

TALESWEAVER

テイルズウィーバー



8TH YEAR ANNIVERSARY! APPRECIATION FESTIVAL

2012.6.30 Sat

talesweaver

テイルズウィーバーは新たなステージへ

2006年のユーザーカンファレンスで発表したアナイスの実装は完了し、2012年6月にはサーバー構成の刷新も行いました。

テイルズウィーバーは、
新たなステージに出発する準備が整っています。

次なるステージは、ダンジョンやキャラクター、
チャプターといった既知の内容に留まりません。

テイルズウィーバーが描く、
そう遠くない未来について、
本日は皆様と一緒にみていきたいと思えます。



talesweaver

レベルキャップ開放

テイルズウィーバーの正式サービス開始から8年。
オープンβのテスト期間を含めると9年。

カウンターストップといえば、
いつの時代でも255でした。

もはや方程式となっていた
テイルズウィーバーのレベル上限は
この夏、ついに引き上げられます。

255 → **265**



3次スキル実装

3次スキルは、通常攻撃やコンボをつなげて専用のゲージを溜め、ゲージを消費して使用できる必殺技のようなスキルです。



約20種類あるスキルの中から、任意のスキルを最大2個まで習得できます。

レベル150から習得でき、中にはレベル255以上でも入手困難なスキルもあります。



3次スキル実装

4マスで構成されたゲージは、
メインゲージとサブゲージの2種類があります。



溜めたゲージは時間の経過と共に減少し、
メインゲージは早く、サブゲージはゆっくりと減少していきます。



メインゲージがスキルの使用に必要なゲージに対し、
サブゲージは攻撃を再開した時にゲージが回復する開始位置のため、
連続した攻撃を行う事で、3次スキルの使用間隔を短縮できます。

3次スキル実装

3次スキルの導入に合わせて、
スキルウィンドウなど各種ユーザーインターフェースを刷新します。



開発中の画面です。

talesweaver

属性システム実装

テイルズウィーバー初期より企画され、キャラクター情報ウィンドウに表記だけあった属性システムをついに実装します。
火、水、風、土、雷、光、闇、無の8属性があり、属性値によって、与えるダメージ量や受けるダメージ量が変わってきます。



The screenshot shows the 'Identity' window for a character named 'メルマルナ' (Mel Marlina) at level 171. The window displays various stats and elemental icons. The stats are as follows:

Stat.	PvP	Value	Change	HP	MP	SP	SEED	POINT	NP
STAB	100	6	▲	3001/3001	310/310	5375/5375	49,759,820	896	0
HACK	100	7	▲						
INT	100	8	▲						
DEF	100	7	▲						
MR	100	8	▲						
DEX	100	6	▲						
AGI	100	7	▲						



属性値は、専用のアイテムを通して装備アイテムに付与できます。
装備アイテムの属性値の合計で、プレイヤーの属性値が決定します。

属性システムの実装

モンスター及び、プレイヤーの使用スキルに基本属性を設定します。
例えば、ファイアアローは炎属性、シルフカッターは風属性など。
ダメージ量の算出はプレイヤーとターゲットの**同一属性の差分**をみて
判定します。

PLAYER

炎属性
100

攻撃



MONSTER

炎属性
70

上記の場合のダメージ量は、

「**基本ダメージ × 属性差 30 に該当する倍率**」になります。
倍率は属性差によって変動するため、モンスターの属性値がプレイヤーより高い場合、基本ダメージが減少する事もあります。

talesweaver

ルーンマスターシステム

テイルズ I D配下の複数のキャラクターを育成すると、ルーンマスターレベルが上昇し、様々な恩恵を受けられるようになります。



テイルズ I D毎にプレイヤー占有のフィールドがひとつ割り当てられ、キャラクター育成に便利なアイテムの支給や、テイルズ I D配下内での倉庫の共有、専用スキルの習得ができます。フィールドに種子を蒔いて育成した後、素材を収集する事もできます。

talesweaver



巨人要塞シオカンヘイム

Prologue 1. 海図にない幻の島

アルミド大陸随一の広さを持つローゼンバーク湖。
レンム王室から未探査海域の調査を依頼された探検家は北へ出航する。
しかし船団は消息を絶ち、数ヶ月後に探検家ただ一人が帰還した。

