GENSO
元素騎士Online
近 期 更 新 計 畫

迄今為止的經過

- 截止到2023年5月，元素騎士運營團隊持有的ROND總量10億中的3億ROND已被導出。自遊戲上線以來的半年內，ROND的整體數量的1/3已經交給用戶，若按照這個節奏繼續，運營團隊持有的ROND數量將持續減少，對ROND經濟圈產生嚴重影響的情況已經在望。
- 為此，我們採取了將前一天的ROND導入量轉為次日的ROND導出量，並阻止超出該數量的ROND被導出的措施。這導致ROND導出成為先到先得，並出現了可以導出和無法導出的用戶之間的不公平現象。
- 此外，BOT導出的ROND量也相當大，因此對於投資金額低於$1000MV的帳戶，我們要求他們進行eKYC，從而大幅減少了BOT帳戶的導出。同時，即使是投資$1000以上的帳戶，我們也將每日導出上限設為 10,000 ROND，以便讓更多的人可以導出。

- 目前的問題點是：

1）投資金額較大的用戶，如果每日僅能提取 10,000 ROND，他們將無法期望進行有效的收益。

2）如果所有人的導出上限都設定在 10,000 ROND，且前一天的導入量較少，最終還是會導致用戶之間的導出競爭。隨著今後eKYC的導入，未來更多的人希望導出ROND，這將可能會再次加速用戶之間的導出競爭，對任何人都不是一個好的情況。

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。

關於今後的計畫

- 如「迄今為止的經過」內容所述，目前的情況仍然存在以下問題：

「隨時可能開始的導出競爭」

「實際上想要導出的用戶數量多於現有的」

- eKYC系統的實施進展順利，預計能在7月底至8月初之間公開。

然而，如果現狀下繼續推行eKYC，無法進行導出的人數將增加，

這將導致項目出現更加混亂的情況。

- 因此，作為開發團隊，我們認為需要按照以下順序重新變更更新計劃：

1）首先，我們將著重於開發能讓更多人進行ROND導入的服務

2）然後，我們會確保每日ROND導出池的分配達到一定的穩定狀態

3）在此基礎上，我們會開始進行eKYC的開發工作，來持續增加能進行導出的人數。

我們認為增加ROND的導入量是當前的迫切任務。

即使在目前階段進行eKYC，也會出現無法進行導出的情況。

所以，這是我們在考慮全局的情況下做出的決定。

希望可以得到大家的支持和理解！非常感謝。

增加ROND導入量的企劃案①

由於我們已將增加ROND導入量確定為最優先的課題，所以我們將說明針對此課題的企劃案。

■增加ROND導入量的企劃案

① 重新調整時尚裝備和基礎裝備的修理費

我們預計將重新審視時尚裝備的修理費，同時調整目前效率過高的基礎裝備的修理費，對所有稀有度進行上調。

※關於時尚裝備，預計將N、R的修理費提高，而SR、LR則預計將價格下調。

② 上線強化參數重新抽選功能

首先，考慮基礎裝備的重新抽選功能。在需要支付一定數量的mROND（根據等級而定）的前提下，預計將上線重新抽選已經分配的參數的功能。

③ 定期更換龍塔的限時NFT

④ 透過導入活動、對戰型內容等以及參加費等方式，創造新的mROND需求

增加ROND導入量的企劃案②

對於將來參與GENSO服務的用戶，基於區塊鏈遊戲（BCG）的元素騎士要求具備的「錢包地址」「購買和使用GAS費用」「在DEX、CEX等處獲得MV、ROND」等知識以及「遊戲本身的等級設計」與傳統的社交遊戲相比並非人人都能輕鬆參與，我們認為這些都可能成為重大障礙。

在面對這些問題的同時，我們認為有必要創造一種新的用戶能夠對ROND的導入量產生積極影響的狀態。

① 讓用戶能夠通過APP內支付購買mROND、mMV。
由於Google Play和App Store的手續費為30%，因此我們無法提供與售價100%相對應的服務，但是我們將提供等於付款金額70%的服務。這種獲得方式不需要與錢包進行關聯，用戶可以通過熟悉的操作購買mROND、mMV。此外，我們將使用這70%的收入進行ROND的購買，並將購買的部分補充到導出池。

我們認為通過這種方式擴大經濟圈的範疇，即使是對虛擬貨幣不熟悉的用戶也可以參與，從而增加導入量。

② 改善遊戲早期的平衡性
為了讓用戶可以穩定長期的參與遊戲，用戶需要體驗一定的遊戲時間。
因此，我們希望優先上線「減輕低等級的死亡懲罰」、「對未轉職的等級10以下的恢復泉免費使用」、「在書籍任務報酬中分配無法強化、NFT化的新手裝備」、「在轉職獎勵中分配可以在轉職後使用的裝備」等，以消除遊戲早期的障礙。
此外，我們認為需要階段性地進行以提高剛參與遊戲的用戶的遊戲黏著率為目標的更新。

