

アラド戦記

Season 11

重泉

THE NEW WAVE



4.キャラクター

<目次>

I.TPシステムの削除	3
II.スキルウィンドウUI及び機能改編	5
1. その他の変更事項および修正事項.....	13
III.キャラクター作成画面の改編	13
1. 体験するシステム.....	14
IV.追加された変更点.....	15
1. バッファーキャラクターの固定HP回復スキル構造改善.....	15
2. 一部覚醒スキルの維持方法の改善.....	16
3. 1次覚醒スキル3/6/9レベル効果削除	17
4. 武器関連スキルオプション改編	19
5. 基本アッパー及びスキルレベルあたりの攻撃力上昇幅の平準化.....	22
6. キャラクターの共用スキル改編	25
7. 真覚醒時の一部スキルSP消耗量減少システム削除.....	27
8. その他の変更事項.....	27
9. ダメージの圧縮.....	28
10. 地域バフに関連する変更点.....	28

I. TPシステムの削除

開発者コメント

TPシステムは、スキルの特性を強化してキャラクターのプレイ体験の変化を誘導するシステムでしたが、現在その機能を果たせない状況であり、長期的には機能に対して不要なキャラクター関連システムの学習要素と判断し、削除しました。

また、TPシステムの削除でキャラクターの性能が減少しないように、すべてのTPオプションをマスターレベル基準で各スキルに移管しました。

一部のTPスキルオプションの場合、使用するとスキルの使用感が低下するため、選好度が低いと判断した場合は移管せず、生存能力をはじめとするユーティリティ機能が過剰になると判断したオプションの場合、効果を調整して移管しました。

- TPシステムが削除されます。
- すべてのTPスキルオプションはマスターレベル基準で各対象スキルの基本効果に移管されます。
 - 例)ウェポンマスター - 幻影剣舞

スキル名	変更点	備考
幻影剣舞	攻撃力50%上昇 攻撃速度47.5%上昇	
幻影剣舞強化 (TP)	スキル削除	スキルオプション：1レベルあたり幻影剣舞攻撃力10%上昇、攻撃速度9.5%上昇 マスターレベル：5

- 以下のTPスキルの場合、一部のオプションが引き継がれないか、効果が調整されます。

転職名	スキル名	移管されないオプション
ウェポンマスター	オートガード強化	浮かす力アップ
バーサーカー	暴走強化	気絶、睡眠状態異常耐性上昇量減少量減少
ダークテンブラー	リベレート-バグショット強化	発射するエネルギー1個につき消耗する靈魂の数と攻撃力減少
ネンマスター(男)	畜念砲強化	気の玉の形態に変更、多段ヒット数増加及び攻撃力減少
格闘家(男)	ハンマーキック強化	浮かす力の減少
格闘家(女)	ハンマーキック強化	浮かす力の減少
格闘家(女)	ローキック強化	ダウンしている敵の攻撃力上昇
格闘家(女)	疾風脚強化	回転速度上昇
エレメンタルボマー	チェーンライトニング強化	移動できる回数が減少
シーフ	シャイニングカット強化	移動距離の減少

シーフ	シャドーカットの強化	クールタイムの増加
死霊術師	黒糸の陣強化	拘束効果の追加
ダークナイト	ホップスマッシュ強化	ジャンプの高さを上げる
ダークナイト	ドロースード強化	準備時間の増加
ダークナイト	モメンタリースラッシュ強化	打撃成功時のディレイ減少
転職名	スキル名	効果調整オプション
ソウルブリンガー	残影のケイガ強化	攻撃を受けると30%の確率で1秒間無敵 → 攻撃を受けると15%の確率で0.5秒間無敵

II. スキルウィンドウのUI及び機能改編

開発者コメント

重泉のアップデートを通じて変更される様々な内容を網羅することはもちろん、冒険者がスキルウィンドウを使用すると

より直感的に必要な情報を優先的に確認できるようにUIおよび一部の機能を改善しました。



- スキルウィンドウ(K)のUIが変更され、一部の機能が追加されます。
 - 共用スキルタブがスキルウィンドウの上部に固定されないように変更されます。
 - TPスキル習得タブが削除されます。
 - メニューボタンが追加され、一部の機能がメニューに追加および移管されます。

メニュー機能イメージ	メニュー機能詳細
	転職変更 * 現在の転職先を変更します。 * 69レベル以前まで使用可能です。
	転職する * 転職を選択します。 * まだ転職を選択していないキャラクターの場合、使用可能です。
	覚醒する * 1次/2次/真覚醒を行います。

	* 覚醒クエスト完了後、覚醒しないキャラクターの場合、使用可能です。 体験する（新規） * 体験するために入場します。 * 69レベル以上から使用可能です。 スキルコードをエクスポート * 現在使用中のスキルツリーのコードをクリップボードにコピー可能な形でエクスポートします。 スキルコードを読み込む * クリップボードにコピーされたスキルコードを呼び出します。 スキルコードを元に戻す * 最近保存したスキルコードに戻します。 コマンド変更 * コマンド機能を設定します。
--	---

- スキルウィンドウ活用ガイド画面が追加されます。

スキルウィンドウの活用ガイドイメージ	スキルウィンドウ活用ガイド詳細
	スキルウィンドウの操作 * スキルウィンドウで使用可能な機能の操作をガイドします。 * スキルウィンドウ内のスキルアイコンが選択されていない場合、ガイド画面が表示されます。
	スキルレベル上昇の表記方法 * スキルレベル上昇表記をガイドします。

✧ ✕

スキルウィンドウの活用ガイド

スキルウィンドウの操作

スキルレベル上昇：左クリック

スキルレベル減少：右クリック

スキル最大レベル：(Shift)キー+左クリック

スキル最小レベル：(Shift)キー+右クリック

クールタイム通知登録：(Alt)キー+左クリック

習得レベル表示 Numpad_キー

スキルレベル上昇表記

Lv. 1

一般

Lv. 2

スキルレベル上昇効果

Lv. 55

スキルレベル超過適用(達人の契約)

