『職人、始めました。』

伝統工芸を救い隊

目次

・目的、コンセプト　p3
・概要　p4
・各ゲームの流れ　p5~51
　鎚起銅器 ……p6~17
　組子細工 ……p18~30
　江戸小紋 ……p31~40
　組紐 ……p41~51
・ゲームロードマップ　p52
・ゲームの流れ説明　p53~65

目的・コンセプト

＜**目的**＞

　職人減少により薄れつつある
日本の伝統工芸（組子細工・鎚起銅器・江戸小紋・組紐）をゲームを通して作成方法を楽しく学び、若い世代に興味を持ってもらうことを目的とする。また、作品制作や販売を通して職人の仕事やものづくりの魅力を体験できるゲームを目指す。

＜**コンセプト**＞

　作品制作だけでなく、工房経営・販売・弟子育成・村づくりまで体験できる、伝統工芸育成シミュレーションゲーム。
他のゲームとの差別化ポイントは、「作るだけ」で終わらず、職人の人生全体を体験できること。

＜**コンセプトステートメント**＞

　伝統工芸を知らない若い世代でも、楽しみながら職人の仕事や伝統工芸の魅力を体験できるゲーム。

概要

「組子細工ゲーム・鎚起銅器ゲーム・江戸小紋ゲーム・組紐ゲーム」の
四つのゲームに挑戦して1つの村を作成するゲーム

<**タイトル**>
「職人、始めました。」
<**対応機種**>
スマートフォン
<**対象年齢**>
20代後半～50代、伝統工芸品を知らない人
<**ジャンル**>
伝統工芸体験、育成・経営シミュレーション

各ゲームの流れ

鎚起銅器

鎚起銅器



【概要】

鎚起銅器（ついきどうき）は、1枚の銅板を大小さまざまな*1**鎚（つち）**で叩き、立体的な器に仕上げる伝統的な金属加工技術です。継ぎ目のない美しいフォルムと、使い込むほどに深まる風合いが特徴で、新潟県燕市の地域産業として知られています。

【歴史】

江戸時代中期、新潟県燕市周辺で和釘作りの技術を応用して始まりました。時、近隣の弥彦山で銅が採掘されたこともあり、やかんなどの日用品づくりから発展し、現在では日常を彩る美術工芸品として受け継がれています。1981年には国の「伝統的工芸品」に指定されました。



*1**槌（つち）**とは、物を打ち付けたり、潰したりする工具の総称。

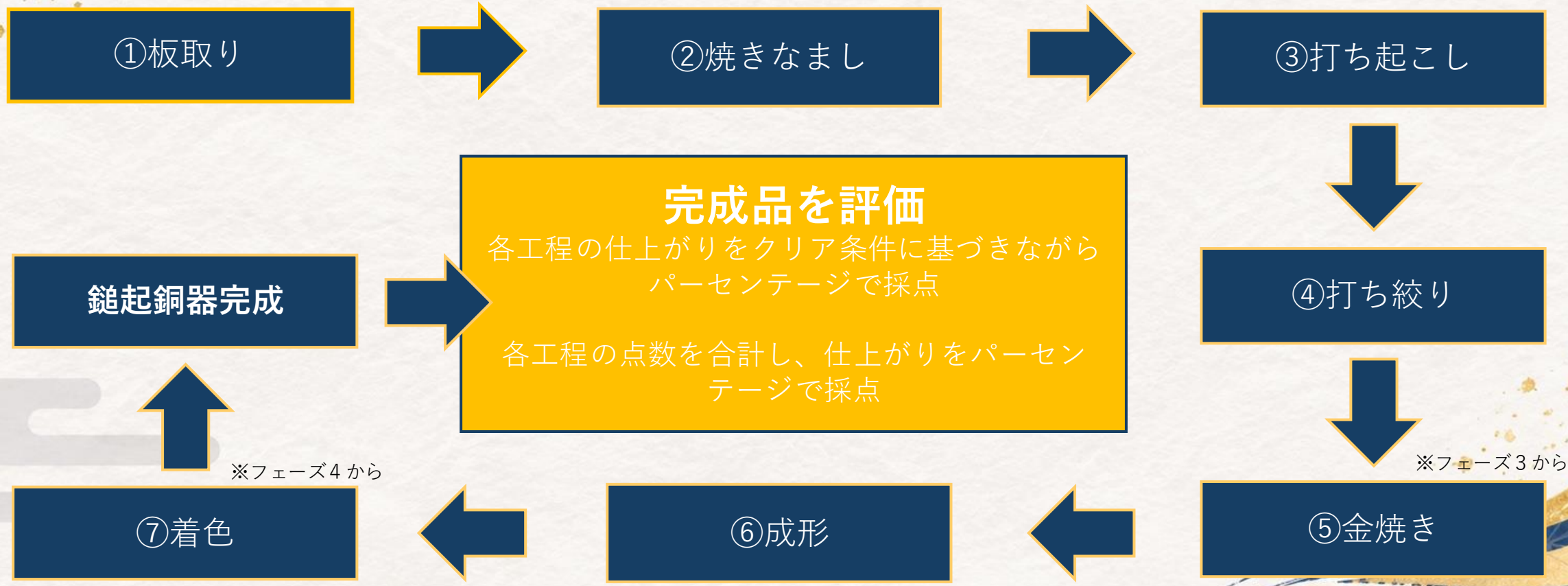
漢字では、打撃部分が木製のハンマーを**槌**、打撃部分が金属製のハンマーを**鎚**と書く。「**かなづち**」はもっぱら「**鎚**」の方を意味する

