

A stylized landscape illustration featuring rolling green hills in the foreground, a winding brown path, and a blue sky with layered clouds. On the left, there are stylized green trees, a purple flower, and orange bushes. A small red bird is flying in the sky.

アプリゲーム新規企画

The Romance of Journey

目次

0. 概要

1. 需要と目的

- ・企画の真新しさ
- ・散歩要素の需要
- ・旅要素の需要

2. 主なストーリー

3—1. 散歩要素のシステム

- ・ストーリー
- ・ミッション

3—2. タスクのシステム

3—3. 旅要素のシステム

0. 概要

リアルとデバイス、三次元と二次元という一見対照的なエンタメを掛け合わせることで、互いの穴を補い相乗効果を生む。

散歩・観光
(リアルな三次元)



乙女ゲーム
(デバイス上の二次元)

それぞれ単独でも面白い
ものを掛け合わせる

1. 需要と目的

- 企画の真新しさ

散歩アプリ・旅アプリ・乙女ゲームの三つの観点から

＜散歩アプリの先例＞

トリマ, Coke onなど

歩数が貯まると、買い物用ポイントや商品を獲得できるアプリで、エンタメ要素が少ない

＜旅アプリの先例＞

ポケモンGOなど

名所に行くと、そこでしか手に入らないアイテムが獲得できるアプリ。
主に男性向け

＜乙女ゲームの先例＞

ドラッグ王子とマトリ姫(ノベルゲーム), あんさんぶるスターズ(リズムゲーム), スタンドマイヒーローズ(パズルゲーム)など

デバイス上だけで事が済んでいた

1. 需要と目的

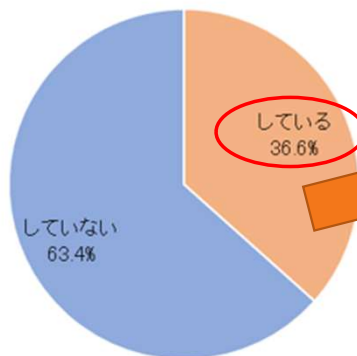
• 散歩要素の需要

乙女ゲーム→企画のターゲットは若い女性

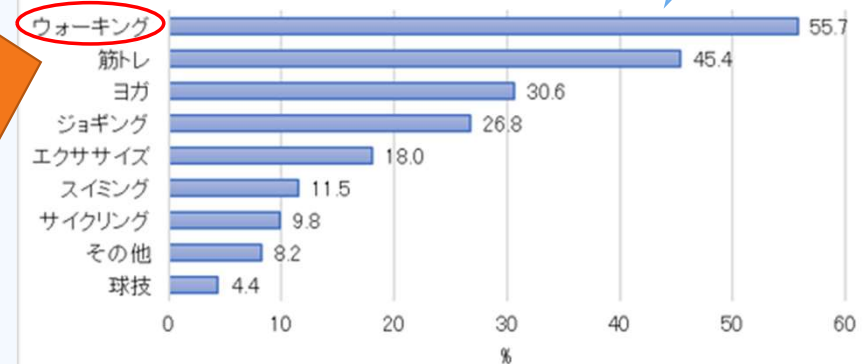
Q. 若い女性に散歩は需要があるのか？

明治株式会社実施「トレーニングに関する調査」より抜粋、調査対象は働く女性500人

定期的にトレーニングしていますか



どのようなトレーニングをしていますか
(複数回答)



つまり500人中
100人以上が
ウォーキングして
いる

1. 需要と目的

スポーツ庁「スポーツの実施状況等に関する世論調査」令和3, 厚生労働省「健康日本21(身体活動・運動)」より抜粋

運動不足を感じている人 77. 9%(8割弱) ⇒ 不足を感じる＝したい気持ちはある

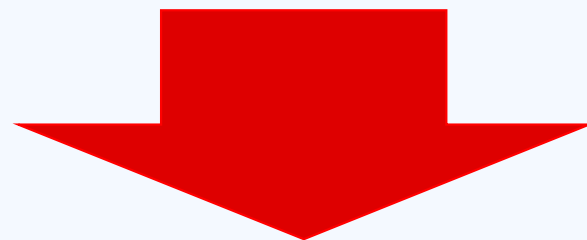
—なぜ運動量が減っている、あるいは増やせないのか？

1位: 仕事や家事が忙しいから 39. 9% ⇒ 運動するための時間が取れない

➤ 日常の中に取り入れられる運動を

2位: 面倒くさいから 26. 6% ⇒ 運動はハードルが高い

➤ いかにハードルの低い運動にするか



散歩(ウォーキング)

