

たけのこロケット社

最終報告書

社長/WEB制作 松岡茜音
副社長/ゲーム制作 園田真子
会計/ゲーム制作 仲西芽依
書記補佐/デザイン 田邊玲奈
総務/広報/アニメーション制作 額田莉緒
書記/広報/アニメーション制作 白石菜葵

目次

1) 企業概要.....	3
たけのこロケット社について.....	3
企業理念.....	3
2) プロジェクトについて.....	4
制作の経緯.....	4
制作過程.....	4
3) 『たけのこロケット～月の姫の玉露修行～』について.....	5
ゲーム概要.....	5
あらすじ.....	5
内容について.....	5
デザイン.....	エラー! ブックマークが定義されていません。
プレリリースの実施.....	5
問題点と改善.....	5
4) アンケート結果.....	7
5) 地域貢献.....	8
ゲームを使った地域貢献.....	8
ゲームの特性.....	8
地域貢献.....	8
6) 収支.....	9
経営モデル.....	9
実際の収支.....	9
7) 最後に.....	10

1) 企業概要

<たけのこロケット社について>

「京田辺市の玉露を、若い世代の方に広める」ということを目的に活動しているゲーム制作会社です。京田辺市の魅力の一つである玉露と、若い世代に馴染み深いゲームを掛け合わせ、京田辺市の玉露を題材にしたゲームを開発いたしました。

<企業理念>

弊社は京田辺市と向き合った理念を掲げることは勿論、そこに加えて、ゲームをプレイして頂くプレイヤーや、活動を通して社員自身にも成長があるようにと考えております。その思いに沿うよう、以下3つの企業理念を設定し、日々活動しています。

①FUN

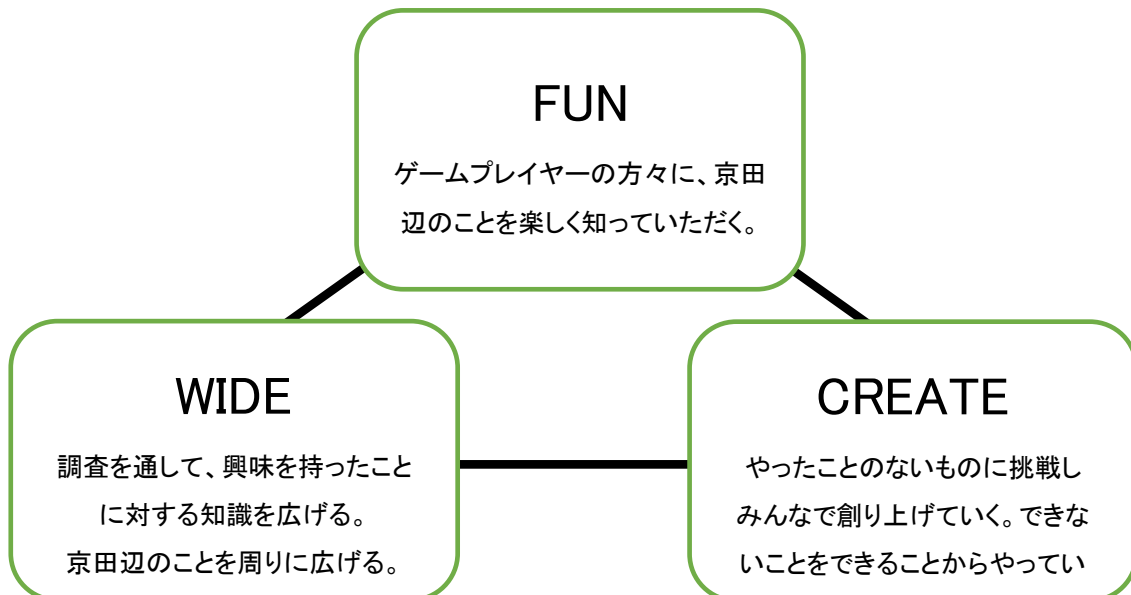
- ・ゲームをプレイして頂いた方に、京田辺市のことを楽しく知って頂く。
- ・社員自身も楽しいと思ったことを、研究し発信していく。

