

更新日: 2025/3/24

僕らのサーガ

メタバースNFTゲーム 説明資料



Hoger

僕らのサーガとは

ニコニコ動画で2010年にサービス開始し、
初日に10万アカウント登録されました

2017年までの7年間運営し
最大30万人のユーザーが遊んでいた
ブラウザゲームになります

1クール3ヶ月で都市を発展させて他ユーザー
との戦争に勝利し「勇者」を目指すゲームです



戦い、稼ぎ、笑い、繋がる。

もう1つの日常を僕らのサーガで。

経済で持続するバトロワゲーム

ギルド戦争でのeスポーツ

MMOライクなコミュニケーション





ゲームの遊び方

ゲームサイクル

放置して資源を手に入れよう

その判断が未来を左右する!



発展した軍で戦闘し、より多くの報酬を手に入れよう



手に入れた資源でLAND・兵士を発展させよう



1クールの中に建築、レベルアップ、戦闘...限りある時間で効率よく行動しよう!

シーズンサイクル

リセット期間を経て
新シーズンへ



1か月目 内政

- 資源集めや建築、兵士育成などの都市発展がメイン
- トレジャーハントやモンスター討伐



3か月目 国家間戦争

- 魔王国が発生。魔王国側は魔王を守ること他の国は魔王を倒すことで勝利となり、インセンティブが発生

2か月目 国家増強



- モンスター拠点が発生し、魔石の欠片が発生。騎士団は拠点制圧を行う
- PvPが解放。敗北した側は植民地化



ワールドについて



OasysWorld

チェーンごとにそれぞれワールドがある
ワールドには同チェーンのLANDのみ存在する
ワールドの中心に国家が数か所ある



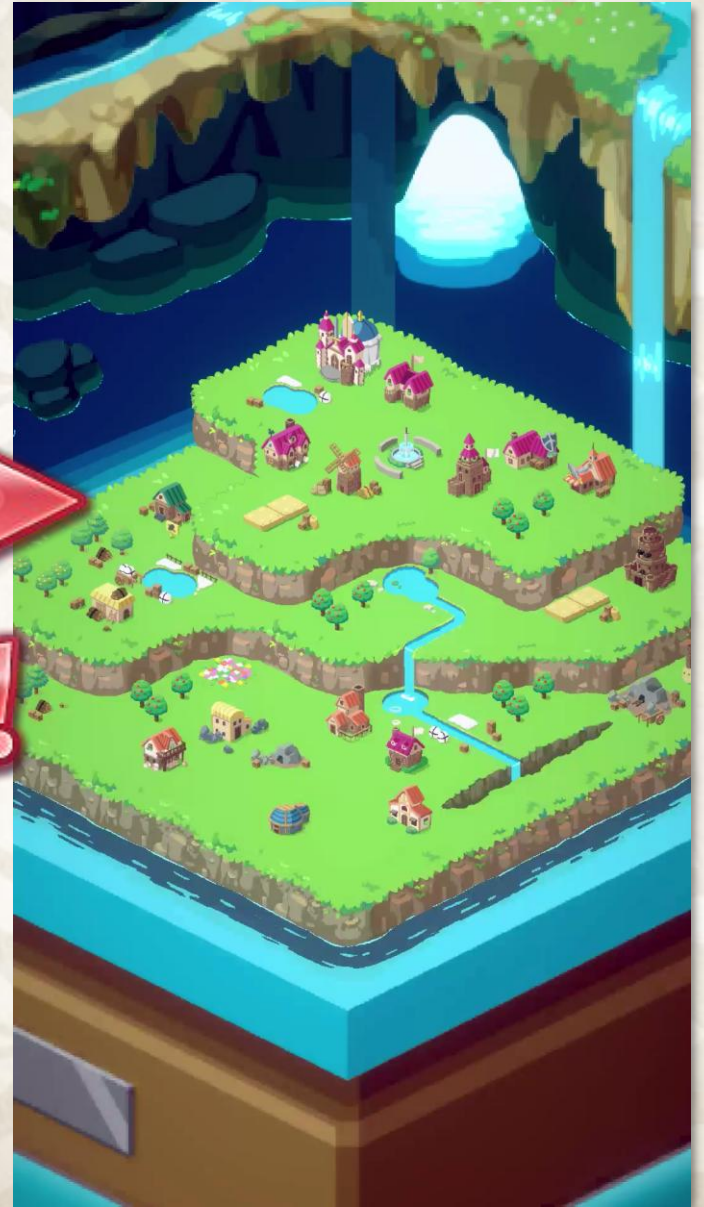
LANDの強さは3段階

★1～★3

LANDの発展



発展!



