



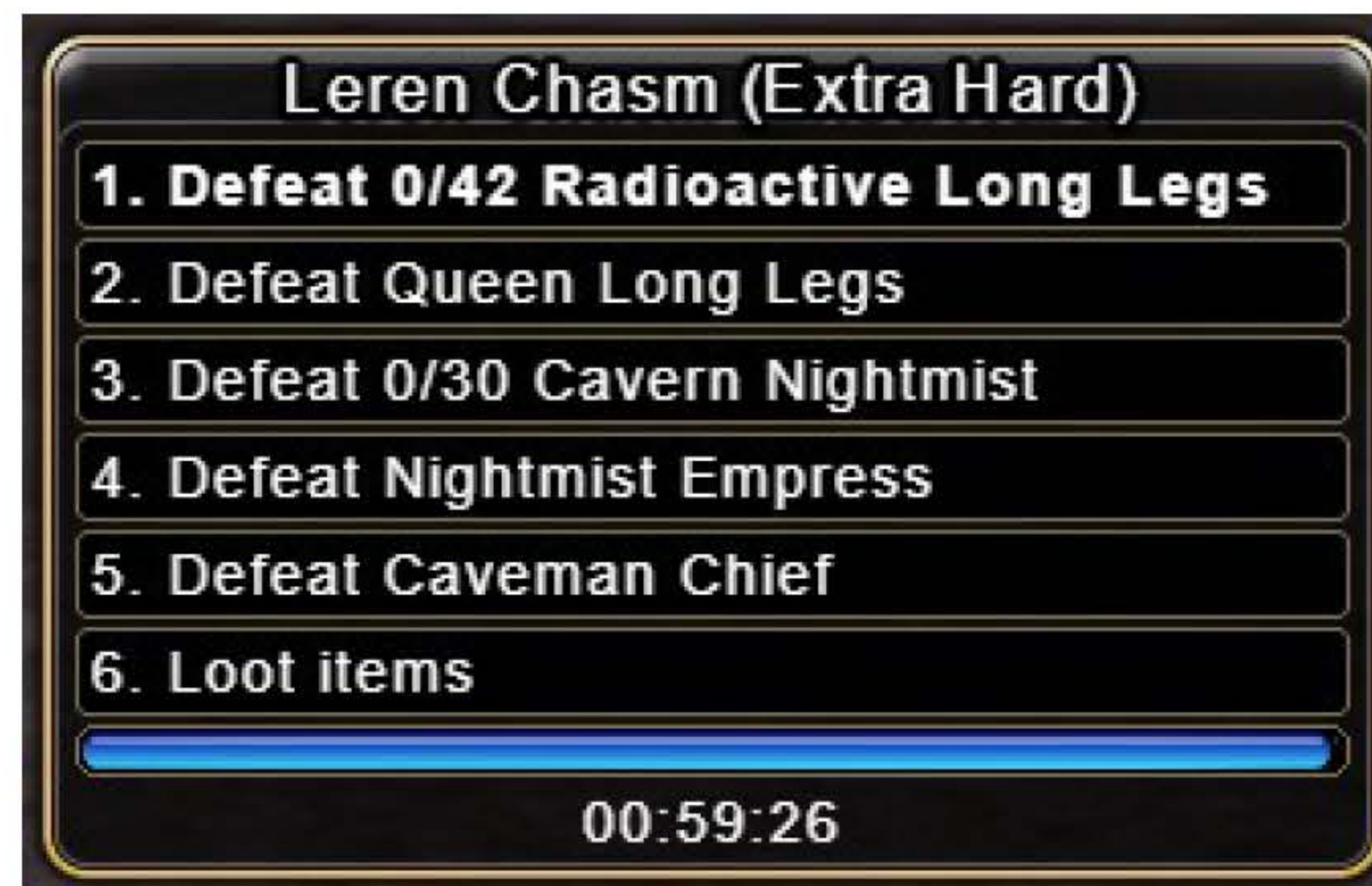
リボーンエクスパンション フリフユニバースバージョン 1.2.0

本書は、発売前に随時更新していく予定です



ダンジョン

この拡張で導入される新しいダンジョンシステムは、新コンテンツの大部分をカバーし、多くの小さな構成要素を持っているので、それを説明します。ダンジョンには様々な難易度、ダンジョンの呪い、ランキング、そして様々なドロップが用意されているので、期待してくだ



さい

各ダンジョン内には、現在の目標達成状況や、目標達成までの残り時間を表示する目標トラックが設置されています。

難易度

メテオニーカー、クロックワークス、イブリスリーネス、フラリスなど、すべてのダンジョンに異なる難易度を設定し、選択できるようになりました。選択した難易度は、ダンジョン内のモンスターの強さや、報酬に影響します。難易度が高いほど、より良い報酬を得ることができます。また、新たに追加された5つのダンジョンでは、難易度によって、入場するために必要なレベルの下限と上限が決まります。つまり、レベル140のプレイヤーは、自分のレベルに合った難易度ですべてのダンジョンに入場することができます。




ダンジョン	タイプ	クールダウン
ビッグマッスル	パーティー	1日
Krr	パーティー	1日
マシュムート	パーティー	1日
イブリス・レアネス	パーティー	1日
クロックワークス戦争	ギルド	2日
メテオニーカー	ギルド	2日
レッドメテオニーカー	パーティー	1日
すべての新ダンジョン	パーティーでもソロでも	1時間

新ダンジョン

マドリガルの各大陸からアクセス可能な、レベルアップの過程で利用できる5つの新ダンジョンが登場します。これらの新ダンジョンはインスタンス方式で、順番待ちがありません。

パーティ（またはソロプレイヤー）ごとに、それぞれのインスタンスのダンジョンに入ることができます。各ダンジョンのテーマは、それぞれのエリアにマッチしています。

新しいダンジョンに入るには、入るプレイヤーとインスタンスを作成するプレイヤーに、 ダンジョンコインの費用が発生します。すべてのコストはダンジョン入場ウィンドウで確認することができます。ダンジョンに入るための費用は、各プレイヤーによって異なります。1日中ダンジョンに入れば入るほど、費用は高くなります。このコインは、キャッシュショップで **Penya** と **fCoin** の両方で購入することができます。

クールダウンと入場回数は、全ダンジョンで共有されます。毎日 **2** 回、延長バトルパスを持っている場合は**+1** 回の入場が可能です。

各ダンジョンでは、新武器ピアスカードのバリエーションがドロップします。ドロップするカードはダンジョンのレベルによって異なり、低レベルのダンジョンでは低層のピアスカードが、高レベルのダンジョンでは高層のピアスカードがドロップする可能性が高くなります。例えば、ナイトメアの難易度ではどのダンジョンでも **A** カードがドロップしますが、ストームピークでは最も高い確率でドロップします。

また、ダンジョンには様々な新メカニクスが搭載されており、その一部は「新メカニクス」の項目で解説しています。各ダンジョンには新しい音楽といくつかの新しいサウンドが用意されているので、ぜひオーディオをオンにして体験してみてください。

各ダンジョンのレベルや難易度は以下の通りです。

	Easy (16 - 30)	Medium (31 - 60)	Hard (61 - 90)	Extra Hard (91 - 120)	Nightmare (121+)
Leren Chasm	✓	✓	✓	✓	✓
Rhis Catacombs	✗	✓	✓	✓	✓
Envy Depths	✗	✗	✓	✓	✓
Guardiane Sanctuary	✗	✗	✗	✓	✓
Storm Peak	✗	✗	✗	✗	✓

このダンジョンに登場するモンスターには、レベルがありません。必要な入場レベルに応じてバランスよく配置されていますが、他のモンスターと同じようにレベルに応じて相互作用することはありません

差のペナルティを受ける。モンスターはレベル差に基づくダメージ減少を持たないので、そのダメージはあなたのレベルに全く影響されません。また、レベル差に基づくドロップペナルティもないため、レベルに関係なく、ダンジョンに入ることができれば、ドロップ率のポテンシャルを十分に発揮することができます。

