

重要なお知らせ

2007/12/13

第7回ガンホーオフラインミーティング資料 - 事前質問と弊社見解 -
ラグナロクオンラインに関するご質問

ラグナロクオンラインに関するご質問

- ゲーム仕様・アップデート・イベントに関するご質問
- 不正対策に関するご質問
- 運営・サービス全般に関するご質問

ゲーム仕様・アップデート・イベントに関するご質問

ご質問内容	No.1
RO ラグがひどいときがあるので、何か対策とかないのですか？	
弊社見解	
これまでのオフラインミーティングをはじめ、WEBヘルプデスクへのご投稿などにおいても過去に同様の質問、ご要望をいただいております。運営チームといたしましても重要な課題である点と捉えている点がございます。できるだけゲームサーバーへの負荷を原因とするデータ遅延(ラグ)が発生する状況を少なくできるよう、サーバー構成の見直しを始めとして、様々な手法にて常時改善のための対策を実施しており、今後もゲーム内の状況を確認しながら、データ遅延(ラグ)対策の強化に努めてまいります。しかしながら、データ遅延(ラグ)の発生原因は、一概にゲームサーバーへの負荷のみではなく、お客様一人一人の利用環境に起因する場合も多くあることから、完全に解消することは非常に難しい問題であると考えております。	

ご質問内容	No.2
以前行ったマイグレーションなど各サーバーの人数調整について、統廃合およびサーバー間のキャラクター移動等の予定は？	
弊社見解	
現時点では、まだ企画段階ではありますが、マイグレーションやワールドの統合などにより各ワールド間の人数を調整する施策について検討しており、第7回オフラインミーティング当日に、まずはご参加の皆様にご意見を伺おうと考えております。	

ご質問内容	No.3
今後のアップデート計画等について	
2007年5月27日、4gamerに掲載された貴社森下代表取締役社長のインタビュー記事内において「2が出たから2に行ってくださいなどと言うつもりは毛頭ないし、むしろ1がこれから先10年、20年と続いていくほうに進みたい。」と述べられておりますが、ラグナロク2のベータテスト等が始まったことにより、ユーザーの一部ではラグナロク1の今後について不安の声が上がっています。今後とも、このインタビュー内容どおりラグナロク1についても、新要素の開発や実装が継続されると考えてよろしいでしょうか。お答え下さい。	
弊社見解	
2007年は7月の「ラヘル」アップデート時において第三の国家「アルナベルツ教国」が誕生し、10月に「アルナベルツ教国」第二の都市「ベインス」のアップデートを実施いたしました。来年も本年同様にアップデートを実施し、ラグナロクオンラインの世界を広げていく予定です。ユーザーの皆様にもお楽しみいただける魅力あるゲームを提供できるよう、現在も次のアップデートのための検証作業などを進めております。また、ユーザーの皆様には、今後のラグナロクオンラインの展開にご期待いただけるよう、2008年の年間予定を、来年初頭に発表させていただく予定です。ぜひ楽しみにお待ちしております。	

ご質問内容	No.4
動画について質問です。プレイ動画を撮影、公開したいと思っておりますが規約には撮影ツールを使うのはマナー違反なので禁止とあります。しかし、たとえば使用するソフトを限定するなど、条件付で撮影を許可をしてもらうことはできないのでしょうか？	
弊社見解	
動画の撮影については、多くのユーザー様からもご要望をいただいております。「第6回オフラインミーティング」でもご要望をいただいておりますので、再度検討を行い「著作物利用ガイドライン」を改定いたしました。クライアントの機能で撮影可能な静止画像とは異なり、動画の撮影には専用の撮影機材やソフトウェアを使用しなければならないため、不正ツールと撮影ソフトウェアの区別が困難となる状況が考えられました。しかしながら現在では、クライアントに不正対策プログラムを導入していることからこの問題は解消されておりますので、今回より動画の撮影について追記した内容にガイドラインの改定をいたしました。ユーザーの皆様には、より深くラグナロクオンラインをお楽しみいただくためのコミュニティの手段として、ガイドラインに則したご利用をいただければと思います。著作物利用ガイドラインについては、「 動画作成に関する著作物ガイドライン更新のお知らせ 」をご覧ください。	

