

Q?

2008年2月27日

各位

キューエンタテインメント株式会社

MMORPG 『XenepicOnline』

プロジェクト Xenepic ~ 大改造計画 ~ 第一弾！

経験値ボーナスシステム実装！

キューエンタテインメント株式会社(本社:東京都目黒区 代表取締役 CEO 内海州人)は、MMORPG 『XenepicOnline』において、ゲームバランスの調整を大々的に行う「プロジェクト Xenepic ~ 大改造計画 ~」の第一弾として本日、経験値ボーナスシステムなどのシステム改修を行いましたことをお知らせいたします。

「プロジェクト Xenepic」 始動！ 第一弾はコチラ！

先日、皆様にお知らせいたしました XenepicOnline 改修計画「プロジェクト Xenepic」が本日より本格的に始動いたしました。まずは、経験値ボーナスの変更、一部のスキルの仕様が変更となりました。ユーザーの皆様からのご要望が多かった、低レベルマップでの混雑解消のため、キャラクターレベルと同等もしくはそれ以上のマップでの狩りを促進できるよう、パーティ経験値ボーナスの上昇いたしました。



パーティ経験値ボーナスのアップと追加

パーティ人数によるボーナス係数の基本値をアップ

パーティを編成することでその人数に応じて獲得経験値にボーナスが適用されていましたが、このボーナス係数の基本値をアップいたしました。これまで、二人でパーティを編成した時の経験値ボーナスが10%でしたが、これを15%としました。以降メンバーが一人増える毎に10%ずつボーナスが上昇します。

Ex.	二人パーティの経験値ボーナス	15%
	三人パーティの経験値ボーナス	25%
	四人パーティの経験値ボーナス	35%



パーティメンバーの職業によるボーナス係数の基本値をアップ

パーティ内メンバーの職業を4つのグループに分け、その各グループがパーティ内にいる場合、職業による経験値のボーナスが適用されていましたが、このボーナス係数の基本値をアップいたしました。これまで、グループ1.戦士系、グループ2.魔術師系、グループ3.盗賊系・弓手系、グループ4.聖職者系、預言者系に分けられる、1~4の各グループの職業がいる場合、職業によるボーナス係数が10%となっておりましたが、これを15%としました。

また、上記の4グループに加え、ゼニアンがパーティに含まれる場合のボーナス係数も従来の10%から15%へアップいたしました。

Ex. ファイター(グループ1)、マジシャン(グループ2)、ローグ(グループ3)、アコライト(グループ4)の四人のパーティ



Q?

ィを編成した場合

四人パーティの経験値ボーナス 35% + 4 職業ボーナス 15% = 50%

ファイター(グループ1)、マジシャン(グループ2)、ローグ(グループ3)、アコライト(グループ4)、ゼニアンの五人パーティを編成した場合

五人パーティの経験値ボーナス 45% + 5 職業ボーナス(4 職業 15% + ゼニアン 15%) = 75%

ゼニアンのみのパーティでも職業による経験値ボーナスが追加

新パーティ経験値ボーナスとして、ゼニアンのみのパーティを編成した場合にも職業によるボーナスが適用されるようになりました。ゼニアンパーティボーナスはゼニアンのみで3人以上のパーティを編成した場合に適用され、人数のボーナスに30%プラスされます。(ゼニアンボーナス自体はゼニアンのみで3人以上であれば人数に関係なく固定で30%です。)



Ex. 三人パーティの経験値ボーナス 25% + ゼニアンボーナス 30%=55%
四人パーティの経験値ボーナス 35% + ゼニアンボーナス 30%=65%

各パーティボーナスは同一マップ内にいるパーティメンバー数によって適用されます。他マップにメンバーがいる場合、経験値ボーナスは適用されませんのでご注意ください。ゼニアンパーティボーナスはパーティにゼニアン以外の職業がいる場合には適用されません。

スキル「オールストライク」の調整

これまで、オールストライクはスキルの威力が強すぎるということから、スキルレベルを上げていくと、威力も上がるが、詠唱時間も増加してしまうという仕様でした。そこで今回、職業の特性とスキルの使い方を検討し、各スキルレベルでスキルの威力を減少させ、その代わりに詠唱時間がスキルレベルの上昇に伴い減少するようになりました。

