

1P 企画書シート

氏名：ハンバレク真幸

作成日：2010年4月14日

1. こんな人のこんな気持ちが

海外の文化や生活に憧れているが、言葉のカベが不安で、なかなか行動に踏み出せない...

3. こんな気持ちに変わった！

憧れていた海外の文化や雰囲気に触れることが出来た！
語学を習得すると自分の世界が広がることも分かった！

2. こんなゲームをすることで

語学力を駆使して、世界中の街や人々に出会い、可愛い雑貨や、面白い雑貨を探す RPG。

【気持ちが変わるために大切なこと】

- ① ユーザーが憧れる国々が登場し、人々との交流や、街や国の雰囲気を魅力的に体験できる。
- ② ユーザー自身がマルチリンガルになった気分を味わえる（語学のくびきを外す快感）。
- ③ 多くの雑貨が登場し、それぞれの国の文化や生活を端的に感じ取ることができる。

4. ゲーム概要

- タイトル：セカイ雑貨店
- 題材：雑貨バイヤー
- ジャンル：世界横断 RPG
- プラットフォーム：DS
- ゲームの達成目的：売り上げを伸ばし、お店のレベルを最大まで上げること。
- 達成までの総プレイ時間：20時間未満。クリア後もプレイ可能。
- 目標本数：1万本。

5. ターゲットユーザー

(1.を受けて)

日常に閉塞感を覚えている女学生、OL、主婦。ルーチンワークに徹している人たち。
10代後半以上。「雑貨（バイヤー）」という題材に反応する。

6. ゲームの特長（「大切なこと」を受けて）

- ① それぞれの国の雰囲気を反映したマップの中を散策することができる。各国には多くのキャラクターがいて、彼らと会話や交流ができる。
- ② 非常に簡単な外国語を学ぶパートがある。それをクリアすると、語学力が上がったとみなされ、外国での会話が日本語で表示されるようになる。
- ③ 大量の雑貨が登場し、選んで買い付け、ショップに陳列することができる。

7. 競合するゲームや娯楽との優位点、差別点

「どうぶつの森」との差別点：現実世界がモデルであること。
「世界1周雑貨店」（一般人から期間限定の雑貨バイヤーを募ったイベント）との差別点：実際に世界をまわるより、圧倒的に手軽であること。
「スーパーマーケットマニア」（カリスマ雑貨バイヤーが世界のスーパーを回る書籍）との差別点：プレイヤー自身が魅力的と思う雑貨を選択し、ショップに陳列して楽しめること。