



明坂聡美の 第9回
あけ☆すた
「自分が出たいものを制作し」
そんな感情で企画したゲームをプレゼン

PROFILE
あけすたのみこ 1月2日生まれ、8歳。埼玉県出身。ニコニコ生放送「電人☆GA部☆」では「ゲキガキ」として活躍中。声優出演作品は「ホームズアリス」コロコロ、「アン」エドモリスター。役「かつこもえ」及び「あけすた」etc.

明坂聡美オフィシャルブログ
「明坂聡美ブログ 共闘部」(※)
http://akeko.exblog.jp/

これまでの連載でさまざまな企業を訪問、ソーシャルゲーム作りに必要なことを学び、企画書も作成。今回は、カードバトルに特化したソーシャルゲームエンジン「ソクゲー」を使って、簡易的ではあるものの自身の企画した「下剋上アニマルズ」を制作。イメージを具体的に形にすることで、その手応えを感じました。

あとは制作するだけ...ということで、今回は満を持して企業に企画を持ち込みました。明坂さんが緊張のなかプレゼンに臨みます。果たしてどうなる?

アプリを遊ぶつくした身。明坂聡美が今度はアプリを作る側になってプロデューサーとして「あけすた」としてガチな連載企画。ちなみに「あけすた」とは明坂の「あけ」とアプリスタイルの「すた」が本人出演作品タイトルっぽく融合したものです。

撮影:神田直樹、ヘアメイク:谷村美穂、取材:文の志保(DRILL)とSTAR



いよいよプレゼン!!
どんな評価が得られる!?

杉本 個性だったり装飾だったり細かい設定されていて、チーム戦とか遊べる要素も含まれていていいんじゃないかと思いました。

川本 さすが色々なところで勉強されてきているなと思いました。

杉本 あえて言うならば、ターゲット層とやりたいところがうまく噛み合っていないかな、とは感じました。ゲームをあまりしないお客さんに対してチーム戦や装飾という要素は難しいんじゃないか、こういうかわいいキャラを好きな人が果たしてゲームをするのかな? っていう部分ですね。かわいいキャラであれば育成とかのほうに繋げるかなと。ゲームの内容に合わせるなら、もっとガッチリしたキャラクターが合うんじゃないですかね。

川本 捕食するっていう独特のブラックな世界観がいいですね。ちよと血が出ちゃう感じっていうのは結構好きな人いますよね。あんまりグロいとダメだけど。

杉本 ターゲット層は変えたほうがいいかもしれませんね。

明坂 どの層に向けたら良さそうですか?

湯淺 ちょっとブラックな世界観は、若いのが好きそうですね。10代の女の子はすごいマッチしている気がする。それと、地域限定で動物が出てくるというのはすごく好きです。本当にその地域に特化したものが出るのと親近感がわくというか、わかりやすいかな。

明坂 日光にいたらサルが出る...みたいな感じですかね。

守 草食動物が捕食するというのは斬新ですね。あ、捕食しちゃんだっていう。

杉本 ライオンとかだったら逆にダメってことですね。下剋上にならないから。

花藤 純粋に面白そうだなって思いました。ゲームが苦手な人向けではないと思いましたが、同時に、しっかり考えないとゲーム好きな人でも迷っちゃうかなと思いました。僕はこのイラストでこのコンセプトがうまく

マッチしてるんじゃないかなって思いますね。

—プレゼンに対しみなさんからのさまざまな意見が飛び交った、明坂さんからの最終アピール。

明坂 私自身もソーシャルゲームをかなりやっているんですけど、最近では女の子でもヘビーユーザーさんが増えてきているんですね。なので、それに合ったものがない気がしていて、「女の子でもとっつきやすくして男の子でもこれは面白い」みたいなものが欲しくて、自分で作るならこんなゲームだろうなって思って考えました。ぜひよろしくお願ひします!