ご質問内容	No.5
<p>大型アップデートやnProの更新のたびにさまざまな不具合がでていますが、動作チェックは本当にやっているのでしょうか？ また不具合対応状況が一年以上も修正依頼中になっていたり、報告しても確認中にもならず、バグなのか仕様なのかわからない事が多いのですがどうにかならないんですか？</p>	
<p>弊社見解</p>	
<p>ご指摘の通り、大型アップデートやnProtectの更新時等に、運営チームでも予測していなかった不具合が発生することがあり、その際にはゲームプレイへの影響や、不具合解消のためのメンテナンスの実施など、ユーザーの皆様には多大なるご迷惑をおかけしておりますことを、改めて深くお詫び申し上げます。</p> <p>運営チームといたしましても、アップデート、プログラム更新や定期メンテナンスの際などには、細心の注意をはらい検証作業を実施しておりますが、テストサーバーでは確認されなかった不具合が、ユーザーの皆様がプレイしているサーバーでは接続人数の違いや様々な環境の違いなどが原因で発生してしまうこともあり、すべての不具合を事前に予測することは難しい状況となっております。</p> <p>こういった不具合を少しでも減らすため、開発元との変更箇所の確認の徹底や、繰り返しの検証作業、作業の流れや手順を検討し、ミスが発生させないフローを構築して対応いたしております。</p>	
<p>また、不具合対応状況のステータスですが、ステータスが「修正依頼中」となっている不具合については、開発元であるグラヴィティ社に修正を依頼している状況ですが、修正するプログラムによっては別のゲーム仕様と深く関わっている場合があり、不具合の原因を修正したことにより、異なる箇所でもプログラムの異常が現れる場合もございます。そのため、不具合の修正や検証には時間を要する場合があります。内容によって修正までにかかる時間も異なります。しかしながら、長期にわたりステータスが変更されない件につきましては、弊社といたしましても、グラヴィティ社へ早急に対応してもらえよう継続的に打診をしている状況です。</p> <p>なお、不具合対応状況でご案内している不具合は、ゲーム内で確認されているすべての不具合ではございません。ゲームプレイ中に悪用される恐れがある現象に関しては、ご報告を控えさせていただいております。何卒ご了承ください。</p>	

ご質問内容	No.6
<p>公式HPのサポートに不具合対応状況が公開されていますが、修正依頼中の案件が多く遅々として修正が進んでいないように見受けられます。中には通常のプレイに差し障るような不具合もあり、ユーザーとしてもいつ修正してくれるのか非常に気になる点でもあります。例えば「いつ不具合を確認したか」、「いつ修正依頼を出したか」などの日付を公開するなどの情報の公開をもっと行って、不具合の早急な対応をお願いします。</p>	
<p>弊社見解</p>	
<p>長期間の確認や修正がおこなわれず、ご不便をお掛けしている不具合が多数あることにつきましては、運営チームにおいても把握している事実であり、ユーザーの皆様へご心配をお掛けしておりますことをお詫び申し上げます。</p> <p>「不具合対応状況」のページにつきましては、過去のオフラインミーティングにおいても度々議題としてあがっており、皆様からのお声を少しでも反映した内容にて公開を行っていきたくと考えておりますので、頂きましたご意見につきましても、検討をさせていただきます。</p> <p>なお、不具合の修正につきましては、No.5でもご案内させていただきました通り、別のゲーム仕様と深く関わっている場合があり、不具合の原因を修正したことにより、異なる箇所でもプログラムの異常が現れる場合もございます。そのため、内容によっては修正までにかかる時間も異なりますが、長期にわたりステータスが変更されない件につきましては、弊社といたしましても、グラヴィティ社へ早急に対応してもらえよう打診しております。</p>	

