



ミラミラ着せ替え&ぬり絵ゲーム遊び方



HP: www.mira2watashi.com/



ITの世界にファッションを！と「魔法の鏡プロジェクト」を発足

魔法の鏡プロジェクトとは

アニメの「ひみつのアッコちゃん」からインスパイアを受けて、クラウド上の魔法の鏡・コンパクトの中にもう一人の自分(私)を作り、カワイイ自分(私・watashi)、新しい自分(私・watashi)に変身できる夢みるプロジェクト、女の子の変身願望を叶えるプロジェクトです。





「ミラミラ」着せ替え&ぬり絵ゲームアプリの遊び方

ミラミラは、女の子(男の子も)なら誰もが体験している「着せ替えごっこ遊び」「ぬり絵遊び」です。キャラクターを自分(私)と仮定した着せ替え遊びは、もう一人の自分(私)をゲーム内に設定して楽しめます。現在、ミラミラはロリータの世界をテーマにしています。“姫シリーズ” “お茶会シリーズ” “クラウンシリーズ” を想定して「魔法の鏡」の世界で様々な「自分(atashi)」を創り出す、まさにミラクルミラー・魔法の鏡の中の世界に自分が入り込む感覚をゲームアプリに表現しました。

1. サインアップしてログイン設定をします。
2. キャラクター人形に名前(ニックネーム)をつけます。
3. キャラクター人形に「ぬり絵」をして、もう一人の自分「私」を創り出します。
遊び方はユーザー様々で、突然ドレスやヘアーからぬり絵することも可能です。
4. 「私」に「着せ替え」を楽しみ、「ぬり絵」を楽しみます。
保存をかけると私の「クローゼット」の着せ替えオリジナルカテゴリーが増えます。
5. 「クローゼット」の中は、世界で一つだけの「私」のオリジナル着せ替えカテゴリーが増えて「着せ替え」を楽しむことができます。
6. 「着せ替え」「ぬり絵」が完成したら「スクラップブック」にコーディネートした「私」を保存して、アプリのホーム画面にアップすることができます。
7. 「スクラップブック」から「ステージ」にアップすると世界中のお友達とカワイイ世界をシェアできます。

「着せ替え」と「ぬり絵」が同時に楽しめる他、ぬり絵をしたオリジナルのカテゴリーを増やして着せ替えを楽しむことができるユーザー参加型のゲームです。

オリジナル作品をアプリ内で世界中の人々とシェアでき、今後はSNS上に投稿して楽しむことができるコミュニケーションツール等を実装追加予定です。



ゲーム遊び方

ログインアカウント登録後、ゲーム開始

アプリアイコン



*ログインアカウントのパスワードは最初大文字から…



Login screen.(ログイン画面)