②WIDE

- ・京田辺市のことを周りに広めていく。
- ・社員自身も調査を通して、興味を持ったことに対する知識を広げていく。

③CREATE

- ・やったことのないものでも挑戦し、みんなで創り上げていく。
- ・できないことを、できることからやっていく。



2) プロジェクトについて

<制作の経緯>

プロジェクトを開始するに当たり、私たちはまず京田辺市教育委員会教育長の山岡弘高様、京田辺市議会議長の松村博司様にお話を伺わせて頂きました。そこから見えてきた問題点が以下の2点です。

- ・ 玉露の淹れ方を知らない人が増えている
- ・ 若い世代はあまり玉露に馴染みがない

この2点を同時に解決する手段として、「玉露の正しい淹れ方を学べるゲーム」を作ることを思いつき、制作を開始しました。

<制作過程>

①京田辺市の魅力の1つ、玉露に着目

↓

②玉露とゲーム制作について調査開始

- ・ 玉露生産組合の渡邊博文様への取材
- ・ 教育委員会教育長の山岡弘高様と京田辺市議会議長の松村博司様への取材
- ・ ゲーム制作の下調べ

↓

③調査を通して問題点を発見する

- ・ 玉露の正しい淹れ方を知っている人が減っていること
- ・ 若い世代の玉露への認知度が低いこと

↓

④問題点をもとにゲームを考案・作成

- ・ 正しい玉露の淹れ方を学べるゲームを思いつく
- それを元にゲームの本格的な制作の開始する

↓

⑤ゲームのデモ版完成

↓

⑥デモ版を元にアンケートを行う

- ・ 問題点の発見と改善

↓

⑦ゲームのプレリリースを開始



3) 『たけのこロケット～月の姫の玉露修行～』について

<ゲーム概要>

京田辺市が舞台であると言われている竹取物語をベースに作られた、エデュテーメント的ゲームです。ゲームを通して京田辺市について知り、また玉露の正しい淹れ方についても楽しみながら学ぶことができます。

<あらすじ>

月の都に暮らしている月代の姫は、とってもわがままなお姫様です。

ある日、そんな月代の姫の様子を見かねた月の帝は、修行のために月代の姫に従者を一人つけて、地球へと送り出します。

月代の姫と従者が降り立ったのが京田辺市でした。月の都に帰るためには、月代の姫は玉露の正しい淹れ方を習得しなければいけません。二人は無事、月の都に戻ることはできるのでしょうか？

<内容について>

① お茶っぱキャッチ

2人分の玉露を淹れるために、上から降ってくる緑色の茶葉をキャッチして、茶葉を集めます。枯れた茶葉に当たってしまうとゲームオーバーです。

② 目指せ！玉露マスター

玉露の正しい淹れ方を学ぶゲームです。次々に出てくる茶器を正しい順序で選び、蒸らす時間や注ぎ方も正しいものを選びなければいけません。途中で間違えてもそのまま進んでいくので、選択肢を間違えてもゲームを楽しむことができます。

<プレリリースの実施>

ゲームのデモ作品ができた11月に、一度プレリリースを実施致しました。その際に、デモ版を同志社女子大学の学生十数名にプレイして頂き、その後ゲームに関するアンケートに答えて頂きました。また、ゲーム制作に関わって頂いた方にも、デモ版をプレイして頂き、ご意見を伺いました。

プレリリース時点での問題点と、それをどう改善したのかを以下でご説明致します。

<問題点と改善>

① 『目指せ玉露マスター！』にて、問題文が無くて分かりにくい

『目指せ玉露マスター！』の各設問にて、問題文が書かれていない事から何を問われているのか分からず、問題に答えにくいというご指摘を頂きました。そこで、選択画面にて問題文を載せるという変更を行いました。

②台詞などにふりがなを振って欲しい

ゲーム内に出てくる台詞にふりがなを振ることで、児童でも内容を理解しやすくなるように変更を行いました。これによって、ゲームの対象年齢の幅を広げることが可能になったと思います。

