

『雀龍門』 新システム『称号』を導入！ ～隠された全ての“条件”を探し出せ！100の『称号』現る！～

PC 向けオンラインゲーム「雀龍門」を運営するエヌ・シー・ジャパン株式会社(東京都渋谷区、代表取締役: Park, Sung Jun(パク ソンジュン))は、2010 年 8 月 3 日(火)より、「雀龍門」を深くやり込む新たな要素として『称号』システムを導入致します。

『称号』は、公式戦の「昇龍モード」で特定の条件を達成すると獲得でき、それぞれ異なる獲得条件が設定されています。獲得した『称号』は装飾アイテムとして装着することが可能で、『称号』ごとの異なるエフェクトによりアバターを個性的に彩ることができます。

『称号』は、プレイ開始からすぐに獲得できるものから、達成が非常に困難なものまで、様々な難易度のものがあり、麻雀の腕前の差に関わらず全てのお客様が楽しむことができます。また、難易度が高い条件の『称号』を獲得し装着することで、段位・級位や勝敗では表すことのできない麻雀の実力を示すことができます。



そして、『称号』獲得条件は明かされていないため、お客様自身で見つけていく楽しみもあります。お友達との情報交換や、色々なプレイや役に挑戦することで情報を入手し、どんどん『称号』を手に入れて下さい。

是非とも、全ての『称号』の獲得を目指して、果敢に「雀龍門」の対局に挑んで下さい。

■『称号』システム導入について

【名称】

称号

【実施日】

2010 年 8 月 3 日(火)定期メンテナンス終了後より

【取得対象】

公式戦「昇龍モード」でプレイしたお客様

雀龍門(R) is registered trademark of NCsoft Corporation. Copyright (C) 2009 NCsoft Corporation. NC Japan K.K. was granted by NCsoft Corporation the right to publish, distribute and transmit Jan Ryu Mon(R) in Japan. All rights reserved.

※当プレスリリースの内容は 2010 年 7 月 8 日現在のものです。諸般の事情により、予定を変更する場合がございます。



【概要】

2010年8月3日(火)より、公式戦「昇龍モード」で特定の条件を達成すると与えられる『称号』システムを導入致します。『称号』は簡単に入手できるものから、達成が非常に困難なものまで様々な難易度のものがあり、取得条件が非公開のため、お客様が自らゲームプレイの中で探し出すことになります。『称号』アバターに装着することにより、お客様自身の個性を引き立てる役割を果たします。

雀龍門(R) is registered trademark of NCsoft Corporation. Copyright (C) 2009 NCsoft Corporation. NC Japan K.K. was granted by NCsoft Corporation the right to publish, distribute and transmit Jan Ryu Mon(R) in Japan. All rights reserved.

※当プレスリリースの内容は2010年7月8日現在のものです。諸般の事情により、予定を変更する場合がございます。