

ファイナルファンタジーXIV

フロンティア新ルール企画書

Version #1

この企画書に提示している数値や名称などはあくまで暫定のものです

実施する際には実際のゲームデータに基づき調整するべき

変更記録			
バージョン	変更日	変更人	変更内容
#1	2024 年 2 月 26 日	Yu Chenhaoran	書類の作成と初期編集

Contents

変更記録.....	Error! Bookmark not defined.
企画目的.....	7
目的.....	7
その他の目的.....	7
ゲームシステム変更.....	7
概要.....	7
歴戦ポイント.....	8
現状.....	8
目的.....	8
取得方法.....	8
コメンデーションクリスタル断片.....	8
現状.....	8
取得方法.....	8
消費方法.....	8
フロントレイン（カジュアル）報酬変更.....	8
目的.....	9
内容.....	9
アチーブメント変更.....	9
アチーブメント更新方法.....	9
アチーブメントの達成条件変更リスト.....	10
PvP アチーブメント追加リスト.....	11
フロントライン(ハードコアマッチ).....	11
目的.....	11
ランクポイント.....	12
フロントラインランキングの内容変更.....	12

フロントライン（ハードコアマッチ）の基本情報	12
フロントライン（ハードコア）の報酬	13
ランキング報酬	14
PvP ギルド	15
目的	15
PvP ギルド UX	15
サブメニュー	16
ルール	16
ギルドタグリスト	17
カジュアルフロントラインギルド基本情報	17
ハードコアフロントラインギルド基本情報	18
クリスタルコンフリクトギルド基本情報	20
PvP ギルドファインダー	23
基本 UX	23
基本機能	23
PvP チームボード変更	24
内容	24
PvP ギルド申請基本機能	24
PvP ギルド申請基本 UX	25
PvP ギルド募集登録基本 UX	25
ゲーム外ガイドへのゲーム内ボタンを追加	26
目的	26
実行可能なメニュー	26
新フロントライン全般ルール「最後の時刻」	26
現状	26
目的	26

開始条件.....	26
新バフ	26
効果.....	26
ゲーム内ヒント	27
フロントライン全般ルール変更.....	28
追加 HUD コンテンツ フロントライン：マップ	28
追加ルール 1 推奨ロール	28
追加 HUD コンテンツ 推奨ロール	29
ルール変更 戦意値.....	29
インターフェース変更 PvP キャラクター	29
追加ルール 2 コントロールレジスタンス	29
追加ルール 3 群集人数に応じてバフを付与する	30
ルール変更 ヒーラー能力強化	30
クイックチャット：フロントライン	31
目的	31
曖昧さ回避	31
機能	31
内容	32
メンターシステム変更	32
現状	32
目的	32
変更内容	33
PvP メンター用アチーブメント条件	33
権利	Error! Bookmark not defined.
更新方法	33
制限	34

新フロンティアルールとマップ「連携制御（較正戦）」	34
コア・コンセプト	34
キルを奨励し、デスペナルティを減らす	34
リソース更新のランダム性と頻度を低減し、戦術性を高める	34
同期目標を調整し、プレイヤーの分割を重視する	34
連携制御（較正戦）基本情報	35
抑制値の変動規則	36
増加	37
減少	37
オズマレプリカ	37
基本情報	37
オズマレプリカ球型形態	38
オズマレプリカ星型形態	38
オズマレプリカ立方体型形態	38
オズマレプリカ三角錐型形態	38
オズマレプリカの影	39
オズマレプリカの影星型形態	39
オズマレプリカの影立方体型形態	39
オズマレプリカの影三角錐型形態	39
ブラックホールノード	40
ブラックホールノード予告形態	40
ブラックホールノード攻撃チェッカー形態	40
ブラックホールノード防御チェッカー形態	41
ブラックホールノード終了形態	41
タイムライン	42
新バフリスト	44

企画目的

目的

- マルチプレイ強化、プレイヤー間コミュニケーションの向上
- 新人フレンドリーの同時に技術上の上限を高める
- 報酬の強化、取得可能性を与える

その他の目的

- ロール別に独立したゲーム体験を提供する
- 競技性を抑え、楽しさを増し、同時にハードコアプレイヤーとカジュアルプレイヤーをある程度分流させる
- 初心者参加ハードルを下げる為に、プレイヤー技術上の上限と下限を上げることで、全てのプレイヤーが活躍できるようなゲーム体験を提供する
- 他の部隊に所属しているプレイヤーと戦闘に十分な時間を確保する
- プレイヤーがゲーム行動を行う時間に見合った成果を与える
- 既存のコンテンツスタイルに合わせたシステム、UI/UX、コンテンツを増加する

ゲームシステム変更

概要

- 新 PvP コンテンツ専用通貨「歴戦ポイント」を追加
- 新 PvP コンテンツ専用通貨「コメンデーションクリスタル断片」を追加
- フロントレインの報酬を変更
- 一部の PvP アchievementの達成条件を変更
- 新 PvP Achievementを追加
- 新 PvP システム「個人ランクポイント」と「ギルドランクポイント」を追加
- 新フロントラインコンテンツ「フロントライン(ハードコアマッチ)」を追加
- 「フロントラインランキング」の内容を変更
- 新コミュニケーションシステム「PvP ギルド」と「PvP ギルドファインダー」を追加
- 「PvP チーム」システムが「PvP ギルド」のサブメニューとしてマージされた
- ウルヴズジェイル係船場「PvP チームボード」の名前は「PvP ギルドボード」に変更
- 「PvP チームボード」の機能「PvP チーム申請」を削除
- 新「PvP ギルドボード」機能「PvP ギルド申請」を追加
- ゲーム外ガイドへのゲーム内ボタンを追加
- 新フロントライン全般ルール「最後の時刻」を追加
- 一部のフロントライン全般のルールとシステムを変更
- 新 PvP システム「クイックチャット：フロントライン」
- メンターシステム「PvP メンター」を変更

歴戦ポイント

現状

- 現在のフロントレインの勝利条件は厳しい、24人の勝利が48人の敗北をもたらす
- 点数の差異が大きいと下位のチームメンバーには大きな倦怠感を感じさせ、逆に差異が少ないと試合終了時に大きな敗北感を感じさせることがある。
- 現在のフロントレインは競技性が高い、同時にゼロサムゲームよりも厳しいな負けとゲーム
- 「対人戦績」交換可能なアイテムの吸引力が低い

目的

- マイナスサムゲームをプラスサムゲームに変える
- 劣勢のチームを激励し、敗北感がある程度減らす
- **古いレアアイテムの交換ルートを提供する、別のシステム関連のアイテムの比較的非効率な第二・第三交換ルートを提供する**

取得方法

- フロントライン終了時に部隊の順位に応じた「歴戦ポイント」を獲得する
- 現在の「PvP パフォーマンス」に基づいてウルヴズジェイル係船場 (X:4.9 Y:5.7) にいる NPC「シーズン報酬支給官」から取得する
- フロントレイン (カジュアル)

コメンデーションクリスタル断片

現状

- PvP コンテンツへの参加度が低く、プレイヤーを引き寄せる力が不足している
- 現在の PvP コンテンツは競技性が高く、参加ハードルが高いため、プレイヤーを残せない
- PvP コンテンツの最終報酬の入手ハードルが高く、一般のプレイヤーにはほぼ入手が不可能のため、更にやる気をなくしている。

取得方法

ランクコンテンツの参加報酬

消費方法

ウルヴズジェイル係船場にいる NPC「コメンデーションクリスタル取引窓口」(X:4.5 Y:6.2) で10個のコメンデーションクリスタル断片を1個のコメンデーションクリスタルに交換する

フロントレイン (カジュアル) 報酬変更

本文中のフロントレイン (カジュアル) は現在のフロントレイン全般を指す

目的

- 負とゲームの状況を正とゲームに変換する

内容

- 『自身が所属する勢力が2回以上3位になった場合、報酬として得られる「PvP EXP」「シリーズ EXP」「対人戦績」が10%増加します。この補正値は3位になるごとに加算され、最大で50%まで増加します。補正値は1位になるとリセットされ、2位になった場合は現在の補正値が次の試合まで持ち越されます。』このルールを削除する
- フロントライン終了時に部隊の順位に応じた「歴戦ポイント」と「対人戦績」の獲得量を以下の通り変更する

順位	歴戦ポイント獲得量	対人戦績獲得量
第一位	2 歴戦ポイント	1500 対人戦績
第二位	1 歴戦ポイント	$1000 + 500 * (1 - (\text{第一位点数} - \text{第二位点数}) / \text{モデル総点数})$ 対人戦績
第三位	0 歴戦ポイント	$500 + 500 * (1 - (\text{第二位分数} - \text{第三位分数}) / \text{モデル総点数})$ 対人戦績

- 他の報酬はそのまま変更なし

アチーブメント変更

アチーブメント更新方法

- 関連するアチーブメントが取得できなくなる
- プレイヤーが元アチーブメント取得済みの時同じアチーブメント再取得不要
- プレイヤー取得済みの元アチーブメントの表示方法は不変
- プレイヤーが元アチーブメントを取得していない場合は元アチーブメントが表示されなくなり、元アチーブメントを取得している場合は新アチーブメントが表示されなくなる
- 新アチーブメントのデータは元のアチーブメントデータや「PvP パフォーマンス」に継承