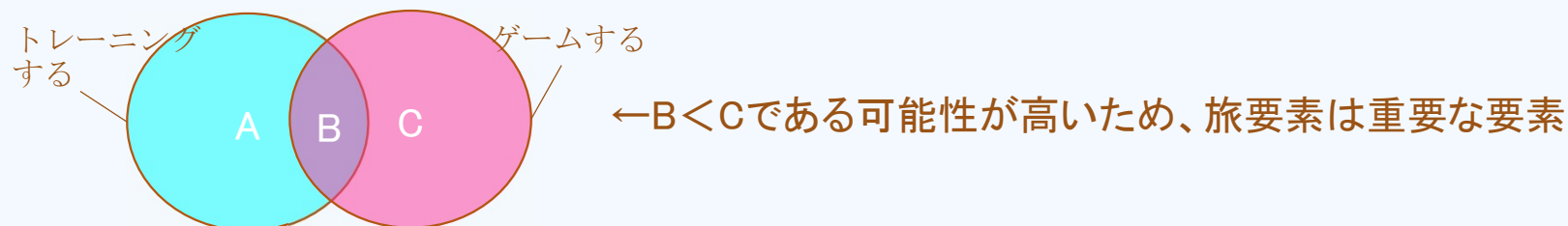
バズったトレーニング動画の尺が10分以内であることから明らか



1. 需要と目的

• 旅要素の需要

旅要素があることで、先の円グラフにおける63.4%のトレーニング「していない」人へのアプローチになる



プライベートはゲームをして過ごすインドア派の人でも、このような場合は外に出るのではないだろうか？

(例) アニメやゲームなどのコラボカフェ
作品の舞台となった場所の聖地巡礼

三次元×二次元
の代表例

また、観光地側にもメリットがある

(例) ポケモンGOでは、自殺名所である東尋坊をポケスポットにすることで自殺防止につながっているそう

2. 主なストーリー

小学生の頃は夏休みの読書感想文、中高生時代には発表資料や原稿、大学生になってからは課題レポート……。皆が嫌がるそれらのことを笑顔で楽しくこなしてきた、ちょっと変わり者の女子大生〇〇（主人公の名前）は、その特性を生かして企業ライターのインターン募集に応募し、見事採用される。

今まで通り、自分の思うままに書けばいいだけだとライター職を楽観視していた〇〇だったが、いざ仕事を始めてみるとその難しさを痛感し、なかなか上手く記事を書くことができない。自分には向いていないのかもしれない——そう思い始めたとき、先輩ライターから発せられた一言でライターという仕事への向き合い方が変わる。

「ライターは、決して孤独な仕事ではない」

正しく・分かりやすく・心に残る記事を書くため、私はこの道を進む。きっと大丈夫。隣にはいつも、“カレ”がいるから。

2. 主なストーリー

<キャラクター例>

大学内

	旅	散歩	得意分野	性格
武士大好きマッチョな歴研男子	歴史名所 (特に戦国時代)	武士に憧れて身体作り (でも運動は苦手)	歴史	好奇心旺盛でアツい
可愛い系スイーツ男子	映えスイーツのお菓子 屋、カフェ	スイーツを食べた罪悪感を 減らす	料理	フレンドリーだが照れ屋
華道家元生まれ男子	花畑、公園	街中の隅に咲く草花を見る のも好き	植物学、日本文化	天然のクセの強さ
建築家を目指す理系男子	城、歴史的建造物	住宅など街中の建物を見て 回る	数学、モノ作り	真面目過ぎてバカ真面目
旅系大学生YouTuber	若者向け観光スポット、 テーマパーク	動画のネタ探し	SNS	マイペースな自由人
旅系雑誌ライター	ファミリー向けの定番 観光名所	健康維持のため	観光学、ライター業務 全般	厳しいが根は優しい
人気カメラマン	ファミリー向けの定番 観光名所	日常の何気ない瞬間を撮る のが好き	写真	チャラいが仲間思い
詩人兼エッセイスト	穴場観光名所	穴場スポットを見つけるため	文学、執筆	口数が少なく物腰柔らか
漫画家兼イラストレーター	美術館	リフレッシュするため	美術、絵描き、サブカル チャー	典型的なおタク

