


平成 26 年 10 月 11 日




株式会社ネクソン

テイルズウィーバーチーム 御中

テイルズウィーバーへの要望 & 意見

ローゼンバーグサーバー
ニューイ
BLOG:<http://dropjam.net>
Twitter:@nuits2

はじめに

プレイヤー視点での意見、要望、不具合等の改善案をまとめています。
自身の Twitter やブログにて頂いた意見をまとめていますが、
項目が多い内容に関しては別添とさせていただきます。

目次

- 1.システム
- 2.サーバー
- 3.イベント / キャンペーン
- 4.クエスト / チャプター
- 5.アイテム
- 6.取引 / オープンマーケット
- 7.高レベルキャラクターコンテンツ
- 8.PVP コンテンツ
- 9.モンスターブックシステム
- 10.ルーンシステム
- 11.合成システム
- 12.生産スキル
- 13.ペットシステム
- 14.スキル
- 15.公式サイト
- 16.グッズ
- 17.染色
- 18.アバター
- 19.キャラクター
- 20.更新履歴

1.システム

1-1 コンボシステム

コンボが繋がらない

コンボを利用しないでスキルのみ連打になってしまっている

テイルズウィーバーの魅力及び売りの1つではないか？

1-2 各キャラクタースキル

キャラクター別の詳細については別途(19.キャラクター)にて

・キャラクタースキルの差別化

スキルを個別に改善するのではなく、今年実装されたキャラクター「ベンヤ」のマスタースキルが非常に魅力的であり面白い試みであったので、既存キャラへの実装の検討

・各キャラクターの再バランス

EP2 キャラを中心に全てのキャラクターでの再調整が必要

1-3 クラブシステム

・クラブレベルの上限の開放

クラブエフェクト、高レベルダンジョンの追加、課金エフェクトの追加

課金エフェクト(レアドロップ率 UP、経験値 UP、ネニャフル講義 LP 回復速度上昇)

1-4 バフの解除について

・回復関連の補助バフの解除ができない点の見直し

・信頼の薬のバフを解除できない点の見直し

※再分配やスキルポイントを振る際に効果が切れるまで待つ必要があるため改善が必要

1-5 ゲーム内メール

- ・メールの回数制限に関して一日の上限の増加
便箋アイテムの追加
ハロウィン仕様や、追加キャラの便箋

1-6 ゲームパッド

- ・ゲームパッド用の F1～F12 ショートカットの表示方式が必要

1-7 クラブ UI の改善

- ・検索表示や検索システムの見直し
初心者歓迎・要塞参加・・・等クラブの雰囲気やレベル帯等の項目の追加

1-8 ネクソン ID について

- ・0 キャラの ID の削除可能
サーバー統合によるキャラ数肥大化でどのキャラクターが居るかわからなくなる
- ・ネクソン ID 内におけるキャラクターのルーン ID 移動
課金で移動ができるようにしてほしい

2.サーバー

2-1 サーバー強化

- ・負荷の軽減
オルリー防衛戦やシオカンヘイム、精霊の神殿等、特定の狩場が特定の時間に重くなり、時間指定のレア&経験値倍増イベントにより負荷に拍車がかかっている

2-2 モエンサーバーについて

オープンマーケットが利用できないだけでなく、レア率 2 倍等他のサーバーとの差別化が必須ではないか？

2-3 サーバー間での交流

サーバー別対決のイベントの実施や、他のサーバーとの交流が取れる場所の実装
PVP コンテンツについては 8.PVP コンテンツにて

2-4 星の戦場について

・マッチングシステムの改善

マッチングに時間がかかりすぎる

全サーバーでマッチングできるようにして欲しい(過疎化の改善)

2-5 サーバー移動時のエラーの改善

接続エラーが多発している問題の改善

別マップ : ナルビク側 → クラド側 (逆も有り)

同テイルズ ID 内 : キャラクター 1 → キャラクター 2

同サーバー : テイルズ ID1 → テイルズ ID2

別サーバー : サーバー 1 → サーバー 2

※いずれのパターンでも発生

3. イベント / キャンペーン

3-1 カムバック&ジャンプアップイベント

・安易な経験値配布を避ける

・イベント内容の見直し

レベル帯に見合った装備とタイプ変更スクロール程度で、経験値は不要

アイテムクリックで経験値を得、上位狩場へ侵入できるようになっても、

キャラクター操作に慣れていないためレベルに見合った動きができていない。

プレイヤースキルを身につける必要があるため、狩りで多く経験値を得られる以前の
ホップステップイベントのような内容の方が良い

3-2 新規キャラ作成キャンペーンの定期的実施

・定期的なキャンペーンの実施

ジャンプアップとの同時に実施する事で新規プレイヤーの増加が見込めないか？
プレイヤースキルやゲーム内のルールを身につける必要があるため、
低レベルでのある程度の狩りやクエストの実施は必須