② 京田辺市らしさを出してほしい

京田辺市らしいものをゲーム内に取り入れることで、京田辺市の公共団体にてゲームを活用しやすくなるのではないかと、というご意見を頂きました。そこでゲーム内で、京田辺市の観光大使であるきらちゃんに登場してもらうことで、一目で京田辺市がゲームの舞台であるとわかる工夫を取り入れました。

	改善前	改善後
①		
②		
③		

1

4) アンケート結果

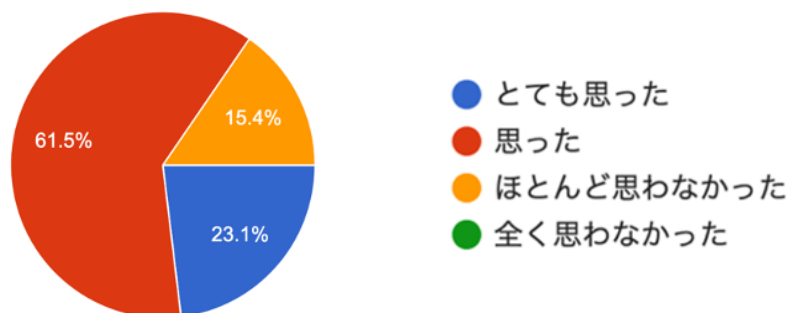
<再アンケートの実施>

改善後にゲームの先行公開を行い、同志社女子大学在学の方 13 名にもう一度アンケートを行いました。その結果は以下の通りです。

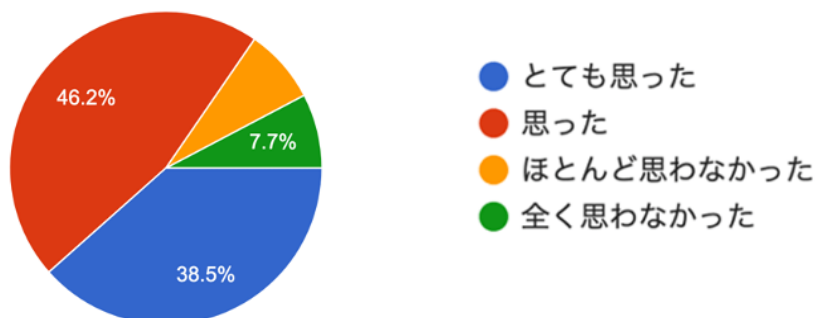
ゲームを通して玉露の淹れ方を理解できたのかという問いとゲームをプレイして玉露を飲んでみたいと感じたかという問いに対して約 80%の人がとてもできた・できたと回答してくださいました。

また、ゲームをプレイする前と後に玉露の正しい淹れ方に関して同じ問いにお答え頂いた結果、ゲームをプレイした後は全ての問題の正答率が 100%となりました。

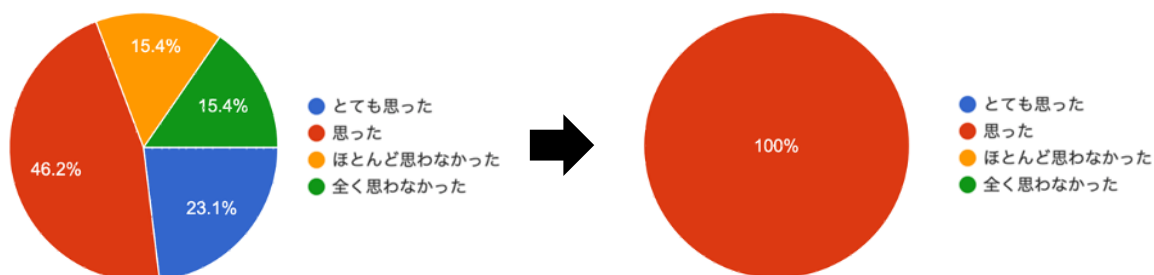
ゲームをプレイして、あなたは実際に玉露を飲んでみたいと思いましたか？



あなたはゲームを通して、玉露の正しい淹れ方を理解することができましたか？



1番初めにポットからお湯をどの茶器に移しますか？



5) 地域貢献

<ゲームを使った地域貢献>

アンケート結果から、弊社が開発したゲームは、京田辺市が玉露の名産地だと知って頂くこと、玉露の正しい淹れ方を理解して頂くことを可能にすると証明することができました。

