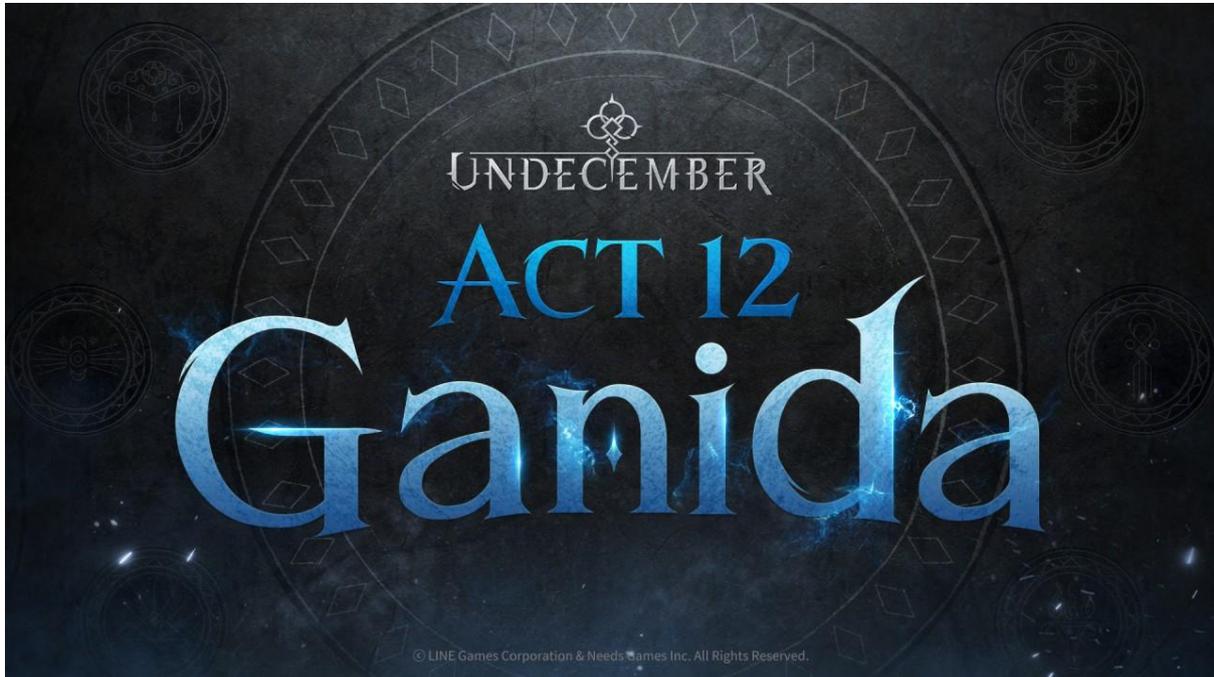


ハック&スラッシュ『アンディセンバー』 新規ストーリー「ガニダ」アップデートプレビュー



2023年4月27日(木)に行われるアップデートで新たに追加となる新規アクト12「ガニダ」について紹介します。

■ 新規アクト12「ガニダ」

1. 「ガニダ」

「ガニダ」は、4月27日にアップデートされる「アンディセンバー」の12番目の新規アクトで、エピソード3「オルテミス」に続くストーリーで構成されています。ユーザーは「アンディセンバー」で初めて登場する海洋国家が背景の「ガニダ」を探検し、新たなコンテンツを楽しみ、より強力になった敵たちを相手に迫力溢れる戦闘を楽しむことができます。

2. 「ガニダ」の基本情報



(1) 9つのテーマで構成された18個の新規ステージ

「ガニダ」は9つのテーマで構成された18個の新規ステージとなっています。ゲームで初めて登場する海洋国家を背景にしており、ステージの随所にこの特徴が込められているのが特徴です。

アクト12を始めるユーザーは「ガニダ」の辺境地域である「エルデリッジ湾」の「ブランクランド」を始め、「星砂の干潟」、「海岸沿いの森」など新たな地域を探検することとなります。