既存のキャラクターとの溝を減らす目的であれば、
ネニヤフル講義の LP 回復量 2 倍の実施はどうか？

タイアップ時に新規 ID に作成キャンペーン(今回のまどか☆マジカのような)の実施

3-3 シオカン Heim 入場券について

ボスや狩場の特徴を覚えたり、チームプレイ活性化の妨げになるため、
今後の外伝スキップのアイテムは実装しないで欲しい
実装する場合でも、アイテム収集が大変な前半(アイスゴーレム討伐前)までを
スキップ、攻略済みキャラでも「動力炉破壊」等に参加できる等の改善

4. クエスト / チャプター

4-1 再分配

- ・レベルキャップ解放後の区切りが無い
170~カンストまで変わらないので、レベルの区切りを変更して欲しい
残り再分配可能回数がわかるようにして欲しい
- ・170 以降の再分配を 3 回使いきると、19 以下の再分配ができなくなるのを修正

4-2 夜明けの塔の難易度の再見直し

- ・物理キャラでの攻略が困難な点
近づくと攻撃力が上がるらしいが、即死ダメージのため意味が全くない
- ・ボスモンスターのスキル
オパーリオン・ディアマンティは、水・氷のエフェクト・床色がわかりにくいので、
色の変更等もう少しわかりやすいように変更して欲しい
スキル最小化でもエフェクトが派手なだけで画面見づらいです

4-3 シオカンヘイムの一部ボスモンスターについて

- ・ボスモンスターのスキル見直し(下方修正)

スタンと状態異常を同時にかけてされるとPTでも全く動けなくなってしまう
(クエストで必須の料理長レオや星の亡骸のスキルの見直しが必須)

4-4 曜日限定クエストの見直し

グリッドウィング等、レゾナンスクエスト&アイテムにより
価値がほとんどなくなっている

→ 補正や報酬の見直しの検討が必要ではないか

4-5 アイテム収集系クエスト

労力に対して報酬が見合っていない(経験値が少なすぎる)

4-6 ミドルレベル向け(201~250)のクエストについて

1~200 までは装備が手に入りやすく経験値も多いが、
それ以降の装備が非常に入手しにくいいため、レベルに見合った装備がない人が多い
既存のサンスル装備の入手難易度の下方修正等の検討が必要ではないか？
現在オルリー防衛戦や革命の花火の利用が増えているので、勲章交換数を減らす等

経験値が簡単に入るがキャラクタースキルの把握ができていないまま
上位コンテンツに侵入している

4-7 その他クエスト

- ・レゾナンス以前のクエストの報酬の見直し
撤去や報酬をレゾナンスレベルへの変更

- ・レゾナンスクエストの見直し
数が多すぎるため、流れがわかり辛く圧迫感を感じる

4-8 チャプター

とても開始の 200 レベルでは攻略ができないキャラが多い。

全体的に PT での攻略ができるようにしてほしい

チャプターをプレイしているユーザーは狩りよりもストーリーを楽しみたい人が多いため、高レベル・高難易度によるストレスで、売りの一つであるストーリーを楽しめなくなっている。

狩りや上位コンテンツと別に考えて実装していただきたい

EP3-1

グラデルや各モンスターの弱体化もしくは同行 NPC の強化

EP3-2

オパーリオン・ディアマンティは、水・氷のエフェクト・床色がわかりにくいので、

もう少しわかりやすいように変更してほしい

(マウスのアイコンが出てから移動でも厳しい)

物理キャラの場合は死にやすい

EP3-3

チャプターのミニゲームは難易度を低めに設定していただき、

クリア後にミニゲームの難易度を高めにする程度にしていきたい

5. アイテム

5-1 アイテムの設定見直し

・銀行やかばんに入らない「クエスト進行アイテム」の修正

クエストアイテム専用インベントリの実装等

・ゴミ箱、ペットかばん、NPC 商店への販売のできないアイテムの修正

アキュラシーカード

・主張アイテムにて使用できる記号「～」の追加

チャット欄で使用できるが、主張では利用できないため。「～」は使用頻度の高いため

・アイテムバンドル数の見直し

バンドル数の変更に伴い、NPC 商店等の購入可能数を 255 上限の見直し(999)

