

コンテンツ発想法

～物語ゲーム編～

正味46頁



VOLTAGE

2020年10月29日

株式会社ボルテージ

代表取締役 社長 津谷祐司

0

会社・自己 紹介

会社の紹介

紹介ビデオ 5分

1. ボルフェス (品川)
2. アニメEXPO (LA)
3. 映画ダウト



所在地 恵比寿ガーデンプレイス 250人

San Franciscoスタジオ 30人

売上高 66億（2020年6月度）

事業内容 ① 物語ゲーム 開発・運営

② イベント・舞台

③ 電子コミック・映像・Switch

ユーザー数 延べ 7000万人



20周年！

自己紹介

つたに ゆうじ

津谷祐司

57才

1963 福井県 生まれ

1985 東京大学 卒 工・建築系
博報堂 入社

1993 UCLA 留学 映画学部・院

1999 ボルテージ 設立

2011 東証1部 上場



職業ビジョン:モノづくりを活かしたビジネス
「アート&ビジネス」

22才 博報堂「広告ビジネス」

“テーマ”そのもの、自ら考えたい!

3年がかりで合格

29才 UCLA留学



「映画づくり」

壁に阻まれ、ストーリーを考える

9

人は、なぜ、ストーリーに“感動”するか？



主人公の切ない願い、

必死の行動！ 自己犠牲の覚悟！ に応援が集まる



恋愛 & 戦い



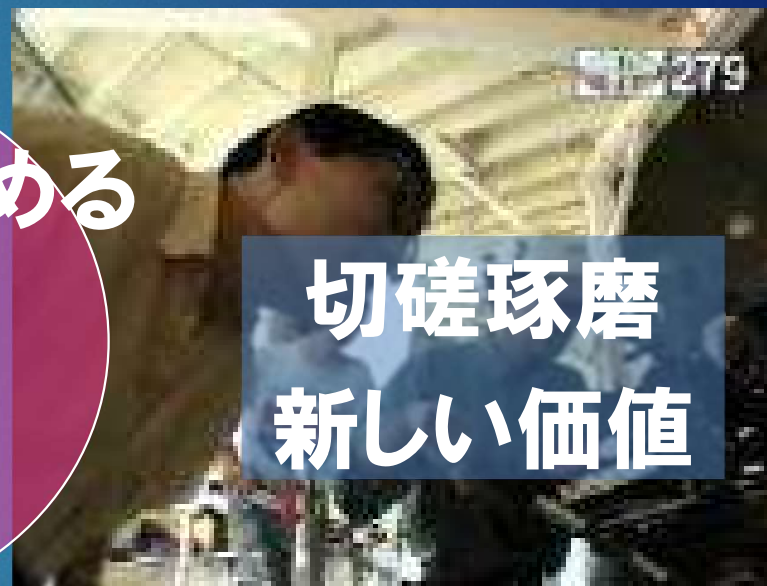
恋愛と戦い、のドラマ



男女・友達
支え合い

現代人が求める

幸せ
の両輪



切磋琢磨
新しい価値

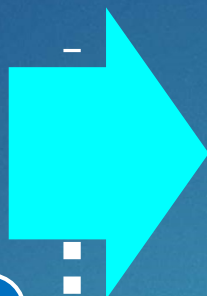
「恋愛と戦いのドラマ」で
世界の人々の生活 (ライフ) を盛り上げる

36才 ケータイコンテンツ会社を設立

11

4期の赤字

ヒットの出し方が
分からない



+30%成長