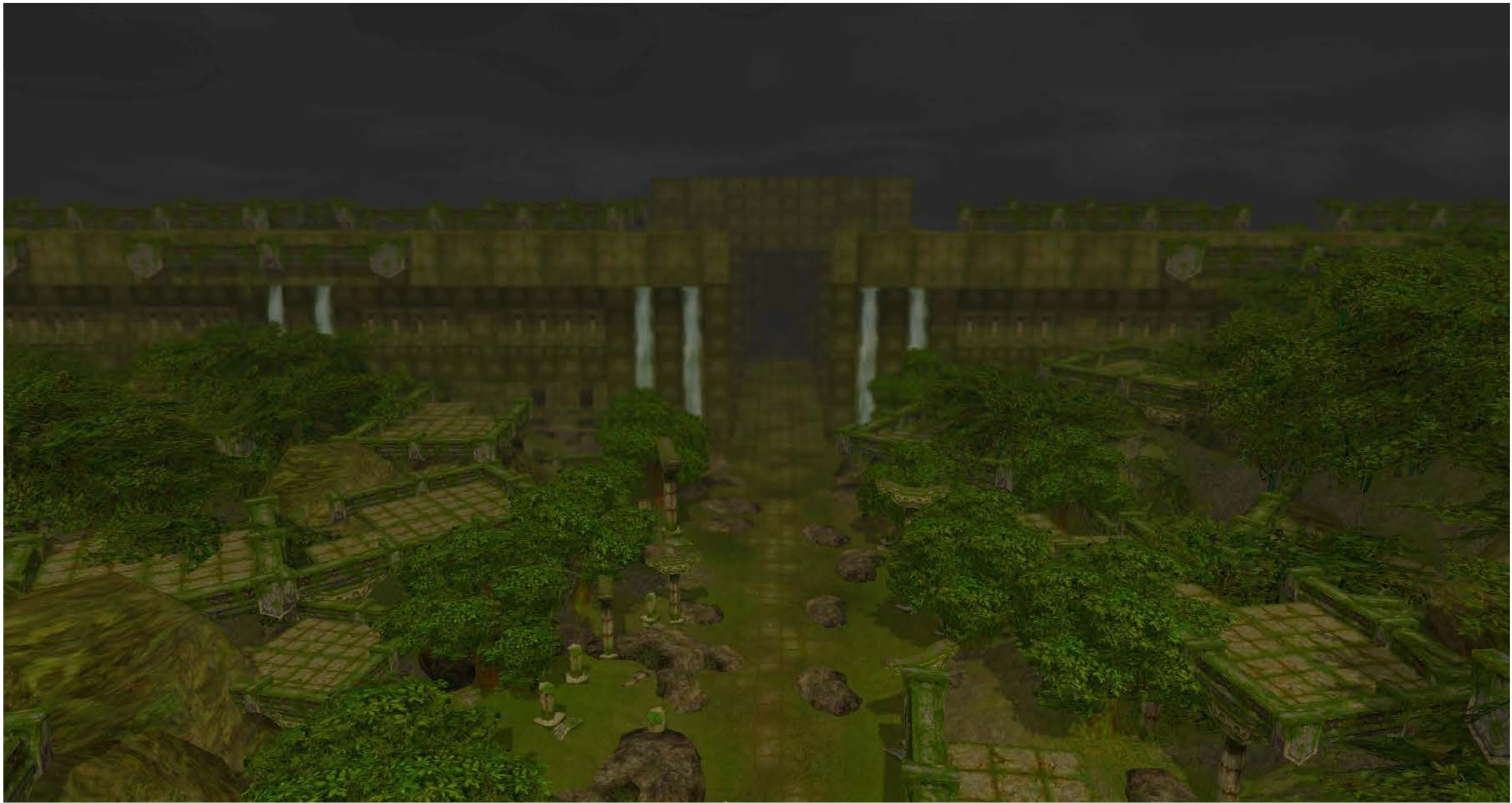
Leren Chasm

レーレン山脈、フラリス、ベースレベル 16
~30



Rhisic Catacombs

リシスの庭、ベースレベル 31～60



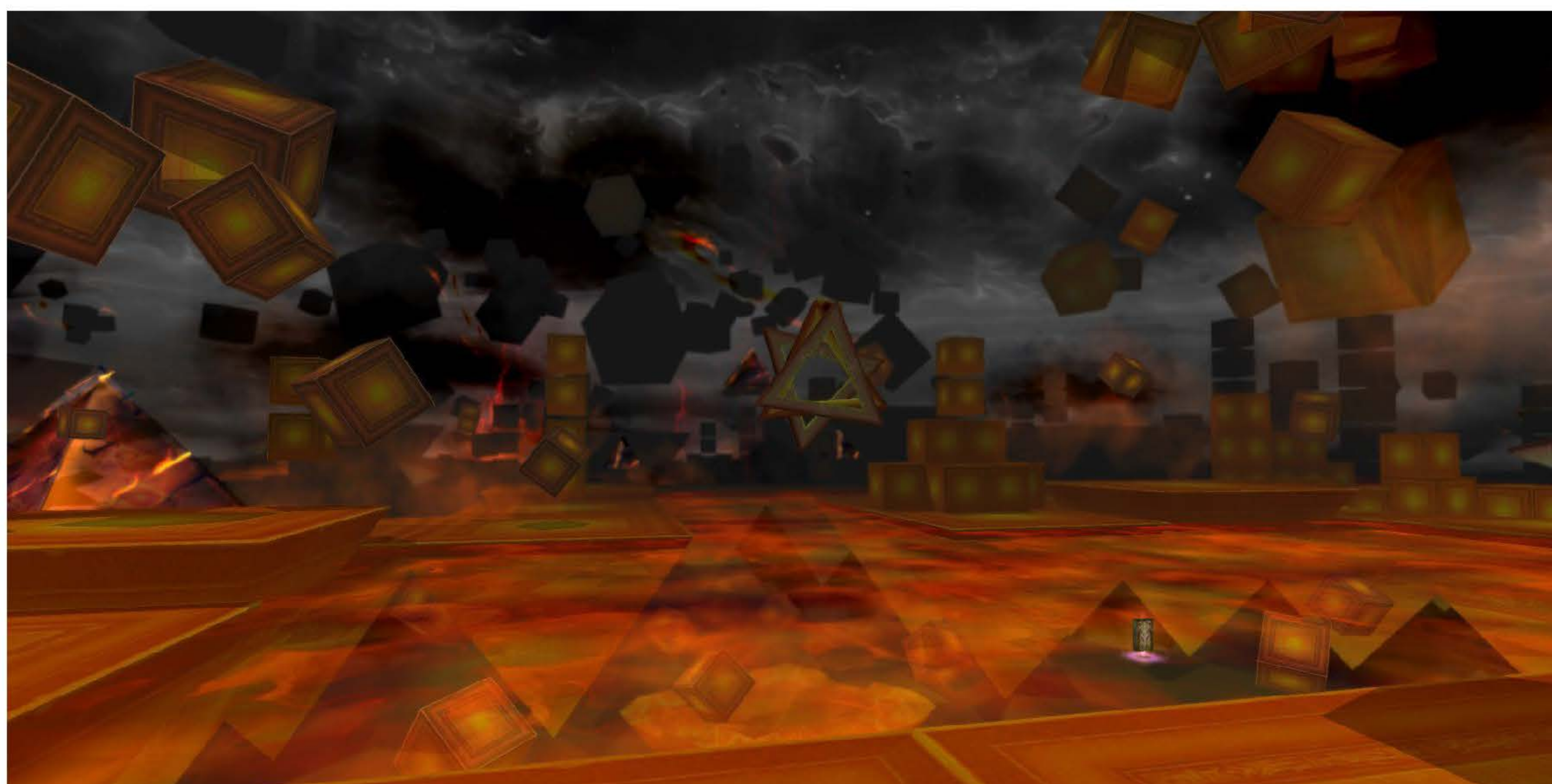
Envy Depths

嫉妬の洞窟、ダークン 1、ベースレベル 61
～90



Guardiane Sanctuary

ガーディアン、ダークン 3、基本レベル 91~120




Storm Peak

フローズンレイクス、アズリア、ベースレベル 121 以上



ダンジョンコース

すべての新ダンジョンでは、インスタンス作成前にダンジョン呪いを選択することができます。ダンジョンの呪いは、各ダンジョンや、同じダンジョンでも難易度ごとに異なる場合があります。呪いはダンジョンにマイナスの効果を与え、同時に対応するプラスの効果を与えるもので、ダンジョンコインコストがかかります。呪いを選択できるのはダンジョンインスタンスの作成者のみであり、呪いに関連する余分なダンジョンコインのコストは呪いは創造主から受け継がれる。

