

GENSO Re:birth PLAN

2024/8/5

■ 元素騎士目前面臨的問題

① 對新手來說持續遊玩的門檻過高

問題點: 想要體驗提領ROND, 需要至少匯入\$100的MV。

問題點: 遊戲的升級設計非常嚴苛, 對無課金和低課金玩家來說遊戲體驗過於苛刻困難。

② 無法維持時尚裝備的價值(= MV 的需求)

問題點: 時尚裝備在遊戲攻略中並非為必要裝備。

③ 無法正確評估投資時的投報率

問題點: 在ROND匯出額度的部分, 無法讓支付大量mMV的玩家與未支付者之間有顯著差異。

我們想要提供能解決這些問題、也能讓 Project和玩家雙贏的最佳方案。

■ 問題解決方案

1 改進及優化匯出條件(引進ROND礦石系統)

2 mROND 與 ROND 礦石之間匯出規則的差異

3 增加時尚裝備的功能、修改 CND 劣化規則

4 其他實施本計劃所需的更動及調整

1

改進及優化匯出條件(引進 ROND礦石系統)

■ 現在的匯出條件

- 至少需要匯入 \$100 的 MV，才能將存入銀行的 mROND 以 ROND 的形式匯出。
- 其他還有匯出週期、匯出額度等的條件限制。

■ 現在的匯出條件的問題點

- 無法回饋一定金額以上的投資。
本來投資金額越高，應該越能得到一定比例的回饋金額。
然而現有的固定回饋設定的等級制度，無法更及時的評估玩家做出的努力和投資狀態。

■ 引進新要素「ROND礦石」，能更即時評估玩家付出的各項心血

- ROND礦石是從怪物身上掉落的新 NFT道具。
- 可以 NFT 形式匯出，並可以在市場的 ROND礦石交換所兌換成 ROND。
- 我們希望能透過這個 ROND礦石系統，解決目前所面臨到的各種問題。



■ 關於 ROND 礦石

■ ROND 礦石介紹

- 有多種等級。等級越高的礦石可兌換更多的 ROND。
- 設定為越強的怪物越有機會掉落越高級的礦石。
- 以匯出等級制度中的掉落判定個數，進行掉落判定。

■ 掉落機率會根據所使用的時尚裝備而有所變動

- 裝備越稀有的時尚裝備，怪物的礦石掉落率就會越高。
- 雖說不裝備時尚裝備也會掉落礦石，但機率極低。

■ ROND 礦石的掉落次數上限

- ROND 礦石會按等級設置發行上限數量。
- 一旦某等級礦石達到掉落數量上限，在補充數量前將不再掉落。
- ROND 礦石會隨著時間會自行補足。
- 預計設置可確認各等級 ROND 礦石可掉落數量資訊的 NPC(查詢時需要花費 mROND)。



■ 引進ROND 礦石帶來的獲利相關變化

■ 所有等級的mROND 兌換成 ROND 的匯出量將明顯減少

- 由於以 ROND 礦石兌換成 ROND 的額度會直接等於每天 ROND 的匯出數量，因此傳統導出等級系統中的各等級匯出量將會減少。
(詳細資訊請參見匯出等級系統的出金表)

■ 提高時尚裝備 NFT 的價值

- 稀有度越高的時尚裝備及強化等級越高的裝備，更有機率可以獲得 ROND 礦石。時尚裝備將獲得基礎裝備所沒有的獨特實用性，從而確保並提升時尚裝備的價值。

■ 對於願意積極促進經濟循環的玩家能有更正面的評價

- 使用稀有度較高時尚裝備進行遊戲的玩家，會比其他玩家消耗更多的 mMV 修理費。在過去的匯出等級制度中，即便玩家付出超過等級條件的貢獻，也無法擁有更多的獲利。引進 ROND 礦石系統後，便能夠有相對應的評價以及回饋。



1

優化匯出條件(引進ROND礦石系統)會造成的變化

① MV 使用量大的玩家, 所得到的 ROND 回饋金額將會增加

只要玩家有強化和修理、使用稀有度較高的時尚裝備, 將會得到更豐厚的 ROND 回饋。

② 初學者也能體驗匯出ROND

剛開始進行遊戲、沒有時尚裝備也未滿足匯出等級(無法提領 ROND)的玩家, 將有機會以低機率獲得 ROND 礦石。雖然金額不大, 但透過體驗 BCG的匯出過程, 可以提高玩家的遊玩動機、對元素整體的黏著性與對 NFT 的購買慾。

