



※今回のスライド内に出てくるゲーム画像は
すべて仮置き制作段階となっております。

目次



- ・ストーリー
- ・コンセプト
- ・ターゲット層
- ・キャラクター紹介(パラソルガール)
- ・キャラクター紹介(妖精)
- ・プレイ環境
 - ーゲーム画像
- ・クリア条件、ゲームオーバー条件
- ・将来的に

該当の文字をクリックすることで、対象のページにジャンプできます。

ストーリー

突如として"モクモ"という雲のような生物に覆われた世界にて、大きな蕾から生まれてきた花の妖精メルと、花が好きな少女、**レイン**が基本メルに振り回されつつ、いろんな街を巡り、世界を晴らしに冒険していく話。

ストーリーの一番最初のシーンに出てくる、主人公のレインと敵キャラクターのモクモの対峙シーン。ここからパラソルガールの物語が始まってゆきます。



ストーリー中では様々な街を訪れます。話は訪れる街と、その街にいる少女一人にフォーカスを当てたものを、1章とし、それらを複数章用意すると言うのを想定しています。



ストーリー

花の妖精"メル"の登場シーン
メルは幼く、言わば生意気な
キャラクターとして付けてい
ますが、それでも彼女は"偉
大"を自称しています。
そんな"偉大"さが感じれる
彼女の貴重なシーンです。



後のゲームプレイに関わって
くる、スキルをメルがレイン
に宿し、初めてその力を使う
シーン。

メルがなぜ力を宿せたのかと
いうのもまたこの冒険の目的
の一つだったりします。



こちらは現在作成途中の、スチルです。
パラソルガールでは、空(天気)をテーマとして扱っており、スチルではそれが生
きるよう背景の空や風、光などを出来る範囲で活用しています。

余談ですが、このゲームを開発し、このスチル作りのために空の写真を150枚くらい撮ってました。これから冬が来るので、更に増えそうです。

コンセプト

雲で覆われた世界から、
それぞれのために世界を晴らしに行く、
スキルアクションブロック崩しゲームです。

ゲーム開発初心者の私でも作れるゲーム、なおかつ最近のゲームで多いスキル要素をかけ合わせ、このように決めました。



ターゲット層

メイン層

- ・とにかく手軽なゲームをしたい10～30代

サブ層

- ・完全ソロプレイのゲームをしたい方
- ・キャラクターの着せ替え要素のあるゲームをしたい方
- ・新感覚のブロック崩しゲームをしたい方

どちらかと言うと、このパラソルガールはゲーム内面に並び、キャラクターにも力を入れているので、キャラクターを好きになってくれる層も期待したいです。



キャラクター紹介(パラソルガール)



これらのキャラクターが、作中にて"パラソルガール"として登場するキャラクター達です。個性豊かなキャラクターは、キャラクターがメインとなるゲームでは最重要だと思いましたが、自分の引き出しの範囲で様々なキャラクターを作成しました。

キャラクター紹介(妖精)

ポム



メル



ベリー



ミン



続いてこちらのキャラクター達は、作中にて"妖精"として登場するキャラクターです。
キャラクターについての詳細は名前の文字をクリックすると、詳細のページへゆけますので、そちらも気になればぜひご覧ください。

プレイ環境



本当に必要か？

縦持ち、片手プレイが可能となっていたり、1プレイが短いことから、**電車での移動時間の間にサクッとプレイ**することもできます。

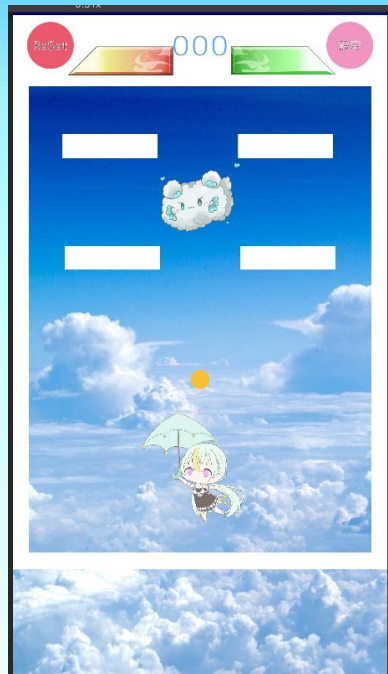


※画像は開発者の身バレを防ぐために犠牲になってくれたプリゲツ君です。画像はイメージです。
つまり、左手につり革、右手にパラソルガールと言うことです。このフレーズだけでもCMがつくれそうですね。

