



METAL SAGA

メタルサーガ

New frontier

この企画書は、実際にゲームとして商品化された企画書です。

『メタルサーガ・ニューフロンティア』
プレイヤーは自警団『カンパニー』のオーナーとなってハンター達を雇用し、モンスター退治や探索、生産を行ってカンパニーの規模を拡大していくことを目的としたシミュレーションRPGです。

2010年から2013年まで、

「Yahoo!モバゲー」「MIXIゲーム」「HANGAME」等のプラットフォームでサービスを展開しました。

METAL SAGA

メタルサーガTM

New frontier

For Online
with Web browser

企画提案書 Ver2.00
2009/6/26

株式会社サクセス
東京都品川区西五反田7-9-5

 **SUCCESS**

※使用されている画像は開発中のものか、イメージ画像です

このゲームは？

ウェブブラウザとインターネット接続環境があれば、
誰でも無料で手軽に遊べる、
『メタルサーガ』シリーズ最新作！

『メタルサーガ』とは

- 荒廃した近未来の地球を舞台に、旧時代の兵器“戦車”を駆って戦う「ハンター」の活躍を描く“戦車RPG”『メタルマックス』シリーズは、FC、SFCでシリーズ展開し、累計30万本以上を売り上げ、独特の世界観とシステムで根強いファンが生まれました
- シリーズのコンセプトと世界を引き継ぎ2005年に発売された「METAL SAGA ～砂塵の鎖～（PS2）」は国内で10万本以上の販売を記録。新たなファン層を獲得し、後に北米版、PlayStation2 the Best版も発売され好評を博し、続編を望むユーザーの声は今でも多くあります



商品概要

タイトル

METAL SAGA ～New frontier～

ジャンル

オンライン経営SLG

対象機種

ウェブブラウザ

料金

基本プレイ料金：無料(別途通信料発生、アイテム課金あり)