スプラッシュ画面

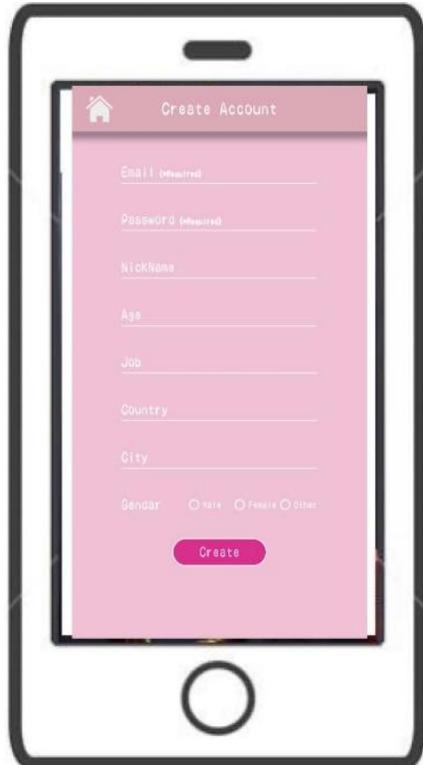




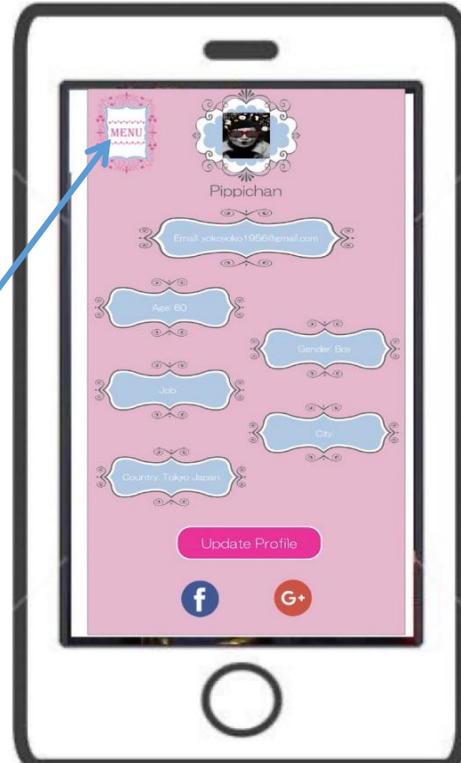
ゲーム遊び方

ログインアカウント登録

*ログインアカウントのパスワードは最初大文字から…



マイページ画面



Menu画面



Menuアイコン

マイページ画面でアカウント登録確認、変更可能
左上のMenuアイコンからMenu画面へ移動できます。



画面遷移

Kisekae画面



Home画面



Home画面下のアイコンからぬり絵・着せ替え・クローゼット・スクラップブック・ステージと選択できます

Nurie画面



Closet画面



ScrapBook画面



Stage画面





ゲーム遊び方



Kisekae画面



Nurie



Closet



ScrapBook

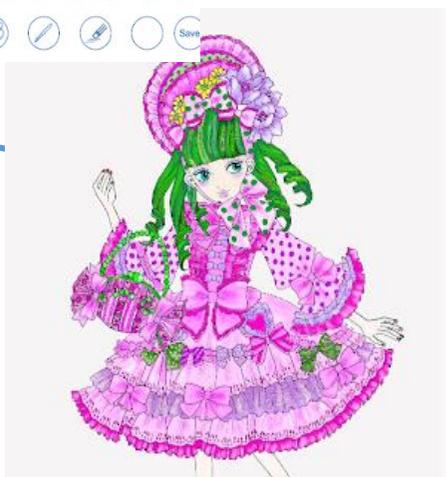
Kisekae画面からNurie画面に移行してぬり絵ゲームが楽しめます

Kisekae画面やNurie画面で保存するとCloset・ScrapBookに保存されます

各カテゴリーアイコンを選択すると下のバーにデザインが現れます
ドレス・ヘアー・バッグ…と選択して着せ替えコーディネートが楽しめます

Miracle2 ゲーム遊び方

Nurie画面



Closet画面へ



Closetから各カテゴリを選択してぬり絵もできてClosetに保存もできます

