

3DS

基本無料アイテム課金

2012年5月27日作

アンドロイドとなって宇宙に生きろ！

メタルヒーロー

— ^{アークエイジ} “大航宙時代” の到来 —

この宇宙に「力」で存在し続ける者たちを ^{メタルパイレーツ} 【宇宙海賊】 と呼ぶ！

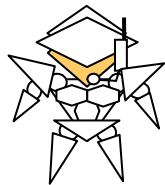


基本パート

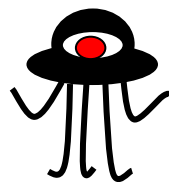
3つのモードで強くなる

海賊の三大要素 【戦い】 【アツト】 【冒険】

“探査バトル”



VS



目的・「資源アイテム」を押さえる

アクション
バトル

“惑星開拓”

ラボ
技術基地

リゾート
観光都市

目的・「兵装」、
「宇宙船」の開発

箱庭シミュ
レーション

“航海”

宇宙船



目的・「未開星」の発見

思考ゲーム

侵撃パート
期間イベント

成果を活かす！

宇宙戦争

一人ひとりの活躍が勝敗を決する。

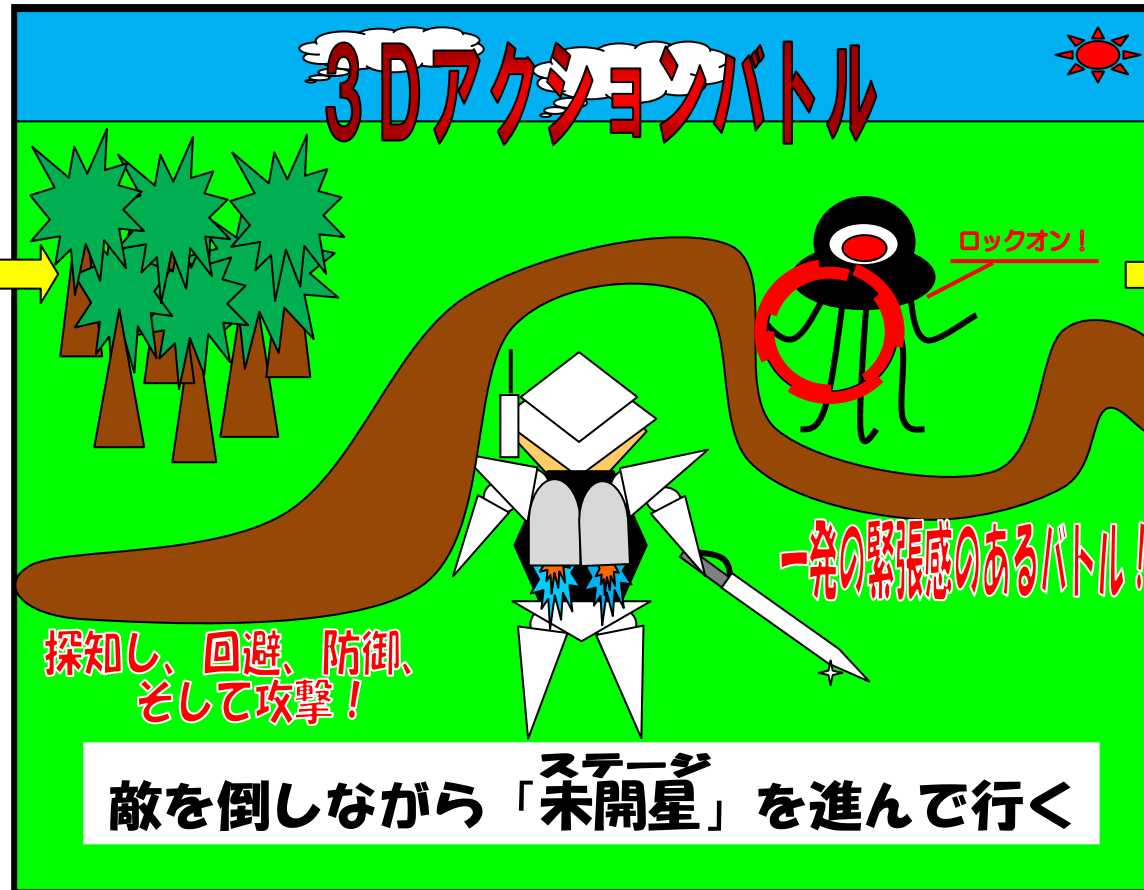
協力プレイ

探査バトル

ステップ1

探査する
ステージ
「未開星」をえらぶ

未開星 【ヴォルカヌス】



ウェポン
「兵装」