ターゲット

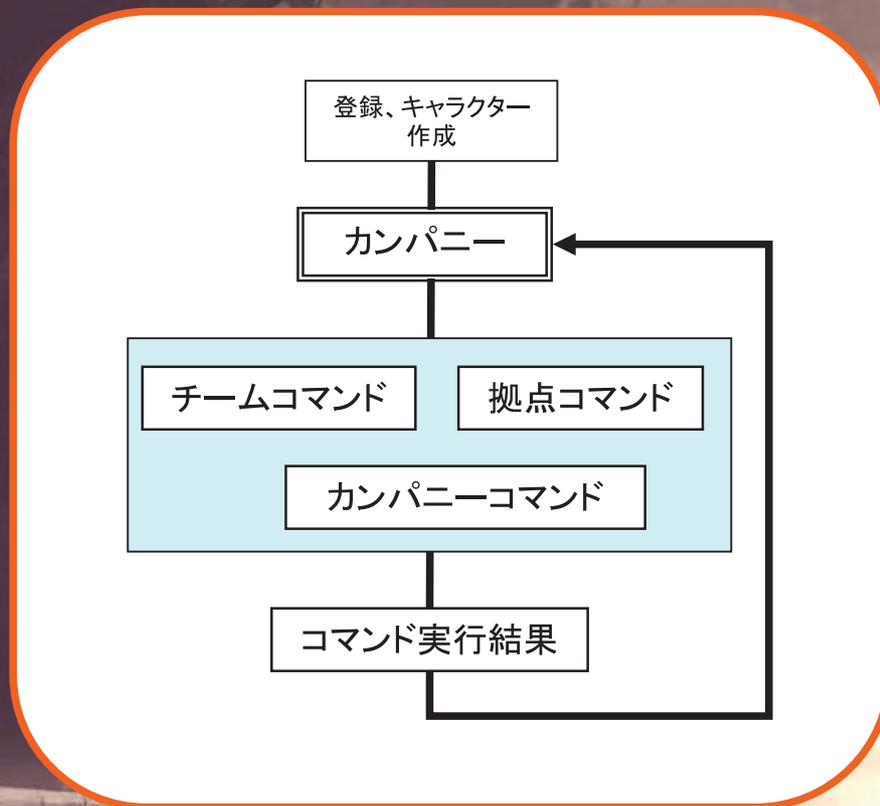
『メタルサーガ』シリーズのファン

オンラインゲームファン

ゲーム概要

- 『METAL SAGA ～New frontier～（以下、MSNF）』は、**リアル時間でどんどん進行していくシミュレーションゲーム**です
- プレイヤーは自分の「**カンパニー＝賞金稼ぎ集団**」を持ち、賞金首をはじめとするモンスターを狩ったり、フィールドの探索や様々なアイテムの生産・合成を行うことができます
- **操作は簡単**で、いくつかのコマンドを選択・設定するだけ。**わずか数クリックで遊べる**ので、手軽でありながら奥深い『MSNF』の世界で自分だけのカンパニー作り上げましょう！
- キャラクターは**3Dアバター**で表現され、様々な外見やアクションを再現します
- **カンパニーの活動の結果はログ＋画像で保存されます！** ログのURLをブログや掲示板に載せたりすれば、カンパニーの活動を見た他のプレイヤーと交流が広がったり、興味を持った人が新規に登録・遊びはじめたりするといった効果があります

ゲームの基本的な流れ



- プレイヤーの目的は、自分のカンパニーを発展させることです
- そのためには、さまざまなコマンドを駆使する必要があります

- 作成したキャラクターで組んだチームに様々な行動指示を与える「チーム」コマンド
- キャラクターを増やしたり、社屋の設備を充実させたりする「カンパニー」コマンド
- アイテムの売買や街で買い物を行ったりする「拠点」コマンド

- コマンドの実行はリアルタイム処理になり、コマンド実行の結果がでるまでには時間がかかります
- うまくコマンドをやりくりして時間を効率的に使えば、カンパニーの発展もスムーズです

効率よく、効果的にコマンドを発行することがカンパニー発展の近道です

カンパニー

- プレイヤーが持つ「カンパニー」は、賞金稼ぎ集団です
- 『メタルサーガ』シリーズの醍醐味である賞金首退治をするために、装備やアイテム、戦車を調達し強化されていきます
- 最初は4人のキャラクターしか登録できませんが、メンバーを集めることで徐々に大規模な集団となっていきます
- カンパニーの維持・発展には金と資源が必要になるため、ザコモンスター狩りや地道な資源調達も大切です
- カンパニーはスタート地点となる街に「社屋」を構えています。最初は狭い家に毛が生えたようなものですが、これも拡張することができます



社屋を拡張すると、内部だけではなく
外観も変化していきます



キャラクター

- ハンター、メカニック、ソルジャー、トレーダー、動物という5種類のクラスが存在します(動物はアップデートで対応)
- クラスによって得意なことが異なり、コマンド実行の必要時間や成功度合いを左右します
- ハンターは戦車に乗っての戦闘が得意です。勤もよく、何かを発見する事にも長けています
- メカニックは戦車やアイテムの生産、修理が得意です
- ソルジャーは生身での戦闘が得意です。戦車が入れないところではソルジャーの独壇場となります
- トレーダーはアイテムの売買や情報収集が得意です
- 動物は様々な種類(犬、猫、鳥、etc)がいて、それぞれ得意なことが異なります
- キャラクターは成長することで様々なスキルを得ます。スキルの取得の仕方によっては、同じクラスでも全く異なる特徴を持つキャラクターに成長させることができます
- ある程度成長を重ねることで上級職への転職が可能になり、能力が更に強化されます
- スキルはグラフィカルに表示される所持スキル一覧で管理し、スキルツリーでスキル取得のロードマップを示すことで成長計画を立てることができます
- キャラクターは3Dアバターで表示され、装備品や服装の変更が反映されます