LAND属性について



平地

バランスよく
資源が取得
できる



草原

食料資源が
多く取得
できる



森林

木材資源が
多く取得
できる



山岳

石材資源が
多く取得
できる



水辺

綿材資源が
多く取得
できる



兵士の育成には
食材が多く必要！



建築には
木材が多く必要！



種族で多く消費
する資材が違う！

【自分のプレイスタイルにあったLANDを探そう！】

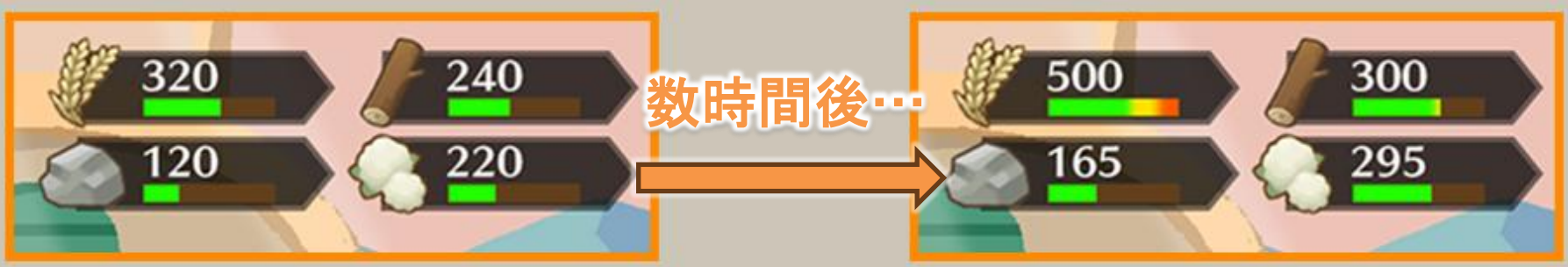
資源について



資源は建築や兵力の増強など、LANDを発展させる為に必要

LvUPと高ランク資源チップで資源増加量を上昇させる

食材は維持費として
継続コストがかかる



資源を保存できる量には限りがある！貯蔵庫をLvUPして保存量を増やそう

建物について



建物はLAND内の空き地に建築することで様々な効果を得られる



建物はLvUP
することで
効果が上がる

建物は敵に
破壊されることが
あるため注意！
必ず修復しよう



兵士について



兵士は大きく分けて「歩兵」「騎兵」「偵察兵」「工兵」建物ごとに育成可能兵士が違う

兵士は英雄に設定できる兵士の能力や数で戦闘の勝敗が左右される



歩兵・偵察兵の育成



工兵の育成



騎兵の育成



編成について



489458 500 300
1859 165 295

エリート剣士
クローディア

630

LV1 [Shield] [Sword] [Sword] [Sword] [Sword]

500 [Lock] [Lock]

一括解除 一括装備

能力値 装備 解放

英雄に装備を付けて
パーティーに編成しよう

パーティー1

17640 1300

HP 1700 MP 1300 DEF 900 ATK 65
SP 720 INT 110 AGI 9 LUK 80

はずす Lv1 [Check] Lv1 [編成中] Lv1 [編成中] Lv1 [編成中] Lv1 [編成中]

Lv1 [編成中] Lv1 [編成中]