(2) 新規モンスターとボスの追加

「ガニダ」地域には40種以上の新たな一般モンスターが登場します。また、「灯台守のオホーズ」と「泳ぐ要塞カスティーリヤ」など6種の新規ボスマンスターが追加されより強力な敵に立ち向かわなければならないユーザー達の挑戦欲求を刺激します。

(3) 難易度別プレイが可能

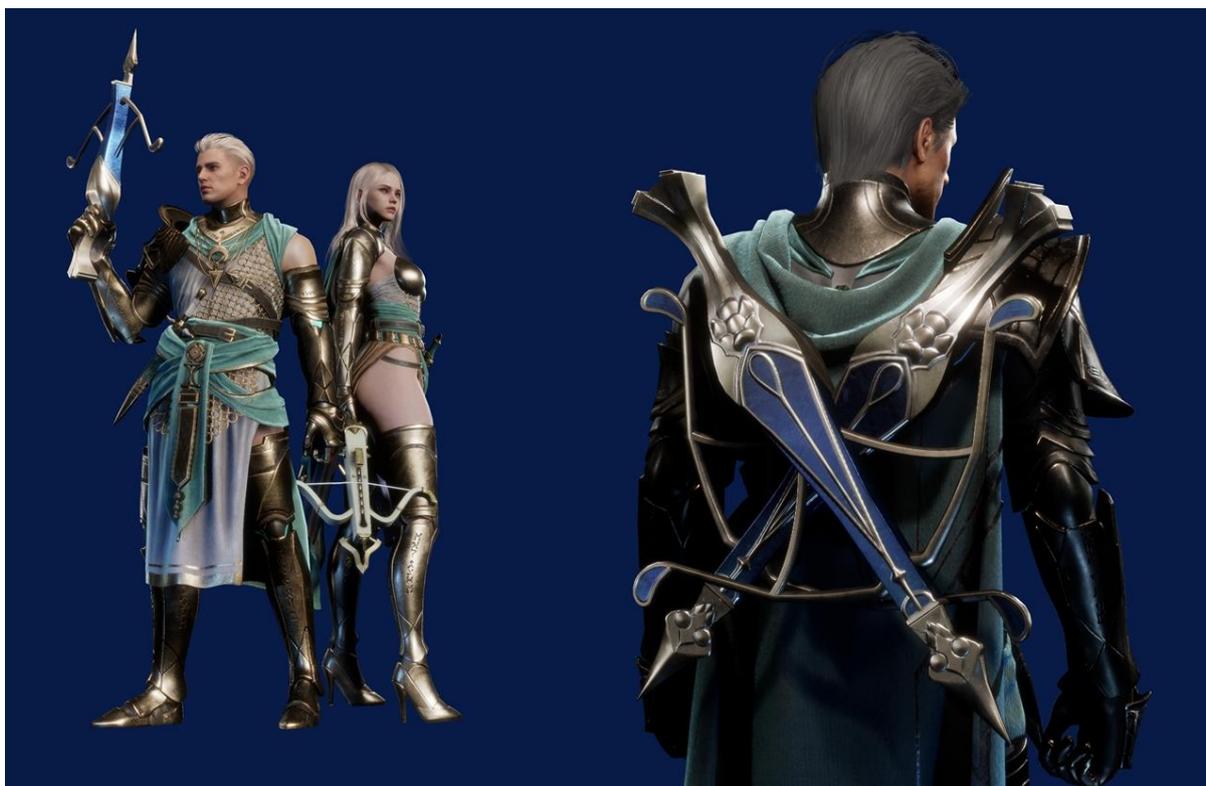
先立って導入された「チャレンジモード」が「ガニダ」にも適用されます。「ガニダ」のチャレンジモードはアクト11を「チャレンジモード」でクリアしたユーザーであれば挑戦できる程度の体感難易度で設定されています。