③ 提高時尚裝備的價值

隨著時尚裝備即將被賦予的新功能—「提升 ROND 礦石掉落率」, 將有助於提升時尚裝備的底價, 以及在遊戲中的實用性。

2

mROND 與 ROND 礦石之間匯出規則的差異

功用・機能	mROND的匯出	ROND礦石的匯出
匯出條件	最低需要匯入超過 \$100的mMV ※匯入金額未滿 \$1000時需要身分認證 (eKYC)。	ROND礦石存入異次元倉庫後可隨意匯出 ※為防止舞弊, 正在研討是否在 ROND礦石換為ROND時進行身分認證 (eKYC)。
匯出金額的上限設定	每個等級設有上限, 決定可匯出的金額。	玩家能收集到多少 ROND礦石, 就能兌換多少 ROND。
匯出時機的限制	匯出後, 會有一段時間無法再進行匯出。	ROND礦石可隨時兌換成 ROND。
掉落判定數量的限制	新方案實施後一律修改為每天 500個。	

① 任何人都能隨時將獲得的 ROND 礦石兌換成 ROND。

無需考慮匯出等級制度，任何人都能隨時將獲得的 ROND 礦石兌換成 ROND。

此外，只要在 ROND 礦石兌換所一定能成功兌換 ROND，如此一來便可以避免兌換失敗等問題。

② 重新修訂未能適當評估投資額的匯出制度。

本來我們希望對於經濟活動比較大的玩家，能夠返還高額的ROND。

但之前的制度規劃下，玩家在匯入\$1000的mMV並滿足等級條件後，不論經濟上付出多寡，返還金額依舊甚無差距。

在啟用本方案後，掉落率將在使用時尚裝備後明顯提高，而角色越強越能擊敗掉落高級ROND礦石的怪物。

如此一來便能根據經濟活動線性狀態，進而評估ROND獲得數量。

③ 通過優化掉落判定數減少玩家所需的遊戲時間，同時強化 ROND 的匯入需求。

目前一天 1080~1620 個的掉落數量影響了素材 NFT 的供應，以及透過販賣晶石所產生的 mROND 供應量。

而目前資料顯示，mROND 處於供過於求的狀態。

因此，我們將一天的掉落判定數量減少至 500 個，用以限制 mROND 的供應量。

另一方面針對供不應求的素材 NFT，會調整掉落機率，使其更容易掉落。

■賦予時尚裝備全新實用性與價值

- 除了增強角色的屬性外，還能提升具有金錢價值的ROND礦石的掉落率，讓時尚裝備有與過往不同的全新實用性。
- 裝備稀有度高且強化等級高的時尚裝備，更有機率可以獲得 ROND礦石。

■修改裝備的CND劣化規則

- 之前的規則是武器的耐久值會因攻擊或使用技能而降低，防具部分的耐久值則是會因受到敵人的攻擊多寡而減少。然而由於接下來需要使用時尚裝備來獲得更高的收益，如果有武器容易劣化而防具不易劣化這樣的差異，會導致效益不平衡的狀態發生。
- 因此我們將修改 CND劣化規則，變成無論是進行攻擊(使用技能)還是受到敵人攻擊，武器和防具的任一部位耐久值都會隨機摩耗，從而避免武器難以使用的情況。
- 與此同時，由於原本武器的耐久值設定較高，我們會將防具的耐久值上調至與武器相同的水準，確保武器裝備效益一致。