真覚醒リンクスキル

1次

2次

真覚醒スキルとリンクする覚醒スキルを選択可能

リンクスキルのクールタイム中は真覚醒スキル使用不可(基本設定：1次覚醒スキル)

真覚醒リンクスキル

* 真覚醒スキルのリンク機能をガイドします。

* 真覚醒以降の段階のキャラクターにのみ表示されます。

- スキルコマンドの変更
 - コマンド変更ウィンドウでクールタイム通知登録とコマンドロック機能が使用できるように変更され、一括登録/ロック機能が追加されます。

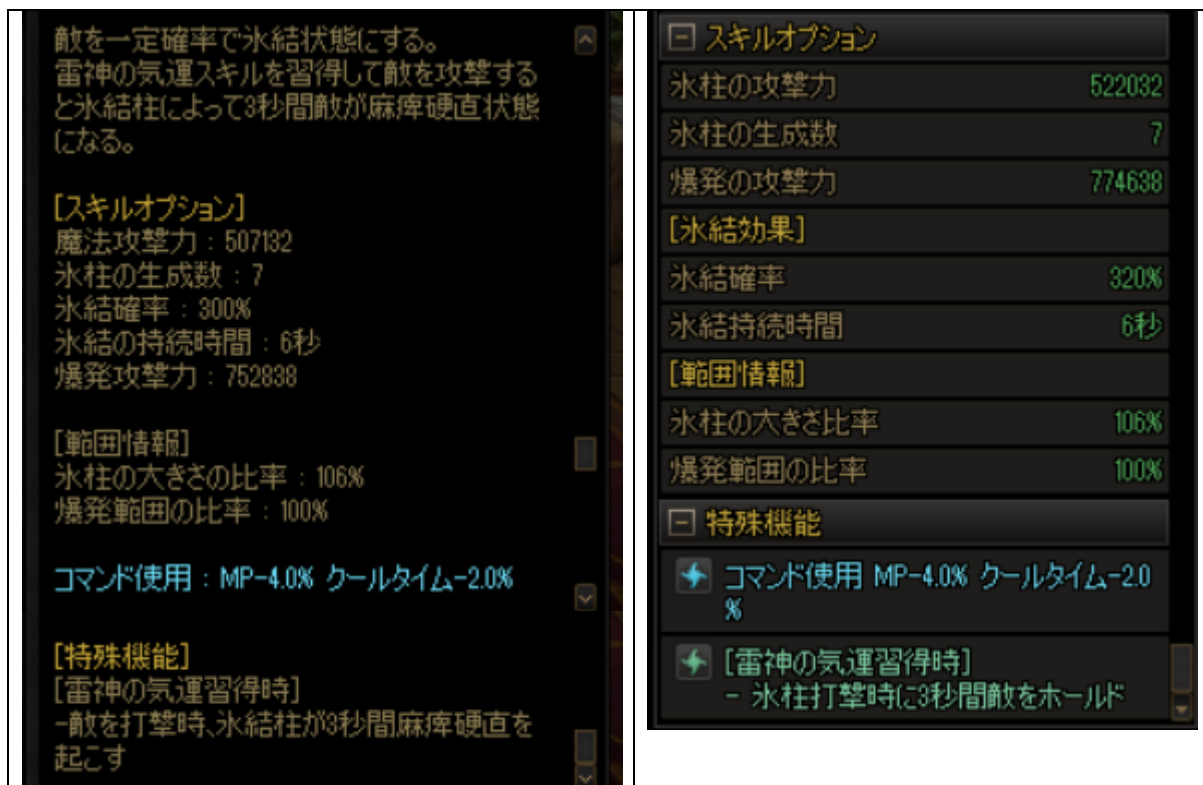
7



- クールタイム通知の一括登録及び解除
 - └ 習得したスキルのうち、クイックスロットに登録されていないスキルを一括してクールタイム通知UIに登録したり、解除します。
- コマンドキーの一括ロック及び解除
 - └ 習得したスキルのうち、コマンドロック状態でないスキルを一括してロック状態にしたり、ロックを解除します。

- スキル情報の表示が変更されます。
- スキルツールチップ(基本情報、スキル説明、スキルオプション、特殊機能)が変更されます。

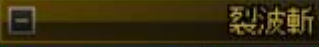
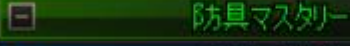
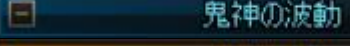
変更前	変更後
 極波動剣氷刃 Lv28 コマンド：→→+F 魔法 ロック 変更 クールタイム通知 習得できる最低レベル：Lv 55 (60 - 5)以上 次に習得できるレベル：Lv 111 (116 - 5)以上 マスターレベル：Lv 40 最大レベル：Lv 50 使用時間：0.3秒 クールタイム：20秒 MP消費量：796 キューブ消費量：無色キューブのかげら 1個 基本攻撃中スキルキャンセル可能 【先行スキル】 波動剣氷刃 Lvl 必要 【スキル説明】 水属性の小さな氷柱が地面から発射される。 高速で遠くまで飛んで多段ヒットし、命中した	 極波動剣氷刃 基本情報 コマンド →→+F 攻撃/ダメージタイプ 魔法 / 固定 スキルレベル 30 (28+2) 習得レベル 55 (60-5) マスターレベル 40 最大レベル 50 クールタイム 17秒 (実適用：14.8秒) キャスト時間 0.3秒 MP消費 826 無色キューブのかげら消費 1個 先行スキル 波動剣氷刃 Lvl 必要 スキル説明 地面から強化された氷柱を三又槍のように放つ。 打撃時に氷結状態異常を誘発する。