5-2 自動操作判定機について

撤去されましたが、現在は BOT よりもマクロが多く感じられますので、改善及び復活のご検討をお願いします

5-3 アイテムの重複可/不可の明記

幸運の紋章・モンスターハンターのルーペ・タイアップアイテム・・・等
修練の石・修練の結晶・・・等

6.取引 / オープンマーケット

6-1 オープンマーケット

- ・検索システムの強化
大商人の千里眼のような検索システム(部位別やレベル別に検索)
- ・一部登録できないアイテムの追加
†10th 粋・アナイス
- ・確定カードの登録の検討

6-2 オークションシステム

- ・新システムの検討
高額商品はオープンマーケットやアイテムショッププレゼントによる信用取引になり、詐欺等の横行がプレイヤー間で問題になっている
入札者の表示/非表示設定、入札時に一定の SEED が必要等、
新取引システムの追加を期待(落札者には SEED の返却等)

6-3 SEED 所持上限の再検討

ゲーム内通過の取引相場安定化

6-4 ネクソンポイントを含むアイテム取引システムの検討

オープンマーケットとは異なる、ネクソンポイントと複数アイテムを同時に交換できるシステムの検討

※取引手数料(NP)の設定必須(登録 NP の10%を手数料等)

高額アイテム取引の詐欺防止のための新取引システムの追加

7.高レベルキャラクターコンテンツ

7-1 装備

・合成武器の存在意義について

条件が厳しすぎる(夜明けの塔攻略及び個数)

条件が厳しすぎる割に補正が特殊装備の方が補正が上

やっと作ったところで次の武器(特殊)が発表され、心が折れる(安易なインフレ)

・新武器実装のタイミング

レーテ武器の難易度に対して新規武器の実装が早すぎではないか

特殊武器の補正の見直し(合成装備より若干低い等)

・安易な宝箱アイテムへの実装

困難なアイテム収集による上位装備アイテムのインフレの防止が必要ではないか？

あこがれや目標喪失(上位プレイヤーの引退)による芋づる式の引退の懸念

7-2 チームプレイ

・ボスモンスターからのレアアイテムの分配について

夜明けの塔や精霊の神殿のボスと同様の使用に変更(デリンセヒル、シオカンヘイム)

高額レアが一つだけの場合、PT でのトラブルが多く、

ソロ狩りが基本になるため商人の千里眼程度の、部位毎の絞込み検索の実装

8.PVP コンテンツ

8-1 星の戦場

全体的に時間がかかり過ぎるため、ユーザーが減っている

マッチングに時間がかかり、ケルティカ占領戦も人が集まらないため攻略に時間がかかり、悪循環を起こしている。

・サーバー間共通にしてはどうか？

・マッチングシステム

全くマッチせず、後から入ってきた人が先に入ってしまう不満が多い

・ランキングシステム

傭兵訓練所とケルティカ占領戦のランキングを個別にする

・傭兵訓練所

移動速度の統一化(参加の難易度を下げる必要がある)

・ケルティカ占領戦

戦場専用装備や追加効果の見直しもしくは廃止

PK ユーザーは自身の装備やスキルを試したい場所を欲しているため、

専用装備等による極端な特化は PK ユーザーは望んでいない

アイテム制限の見直し

特定の状態異常スキルを使われると上記の装備で簡単に勝敗が決まってしまう、

PVP コンテンツとしての魅力がなくなっている

専用ポーションや万能薬への変更、もしくは制限の廃止

クールタイムの見直し

固有スキル、状態異常(暗黒、氷結等)スキルの CT の見直し

8-2 要塞

期限付き称号等の実装をし、要塞を保有する意味が欲しい
防衛が非常にしにくくなっているので、要塞スキル(石回復等)の実装はどうか？
サーバー対抗ができる要塞の追加はどうか？

