GENSO
元素騎士オンライン
直近のアップデート計画について

これまでの経緯

- 運営保有のRONDは2023年5月までに全体量10億の内、3億RONDがエクスポートされました。
  リリースから半年で全体の1/3がユーザの手に渡り、このままのペースでいけば運営保有のRONDが減り続け、
  ROND経済圏に対して深刻な影響が生じてしまう状況が見えている状況になりました。
- そこで取られた措置は前日のRONDインポート量を、翌日のRONDエクスポート量に回し、
  それ以上のRONDはエクスポートできないようにするというものでした。
  これにより出金は早い物勝ちとなり、出金できた人と出来なかった人の間で不公平な状況が産まれてしまいました。
- またBOTによるエクスポートも相当量ではあったため、$1000未満のMV投資額アカウントであった場合は
  出金にeKYCを必要としたことでBOTアカウントによる出金を著しく削減することができました。
  また、$1000以上のアカウントであったとしても1日の出金上限額を10000RONDまでとすることで、
  1人でも多くのエクスポート希望者が出金できる状態にさせて頂きました。
- この状態での問題点は、
  １）投資額が大きいユーザは1日10000RONDのままではいつまでもリクープを行うことが望めない事。
  ２）一律全員10000RONDが出金上限額のままで、かつ前日インポート量が少ない場合、結局出金競争が産まれてしまう事。
  であり、また今後eKYCが導入され、更に出金希望者が増えると更に出金競争が加速し
  誰にとっても良い状況にならない可能性があります。

出金ランクシステム2.0.0を進めようとした理由

- 出金競争に対する課題を解決するには出金を行う人数に関係なく、1日のインポート量総額から、
  投資額が大きいユーザと小さいユーザの出金上限額を動的に調整することで、
  全員の投資回収までにかかる期間を均したいと考えたためでした。

- そこで考えられたシステムが先日告知させていただいた出金ランクシステム2.0.0だったわけですが
  １）現行のゲームバランス（主にオシャレ装備の修理費と1日の稼ぎに要する各種ランニングコスト）から
  赤字が確定してしまうランク（投資額のライン）があり、そこに対する不満の声
  ２）何をもって元素騎士に対する投資とするかの判断基準に対する不満の声
  MV、ROND、オシャレ装備、ベース装備など、なぜそれは投資と見なされて、
  なぜこれは投資と見なされないかなどの基準の曖昧さ
  などに対するご意見を非常に多く頂く結果となってしまいました。

  今のまま公開したとしても結局お客様にとって良い結果にはならないと判断し、
  急遽このアップデートは停止する判断をいたしました。

今後について

- 現状のままでは「これまでの経緯」のページに記載したとおり、
  「出金競争がいつ始まってもおかしな状況ではなく」
  「また出金したい潜在的なユーザは現在の多数控えている事実がある」ことが課題として残ったままです。

- eKYCのシステム実装は順調に進んでおり、7月末〜8月頭には公開できる状況ではありますが、
  今のままeKYCを進めてしまうとエクスポートできない人の数だけが増えてしまい、
  今以上の混乱がプロジェクトに生じてしまうこととなります。

- そこで開発チームとしては、
  1）まずはRONDをよりインポートしていただけるようなサービス作りを先行し、
  2）日々エクスポートプールに割り当てられるRONDがある程度安定した状況を作り、
  3）その上でeKYC対応をスタートして、エクスポートできる方の人数を増やしていく。
  といった順序でアップデートの計画を改めて変更する必要があると考えております。

  RONDのインポート量を増やすことが急務と考えております。
  今の段階でeKYCをしたとしても出金が行えない状況になってしまいますので、全体の事を考えた上での判断であることを
  どうかご理解いただけますと非常に幸いでございます。

RONDのインポート量を増やすための企画①

RONDのインポート量を増やすことを最優先課題としましたので、こちらに対するアプローチ案をご説明いたします。

■RONDのインポート量を増やすための企画

① オシャレ装備とベース装備の修理費の再調整

オシャレ装備にかかる修理費の見直し、並びに現状効率の良すぎるベース装備の修理費を全レアリティで上方修正を予定。

※オシャレ装備側はN、Rの修理費は今よりも値上げし、SR、LRについては値下げを予定。

② 強化におけるパラメータの再抽選機能の実装

まずはベース装備側の再抽選機能を検討。同一のベース装備と、レベルに応じてそれなりに高額のmRONDを要求する代わりに、一度割り当てられたパラメータを再抽選しなおす仕様で予定。