参考文献

https://story.nakagawa-masashichi.jp/craft_post/113491

https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%A7%8C

フローチャート



▶順番に工程を進め、各工程の出来栄えに応じてパーセンテージで採点される（最高１００％）
▶各工程クリア条件に基づいて、基準に届かない場合はその工程をやり直す

説明画面



クリア条件として、初めに明確化

なぜこのクリア条件なのかを★マークとして提示
⇒追記銅器への理解を深める

１．板取り



【クリア条件】
・制限時間内（６０秒）
・線から**はみ出さない**
・**円のズレ**が一定以下
★円からずれて切る・大きさが違う
↓
銅板の形がゆがみ、完成品の大きさや形のバランスが悪くなる

【操作方法】
１．型紙を置いて円の外周を指でなぞりながら切る

【ヒント】
製品の大きさに合わせて円を描こう！
円の外側を少しずつ切り進め、腺からはみ出さないようにするときれいに切れるよ！！

操作のポイント：円の線に沿ってはさみを動かす

2．焼きなまし



【操作方法】

1．銅板を火炉にスライドして入れる

2．火力を左下のゲージを左右に動かして調整（弱↔強）

3．銅板を動かして赤褐色にする（工房が開くまでは、温度が基準に満たしているか左右中央で✓が表示される）

【クリア条件】

・銅全体が**“暗い赤色”**にする

（黒 → 茶 → **暗赤色** → オレンジ）　　**※暗赤色**で止める

★温度が低い・加熱ムラ・加熱しすぎ

↓

銅が硬いままになり、後の加工がしにくくなる。

表面のムラや形のゆがみにつながる。

【ヒント】

銅板を火に入れて、全体が均一に赤くなるまで温めよう！

温めすぎにも注意して、適切な温度になったら火から出そう。

操作ポイント：温度ゲージを見ながら火力を調整する

→目標温度：約７００℃

3．打ち起こし



【操作方法】
1．銅板に対して、タップをすると、そこにハンマーが当たる。
2．銅板を回転させながら、全周を均等にたたいて縁を起こす。（工房が開くまでは、たたく位置のガイドが出る）

【クリア条件】
・シワの間隔が均等で深さを一定にし円形を維持できてること。
★叩く位置がズレる・同じ場所を叩きすぎる
↓
銅板の立ち上がりが不均一になり、**器の形が歪む**

【ヒント】
木台のくぼみに銅板を合わせよう！
ハンマーで中心から外側へ、少しずつ位置を変えながら叩いて形を起こそう。

操作のポイント： 正しい場所を順番にクリック／タップして叩く
→ **同じ場所を連続して叩きすぎない**

4．打ち絞り（焼きなまし）



【クリア条件】
・銅板の形状の正確さ（叩く位置、強さ）
・左右のバランス（均一さ）
★叩く間隔や強さがバラバラ、叩きすぎ
↓
器の口や側面が均一にならず、**左右のバランスが崩れる、**叩き続けるとひび割れが起こる

【操作方法】
1．叩く場所を選択→ハンマーの振る強さを３段階で調整→タップ
2．回転しながら繰り返す。
（工房開くまでは、形の目標ラインのガイドが出る）

【ヒント】
金槌で銅板を外側から内側へ少しずつ絞ろう！
深さや丸みを持たせられるよ！
一周ずつ均等に叩くと、きれいな丸い形に仕上がるよ。
操作のポイント： 外周→内側の順番で叩く
（中心から外側へ、銅板を回しながら全周を均等にたたく）
→ **叩く間隔を均等にする**

5．金焼き・金付き（フェーズ３から）



【操作方法】（最初以外は道具は自分で選ぶ）
１．なぞって錫を塗る
→火の位置を指で操作・左下の温度計を見ながら６５０～７５０℃にキープさせる
（工房ができるまでは、加熱のし過ぎや焼きムラを教えてくれる）

【クリア条件】
・表面の錫の焼き付きが均一
（時間、火をあてる時間、温度）
★すずの塗りムラ・火力が強すぎる・焼きムラ
↓
表面のすずの付き方が不均一になり、**色や表面の仕上がりにムラが出る**

【ヒント】
銅の表面に「すず」を塗り、火で温めて表面になじませよう！火を近づけすぎず、全体を均一に焼くのがポイント。
操作のポイント：
① すずを塗る → ② 火を当てる → ③ 色の変化を見ながら火力調整
→ **ムラなく均一に仕上げる**

6．成形（フェーズ3から）



【操作方法】
1．銅器を指でスライドして回転させ、形が崩れている部分を確認
2．その部分をタップして叩く→目標の形になるまで
（工房を開く前は崩れがわかりやすかったり、全体の目標のガイドが出される。）

【クリア条件】
・**模様の密度**
・**均等さ**
★強く叩きすぎる・叩く場所を間違える
↓
器の形が崩れたり、へこみが残ったりして、**全体の形が悪くなる**

【ヒント】
金槌を使って、銅器の内側から形を整えよう！
高すぎる部分を少しずつ叩き、全体のバランスを整えていこう。

操作のポイント： 高さの違う部分を見つけて叩く
→ **一部分だけを叩きすぎない**

7．着色（フェーズ４から）



【クリア条件】
・**色ムラなし**
・**指定色に近い**
★浸ける時間が短い・色ムラ・浸し方が不均一
↓
色が薄い・濃い・まだらになるなど、完成品の色合いが悪くなる