アチーブメント	元アチーブメント達成条件	新アチーブメント達成条件
常在戦場：ランク 1	フロントラインにて、日替わりのルールで初めて勝利する	フロントラインにて、日替わりのルールで初初めての歴戦ポイントを獲得する
常在戦場：ランク 2	フロントラインにて、日替わりのルールで累計 10 回勝利する	フロントラインにて、日替わりのルールで累計 20 個の歴戦ポイントを獲得する
常在戦場：ランク 3	フロントラインにて、日替わりのルールで累計 30 回勝利する	フロントラインにて、日替わりのルールで累計 60 個の歴戦ポイントを獲得する
常在戦場：ランク 4	フロントラインにて、日替わりのルールで累計 50 回勝利する	フロントラインにて、日替わりのルールで累計 100 個の歴戦ポイントを獲得する
常在戦場：ランク 5	フロントラインにて、日替わりのルールで累計 100 回勝利する	フロントラインにて、日替わりのルールで累計 200 個の歴戦ポイントを獲得する
常在戦場：ランク 6	フロントラインにて、日替わりのルールで累計 300 回勝利する	フロントラインにて、日替わりのルールで累計 600 個の歴戦ポイントを獲得する
オンサル・ハカイル：ランク 1	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊のいずれかの部隊で、初めて勝利する	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊のいずれかの部隊で、初めての歴戦ポイントを獲得する
オンサル・ハカイル：ランク 2	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊で、累計 10 回勝利する	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊で、累計 20 個の歴戦ポイントを獲得する
オンサル・ハカイル：ランク 3	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊で、累計 30 回勝利する	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊で、累計 60 個の歴戦ポイントを獲得する
オンサル・ハカイル：ランク 4	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊で、累計 50 回勝利する	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊で、累計 100 個の歴戦ポイントを獲得する
オンサル・ハカイル：ランク 5	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊で、累計 100 回勝利する	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊で、累計 200 個の歴戦ポイントを獲得する
オンサル・ハカイル：ランク 6	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊で、累計 300 回勝利する	オンサル・ハカイルにて、黒渦団、双蛇党、不滅隊で、累計 600 個の歴戦ポイントを獲得する

PvP アチーブメント追加リスト

アチーブメント	点数	報酬称号	達成条件
先頭部隊の戦績：ランク 1	5		敵兵撃退を 30 回アシストする
先頭部隊の戦績：ランク 2	5		敵兵撃退を 7,00 回アシストする
先頭部隊の戦績：ランク 3	5		敵兵撃退を 3500 回アシストする
先頭部隊の戦績：ランク 4	10	the Chancemaker	敵兵撃退を 7,000 回アシストする
先頭部隊の戦績：ランク 5	10		敵兵撃退を 15,000 回アシストする
支配者のつばさ	20	the Hand of Kindness	敵兵撃退を 30,000 回アシストする
勝利の果実：ランク 1	5		フロントラインに参戦し初めての一位になる
勝利の果実：ランク 2	5		フロントラインに参戦し累計一位を 30 回達成する
勝利の果実：ランク 3	5		フロントラインに参戦し累計一位を 50 回達成する
勝利の果実：ランク 4	10		フロントラインに参戦し累計一位を 100 回達成する
勝利の果実：ランク 5	10	Veni Vidi Vici	フロントラインに参戦し累計一位を 200 回達成する
不敗	20		フロントラインに参戦し累計一位を 500 回達成する

フロントライン(ハードコアマッチ)

目的

- ハードコアプレイヤーとカジュアルプレイヤーをある程度分流させる
- 比較的にフロントライン（カジュアル）の競技性を下げる

ランクポイント

	個人ランクポイント	ギルドランクポイント
表示	「PvP プロファイル」の「フロントライン」の「TOTAL RESULT」の上に表示する	「PvP ギルド」の「STATUS」の「GUILD NAME」（元 TEAM NAME）の下に表示する
取得方法	フロントライン（ハードコアマッチ）終了時	ギルドの8人をパーティーを組んだフロントライン（ハードコアマッチ）終了時
最低値	0	
シーズン切り替え	－100	リセット（0に戻る）

フロントラインランキングの内容変更

各データセンター・サーバー別にランキングをシーズン内のプレイヤーの個人ランクポイントとギルドのギルドランクポイントに分類して表示する

フロントライン（ハードコアマッチ）の基本情報

参加条件	勝利の果実：ランク2を取得済み
ロール制限	なし、スタート／再出撃地点で自由にジョブチェンジ
参加登録人数	1～8人
所属グランドカンパニー	ランダム
マップとルール	ランダム
制限	チーム内の最高と最低の個人ランクポイントの差は200点を超えない ロール構成による制限はありません 「制限解除」非対応
チャット	フロントライン全般と同じ
再出撃	
マウント	
デジョン	
アイテム	
勝利条件	コンテンツに基づく
コンテンツルール	
途中加入	不可能

途中退出	<p>途中退出者（投票除名されたプレイヤーを除く）全員にペナルティが付く</p> <p>途中退出をしたプレイヤーは、コンテンツファインダーからコンテンツへの参加申請が 30 分行えなくなる</p> <p>途中退出者の個人ランクポイントから 100 点を差し引く</p> <p>途中退出者の歴戦ポイントから 23 点を差し引く、同時にアチーブメント進行状況に反応する</p> <p>途中退出者が出たアライアンスが三位になった場合、報酬を計算する段階に二位とみなす</p>
途中離席	<p>操作が行われない状態が 1 分間継続すると途中離席とみなす</p> <p>途中離席状態が 3 分以上累積した場合、途中離席のペナルティが付きする</p> <p>途中離席状態のキャラクターは特別なバフを与える</p>
途中離席のペナルティ	終了時にチームが勝利した場合は報酬半減、負けた場合は罰則二倍にする
個人ランクポイント	フロントライン(ハードコアマッチ)終了時と途中退出をした時に計算する
ギルドランクポイント	ギルドの 8 人がパーティーを組んだ場合にのみ計算する
マッチング	個人ランクポイント、ギルドランクポイント及びフロントラインのオーバーオールパフォーマンスに基づいてマッチングを行い、優先的に三方平衡を保証する
パーティー参加登録	チーム内個人ランクポイントとギルドランクポイントのそれぞれの最高者に基づき、ほかは平均値をとる

フロントライン（ハードコア）の報酬

- フロントライン（ハードコア）終了時にプレイヤーの報酬はフロントライン（カジュアル）の報酬内容と変わらないほか以下の内容を追加する

順位	第一位	第二位	第三位
歴戦ポイント追加獲得量	2	- 1	- 1
個人ランクポイント	10 + 2*連勝タイム	0	-10
ギルドランクポイント*	10 + 2*連勝タイム	0	-10
連勝加算	+1	持ち越し	リセット

ランキング報酬

- 各データセンター下の各サーバーの個人ランクポイント上位144のプレイヤーには、ランキングによって異なる報酬を与える
- 各データセンター下の各サーバーのギルドランクポイント上位12のギルド所属プレイヤーには、ランキングによって異なる報酬を与える
- 獲得した報酬は次のシーズン内にウルヴズジェイル係船場にいるNPC"シーズン報酬支給官"(X:4.9 Y:5.7)で獲得し、1シーズン以前の報酬を受け取っていない場合は破棄される
- 報酬区間
 - 個人ランク
 - ◆ 第一区間：1～24位
 - ◆ 第二区間：25～72位
 - ◆ 第三区間：73～144位
 - ギルドランク
 - ◆ 第一区間：1～3位
 - ◆ 第二区間：4～6位
 - ◆ 第三区間：7～12位
 - 参加報酬
 - ◆ 個人ランクポイント>100
 - ◆ ギルドランクポイント>100
- 報酬内容
 - 個人ランク
 - ◆ 第一区間
 - ポートレート教材:先鋒S○○（ポートレート教材:王者に似ている）
 - トロフィークリスタル 10000
 - コメンデーションクリスタル 2
 - ◆ 第二区間
 - ポートレート教材:中堅S○○（ポートレート教材:勇者に似ている）
 - トロフィークリスタル 6000
 - コメンデーションクリスタル 2
 - ◆ 第三区間
 - ポートレート教材:ガードS○○（ポートレート教材:入賞者に似ている）
 - トロフィークリスタル 3000
 - コメンデーションクリスタル 2
 - ギルドランク
 - ◆ 第一区間
 - ポートレート教材:先鋒チームS○○（ポートレート教材:王者に似ている）
 - トロフィークリスタル 10000
 - コメンデーションクリスタル 2

