

Nov. 2023



Sky Frontier Whitepaper

「スカイフロンティア」ホワイトペーパー2023年11月版

SKY FRONTIER



§ イントロダクション——物語の世界観

大崩壊（The demolition/デモリション）から既に 200 有余年。空島という新天地を喪失した人類は、空を追われ、再び地表への後退を余儀なくされていた。

人類に代わって天空に君臨したのは、無比無双の巨大生物へと進化を遂げた異形の怪物（Orphans/オルファンズ）——かつて人類と覇権を争った旧敵の末裔である。

栄華を誇った浮遊大陸も、自由闊達を是とした大艦隊も、その姿はもはや大空にはない。

浮浪雲のように取り残された一握りの人類（floaters/フローターズ）は、船団を本拠地に巨大生物の脅威に脅かされつつも気まぐれな風に身を任せ、空の自由を謳歌していた——

腕に覚えのある「フローターズ」が要塞艦「アルゴノーツ」に集結。プレイヤーは大空を舞台にモンスターハンティングを繰り返す「フローターズ」となり、無尽蔵に出現する浮浪人類共通の敵モンスター「オルファンズ」と対峙。脅威を排除すると共に、人類生存のための物資を調達することがゲームプレイの目的になります



§ Playto Earn で広がる SkyFrontier の冒険

ブロックチェーンゲーム「SkyFrontier」では、プレイヤーは NFT を活用して、PlaytoEarn（遊んで稼ぐ）を実践することができます。加えて、たとえ NFT を保有していない人でも、ゲーム世界を冒険することでトークンや NFT を Earn することができます。本作での稼ぎ方は、主に次の 3 つです。

1. シーズンごとのランキング報酬

特定の敵モンスターの討伐数を競うシーズン制のランキング戦クエストに参加すると、ポイントを獲得することができます。シーズン終了後、このランキングポイントに応じて、課金アイテムと交換できる「SKY コイン」が付与されるため、実質無料で課金アイテムを購入できるようになります。また、この SKY コインは GSKY トークンと交換して出金することもできます。

キャラクターや武装など、強力な NFT を保有するプレイヤーは、NFT を保有していないプレイヤーと比較して、一定期間により多くランキング戦クエストに参加できることになり、ランキングをリードする有利な立場に立つことができます。

2. 金塊 NFT の獲得

あらゆる種類のモンスターから、稀に金塊がドロップします。金塊をゲーム外のマーケットプレイスで売却できるほか、ゲーム内で育成素材アイテムと交換することもできるため、お得に育成素材アイテムが手に入る可能性もあります。金塊は NFT キャラクターを出撃させているプレイヤーにのみドロップするアイテムで、NFT [「強化霊装」](#) を装着しているプレイヤーには、より高確率で金塊がドロップします。

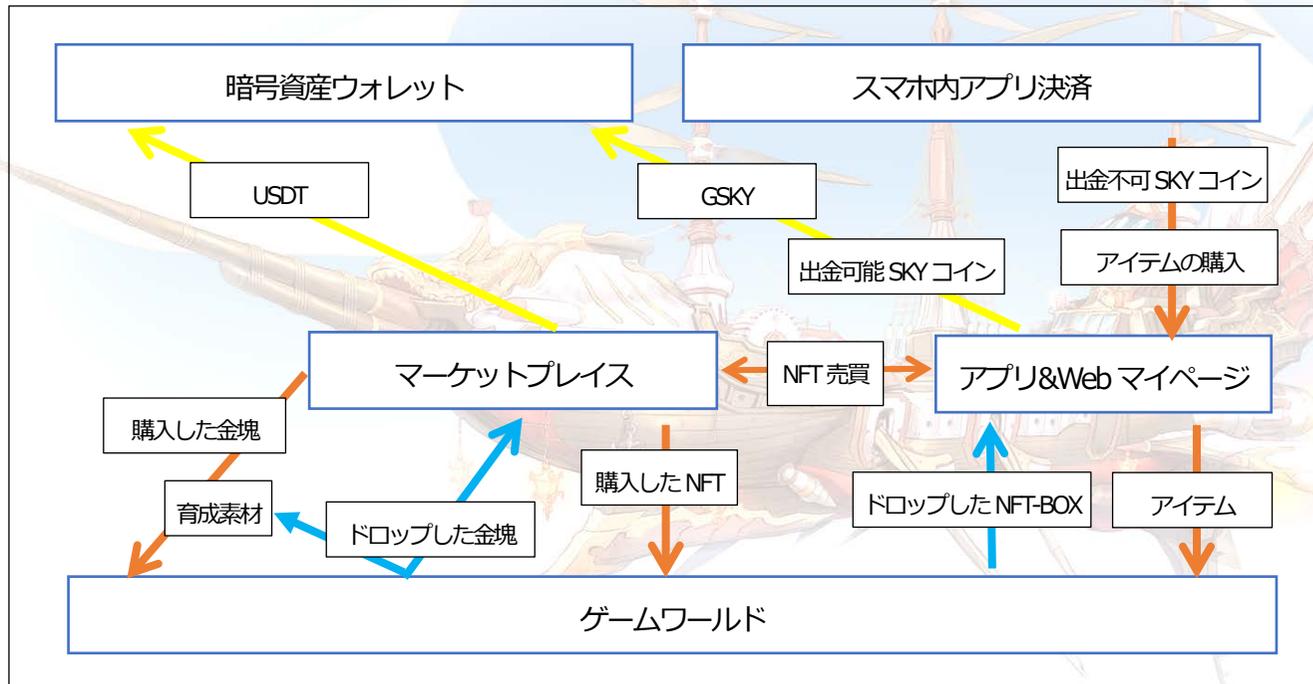
3. NFT-BOX（装備など）のドロップ

金塊同様、モンスターを倒すと稀に NFT-BOX がドロップします。ドロップした BOX を開封すると、武装等の NFT が入手できます。NFT キャラクターを出撃させていないプレイヤーにも、この NFT-BOX はドロップします。