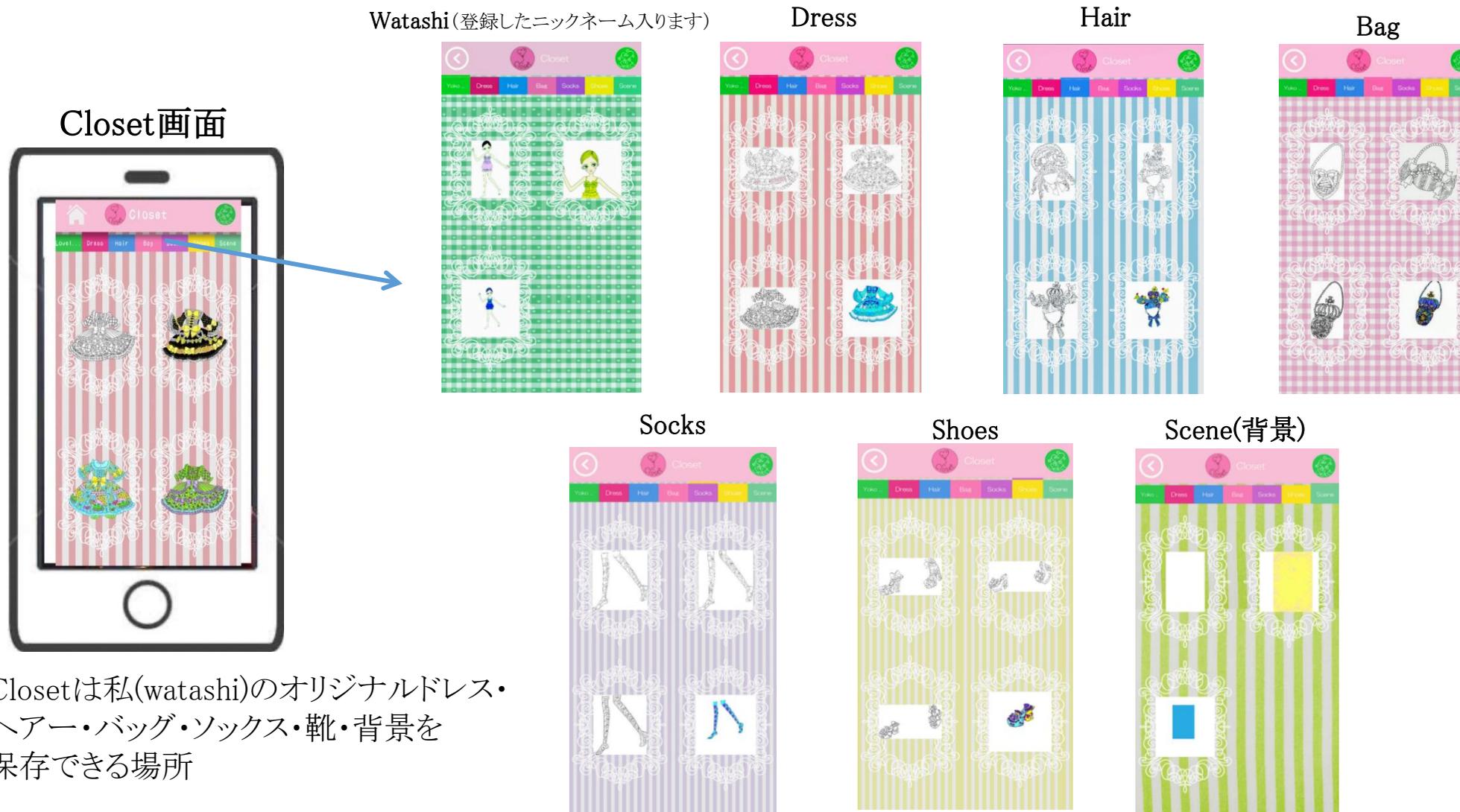
ScrapBook画面へ



パレットから色を選択してぬり絵
保存すると各カテゴリはClosetに
完成コーディネートはScrapBookに保存されます

Miracle2 ゲーム遊び方

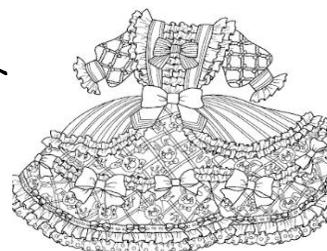
- ぬり絵をして保存すると自分(私)の着せ替えカテゴリーが増えて着せ替えゲームがより楽しめます。
- 保存枚数はオリジナル+6枚 それ以上は古い順に上書きされます。



Mina² ゲーム遊び方



Nurie画面へ



Closetからカテゴリーを選択してぬり絵を楽しむことも可能です。
オリジナル着せ替えカテゴリーが増えて着せ替えゲームがより楽しめます。
保存枚数はベーシック3枚＋オリジナル6枚、それ以上は古い順に上書きされます。

Mirra² ゲーム遊び方

ScrapBook画面



Homeオリジナル画面

HomeクリックでHome画面に私(watashi)のオリジナル画像がアップロードされます

ShareクリックでStageにシェアされます

Deleteクリックで削除

Expansionクリックでポップアップ!



- ベーシック画像でいつでもHome画面に出せます
- Kisekae画面やNurie画面で保存するとCloset・ScrapBookに保存されます
- ScrapBookは着せ替え&ぬり絵した完成作品を貼り付け保存できる場所
- 保存枚数はベーシック+オリジナル6枚 それ以上は古い順に上書きされます