8年続けた



1999

2000～

2006

2010

2012

2019

創業

対戦ゲーム
着メロ・携帯小説

恋アプリ開始

上場

米国進出

多領域へ

ヒット 4原則

ヒット連発する“仕組み” を作りたい！



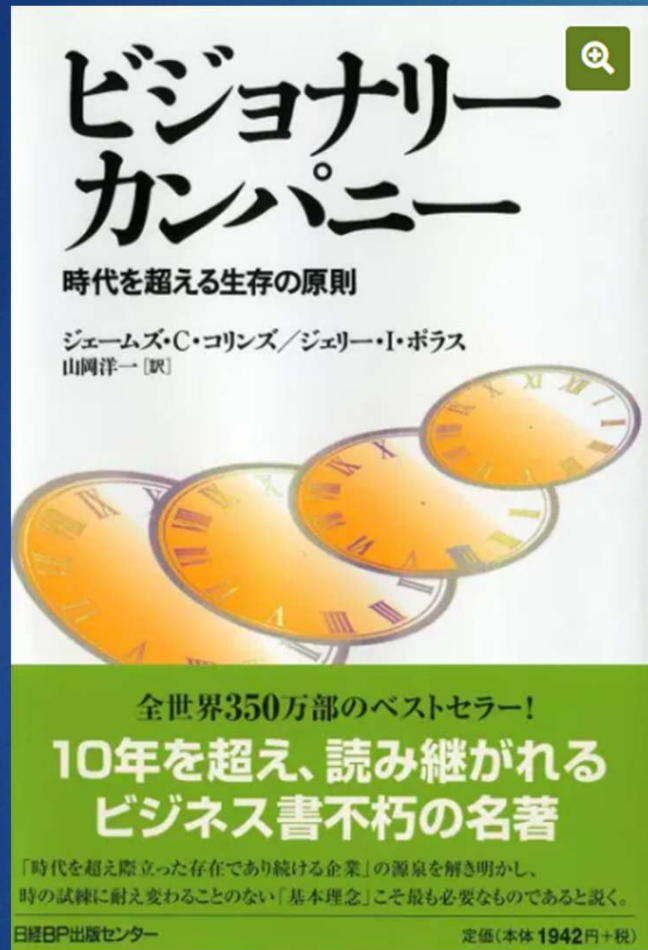
4つの原則

1. **型・フォーマット**を絞り込む
2. **流行&本質** でテーマ設定
3. **経験知を型**・マニュアルに
4. **即時対応**する仕組み

一発アイデア vs 仕組み

14

著者
ジェームズ・C・コリンズ



「時を刻むのではなく
時計を作れ」

必要なのは
一発アイデアではない。
仕組みをつくれ！それを磨け！

「アイデアが湧き出る」の**仕組み**
「アイデアをヒット」にする**仕組み**

1

連続ヒット 原則①

物語ゲームという
型・フォーマットに絞り込む

ゲームは
フォーマットが不定型

コンテンツは多種多様

17

ゲームジャンルだけでも、売れ線は多種多様

物語ゲーム/アドベンチャー

1人称シューティング

戦略ゲーム

RPG

横スクロール

落ちゲー、音ゲー

球技ゲーム

どれを手を付ければ良いのか？



UCLA教授 Bob Rosen

「映画は、フォーマットとコンテンツに分けて考えよ」

コンテンツ

フォーマット

劇場映画

多様
人間ドラマ
アクション
SF、ホラー

定型
主役/敵役
3幕構造
2hr
1:1.75

ゲーム

多様
ダンジョン
キャラクター

不定形
RPG
戦略ゲーム
横スクロール
シューティング

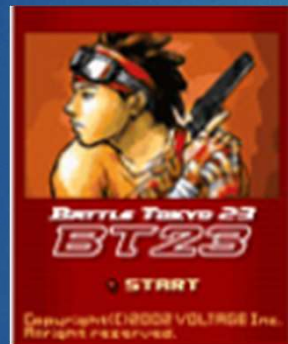
多様な試み→ 金脈を発見

19

様々なジャンルを試みる

小説ゲーム、対戦ゲーム

着メロ、着うた、待受け画面、掲示板・・・



受賞作!