NFT キャラクターのメリット

	非 NFT 出撃キャラ	NFT 出撃キャラ	強化霊装によって進化した NFT 出撃キャラ
金塊ドロップ率	なし	1倍	2倍
通常アイテムドロップ率	1倍	2倍	3倍
キャラクター強化	標準レベルアップ成長	標準レベルアップ成長	ステータス上昇 エキストラユニークスキル1つ追加





§ ゲームシステム

1. 概要

本作「Sky Frontier」の主要なゲーム要素は次の3つです。

1. 最大4人のプレイヤーが協力して、天空で繰り広げる痛快バトル。巨大モンスターを倒すとアイテム獲得
2. 対モンスター戦の興奮はそのままにスケールアップ。最大32人が参戦できる大規模ボス戦に発展
3. キャラクター、飛空艇、武具、装身具と、ありとあらゆる事物がプレイヤーの手によってアップグレード可能

1 vs. 巨大モンスター

新生「Sky Frontier」のメインコンテンツで、天空を舞台に最大4人のプレイヤーが協力して、巨大モンスター「オルファンズ」を討伐するクエストを受任します。オルファンズの討伐に成功すれば、敵の容姿にちなんだ素材アイテムを入手。素材アイテムは、ゲーム内のNPCに売却できるほか、アイテム製造の材料とすることもできます。

本作には、いわゆる「経験値稼ぎ」だけを目的とした、刺激の薄い怠惰なザコモンスター戦はありません。すべてのバトルは、開始直後からクライマックス。忙しいビジネスマンでも、RPGの花形であるボス戦を「おいしいどこ取り」して楽しむことができます。



2.大規模ボスモンスター戦

最大4人までのマルチプレイヤーバトルの興奮はそのままに、その規模を最大32人までに拡張。一定時間周期ごとに、ゲームシステムが自律的に開催する大規模ボス討伐クエストは、さながら常設のスペシャルイベントといった様相を呈します。

この大規模ボスモンスター戦には、その対象や規模に応じて、基本クエストを超えるゲーム内アイテム報酬が用意されます。この大規模ボスモンスター戦の発展形として、後述する[シーズンランキング戦](#)があり、さらに大きな報酬をめぐる、プレイヤー同士が戦果を競い合う楽しみも提供します。

3.万物をアップグレード

本作でアップグレード可能な対象は、キャラクター、スキル、飛空艇、武装と千差万別。それぞれに趣向を凝らした特性が用意され、プレイヤーを飽きさせません。BCG最大級の多岐にわたる対象範囲と奥の深さで、必ずハマる「やりこみ要素」にします。

投資リスクにかかる重要事項

本ホワイトペーパーで解説するゲーム仕様は開発中のものであり、開発進捗に応じて、適宜予告なく変更することがあります



2. キャラクターとスキル

キャラクターは、「オルファンズ」と呼ばれるモンスターの討伐において敵を倒すことで経験値を取得し、一定の経験値に達するとレベルアップします。キャラクターがレベルアップすると、キャラクターの能力を指し示すパラメータが上昇すると共に、MAXゲージポイントが増大し、より強大な敵に対峙する能力を身につけていきます。

ゲージポイント

HP	敵からの物理ダメージにより減少。アイテム、魔法スキルで回復可能。ゼロになったキャラクターは行動不能に
SP	スキル使用により減少。アイテム、魔法スキルによる回復可能。ゼロになるとスキル使用不能に
FS	モンスターに対する畏怖により減少。ゼロになると行動不能に

FSとは

闘志（ファイティングスピリッツ）を表す本作独自のゲージポイントで、いわば精神のHPです。このFSは通常のキャラクター使用状態では、非常にゆっくりとした速度で減っていきます。敵モンスターから特定の精神ダメージを受けたとき、攻撃に応じて大きく減少することもあり、ゼロに達すると一定時間そのキャラクターをバトルに出撃させることができなくなります。ポーション等の通常的手段で急速回復することはできず、回復にはバトルへの参戦をしばらくやめ、静養させる必要があります。キャラクターを統括するマネージャーでもあるプレイヤーは、ハブニングに負けない層の厚い部隊作りを目指すことで、より効率よく勝利に近づくことができます

キャラクターパラメータ

力	物理攻撃力に影響
耐	物理防御力に影響
速	行動速度に影響
魔	魔法全般に影響
運	アイテムドロップや強化の成功率に影響



各キャラクターは、そのキャラクター固有の特別なスキル「ユニークスキル」を4つ使用できます。ユニークスキルは、複合的なスキル効果を有しており、ユニークスキルをもったキャラクターを前面に押し出すことで、大変有利にゲーム攻略を進めることができます。さらに、キャラクターは強力な NFT「強化霊装」によって、追加でエクストラユニークスキルをひとつ（ユニークスキルと合計で最大5つ）使用できるようになります。

属性と相性

属性は、スキルにおいてはスキル系統であり、アイテムにおいてはアイテム系統としてそれぞれのアイテム/スキルをサブカテゴリーに区分しています。また、攻撃と防御の関係においては、相性として相互に対立または補完して効力が増減します。

物理	斬、突、拳、打、投、射
魔法	火、水、土、風、光、闇
超行動	空間、時間、思念、反射、吸収

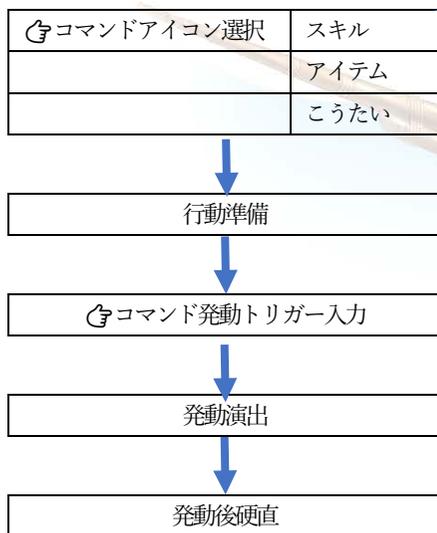




3.パーティと PCB(parallel cooperative battle/パラレルコープバトル)