マイナス効果とプラス効果の正確な数値は、難易度やダンジョンによって異なる場合があります。例えば、ダンジョン内の全モンスターのドロップ率が1%から10%まで上昇する呪いがあります。呪いのコストは、その効果の大きさに応じて変化し、同時にいくつでも有効にすることができます。ダンジョンに入ると、モンスターのターゲットUIに、すべての有効な呪いが表示されます。

ダンジョンの呪いは、どの呪いを有効にするかによって、すべてのランの経験を非常に大きく変えることができます - ランに投資すればするほど、より多くのリターンを期待できます。今後、順次追加していく予定ですが、現在使用可能な呪いをいくつかご紹介します。

ダンジョンコース	効果
 シェードブースト	全てのモンスターの移動速度が上がるが、より多くのダメージを受ける。
 チル・オブ・ザ・ゴーストリー・エンペラー	ダンジョン内には氷が張り巡らされており、先に進むのが遅くなりますが、全てのモンスターのドロップ率が若干上昇します。
 ファントムペイン	すべてのモンスターは、ヒット時に2回攻撃するチャンスがあるが、ドロップ率が上昇している。
 ダガー・フロム・ウィズイン	全てのモンスターのクリティカル確率が上昇し、より多くの経験値を得ることができる。
 溺れたランダの呪い」 (Curse of Drowned Rangda)	全てのモンスターの攻撃力が上がるが、受けるダメージが大きくなる。
 シェイドのアドレナリン	すべてのモンスターの攻撃速度が上昇するが、ドロップ率が上昇する。
 シェイドの残酷なバーゲン	全てのモンスターが死亡時に爆発するが、ドロップ率が向上している。



Rhisicのアシスト

すべてのモンスターは常に体力を一定割合で回復しますが、より多くの経験値を与えます。

ペットケージ

また、新ダンジョンにはすべて、新しいタイプのインタラクトが含まれています。ペットケージです。これは、マップ上のどこかにある檻で、中に飼育されているペットがいる可能性があり、すべてのレベルが**1**に設定されています。各ダンジョンには、ダンジョンの中央付近とボス付近に、それぞれ**2**つのペットケージがあります。このペットは、レベルの低いプレイヤーの入門用ペットとして、また、他のペットを再ロールするための生け贄として使用することができます。

各ダンジョンにあるケージは、難易度に関係なく同じものです。つまり、例えば「レレンの狭間」の全難易度において、**E**層と**D**層のペットケージしか存在しないのです。

ペットのケージを開けるには、「ケージキー」が必要です。ケージキーは**3**種類あり、**3**種類のペットケージを開けることができます。



使用できるペットケージの種類は以下の通りです。

- **E tier** ペットケージ、**E tier** ペットが入っています。 ● **D tier** ペットケージ、**D tier** ペットが入っています。
- **C tier** ペットケージ、**C tier** ペットが入っています。
- **B**層ペットケージ、**B**層ペットが入っています。
- **A**層ペットケージ (A層ペットが入っているもの)
- **S tier** ペットケージ、**S tier** ペットが入っています。

各ケージを開けるために必要なキーと、各ペットケージの位置は以下の通りです。

ペットケージ	必要なケージキー	撮影場所(場所)
E	 ケージキー (低)	Leren Chasm
D	 ケージキー (低)	Leren Chasm, Rhisic Catacombs
C	 ケージキー (中)	Rhisic Catacombs, Envy Depths

B	 ケージキー (中)	Envy Depths, Guardiane Sanctuary
A	 ケージキー (高)	Guardian Sanctuary, Storm Peak
S	 ケージキー (高)	Storm Peak

ペットケージにペットが入っている確率は、ケージとダンジョンによって異なります。常に **50%**か**25%**のどちらかです。どのダンジョンでも下位のペットケージは**50%**で、上位のケージは**25%**である。例えば、ガーディアンサンクチュアリでは、**B**階層のペットケージにペットがいる確率は**50%**、**A**階層のペットケージにいる確率は**25%**である。ストームピークの場合、**A**階層のペットケージにペットが入る確率は**50%**、**S**階層のペットケージに入る確率は**25%**です。

ケージキーは全ダンジョンの全モンスターからドロップすることができ、各ダンジョンで発見されたケージの階層に対応したケージキーがドロップします。

新クエストライン

ダンジョンアップデートの一環として、ダンジョンとそのストーリーに関連する **61** の新しいクエストが登場します。これらのクエストは、Flyff のストーリーを発展させ、各ダンジョンとその親地域を通してプレイヤーを導きます。これらのクエストは、ダンジョンのすべての難易度に対応するため、レベルに関係なくクリアすることができます。例えば、「レレン・キャズムの謎」は、レレン・キャズムをどの難易度でもクリアすることができます。

経験値やセレクトボックスなど、様々な報酬を獲得できる新クエストです。フライン町長からクエスト「*Rumble in the Mountains*」を受けて、新しいストーリーをスタートさせよう。

個々のクエストに興味がある方は、API が更新されたら、<https://api.flyff.com/>、または素晴らしい開発者コミュニティのおかげで利用可能な様々なコミュニティ Wiki の1つを通して、より多くの情報を見つけることができます。

ランキング

すべてのダンジョンに、5分ごとに更新される完了時間のランキングが表示されるようになり、各ダンジョンのNPCにあるランキングボタンから確認できるようになりました。ランキングはクリアタイム順に表示され、最も早くクリアしたダンジョンが上位に表示されます。

Rankin	Guild Name	Leader Name	Clear Time
★ 1	LapteckGuild	Marinhoo Lv.140	00:06:3
♣ 2	FFTW Guild	guja Lv.115	00:09:0
♣ 3	FFTW Guild	crong Lv.129	00:12:1
♦ 4	FFTW Guild	guja Lv.115	00:17:4
♦ 5	FFTW Guild	crong Lv.129	00:39:0

Updated every 5 minutes

Close

ウェポンピアス

この拡張に伴い、武器貫通カードが導入されました。すでに存在するスーツピアスと同様に、武器（と盾）は最大 10 枚（片手武器は 5 枚、両手武器は 10 枚）のカードでピアスすることができるようになりました。武器ピアスはどのアップグレード NPC でも入手可能で、スーツピアスと同じ手順（GProtect スクロールとパワーダイス×）を使用します。これらの武器貫通カードは、対象となるアイテムのレベルが最低限決まっており、例えば木刀に火カード（A）を使用することはできません。



貫通確率 (1本手武器&シールド)

1	2	3	4	5
50%	25%	12.5%	6.25%	3.13%

貫通確率 (両手持ち武器)


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
50%	50%	25%	25%	12.5%	12.5%	6.25%	6.25%	3.13%	3.13%

ウェポンピアスはスーツピアスとは異なり、ライトニングカード (7%) などの既存の割合カードを使用せず、ファイアカード (B)、ウォーターカード (A) といったエレメントをテーマにした新カードを使用します。カードはDからAまであり、Aが最も強力です。カードのステータス分布は以下の表の通りです。

