

# GENSO Re:birth PLAN

2024/8/5

## ■ 元素騎士の抱える課題

### ① いまからゲームを始める人にとって継続ハードルが高すぎるサービス

---

課題: RONDの出金体験をするために最低\$100分のMVインポートが必要。

課題: 無課金には成長もゲーム進行も難しいレベルデザインとしており、ゲーム序盤での離脱が目立つ。

### ② オシャレ装備の価値(=MVの需要)を保つことができていない

---

課題: オシャレ装備がサービス攻略において必須といえないポジションの装備となっている。

### ③ 投資活動に対する見返りを正しく評価できない設計になってしまっている。

---

課題: ランニングコストとしてmMVを多く支払っている方とそうでない方との間で、RONDの出金量に対する差を作ることが出来ていない。

これらの課題を解決し、プロジェクト、プレイヤー双方にとってのメリットを提示したい

## ■ 課題に対する解決方法のご提案

- 1 エクスポート方法の変更と見直し( ROND鉱石の導入)
- 2 mRONDとROND鉱石のエクスポートルールの違い
- 3 オシヤレ装備のユーティリティ拡張、CND劣化ルールの仕様変更
- 4 その他、本企画を実施するにあたっての変更、調整箇所について

### ■ 現在のエクスポート方法

- ・最低\$100のMV入金というエクスポートランク条件を満たし、 mRONDをRONDとして出金。
- ・その他、出金サイクル、出金量に制限がある。

### ■ 現在のエクスポート方法の抱える課題

- ・一定額以上の投資に対する見返りが設計できていない。  
本来であれば投資額が高い方ほどリターンは大きくあるべきだが、  
静的なリターンを設定できるランク制度だけでは、動的な努力や投資を評価することができていない。

### ■ 動的な努力や投資を評価するための新要素「 ROND鉱石」の導入

- ・ROND鉱石はモンスターからドロップする新たな NFTアイテムです。
- ・NFTとしてエクスポートし、マーケットプレイスの ROND鉱石交換所でRONDと換金することが出来ます。
- ・このROND鉱石の導入により、様々な課題に対して対策を取っていきたいと考えています。



## ■ ROND鉱石について

### ■ROND鉱石とは

- ・多数グレードが存在。高グレードな鉱石ほど多くの RONDと換金できる。
- ・強敵ほどグレードの高い鉱石をドロップする傾向で設計される。
- ・エクスポートランク制度におけるドロップ判定数内でドロップ判定はされる。

### ■使用するオシャレ装備によってドロップ率が可変するシステムを採用

- ・レアリティの高いオシャレ装備を使用するほどモンスターが鉱石のドロップ率が向上する。
- ・オシャレ装備を装備しなくても鉱石はドロップするが、その場合は非常に低い確率となる。

### ■ROND鉱石の発行上限について

- ・ROND鉱石はグレードごとに発行可能数が設定される。
- ・発行上限にあたったグレードの鉱石は発行可能数が追加されるまでドロップしなくなる。
- ・ROND鉱石は時間経過で自動的に追加補充される仕組みを採用する。
- ・各ROND鉱石の現在発行可能数を確認できる情報屋 NPCも公開予定。(利用にはmRONDが必要)



## ■ ROND鉱石導入による Earn要素の変化

### ■ mRONDからのRONDエクスポート量は全てのランクから減らします。

- ・ROND鉱石の換金用RONDに日々のエクスポート割当RONDを回す事になるため、従来のエクスポートランクシステムにおける各ランク帯別の出金量は削減します。  
(詳細は後のエクスポートランクシステム毎の出金テーブルにて)

### ■ オシャレ装備の価値向上

- ・高レアリティのオシャレ装備ほど、強化レベルが高いほど鉱石の Earn能力を評価します。  
ベース装備には無い独自のユーティリティをオシャレ装備は獲得し、オシャレ装備の価値保全、向上に繋がります。

### ■ 積極的に経済圏を循環させるプレイヤーを評価するシステム

- ・同時にレアリティの高いオシャレ装備を使用してゲームをプレイされている方は、他と比較してmMVによる修理費を多く消費されている方となります。  
これまでのエクスポートランク制度ではランク条件以上の貢献を評価し、その上でEarnされる額の大小をコントロール出来ていなかったのですが、ROND鉱石の仕様追加に伴い、評価を戻せる形へと変化します。



