

- 共通機能（フレンド・パーティー・ギルド）
 - 登録
 - Tell開始
 - 位置検索
 - 登録解除、脱退
- パーティー、ギルド専用機能
 - パーティーの作成手順
 - ギルドの作成手順
 - メンバーチャット
 - 通知機能
 - 引き寄せ・弾き効果
 - リーダーのみが使える機能
- パーティー専用機能
 - 経験値・C\$・アイテム取得権の共有と分配
- ギルド専用機能
 - ギルド名表示
 - ギルドランク
 - ギルドアシスト
 - サブマスター
 - サブマスターのみが使える機能
 - ギルドポイント
 - ギルドポイントの取得
 - 各遺跡のギルドポイント（ソロ時）
 - GPでのギルドポイント
- コメント

共通機能（フレンド・パーティー・ギルド）

登録

- ・ フレンドは誰でも、パーティーとギルドはリーダーのみメンバーを追加することができる
- ・ パーティーとギルドはそれぞれ1つのグループにしか登録できない
- ・ フレンドは100人、パーティーは10人、ギルドは初期状態で15人が上限となっている
- ・ 同じフィールドに居る人しか登録できない

PvPディメンションでは他のディメンションとは別にパーティーを作成 & 所属する事ができる。

Tell開始

- ・ 相手がどこに居てもTellを開始する事ができる（通常は同じフィールドに居るときのみ可能）
- ・ フレンド、パーティー、ギルドのいずれかに登録している人に対して有効
- ・ フレンド以外は同じディメンションにいないと会話できない。

位置検索

- ・ 相手の今居る場所を知る事ができる機能
- ・ 名前の横のマークは、ログアウト時はx、ログイン時は、同じフィールドに居る時は となる
- ・ パーティーのみ、ログインしていてもディメンションが違っているとログアウト扱いとなる。
- ・ 相手が今居るディメンション、フィールド名、XYZ座標が分かる
- ・ 惑星名は表示されないなので、どの惑星に居るのはフィールド名で判断しなければならない

登録解除、脱退

- ・ フレンドを登録解除したいときは、フレンドリストから名前を選択し「フレンド削除」を選択する
- ・ パーティー、ギルドから脱退するときはメンバーウィンドウから脱退を選択する

パーティー、ギルド専用機能

パーティーの作成手順

[公式での説明](#)

1)メンバーボタンを押す or Tabキーを押してメンバーウィンドウ表示

- 2)パーティー機能を選択
- 3)名前と条件を決定して作成
- 4)メンバーリストかフリーカーソル機能でメンバーを追加

ギルドの作成手順

公式での説明

- 1)ギルド結成章(1万c\$)を購入、使用
- 2)ギルド名を決定して作成
- 3)メンバーリストかフリーカーソル機能でメンバーを追加

ギルドは一度入ると当分抜ける事は無いはずですが、

資金に余裕ができ、ギルドに入ってくれそうな知り合いができてから作成or参加した方が無難です

ルーキーでギルドを作成するとミッション時の弾き機能で困る事が多いです

メンバーチャット

- ・チャットモードを変更する事でメンバー全員にメッセージを発する事ができる。
- ・パーティーorギルドに所属していない人にはメッセージは見えない
- ・パーティーチャットの場合、同じディメンションに居ないと会話が出来ない。
- ・ギルドチャットの場合はログインしていればディメンションに関係なく会話できる。

通知機能

- ・同じパーティー又はギルドのメンバーがログイン、ログアウトした際に通知する機能

引き寄せ・弾き効果

遺跡とミッションで合流などが行える機能

引き寄せ（合流）効果

同じパーティーかギルドに所属している人が同じダンジョンかミッション待合室に合流する機能

- ・ダンジョン内に先に同じパーティーorギルドの人が入っていると、その階で合流することができる。
- ・先発メンバーと後発メンバーにそれぞれ1人いれば全員合流する(ミッションの様に弾かれない)
- ・ダンジョンのボス階での合流は不可能 中ボスの階では可能
- ・引き寄せ機能を使った[ロケットエンピツ式ボスツアー](#)というものがある

