

## 2016年AVA懇談会(トーク・トゥ・ユー) Q&A

### 開発 Q&A

No.	分類	質問
1	防具	<p><b>Q. ユーロ防具16防具の自動修理費用が高すぎると感じられます。</b></p> <p>A. 16防具の購入費用 980ユーロは、最初の購入時に負担にならないように設定した価格です。その代りに使用するほど差し引かれるユーロ、つまり自動修理費用は高く設定しました。しかし、ユーザーが使用する際に不便を感じないようにユーザー獲得ユーロ量を増やす方向でゲーム結果報酬の改善を進行しており、それと共に(運営で)様々なイベントを進行することによってライト/ヘビーに関わらず全てのユーザーに対して16防具使用時に差し引かれるユーロの負担を減らせるようにする予定です。</p>
2	グラフィック	<p><b>Q. テクスチャー及びグラフィックの向上計画はありますか？</b></p> <p>A. テクスチャーが圧縮過程で損傷されないようにメカニズムの改善作業を進行中です。またレンダリング方式に変更することで「実写的グラフィック」が具現され、ポストプロセッシング(画面後処理)適用を通じて「コンソールゲーム感覚のビジュアル」を経験できるはず。夏のアップデートをお楽しみに。</p>
3		<p><b>Q. 高仕様テクスチャーの配布方式及び開発進捗はどのような状況ですか？</b></p> <p>A. 現在進行中の64ビットクライアント開発が完了すれば拡張パッケージの形で配布する計画を持っています。</p>
4	マップ	<p><b>Q. 旧Death Valley, Prison Break (生存)、Battle GearなどのAIコンテンツを復旧する予定はありますか？</b></p> <p>A. 旧Death Valleyは様々な問題があったため、現在ロールバック計画はありません。その他のシナリオAIマップは運営政策にしたがっていつでもサービス可能なので、再登場を要望するものはご提案いただき、検討後に確定いたします。 ※日本AVAでは「旧Death Valley」以外は現在もプレイ頂ける状態です</p>
5		<p><b>Q. 新しい脱出ミッションマップの開発予定はありますか？</b></p> <p>A. 前作のE-Boatを超える楽しみを提供する確信がない上に、2016年開発計画がすでに全部確定した状況ですので今後の開発計画はございますが今年には開発を計画しておりません。</p>
6		<p><b>Q. Death Valleyの難易度が高過ぎだと思えます。難易度を下方修正する計画はありますか？</b></p> <p>A. バランスチェックを通じて必要であれば難易度を調整いたします。</p>
7		<p><b>Q. 以前あったAVA Sports及び他のイベントマップを再び再登場させる計画はありますか？</b></p> <p>A. AVA Sportsの場合、各国の運営方針に合わせてサービスが行われます。韓国の場合スポット性のイベントでサービスするよう検討し、その結果登場が確定した場合は別途お知らせいたします。 ※日本AVAでは現在イベント用マップとして、期間限定で公開しております</p>
8	不正ツール	<p><b>Q. マクロ使用者を取り締まっていますか？ マクロ使用に対して制裁する方法はありますか？ (マクロを使用してProtoを使用すると強過ぎる)</b></p> <p>A. 特定のソフトウェアを利用する方式は現在もXign Codeを通じて遮断したり手動で検出して対応措置を取っております。ハードウェアに搭載されたマクロ機能の使用については、現在サービス準備中のアバゴ(人工知能ハックプログラム検出システム)にパターンを登録して検出できるようにする計画なので、今しばらくお待ちいただくようお願いいたします。</p>
9		<p><b>Q. 位置ハックを使用するユーザーに対する制裁は不可能でしょうか？</b></p> <p>A. 現在手動で対応措置を取っており、もう少し早く正確な位置ハックを遮断できる法案を検討中でございます。</p>
10	銃器	<p><b>Q. 銃器(ブルーチケット及びレッドチケット)、銃器の性能向上計画はありますか？</b></p> <p>A. ユーロやブルーチケット銃器を優先的に性能向上する予定です。</p>
11		<p><b>Q. 「Stella Fortuna 9」の装弾数を20発追加可能ですか？</b></p> <p>A. 全体的なバランスを考慮して装弾数を制限したため現在装弾数の追加計画はございません。</p>
12		<p><b>Q. 銃器クオリティー向上：桜銃器(Cerasus)、K-14スコープなどの銃器のイメージ解像度も向上してください。</b></p> <p>A. 夏にアップデートされる予定のビジュアル関連機能が適用されると、銃器が最も高い効果を受けクオリティが向上します。K-14についてはリモデリングを実施するか検討/進行いたします。</p>
13		<p><b>Q. 他国の限定販売アイテムを韓国AVAに適用する意向はありますか？</b></p> <p>特定企業とコラボレーションで製作されたアイテムは著作権などの問題によって韓国AVAで提供できない点をご了承ください。 ※日本も同様に他国で製作されたコラボレーションアイテムを日本で提供することが出来なくなっております</p>
14		<p><b>Q. Fortune Star11次銃器は秘密ですか？</b></p> <p>A. 内部的にコンセプトと対象アイテムは確定されましたが公開いたしかねます。どうぞご了承ください。</p>
15		<p><b>Q. 防具性能は向上していますが、武器性能はそのままバランスがよくありません。ライフルマンで以前は2〜3発ほど撃てばキルできた状況でも、現在は4発以上撃たなければならないこともあります。バランスの計画はありますか？</b></p> <p>A. 銃器と防具は槍と盾のように片方の性能が変更されれば自然と不均衡が発生するものです。これを最小化しバランスを最適化するために、前述の通りユーロとブルーチケット銃器を優先的に性能を向上する予定です。</p>
16		<p><b>Q. Protoが販売された理由は何ですか？Protoがあまりに強過ぎます。もしかして性能の下方修正計画がありますか？</b></p> <p>A. 「Mk.20 Proto SSR」は攻撃力は高い分、操作が難しく設定された銃器ですが一部のマクロを使用している方々によってバランスが問題になっていることを認知しています。銃器性能の下方修正は非常に極端的な選択なので他の解決方法を講じるようにします。</p>
17	<p><b>Q. 銃器スベックに対する説明ツールチップ及びインベントリ内の銃器間比較機能を追加してもらえませんか？</b></p> <p>A. 銃器スベックは人為的に作成されるのではなく、性能を決定する特定のデータを理解しやすい数字として自動的に表示されます。どんなデータ数値が銃器スベックに表示されるのかを参考できる追加情報を公開します。</p>	