進軍の場合
攻撃力が高い編成
のほうが有利！

進軍について

マップから
進軍先を選ぼう！

距離が遠いほど
時間がかかるよ

パーティーの
速度パラメーターを上げると
進軍時間が短縮！

戦闘について

攻撃

進軍したパーティーが
敵を攻める



VS



防御

領地にいる
パーティーが防衛する



進軍は攻撃力、防衛は防御力が重要
兵力が高いほうが戦闘に勝利できる

PvP(戦争)について

戦争宣言を相手の領地にすることで戦争を開始できる
戦闘を繰り返して官邸を攻め落とすと戦争に勝利

最終的に騎士団や国の集団での戦争になっていく



Sランク以上のランド所持して騎士団を設立！

騎士団の目的

仲間を募って最強の騎士団になろう
魔王の討伐・魔王の防衛をして勝利したり、
騎士団ランキングのインセンティブが団員に分配される



騎士団同士の戦争が可能

魔石を巡った戦いには騎士団が参加でき、
保有した騎士団は**勇者軍**・**魔王軍**となる

団長は勇者か魔王になる可能性がある

騎士団システム



資源、ジェム
トークンの寄付



装備アイテムの
バーン




戦いを有利に！
パラメーターバフ
ギルド内トレード
ギルドチャット



インセンティブ

エリア占拠報酬
戦争で資産獲得
ラスボス討伐報酬



国とSSSランド



★ 国王

SSSランクのランドは
国家に1つだけ存在し
所持者が国王となる

国王は方針を決め、
国民を増やし導いていく
そして、強国になって
他国と戦おう！

国王のメリット

国民が課金する度に一定の割合で
国王にインセンティブが付与される

他国との戦争勝利で
国王と国民にインティブが分配される

国民

魔石・魔王国と勇者国について

魔石/魔石の欠片とは

- ・魔石とは世界に破滅をもたらす魔獣が封印された石
- ・石はいくつかの欠片に分かれ復活の時を待っている
- ・欠片の封印を強化し、魔獣の力を弱めたり、封印を解くことで魔獣を復活させることもできる