物語ゲームに特化



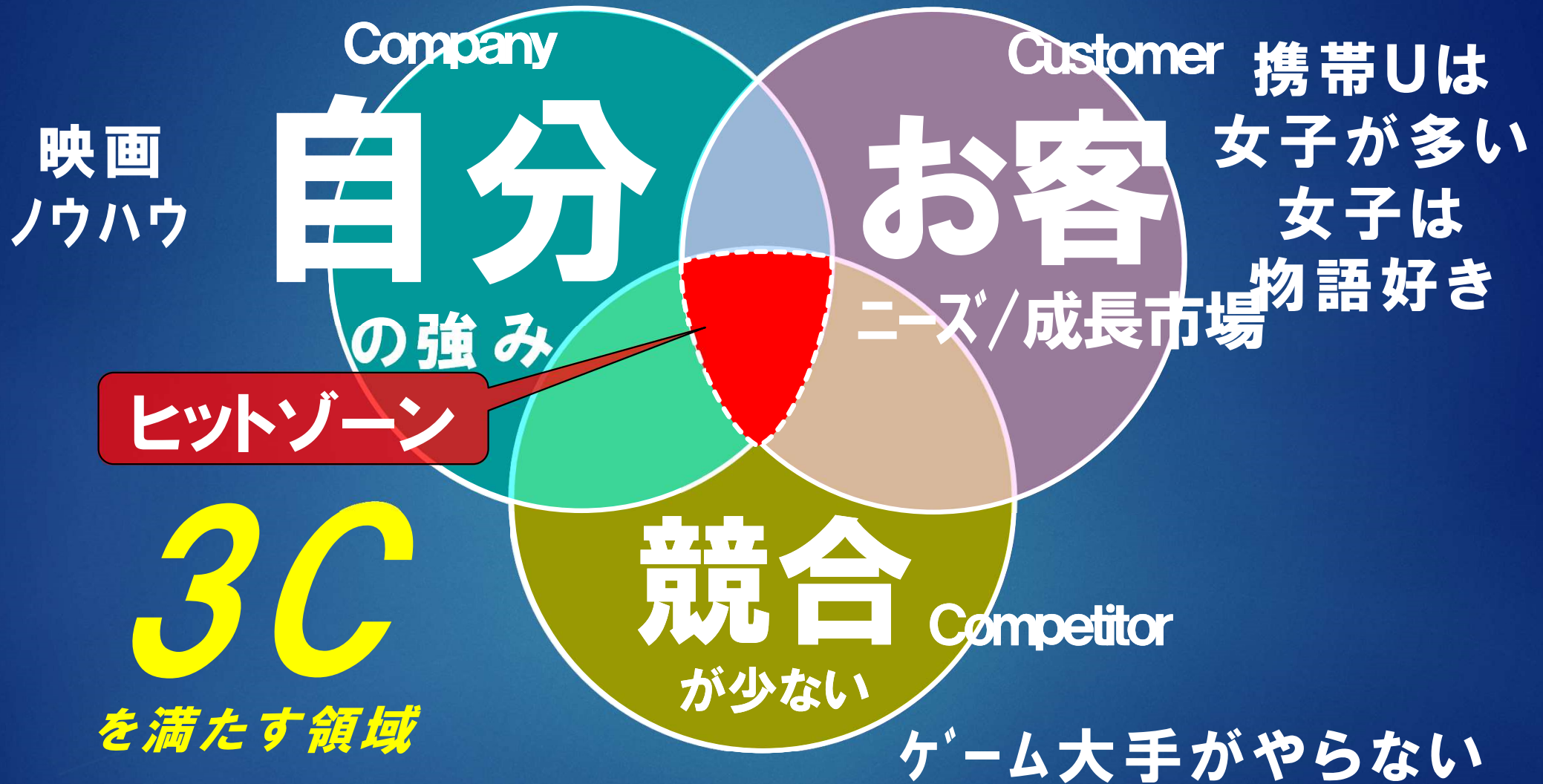
多様なストーリー

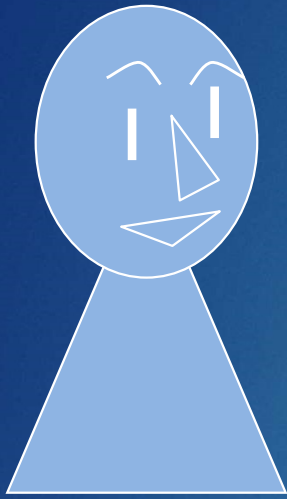
物語ゲーム

強みを絞り込む

強みを、どう絞り込むか？

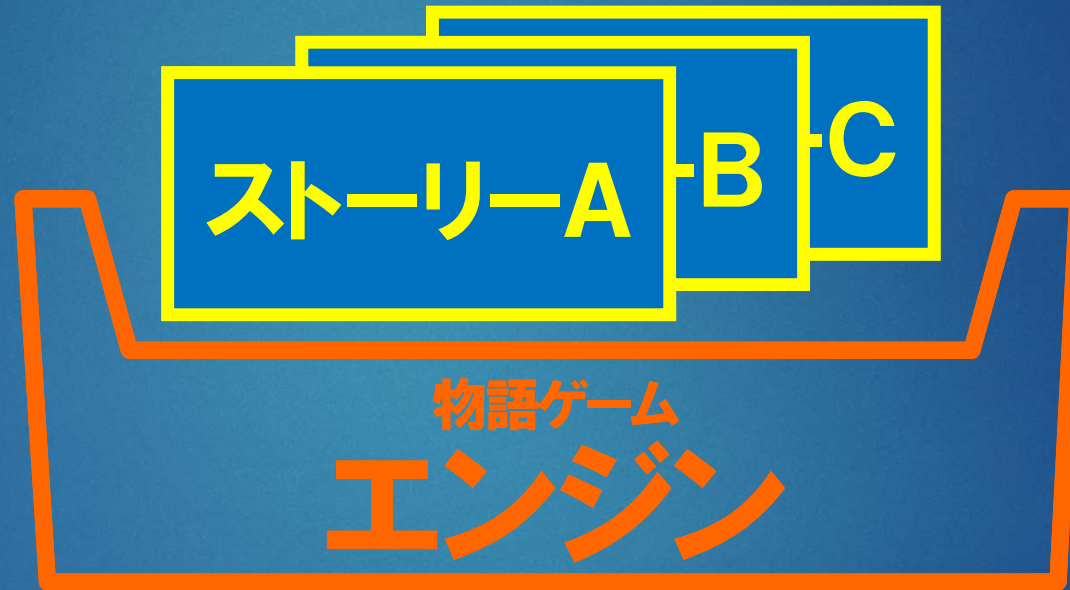
21





外資系コンサル
エンタメ部門

ゲームビジネスの秘訣は、
「シリーズ化」なんですよ



「ゲーム大手でも、結局、ヒットは1シリーズだけ」

- ・エンジン開発には大金が掛かる。
- ・ユーザーは好きなジャンルを遊び続ける。

物語ゲームで多様なストーリー

23

『100シーンの恋』 (日本、米国、Switch)

延べ200万人