ご質問内容	No.7
<p>テストサーバーを一般ユーザーに開放して、本サーバーに実装する前に少しでも多くの不具合を発見、修正できるようにして下さい。特に大型パッチ実装時は、ほぼ必ず不具合発見によるメンテナンス延長が行われており、実装を楽しみにしているユーザーの期待を裏切り続けています。テストサーバーの開放が無理ならばその理由を、可能ならばいつまでに可能かといった期間(明確な時期でなく1年or半年以内といった目安でもいいので)をお聞かせ下さい。</p>	
<p>弊社見解</p>	
<p>大型アップデートの際には公式サイトにて事前にご案内を行っており、ユーザーの皆様にご期待いただいておりますので、メンテナンスには細心の注意を払いスムーズな作業を実施して、いち早く公開するよう心がけております。しかしながら、予定外のプログラムのトラブルや作業遅延が発生するなど、定期メンテナンス延長を行うことが多々あり、ユーザーの皆様へ多大なるご迷惑をおかけしておりますことをお詫び申し上げます。</p> <p>ご提案いただいたテストワールドにつきまして、不具合の確認や修正に有効であると考えております。しかしながら、2006年11月に攻城戦不具合の原因究明のため、期間限定にて公開させていただきました「オープンテストワールド(Valkyrie)」の際に、ログインサーバーおよびワールド内に高負荷がかかり、同時接続人数を制限させていただくこととなりました。</p> <p>これにより、オープンテストワールドで正常にプレイいただける環境をご用意するためには、同時接続人数を制限する必要があり、それと同時に大型アップデート内容が先行して実装されているために、ログインできるユーザー様とそうでないユーザー様の間で情報の差が生じることとなり、公平に提供すべきサービスに影響を与えてしまう事が考えられます。</p> <p>また、ログインできる人数を増やすためには複数のテストワールド設置することも考えられますが、それに対する準備にはかなりの時間と費用を要することが考えられるため、長期間の準備や対応を要するテストワールドを追加導入することは難しい問題となります。</p> <p>しかしながら、以前確認された攻城戦の不具合のような、原因が特定できない影響範囲の大きな不具合の場合には、再度オープンテストサーバーを公開して、不具合の原因究明にご協力いただく場合もございますので、その際にはご協力をいただければ幸いです。</p>	

ご質問内容	No.8
<p>ブラックスミス ロープにおける未実装スキルの放置について 上記職業が実装されてから4.5年になるとおもいますが、ブラックスミスの「オリデオコン研究」ロープの「クリーナー」「フラッググラフィティ」がいまだに未実装になっております。長い期間経過してるうえ、前回のオフラインミーティングでも質問があがっていたかとおもいますが、実装もしくは代替案がでてこないのはなぜでしょうか？ 特にロープに関しては「グラフィティ」スキルの前提となっているため、スキル取得者が不利な状況になっていることに対して運営としてどうおもわれますか？</p>	
弊社見解	
<p>各キャラクターのスキルにつきましては、ご指摘の通り実装を前提とした未実装スキルが含まれているため、職業によってスキル取得に差が生じてしまっていることは、運営チームでも把握しております。未実装スキルの実装については、開発元であるグラヴィティ社の実装プランとして公開されておりますが、運営チームとしても早期の実装に向けて対応していただけるよう打診してまいります。なお、実装時期が決定いたしました際には、公式サイトにてご案内をさせていただきますので、お待ちいただけますよう、お願いいたします。</p>	

不正対策に関するご質問

ご質問内容	No.9
不正者対策の内容、効果等、現状および今後について。	
弊社見解	
<p>不正ツールへの対策は「不正ツールそのものを使用できなくするシステム側の対策」と、不正ツールを使用しているキャラクターの隔離および資産の差し押さえなど、「アカウントの凍結・停止などの措置を行うゲーム側の取り締まり対策」の二つに分けて実施しております。 根本的に不正ツールの使用を排除するためには前者のシステム対策が重要となりますが、セキュリティソリューション企業での分析調査・対策提案とあわせて開発元と共同してシステムの改善を行わなければならない、長期の時間を要する作業となります。 また、運営チームでは短期的な目標として、このシステム対策が導入されるまでの間、人海戦術による取り締まり対策や不正ツール使用キャラクターの傾向を分析し、自動的に取り締まり対象キャラクターを検出するシステムの構築、アトラクションID取得時に付与されるフリープレイ期間の廃止、海外からの不正接続への対策などの、運用的・環境的要因による問題改善を図り、運営チーム内での取り組みを中心とした不正ツール使用キャラクター80%削減の努力目標を「第6回ガンホーオフラインミーティング」にてご案内させていただきました。 実際の効果と今後の対策に関しましては「第7回オフラインミーティング」当日にご説明させていただきます。 運営チームとしては不正ツール使用キャラクターが存在する限り、取り締まり・対策の手を緩めることはございませんので開発元であるグラヴィティ社と協力し今後も不正ツールに対して厳しい姿勢で取り組んでまいります。</p>	