インターン
先

2. 主なストーリー

コンテンツが長く続いた場合のストーリー第二期は、新聞社などメディア業界の会社に入社した主人公がメディアの闇に立ち向かう、社会派ストーリーへ移行

※ポイント※

シナリオ担当or監修は、学園モノ少女漫画やギャグ漫画等でヒット作を出した先生

→全く違うジャンルの作品を手掛けることへの意外性から話題に

(成功例)

社会派作品でも
ラブ要素を入れる
ことはできる！

赤坂アカ先生	『かぐや様は告らせたい』 学園ラブコメディ	『推しの子』 芸能界の闇を描くサスペンス
矢吹健太郎先生	『BLACK CAT』 能力系バトル&クライムサスペンス	『To LOVEる -とらぶる-』 お色気満載&SF
石田スイ先生	『東京喰種』 ダークホラーファンタジー&バトルアクション	『JACKJEANNE』 学園青春乙女ゲーム

3-1. 散歩要素のシステム

- ストーリー

開放条件⇒歩数の蓄積＋仕事^{タスク}の達成(3-2. で説明)

歩数目安: 1万歩1話 ※ユーザーに合わせて調整必須

タイトルに沿って、没入感を出すために・・・

Aというパートナーと共に歩んできた歩数が1万歩になったら、Aのストーリーを1話読める→○

パートナー関係なく、アプリを始めてからの合計歩数が1万歩になったら、全キャラクターに共通して使用できるストーリー開放アイテムが1話分手に入る→×

3-1. 散歩要素のシステム

• ミッション

ミッションを達成すると報酬が貰える

<デイリーミッション>

1日の合計歩数が

- ①5千歩
- ②1万歩

<ウィークリーミッション>

1週間の合計歩数が

- ①2.5万歩(5千×5[平日])
- ②5万歩(1万×5)

<マンスリーミッション>

1ヶ月間の合計歩数が

- ①10万歩(2.5万×4[週])
- ②20万歩(5万×4)

トレーニング「していない」
63.4%への配慮

※補足事項

ストーリー同様、歩数はユーザーに合わせて調整必須

①は出勤退勤・登下校時に少し意識すれば達成できる値に、②はしっかりと運動する人向け
ウィークリーミッションは、休日に調整できるよう月曜始まりの方がベター

3-2. タスクのシステム

- 概要

歩数の蓄積に加え、ストーリーを解放するためにこの「タスク」をプレイする必要がある。ライターとして記事を書くことをモチーフとした。歩きながら「情報」を集め、デッキに編成したカードのスキルを使いながら記事を完成させる。

- 目的

- ① ストーリー頼りになりがちな今作だが、「タスク」があることでプレイしている感覚を味わえ、よりソーシャルゲームらしくなる
- ② 「ライターとしてより良い記事を書く」というテーマがより強固になる
- ③ カードはガチャで手に入れられるため、経済的利益に繋がる
- ④ 定期的にログインしてもらおうための引き金となる

- 操作の流れ

①挑戦するタスクを選ぶ



②デッキを編成する



③カードスキルを駆使し、歩いて情報を集める



④リーダースキルでサポートを受けながら記事の作成



⑤記事の出来栄え評価をチェックしてタスク完了

3-2. タスクのシステム

• タスクの種類

難易度

EASY ★☆☆

カードが弱い初心者、普段からあまり歩かない人向け

締切: 1週間後

必要な情報量: 少ない

報酬: 少ない

カウント: 1タスク

NORMAL ★★☆☆

カードがそこそこ強い中級者、習慣的に歩く人向け

締切: 5日後

必要な情報量: 普通

報酬: 普通

カウント: 2タスク

HARD ★★★

カードが強い上級者、短期間で沢山歩く人向け

締切: 3日後

必要な情報量: 多い

報酬: 多い

カウント: 3タスク

<補足>

仕事に締切は付き物。締め切りを過ぎてもタスクが完了していなかった場合GAME OVER
タスクカウント3タスクでストーリー1話分。つまり、1万歩+3タスク=1話

3-2. タスクのシステム

(タスクの種類つづき)

属性



暮らし



恋愛・交友



仕事・勉強



エンタメ



フリー

曜日によって、提供されるタスク属性が異なる

月曜: 暮らし

水曜: 仕事・勉強

金曜: 第何週かによる

火曜: 恋愛・交友

木曜: エンタメ

土日: フリー

3-2. タスクのシステム

• デッキ編成のやり方

<編成の基本ポイント2つ>

- ① デッキに組み込むカードを5枚選択する
- ② 5枚の中から1枚リーダーを決める

※タスク中はそのリーダーが自動的に散歩のパートナーになる

<出来栄え評価を上げるポイント2つ>

- ① タスク属性と同じ属性のカードを編成すると評価アップ(属性ボーナス)

