

2006年8月15日

ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社

代表取締役社長 森下 一喜

元職員による弊社への不正アクセス問題におけるユーザーへの対策について

- 「ラグナロクオンライン」ゲーム内バランス調整策 -

先般の「元職員による弊社への不正アクセス問題」でお知らせいたしましたとおり、弊社がサービスを提供しているオンラインゲーム「ラグナロクオンライン」のゲーム内仮想通貨(以下、Zeny)がゲーム内に多量に流通いたしました。それにより、もともと緩やかなインフレーション傾向にあった「ラグナロクオンライン」のゲームバランスに与えた影響に対し、その調整の善後策を「ラグナロクオンライン」公式サイトにて発表させていただきましたので、ご報告いたします。

弊社といたしましては、本日発表した対策がゲームバランスを調整する対策のすべてではないとは認識しておりますが、現段階で実行可能な最善策であると考え、開発元である韓国のグラヴィティ社と協議を行い順次実施してまいり所存です。

以 上

発表内容に関しましては添付資料をご参照ください。

元職員による弊社への不正アクセス問題における ゲームバランス調整策について

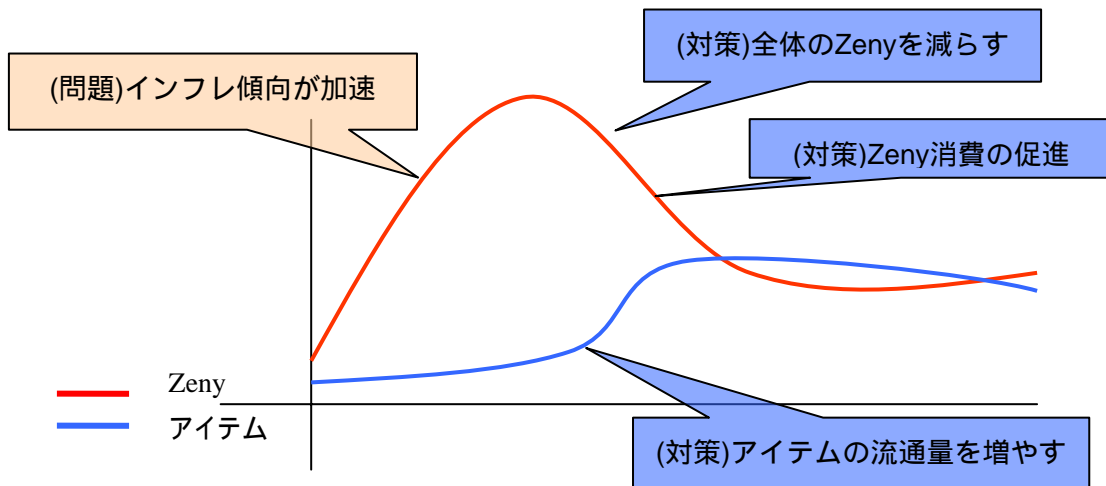
この度の「元職員による弊社への不正アクセス問題」でラグナロクオンラインのゲーム内に多額のゲーム内仮想通貨(以下、Zeny)が流通いたしました。この件につきまして運営チームにて検討した善後策をご報告させていただきます。

運営チームでは、下記の対応策がゲームバランスを調整する対策の全てではないと考えております。しかしながら、現段階で実行可能な最善策であると考え開発元である韓国のグラヴィティ社と協議を行い、実施していきたいと思っております。

【今回の事件がゲームバランスに与えた影響について】

運営チームでは、現在のゲームバランスについて「取引されるアイテムの価格が高くなり、アイテムが買えない。」いわゆるインフレ(インフレーション)の傾向にあるものと考えています。また今回の事件により、その傾向が加速されてしまったものと判断しています。この状況を改善すべく、運営チームでは全般的なインフレ対策を行っていくことで、ゲームバランスの調整を行っていきたいと考えています。

(ゲームバランスに与えた影響と対応策)



【インフレ対策の具体案について】

直接的な対策

全体のZenyの量を減少させる

直接的な対策として全体的に増加してしまった Zeny を減少させる必要があります。今までの調査から、不正ツールを利用することで、不正キャラクター(またはそれに関係するキャラクター)が大量の Zeny を保有していることが判明しています。運営チームでは、不正行為の取締りを強化していくことで、不正キャラクターが大量に獲得した Zeny を回収していきます。この対策が現在、運営チームにおいて実行可能であり、第一に行うべき解決策の一つであると考えています。