- ミッションの待合室で同じ部屋に入れる 同時に部屋に入ると部屋が複数になる事
- あり。
 - ミッション開始後に合流する事は不可能

弾き効果

同じパーティーがギルドに所属している人以外が同じミッションの待合室に入れられない機能

- 待合室の人数に空きが有っても同じパーティーがギルドの人で無いとその部屋に入れられない
- 他の人に邪魔されたくないときに有益。
- 手助けをするorされるときに困ることが多い。
- パーティーとギルドを両方適用している場合はパーティーの方が優先される。
- 他のギルドの人とミッションを行う場合はパーティーを作成しよう
- 一人パーティーだったり、同じディメンションにメンバーが自分一人だけだとこの機能は発動しない。

ミッション時のパーティー上限突破

高難易度ミッションでのギルドの弾き機能に対する対応方法

- 1)とりあえずパーティー上限の5人まで登録
- 2)リーダーだけは外で待機、それ以外の4人が同じ部屋に入る
- 3)部屋に入ったら4人のうち3人がパーティーを抜ける
(4人全員抜けてしまうとダメ。各自が勝手に抜けると混乱するのでリーダーが自分で追放させる方がいい)
- 4)外に居るリーダーがパーティーから抜けて空いた人数分、外で追加登録する
- 5)それを繰り返し希望人数まで集まったらリーダーも部屋に入る
- 6)PT引き寄せ機能により合流できる
チャットモードをパーティーにしたままだと部屋内でパーティーを抜けた人にメッセージが見えません。
なお、PTメンバー上限が10人になった為、11人以上が参加できるミッションが追加されない限りこの方法は使う必要がなくなりました。

リーダーのみが使える機能

- メンバーの追加
- メンバーの追放
- 解散
- リーダーの変更(同じフィールドにいるメンバーに対してのみ可能)

PTのみルールの変更

- ・
- ・ ギルドのみギルドメッセージの変更、サブマスターの任命

パーティー専用機能

経験値・C\$・アイテム取得権の共有と分配

- ・ 入手経験値、C\$、アイテム取得権を共有することができる。
- ・ この効果は同じフィールド内に居る時のみ有効。
- ・ デパートに居たりすると効果は発動しない
- ・ パーティーのルールは作成者が作成時または作成後に変更できる。
- ・ パーティボーナスは各自、均等、貢献度分配共に20%完全固定。2人以上のパーティから適応される。

2011/3/3からの仕様

パーティボーナスは、2人のときは34% 3人のときは43% 4人のときは52% 5～6人のときは70% 7～10人のときは100%に変更された。

2011/3/5 追記

上記の7～10人の100%はバグという公式の告知あり。7～9人と10人での場合で分けられて計算されるはずなのだが、どうやら一緒になっている模様。ついでに10人でPTを組むと、補正が30%に下がってしまうバグも修正される予定。

経験値の分配

分配+パーティーによるボーナス となっている模様

ボーナスは倒したmobの元のEXPの20%で2人以上からは人数によって変化しない。各自取得でもボーナス分は全員もらえる。

- ・ 均等分配：全員同じ報酬。報酬を頭割り。倒したmobのEXP / 人数 + 倒したmobのEXPの20%。
- ・ 各自取得：多くダメージを与えた人ほど報酬が多い。要するに貢献度分配。

アイテムの分配

ドロップ率の影響は確認できないため、基本的にパーティボーナスはない。

- ・ 順序分配：パーティーの並び順に分配
- ・ 各自取得：拾った人だけもらえる

ランダム分配：ランダム

- 貢献度分配：一番ダメージを与えた人がもらえる

C\$の分配

分配+パーティーによるボーナス となっている模様

ボーナスは人数によって変化。各自取得でもボーナス分は全員もらえる。

- 順序分配：パーティーの並び順に分配
- 均等分配：全員同じ報酬 報酬を頭割り
- ランダム：ランダム
- 各自取得：拾った人は全額+ボーナス20%もらえる。他の人はボーナス分だけもらえる。
- 貢献度分配：多くダメージを与えた人ほど報酬が多い

ギルド専用機能

ギルド名表示

機体名の下にオレンジ色でギルド名が表示される

ギルドランク

ギルドメンバーが遺跡やGP等で貯めたギルドポイント(累計)により

決まるランク。これにより、ギルドアシストの追加やギルドメンバーの最大人数などが決定する。

09/09/13現在ランク上限は9まで

ギルドランク 必要ギルドポイント メンバー人数 追加点

0	0	15	-
1	100	16	安定性+1修得 ギルド人数増加+1
2	400		電撃防御+1修得
3	1000	17	メイン威力+1修得 ギルド人数増加+1
4	2500		最大EN+1修得