「SkyFrontier」のパーティは4人のキャラクター、そして特殊な扱いの飛空艇で構成されます。複数のプレイヤーが同時にアクティブタイムバトルを行う新システム「パラレルコープバトル(PCB)」によって、ターン制のコマンドバトルでありながら各キャラクターはそれぞれが並列で行動します。本システムにより、他のキャラクターの行動を待ってコンボを放ったり、行動順序を入れ替えてダメージを受けた後に回復を行ったりと、より高度なパーティ内連携を繰り広げることができます。手慣れたプレイヤーなら、さらに視野を広く持ち、他の味方プレイヤーとの連携を取ることもできます。

各キャラクターの行動サイクル

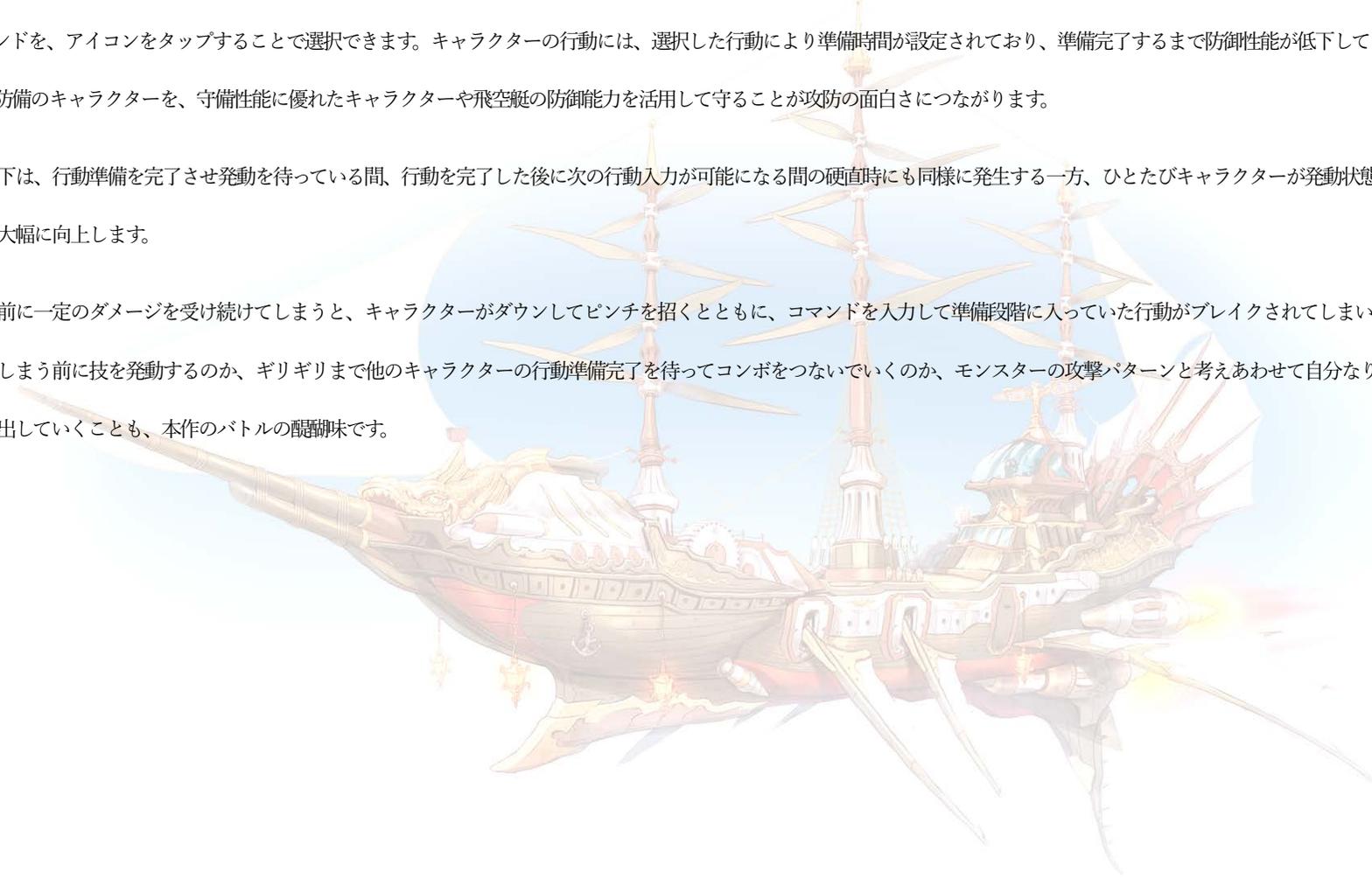




パーティ内の4人のキャラクターは、それぞれ自分の行動入力が増えてきた段階で、「スキルの使用」「アイテムの使用」のほか、控えのパーティメンバーと総員交代する「メンバー交代」の3つのコマンドを、アイコンをタップすることで選択できます。キャラクターの行動には、選択した行動により準備時間が設定されており、準備完了するまで防御性能が低下してしまいます。この無防備のキャラクターを、守備性能に優れたキャラクターや飛空艇の防御能力を活用して守ることが攻防の面白さにつながります。

防御力の低下は、行動準備を完了させ発動を待っている間、行動を完了した後に次の行動入力が可能になる間の硬直時にも同様に発生する一方、ひとたびキャラクターが発動状態に移ると防御性能が大幅に向上します。

スキル発動前に一定のダメージを受け続けてしまうと、キャラクターがダウンしてピンチを招くとともに、コマンドを入力して準備段階に入っていた行動がブレイクされてしまいます。ブレイクされてしまう前に技を発動するのか、ギリギリまで他のキャラクターの行動準備完了を待ってコンボをつないでいくのか、モンスターの攻撃パターンと考えあわせて自分なりに最適な攻略法を見出していくことも、本作のバトルの醍醐味です。





4. 装備と飛空艇

セフィラ

「セフィラ」とは、装備のひとつで、本作の世界に存在するさまざまな力の根源を封じ込めた宝珠のことをいいます。セフィラは、装着対象をカスタマイズする能力を持つほか、セフィラスキルを付与するものもあります。

