
TM
マイルームパレット
かわちいハプニング大バズり!?
OFFICE

遊び方、詳細説明

メインの目的

お部屋をトレンド雑貨で**可愛くデコり**、
日記（コレクション）のコンプリートを目指します。



学校に行っている間に動物たちが**ハプニング**を引き起こす！
「**ドジかわハプニング（やらかし）**」をたくさん目撃・撮影しよう



（ステップ1：ハプニングを発見！）



（ステップ2：すかさず撮影！）



（ステップ3：日記にコレクション！）

遊び方、詳細説明

島で巻き起こる！住民たちの「ドジかわ」ハプニング例集



◆ 頭が抜けない！
セーターに…



◆ 隙間にハサまる！
家具の裏に…



◆ お買い物で転倒！
荷物が散らばり…



◆ 鍋が開かない！
フタが真空に…



◆ 洗濯機が泡まみれ
洗剤の入れすぎ…



◆ ペンキで汚れる！
体がベタベタ…

操作仕様

Joy-Conの直感操作で、住民をスマートにレスキュー！

STEP 1：ハプニング発生



困っている住民を発見！
ペンキで汚れる！

STEP 2：Joy-Conで体感操作



ギミックに合わせた操作
HD振動と連動

STEP 3：大成功でお礼！



ハッピーエンド＆報酬
特別な家具をゲット！

「バズ度」のシステム

動物たちのドジな写真を可愛くデコって友達と共有しよう！

共有方法

- ゲーム内SNSへの投稿
- 通信プレイ

アップする効果

- 共有で「**バズ度**」が上昇！

プレイヤーのメリット

- プロフィールに数値表示
- 自分の「**バズり**の大きさ」を友達にアピールできる！





撮影！ ▶ SNSに投稿！ ▶ バズ度UP！

友達とJoy-Conを分けて遊べる!!



例 『シンクロTikTok風！ズッコケ・ダンスコンテスト』

Joy-Conを片手で持ち、リズムに合わせて画面の動物を踊らせるゲームです。

1 遊び方

画面のマークに合わせて、
Joy-Conを**右・左・ポーズ！**
とノリノリで振ります。



2 ドジかわルール

- 難易度が上がるとダンスが激しくなり、**失敗した子の動物が派手にズッコケます。**



3 盛り上がるポイント

- ズッコケた瞬間、全員の画面に**「シャッターチャンス！」**が到来。
- **「誰のコケ方が一番かわちいか」**を**スクショして競い合い**、
お互いのアルバムに保存します。



ゲームジャンル
【デコ × ゆるアクション箱庭ゲーム】

①デコ・クラフト（箱庭要素）



- 画面をタッチして自分好みにカスタム
- ゲームの**「いちばんの目的」**になる部分

②ゆるアクション（ミニゲーム要素）



- Joy-Conを振ったり傾けたりする操作
- デコ素材を集めるための**「遊び」**

コミュニケーション（繋がり要素）



- 友達とJoy-Conをおすそ分けして遊ぶ
- Switchを持ち寄る**「放課後のたまり場」**

デコ × ゆるアクション × みんなで楽しむ！

ターゲット

小学校4年生～6年生の、**流行に敏感**で**友達関係**が生活の中心にある女の子

なぜ「小学4～6年生（高学年）」なのか？

スマホを持てない**「最後の1.5年間」**



中学生になると一気にスマホ普及率が上がります。
しかし高学年は、親にスマホを買ってもらえず
Switchが唯一、**友達と好みを共有できるツール**という時期です。

だからこそ、本作の「バズ度システム」に強烈に興味を示します。

コンセプト

学校に行ってる間に何してたの！？
放課後にみんなでツッコむ「ドジかわ」観察ゲーム

ゲームの概要

可愛い動物たちを島に迎え、部屋をデザインしてお話をする
スローライフ。
あなたが学校に行っている間も、動物たちは独自の生活を送っています。



ここが面白い！

- 完璧なお世話を目指すのではなく、
  動物たちの「**やらかし（ドジかわハプニング）**」をコレクション！
- 放課後に友達とSwitchを持ち寄り、「**うちの子やらかしマジ草！**」と
  みんなで楽しめる！



プラットフォーム

1【高い保有率】スマホ未所持層との架け橋

- 高学年は「Switchは全員持っているが、スマホは半々」という過渡期。
- 友達同士で格差なく、確実に繋がれる最適なプラットフォーム。



Switchとスマホの所有率データ



2【ハードウェアの二面性】1台で2つのプレイスタイル

1人で楽しむ（携帯モード）



1人で画面をタッチしてデコる
『自分だけの世界に入れる没頭感』

友達と楽しむ（Joy-Con）



Joy-Conを分け合って遊ぶ
『リアルな社交性』

この両立は、**Switchのハードウェア構造以外に存在しません。**

3【生活密着型のタイパ】圧倒的な手軽さ

- 学校前の5分、帰宅してランドセルを置いた瞬間に「さっきの続き」から**すぐ起動**。
- 宿題や習い事で忙しい小学生女子の日常に、**高いアクティブ率（ゲーム習慣）**を生み出す。



プレイ人数

1人～最大4人（ローカル通信時：最大4人）

人数の仕様と、Switchだからできる遊び方



1人 自分だけの時間

画面を直接タッチ

- 学校に行く前やベッドの上で
- 自分だけの部屋やアバターを
  じっくりデコります。



2人 おすそわけ

Joy-Conを1本ずつ分ける

- 学校の親友が家にきた時に
- １台の画面で模様替えや
  協力ミニゲームをプレイ。



3～4人 みんなで集まる

それぞれのSwitchを持ち寄る

- 友達同士で自慢のお部屋を
  見せ合ったり、
- ステッカーをその場でトレード！



プレイ時間

1回のプレイ：**5分〜30分**

総プレイ時間：**100時間以上**

（長く愛される仕組み）

1 1人プレイ

5〜120分

- **学校**に行く前や宿題の合間に遊ぶスタイル
- **スリープから即起動**し、日常のルーティンに溶け込む**短時間プレイ**
- 自由時間に**しっかり遊びつくしたい時**など。



2 おすそわけ2人

30〜120分

- **友達**が家にきた時に
- 1台のSwitchを囲み、**ワイワイおしゃべり**しながらプレイ。
- テレビ画面やテーブルモードでじっくり遊ぶ。



3 ローカル4人通信

60〜120分

- 週末に友達同士でSwitchを持ち寄って集まるスタイル。
- 自慢のお部屋の見せ合い、**ステッカー交換会**。