- スキル名の字間が拡張されます。
- 基本情報にスキルレベル項目が追加されます。
- スキルツールチップ項目別タブの折りたたみ/展開機能が追加されます。



- スキルタイプ別の色分けが追加されます。

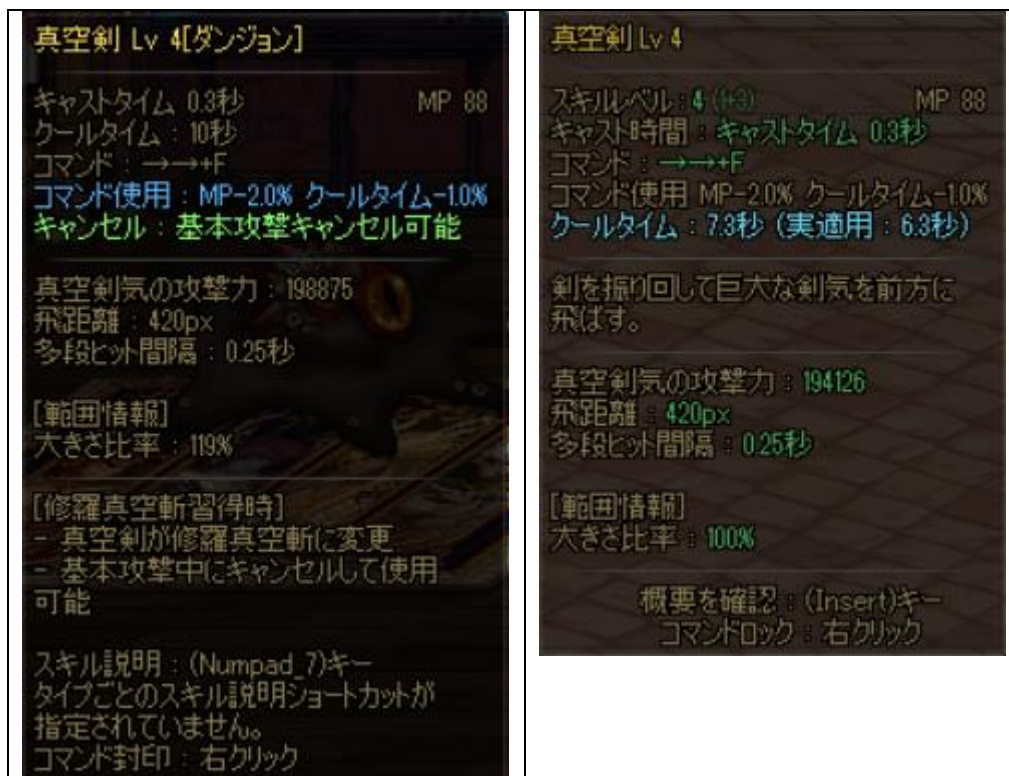
スキルタイプ	イメージ
アクティブ	
パッシブ	
バフ	
覚醒スキル	

- 特殊機能のタイプ別表記方法が変更されます。

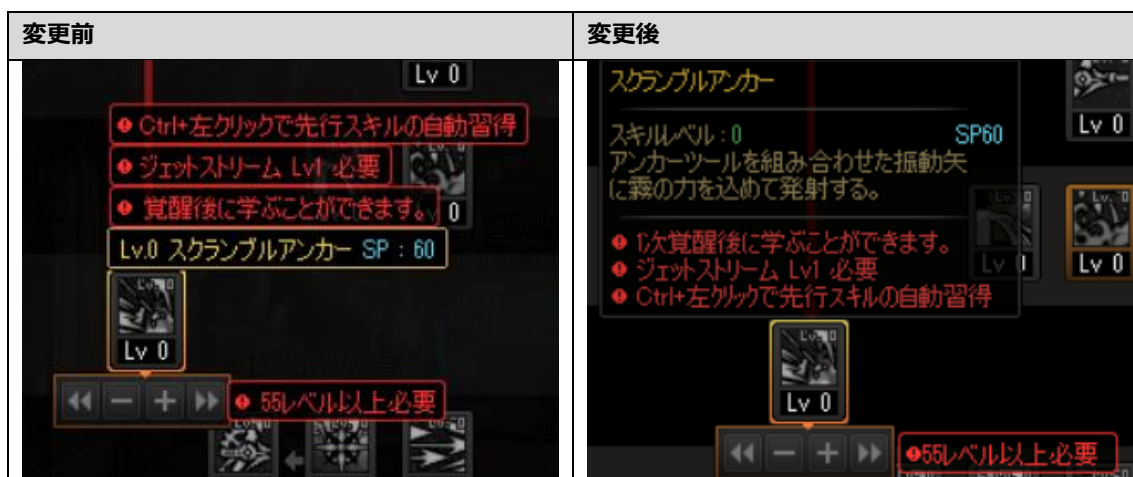
特殊機能タイプ	表記対象
 コマンド使用 MP-5.0% クールタイム-5.0%	* コマンドを使用すると、MP/クールタイム減少効果が存在するスキル
 敵を集める	* 元々のスキル効果に無敵/敵集め/敵ホールド機能が存在するスキル
 発動中にスキルキーの追加入力でフィニッシュ爆発の発動可能  使用時に追加操作の先入力が可能  発動中にキャンセルして不動明王陣を発動可能	* スキル固有機能が存在しているスキル * 他のスキル習得時に影響を受ける内容が存在するスキル
 [決闘場] - 不動明王陣への連係不可	* 決闘場の変更点が存在するスキル

スキルクイックスロットのツールチップが変更されます。

変更前	変更後
真空剣 Lv 4[ダンジョン] キャストタイム 0.3秒 MP 88 クールタイム：10秒 コマンド：→→+F コマンド使用：MP-2.0% クールタイム-1.0% キャンセル：基本攻撃キャンセル可能 剣を振り回して巨大な剣気を前方に飛ばす。 オプション説明：(Numpad_7)キータイプごとのスキル説明ショートカットが指定されていません。 コマンド封印：右クリック	真空剣 Lv 4 スキルレベル：4 (+3) MP 88 キャスト時間：キャストタイム 0.3秒 コマンド：→→+F コマンド使用 MP-2.0% クールタイム-1.0% クールタイム：7.3秒 (実適用：6.3秒) 真空剣気の攻撃力：194126 飛距離：420px 多段ヒット間隔：0.25秒 [範囲情報] 大きさ比率：100% 詳細を見る：(Insert)キー コマンドロック：右クリック