③ ドラゴンタワーへの期間限定NFTを定常的に入替え実施

④ イベント、対戦型コンテンツなどの導入とそれに対する参加料などによる新規mROND需要の創出

RONDのインポート量を増やすための企画②

今後、GENSOのサービスに参加されていく方にとって、BCGである元素騎士は、
「ウォレットアドレス」「GAS代の購入および使用」「DEX、CEXなどでMV、RONDを調達してくる」
などのBGCである故のリテラシー要求や、従来のソーシャルゲームと比較して誰でも快適に遊べるわけではない
「ゲーム自体のレベルデザイン」が大きな障害になってくると考えております。
そういった課題に向き合うと同時に、RONDインポート量に対してもこれから参加される方たちがポジティブに働いてくれる状況を作る必要があると考えています。

① mROND、mMVをアプリ決済にて購入可能にする。
GooglePlay、AppStoreの手数料が30%である都合上、販売価格の100%というわけにはいきませんが、お支払いただいた金額の70%分を付与します。
この入手方法であれば、ウォレットとの連携は不要で普段馴染みのあるアクションでmROND、mMVをお買い求め頂けます。
またここで得た70%分の売上は元素騎士の運営側でRONDの買い付けに使用させていただき、買い付けた分をエクスポートプールに補充します。
このような形で経済圏の拡張を行うことで仮想通貨に明るくない方たちの参加もインポート量の増加に結び付くものと考えています。

② ゲーム序盤のバランス改善
ゲームに定着するためにはそれなりのプレイ時間を体験する必要があります。
そこでゲーム序盤でのつまずきを無くすために「低レベル帯でのデスペナルティーの緩和」「レベル10（但し未転職に限る）までの回復の泉費用の無償化」
「序盤攻略向けに強化、NFT化のできない初心者向け装備をブッククエスト報酬に割り当て」「転職の報酬に転職後から使える装備の配布」などを
優先して実装していきたいと考えております。
またこれに限らず、ゲームを始めたばかりの方のゲーム定着率を目的としたアップデートは段階的に行っていく必要があると考えています。

ゲームに関する直近アップデート計画(LAND/UGC/メタバース系を除く)

2023年7月13日
・初心者向けの改善施策のアップデート（まずは現状新規ユーザの継続率が改善するかを確認）
・ドラゴンタワーの期間限定オシャレ装備のドロップ内容を入替え

2023年7月27日
・公開テストサーバの公開
ドラグ系職業、修理費の最適化案などを試して頂きご意見などを募る

2023年8月中旬
・アプリ内決済（mMV、mROND）の実装
・強化の再抽選機能の実装
・修理費の最適化案の実装
・初心者向けの継続利用改善施策のアップデート

2023年8月下旬
・ドラグ系職業の実装
・初心者向けの継続利用改善施策のアップデート
・GENSO開発キットを一部LANDMARKオーナー向けに公開

2023年9月
・RONDインポート量の改善が確認できた段階で投資額の大きいユーザよりeKYCの実施
・初心者の継続利用改善が確認できた後、Webプロモーションなど集客の強化を行う。

2023年9月以降
・イベント、対戦型コンテンツなどの順次アップデート
・新規マップ、スキル解放条件を伴うクエストの追加（まずは公開テストサーバからいずれも事前公開予定）