「チャレンジモード」は一般の難易度と比べプレイがより難しいためこの難易度でプレイする場合、「進化の星くずⅡ」のような高級報酬を獲得できることが特徴で、「チャレンジモード」でステージをクリアすると一般難易度は自動でクリアしたことになります。

一般難易度と比べ「チャレンジモード」難易度設定時の違いは下記の通りです。

- 「チャレンジモード」ではパーティプレイができない
- 「チャレンジモード」でプレイ時捨て0時で3回の3回の復活が制限される
- 一般難易度から「チャレンジモード」難易度に変更時生成されたカオスダンジョンは閉じる

■ 新規コンテンツアップデート

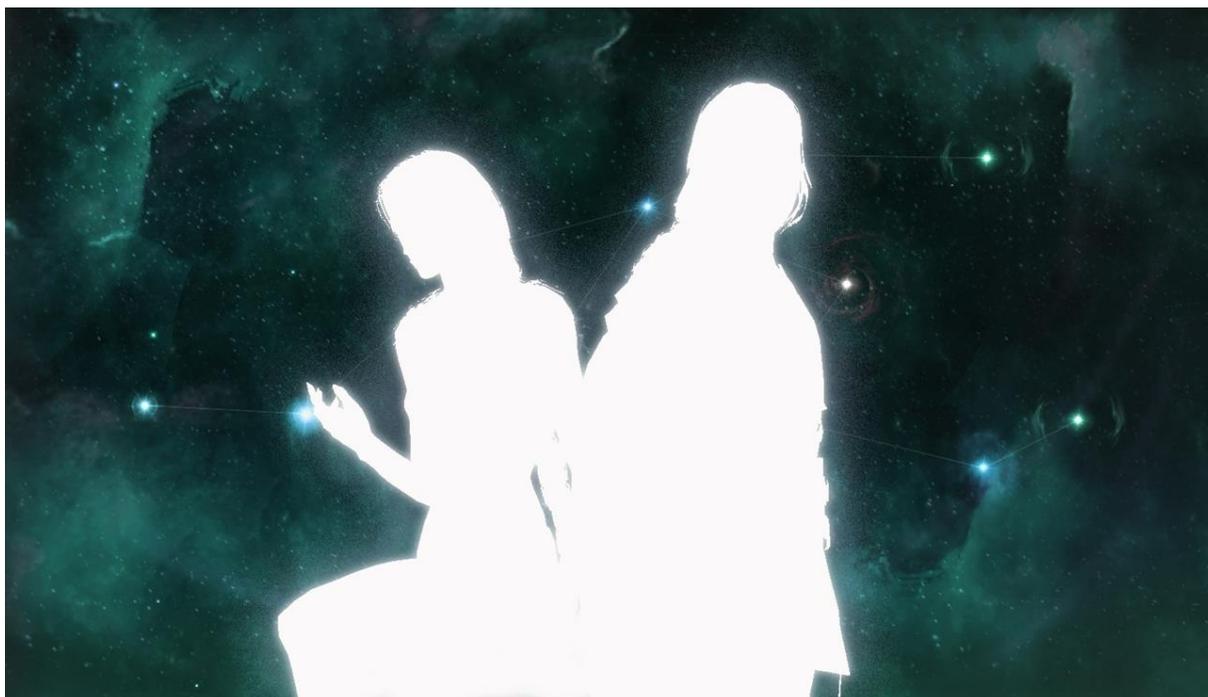


1. 新規武器「弾弓」

今回のアップデートで追加される新規武器「弾弓」は、「ガニダ」の背景の一つである「エルデリッジ湾」の海賊たちが使用してきた固有の武器という設定となっています。

「弾弓」は、小型の石弓に小さい爆弾をかけて発射する短距離発射体の形で構成され、片手の装備として使用すると補助装備である「弾薬ベルト」を一緒に装着することができます。