ご質問内容	No.10
11月までに8割不正者を減らすというような、BOT対策の具体的な数値目標が今後もあるのなら教えてください。	
弊社見解	
今後に関しましては、不正ツール使用キャラクターの100%根絶とその状態の維持を目指し、対策を継続して実施してまいります。	

ご質問内容	No.11
<p>不正ユーザーを排除する手段として、以下のような認証はできませんか。 1.ID登録時にパスコードが表示される 2.登録した電話番号から番号通知で認証センターに電話 3.「誰かの指示で電話をかけている場合は、#を押して下さい」などと流れる 4.ガイダンスに従い、パスコードを入力 同一人物が大量に電話番号を入手するのは困難なので、より確実な認証が可能かと思われませんがいかがでしょうか。</p>	
弊社見解	
<p>固定電話や携帯電話などを用いた認証システムについては、運営チームとしても有効な方法ではないかと注目しております。 まずは、ガンホーで提供しているサービスに利用することができるかなどを様々な角度より検証し、また固定電話や携帯電話を持っていない場合にはどのように対応するかなど、十分に検討する必要があると考えております。 また、固定電話や携帯電話に限らず、ユーザーの皆様の利便性と安全性を考えた上で、さまざまな新しい認証システムについても引き続き情報収集しながら検討してまいりたいと考えております。</p>	

ご質問内容	No.12
<p>特にネットカフェなど、不特定多数の使用するコンピュータでは、パスワードを打ち込むことに不安があります。そこで、使い捨てパスワードは実装できませんか？ 自宅外でROにつなぎたい場合は、携帯電話などで申請するとメールで1回だけログインできるパスワードが届くというイメージです。</p>	
<p>弊社見解</p>	
<p>アカウントハッキングの被害を防止するという点で、有効なご意見であると考えております。No.11でご案内した認証システムと関連する部分もごさいますが、ゲームへの接続に関する部分についても、合わせて検討してまいりたいと考えております。しかしながら、ゲームへの接続については、現在のゲームクライアントに新たに対応させる必要があるため、技術面や実際に実施した場合にどういった影響が発生するかなどを含め、検討させていただきたいと考えております。 なお、ネットカフェ店舗では、お客様の利用毎にパソコン内の全データがリセットされるシステムを導入している店舗も増えてきておりますので、ご利用の際は店舗に確認されることをお勧めいたします。</p>	

ご質問内容	No.13
<p>前回オフラインミーティングにおいて「11月までに不正キャラクター80%削減」という数値による目標が掲げられ、各種不正対策が行われてきました。残った不正者を更に減らしていくためにも、そして不正者が再び増加することを防ぐためにも、11月が終わったあとも対策の手を緩めることなく、継続することが必要不可欠だと思います。まずは、12月以降も不正対策を継続することを、ユーザーに約束して頂けますでしょうか。そして対策継続にあたって、前回同様の具体的な期限・数値を含めた目標設定についても併せてお聞かせ下さい。</p>	
<p>弊社見解</p>	
<p>11月までに実施した不正ツール対策によって、かなりの数の不正ツール使用キャラクターを削減することができたと考えております。今後に関しましては、不正ツールそのものを使用できない環境整備に重点を置き、継続した不正ツール対策の実施することにより、不正ツール使用キャラクターをゲーム内から100%根絶させることを目標としております。 運営チームでは、これまでも多くの不正ツール使用キャラクターの取締りを実施しており、傾向と対策をデータとして蓄積してまいりましたので、これらの情報を有効活用しながら、ゲームを提供し続けるかぎり不正対策を継続して実施してまいりますのでご安心ください。</p>	

