

99のなみだ[®]



心にしみる感動のショートストーリー

あなたに贈る、ストレス解消法。





女性ががんばる新しいゲーム開発 + in 「99のなみだ」



株式会社バンダイナムコゲームス

CSカンパニー 石田 実緒

コンテンツ制作本部 磯 桂子

コンテンツ制作本部 青木 奈津子

コンテンツ制作本部 鈴木 恒





本日の講演内容 (「99のなみだ」ができるまで)



【1】 企画の発端



【1】 企画の発端

「99のなみだ」誕生の瞬間って？

それは予期せぬ事態が起こったこと。
3年関わったプロジェクトの突然の中止発表。



「99のなみだ」の目的ってなんだ？

「また明日もがんばろう」と前向きな気持ちになれることが目的。
私は今、心身ともに元気になりたい。癒されたい。



で、いったいそれってナニ？

ストレスを解消するムービーを沢山見る製品だ！
「笑ったり泣いたり...そんな喜怒哀楽はストレスを解消できる」
と言う経験則からアイデアは生まれた。



でも、

“喜怒哀楽でストレスを解消できるムービー”って結局どんなんだろう？
自分達だけで作るのは無理かも？

【2】 産学連携プロジェクト

(技術研究 ~ なみだのソムリエシステム開発)

'06/1

'06/8

'07/7

'07/10

'08/6

素案を思いつく

技術研究を始める

製品化が認められ、本制作に着手する

宣伝を仕込み始める

発売！



磯

青木



石田



+ 鈴木

ショートストーリーの収集

なみだのソムリエシステム開発

ショートムービー制作

その他こたわりの仕様

【2】 産学連携プロジェクト

(技術研究 ~ なみだのソムリエシステム開発)

涙は、3種類ある

タマネギで流す涙ではなく“情動の涙”を流そう！
涙に含まれる成分や機能、そして効果を探る。

どんな人が、どんな話に泣くのか？

メディアや性差を含む広範囲な基本調査。
(2006年9月、約100名を対象にアンケート調査を実施)
心理効果と属性などを主とした調査。
(2006年12月、約460人を対象にアンケート調査を実施)

ゲームで提供すべき要素を抽出。

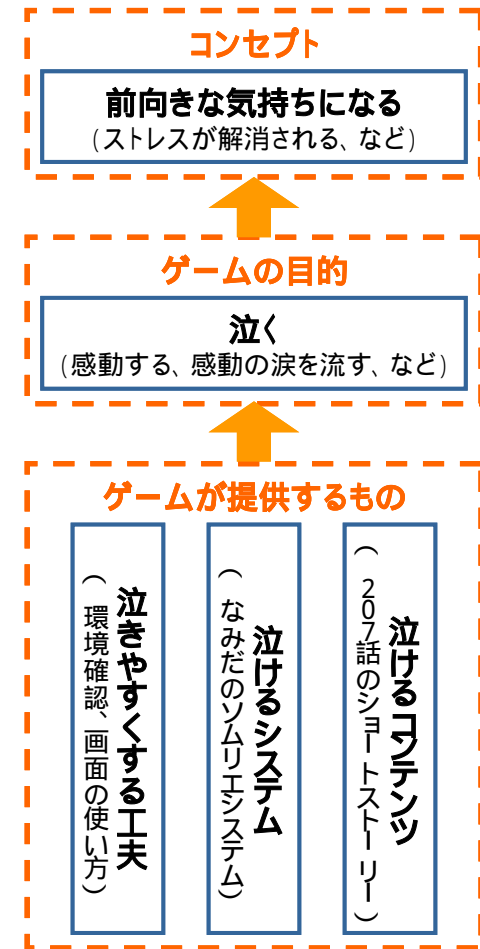
プロトタイプを作成

分析結果から考えた仮説に基づきプロトタイプを作成。

これで泣けるのか？気分は変化したのか？

社内モニターを対象にテストプレイを実施。
泣けるのか評価&検証をする。

技術研究の成果物として、
基礎となるゲームデザイン案が完成。



【2】 産学連携プロジェクト

(技術研究 ~ なみだのソムリエシステム開発)

