

学生プランシート

団体名	9 班
所属学校 <small>※複数校にまたがる場合は 代表者の所属する学校</small>	金沢工業大学

1 提案プランのタイトル・概要

タイトル	サービス終了したゲームの復刻
プランの概要	<p>スマートフォンゲームアプリや昔のゲームハード機器のゲームソフトの中で、セキュリティ面や売り上げの確保、ハード機器の寿命など様々な要因で運営することが困難となり、ユーザーに惜しまれつつもサービス終了したゲームの復刻を行う。当時のプレイ環境を再現することに最大限注意し、新たなものを創造したりリメイクしたりするのではなく再現に全力を注ぐ。</p> <p>一つのゲームの復刻ではなく様々なゲームの復刻を行い、ユーザーが飽きないようにする。</p> <p>もともとゲームを作成していた会社に許可を取り、復刻を行う。その際にどのような問題でサービス終了したかを聞くことによって復刻時のリスクを低減させる。</p>

2 プランを思いついたきっかけ・背景

《記入のポイント》

- ・思いついたきっかけ、企業または金沢市としての課題、問題意識など

過去に、プレイしていたゲームが突然サービス終了したことや、小学生の頃にしていたゲームを久しぶりにしようとしたときにオンラインサービスが終了しており、プレイできなかったことがあったため。

3 プランの目的・ねらい

《記入のポイント》

- ・このプランで実現したい想いや夢は

過去に楽しんでいたゲームを現在も楽しみたい人は一定数いると考えられるため、その人たちの思いをくみ取る。

4 企業の特徴の活用方法

《記入のポイント》

- ・企業の特徴や、長所を考え、この企業だからこそできること、又は、この企業が抱える課題を解決する方法なし

5 プランの対象や顧客（＝商品・サービスを販売する場合のターゲット）

《顧客について記入のポイント》

- ・ターゲットはできる限り絞り込み、具体的なイメージ（年代、性別、地域など）が持てるように
- ・考えた商品・サービスの内容に合ったターゲットか
（可能であれば、想定するターゲットの市場規模も計算してみましょう。）

20代以上のゲームをプレイしたことのある人（主にコアユーザー）

6 プランの実現化に向けて

<p>必要な経営資源 (ヒト、モノ、 技術・ノウハ ウ)</p>	<p>《記入のポイント》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プランを実現化するためには、どのようなヒト、モノ、技術・ノウハウが必要か ・具体的に企業からどのような協力が必要か <p>もともとゲームを作成した会社から許可を得る ゲームを運営するためのサーバーや管理者 再現するための技術</p>
<p>実現に向けて 考えられる課題 (ハードル(障 害)やリスク)と 対処方法</p>	<p>《記入のポイント》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実現するための課題(ハードル(障害)やリスク)はないか(それらに対処する方法は、自分たちの力を伸ばして解決する方法でも良いですし、他の人の力を利用する方法でもかまいません。) <p>売上げが得られない→資金不足でサービス終了したゲームや現時点で人気のないと考えられるもの(復刻価値のないもの)には手を出さない 当時の環境の再現を行う→企業から許可をもらうときに意見を聞く オンライン対戦系であればチートなどの対策</p>
<p>情報発信の方法</p>	<p>《記入のポイント》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実現化するには、どのような広報活動を実施するか <p>X(旧Twitter)での告知 元のゲームを作成した企業にも告知してもらう</p>
<p>スケジュール、 今後の発展性</p>	<p>《記入のポイント》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実現化するためのスケジュールやプラン実施後のビジョンはあるか(何月何日に何するなどでもかまいません。) <p>最初是一个のゲームのみ復刻を行う 徐々に復刻するゲーム数を増やしていきユーザー数、規模の拡大を試みている。</p>

7 調査、ヒアリング結果

<p>《記入のポイント》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実施した場合のみ記入 <p>実施無し</p>
--