ご質問内容	No.14
<p>前回事前質問No.29～No.30の回答についてお伺いします。「アカウントハッキングを防止するための啓蒙活動をより強化してまいります」とありますが、前回オフミより今日までの活動内容について具体的にお答え下さい。 また、今後も同様の取り組みは継続されていかれると思いますが、クライアント起動時やローディング画面からの啓蒙、初心者修練場での説明NPC設置、などといったユーザーが常に接する場所での啓蒙活動が必要かつ有効であると考えます。この点についてどのようにお考えになるかお答え下さい。</p>	
<p>弊社見解</p>	
<p>アカウントハッキングの被害を防止するための啓蒙活動として、ユーザーの皆様にはアカウントハッキングの被害について正しくご理解いただけるよう、アカウントハッキングページを更新いたしました。 また、公式サイトをご覧くださいことのないユーザーの皆様にも、アカウントハッキングの被害についてご注意ください。ゲーム内のローディング画面への啓蒙メッセージの表示や、ランチャー画面から公式サイトへの誘導などを行うようにしました。 アカウントハッキングの被害を防止するためには、ユーザーの皆様ひとりひとりが高いセキュリティ意識をもって対応することが非常に重要となりますので、引き続きさまざまな方法での啓蒙活動を継続してまいります。</p>	

運営・サービス全般に関するご質問

ご質問内容	No.15
<p>御社は、Web広告など積極的に新規ユーザ獲得を目指していらっしゃるようです。しかし、新規ユーザと既存ユーザが出会う機会は多くなく、ユーザ同士を結び付ける施策が不十分と思われる。また、既存ユーザ間においても、例えば臨時公平狩りの職業制限が厳しくなったり、募集自体が減少したりするなど、交流の機会が減少しています。この点につき、現状の認識および、他のユーザと共にプレイする環境の活性化策があればご提示下さい。</p>	
<p>弊社見解</p>	
<p>新規ユーザー様と既存ユーザー様の接点が少ない点については弊社でも認識しており、現在特に重点をおいて取り組んでおります。例えば、10月に実装した「ペインズ」アップデートでは、パーティープレイを念頭に置いたバランス調整や、モンスター再配置を行いました。そのほか、活発な交流の場となるイベント「蜃気楼の塔」の実施等を行っております。 今後もこの方向性をさらに押し進め、恒常的にユーザーの皆様との交流が活性化されるようなゲーム内の仕組の構築や、常設イベント、新規ユーザー様向けのキャンペーンなどを計画してまいります。 具体的な内容が決定した際には、公式サイトにてご案内させていただきますので、ご期待ください。</p>	
<p>また、ラグナロクオンラインにログインしていない間もユーザー様同士が交流を持てるよう、ガンホーゲームズでは「サークル」や「チャット」などの機能を設けております。ラグナロクオンラインのゲーム内だけでなく、ログインしていない間のユーザー様の交流を活性化させる仕組みについても強化していく予定です。</p>	

ご質問内容	No.16
<p>●ゲーム内のユーザーイベントへの協力について 同人などのラグフェスに比べ、ゲーム内のユーザーイベントに対しては非協力的に感じます。 公式HPにユーザーイベントの日程を掲載出来ないでしょうか？(例えば承認制の告知板をつけるなど) また、ゲーム内でもユーザーが書き込めるゲーム内告知板を設置したり、天の声でユーザーイベントを告知するなど、もっとユーザーイベントにも協力して頂くことは出来ないのでしょうか？</p>	
弊社見解	
<p>ユーザー様同士のコミュニケーションを活性化させることを考えますと、大変有効な手段であると思われませんが、各ユーザー様のイベント日程等を公式サイトへ掲載する事は、様々な問題が発生する可能性があり、現状では実施することは難しいと考えております。 理由といたしましては、掲載しているイベントが実施されなかった場合やイベントでトラブルが発生した場合など、ユーザー様間での問題について運営チームでは一切関与することができないためです。またイベント内容によって公開・非公開を判断する必要がありますが、その判定基準や公開の有無により不公平性が生じる可能性もありますので、現時点では更なる検討が必要であるため、実施は難しいと考えております。しかしながら、公式サイトでの公開ではなく、ユーザー様自身がイベント情報を公開できる告知板などのゲーム内のシステムについては、ユーザー様同士のコミュニティを推進できる施策としてグラヴィティ社に提案してまいります。</p>	