『物語の感動を誘う要素』と『それに共感する個人の要素』
物語の要素(登場人物、状況、物語の展開など)の抽出とクラスタリング。
対応する個人の特性(経験、行動など)の抽出・決定方法を検証。
(2007年8月、約150人を対象にアンケート調査を実施)

その人に合った物語を選出する方法

ユーザーの入力情報から各コンテンツの固有値を決定。
気分や作品への評価に応じてお薦めコンテンツを選択・呈示。

泣けるのか？気分は変化するのか？

システム全体の有効性に関する評価実験。有効性が示唆された。
(2007年12月、約500人を対象にモニターテストを実施)

最終調整 -- コンセプトを実現するためのシステムであること

最終的に収録が決定したコンテンツに合わせて調整。
207話中の99話をどう見せるのか？
他の機能も絡めて全体のバランスを考える。

なみだのソムリエシステム完成。

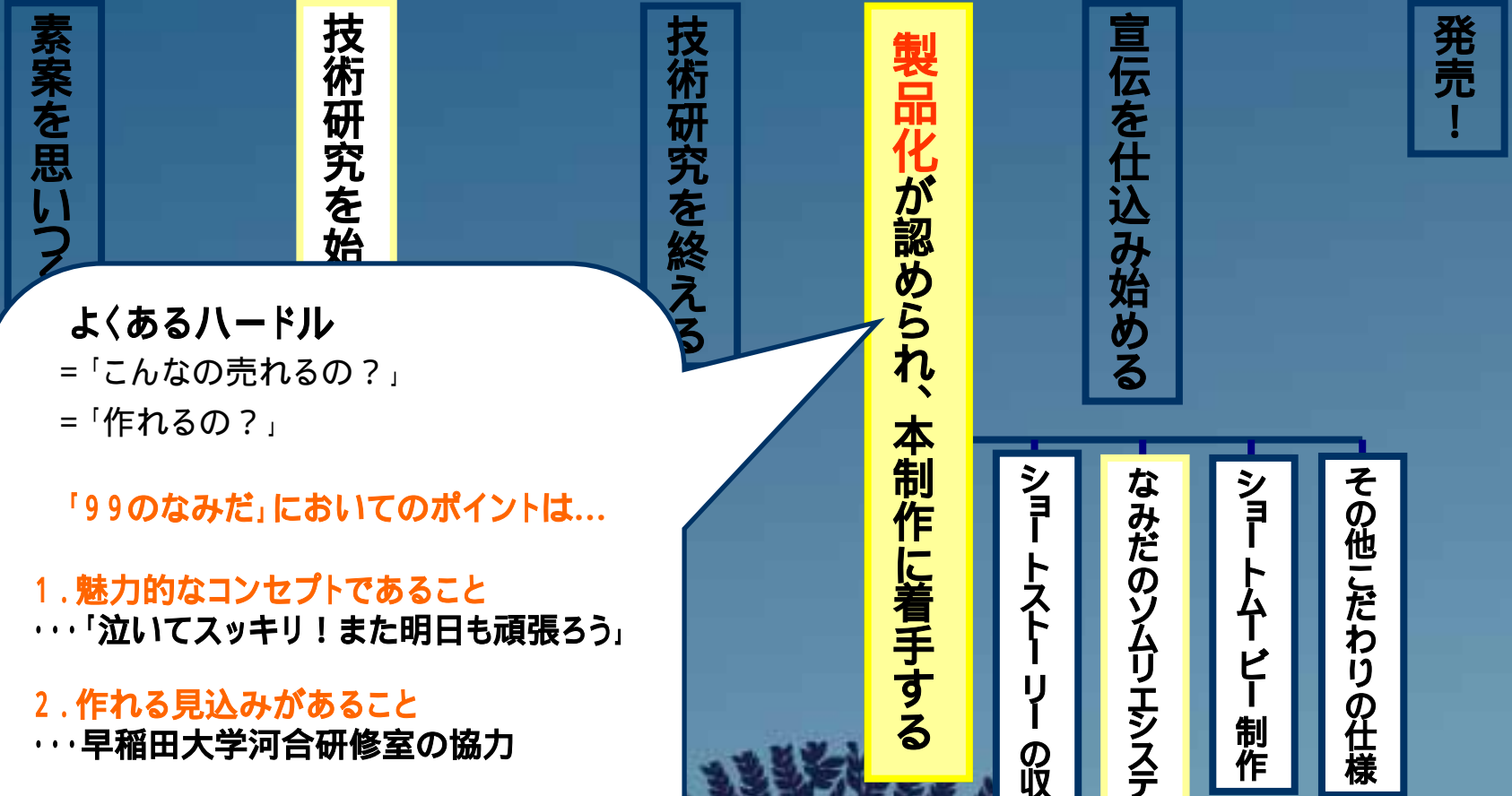
「科学的な裏づけ」と「コンセプトに基づいたバランス」をふまえて実装。

【2.5】 製品化の実現

'06/8

'07/4

'07/7



よくあるハードル
=「こんなの売れるの？」
=「作れるの？」

「99のなみだ」におけるポイントは...

1. 魅力的なコンセプトであること
...「泣いてスッキリ！また明日も頑張ろう」
2. 作れる見込みがあること
...早稲田大学河合研修室の協力
3. 簡単には諦めない根性があること
...情熱と勢いと粘り強さ(自己分析)

[3] ショートストーリーの収集



【3】 ショートストーリーの収集

試作開始……まずは2ヶ月で170本の“泣ける話”を収集せよ！

学内公募の実施と執筆依頼、あらゆる手を尽くして収集を開始する。

採用の基準は？何を目標にクオリティアップするのか？

採用基準は「泣けるかどうか」、評価と修正を繰り返す。

恐怖の“ラベリング”作業

どんな内容の物語なのか、ひとつひとつチェックする。

人の泣きツボは様々……物語のバリエーションは？

物語の偏りを調整し、修正依頼＆執筆依頼。