カテゴリー	装着対象	説明	セフィラスキル
物質のセフィラ	武具	主に攻撃的な武技や魔法を付与。武具やキャラクターのパラメータ、相性を変化させるものも	○
靈魂のセフィラ	装具	主に防御的な武技や魔法を付与。装身具やキャラクターのパラメータ、相性を変化させるものも	○
天空のセフィラ	飛空艇	飛空艇の基本性能やユニークスキルをブーストする能力	×

セフィラスキルと精練

「SkyFrontier」の「スキル」には、前述したキャラクター固有の「ユニークスキル」のほか、セフィラを装着した武具や装身具によって発現する「セフィラスキル」が存在します。セフィラスキルをもつセフィラは、フィラスキルを使用すればするほどゆっくりと成長するほか、セフィラの精練を行うとより速く成長させることができます。成長上限に達するとセフィラスキルのランクが上昇し、新たな階位のセフィラスキルに強化されます。

セフィラスキルは、ストーリー進行の過程や戦闘中の開眼イベント、クエストクリアの報酬といった手段で入手する「物質のセフィラ」を武具に、「靈魂のセフィラ」を装身具に装着すると使用できるようになり、成長が始まります。セフィラスキルは、物理、魔法、超行動の3つに大別され、それぞれに複数あるサブカテゴリーごとに成長度が管理されています。

セフィラスキルパラメータ

各セフィラスキルは、以下のテーブルの通りの能力を持ちます。



基本能力	階位	第1階位～第5階位まで存在し、階位を上げると上位互換のセフィラススキルへと成長する
	成長進捗率	次の階位のスキルに到達するまでの成長の進捗度
	発動タイプ	「瞬発型」ごく短時間に1ショットで効果発動が完了する 「反応型」対応する攻撃に反応して、効果が自動発動すると終了する 「持続型」一定時間効果が継続する
	効果値	スキル由来の攻撃力（防御力）
	効果対象	単体、全体、エリアの区分
	効果範囲	直進貫通、V字貫通、同心円状、コーン状、球状エリアの影響範囲（距離）
	発動回数	1回のスキル使用で効果発動する回数
	発動タイプ	「一定型」複数回効果が発動するタイプで各回一定の効果値を持つ 「減少型」初撃が最大の効果値、以降しだいに効果が減少する 「増大型」初撃が最小の効果値、以降しだいに効果が増大する
	リソース消費タイプ	「前払型」コマンド入力時に一括消費 「完了払型」準備完了時に一括消費 「発動一括払型」発動確定時に一括消費 「発動分割払型」発動する毎に均等分割消費
	消費SP	セフィラススキルを使用したとき消費するSPの量（またはパーセンテージ）
	追加消費リソースタイプ	SP以外に使用時に消費するリソース（HPやFS）
	追加消費リソース量	上記の消費量（またはパーセンテージ）
	準備時間	集中、詠唱等、セフィラススキル発動に要する準備時間
	発動時間	セフィラススキルがその効果を発動している時間
	硬直時間	発動後、コマンドを再入力可能になるまでの硬直ペナルティ時間
	クールタイム	発動後、再使用可能になるまでの時間（リキャストタイム）
	物理（魔法）属性	固有の物理（魔法、超行動）属性
	追加効果属性	複数回の効果があるもので追加効果の属性が異なる場合の物理（魔法、超行動）属性
キャラクター補正	キャラクター相性	特定のキャラクターの武装にセフィラススキルをセットしたときの効果値補正パーセンテージ



	パーティキャラクター相性	パーティ内に特定のキャラクターがいたときの補正パーセンテージ
	所属相性	キャラクターの所属国家、身分による補正パーセンテージ
	信教相性	キャラクターの信教による補正パーセンテージ
ダメージ補正	キャラクターパラメータ	セフィラスキルをセットした武装のキャラのパラメータがブラマイ補正される量（またはパーセンテージ）
	物理属性相性	敵の物理属性と一致するとマイナス、相克するとプラス補正される量（またはパーセンテージ）
	魔法属性相性	敵の魔法属性と一致するとマイナス、相克するとプラス補正される量（またはパーセンテージ）
	所属出自	キャラクターの所属国家、身分によりでセフィラスキルを行使できない制約
	信教	キャラクターの信教によりセフィラスキルを行使できない制約

セフィラスキル系統

セフィラスキルには、どのセフィラを装着していても発現する初級スキルと、武装のセフィラによって習得が分化する専門スキルがあり、スキル系統を構成します。より上位のセフィラスキルを使用するには、現在の階位のマスターに到達する必要があります。

初級スキル	専門スキル						
		第1階位	第2階位	第3階位	第4階位	第5階位	
物理攻防4種類 無属性魔法4種類	物理	斬	4種類	8種類	8種類	4種類	1種類
		突	4種類	8種類	8種類	4種類	1種類
		拳	4種類	8種類	8種類	4種類	1種類
		打	4種類	8種類	8種類	4種類	1種類
		投	4種類	4種類	4種類	4種類	1種類
		射	4種類	4種類	4種類	4種類	1種類
	魔法	火	4種類	8種類	8種類	4種類	1種類
		水	4種類	8種類	8種類	4種類	1種類
		土	4種類	8種類	8種類	4種類	1種類



		風	4種類	8種類	8種類	4種類	1種類
		光	4種類	4種類	4種類	4種類	1種類
		闇	4種類	4種類	4種類	4種類	1種類
	超行動	空間	2種類	4種類	4種類	2種類	1種類
		時間	2種類	4種類	4種類	2種類	1種類
		思念	2種類	4種類	4種類	2種類	1種類
		反射	2種類	4種類	4種類	2種類	1種類
		吸収	2種類	4種類	4種類	2種類	1種類

武装

キャラクターには、ひとつの武具を装備することができます。手持ちの攻撃武具と防御武具、アクセサリとして身につける装身具をあわせて武装といい、それぞれに以下のサブカテゴリーが存在します。

