

## おじさんの支持層

## このグラフから

- ・おっさんが好きな<u>年齢</u> <u>層は幅広い</u>。
- ・どの年代においても<u>一</u> 定数の支持はある。

ことが分かる

#### 【おじさんのことをどう思いますか?】

■大好き ■まあまあ好き ■あまり好きではない ■嫌い

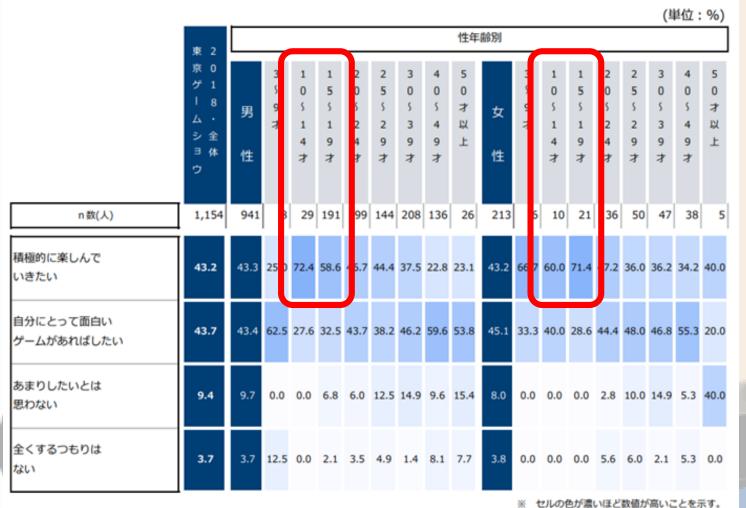


男性20代	6.7%	42.5%	40.3%	10.4%
男性30代	<b>5</b> .2%	40.3%	38.8%	15.7%
男性40代	2.2%	39.3%	44.4%	14.1%
男性50代	2.3%	36.4%	48.5%	12.9%
男性60代以上	<b>2</b> .9%	45.3%	43.9%	7.9%
女性20代	<b>4</b> .5%	39.6%	38.8%	17.2%
女性30代	<b>5</b> .1%	42.0%	37.7%	15.2%
女性40代	<b>3</b> .8%	39.4%	47.7%	9.1%
女性50代	2.2%	43.5%	47.1%	7.2%
女性60代以上		42.9%	47.4%	8.3%
1.5% (全国の20~60代男女1349名に調査)				