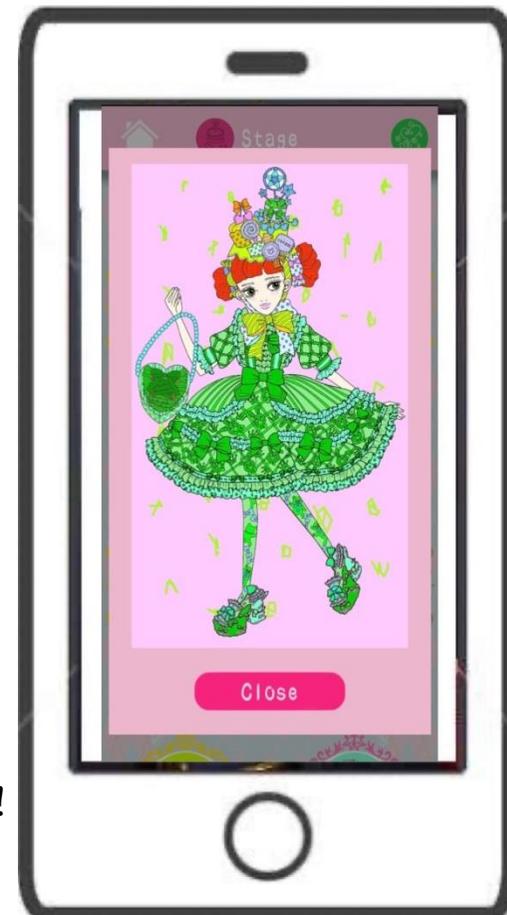


ゲーム遊び方

Stage画面



Expansionクリックでポップアップ！



- ・ミラミラ着せ替え&ぬり絵ゲームをしているユーザーのオリジナルコーディネート画像をScrapBookからStageにアップロードされてユーザー間で閲覧できます
- ・今後はお気に入り画像ダウンロードできるようにして「ランキング発表」したいと思います！



今後のゲーム企画イメージ...

ランキング発表画面のイメージ



着せ替えペーパードールイメージ



着せ替え人形(ロボット)イメージ



- Stageのダウンロード数により月1回の『ランキング発表』を企画
- ポイント+課金機能 SNSシェア ミュージック機能 チャット機能
スケジュール機能 秘密日記作成機能 スマホ待ち受け画面 SNSシェア
実装予定
- キャラクター変更 ⇒ 10代~80代のキャラクター企画
- キャラクターに動きをつける ⇒ 2D 3D
- キャラクターが話す・会話する ⇒ AI導入
- 着せ替えの服、ヘアなどのデザインをユーザーからもイラストを募集してアップする etc...
- キャラクターと同じ人形(ロボット)作成 ⇒ スマホと連携させる
- キャラクターリアルな着せ替え人形(ロボット) ⇒ 着せ替えカテゴリーの企画・製造
- ミラミラぬり絵ブック作成
- ミラミラ着せ替えペーパードール作成
- 4コマアニメシリーズ作成 etc...
- 学習バージョン企画予定 ⇒ ファッションの歴史を着せ替えぬり絵ゲームで表現する
- マーケティングツールとしてのコンテンツ企画予定



Mira2 リンク先

ミラミラ着せ替え&ぬり絵ゲームアプリ 2019年1月リリース済み2020年12月修正後、再リリース

Appstore <https://apps.apple.com/jp/app/mira2/id1445652282?l=ja&ls=1>

GooglePlay <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iCool.mira2&hl=ja>

mira2watashi HP <https://www.mira2watashi.com/>



SNSアドレス

Facebook <https://www.facebook.com/mira2watashi>

Instagram https://www.instagram.com/mira2watashi_lovely/

Twitter <https://twitter.com/mira2watashi>

Pinterest <https://www.pinterest.jp/mira2watashi/>

Youtube <https://www.youtube.com/channel/UCd33Vj9wKIS2UCFrZX89j9Q>



特許について

「着せ替えと塗り絵を同時に行うものがない」に通ずるのですが、当たり判定を持っているゲームオブジェクトは、最前列にいるレイヤーのオブジェクトを検知しレイを飛ばします。

そのレイとGOが重なった時、トリガーを発動しミラミラの場合は「色を塗る」というメソッドを呼び出します。これが「着せ替えの要素がない」場合なら上記だけで良いのですが、着せ替える＝アイテムレイヤーを上重ねる要件が加わります。すると、階層構造的に今見えているGOの上に、本来自分よりも上位にいるGOが存在することになるため、レイは上位のGOを判定します。またそのレイと当たり判定を持っているのは、あくまでも洋服パーツの内側であり、外側に当たり判定はありません。

上記2点から「Aの上にBというGOがあり、かつBが当たり判定外だった時Bを突き抜けてAの当たり判定を検知する」というプログラムを作っています。

この技術が新規性があるとして、特許取得に至りました。

同様のゲームを作る場合、この要件に抵触するため非常に強い知財と考えています。



【特許番号】特許第6655677号(P6655677)
【発明の名称】塗り絵装置およびプログラム



【登録番号】実用新案登録第3231963号(U3231963)
【考案の名称】塗り絵装置