

長期維護期間進行的更新將予以公佈。

■遊戲模式相關

○全般

- ・更新任務畫面

○單人任務相關

- ・「任務」改名為「單人任務」

進行過程全體修正以便更為順暢。通過單人任務的進行將會解鎖「主線故事」和「支線故事」。

- ・更改「單人任務」的星數獲取條件

隨著任務的更新，新條件已經變更。另外，請注意，過去的主線任務中獲得的星數將全部重置。

- ・新增「單人任務」的Boss
- ・新增「單人任務」的敵人

這些Boss和敵人可能在多人任務或活動任務中出現。

○多人戰鬥相關

- ・新增「多人戰鬥」內容

在多人戰鬥中，最多可以與3名用戶共同對抗強大的Boss。詳細內容請查看遊戲內幫助。

- ・新增「劍士的碑排名」

- ・新增「印章」功能

○迷宮區域相關

- ・新增「迷宮區域」內容

迷宮區域是利用持有的角色進行層層攻略目標的一人用內容。詳細內容請參考遊戲內幫助。

○大逃殺相關

- ・修正大逃殺畫面

- ・將「聯賽賽事」的舉行時間從24小時變更為特定時間

「12:00~14:00」「17:00~21:00」「22:00~24:00」的時間內可以遊玩。

- ・新增「自由比賽」

在聯賽賽事未舉行的時間，可在「自由比賽」中遊玩，不會影響聯賽積分。

- 更改聯賽積分的增減系統

相較於長期維護前，更容易提升聯賽等級。

- 更改斷線時的處理

斷線或APP崩潰時，復歸後一律視為失敗。

- 新增聯賽降級

在同一聯賽內多次失敗，可能會降級。

- 調整匹配邏輯
- 刪除賽季結束獎勵

○遠征相關

- 「尋寶」名稱更改為「遠征」
- 更改「遠征」的獎勵

○每日任務相關

- 刷新「每日任務」內容

○訓練所相關

- 新增「訓練所」

在訓練所中，可以重新遊玩戰鬥教程，亦可練習針對初級者的技巧。

○角色交流相關

- 新增「角色交流」內容

角色交流是可以檢視角色專屬的羈絆故事和語音等的一人用內容。詳細內容請參考遊戲內幫助。

■劇情相關

○全般

- 更改劇情畫面設計
- 刷新部分劇情播放時的立繪
- 強化劇情播放時的演出效果

○主線劇情相關

- 更新「主線劇情」

雖然大致流程不變，但進行了背景挖掘和使情感與情況更易理解的變更。

- 將「主線劇情」變更為全語音

○支線故事相關

- 更新「支線故事」

○羈絆故事相關

- 為實裝的所有角色新增「羈絆故事」

透過角色交流提高角色好感度後，即可閱讀相關故事。

註・由於系統變更和劇情更新，過去的主線、支線、活動劇情將無法觀看。

■系統相關

○全般

- 重新設計主畫面

- 刪除使用者等級
- 新增「交叉邊緣等級 (XR)」

由於調整了遊戲整體內容，改用新的等級系統。透過提升交叉邊緣等級（以下稱XR等級），可解鎖各種內容並提高耐力上限。

註・舊的使用者等級提升帶來的耐力上限值將被繼承。在XR等級提升所帶來的耐力上限值達到相同上限值後，耐力上限值將再次提升。

例) 舊使用者等級「30」時耐力上限值為「100」的用戶

若「XR50」時耐力上限值為「100」，

則「XR50」前耐力上限值維持「100」，「XR51」起再次提升耐力上限值

- 全新「任務」系統

由於系統和條件的變更，所有任務將被置為未達成狀態。一旦滿足任務條件，已達成的任務將自動轉為完成狀態。

- 新增「好友系統」

好友功能允許玩家與特定用戶連結，並能一起進行多人戰鬥。詳細內容請參考遊戲內幫助。

- 調整導覽教程

- 新增「導覽教程跳過功能」

由於調整了導覽教程，即使是現有用戶，也需重新從導覽教程開始，並且可以再次獲得導覽教程獎勵。即使使用跳過功能，也能獲得這些獎勵。

- 刪除跳過票券/劇情票券

這些票券將可在「商店」的「兌換所」中兌換為其他物品。

- 新增選項畫面項目

由於系統變更和增加項目，一些設置已重置為初始值。

- 遊戲中可用的語言已調整。 現在將提供日文、英文、繁體中文。

- 新設僅限於北美的伺服器至日本

這將提高日本用戶的連線速度，並使遊戲運行更加流暢。然而，「多人戰鬥」和「大逃殺」將僅與附近的用戶匹配，新增的「好友」和「排行榜」等功能也將分為北美伺服器和日本伺服器。

