修しました。

対応内容（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

■武具スワイプ機能

武具詳細の画面で一覧に戻らないと
次の武具を閲覧できなかったが、
左右スワイプで次の武具詳細画面に
遷移することができるようになりました。

対応内容（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

■オーバーキラーズの付替

オーバーキラーズの操作性向上として
他の姫が装備している姫や
オーバーキラーズ選択済みの姫は
今まで選択できなかったが、
設定を解除して装備できる
ようになりました。

ふりかえり（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【霊装】

霊装周りの使い勝手が悪い！

↓

霊装詳細から装備した武具の錬成に遷移、
霊装を装備する時に他の武具に装備中の霊装を奪取、
錬成素材の自動選択ができるできるようになる、
装備中の霊装を融合できるようにし、
融合しても武具から外れないようにするなどの改修

※開発中の内容となります

対応内容（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

■武具詳細画面で霊装の付替が可能に

他の武具にセットしている
霊装を付け替えられるように
改修しました。

対応内容（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

■武具錬成自動選択

武具錬成時「自動選択」をタップすると、
素材を自動で選択されるようになりました。

※霊装を装備している武具をベースとした
場合は該当する霊装も自動で選択されます。

対応内容（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

■霊装の利便性向上

武具詳細より装備した霊装を、
霊装一覧からでなくても
融合することが可能になり、
一手間が省けるようになりました。

ふりかえり（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【クラスチェンジ】

クラスチェンジが分かりづらい、
コンテンツごとにジョブ、ギアハックスキル切替が面倒
↓
ユニット詳細から既にクラスチェンジ済みのジョブに
簡易的に切替ができる、ユニット詳細から1タップで
クラスチェンジ画面に飛べるようにするなどの改修

※開発中の内容となります

対応内容（戦略柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

姫詳細画面よりクラスチェンジの
変更ができるようボタンの追加、
UIの改修を行いました

ふりかえり：6.5周年にて発表した方針と項目

育成柱

① キャラ愛マスタリーボーナス構想

② パラメーターの１の差を意識する

ふりかえり（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【推しキャラ】

とことんキャラを推したい！

↓

俺が最推！！推し姫だけで遊べるコンテンツを検討中です
例えば、推している姫だけでクリアできるポイントクエストを
遊んでとことん推して勝つ！！

そして最強の推しマスターを目指そう！

ふりかえり（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【キャラ育成】

たくさんユニットを育てる意味ってあるの！？

↓

キル姫の育成マスタリーを検討！
ユニットを育てたら育てるだけ有利になる
さらに新規コンテンツ(検討中の結婚システム等)の追加で
淘汰値を上げたことに対しての価値や達成感を
より味わえるように検討します

対応内容（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

誓約（コール）システムの実装で
推し姫と誓約締結が可能に！

また、誓約システムの追加分として現在企画中です。
新モードとして使用キャラ別ランキングなど検討中です。

ふりかえり（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【パラメータ】

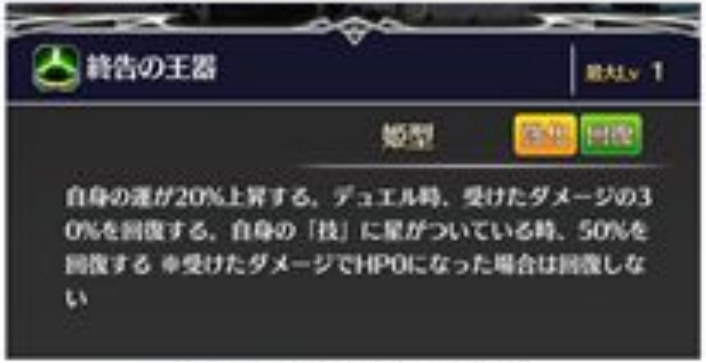
パラメータ、もう全然意味ないじゃん。ワンパンされるし…

↓

パラメータの細かい値を意識させるような調整を行います。
パラメータ無視のスキルの排除、より育成に価値がでるよう、
パラメータを意識させるようなスキル構成にします

対応内容（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

ディマイズフォーマーユニットや、ユグドラシルをはじめとした
誓約キラーズ、最新のハロウィンユニットなど、パラメータによって
効果の度合いが変動するスキルを所持しパラメータの数値を
意識できるよう実装しました。