# 1 エクスポート方法の変更( ROND鉱石の導入)による変化まとめ

## ① MVの使用量が大きいプレイヤーに対する ROND還元量が向上される

オシャレ装備の強化、修理、よりレアリティの高いオシャレ装備を運用いただいているプレイヤーの方ほど手厚くRONDが還元されるシステムとなる。

## ② 初心者の方も出金体験を行うことができるようになる

始めたばかりでオシャレ装備も持たず、またエクスポートランクを満たせていない( RONDを出金できなかった)プレイヤーも低確率でROND鉱石を入手する機会が得られる形となります。

けて大きい金額ではありませんが、BCGとしての出金体験が得られることで、これまでよりもサービスの継続意欲、プレイ動機、NFTの購入モチベーションなどに繋がると考えています。

## ③ オシャレ装備の価値の向上

オシャレ装備に新たなユーティリティ「 ROND鉱石のドロップ率向上」が追加されることで、フロアプライスや、ゲーム内で使用することの価値の向上に繋がると考えています。

## 2

## mRONDとROND鉱石のエクスポートルールの違い

機能・役割	■mRONDのエクスポート	■ROND鉱石のエクスポート
エクスポートの条件	最低\$100以上のmMVインポートが必要 ※\$1000未満のmMVインポート量の方はeKYCが必須	ROND鉱石は異次元倉庫に預けてエクスポートが可能 ※不正防止の観点よりROND鉱石をRONDに換金する際にeKYC導入を検討中。
エクスポート量の上限設定	ランク毎に上限が設定され、エクスポートできる量が決まる	集めたROND鉱石の分だけRONDとの交換が可能
エクスポート機会の制限	エクスポートすると、一定期間出金が行えなくなる	ROND鉱石はいつでもRONDとの交換が可能
ドロップ判定数の制限	本案アップデート時にどのランクにおいても一律 500体/日に変更	

## 2

# エクスポートランク制度の変更によって生まれる変化

### ① いつでも誰でも得られた ROND 鉱石の分だけ ROND と交換できる。

エクスポートランク制度とは関係なく、入手した ROND 鉱石はいつでも誰でも ROND と交換できるようになる。  
また ROND 鉱石交換所における ROND との交換では必ず ROND と交換できるようにするので換金できないなどのトラブルも減らせる。

### ② 投資額を適切に評価がなされていなかったエクスポートルールが見直されます。

本来、経済活動が大きな方には ROND を大きくお戻し差し上げたかったのですが、これまでのルールでは一度 \$1000 分の mMV をインポートしてランク条件を満たしてしまうと、それ以上の差を設計することが出来ておりませんでした。  
本案導入により、オシャレ装備ではドロップ率が、キャラの強さで高グレードの ROND 鉱石を落とすモンスターを倒せるといった状況となることで、各自経済活動をリニアに評価した ROND の入手量を設計することができます。

### ③ ドロップ判定数の最適化によりゲームの拘束時間を短くし、 ROND のインポート需要を同時に強化。

1日 1080～1620体といったドロップ判定数によって素材 NFT の供給、各種晶石の NPC 売却による mROND の供給量がコントロールされておりましたが、現在の状況より少なくとも mROND は供給過多な状況になっていると分析しております。  
そこで1日のドロップ判定数を 500体まで削減させていただくことで mROND の供給量を制限させていただきます。  
対して、素材 NFT のドロップ率については今まで同様の設定の場合供給不足を招く可能性があるため、供給が足りていないと思われるアイテムについてはドロップ率の向上で調整させていただきます。

### ■オシャレ装備が新たに獲得するユーティリティ

- ・キャラクターステータスの強化に加えて、金銭的な価値を持つ ROND鉱石のドロップ率を底上げするといった新たなユーティリティが得られます。
- ・高レアリティで強化Lvの高いオシャレ装備ほど ROND鉱石のEarn能力は高まります。