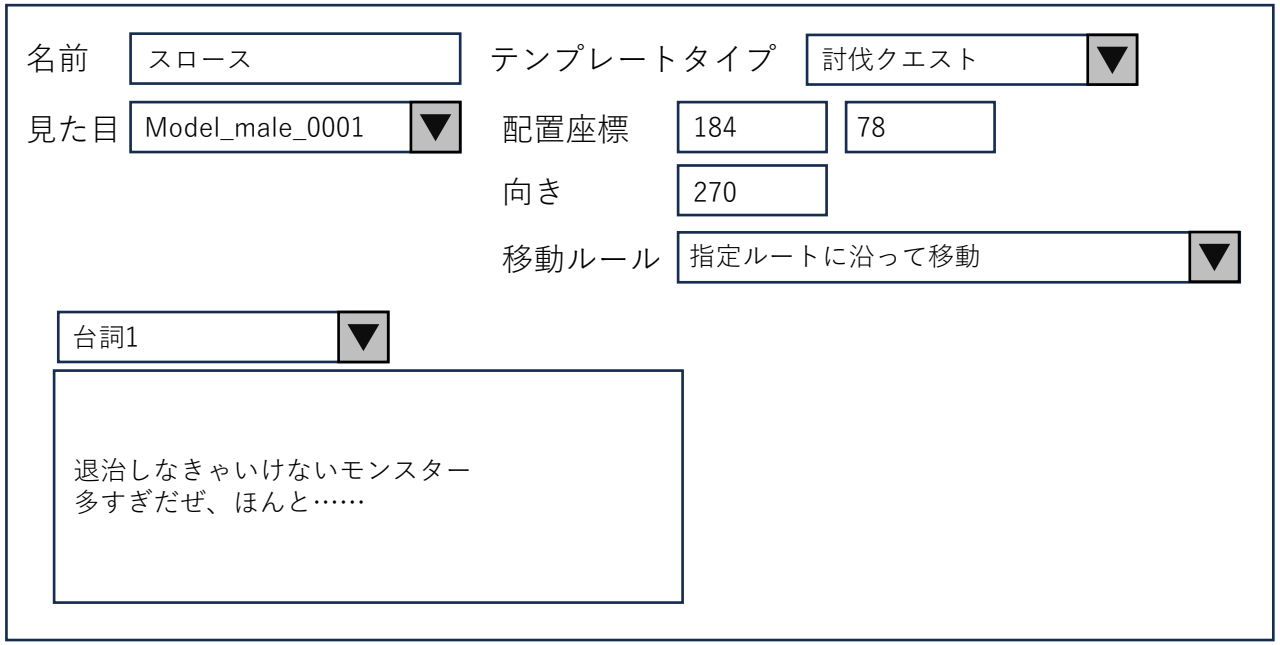
その他、アップデート内容の補足

GENSO開発キットとは

・現在公開されているGENSOメーカーとは別の機能で、GENSOメーカーで作成されたLANDに対して
モンスターの配置、NPCの配置、LAND専用スキルの設定などを行って頂くためのツールです。

・まずは一部のLANDMARKタイプのLANDオーナーと、そのオーナーが指名するクリエイターに対して公開し、
機能、要望などを募りながらアップデートを行い、最終的にLANDを持っている皆様に提供できるものにしていきます。
その後、順次公開範囲を広げていきたいと考えております。