有關遊戲的最新更新計劃（不含LAND/UGC/元宇宙部分）

2023年7月13日
・對新手續航遊戲的改善措施更新（首先確認現有新用戶的黏著率是否有所改善）
・更換龍塔限時時尚裝備的掉落內容

2023年7月27日
・公開測試服務器的上線
・試玩龍職業系統、修理費用的優化方案等，並收集意見

2023年8月中旬
・上線APP內支付（mMV、mROND）
・上線強化的再抽選功能
・上線修理費用的最適化方案
・新手的續航遊戲改善措施的更新

2023年8月下旬
・上線龍職業系統
・新手的續航遊戲改善措施的更新
・對部分LANDMARK擁有者公開GENSO開發套件

2023年9月
・確認到ROND導入量的改善後，從投資大額的用戶開始實施eKYC
・確認到新手的續航遊戲改善後，強化網頁宣傳等客戶吸引力。

2023年9月以降
・活動、對戰類內容等依次更新
・新增地圖、附帶技能釋放條件的任務（所有這些都預計先在公開測試服務器上進行預先公開）

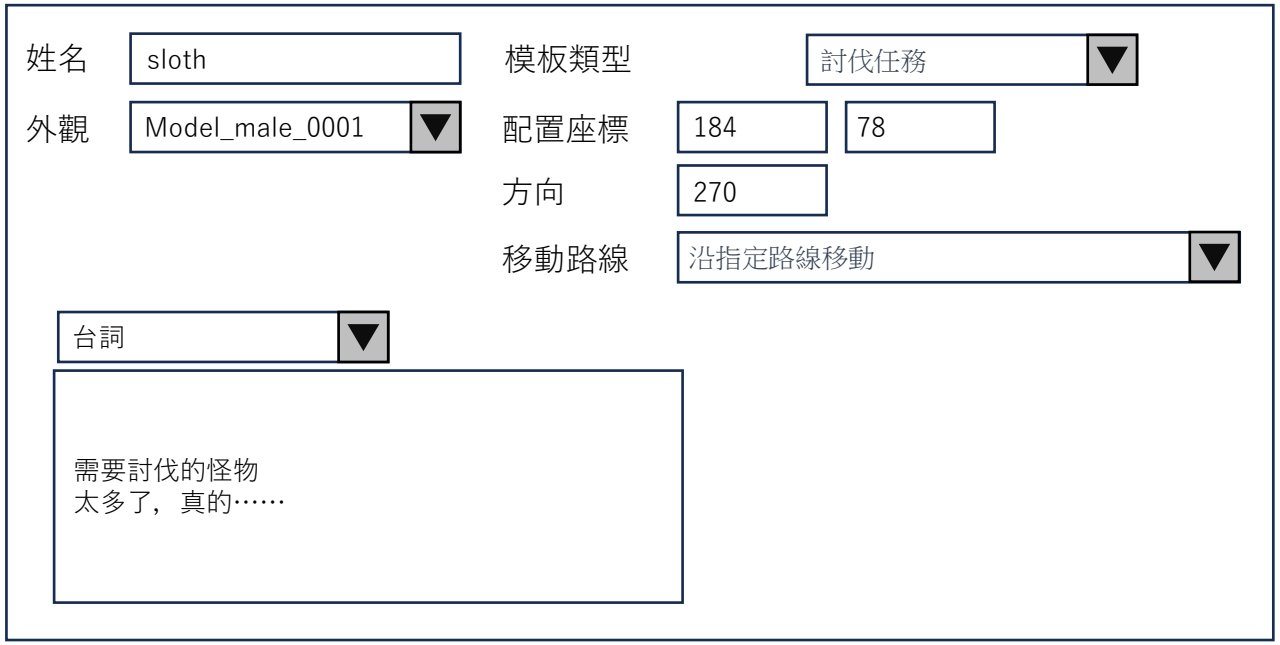
其他補充更新內容

GENSO開発套件介紹

・這是一個與現在公開的GENSO Maker 完全不同的功能，它是一種您可以在 GENSO Maker 上創建的LAND上進行怪物配置、NPC配置，以及設定LAND專用技能等的工具。
・首先，我們將向一部分LANDMARK類型的LAND擁有者以及他們所指名的創作者進行公開使用，同時在收集各種功能需求和意見的過程中進行更新和優化，最終將其提供給所有LAND的擁有者使用。

