

2019年2月27日

報道関係者各位

Linkblue 合同会社

**【オープンβ結果報告】インディーズスタジオが開発中の  
スマホアクションRPG『クレサマルス物語』が実施した  
オープンβテストのアンケート結果&ユーザーズボイスを公開。  
回答者の97%が「楽しめた」と回答。**

Linkblue 合同会社(本社:東京都千代田区、Founder & CEO:高橋則行、以下、Linkblue)は、新作スマートフォンゲーム『クレサマルス物語』iOS版について、オープンβテストを2019年2月13日から24日まで実施し、そのアンケート結果およびユーザーズボイスを公開することをお知らせいたします。  
また、βテストの結果を反映し、リリース予定時期を2019年春に変更すると共に、リリース記念キャンペーンを実施することをお知らせいたします。



アプリアイコン (仮)



アプリバナー



メインビジュアル

## 運命と覚醒のアクションRPG「クレサマルス物語」オープンβテスト実施概要

・開催日時：2019年2月13日18時00分～2月24日24時00分

・運営方法：公式Twitterにて告知、および運営を実施

公式Twitter URL [https://twitter.com/cresa\\_mars](https://twitter.com/cresa_mars)

### β版提供コンテンツ

1. ゲーム序盤メインコンテンツから抜粋した特別版

2. ゲーム中盤のパズルクエスト「砂漠からの脱出」

3. ゲーム中盤の騎士団長ザインの撃破

4. ゲーム中盤の巨大ボスロックドラゴンの撃破

β版プレイ動画はこちら→<https://youtu.be/EzfluScN1TE>

### 実施結果

インストール数: 1035

ご意見・アドバイス(重複整理後): 64

当初の想定インストール数である300を大きく上回る結果となりました。

オープンβにご参加の皆様、レビュー記事を執筆いただきましたメディア様、ライター様、この場をお借りして、深く御礼申し上げます。

### アンケート結果

アンケートは12問でYes/No、選択制の質問です。

1. クレサマルス物語 β版 はお楽しみいただけましたか？



2. アクションに爽快感はありましたか？



3. 音楽は気に入っていただけましたか？



4. キャラクターは気に入っていただけましたか？



5. ストーリーは興味が湧くものでしたか？



6. ゲーム序盤のチュートリアルクエストの難易度を教えてください。



7. ゲーム中盤の砂漠の迷宮クエストの難易度レベルを教えてください。



(やっていない: 10.8%)

8. ゲーム中盤の帝国騎士ザインクエストの難易度レベルを教えてください。



(やっていない: 13.5%)

9. ゲーム中盤のロックドラゴンクエストの難易度レベルを教えてください。



(やっていない: 10.8%)

10. オープン  $\beta$  の運営は満足できましたか？

Yes 100%

No 0%

(本リリース後の運営も期待できそう: 66%)