◆ 第二区間

- ポートレート教材:中堅チーム S〇〇 (ポートレート教材: 勇者に似ている)
- トロフィークリスタル 6000
- コメンデーションクリスタル 2

◆ 第三区間

- ポートレート教材:ガードチーム S〇〇 (ポートレート教材: 入賞者に似ている)
- トロフィークリスタル 3000
- コメンデーションクリスタル 2

■ 参加報酬

◆ 個人

- トロフィークリスタル 600
- コメンデーションクリスタル断片 1

◆ ギルド

- トロフィークリスタル 800
- コメンデーションクリスタル断片 2

- 各プレイヤーは個人ランク、ギルドランク、参加報酬を同時に得ることができる

PvP ギルド

目的

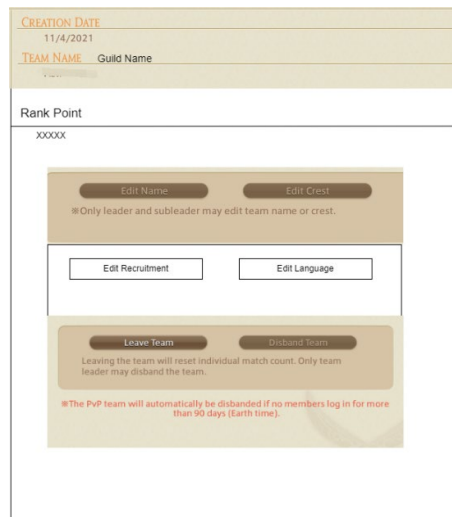
- ハードコアプレイヤーとカジュアルプレイヤーをある程度分流させる
- フロントラインプレイヤー同士の交流の場所を提供する
- 異なる目的を持つプレイヤーが友達を見つけやすくなり、社交の場を提供し、プレイヤーの活躍度や維持率を高める

PvP ギルド UX

PvP Guild					
Team Mark	Guild Type Guild Name Online State	Team Mark	Guild Type Guild Name Online State	Team Mark	Guild Type Guild Name Online State
Members					
Activity					
State					

サブメニュー

- 「メンバーリスト」（「MEMBERS」）ページに表示される内容は現在「PvP チーム」の「メンバーリスト」の内容と変わらず、そのままの内容を採用する
特別に、フロントライン(ハードコアマッチ)のギルドメンバーのランクポイントを公開される
- 「ACTIVITY」ページに表示される内容は現在「PvP チーム」の「ACTIVITY」の内容と変わらずのほかに以下の内容を追加する
 - プレイヤーまたはプレイヤーのパーティーの対戦記録
例えば「[FinalFantasy XIV 1]と[FinalFantasy XIV 2]黒渦団に所属した状態でオンサル・ハカイルに参戦し1位を占めた」
- 「STATUS」ページに表示される内容は現在「PvP チーム」の「STATUS」の内容と変わらずのほかに以下の内容を追加する
 - フロントライン(ハードコアマッチ)やクリスタルコンフリクト(ランクマッチ)のギルドの現在のランクポイントが公開される
 - ギルド募集の登録と終止(UXは[こちら](#))
 - ギルド言語変更



- UX :

ルール

- プレイヤーはフロントライン（カジュアル）、フロントライン（ハードコア）、クリスタルコンフリクトの三種類のギルドにそれぞれ一つずつ加入することができる
- 各ギルドは PvP Guild: [ギルドネーム] という名前のチャットチャンネルを持つ、チャットログに表示します

ギルドタグリスト

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● グループ 1 <ul style="list-style-type: none"> ■ PvP 全般 ■ フランド募集 ■ メンター有り ■ デイリーチャレンジ ■ ハードコア ■ クリスタルコンフリクト | <ul style="list-style-type: none"> ● グループ 2 <ul style="list-style-type: none"> ■ 交流が多い ■ 募集のみ交流 ■ 交流が少ない |
|---|---|

カジュアルフロンティアラインギルド基本情報

人数制限	最高 1 2 8 人
ギルド結成	<ul style="list-style-type: none"> ● パーティー外の時「PvP ギルドボード」から「PvP ギルド申請」を実行します ● ギルド名を決定すると、パーティリーダーを含むパーティメンバー全員に結成同意確認ウィンドウが表示されます ● 全員が同意することでギルドが結成する ● 作成の申請はパーティリーダーが行い、パーティリーダーがギルドマスターとなります ● パーティメンバー自動的にギルドに加入
管理者任命	マスター
管理者人数制限	5 人
ギルド募集の登録	マスターと管理者
ギルド募集の終止	マスターと管理者
ギルド名設定	ギルドの結成を行うには、初めにギルド名を決定する PvP ギルド名は、同一データセンター内で同じものを設定することはできません
ギルド名変更	マスターと管理者
ギルド名変更クールダウン	地球時間 30 日
初心者歓迎	ギルド作成後変更不能
ギルドタグ	「グループ 1」「グループ 2」から一つずつ選択、一度設定したら変更はできない
ギルド言語	デフォルトはマスターの言語
ギルド言語変更	マスターと管理者

ギルドを解散する	「STATUS」から「ギルドを解散する」を実行した際 一人以上残っている場合は 15 日猶予のあと解散を成立する マスター一人残っている場合即成立する
新たなメンバーの勧誘	全員
加入申請	制限なし
加入申請を受け付ける設定	マスターと管理者
ギルドへの加入申請の承認	承認不要直接加入
ギルドメンバー除名	マスターと管理者が「PvP ギルドウィンドウ」→「メンバーリスト」→「サブコマンド」→「ギルドから除名する」 を選択し直ぐ実行する 除名されたプレイヤーは再加入できない
アクティブな時間帯設定	マスターと管理者、未設定時「制限なし」
クロスワールド	データセンター内
ギルドクレスト変更	マスターと管理者
ギルドから脱退する	マスター「マスター権限移譲の対象を指定するは必要」 マスター以外「自由に離脱可能」

ハードコアフロントラインギルド基本情報

人数制限	最高 8 人
ギルド結成	<ul style="list-style-type: none"> ● 一人で、またはパーティーリーダーとして「PvP ギルドボード」から「PvP ギルド申請」を実行します ● ギルド名を決定すると、パーティーリーダーを含むパーティメンバー全員に結成同意確認ウィンドウが表示されます ● 全員が同意することでギルドが結成する ● 結成の申請はパーティーリーダーが行い、パーティーリーダーがギルドマスターとなります ● パーティメンバー自動的にギルド正式に加入 ● 初めて正式メンバー 8 人に達した時点で正式に結成
管理者任命	マスター
管理者人数制限	1 人
ギルド募集の登録	マスターと管理者
ギルド募集の終止	マスターと管理者
ギルド名設定	ギルドの結成を行うには、初めにギルド名を決定する PvP ギルド名は、同一データセンター内で同じものを設定することはできません

ギルド名変更	マスターと管理者
ギルド名変更クールダウン	地球時間 30 日
ギルドタグ	「グループ 1」のデフォルトは「ハードコア」、変更はできない 「グループ 2」から一つずつ選択、一度設定したら変更はできない
ギルド言語	デフォルトはマスターの言語
ギルド言語変更	マスターと管理者
ギルドを解散する	正式結成前： 「STATUS」から「ギルドを解散する」を実行した際解散が成立する 正式結成後： 「STATUS」から「ギルドを解散する」を実行したあとメンバーの過半数が承認すると、解散が成立する
ギルドへの招待	全員
加入申請	制限なし
加入申請を受け付ける設定	マスターと管理者
ギルドへの加入申請の承認	マスターと管理者、承認された時点で体験メンバーとなる
正式メンバーになる	体験メンバーになって 7 日以上経過し マスターと管理者が「PvP ギルドウィンドウ」→「メンバーリスト」→「サブコマンド」→「正式メンバーに任命」を選択する
ギルドメンバー除名	マスターと管理者が「PvP ギルドウィンドウ」→「メンバーリスト」→「サブコマンド」→「ギルドから除名する」を選択する 正式結成前： マスターおよび管理者はメンバーを除名でき、ギルドランクポイントなどに影響なし 正式結成後： ギルドメンバーの過半数がオンラインの場合、 「MEMBERS」から「ギルドから除名」を実行した、メンバーの過半数が承認すると、除名が成立する その時点でギルドランクポイントを「非表示」になる 除名されたプレイヤーは同シーズン内に同じギルドに加入できなくなる

正式メンバー増加	<p>正式結成前：</p> <p>ギルドランクポイントなどに影響なし</p> <p>正式結成時：</p> <p>ギルド正式メンバーの中で個人ランクポイントを最高と最低を除いた後に平均値を取ります、そして全員の個人ランクポイント平均値と比較して、数値の低い方はギルドランクポイント</p> <p>正式結成後：</p> <p>「非表示」のギルドランクポイント を X</p> <p>新正式メンバーの個人ランクポイント を Y</p> <p>IF $X > Y$ THEN $X = (X+Y) / 2$</p> <p>IF $X \leq Y$ THEN $X = X$</p> <p>その後 8 人満席になるとギルドランクポイントを表示する</p>
アクティブな時間帯設定	マスターと管理者、未設定時「募集不可」
クロスワールド	データセンター内
ギルドクレスト変更	マスターと管理者
ギルドから脱退する	<p>マスター「マスター権限移譲の対象を指定するは必要」</p> <p>マスター以外「自由に離脱可能」</p> <p>脱退されたプレイヤーはシーズン内このギルドを再加入できない</p> <p>(暫定) シーズン内にハードコアフレントライドへの加入申請や作成はできません</p>
ギルドメンバー変更以外のギルドランクポイント変更	ギルドの 8 人でパーティーを構成して「フロントライン(ハードコアマッチ)」を参加した試合終了の後で増減する
クリスタルコンフリクトギルド基本情報	
人数制限	最高 8 人
ギルド結成	<ul style="list-style-type: none"> ● 一人で、またはパーティーリーダーとして「PvP ギルドボード」から「PvP ギルド申請」を実行します ● ギルド名を決定すると、パーティーリーダーを含むパーティーメンバー全員に結成同意確認ウィンドウが表示されます ● 全員が同意することでギルドが結成する ● 作成の申請はパーティーリーダーが行い、パーティーリーダーがギルドマスターとなります ● パーティーメンバー自動的にギルド正式に加入