例：ギャラルホルン

例：オルフェウス・神令・フォルセティ
（ハロウィンver.）

ふりかえり（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【コマンドスキル】

コマンドスキルでワンパン・・・なんなん？
例）開幕ファランクス聖十字衝ゲー、なんだこれ・・・
↓
理不尽さを感じさせるようなスキルはなるべく使用しません
戦略によって戦況をひっくり返せたりするプレイ感を大事にするため、
理不尽と感じる部分は取り除きます
スキル・地形・施設などで、対策できるようにしていきます

対応内容（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

一例：「聖十字衝」など突出したダメージを与えるスキルには
下記のような対策も導入しました。

【新武具「銀獅子」シリーズ：強化版「銀獅子王」共通スキル】

スキル：『防御態勢』
「コマンド・解放スキルによって
即時発生するダメージを90%軽減する」

汎用武具としての役割を明確にもたせて
武具の価値も意識しています。
実装済の武具種は「銃」「杖」だけですが
今後ラインナップの追加を行ってまいります

対応内容（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

地形で活躍するスキルの実装（一例）

ふりかえり（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【コマンドスキル】

このスキル対抗手段すくなくね？無理ゲーすぎる

↓

解除できないメタスキルなどは原則作成しません
あらかじめ複数の対応策を合わせて持っておくことによって、
戦略を組み立てることができるようにスキルを作成します

ふりかえり（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【範囲スキル】

全体範囲とか、もうマスの意味ないじゃん！

↓

決められたマス目の中でユニットを操作して楽しむといった
シミュレーションRPGの醍醐味を感じてもらうように調整を行います
範囲によって効果の増減を意識させるようにしていきます

対応内容（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

＜例＞アロンダイト・暴走のスキル「終焉に集いし狂怒」

ギルドバトル防衛戦でのみ発動する。
自身の行動終了時、敵軍ユニットに最大HPに応じたダメージを与える
※1ターン目は対象ユニットの最大HP10%分を与え、ターン経過毎に与えるダメージが30%ずつ上昇する
※このダメージでは撤退させられない ※このダメージは他スキル効果で増減しない

撤退させることができないので、各種回復スキルなどでHPを回復することで対策することが可能です。

例えば、・付替スキル
①ヤグルシなどのターン開始100%回復
→「バエルの知恵」クエスト開始から3ターン目までの間、自軍フェーズ開始時に、自身のHPが100%回復する
②八咫鏡などのコマンドスキル使用回数＆HP50%回復
→「ジャバウォックの炯眼」自身を除く、味方ユニット1体のコマンドスキルの使用回数を1回分回復する。
さらにHP50%分回復する　など

・アルマス（マスターver.）：CC3「プリンセスマスターファクター」
(Lv5時のスキル：周囲4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のHPを30%回復し、麻痺・魅了を治癒する)