### ■装備のCND劣化ルールの変更

- ・攻撃やスキルの使用で武器の耐久値が劣化し、敵からの攻撃でいずれか防具の耐久値が劣化する仕様となっておりますが、本案導入後、Earnを有利にするためにオシャレ装備を使う必要性が生じるため、劣化しやすい武器と劣化しづらい防具という差があったままでは Earnの能力が同じでは釣り合いが取れなくなってしまいます。
- ・そこで攻撃(スキル)をしても、敵から攻撃をされても武器、防具問わず装備しているオシャレ装備(並びにベース装備)から抽選された1部位の耐久値が摩耗するシステムに変更することで武器が使いづらい状況を回避できるようにいたします。
- ・同時に武器と防具では武器のほうが高い耐久値に設定されていたため、防具側の耐久値を武器と同量に上方修正いたします。



## 3 オシャレ装備のユーティリティ拡張、CNDルールの変更による変化

### ① オシャレ装備NFTの価値向上

オシャレ装備を装備することがRONDをEarnする事に対して有利な状態となります。  
レアリティの高いオシャレ装備ほどEarn能力が向上するためオシャレ装備の価格にもポジティブな影響を与えます。

### ② 装備の使用に幅が生まれます

耐久値が減りやすい、修理費がかさみやすいという理由で武器部位のオシャレ装備は使用しづらい状況でしたが  
CNDの減少ルールの変更に伴い部位別の修理コスト差が無くなり、オシャレ装備の組み合わせを選びやすくなります。

### ③ セットアップオシャレ装備と単部位オシャレ装備のバランスが釣り合うようになる

CNDの減少ルールに課題があり、セットアップは単部位オシャレ装備よりもCNDの減少が激しかったのですが、  
このCND減少ルールに変更されることで差が無くなります。

## 4 その他、本企画を実施するにあたっての変更、調整箇所について

### ■異次元倉庫への預け入れ費用に関する変更

- NFTのフロアプライス維持、RONDの価格維持、高騰を図るため、本企画アップデートタイミングで異次元倉庫の預け入れ費用についてルールを変更させていただきます。
- ROND鉱石の預け入れ費用は無償。
- 対して、その他アイテム、装備の預け入れについては有償mRONDでのみ行えるように致します。
- 同時に現在の預け入れ費用を有償mRONDで行うには高すぎるため、預け入れ費用の価格改訂も同時に進めます。

### ■カバン、倉庫の枠数アップ

- 新たにROND鉱石という必ず持ち帰らないといけないアイテムが増えてしまうため、本企画アップデートを適用する際は、カバン、倉庫、異次元倉庫の枠数を目安10種ほど多く持てるよう拡張します。

## ■ 変更箇所 オシャレ装備の修理費について

- 攻撃をする、される、スキルを使うなど耐久値を減らす行動に対して、武器・防具関係なくいずれか部位の耐久値が減少するように変更するため、武器よりも少ない耐久値だった防具の耐久値を武器と揃えます。

▼変更前 オシャレ装備の耐久値

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	764,700	787,300	827,600	1,080,000
Armor	465,500	465,500	465,500	465,500
Setup	-	-	3,920,600	-

▼変更前 (オシャレ装備の修理費/耐久値) ※耐久値1に対するの修理費

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	0.007	0.017	0.035	0.055
Armor	0.012	0.028	0.061	0.127
Setup	-	-	0.035	-

▼変更前 耐久値1%の修理費(mMV)

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	57	132	286	592
Armor	57	132	286	592
Setup	-	-	1,353	-

▼変更後 オシャレ装備の耐久値

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	764,700	787,300	827,600	1,080,000
Armor	<b>764,700</b>	<b>787,300</b>	<b>827,600</b>	<b>1,080,000</b>
Setup	-	-	3,920,600	-

▼変更後 (オシャレ装備の修理費/耐久値) ※耐久値1に対するの修理費

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	0.007	0.017	0.035	0.055
Armor	<b>0.007</b>	<b>0.017</b>	<b>0.035</b>	<b>0.055</b>
Setup	-	-	0.035	-

▼変更後 耐久値1%の修理費(mMV)

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	57	132	286	592
Armor	57	132	286	592
Setup	-	-	1,353	-

## ■ 変更箇所 ベース装備の修理費について

- ベース装備もオシャレ装備同様の耐久値減少ルールが適用されるため防具の耐久値を伸ばします。  
ベース装備は装備によって耐久値に揺れがあるため、以下は最もパターンの多い一例を参考とします。

### ▼変更前 ベース装備の耐久値

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	747,800	753,900	786,200	918,000
Armor	465,500	465,500	465,500	465,500

