

メインイラスト



レトロ好きに向けたスチームパンクの 魅力を伝えるアクション RPG

あらすじ

主人公が 300 年のコールドスリープから目覚めると、かつて住んでいた住民たちの姿はなく、なぜか廃墟と化していた街がそこにあった。技術文明が発達しているにも関わらず住民はどこへ消えたのか、彼らが残した遺品のロボットと協力して謎を追いかけるアクション RPG。

作品紹介

ターゲットである男女 10~20 代の方々へ向けてスチームパンクに触れる機会をゲーム媒体を利用して提供し、SF ジャンルの認知度の向上を狙った企画です。

ゲーム内容

- ① 廃れた文明の謎を追いかける
なぜかつて住んでいた人々が消えたのか。廃墟を調べ、行方を追いかけるワクワク感を演出。
- ② スチームパンクな背景を鑑賞
手描き風タッチで描かれた魅力的なスチームパンクの世界観に浸る。
- ③ 探索&アクション &RPG
武器の切り替えが楽しい / コレクション要素が充実した探索を楽しめるアクション RPG。

キャラクター

主人公



Vapour (ベイパー)

1人取り残された最後のペンギン族。

自分以外のペンギン族が消えた理由を追うために『LastPenguin』となって蒸気機関だらけなかつて街だった廃墟を冒険する。

武器は拳銃に変化する杖。



相棒



Quartz (クォーツ/PP-902)

スチパンペンギンと呼ばれたロボット。かつてペンギン族と共に暮らしていた遺品らしいのをベイパーが発掘し、クォーツと新たに名付けられ仲間になる。



ボスキャラ



Corbo (コルボ)

二羽のカラスを模したパペットを操る無表情なロボット。ペンギン族が消えた理由を知っているらしい…?

カラスを飛ばすロケットパンチが必殺技。謎の技術で浮いている。

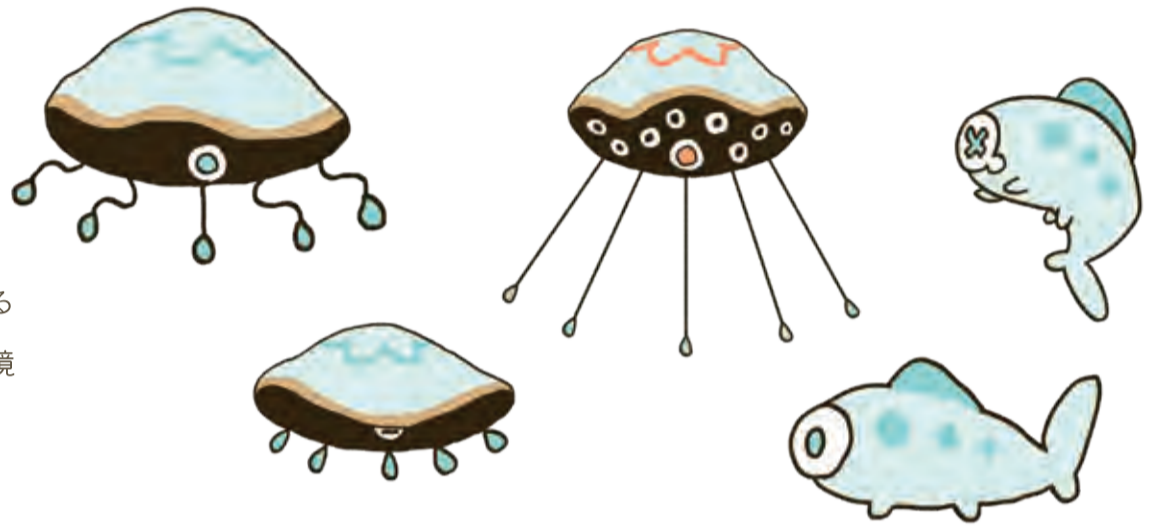




ラストペンギン号

旅の途中に見つけた飛行船。

大きい機体に似合わないほどのスピードが出せ、細かい挙動もお手の物。



敵キャラたち

どことなく海の生き物に似た姿をしている生命体たち。主人公たちを見つけると見境なく襲いかかってくる。

体力バー



テキストウィンドウ



ゲーム画面（ストーリー）



ゲーム画面（アクション）



ナージュの冒険

9ヶ月



表紙



中表紙



裏表紙



スチームパンク な世界で大冒険！

あらすじ

舞台は蒸気ので歯車がりズミカルに回るスチームパンクの世界。でも、あるタイミングになるとどこからかいいい香りがしたり、急に辺りが暗くなったり…？不思議に思った主人公『ナージュ』と相棒の『マルチャ』が謎を明かすために大冒険！果たして、この世界の真相とは…。

