

2025年3月12日パッチノート(バージョン1)

フォーラムURL

<https://forums.eveonline.com/t/2025-03-12-1/479540>

原文

<https://www.eveonline.com/ja/news/view/patch-notes-version-22-02#h2-2>

新機能と変更点: Ansiblexゲート & フォースプロジェクト

Ansiblexジャンプゲート

- ワープ妨害(ワープディスラプターやスクラム、バブル)を受けている状態では、Ansiblexを使用できなくなりました。
- Ansiblexジャンプゲートの名称が「Ansiblexジャンプブリッジ」に変更されました。これは、ワープ妨害を受けると使用できなくなる仕様を明確にするための変更です。
- Ansiblexジャンプブリッジの半径(Radius属性)が~~13,000m~~から~~7,000m~~に縮小されました。これにより、宇宙空間で占める体積が大幅に減少し、ワープ妨害装置やバブルを使ってキャンプしやすくなります。
- Ansiblexブリッジは自動修理機能が廃止され、ダメージキャップも撤廃されました。また、新たにMetenoxムーンドリルと同じ強化(Reinforcement)プロセスが適用されるようになりました。
- これに伴い、AnsiblexのHP値と耐性(レジスタンス)が再調整され、合計EHPが増加しました。
 - 耐性が向上し、リモート修理がしやすくなりましたが、基礎HPは減少しています。
 - シールドHPとアーマーHPが~~750,000 HP~~から~~500,000 HP~~に減少しました。
- シールドとアーマーの耐性(Resistances)が20%から75%に増加しました。
- ストラクチャ(本体)のHPが~~3,000,000 HP~~から~~12,000,000 HP~~に増加しました。
- Ansiblexジャンプブリッジは、スターゲートから~~100,000km~~以内には設置できなくなりました。
 - 既存のAnsiblexジャンプブリッジは現在の場所にそのまま残りますが、一度破壊されると、再設置する際には最寄りのスターゲートから少なくとも~~100,000km~~以上離れた場所に配置する必要があります。

フォースプロジェクト(戦力投射)能力の制限

Ansiblexジャンプブリッジに関して、以下のような変更が行われ、戦力投射の能力が制限されます。

- 競争の激しいエリアでの使用をより難しくし、リスクを増加させることで、プレイヤーがより戦略的に運用する必要があるように変更。
- ダメージキャップを撤廃し、手動修理が必要に(Metenoxムーンドリルと同様)。
- 新しいAnsiblexブリッジはスターゲートのグリッド外に設置する必要があるため、スターゲートからの偵察(スカウティング)がより難しくなる。
- これらの調整は、新たなシステムやメカニクス(例: ジャンプ疲労の導入)を追加するのではなく、既存の仕組みを調整することで、Ansiblexの利用を制限する意図があります。

Ansiblexジャンプブリッジの変更目標

今回の変更の目的は、ヌルセクの一般メンバーや主権(**sov**)保持者が、引き続き**Ansiblex**ジャンプブリッジを利用して、自分たちのアライアンスが支配する中核エリアへアクセスできるようにすることです。

- 日常の活動(採掘、ラッティング、プラネットインラクション(**PI**)、**Mercenary Dens**、燃料補給、物流作業など)を効率的に行えるよう維持
- ジャンプ疲労(**Fatigue**)のようなシステムを導入することなく、プレイヤーの利便性を確保

また、戦力投射(フォースプロジェクト)に対抗するための新たなゲームプレイの選択肢を増やすことも狙いとしています。具体的には:

- インターディクターやバブルを活用し、敵の対応や艦隊移動を遅延させる戦略を強化
- 爆撃ランやパイプボム戦術を活用したトラップ設置をしやすくし、ジャンプブリッジを使う際のリスクを増加
- レイダー(奇襲部隊)やローミング艦隊が**Ansiblex**をキャンプしやすくなるよう調整
- アライアンスの中核エリア外にある**Ansiblex**ブリッジの維持コストを増加

