



# Fairy Bloom

サイトウ  
斎藤

リオ  
梨緒

## ～もくじ～

- P3 : 世界観
- P5 : タイトル、ターゲット、コンセプト等
- P7 : ゲーム概要(基本操作)
- P10 : ゲーム概要(二つのモード)
- P11 : ゲーム概要(ストーリーモード)
- P13 : 「主人公」システム
- P15 : セールスポイント

## ～世界観～

あるところに大きな森がありました。その森の奥地の美しい花畑があり、そこには**花の妖精**達が住んでいました。

ある日一匹の**花の妖精**が森の周辺の異変に気がつきます。

森の周辺には様々な開拓道具を持った**機械**たちが静かに森を見ていました。

これはそんな**花の妖精**達と謎の**機械**たちの縄張り争いである。**妖精**達は森を守ることができるのか、**機械**たちの目的はいったい…

# ~タイトル：Fairy Bloom~

## ■ 対象

- あまり難しいことを考えずにパズルや物語などを楽しみたいという人向け

## ■ コンセプト

- ストーリー、陣営、キャラクターを二分化した作品をプレイしてもらう。

## ■ プラットホーム

- スマートホン(Android / iOS)

## ■ ジャンル

- パズル



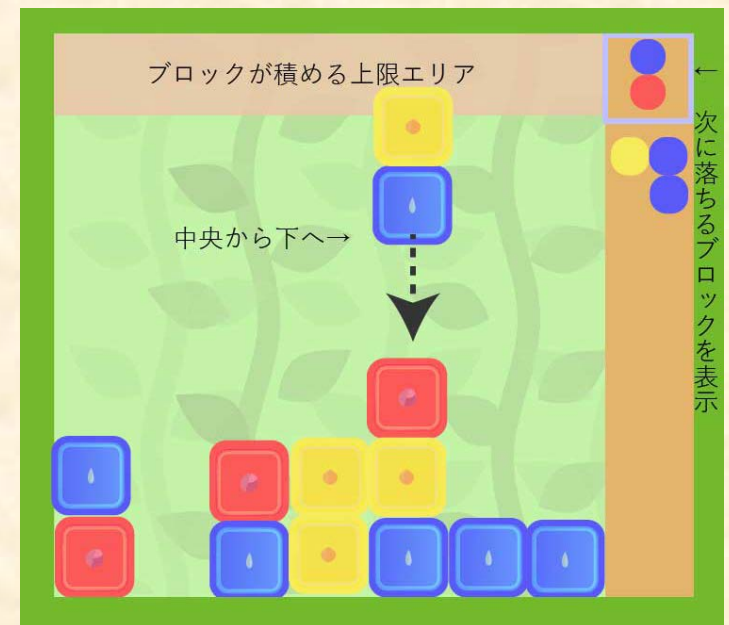
# ~タイトル：Fairy Bloom~

## ■ 開発ツール

-  Unity
-  Adobe Illustrator
-  Photoshop

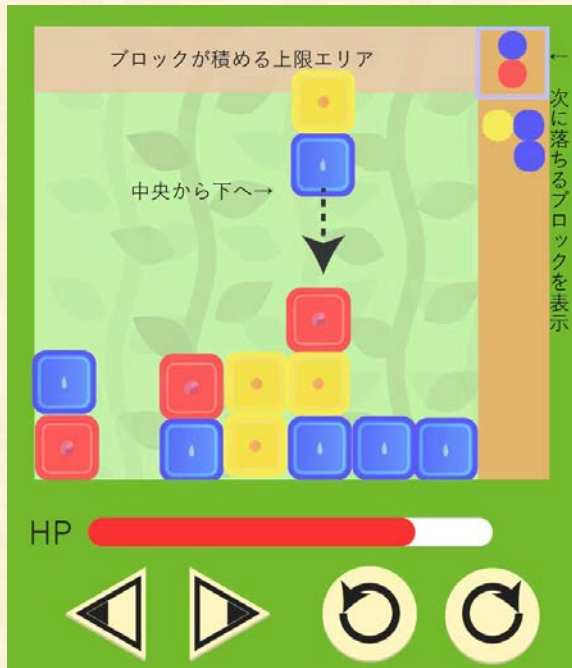
# ~ゲーム概要~(基本動作)

- ブロックは上から下へ落ちていき、積み重なっていきます。
- また、ブロックの積める上限エリアを越えてしまうと、ゲームオーバーとなります。
- また、右側には次に落ちるブロックが表示されます。



