

姫乃と行く！

いわきの名所

はじめから

つづきから

チーム名：スタジオわたなべ

作品タイトル「姫乃と行く！いわきの名所」



ターゲット

メイン：県外在住の20代前半男性 サブ：県内在住の10代後半男性

プレイ人数

1人

ゲームの目的

地方活性化です。ゲームを通じて、福島県いわき市の魅力を知ってもらいます。



ゲームクリア・勝利条件

ノベルゲームであるため、画面クリック、もしくはオートモードでシナリオが進行します。また、ゲーム内では合計で3回、選択肢が出てくるので、プレイヤーには三択で回答してもらいます。

ゲームオーバー条件

選択肢の正解・不正解はありますが、ルート分岐はございません。



開発進捗

App Store・ブラウザにてリリース済み

備考・注意点

特になし



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

- ①画面クリックでシナリオ進行
- ②選択肢をクリックすると、物語が進みます。

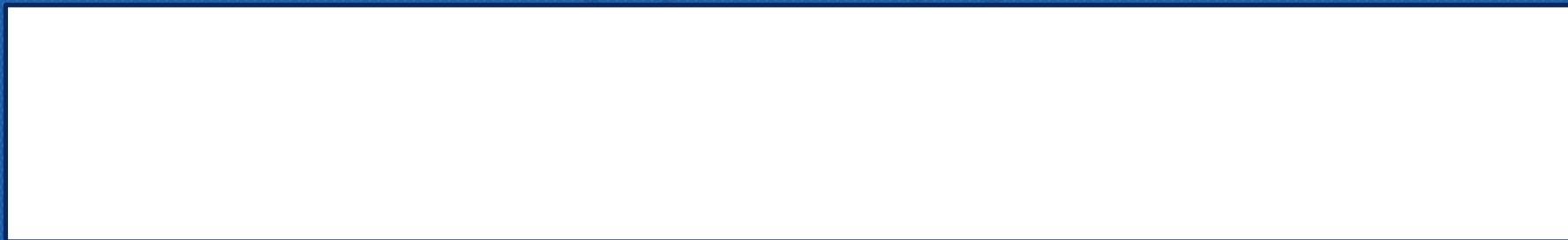


スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ・ 渡邊洋一郎
 - ① プロデューサー
 - ② 企画、進行管理、シナリオ、スクリプト、音声編集

**以降のページに
企画書を追加してください**





ゲーム企画概要：「姫乃と行く！ いわきの名所」

明治大学経営学部経営学科 3年(2020年リリース時) 渡邊洋一郎

■目的：地方活性化です。ゲームを通じて、**いわき**の魅力を知ってもらいます。

■ゲーム概要：各所の歴史に触れつつ、その場所について解説します。

◇シナリオの内容は実際に各所にご確認頂いた適切な情報です。なお記載文言につきましては別途資料をご参照ください。

■写真の提供・使用許可・記載内容確認等のご協力頂いた方々(順不同)：白水阿弥陀堂様、スパリゾートハワイアンズ様、いわき湯本温泉旅館協同組合様、いわき市石炭・化石館ほるる様、アクアマリンふくしま様、住吉神社様、いわき観光まちづくりビューロー様

■配信予定：2020年10月31日（すでにゲームは完成済です）

■主要ターゲット層：県内外在住の15～25歳

■手段：ゲームを通じていわきの名所の写真を背景にキャラクターに観光案内をしてもらいます。

■ゲームのメリット：

◇ユーザーは実際にそこを訪れなくても、いわき市について楽しみながら知れます。また、認知してもらうことでその場所に少なからず興味が湧きます。

■ゲームである理由：地方活性化には必要不可欠な**「若者」**の興味を惹くコンテンツの創出

◇キャラクターを使用し、観光とマッチングさせることで、エンタメ要素を取り入れつつ、地元民の郷土愛を育みつつ、県外在住の方々のいわき市への理解を深めます。



ゲーム イメージ画像