・攻撃武具

短剣	素早い攻撃が可能。また投擲も可能。盾と相性が良い
剣	標準的な方手武具。大多数は斬撃属性。盾と相性が悪い
槍	取り回しが悪く準備に時間がかかるが威力は大きい。大多数は刺突属性。盾と相性が悪い
ナックル	拳闘属性。攻撃準備に必要な時間のごくわずかだが、威力は小さい。やはり盾と相性が悪い
杖、棍棒、呪文書等	打撃属性。宗教的理由で刃物の装備がはばかれるキャラクターでも装備可能
投石、榴弾等	重く、鈍い軌道を描いて投げられる武具。着弾まで時間がかかり回避される可能性が高まるが威力は大きく盾との相性も良い
銃、銃等	直線的に射出する機構のついた武具。準備に時間がかかり連射が効かない分、威力は大きい



・防御武具

小型防具	盾、手甲など。斬撃、刺突、打撃に対する相性が良い
大型防具	大型盾、法具障壁など。攻撃を捨てて防御に特化することで、自身のみならずパーティメンバーをも防御可能

・装身具

指装具	リング類
腕装具	ブレスレット類
首装具	ペンダント類

飛空艇

飛空艇は、非常にユニークなプレイヤーの所有物で、バトルフィールドでは、パーティの防御陣であるとともに、空中の足場としての役割を担います。最大搭乗人数は、船体のクラスによって3段階に区分されており、搭乗者数は部隊の戦闘継続能力に直結します。

また、キャラクターの命令に呼応して、飛空艇固有のユニークスキルを繰り出すことができます。この意味において、飛空艇は5番目のパーティメンバーだと言えるでしょう。

アイテムパラメータ

武装やセフィラは、以下のテーブルの通りの能力を持ちます。キャラクターの能力やスキル由来の効果値と合算して、最終的なダメージや回復量の計算を行います。

基本能力	武装グレード	1~5 までの5段階存在し、グレードを上げると20%ずつ高性能なアイテムへと強化される
	武装強化進捗率	次の段階の武装に到達するまでの進捗度



	効果値	武装由来の攻撃力（防御力）
	ヒット率	武装由来の命中（回避）率
	現在耐久値	アイテムの性能劣化の度合い。いわば武装のHP。ゼロに達すると一時敵に武装由来の効果値加算がなくなる
	最大耐久値	修理を行った際に到達する最大耐久値。いわば武装の最大HP。ゼロに達すると破壊
	追加リソース消費タイプ	「前払型」スキルコマンド入力時に一括消費 「完了払型」スキル準備完了時に一括消費 「発動一括払型」発動確定時に一括消費 「発動分割払型」発動する毎に均等分割消費
	追加消費リソースタイプ	武装に依存して追加で消費するリソース（HPやPS、弾丸等）
	追加消費リソース量	上記の消費量（またはパーセンテージ）
	追加準備時間	集中、詠唱等、スキル発動に要する準備時間に加減算される追加時間
	追加硬直時間	スキル発動後、コマンドを再入力可能になるまでの硬直ペナルティ時間に加減算される追加時間
	物理（魔法）属性	武装固有の物理（魔法、超行動）属性
キャラクター補正	キャラクター相性	特定のキャラクターにスキルをセットしたときの効果値補正パーセンテージ
	パーティキャラクター相性	パーティ内に特定のキャラクターがいたときの補正パーセンテージ
	所属相性	キャラクターの所属国家、身分による補正パーセンテージ
	信教相性	キャラクターの信教による補正パーセンテージ
ダメージ補正	キャラクターパラメータ	セットしたキャラクターの5つのパラメータに対してプラスマイナス補正される量（またはパーセンテージ）
	物理属性相性	敵の物理属性と一致するとマイナス、相克するとプラス補正される量（またはパーセンテージ）
	魔法属性相性	敵の魔法属性と一致するとマイナス、相克するとプラス補正される量（またはパーセンテージ）
バインド制約 （武装のみ）	レベル	装備するキャラクターのレベルによる制約
	スキル	装備するキャラクターのスキルランクによる制約
	所属出自	キャラクターの所属国家、身分により装備できない制約
	信教	キャラクターの信教により装備できない制約



6. 冒険者組合

プレイヤーの本拠地、要塞母艦「アルゴノーツ」には冒険者組合があり、以下のサービスが提供されています。

1 チームメンバー募集と編成

本作では、協力してバトルに挑むために編成する一時的なプレイヤー同士の小隊をチームと言います。プレイヤーは誰でもチームメンバーの募集を行うことができ、募集を始めたプレイヤーが最初のチームリーダーになります。チームリーダーは、メンバー募集のほか、①メンバーで報酬を均等分配②バトル中敵モンスターに与えたダメージに応じて比例分配の2つから、分配方針を設定しておくことができます。また、メンバーの強制除隊とクエストバトルへの出撃を決定できます。各メンバープレイヤーは、募集しているチームへの加入と、加入しているチームからの自主的な脱退を行うことができます。

2 クエストの受任と委任

敵モンスター「オルファンズ」を討伐するクエストが、冒険者組合からの依頼という形で、ゲームシステム側から適宜発行されます。チームリーダーはクエストボードに張り出された現在依頼の出ているクエストから、自分のチームの戦力に見合ったものを選択し、クエストを受任します。

クエストによるミッション達成後、冒険者組合のNPCに討伐を証明するアイテムを提示すると、証拠品アイテムと交換で、ゲーム内通貨「エアロ」をクエスト報酬として受け取ることができます。受け取ったクエスト報酬は前述した分配方針設定に基づいて、個々のプレイヤーに分配されます。

ランドの所有者は、いつでもオルファンズを召喚して、クエストの委任をかけることができます。ランドオーナーが発行するプライベートクエストには、オーナー自身が参加することも、参加しないことも可能なうえ、冒険者組合が依頼するクエスト同様に、組合NPCからクエスト達成報酬を受領することができます。



オーナーがクエストに参加しない場合は、報酬はクエスト参加メンバーに手厚く分配され、オーナーの取り分は、組合から受領する総エアロ額の10%にとどまります。クエストに参加する場合は、先に総額の10%を得た上に、チームの分配方針設定に基づいて報酬の分配を受けることができます。





3各プレイヤーの準備

パーティ管理

デッキに立ち敵と対峙するパーティメンバーと飛空艇のキャビンに乗り組むバックアップメンバーを選抜します。パーティは、前衛2体、後衛2体で編成され、前衛には、直接攻撃に対する防御性能に優れたキャラクターを配置するほうが戦闘に有利です。対して後衛には、遠距離攻撃に優れる反面、直接攻撃に対する防御性能に劣るキャラクターを配置すると有利です、