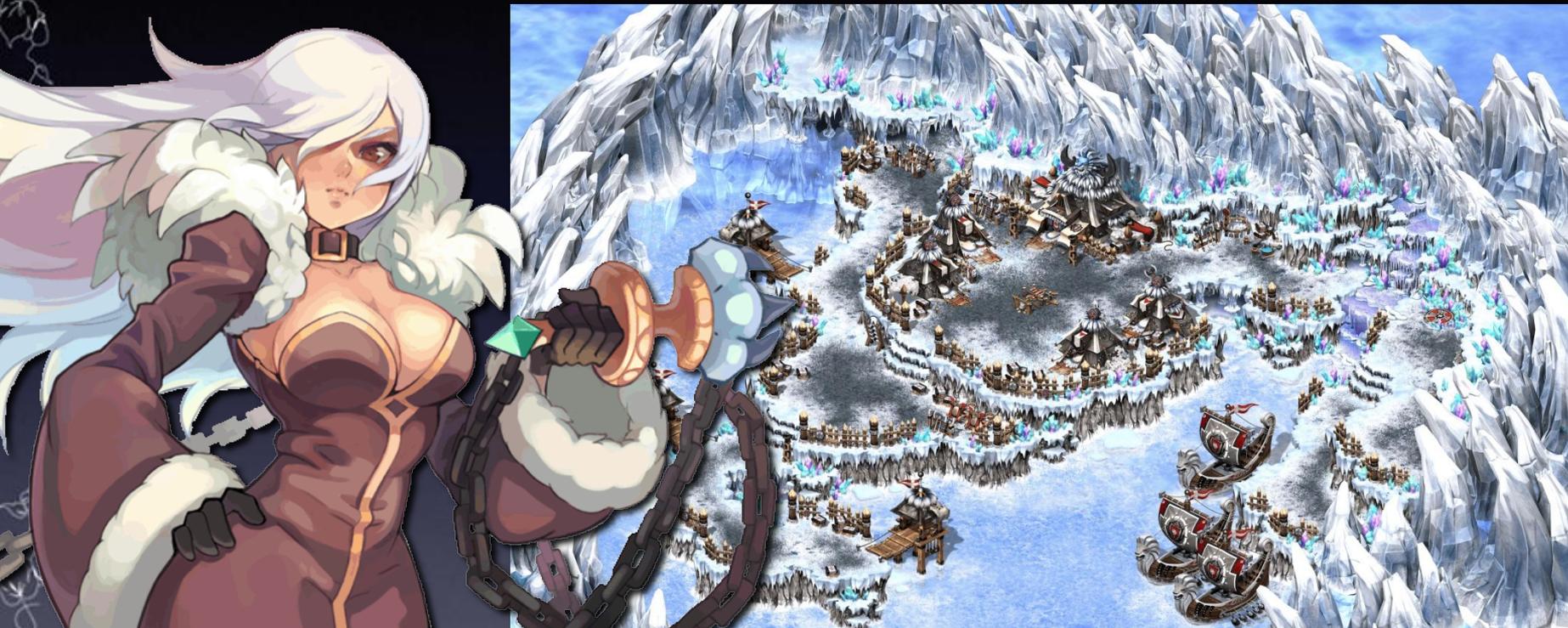


生き残った探検家はレンム国王に謁見し、進言する。
「未知の島で巨人が戦争の準備をしている。レンムの危機だ！」と。

talesweaver

Prologue2. 前哨基地の構築

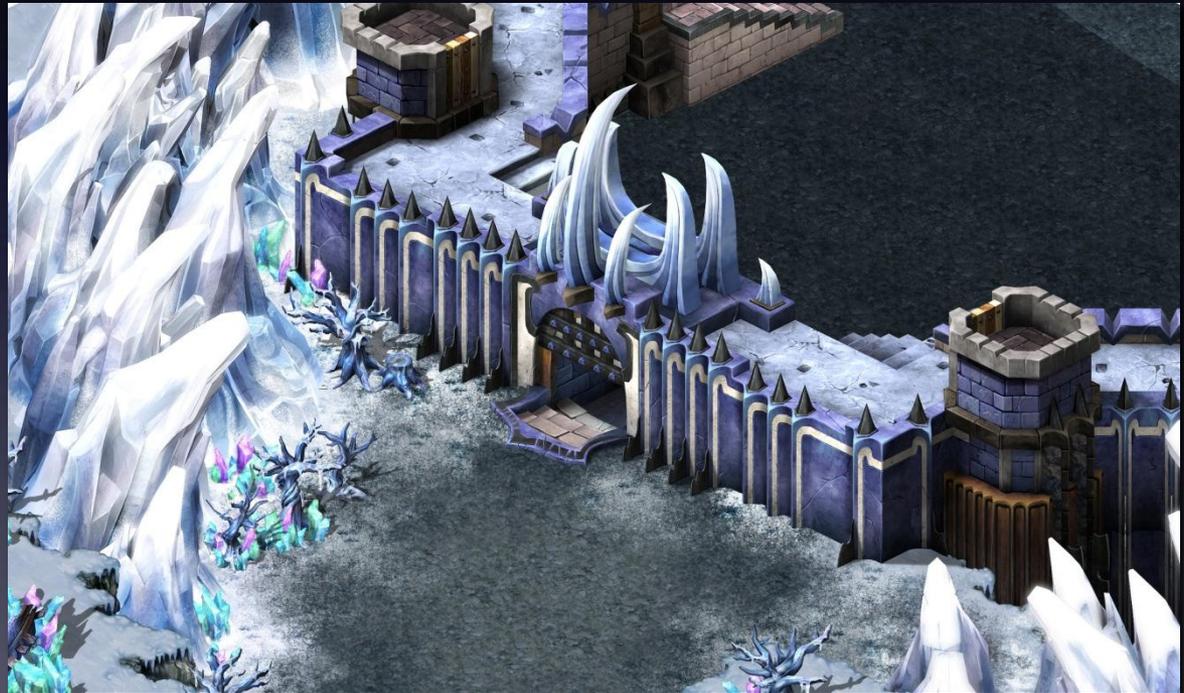
巨人との戦争のため、国王の妹**ジナパ姫**を北部国境地帯から召還する。
司令官ジナパ姫はローゼンバーク湖の北部沿岸に前哨基地を構築した。



フォーレンスターと名付けられた島を舞台に、
レンム軍と巨人との戦争が始まろうとしていた。

Prologue3. 巨人門

ローゼンバーグ湖に突如吹き荒れた吹雪はレンム軍に打撃を与えた。島に上陸した中隊はシオカンヘイム要塞に進軍するも、異形のモンスターに行く手を阻まれ、巨人門に辿り着いた頃にはジナパ姫率いる精鋭部隊とアノマラド王国の支援部隊を残すのみとなっていた。



要塞の攻略前に部隊は消耗していたが、希望は残されていた。
アノマラド王国の支援部隊は**プレイヤー**だったからだ。

talesweaver

シオカンヘイム要塞の構造

4 4 個のマップで構成した高レベルプレイヤー向けのダンジョンです。大きく7つの区画に分かれていて、中央に位置する大広間から各区画に移動することができます。



シオカンヘイムの大広間