また、「弾弓」はオーバーヒートゲージが適用され既存の武器と差別点を持っています。武器使用時にゲージが上がり、一定水準以上に到達するとオーバーヒートとなりスキル使用ができなくなります。よって弾弓は強力ですが無限連続射撃が難しいより戦力的なプレイが必要となります。

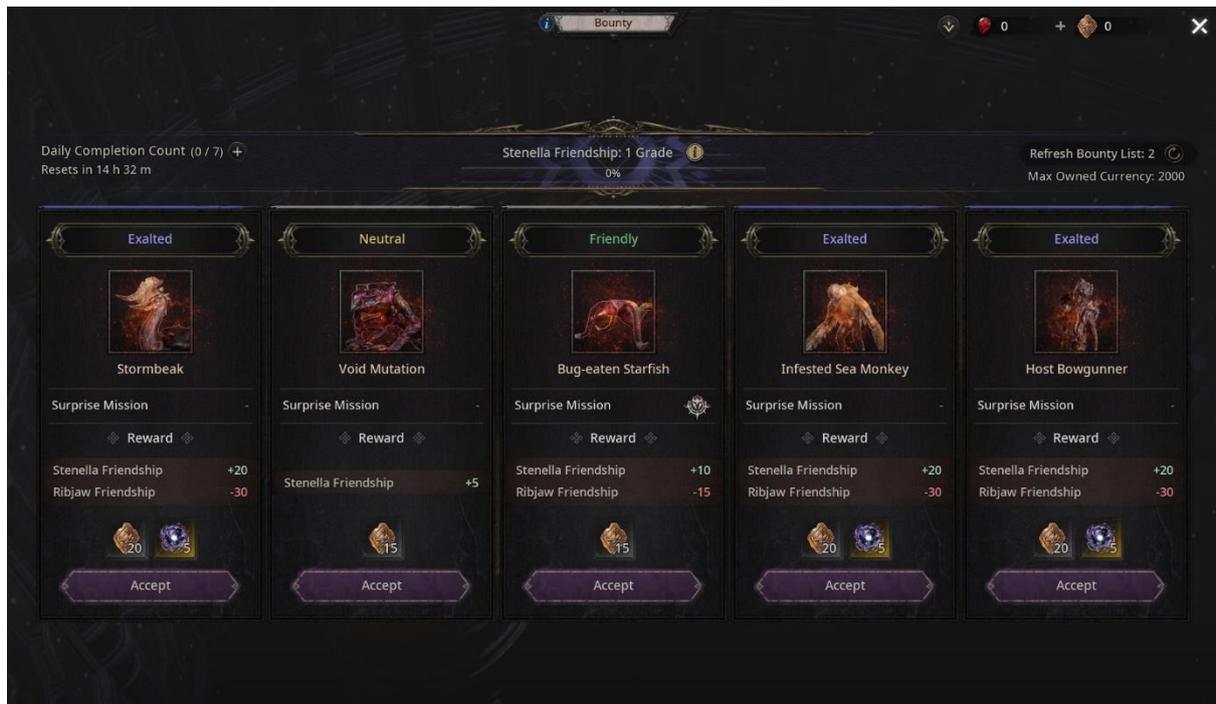


2. 新規ソロコンテンツ「時間の星座」

「時間の星座」は『アンディセンバー』に登場する主要キャラクターの過去を垣間見ることができる新規ソロコンテンツです。

ユーザーは「時間の星座」をプレイしながらキャラクターの記憶を選択することができ、「感情(emotion)」を獲得し様々な報酬を受け取ることができます。

「時間の星座」ではユーザーの記憶の選択によって報酬の量が変わり、ユーザーは「ゾディアック特性」に装着できる「ゾディアックストーン」を含む報酬を獲得することができます。



3. 新規コンテンツ「懸賞手配&闇市場」

「懸賞手配」は今回のアップデートにて登場する新規コンテンツで、ユーザーは「ガニダ」に登場する2つの海賊勢力から各々ミッションを与えられ、これを完遂すると「海賊コイン」をもらえることが特徴です。