3

增加時尚裝備的功能、修改 CND 劣化規則

① 提高時尚裝備NFT的價值

只要裝備時尚裝備就會更容易賺取ROND。

稀有度越高的時尚裝備越容易賺到ROND，因此也會對時尚裝備的價格產生正面影響。

② 增加裝備使用上的可行性

由於耐久度容易減少、修理費用高昂，武器類時尚裝備使用起來相對困難。

但隨著CND劣化規則的更動，不同部位之間的修理成本差異消失，將變得更加容易選配想要的時尚裝備組合。

③ 套裝時尚裝備與單個部位時尚裝備，在使用效益上變得更加平衡

之前存在CND容易減少的問題，因此套裝的CND減少速度比單部位的裝備要來的更快。

隨著CND劣化規則的修正，套裝與單部位裝備將不再會有使用上的差異。

4

其他實施本計劃所需的更動及調整

■修改異次元倉庫的存放費用

- 為維持NFT的底價、ROND的價格及保障ROND價格會後日看漲，我們預計在執行本企劃時同時修改異次元倉庫的存放費用規則。
- ROND礦石的存放費用為免費。
- 其他物品和裝備的存放將只能使用付費mROND進行。
- 目前的存放費用對於付費mROND來說過於高貴，所以也會進行存放費用價格上的調整。

■增加背包和倉庫的格數

- 接下來玩家多了必須帶回的ROND礦石，因此我們預計擴展背包、倉庫和異次元倉庫的格數，新增大約增加10格左右。

■ 更動部分:時尚裝備修理費

•時尚裝備耐久值將被改為凡是攻擊、被攻擊、使用技能等會降低耐久值的行為，不論是武器還是防具，所有部位的耐久值都會隨之減少。原本耐久值比武器要高的防具，將被調整為耐久值與武器一致。

更改前 時尚裝備的耐久值

稀有度	N	R	SR	LR
武器	764,700	787,300	827,600	1,080,000
防具	465,500	465,500	465,500	465,500
套裝	-	-	3,920,600	-

更改前 (時尚裝備的修理費/耐久值) ※每單位耐久值的修理費

稀有度	N	R	SR	LR
武器	0.007	0.017	0.035	0.055
防具	0.012	0.028	0.061	0.127
套裝	-	-	0.035	-

更改前 每1%耐久值的修理費 (mMV)

稀有度	N	R	SR	LR
武器	57	132	286	592
防具	57	132	286	592
套裝	-	-	1,353	-

更改後 時尚裝備的耐久值

稀有度	N	R	SR	LR
武器	764,700	787,300	827,600	1,080,000
防具	764,700	787,300	827,600	1,080,000
套裝	-	-	3,920,600	-

更改後 (時尚裝備的修理費/耐久值) ※每單位耐久值的修理費

稀有度	N	R	SR	LR
武器	0.007	0.017	0.035	0.055
防具	0.007	0.017	0.035	0.055
套裝	-	-	0.035	-

更改後 每1%耐久值的修理費 (mMV)

稀有度	N	R	SR	LR
武器	57	132	286	592
防具	57	132	286	592
套裝	-	-	1,353	-

■ 更動部分:基礎裝備修理費

•基礎裝備的CND劣化規則也將與時尚裝備的規則相同,也就是說,防具的耐久值將會提升。由於基礎裝備的耐久值會因裝備而有所不同,以下提供一個最常見的案例供各位玩家參考。

更改前 基礎裝備的耐久值

稀有度	N	R	SR	LR
武器	747,800	753,900	786,200	918,000
防具	465,500	465,500	465,500	465,500

更改前 (基礎裝備的修理費/耐久值) ※每單位耐久值的修理費

稀有度	N	R	SR	LR
武器	0.004	0.018	0.033	0.044
防具	0.006	0.030	0.056	0.087

更改前 每1%耐久值的修理費 (mROND)

稀有度	N	R	SR	LR
武器	29	138	260	406
防具	29	138	260	406

更改後 基礎裝備的耐久值

稀有度	N	R	SR	LR
武器	747,800	753,900	786,200	918,000
防具	747,800	753,900	786,200	918,000

更改後 (基礎裝備的修理費/耐久值) ※每單位耐久值的修理費

稀有度	N	R	SR	LR
武器	0.004	0.018	0.033	0.044
防具	0.004	0.018	0.033	0.044

更改後 每1%耐久值的修理費 (mROND)

稀有度	N	R	SR	LR
武器	29	138	260	406
防具	29	138	260	406

■ 更動部分:時尚裝備的稀有度與強化等級對 ROND礦石賺取效益上的影響

- 時尚裝備將有能夠增加怪物掉落ROND礦石機率的新功能。
 - > 超過每日掉落判定數量(500個)後,無論裝備如何,ROND礦石將不再掉落。
 - > 嚴格禁止除了在市場上交易外,以運營方所認為之不當獲利方式(如出借時尚裝備)賺取 ROND礦石,請各位玩家特別注意。