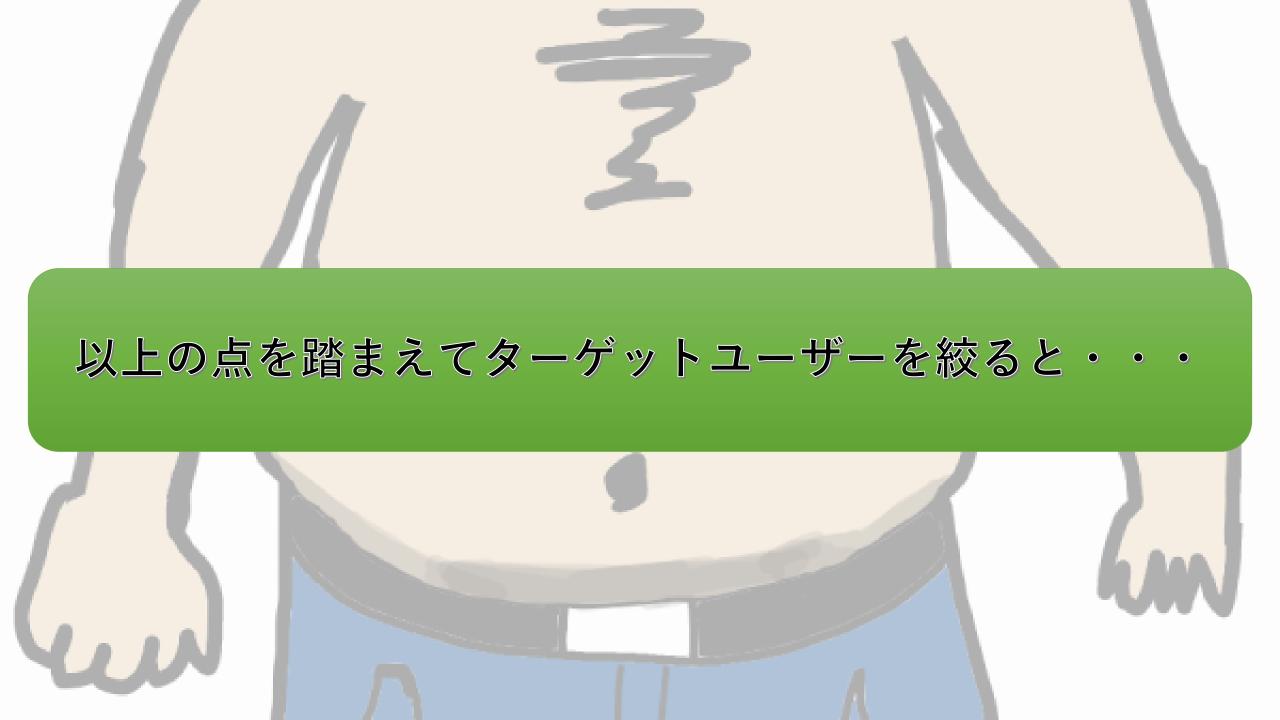
## スマホ・タプレットゲームプレイ意向

#### ■ 性年齢別

【東京ゲームショウ2018・全体】



偏った図ではある が、この図を見る 限りどんなゲーム でも積極的に楽し んでいきたいと回 答した層が10代 にとりわけ多いと いうのが見て取れ る。



**おっさん**が好きで どんなゲームアプリも積極的にプレイする 10代の男女



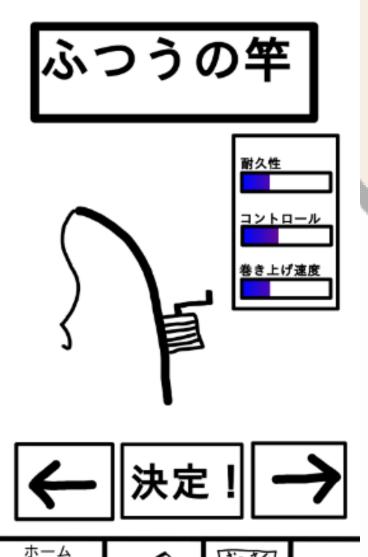
# おっさんを釣り上げて図鑑を埋める おっさん釣りシミュレーション

# ゲーム画面

釣り竿の選択画面です。

#### 【釣り竿の現在考えている種類】

- ・ふつうの竿
- ・しなやかな竿
- ・短い竿
- ・屈強な竿
- ・抱き枕風の竿
- ・ファミコン(本体)











※イメージです

## 【餌の種類(予定)】

- ・育毛剤・昆布
- ・日本酒・チーズたら
- ・缶ビール・さらみ
- ・ワイン
- ・たばこ
- ・ハチロク
- ・ハーレー
- ・麻雀パイ
- ・漢
- ・馬券
- ・裂きイカ
- しじみ100個分の力 などなど

# 【おっさんの種類(予定)】

- ・禿散らかしたおっさん
- ・金にまみれたおっさん
- ・賭け事に狂ったおっさん
- ・酔ってお札咥えだすおっさん
- ・ガリガリのおっさん
- ・中年太りのおっさん
- ・ガチムチのおっさん
- ・アイドルに詳しいおっさん
- ・陽気なおっさん
- ・女装するおっさん
- ・おやじギャグ好きなおっさん
- ・嫁に恐怖するおっさん
- ・ラッパーのおっさん

# ゲーム画面

- ・黒ハシルエットはまだ取ったことのないおっさん
- ・体力ゲージはおっさんを釣り上げ途中に他のおっさんんに当たると減る
- ・大型のおっさんを釣ればお金がより多く貰える
  - が、当たりやすくなるので注意が必要
- ・餌と相性のいいおっさんは寄ってくる。



# 餌ガチャ

・ ゲーム内通貨でガチャを回せる

・ 一日一回無料で回せる

・ 動画広告でも回せる

## 放置要素もあり

- ・取ったおっさんを育成機に入れて育てることで進化する
- ・与える餌によって進化先が変わる
- ・基本は放置で育成できる
- ・餌を長時間与えずにいるとおっさんは息絶える
- ・
  おっさん
  にいいもの与えていると
  おっさんの
  評価額が上がって
  いき、
  おっさんを
  売った時に
  得られる
  お金が増える
- ・おっさんカプセルホテルに入れたまま放置しているとおっさん が増える

# 長続きの秘訣

- ・図鑑をコンプリートするという目的がある為、飽きづらい。
- ・様々なギャグ要素をふんだんに盛り込むことで、「次に来るギャグを期待する」という心理が働き、離れずらい。
- ・隙間時間におっさん集めるかーくらいの気軽さで出来るゲームなので、多少飽きられたとしてもアンインストールされず、忘れ去られたままたまにふとゲームをやってくれるというサイクルが生まれる。
- ・放置要素を盛り込むことで、定期的にログインを促すことができ る。



- ・放置の時短するのに動画広告
- ・画面が切り替わるとき10~15回ごとに広告表示
- ・釣ったおっさんの確認画面に広告表示
- ・体力ゲージOになってゲームオーバーになったところで 動画広告再生すると、その地点からリスタートできる。
- ・おっさんを売るときに動画広告を見ると評価額が倍になる