3Dアバター

コマンド

■ 業務コマンド

- 移動: ワールドマップはゲーム開始時点では最初の街以外の部分が空白になっています。移動をすることでマップが表示され、探索などが行えるようになります。基本的には遠くへ行けばいくほど時間がかかります
- 転送: 街にある「転送装置」同士の間を移動することで、移動時間を短縮します
- 探索: ワールドマップの地点を指定して探索を行います。資源の採取場所やアイテムが見つかったり、新たな探索場所となるダンジョンなどが見つかったりします。時間をかければかけるほど何かが見つかる可能性が上がるでしょう
- 採掘: アイテム生産に必要な資源を、ワールドマップやダンジョンから採掘します
- 狩り: ワールドマップ、ダンジョンで戦闘を行い、経験値と金を稼ぎます
- 賞金首: 賞金首との戦闘を行う。賞金首がいる場所にいるチームが選択可能です
- 修理: 戦車を修理します
- 改造: 戦車を改造します
- 生産: 資源を消費して、装備、インテリア、戦車などのアイテムを生み出します
- 合成: アイテムとアイテムを組み合わせる新しいものを生み出します。ある程度の法則性がありますが、失敗のリスクも常に存在します。合成でしか作り出せないものもありますので、試行錯誤をすることになるでしょう
- 休息: キャラクターのHPなどを回復します

■ カンパニーコマンド

- ・ **メンバー**: キャラクターの装備やスキルを確認・変更します
- ・ **戦車**: 戦車装備を確認・変更したり、入手済み戦車の一覧を参照します
- ・ **人事**: チーム編成やキャラクター作成、NPCのスカウト、転職や解雇を行います
- ・ **社屋**: カンパニーの増改築したり、キャラクターに部屋を割り当てたりします
- ・ **倉庫**: アイテムを格納する倉庫の内容を確認したり、キャラクターや戦車に渡したりします
- ・ **Dr.ミンチ**: 死亡したキャラクターを復活させます
- ・ **業務**: クエストを管理したり、今までに行ったコマンドのログを確認したり、ユーザー同士がアイテムを売買する「カンパニーショップ」の内容を確認したりします

■ 拠点コマンド

- ・ **ハンターオフィス**: 賞金首やモンスターの情報を得ます。仲間になるNPCがいることも……？
- ・ **売買**: 店でアイテムを売買します
- ・ **トレーダーキャンプ**: アイテム売買だけでなく、思わぬ情報を得ることも……？
- ・ **ガレージ**: 戦車の修理や改造をしたり、レンタルタンクを借りたりします
- ・ **酒場**: 様々な情報を得ます。仲間になるNPCがいることも……？



移動コマンド画面

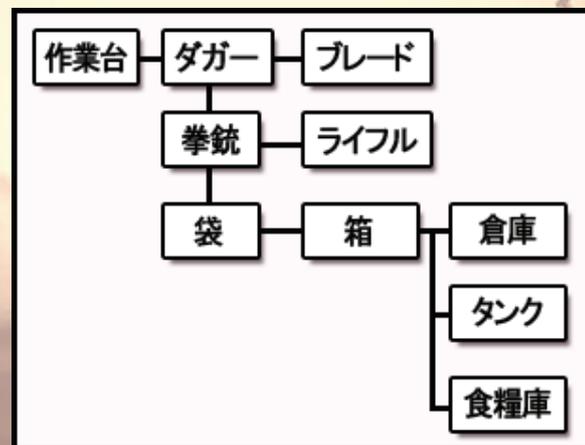


拠点系コマンド画面

生産

- 生産は『MSNF』が持つ最大の魅力のひとつです。たとえばカンパニーの活動に必須と言える戦車などの乗り物類は売買などでは入手できませんが、設計図を入手したうえで生産を行うことで入手することができます
- その他にも生産によって、アサルトライフルやロケットランチャーといった、街では購入できない重火器類や、アイテムをたくさん収納できる倉庫やクローゼット、HPなどの回復スピードが上昇するベッドやお風呂といった便利なアイテムをたくさん作り出すことが可能です
- 生産を行うためにはメカニックに関連スキルを習得させることと、必要な素材となる「資源」が必要です
- より高度な生産を行う場合は器具を使う必要があります
- ガレージには最初「作業台」しかありませんが、冒険を進めるにつれ「旋盤」「フライス」「プレス機」「ペンチ」「ドリル」などの様々な器具を生産できるようになり、新たに作り出した器具からさらに多くのアイテムが生産できるようになります