【操作方法】
１．着色液を選ぶ→銅器を指でスライドして全体に液を浸す
２．３０秒経ったら色を確認し取り出す
（最初のみタイマー表示される）

【ヒント】
緑青と硫酸銅を混ぜた着色液に銅器を浸そう！
30秒浸けて、全体に色が均一につくようにしよう。
操作のポイント： 着色液に入れる → **30秒**を待つ → 取り出す
→ 色ムラができないように全体を均一に浸す

完成



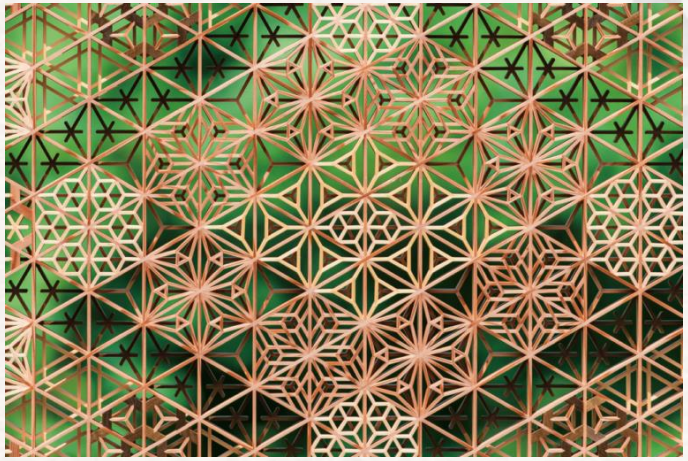
※完成したもののやり直し不可

仕上がり何％かの判断がされ、次の画面で各手順の評価、できたものへのコメントが出される。
何回やり直しになったなども、星とかを使って表す。
得意な工程や苦手な工程の可視化



組小細工ゲーム

組子細工

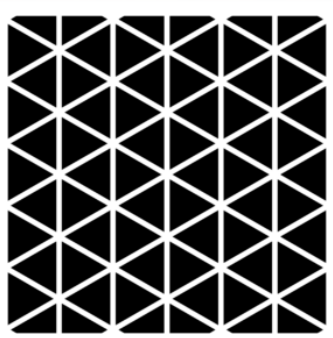


【組子細工とは】

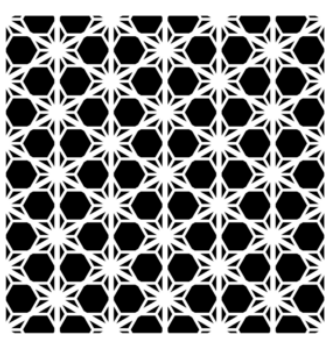
- **くぎを使わず[1]幾何学的な文様に**
  組み合わせる日本の伝統的な木工技術

杉やヒノキなど加工しやすい針葉樹を使用し、細く引き割った木に溝や穴、ホゾ加工を施し、ノミ等でミリ単位で調節しながら1本1本組み付けていく繊細な技術

※[1]幾何学模様柄（きがかくもよう）とは、円・正方形・三角形などで構成した模様



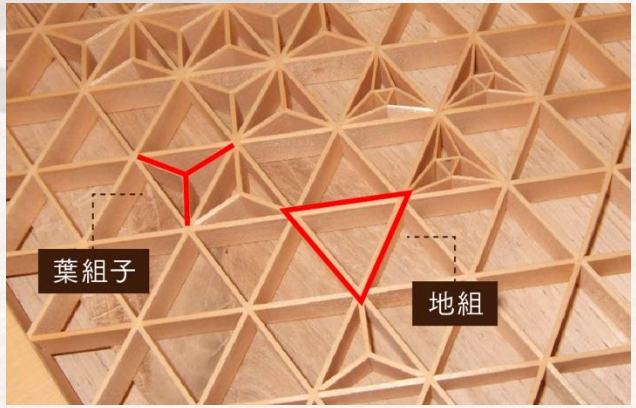
地組

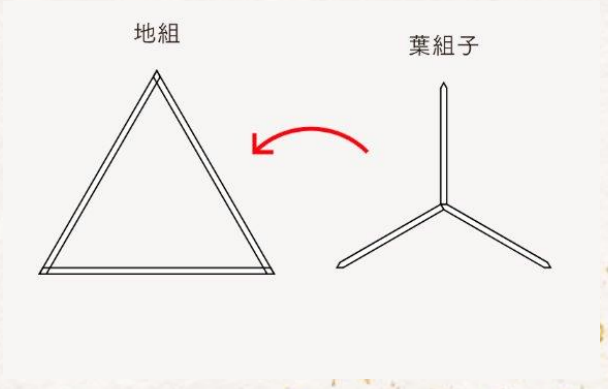


葉組子

【組子細工の構造】

組子細工の構造は主に「地組」と「葉組子」での構成
地組は組子の基本的な枠組みで、縦横90度、30度（菱組み）、30度に縦を加えた3種類。この地組の中に、様々な形の「葉」と呼ばれる部材を組み込んでいきます。





参考文献
福井県家具建具協同組合
https://www.fukui-kagutategu.or.jp/craftsmanship/kumiko
和モダン
https://japanese-modern.co.jp/column/kumiko-zaiku