世界観を作る“キーストーリー”も含め全207話を収録。

誰かが、「泣ける」「感動できる」ことがポイント。

【4】 ショートムービー制作とその他こだわりの仕様



【4】 ショートムービー制作とその他こだわりの仕様

誰でも短期間で大量のショートムービーをつくるための工夫
ショートムービー作成専用ツール

【ナミダツール】の開発

泣けるBGM、限られた曲数で使いまわし感をださないための工夫
パートごとに小分けしたサウンドデータを繋げるしくみ

【なみだのサウンドシステム】の開発

女性ならではのこだわり仕様、それらを実装するための紆余曲折
理にかなった奇抜なアイデアを万人に受け入れられるようにするには

【ランプ点火/吹き消し仕様】のご紹介

【1日1話制限仕様】のご紹介

次ページより、上記の3点について、もう少し詳しく説明いたします。

【4】 ショートムービー制作とその他こだわりの仕様

(ナミダツールの説明)

前提

- ・短時間でクオリティの高いショートムービーを作成したい。
- ・Flashで作成できる知識や環境がなくても、簡単にムービーを作れるようにしたい。
- ・Nintendo DSで確認しなくても、PC上で簡易的にムービーを確認したい。 etc...

その結果...

【ナミダツール】

インターフェース

特徴と問題点

- ・多くのパラメータが一括で変更可能なので、作業時間が大幅に短縮できる。
- ・PCさえあれば誰でも作成でき、操作も簡単なので、ムービー量産に適している。
- ・実機とPCで同じフォントを用意できなかつたため、文字ズレに気を配る必要があった。
- ・PCのスペックによる、実機との再生タイミングのズレが生じてしまった。 etc...

【4】 ショートムービー制作とその他こだわりの仕様

(なみだのサウンドシステムの説明)

前提

- ・ストーリーに合った曲を一つづつ作るのが理想だが、容量的にも作業的にも難しい。
- ・限られた曲数でも、使いまわし感をなくしたい。
- ・話の盛り上がりどころに合わせて、曲も徐々に盛り上げたい。 etc...

その結果...