	每件裝備的 掉落率	強化Lv1對 掉落率的加成	裝備部位數量	未強化 & 全部位裝備 掉落率	最大強化 & 全部位裝備 掉落率
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%

■ 更動部分：ROND礦石掉落設定

・往後將會設定為每種怪物會掉落一種 ROND礦石，只要怪物的強度越強掉落的礦石價值便會越高，掉落額度部分則是計劃每天分數次補充。若特定的 ROND礦石掉落額度已滿，請移動到其他狩獵場或等待礦石池補充。

	Rank	交換レート	1日の割り当て数	参考狩場
ROND Ore	1	1	140	起始的試煉～阿特利亞草北部
ROND Ore	2	2	210	起始的試煉～阿特利亞草北部
ROND Ore	3	3	210	阿特利亞地下迷宮～柯爾奇亞平原
ROND Ore	4	4	385	阿特利亞地下迷宮～柯爾奇亞平原
ROND Ore	5	7	1260	龍之顎～柯爾奇亞大空洞
ROND Ore	6	10	1260	龍之顎～柯爾奇亞大空洞
ROND Ore	7	20	1260	波爾格納火山島～柯爾奇亞大空洞
ROND Ore	8	30	1260	地鳴之神殿～空中宮殿夏利安
ROND Ore	9	40	1260	地鳴之神殿～空中宮殿夏利安
ROND Ore	10	45	1190	地鳴之神殿～空中宮殿夏利安
ROND Ore	11	55	1400	漆黑洞穴～傑斯森林西部
ROND Ore	12	60	1715	漆黑洞穴～傑斯祭壇
ROND Ore	13	65	2100	漆黑洞穴～殘月古城入口
ROND Ore	14	70	2100	愚者的焦土北部～殘月古城入口
ROND Ore	15	75	2100	殘月古城入口～帕拉·迪亞斯島
ROND Ore	16	80	2100	殘月古城大廳～盜賊之岩
ROND Ore	17	90	1400	殘月古城大廳～盜賊之岩
ROND Ore	18	100	940	盜賊之岩