Tire	Fire Card	Electric Card	Wind Card	Water Card	Land Card	Lava Card	Volt Card
A	STR+6	DEX+6	クリティカル チャンス +1.5%, 攻撃速度+1.5%	INT+6	STA+6	ブロックペネトレー ション +3%, クリティカルダメー ジ+3%。	スキルダメージ +1%、 MP、FP 消費減退 +3
B	STR+4	DEX+4	クリティカル確率 +1%、攻撃速度 +1%	INT+4	STA+4	ブロックペネトレー ション +2%, クリティカルダメー ジ+2%。	スキルダメージ +0.8%増、MP とFP 消費減退 +2
C	STR+3	DEX+3	クリティカル チャンス +0.5%, 攻撃速度 +0.5%	INT+3	STA+3	ブロックペネトレー ション +1%、クリティカル ダメージ+1%。	スキルダメージ +0.6%増、MP と FP 消費減退率 +1

D	STR+2	DEX+2	クリティカル チャンス +0.2%, 攻撃速度 +0.25%	INT+2	STA+2	ブロックの貫通率 +1%。	スキルダメージ +0.4%
---	-------	-------	--	-------	-------	------------------	------------------

PK リワーク

Flyff ユニバースの PK システムは、多くのフィードバックを受け、いくつかの問題を解決し、PK 体験を向上させるために、現在の PK システムを完全に作り直しました。新しい PK システムでは、主に  PK チップを中心に行われる予定です。

まず、PK チャンネルで死んだ時に装備やアイテムを落とすことができなくなりました。死亡時にドロップするのは、PK チップの一部のみです。このチップは、フライン北部の[チップ商人]ワフォルで、ネームカラー変更スクロール、今後拡張される化粧品、1日ケバラスチケットなど様々なアイテムと交換することができ、レベル 16~140 のレベリングゾーンとなったケバラスにアクセスでき、グローバル 10%の追加経験値修正が行われます。

PK チップは、PK チャンネルにいるモンスター（ダンジョン以外）を倒すと PK チップがドロップする方法と、他のプレイヤーを殺すとそのプレイヤーの PK チップの一部をドロップする方法の 2 種類がある。殺されたプレイヤーが落とす PK チップの数は、そのプレイヤーの現在のキル数と所有している PK チップの数によって決まります。キル数が多いプレイヤーほど、PK チップを落とす割合が高くなります。PK チップ商人から *Scroll of Forgive* を使えば、カルマを回復させることもできるし、時間をかけてカルマを減らすこともできる。なお、PK チップはインベントリ以外の場所に保管することはできません。

現在の PK チャンネルと他のチャンネルとの重要な違いは、PK チャンネルで他のプレイヤーに死んでも経験値が減らないことです。



シークレットルーム&フォーセイクンタワー

ギルドが毎週 PvE で競い合うことができる、クラシックなシークレットルーム体験が Flyff Universe に帰ってきました。ギルドの最大 40 人のメンバーが、週 1 回、シークレットルームダンジョンに参加できます。このバージョンのダンジョンとオリジナルのダンジョンの構造的な違いは、ギルドが 1 週間を通して最も都合の良い時間を選んでダンジョンを実行できることです。ランキングは、毎週末にその週に実行されたものに基づいて更新されます。

秘密の部屋では、たくさんの強いモンスターを倒し、最終ボス「アスモダン」を倒すことが課せられます。ダンジョンを最短時間でクリアすることが大会の目標です。毎週上位のギルドの一部には、レベル 25~140 のレベリングゾーンである「ケバラス」と同様の、グローバル 10% の経験値修正がある「タワーチケット」などの報酬が用意されています。また、アスモダンがコスメティックアイテムをドロップする確率も非常に低く、新しいアスモダンのファッションアイテムや武器のスキンなどがあります。



フォーセイクンタワー

また、ノーザン・フラリンではフォーセイクン・タワーが登場し、別のレベリング方法を提供します。塔のフロアはすべてインスタンスで、パーティでもソロでも入ることができ、最大時間は 2 時間です。フォーセイクンタワーの重要な点は、それに付随する新しいデイリークエストです。タワーに関連する新しいデイリークエストは 20 種類あり、経験値やペンニャを得ることができます。デイリークエストはクエストウィンドウのデイリータブから確認できるようになりました。



オプションのマスタークエスト



通常のクエストシステムを利用して、「マスタークエスト」レイラで新しいマスタークエストを受けることができるようになり、より低いレベルまで戻ることができるようになりました。マスタークエストは6つ用意されており、レベルを下げることができます。各クエストをクリアするには、レベルダウン地点から10レベルアップし、もう一度レイラに話しかけなければなりません。そうすれば、元のレベル、元のステータスに戻ります。

マスタークエスト中は、キャラクターにも変化があります。







- あなたは経験値50%の修正を受ける
- ドロップ率50%のペナルティがある
- 同じマスタークエストに参加している他のプレイヤーとの間でしか、効率的に経験値を共有することができません

- 元のレベルのスキルや装備はそのまま使用できる

いつでも好きな時にクエストを中断して元のレベルに戻ることができ、進行状況は保存されます。途中で中断して元のレベルに戻ると、進行状況は保存され、後で再びクエストに参加した場合は、前回中断したところからスタートすることになります。

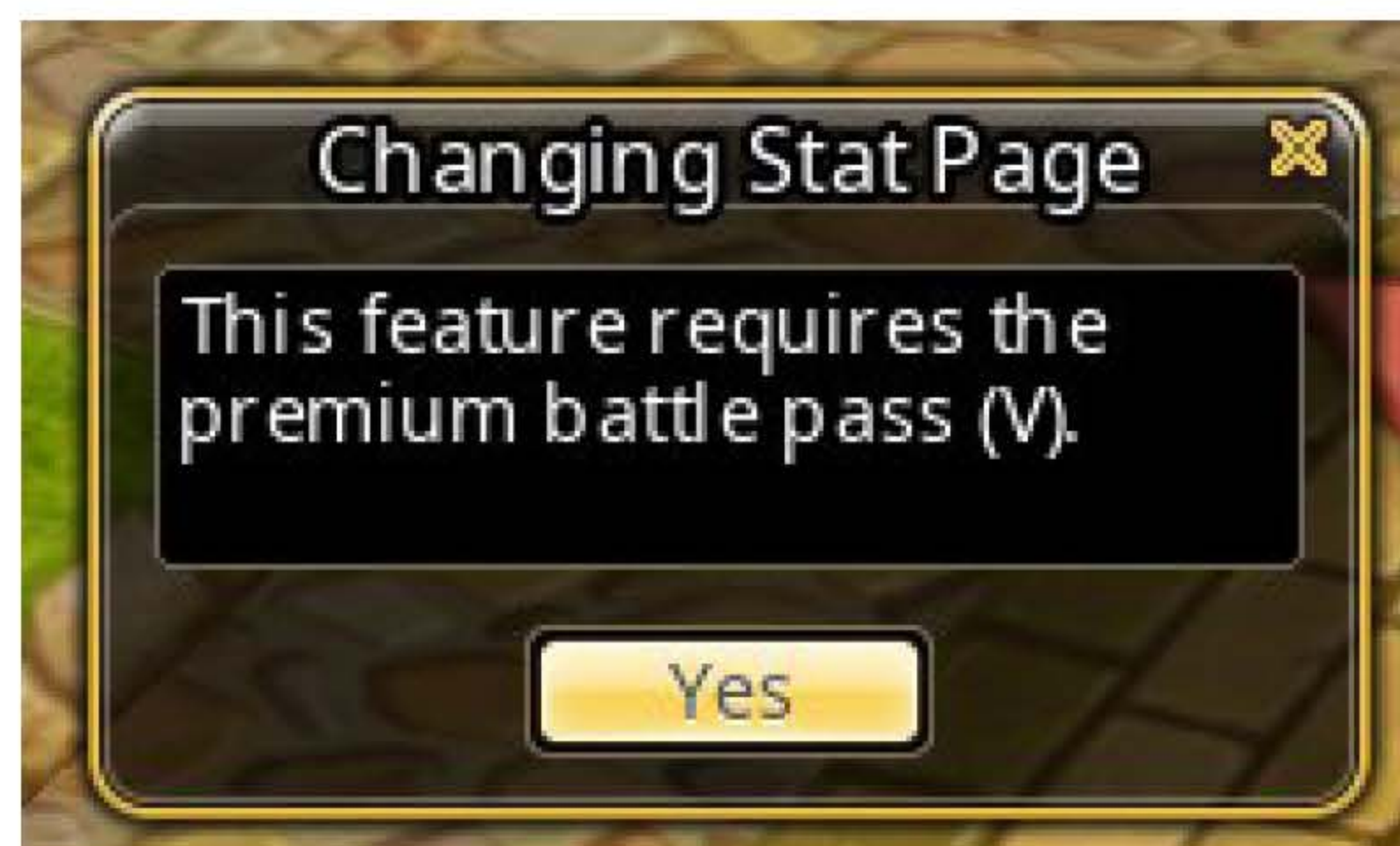
各クエストをクリアすると、実績ウィンドウから入手できる新しいマスターバッジがもらえます。