船のワープ速度の変更

- すべての船のワープ速度が調整され、同じサイズの船はより統一された速度になります。

これまでに、さまざまな船のワープ速度を調整・再バランス化してきましたが、直近では**2019年**の調整がありました。しかし、現在のワープ速度の設定には一貫性のない点がいくつかあります。

- ヘビーアサルトクルーザー(**HAC**)が、ステルスボンバーや**T1**駆逐艦(デストロイヤー)と同じワープ速度を持っている
- 輸送船(ハウラー)や採掘バージ(マイニングバージ)などの「Mサイズ」の艦船が、一部の戦艦(バトルシップ)よりも遅い

これらの矛盾を解消するために、今回のアップデートでは、同じサイズの船のワープ速度がより統一されるよう調整が行われます。

船のワープ速度の調整(続き)

現在のワープ速度の設定は、新規プレイヤーにとって船のサイズごとのワープ速度の関係を理解しにくいものになっています。

- **Tech II(T2)**船は**T1**船よりも速いワープ速度を持つことが多いが、その専門的な役割を考えると必ずしも合理的ではない
 - 例: ヘビーアサルトクルーザー(**HAC**)が通常の**T1**巡洋艦(クルーザー)よりも速くワープできる
- **T2**船のサイズが大きくなると、ワープ速度が**T1**や海軍仕様(**Navy**)の小型艦と競合することがあり、小型艦を使う理由が薄れてしまう

- これにより、より強力な船が宇宙を高速移動できるため、フォースプロジェクト（戦力投射）の問題を悪化させている
-

今回の変更点

こうした問題を解決するために、以下の調整を実施：

- すべての船をサイズ別（スモール、ミディアム、ラージ、キャピタル）にグループ化し、ワープ速度を統一
- T2船が持っていたワープ速度ボーナス（+10% または +0.5AU/s）を削除

今回の調整では、船のサイズごとのワープ速度の一貫性を強化し、プレイヤーが理解しやすくなるよう変更が行われています。

- 各サイズカテゴリに対して、若干大きめの船（例：スモールカテゴリのデストロイマー、ミディアムカテゴリのバトルクルーザーやハウラーなど）を「プラスサイズグループ」として分類
- これにより、現在の13段階のワープ速度分類が7段階に簡略化

Tech II(T2)船の役割に応じた調整

- インターフィーダーやインターディクターなど、ワープ速度の向上が必要なT2船には、ロールボーナスを付与
 - これにより、現在のワープ速度を維持しつつ、新規プレイヤーにも役割が分かりやすくなる

変更による主な影響

- タイタン、フレイター（大型輸送船）、マイニングバージ、エクスピューマー、ハウラーはワープ速度が10~15%向上
 - PorpoiseとOrcaはワープ速度が25~30%向上
 - 専門性のないT2船のワープ速度はやや低下
 - カプセル（ポッド）のワープ速度が4.0AU/sに変更（2019年以前のクルーザーと同じ速度に戻る）
 - コルベット（初期船）のワープ速度（3.0 AU/s）は据え置き
 - シャトルやT1フリゲートが旅行用の選択肢として無意味にならないようにするため
-

フィラメントの変更点

すべてのトラベルフィラメント（トリグラビアン空間、ニードルジャック、アイスストーム）に新たな仕組みが追加されました。

新たな「スプールアップタイマー」の導入

- フィラメントを起動すると、一定時間のスプールアップ(準備時間)が発生
- スプールアップ中に「フィラメントトレース」がフィラメントの所有者の近くに表示される
- トレースが出現すると、カプセラーログオフタイマーがない近くの艦隊メンバーがリンクされる

フィラメントトレースの仕様

- 以下の行動をするとトレースとのリンクが解除される
 - クローク(隠蔽)を使用する
 - 別の船に乗り換える
 - トレースから30km以上離れる
- 一度リンクが解除されると、再接続は不可能
- フィラメント所有者がトレースとのリンクを解除すると、トレースは即座に消滅