「懸賞手配」プレイを通じて獲得した「海賊コイン」は同じく新規コンテンツとして登場した「闇市場」で使用できる。闇市場は海賊勢力たちが運営する場所でユーザーは闇市場で犯罪される特定アイテムを購入することができます。

「闇市場」で販売される商品は一定時間ごとに品目が新たに更新されます。また、「海賊コイン」を使い即時更新することができます。「闇市場」では装備とアーティファクトを始めお守り、エッセンス、材料など様々な種類のアイテムを販売し、この内、一部商品は特別な条件を満たした場合にのみ購入することができます。



4. 新規ステージイベント「サーフェンスの神像」

「カオスダンジョン」を行う際、一定の確率で新規ステージイベント「サーフェンスの神像」と遭遇できます。「サーフェンスの神像」はステージで最大5つまで確率によって生成され、「カオスカード等級」が高いほど神像の生成数も多くなる可能性が増加することが特徴です。

ユーザーが「サーフェンスの神像」に近づくと多くの特殊モンスターを召喚します。プレイで神像を倒す場合報酬を獲得することができます。

特に神像が3つ以上のステージで神像を全て倒すのに成功すると「追加報酬」をくれる強力なモンスターが召喚されるか「強力な特殊ボス」に向かうポータルが生成されます。



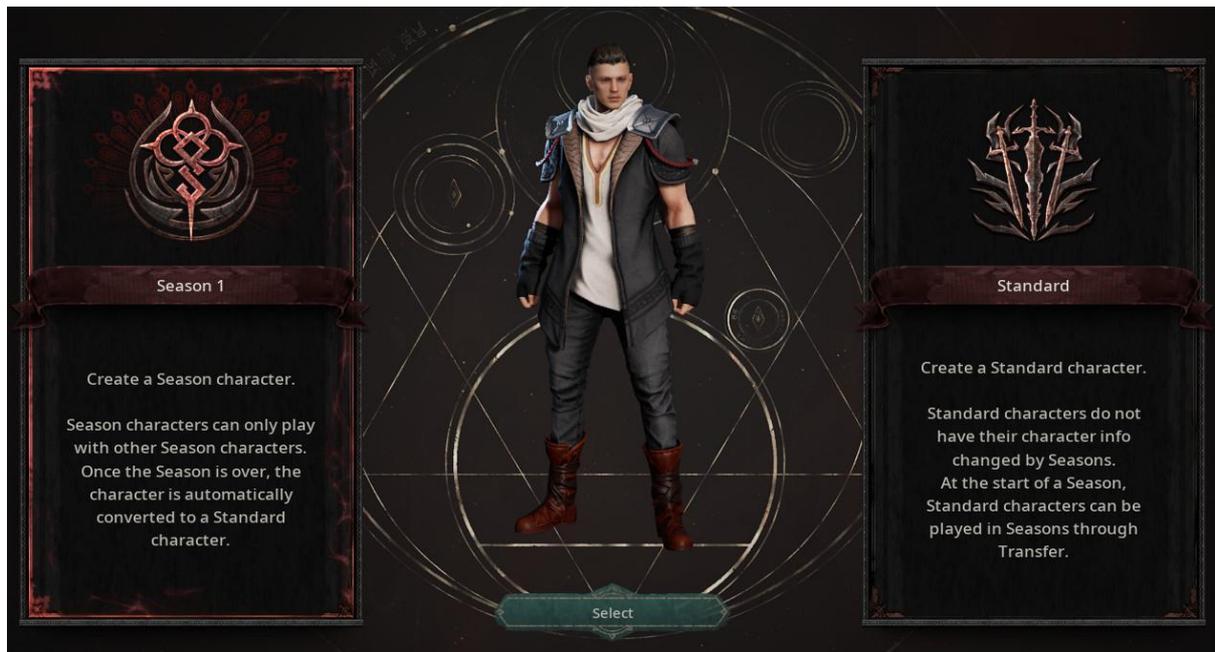
5. 新規降臨レイド「審判代理人：エバムント」

プレイレベル95以上を達成したユーザーを対象にした新たなレイドコンテンツ「審判代理人：エバムント」が今回のアップデートで登場します。

このレイドのマッチング人数は8人で、ユーザー本人の実力に合わせて、レイドと一緒に入場した同僚ルーンハンターとの協力がとても重要になります。

レイドボスの「審判代理人：エバムント」は、「火炎」と「毒」の属性を同時に持っている130レベルの強力なモンスターです。「エバムント」をクリアすると「勇気の前石」をはじめとした「120レベルのルーンストーン」を獲得できる「魔法/希少等級のルーンストーンボックス」がもらえます。

■ 「シーズンモード」の追加



1. シーズンモード

「シーズンモード」はユーザーに様々なプレイの面白さとシーズン別に提供される挑戦要素を通じて戦闘とアイテムファームによる成長というジャンル本来の面白さを一層強化すべく実装された新規コンテンツです。