パーティ編成のほか、各キャラクターのステータス確認や回復、アイテムやスキル装備の変更も出撃準備の一環として、ここで行うことができます。

キャラクターの合成

キャラクターに、同一キャラクターを合成して強化ゲージがMAXに達すると、キャラクターを次のステージへと強化することができます。キャラクターを強化するとパラメータが増加するほか、ユニークスキルの威力も劇的に向上します。

キャラクターの合成には、キャラクターの代わりにソウルを封入したアイテム「ソウルジェム」を使用することもできます。ソウルジェムは、キャラクターごとにそれぞれ専用のものが用意されます。キャラクターの合成には、その現象を誘発する「触媒」となるアイテムも必要で、アイテムの種類や品質によって、また合成するキャラクターのレベルによっても成功率が変化します。

🔑ゲーム仕様のポイント

キャラクターの合成は、多数ある本作のアップグレード仕様のなかでも、最大の目玉になります。キャラクター固有のユニークスキルの効果を増強する手段はキャラクターを合成する他にはありません。ステージ3に達した最大火力をもつ強力なキャラクターを複数所有することで、ゲームを非常に有利に攻略できる、ということになります。



📖 物語のポイント

「SkyFrontier」のキャラクターは、個々のキャラクターの「想い」が具現化した存在であり、実体とも虚体ともつかない、非常に曖昧で変わりやすい存在です。この特異性があるがゆえに、各キャラクターは複数の個体が同一空間、時間軸に存在しています。それぞれ個別の存在として異なる成長をしたり、キャラクター同士や「ソウルジェム」と合成できたりといった、超人的な特性を備えているのもこのキャラクター特性によるもので、その根源は物語の進行に応じて明らかになります。

🔨 アイテム製造/錬成/改変/分解/修理

素材アイテム同士を組み合わせると、新たなアイテムを製造することができます。製造できるアイテムは、武具や装身具からなる武装アイテムです。

キャラクター合成に準じたアップグレード方法で、武装アイテムに他の武装アイテムを吸収させて武装を錬成強化できるほか、素材アイテムと武装アイテム、または異なる種類の武装アイテム2種類を組み合わせ、新たな武装アイテムへと改変することもできます。改変後の武装アイテムは一定の法則に基づいて決定され、組み合わせによっては意外な結果になることもあります。アイテム改変の結果は、事前にプレビューすることができます。

分解したアイテムは消滅し、アイテムを構成していた素材アイテムが抽出物として残ります。抽出したアイテムは、バトルで獲得した素材アイテムと何ら変わることはなく、素材同士を組み合わせれば、また新たなアイテムを製造することができます。

すべての武装アイテムは耐久消費財であり、修理を怠ると急速に性能が衰えます。耐久性の限界まで衰えた武装アイテムは、修理を行うことで元の性能を取り戻しますが、最大耐久は次第に低下していき、最終的に壊れてしまいます。NFTの武装アイテムが破壊されてしまうことはありませんが、修理して性能を維持する必要がある点は、非NFTと同様です。

製造、錬成、改変、修理、分解のどのプロセスにおいても、キャラクターの融合と同様に、触媒アイテムが必要になります。触媒アイテムの種類、品質がアイテム加工の成功率に大きく影響します。



アイテムのアップグレードパス

製造		修理		改変		分解	
[素材銅鉱石★★★x80]	➤	[武具]ブロンズソード★★★	➤	[武具]ブロンズソード★★★	➤	[武具]赤龍刀★★☆	➤
[素材鈴鉱石★★★x20]				[素材]火龍の牙★☆☆x5			
[触媒]リシテアの涙★☆☆		70%		[触媒]リシテアの涙★★☆		99%	
						[素材]銅鉱石★☆☆x20	

📌ポイント

武装アイテムの製造、錬成、改変は、必ずしもバトルによらない入手経路になります。また、手を加えたアイテムを高額取引することで収益を拡大するチャンスが生まれます

セフィラの装着/分離

武具、装身具、飛空艇のカスタマイズを体系づけるのが「セフィラシステム」です。アイテム類にはそれぞれ3つ、キャラクターには1つあるスロットにセフィラを装着することにより、アイテムやキャラクターを自分好みにカスタマイズすることができます。セフィラスロットへのセフィラの装着/分離には、触媒となるアイテムが必要となり、アイテムの種類、品質によって成功率が変化します。

セフィラの例

獅子のセフィラ	靈魂	対象に勇気を与え敵対者に対する恐れを軽減する
煉獄のセフィラ	物質	地獄の業火を顕現し武具に火炎と闇の力を付与する
咆哮のセフィラ	天空	野獣を思わせる咆哮を天に轟かせ敵の注意を引き付ける



セフィラの精練

セフィラに対して他の任意のセフィラを養分として吸収させることで、セフィラを精練強化することができます。セフィラスキルをもつセフィラの場合、強化されるのは、セフィラに込められたセフィラスキルです。精練によって消滅する側のセフィラは、どんな種類のセフィラでも良く、それぞれのセフィラの評価に応じた量が強化ゲージにプラスされ上昇していきます。強化ゲージがMAXに達したところで、セフィラスキルはひとつ上の階位の上位互換セフィラスキルに強化されます。

「SkyFrontier」ではセフィラの精練によって失われるものはなにもなく、SPやその他リソース消費量の増大以外のデメリットはありません。セフィラの精練には、キャラクターや武装と同様に、その現象を誘発する触媒アイテムが必要で、アイテムの種類や品質によって精練の成功率が変化します。

ポイント

セフィラスキルとは、武技や魔法など、戦闘中の基本的な行動スキルのことをいいます。セフィラスキルを持つセフィラを武装に装着することで、この行動スキルを変化させることができます



