

# 「ブロ崩プロジェクト」リリース延期のお知らせとお詫び

2018年1月18日

『ブロ崩プロジェクト』運営チームから、リリースをお待ちいただいている皆様にお知らせがございます。

先日のクローズドβテストやアンケートの結果を受け、皆様により快適にゲームをプレイしていただくため、いくつかの調整を行うことにいたしました。

調整箇所の詳細、および、調整に伴うサービス開始予定時期を2018年1月から2018年2月に変更することにつきまして、ご案内をさせていただきます。

## ＜調整箇所① Kモードやアビリティの詳細について＞

クローズドβテストでは調整中のため伏せておりましたが、正式サービス版では、調整を経たKモード・アビリティ・奥義等の、性能に関する詳細をステータス画面上に表示いたします。

## ＜調整箇所② キャラクターのステータスについて＞

「☆4（スーパーレア）、☆3（レア）のキャラクターについても、バトルで活躍させたい」というご意見をいただいております。

☆4・☆3のキャラクターについては、限界突破によるステータスの強化が比較的容易なことから、☆5に比べ、Kモードによるダメージ倍率等を抑えておりました。

しかし、Kモードによるダメージは『ブロ崩プロジェクト』において重要なファクターの一つであることから、☆4・☆3におけるKモードの倍率等を上方修正すべきであるとの判断に至りました。

## ＜調整箇所③ チュートリアルについて＞

正式サービス版では、チュートリアルのスキップ機能を実装いたします。

また、チュートリアル中にアプリを再起動した場合等に、チュートリアルの最初から再開されるよう調整いたします。

## <調整箇所④ 消費AP（スタミナ）について>

「ノーマルクエスト以外のクエストにおける消費APが多い」というご意見をいただいております。

この点につきましては、ラビットクエスト（素材収集クエスト）の中級・上級、および、イベントクエストの超絶・絶級における消費APを少なくする方向で調整いたします。

## <調整箇所⑤ ミッションについて>

「達成済みのミッションがあることがわかりにくい」というご意見をいただいております。この点につきましては、達成済みミッションがあることを知らせるアイコン表示機能を実装いたします。

また、一部のミッションにおける報酬を上方修正する方向で調整いたします。

## <調整箇所⑥ 全体的な演出時間について>

「強化合成時」や「クエスト内のバトル」等における「演出時間が長い」というご意見をいただいております。

この点につきましては、より快適にプレイをお楽しみいただけるよう、演出時間を短縮する、または、スキップできるような調整を行います。

## ■サービス開始時期について

上記の調整に加え、いただいたご意見を元にした機能改善や不具合の修正を行うため、サービス開始日を2018年1月から2018年2月に変更させていただきます。

楽しみにお待ちしております皆様へ、ご迷惑をおかけしますこと心からお詫び申し上げます。

引き続き、ブロ崩プロジェクトを何卒よろしくお願ひ申し上げます。

2018年1月18日 『ブロ崩プロジェクト』運営チーム一同

■株式会社ブルーアンドグリーン

<https://blgr.co.jp>

<https://blokuzu-project.jp/>

support@blgr.co.jp

©2017 blugri, Inc. All rights reserved