### ▼変更前 (ベース装備の修理費/耐久値) ※耐久値1に対しての修理費

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	0.004	0.018	0.033	0.044
Armor	0.006	0.030	0.056	0.087

### ▼変更前 耐久値1%の修理費(mROND)

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	29	138	260	406
Armor	29	138	260	406

### ▼変更後 ベース装備の耐久値

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	747,800	753,900	786,200	918,000
Armor	<b>747,800</b>	<b>753,900</b>	<b>786,200</b>	<b>918,000</b>

### ▼変更後 (ベース装備の修理費/耐久値) ※耐久値1に対しての修理費

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	0.004	0.018	0.033	0.044
Armor	<b>0.004</b>	<b>0.018</b>	<b>0.033</b>	<b>0.044</b>

### ▼変更後 耐久値1%の修理費(mROND)

Rarity	N	R	SR	LR
Weapon	29	138	260	406
Armor	29	138	260	406

## ■ 変更箇所 オシャレ装備のレアリティ、強化レベルに応じた Earn能力の変化

- ・オシャレ装備はモンスターから ROND 鉱石をドロップさせる新たな効果を得ます。
  - >1日のドロップ判定数(500体)を超過した場合、装備に関わらず ROND 鉱石はドロップしなくなります。
  - >マーケットプレイスなどの取引を除き、運営が不適切と判断する方法(オシャレ装備の貸与などで ROND 鉱石を不当に稼ぐ行為は厳しく取り締まらせて頂きます。ご注意ください。

	装備1点における ドロップ率	強化Lv1に対する ドロップ率加算	装備部位数	未強化 & 全部位装備 ドロップ率	最大強化 & 全部位装備 ドロップ率
N	+0.1%	0.003%	4	0.40%	0.60%
R	+0.3%	0.005%	5	1.50%	2.25%
SR	+1.0%	0.011%	7	7.00%	10.50%
SR(setup)	+7.0%	0.078%	1	7.00%	10.50%
LR	+5.0%	0.031%	7	35.00%	52.50%

## ■ 変更箇所 ROND鉱石のドロップ設定について

- ROND鉱石はモンスターごとに1種のROND鉱石をドロップ設定する予定で強さに応じて価値の高い鉱石を設定したいと考えています。またモンスターに対する割り当ては1日数回に分けて補充を予定しています。特定ROND鉱石がプールから枯渇している場合は別の狩場へ移動するかプール補充をお待ち下さい。

	Rank	交換レート	1日の割り当て数	参考狩場
ROND Ore	1	1	140	旅立ちの草原～アテリア草原北
ROND Ore	2	2	210	旅立ちの草原～アテリア草原北
ROND Ore	3	3	210	アテリア地下迷路～コルキア平原
ROND Ore	4	4	385	アテリア地下迷路～コルキア平原
ROND Ore	5	7	1260	竜のあざと～コルキア大空洞
ROND Ore	6	10	1260	竜のあざと～コルキア大空洞
ROND Ore	7	20	1260	ボルゴナ火山島～コルキア大空洞
ROND Ore	8	30	1260	地響きの神殿～空中宮殿シャリアン
ROND Ore	9	40	1260	地響きの神殿～空中宮殿シャリアン
ROND Ore	10	45	1190	地響きの神殿～空中宮殿シャリアン
ROND Ore	11	55	1400	ダークネスホール～ゼスの森西
ROND Ore	12	60	1715	ダークネスホール～ゼスの祭壇
ROND Ore	13	65	2100	ダークネスホール～残月の古城エントランス
ROND Ore	14	70	2100	愚者の焦土北～残月の古城エントランス
ROND Ore	15	75	2100	残月の古城エントランス～パラ・ディアス島
ROND Ore	16	80	2100	残月の古城大広間～バンディットロック
ROND Ore	17	90	1400	残月の古城大広間～バンディットロック
ROND Ore	18	100	940	バンディットロック