7つの区画は他のプレイヤーと共有して利用する一般マップと、ソロまたはチームで専有できるボスマップで構成されています。全ての区画を攻略すれば、要塞の最終ボスに挑戦できるでしょう。

talesweaver

シオカンヘイム要塞の7つの区画

マップコンセプトをそれぞれの区画に用意しました。
図書館、庭園、厨房、監獄、鍛冶場、実験室、兵營の7つの区画があり、
区画毎にマップの形状や登場モンスターの種類が異なります。



レベル250～265のモンスターが巡回している各区画の深部では、
ボスモンスターがそれぞれの区画を守護しています。
また、**ひとつの区画を複数のボスが守護**していますので、
シオカンヘイム要塞が7区画あることを考えると・・・>>

talesweaver

レベル260 武器実装

レベル260のプレイヤーだけが装備できる武器及び、
レベル250～265武具を実装します。



260武器の合成素材やその他武具の完成品は、シオカンヘイムの
モンスターレアドロップやクエストの報酬として入手できます。
また、260武器は合成により、更に強化された武器になります。

エピソード3制作決定！

舞台は原作ルーンの子供たちでも登場した**世界の果てにある月の島**。
月の島でボリスと共に物語を紡いだ**イソレット**がアナイスに続く新
キャラクターとして2013年に登場します。

イソレットファンの皆様、もうしばらくお待ちください！



Isollet concept

talesweaver