フィラメントジャンプの新ルール

- スプールアップが完了すると、フィラメント所有者はリンクされたキャラクターをジャンプさせることができる
- ワープ妨害(スクラム、ディスラプター)を受けているプレイヤーはジャンプ不可
- フィラメント所有者には、誰かが取り残される場合の確認プロンプトが表示される
- フィラメントトレースは、最初に出現してから15分後に自動で消滅
- デッドスペースグリッドではトラベルフィラメントを使用不可

変更の目的

フィラメントはこれまで、高速移動や危険な状況からの脱出手段として強力なツールでした。今回のスプールアップタイマーとスキャン可能なトレースの追加により、リスクを増加させ、対策(カウンタープレイ)を可能にすることを目的としています。

バランス調整: Eos(イオス)

ガレンテ戦闘巡洋艦(**Gallente Battlecruiser**)スキルのボーナス変更

- 従来: 1レベルごとにドローンのダメージ & HP +10%(すべての種類のドローン)
- 変更後: ボーナスを2つに分割
 - ヘビードローン、ミディアムドローン、ライトドローン → ダメージ & HP +10%
 - セントリードローン(固定砲台型ドローン) → ダメージ & HP +5%

コマンドシップ(**Command Ships**)スキルのボーナス変更

- 従来: 1レベルごとにドローンの追跡速度(トラッキング) +7.5%
- 変更後: ボーナスを2つに分割
 - ヘビードローン、ミディアムドローン、ライトドローン → トラッキング +7.5%
 - セントリードローン → トラッキング +5%

-
- Eosの調整は、セントリードローンのダメージとトラッキング能力をターゲットにしたもの

- 通常のドローン運用(ヘビー、ミディアム、ライトドローン)はナーフされないように設計
 - この変更により、**Eos**のセントリードローン性能は**Ishtar**に近い仕様になる
 - Ishtar**もセントリードローンのボーナスが抑えられているため、バランスが取れるよう調整
-

Orcaの機動性向上

- アジャリティ(Agility Multiplier)が **2.6x → 2.0x** に改善
 - Align時間(加速やワープ開始までの時間)が短縮され、より機動性が向上

調整の理由

- OrcaのAlign時間が**Rorqual**よりも長い状態だったため、この差を修正
- 今回の変更により、Orcaの操作感が**Rorqual**や強化型**Bowhead (Reinforced Bulkhead)**搭載)に近くなる
- Freighter**や**Deep Space Transport (DST)**が不要にならないように慎重に調整
 - これらの艦船も同時にワープ速度の向上が行われるため、影響が最小限に抑えられる

移動性能の向上

- Orcaはワープ速度が**25%**向上するため、システム間移動や採掘地への移動が大幅にスマートになる
-

ヘビーアンターディクションクルーザー(HIC)

- すべての**HIC**が通常のサイノシュラルフィールドジェネレーターを装備可能に
-

インターディクター(Destroyer級のバブル展開船)

- スタシスウェビフィケーションプローブ(減速バブル)の減速効果を**40% → 20%**に低下
 - ブローラー型(近接戦)やシグタンク型の艦隊編成に対する影響を軽減
-

バーストジャマー(ECMバースト)

- 装備可能な船を「戦艦(Battleship Hull)、輸送船(Hauler Hull)、コマンドシップ」に限定
 - 小型・中型艦での使用を制限し、戦場での影響を調整
-

ワームホール変更: A009 C13

- ワームホールの寿命が16時間 → 4.5時間に短縮
-

勢力戦争(FW) & 海賊インサージェンシー(Pirate Insurgencies)

海賊FOB(Forward Operating Base)

- FOBからのドロップ報酬が平均15億ISK相当に増加

海賊インサージェンシーNPCのドロップ追加

- 通常のローミングNPCが「Scorched Navigation Log」アイテムを低確率でドロップ
- このアイテムはFWのLPストアで、ISKとLPを消費して「新型海軍スキンアップグレードモジュールのBPC」が入ったクレートと交換可能