	● 初めて正式メンバー5人に達した時点で正式に結成
管理者任命	マスター
管理者人数制限	1人
ギルド募集の登録	マスターと管理者
ギルド募集の終了	マスターと管理者
ギルド名設定	ギルドの結成を行うには、初めにギルド名を決定する PvP ギルド名は、同一データセンター内で同じものを設定することはできません
ギルド名変更	マスターと管理者
ギルド名変更クールダウン	地球時間 30 日
ギルドタグ	「グループ 1」のデフォルトは「クリスタルコンフリクト」、変更はできない 「グループ 2」から一つずつ選択、一度設定したら変更はできない
ギルド言語	デフォルトはマスターの言語
ギルド言語変更	マスターと管理者
ギルドを解散する	正式結成前： 「STATUS」から「ギルドを解散する」を実行したとき解散が成立する 正式結成後： 「STATUS」から「ギルドを解散する」を実行したあとメンバーの過半数が承認すると、解散が成立する
ギルドへの招待	全員
加入申請	制限なし
加入申請を受け付ける設定	マスターと管理者
ギルドへの加入申請の承認	マスターと管理者、承認された時点で体験メンバーとなる
正式メンバーになる	体験メンバーになって7日以上経過し マスターと管理者が「PvP ギルドウィンドウ」→「メンバーリスト」→「サブコマンド」→「正式メンバーに任命」を選択する
ギルドメンバー除名	マスターと管理者が「PvP ギルドウィンドウ」→「メンバーリスト」→「サブコマンド」→「ギルドから除名する」を選択する 正式結成前： マスターおよび管理者はメンバーを除名でき、ギルド階

	<p>級、階位などに影響なし</p> <p>正式結成後：</p> <p>ギルドメンバーの過半数がオンラインの場合、</p> <p>「MEMBERS」から「ギルドから除名」を実行した際、メンバーの過半数が承認すると、除名が成立する</p> <p>その時点もし5人未満ならばギルドの階級、階位を「非表示」になる</p> <p>除名されたプレイヤーは同シーズン内に同じギルドに加入できなくなる</p>
正式メンバー増加	<p>正式結成前：</p> <p>影響なし</p> <p>正式結成時：</p> <p>ギルドの階級、階位と勝ち星の総数はギルドの正式メンバーの中で最も高い階級、階位と勝ち星の総数に変わる</p> <p>正式結成後：</p> <p>勝ち星の総数がギルドの勝ち星の総数より高いプレイヤーのみ体験メンバーとなる</p> <p>その後5人満席になると階級、階位と勝ち星の総数を表示する</p>
アクティブな時間帯設定	マスターと管理者、未設定時「募集不可」
クロスワールド	データセンター内
ギルドクレスト変更	マスターと管理者
ギルドから脱退する	<p>マスター「マスター権限移譲の対象を指定するは必要」</p> <p>マスター以外「自由に離脱可能」</p> <p>脱退されたプレイヤーはシーズン内このギルドを再加入できない</p> <p>(暫定) シーズン内にハードコアフレントライドへの加入申請や作成はできません</p>
ギルドメンバー変更以外のギルドランクポイント変更	ギルドの任意5人でパーティーを構成して「クリスタルコンフリクト（ランクマッチ）」に参加した試合終了の後に増減する

新たなメンバーの勧誘方法

- 勧誘したい相手をターゲット →サブコマンド「PvP ギルドに招待する」→「ギルド名」を選択する
- パーティー／クロスワールドパーティを組む →メインコマンド「パーティメンバー」→「サブコマンド」→「PvP ギルドに招待する」→「ギルド名」を選択する。
- 「PC サーチ」ウィンドウに表示されたプレイヤー → サブコマンド「PvP ギルドに招待する」→「ギルド名」を選択する。
- 「コンタクトリスト」に表示されたプレイヤー → サブコマンド「PvP ギルドに招待する」→「ギルド名」を選択する。

PvP ギルドファインダー

基本 UX

The screenshot displays the 'Guild Finder' window. At the top, there are tabs labeled #1 through #7. The main area is titled '#1 Guild List' and contains a table with the following columns: Guild Name, Guild Type, Recruiter, Requirement, Guild Tag, and Comment. Below the table, there is a detailed view of a selected guild, labeled '#2 Detail'. This view includes fields for Guild name, Guild master, Recruiter, Comment, Guild Tag, Active Hour, Language (set to JEDF), and Conditions.

基本機能

- ①「ギルドリスト」の機能は現在「フェローシップ募集」の「リスト」同じ
- ②「ギルドディテール」の機能は現在「フェローシップ募集」の「ディテール」同じ
- ③「ヘルプ」の機能は現在「フェローシップ募集」の「ヘルプを確認する」同じ、でも内容は「ギルド募集の登録と終了」や「ギルドの加入申請」となる
- ④「ギルド募集リストの更新」の機能は現在「フェローシップ募集」の「フェローシップ募集のリストを更新します。」同じ
- ⑤「ギルド募集検索」は現在の「フェローシップ募集」の「フェローシップ募集検索」機能と似合うような機能と UX がある：

機能：「ギルドタグ」と「ギルド言語」で「ギルド募集リスト」からマッチング項を迅速に検索する

A dialog box titled "Search Guild". It contains two input fields: "Choose Tag 1 and Tag 2" and "Choose the guild language". Below these fields are two buttons: "Apply" and "Cancel".

UX：

⑥「Highlight Guild」は現在の「フェローシップ募集」の「Highlight Followership」機能と似合うような機能と UX がある：

機能：

(1)「アクティブ時間帯」、「ブラックリスト」と「ギルド人数」で「ギルド募集リスト」からマッチング項をハイライトする

(2)ハイライトの表示色を変更

A dialog box titled "Highlight Guild". It features a "Highlight Color" section with three color swatches (green, red, yellow) and a "Highlight Blacklisted recruiter" checkbox. Below this is a range selector for "Min" (1) and "Max" (999) with plus and minus buttons. At the top right, there is a clock icon and a time range from 0:00 to 12:00, with "平日" (Weekdays) and "休日" (Weekends) indicators. At the bottom are "Reset", "Apply", and "Cancel" buttons.

UX：

⑦このページのハイライトの検索結果総数を表示

PvP チームボード変更

内容

- ・ ウルヴズジェイル係船場「PvP チームボード」の名前は「PvP ギルドボード」に変更する
- ・ 「PvP チームボード」の機能「PvP チーム申請」を削除する
- ・ 新「PvP ギルドボード」機能「PvP ギルド申請」を追加する
- ・ 「PvP チームボード」の「PvP チームの目的と概要」と「PvP チームのシステム解説」は新たな「PvP ギルド」に関する概要と解説に更新する

PvP ギルド申請基本機能

- ギルドタイプを選択： これに似た表示にする
- ギルド名を設定
- ギルドタグを選択：「ハードコアフロンティアラインギルド」と「クリスタルコンフリクトギルド」は「グループ 1」のタグは選択不能

- iv. ギルドボードメッセージ：ギルド全員が見えるお知らせ、「PvP ギルド」「MEMBERS」の「MEMO」上に表示する。省略可
- v. ギルドアクティブ時間帯を設定
- vi. ギルド言語を設定

PvP ギルド申請基本 UX


Create Guild

Front Line Casual

Front Line Hardcore

Crystal Conflict

Name



Name hints

Only for Frontline(Casual) Guild : Beginner Welcome

Select Tag 1 and Tag 2

Guild Borad(Optional)

Active Hours

Guild language

Apply

Cancel

PvP ギルド募集登録基本 UX

Recruitment Setting

Base information of guild
Name, Tags, Active Hours

Conditions

Personal Rankpoint

Total Campaigns

Comment (optionnal)

End Recruitment

Register

Cancel

[クイックリターン](#)

ゲーム外ガイドへのゲーム内ボタンを追加

目的

初心者が初めて PvP コンテンツに触れた際、「Lodestone」にガイダンスが載せていることを知らない可能性が高い。プレイヤーにある程度 PvP コンテンツへの理解が付くように、「フロントライン解説」や「PvP ガイド」ページに飛ぶボタンを追加する。

実行可能なメニュー

- PvP プロファイル
- コンテンツファインダー・PvP・フロントライン各コンテンツインフォメーションページ

新フロントライン全般ルール「最後の時刻」

現状

- 現在のフロントラインは競技性が高いため、ランダム出現するリソースは劣勢チームプレイヤーに多大な挫折感を与える可能性がある

目的

- 勝負時のリソースがランダムにポップすることなく、公平的に出現する
- プレイヤーがどちらかの勝利を阻止しようと試みることができるようにする
- プレイヤー達にリソースの奪い合いだけでなく、多く戦闘するように誘導する

開始条件

フロントラインコンテンツ	残り任務時間	満点までの距離	開始条件
オンサル・ハカイル（終節戦）	5 分	2 5 0 点	残り任務時間と満点までの距離のどちらかが目標をリーチ
シールロック（争奪戦）		2 0 0 点	
フィールド・オブ・グローリー（碎氷戦）		3 0 0 点	