- スキル説明/オプション説明の切り替え機能が削除されます。
 - 概要を確認/詳細を見る、切り替え機能が追加されます。
 - タイプ別の説明が削除され、現在プレイしている環境に応じて自動的にダンジョン/決闘場の情報が切り替わるように変更されます。
 - コマンド変更ウィンドウでも同じツールチップ仕様が表示されるように変更されます。
 - スキル名の字間が拡張されます。
 - 基本情報にスキルレベル項目が追加されます。
- スキルをクリックすると、スキル説明が表示されるように変更され、その他情報がスキル説明に含まれて一緒に表示されるように変更されます。



- スキル名の字間が拡張されます。

- スキルレベル項目が追加されます。

1. その他の変更事項および修正事項

- スキルツリー、スキル情報ツールチップ、スキルクイックスロットツールチップ内のスキルレベル上昇の表記方法が同じように変更されます。
- スキルウィンドウからクリエイターキャラクターでクールタイム通知登録(Alt + 左クリック)機能が使用できるように変更されます。
- スキルツールチップから「基本攻撃中のスキルキャンセル使用」の文言が一括削除されます。
- 拡大されたリプレイ画面内のツールチップが正常に表示されない現象を修正しました。
- スキル選択ウィンドウで稀にスキルアイコンが2つずつ選択される現象が修正されます。
- ステータスウィンドウのマスター状態のスキルアイコンをクリックすると、一時的にレベル表示間隔が広がる現象が修正されます。
- 一部のスキルオプションが決闘場の内容のみ表示される現象が修正されます。
- 一部のスキルのクイックスロットのツールチップUIが正常に表示されない現象を修正しました。
- コマンド機能の利用案内の内容が改善されます。
- 一部のスキルツールチップの内容が空白になる、正常に表示されない現象が修正されます。
- 自動セット後、ポップアップするイメージをクリックすると、非正常なイメージが表示される現象を修正しました。

III. キャラクター作成ウィンドウの改編

開発者コメント

キャラクター作成画面は、アラドへ冒険に出発する前に冒険者が最初に目にする画面です。

キャラクター選択の過程で冒険者に必要な情報を提供すると同時に、キャラクターのプレイスタイルや魅力をより直感的に感じられるように改善しました。

まず、基本表示イラストを真覚醒イラストが表示されるように変更し、強力になったキャラクターの姿を優先的に見るように変更しました。

また、キャラクターの能力値UIの場合、現在の67キャラクターの相対的な能力値を正確に表示するのは難しいと判断し、削除しました。

ただし、操作難易度の場合、キャラクター選択を悩んでいる冒険者様のガイドとなるよう、段階をさらに細分化して追加しました。



- キャラクター作成画面が改編されます。
 - 転職選択ボタンのイラストが真覚醒のイラストに変更されます。
 - 転職選択時に真覚醒イラストが先に表示されるように変更されます。
 - キャラクターの能力値表記が削除されます。
 - 操作難易度の表記位置が変更されます。
 - 操作難易度の段階が合計4段階に変更されます。
 - 転職/覚醒選択ボタンのUIが変更されます。
 - 使用武器のアイコンが変更されます。

1. 体験するシステム

開発者コメント

体験するシステムを通して、より自由に他の転職を検討したい、また、簡単にプレイしてみたいというご意見をいただいた冒険者の皆様がたくさんいらっしゃいました。

そこで、使用可能なスキルレベルの制限を撤廃し、スキルやクイックスロットのセッティングも自由に設定可能とし、より深く他の転職を体験できるように改編を行いました。



- 体験するシステムが改編されます。
- 体験するシステムの入場方法が改善されます。
 - キャラクターレベルが70レベル以上時、スキルウィンドウ(K)メニューから体験できるよう変更されます。
 - ↳キャラクターレベルが69レベル以下なら、スキルウィンドウメニューの転職変更機能から入場可能です。
 - ↳キャラクター作成ウィンドウから体験に入場できる機能は維持されます。
- 体験環境が改善されます。
 - 最大レベル/真覚醒状態のキャラクターを体験するように変更され、体験に入場した状態でキャラクターのスキル設定ができるように変更されます。

スキルウィンドウを閲覧できるように変更され、スキルレベルの上昇/減少および自動セットと初期化が可能です。
 - 入場状態初期化機能が追加されます。
- 召喚・除去可能なモンスターのリストが追加されます。
- 現在有効になっている契約やショートカットセッティングを体験する状態でも使用できるように変更されます。

IV. 追加の変更点

1. バッファークャラクターの固定HP回復スキル構成改善

開発者コメント

バッファークャラクターが保有している固定HP回復スキルの場合、バッファークャラクターのステータスの影響を受けて数値が変更されるため、スキルのツールチップだけではHP回復性能に対する認識が難しい状況です。