左図は現在のプランニングです。  
ROND鉱石からRONDに交換した際の  
総割当量は現在水準を維持します。

その上で経済圏の拡大に伴い

- ROND鉱石の種類
- 交換レート
- 1日の割り当て数
- 割当予定のマップ

これら変数を都度調整する予定です。

左図が最適かについても、  
引き続きデータを元に判断致します。

## ■ 変更箇所 RONDエクスポートランクの調整点について

- mRONDからRONDとして出金する分のエクスポートプールに対して日々補充している RONDを減らし、代わりにROND鉱石交換所のためにプールする RONDへ割当を行います。  
そのため、エクスポートランク制度に対して割当を行っていた RONDの出金上限額は以下のように変更します。
- また先述通り、ゲーム内 mROND流通量のコントロールのためドロップ判定回数を 500回に変更します。

RANK	1回の出金上限	ドロップ判定回数	累計投資額	必須条件	出金クールタイム
0	0	1080⇒500	1,000,000mMV未満		中4日
1	1000⇒300	1080⇒500	2,000,000mMV未満	eKYC後より出金可能	中4日
2	2000⇒600	1080⇒500	3,000,000mMV未満	eKYC後より出金可能	中4日
3	3000⇒900	1080⇒500	7,000,000mMV未満	eKYC後より出金可能	中4日
4	5000⇒1500	1080⇒500	10,000,000mMV未満	eKYC後より出金可能	中4日
5	10000⇒3000	1080⇒500	10,000,000mMV以上		中3日
6	13000⇒3900	1620⇒500	10,000,000mMV以上	LRを1個インポート	中3日
7	16000⇒4800	1620⇒500	10,000,000mMV以上	LRを2個インポート	中3日
8	19000⇒5700	1620⇒500	10,000,000mMV以上	LRを3個インポート	中3日
9	22000⇒6600	1620⇒500	10,000,000mMV以上	LRを4個インポート	中3日
10	25000⇒7500	1620⇒500	10,000,000mMV以上	LRを5個インポート	中3日
11	28000⇒8400	1620⇒500	10,000,000mMV以上	LRを6個インポート	中3日
12	30000⇒9000	1620⇒500	10,000,000mMV以上	LRを7個インポート	中3日

## ■ パーティに対する ROND 鉱石ドロップ判定方法について

😊 プレイヤーA  
LR7部位  $5\% \times 7\text{部位} = 35.1\%$

😊 プレイヤーB  
SR7部位  $1\% \times 7\text{部位} = 7.1\%$

😊 プレイヤーC  
装備なし 装備なし (0.1%)

😊 プレイヤーD  
装備なし 装備なし (0.1%)

各プレイヤーの  
ドロップ率の平均値が  
ROND 鉱石の  
ドロップ率となります

左の編成の場合、  
 $42.4\% \div 4 = 10.6\%$

これがパーティに対する  
ROND 鉱石のドロップ率  
となります

このパーティに対して 10.6%の確率でドロップし、  
その上でドロップした ROND 鉱石がどの  
プレイヤーに渡されるか判定されます。



Aさん  
35.1%



Bさん  
7.1%



Cさん  
0.1%



Dさん  
0.1%

プレイヤー毎のドロップ率を貢献度とみなし、  
ドロップ率が高い人ほど獲得権利を優遇します



82.8%



16.7%



0.2%



0.2%

※上図ドロップ率は現在考えている数字を採用しています。適切な数値は引き続き検証、最適化を行います。

※オシャレ装備を装備していたとしても戦闘に参加せず CNDを減らさないような戦い方をしていた場合、  
無貢献扱いとなり、その方のドロップ率は考慮されず同時にルート権も得られなくなります。

※ドロップ判定数はドロップ貢献をしたプレイヤーの人数で頭割りした数ずつ加算されます。

## ■ 予定スケジュール

### ■2024年9月～10月 CS環境アップデート

- ・ROND鉱石のドロップ割り当て
- ・CND劣化ルールの変更
- ・オシャレ装備、ベース装備の耐久値見直し
- ・ドロップ判定数の変更
- ・オシャレ装備でROND鉱石のドロップ率が強化されるシステムの実装

### ■2024年10月～11月 正式サービスアップデート

- ・CS環境で調整、実装した内容を正式サービスへ適用
- ・異次元倉庫のアイテム取り出し価格の見直し  
利用可能通貨を有償mRONDへ変更
- ・ROND鉱石のプール数確認用の情報屋NPCの設置(ご利用の際は無償mRONDが必要です。)
- ・ROND鉱石→RONDの交換所をオープン



今後も元素騎士は、持続可能な  
長期運営のメタバースを目指します。

<https://genso.game/>