新バフ

- ピンチ
 - 効果：戦闘不能となってしまった場合にパターンと戦意値に応じて追加の情報値または戦略値を差し引く
 - 効果時間：永続
 - 追加量：現在の戦意値を 10 で割って上方修正
- チャンス
 - 効果：蓄積した戦意値は自分が戦闘不能になると減少しない
 - 効果時間：永続

効果

- 「最後の時刻」効果中は天候が変化する
- プレイヤー全員に「ピンチ」と「チャンス」を付与する

- オンサル・ハカイル（終節戦）中の効果
 - 無垢の土地契約が結ばれ後に獲得した戦略値の総量が10%を上昇する（ランクS：220、ランクA：110）
 - 契約状態の無垢の土地が全戦略値を取得する時間を10%短縮する（27秒）
 - 無垢の土地予告状態が継続する時間を33%延長する（40秒）
 - 最後の時刻に入ると、全ての契約状態の無垢の土地が待機状態になり、戦略値の補償はない
 - あとはA1ポイントだけ予告状態になります（ランクA、ランクSがランダムで選択される）
- シールロック（争奪戦）中の効果
 - アラガントームリスが占拠されて後に獲得した情報値の総量が10%を上昇する（ランクS：176、ランクA：132、ランクB：88）
 - 占拠状態のアラガントームリスが全情報値を取得する時間を10%短縮する（27秒）
 - 最後の時刻に入ると、全ての占拠状態のアラガントームリス保有している情報値が尽きるまで、本来の属性を保持して情報値を提供する。その後、新しいアラガントームリスが起動状態になる
 - あとはD1、D2、D3ポイントだけ起動状態になる（ランクB、ランクA、ランクSがランダムで選択されます）。同時にランダムに一つだけ起動状態になる
- フィールド・オブ・グローリー（砕氷戦）中の効果
 - アイスドトームリスが破壊されて後に可能獲得した情報値の総量が20%を低下する（アイスドトームリス大：180、アイスドトームリス小：40）
 - 破壊されたアイスドトームリス再生成時間を50%延長（アイスドトームリス大：1分30秒、アイスドトームリス小：45秒）
 - 最後の時刻に入ると、全てのアイスドトームリスは現在HPと最大HPの比で直接分配される
 - あとは「A1」と「B13、B14、B15」が交替に生成される

ゲーム内ヒント

- 天候変化に関する
 - 少し暗くて赤い、曇り多い天候になる、下図（デンジャータイム）のようにイメージしている



- 天候名は「勝負時間」

- 残り任務時間に関するヒント
 - 公告時間：フロントライン全般同じ、14分30秒
 - 公告内容：最後の時刻まで30秒未満
- 満点までの距離に関するヒント
 - 公告時間：
 - ◆ オンサル・ハカイル（終節戦）：満点まであと300分
 - ◆ シールロック（争奪戦）：満点まであと250分
 - ◆ フィールド・オブ・グローリー（砕氷戦）：満点まであと500分
 - 公告内容：最後の時刻は一位の「〇〇値」が早めに来たためかもしれない
- 最後の時刻に入る後、上記のいずれかのヒントがトリガさせることはありません

フロントライン全般ルール変更

追加 HUD コンテンツ フロントライン：マップ

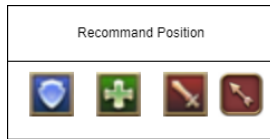
- 内容：「コンテンツ専用 HUD」に属する HUD、ゲーム内 2D マップとは異なるコンテンツ専用マップ
- 目的：
 - プレイヤーがある程度マップを見るように誘導する
 - 初心者者の生存難易度を下げる
- 機能：
 - マップを完全に表示する
 - 背景色の濃淡で高低差を表している
 - 同じ部隊に所属するプレイヤーは「汎用シカク」、「汎用マル」、「汎用プラス」、「汎用サンカク」を設定されていると、このプレイヤーの位置がマップに対応マークでリアルタイムに表示する
 - 他のプレイヤーの表示方法は「マップ」と同じである

追加ルール 1 推奨ロール

- 内容：プレイヤーが所属するパーティーで、「Tank」、「Healer」、「Melee DPS」、「Ranged DPS」のいずれかのロールの人数が2人未満の場合、不足するロールが推奨ロールとなる
- 目的：
 - より多くのロールを試してみるようにプレイヤーを誘導
 - ロールに応じて異なるゲーム体験をデザインする為の基礎を築く
- 機能：
 - プレイヤーがフロントラインの中で、推奨ロールでないロールから推奨ロールに切り替えたとしても、「戦意値」が変わることはない

追加 HUD コンテンツ 推奨ロール

- 内容：「コンテンツ専用 HUD」に属する HUD、推奨ロールを表示する
- 目的：
 - 推奨ロールをより直感的に表示する
- 機能：
 - ロールが推奨ロールになると点灯し、推奨ロールでないロールに切り替えると消す
 - プレイヤーが「ランディングポイント」に入ると自動的に表示する、「ランディングポイント」に離れると自動的に非表示する
- インターフェース：キャストとレンジは同じ枠と見なす



ルール変更 戦意値

- 元ルール：「戦意値」がログアウトでリセットする
- 新ルール：「戦意値」がログアウトしても保持されるようになる
- 目的：フロントライン体験の最適化

インターフェース変更 PvP キャラクター

- 内容：「PvP キャラクター」インターフェースにおいて、今までと同じスタイルの「ギアセットリスト」を自動表示
- 目的：
 - プレイヤーがロールを切り替え易くする
 - プレイヤーが戦況に応じてロールを切り替えるよう誘導する為の基礎を築く

追加ルール 2 コントロールレジスタンス

- 新ルール：一部デバフ効果を受ける時に、同じデバフのレジスタンスバフを付与し、効果時間中に同じデバフをレジスタンス
- 目的：
 - 「浄化」に比べて別の角度から調整する
 - 連続にコントロールされる可能性を下げる
 - 初心者生存難易度を下げる
 - ハードコアプレゼントの操作上限を上げる

- 機能：
 - 下記のデバフを受ける時に、対応のレジスタンスバフを付与する
 - ◆ ミラクル・オブ・ネイチャー 3秒
 - ◆ スタン 4秒
 - ◆ ヘヴィ 5秒
 - ◆ バインド 3秒
 - ◆ 沈黙 3秒
 - ◆ 睡眠 3秒
 - ◆ 氷結 2秒

追加ルール 3 群集人数に応じてバフを付与する

- 新ルール：プレイヤーがどの程度集まるかに応じてプレイヤー数に対応したバフを追加
- 実現性：プレイヤーの集中度は、凸集合体アルゴリズム (Convex Hull Algorithm) と クラスタリングアルゴリズム (Clustering Algorithm) によって分析できると考える、ただし、サーバーにサービスを追加すると、性能に関しては予測することができない
- 目的：
 - プレイヤーが集まりすぎた時の際に TTK (Time to Kill) をある程度上げる
 - 少数のプレイヤー (2～6人程度) が遭遇戦する TTK をある程度下げる
- 新バフ：
 - 狼の勇気：リミットブレイク以外のアクションの威力が 50% 上昇する
効果時間：永続
 - 狼の団結：被ダメージを 7% 軽減する
効果時間：永続
- 判断ロジック：
 - プレイヤーのクラスタリングの人数を確認、32人以上 (32人を含む) または 6人以下 (6人を含む) であれば、次の判断を行う
 - クラスタリングが同じアライアンスではなく、構成されているチーム間の人数差が 4人以下の場合、次の判断を行う
 - クラスタリングが 6人以下の場合、クラスタリング全員「狼の勇気」を付与する
クラスタリングが 32人以上の場合、クラスタリング全員「狼の団結」を付与する

ルール変更 ヒーラー能力強化

- 目的：
 - ロール特性を強化し、フロントラインでの役割が DPS に寄りすぎないように治療ロールの特性を加える
 - 既存の補正に加え、スキル面でロールの特性を更に強調する

- 新バフ：
 - 快気効果ダウン：
快気の回復力を50%減少
効果時間：永続
 - 回復魔法効果アップ：
自身からのHP回復とバリア効果50%上昇する、対象に付与した単体HP回復と単体バリアの効果を対象の周囲30m内のパーティーメンバーに拡散する、一部スキルのリキャストタイム50%延長する
効果時間：永続
関連スキルリスト：「鼓舞激励の策」「ケアルラ」「セラフストライク」「アスペクト・ベネフィク」「エウクラシア」
- ルール：
 - 全員フロンタインに入れて時に「快気効果ダウン」を付与する
 - プレイヤーはランディングポイントでヒーラーロールに「回復魔法効果アップ」を付与する
- 関連VFX：
 - 治療効果拡散の汎用粒子効果

クイックチャット：フロンタイン

目的

より便利なコミュニケーション手段により、一部のプレイヤーがチームに貢献したい（例えばリソースの生成など）

曖昧さ回避

元「PvP プロフィール」「PvP ACTIONS」「クイックチャット」の名前を「クイックチャット：クリスタルコンフリクト」に変更する

機能

「クイックチャット：フロンタイン」はメインコマンド「PvP プロフィール」→「PvP ACTIONS」の項目からホットバー登録をおこなうことができ、「クイックチャット：フロンタイン」を使用すると、対応する発言がアライアンスチャットに表示される