フローチャート

①木を選ぶ → ②地組を選ぶ → ③葉組子を選ぶ → ④ - 1木の厚みをカット

↓

④ - 2溝

↓

※フェーズ３から

④ - 3角度調整 → ⑤地組・葉組子それぞれ組み立て → ⑥組み立てる → ※フェーズ４から ⑦完成

完成品を評価

各工程の仕上がりをクリア条件に基づきながらパーセンテージで採点

各工程の点数を合計し、仕上がりをパーセンテージで採点

▶順番に工程を進め、各工程の出来栄えに応じてパーセンテージで採点される（最高１００％）
▶各工程クリア条件に基づいて、基準に届かない場合はその工程をやり直す

説明画面



製作工程に入る前に
クリア条件を表示し明確にする

1. 木材の選択



【操作方法】
1．自分好みの木を4種類の中からタップして選択

【クリア条件】
４つの中から1つ選択する。

【ヒント】
なし。

2. 地組を選択する



【クリア条件】
3つの中から１つ選択する。

【操作方法】
1．自分好みの地組をタップして選択する

【ヒント】
なし。

3. 葉組子を選択する

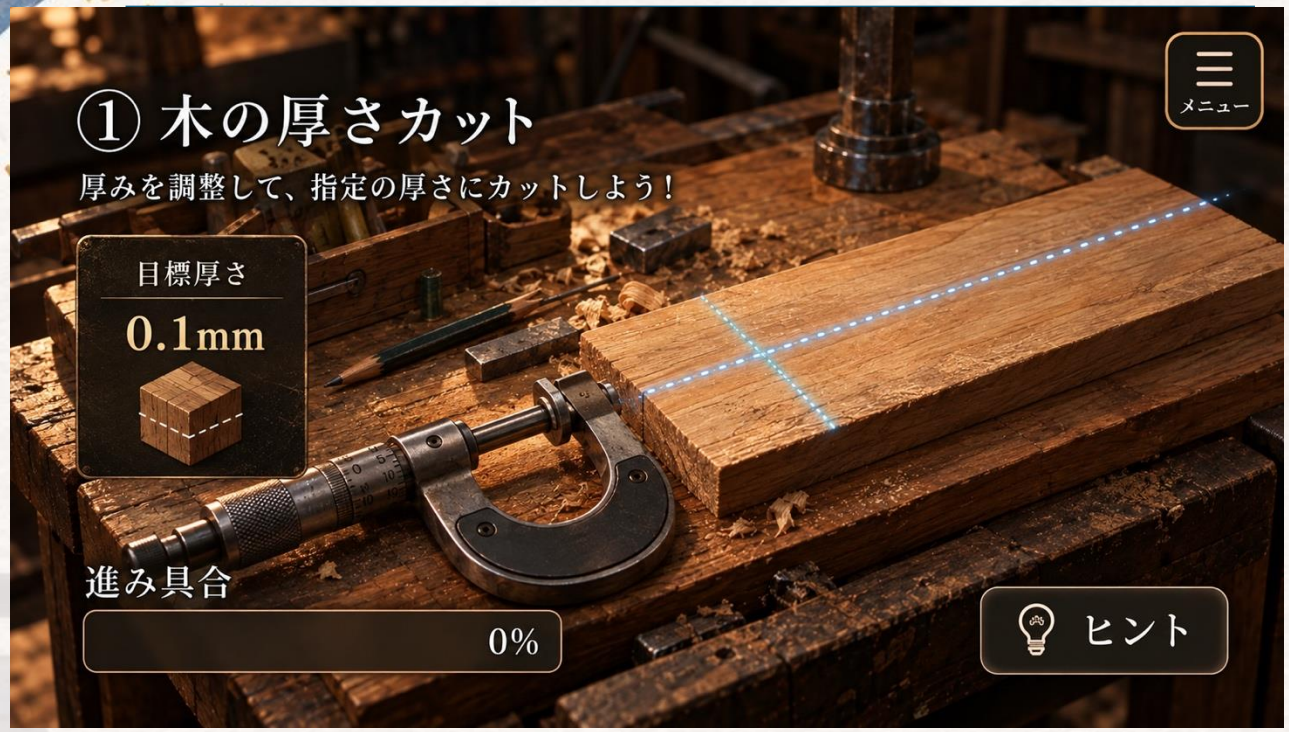


【操作方法】
1．自分好みの葉組子をタップして選択する
（第１フェーズは３種類から）

【クリア条件】
3種類の中から１つ選択する。

【ヒント】
なし。

4-1. 木の厚さカット



【クリア条件】　　合計２０点

- 各工程に合った工具を選択出来たか
１～１０点

- ガイドラインに合わせてタップできたか
１～１０点
（コンピューターにて判断）

【操作方法】

1．工程に合った工具を選択する
2．ガイドラインに合わせて画面をタップしカットする



【ヒント】

木材の厚みをそろえることで、組子が美しく安定して組み合わさる

4-2. 溝を削る



【クリア条件】　　合計２０点
・各工程に合った工具を選択出来たか
１～１０点

・決められた深さで削られたか　１～１０点
（コンピューターにて判断）

【操作方法】
１．工程に合った工具を選択する
２．ガイドラインに従って画面をスライドさせ木の溝を削る



【ヒント】
木材に溝を入れ、
パーツ同士を正確に組み合わせる

4-3. 角度の調整



【クリア条件】　　合計２０点

- 各工程に合った工具を選択出来たか
  １～１０点
- ガイドラインに合わせてタップできたか
  １～１０点

（コンピューターにて判断）

【操作方法】

１．工程に合った工具を選択する
２．ガイドラインの角度に注意し画面をタップしカットする



【ヒント】

正しい角度で加工することで、美しい幾何学模様（きかがくもよう）ができる

5. 地組と葉組子を組み合わせる



【操作方法】
1．メニューからトンカチを選択する。
2．完成した地組と葉組子のパーツをタップして組み合わせる

【クリア条件】　　合計２０点
・正しい工具を選択出来たか　１～１０点

・地組、葉組子のパーツを組み立てる
　１～１０点
（コンピューターにて判断）

【ヒント】
強すぎると壊れてしまう。弱すぎても上手くはまらないので正確にタップすることで綺麗に組み合わさる

6. 全てを組み合わせる



【クリア条件】　　合計２０点

- 各工程に合った工具を選択出来たか
  １～１０点

- 地組葉組子のパーツを正確に組見合わせられたか１～１０点

（コンピューターにて判断）

【操作方法】
1．メニューからトンカチを選択する。
2．地組と葉組子を組み合わせたものを大枠にトンカチでタップしてはめ込む。

【ヒント】
トンカチで正確にタップすると綺麗に組み合わさる

6．組子細工の完成



【操作方法】
1．指でスライドし、木のパーツが抜けないか確認する。

【クリア条件】
完成形の合計点でランク付け
A100-80　B79-60　C59-40　D39-0

※必要に応じてやりなおし可能

【ヒント】
ぴったりと木のパーツがはまっているか確認する

江戸小紋ゲーム

江戸小紋とは

江戸時代から伝わる型をを用いた染物

無地のような緻密で繊細な二色染め模様が特徴