・杖ユニットの魔弾　など

ふりかえり（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【難易度の整理】

難易度の再定義を行う

↓

現状のユニット性能に合わせて、
クエストの難易度と報酬が見合うようにして、
より攻略を楽しんでもらえるようにします。

対応内容（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

直近リリースの神器獲得クエストなどは
難度を上方修正しています。

ふりかえり（育成柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【スキル説明文のアップデート】

スキルの説明文に関しても都度見直しを行い
表現の統一や、理解しやすく簡潔な説明文へと
都度アップデートを行っていきます

ふりかえり：6.5周年にて発表した方針と項目

サイクル柱

① 難易度と報酬の再定義

② ユニットの獲得と育成の再定義

ふりかえり（サイクル柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【キャラクエ】

キャラクエの難易度や報酬が意味ない

↓

各キャラを育成していくことによって報酬が得られる形に変えていく

（ex.ユニットの属性に合ったキラーズイノセントで同属性ユニットも育てやすい環境に）

膨大なキャラクタークエスト数を改めてこなす場合に
かかる時間も考慮し、バトルを行わない形へも検討中

対応内容（サイクル柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

■キャラクエへの遷移を簡易化

キャラ詳細のキャラクエより、
キャラクエ一覧を介さず
遷移することができるように
なりました。

対応内容（サイクル柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

既存キャラクエの改修構想については

８年目の計画にて後ほどお話させていただきます

ふりかえり（サイクル柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【淘汰値クエストの整理】

無垢なる継承（AP100：イノセント1個）、
淘汰の片鱗（AP10：強化淘汰値10%）など
同じ淘汰値を獲得していくクエストなのに形が違って分かりづらい

↓

1本にまとめて毎日キャラクターの淘汰値を
獲得できるような形に変更する

対応内容（サイクル柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

もともと天上編ユニットの覚醒とは

- ガチャで獲得した複数の同ユニットを所持している状態に価値を持たせる
- 長年プレイしてユニットを集めていたマスターほど集まっているので覚醒を進行しやすくなっている

ユニットは原則的にはガチャで登場するもので
一部配布専用ユニットを除いて無料配布しているものではないため
ユニット獲得時のガチャにて時間をかけて集まっていくものとなります

特定のユニットを早く覚醒を目指したいマスターには
限定ショップで選択して淘汰値を上げるキラーズイノセントを
購入いただけるよう一定サイクルでラインナップし
選択して入手できるようにいたしました

対応内容（サイクル柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【企画意図】

「淘汰の片鱗」「無垢なる継承」は共にユニットの淘汰値を上げるクエストとして実施しておりましたが最大まで取ろうとすると膨大な時間と手間が毎日掛かる点を改善するため、これらを統一し、手軽に上昇させることができるよう「淘汰の螺旋」を7月より実施させていただきました。

ユニット	強化淘汰上昇値	出撃可能数	必要AP
淘汰の螺旋	30%	1体のみ	30
淘汰の片鱗	10%	各対象ユニット1回	10
無垢なる継承	100%	各対象ユニット1回	100

対応内容（サイクル柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【マスターの皆様の声】

淘汰の螺旋めっちゃ改悪じゃん…
1日1キャラしかできないしたった30%しか上がらない

今月より新設された淘汰の螺旋ですが、
1日1回のみ……と少々不便に思います。
+30%はありがたいのですが、
毎日複数のユニットの淘汰の片鱗を
利用していた私としてはかなり
遊びにく感じます……