11. RPG ゲームは好きですか？

Yes 100%

No 0%

12. アクションゲームは好きですか？

Yes 92%

No 8%

## ・アンケート結果に関する考察と開発方針

- アクションゲームの楽しさや爽快感、音楽の方向性については満足度が高い
  - 引き続き、この方向性を深め、動作の軽快さを維持しつつ、爽快感を阻害するような不具合を解消し、弓を動かしやすくするなど改善を続けてまいります。
- キャラクターとストーリーは、改善が必要
  - この 2 つは切っても切り離せないものと考えております。オープン  $\beta$  版では本シナリオデータは入っておらず、設定資料からの抜粋テキストで会話を構成していたため、キャラクターの魅力が引き出せていなかったと分析しております。
  - リリースに向けて本シナリオテキストの精査と、よりキャラクターの魅力が引き立つような表現を深めてまいります。
- オープン  $\beta$  の序盤から中盤までのクエストは適正な難易度、終盤だけは見直す必要あり
  - $\beta$  版では、ゲーム全体の難易度に対する感じ方を計測するため、簡単なレベルから難しいレベルまでのクエストを用意しておりました。今回チュートリアルから中盤までは、精度の高い難易度調整の結果が得られたと分析しております。
  - ロックドラゴンの中盤の難易度を想定しておりましたが、多くのユーザー様が終盤とご回答いただいていることから、ゲーム終盤の難易度として見直し、さらに煮詰めてまいります。
- $\beta$  テストの運営については満足度が高い
  - ご評価はいただきましたが、告知内容の訂正などを行ったこともありましたが、告知情報の質、量、タイミングなどを再度見直し、リリースに向けてより良いユーザー様へのサポートが実施できるように改善してまいります。
- RPG 寄りのユーザー様にもリーチ
  - RPG 寄りかアクション寄りかという意図での質問ですが、想定より RPG 寄りのユーザー様に興味をいただいていたことが分かりました。RPG 好きなユーザー様もご満足いただけるような操作性の向上や、アクションの進めやすさ、深み、といっ

