

アーケードゲームにおける展開方法の研究

『マイドル！』

詳細企画書

はじめに

研究動機

ゲームセンターや商業施設に設置されているアーケードゲームは、年々減少傾向にある。スマートフォンアプリや家庭用ゲーム機などの普及によって元々下降気味にあったものの、数年前に広まった感染症の影響によりゲームセンター業界ごと大きなダメージを受けた。その後推し活ブームなどもあり、ぬいぐるみなど様々なグッズを取り扱えるクレーンゲーム機はすぐに勢いを取り戻したが、アーケードゲームは依然数を減らしたままだ。どうしたらそんなアーケードゲームを盛り上げることができるのか。と考えたことが制作のきっかけである。

現在のアーケードゲームの稼働状況

大人をターゲットにしたリズムゲームやアクションゲームが全体の多くを占める一方、子供をターゲットにしたアーケードゲームは片手で数えられるほどになってしまっている。

特に十年前ごろに多く見られた女兒向けの着せ替えゲームは現在1タイトルのみの稼働となっている。

現在のアーケードゲームの問題点

まずプレイ料金へのハードルの高さが挙げられる。

アーケードゲームはプレイの度に料金を払うという形態だが、1回1回のプレイにかかる値段が100円ほどで安価だったため子供でも気軽に遊ぶことができた。しかし、昨今の物価高騰を受け1プレイに必要な値段、または満足のできるプレイの最低価格が上がってしまっている。

次に、家庭用ゲーム機やスマホアプリの普及による需要の低下が挙げられる。

1度買えば長く満足に遊べる家庭用ゲーム機や基本プレイが無料であるものが多いスマホアプリ等に対し、アーケードゲームはわざわざゲームセンターや商業施設にまで足を運ばないと遊ぶことができない。自分でお金を自由に使えない子供なら尚更、数あるゲームの中でアーケードゲームを選ぶ必要がなくなっている。

アイドルを題材にした着せ替えリズムゲーム

『マイドル！』



コンセプト

「ときめき」や「自分だけのかわいい」がテーマ。

プレイヤーが「マイドル」としてトップを目指すアイドルゲーム。

世界観

「マイドル」とは

ときめきを抱いた者のもとに現れる「マイドルキー」という鍵を使うアイドル。

この鍵で実際のコンサート会場に設置された特別な扉を開くと、「コネクトミラー」という自分の理想の姿がうつった鏡が現れる。この鏡に飛び込むことで理想の姿と融合し、そのまま不思議な力で彩られたステージでライブを行う。



衣装

マイドルデビュー時やライブ後などの特別なタイミングにマイドルキーに宿る不思議な妖精、「まいまるず」が授けてくれる。基本カードの状態で、トップスやスカートといったパーツごとに分けられた形で渡される。

目的

ライブを重ね、アピール力の高い衣装を集め、年に一度開催される「マイドルグランプリ」で優勝し「トップマイドル」になることを目指す。

ターゲット

5歳から10歳の女兒をメインターゲットに、ゲームシステムやキャラクターモチーフ、色などを設定した。ゲームジャンルを着せ替えやリズムゲームとしたのも、小さい子供が目で見えて惹かれやすく、触覚や聴覚を使って直感でプレイしやすいというためである。

また、子どもの頃に女兒向けアーケードゲームで遊んでいたという二十代の女性もコアターゲットとして一部参考に考える。

筐体の二台体制

女兒向けアーケードゲームには筐体にプリンターが内蔵されているものが多く、キャラクターに着せる衣装と一緒にプレイ中のスクリーンショット等から写真を選んで印刷することができる。この機能で使用するインクや用紙の値段が高騰したことが、1プレイにかかる金額に影響を及ぼしていると考えた。

この機能は世界に一つだけのオリジナルカードを手にするのできる人気の機能であるが、気軽にプレイしたいライト層や一部プレイヤーからはそこまで重視されていない側面もある。