詠唱時間関係表

Skill Lv.	修正前詠唱時間	修正後詠唱時間
Lv.1	0.0	1.0
Lv.2	1.0	0.3
Lv.3	2.0	0.0
Lv.4	3.0	0.0

表中の数値は相対的な数値となります。実際の詠唱時間数値ではありません。

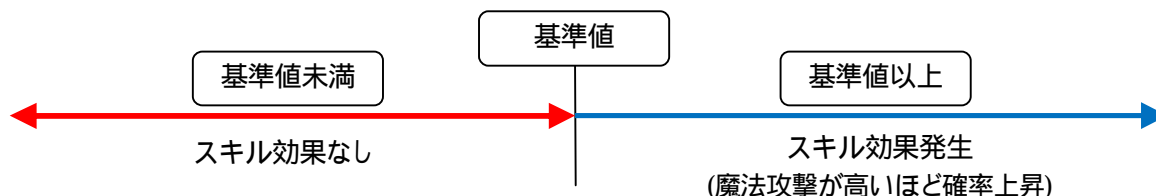


睡眠系スキルのボスmonsterへの効果調整

これまで、ボスmonsterの強化の一環として、一部のボスmonsterへの睡眠系スキル「フレッシュドリーム」「デビルボイス」の効果がない状態になっておりましたが、この度、ボスmonsterの攻略方法を多様化するために、キャラクターの魔法攻撃力により効果発動判定がされるようになりました。キャラクターの魔法攻撃力がmonsterの魔法防御力に対する基準値に達していると、睡眠効果が一定確率で発生します。したがって、魔法攻撃力が魔法防御力に対する基準値を大きく上回れば高確率で眠らせることができますが、基準値に満たない場合には睡眠効果は発生しません。



Q?



各ボスモンスターのステータスにより、基準値は異なります。基準値が高く、睡眠耐性を持つモンスターも存在します。
「フレッシュドリーム」と「デビルボイス」の魔法効果が異なるため、使用者の魔法攻撃力が同じ場合でも成功率は異なります。

高レベルモンスターからの獲得経験値ボーナス適用につきまして

本日の実装を予定しておりました、高レベルモンスターを撃破した場合の経験値ボーナスですが、システムの調整、見直しのため次回アップデート時に延期をさせていただくこととなりました。ユーザーの皆様にはご迷惑をお掛けいたしましたので申し訳ございませんが、詳細内容につきましては改めてご連絡させていただきます。

「プロジェクト Xenepic」次週以降のアップデート予定はコレ！

次週以降、3月中を目途に予定されているアップデートは以下の通りです。
皆様からのご意見・ご要望を元に今後も随時アップデートを行ってまいりますのでご期待ください。

ゼニアンのレベルアップ補助

ゲームスタート時の当面の大目標となる1次転職を行いやすくするため、ゼニアンが受けられるクエスト報酬に経験値を付与するなどの見直しを検討しています。

キャラクター情報チェック機能の追加

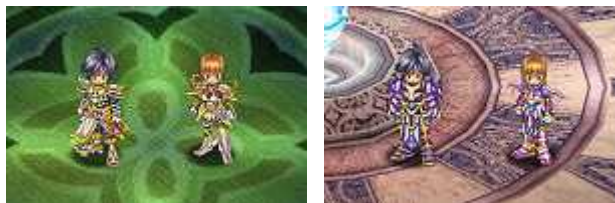
現在、他のキャラクターのレベル・装備アイテムなどを確認することができませんが、本人が了承した場合のみ、相手の職業・キャラクターレベル・装備中のアイテムを確認できるようになる予定です。



相手キャラクターを右クリックすると…

弓手系、預言者系職業の3次職の追加

弓手系3次職「サジタリアス」、預言者系3次職「セルロード」の追加を2008年3月下旬に予定しております。



左:「サジタリアス」 右:「セルロード」

予告なく実装日時や、実装内容を変更する場合がございます。ご了承くださいませ。
実装内容の詳細については、実装時に公式サイトにて発表させていただきます。

Q?

『XenepicOnline』タイトル概要

ジャンル :MMORPG

サービス形態 :基本プレイ料金無料/アイテム課金

運営 :キューエンタテインメント株式会社

開発 :DNC Entertainment Inc.

コピーライト :©2005-2008 DNC Entertainment Inc.

©2008 Q Entertainment Inc.

公式サイト : <http://www.xenepiconline.info>



キューエンタテインメント株式会社について

キューエンタテインメント株式会社 Web サイトをご覧ください。

公式サイト: <http://www.qentertainment.com>