淘汰の螺旋ホントに…
片鱗と無垢なる継承返して……

毎日毎日欠かすことなくコツコツやってきたのに
淘汰の片鱗が終わっちゃったの納得いかないし虚しい…

【対応】

「淘汰の螺旋」の実施で
終了とさせていただいた
「淘汰の片鱗」「無垢なる継承」を
マスターの皆様のお声にお応えし、
7月17日(土)より
復刻再開いたしました。

今後も淘汰値獲得の整理や
上昇率のバランスについて
検討してまいります

ふりかえり（サイクル柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

【クエストの整理】

バナーがごちゃついてファーストビューで
用途がわからない常設クエストが多い

↓

どんな報酬が得られるか、どういったクエストなのか整理し、
見た目でどんなクエストかわかるように今後改修をしていきます

対応内容（サイクル柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

■サイドストーリーの
入り口分けの実装

サイドストーリーや
武具クエストを分けることで
以前に比べ遷移しやすく
なりました。

対応内容（サイクル柱）：6.5周年にて発表した方針と項目

お知らせを項目ごとにタブ化し
目的の項目へ探す手間を減らすことが
できるようになりました。

三本柱の他に実施した
ユーザビリティ改善について

対応内容（ユーザビリティ改善）

素材選択チケットの交換画面に
スライダーを追加し
まとめて交換できるように
なりました。

対応内容（ユーザビリティ改善）

■シナリオ連続再生機能実装

「ギャラリー」からストーリーシナリオを見返す際に連続で閲覧できるようになりました。
また、途中で読むのをやめても
前回再生箇所より閲覧することができます。

対応内容（ユーザビリティ改善）

■ショップの改修

ショップのUIを一新し
購入する際もゲージで数量を
選択できるようになりました。

この画面で各ショップやチケット、
コイン交換所へ遷移することが
できるようになります。

対応内容（ユーザビリティ改善）

■レアメダルスロット

最高10連でしか回せなかった
レアメダルスロットが
100連回すことが
できるようになりました。

対応内容（ユーザビリティ改善）

■ソートに「所持数順」が登場

一括淘汰の利便性を図るため、
ソートに「所持数順」を設け、
所持量の多いキル姫が
わかりやすくなりました。

対応内容（ユーザビリティ改善）

■お知らせタブに新着マークが出るように

新着のお知らせがどこのタブにあるか
わかりやすくなりました。

対応内容（ユーザビリティ改善）

■ショップNEW表示

ショップが更新された際、
バナーやアイコンに「NEW」が
表示されるようになりました。

対応内容（ユーザビリティ改善）

■ミッション報酬の
一括受け取りが可能に

今まで一個ずつ獲得していた
ミッション報酬ですが、
一括で受け取りが可能になりました。

6.5周年にて発表した内容のふりかえり

【ガチャ天井】

天井あっても型がちげー、天井ないじゃん

↓

★ガチャ天井の再定義を行うファンキルの天井の最高報酬は
「★5進化引き継ぎ値MAX姫型選択キラーズチケット」として定義

引ききった際には必ず好みの型が手に入れられるようにします

※原則登場時のガチャのみ
※コスト帯によって天井の価格を設定

6.5周年以降に実施した施策【サイクル柱】

天井＝「ユニットの獲得」＋「姫型」＋「進化引継ぎ値MAX」

これら全て同時達成を設定する場合は
ゴールまでの姫石要求数が極度に上がるため

●ユニットの獲得はガチャの確定枠
●姫型については姫型変更チケット

にて段階的に選択して入手をいただけるように設定しています

＊進化引継ぎ値については本来のファンキルの育成で楽しんでいただく部分のため
常にご用意するものではなくキャンペーン的に
ユニットの価値と合せて実装を検討しています

6.5周年以降に実施した施策【サイクル柱】

6.5周年以降、通常新ユニット実装時ケースでは
（誓約・ゴッド級・終焉など特殊ユニット以外）

例

ユニット入手のみを希望する場合	5STEPガチャ２周でキャラ確定をご用意
ユニット入手時点の副産物で型変更を希望する場合	召喚コイン姫型ランダム200枚・250枚・300枚で獲得可能 ２周時点で２回の姫型変更可能
希望の型の選択まで行いたい場合	召喚コイン姫型変更選択 750枚で獲得可能

姫型自体「あらゆる局面で特定の型が正解」ではなく姫型を楽しんで頂く前提で
マスターの皆様が各々どこまでガチャを回すか選択いただくように注力しております。

6.5周年以降に実施した施策【サイクル柱】

ユニットシリーズ	これまで	7周年
天上編	○	○
新章恒常 ※限定ユニット、また一部ユニットを除く ギアハックユニット	○	○
季節限定 ※コスト30~44 ※覚醒対象ユニットなど	-	△
レヴォルティオキラーズ	△	「新章恒常」に統合
ディスラプターズ（ロストラグナロク編）	△	
コマンドキラーズ（ロストラグナロク編）	△	
インテグラルキラーズ	-	△
コマンドキラーズ（インテグラルノア編）	-	△
イミテイトキラーズ	-	△
大罪キラーズ	-	△
ディスラプターズ（インテグラルノア編）	-	△

ガチャについても
長い運営のなかでバランスや
価値も変化していくため
都度、調整や緩和は
行ってまいります。

7周年においても
デッキ自体の変更を行っております。
大当たり・中当たりとされるユニット
の確率が高いフェスの開催頻度も
増やす方針で現状は検討しています。

2：11月下旬・
12月の予定

今後の開発項目につきまして

【Ver11.1.0で実装予定】

■出撃制限時の出撃条件緩和

→今までは×で見えていないところに対象外のキル姫が
編成されていたら出撃できなかったところを、
画面に見えているキャラが出撃条件を満たしていれば
出撃できるようになります。