ご質問内容	No.17
<p>●ファンサイトリンクの設置について 第二回のオフラインミーティングで「ラグナロク以外のコンテンツで施策を進めた上で最終的に決定したい」とありましたが、その後進展はしていますか？(あれから2年以上経っているのですが) ラグナロク以外のコンテンツでファンサイトリンクが順調に機能しているのに、なぜラグナロクだけまだファンサイトリンクが設置されないのかお答え頂けますか。</p>	
弊社見解	
<p>おかげ様でラグナロクオンラインでは、非常にたくさんのユーザー様にファンサイトやブログなどを開設していただいております。第1回オフラインミーティングより、ファンサイトに関するご質問を頂戴しており、運営チームにおいても設置について検討しておりましたが、現状においてラグナロクオンラインに関連するサイトの数が膨大であるため、またご応募いただいた際のサイト内容の確認フローなど、他のオンラインゲームで実施している方法と同じ方法での実施は、難しい状況です。 そのためラグナロクオンラインでは、公式サイトでのファンサイトリンクの公開とは別の形で、コミュニティを促進できる施策を前向きに検討しております。詳細な内容については、計画中のためご案内することはできませんが、決定次第公式サイトにてご案内させていただきますので、ご期待いただけますよう、よろしく願い申し上げます。</p>	

ご質問内容	No.18
<p>●現在の公式HPが見づらい点について 現在の公式HPは、メンテナンス情報などのタイトルが、6項目と分かれすぎていて情報が散乱しているため、ユーザーが必要な情報を見つけにくいです。項目を4つくらいに減らして、もっとテーブル幅を広く出来ないでしょうか？ また、ファンアートやスクリーンショットを設置したほうが、よりユーザーが楽しく見れると思うのですが、どのようにお考えですか。</p>	
弊社見解	
<p>ラグナロクオンライン公式サイトでは、ほぼ1年に1度の間隔で公式サイトのリニューアルを実施しております。 情報カテゴリーの分類数やファンアート、スクリーンショットの公開など、今回いただきましたご意見につきましては、十分に検討させていただいたうえで、次回リニューアルの際の参考とさせていただきます。 公式サイトに関するご意見やご要望については、常時受け付けておりますので、お気づきの点があればWEBヘルプデスクよりご投稿をお寄せいただけますと幸いです。</p>	

ご質問内容	No.19
<p>バグや不具合の補填として使用個数分のShopPoint(以下SP)が還元されているが、中には細かいSPが発生するだけで販売品を購入できないケースもあります。 事実上、補填として機能していない(=使用不可能なSPによる還元である)ことを踏まえて、細かいSPでも購入できるアイテム等の販売、または販売物、補填方法の見直し等についてお聞かせ下さい。</p>	
弊社見解	
<p>スペシャルアイテムに関するShopPointでの補償につきましては、以前より同様の意見をいただいております。運営チーム内でも対応について検討しております。しかしながら補償という性質上、補償されるShopPoint数がスペシャルアイテムの最低購入数を満たすかどうかは、その時々によって異なります。またスペシャルアイテムで補償する場合、現在箱の中に入っているアイテム数を変えるためには、開発元であるグラヴィティ社でのアイテム作成が別途必要となります。そのため、補償までに非常に時間を要することとなり、短期間での対応が難しくなるだけでなく、ユーザーの皆様をお待たせすることによりご迷惑をお掛けすることにもつながってしまいます。 ShopPointでの補償については、ガンホー、グラヴィティ社の両社で見直しを検討させていただきます。</p>	