- 生産を行うために必要な「器具」は最初は「作業台」しかありませんが、ここから器具をどんどん拡張していくことで作れるものが増えていきます
- なお、器具は右図のように派生していき、基本的に後半の器具になればなるほど貴重で協力的なアイテムが生産可能になっていきます
- 生産を行うために必要な資源は、敵を倒して入手、ワールドマップを探索し入手、街中で入手、ダンジョンで入手などの方法がありますが、基本は資源が採掘できるポイントにて入手することになります
- 資源を採掘する場合、対応したスキルのレベルが高ければ、より良いアイテムを入手できるようになります



器具作成ツリーイメージ

合成

- 「合成」では2つ以上のアイテムを掛け合わせて、新しいアイテムを生み出せます
- 「生産」を複数回行わないと作り出せないような高い等級のアイテムも、「合成」で瞬時に生成可能な場合もあります
- 最大の醍醐味は、強力な装備品やランクが高いアイテムの生成です。「合成」では街で販売している物よりも高性能な装備品を生成可能で、中には「合成」でしか作り出せないレアなものもあります
- 「合成」の基本は、「主材料」となるアイテム1種類と、「副材料」となるアイテムを掛け合わせ、新しいアイテムを生成します。この際、生成されるアイテムは主材料と同種類になる可能性が極めて高いです
- 例外が起こる可能性もありますが、この法則を知っておくことで、ある程度生成されるアイテムをコントロールすることが可能です
- 「合成」は、いらなくなったアイテムをリサイクルする、「生産」の手間を省いて加工物を作り出すといった活用方法がありますが、「合成」の最大の特徴は装備品を生成できる点にあります
- 『MSNF』では装備品は貴重で、入手できる機会はあまり多くはありません。「合成」により装備品を手持ちの材料から作り出せるという点を最大限活用しましょう
- 不要だと感じたアイテムは、より強い装備品の作成を目指し、積極的に「合成」で活用すると冒険が楽になるでしょう



合成イメージ

戦車

- 軽自動車から主力戦車、救急車からクレーン車まで、カンパニーが取り扱う乗り物は、この世界では「戦車」と呼ばれます
- 戦車は拾う、買う、敵を倒す、生産や合成などで入手することができます
- メリット: 戦闘で有利になる、移動時間が短縮される
- デメリット: 維持費がかかる、ダンジョンには入れないことが多い
- 修理と改造は基本的にガレージで行います
- ガレージ以外ではメカニックだけが修理を行うことができ、改造は行えません
- アップデートで戦車の種類が次々と増えていく予定です

本作における戦車の仕組み

S-E (Special-Equipment) :

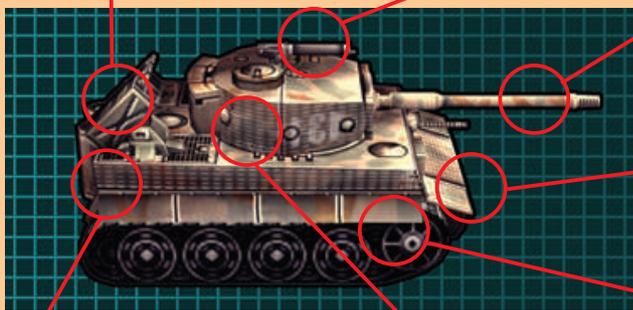
煙幕のような補助装備から、対空兵器、主砲を凌ぐ攻撃力を持つ兵器など様々な兵器

副砲 :

弾数に制限がない機関銃などで、主にザコ敵の掃討に用いる。種類によっては複数の敵に攻撃も可能

主砲 :