間接的な対策

アイテム流通量を増加させる

不正キャラクターが保有している Zeny を回収することは直接的な効果はあるものの、ユーザーの皆様にとってはゲーム内での効果を体感することが難しいと考えています。そこで運営チームではユーザーの皆様が体感しやすいインフレ対策として、アイテムの流通量の増加を検討しています。

ゲーム内で流通するアイテムの発生率を変化させることで、高値で取引されているアイテムを入手できる確率が上昇することとなります。また、これによりゲーム内でマーチャント系キャラクターを通じて取引されている相場も徐々に変化していくものと考えます。

この対策は、今まで運営チームにて長時間サービスが停止した際の補償として実施していたアイテムドロップ率の変更とは異なり、以下のような意図をもった対策となります。

・高レベルモンスターのアイテムドロップ率変動

収集品アイテムの発生率を抑え、NPC への販売を通して Zeny へと換金される率を下げるかわりに、材料アイテムと一部のレアアイテムの発生率を上げます。これにより、Zeny の発生量が少なくなると同時にアイテムの入手確率が上昇し、結果的にアイテムの流通量が増加します。発生率を上げるアイテムに関しては、カードアイテム等のゲームバランスに影響を与えるアイテムではなく、ゲーム内にて要求の高いカードスロット付きアイテム等が中心となります。

・低レベルモンスターのアイテムドロップ率変動

収集品アイテムの発生率を高め、NPC への販売を通して Zeny へと換金される率を上げ、レベルの低いキャラクターがアイテムを購入しやすくします。また材料アイテムや、一部のレアアイテムの発生率を定期的に変動させ、レベルの低いキャラクターとレベルの高いキャラクターとのアイテム流通機会を提供し、交流の場を多くしていきます。

運営チームでは、アイテム流通量に対するバランス調整は固定的なものではなく、変化させることが必要と認識しております。この対策は長期的に実施するものと位置づけた上で、対応を進めていきたいと考えています。

消費型・期間限定型のアイテムを販売しZenyの消費を促進させる

消費型アイテムや期間限定型のアイテムなど、ユーザーの皆様がご利用になりやすいアイテムの販売を行なっていきます。

- **消費型アイテム** :ポーション系などの HP や SP を回復するアイテムの価格の見直しや、「おもち」などの非売アイテムの定期的な販売を検討していきます。
- **期間限定型アイテム**:「アニバーサリーリング」のように期間限定の効果を持ち、期限が切れた後は記念品として残るアイテムの追加を検討していきます。

この対策により Zeny を使っていただく機会を増やし、インフレ傾向を調整していきたいと考えています。

レベル帯に応じたゲーム内サービスの価格変動を行なう

アイテム流通量の増加や消費の促進が進むことで Zeny の価値が見直され、Zeny の収入格差に対する問題も発生すると考えています。これに対し、低レベルキャラクターが不利にならないような仕様変更として、ゲーム内で行われているサービス(カブラサービス等)の利用料をレベル帯で変動させる対策を検討しています。

運営チームでは、現在、上記の対策について協議を進めており、実施が可能となったものから順次導入を行なってまいります。また、これらの対策については、ゲーム内の状況の監視と、継続的な対応が必要と考えており、長期的に取り組んでまいります。
実施開始時期としては 8 月中を予定しておりますが、導入前にはユーザーの皆様にはラグナロクオンライン公式サイトにて詳細のお知らせをさせていただきます。

この度の事件により、ラグナロクオンラインを運営する立場としてユーザーの皆様のご信頼を損なう結果となってしまったことを改めて深くお詫びさせていただきます。
弊社内部での運営管理体制の見直しや強化は勿論のこと、ゲームバランスに与えてしまった影響につきましても、サービスの原点に立ち返り、1 つ 1 つの対策を丁寧かつ着実に実施してまいります。

なお、これまでにユーザーの皆様から今回の事件に対し WEB ヘルプデスクやコールセンターにたくさんの厳しいご意見やご質問をいただきました。その中から特にお問合せの多かった内容に対して、この場をお借りして回答させていただきます。

**Q:RMT で売却益を得ていたとのことですが、実際はいくら儲けたのですか？
また犯行期間はいつからですか？**

A: 本人からの自己申告および社内調査により判明した不正なデータ操作の繰り返し(2005年10月~2006年3月)による売却益累計額は、弊社が把握しているだけで約1千4百万円となります。(警察当局が発表した売却益の数字とは異なります。)

Q: 結局のところ、元職員は何 Zeny を作り出し、そのうちの何 Zeny を RMT 業者に売ったのですか?