※フリー属性のタスクはデッキに4種全てを入れると評価アップ

- ② 関わりのあるキャラクター同士をデッキ内に組み込むと評価アップ(コンボボーナス)

3-2. タスクのシステム

- スキルについて

- ①情報収集スキル(カードスキル)

- ・・・歩いて情報収集する際有利になるスキル

1回のタスクにつきリーダーは2回まで、その他は1回のみスキル発動可

- ②サポートスキル(リーダースキル)

- ・・・記事の作成を手助けしてくれるスキル

このスキルはレアリティSR以上のカードのみが所有する

※各スキルの具体例は「情報収集のコツ」・「記事作成のコツ」参照

3-2. タスクのシステム

• 情報の属性

タスクと同様、情報にも4種の属性がある(フリー属性の情報というものはなし)。
人が歩ける道の何メートルかおきに情報が出現するが、どの属性の情報が出現するかはランダム。

施設や建物に出現するわけではないので、地方住みユーザーが圧倒的不利になることはない

場所によっては、出現しやすい属性がある

(例)役所、駅付近→ **暮らし** が出やすい

公園、広場付近→ **恋愛・交友** が出やすい

図書館、学校付近→ **仕事・勉強** が出やすい

スタジアム、ホール、テーマパーク付近→ **エンタメ** が出やすい

3-2. タスクのシステム

• タスクと情報

「暮らし」タスク例⇒「暮らし」の情報を100個集めてください

「フリー」タスク例⇒「暮らし」、「恋愛・交友」、「仕事・勉強」、「エンタメ」の情報をそれぞれ50個集めてください

Q & A

「暮らし」タスク中に集めた他属性の情報や、「フリー」タスク中に50個を超過した属性の情報はどうなるのか？次のタスクに引き継げるのか？

- 次のタスクに引き継ぐことはできませんが、「経験値」としてカウントされます。「経験値」が一定の値までいくと、「ライターレベル」が上がり、ガチャで使える「宝石」が貰えます。

3-2. タスクのシステム

• 情報収集のコツ

デッキに編成したカードが持つ情報収集スキル(カードスキル)を使って、効率よく情報を集めるのがポイント。

＜カードスキルの具体例＞

60分間、「暮らし」の出現率が10%アップする

30分間、「エンタメ」が出現しなくなる

60分間、情報の出現率が20%アップする

今日1日、情報収集可動範囲が約2倍になる

スキル継続時間

属性に関する
スキル

情報全体に関する
スキル

円の中に入った情報が収集できるならば…
円が大きくなれば、より効率的に情報収集ができる



3-2. タスクのシステム

• 記事作成の流れ

- ① 必要なだけ情報が集まったら、「記事を作成する」をタップします
- ↓
- ② タップ後すぐにリーダースキルが発動します(リーダーカードのレアリティがR以下であった場合無し)
- ↓
- ③ リーダーのキャラクターと一緒に記事を作成するモーションが流れ始めたら、「TAP」と書かれている箇所をタップし続けて下さい
- ↓
- ④ 属性ボーナスやコンボボーナスがあれば、途中で「+属性」「+コンボ」と表示されます
- ↓
- ⑤ 記事作成のモーションが流れ終わったら終了です

3-2. タスクのシステム

• 記事作成のコツ

コツ1.

モーション中に何回タップできたかも、記事の出来栄え評価に関わる。できるだけ速くタップするのがポイント。

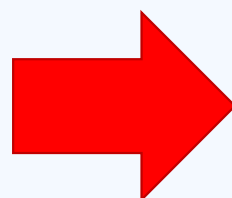
コツ2.