魔王国と勇者国

- ・魔獣が復活した国は魔王国となってしまう、世界を破滅させるために行動する
- ・勇者国は魔王国の野望を止めるために魔王を討伐する目的を掲げる



ラスボス討伐後クールタイム経過後に
「ワールドリセット」が起こります

勝利騎士団は勇者・魔王となり
インセンティブを取得
「名誉(石碑への記載)」を手に入れます

また、ワールドリセット時は
全ての都市、兵士、所持アイテムが
初期化されますが
NFTアイテムは次シーズンに持ち越せます



マネタイズについて

ユーザーの目的



ゲームに強くなってお金を稼ぐ！！

世界を救う勇者は君だ。



LEGEND CUP
1st Season

 **1,000,000**

シーズン報酬

シーズン毎のランキング報酬
勝利国家や勝利騎士団に
報酬をドーンと用意！！

バトル報酬

ユーザー間のバトル(PVP戦争)
で、高額賞金首を倒して
賞金を大量ゲット！



WANTED

 1000000

エコシステム



売上げの使用用途割合

50%
報酬

15%
運営費

20%
開発費

15%
広報費

インセンティブの割合

課金**50%**還元

国家還元

20%

※国内での課金額の還元報酬

ランキングプール

20%

※シーズン終了時のランキング報酬プール
ランキング報酬は勇者、魔王の勝利陣営に割振り

国王の方針で『国』『大臣』『騎士団』へのインセンティブ割合が変わる

BP(個人戦)報酬

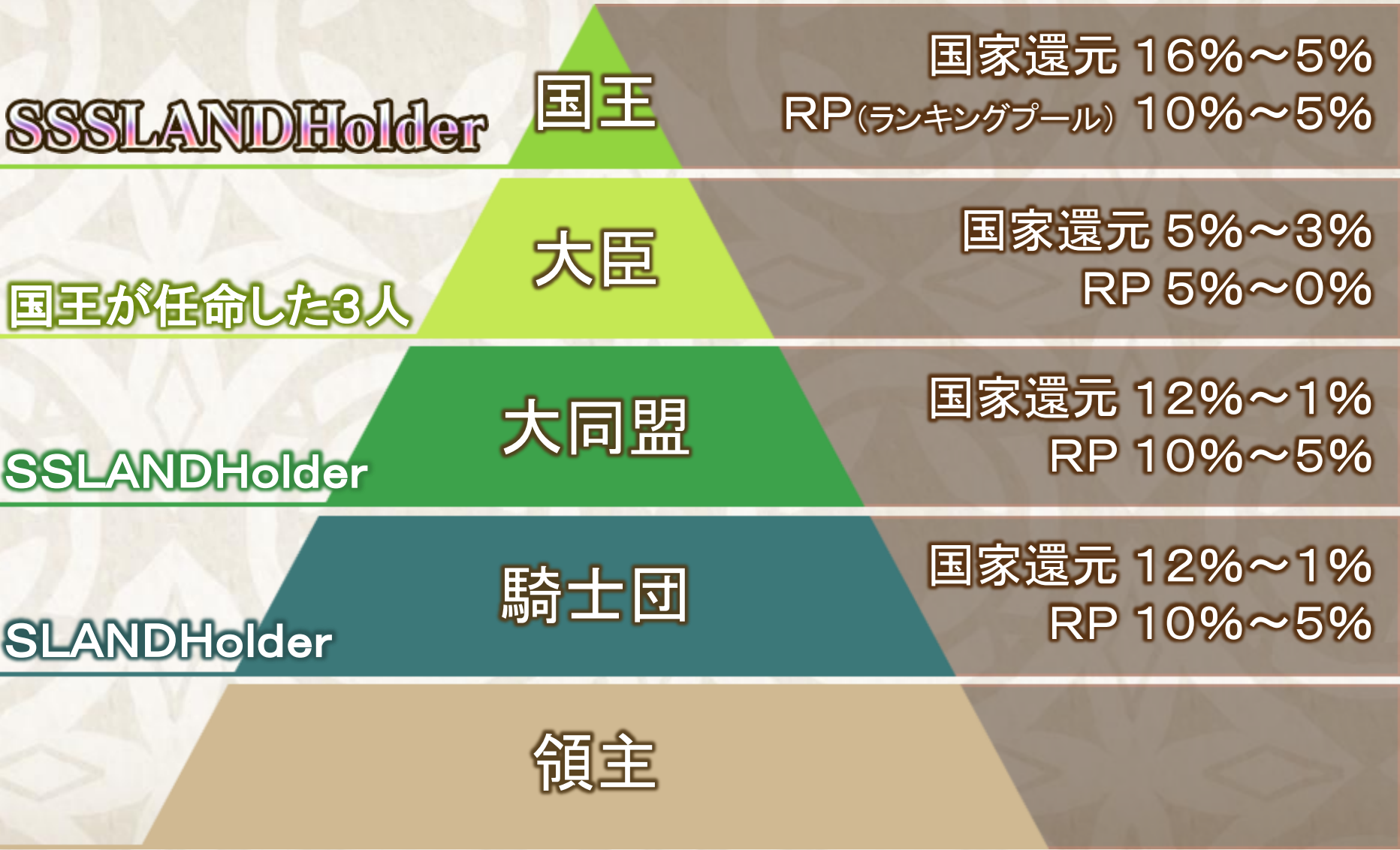
5%

トレハンJP報酬

5%

インセンティブは【鍵】を使用することで受け取ることができる

インセンティブの割り振り



LANDのレアリティ



建築可能数 22~25 資源量 平均92

国王として国を統治する

- ◆国の方針を決めることができる
- ◆「国」「大臣」「騎士団」のインセンティブ割合の決定
- ◆大臣の任命ができる



建築可能数 22~25 資源量 平均92

大同盟の結成が可能

- ◆騎士団をまとめる大同盟を結成し盟主になれる
- ◆盟主は大同盟の方針を決めることができる
- ◆盟主代理の任命ができる

LANDのレアリティ



S Rank

建築可能数 20~22 資源量 平均54

騎士団の結成が可能

- ◆領主をまとめる騎士団を結成し、団長になれる
- ◆団長は魔石を保有することで勇者・魔王になれる
- ◆団長は騎士団の方針を決めることができる
- ◆副団長の任命ができる



A Rank

建築可能数20~22
資源量 平均54



B Rank

建築可能数 15~17
資源量 平均30



C Rank

建築可能数 15~17
資源量 平均30

Thank You!

Xアカウント

僕らのサーガ (@BokuranoSaga)



Discord

【公式】僕らのサーガJP

