



チェイン・アクション・RPG『フォボス・チルドレン』

■ ストーリー

西暦2326年——異星人惑星「サイア」を周回する宇宙ステーション「フォボス」が突如襲撃される。多くの家族が生き別れ、逃げ遅れた何百人もの地球人がサイアに残された。

その「フォボス事件」から20年、地球人はサイアに残された地球人救出のためフォボスに戻ることになる。将来を期待される兵士「ディアス橘・レイナ」は、遠征の任務に張り切っていた。しかし、任務を遂行するうち、新たな仲間と出会い、レイナの世界観が変化していく。

真相を探る旅が、今、始まろうとしている。西暦2346年、すべてが変わる。

■ ゲームの遊び方

敵の攻撃ボールが、画面上部から落ちてきます。ボールが画面下部の自分のチームに当たるとダメージを受けます。ボールに直接タッチしてどんどん消していきましょう！同じ色のボールを3つ連続でタッチすると、敵に攻撃することができます。ボールを消していく感覚にハマること間違いなし！

■ ゲームの特徴

- ・遊び方は簡単！初心者から上級者まで楽しめるレベル設定。何度も繰り返し楽しめます。
- ・100人以上のキャラクターを集めよう！キャラクター図鑑を埋めてアイテムをゲット！
- ・ストーリーモードでは、オリジナルストーリーで「フォボス・チルドレン」の世界観が楽しめます。
- ・曜日限定ミッションや期間限定イベントで、スペシャルキャラやアイテムをゲット！
- ・中・上級者向けスコアアタックで、ノーミスハイスコアを目指そう！
- ・充実のパーフェクト報酬や、ミッション達成アイテム

ゲーム開発について

スペイン出身のDaniel Gutiérrez Alias (ダニエル・グティエレス・アリアス) が2004年頃、趣味で創作した物語の世界が元になっている。当時はまだ今のようにはスマホもなく、未経験者が個人で気軽にゲーム制作を始められるような環境ではなかったため、ゲームの形にすることは断念。それから10年弱の年月が経ち、スマホゲームも一般に広まり、過去に断念したゲーム制作に挑むことに。昔から大ファンだったゲーム「斑鳩」からインスピレーションを得て、2013年春頃、ゲームのアイデアを具体的に考え始め、ゲーム制作を開始。2014年、「BitSummit」(京都)で試作ゲームを紹介。その後、ゲームのパフォーマンス改善のため、Apple社の2Dゲーム開発フレームワーク「SpriteKit」を利用してゲームを一から作り直す。デモバージョンを2014年の「東京ゲームショウ」で紹介。インターフェースデザインを一新し、2015年の「Tokyo Indie Fest」、「東京ゲームショウ」で紹介。2016年にはバックエンドの改善やコンテンツの充実を図り、ようやく完成に至る。2017年5月14日、「Tokyo Indie Fest」にて配信開始を発表。

ゲーム開発には、他にもスペイン人2名、日本人1名が関わっている。全員がゲーム開発は今作が初めて。プログラミング、デザイン、音楽、イラストなどに関しても未経験からスタート。ゲームを開発しながら独学で学んだ。

- ゲーム開発フレームワーク：Apple社の「SpriteKit」
- 対応OS：iOS (iPhone、iPad)
- 配信国：日本、スペイン、アメリカ合衆国 (2017年5月14日現在)
- 言語：日本語、スペイン語、英語

- 公式ウェブサイト：www.phoboschildren.com
- Twitter：[@PhobosChildren](https://twitter.com/PhobosChildren) (日本語)
[@MiraiLabo](https://twitter.com/MiraiLabo) (英語)
[@danialias](https://twitter.com/danialias) (開発者ダニエルの個人アカウント)
- Instagram：[@phoboschildren](https://www.instagram.com/phoboschildren)
- Youtube：www.youtube.com/user/mirailabo

プレスキット：www.phoboschildren.com/game/press/
記事に掲載できる画像がダウンロードできます