古典的な柄が多く新作が生まれにくく

白×色の2色構成で遠くからだと無地に見える



フローチャート

①突彫

②型付け（防壁糊）

③色糊

④蒸し

※フェーズ３から

⑤水洗い

⑥江戸小紋完成

完成品を評価

各工程の仕上がりをクリア条件に基づきながらパーセンテージで採点

各工程の点数を合計し、仕上がりをパーセンテージで採点

▶順番に工程を進め、各工程の出来栄えに応じてパーセンテージで採点される（最高１００％）
▶各工程クリア条件に基づいて、基準に届かない場合はその工程をやり直す

説明画面



クリア条件を初めに明確化する

・突彫



【クリア条件】
- 下書きの線からずれずに、正確に穴を開けること
- 穴の間隔にばらつきがなく、均等に配置されていること

【ヒント】
- 穴と穴の間を少しあけて突こう！
- 点の真ん中を狙って、一定の間隔で突いてみよう！

【操作方法】
1. 小刀をタップ
2. 小刀を移動
3. 印をタップ

2. 型付け（防壁糊）



【操作方法】
1. ヘラをタップ
2. 糊をとる
3. 塗りたい所にヘラをスライド

【クリア条件】
- 塗りムラ15パーセント以下
- 制限時間以内（60秒）
- 指定範囲が塗り終わっているか

【ヒント】
ヘラを一方向に動かそう！
大きくヘラを動かそう！

3. 色糊



【クリア条件】
- 塗りムラ15パーセント以下
- 制限時間以内（60秒）
- 指定範囲が塗り終わっているか

【ヒント】
ヘラを一方向に動かそう！
大きくヘラを動かそう！

【操作方法】
1. ヘラをタップ
2. 色糊をとる
3. 塗りたい所にヘラをスライド

4. 蒸し



【操作方法】
1. 表示される数字の順番にタップ
2. 扉をタップ
3. 時間を見ながら温度計をタップ

【クリア条件】
温度を一定に保とう
決められた時間蒸そう

【ヒント】
温度と時間を気にしよう！

5. 水洗い



【クリア条件】
糊が残らないようにしよう！

【ヒント】
最初はゆっくり指をスライドさせよう！

【操作方法】
1. 表示される数字の順番にタップ
2. 水を変える
3. 表示される数字の順番にタップ

6. 完成



完成度が表示され売るか売らないを判断する

組紐

組紐

【概要】
組紐は数本から数10本の糸の束を交差させて組み上げていくことで作られます。立体的に構成される美しい組目は、表面に深い陰影を描きます。また職人の手わざによって糸がしっかりと打ち込まれることで、生地に独特の張りが出ます。職人の手で年間数千色にもおよぶ多彩な色に染め上げられた100％シルクの糸によって、色彩豊かな数多の柄を一筋の細い紐の中に表現します。



【歴史】
日本の組紐は、宗教・儀礼・芸能・服飾・調度などの諸分野と深く関わり、時代にそくして新たな用途を生み出し、それに合わせて技術やデザインを開発してきました。本格的な組紐の展開は、大陸の文化を導入した飛鳥・奈良時代から始まります。



フローチャート

①3種から選択
（ブレスレット・靴紐・イヤリング）

②６色から２色選択

③丸台で作業

④組紐を作る

ブレスレット
⑤飾りを５つ組紐に通す

靴紐
⑤組紐を靴に通す

イヤリング
⑤端を縫い組紐に金具付け

⑥完成

▶順番に工程を進め、各工程の出来栄えに応じてパーセンテージで採点される（最高１００％）

説明画面



クリア条件を最初に明確化する

1．アイテム選択



【操作方法】
ブレスレット・イヤリング・靴紐の3つの中から作りたいアイテムを１つ選択する。

【クリア条件】１つ選択する。

【ヒント】なし

2．色選択



【操作方法】
黄・黄緑・緑・水色・紫・桃色の計６色の中から２色選ぶ。

【クリア条件】色を２色選ぶ。

【ヒント】なし

3．組紐を作る

ex)下記の写真は靴紐の場合



【操作方法】
ブレスレット・靴紐・イヤリング３つ全て丸台で作業を行い矢印に沿って組紐を作る。

【クリア条件】
矢印の通りに作業を行い、順番通りに組んでいく。

【ヒント】
自分の好きなように作業をするのではなく、矢印の通りに作業を行う。

４．飾り付け(ブレスレット)