4.組合 NPC とのアイテム売買

バトルで獲得した素材や、素材から自分で作成したアイテム等を冒険者組合の NPC が買い取ります。この組合 NPC との取引には、ゲーム内通貨「エアロ」を使用します。組合の買い取り価格は割のいいものではありません。よって NFT 化してゲーム外に持ち出すことが可能なアイテムは、マーケットプレイスで売却したほうが有利です。

組合 NPC は、アイテム買い取りの一方で、アイテムの販売も行っています。バトルに最低限に必要な消耗品の販売に加え、プレイヤーから安く買い取ったアイテムを、その価値にみあった価格で他のプレイヤーに売却します。NPC からの購入に必要な通貨は、買い取り同様、ゲーム内通貨エアロです。

🗝️ ポイント

この冒険者組合とオルファンズを討伐するバトルフィールドとの往来が、「SkyFrontier」の基本的な楽しいプレイルーティーンです



§ プレイスタイル

1.F2P(FREEtoPLAY) 無料でゲームが遊べる仕組み

- ・「SkyFrontier」は、暗号資産やウォレット、NFTの知識がなくてもプレイでき、また課金することなく、誰でもでも巨大なモンスター討伐を楽しめる、基本無料のゲームアプリです
- ・スマートフォンアプリをインストールしたプレイヤーには、飛空艇とキャラクターをセットにした初期アイテムが、ゲーム内のチュートリアル進行に応じて、もれなくプレゼントされます。ただし、これらの初期アイテムはNFTではないため、NFTマーケットプレイスで売却することはできません

2.P2E(PlaytoEarn) ゲームプレイでトークンを得る仕組み

- ・NFTキャラクターを保有していないプレイヤーにも、NFTキャラクターやアイテムが入ったNFTBOXが一定確率でドロップするため、無料プレイヤーでも獲得したNFTをマーケットプレイスで売却して、気軽にP2Eを体験できます

シーズンランキング戦

- ・数か月単位で専用ボスモンスターの討伐成果を集計し、シーズン期間中の戦績をポイントランキング形式で競い合う仕組みをシーズンランキング戦といいます
- ・このシーズンランキング戦では、順位に応じて賞金に相当するSKYコインがもらえます
- ・獲得したSKYコインは、GSKYトークンと交換して、出金することができます



📦ポイント

NFT-BOX から出た NFT をマーケットプレイスにて有利な価格で販売するほか、シーズンランキング戦に参加することで P2E 利益が増大します。これらのイベントバトルで活躍するためには、強いキャラクター、強い飛空艇、強い武装アイテムが必要になります





§ NFTの種類

1. ランド

- ・選ばれしプレイヤーのみが「SkyFrontier」世界の地表に所有する自領を「ランド」といいます
- ・ランドオーナーは、自領の上空にモンスターを召喚することができ、召喚したモンスターを討伐するクエストを発行する権利を有します
- ・ランドのランクに応じて、召喚可能なモンスターの範囲が異なり、モンスターがドロップするアイテムも異なります
- ・高ランクのランドになるほど、希少性の高いアイテムを獲得するチャンスが大きくなります

2. キャラクター

- ・従来Sキャラクターとしていたキャラクターは新仕様の NFT「強化霊装」となり、従来のNキャラクターを単にキャラクターという概念に置き換えます
- ・強化霊装 NFT はキャラクターを最もバトルで活躍するキャラへと進化させます。見た目が大きく変わるほか、パラメータが上昇します。また、エキストラユニークスキルが1つ解放され、さらにアイテムのドロップ率も上昇します
- ・従来のNキャラクター（新仕様ではキャラクター）は、そのキャラクターならではの固有のユニークスキルを最初から4つ解放された状態で所持しています

NFT キャラクターのポイント

NFT キャラクターを保有している、保有していないで、本作のゲーム体験はまったく異なるものになります。さらに強化霊装を装着している場合、ステータスが向上することから、バトルを最も有利に進められるようになります。また、金塊や NFTBOX などのドロップ率も上昇するため、P2E における効率が大きく変わります。



3 アイテム群

セフィラスシステムによるカスタマイズのほか、同種/異種アイテムを組み合わせるアップグレードすることもできます。

飛空艇

- ・大型、中型、小型の船体カテゴリによって、搭乗できる最大人数が異なります
- ・大型船ほど予備戦力をクエストに連れていけることになり、部隊の戦闘継続能力が向上します
- ・飛空艇には、それぞれ固有のユニークスキル「奥の手」を保有しています。
- ・最大で3つの「天空のセフィラ」を飛空艇の心臓部にセットして、耐久性能を上げたり、特定属性に対する相性を変化させたり等のカスタマイズを行うこともできます

武具

- ・手に装着する武器または防具を武具といい、ひとつの武具につき「物質のセフィラ」を3つまで装着して自分好みにカスタマイズできます
- ・武具同士または武具と素材の組み合わせに触媒アイテムを加えることで、武具を強化することができます

装身具

- ・特殊な能力を秘めた魔法の力で身を護るアクセサリ類で、指輪、腕輪、首輪の3種類があります。
- ・武具同様に、3つまで「靈魂のセフィラ」を装着してカスタマイズすることができます



- ・また、武器同様、装身具同士または装身具と素材の組み合わせに触媒アイテムを加えることで、装身具を強化することができます

4.NFT-BOX

- ・レアモンスターから、ごくわずかの確率でドロップする NFT アイテムが入ったミステリーボックスです
- ・SKY コインを対価に「開封の儀」を行うことにより、獲得した NFTBOX から希少性に応じたレア NFT アイテムを入手することができます





§ NFT マーケットプレイス

・「SkyFrontier」の各種 NFT は、本作専用の NFT マーケットプレイスにて、プレイヤー同士で売買をすることができます。NFT マーケットプレイスは、ゲームアプリとは別に公式サイトのみページ機能の一環として提供され、会員登録後に各種決済手段と暗号資産ウォレットの登録ができます

・決済に使用できるのはクレジットカードまたは USDT で、NFT の購入に先立って、必要なポイント「GNFT マネー」を購入します（クレジットカードの場合、カード利用手数料の 10% を差し引いた残金が GNFT マネーとしてマイページに反映されます）