マルチプレイヤー報酬コンフレックスの報酬バランス調整

- 完了時に報酬を受け取れるパイロット数を見直し、報酬の分配バランスを改善

新しい報酬スキーマ(Schema)

報酬のランク体系が以下のように変更されました:

- スカウト(Scouts) & スモール(Small) → NVY-2 / PIR-2
- ミディアム(Mediums) → NVY-3 / PIR-3
- ラージ(Larges) → NVY-4 / PIR-4
- オープン(Opens) → 最大5人まで報酬を受け取れる仕様は維持

LP(ロイヤルティポイント)報酬の取得条件変更

- FWバトルフィールドサイト内で、入口ビーコンから200km以内に少なくとも3分間滞在しないとLPが支払われない

環境改善

- アマー側のFW戦場にあるミンマター側のワープイン地点付近の構造物を移動
 - これにより、ワープイン時の衝突(バンプ)が発生しなくなる
-

艦隊(Fleet)機能の改善

新機能追加

- フリートボス(Fleet Boss)が艦隊を解散(Disband)できるオプションを追加
- プレイヤーが自分を以下のコマンドの対象外に設定可能

- コンジットジャンプ(**Conduit Jump**)
 - リグループ(**Regroup Command**)
 - 👉 艦隊の最大サイズを設定可能に
 - 保存されたフリートセットアップに、最大艦隊サイズやデフォルトの分隊設定を記録できるように
 - 👉 新しいブロードキャストコマンド追加
 - 「**Repair Target**(修理ターゲット)」コマンドを導入
 - 艦隊メンバーに、フリート外のプレイヤー/NPCやデプロイアブルストラクチャーをリモートリペアする指示が可能に
-

グラフィックの改善(**Graphics**)

👉 4種類のレース別アイソトープ(燃料やキャピタルシップ用のアイス製品)が、それぞれ異なる色のアイコンに変更

- これにより、どの帝国のアイソトープか一目で判別しやすくなる

👉 戰闘ブースターのうち、これまで専用アイコンがなかったものに新しいユニークアイコンを追加

👉 以下のモジュールに新しいユニークアイコンを追加

- センサーブースター(**Sensor Booster**)
- リモートセンサーブースター(**Remote Sensor Booster**)
- シグナルアンプ(**Signal Amplifier**)
- オートターゲティングシステム(**Auto-Targeting System**)
- パッシブターゲティングシステム(**Passive Targeting System**)
- ネットワークドセンサー陣列(**Networked Sensor Array**)

👉 主権(**Sovereignty**)関連の戦闘および採掘アップグレードに新しいアイコンを追加

採掘(**Mining**)

新たに**Tier 3**の主権採掘アップグレードを追加！

- **Tier 3**の採掘サイトは、**Rorqual**や大規模な採掘艦隊向けに設計
 - アステロイド(小惑星)の数は少ないが、それぞれの鉱石量が非常に多い
 - **Tier 2**サイトと比較して、全体の鉱石量が約4倍
 - リスポーンタイマーは**10時間**
-

Tier 3 主権採掘アップグレードの詳細

- **Tier 3**の主権採掘アップグレードのパワーコスト: **1,800**

- 労働力コスト(Workforce Cost): 18,100
- BPC(設計図)は1B ISKで購入可能

各大型鉱床の総鉱石量

- 大型ヴェルドスパー鉱床(Large Veldspar Deposit): 17,000,000 m³
- 大型モルドゥニウム鉱床(Large Mordunium Deposit): 25,000,000 m³
- 大型カイリキシウム鉱床(Large Kylixium Deposit): 13,000,000 m³
- 大型グリーミア鉱床(Large Griemeer Deposit): 13,000,000 m³
- 大型ノクシウム鉱床(Large Nocxite Deposit): 13,000,000 m³
- 大型ヘゾライム鉱床(Large Hezorime Deposit): 23,000,000 m³
- 大型ウェガナイト鉱床(Large Ueganite Deposit): 16,000,000 m³