これを改善するため、固定HP回復スキルのHP回復量がキャラクターのステータスの影響を受けないように変

更し、HP回復量の数値を再調整しました。

この調整の場合、現在プレイしている最上位コンテンツでの回復効率と同程度の効率が出るようにし、プレイ感覚の変化が大きくなるようにしました。

- 次のスキルのHP回復量がキャラクターのステータスの影響を受けないように変更され、数値が再調整されます。

転職名	スキル名
クルセイダー(男)	スローヒール
クルセイダー(女)	治癒の祈り
エンチャントレス	細かい針仕事
ミューズ	夜と夢

2. 一部覚醒スキルの維持方法の改善

開発者コメント

変身型や召喚型の覚醒スキルを保有している職業の場合、スキル発動中、部屋を移動すると、そのスキルがキャンセルされ、不便な体験をすることが多くありました。

これを改善するため、覚醒スキルの場合、スキル発動中に部屋を移動しても正常にスキル発動が適用されるように機能を変更しました。

- 次のスキル発動中、部屋移動時、スキルが正常に発動されるように変更されます。

転職名	スキル名
ウェポンマスター	Lv.85以気御剣術
バーサーカー	Lv.50エクストリームオーバーキル
阿修羅	Lv.50波動の眼
ストライカー(男)	Lv.50炎の脚
サモナー	Lv.50 契約召喚：征服者カシヤス Lv.85 伝説召喚：渴愛のラモス
魔道学者	Lv.85 ウロボロス
アベンジャー	Lv.50 悪魔化
ミストレス	Lv.50 墮落の七罪宗
くノ一	Lv.85 クサナギの剣
シャドウダンサー	Lv.85 チェーンリアクション
トラベラー	Lv.85 神霧兵仗・ポラリス
クリエイター	Lv.85 創造の空間

3. 1次覚醒スキル3/6/9レベル効果削除

開発者コメント

現在、1次覚醒スキルに存在するスキルレベル上昇時の付加効果の場合、キャラクターの育成が今より難しかった過去の時代にキャラクターレベル上昇に伴う成長フィードバックの一環として追加されましたが、現在においては不必要なシステム学習ハードルとして残っている状況であると判断しました。

そのため、このシステムを削除し、既存の冒険者様のプレイ体験の変化が最小限になるように、ほとんどの強化効果を基本機能に移管しました。

ただし、1次覚醒スキル使用時、特定の時間の間、キャラクターの全スペックに有意義な影響を与えるバフ型オプションの場合、過去には1次覚醒スキル自体の長いスキルクールタイム及び真覚醒スキルリンクシステムによる使用制約などを考慮し、冒険者の選択によるアドバンテージとして維持していましたが、特定のアイテムとのシナジーにより、意図した事項よりアドバンテージが過剰に作用する可能性があるためと判断し、当該オプションの場合、機能を移管せず、当該スキル自体の攻撃力を強化する方向で補正を行いました。

- 1次覚醒のスキルレベルによる追加効果が追加されます。
- 全キャラクターの1次覚醒スキル使用時に無敵状態になるように変更されます。
- 以下の追加効果は基本効果に引き継がれます。
 - 攻撃力上昇効果(ヒット数増加及び追加攻撃による効果も含む)
 - 攻撃範囲拡大の効果
 - その他、1次覚醒スキル自体を強化する効果や、キャラクターのコンセプトに関連したアドバンテージ効果
- 以下のスキルの場合、一部の効果が引き継がれない、または調整されます。

転職名	スキル名	変更内容
ウェポンマスター	極鬼剣術：暴風式	* スキル使用後、一定時間無敵状態になる機能が削除されます。 * スキル発動中の物理クリティカル率アップ効果が削除されます。
バーサーカー	エクストリームオーバーキル	* 血気吸収モードが削除されます。 * スキルレベルと関係なく、スキル使用時に血気の剣が完成した状態で召喚されるように変更されます。 * 血の剣が召喚された状態で敵を攻撃しても、もはや血気を吸収しないように変更されます。
ソードマスター	極鬼剣術：時空間	* スキル使用後、一定時間、抜剣術スキルのレベル上昇効果が削除されます。 * スキル使用後、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 攻撃力が5%上昇します。
ダークテンブラー	ドゥームズデー	* スキル使用後、一定時間、魔法クリティカル率アップ効果が削除されます。

バガボンド	傾戦之花	* スキル使用后、一定時間、物理クリティカル率アップ効果が削除されます。
ストライカー(女)	史上最強のローキック	* スキル使用后、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 攻撃力が5%上昇します。
ランチャー(女)	エイトトリガー	* スキル使用后、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 攻撃力が5%上昇します。
メカニック(女)	トランスフォーム：G-0 バトルロイド	* スキル使用后、一定時間の間、的中率アップ効果が削除されます。 * スキル使用后、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 攻撃力が5%上昇します。
スィフトマスター	ボルテックスハリケーン	* スキル使用后、一定時間、物理クリティカル率アップ効果が削除されます。
エンチャントレス	マリオネット	* スキル使用時に一定時間無敵状態になる機能が削除されます。
インファイター	ビックバンパンチ	* スキル使用后、一定時間、物理クリティカル率アップ効果が削除されます。
アベンジャー	悪魔化	* 処刑スキル使用后、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 処刑スキルの攻撃力が5%上昇します。
異端審問官	火刑	* スキル使用后、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 攻撃力が5%上昇します。
巫女	神託：神竜雷雨祭	* スキル使用后、一定時間、PTメンバーの的中率アップ効果が削除されます。 * スキル使用后、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 攻撃力が5%上昇します。
ミストレス	墮落の七罪宗	* 浄化の花スキル使用后、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 浄化の花のスキル攻撃力が5%上昇します。
死霊術師	ファントムシュトローム	* スキル使用后、一定時間、虐殺のバラクル降臨のレベル上昇効果の持続時間が全レベルで160秒に固定されます。
シャドウダンサー	絶影	* スキル使用后、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。

		* 攻撃力が5%上昇します。
エルブンナイト	天馬閃光	* スキル使用後、一定時間、攻撃速度及び移動速度上昇効果が削除されます。
バンガード	ユー・ダイド	* スキル使用後、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 攻撃力が5%上昇します。
ドラゴニア ンランサー	ドラゴンスレイヤー	* スキル使用後、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 攻撃力が5%上昇します。
ダークラン サー	光爆：黒花連槍	* スキル使用後、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 攻撃力が5%上昇します。
ヒットマン	ブリッツクリーグ	* スキル使用後、一定時間、物理クリティカル率アップ効果が削除されます。
エージェン ト	要人暗殺	* スキル使用後、一定時間、スキルクールタイム減少効果が削除されます。 * 攻撃力が5%上昇します。