戦車のメインウェポン。弾数に制限があり基本的に単体にしが攻撃できないが、絶大な攻撃力を持つ。特殊な砲弾を撃つことによって複数の敵を攻撃したり、敵の装甲を無効化することが可能



本体 :

戦車の車体。車種や基本性能を決定する。戦車の入手とは、即ち本体を入手することである。本体には防御力とHPが存在し、HPが0になると戦車は大破する

特殊能力 :

本体ごとに設定された特殊能力で、例えば火炎のダメージを半減したり、改造にかかる時間が少なかったりと、様々な種類が存在します

砲塔 :

基本的に本体とワンセットですが、改造や交換することで見た目装備できる武器の種類が変化します

足回り :

キャタピラや四輪、六輪など、基本的に本体とワンセットですが、改造で変更することで見た目や移動力が変化します

戦車のカスタマイズ

- 戦車のカスタマイズは、シリーズにおいて重要な要素であり、本作でもそれは同様です
- 戦車は人間と違い、戦闘で経験値を得てレベルアップするわけではありません
- 戦車を強化するためにはカスタマイズが必要です。カスタマイズには大きく「パーツ交換」と「改造」と「カラーチェンジ」が存在します
- 「パーツ交換」は、人間が武器や防具を交換するように、戦車の各パーツを交換する方法で、「改造」は文字通り戦車の各パーツを改造する方法です
- 車体である本体の「改造」は、性能だけではなく見た目も変える方法があります
- 両方ともただ強くすればいいわけではなく、重量や防御力などのバランスを考える必要があります、それらは本体の性格や敵の特性、更にはユーザーの嗜好によって異なってくるため、幅広いバリエーションが生まれます
- 「カラーチェンジ」は何パターンからか色を選択する方式です
- カスタマイズには当然、生産や合成、そして金が必要になります



モンスターを倒して金と強力なアイテムを入手し、戦車を強化。強化した戦車でさらに強力なモンスターを倒すという、シリーズの醍醐味を十分に味わえるシステム

見た目から変わる戦車のカスタマイズ

- 戦車の本体は基本的に「砲塔」「足回り」「本体」に分かれます
 - 「砲塔」の無い戦車も存在します
- 「砲塔」は他の戦車と交換が可能
 - 装備可能な武装がガラリと変わる、かもしれません
- 「足回り」はタイヤ、キャタピラ、ホバーの3種類が存在し、換装が可能
 - 防御力や重量、回避力が変化します
- 「本体」は「砲塔」の有無が選択できます

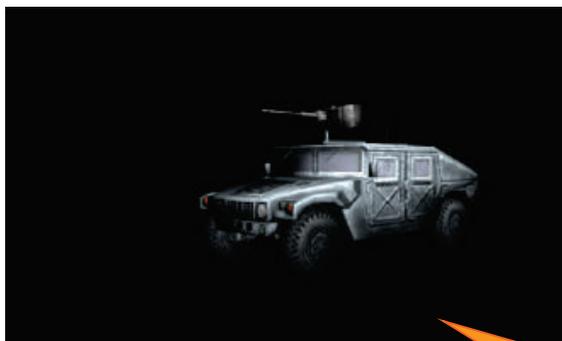


「砲塔」と「足回り」が交換可能＝組み合わせ次第で、性能だけでなく見た目にもインパクトのある、オリジナリティあふれる戦車を生み出すことができます！

見た目から変わる(1)



見た目から変わる(2)



足回り交換!



一目見て強くなったと分かる!

砲塔追加!



更に色々追加!