# ~ゲーム概要~(基本動作)

- ブロックの操作は画面下のボタンで出来ます。

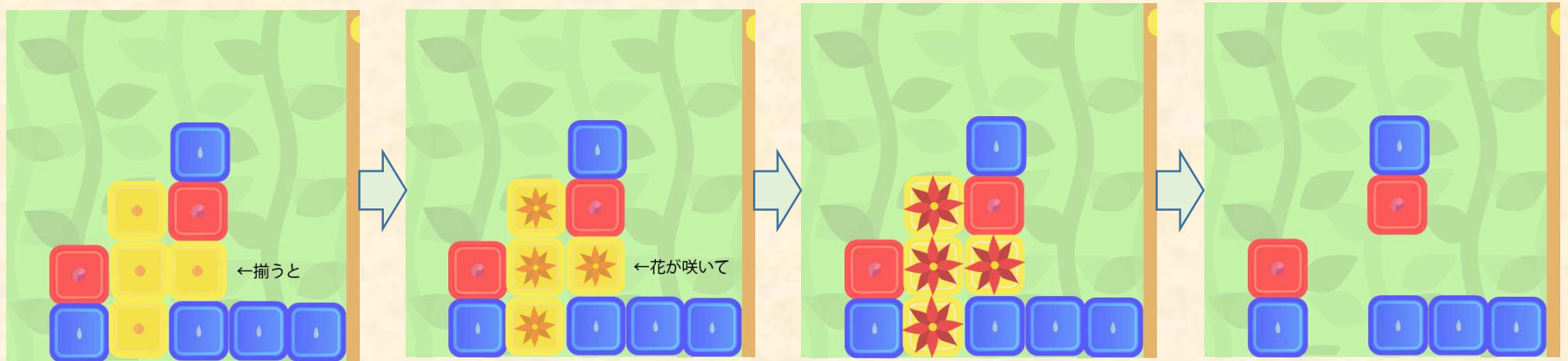


\*左に移動 \*右に移動 \*反時計回りに回転 \*時計回りに回転



# ~ゲーム概要~(基本動作)

- 同じ色のブロックを4個以上揃えると消すことができます。
- また、1ターンに続けてブロックを消すことでスコアが上がって行きます。





## ~ゲーム概要~(2つのモード)

- 「Fairy Bloom」には2つのモードがあります。
- それは「エンドレスモード」と「ストーリーモード」です。
- 「エンドレスモード」では、プレイヤーがゲームオーバーになるまで続けることが出来ますが、時間経過とともにブロックの落下スピードが上がっていきます。
- 「ストーリーモード」は次のページから詳しく説明します。

## ~ゲーム概要~(ストーリーモード)

- 「ストーリーモード」では、妖精側と機械側の2ルートの物語を楽しむことができます。
- 妖精側では、森を守る妖精たちの奮闘や、会話などが楽しめます。
- 機械側ではなぜ森を開拓することになったのかなどのお話がわかります。

# ~ゲーム概要~(ストーリーモード)

- 右の図のように**プレイヤー**と**エネミー**にはそれぞれHP(ヒットポイント)があります。
- **プレイヤー**の勝利条件は**エネミー**のHPを0にすることです。
- **エネミー**の横にあるカウントがゼロになると**エネミー**が攻撃し、**プレイヤー**のHPを減らしてきます。
- 敗北条件はブロックが積みめなくなる、又は**プレイヤー**のHPが0になること、制限時間が過ぎることです。



# ~ゲーム概要~(ストーリーモード)

- ブロックを消すことで**エネミー**にダメージを与えることができます。また、ブロックをけすことで**プレイヤー**のHPを回復することができます。
- 与えられるダメージ量と回復量はコンボ(1ターン連続でブロックを消す)ことで上がって行きます。





## ～「主人公」システム～

- 「主人公」システムとは、様々な条件で取得出来るキャラクターをセットすることによりストーリーモードでスキルが使えるようになります。
- スキルとは、例えばAというキャラクターをセットしたとき、「5個消しを5回行なうと、一部の赤ブロックが青ブロックに変わる」というスキルを発動します。
- また、スキルは発動条件を行なった瞬間に自動で発動します。

## ～「主人公」システム～

- 「主人公」にセットされたキャラクターはストーリーをクリアしていくごとにそのキャラクターのレベルを上げる事が出来ます。
- レベルが上がるごとに、体力、攻撃力、防御力が上がり、スキルも強化されます。
- また、キャラクターの最高レベルは15程度ではありますが、プレイヤーが所有しているキャラクターの体力、攻撃力、防御力は共通となります。

## ~セールスポイント~

- 複雑な事がないので手軽に出来ます。
- 陣営が二分化されているので、2つの物語がたのしめます。
- 妖精と機械という有機物と無機質、ファンタジーと科学といった対極した物事があります。
- 妖精というかわいい要素と機械というかっこいいものの二要素が楽しめます。