A: 本人からの自己申告および社内調査の結果では、6,910億 Zeny を作出し、そのうち6,000億 Zeny を業者に売却したものとされます。

Q: 「売却益累計額は、1千4百万円」とありますが、ゲーム内仮想通貨に直すといくらですか? また、その額は全ワールドの流通量の何%くらいですか?

A: 本人からの自己申告および社内調査の結果、RMT 事業者に対しては全ワールド単位でおおよそ6,000億 Zeny ほどが売却されたものと考えられます。

なお、ワールド毎での流通量が異なるので一概には言えませんが、全ワールドの流通量に対しておおよそ5~15%の範囲となります。

Q: RMT 業者へゲーム通貨を売却する際、運営会社社員であることを明かしていたのですか? また、業者との癒着や便宜を図っていた事実はありますか?

A: 本人からの自己申告によると、一般ユーザーを装いゲーム内仮想通貨の売却行為を行っていたとのこと。また、特定業者などとの繋がり確認されておりません。

Q: 元職員が RMT 業者へ売却したとありますが、どのワールドが舞台になったのですか?

A: 全24ワールドが対象となっております。

Q: ゲーム内仮想通貨を売却した RMT 業者は何社あるのですか?

A: 本人からの自己申告により、4社との取引があったことが判明しております。

具体的な社名などにつきましては、捜査の支障となる情報のためコメントは差し控えさせていただきます。

Q: 社内、社外に協力者はいたのですか? また、社内で組織的に行われていた可能性はないのですか?

A: 本人からの自己申告およびログ調査の結果により、弊社では今回の不正アクセス行為については当該職員の単独行為であり、社内に協力者はいないものと考えております。

しかしながら、社外の協力者の有無につきましては警察の方で引き続き捜査中であると思っております。

Q:「3月24日に不祥事を初めて確認した」とありますが、それ以前に行われていた不正行為は、事前に確認できなかったのですか？

A: 犯行当初は本人も発覚を恐れ小額のゲーム通貨作出を行っていたため、誠に遺憾ではございますが、社内での不正行為を発見するまでには至りませんでした。
今後は、アカウント管理の徹底を計るとともに、専用ツールを利用したゲームデータの変更に対する監視体制を強化していく所存です。

Q:元職員はゲームマスターであったとありますが、ゲームマスターであれば誰でもゲーム通貨やアイテムを作り出してしまうのですか？

A: ゲームマスターの業務に携わっている者でも、権限をもっている担当者のみが検証やイベント目的の用途に限り、アイテムや通貨生成などを行うことができます。

Q:元職員が稼いだ1千4百万円は会社の資産を売却したと考えられますが、背任行為には当たらないのですか？また、本人から回収するつもりですか？

A: 刑法の解釈問題になりますので、これが「背任罪」に該当するかどうかは弊社ではわかりかねます。また、法的な回収可能性の問題も含めて慎重に検討してまいりたいと考えております。

Q:3月24日に不祥事を確認していたのに、今回の発表までに約4ヶ月間もの期間を要した理由は何ですか？また、札幌でのオフラインミーティングで発表しなかったのは何故ですか？

A: 事件発覚後、当該職員本人への調査を開始し、証拠を適切に保全しつつも余罪および共犯者を含めた事件の全容解明のための社内調査を弊社顧問弁護士も交え慎重に行っていたことが主な理由です。

また、警察の手を借りるとなりますと、弊社としても本人の人権問題もあり誤った判断をすることができません。その意味で、本件がいわゆる「犯罪行為」なのか、そうではないのかの見極めを慎重に行ってまいりました。本人からの自己申告、証拠の収集、それらを踏まえた上での顧問弁護士との協議により、本件を「犯罪行為」として立件していただくことが可能と判断いたしましたので、その段階で警察に被害相談をしました。

警察当局も、弊社からの証拠資料の検討も含め、慎重かつ適切にご対応いただいた結果、先月19日の逮捕となったものと理解しております。

なお、警察当局からは発表のタイミングについても指示を受けておりましたので、7月20日まで発表を差し控えておりました。

以上