賞金首

- 賞金首は通常のモンスターより凶悪で、1種類につき1体しか存在していません。倒すことができれば多額の賞金と固有のアイテムを得ることができます
- ゲームの進行具合と、賞金首の登場時期を比較すると、その強さは必ずしも比例しているわけではありません。序盤に遭遇することもありますが、その時には倒せない場合もあります
- 強さの目安は賞金の額。己の実力を鑑みて挑戦しましょう
- 賞金首はアップデートで次々と追加されていきます



コマンド実行とログ保存機能

- コマンドを実行すると、実行時間終了後に結果が表示されます
- コマンドの成否のほか、キャラクターや戦車の損害、獲得した金額やアイテムなどの情報が表示されます
- 移動や戦闘などの実行結果は、ログとして保存されます
- ログにはコマンドの内容から自動生成された「スナップ画像」が添付されます
- ログはURLが表示され、ブログに貼り付けたり、掲示板サイトに投稿するなどの、今までのオンラインゲームにはない楽しみ方をすることができます
- ログはただ文章+画像の形式ではなく、ニュースや新聞風など、様々な雰囲気に変換されて表示される予定です



ログ画面イメージ

プレイヤー間交流(一部アップデートにて対応予定)

- 『MSNF』ではオンラインゲームならではのプレイヤー間交流を行うことができます
- フレンドリスト:登録すると、相手のステータスや実行中のコマンドを確認することができるようになります
- ハンターBBS:誰でも読み書きすることができる掲示板です
- 無線ポスト:プレイヤー間でメッセージのやりとりができます
- アイテム売買、譲渡、交換:プレイヤー同士でアイテムをやり取りすることができます
- コマンド協力:探索や賞金首などのコマンドは複数のプレイヤーが同時に参加して行うことができます
- ランキング:稼いだ金の多さや倒したモンスターの数など、様々な要素のランキングを見ることができます

その他のシステム(アップデートにて対応予定)

■プレゼント

- NPCにプレゼントができる
- PS2版に引き続き、部屋を飾るインテリアと、相手が着てくれる衣装を贈ることができる
- 同じ種類のインテリアを贈ると上書きされてしまっていたものがストック可能に。これにより、いつでも部屋のレイアウトを好みに変更可能
- 衣装は着用がランダムだったものが、着用の指定が可能になる

■ルームメイト

- 社屋にあるキャラクターの部屋に、NPCと一緒に住む！？
- こなしたイベントやプレゼントなどの結果、いま最も仲のいいキャラクターが1~2人、部屋にやって来ます
- ルームメイト状態限定のイベントが発生することも……？

■ コレクション機能

- 様々な情報が記録されます
- モンスター図鑑: 倒したザコモンスターが記録され、データを参照できます
- 賞金首ポスターコレクション: 遭遇した賞金首のポスターが記録されます。倒すと「済」マークが入ります
- 賞金首勲章: 倒した賞金首に対応した勲章が入手できます
- NPC名鑑: 出会ったNPCが記録され、アバターや紹介を参照できます
- 戦車図鑑: 入手した戦車が記録され、グラフィックや紹介を参照できます
- アイテム図鑑: 入手した武器や防具、アイテム、素材、器具などが記録され、グラフィックや紹介を参照できます
- トラベルガイド: 行ったことのある街やダンジョン、特定の場所が記録され、グラフィックや紹介を参照できます



課金アイテム

■ブースト系アイテム

- 戦闘後に得られる経験値やお金の獲得量を、一定の期間中だけ上昇させる消費アイテム
- 移動や探索に必要な時間を、一定の期間中だけ短縮できる消費アイテム
- 生産や生産に必要な時間を、一定の期間中だけ短縮できる消費アイテム
- 合成の結果を安定or上昇させる消費アイテム
- 武器や装備を強化するアイテム

■機能系アイテム

- 戦闘の死亡を回避したり、賞金首と遭遇しやすくなる(orしなくなる)、消費アイテム
- 強力な武器や装備、戦車(等の乗り物)、NPCの直接購入
- 超強力なNPC(過去作登場人物等)を、一定期間だけ仲間にできるレンタルNPC
- 生産や生産を、複数まとめてセットできる機能アイテム
- 倉庫やガレージの拡張(一定期間の物も用意)
- 他、特殊な効果を持たせたユニーク系家具(事務所の外見を変える、レアな置物、等)

■ガチャガチャシステム

- 小額で、レアアイテムか使用頻度の高いアイテムの中から、ランダムで手に入るシステム
- 一定期間ごとに内容を変更していく