【操作方法】
上記画像の下部分にある飾りの中から５つ選択し、できた組紐に通す。

【クリア条件】飾りを過不足なく５つ選ぶ。

【ヒント】なし

４．靴に通す(靴紐)



【操作方法】
出来た組紐を矢印に沿って、靴に通す。

【クリア条件】
順番に沿って作業を行い正しい順番で靴紐を通す。

【ヒント】
なし

4．金具つける(イヤリング)



【操作方法】
上記画像の右部分にある３つの金具の中から１つ選び、組紐につける。

【クリア条件】
金具を正しい位置に取り付ける。

【ヒント】なし

5．完成・評価

ex)下記の写真はブレスレット

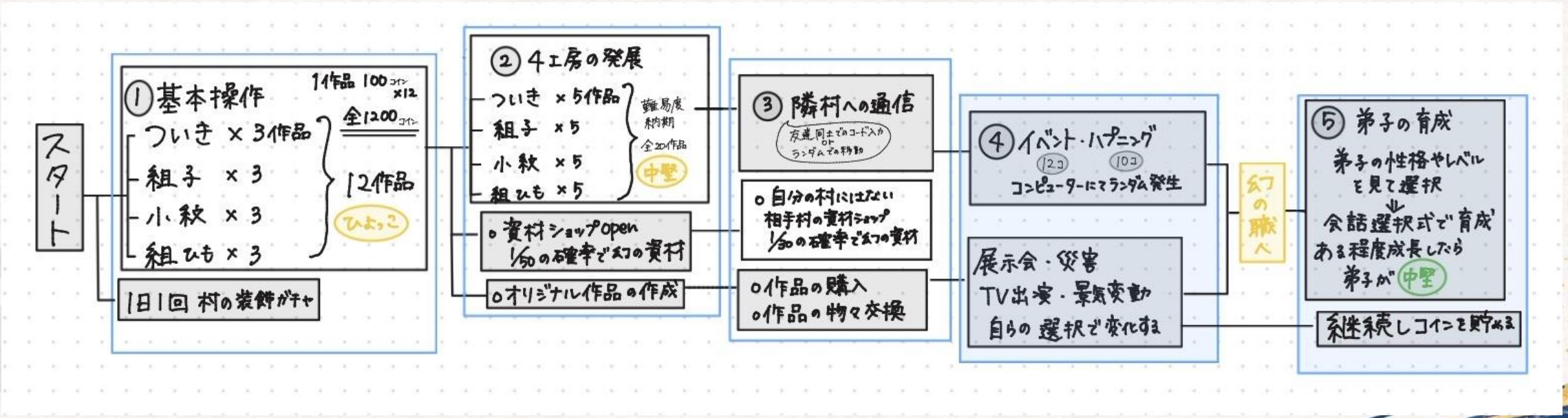


【操作方法】
完成し、作品を評価され見習いバッジを獲得できる。

【クリア条件】作品を完成させる。

【ヒント】なし

ロードマップ


スタート
①基本操作
1作品 100コイン ×12
全1200コイン
ついき ×3作品
組子 ×3
小紋 ×3
組ひも ×3
12作品
ひよっこ
1日1回 村の装飾がチャ
②工房の発展
ついき ×5作品
組子 ×5
小紋 ×5
組ひも ×5
難易度
納期
全20作品
中堅
資材ショップOpen
1/50の確率で幻の資材
オリジナル作品の作成
③隣村への通信
友達同士でのコード入力
or
ランダムでの移動
自分の村には出ない
相手村の資材ショップ
1/30の確率で幻の資材
作品の購入
作品の物々交換
④イベント・ハプニング
(12コ)
(10コ)
コンピューターにてランダム発生
展示会・災害
TV出演・景気変動
自らの選択で変化する
幻の職へ
⑤弟子の育成
弟子の性格やレベル
を見て選択
会話選択式で育成
ある程度成長したら
弟子が
中堅
継続しコインを貯める

第１フェーズ【４種の伝統工芸品を体験】

〈目的〉基本操作を覚える

〈内容〉各工芸を3作品を制作（計12作品）
➡1作品完成ごとに見習いバッチを獲得

〈条件〉[1]ひよっこ職人バッチ取得
＋
1200コイン（1作品100コイン）
★リアルタイム1日1回ガチャ
➡村の装飾品のみ



[1]見習いバッチ12個でひよっこ職人バッチになる

村の名前をつけよう

ひよっこ職人

伝統の手仕事で
未来につながる村をつくる

0 0 0

今日の仕事 1/1

次にやること

作品をつくってみよう
（初めての作品）

次の目標

序章

まずは作品をつくり
村の土台を整えよう

技を受け継ぎ
人を育て
村を発展させる

さらに大きな
職人の村へ

拡張予定地

工房

匠

よろず屋

販売

まずは作品をつくろう！

作品をつくる

未開放
作品を販売

未開放
工房を拡張
村を発展

未開放
弟子を育成

組子細工
残り4
木が生み出す、繊細な美

鎚起銅器
残り4
一枚の銅に、命を吹き込む

江戸小紋
残り4
極小の美に、無限の世界

組紐
残り4
糸を結び、人と時をつなぐ

弟子の育成状況
詳細

ひよっこ → 中堅 → 釘

現在の弟子たち 0/0人

弟子一覧

第２フェーズ　【受付20個受ける】

〈目的〉各工房を開く、資材ショップオープン

〈内容〉注文受付・販売（オリジナル作品の製作も可能）

★ガチャ内容解放（リアルタイム1日1回無料）
　↳新しいレシピ・資材・工具

〈昇格条件〉注文受付20個（各ゲーム5個）
　難易度別で注文が来る（必要な素材込）（ヒント有）
　ボーナスポイント
　第2フェーズクリアと同時に**中堅職人**に昇格