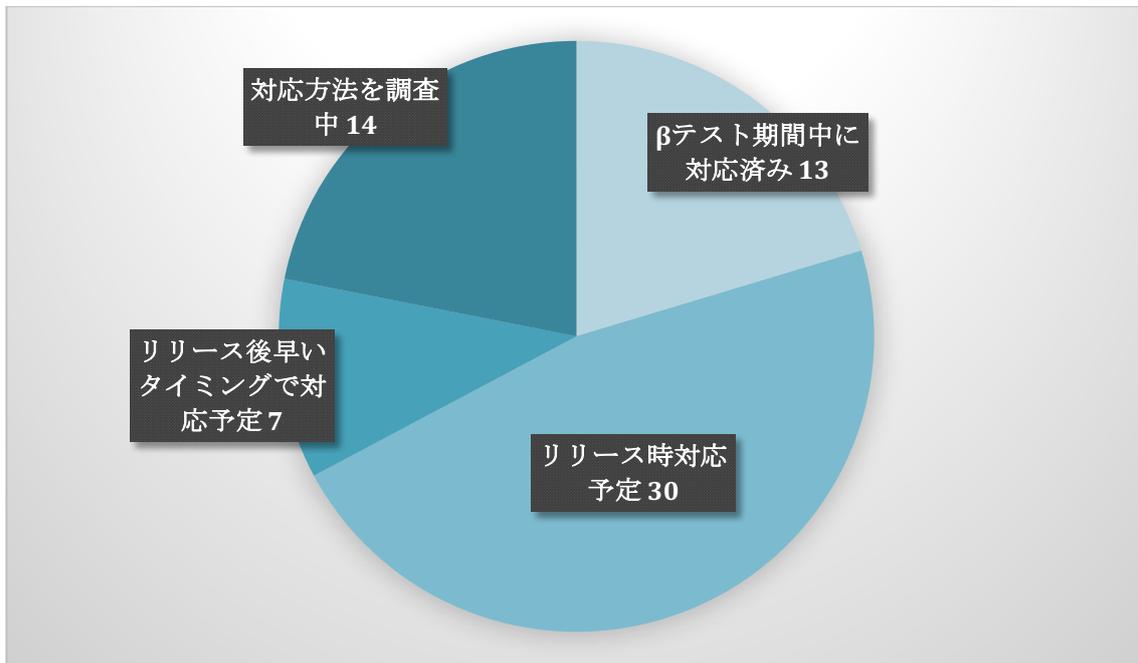
たものに磨きをかけてまいりたいと考えております。

### ・ご意見・アドバイスの概要と開発方針

ご意見・アドバイス(重複整理後): 64 件

アクションの使い勝手や、SE 音、フォントなどを中心に気になる点について、ご意見やアドバイスを頂きました。

優先度を定めて対応を進めております。



#### 対応済み(13件)、もしくは対応中(30件)の事項

1. 不具合修正: アプリのクラッシュ、再戦時ボスのスキルがリセットされない不具合、アニメーションの指定漏れなど
2. SE 音全般の制作と割り当て(特にスキルや敵の SE 音)
3. フォントの割り当て(特に会話フォントとスキル名のフォント)
4. プレイヤーの使い勝手の向上
  - a. 弓の Aim アシスト
  - b. 弓の Aim 速度を選択可能にする
  - c. デフォルトのフリック感度調整
  - d. 固定ボタン操作への切り替え
  - e. スタンや連続ダメージ時の硬直時間の短縮や、早期回復の操作
  - f. ボスカメラの適正化
  - g. カメラ揺れを選択可能にする(カメラ酔いを防ぐ)
  - h. 攻撃の予兆モーションを分かりやすくする(特にボス)
5. 人気が高かったスコアアタックについて、スコア算出アルゴリズムの見直しなど

### 対応方法を調査中の項目

1. カメラの手動変更(ボタン割り当ての問題などがあり、まず自動カメラを調整)
2. 画面表示の改善(表示エリアの見やすさなどを調査)
  - a. アイテムや武器切り替えのボタン化
  - b. スキルレビュー
  - c. 地図表示の改善
  - d. GUI のデコレーション
3. 草などより多くのフィールドオブジェクトの破壊(パフォーマンスの調査)
4. 他のキャラの使用(本編は全てナインのシナリオのため、DLC で配布予定)など

### ・Twitter に投稿されたユーザーズボイス

#### アクション

雑魚敵に AOE スキルの爽快感たまらん
弓を使ってスイッチ押ししたりギミックが細かくて楽しい！
操作简单だけど奥が深いアクションで RPG の要素はまだわからないけどリリースされたら色々やってみたいです
へたくそなので思った通りに操作するのはまだ難しいけど、、ひたすら斬りまくってるだけで楽しい～
操作は簡単で技が派手です！共闘あれば最高ですね。

#### グラフィックス

グラフィック綺麗だな～
60fps と 30fps のエフェクト有りと無しでは印象が全然変わる
運営がグラフィック高品質にする方法教えてくれたから試したらマジで別物になった

#### 音楽

サントラほしい！
音楽とか爽快感とか〇ースシリーズ好きならハマるかも！
BGM が燃える

#### キャラクター

キャラ美男美女
記憶をなくした主人公ナインがかっこいい。
女の子がかわいい！
ザインのみたいなパワー系のキャラ好きなんだよなあ

### チャレンジ要素

挑戦し続けてるけど勝てない…→ようやく勝てた…スコア上げるべくやりこんでく！かなりハマってる 笑
1000 超えたあ！大変だった→1211pt!! □これはかなり良いスコアなんじゃないかな？
結構強くて大変でした。おもしろかったです
遂にロックドラゴン倒したよ！帰って何回やっただろうか笑

### ボス

まさかこんなデカイモンスターがいるとは、部位破壊も出来るし結構楽しい
(ロックドラゴンを前にして)でっか w 迫力ありすぎるし勝てる気がせん www
ボスとの(スキル)撃ち合い楽しい

### 期待

凄く楽しかったのでフォローしてリリースまち推奨です。
20 代後半や 30 前半の人は特に感じるものがあると思います。もちろん他の年齢層の方も
久々にこういうゲームやった 面白いので完成版に期待
要望 DM 送ったらすぐ返ってきたし、ユーザーを考えてくれているのがわかる返答 神運営の予感
(運営に関して)広告宣伝の為というより、良いゲームを作りたいという熱意を感じます。