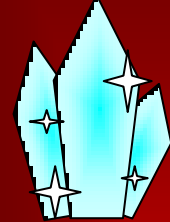
熱い星、寒い星、電磁干渉などの特殊環境に対応できる装備も用意。

要・行動力（燃料）

※このモードを続けるのに必要

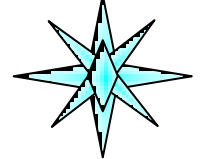
成果

「資源アイテム」を押さえる



技術アイテム（資源）

「ネビュラリウム」



観光アイテム（資源）

「虹砂」



燃料アイテム（資源）

「光油」

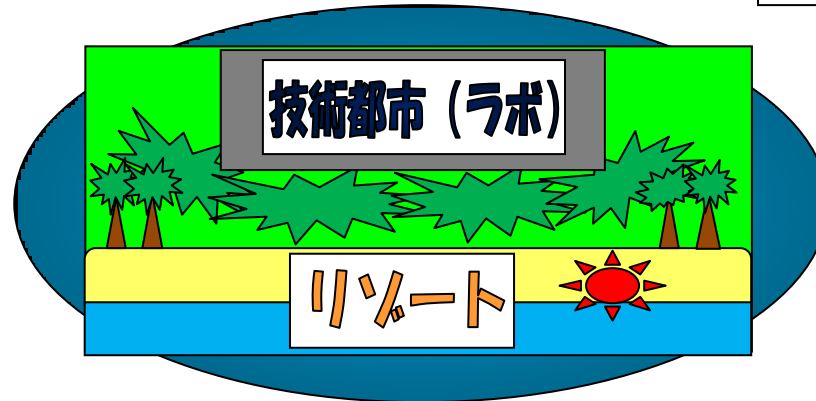


「燃料」最大値がふえる

惑星開拓

「資源アイテム」をつかい、施設レベルを上げる

極秘に建てられたアジトにして
パイレーツたちの戦力源



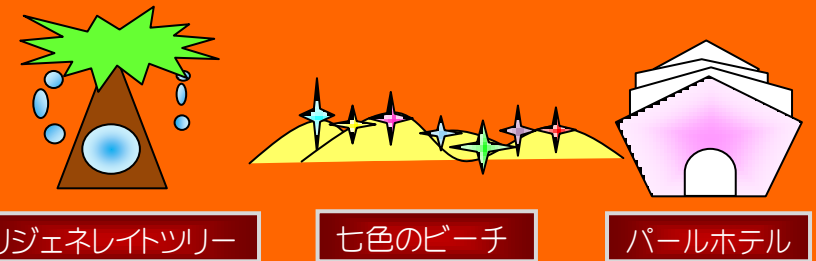
資金源。
政府に目干しにされたくなければ
ビジネスもやりましょう

技術都市 (ラボ)



燃料タンク

観光都市 (リゾート)



技術テクノロジー

鉄工
科学
電気
自然

レベル10
レベル9
レベル8
レベル3

テクノロジー
技術

ガネー
金

観光力

やすらぎ
開放感
遊び
景色

天国(レベル10)
アズナイ夏(レベル8)
ロス(レベル5)
絶景(レベル10)