左圖是目前預計進行的內容。
ROND礦石兌換ROND時的總分配量
將維持目前的額度。
我們也計畫隨著經濟圈的擴大，
將對以下變數進行調整：

- ROND礦石的種類
- 兌換匯率
- 每日分配額度
- 每種礦石分配的地圖

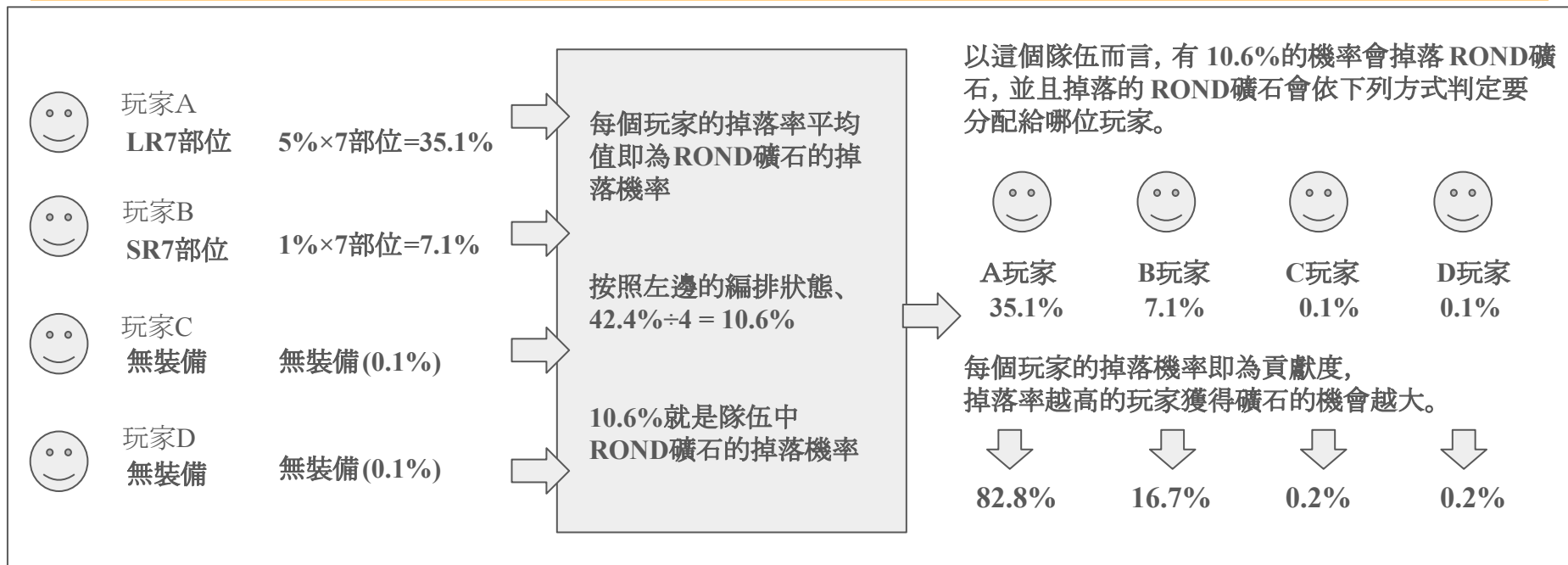
我們會根據數據持續調整左圖的數值，
以期能達到最佳化。

■ 更動部分:關於 ROND出口等級的調整點

將每天補充至從 mROND出金至ROND的出口池的ROND數量減少, 改為分配至 ROND礦石交換所的池中。因此, 對出口等級制度的ROND出金上限額將變更如下。此外, 如前所述, 為了控制遊戲內mROND的流通量, 掉落判定次數將更改為 500次。

等級	導出上限	掉落判定次數	累計投資金額	必要條件	冷卻時間
0	0	1080⇒500	0		4天
1	1000⇒300	1080⇒500	<1,000,000mMV	eKYC後可導出	4天
2	2000⇒600	1080⇒500	<2,000,000mMV	eKYC後可導出	4天
3	3000⇒900	1080⇒500	<3,000,000mMV	eKYC後可導出	4天
4	5000⇒1500	1080⇒500	<7,000,000mMV	eKYC後可導出	4天
5	10000⇒3000	1080⇒500	<10,000,000mMV		3天
6	13000⇒3900	1620⇒500	≥10,000,000mMV	LRを1個インポート	3天
7	16000⇒4800	1620⇒500	≥10,000,000mMV	LRを2個インポート	3天
8	19000⇒5700	1620⇒500	≥10,000,000mMV	LRを3個インポート	3天
9	22000⇒6600	1620⇒500	≥10,000,000mMV	LRを4個インポート	3天
10	25000⇒7500	1620⇒500	≥10,000,000mMV	LRを5個インポート	3天
11	28000⇒8400	1620⇒500	≥10,000,000mMV	LRを6個インポート	3天
12	30000⇒9000	1620⇒500	≥10,000,000mMV	LRを7個インポート	3天

■ 隊伍中 ROND 礦石的掉落判定方式



※上圖掉落率採用目前研究中之數值。目前還在針對最適當之數值進行繼續優化及驗證。

※即使穿著時尚裝備，但在沒有參與戰鬥、沒有消耗 CND 的玩家，會被視為無貢獻度。

該玩家的掉落率將不會列入計算範圍內，也無法獲得戰利品權。

※會依照貢獻掉落的玩家人數，平均分配並加總計算掉落判定數。

■ 計劃進度安排

■ 2024年9月～10月 CS版本更新

- ROND礦石的掉落分配
- 修改CND的劣化規則
- 調整時尚裝備和基礎裝備的耐久 值
- 更動掉落判定次數
- 新增時尚裝備得以提升 ROND礦石掉落率的功能

■ 2024年10月～11月 正式版本更新

- 將CS版本中調整與施行的 內容應用於正式版本中
- 調整異次元倉庫的物品提領價格
將可用貨幣更改為付費 mROND
- 設置可以確認 ROND礦石池資訊的NPC (查詢時需要免費 mROND)
- 啟用ROND礦石→ROND的兌換所



永續元宇宙一直是元素騎士的目標，
我們會繼續為了這個目標奮力不懈、向前邁
進！

<https://genso.game/>