村の名前をつけよう
ひよっこ職人

第2フェーズ
注文を受けて、作品をつくり販売しよう

1,200　0　0

注文受付

村の人や商人からの注文を受けよう！
注文を連成すると報酬やボーナスポイントがもらえます。

- 注文受付
- 作品をつくる
- 作品を販売
- 資材ショップ
- ガチャ　1日1回無料

町の商人
組子細工の小箱を 1個 納品してほしい
難易度 ★☆☆
報酬 300 P 50
受ける

旅の客
鍵起銅器のぐい呑みを 1個 納品してほしい
難易度 ★★☆
報酬 400 P 80
受ける

異服屋
江戸小紋の手ぬぐいを 1枚 納品してほしい
難易度 ★★☆
報酬 400 P 80
受ける

土産屋
組紐のストラップを 1個 納品してほしい
難易度 ★☆☆
報酬 300 P 50
受ける

第2フェーズの目標

注文受付　0/20

（各工芸5個 × 4種類）

0/5　0/5　0/5　0/5

達成で昇格！

ひよっこ職人 → 中堅職人

ボーナスポイント

- ✔ 難易度が高い注文ほど獲得量アップ
- ✔ 連続で注文達成するとボーナス加算
- ヒントで制作のコツを確認できる

村の名前をつけよう
ひよっこ職人

第2フェーズ
注文を受けて、作品をつくり販売しよう

1,200　0　0

資材ショップ

作品づくりに必要な材料や道具を購入できます。
工房の発展に合わせて、品ぞろえが増えていきます。

- 注文受付
- 作品をつくる
- 作品を販売
- 資材ショップ
- ガチャ　1日1回無料

材料 | 道具 | 設計図・レシピ | 特別商品

木材	銅材	生地（白）	組紐の糸
所持数 0	所持数 0	所持数 0	所持数 0
100	150	120	100
− 1 ＋	− 1 ＋	− 1 ＋	− 1 ＋

防染糊	染料	やすり	蒸し用の燃料
所持数 0	所持数 0	所持数 0	所持数 0
80	150	60	80
− 1 ＋	− 1 ＋	− 1 ＋	− 1 ＋

購入リスト

商品を選択してください

合計金額　0

購入する

第３フェーズ【隣村で材料獲得】

- 〈目的〉新しい材料確保
- 〈内容〉村の行き来、隣村のショップで新しい材料獲得

  幻の資材：自分の村確率1/50　隣村1/30
- 〈条件〉各ゲームによって必要な材料・資材(幻)を村の行き来を通して各ゲーム5個ずつ獲得(合計20個)