【なみだのサウンドシステム】

しくみ

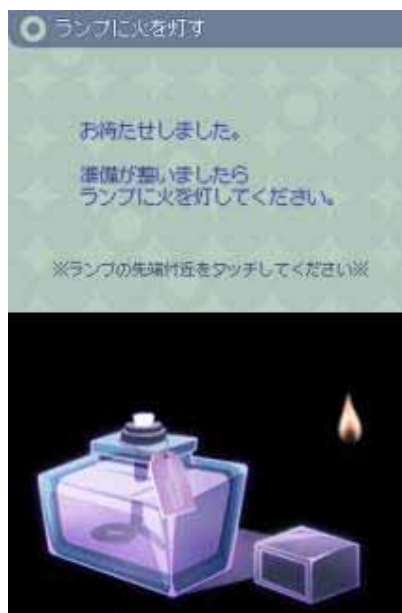
特徴と問題点

- ・11人のサウンドスタッフが作曲しているため、豊富なレパートリーからパックを選択できる。
- ・しくみが複雑なため、仕様浸透までに時間がかかってしまう。
- ・特徴的なパックは使い勝手が悪く懸念され、頻繁に使われるパックとほとんど使われないパックとの差ができてしまった。 etc...

【4】 ショートムービー制作とその他こだわりの仕様

(女性ならではのこだわり仕様のご紹介)