アンディセンプーのシーズンモードは3~4カ月単位で運用されます。従来のアンディセンプーの成長及びファームの感覚対比約3倍ほど早い成長感覚を提供しユーザーに新鮮なハック&スラッシュの面白さを与え、ユーザーは「シーズンモード」と「スタンダードモード」の内、選択しキャラクターを生成することができます。

「シーズンモード」が終了すると「スタンダードモード」でもシーズンモードで成長させたキャラクターを続けてプレイすることができます。

(1) 「シーズンモード」、「スタンダードモード」の相違点と共通点

1) 相違点

「シーズンモード」はシーズンごとに新たにキャラクターを生成し、レベル1からプレイが開始となります。一方で「スタンダードモード」はシーズン終了後に移動したキャラクターを始め、今までプレイしてきたキャラクターを続けて成長させることができます。

「スタンダードモード」では新たなキャラクターを生成する場合、今までのキャラクターを成長させながら獲得した装備とルーンなどのアイテム、財貨を共有することができます。

「シーズンモード」でプレイするとシーズンキャラクターのみ参加できる挑戦課題があり、この課題を完了するとシーズン専用の報酬が支給されます。この報酬はシーズン終了後にはスタンダードモードに使用できます。

「ランキング」算定は2つのモードがそれぞれ区分、管理されます。モード別順位によってランキングの報酬が支給されます。

「運記述」と「闇市場」、「称号」、「業績」、「マスター」など一部コンテンツはモード別で分離、運用されます。よって、シーズンが終了した後キャラクターが「スタンダードモード」に移動する時、より高い値を持つモードの値が基準として統合されます。これは「カオス石像レベル」と「カオス図鑑」、「アイテム図鑑」、「聖物」などをはじめとしたマイレージ回数が存在するコンテンツでも同じく適用されます。

財貨に関しては購入財貨の「ダイヤ」、「ルビー」はモードの区分なくしうが可能で、「ゴールド」、「原石」、「コイン」などプレイを通じて獲得した財貨はこのモードでのみ使用するように区分されています。シーズンモードが終了するとプレイを通じて獲得した財貨とアイテムは全てスタンダードモードに移ります。ただし、懸賞手配コンテンツのコインはシーズン終了と同時に消えます。

2) 共通点

「シーズンモード」の追加でキャラクター成長速度(ドロップ率を含む)がより早く調整され、これは「スタンダードモード」にも同じく適用されます。数値で既存に比べ約3倍の短縮となることが特徴です。これによって今回「エンドレスチャレンジ」アップデートを始め、バランス調整及びシステム改善アップデート順次行われる予定です。

