



GENSO

**元素騎士Online
近期更新 计划**



迄今为止的经过

- 截止到2023年5月，元素骑士运营团队持有的ROND总量10亿中的3亿ROND已被导出。自游戏上线以来的半年内，ROND的整体数量的1/3已经交给用户，若按照这个节奏继续，运营团队持有的ROND数量将持续减少，对ROND经济圈产生严重影响的情况已经在望。
- 为此，我们采取了将前一天的ROND导入量转为次日的ROND导出量，并阻止超出该数量的ROND被导出的措施。这导致ROND导出成为先到先得，并出现了可以导出和无法导出的用户之间的不公平现象。
- 此外，BOT导出的ROND量也相当大，因此对于投资金额低于\$1000MV的帐户，我们要求他们进行eKYC，从而大幅减少了BOT帐户的导出。同时，即使是投资\$1000以上的账户，我们也将每日导出上限设为 10,000 ROND，以便让更多的人可以导出。
- 当前的问题点是：
 - 1) 投资金额较大的用户，如果每日仅能提取 10,000 ROND，他们将无法期望进行有效的收益。
 - 2) 如果所有人的导出上限都设定在10,000 ROND，且前一天的导入量较少，最终还是会导致用户之间的导出竞争。

随着今后eKYC的导入，未来更多的人希望导出ROND，这将可能会再次加速用户之间的导出竞争，对任何人都不是一个好的情况。



推動導出等級系統2.0.0版本的理由

- 為了解決用戶之間導出競爭的問題，我們認為需要動態調整每日的導入總量，以及大額和小額用戶的導出上限，從而使所有人的投資回收時間趨於平均，而無關於導出的人數。
- 因此，我們提出的解決方案就是前幾日公告的導出等級系統2.0.0版本，但我們收到了以下的反饋和不滿：
 - 1) 從目前的遊戲平衡（主要指時尚裝備的修理費用和每日需要的各種運行成本）來看，對與用戶來說，有一些等級（投資金額的平衡）是確定虧損的。
 - 2) 對與什麼才是「元素騎士的投資」的標準的疑惑和不滿。

例如，MV，ROND，時尚裝備，基礎裝備等，

為什麼這些被視為投資，而其他的不被視為投資等，

關於這些標準的模糊性。

我們認為，如果按照現狀公開這個決定，最終對於用戶來說並不會產生好的結果，因此我們迅速決定暫停這次更新。



关于今后的计划

- 如“迄今为止的经过”内容所述，目前的情况仍然存在以下问题：
「随时可能开始的导出竞争」
「实际上想要导出的用户数量多于现有的」
- eKYC系统的实施进展顺利，预计能在7月底至8月初之间公开。
然而，如果现状下继续推行eKYC，无法进行导出的人数将增加，这将导致项目出现更加混乱的情况。
- 因此，作为开发团队，我们认为需要按照以下顺序重新变更更新计划：
 - 1) 首先，我们将着重于开发能让更多人进行ROND导入的服务
 - 2) 然后，我们会确保每日ROND导出池的分配达到一定的稳定状态
 - 3) 在此基础上，我们会开始进行eKYC的开发工作，来持续增加能进行导出的人数。

我们认为增加ROND的导入量是当前的迫切任务。

即使在目前阶段进行eKYC，也会出现无法进行导出的情况。

所以，这是我们在考虑全局的情况下做出的决定。

希望可以得到大家的支持和理解！ 非常感谢。



增加ROND导入量的企划案 (1)

由于我们已将增加ROND导入量确定为最优先的课题，所以我们将说明针对此课题的企划案。

■增加ROND导入量的企划案

(1) 重新调整时尚装备和基础装备的修理费

我们预计将重新审视时尚装备的修理费，同时调整目前效率过高的基础装备的修理费，对所有稀有度进行上调。

※关于时尚装备，预计将N、R的修理费提高，而SR、LR则预计将价格下调。

(2) 上线强化参数重新抽选功能

首先，考虑基础装备的重新抽选功能。在需要支付一定数量的mROND（根据等级而定）的前提下，预计将上线重新抽选已经分配的参数的功能。

(3) 定期更换龙塔的限时NFT

(4) 透过导入活动、对战型内容等以及参加费等方式，创造新的mROND需求



增加 ROND 导入量的企划案 (2)

对于将来参与GENSO服务的用户，基于区块链游戏（BCG）的元素骑士要求具备的「钱包地址」「购买和使用GAS费用」「在DEX、CEX等处获得MV、ROND」等知识以及「游戏本身的等级设计」与传统的社交游戏相比并非人人都能轻松参与，我们认为这些都可能成为重大障碍。