成果

レーザーブレード

ウェポン
「兵装」

スペースシップ
「宇宙船」

フレアテス

航海

“船” で宇宙中を探検航海して、^{ステージ}「未開星」を発見します

ステップ1

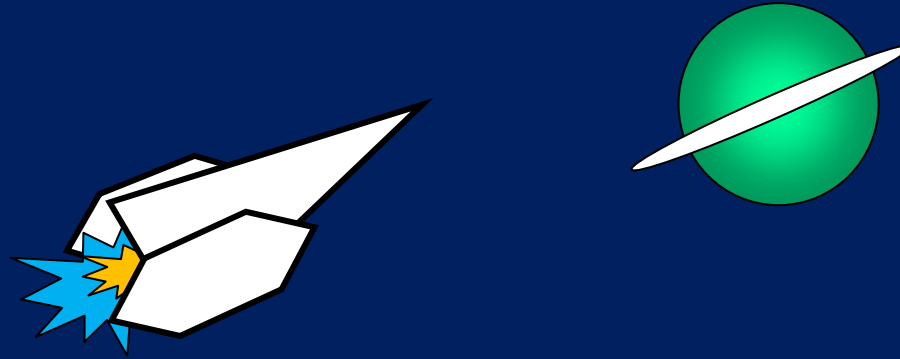
「宇宙船」と宙域を選択

宙域 【スキピオ星雲】

宇宙船 【プレアデス】

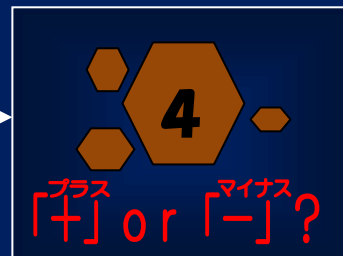
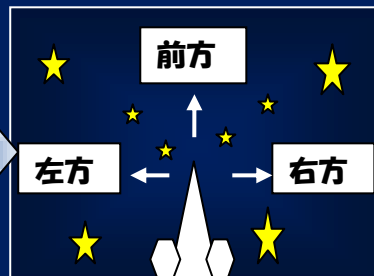
スペースシップ
「宇宙船」の性能が影響

かる〜い思考ゲーム



宙域マップ

	5			2
9		1		
		▲	4	



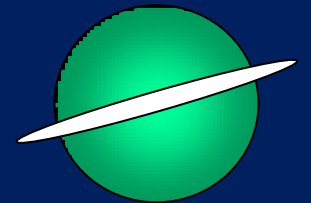
これを繰り返し
合計点を「10」に
すると発見！となる

要・行動力（燃料）

成果

ステージ
「未開星」発見

ランダムで発見！



星によって手に入る
「資源アイテム」は違う

名所 『スターシャワーズ』



たまたま！

宇宙戦争

メタルパイレーツたちの頂点に座す大海賊たち、
彼らの号令に従って新しい“宙域”を拓け!!!

不定期イベント戦

バトルアンドロイドとしての「力」を
魅せつける



敵を倒して活躍しろ!