Tier 1 & Tier 2 採掘アップグレードのパワーコスト削減

- Tier 1 & Tier 2のパワーコストが約10%削減
 - Tier 2のパワーコスト: 1,350 → 1,220
 - Tier 1のパワーコスト: 500 → 450

Tier 2 主権採掘アップグレードのリファクタリング

- Tier 2のヌルセク主権ハブ採掘サイト(例: Grimeer Deposit)がリファクタリングされ、以下の改善が実施
 - 各サイトのアステロイド(小惑星)の約40%を削減し、その分の鉱石量を既存のアステロイドに統合
 - 低容量の小惑星を優先的に削除
 - 各サイトに最低1つの「非常に大きなアステロイド」を確保
 - アステロイドベルトをよりコンパクトにし、アステロイド同士の距離を短縮
- リファクタリング後、Tier 2サイトの総鉱石量がさらに10~15%増加
 - これにより、すべてのサイトの平均アステロイドサイズが大幅に増加

Tier 1 採掘アップグレードの改善

- Tier 1 採掘サイトの鉱石量が約10%増加

採掘エスカレーション(Mining Escalation)の確率上昇

- Tier 2採掘サイトでのエスカレーション発生確率が 1.5倍に増加

- 新しく追加された**Tier 3**採掘サイトは、改良後の**Tier 2**サイトと比べて 約2.5倍の確率で エスカレーションが発生
-

新採掘サイト: 巨大メルコキサイト鉱床(**Enormous Mercoxit Deposit**)

- 新しい「**Enormous Mercoxit Deposit**(巨大メルコキサイト鉱床)」を追加
 - 従来の**Large Mercoxit Deposit**の4倍のメルコキサイトを含む
 - アステロイドのサイズも大幅に増大
 - 総鉱石量: **960,000 m³**
-

Tier 3 採掘アップグレードの変更

- システム内に「**Enormous Mercoxit Deposit**」を確実に出現させる(リスポーン時間: **12 時間**)
 - 追加で「**Large Mercoxit Deposit**」が発生する可能性あり
-

Tier 2 採掘アップグレードの変更

- 「**Large Mercoxit Deposit**」が確定で出現するように変更(これまで確率発生)
 - リスポーン時間: **8時間**
 - 追加で「**Average Mercoxit Deposit**」が発生する可能性あり
-

新モジュール: **ORE** ディープコアストリップマイナー(**ORE Deep Core Strip Miner**)

- メルコキサイト採掘用の新しい**ORE**製ストリップマイナーを追加
 - 廃棄率(**Waste**)は**0%**
 - マイニングバージ(**Mining Barges**)とエグザマー(**Exhumers**)で使用可能
 - ORE**コーポレーションのLPストアで入手可能
-

新モジュール: **ORE** ディープコアストリップマイナー(**ORE Deep Core Strip Miner**)購入コスト

- 価格: **37,500,000 ISK**
 - LPコスト: **56,250 LP**
 - 必要素材: **Modulated Deep Core Strip Miner II ×1**
-

Mordunium(モルドゥニウム)リプロセス時のPyerite増加

- Mordunium: 80 → 84
 - Plum Mordunium: 84 → 88
 - Prize Mordunium: 88 → 92
 - Plunder Mordunium: 92 → 96
-

メテノックス・ムーンドリルの燃料コスト増加

- R4鉱石(低ランクのムーン鉱石)の供給不足緩和とAthanorの価値向上のための調整
 - マグマティックガス燃料の消費量を1時間あたり 110 → 150 に増加
-