### ・ユーザーズボイスに関する考察と運営方針

1. アクションの爽快さ、その中でもとりわけスキルに関しての好評のコメントが多かった印象があります。また音楽についてもサウンドの熱さについてコメントいただきました。
2. スコアアタックについて、ザイン撃破が人気でした。お客様のツイートから、手強い難易度と、やればやるほどプレイヤー自身が上手くなり勝てるようになるバランス、手軽に再戦してスコアを Twitter にアップできることが要因だと分析しております。
3. 想定よりもインストール数が 3 倍以上多かったこと、および、普段アクションゲームをやらないユーザー様や、スマホでは本格アクションをやらないユーザー様にもご関心をいただき、久々にこういうゲームをやったら面白いなどのコメントから、スマホ×本格アクションのジャンルにもまだまだ潜在的なユーザー様がいらっしゃるものと考えております。

4. 手強い難易度を支える適切な攻略コンテンツとして、攻略動画を公式から配信したところ、攻略動画を見て撃破できるようになった等のコメントを頂きました。適切な攻略情報を公式から配信することについて、ユーザー様の高い関心と、快適なプレイをサポートする効果があるものと分析しております。

配信した攻略動画はこちら→<https://youtu.be/qKwZqY1S0kl>



### ・アンバサダープログラムおよびマーケティング施策の実施

1. 今回スクリーンショットコンペという、SNS を用いたユーザー参加型の企画を行いました。
  - a. 会期中に下記のテーマを設けました
    - i. 砂漠の迷宮タイムアタック
    - ii. ザイン撃破スコアアタック
    - iii. ロックドラゴン撃破報告
    - iv. 私の好きなスキル
    - v. フリー
  - b. 初めはスキルのスクショ、後半はスコアアタックに人気が集まりました。
  - c. 競い合いながら上手くなって楽しむという要素はアクションゲームの基礎的なものと考えております。それが SNS と組み合わせたり、相乗効果があったものと考えております。
  - d. この結果を踏まえ、適切に競い合うためには難易度について初級側、上級側、どちらもクオリティ向上やバランス調整が重要であり、特に上級側の調整にはプレイヤーとしてのかなりのスキルが必要と認識を改めております。
  - e. そのため、今回スコアアタックの上位者にご協力についてお声がけしたところ、大変快くお受けいただける旨のご回答をいただきました。
  - f. こちらのご協力者様をプレミアムアンバサダーと定めさせていただき、エンディングスタッフロールへクレジットすることといたしました。
2. 公式からの動画配信以外にも、自らの楽しみとして Mirrativ での配信や、ニコ生での配信をされているユーザー様がいらっしゃいました。
  - a. アクションゲームは動画で伝えるのが一番伝わりやすいと思います。そして、ユーザー様が自ら配信して楽しんでいるということは、何らか動画配信に面白みを感じていただける要素があると推測しています。

- b. そのため今回配信されていた方にお声がけし、プレミアムアンバサダーとしてプレイ動画配信にご協力いただく旨、ご快諾いただきました。配信という状況下での面白さの改善などにもアドバイスをいただくことで、「やって楽しい、見て楽しい」というコンテンツに仕上げたいと考えております。
  - c. これは、今後 Linkblue が目指す e-Sports コンテンツ制作にも通じるものがあると考えております。
  - d. こちらもエンディングスタッフロールにクレジットさせていただきます。
3. ユーザー様のコメントから、ストーリーやキャラクター愛についての重要度を再認識いたしました。
- a. 特にキャラクターについては、好きゆえの2次創作や、コスプレなど、ファンコンテンツとしての充実がキャラクター愛を深め、ひいては作品の広まりに強く寄与するものと考えています。
  - b. 「クレサマルス物語」のキャラクターはアクション好きの男性だけでなく、女性からも評判が良く、キャラクター愛につながりやすいものと分析しております。
  - c. 以上を踏まえ、2次創作についての許諾を明確にし、2次創作作品を公式でリツイートしたり、公式としてコスプレイヤー様をプレミアムアンバサダーとして認定するような取り組みを進めてまいりたいと思います。
  - d. コスプレイヤー様としては、すでに東京ゲームショウ2018で12カンパニー所属のえい梨様に「アリア」のコスプレでブースに登場いただき、ピーク時3,500人ものお客様がブースに来場くださいました。「イヴ」のコスプレについても衣装は完成しておりますため、お披露目を検討するとともに、プレミアムアンバサダーに認定、およびエンディングスタッフロールへのクレジットを打診しております。