その他に、インベントリー(カバン)の拡張、ペット、ゾディアックウォーカー、コスチュームなど利便性とビュティ項目に該当するアイテムもモードの区分なく使用が可能です。すでに購入した倉庫スロットあるいはペットなども私用にモード間の区分はありません。

(2) 「シーズンモード」追加によるアップデート及び変更

1) 取引可能なアイテムの拡大！

アップデートにて競売場及び取引所で取引が可能なアイテムの種類が拡大されます。ユーザーはこれをプレイで獲得したアイテムをより多様に取引でき、キャラクター成長に必要なアイテムもより簡単に獲得できます。



2) 基本提供インベントリー(カバン)の増加！

ユーザーに基本で提供されるインベントリー(カバン)スロットが現在150個から300個に増加します。ハック&スラッシュジャンルの特性上プレイを進め、様々なアイテムをファームिंगすることとなり、基本提供インベントリースロットが増加することによりユーザーのアイテム管理が一層楽になります。

一方で既存の財貨でインベントリースロットを増加させたユーザーにはアップデートに合わせ、財貨の払戻しが行われます。

3) ギルド員の特典が増加！...ギルドシステムの変更！

ギルド内の「バフ活性化(使用)」方式が改編されます。従来は「ギルドバフ」で運用されていた方式が「個人バフ」に変更されギルド員は同一バフを何回も購入可能(最大6時間)でギルドバフ活用がさらに容易になります。

4) ルーンバランス及び刻印方式の変更！

ユーザーのフィードバックを反映したアップデートを通じて刻印を行うときに受け取れる覚醒効果が「ランダム」から「指定」に変更されます。ユーザーが好きな覚醒効果を指定できるため刻印実施にたいする負担が低くなることが特徴です。

これに併せ「シーズンモード」追加と一緒に行われる「サービス統合」によって地域別(韓国/グローバル)に一部項目に相違があった「スキルルーン」、「リンクルーン」バランスが同じく調整され、相対的に選好度が低かったルーンに対するバランスが全面改編されルーン活用生徒多様性が向上される予定です。

5) より速く多彩な成長の面白さ！...成長型コンテンツの経験値調整&周期別コンテンツ期間の短縮！

アップデートを通じて「ルーン成長」、「キャラクター」、「聖物」、「マスター」など経験値獲得に基づいて成長するコンテンツに対する必要経験値量が調整されます。これはユーザーの成長負担を緩和するためのもので、より速く成長する面白さを体験することができます。

これとともに従来3週単位で運用されていた周期別コンテンツの新規コンテンツ周期が2週に短縮されます。これによりユーザーは期間内により多彩なコンテンツを楽しむことができるようになります。

6) その他事項

：カオス石像レベルはシーズン中、シーズン/スタンダードモード単位で区分され、カオスカード+20レベルまでできるよう拡張されます。

：クラフティングの活用ハードルを下げるため、レベルが削除されます。選択されたオプション接写ティアとアイテムレベルによって追加材料が投入される形式に変更されます。既存のキャラクターがレベル上昇に投入した資源は比率によって払戻される予定です。

：エピソード及びカオスダンジョン内の様々なイベントステージが導入されプレイに対する面白さを強化します。

：「一般レイド」コンテンツが削除されます。その代わりに「降臨レイド」をより強化(一般、ハードモードに分離)しレイドに対する報酬をさらに細分化し条件に該当すると負担なくレイドプレイを楽しむことができるようになります。

：生成したキャラクター削除待ち時間が3日から3時間に変更されます。また、キャラクター削除完了時に削除したキャラクターの名前を再度使用できるよう既存システムの規則が変更となります。



■ グローバル統合取引所の追加！

全てのサーバーのアイテムを取引できる「統合取引所」が新設されます。ユーザーは統合取引所で韓国/アジア/北米/ヨーロッパなど地域別サーバーで登録された様々なアイテムを取引することができます。