小学生中～高学年向けですが、大人が読んでも楽しめるような細かい描写とストーリーを目指しました。読んだ人がスチームパンクに興味を持ってくれたり、意外な結末に驚いてもらえると嬉しいです。

スケジュール

- 4 月 企画書作成
- 5 月 絵コンテ作成
ダミー本完成
- 6 月 表紙完成
ダミー本製本
- 7 月 原画作成開始
- 9 月 原画完成
文字入力・レイアウト
- 10 月 本文完成 綴じ
完成 造本
- 12 月 工芸展展示

本文

ここは蒸気力で駆動するスチームパンクの世界。この家にはナージュ・アングルという少年と、マルチャ2号というロボットが住んでいます。

「まよ、ナージュ。今日はアスルノア」「せうだねー、道のりがハグムマ3号を完成させようかな」いつものようにお喋りしている時でした。

突然、どこからかいい音がしてきました。「なんだろう、この音？」「カイデコトイヨ」

音は遠くから来ているようです。「ぼく、コノ音ヲドコニ行クヤルノオナア」「僕も来たらんか、マルチャ、何の音なのかわからずに行こうよ！」こうして、二人の冒険が始まりました。

二人は音を追って歩き始めました。「ソツガ、音バツケツキオモソツガナリザネ」「聞いてたら音がするよさよ。よだれが出そう・・・」

「一休、コノ音ニ何ガアルノオナア」「わくわくするな！！」何が持っているか想像できません。

しばらくすると、マルチャの音が入りの場所に着きました。「ココノオキナキオモオモ、イヤダゾ（ズミガムコモルンゾ）」「嘘イマトルオムルノ」

「ほんとだ！カチコア、カチコア・・・心霊みたいだね！こんな蒸気なところがあったなんて、初めてだよ！」「アキエハ、オマコココイオモオモオモオモオモオモオモ」「不思議な音さ？動かないのかな・・・？」

ナージュが振り向き始めた時、辺りは再び明るさを取り戻していました。「マルチャ、明るくなったよ！出現しよう！」「ムニヤムニヤーオハヨウ、ナージュ」

「ーわっ！何だ！？」ふと、辺りが真っ暗になりました。「今までのとは違う、マルチャ、待たせよう！」「ソツガ、コノ音、聴イテサツケツキオモソツガナリザネ・・・」不思議な美しい光に照らされ、二人は驚かすかと思っていました。

どれだけ歩いたとしても、ボイラー室に着きました。「音も遠くにはこを通らなさいいけないけど、でも、ここから戻らたらボイラーの音で好でも聴けちゃうらしいよ！マルチャはそれを聞いて足が止まりました。」

「ヒュー、ナージュ、オモロクオロクー！」「奥層を出すと！音の音が聞かぬなら、先に進ませよ！！」「オキナキオモオモ、オモロクー！」「いつも何となく二人がケンカしてしまっただけで、その時でした。」

「ヒヤアッ！！！」

マルチャがボイラーへと真っ直ぐ、足を滑らせてしまったのです。

「あぶないっ！！！」

ナージュはとっさにマルチャの背中を掴んで持ち上げました。



スキマモリ (キャラクター)

6ヶ月

Ps

キャラクターデザイン



こわいけど気になる、おもしろい



スキマモリとは

- 名前：スキマモリ (隙間とヤモリと隙間守り)
- 住処：ホームと電車の隙間
- 体長：約 14m (子ども 10 人分ぐらい)
- 好き：かくれんぼ
- 特徴：何度も電車で危ない乗り方をすると注意する

スキマモリ JR×OMCD プロジェクト

スキマモリを中心としたキャラクターをポスターやデジタルサイネージ、絵本などの媒体を使い、ホームと電車の隙間への子どもの転落を周知してもらうと共に注意喚起することが目的です。ターゲットはホームからの転落リスクの高い園児～小学生低学年とその子どもの保護者で、双方に向けて大人向け、子ども向けの表現を使い分けます。



デザイン当初はスキマモリ＝隙間で落ちてきた子どもを食べてしまう怖いキャラクターでしたが、PJが進むにつれ最終的には落ちてしまった子どもを助けるキャラクターに落ち着きました。