Android、iPhoneといったスマートフォン向け。

基本ソロプレイ。ランキング要素などはあるかもしれない(未確定)

ゲーム画像



もちろん仮置きでこのようになっています。
画面はできるだけ広く使いたいと考えたのでこうなりました。
ホーム画面の配置はウマ娘を参考にしています。(宣言)



クリア条件、ゲームオーバー条件

<クリア条件>

開始前に表示されるターゲットのブロックや、敵キャラクターを全て倒すことでクリアとなります。

一部ストーリーなどでは一定時間耐えるなど特殊なクリア条件も存在します。

本来のブロック崩しなら、画面下側にボールが当たってしまうとライフ消費orゲームオーバーとなりますが、体力性にする事で、よりゲームプレイに自由度が増します。

<ゲームオーバー条件>

画面上側に存在する、**体力ゲージが0になると**ゲームオーバーとなります。

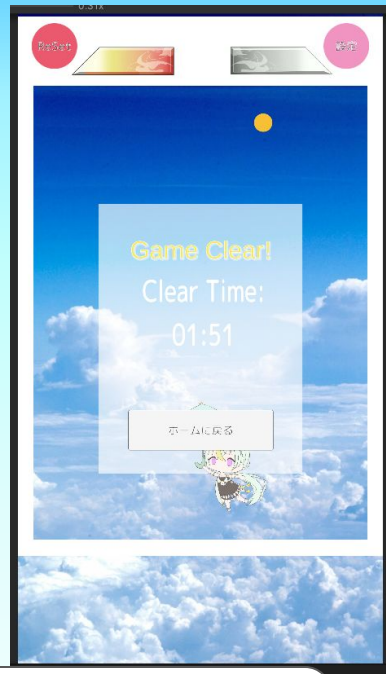
体力ゲージはフィールドの上、右、左側に当たることで消費し、敵キャラクターの攻撃を受けたりフィールド下側に当たることで大きく消費します。

ゲージはボールがキャラクターに当たることで回復します。



クリア時サンプル画像

ゲーム開始時に
目標が掲示されます。
基本は画面内にある、
オブジェクトを壊せば
クリア！



これでクリア！
タイムとしては長い方
(´・ω・｀)

終了時のタイムを身内間やSNSで競ってみるのも楽しみ方の一つかもしれません。



ゲームオーバー時サンプル画像

左側の赤いゲージが0になると
ゲームオーバー。



体力切れで終わる方式なので、ブロック崩し特有の緊張感は減ってしましますが、その分シューティングゲームのような攻撃を避けなくてはならないという緊張感でゲーム性を釣り合わせています。

未作成ですが、
立ち絵のやられ絵は必須。



将来的に

1. ゲームのリリース

→企画書部門として応募したのも、まだゲーム本編が完成していなかったから。
ゲームはリリースするまでがゲーム作りと言うかもしれませんので、次年度こそは
体験として提出してみたいものです。

2. CV実装

→ストーリーがあるのですが、そこでボイスがあった方がいいのかを小さいグループで
聞き、やはりあった方がいいとの声が多かったのでいつかは…

3. 外部SNS活動の強化

→絵が描ける人だからこそできる、TikTokやYoutube Shortsなどでの
アニメーション作品など、2次創作も強めたいと思っているから
こそ、外部活動の強化は急ぐべきものです。

これが夢物語ではないようにしていくことが、現状でなによりの課題でもあります。
資金面での問題さえ解決すればいつでも始めたいい…



閲覧ありがとうございました

パラソルガールのサイトもあるので、そちらも見て
改めてこの世界観を気にかけてくださりますと幸いです。