8-3 ファイトクラブの復活

サーバーを超えての対戦ができるようにして欲しい
1:1 で対決できるコンテンツの復活をして欲しい

9. モンスターブックシステム

9-1 カード保護フィルム

- ・アイテムショップによる販売の検討
 需要に対し供給が少なすぎる
 ルーン ID を統一する障害になっている

9-2 上位ランクの登録について

韓国で実装されている上位ランクのカード登録について、
実装する際は早めに情報を開示して欲しい

ランク7, 8の作成が困難であり、テイルズ ID に複数キャラクターが居る際に、
重複ができないのも含め、再度修正が必要ではないか？

10. ルーンシステム

10-1 ルーン庭園について

- ・庭園システムの改善
 生産スキルに必要な材料を収集しやすくしてはどうか？
 種を1つではなく、畑のように大量に植えられる等、活用しやすくする等の検討

10-2 ルーンスキルについて

- ・初期化アイテムの販売の検討

修正等を行いたいので、初期化アイテムの販売の検討

- ・ルーン倉庫

アバターアイテムの共有(イベント品及びレアアバター以外)

SEED 保存上限の見直し

11.合成システム

11-1 利用についての見直し

合成成功率 UP にアイテムがあっても利用する事が少なく、
モンスターブックやルーンシステムにあっても意味がほとんどない
案)ルーンの実績にアイテムの合成を追加する等

11-2 属性石の作成について

現状手間がかかるだけのため、合成システムへ変更はどうか

11-3 作成可能個数について

一度に複数作れるように改善して欲しい

12.生産スキル

12-1 クエスト内容の見直し(難易度の軽減)

主に料理スキルの必要個数が他に比べ、運要素が絡むため大変である

12-2 料理スキル&調合スキルについて

NPC 商店で購入できる安価で買えるアイテムに劣っているため、需要がほとんどない
ネチャフルで入手できるアイテムに比べ再使用時間の制限や効果で劣っている
合成に必要なアイテムの個数や内容を見直し、重複利用できる等の改善が必要では？

13. ペットシステム

13-1 課金ペットとの差別化

金額が高いわりに染色、復活スクロール以外の差別が無いため、課金する魅力が低い
(案)課金ペットのスキルは HP+1000 等や差別化が必要

13-2 ペットの生命力

レベル 5 になると生命力の回復方法がない(レベル 4 まではレベルアップで回復する)
回復アイテムの実装が必要ではないか？

13-3 既存ペットスキルの見直し

レベル 4、レベル 5 の内容を変更し、属性等の狩りへと特化したスキルの実装等の検討

13-4 新規ペットの追加

何年も新規ペット追加されておらず、モンスターペットを希望する声もある

13-5 復活スクロール

通常のペットにも課金の復活スクロールの適応範囲にする

14.スキル

14-1 スピードアップの差別化

現状ではルシアンのみ範囲であるが、それ以外の区別がないため、マキシミンは単体ではあるが回避率上昇等の差別化が欲しい
もしくはシステム欄と被るがマスタリーでの差別化
(回避上昇、移動速度増加、範囲化…等)

14-2 二次スキル

二次スキル未実装キャラ(アナイス、イソレット、ベンヤ)にスキルの順次実装

14-3 スキル最小化(オプション)

ヘルゲート等最小化しても変わらないスキルが増えている

14-4 三次スキル

グラビティウォールの攻撃範囲がキャラクター広範囲技の範囲よりも狭い
全く使用されていないスキル(エレメンタルソウル)の見直し&調整
難攻不落の効果時間の再見直し(短すぎる)もしくはゲージ消費量の下方修正

14-5 完全回避

回避クッキーやベンヤのスキル「アボイド」、イサックの「シャドームービング」等のキャラクターに補助がかからない点の見直し

14-5 守護精霊(アナイス)の補助スキル

ハードウェポン等上書きができない点の見直し

15.公式サイト

15-1 不正利用者の情報の定期的報告

不正利用者への警告を兼ねて、定期的な開示(現在の公開期間では長すぎる)

15-2 重要なお知らせの整理

イベントやお知らせが多く、アップデート情報がすぐに確認できない
2 ページ目になってしまう

15-3 公式サイトにイベントカレンダーの表示

多すぎて重要なお知らせ等で TOP ページから観ることができなくなり把握できない

16.グッズ

16-1 公式のグッズについて

・完全受注生産等の検討

10 周年のラバーストラップ等の販売の検討をお願いします
最低受注数を設定しておけば、発注数に見合わない場合は販売不可となり、
負担が少なく公式グッズ通販が行えるかと思えます。

◆欲しいグッズ案

ラバーストラップ、コップ、マグカップ、クリアファイル、フィギュア
サウンドトラック、キャラクターブック(設定 & イラスト集)、EP3 対応攻略本

17.染色

- ・ランダム染色のカラー保存(3 色程)機能の追加
- ・ビューティーショップのランダムカラーの固定
- ・各キャラクターの染色箇所の追加
 - EP1 キャラクターの染色箇所が少ない