匠の里
中堅職人

伝統の手仕事で
未来につながる里をつくる

1,200　0　0 ＋

村の行き来
隣村ショップ
作品をつくる
作品を販売
ガチャ
1日1回無料

第3フェーズ　村の行き来

自分の村と隣村を行き来して、
新しい材料や幻の資材を集めよう

自分の村



復興が進む、ものづくりの里

行く ›

村を行き来して
材料を集めよう

隣村



豊かな材料が集まる、
ものづくりの盛んな村

行く ›

第3フェーズの目標

材料獲得　0/20

〈各工芸5個 × 4種類〉


0/5


0/5


0/5


0/5

幻の資材　自分の村 1/50　隣村 1/30

✔ 各ゲームに必要な材料・資材を集めよう

主な獲得材料（例）


木材　所持 0


銅材　所持 0


白布　所持 0


組紐糸　所持 0


染料　所持 0


幻の資材　所持 0

達成で昇格！


中堅職人


幻の職人

第4フェーズ【イベント・ハプニング】

〈目的〉工房をさらに発展

〈内容〉イベント・ハプニングが起こる

➡展示会・テレビ出演・オンライン販売

村の名前をつけよう
中堅職人

第4フェーズ
イベントに対応して、村の評判や
売上を上げ、さらに発展させよう

1,200　0　0

イベント・ハプニング

村で発生する出来事に対応し、
村の評判・売上・職人の経験値を上げよう。

- 注文受付
- 作品をつくる
- 作品を販売
- 資材ショップ
- イベント ハプニング
- ガチャ 1日1回無料

現在発生中のイベント（1件のみ）



家事

工房で火事が発生！

工房で火事が発生し、設備や材料の一部が
焼けてしまいました。
早急に対応し、制作の再開を目指しましょう！

対応内容



すぐに消火する
被害を最小限に抑えられる。

費用　300
効果　工房の被害（小）

対応する

残り 2日

イベント・ハプニング

イベント

評判が上がる
大口注文を受ける
展示会開催
常連客が増える
ラッキーデイで売り上げ2倍
季節イベント（お正月、GW、紅葉、クリスマス）

掘り出し物の材料発見
品質向上
猫が住み着いて看板猫になる
新しい工具入手
作業効率アップ
テレビ取材で売り上げアップ

ハプニング

火事
地震
台風
模倣品が出回る
原材料不足
工具が壊れる
工房の老朽化
ケガで数日休業
注文キャンセル
ライバル工房が現れる



上記のイベントとハプニングを乗り越えたら幻の職人になる。

第５フェーズ【村の発展】

〈目的〉弟子を育てる

〈内容〉弟子が工房にやってくる。（さまざまな性格の弟子候補が来る

⇒自分で弟子の能力を選択するまで何回も来る。）

- 弟子の育て方

↳・会話を選択式にして育てる。

・三択で選んで正しいものを選べたら、弟子が成長していく。

・難易度はどんどん上がっていく。

・1個の作品を作るごとに選択式が出る。

・選択の正答率によってランクが決まり、最高（A）ランクのみ販売できる。

匠の里
幻の職人
伝統の手仕事で
未来につながる里をつくる
128,400
3,560
680
第5フェーズ 村の発展
弟子を育て、村をさらに発展させよう

- 注文受付
- 作品をつくる
- 作品を販売
- 資材ショップ
- イベント・ハプニング
- 弟子育成

弟子候補



さくら

性格・特性

まじめ　器用　努力家

何ごとも丁寧に取り組む、
向上心のある少女。
新しい技術にも
意欲的です。

この弟子を迎える ›

弟子を断る

育成の会話

作品を1つ作るごとに
会話イベント発生



師匠！
作品づくりで大切なことは
何ですか？

- ていねいに基本を守る
- 早さだけを優先する
- 道具を乱暴に使う

育成状況


初級


中級


上級

正答率	78％
現在ランク	B
目標ランク	A
難易度	やや高い

ランクは C → B → A
最高ランク A で販売成功！



村の発展状況

村の評判　2,580 ↑
弟子の人数　6人 ↑
作品ランク　B

追加要素

- 課金要素（各種ガチャ）
- コインの追加
- 課金限定のデザイン（コラボ）
- ハプニング回避アイテム







若者に選ばれる理由

アンケートの結果を元に若い世代ゲームのリアルさを追求するだけでは、ゲームを続けるモチベーションを十分に高めることは難しいと考えました。

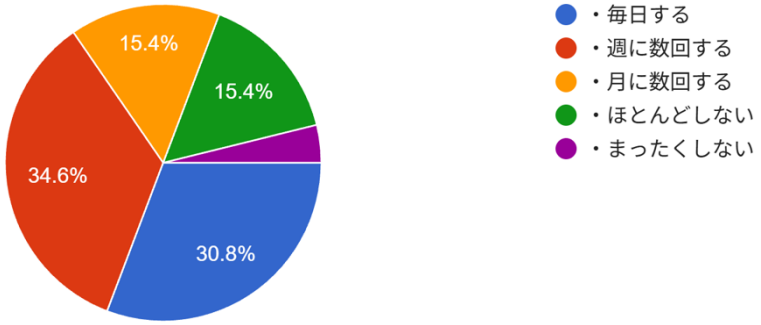
そこで、村の装飾や工房の発展など、自分だけの村を作れる要素を取り入れました。自分の好みに合わせて世界観を作ることで、ゲームを進める楽しさや継続する意欲につながります。

また、伝統工芸の制作工程を学ぶだけでなく、村づくりや育成を楽しみながら、自分だけの世界を作ることができる点が、このゲームの若い世代に向けた魅力です。

アンケート結果

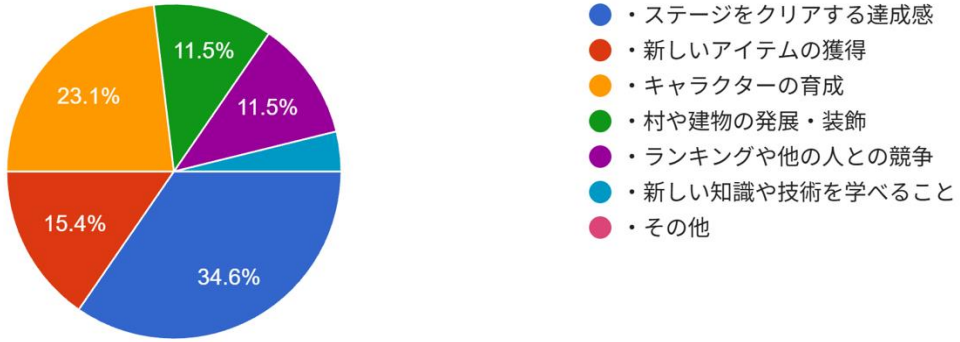
普段、スマートフォンでゲームをしますか？

26 件の回答



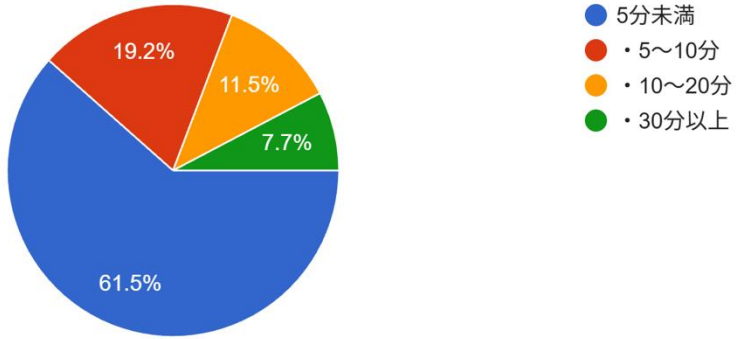
ゲームを続けたいと思う要素は何ですか？

26 件の回答



1回のゲームで遊びやすい時間はどれくらいですか？

26 件の回答



伝統工芸の制作工程をゲームで体験できるとしたら、どのような形式が遊びやすいですか？

26 件の回答