弊社は京田辺市のために開発したゲームを活用していただきたいと考えています。

<ゲームの特性>

まず私たちが開発したゲームの特性を挙げていきたいと思えます。

- ・ 何度でも繰り返しプレイすることができる
- ・ 楽しみながら京田辺市や玉露について学ぶことができる
- ・ 手軽に遊ぶことができる

以上3つの特性を活かした地域貢献の方法を2つ提示致します。

<地域貢献>

① 教育現場

現在京田辺市で行われている玉露教育に弊社が開発したゲームを併用して頂く事で、WEB上で何度でも玉露の淹れ方を復習することができます。また端末やWi-Fi環境があれば、ご家庭でいつでもゲームをプレイすることも可能です。

現在行われている玉露教育の補完材としてご利用して頂けるのではないかと考えています。

② 観光

弊社開発のゲーム・アニメーション内で京田辺市のことや、京田辺市の玉露を紹介しています。そのため、皆様に京田辺市や京田辺市の玉露に興味を持って頂くきっかけとして、このゲームを活用して頂けるのではないかと考えています。

6) 収支

<経営モデル>

ゲームを用いて、会社としてどのようにして利益を出すのかを想定した経営モデルを3つ提示致します。

前提として、あくまでこれは経営モデルの想定であり、実施したものではないことをご了承ください。

① ゲームのアプリ化

現在 WEB ページで公開しているゲームを、IOS アプリ化もしくは Android アプリ化して、1つ 100~200 円で App Store・GooglePlay などで有料販売致します。

メリット：現在のようにゲームとアニメーションを、ページを跨いでダウンロードしなくて済むため、プレイヤーの手間が軽減すること

デメリット：旧型のスマートフォンの場合、ゲームがプレイできない可能性があること

② WEB 公開

京田辺市の公共団体にゲームデータを販売し、公共団体の WEB ページでゲームを公開して頂きます。ゲームは1ヶ月間無料でプレイできますが、1ヶ月後からは有料（100~200円）でプレイできるように設定致します。（※この場合、料金を支払うのは一度のみで、お支払い以降は何度でもプレイして頂けます。）

プレイヤーの方には、料金を公共団体の銀行口座にお支払い頂きます。そして料金のうちの一部をゲーム使用料金として、公共団体から弊社にお支払い頂き、それを弊社の収益と致します。

メリット：京田辺市の公共団体にも利益が入るため、より地域の発展に貢献できること。

デメリット：サーバーが無ければゲームを WEB 上で公開できないこと。

<実際の収支>

以下は実際に弊社が行った収支になります。元手金として、同志社女子大学から給付金1万円を頂いております。ゲームは現在購入ではなく観光協会様に寄贈という形で受け渡しすることになっておりますので、収益は0となっております。そのため3559円の赤字となっております。

費用		収益	
科目	金額	科目	金額
USB	2615円		0円
雑費	944円		
計	3559円		△3559円

7) 最後に

私たちはこのプロジェクトで収益を上げることや、実際に京田辺市在住の方にゲームをプレイして頂く現場を設けることができませんでした。このプロジェクトを通して私たちは一からゲーム制作の勉強や、アニメーション作りを始めたため、お金では買えない技術や、自分自身で問題点を発見し解決していく能力を身につけることができました。もちろん私たちだけの力ではなく、たくさんの方がゲームやプロジェクトについて教えてくださり、手助けをしてくださったため、成し遂げられたプロジェクトです。さらに、普段ならお会いすることがない方々ともお会いすることができ、このプロジェクトを通して得た全ての経験が私たちの財産になったと感じています。