そこで『マイドル!』では、ゲームプレイ用の筐体と印刷用の筐体の二台体制を提案する。これにより、ユーザーの様々なニーズに答えた上で問題を解決することが可能になる。



プレイ用筐体



印刷用筐体

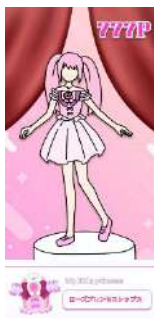
ゲームプレイ用筐体

基本プレイの流れ

- (1) プレイ開始時にランダムで衣装カードが一枚排出。
- (2) 自分の分身となるマイキャラの作成。(一つのセーブデータで初回のみ)



- (3) マイキャラやプレイアブルキャラの中から遊ぶキャラクターを選択する。
- (4) 好きな衣装カードをスキャンして選んだキャラクターを着せ替える。



- (5) 好きな楽曲を一つ選択する。
- (6) キャラクターのライブが始まり、プレイヤーはリズムゲームをプレイする。



- (7) リズムゲーム後アクティブユーザー向けの衣装カードゲットチャンスが発生。
- (8) ゲットしたカードがすべて排出されたら終了。

アーケードゲームならではの体験

アーケードゲームと家庭用ゲーム機やスマホアプリの違いの一つとして、操作ボタンの大きさが挙げられる。

まず、「ボタンを押す」という行為は単純で簡単な動作で対象に影響を与えることができるもので、人間の本能的に押したくなる心理が働きやすいとされている。子供向けの知育玩具であるプッシュポップも「押す」ことで快感やリラックス効果を得ることができるものとして大人気だ。大衆的にプチプチと呼ばれる緩衝材を潰す行為も同じ効果が発生していると考えられる。

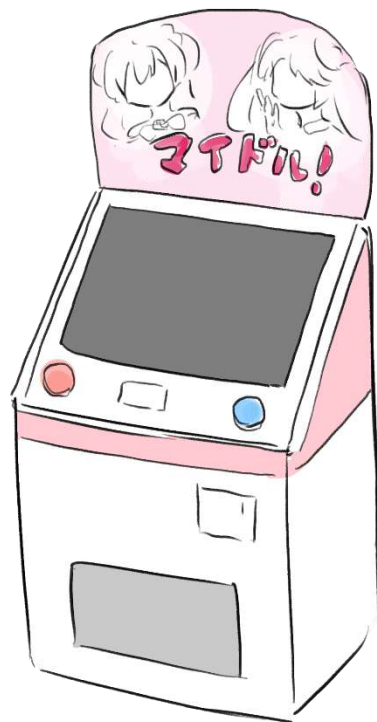
上記を踏まえて、ゲームプレイ用筐体では「ボタンを押す」ことで得られる効果をより強めるために、基本操作用のボタンとは別に「ハートボタン」という大きいボタンを配置する。この「ハートボタン」は主に各プレイフェーズの最終決定時やリズムゲーム中に発動する必殺技などといった爽快感増長により効果的なタイミングで使用するものとする。



印刷用筐体

基本プレイの流れ

- (1) ゲームプレイ用筐体で使用しているセーブコードを読み取る。
- (2) プレイ中のスクリーンショットとテンプレートを使用したキャラクターカードのどちらを印刷するか選択する。
- (3) 〈スクリーンショットの場合〉直近一か月のプレイから写真を選択する。
- (4) 〈キャラクターカードの場合〉テンプレートや配置キャラクターを選択する。
- (5) 選び終わったら決定ボタンを押して印刷を開始する。
- (6) 印刷が完了したら終了。



販促アニメーションの展開



ゲームの世界観を伝えるとともに、コンテンツそのものの知名度向上やゲームプレイの促進を狙いとした販促アニメーションの提案。

アニメーションの登場キャラクターはゲーム内でプレイヤーを導く役割を持つ上、マイキャラ以外のプレイアブルキャラクターとして着せ替えやリズムゲームなどに使用することができる。