クエスト	必要なスタートレベル	要クリア済みクエスト	にレベルダウンした。	バッジリワード
1	120	-	60	
2	123	1	70	
3	126	2	80	
4	129	3	90	
5	132	4	100	
6	135	5	110	

複数の統計ページ

この拡張では、複数のスタッツページシステムが導入されます。このシステムはバトルパスの拡張機能であり、バトルパスを購入したプレイヤーのみが利用可能です。



2つのスタッツページはキャラクターウィンドウ (H) からアクセスでき、プレイヤーは2つのスタッツ設定を持ち、モーションウィンドウ (O) のボタンまたはショートカットで切り替えが可能です。切り替えには15分のクールダウンが必要です。



各スタッツページにはそれぞれ **STR**、**DEX**、**INT**、**STA**、そして残りのスタッツポイントがあります。再スタートは現在選択されているスタッツページにのみ適用され、両方のスタッツページには適用されません。

アップグレードの憐れみ

武器、防具、アクセサリーの一般的なアップグレード、およびピアスやエレメントのアップグレードには、確率を表す新しいアップグレード・パイティシステムが使用されるようになりました。この新しい擬似ランダムシステムは、運の極端な分散を下げることを目的としています。つまり、アップグレード中に本当に幸運に恵まれる可能性は低くなりますが、本当に不運に見舞われる可能性も低くなります。

アップグレードウィンドウでは、アップグレード成功率が低く感じられるかもしれませんが、アップグレードパイティシエイトシステムでは、アップグレードに失敗するたびに成功率が上昇し、成功するまでの間、アップグレードに失敗することができます。

数学的には、このシステムは同じアップグレードチャンスを生み出しますが、非常に優れたセーフティネットを提供し、RNGに依存することはありません。例えば、2%の確率が0.062%で始まり、失敗するたびに0.062%ずつ上がっていくような、単純なマルコフチェーンに基づくシステムです。このシステムでは、成功の標準偏差は、旧システムではアップグレードの試行回数が±49回であったのに対し、±17回となっています。

失敗した回数は、プレイヤーではなく、アイテムに保存されます。つまり、プレイヤー間でアイテムを交換する場合、アイテムは各アップグレードの失敗回数を保持します。これらの数値は、アイテムのツールチップに表示されます。



ボスドロップの分布

ボスや巨人など、集団で行動するモンスター専用の戦利品システムで、ドロップしたアイテムを転がすか渡すかを選択できるようになりました。モンスターを倒した後、そのモンスターと戦ったすべてのプレイヤーにウィンドウが表示され、一定のレアリティ以上のアイテムがドロップするたびに **15 秒**ずつ経過します。タイマーが終了すると、最も高い数字を出したプレイヤーにアイテムが渡されます。

すべてのプレイヤーがアイテムを渡した場合、そのアイテムはモンスターを殺した人に通常通り渡されます。モンスターと戦っているプレイヤーが **1 人**しかいない場合、すべてのアイテムは通常通り地面に落ちます。



ウィンドウ上部のチェックボックスは、そのアイテムに対してロールしているプレイヤーの数と、そのうちの何人が決定したかを示しています。

ピアス取り外し選択

プレイヤーが取り除くピアスカードを選択することで、その後に配置していたカードをすべて失わずにすむようになったのです。ただし、取り除いたカードは永久に失われたままです。



新しいコスメティックドロップ

コスメティックアイテムは、ゲーム中のモンスターからの戦利品として、非常に稀な確率で入手することができます。ほとんどの武器には、ビジュアルを向上させる特別な VFX が付属しています。



これらの武器の特殊効果は、他のすべての効果とは別に、要素効果が追加で適用されることを意味します。武器をこれらのスキン武器のいずれかにトランスフォームすると、特殊効果が表示されます。

ニューメカニクス

特に新ダンジョンでのモンスターやボスに対して、新しいメカニクの作成と既存のメカニクの応用に、開発時間の一部が割られました。モンスターやボスの中には、すでにご存知の通常のシェイプ攻撃以外にも、新しい挙動を見せるものがあることを期待していただきます

これまでと同じようなメカニクが見られるかもしれませんが、ダンジョン内のメカニクの多くは、攻撃された地域から出ることが唯一の正しい選択肢である二項対立の状況とは異なり、戦闘にもっと考え、戦略を必要とします。

アベンジャー

アヴェンジャーのメカニズムでは、他の特定のモンスターが近くで死亡した場合、モンスターが特別なバフを受けることができます。例えば、アイバットの近くでスモールアイバットを倒した場合、アイバットはバックタクティクスという特別なバフを受け、攻撃力が大幅に上昇する。

モンスターがアヴェンジャーのバフを受けると、バフを受けたモンスターを示す特殊効果が再生されます。



ライフリンク

これまで他のモンスターを召喚することができたモンスターが、そのモンスターとライフリンクする能力を持つようになりました。これは、召喚者、召喚された者、または両方のモンスターが、相手のモンスターの **HP が 20%以下になるまで殺されない**ことを意味する。殺すことができないモンスターには、追加の特殊効果と不死身のバフが付随する。



