

[ NEWS RELEASE ]

報道関係者各位

2013年1月23日

株式会社ガマニアデジタルエンターテインメント

## カワイイ×軽快3Dアクション【ティアラ コンチェルト】 キャラクターに個性が出せる「アビリティシステム」の情報を公開



株式会社ガマニアデジタルエンターテインメント(本社:東京都品川区、代表取締役社長:浅井 清、<http://www.gamania.co.jp/>)は、今冬サービス開始を予定している新作 MO アクション RPG「ティアラ コンチェルト」において、ゲームキャラクターの育成に関わる「アビリティシステム」についての情報を公開いたします。

### キャラクターに個性が出せる「アビリティシステム」

「ティアラ コンチェルト」では、3種類の職業(ファイター、レンジャー、チューナー)が実装されています。

これらはそれぞれ、レベルが上がると職業に沿ったスキルを習得していきますが、さらにキャラクターを特徴づける要素として「アビリティシステム」が存在します。

「アビリティシステム」は、レベルが上がると入手できるポイントを使用し、様々な効果やスキルを獲得することができるシステムです。このため、同じ職業でもプレイヤーが選択した「アビリティ」によっては、最終的に異なる特性をもったキャラクターに成長させることができます。

このため、例えば同じファイターだとしても、HPが多いファイター、攻撃力が非常に高いファイターなど、様々なファイターが生まれるのです。



▲レンジャーの「アビリティツリー」の例

### ▼各職業の「アビリティ」の一例

ファイター	「ハウリング」	自分の PW の回復率上昇。全チームの物理攻撃力が上昇
	「ブレイブハート」	敵に攻撃が命中した際に PW を増加させる
レンジャー	「スキル強化」	指定したスキルのダメージを 10% 上昇させる
	「スナイピング」	自分のクリティカルダメージ 20% 上昇。全チームのクリティカル発生率 15% 上昇
チューナー	「瞑想」	非戦闘状態時の MP 自動回復効果が向上
	「マエストロ」	MP 上限値上昇、敵に攻撃が命中した際に MP 回復。全チームの EL・E 攻撃力上昇

※「チーム」は、複数の「パーティ」(最大 4 人)によって編成されるグループの名称

※PW(パワー)、EL・E(エレメントエフェクト)はそれぞれステータス名称

## 職業だけじゃない！ 種族によっても変化するスキル

「アビリティ」で選ぶスキルツリーにより、キャラクターに個性をもたせることができますが、選んだ職業や種族、性別の組み合わせによっても戦闘方法やスキルが変わります。例えば、銃を使用する職業「レンジャー」のヒューマン(女)とビースト(女)を比較した場合、ヒューマン(女)には、「サウンドショット」というビームを使用する攻撃スキルが備わっています。しかし、ビースト(女)にはこのサウンドショットはなく、代わりに鷹で攻撃する「サモンファルコン」や、斧を投げて攻撃する「サンライズアクス」という攻撃スキルを所有しています。

また、剣を使用する職業「ファイター」のヒューマン(男)とビースト(男)は、「スカイパイブレーション」という同じスキルを取得しますが、攻撃範囲が違うため、立ち回りが変わってきます。



▲ヒューマン(女)「サウンドショット」



▲ビースト(女)「サモンファルコン」



▲ヒューマン(男)「スカイパイブレーション」



▲ビースト(男)「スカイパイブレーション」



この他にも、「ティアラ コンチェルト」には様々なアビリティが登場します。今後の $\beta$ テストや、サービス開始に関する続報にどうぞご期待ください。

▽「ティアラ コンチェルト」ティザーサイトはこちら

<http://tc.gamania.co.jp/>