ストーリー

世界でも有数のお金持ち一家に生まれたお嬢様、華堂りっか。

ある日幼馴染である水野しいの誘いでトップアイドル赤羽アリスのライブを目にする。

ライブに感動し強い「ときめき」を抱いたりっかの元に「マイドルキー」が現れ――

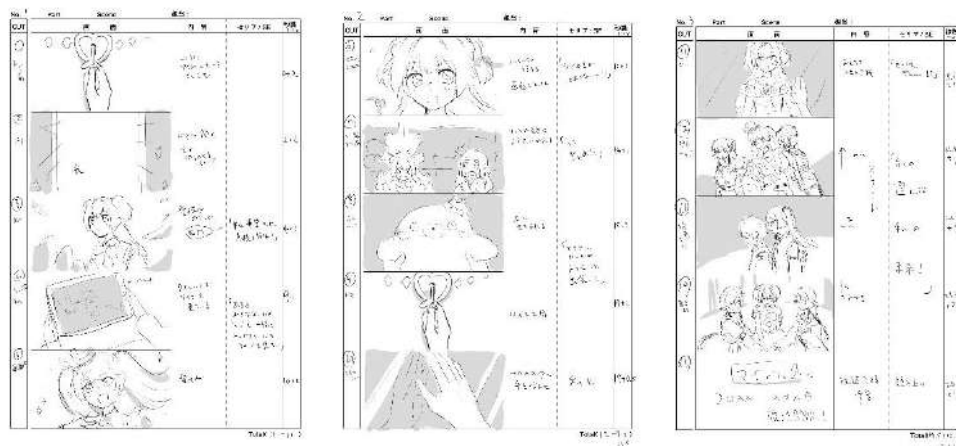


主人公である華堂りっかがトップアイドルになるため日々奮闘するストーリー。

ストーリーで意識していること

未熟な主人公が失敗や苦悩などといった経験を経て様々な面で成長していく成長物語は視聴者から共感を得やすく、感情移入によって物語にのめり込んでもらえる効果がある。

また、こうしたアニメーションを通じて視聴者層である子供の価値観の構築やコミュニケーション能力などの精神的な面に良い影響を及ぼすことも、子供をターゲットにした作品に課された義務の一つだと私は考えているため、主人公の言動を子供の理解の範疇から大きく逸脱しないように物語を進めるなど、子供を置いてけぼりにしない工夫が必要だ。



↑ アニメ予告 PV 絵コンテ

キャラクター



青、ピンク、黄、赤などといった定番的な色をベースに、昨今のランドセルの色ごとの販売数や雑貨などでよく使われる人気のモチーフなどを参考に取り入れキャラクターをデザインした。キャラクターの設定についても、既存作品を研究しビジュアルや物語を差別化できるように意識した。

その他の展開

キャラクターグッズの販売

キャラクターが作中で使っているものを模した玩具は子供のもつキャラクターに憧れる心理とよくマッチしており、常に一定数以上の需要が期待できる。そこで、実際にセーブコードとして使用することのできる「マイドルキー」をキャラクター別のデザインで販売する。これには玩具を手にしたことで更にゲームがプレイしたくなるのではという狙いもある。

また、昨今の推し活ブームによるキャラクターグッズ市場の盛り上がりはすさまじく、それは子供向けのコンテンツでも同様にみられるものである。

グッズは経済的な面でも回収率がダントツで高いという利点があり、アクリルスタンドや缶バッジ、ぬいぐるみといった様々なキャラクターグッズを販売し、更なる推し活推進に努めていく必要がある。

加えて一部グッズはクレーンゲームで獲得できるプライズ商品として販売することで、一つのゲームセンター内でお互いに顧客誘導の効果を発揮することができるのではないだろうか。

各種 SNS の運用

YouTube や X など SNS でゲームの新規情報をコンスタントに発信することで、知名度向上に貢献するとともに顧客の流出を防ぐ。

また、顧客が満足している点や逆に不満に思っている点など、ユーザーの満足度把握にも活用し、よりよいコンテンツを作っていくよう努める。

制作を通して

アーケードゲームの需要

女兒向けアーケードゲームは年々数を減らし現在は1タイトルのみの稼働であると述べたが、実は競合がいなくなったことによって逆にその1タイトルの売り上げがかなり良い結果を叩き出している。競合がいなくなっただけでなく、感染症が落ち着いて以前よりゲームセンターの来客数も回復してきたことも要因の一つだろう。