花藤 ライトユーザーの考えた企画じゃないですね。完全にヘビーユーザーの目線(笑)。

川本 でもライトユーザーが入っていきやすい世界観ですね。では、企

画を検討してみるかどうか賛成の方は挙手をお願いしてもいいでしょうか。

—ここで3人が挙手。

川本 ここは手上げるでしょ(笑)。ガチガチの正義の企画って言うのはないので、実際、何かをヒントに作っていくんですよ。今回の企画は良い世界観だなと思ったので、ちょっと良いキッカケをいただいて、考えてみたいかなと思ってる人は?

—全員が挙手!

川本 今回は、こうやって考えてくれている人がいるんだなっていうことも新鮮で、話を聞きながら私たちがちゃんと作らなきゃいけない、と思いませんよね。完全にヘビーユーザーの目線(笑)。

明坂 ありがとうございます。ぜひご検討のほどよろしくお願ひ致します。

時は来た! ついに「下剋上アニマルズ」をプレゼン!!

プレゼンを聞いてくださるパレゼルヴのみなさん



今回明坂さんのプレゼンを聞いてくださる株式会社パレゼルヴのみなさん、川本社長をはじめ、5人の方が同席してくださいました。



いざ! 会議室へ
企画書を最終確認!

『パレゼルヴ』はこんなゲームを作っている会社です

放課後アリスはキズをして...

ZETMAN

桂正和の超人気漫画を原作としたテレビアニメ「ZETMAN」がカードバトルに、「正義」とは何かを追求しながら、プレイヤーは熱き戦いを繰り広げます。

『下剋上アニマルズ』はどんなゲーム?

緊張の面持ちでパレゼルヴさんの会議室へやってきた明坂さんは、自身の企画書を最終確認し、精神を集中して待つことに、これまで繰り返してきた「下剋上アニマルズ」の魅力をきちんと伝えることはできるのか?

明坂さんが企画した動物をモチーフにしたカードバトルゲーム。さまざまな地で動物がアライオン、捕食しながら、チーム戦による領土拡大を目指す。弱い動物でもアイテムで強化することで、弱肉強食世界の下剋上が可能になる。カード強化の合成機能も世界観に合わせて「捕食」と、ネズミがライオンを捕食してしまったり? その他、動物の習性に合わせて時間制限による属性など、こだわりの仕様が随所に見られます。

プレゼン結果まとめ

『下剋上アニマルズ』の改善点

内容に対してターゲット層が広すぎる

ターゲットを絞ったほうがウケそう

元々企画書に書いていたターゲット層は「10代の男女」「20~30代のサラリーマン・OL、主婦など」。良くて買付いたけれど、これって全部になっちゃうんですね。10代の女性向けにすると良いかも?

『下剋上アニマルズ』の評価点

タイトルがかわいくて面白い

かわいいキャラとブラックな世界がマッチ

「捕食」のアイデアが斬新

やわらかい世界観のアイデアに対しては賛成の反応。システム面を盛りすぎずと難しくなりすぎちゃうかも...といった意見もいただきましたが、バランスのとれたこととできれば面白いゲームになりそう。

『下剋上アニマルズ』プレゼンを終えて

プレゼンフィクション

いとも容易く受け入れられました。それ以外の特長について、私がソーシャルゲームをあまりやり過ぎたために、しつかり作り込み過ぎてしまってターゲット層を絞らなと難しいのではと書かれて、どうすれば開くか広がってほしいゲームになるのかが分からなくなってきました(苦笑)。以前の取材でも書きましたが、ある程度ターゲットを絞っていったほうが良い気がしています。自分でやっているなかで、乙女ゲーム以外で女性向けというゲームが少なく感じていて、そこに合わせたゲームはやっぱり作りたいですね。10代の男女に絞って、かわいいのにちょっと裏があるような、そんなゲームにしていただけると嬉しいです。

パレゼルヴさんの検討結果は果たして...!?

無事、プレゼンを終えて自身の作りたいゲームについて伝えきった明坂さん。意見を聞く限り好印象にも思いましたが、そこはやはりビジネス。実際に「下剋上アニマルズ」を制作してもらえるかどうかはしっかりと検討してもらうことに。果たしてどのような答えが返ってくるのか...次号を待て。