

# ラスト・フローラ

リソースを管理して荒廃した世界を探索する



制作者：HAL東京 ゲーム4年制学科ゲーム企画コース4年 今井 優輔  
想定プラットフォーム：PlayStation5/Nintendo Switch/PC  
ジャンル：探索アクション  
プレイ人数：1人

# リソースを管理して荒廃した世界を探索する

## 生死に直結するリソース管理

先へ進むべきか、それとも後ろへ引き返すべきかを判断しリソースがなくならないように管理。(リソース=HP)

ギミックを事前に攻略しておくことや、水を上げることでついてくるコップ君をうまく利用することで、一度は到達できなかったエリアに進むことができる。



## 歩くごとに驚きと新たな発見が味わえる探索

プレイヤーの目的は、世界各地の花を咲かせ、滅んでしまった世界を取り戻すこと。

歩くごとに変わる景色やギミック、世界の謎と発見を体験し博士がいる研究所を目指す！

## 世界観

人類の開拓が進み、森林がなくなった世界。世界の緑化を進めるために作られた5歳児程度の知能のバケツ君。彼の仕事の実る頃には既に世界は荒廃し、人類は滅亡していた。自らの死期を悟り突如姿を消してしまった博士に戻ってきてもらうべく、博士が好きな花を集め大好きな博士に花束を贈るために世界樹に向けて歩き出す。



# リソースを管理

管理すべきリソースは大きく2つあり、HPである**水**と、それを手助けしてくれる**コップくん**。

## 水の管理

増加例: チェックポイントに到達・コップくんを使用

減少例: 歩行・ギミックに使用・敵やギミックからダメージを食らう

増加



減少



## コップくんの管理

コップ君に水を上げることでついてくるようになり、探索を優位に進行することができる。

しかし、敵やギミックにぶつかってしまうと、ついてこなくなるため移動や連れていく数を制限する必要がある。

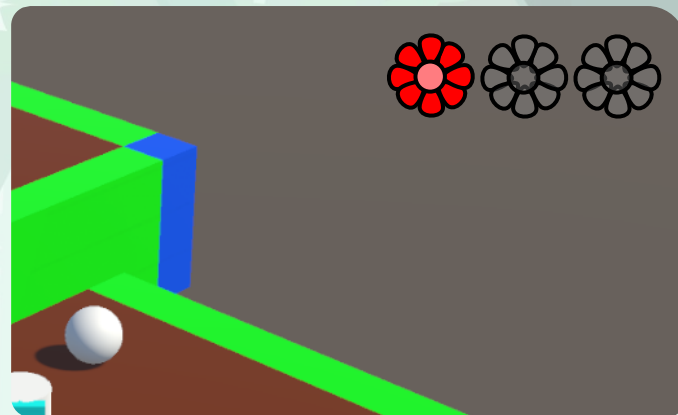


# 荒廃した世界を探索する

探索要素として、花を集める、コインを集める、思い出の収集がある。

## 花の収集

各ステージでそれぞれ3つの花を集めることができ、NPCからのクエストやエリアミッション、エリアから探し出して採取などステージによってさまざま。すべての花を入手しなくてもゴールまで進むことができるが、花を一定数持つることによって行くことができるエリアがある。



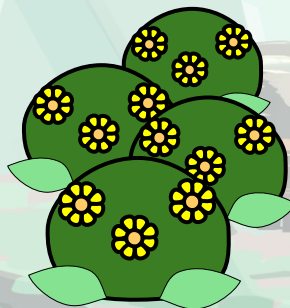
## コインの収集

草むらやキラキラしたポイントに行くとコインを入手できる。コインを集めることにより、死んだ際永久ステータスを上げることができる。

最大HPup!



歩くスピードup!



## 思い出の収集

ステージにはストーリーや世界観を深く知ることができるアイテムが落ちている。一つ一つ集めていきコレクションとして入手しよう!



