

現在

1アカウントで2キャラクター
それぞれデッキ8枠（地上、宇宙）
好きな時にキャラクター切り替え可能
参戦は陣営別

問題点

- **陣営変更が楽なので1つの軍に人が偏る（勝ち馬問題）**
 - ⇒ 勢カゲージが極端に傾く。
 - ⇒ 有利陣営に人が増え不利陣営が不足になる。
 - ⇒ 有利陣営はマッチングしにくくなり待ち時間の増加。
 - ⇒ 結果、待ち時間に嫌気が差し有利陣営からも人が徐々に減っていく悪循環。
- **陣営別にマッチングする為、固定メンツによる同時参戦行為（連帯問題、時間合わせ行為）**
 - ⇒ 小隊（6人）を超える規模での同時参戦が可能になり、戦局バランスを大きく崩している。
 - ⇒ つまり、**時間合わせ行為をすると本来システム上組めない規模のチームを組むことが可能**になる。
 - ⇒ **「対戦する相手側が同じく複数小隊では無い点」**が大きな問題。
 - ⇒ 最大6人規模の小隊で10人以上の中隊と戦うアンバランスな状態が**サービス開始から2年間以上**ずっと続いている。

陣営統合案

1アカウントで1キャラクター
軍によって4機体ずつ枠があり、計8枠
（軍が増えれば枠も増やすことが可能）
参戦後、マッチングで軍が決定する。
（参戦時はどちらの軍になるかわからない。）

• 勝ち馬問題

そもそも陣営が無いので偏るということが無い。
参戦時間も全プレイヤーからマッチングするため、大幅に短くすることが可能。

• 連帯問題、時間合わせ行為

陣営がランダムのため、「同時に参戦すると敵同士になる確立」が上がる。
全プレイヤーからマッチングするため、現在のような極端に階級が偏った試合を減らすことができる。

陣営統合後、起こるであろう問題と解決案

- **キャラクター名や機体枠は？**

⇒ キャラクター名は移行期間を設定し2キャラクターから好きな方を選ぶ。
持っている機体と倉庫枠は2キャラクター分をそのまま1キャラクターが引き継ぐ。
倉庫枠も200枠以上へ拡張。
ここで階級システムもリセットし、レベルシステム（降格無し）へ変更が望ましい。

- **好きな陣営でプレイしたい。（嫌いな陣営でプレイしたくない）**

⇒ **「勢力固定イベント」**を実施する。
現在の勢力ゲージによるシステムを常時では無く「イベント化」する。
参戦数の多いコアタイムや週末限定など期間を設定する。
その際、**陣営を決定したら期間中は他陣営をプレイ不可。**
勢力ゲージは「イベント終了後のメンテナンス終了時に発表」（そこで報酬も一緒に配布）
人数の偏りを防ぐ為に、**陣営戦で勝ち陣営、負け陣営共にそこそこ美味しい報酬を用意する。**
もしくは人数に差がでた場合は人数が多い陣営への参戦を一時停止する。

- **複数小隊の合わせ行為自体は無くないよね？**

⇒ 小隊システムの見直しを実施する。
「小隊をマッチング決定後に組めるようにする」「小隊規模を拡張し、10名小隊などを組めるようにする。」
「逆に小隊上限を3人など小規模に縮小する。（スリーマンセル）」
階級システムが諸悪の根源なので階級システムを無くし、プレイするほどレベルが上がるレベルシステムへ変更。
複数小隊が敵同士になった際のVCによるスパイ行為や談合行為なども明確に規約違反としてBAN対象にする。

イメージ

現在

アカウントA

連邦軍



連邦将官A

デッキ
地上4機
宇宙4機

倉庫枠30

ジオン軍



ジオン将官B

デッキ
地上4機
宇宙4機

倉庫枠50

陣営統合後

アカウントA



ジオン将官B

キャラクターは好きな方を選ぶ。

倉庫枠80

ジオンデッキ
地上4機
宇宙4機

連邦デッキ
地上4機
宇宙4機

※ デッキボーナス、戦績はそれぞれ独立
※ ただし階級(レベル)は共通

参戦ボタン

を押し、マッチング完了後
どちらの軍か判明する。