※基本は探査/バトルと同じ

全プレイヤーで共有する「戦場」

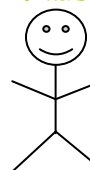
戦果
敵地 支配



戦果を挙げるとマップを支配できる

「勝利」か「敗北」か

戦勝



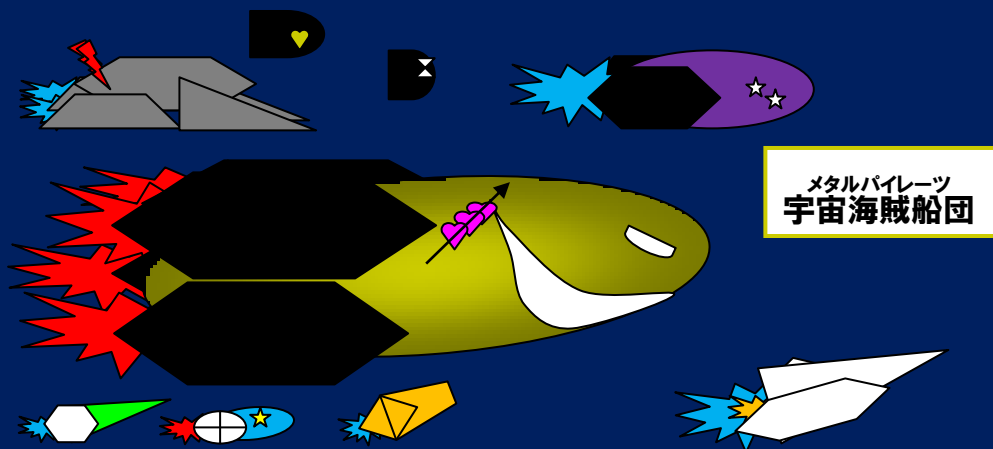
敗北



戦果に応じて
報酬

敵より多くのマップを支配すれば勝利だ!

全プレイヤーの活躍が反映される戦場マップ



課金について

このゲームのコンセプトは【ハイクオリティ】による「全プレイヤーから300円」にあるので、

義務的な「課金ポイント」はつukらない。(体力回復アイテムなど)

故に、

『手にいれたくなる物』のみにしたい。



「兵装」や「宇宙船」の設計図。

上級クラスのモノを幅広く入手できる。**が**、技術や開発費はゲームをしてゆく必要がある。

特定の“宙域”に行けるようになる。

宇宙戦争モードで一時的に行けるようになった“宙域”に、一定時間行けるようになる。

が、そこは宇宙戦争モードで一度結果を出す必要がある。

マスターパス
宙域通行証

3つのモードにする事で、常に“新鮮味”をもってプレイできる。

探査バトル

それ自体で楽しめる。(アクションだから)

解りやすく誰にでも楽しめる。(アクションだから)

惑星開拓

バトルの成果で、好きに“建てるだけ”。

バトルの成果を、「箱庭育成」と「装備」のダブルで楽しめる。

1つではなく、3つの相乗効果で勝負する。

航海

1分～3分でできる。

「冒険感」を意識させる事ができ、気分転換にもなる。

携帯機としての **手軽さ** プレイ(行動)から、お楽しみ(結果)までの速さ。
ゲームとしての **必要性** どうして必要なのか?どう効果があるのか?

宇宙戦争

自分の成果を発揮できる場所として。

「他者」を意識でき、相互干渉になる。

勝敗の有無が、ヤル気とスリルを生む。

スペースハンターランク

ヒーロー級

エース級

ビギナー級



「探査バトル」で生物カードを発見したり、
「航海」で名所カードを発見したりするとランクが上がる。

活躍!

【宇宙戦争】での影響力が上がる!

- みんなから貴方の動きに注目が集まる!
- 頼りにされる!
- 勝てるかどうかは、ぶっちゃけ彼ら次第!

サイクル図 (全体像)

コンセプトは【“手軽に” できる本格派ゲーム】

3つの相乗効果

アクションだから解りやすい！

【探査バトル】

成果

資源アイテム

※「燃料」
が必要になる

燃料アイテムを確保
⇒燃料増

気分転換になる。
2～3分で終わる手軽さ！

バトルの成果を多様に楽しめる。
ただ「建てる」だけの手軽さ！

【惑星開拓】

成果

兵装

スペースシップ

技術、観光の
レベルアップ！

新「兵装」で
パワーアップ！

新ステージ（探査星）
出現！

新「宇宙船」で
発見率アップ！

【航海】

成果

“新星” 発見

名所

ソーシャル性

他Pのアジトと協力！
技術の結合でレアアイテムを生み出す。

仲間と協力探査バトル！

仲間と協力航海！

多くの“名所”を発見すると…！？

“パイレーツランク”
アップ！

課金

「設計図アイテム」

※①特定の「資源アイテム」を
入手したときに購入できる。

※②アジトの技術とお金が
満たされていない場合は、入手できない。

最強のメタルパイレーツ誕生！

不定期イベント

【宇宙戦争】

勝利すると、

自分の成果を発揮する場として
「他者」を意識でき相互干渉になる
勝敗の有無がヤル気とスリルを生む

新・“宙域” 追加！
(行ける場所がふえる)

高ランクプレイヤーの方が、
“影響力” がある！
(バトル成績が大きく反映される)