▼NPC制作の場合



その他、アップデート内容の補足

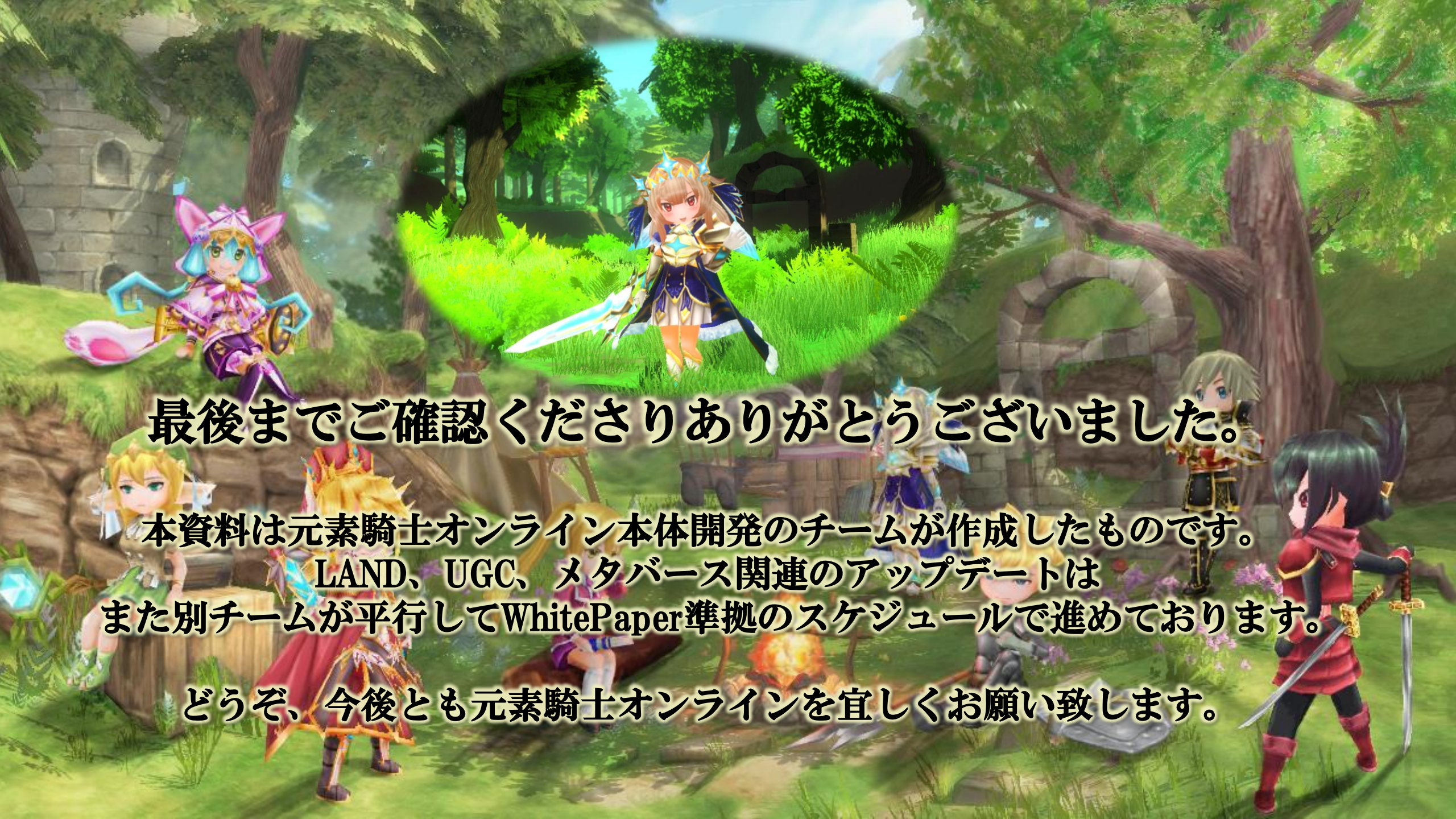
イベント、対戦型コンテンツについて

・mRONDを使った遊びを増やすためにLANDで設定頂ける機能向けに開発をしております
例えば、対戦型コンテンツを作るための機能として、
「2つのPTがクエストを受けた段階でタイマースタート」
「何らかの条件を達成した際にタイマーストップを行い、勝敗判定を行う」
といった仕組みなども開発をしたいと考えているのですが、
この機能が出来た際に、公式側でもその機能を使ったコンテンツを作ることで新しい遊びを提供できると考えております。

例）同時に2チームがドラゴンタワーのようなマップでのモンスター討伐をスタートして、
どちらのチームの方が先に全ての敵を倒せたのかを競うといったコンテンツなど。

・イベントは、専用のマップで倒すほど強くなっていくボスモンスターをパーティで攻略していただき、
ボスを倒すことで手に入る「ガチャ券」を使ってそのイベントでしか手に入らない専用NFTなどを
狙って頂けるようなコンテンツを作成したいと考えております。

いずれの企画も参加費用としてmRONDをお支払いいただくものとして考えておりますので
これらが新たなmRONDの需要を産んでくれることを期待しております。


最後までご確認くださりありがとうございました。
本資料は元素騎士オンライン本体開発のチームが作成したものです。
LAND、UGC、メタバース関連のアップデートは
また別チームが平行してWhitePaper準拠のスケジュールで進めております。
どうぞ、今後とも元素騎士オンラインを宜しくお願い致します。