※現在の画像となります。

今後の開発項目につきまして

【Ver11.1.0で実装予定】

■自動編成の改修

→属性による自動編成をできるようになり、
キル姫の選ばれるルールを変更します。

※開発中の画像となります。

今後の開発項目につきまして

【Ver11.1.0で実装予定】

■誓約スキルのオート使用ON/OFF

→オートバトルの場合に自動で誓約スキルを使うかON/OFF選択可能となります。
またGvGの防衛側は誓約スキルを使わないようになります

■誓約締結イベントを見返せるようにする

→誓約した姫との誓約締結イベントを自由に見返せるように改修します。

※開発中の画像となります。

今後の開発項目につきまして

8月よりスタートした
「継承・進化 新武具」も
引き続き実施を行ってまいります。

11月下旬は「至伝・トマホーク」の
実装を予定しています。

12月には「破滅弾頭クルスイ【銃】」、
1月には「癒杖ベレヌス【杖】」を実装予定！

今後の開発項目につきまして

銀獅子シリーズの「盾」が
11月下旬に登場！
「響盾」金獅子を同時に強化！

銀獅子シリーズは
12月に「剣」、1月に「槍」を実装予定！

ギルド情報局

12月のギルドバトル日程(※予定)

【1回目】12月17日(金)～12月20日(月)

【2回目】12月31日(金)～1月3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。

マルチユニットランキング

順位	前月比	2021年11月1日～11月28日
1位	NEW	ユグドラシル・誓約・キラーズ
2位	↘	ティルフィング（ブラックキラーズ執行官衣装ver.）
3位	↘	アルテミス（ブラックキラーズ執行官衣装ver.）
4位	↗	ブラフマーストラ・聖鎖・アリエル
5位	↘	ヘレナ・D. plug・ロキ（インテグラルノア）
6位	↘	ギャラルホルン
7位	―	フライクーゲル・聖鎖・アズラエル（賀正ver.）
8位	↗	フリズスキャールヴ
9位	↗	ロンゴミアント・暴走
10位	―	ソロモン・聖鎖・アテナ（インテグラルノア）

3：ファンキルの
今後の計画につきまして

8年目のファンキルは
「新たなコンテンツと育成軸の拡張」

8年目のコンセプト

下記の3つのテーマで
マスターの皆様に遊び続けていただける
ファントム オブ キルの運営を目指します

- コンテンツ
- ゲーム
- ユーザビリティ

8年目のコンセプト

下記の3つのテーマで
マスターの皆様に遊び続けていただける
ファントム オブ キルの運営を目指します

- コンテンツ
- ゲーム
- ユーザビリティ

８年目のコンセプト

「コンテンツ」のこれから

『新たなる価値の提供』

キャラクターを軸に新しい形で
これからも世界観を楽しめる物語を
提供しファンキルを続けていきます

8年目のコンセプト / コンテンツ

コンテンツ：ストーリーの「これから」

インテグラルノアは完結！
メインストーリーではない
新たな展開へ

8年目のコンセプト / コンテンツ

コンテンツ：ストーリーの「これから」

新展開

「Secretly Ever After」

8年目のコンセプト / コンテンツ

コンテンツ：ストーリーの「これから」

今までと異なり
各キル姫たちにフォーカスした
オムニバス形式の
ストーリー展開を予定
キャラクタークエストも含めた内容に

8年目のコンセプト / コンテンツ

コンテンツ：ストーリーの「これから」

- ユニットとストーリーを連動して実装
- 季節イベントも開催
- 複数キャラをグループとして
  ユニット＆ストーリーを展開する場合も

8年目のコンセプト / コンテンツ

「Secretly Ever After」

プロローグ

約束された世界であり、永遠の理想郷のラグナロク大陸。
人々が平和に暮らしている中、
突如、ユグドラシルからミーミルという少女が生まれる。
生まれたばかりで感情というものを知らないミーミルは
マスターと共に、感情を学ぶための旅へと出発する――。