博士の日記の一部



コップ君に似た人形



## リソース (HP)

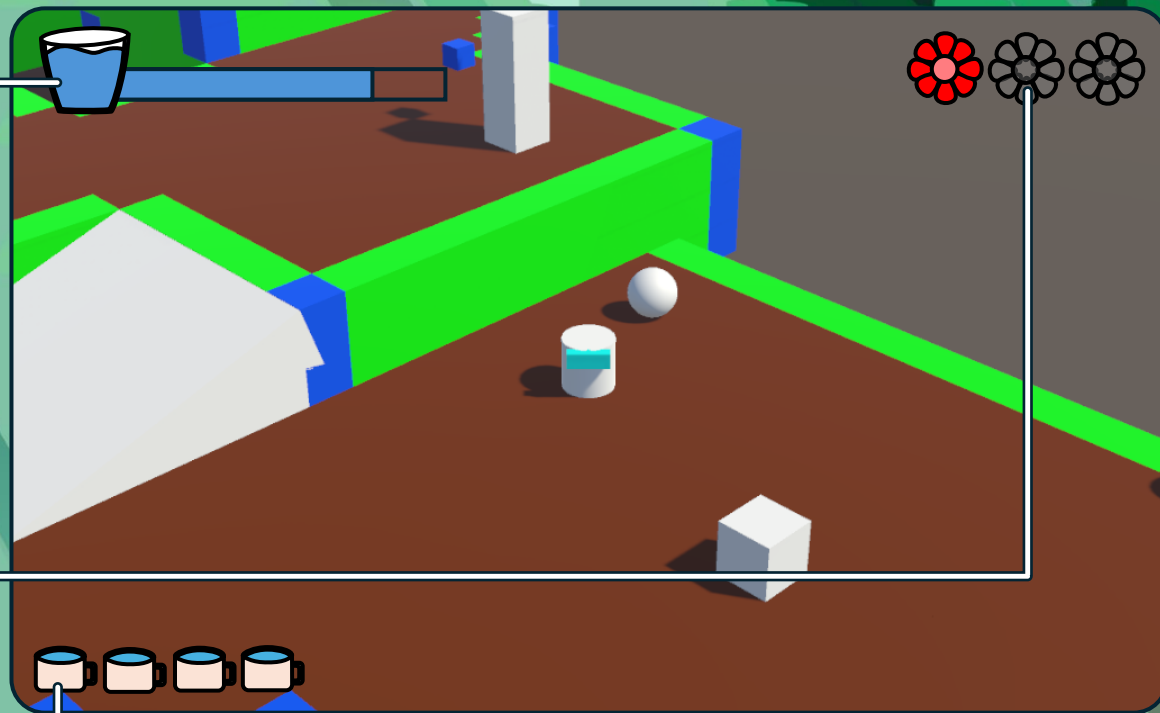
リソースが0になるとゲームオーバー。  
チェックポイントまたは給水所に行くことにより回復することができる。  
移動や攻撃、ギミックを動かす、ダメージを食らうことで減少してしまう。

## 集めた花の数

ステージごとに集める花の数が決まっており、すべて集めることで次のステージに進むことができるようになる。  
各地で花を集めながら世界樹の方面へと向かう。

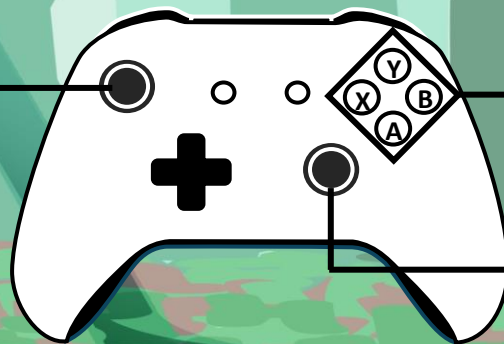
## コップ君の数

ついてきているコップ君の数。  
プレイヤーが任意のタイミングで水分を補給することができる。  
補給したコップ君はその場にとどまり、水をあげるによりついてくるようになる。



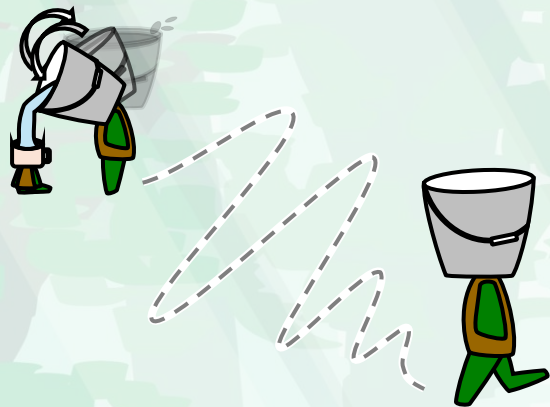
## 操作方法

○移動



○回復  
○持つ  
○攻撃(お辞儀)