エクスプロード・オン・デスこの属性を持つモンスターは、

死亡時に爆発し、周囲のプレイヤーにダメージを与える。

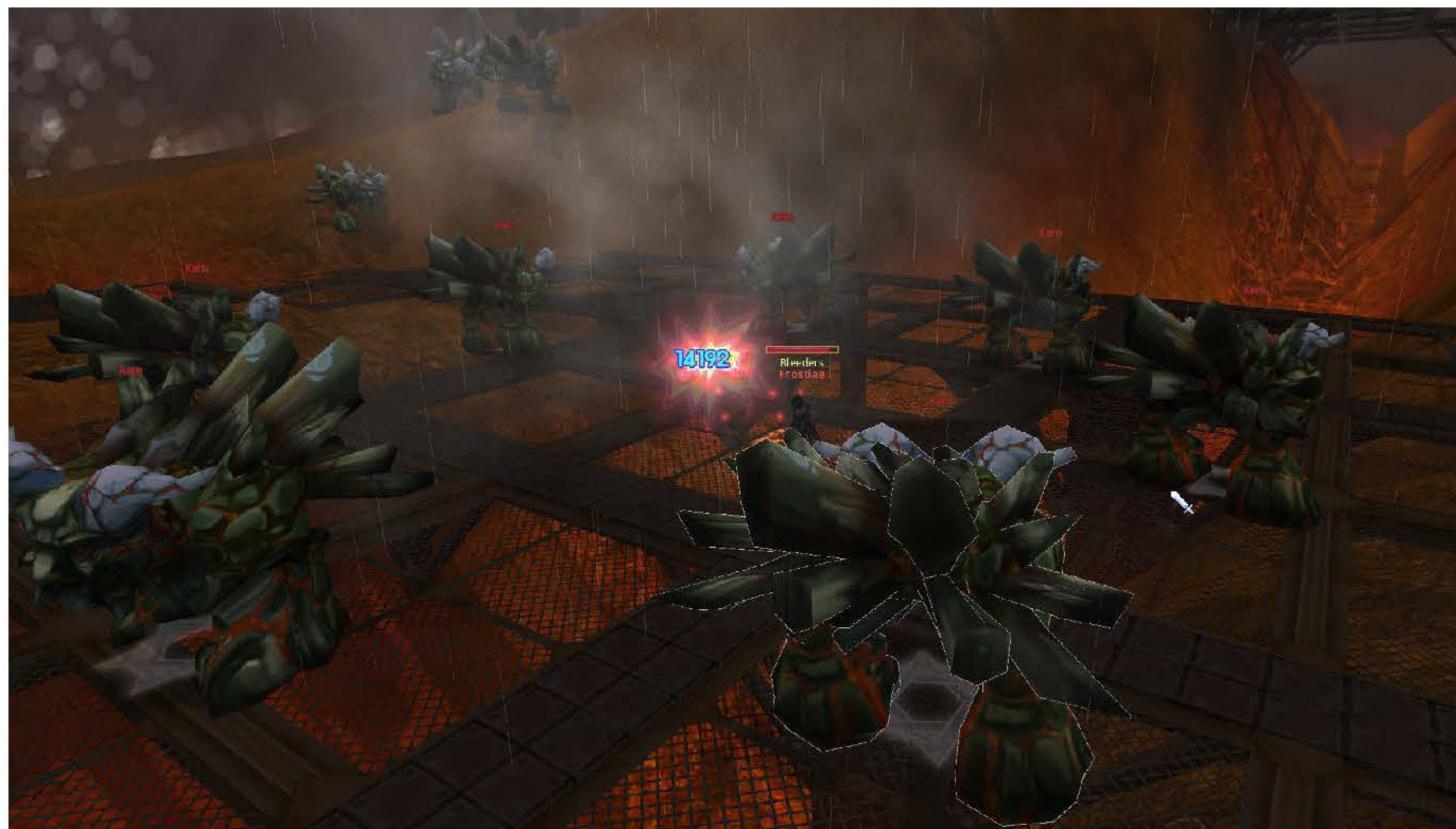


スキルアプリケーション

モンスターがヒットするたびに、現在のターゲット、敵の中からランダムなターゲット、または敵全体に対して、任意のスキルをあらかじめ決められた確率で適用するチャンスがあります。

クローン

モンスターは、現在のプレイヤーの周囲にあるいくつかのクローンに自身をクローン化し、そのうちの1つのクローンの中に消えていきます。1体を除くすべてのクローン（本物のモンスター）は、体力やダメージが減少し、経験値やドロップを付与しない。



グラウンドパッチ

マップにはある種のパッチが存在し、パッチの上に立っているプレイヤーに何らかの効果を与えることができる。例えば、アイスパッチは上にいるプレイヤーの動きを鈍らせ、バーニングパッチは上にいるプレイヤーを燃やし、時間経過とともにダメージを与える。



バースト召喚

一度に1体のモンスターを召喚するのではなく、モンスターが任意の数のモンスターを一気に召喚し、プレイヤーを圧倒することができるのです。

シェアードアタック

インジケーターが紫色を帯びた、新しいタイプの形状攻撃です。共有攻撃のダメージは、攻撃の領域内に何人のプレイヤーがいるかに依存します。最終的なダメージは、領域内にいるすべてのプレイヤーで分割されます。



バフトーテム

攻撃領域内にいるプレイヤーに、防御力や攻撃力の上昇などの強力なバフを短時間で与える特殊なトーテムです。



新クラススキル

8つの2次職クラスにはそれぞれ新しいスキルが追加され、レベル100でアンロック可能です。これらのスキルのほとんどは、平坦なバフよりも、実用性やそのクラスに欠けていた役割を補うことに重点を置いています。

ナイト

Heart of Sacrifice



Heart of Sacrifice は、他のプレイヤーにかけることで、**Damage Redirection** バフを付与することができる対象スキルです。これは新しいステータスで、バフによって否定されたダメージが、代わりにナイトに向かうというものです。

例えば、「犠牲の心」で「ダメージリダイレクション+30%」を持っている場合、自分の受けるダメージの30%が取り除かれ、代わりにバフを与えたナイトに与えられます。

ブレード

Rending Entry



Rending Entry は、クリックした位置に刃をテレポートさせ、移動先で近くの敵に小ダメージを与えるノンターゲットのカーソルスキルです。

Rending Entry で敵が死亡した場合、スキルのクールダウンはリセットされ、すぐに再キャストすることができるようになります。

リングマスター

Barrier of Life



Barrier of Life は、非常に短い持続時間と長いクールダウンを持つターゲットバフである。**Barrier of Life** を持つプレイヤーは、スキルを含む次に来る攻撃を**100%**の確率でブロック（-90%の着弾ダメージ）する。

Barrier of Life を持つプレイヤーが 1 ダメージでもダメージを受けると、バリアは解除される。このスキルは PvE での対戦車バスターの実用性と PvP での強力な攻撃からの防御を目的としており、プレイヤーからバリアを剥がすのが簡単で、しかも短いため、タイミングと連携が必要です。

ビルポスター

Sury' s Tenacity



Sury's Tenacity は、スタンとルーツに対する免疫と、入力されるヒーリングの増加を提供する短いセルフバフです。ただし、**Sury's Tenacity** が発動している間は、いかなるスキルも使用することができない。

このスキルは 1 対 1 のプレイスタイルに最適で、短時間の安全性を提供します。新たに追加された入力回復の増加ステータスは、フードアイテムや他のプレイヤーからの回復、さらにライフスタイルにも作用する。

ジェスター

Jester' s Blast



Jester's Blast は、ターゲット AoE スキルです。このスキルをターゲットに使用すると、**Jester** はターゲットに時限爆弾を仕掛け、短い時間の後に爆発し、近くの敵にダメージを与える。

爆弾を装着した状態でターゲットが死亡した場合、即座に爆発します。爆発までの残り時間は、ターゲットの上に視覚的なカウントダウンで表示されます。

ジェスターが、すでに爆弾が取り付けられている対象にジェスターズブラストを再度適用した場合、取り付けられている爆弾は直ちに爆発し、新たな爆弾が適用される。

爆弾を装着した状態で「**Scroll of Holy**」や「**Gvur Tialla**」を使用すると、爆弾が外れ、爆発することはない。

レンジャー

Boomburst



Boomburstは、ターゲット **AoE** スキルです。ターゲットを中心としたエリアに衝撃波を送り、敵をノックダウンさせる遠距離ショットです（フライバック）。