内容

チャット名	送信内容	SFX	コメント
警告周辺	「新しい敵が近づいてきそう、気をつけてください。」	<se.11>	固有の発言がアライアンスチャットに表示する
撤退を呼ぶ	「作戦終了！ 全員が撤退する！」	<se.6>	固有の発言がアライアンスチャットに表示する
リミットブレイクを報告する	「“チーム番号”-“ジョブ名”-リミットブレイク-使用可能」 「“チーム番号”-“ジョブ名”-リミットブレイク-現在の値”%」	<se.3>	リミットブレイクの状況に応じた発言がアライアンスチャットに表示する
特殊スキルを特殊スキル	「“チーム番号”-“ジョブ名”-“特殊スキル名”-使用可能」 「“チーム番号”-“ジョブ名”-“特殊スキル名”-リキャスト残り時間”%」	<se.1>	特殊スキルの状況に応じた発言がアライアンスチャットに表示する
集中攻撃を呼ぶ	元の「ザ・フィースト」の「クイックチャット」「全力で攻撃しましょう！」と似た 対戦相手を選択したときに使用すると、ターゲットがマークされてカウントダウンされ、毎秒 SFX が再生され、終了時に新しい SFX が再生され、アライアンス内でメッセージが送信されます 「攻撃前待機-カウントダウン」 「全力で攻撃しましょう！」	カウントダウン時<se.2> 終了時<se.14>	敵のターゲットを選択した場合にのみ使用可能、カウントダウンの状況に応じた発言がアライアンスチャットに表示する、「撤退を呼ぶ」を使用するとこのクイックチャットを停止する
リソースに確保を呼ぶ	「注意してください、“コンテンツリソース”が現れる、マップを見てください」	<se.13>	コンテンツに応じた発言がアライアンスチャットに表示する
追従を呼ぶ	「“自分のマーク”に従ってください」	<se.7>	自身がマークされている場合にのみ使用可能、マークに応じた発言がアライアンスチャットに表示する
集合を呼ぶ	「みんな集まれください」	<se.13>	固有の発言がアライアンスチャットに表示する
分散を呼ぶ	「みんな散ってください」	<se.14>	固有の発言がアライアンスチャットに表示する
黒渦団攻撃を呼ぶ	「黒渦団を攻撃してみてください。黒渦団は現在“黒渦団ランキング”」	<se.4>	黒渦団ランキングに応じた発言がアライアンスチャットに表示する
双蛇党攻撃を呼ぶ	「双蛇党を攻撃してみてください。双蛇党は現在“双蛇党ランキング”」	<se.4>	双蛇党ランキングに応じた発言がアライアンスチャットに表示する
不滅隊攻撃を呼ぶ	「不滅隊を攻撃してみてください。不滅隊は現在“不滅隊ランキング”」	<se.4>	不滅隊ランキングに応じた発言がアライアンスチャットに表示する

メンターシステム変更

現状

- バトルクラス用アチーブメント条件でメンターになった場合、「バトルメンター」「PvP メンター」オンラインステータスの変更可能
- 「PvP メンター」は実際には機能しておらず、フロントラインや他の PvP で助けになることもない

目的

- 「PvP メンター」をフロントラインやギルドを導くように誘導する

変更内容

- 元ルール：バトルクラス用アチーブメント条件でメンターになった場合、オンラインステータスの変更は「バトルメンター」「PvP メンター」のみになる
新ルール：バトルクラス用アチーブメント条件でメンターになった場合、オンラインステータスの変更は「バトルメンター」のみになる
- 「PvP メンター」になるためのアチーブメント条件を変更する
変更前：バトルクラス用アチーブメント条件と同じ
変更後：PvP メンター用アチーブメント条件
- 新ルール：PvP メンター用アチーブメント条件でメンターになった場合、オンラインステータスの変更は「PvP メンター」のみになる
- 新ルール：「PvP メンター」は「コンテンツルーフ：メンター」が申請できなくなる
- 新ルール：「PvP メンター」は PvP コンテンツに参加した場合、オンラインステータスが自動的に「PvP メンター」に変更する

PvP メンター用アチーブメント条件

- フロントラインを計 100 回コンプリートする
- 勝利の果実：ランク 3 を取得済み（フロントラインに参戦し累計一位を 30 回達成する）
- ライバルウィングズを計 50 回コンプリートする
- ライバルウィングズに参戦し累計一位を 15 回達成する
- クリスタルコンフリクト歴史最高階級はゴールド以上

奨励

- PvP コンテンツによっては追加の「シリーズ EXP」、「経験値」と「対人戦績」の奨励がある
- PvP メンターと新人または復帰者がチームを組んで PvP コンテンツに参加すると、双方の獲得経験値が増加する
- フロントラインの新システム「クイックチャット：フロントライン」を使用できる

更新方法

- 『現時点でメンターになっている方は、更新期間中に変更後の条件を満たし、特定の NPC に話かける必要があります。』
- 『変更後の条件を満たしたうえで、西ラノシア (X:28.2 Y:24.4) にある初心者の館や、各都市などの NPC "冒険者指導教官" に話しかけ「メンター認定を受ける」を選択してください。』

制限

『必要な手続きを行っていない場合、更新期間中であっても以下の活動に制限がかかり、使用できなくなります』

- 「コンテンツルーレット：メンター」に申請する。
- 「オンラインステータス」をメンターに関連するアイコンに変更する。

未更新でも引き続きビギナーチャンネルへ参加はできますが、発言時に未更新であることを示すアイコンが表示されます。』

新フロントラインルールとマップ「連携制御（較正戦）」

コア・コンセプト

キルを奨励し、デスペナルティを減らす

- 他の部隊に所属しているプレイヤーを戦闘不能にすると抑制値の獲得量が増し、自分自身が戦闘不能になると所属部隊の抑制値の削減量が減る。こうすると、プレイヤーがハイリスクハイリターン of 戦術を積極的に採用すると考えられる
- 下手なプレイヤーがチームに与える影響も軽減される

リソース更新のランダム性と頻度を低減し、戦術性を高める

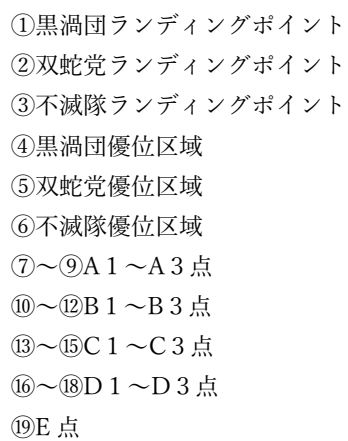
- ギミックを通じて、プレイヤーがそれぞれのロール特性に基づいてさまざまな決断を下せるようにする
- ランダム性を減らすことで、ある程度「真剣にゲームをするよりもランダムリソースを待つほうが有利だ」の可能性を減らすことができる
- 差異が少ないと試合最後の勝負時に、通常最後の決定的要素はランダムな位置である
- リソース更新頻度を下げることで、意思決定の頻度を下げることができ、コンテンツの得点ギミックは戦闘時間を過度に割り込まないようにすることもできる、同時に上級プレイヤーが特殊な戦術行為をする可能性を高める
- 戦術性を高めることでゲームの面白さもある程度増す
- 既存のコンテンツは戦闘時間を取らないギミックを占有しているため、今回はリソース争奪に参加するロールの種類を制限することで上記の目的を達成したい

同期目標を調整し、プレイヤーの分割を重視する

- ある程度の調整と同時に更新する目標で、プレイヤーを2～3の小隊に分割する
- 同じ時間に集まる人数を減らし、大戦場を複数の小戦場に分割する

連携制御（較正戦）基本情報

参加条件	いずれかの任務を完了する 激戦のアウトロー戦区（黒渦団） 激戦のアウトロー戦区（双蛇党） 激戦のアウトロー戦区（不滅隊）
ロール制限	なし、スタート／再出撃地点で自由にジョブチェンジ
参加登録人数	1～4人
所属グランドカンパニー	所属するグランドカンパニーに関わらず、いずれかのグランドカンパニーの部隊に配属される
制限	「制限解除」非対応
インフォメーション	連携制御（較正戦）はプレイヤーを戦闘不能にしたり、オズマレプリカとオズマレプリカの影の制御から得る抑制値の総量を競い合うルールの前線ラインである
任務インスタンス	複製兵器投下谷間
チャット	前線ライン全般と同じ
再出撃	
マウント	
デジョン	
アイテム	
途中退出とペナルティ	
マッチング	
途中加入	
報酬	
リミットブレイク	
戦意高揚ステータス	
プレイヤーアイコン	
ジョブ補正	
勝利条件	抑制値が定められた値に最も早く達した部隊の勝利する、獲得した抑制値に応じて残りの順位が決定する 時間切れ時獲得した抑制値に応じて残りの順位が決定する



抑制値の変動規則

増加

- オズマレプリカを攻撃した場合：
オズマレプリカが選択され攻撃を受けることができるようになると、この時得られる抑制値は、毎分与えたダメージの**割合の順位**に応じて各部隊へと分配する
- オズマレプリカの影を攻撃した場合：
オズマレプリカの影に対して攻撃を行い、破壊できれば抑制値が得られる。この時得られる抑制値は、与えたダメージの**割合**で各部隊へと分配する
- プレイヤーを戦闘不能にした場合：
他の部隊に所属しているプレイヤーを戦闘不能にすると抑制値を得られ