在此之後，我們希望逐步擴大公開使用範圍。

▼製作NPC的例



其他補充更新內容

關於活動和對戰型內容

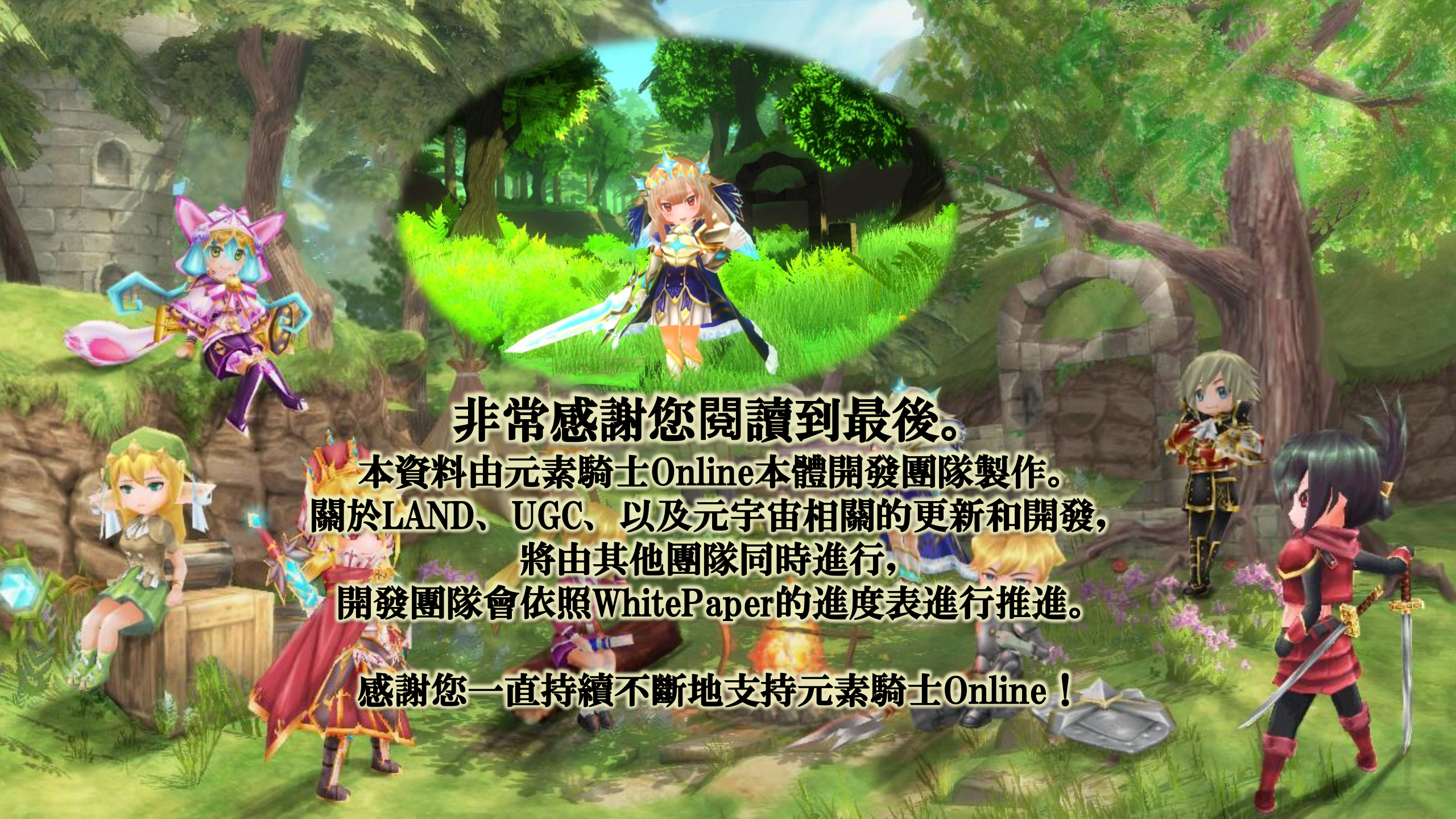
・我們正在開發一些功能，讓玩家在LAND上可以使用更多的mROND。

例如，為了創建對戰型內容，我們正在考慮開發如下的功能：
「當兩個隊伍開始進行任務時，計時器開始計時」
「當達到某種條件時，停止計時器並進行勝敗判定」
一旦完成這個功能，我們也將創建一些使用這個功能的內容來提供新的遊戲方式。

例如，兩隊同時在類似於龍塔的地圖上開始狩獵怪物，比賽哪一隊先消滅所有敵人的這種內容。

・關於活動，我們希望創建一種內容：
讓玩家能夠在專用的地圖上挑戰越戰越強的首領怪物，並通過擊敗首領獲得「扭蛋券」，
然後使用這些「扭蛋」來獲取只有在該活動中才能獲得的專用NFT。

我們預計這兩種計劃都將需要玩家支付mROND作為參加費，
因此，我們期待這些將能夠創造新的mROND需求。


非常感謝您閱讀到最後。
本資料由元素騎士Online本體開發團隊製作。
關於LAND、UGC、以及元宇宙相關的更新和開發，
將由其他團隊同時進行，
開發團隊會依照WhitePaper的進度表進行推進。
感謝您一直持續不斷地支持元素騎士Online！