『天下統一 恋の乱』 (日本、米国)

延べ150万人



『ダウト』 (日本、米国、中国) *映画化

延べ100万人



『六本木 サディスティックナイト』

延べ 20万人



さらに、型を発展させる

24



読み物型

計 33 タイトル

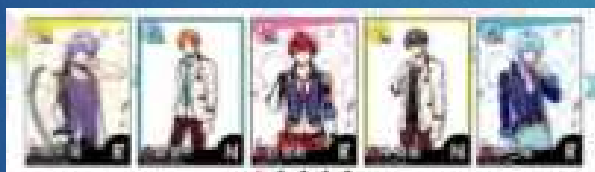
- ・偽装結婚モノ
- ・セレブ男子モノ
- ・潜入捜査モノ...



アバター型

計 6 タイトル

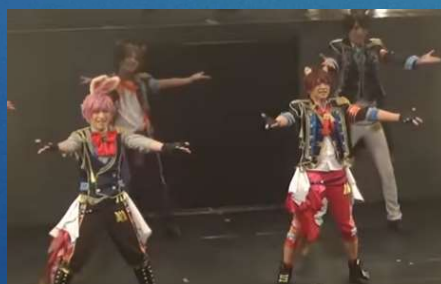
- ・戦国モノ
- ・ヨーロッパ王室
- ・魔界モノ...



カード型

計 4 タイトル

- ・アイドル学園モノ
- ・陰陽師モノ
- ・男性向け...