Boomburstは大きなダメージを与えることはできないが、長いクールダウンでかなりのクラウドコントロールを行うことができ、いくつかのシナリオで有用である。

エレメンタ

Eye of the Storm



アイ・オブ・ザ・ストームは、自分の周りに竜巻を召喚し、自分を中心とした一定範囲の敵を押し返すターゲットスキルです。

初期状態では近くの敵を押し戻し、その後に風の壁を召喚し、壁の半径内にいる人に他人が近づきすぎないようにブロックするスキルです。

サイキーパー

Gravity Well



Gravity Wellは、カーソルの位置があるところにかけてられる非標的の呪文です。キャストすると、敵をかなりの速度で減速させる円形のエリアができる。

Gravity Wellは元の位置に留まり、ターゲットを追いかけることはない。効果範囲に入った敵は、その後スローになる。

グラフィックエンジン

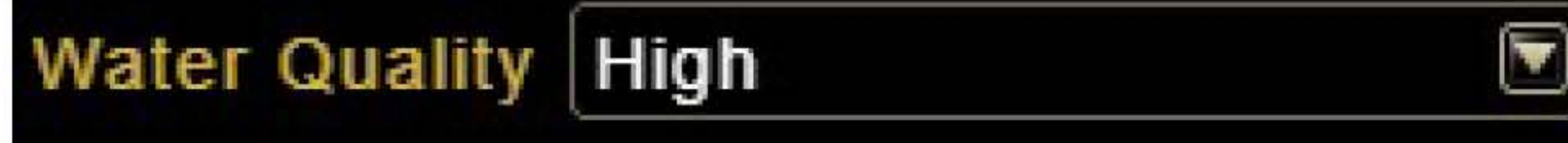
この拡張版では、水から VFX まで、グラフィックエンジンに様々なアップグレードと改良が加えられています。新しいグラフィックス機能のほとんどには、オプションウィンドウに新しい設定が追加されており、特定の設定をオフにすることも可能です。

水

今回のアップデートでは、グラフィックの改良の中でも、特に「水」の変更が目立ちます。水には、以下のような特徴があります。

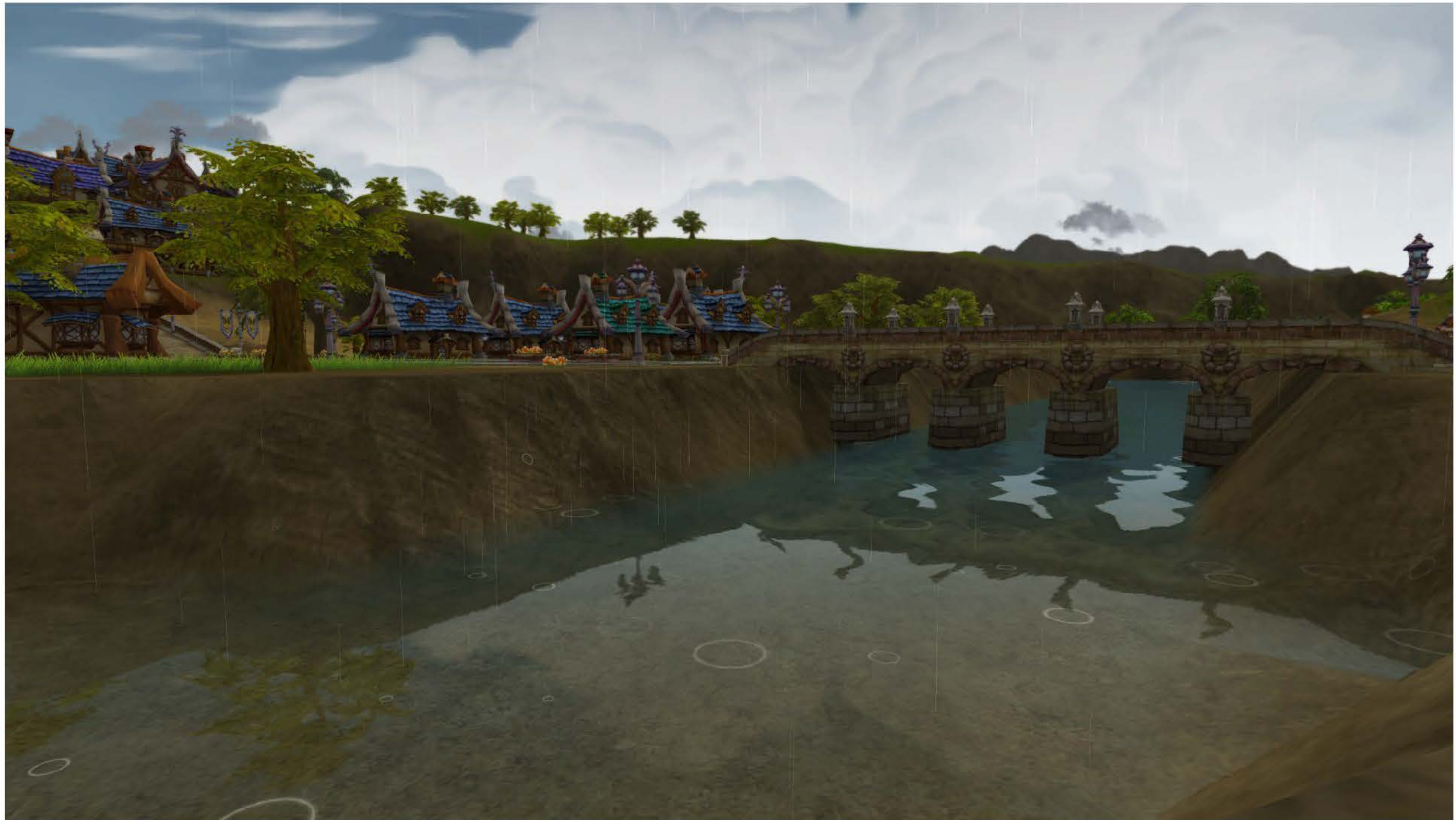
- シーンの表面への映り込み
- 表面上の歪み
- 水深と環境照明に基づく表面色
- 水中スクリーンの変色
- 水中での画面の歪み

オプションウィンドウのグラフィックスタブで、アドバンストシェーダーを切り替えると、新しい水が有効または無効になります（アドバンストシェーダーをオフにすると、古い水に戻るという意味です）。



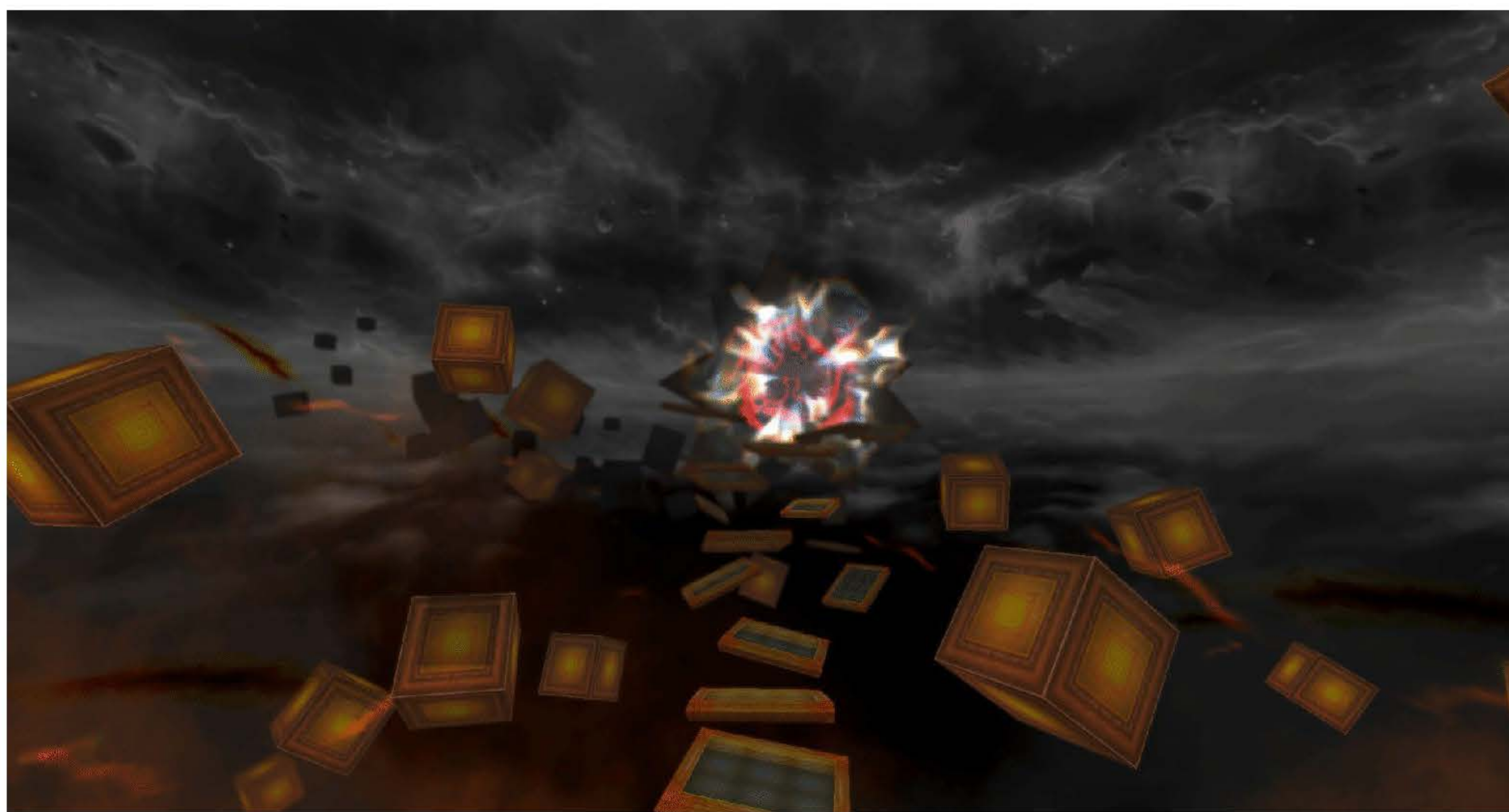
新しい水が有効になっている場合、同じタブに「水質」ドロップダウンがあり、水そのものをコントロールすることができます。水質によって、水面への映り込み具合や、映り込みの解像度が変化します。