8年目のコンセプト / コンテンツ

ティルフィング

ミーミル

※ラフのイラストです。

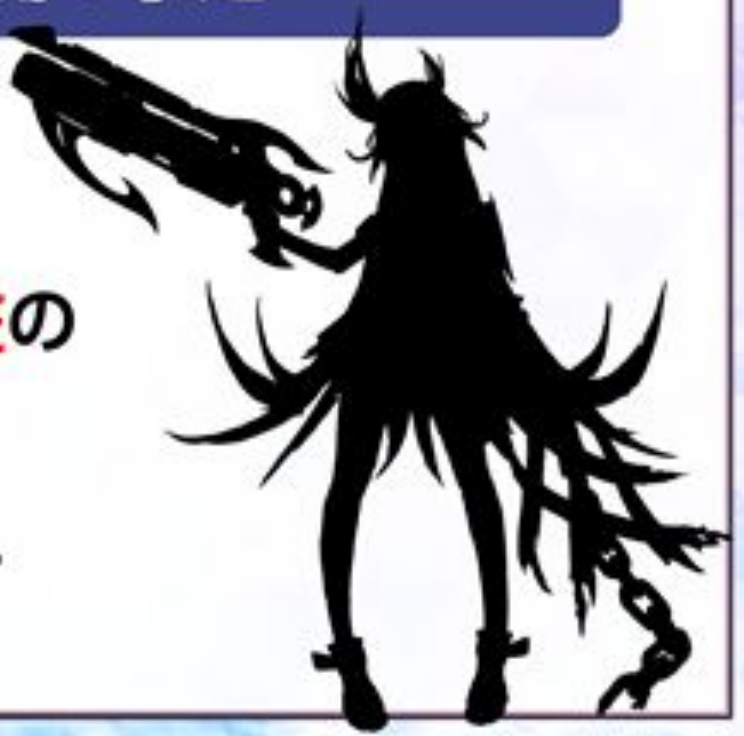
8年目のコンセプト / コンテンツ

コンテンツ：SEA展開の予定

12月	1月～	3月～
ストーリー プロローグ展開		一部機能改修準備中
プロローグ前編 クリスマスストーリー イベント	プロローグ後編 賀正ストーリー イベント	本編オムニバス開始 本編ユニットも登場