声優型

技術進化

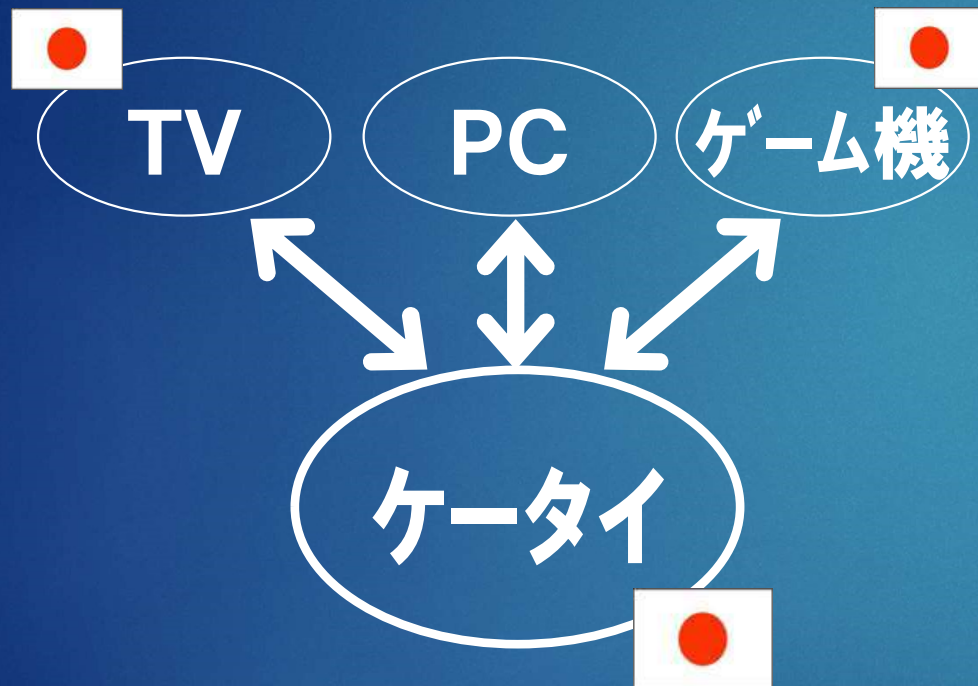
過去13年 プラットフォームは大変化

26



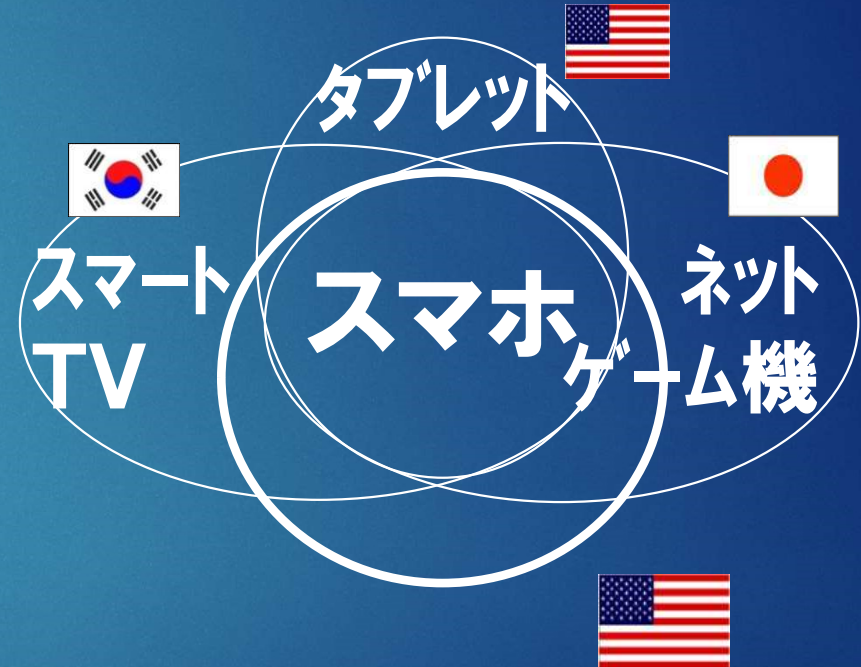
ケータイ時代

TV・PCの**対抗馬**



スマホ時代

TV・PCと**同一化**



物語ゲームを核に、多領域へ

英語圏、男性向け、サスペンス、リアルイベント、電子コミック

2

連続ヒット 原則②

物語ゲーム

流行 & 本質でテーマ設定

ターゲットを定める

アラ30女子ペルソナ 3種

30

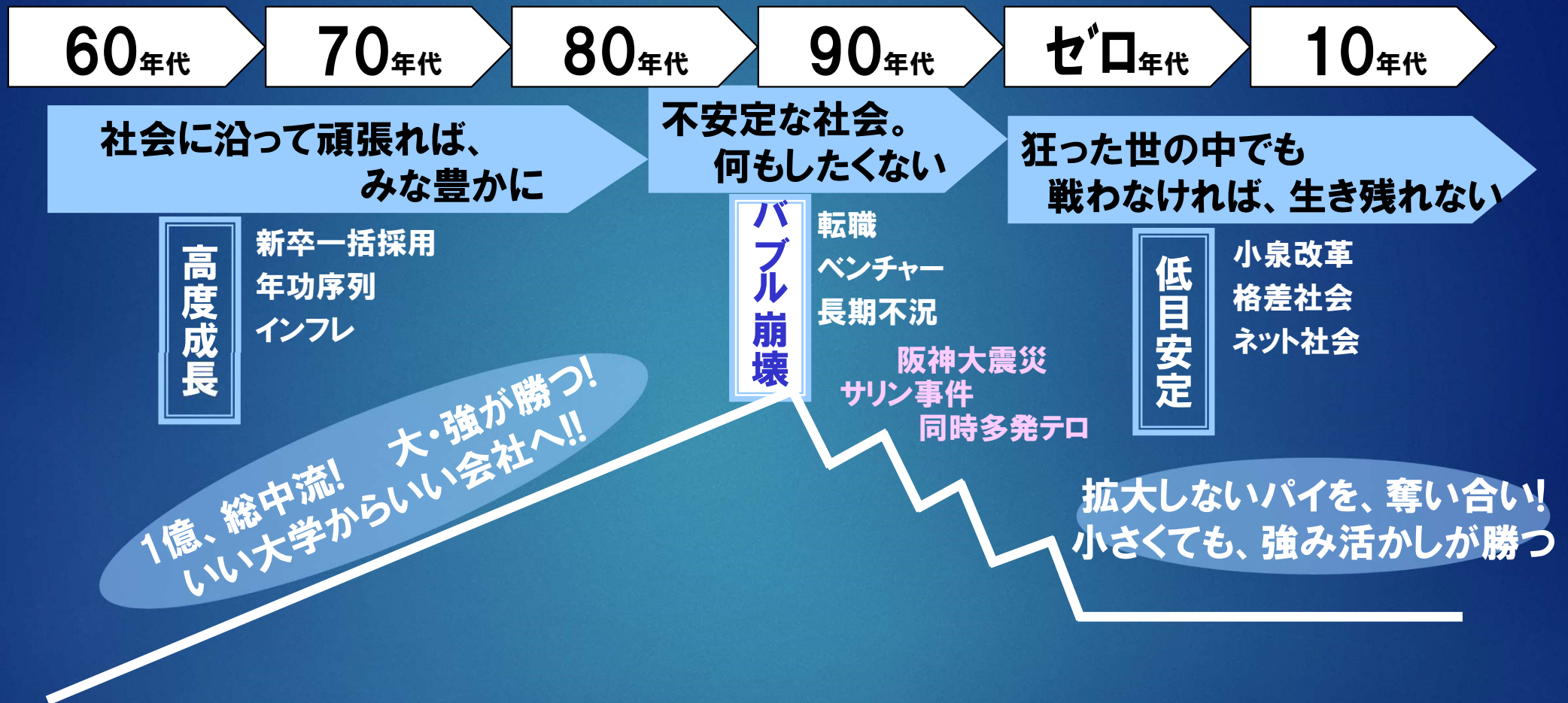
10・20・30・40代 興味の変遷

31

時代とテーマ

経済成長40年から、成熟20年へ!

33



女子のテーマ

現代女子 2大テーマ マンガ・ドラマで繰返し 35

鉄板ジャンル

舞台は3種に大別できる

ファンタジーは、鉄板アリ

流行 & 本質

流行

(ネタ・シーズ)



本質

(大切な価値・ニーズ)

小津安二郎監督

どうしてもよいことは**流行**に従い、
重大なことは**道徳**に従い、
芸術のことは**自分**に従う。

本質をいきなり出すと、重すぎる。

物語の入り口は、流行を取り入れ、取っ付きやすく。
しかし、それでは心に残らない。

奥底に、普遍的、根源的な**本質**を忍ばせたい。



3

連続ヒット 原則③

経験知を
型・マニュアル化

ケーススタディ

『あやかし恋廻り』

紹介ビデオ 2分

1. あや恋 オープニング

ゲーム企画

キャラクター

プロット

ゲーム構造

ストーリーに、美麗カードを組合せ

54

タイトル

タイトルは、コンセプトの再確認

56

分析→再検討→決定

TOP絵

競合調査、モチーフを整理

3案から選出

60

最終形に仕上げる

61



4

連続ヒット 原則④

U反応に、データで
即時対応する

パッケージ^ovsネット配信

ネット配信はローンチ後が勝負

64

パッケージ
ゲーム
DVD
録画放送
雑誌
書籍...

パッケージ

制作



発売

- 完璧なテスト
- 最大ボリューム

中身は
変えられない

アプリゲーム
WEBゲーム
オンライン配信
WEB記事
TV生放送
...