	オブジェクトの反射	地形反射	スカイボックスリフレクション
ハイ	✓	✓	✓
ミディアム	✗	✓	✓
低い	✗	✗	✓



VFX

水ほど顕著ではありませんが、今後のビジュアルを大きく向上させるのが、VFXシステムに追加された新機能です。VFXシステムは、より複雑なエフェクトやビジュアルが可能になり、新ダンジョンや、新スキルとして改良された旧エフェクトの一部で多く紹介されるようになりました。また、新しいエフェクトを使用した化粧品も今後登場する予定です。



ポストプロセッシング

ポストプロセッシングも、主に設定項目が改善されました。例えば、ブルーム効果だけをオフにしたり、被写界深度効果だけをオフにしたり、それぞれの後処理効果をよりコントロールできるようになりました。



また、ブルームエフェクトのクオリティをコントロールすることで、エフェクトの柔らかさや大きさを変えることができます。

リムアウトライン

新しいエフェクトとして、「リムアウトライン」エフェクトが追加されました。このエフェクトは通常のアウトラインに似ていますが、すべてのエンティティ（つまり、プレイヤー、モンスター、NPC）にソフトな漫画のような外観を与えます。このエフェクトは、オプションウィンドウのグラフィックタブで切り替えることができます。



気象効果

アズリアやストームピークで見られるブリザードの気象効果の上に、さらにポストプロセッシングエフェクトを追加するなど、気象効果にはさまざまな小さな改良と追加が加えられているのです。

また、「ガーディアン・サンクチュアリ」ダンジョンでは、新たに微妙な天候のエフェクトを確認することができます。

その他の変更点

クラスバランス

- Berserk が他のスキルのキャストをブロックしなくなった。
- Berserk のスキルダメージが-50%されるようになりました。
- レベル最大時の Berserk の基本時間を 1 分に増加しました。
- レベル最大時の Berserk のクールダウンを 1 分 5 秒に増加しました。
- MP%に基づくスピリットボムダメージの乗算が、防御力減算の後ではなく、前に行われるようになった。
- バーストクラックのアニメーションが高速化されました。
- 必殺技のアニメーションが速くなりました。
- レベル最大時のダークイリュージョンの基本時間を 10 秒に短縮。
- レベル最大時の Fast Walker の基本使用時間を 15 秒に短縮。
- エレメンタルの 1vs1 スキルの INT スケーリングをわずかに増加させました。
- レイジが HP を減らさないようになった。
- レイジブロックの貫通率が 20%に増加しました。
- Heart of Fury の消費 FP が 2%から 1%に変更されました。
- Heart of Fury は 15%ではなく、最大 FP の 10%のダメージを増加させるようになりました。
- Guillotine の STR スケーリングを 4.4 にしました。
- Holycross PvP のクールダウンが 2 秒に増加しました。
- ブレードの斧の STR スケーリングを 4.5 から 4.7 に増加しました。
- ブレード用ソードの STR スケーリングを 5.5 から 5.7 に増加させました。
- クロスラインが PvP で 100%の確率でスタンするようになりました。
- クロスラインが PvP でクールダウンを持つようになりました。
- 全ての固有大剣と斧の基本攻撃が一致するようになりました（大斧のオリジナル基本攻撃を使用）。
- 神話銀の大剣」の「クリティカル・レジスト」を「ブロック」に変更しました。
- Bloody Slayer のクリティカルダメージを 55%から 60%に増加しました。
- Belial Smashing のクールダウンが 5 秒に、PvP では 7 秒に短縮されました。
- Vital Stab は、2 倍のダメージを与えるチャンスがなくなり、一律でダメージを与えるようになりました。
レベル最大で 1.5 倍のダメージ。

一般的なバランス

- 新ダンジョンでのドロップ率が高いため、マドリガルのすべてのパワーダイスのドロップ率を若干低下させました。
- 10 アーマーセットの最大ステータス上昇値を+3 から+8 に変更し、10 段階のアップグレードレベルを通してスケーリングを改善しました。

ギルドシージ

- ギルドシージアリーナからすべてのコリジョンオブジェクトを削除しました。
- **Geburah Tiphreth** は、**Guild Siege** アリーナ内でパーティメンバーではなく、ギルドメンバーにかけられるようになりました。
- ギルドシージアリーナ内では、サークルヒーリングがパーティメンバーではなくギルドメンバーにかけられるようになりました。
- ギルドシージアリーナ内で、ヒールレインがパーティメンバーではなくギルドメンバーにかかるようになりました。
- ギルドシージアリーナ内で **1** ギルドにつき **6** 名まで参加できるようになりました。

虫たち

- 「デケーン鉱山」のクエストラインにおける各種テキストを修正しました。
- ギルド攻城戦の情報ウィンドウで、ギルドの数が正しく表示されないのを修正しました。
- 一部の傭兵と騎士のスキルに関する記述を修正しました。
- **Madrigal** の様々なフローティングオブジェクトを修正しました。
- スーツのエレメントアップグレードが、意図したほど影響を与えない問題を修正しました。
- モンスターを **1** 回倒しただけで、レベル **1** のモンスターキル達成報酬を受け取ることができる不具合を修正しました。
- 特打スキル覚醒は、以前のレベル条件変更に伴い、レベル **35** ではなく、アイテムレベル **30** から使用できるようになりました。

その他

- デケーン鉱山に独自のローディング画面を追加しました。
- リフレッシュホールド、バイタルドリンク **X** が有効な状態で装備を変更しても、最大 **MP** と **FP** が保持されるようになりました。
- すべてのフードアイテムの最大スタックを **9999** に増やしました。
- すべての **MP** と **FP** リフレッシュアイテムの最大スタックを **9999** に増加しました。
- 適切なメイクアップ **NPC** に新しい顔や髪オプションを追加しました。
- マドリガル周辺の様々なモンスターにコスメティックアイテムのドロップを追加しました。
- 不足していたアニメのテクスチャを大量に追加しました。
- 一部のマドリガルの水位がわずかに上昇した。
- ユニークアイテムやベリーレアアイテムは、新しい戦利品分配システムを考慮し、ドロップの所有者でない場合、同じパーティーのプレイヤーは拾えなくなりました。