18	最適化	<p><b>Q. アップデートの度にだんだん最適化がしにくくなっているようですがそれはどうしてですか？ フレームドロップもひどいです。これに対する解決策はありますか？</b></p> <p>A. AVAはアンリアルエンジン初期バージョンでWindows7とDirectX 9に最適化されている状態です。Windows10に対する最適化作業が進行しつつあり、DirectX 11,12をサポートできる開発計画が用意できました。特定環境で発生する問題は迅速に解決できるように最善を尽くしているので多くのユーザーのご意見とご理解を承るようお願いいたします。</p>
19	ゲーム性	<p><b>Q. ゲームの最中に死亡した場合、1人称ビューなど以前の機能 on/off を追加できますか？</b></p> <p>A. ゲームへの没入と臨場感を与えられるメリットがありますが、好き嫌いが分かれるので除去しました。以前の機能に対する on/off 追加はもう一度考慮いたします。</p>
20		<p><b>Q. ラジオチャットの改善や、以前削除された音声は復旧可能ですか？</b></p> <p>A. ラジオチャットと音声に対する再整備作業を冬のアップデートを目途に準備中です。</p>
21		<p><b>Q. S/D訓練チャンネルを再オープンしてください。</b></p> <p>A. 知り合いと共にプレイすればいいですが、ビギナーユーザー潰し及びわざと倒れたり倒されたりする行為が盛んに行われるため、現時点では考慮しておりません。夏以降のサービス状況によって再オープンの可否を検討いたします。</p>
22		<p><b>Q. クイックマッチ5vs5を作ってください。</b></p> <p>A. 5v5爆破ミッションの場合、余剰人員が存在しないため、新規/ビギナーユーザーにはプレイしにくい状況が懸念されます。より臨場感溢れる5vs5マッチを望んでいるならば、Championshipに参加することをお勧めします。</p>
23		<p><b>Q. クイックマッチマップチェックボタンをOFFにしたのにONになる理由は何でしょうか？</b></p> <p>A. クイックマッチのマップチェックボタンは投票です。マッチングされたユーザーたちの投票結果の集計によりマップが選定されます。今後、K-Championshipの場合、BAN方式(除外したいマップ選択機能)を導入する計画です。</p>
24		<p><b>Q. クイックマッチ入場ボタンはなぜ作りましたか？</b></p> <p>A. クイックマッチシステムが完成されて行く過程で一部の機能がアップデートされました。より良い機能を迅速に準備しているため、このような問題は近いうちに解決される予定です。</p>
25		<p><b>Q. シナリオモードの報酬が乏しすぎです。</b></p> <p>A. シナリオモードを含むすべての結果報酬の体系をユーザーの皆様が思う以上に改善する予定です。</p>
26		その他
27	<p><b>Q. 今年度に販売予定のキャラクター、防具及び銃器はどんなものがありますか？</b></p> <p>A. 開発ロードマップは様々な理由で公開できません。</p>	
28	<p><b>Q. AVAキャラクターの声優が気になります。実際に外国の方々が録音しましたか？</b></p> <p>A. 実際に外国の方々が録音した音声です。</p>	
29	<p><b>Q. ユーザデザイン作品を製作するためのツールを提供してもらえませんか？</b></p> <p>A. 著作権の問題で多くの制限があるため、ツール提供はできません。</p>	
30	<p><b>Q. AVAコンセプトが正統ミリタリーコンセプトとだんだん遠ざかって行くようですが今後のストーリー進行と方向性は？</b></p> <p>A. AVAは代替歴史物のため歴史的考証とレベルを合わせるのは困難です。長い間、サービスを提供しながらねじれた部分は再構成する予定を持っております。</p>	
31	<p><b>Q. 普段アップデートメンテナンスをする際、新規銃器や防具は何か月おきに出ますか？</b></p> <p>A. 銃器は毎月、防具は 6ヶ月～1年ほどのペースでアップデートされる予定です。</p>	
32	<p><b>Q. 以前あったオーケストラバージョンBGMの追加の可否は？</b></p> <p>A. ジュークボックスの形で好きなBGMを選択できるように提供する予定です。</p>	
33	<p><b>Q. 旧Death Valleyのボスラウンドの下り坂エリアに挟まれるのはバグですか？企画意図ですか？</b></p> <p>A. ユーザーの方々が見つけたバグですがゲーム性の一部として認め修正はしていません</p>	
34	<p><b>Q. イベントリーで同一の銃器にもかかわらず整列が整ってないから見つけにくいです。</b></p> <p>A. イベントリーアイテムを整列及び整理できるように開発が進行されており、近いうちに披露できそうです。</p>	