ネット配信

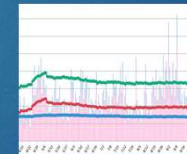
制作



ローンチ

- 70%の機能
- 量も最小限

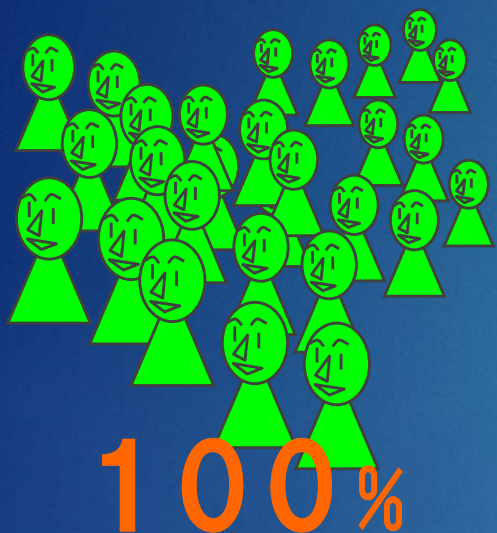
運営



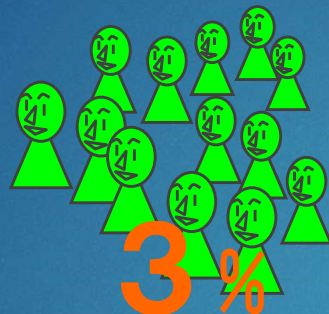
データをウォッチ
改善を続ける

データを元に、
改善を続ける

広告閲覧数



インスト率



初回購入率



継続率



拡散率



KPI:

Key Performance Index



データウォッチ → 毎月 テコ入れ実施

ファンダム戦略

口コミを活性化

紹介ビデオ 2分

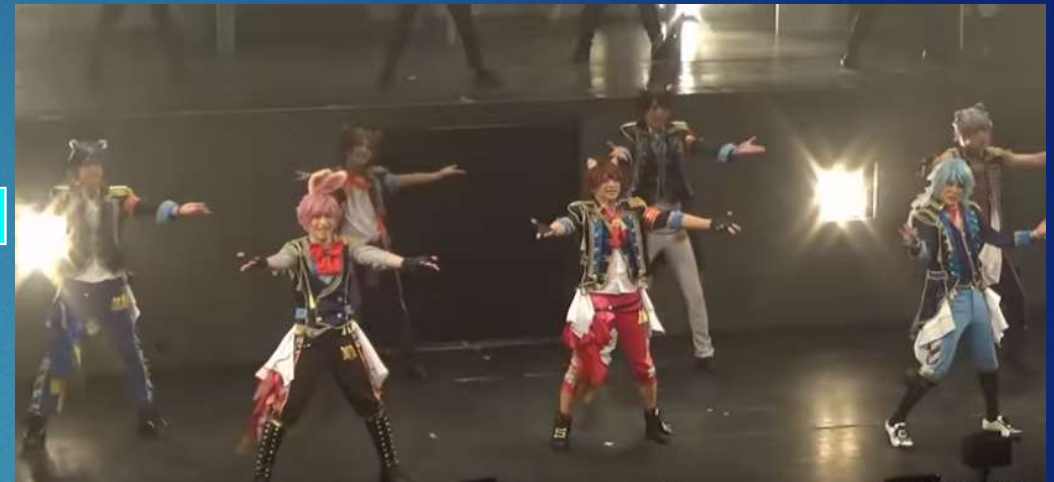
1. 100恋 朗読劇
2. アニドル 2.5次元舞台

リアルイベント で盛上げ、反応を得る

アプリゲーム



2.5次元舞台



アプリゲーム



ファンイベント



キャラグッズ、公式SHOP

75



魔界王子と魅惑のナイトメア
【リオ・ルゼル】等身アクリル
スタンド

¥1,980



魔界王子と魅惑のナイトメアク
リアファイル

¥550



あやかし恋廻り トレーディング
ブロマイド Vol.4

¥220



あやかし恋廻り トレーディング
缶バッジ Vol.1

¥440



ボルテージのグッズがいつでも購入可能に!!



ボルSHOP
公式オンライン
オープン♪

Check it out!

アプリ&リアル 好循環をつくる

77

Thanks a lot