・GNFT マネーは 1 枚あたり 1 ドルで、NFT の売却が成立したとき、手数料（10%）を差し引いた額の USDT がウォレットに付与されます

※GSKY パートナーには 2 営業日以内、それ以外の方には 14 営業日以内に USDT が送付されます

・マイページでは、所有 NFT 一覧より出品したい NFT を選択し、売価を設定してマーケットに出品できます

・売価は自動計算ロジックの範囲内で任意に設定でき、未成約 NFT の売り出し金額を変更したり出品を取り消したりできます

・個別 NFT の販売ページから出品者にメッセージを送ることができ、買い手側から価格交渉を行うこともできます



§ トークン紹介

1.GSKY トークン

「GSKY」は、ゲーム「SkyFrontier」専用に設計、発行されている暗号資産で、後述する「SKYコイン」を経由して、本作のゲームアイテムと交換することができます。

GSKY

総発行枚数	1000兆枚
ブロックチェーン	BNBチェーン
Listing	PancakeSwap

トークンエコシステム

- ・ GSKY トークンはゲームアイテムの購入や NIFTBOX の開封に使用できる SKY コインと交換できます
- ・ GSKY トークンと SKY コインとの交換レートは、0.01 ドル分の GSKY トークンに対して 1SKY コインの固定レートとなります
- ・ SKY コインはゲームアプリ内のスマホ決済にて購入できますが、手数料が発生するため、最もお得に SKY コインを手に入れる方法は GSKY トークンから交換する方法です
- ・ シーズンランキング戦の順位に応じて獲得した SKY コインは前述のレートで GSKY トークンとして出金できます
- ・ シーズン報酬の原資は、シーズンごとの売上（スマホ課金、クレジットカードや USDT による SKY コインの購入額）のうち一定額となり、例えばひとつのシーズンごとに 1 億円売上があった場合、2000 万円分（額は未定）の SKY コインが報酬となります



・入金された GSKY 数と比べ、出金された GSKY 数が少ない場合、GSKY トークンの価値は長期的に高まっていくこととなります。GSKY の入金を増やすこと、SKY コインの消費を増やすとともに、サービス運営のキャッシュフローの範囲内で Burn と BuyBack を行っていきます

※シーズン終了後に一気に売買を行った場合、投機的な買いと売りで乱高下する可能性が高いため、シーズン中に傾向を鑑みて売買を行います

・GSKY トークンを 360 日ロックアップしているホルダー様には、マーケットプレイスにて取引手数料が優遇されるなど、特典の付与を検討しています





2.GCAKE トークン

- ・「SkyFrontier」マーケットプレイスに GCAKE のみで購入できる NFT ショップ「GCAKE ストア」を開設します
- ・ GCAKE ストアで使用された GCAKE の 50%は BURN され、残りの 50%は市場で売却されます
- ・ GCAKE トークンを 360 日のロックアップをしているホルダー様には、GCAKE ストアにて取引手数料が優遇されるなど、特典の付与を検討しています

GCAKE

総発行枚数	10 兆枚
ブロックチェーン	BNB チェーン ETH チェーン MATIC チェーン
Listing	Bybit Bitget MEXC Uniswap PancakeSwap



§ ロードマップ

準備期間：0day→+3months (3 か月間)

本格的な開発に入る前のリサーチを行うとともに、単体開発を行いビジュアルのクオリティレベルを規定します。アルファ版およびベータ版に盛り込む使用内容を策定し、試作に備えることとなります。

- ・リリース版までを視野に入れたゲーム仕様の策定
- ・2D/3D コンセプトアートワーク
- ・3D キャラクター/飛空艇/モンスター/アイテムの試作
- ・アルファ版チームビルド

アルファ開発期間：+3months→+6months (3 か月間)

アルファ版としてゲームの基本要素が入ったバージョンの試作を行い、完成したアルファ版をプロジェクト最高会議に諮ります。最高会議の承認が得られれば、次のベータフェーズに移行し、未承認であればアルファ開発期間を相当期間延長して承認を目指します。準備期間で策定した仕様内容の実現が不可能だと最高会議が判断したときは、改めてプロジェクトの大幅見直しを実施して万全を尽くします。

- ・リリース版までを視野に入れたゲーム仕様の修正、追加仕様の策定
- ・プロトタイププログラムの実装



- ・2D/3D アートリソース（キャラクター/飛空艇/モンスター/アイテム）をリリース時点で実装する数量の 25%～50%程度制作
- ・アルファ版向けゲーム内部データの作成

ベータ開発期間：+6months→+12months（6 か月間）

ベータ版として、リリース版に準じたバージョンの制作を行い、完成したベータ版をプロジェクト最高会議に諮ります。最高会議の承認が得られれば、新規実装をフリーズして不具合の修正とバランスの調整のみを行いベータ版を公開します。未承認であればベータ開発期間を相当期間延長して承認を目指します。

- ・リリースプログラムの実装
- ・リリース版ゲームデータの作成
- ・1st アップデート向け追加仕様の策定
- ・2D/3D アートリソースをリリース時点で実装する数量の 50%～75%程度制作

リリース開発期間：+12months→+14months（2 か月間）

公開ベータ期間中、顧客のフィードバックに基づいて適宜仕様変更と不具合修正を行い、安定したバージョンに達した段階をもってリリース版とします。完成したリリース版をプロジェクト最高会議に諮り、最高会議の承認に基づいてリリース日を定め正式サービスに移行します。

- ・リリース版の不具合修正



- ・リリース版の修正仕様実装
- ・ゲームバランス調整
- ・1st アップデート向けプログラムの実装
- ・1st アップデート向け 2D/3D アートリソースの作成
- ・1st アップデート向けゲームデータの作成

1st アップデート開発期間：~~+14months~~→+17months (3 か月間)

以降、3~6 か月サイクルでメジャーアップデート行い、その間も適宜軽微な不具合修正のためにマイナーアップデートを実施します。

- ・1st アップデート版の不具合修正
- ・1st アップデート版の修正仕様実装
- ・1st アップデートゲームバランス調整
- ・2nd アップデート向けプログラムの実装
- ・2nd アップデート向け 2D/3D アートリソースの作成
- ・2nd アップデート向けゲームデータの作成