ランプ点火/吹き消し仕様



そのまま採用、発売後も大好評。

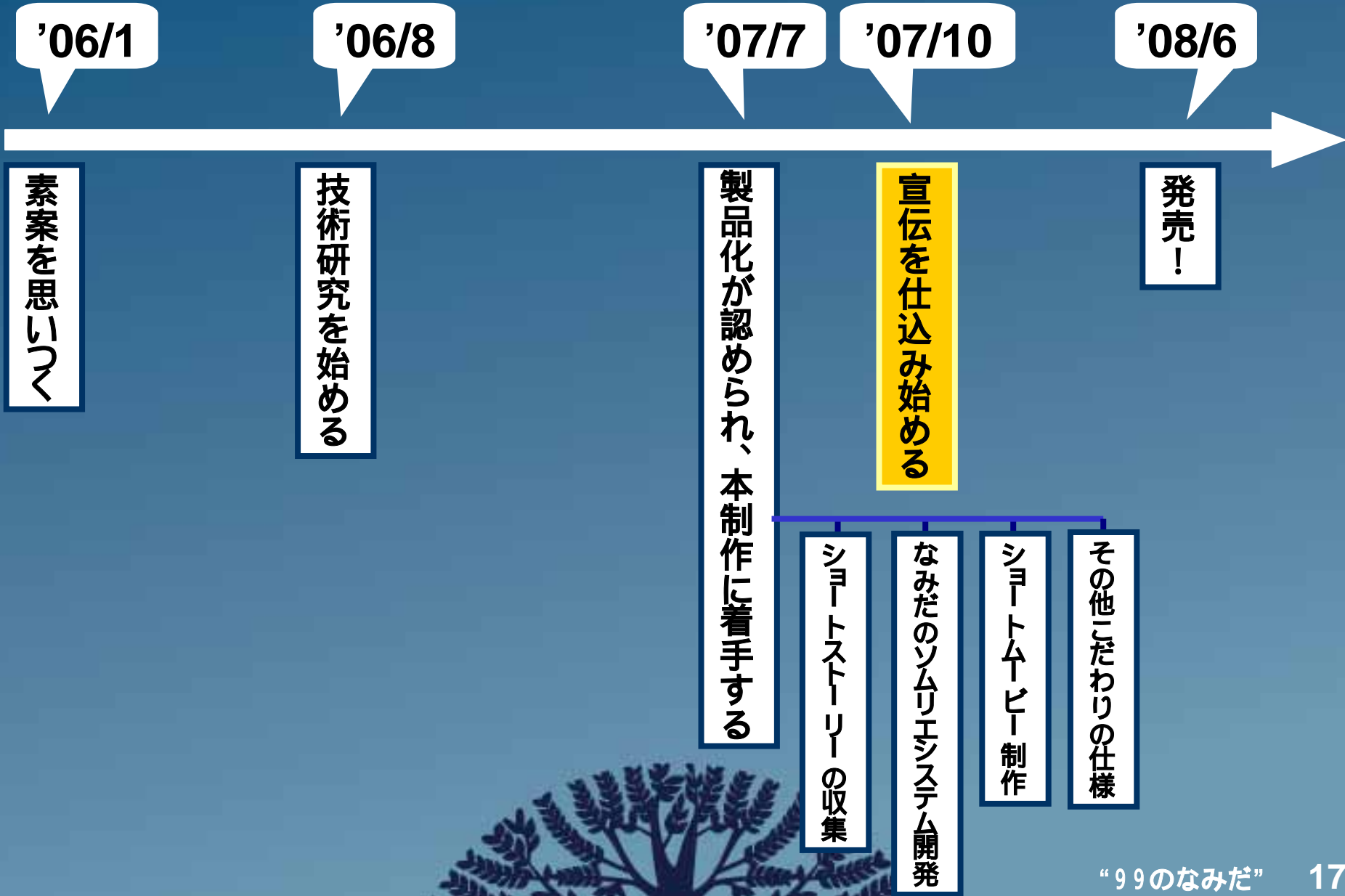
1日1話制限仕様

1日1話制限を廃止、推奨と言う形にとどめる。

こだわりの仕様をアレンジするときの注意した点

- ・最低限の譲れない要素は絶対に残す。
- ・代替案を用意し、お互いが納得いくまでとことん話し合う。

[5] プロモーション



【5】 プロモーション(タイアップ)

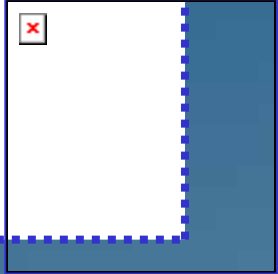
イメージタレント:入山法子さんの起用

- ・「女性が泣くためのソフト」の表現
- ・PKGに女優を起用する話題性
- ・店頭で目立つ
- ・「涙の女王」



テーマソング:moumoonさんの起用

- ・CMソングを耳に残す
- ・OP・EDムービーを感動的に
- ・avexさんのマーケティング力



著名執筆者の起用

- ・製品力の向上
- ・お客様への安心感・期待感
- ・話題性



秋元 康 (著者)



おちまさ と (著者)



高原 直樹 (著者)

小説版の出版

- ・書店の力を借りた認知度の向上
- ・「99のなみだ」ブランド価値の向上
- ・メディアミックス展開の布石



限定オリジナルラベルワインの販売

- ・大人向け・夜用のイメージ伝達
- ・話題性



【5】 プロモーション(パブリシティ)

『99のなみだ』媒体取扱実績

雑誌・フリーペーパー 約50媒体

TV・ラジオ・新聞 約15媒体



3月11日 スポニチ



5月21日 日経産業新聞

記事になった切り口:

コンセプトの珍しさ / 涙の効能 / 産学連携 / 女性による女性のためのゲーム /
タレント起用・作家起用 / “泣きのツボ” / ショートストーリーの収集方法 / 世界観

【5】 プロモーション(パブリシティ)

新機軸の製品であれば、取材は向こうからやってくる。

タイアップにより、媒体の幅は確実に広がる。

女性クリエイターはまだまだ珍しい。

新聞記事を獲得できると、パブリシティが広がり易い。

【6】 まとめに代えて



・ 私たちが挑戦してきたこと・挑戦していること

“涙”を切り口とした女性向けの新しい市場を作る

・ ぶつかってきた壁・ぶつかっている壁

女性に届ける難しさ

(会社の理解 / 流通の理解 / お客様の認知と購入)

・ 同じ挑戦をする皆様へ

科学的証拠は揃えるだけ揃えて損はない。
でも、最も説得力があるのは、体験者のレビュー。
最後は、その感覚に自信を持って！



ご清聴、ありがとうございました

女性がんばる新しいゲーム開発
+ in 「99のなみだ」



株式会社バンダイナムコゲームス
CSカンパニー 石田 実緒
コンテンツ制作本部 磯 桂子
コンテンツ制作本部 青木 奈津子
コンテンツ制作本部 鈴木 恒