<https://twitter.com/kaorokuri/status/1043876943525896192>

## ・まとめ

- ・当初想定の数以上のインストール数(1035)、RPG ユーザーもスマホアクションに関心あり。
- ・64 件のご要望を頂き、43 件を初期リリースにて対応。積極性に対して高評価。
- ・SNS を絡めたユーザー参加型コンテンツは人気あり。
- ・公式からの攻略動画にユーザー牽引の効果あり。
- ・ユーザー参加型のアンバサダープログラムの理解を得られ、ただいま推進中。

### βテストの結果を受けて、リリース時期を 2019 年春に変更

親身に対応いただいたβテストユーザー様の声にお応えすべく、43 件の改善項目の開発を実施中です。そのため、もともと冬だったリリース時期を 2019 年春に変更いたします。

引き続きプレミアムアンバサダー様にもご協力いただきながらクローズドβテストを実施し、品質向上に取り組んで参ります。なお、クローズドβテストに参加をご希望のユーザー様は、お気軽に Twitter 等でご連絡くださいませ。

開発状況は逐次公式 Twitter にてご報告いたします。

クレサマルス物語公式 Twitter [https://twitter.com/cresa\\_mars](https://twitter.com/cresa_mars)

### βテストの感謝の意と、リリースをお待たせするお詫びの意としまして、リリース時にキャンペーンを実施いたします。

引き続き、予約サイト様での事前登録、公式 Twitter や各 SNS でのフォローしていただいているユーザー様に、“リリース時に早く応募するほど当選確率が上がる”ファストダッシュキャンペーンを実施予定です。当選者の皆様には 1 万円相当のギフトカードを、当選しなくても全員に参加賞をプレゼントする予定です。

予約サイト様 <https://yoyaku-top10.jp/u/a/Mjc50Tc>

### 『クレサマルス物語』について

Linkblue 初のスマートフォン向け新作オリジナルゲーム。重厚なストーリーを軸に、“絶望を圧勝に変える”の言葉が示す通り、追い詰められてからの逆転が見どころの、無双アクションが爽快な RPG です。



#### ■製品概要

[タイトル名] 『クレサマルス物語』

[対応機種] スマートフォン(iOS8 以降、iOS10 以上推奨)

[リリース日] 2019 年春予定

[ジャンル] 運命と覚醒のアクション RPG



[価格] 基本無料(アイテム課金制)  
[プレイ人数] 1人(マルチプレイ予定あり)  
[URL]公式サイト:<https://www.cresamars.com/>  
公式 Twitter:[https://twitter.com/cresa\\_mars](https://twitter.com/cresa_mars)  
[著作権表記] © Linkblue Inc.

#### ■Linkblue Inc. 会社概要

社名 Linkblue 合同会社 <https://linkblue.net>  
所在地 東京都中央区日本橋2丁目1-17 丹生ビル2階  
設立 2013年5月31日  
資本金 1,000万  
代表者 Founder & CEO 高橋則行

Linkblueは、「ユーザーが感じるクオリティを最大化することを第一に考える」クリエイターを「アーティスト」と呼び、日本の優秀な「アーティスト」および、海外の「アーティスト」と連携し、インディーズスタジオながらも、日本から世界に向けたコンテンツ発信を目指して活動している企業です。

※画面は開発中のものです。内容・仕様は製品版と異なる場合があります。  
※『クレサマルス物語』は、Linkblue Inc.の商標、または登録商標です。  
※会社名、製品名、サービス名等は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

---

このリリースについてのお問い合わせは [info@cresamars.com](mailto:info@cresamars.com) までお願いします。