8年目のコンセプト / コンテンツ

コンテンツ：SEA展開の予定



12月にはプロローグとともに
世界の裏側の“揺らぎ”的な存在の
キャラクターが登場

新たなるエピソードが展開します

8年目のコンセプト / コンテンツ

コンテンツ：キャラクエの問題点

クエストが作業になっている

海上編でデートして好感度
あがったのにキャラクエでは
最初からってちょっと矛盾してる？

スキルの習得をするステップが
長いし別のことをやるのが面倒

8年目のコンセプト / コンテンツ

コンテンツ：キャラクエの改善

SEAにてキャラクエの作業感をなくします

- ストーリー →オムニバス版に統一
- 一枚絵 →別のクリア条件にて入手
- スキル習得 →レベルUPにて獲得

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

8年目のコンセプト / コンテンツ

コンテンツ：ストーリーの「これから」

既存のキャラクエ改修 方向性

■課題

●バトルパートの難易度が昔から変わらず、
ただ時間だけ取られるクエストになっている

●マルチ対戦やクエストで有用なキャラクター以外のキャラクエが
プレイされていない状況

→プレイしやすく、かつプレイする意味を持つクエストに

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

8年目のコンセプト / コンテンツ

コンテンツ：ストーリーの「これから」

既存のキャラクエの改修 方向性
（検討している案）

- 全バトルパートをカットしプレイ時間を短縮
- Ep3 クリア時報酬の追加

※キャラクターリリース順やカテゴリーなどによって
報酬を変えるなどの調整を行っております

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

8年目のコンセプト

下記の3つのテーマで
マスターの皆様に遊び続けていただける
ファントム オブ キルの運営を目指します

コンテンツ

ゲーム

ユーザビリティ

８年目のコンセプト

「ゲーム」のこれから

『新しい遊びの提供』

育成軸を拡張するような開発を行い
キャラクターの成長と戦術面に
新たな要素の導入も検討し
既存ユニット底上げも定期的に行います

８年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：戦術の拡張

鋭意検討中

【武具枠の追加開放】

「神器専用枠」を別途開放して
２種類の武具を装備可能に

★改修内容は検討中のため
変更となる場合がございます

８年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：戦術の拡張

鋭意検討中

【武具枠の追加開放(案)】

１枠目		２枠目
武具性能を反映	×	武具スキルを反映

汎用武具、季節限定武具なども
より活躍の場が広がり
武具の活用で遊んでいただくことを想定しています

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

８年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：戦術の拡張

鋭意検討中

【付替スキル拡張】

共鳴率１００％以上で
上位のスキルを獲得できる
ユニットが一部登場等検討

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

8年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：ユニットの入手と付替スキルについて

淘汰値が上がるならキライノでいいし
同じユニットガチャから出ても意味なし

同じギアを共鳴率上げて
いくつか手に入れたけど
使えないのが余ってるだけ

ユニット強化で
ギアが入手できたのは良かった
どれを選ぶのかも迷う

８年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：ユニット価値と拡張要素

鋭意検討中

【付替スキル追加】

キャラクターを複数入手した
マスターの皆様に
より戦力的な恩恵を

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

８年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：ユニット価値と拡張要素

鋭意検討中

【付替スキル追加】

共鳴率１００％以上で
上位のスキルを獲得できる
ユニットが一部登場などを検討

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

８年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：ユニット価値と拡張要素

【付替スキル追加】

インテグラルキラーズや
ギアハックユニット強化時にも
行ったギアの追加も今後継続

８年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：戦術の拡張

鋭意検討中

【付替スキル統合】

既存の付替スキル自体を素材にした
「スキルを統合」機能を検討中！

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

8年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：戦術の拡張

鋭意検討中

【付替スキル統合】
同一のギアを統合して

新規の
付替スキルに

スキル自体が
強化される

余っているスキルの有効活用や
スキル自体の有用性が高まるように

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

８年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：戦術の拡張

鋭意検討中

【既存ユニット底上げ】

新たなるクラスチェンジ機能
「CCX」計画など
新展開SEAユニット導入後
あらためて検討

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

８年目のコンセプト / ゲーム

鋭意検討中

ゲーム：戦術の拡張

【SEAユニットの仕様方向性(案)】

単純なインフレとはならない
新たな要素を検討中！
強化属性や攻撃区分による横軸の
戦略性が拡がるユニットに
３月ごろから順次実装想定です

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

８年目のコンセプト / ゲーム

鋭意検討中

ゲーム：戦術の拡張

【新コンテンツ検討「アリーナ(仮)」】

チーム編成したユニット同士が
オートでバトルを行い勝敗を決する
できれば射程や属性効果を含めた
遊び方を検討したいと考えています

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

８年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：PvPやギルド関連、新たな遊びなど

上のランクにいるだけで
報酬がもらえるってどうなの

探索何が面白いのか全くわからない
ギルドも何も進化していない
もっとコミュニケーションとりたい

マルチやりたくない

８年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：戦術の拡張

鋭意検討中

【マルチの今後も検討中】

天帝の上位ランクやNPC
ポイント消費ルール見直しなど
「初心者は遊びやすく上位にはメリットを」
慎重に検討します

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

８年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：戦術の拡張

鋭意検討中

【マルチの今後も検討中】

変則ルールや期間限定ルールなど
遊びの幅を広げることができないか検討中
ギルドバトルについても同様に

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

8年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：デイリー・常設・育成（キークエスト含む）クエスト見直し