減少

- プレイヤーが戦闘不能になった場合：
戦闘不能のプレイヤーが出た部隊の抑制値を減少する

抑制値目標と変化数

目標

累計 2000 点

変化数

- オズマレプリカを攻撃した場合：1 位 200 点、2 位 150 点、3 位 100 点
- オズマレプリカの影を攻撃した場合：合計 180 点
- プレイヤーを戦闘不能にした場合：10 点
- プレイヤーが戦闘不能になった場合：-5 点

オズマレプリカ

基本情報

- オズマレプリカは、「プロトオズマ」に似たモデル、アニメーションセット
- 最初に現れてから、消えるまでの 19 分間はバトルフィールドの真ん中にいる
- オズマレプリカは球型、星型、立方体型、三角錐型 4 つの形態を持つ
- 形態や時間によっては戦場の複数の固定ポイントでオズマレプリカの影やブラックホールノードを生成する
- オズマレプリカはこの形態が 30 秒後になる形態をマップ上に予告アイコンが表示する
- 体積：半径 8 m

オズマレプリカ球型形態

- オズマレプリカがこの形態に居る場合に選択されない、地図の複数の位置で「ブラックホールノード」を生成する
- 一定の時間後に変化する形態を予告する
- この状態の最後の 3 秒は、アニメーションの再生と形態の切り替えに使用される

オズマレプリカ星型形態

- オズマレプリカがこの形態にある場合は選択され攻撃を受けることができる
- この時得られる抑制値は、毎分与えたダメージの割合の順位応じで各部隊へと分配する
- この状態の最後の 3 秒は、アニメーションの再生と形態の切り替えに使用される
- オズマレプリカはこの形態では、半径 20 m をカバーする円形 AOE を自身中心に放出し続ける
ダメージ：30000 毎チェック

オズマレプリカ立方体型形態

- オズマレプリカがこの形態にある場合は選択され攻撃を受けることができる
- この時得られる抑制値は、毎分与えたダメージの割合の順位応じで各部隊へと分配する
- この状態の最後の 3 秒は、アニメーションの再生と形態の切り替えに使用される
- オズマレプリカはこの形態で自身に遠隔傷害リフレクトバフを付加する
- 遠隔傷害リフレクト効果：
遠隔傷害（キャスト距離 14 m 以上）が命中すると、施術者に二倍のダメージを与える
効果時間：永続

オズマレプリカ三角錐型形態

- オズマレプリカがこの形態にある場合は選択され攻撃を受けることができる
- この時得られる抑制値は、毎分与えたダメージの割合の順位応じで各部隊へと分配する
- この状態の最後の 3 秒は、アニメーションの再生と形態の切り替えに使用される
- オズマレプリカはこの形態では、最初の使用は変形後 15 秒、後に 60 秒ごとにその付近の半径 24 m 内の複数（ランダムな 9 人）のプレイヤーに加速度爆弾バフを付加する
- 加速度爆弾効果：
効果時間終了時に行動を停止しないと爆発し、爆発により自身と 6m の範囲内のすべてのプレイヤーは現在の HP の 90% を差し引く。PvP コンテンツ専用スキル「防御」によりこのダメージをプレイヤーの現在 HP の 9% までに抑えられる。爆発ダメージを受けると早期に爆発する。
効果時間：24 秒・36 秒にランダム

オズマレプリカの影

- オズマレプリカの影はC 1、C 2、C 3 点からランダムに生成する
- オズマレプリカの影は星型、立方体型、三角錐型 3つの形態を持つ
- オズマレプリカの影は生成前に 6 0 秒マップ上に出現予告アイコンが表示する、変化する形態をオズマレプリカの形態と同じにならない、生成前に最後の 3 秒は、アニメーションの再生と形態の切り替えに使用される
- 予告時間が終わると直ぐに予告された形態になり、選択され攻撃を受けることができる
- 破壊された時得られる抑制値は、与えたダメージの割合で各部隊へと分配する
- オズマレプリカの影を破壊するには 6 人のプレイヤーが 1 分間攻撃を続けるは必要する

オズマレプリカの影星型形態

- オズマレプリカはこの形態では、半径 1 6 m をカバーする円形 A O E を自身中心に放出し続ける
ダメージ：3 0 0 0 0 毎チェック

オズマレプリカの影立方体型形態

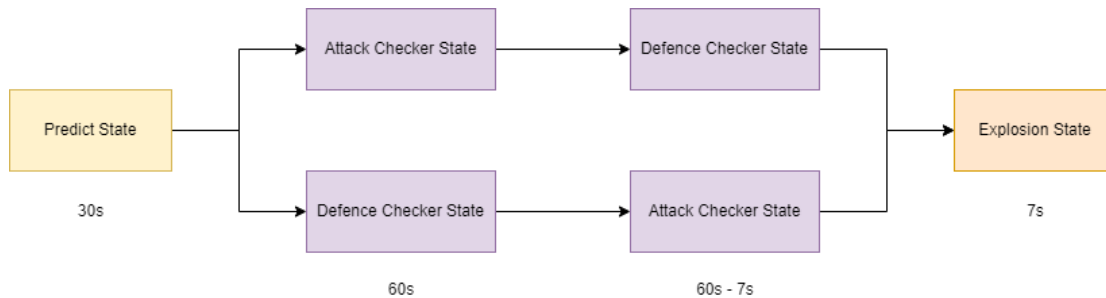
- オズマレプリカの影はこの形態で自身に遠隔傷害リフレクトバフを付加する
- 遠隔傷害リフレクト効果：
遠隔傷害（キャスト距離 1 4 m 以上）が命中すると、施術者に二倍のダメージを与える
効果時間：永続

オズマレプリカの影三角錐型形態

- オズマレプリカはこの形態では、最初の使用は変形後 15 秒、後に 6 0 秒ごとにその付近の半径 2 0 m 内の複数（ランダムな 3 人）のプレイヤーに加速度爆弾バフを付加する
- 加速度爆弾効果：
効果時間終了時に行動を停止しないと爆発し、爆発により自身と 6m の範囲内のすべてのプレイヤーは現在の H P の 90% を差し引く。PvP コンテンツ専用スキル「防御」によりこのダメージをプレイヤーの現在 H P の 9% までに抑えられる。爆発ダメージを受けると早期に爆発する。
効果時間：1 2 秒・1 8 秒にランダム

ブラックホールノード

- ブラックホールノードは予告形態、攻撃チェッカー形態、防御チェッカー形態、終了形態の4つの形態を持つ
- 攻撃チェッカー形態及び防御チェッカー形態における HP は少なくとも 8 人の連続攻撃を 30 秒持つようにする
- 各形態は、現在の形態及び次の形態を表すバフを有する
- ライフサイクル：



ブラックホールノード予告形態

- ブラックホールノード予告形態はブラックホールノードの機能が有効になるまでの予告段階です、この段階はマップ上に予告アイコンが表示する
- 地図上の予告された位置に予告形態にあるブラックホールノードが生成され、予告形態にあるブラックホールノードは選択や攻撃できない
- 30秒後には予告されている「攻撃チェッカー」形態または「防御チェッカー」形態に変化する
- この状態の最後の7秒は、アニメーションの再生と形態の切り替えに使用される

ブラックホールノード攻撃チェッカー形態

- ブラックホールノードがこの形態にある場合は選択され攻撃を受けることができる
- ブラックホールノードはこの形態では60秒（次の形態が終了形態であれば53秒）中断不可な「変換」をキャスト、キャスト期間中に周囲のプレイヤー数に応じて HP を回復し続ける
- キャストが終了する時、次の形態に変化し、全ての HP が回復する
- この状態の最後の7秒は、アニメーションの再生と形態の切り替えに使用される
- 次の形態が終了形態であればこの状態の最後の7秒は「爆発」をキャスト、アニメーションの再生、AOE 範囲表示と形態の切り替えに使用される
- ブラックホールノードが破壊されたときにこの状態になると、最後の一撃を与えたプレイヤーがいる部隊に「コアへの加護：攻撃」バフが付加される

- 「コアへの加護：攻撃」効果：与ダメージ12%上昇する
再付加：バフレイヤー数を1増加、効果時間が最大になる
※このバフはロール切り替え時に解除しない
効果時間：300 秒

ブラックホールノード防御チェッカー形態

- ブラックホールノードがこの形態にある場合は選択され攻撃を受けることができる
- ブラックホールノードはこの形態では60秒（次の形態が終了形態であれば53秒）中断不可な「変換」をキャスト、キャスト期間中に受けたダメージの40%相当のダメージを与える
- キャストが終了する時、次の形態に変化し、全てのHPが回復する
- この状態の最後の7秒は、アニメーションの再生と形態の切り替えに使用される
- 次の形態が終了形態であればこの状態の最後の7秒は「爆発」をキャスト、アニメーションの再生と形態、AOE範囲表示の切り替えに使用される
- ブラックホールノードが破壊されたときにこの状態になると、最後の一撃を与えたプレイヤーがいる部隊に「コアへの加護：防御」バフが付加される
- 「コアへの加護：防御」効果：被ダメージを12%軽減する
再付加：バフレイヤー数を1増加、効果時間が最大になる
※このバフはロール切り替え時に解除しない
効果時間：300 秒