採掘サイトのリスポーン時間の改善

- ほとんどのアップグレードによって生成された採掘サイトは、リスポーン時間をダントンタイム(DT)をまたいで保持するように変更
 - 以前は**10:59**に採掘が完了すると、ダントンタイム(**11:00**)にリスポーンしていたが、今後は一定の間隔を維持
-

ミッション & NPCの調整

- Revenantアップデートで一時的に上昇していたNPCバウンティ(賞金)が、元の水準に近い値に戻される
 - 例外: Forsaken Sanctum および Teeming Horde 専用のNPCは、36%のバウンティ増加を維持
-

アビサルデッドスペースの改善

- Objectives Infopanel(目標情報パネル)が追加
 - アビサルデッドスペース内で、現在のルーム(部屋番号)と残りのNPC数を確認可能
-

プラネタリーインタラクション(PI)の改善

👉 プラネタリーインダストリー(PI)ウィンドウから、すべてのプラネットのエクストラクターを再起動可能に

- ただし、エクストラクターのサイクルが完了している必要あり(進行中のサイクルは再設定不可)

🤝 PIテンプレート(Planetary Interaction Templates)が正式機能化

- 以前の「オプトイン機能(試験運用)」から、すべてのプレイヤーが利用可能に

🤝 PIテンプレートのフィルター機能を改善

- フィルタリングオプションを強化し、より簡単にテンプレートを検索できるように

🤝 PIテンプレートの検索機能を改善

- 検索アルゴリズムの向上により、より正確な検索結果を取得可能

🤝 PIテンプレートの名称変更が可能に

🤝 使用するPIテンプレートのコマンドセンターのレベルが、自キャラクターのスキルレベルを超えていた場合の挙動を変更

- テンプレートのコマンドセンターのレベルが上限を超えていた場合、自分の最大スキルレベルに合わせて適用
- 可能な範囲でテンプレートの内容を反映し、リソースが不足した場合は最大限まで配置

プラネタリーインタラクション(PI)のさらなる改善

🤝 ウィンドウの高さをタブごとに記憶するように改善

- これにより、タブを切り替えた際にウィンドウの高さがリセットされる問題を防止
- 最大高さに設定されていないタブにのみ適用

🤝 PIテンプレートの並び順をアルファベット順に統一

🤝 複数のピン(施設)をShiftキーを押しながら選択可能に

- 選択した複数のピンで一括してスキーマを変更できるように

🤝 「ルート」タブの改良

- ピンのショートネーム(略称)を表示するように
- トランジット(輸送中)のルートテキストをセカンダリカラーに変更し、視認性を向上
- ルートの「発信元/目的地」情報を追加

サイエンス&インダストリー(Science & Industry)の変更

- 販売税(Sales Tax)が 4% → 7.5% に増加

マーセナリーデン(Mercenary Dens)の調整

- 基本インフォモーフ生成量が減少
 - 80-115(平均100) → 65-100(平均82.5)に変更
 - 最大開発レベルのMercenary DenでMTO(ミッションターゲットオブジェクティブ)を完了した際のボーナスインフォモーフを減少
 - 500 → 350 に変更
 - ただし、既に生成済みのMTOは変更前の500を維持
-

キャピタルシップ & T1戦艦のコスト削減

- すべてのキャピタルシップとT1戦艦の製造コストを削減
 - T1ドレッドノート(Dreadnought)の製造コストは特に大幅に削減
-

戦闘巡洋艦(Combat Battlecruisers) & 攻撃型巡洋艦(Attack Battlecruisers)のリサイクル材料更新

- リサイクル時の材料が、設計図(BPC)の必要素材と一致するように変更
 - これにより、保険の支払額がより正確になり、通常より高い金額が支払われる可能性あり
-

製造コストの見積もり精度向上

- ゲーム内の複数のアイテムの「Estimated Item Value(推定アイテム価値)」がより正確に表示されるように調整
 - これにより、製造コストの内訳が実際の完成品の価値をより正確に反映
-

小さな改善(Little Things)