タスクと相性の良いリーダースキルを持つカードをリーダーに選ぶ。

タスク内容



今話題の新作アニメ
の魅力を伝える記事



相性の良いカード



YouTuber
＜スキル＞
SNSで口コミを
調べてくれる



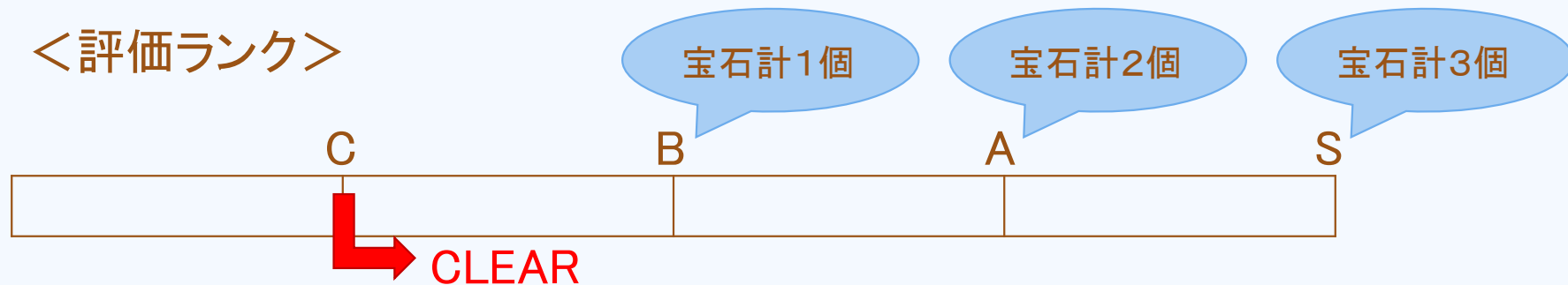
漫画家
＜スキル＞
サブカル知識
を少し教えて
くれる

※ スキルはキャラクター
の得意分野

3-2. タスクのシステム

- 出来栄え評価について

<評価ランク>



<評価基準まとめ>

- ①タスクをこなすスピード
- ②属性ボーナス
- ③コンボボーナス
- ④編成したカードのレアリティ
- ⑤リーダースキルの強さ
- ⑥リーダースキルのタスクとのマッチ度
- ⑦記事作成時のタップ回数

3-3. 旅要素のシステム

- ストーリー

名所に行くと、その名所に関する特別なキャラストーリーを読むことができる。

→旅行先は財布のひもが緩みがち。おみくじ感覚で、数百円の有料ストーリーでもいいかも。

目安：一つの名所に二人分のキャラストーリー（つまりキャラクターが十人なら五ヶ所）

半年ごとに対象の名所が変わる（入れ替わる一ヶ月前には告知）

宿泊地の予約など、旅行は準備に時間がかかるのでこれ以上短いと良くない気がします。とはいえ、これ以上長いと旅要素を楽しむ方が離れていってしまうと考えます。5ヶ所だと、全制覇したい方は大体月1で旅行に行くことになるので、半年が丁度いいのではないのでしょうか。

（例）大阪城の場合

華道家家元生まれ男子と梅林で過ごすストーリー

& 建築家を目指す男子と天守閣で過ごすストーリー

3-3. 旅要素のシステム

- 特別タスク

旅要素を楽しむ方のための特別なタスク。基本的な仕組みや流れは通常のタスクと同様。

＜通常タスクと異なる点＞

- ① 難易度選択がない(HARDと同様の締切・報酬量・タスクカウントなので、旅する直前に行く名所の特別タスクを始めると良い)
- ② タスク属性は全てフリー
- ③ 集める情報は二つのみ(情報のある場所が旅ストーリーの舞台となっている)
- ④ ③より、リーダー以外はレアリティのボーナスと属性ボーナス、コンボボーナスのために編成するだけなので、情報収集スキル(カードスキル)は使わない
- ⑤ 通常スキルの評価基準における「リーダースキルのタスクとのマッチ度」が、「その名所の旅ストーリーのキャラクターがリーダーであるか否か」に変わる

3-3. 旅要素のシステム

• AR撮影機能

三次元×二次元を基本とした『Romance of Journey』ならではの機能。

＜プレイヤー側のメリット＞

次元を超えてキャラクター達と一緒に写真を撮ることができるので、まるで推しキャラと一緒に旅をした気分になることができる。

＜運営側のメリット＞

また、InstagramやXにてその写真を投稿するプレイヤーが出れば、『Romance of Journey』が話題になりやすくなる。



参考URL

報道発表資料(成人のスポーツ実施率) (mext.go.jp)

健康日本21(身体活動・運動) | 厚生労働省 (mhlw.go.jp)

【働く女性のトレーニング事情を調査】働く女性の36.6%がトレーニングをしている！ジム入会率、プロテインの摂取、鍛えたい/鍛えて欲しい部位など。告白された人数が多い人の方が、トレーニングしている傾向 | 株式会社 明治のプレスリリース (prtimes.jp)