

[NEWS RELEASE]

報道関係者各位

2013年6月7日

株式会社ガマニアデジタルエンターテインメント

時代劇カードバトル RPG【あっぱれ！天下御免 乱】 デバッグテストレポート公開のお知らせ



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/>）が今夏サービス開始を予定している Web ゲームサービス「あっぱれ！天下御免 乱」では、5月に行われたデバッグテストのテストレポートを本日6月7日に公開したことをお知らせいたします。

今後の対応方針を掲載！デバッグテストレポート公開！

「あっぱれ！天下御免 乱」において、5月9日～5月15日に実施したデバッグテストのレポートを本日6月7日にティザーサイトにて公開いたしました。さらに、テスターの皆様よりお送りいただいたご意見・ご要望の中から比較的多く寄せられた内容について、今後の対応方針を掲載いたしました。本ニュースリリースでは、デバッグテストレポートの一部を抜粋いたします。詳細については、「デバッグテストレポート」をご覧ください。

▼デバッグテストレポート

2013年6月7日 金曜日 15時

▼デバッグテストレポート概要

○奥義の効果を表示

用心棒クリック時に表示される裏面（簡易表示画面）に、詳細ボタンを追加し、用心棒の詳細が閲覧できるように変更予定です。また、奥義についても詳細画面にて奥義をクリックすることで効果説明が閲覧できるように変更予定です。



○単色編成の見直し

光属性単色による守備隊が非常に強力であった点や、全体的に単色が有利な状況であったため、コスト、攻撃/防御数値、奥義のバランス、場の属性に合わせた配置を行った際の奥義発動確率のボーナスに関して大幅に見直すことで、単色編成以外に様々な選択肢が取れるよう変更予定です。

○戦闘時のテンポ

戦闘テンポに関して、奥義失敗時の演出短縮及び効果エフェクトの演出短縮を実施予定です。

また、奥義失敗時の「×」表示は勝敗に直結する表記であると勘違いされるケースがあったため、表記を変更する予定です。

○倍速について

デバッグテストでは、戦闘開始ボタンがクリック後に倍速ボタンへ変わる仕様となっておりました。戦闘開始ボタンの配置変更に従い、常に倍速/通常へ切り替えが行えるボタンへと仕様を変更し、ご自身で倍速/通常を切り替えない限り、戦闘が終了しても常にこの状態が保持される形へ変更予定です。

戦闘のスキップ機能については、短期的なアクセス数増加による負荷等の問題もございますので、上記の仕様変更後もご意見を多数いただく場合、再度検討いたします。

○守備側の奥義が100%発動する道具「徳河の旗印」について

「徳河の旗印」は、宝珠を一定期間奪われにくくすることをコンセプトとして導入した道具であるため、道場バトルでの効果発動を廃止し、宝珠バトル時のみ効果が発動されるよう変更予定です。

「あっぱれ！天下御免 乱」では

- ・可愛くてコミカルな女用心棒達
- ・気軽に簡単かつ直感的に遊べる
- ・奥義のタイミング設定など、やってみると奥深い！

をコンセプトとして多くの皆様にご満足いただけるよう、運営・開発チーム一丸となって開発を行ってまいります。

今後とも引き続きのご支援・ご協力の程をよろしくお願いいたします！

▽「あっぱれ！天下御免 乱」デバッグテストレポートはこちら

<http://at.gamania.co.jp/news/?id=33>

▽「あっぱれ！天下御免 乱」ティザーサイトはこちら

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