- 👉 スキルキーの合計スキルポイント数を表示
 - どれだけのスキルインジェクターが必要か、より分かりやすく表示
- 👉 ドローンウィンドウに「状態アイコン」を追加
 - ドローンの状態(攻撃中、防衛中、アイドルなど)がより視認しやすくなる
- 👉 マーケットウィンドウの注文リストのデフォルトソート順を変更
 - 売り注文(Sell Orders): 低価格 → 高価格(安いものが上に表示)
 - 買い注文(Buy Orders): 高価格 → 低価格(高い買い注文が上に表示)

👉 オーダーヒストリー(注文履歴)でダブルクリックすると、そのアイテムのマーケット詳細を表示するように変更

👉 パーソナルアセットウィンドウの改良

- ステーションを「お気に入り」として上部に固定可能に
- 特定の資産(アセット)を非表示にするオプションを追加

👉 Ansiblexジャンプブリッジをラジアルメニュー(Radial Menu)から使用可能に

👉 固定アイテムクレートを複数同時に開封可能に

- 固定アイテムクレート(常に同じアイテムが入っているもの)を一括で開封できるように改善

マーケットの買い注文の挙動変更

👉 買い注文(Buy Orders)の仕様が変更され、最安の売り注文(Sell Orders)から順に購入されるように

- 従来の仕様
 - 買い注文を10 ISKで設定すると、その価格で売り注文が成立(例: 6 ISK, 8 ISK, 10 ISKの売り注文すべてを10 ISKで購入)
- 変更後の仕様
 - 買い注文を**10 ISK**で設定しても、既存の**6 ISK・8 ISK**の売り注文から順番に購入し、余った分を**10 ISK**の注文から購入

例: Tritaniumの買い注文を**10 ISK**で出した場合

売り注文	旧仕様での購入価格	新仕様での購入価格
6 ISK (1個)	10 ISK	6 ISK
8 ISK (1個)	10 ISK	8 ISK
10 ISK (1個)	10 ISK	10 ISK

改善点

- 市場の取引がより合理的になり、最も安い価格から購入できるように
- 買い注文の誤設定による過剰支払いを防止

- 買い注文は、最も安い売り注文から順に処理されるように変更
 - 例えば、Tritaniumの売り注文が **6 ISK, 8 ISK, 10 ISK** の場合:
 - 1個目は**6 ISK**で購入
 - 2個目は**8 ISK**で購入
 - 3個目以降は**10 ISK**で購入(以降、買い注文の価格上限まで)
 - 以前はすべて**10 ISK**で購入していたが、今回の変更で適正価格での取引が可能に
-

バグ修正(Defect Fixes)

ゲームプレイの修正(Gameplay)

✓ インベントリウィンドウの余分なカラム(列)を修正

- 以前は非機能だった追加カラム表示オプションが正常に動作するように修正

✓ インベントリウィンドウのスロットカテゴリー修正

- スロットカテゴリー(装備スロットの分類)が機能していなかった問題を修正
- 今後は、アイテムが船のどのスロットに装備できるかが正しく表示される

✓ コーポレーションハンガー内の船のフィットをシミュレーション可能に

- 以前はコープハンガー内の船をフィッティングシミュレーターで試せなかったが、これが修正された

グラフィックの修正(Graphics)

✓ Rorqual(ロークアル)が工業用シージモジュール使用中に正しい姿勢を維持できるように修正

- 以前はモジュール使用時にロークアルが傾いたままになるバグが発生していた
- 現在は適切に直立状態に戻るようになった

ユーザーインターフェースの修正(UI)

👉 異なる設計図(Blueprint)間で、同じ材料がより一貫した順序で表示されるように修正

- クラフトや製造時の材料リストの並び順が統一され、視認性が向上

このドキュメントは、EVE Onlineの最新バージョンに関するものです。定期的なアップデートにより、情報が変更されることがあります。最新の情報は、EVE Onlineの公式ウェブサイトをご確認ください。