在面对这些问题的同时，我们认为有必要创造一种新的用户能够对ROND的导入量产生积极影响的状态。

(1) 让用户能够通过APP内支付购买mROND、mMV。

由于Google Play和App Store的手续费为30%，因此我们无法提供与售价100%相对应的服务，但是我们将提供等于付款金额70%的服务。这种获得方式不需要与钱包进行关联，用户可以通过熟悉的操作购买mROND、mMV。此外，我们将使用这70%的收入进行ROND的购买，并将购买的部分补充到导出池。

我们认为通过这种方式扩大经济圈的范畴，即使是对虚拟货币不熟悉的用户也可以参与，从而增加导入量。

(2) 改善游戏早期的平衡性

为了让用户可以稳定长期的参与游戏，用户需要体验一定的游戏时间。

因此，我们希望优先上线「减轻低等级的死亡惩罚」、「对未转职的等级10以下的恢复泉免费使用」、「在书籍任务报酬中分配无法强化、NFT化的新手装备」、「在转职奖励中分配可以在转职后使用的装备」等，以消除游戏早期的障碍。

此外，我们认为需要阶段性地进行以提高刚参与游戏的用户的游戏黏着率为目标的更新。



有关游戏的最新更新计划（不含LAND/UGC/元宇宙部分）

2023年7月13日

- 对新手续航游戏的改善措施更新（首先确认现有新用户的黏着率是否有所改善）
- 更换龙塔限时时尚装备的掉落内容

2023年7月27日

- 公开测试服务器的上线
- 试玩龙职业系统、修理费用的优化方案等，并收集意见

2023年8月中旬

- 上线APP内支付（mMV、mROND）
- 上线强化的再抽选功能
- 上线修理费用的最优化方案
- 新手的续航游戏改善措施的更新

2023年8月下旬

- 上线龙职业系统
- 新手的续航游戏改善措施的更新
- 对部分LANDMARK所有者公开GENSO开发套件

2023年9月

- 确认到ROND导入量的改善后，从投资大额的用户开始实施eKYC
- 确认到新手的续航游戏改善后，强化网页宣传等客户吸引力。

2023年9月以降

- 活动、对战类内容等依次更新
- 新增地图、附带技能释放条件的任务（所有这些都预计先在公开测试服务器上进行预先公开）



其他补充更新内容

GENSO开发套件介绍

- 这是一个与现在公开的GENSO Maker 完全不同的功能，它是一种您可以在 GENSO Maker 上创建的LAND上进行怪物配置、NPC配置，以及设定LAND专用技能等的工具。
- 首先，我们将向一部分LANDMARK类型的LAND所有者以及他们所指名的创作者进行公开使用，同时在收集各种功能需求和意见的过程中进行更新和优化，最终将其提供给所有LAND的所有者使用。

在此之后，我们希望逐步扩大公开使用范围。

▼制作NPC的例

姓名	<input type="text" value="sloth"/>	模板類型	<input type="text" value="讨伐任务"/>
外觀	<input type="text" value="Model_male_0001"/>	配置座標	<input type="text" value="184"/> <input type="text" value="78"/>
		方向	<input type="text" value="270"/>
		移動路線	<input type="text" value="沿指定路线移动"/>
台词	<input type="text"/>		
<input type="text" value="需要讨伐的怪物太多了，真的....."/>			





其他补充更新内容

关于活动和对战型内容

- 我们正在开发一些功能，让玩家在LAND上可以使用更多的mROND。

例如，为了创建对战型内容，我们正在考虑开发如下的功能：

「当两个队伍开始进行任务时，计时器开始计时」

「当达到某种条件时，停止计时器并进行胜败判定」

一旦完成这个功能，我们也将创建一些使用这个功能的内容来提供新的游戏方式。

例如，两队同时在类似于龙塔的地图上开始狩猎怪物，比赛哪一队先消灭所有敌人的这种内容。

- 关于活动，我们希望创建一种内容：

让玩家能够在专用的地图上挑战越战越强的首领怪物，并通过击败首领获得「扭蛋券」，然后使用这些扭蛋来获取只有在该活动中才能获得的专用NFT。

我们预计这两种计划都将需要玩家支付mROND作为参加费，因此，我们期待这些将能够创造新的mROND需求。



非常感谢您阅读到最后。

**本资料由元素骑士Online本体开发团队制作。
关于LAND、UGC、以及元宇宙相关的更新和开发，
将由其他团队同时进行，
开发团队会依照WhitePaper的进度表进行推进。**

感谢您一直持续不断地支持元素骑士Online！