○角色/編隊相關

- 重新設計編隊畫面

- 重新設計角色詳細畫面

- 重新設計培養畫面

- 新增「我的套裝」功能

新增的功能允許將新添加的「防具」和「技能卡」儲存為套裝。適於切換至其他角色時使用。

- 新增「編隊列表」功能

擴展隊伍列表功能，最多可登錄10組編隊。

- 新增「總力量」功能

顯示編隊中角色的強度。由於未考慮技能使用等影響，僅供作為強度參考。

- 修改「編隊」時相同的技能卡可配置於不同角色

- 修改「編隊」時相同的技能卡不可配置於同一角色

由於刷新了編隊系統，現有的編隊將被重置。

- 擴展「自動強化」功能

可同步進行升級至指定階段。

- 擴展「潛力解放」功能

可同步解放至指定階段的潛力。

- 新增「技能等級一鍵強化」功能

- 刪除「經驗值物品」

- 經驗值系統改為「數字化」

現有的「經驗值物品」將轉換為相應的數字經驗值。

○防具育成相關

- 新增「防具」

防具是通關任務時取得的，性能隨機決定的新裝備道具。詳細內容請參考遊戲內幫助。

- 新增「防具研磨」功能

-研磨功能可強化防具。詳細內容請參考遊戲內幫助。

- 新增「防具重鑄」功能

重鑄功能可改變防具的性能。詳細內容請參考遊戲內幫助。

○角色育成相關

- 更改提升等級時的屬性增長

- 將SSR角色的等級上限從75提升至80

我們增加了新的素材，使角色能夠成長。儘管如此，遊戲內的平衡設計仍讓75級的角色能完成所有挑戰。詳細內容請參考遊戲內的幫助。

- 新增「技能育成」功能

新增了技能育成功能。詳細內容請參考遊戲內的幫助。

- 更改固有的技能

主要變更涉及已廢止的系統（如RUSH槽等）。

- 更改切換技能的類型為固定類型

○技能卡育成相關

- 更新技能卡育成方式

-在技能卡育成過程中，每到達特定等級將新增技能。

- 更改技能卡的效果

主要變更涉及已廢止的系統（如RUSH槽等）。

○商店相關

- 重新設計商店界面

- 刪除「戰鬥通行證」

- 新增「高級通行證」

在「高級通行證」中，除了可獲得限定的技能卡外，還能獲得大量的維利安特水晶和育成素材。詳情請參考商店頁面。

- 調整「增強通行證」

持有「增強通行證」的玩家，每日任務將增加兩欄，且尋寶時間將減半。詳情請參考商店頁面。

- 新增「VC通行證」

持有「VC通行證」的玩家，將能夠每日登錄獲得維利安特水晶。詳情請參考商店頁面。

- 新增「各種包裹商品」

- 在抽卡系統中新增「試用」功能

針對新增角色，玩家可在購買前進行試用。

■戰鬥相關

○全面

- 重新設計畫面
- 將移動按鈕從固定位置改為可根據需求移動
- 更改攻擊按鈕的佈局
- 更改攻擊按鈕的設計
- 新設置切換目標按鈕
- 改為可透過滑動進行步進移動
- 新增「自動戰鬥」功能

- 刷新「連擊系統」

已將原有的連擊系統更新為更有趣的設計。詳細內容請參考遊戲內的幫助。

○關於「終結技能」

- 將「終結技能」分離，以便在非覺醒狀態下也能觸發

○關於「覺醒」

- 新增「覺醒連動」功能

新增加了僅限於多人對戰的「覺醒連動」功能。詳細內容請參考遊戲內的幫助。

○關於EX行動

新增了「EX行動」系統，以突出特定角色的特點。針對現有角色，今後也將逐步增加。

○屬性相關

- 新增「光」和「闇」屬性

○類型相關

- 新增以下類型

「戰士」、「巫師」、「支援」、「遊俠」、「治療」。有關各類型特點的詳情，請參考遊戲內的幫助。

- 廢止「防守者」類型
「防守者」角色已調整為其他類型。

○其他

- 將步進次數從無限制改為限制次數
- 更改傷害邏輯
- 更改敵人的範圍攻擊設計
- 改為在敵人的頭頂顯示其生命值

■設計

- 改進部分角色的設計與動作
- 改進部分Boss和敵人的設計與動作
- 改進部分技能效果
- 改進部分場景的設計及照明

■其他

- 更改主題曲
- 更改開場動畫
- 更改標題關鍵視覺元素
- 優化下載資源
- 輕量化啟動、轉場及滾動時的操作
- 延長在維護期間過期的部分抽卡票券的期限
- 新增面向後續活動的功能
- 增加新的背景音