そして、ちょうど子供の頃に女兒向けアーケードゲームで遊んでいた世代が成長し、働いたり小さな子供をもつ親側になっているため『オシャレ魔女♡ラブ and ベリー』のような懐かしのアーケードゲームが近年またフューチャーされるようになってきている。

こうした流れを見ていて、これからますますアーケードゲームの需要は上がっていくのではないかと感じた。

他視点的なデザイン

今回の制作では、自分の価値観ではなく今の子供はどういったものを好むのか、どういったものが流行っているのかを考える機会が多かった。

その中で、たとえ今回のように子供相手ではなくとも、自分とは違う視点でものを見てどういうものが求められるのか考えるということは変わらないという点に改めて気付かされた。

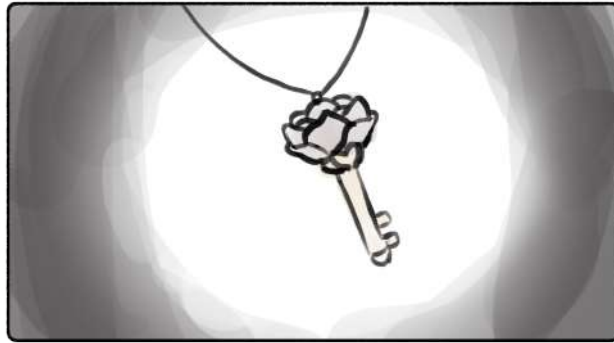
今後も常に相手の視点に立ちデザインしていくことを意識して制作に向き合っていきたい。

アーケードゲームにおける展開方法の研究

『マイドル！』

詳細企画書

ときめきを抱いた者のもとに現れる「マイドルキー」



マイドルキーで特別なトビラを開くと



「コネクトミラー」になりたい自分がうつる

勇気を出して飛び込めば、あなたもマイドルに

ストーリー



世界でも有数のお金持ち一家に生まれたお嬢様、華堂りっかは、
ある日幼馴染である水野しいのさそいで
トップアイドル「赤羽アリス」のライブを目にする。

強いときめきを抱いたりっかのもとに、マイドルキーが現れる。



果たしてりっかは憧れのトップマイドルになれるのか——





かどう
華堂 りっか

誕生日：1/23

血液型：AB 型

使用ブランド：little my Princess

世界でも有数のお金持ち一家に生まれたお嬢様。九人兄弟の六番目で、名前の漢字表記は六花。世間知らずで猪突猛進。よく幼馴染のしいを振り回しているが、一度決めたことは曲げない芯の強い面もある。トップマイドルである赤羽アリスに憧れている。好きな食べ物はクロワッサン。

既存の類似作品の主人公の傾向として共感性の高い「普通の女の子」であることが多かったため、差別化するために世離れたキャラクターに設定した。それに加え最近はお嬢様キャラクターが主人公のファンタジー作品が爆発的にヒットしているため、広い層に支持を得られやすいと考える。

衣装も初案ではもっと赤を使うなど高い彩度でまとめていたが、彩度を落とし落ち着いた色にすることで最近の子供に人気の紫を取り入れたりお嬢様らしいおしとやかさのイメージをプラスした。





みずの
水野 しい

誕生日：6/6

血液型：B 型

使用ブランド：プリマパピヨン

シャイで内気な性格。マイドルデビューをためらうほど人前にでるのが苦手だが、実はダンスが得意。マイドルでの姿はカッコいい自分になりたいという理想の現れである。お嬢様であるりっかとは幼馴染だが、たまたま近くに住んでいただけでごく一般家庭の生まれ。好きな食べ物は餃子（激辛）。

主人公のりっかを世間知らずなキャラクターにした代わりに、視聴者視点になってくれる共感性の高い一般的な感性を持った女の子に設定した。

メインカラーは水色だが、こちらも人気色である紫を多く取り入れている。

また、子供はお姉さんのようなキャラクターを好む子も多いため、しいはビジュアル面でそういったニーズに答えられるキャラクターにした。





とき
富木 きらり

誕生日：9/17

血液型：A 型

使用ブランド：ビリビリ最愛チューン

明るく面倒見の良い性格。りっかやしいとは別の学校に通っていて、ひょんな出会いをきっかけに仲良くなる。少しだけマイドルの先輩でもあり、なにかと業界に詳しい。姉に赤羽アリスと同じユニットの富木めろりがいる。同じマイドルとして対抗心を燃やしているが、まだまだ本気にはされない。好きな食べ物はクリームコロッケ。