ブラックホールノード終了形態

- 無敵になり、「爆発」する
- 「爆発」は周囲半径16mの範囲のすべてのプレイヤーに現在の最大HPの80%のダメージを与え、このスキルは「防御」の効果を受けないが、地形に阻まれることができる

タイムライン

開始時間	時間間隔	イベント
00:00	-	①オズマレブリカは E 点に出現 ②マップ上の A1、A2、A3、B1、B2、B3 は予告形態のブラックホールノードを生成する このうち攻撃チェッカー形態と防御チェッカー形態のブラックホールノードはそれぞれ3つずつ
00:30	+30s	①予告状態のブラックホールノードが予告された状態になる
01:30	+60s	①すべてのブラックホールノード「変換」キャストが終了
02:23	+53s	①すべてのブラックホールノード「変換」キャストが終了 ②すべてのブラックホールノードは「爆発」をキャスト
02:30	+7s	①すべてのブラックホールノード「爆発」する ②オズマレブリカは第1回変換の形態を予告する ③No. 1 - 1 オズマレブリカの影は C1、C2、C3 のいずれかに生成で予告する
03:00	+30s	①オズマレブリカはその予告の形態に変化した
03:30	+30s	①No. 1 - 1 オズマレブリカの影は予告されている形態が予告されている位置生成する
04:00	+30s	①オズマレブリカによる第1回抑制値分配
04:30	+30s	①No. 1 - 1 オズマレブリカの影が消える
05:00	+30s	①オズマレブリカによる第2回抑制値分配 ②オズマレブリカが球型形態に戻る ③現在のランキングで予告状態のブラックホールノードを生成する： 3 位部隊優位区域における AB 2 点、2 位部隊優位区域内と 3 位部隊優位区域に隣接する A 点または B 点、それ以外の 3 つの AB 点のいずれか、合計 4 つの位置が予告状態のブラックホールノードを生成する このうちのブラックホールノード攻撃チェッカー形態と防御チェッカー形態はランダムに割り当てられる
05:30	+30s	①予告状態のブラックホールノードが予告された状態になる
06:30	+60s	①すべてのブラックホールノード「変換」キャストが終了
07:23	+53s	①すべてのブラックホールノード「変換」キャストが終了 ②すべてのブラックホールノードは「爆発」をキャスト
07:30	+7s	①すべてのブラックホールノード「爆発」する ②オズマレブリカは第2回変換の形態を予告する ※この形態は第1回とは異なる ③No. 2 - 1 オズマレブリカの影は 3 位部隊優位区域内の C 点で生成されることを予告する
08:00	+30s	①オズマレブリカはその予告の形態に変化した
08:30	+30s	①No. 2 - 1 オズマレブリカの影は予告されている形態が予告されている位置生成する
09:00	+30s	①オズマレブリカによる第3回抑制値分配
09:30	+30s	③No. 2 - 2 オズマレブリカの影は No. 2 - 1 とは異なる任意の C 点に生成で予告する
10:00	+30s	①No. 2 - 1 オズマレブリカの影が消える
10:00	+30s	①オズマレブリカによる第4回抑制値分配
10:30	+30s	①No. 2 - 2 オズマレブリカの影は予告されている形態が予告されている位置生成する
11:00	+30s	①オズマレブリカによる第5回抑制値分配
11:30	+30s	①No. 2 - 2 オズマレブリカの影が消える
12:00	+30s	①オズマレブリカによる第6回抑制値分配 ②オズマレブリカが球型形態に戻る ③現在のランキングで予告状態のブラックホールノードを生成する： 3 位部隊優位区域における AB 2 点、2 位部隊優位区域内と 3 位部隊優位区域に隣接する A 点または B 点、それ以外の 3 つの AB 点のいずれか、合計 4 つの位置が予告状態のブラックホールノードを生成する このうちのブラックホールノード攻撃チェッカー形態と防御チェッカー形態はランダムに割り当てられる
12:30	+30s	①予告状態のブラックホールノードが予告された状態になる
13:30	+60s	①すべてのブラックホールノード「変換」キャストが終了
14:23	+53s	①すべてのブラックホールノード「変換」キャストが終了 ②すべてのブラックホールノードは「爆発」をキャスト
14:30	+7s	①すべてのブラックホールノード「爆発」する ②オズマレブリカは第3回変換の形態を予告する ※この形態は第1回と第2回とは異なる ③No. 3 - 1 オズマレブリカの影は 3 位部隊優位区域内の C 点で生成されることを予告する
15:00	+30s	①オズマレブリカはその予告の形態に変化した ②No. 3 - 1 オズマレブリカの影は No. 3 - 1 時計回りに隣接する C 点に生成で予告する
15:30	+30s	①No. 3 - 1 オズマレブリカの影は予告されている形態が予告されている位置生成する ②No. 3 - 3 オズマレブリカの影は No. 3 - 2 時計回りに隣接する C 点に生成で予告する ③マップ上の D1、D2、D3 は予告形態のブラックホールノードを生成する
16:00	+30s	①オズマレブリカによる第7回抑制値分配 ②オズマレブリカが球型形態に戻る ③No. 3 - 2 オズマレブリカの影は予告されている形態が予告されている位置生成する ④予告状態のブラックホールノードが予告された状態になる
16:30	+30s	①No. 3 - 3 オズマレブリカの影は予告されている形態が予告されている位置生成する ②No. 3 - 1 オズマレブリカの影が消える
17:00	+30s	①No. 3 - 2 オズマレブリカの影が消える ②すべてのブラックホールノード「変換」キャストが終了

開始時間	時間間隔	イベント
17:30	+30s	①No. 3－3 オズマレブリカの影が消える ②オズマレブリカは第4回変換の形態を予告する
17:53	+23s	①すべてのブラックホールノード「変換」キャストが終了 ②すべてのブラックホールノードは「爆発」をキャスト
18:00	+7s	①すべてのブラックホールノード「爆発」する ②オズマレブリカはその予告の形態に変化した ③No. 4－1 オズマレブリカの影はE点のいずれかに生成で予告する
19:00	+60s	①オズマレブリカによる第8回抑制値分配 ②オズマレブリカが消える ③No. 4－1 オズマレブリカの影は予告されている形態が予告されている位置生成する
20:00	+30s	①No. 4－1 オズマレブリカの影が消える 時間切れ

新バフリスト

バフ名	目標	効果時間	効果説明
ピンチ	プレイヤー	永続	戦闘不能となってしまった場合にパターンと戦意値に応じて追加の情報値または戦略値を差し引く
チャンス	プレイヤー	永続	蓄積した戦意値は自分が戦闘不能になると減少しない
ミラクル・オブ・ネイチャーレジスタンス	プレイヤー	3 秒	ミラクル・オブ・ネイチャーを無効化する
スダンレジスタンス	プレイヤー	4 秒	スダンを無効化する
ヘヴィレジスタンス	プレイヤー	5 秒	ヘヴィを無効化する
バインドレジスタンス	プレイヤー	3 秒	バインドを無効化する
沈黙レジスタンス	プレイヤー	3 秒	沈黙を無効化する
睡眠レジスタンス	プレイヤー	3 秒	睡眠を無効化する
氷結レジスタンス	プレイヤー	2 秒	氷結を無効化する
狼の勇氣	プレイヤー	永続	リミットブレイク以外のアクションの威力が 50%上昇する
狼の団結	プレイヤー	永続	被ダメージを 7%軽減する
快気効果ダウン	プレイヤー	永続	快気の回復力を 5 0 %減少
回復魔法効果アップ	プレイヤー	永続	自身からの HP 回復とバリア効果 5 0 %上昇する、対象に付与した単体 HP 回復と単体バリアの効果を対象の周囲 30m内のパーティーメンバーに拡散する、一部スキルのリキャストタイム 5 0 %延長する
遠隔傷害リフレクト	自身	オズマレブリカ立方体型形態内・オズマレブリカの影立方体型形態内	遠隔傷害 (キャスト距離 1 4 m以上) が命中すると、施術者に二倍のダメージを与える
加速度爆弾	プレイヤー	2 4 秒・3 6 秒にランダムまたは 1 2 秒・1 8 秒にランダム	効果時間終了時に行動を停止しないと爆発し、爆発により自身と 6mの範囲内のすべてのプレイヤーは現在の HP の 90%を差し引く。PvP コンテンツ専用スキル「防御」によりこのダメージをプレイヤーの現在 HP の 9%までに抑えられる。爆発ダメージを受けると早期に爆発する。
コアへの加護：攻撃	プレイヤー	300 秒	与ダメージ 1 2 %上昇する 再付加：バフレイヤー数を 1 増加、効果時間が最大になる ※このバフはロール切り替え時に解除しない
コアへの加護：防御	プレイヤー	300 秒	被ダメージを 1 2 %軽減する 再付加：バフレイヤー数を 1 増加、効果時間が最大になる ※このバフはロール切り替え時に解除しない
現在の形態：攻撃チェッカー形態	自身	形態内	現在の形態：攻撃チェッカー形態
次の形態：攻撃チェッカー形態	自身	形態内	次の形態：攻撃チェッカー形態
現在の形態：防御チェッカー形態	自身	形態内	現在の形態：防御チェッカー形態
次の形態：防御チェッカー形態	自身	形態内	次の形態：防御チェッカー形態
次の形態：終了形態	自身	形態内	次の形態：終了形態