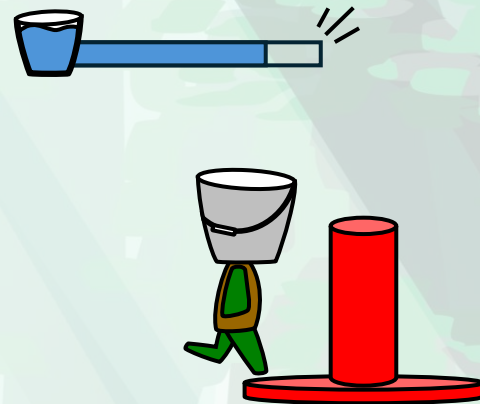
○カメラ移動



エリアを探索し、コップ君を集めることで、目的である花集めや探索を優位に進めることができる。



行く手を阻むギミックを攻略し、探索できる範囲を広げる



チェックポイントや給水所をうまく活用しリソースを管理。

## 探索をより楽しくさせるギミック！

水をあげることで育つ植物  
行けなかった場所に行けるようになる



行く手を阻むんで来るモグラ！  
水をかけることにより逃げていく





# ペルソナ:アクションゲームが得意でない、一つ一つのギミックを考え楽しみたい女性

右の表の女性に着目すると、どの年代もパズルゲームが圧倒的に1位！  
また、複数の女性の方にどのようなゲームを普段プレイするかを聞いたところアクションゲームが苦手だから、考えて攻略していくゲームが楽しいという意見が多くみられた。

女性をメインターゲットに、アクションが苦手な人でも楽しめるゲームとして制作。

「好きなゲーム/やってみたいゲーム」上位5位 <男女年代別>

		1位	2位	3位	4位	5位	(%)
男性	29才以下	アクションゲーム ACTION 41.4	ロールプレイング RPG 38.7	スポーツゲーム SPORTS 29.0	レースゲーム RACE GAME 26.9	パズル/シミュレーション PUZZLE Simulation 24.6	(297人)
	30代	ロールプレイング RPG 50.7	アクションゲーム ACTION 37.2	パズルゲーム PUZZLE 32.9	シミュレーション Simulation 29.6	スポーツゲーム SPORTS 29.2	(767人)
	40代	ロールプレイング RPG 45.5	シミュレーション Simulation 33.0	パズルゲーム PUZZLE 31.5	アクションゲーム ACTION 28.0	スポーツゲーム SPORTS 26.2	(1,441人)
	50代	ロールプレイング RPG 27.5	パズルゲーム PUZZLE 26.8	ボードゲーム BOARD GAME 24.4	シミュレーション Simulation 21.1	レースゲーム RACE GAME 18.3	(1,801人)
	60才以上	ボードゲーム BOARD GAME 25.6	パズルゲーム PUZZLE 24.8	ロールプレイング RPG 17.4	シミュレーション Simulation 13.1	シューティング SHOOTING 11.9	(2,054人)
女性	29才以下	パズルゲーム PUZZLE 51.7	音楽ゲーム MUSIC GAME 38.3	ロールプレイング RPG 33.3	アクションゲーム ACTION 32.2	ボードゲーム BOARD GAME 29.3	(460人)
	30代	パズルゲーム PUZZLE 58.2	ロールプレイング RPG 34.6	アクションゲーム ACTION 29.4	ボードゲーム BOARD GAME 26.1	音楽ゲーム MUSIC GAME 24.9	(882人)
	40代	パズルゲーム PUZZLE 52.1	ロールプレイング RPG 24.5	ボードゲーム BOARD GAME 24.4	アクションゲーム ACTION 20.6	音楽ゲーム MUSIC GAME 17.8	(1,263人)
	50代	パズルゲーム PUZZLE 47.7	ボードゲーム BOARD GAME 25.6	音楽ゲーム MUSIC GAME 17.7	ロールプレイング RPG 17.4	アクションゲーム ACTION 12.8	(1,112人)
	60才以上	パズルゲーム PUZZLE 43.3	ボードゲーム BOARD GAME 23.4	音楽ゲーム MUSIC GAME 10.8	ロールプレイング RPG 9.3	アクションゲーム ACTION 7.3	(867人)

<https://www.nrc.co.jp/report/200302.html>

## マネタイズ施策

### 方法

- ①プレイヤーのスキンをDLCで販売
- ②サウンドトラックの販売
- ③マルチプラットフォーム対応
- ④ストア別限定特典の作成

### 売上につながる間接的な要素

顧客単価の向上  
顧客単価の向上  
認知力の向上、売上の向上、販売網の拡大  
認知力の向上、新規集客、宣伝効果の期待