4. 武器関連スキルオプション改編

開発者コメント

冒険者が冒険を通じて獲得できる様々なオプションの武器をより自由に採用できるように、キャラクターの武器関連スキルオプションを一部改編しました。

改編の対象は、武器の採用において最も大きな考慮対象である攻撃力とクールタイムに関するオプションに限定しましたが、その他の様々な追加オプションは、そのキャラクターのコンセプトに最も適切な武器を着用した場合のみ適用されるようにし、各キャラクターが持つ固有な個性を維持したいと考えています。

レンジャーの場合、リボルバー強化スキルのほか、アクティブバフであるデス・バイ・リボルバーと特定の武器使用時、スキル使用不可の一部のスキルでリボルバー着用が強制される点が確認され、関連改編を行いました。

また、武器別マスタリーを保有している一部の職業の場合、レガシー武器を獲得しても、マスタリースキルの効率差で着用に大きな損害が発生する可能性があるかと判断しました。そのため、そのような体験を最小限に抑えるために、レガシー武器着用前/後のオプションを別途用意しました。冒険者の皆様がより自由に好きな武器を使用してゲームを楽しめる環境になることを期待しています。

- 特定の武器着用時のみ攻撃力上昇/クールタイム減少オプションが存在するスキルのオプションが変更されます。
- 以下の対象スキルの攻撃力上昇/クールタイム減少オプションは、特定の武器着用の有無に関係なく行われ

るように変更されます。

└ 攻撃力及びクールタイム減少と関係ないスキルオプションは変更対象から除外され、依然として特定の武器着用時のみ適用されます。

例)剣鬼 - 剣鬼のブレードマスタリー

	スキルツールチップ	オプション適用の有無
変更前	ブレード装着時、剣鬼の物理攻撃力と的中率が上昇する。 また、武器の物理攻撃力(強化/増幅による上昇数値を含む)が魔法攻撃力と同じ数値に補正される。	* 物理攻撃力上昇 - 刀着用時のみ適用。 * 的中率アップ - 刀着用時のみ適用
変更後	剣鬼の物理攻撃力が上昇し、ブレード装着時の的中率が上昇する。 また、武器の物理攻撃力(強化/増幅による上昇数値を含む)が魔法攻撃力と同じ数値に補正される。	* 物理攻撃力上昇 - 刀着用の有無に関係なく適用。 * 的中率アップ - 刀着用時のみ適用。

└ 対象スキルリスト

転職名	スキル名
剣鬼	剣鬼のブレードマスタリー
バガボンド	光剣使用
ブレイド	インファマス
ストライカー(男)	グローブ使用
喧嘩屋(男)	クローマスタリー
グラブラー(男)	ガントレットマスタリー
ストライカー(女)	グローブ使用
喧嘩屋(女)	クローマスタリー
レンジャー(男)	リボルバー強化
男ランチャー(男)	重火器マスタリー
スピードファイア(男)	武器熟練
アサルト	アサルトのオートマチックピストルマスタリー
レンジャー(女)	リボルバー強化
ランチャー(女)	重火器マスタリー
スピードファイア(女)	武器熟練
インファイター	ウィルドライバー
アベンジャー	鎌マスタリー
クルセイダー(女)	クロスマスタリー
異端審問官	バトルアックスマスタリー
ミストレス	背負った者の鎌マスタリー
ローグ	短剣マスタリー
	双剣マスタリー

死霊術師	ワンドマスタリー
くノ一	チャクラウェポン熟練
シャドウダンサー	鋭い短剣
バンガード	魔槍制御
デュエリスト	長槍熟練
ドラゴニアンランサー	光槍マスタリー
ダークランサー	闇の投槍マスタリー
バトルメイジ	バトルメイジの武器マスタリー
スィフトマスター	吹き荒れる疾風の棒マスタリー
パラディン	セラフィックフェザー
ヒットマン	長刀マスタリー
エージェント	小太刀マスタリー
トラブルシューター	重剣マスタリー
スペシャリスト	コアブレードマスタリー
トラベラー	長弓熟練
ハンター	クロスシューター使用可能
	クロスシューター・マスタリー

- 以下の対象スキルの攻撃力上昇オプションは、特定の武器を着用しているかどうかに関係なく上昇するように変更されます。

- 別途、特定の武器着用時に適用されるスキルオプションが追加されます。

- 対象スキルリスト

転職名	スキル名	追加のオプション
レンジャー(男)	デス・バイ・リボルバー	リボルバー着用時、物理クリティカル率増加
レンジャー(女)	デス・バイ・リボルバー	リボルバー着用時、物理クリティカル率増加

- 以下の対象スキルが、着用した武器に関係なく使用できるように変更されます。

- 対象スキルリスト

ガンナー(男)	ダストショット
ガンナー(女)	
レンジャー(男)	マルチヘッドショット
	ファストドロロー
	スカッドジェノサイド
男ランチャー(男)	キャノンボール
レンジャー(女)	マルチヘッドショット
ランチャー(女)	キャノンボール

- 以下のスキルを対象に、レガシー武器着用時に適用される別途のマスタリーオプションが追加されます。
 - レガシー武器着用時、対象スキルは従来の攻撃力/的中率上昇値の代わりに別途のレガシー武器専用の攻撃力/的中率上昇オプションが適用されます。
 - 対象スキルリスト

転職名	スキル名
ウェポンマスター	小剣マスタリー
	ブレードマスタリー
	大剣マスタリー
	鈍器マスタリー
	光剣マスタリー
ソウルプリングー	小剣マスタリー
バーサーカー	ブレードマスタリー
阿修羅	大剣マスタリー
	鈍器マスタリー
ダークナイト	闇の小剣マスタリー
	闇の刀マスタリー
	闇の大剣マスタリー
	闇の鈍器マスタリー
	闇の光剣マスタリー