5	5000		最大HP+1修得
		18	ギルド人数増加+1
6	8000		ビーム防御+1修得
7	11000		火炎防御+1修得
		19	ギルド人数増加+1
8	15000		サブ威力+1修得
9	20000		物理防御+1修得
		20	ギルド人数増加+1
10	22000		レジスト+1修得
11	25000		EN回復+1修得
		21	ギルド人数増加+1

ギルドアシスト

ギルドランクに応じて色々な能力UP等の様々な恩恵が受けられる。

修得したアシストの中から毎日ランダムで一つが選ばれる。

ログアウトすると装備が解除される。(再び装備することはできる)

これらの効果はアイテムが使用不可な状況でも発動する。(GP、エリート試練、BSL等)

アシストの内容は毎日午前6:00にランダム選択される。

持ち越しはできず、再選択が始まると強制的にアシストは解除される。

威力上昇系は小数点以下はすべて切り捨てなので表記値によっては上昇しない場合がある。
(二桁の物はすべて伸びない)

種類	効果	修得ランク
安定性+1	【ロボ強化】安定性が3上昇	1
電撃防御+1	【ロボ強化】電撃防御が3上昇	2
メイン威力+1	【武器強化】メイン武器威力が1%上昇	3
最大ENアップ+1	【ロボ強化】最大ENが2%上昇	4
最大HPアップ+1		5

サブマスター

ギルドマスターが任命した人だけがなれる中間管理職的なもの。

ギルドマスターとほぼ同じ特権が与えられる。

サブマスターのみが使える機能

ギルドポイント

ギルドポイントの取得

各惑星に設置された遺跡又はPvPディメンションに存在するGPで獲得ができる。
遺跡の場合はボスを倒す必要がある。

また、Battle Star LEAGUE終了時に該当ディメンションに居れば、参加報酬として一定のポイントを獲得できる。(ポイントの条件は不明、順位は関係なし)

各遺跡のギルドポイント (ソロ時)

ポルド遺跡	1
カンビ遺跡	3
フルビ遺跡	5
ピアトロ遺跡	6
ジオ遺跡	7
リンジャー二遺跡	18
ケイオム遺跡(S)	12
ケイオム遺跡(L)	
ラッシュ遺跡	10

同じギルドメンバーと一緒にボスを倒すと人数に応じてポイントは減るが人数分加算される。

GPでのギルドポイント

GPではOPENクラスでしか手に入らない。
ギルドポイントは1

コメント

質問は、[新C21したらば掲示板](#)の質問スレに書いた方が答が得られると思います。
その中で他の人にも有用な情報で、ここに載せるとよさそうなものを投稿して下さい。
また、誤りの指摘、追加情報など、このページの内容に関するコメントもこちらにどうぞ。

-
- ・ ギルドランクと必要ギルドポイントを表記したほうが良いと思います

ランク1は100ポイント必要です

ランク2は400ポイントです -- (名無しさん) 2009-08-07 00:35:58

- 新機能を追加

-- (名無しさん) 2009-08-07 11:54:21

- えーとパーティの上限が10人となったので

パーティの上限(5人)を超えて同じ部屋に入る方法もある

の部分を変更します -- (アア-) 2009-08-07 15:29:14

- ギルドランク2までで分かる内容を記入。 -- (名無しさん) 2009-08-11 23:01:56

- ジオ遺跡で、ソロでやったときとギルメンと一緒にやったときとで得られるポイントに変化がありませんでした。

ソロで7 p 増え、ギルメンと一緒にやっても7 p しか増えてませんでした。(ガレで確認。)

道中を一緒にクリアし、ボスだけ個別に倒した場合にどうなるかは検証しておりません。 -- (名無しさん) 2009-08-27 18:31:50

•

ボスは個別にやると人数に比例して加算されます。 -- (名無しさん) 2009-08-31 06:03:00

- 全ギルドランクが判明したので追加 -- (名無しさん) 2009-09-13 09:57:56

- (済) フレンド数は80人になってますが、現在では100人になった筈ですので、修正お願いします -- (名無し) 2010-02-18 16:08:58

- ギルドアシスト更新につき編集 -- (名無しさん) 2010-02-19 23:12:27

- ダム狩りにて、修正後のパーティボーナスを算出しました。上に書いてありますので参考にしてください -- (名無しさん) 2011-03-03 17:46:12

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)