マイドル初心者のりっかとしい、そして視聴者を引っ張ってくれるようなキャラクターに設定した。

全体的に最近のアイドルでよく見られるポップでサブカルっぽい雰囲気になるように、ジャージやメイド服などの要素を取り入れている。

また、昨今黄色やオレンジ系色の子供人気乏しい印象があり、どうしたら好かれるキャラクターにできるのか考えた結果、人気色のミルクティー系ヘアカラーを取り入れたり衣装にも人気のミントカラーを多く入れるなどの工夫をした。





あかばね

赤羽 アリス

誕生日：4/1

血液型：O 型

使用ブランド：ワンダーランドリボン

現在のトップマイドル。りっかがマイドルになった前の年のマイドルグランプリで優勝した。

普段は四人組のマイドルユニットに所属していてリーダーを務めている。

色々な経験から落ち着きがあり、りっかがアリスと同じユニットに入りたいと言った際もあなたには他に輝ける場所があると優しく諭した。好きな食べ物は紅茶味のクッキー。

全体を赤やピンクでまとめ、あえて主人公のような印象を持たせられるように意識した。

また、黒も多く取り入れることでモチーフである『不思議の国のアリス』のイメージを踏襲すると同時に大人っぽさも演出している。

物語の中でりっかが目指す目標であり、見ている子供も憧れるような主に精神面でお姉さんの印象を感じられるキャラクターになるよう設定した。

アニメーション予告PV 絵コンテ

| No. | Part | Scene | 担当: | | |
|-----------------|------|-------|-----------------------------|--|-----------|
| CUT | | 画面 | 内容 | セリフ/SE | 秒数 +コマ |
| ① トア前 | | | しめに マイドにキーを さしこむ | | 0+2 |
| ② トア | | | ドアが開く 光で 切りこむ イメージ | | 2+2 |
| ③ 9r | | | 登壇中 のりっか （声） | 「みんな、華やか！ 高校1年生！」 | 4+5 |
| ④ し、お 私 | | | タブレットで ライブを 見ている | 「あまは おきななみなの “し”と一緒に トアマイドルの ライブを見て」 | 9+1 |
| ⑤ 画面外 | | | 髪揺る | | 10+2 |
| Total(0 + 12) | | | | | |

りっかがマイドルになるまでのあらすじを紹介

| No. | Part | Scene | 担当: | | |
|------------------------------|------|-------|----------------------|-------------------------------|-----------|
| CUT | | 画面 | 内容 | セリフ/SE | 秒数 +コマ |
| ⑥ おきなな み | | | いざ うきうき 画面外カット | 「うきうきか おきなな……!!」 | 12+2 |
| ⑦ し、お 私 | | | りっかの顔に おこがえ | 「お きん!!」 | 14+1 |
| ⑧ お きな | | | 上に おきな | | 15+2 |
| ⑨ トア | | | 0+2と同 | 「マイドル カードの おせいと お会い」 | 17+2 |
| ⑩ おきな み | | | おきなの中 を合わせ | おきな | 19+0.5 |
| Total(12 + 19.5) = 31.5 | | | | | |

| No. | Part | Scene | 担当: | | |
|------------------------------|------|-------|-----------------|--------------------|--------------|
| CUT | | 画面 | 内容 | セリフ/SE | 秒数 +コマ |
| ⑪ お きな | | | おきな おきな | 「マイドル デビュー……!!」 | 19.5 +2 |
| ⑫ お きな | | | ↑上へ スライ ド | 「お きな おきな」 | 21.5 +1 |
| ⑬ お きな | | | ↓下へ | おきな おきな | 22.5 +1 |
| ⑭ お きな | | | お きな | お きな | 23.5 +2.5 |
| ⑮ | | | 放送日時 予告 | 「放送日時 予告」 | 26 +4 |
| Total(19.5 + 10.5) = 30 | | | | | |