5. 基本アッパー及びスキルレベルあたりの攻撃力上昇幅の平準化

開発者コメント

キャラクターが基本的に保有しているアッパースキルが同等の価値を持つように平準化作業を行いました。
 また、アッパースキルを含め、スキルレベルによる攻撃力上昇効率が一般的なスキルと異なって適用されているスキルも確認し、平準化作業を行いました。
 ただし、当該作業によるスキル攻撃力性能の変化を最小限に抑えるため、110レベル/達人の契約適用/マスターレベル習得基準のスキル攻撃力が最大限従来と同一になるように調整を行いました。

- 基本アッパースキルの習得レベル区間、SP消耗量、マスター/最大レベルが統一されます。
 - 習得レベル区間：3
 - SP 消耗量：20
 - マスター/最大レベル：10/20
 - 対象スキルリスト

職業名	スキル名
鬼剣士(男)	アッパースラッシュ
鬼剣士(女)	昇天剣

格闘家(男)	蹴り上げ
格闘家(女)	ミューズアッパー
ガンナー(男)	ジャックスパイク
ガンナー(女)	マリリンローズ
メイジ(男)	ウィンドストライク
メイジ(女)	天撃
プリースト(男)	空斬打
プリースト(女)	ライジングスラッシュ
シーフ	ライジングカット
ナイト	アッパーシールド
魔槍士	ヘルムショット
ガンブレード	弦月斬
アーチャー	不意打ち
ダークナイト	アッパー

- 以下のスキルのスキルレベルあたりの攻撃力上昇幅が再調整されます。

転職名	スキル名
共通	基本アッパースキル
鬼剣士(男)	Lv.1 鬼切り Lv.5 アッシュフォーク Lv.10 裂波斬 Lv.15 断空斬
ウェポンマスター	Lv.30 背面攻撃
阿修羅	Lv.30 鬼神の波動
鬼剣士(女)	Lv.10 蛇影剣 Lv.15 連換撃
バガボンド	Lv.45 彗星万里
格闘家(男)	Lv.1 ハンマーキック Lv.10 コンドルダイヴ Lv.15 サンドスロワー
喧嘩屋(男)	Lv.20 ホールドボム
格闘家(女)	Lv.10 コンドルダイヴ Lv.10 虎迅連撃 Lv.10 サンドスロワー
喧嘩屋(女)	Lv.15 ホールドボム Lv.50 毒霧 Lv.85 毒門武功

グラブラー(女)	Lv.30 スパイラルハンマー
ガンナー(男)	Lv.1 ライジングショット Lv.5 M-137ガトリングガン Lv.10 パニッシャー
ガンナー(女)	Lv.1 ライジングショット Lv.5 M-137ガトリングガン Lv.10 スプリガン
ランチャー(女)	Lv.30 強化火炎放射
メカニック(女)	Lv.20 G-1コロナ Lv.30 トランスフォーム : G-3ラプター
メイジ(男)	Lv.1 ウォーターキャノン Lv.10 火炎シールド Lv.10 鬼雪火
ブラッドメイジ	Lv.75 ファントムベール
エレメンタルマスター	Lv.50 アストラルストーム
バトルメイジ	Lv.15 円舞棍 Lv.25 タイマーボム Lv.30 碎覇 Lv.40 強襲流星打 Lv.45 黄竜天空 Lv.70 黄竜降臨
プリースト(男)	Lv.1 スマッシャー
アベンジャー	Lv.20 地雷陣 Lv.25 スピンカッター Lv.50 悪魔化 Lv.50 処刑
巫女	Lv.15 木患子経
シーフ	Lv.1 クナイ投げ Lv.5 炎火斬 Lv.5 シャドーカット Lv.10 足首切断 Lv.15ダイビングアロー Lv.15 むささび Lv.15 イレイザー
ローグ	Lv.40 デスハリケーン
死霊術師	Lv.35 虐殺のバラクル降臨

くノ一	Lv.15 火炎球 Lv.75 オロチ召喚
ナイト	Lv. 5 運命の車輪 Lv.10 リタルパント Lv.10 インターセプト Lv.10 フィニッシュ！
エルブンナイト	Lv.15 武装解除 Lv.15 ローズアーマー Lv.30 チェーンラッシュ ↳ チェーンラッシュの場合、習得レベル区間が一緒に調整されます。(10 → 5)。
ガンブレード	Lv.15 コアシールド
クリエイター	Lv.1 ファイアウォール Lv.1 隕石の落下 Lv.10 アイスストーン Lv.10 アイスプレート

6. キャラクターの共用スキル改編

開発者コメント

キャラクターの共用スキルの複雑さを減らすため、活用性及び使用率が低いバックアタック、古代の記憶、不屈の意志のスキルを削除しました。

さらに、共用スキルのうち、活用性の高い跳躍スキルの場合、状況に応じて柔軟に機能を活用できるように、跳躍効果が適用中である場合、スキルキー再入力を通じてバフ効果を終了する機能を追加し、マスター/最大レベルとクールタイム及び持続時間などを再調整しました。

また、コンバージョンスキルの場合、その機能を必要とするハイブリッド転職系スキルに変更し、これを利用しない転職の従来のコンバージョン適用対象スキルは、そのキャラクターの攻撃タイプに合わせて攻撃タイプが適用されるように変更しました。

- 跳躍
 - マスター/最大レベルが変更されます。(10/20 → 1/1)
 - クールタイムが5秒に変更されます。
 - 持続時間が20秒に変更されます。
 - 跳躍効果適用中、スキルキー再入力時に跳躍バフ効果が終了する機能が追加されます。
 - 跳躍エフェクト適用時にエフェクトが追加されます。
- 次のスキルが削除されます。