鋭意検討中

課題

クエストに出撃するAPと
報酬が見合っていない

**通常育成クエストの報酬量、
消費AP量を10倍獲得クエストと比較して調整**

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

8年目のコンセプト / ゲーム

ゲーム：デイリーミッション・ウィークリーミッション見直し

鋭意検討中

課題

より多くのマスターにデイリーミッション、ウィークリーミッションに挑戦いただきたい

- 450、750ポイントの間にウィークリーミッションを追加
- より獲得したいと思うミッション報酬へ見直し

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

8年目のコンセプト

下記の3つのテーマで
マスターの皆様に遊び続けていただける
ファントム オブ キルの運営を目指します

コンテンツ

ゲーム

ユーザビリティ

8年目のコンセプト

「ユーザビリティ」

『遊びやすさの追求』

ひき続きより遊びやすく便利になること
ストレスとなっていることを解消することを
テーマに開発を計画・進行していきます

8年目のコンセプト / ユーザビリティ

ユーザビリティ：バトル

鋭意検討中

【お気に入りの姫セット機能】

各所のボイスや表示などを
マイページのように姫をユニット
単位で指定できないか

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

8年目のコンセプト / ユーザビリティ

ユーザビリティ：バトル

■クラスチェンジ画面改修

→バーテックスファクターレベルをまとめて
レベルアップできるように改修します。

■リストのスクロールバーを
入力しやすいように改修

※開発中の画像となります。

8年目のコンセプト / ユーザビリティ

ユーザビリティ：バトル

鋭意検討中

【AUTO時のスキル機能】

プレ版として開発中ですが
スキルの数もモードが複雑且つ多様な為
しばらく時間がかかりそうです
併せて「アリーナ」的な遊びも検討中

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

8年目のコンセプト / ユーザビリティ

ユーザビリティ：ファンキルメダル・レアメダルショップの改修

鋭意検討中

課題

それぞれのショップ自体の役割分担がなく
商品のラインナップも整理されていない

- 特定の武具やレシピ素材など現況に即さないアイテムのカット
- 一部抜けがある武具種ディスク、種属性ディスクのラインナップ化

★改修内容は検討中のため変更となる場合がございます

8年目のコンセプト / ユーザビリティ

ユーザビリティ：長期的な施策

■霊装を使いやすくUIの改修

■メッセージに受け取り期限を設け
上限の500件制限を撤廃

12月コラボ情報解禁！

12月下旬

キズナアイコラボ

開催決定！

※詳細は、続報をお楽しみに！

©Kizuna AI

11月からのユニットイベントロードマップ

11月	12月	1月	2月	3月
ユグドラシル セツナ トライデント 青龍偃月刀 メラ 【強化】ガブリエル強化	クリスマスSEAユニット アニバーサリーイミテイト SEAプロローグユニット ギアハック キズナアイ	賀正SEAユニット SEAプロローグユニット 他	バレンタインSEAユニット 他	SEAユニット本編 他
ユグドラシルチャレンジクエスト アニバーサリー系 高難度コンテンツ 銀獅子・金獅子武具強化 【継承・進化・武具】に 至伝・トマホーク登場 ドラジェネコラボ復刻 フェイルノート記念クエスト	「Secretly Ever After」 クリスマスイベント 軍団戦 キズナアイコラボ	お正月イベント（仮） 海上編/誓約復刻 復刻コラボ検討	バレンタインイベント （仮）	SEA本編スタート ●メインビジュアル ●ユニット仕様の追加他 検討中

※スケジュールは予定となりますので変動する場合があります。

今後もマスターの皆様に
楽しんでいただけるよう
8年目も現場一同一致団結し
運営してまいります

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いてありがとうございました。

先月に7周年を迎え、メインストーリー「インテグラルノア編」に続く「Secretly Ever After（※以下SEA）」のプロローグが来月よりスタートします。今年もクリスマスの新規ストーリーを公開予定で、こちらもSEAのカテゴリに入ることになります。今までのメインストーリーとは異なり、各キル姫たちにフォーカスしたオムニバス形式のストーリー展開を予定しています。

ユニットでは月初に登場するシユウからSEAカテゴリとなります。今回プロデューサーレターでも記載させていただきましたが解放スキルが1ターン目から使用可能であったり、属性の上位スキル、攻撃区分耐性など要素としても「SEAユニット限定」の新しいものを入れていきたいと考えています。コンテンツ含めてさらに全てが揃うのは3月になると思いますが、皆様に遊んでいただけるように12月からも新要素として実装しています。

以前ファンミーティングでも発表しました通り、もう一つ大きなトピックとしては来月下旬にはキズナアイ新規コラボの開催を予定しております。配布ユニットも登場予定で、ボイスも収録する予定です！今まではアニメとのコラボが多かったですが新しいコラボの一つとしてご期待ください。

今後の見直しを検討したい項目としては誕生日ガチャについて登場するキャラが複数いる日があったり、開始したときよりもユニットが様変わりしてバランスも変わってきています。現状の終焉ユニットなどのように最新ユニットのみのキャラクターの時は開催ができないこともあり、よりよい形を検討しておりますので、こちらは来月に予定しています合同生放送にて進捗があり次第発表させていただければと思います。

今後も、育成軸の拡張、キャラクターの成長や新たな要素の導入も検討しするとともに、既存ユニットの底上げも定期的に実施して参ります。またクエストなどの遊びについても引き続き一辺倒にならない企画性あるコンテンツ、そしていよいよプロローグからスタートの第一歩となるSEAも始まります。8年目もしっかりと運営していきたいと思いますので、引き続き、ファントム オブ キルをよろしくお願いいたします。