18.アバター

- ・装備部位ごとに分けてほしい
もしくはカラーやデザインの統一をする等(動物、ゴスロリ等)
- ・レアアバターの見直し
引換券による指定交換の可能
現状、新規アイテムの方が魅力的であり価格が高くランダムであるため不満が多い

引換券必要枚数の減少、ランダムになるのであればある程度は選べる等
- ・追加のポーションアイテムの廃止
スロット圧迫するため不要

もしくはロングソードの幸運やカ ril 家常備薬への変更
- ・変身マント&乗り物
クリック範囲が広いため NPC やプレイヤーに重なり、
取引(アイテム交換や商店の利用)の妨害があるため改善が必要

狩場でのターゲットが困難になる
変身マントや乗り物のサイズ(大小)にかかわらず、
選択範囲を元のキャラクターのサイズにする等、改善が必要
- ・SHOW Armor
基本の髪型の際は染色も反映できるように見直し
アバター箱に追加を希望
モーションが少なすぎる
- ・一部アバター及びビューティーショップアイテムの見直し
髪型を変更した際に帽子アイテム等を突き抜けてしまう問題を改善
セーラー襟等のアイテムもロングヘアーだと突き抜けてしまう
- ・アバター倉庫の拡張
新規追加されているが、アバター倉庫の拡張ができないため購入をためらう

- ・色違いアバターの追加

新規追加アイテムに魅力的なものが増えているので色違いの検討
(色違いのみで5 枠位あっても文句ないです)

19.キャラクター

- ・ルシアン

飛連破

[STAB+HACK]から[HACK]に変更による空気

シルフカッター強化により、選択肢が減っているため狩りがうざいと文句あり

- ・ボリス

染色箇所増やしてほしい(マント、服、ズボンの分割)

フローズンブレイクのディレイの減少

- ・イスピン

オルランヌの加護(真ではない)の見直し

移動速度上昇やステータス増加の $+\alpha$ 、もしくは効果時間の増加

セルフレジスト 効果時間の増加

ブレス

ティチエルの様な変更がないため、同様の内容に変更もしくは差別化の実装

散花舞

モーション短縮による綺麗なグラフィックが台無しになっている

カウンタースピアが1 回振るのに3 段のダメ出すのに対し、

散花舞は複数回振って4 段だから速度に差が出る

オルランヌ制服のイスピンのズボンの変更

見た目があまりよくない

- ・マキシミン

ちっちゃなマキシミンのアバターの実装

眼鏡を外せるようにしてほしい
眼鏡を染色できるようにしてほしい
靴を染色できるようにしてほしい

シルフウィンド 移動速度強化、持続時間の強化
五花月光斬 段数の追加、ディレイ減少
魔剣・太刀のディレイの見直し(減少)
的中剣 持続時間の増加
スピードアップ ルシアンと同等か差別化の実装

・シベリン

チャプター 1-13-2 で利用していたベルナールのスキル旋風斬(?)の実装

・ミラ

座り(正面)グラフィックの変更(足を閉じて揃えるなど)

・ジョシュア

ヴァーティカルインフィニティ 段数追加、ディレイ減少
スタックアート モーションディレイの減少、段数追加

キャラクタードット

現在のドット絵は足が短く設定より低く見える
細身で高身長に見えるように修正の検討
走り方がドタドタしているので、貴族っぽくない、品がない

・ランジェ

全体 スキルの見直し
ミスティーショット 段数追加、範囲の増加
アイスパラスショット 使用後のディレイ硬直(バグ?)

・イサック

発勁・乱 段数追加、ディレイ減少

・アナイス

精霊
精霊の攻撃で AF 効果が出ない

着用時の効果が精霊攻撃に乗らない
3 次スキルが精霊に乗らないものが多数

・魔法人形

バリア&レジスト効果の反映もしくはそれに変わるスキルの追加
現状、精霊の神殿での狩りが不可能
アナイスにかかっている補助等を反映して欲しい

・イソレット

アクションスロット
ベンヤと同様にアクションスロットのスキルをショートカットへ登録できるように

・ベンヤ

ヘルゲート
使用中は防御力の低下等の実施が必要ではないか？(主に要塞)

・新キャラ

全くないのは困るので、検討して欲しい
弓(物理)、竖琴(魔法)とかどうだろうか？

20.更新履歴

日付	内容	Ver
2014/10/11	新規作成	1.0
2014/10/11	別添削除、更新履歴挿入	1.1