- 該当スキル：バックアタック、古代の記憶、不屈の意志
- 転職時に基本攻撃とスキルが自分に合った攻撃タイプに適用されるように変更されます。
- コンバージョンスキルが一部転職系スキルのみ習得する転職系スキルに変更されます。
 - 対象転職：喧嘩屋(男/女)、スピードファイア(男/女)、バトルメイジ、退魔士、クルセイダー(女)、ダークナイト
 - 対象転職以外のキャラクターは、接続時に保有しているコンバージョンスキルが削除されます。
- 装備とモンスターカードオプションの中で適用されていた共用スキルレベル上昇オプションは、クリティカルヒットスキルレベル上昇に移管されます。
- コンバージョンスキルオプションの「一般」が削除されます。(決闘場未適用)
 - 物理/魔法の2つのオプションのみ選択でき、コンバージョン保有転職のうち「通常」状態を選択したキャラクターは、接続時に各転職に合った攻撃タイプに変換されます。
 - ↳ 既に設定した物理/魔法タイプは維持されます。

転職	基本タイプ
喧嘩屋(男)	魔法
喧嘩屋(女)	魔法
スピードファイア(男)	物理
スピードファイア(女)	魔法
バトルメイジ	物理
退魔士	物理
クルセイダー(女)	魔法
ダークナイト	魔法

共用スキル改編に関連する変更点

- 称号及び称号付与宝珠のスキルが下記のように変更されます。
 - 共用スキルが2つ以上存在する場合、最も高いスキルレベルに合わせられます。
 - 例)古代の記憶+2、不屈の意志+1 → クイックスタンディング+2

職業	変更前	変更後
共通	跳躍	クイックスタンディング
共通	不屈の意志	クイックスタンディング
共通	古代の記憶	クイックスタンディング

- アバターパンツ選択スキルが以下のように変更されます。

職業	スキル名	変更
共通	跳躍	削除および3/26メンテナンス後、アバター選択能力値変更券支給予定

共通	不屈の意志	削除および3/26メンテナンス後、アバター選択能力値変更券支給予定
共通	古代の記憶	削除および3/26メンテナンス後、アバター選択能力値変更券支給予定

7. 真覚醒時の一部スキルSP消費量減少システム削除

開発者コメント

真覚醒アップデート当時、真覚醒スキル追加でSP消費量が増加する現象を緩和するため、真覚醒時に1/2次覚醒パッシブSP消費量減少及び2次覚醒を自動的に習得させるシステムを追加しました。

SP消費量減少システムの場合、カンストレベル拡張が進むにつれて、長期的に機能に対して不要なキャラクター関連システムの学習要素と判断し、当該システムを削除し、SP消費量に変化が生じないように関連機能を各スキルの基本仕様に移管しました。

- 真覚醒時、キャラクターの一部スキルのSP消費量を減少させる機能が削除され、その効果がスキル基本仕様に移管されます。

- すべての転職対象

該当スキル	変更点	備考
1次覚醒/自覚パッシブ	SP消費量減少 (45 → 30)	例外転職：ダークナイト (20 → 15)
2次覚醒/自覚パッシブ	SP消費量減少 (80 → 45)	例外転職：ダークナイト (40 → 25)
2次覚醒/自覚スキル	SP消費量0に減少 自動習得スキルに変更	

- SP消費量減少機能の削除に伴い、潜在能力と内包された力のスキルツールチップが変更されます。

- 一部のキャラクターのSP総量が非正常な現象が修正されます。

8. その他の変更事項

開発者コメント

新規システム点火ゲージのアップデートに伴い、被弾判定基準を再定義しました。

また、一部のキャラクターのスキルオプションが単純なバランスの側面を超えて、ゲーム内の環境と連動して多くの問題を引き起こす場合があります。

そのため、関連オプションを削除し、スキルの価値が大きく損なわれないように、より汎用的に活用できるオプションに置き換えました。

- 被弾判定基準が変更されます。

- 変更前：被撃されてHPが減少時

- 変更後：被撃される時

↳ モンスターに被撃された時、シールド付与スキルまたはアイテムオプションでHPが減少しなくても被撃

判定が適用されます。

- └ キャラクターが無敵状態の場合、被撃判定は適用されません。

- エレメンタルマスター - チーリングフェンススキルの一部オプションが変更されます。
 - オプション削除：範囲内にいる場合、遠距離攻撃を無効化する。
 - オプション追加：範囲内にいる時、ハイパーアーマー状態及び受けるダメージ10%減少効果付与
- レンジャー(男/女) - 移動射撃の発射数が変更されます。
 - 変更前
 - └ リボルバー発射数：30発
 - └ オートマチック発射数：50発
 - └ マスケット発射数：30発
 - └ ハンドキャノン発射数：20発
 - └ ボウガン発射数：45発
 - 変更後
 - └ 発射数：45発

9. ダメージの圧縮

開発者コメント

キャラクターのスペックの増加に伴い、ダメージレポートやフォント表示などの視認性が低下する現象を緩和するため、重泉のダンジョンからモンスターが受けるダメージを以前よりさらに減少させて適用しました。

これに伴い、従来の修練の部屋に基本的に配置されるモンスターが受けるダメージも、新規シーズンのキャラクターのスペックの上昇量を考慮して調整しました。

- 重泉ダンジョンモンスター及び修練の部屋専用モンスターの受けるダメージが以前のダンジョンより減少し適用されます。
- 修練の部屋チャレンジの変更点
 - チャレンジモードのサンドバッグ、黄金のサンドバッグの受けるダメージが減少し、HPが調整されます。
 - 既存のチャレンジモードの記録が初期化されます。

10. 地域バフに関連する変更点

開発者コメント

バッファキャラクターの一部回復スキル性能変更により、既存の地域バフに適用されていた生存関連オプションが削除されます。

- 地域バフの最大HP、MP上昇率が上昇する機能が削除され、該当機能が適用されたダンジョンモンスターの攻撃力が下方修正されます。
- 対象ダンジョン：目覚めた森(一般、極)、アスラハン：霧ノ神ム(一般、ハード)

11. 追加および変更点

- サモナー-精霊召喚：融合精霊ヘイロムのスピリッツロアパターンが発動しないように変更されます。