サーバー別に運営されていた従来の競売場は維持されます。競売場と統合取引所の機能的な違いは「入札」が可能かどうかと一部取引アイテム品目の差です。

統合取引所では「即時購入」形態でのみ取引が可能で、一部アイテムは取引所には登録できません。従来の競売場では以前と同様に入札機能を利用でき、取引可能なアイテムは全て取引登録が可能です。

統合取引所及び競売場は「シーズンモード」と「スタンダードモード」で区分、運営され、サービス統合以前の競売場で受け取らなかったアイテム及びビルビーの場合、ゲーム内メールボックスにて支給されます。

■ 飾り、利便機能、競売場中心のショップ改編！

競売場、飾り、利便機能中心に商店を改編します。特に競売場の取引品目が増加することが特徴です。これはシーズンモードが追加されながらお守り及びブルーストーンなど今まで取引が不可能だったアイテムを取引できるようにしたもので、これによりユーザーにより大きなファームの面白さを提供する予定です。

その他にもバス購入時、錬金術スロットが追加される特典を追加するなど利便性を強化する形態に商店が変更となる予定です。

■ アクト12「ガニダ」に関する動画はこちら↓↓↓

アクト12「ガニダ」PV：https://youtu.be/_hEezJBQvw8

アクト12「ガニダ」スキルレビュー : https://youtu.be/An_Y6ytdEI0

『アンディセンバー』コンテンツアップデートPV : <https://youtu.be/kguRSI5o7NQ>

【ゲーム概要】

タイトル	UNDECEMBER (アンディセンバー)
ジャンル	マルチプラットフォームハック&スラッシュアクションRPG
料金体系	基本無料 (一部アイテムは課金購入となります)
プラットフォーム	PC(LINE Games FLOOR、Steam)、モバイル(AOS/iOS)
公式サイト	https://undecember.line.games/jp
公式YouTubeチャンネル	https://www.youtube.com/channel/UCO1YHH625KZdI66PjAEHDWQ/about
App Store	https://apps.apple.com/us/app/undecember/id6443444355
Google Playストア	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.linegames.udg
Steam	https://store.steampowered.com/app/1549250/UNDECEMBER/
公式discord	https://discord.com/invite/Q7syAnHfha
「オルテミス」アップデートページ	https://event.line.games/ud/ortemis_prereist
コピーライト表記	© LINE Games Corporation & Needs Games Inc. All Rights Reserved.

■本リリースに関する問い合わせ

LINE Games Corporation

担当 : 岡崎

メール : dl_jpr@line.games

■会社概要

会社名 : LINE Games Corporation

代表 : パク ソンミン

設立年月 : 2012年10月

住所 :

《韓国本社》

2F, AP Tower, Teheran-ro 218, Gangnam-gu, Seoul, 06221

《日本オフィス》

〒160-0023 東京都新宿区西新宿1-20-3 西新宿高木ビル7階

事業内容 : ゲームの開発・運営・コンサルティング

URL : <https://www.line.games/>

LINE Games Corporation(代表:パクソンミン)は韓国ソウルに本社を置くゲームパブリッシング及び開発会社としてパートナー開発会社とともに様々なジャンルのゲームで世界をより面白く作ることを目標にしています。

現在LINE Gamesでは、ハック&スラッシュアクションRPG『アンディセナー』と海洋冒険シミュレーションRPG『大航海時代 Origin』などのモバイル及びPCのマルチプラットフォームゲームをサービスしており、SRPGからTPSシューター、アドベンチャーゲームなど様々なPC及びコンソールゲームも準備中です。

グローバルモバイルメッセージプラットフォーム「LINE」の関係会社であるLINE GamesはLINEと多方面で協業を進めており、今後も多様なジャンルとプラットフォームで「面白い挑戦」を続けていく予定です。

※画面はすべて開発中のものです。

※社名、ロゴマーク、商品名およびサービス名は各社の商標または登録商標です。

※記載されている内容は、2023年4月25日現在のものです。その後予告なしに変更されることがあります。