ご質問内容	No.20
<p>意見・要望に関して ROにおいて御社では不具合に対する対応状況を公表されていますが、意見や要望に対する返答も公表できないでしょうか？(ECOの公式ページ上における「ECO開発室」をより具体的にしたもの) また実現可能な意見・要望において、アンケートを実施するなどしてユーザーのニーズを確認されないのでしょうか？</p> <hr/> <p>昨年夏に、貴社よりラグナロクオンラインユーザー連盟に宛てた文書の中で「我々のラグナロクオンラインを良くしていきたいという思いは同じ」「運営会社とユーザーとの間にある相互理解の隔たりについては問題がある」という記載がありましたが、これはラグナロクオンラインに係るものだけではなく、貴社が運営している全てのゲームに共通するものだと思います。 相互理解の隔たりを少なくするためには、現在は行われていないヘルプデスクに寄せられている多くの意見・要望・苦情等の情報公開も必要だと思います。 ユーザーと運営が共にゲームをもり立てることが可能となる、常時対話可能なシステムを検討しては頂けないでしょうか。</p>	
<p>弊社見解</p> <p>ユーザーの皆様からの寄せられるゲームに関するご意見やご要望につきましては、すべての内容を運営チームの担当者にて確認させていただいておりますが、実施の有無について開発元であるグラヴィティ社への確認やその回答なしで明言することはできません。そのため、運営チームだけの判断での公開や、常時対話可能な状況の実現は難しいと考えております。しかしながら、開発元であるグラヴィティ社とともに検討し、機会がございましたら一部のご意見やご要望についてお答えする場を設け、ユーザーの皆様へ公開することを検討してまいりたいと考えております。</p>	

ご質問内容	No.21
<p>確認事項となりますが、第6回オフラインミーティング事前質問事項No.17～No.18(ラグ対策)・No.42(ヘルプデスクのテンプレート回答)・No.43～No.44(利用者の満足度について)・No.47(貴社の信用問題について)・No.52(元貴社社員による不正アクセス事件に係る民事訴訟)については、今回も前回と同様に民事訴訟・改善に関する取り組み等を継続して行っていく旨の回答が頂けるものと確信しておりますが、この点についてどのようにお考えかお答え下さい。</p>	
<p>弊社見解</p> <p>データ遅延(ラグ)については、No.1にてご案内させていただきました通り、一概にゲームサーバーへの負荷のみではなく、お客様一人一人の利用環境に起因する場合も多くあることから、完全に解消することが困難であると考えております。 しかしながら、できるだけユーザーの皆様にはデータ遅延(ラグ)によって不快に感じてしまうことがないよう、サーバー構成の見直しを始めとして、様々な手法にて常時改善のための対策を実施しており、こちらは今後も継続してまいります。 また、「ヘルプデスクのテンプレート回答」「利用者の満足度について」「信用問題について」は、対応に終わりがあがるものではございませんので、サービスを提供する限り継続して実施することにより、効果を得ることができると考えております。これらについては現在も継続して実施しており、ユーザーの皆様にご満足いただけるサービスをご提供できるよう、社員一同日々尽力しております。 最後に「元社員による不正アクセス事件に係る民事訴訟」については、弊社のコーポレートサイトにもご案内させていただいております通り、控訴のうえ、現在も係争中ですので現在ご案内できる事項はございません。ご了承いただきますようお願いいたします。</p>	

ご質問内容	No.22
<p>モバイルのPC連動に関してECOではゲームも豊富で期間限定のイベントがあったり盛り上がっているように見えますが今後ROでもカプラクエスト以外で検討する予定はあるのですか？ また現在Docomoさん以外でのECO/RO共に連動アプリの予定はありますか？</p>	
<p>弊社見解</p> <p>「ラグナロクオンラインGAMES」では、「カプラクエスト」「コモドカジノ」の他にも、11月26日に「ラグナロクオンラインカードバトル」の配信が開始されました。またその他のアプリにつきましても、続々開発中となっておりますので、今後の提供を楽しみにお待ちください。また、現在はNTTDoCoMoのみの対応となっておりますが、来年の早い段階において、auおよびsoftbankでの提供を予定しておりますので、こちらも発表をお待ちいただけますようお願い申し上げます。 また、「エミル・クロニクル・オンライン」でも、今後さらにアプリを提供していく予定です。しかしながら対応キャリアについては、誠に申し訳ございませんが、現在のところNTTDoCoMo以外での展開は予定しておりません。</p>	