



# 人間の館

プラットフォーム：PC

ジャンル：ホラー&アドベンチャー

ターゲット：青年層

本当に怖いのは人間なのかもしれない・・・

# 企画コンセプト

---

従来のホラーゲーム：プレイヤー（人間）がゾンビや幽霊に立ち向かう or 逃げる



今回はプレイヤーが「不気味な人形」になって、人間に立ち向かう



ストーリーの中で、人間の醜さや理不尽さを目の当たりにする中で、  
最初は不気味だった人形に愛着がわいてくる

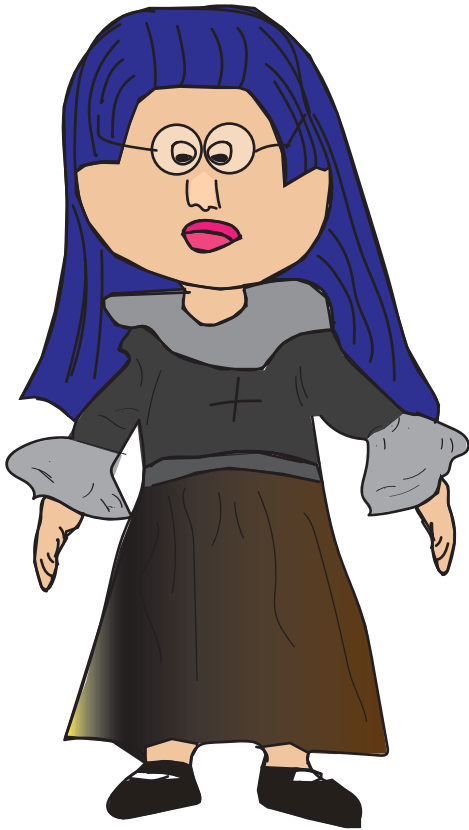
# シナリオ構成例

- ストーリー構成例 1 不気味な人形が数多く置かれている館で目覚めるプレイヤー。  
鏡をみて、**自らも人形であることに気づき**、ショックを受ける。
- 2 しばらく館を歩き回っていると、自分が廃棄予定の人形であることを知り、捨てるために館の人間が探していることを知る。
- 3 **見つかったら切り刻まれて捨てられるため**、隠れながら館から逃げる方法を探すプレイヤー
- 4 館の人間に見つかりそうになったとき、**間一髪で小さい女の子に拾われる**。  
その女の子は、プレイヤーを大切に扱おうとしてくれている。
- 5 その女の子の部屋で、**女の子が両親に虐待される様子**を目の当たりにする。  
女の子は、親に殴られたあと、部屋に飾ってある人形を同じように殴る。
- 6 **そして、女の子はプレイヤーの方に近づき、同じように殴ろうとする**。  
危険を感じたプレイヤーは、女の子からも逃げなければならなくなる。

————▶ このように、理不尽であったり醜い人間から逃げるのがメインのストーリー

# キャラクターイメージ

- ・プレイヤーである人形は、不気味さの中にどこかしの可愛さが垣間見えるようなキャラクターにしたい。
- ・逆に、敵キャラである人間は不気味さが目立つようなキャラクターにしたい。
- ・敵キャラは、あくまでも人間なので風貌はどこかにいそうな人間にするが、不気味にするために動きをぎこちなく（非対称に）する。  
（例）：足を引きずる、動きを極端にゆっくり or 速く、頻繁に咳き込むなど。



プレイヤーが操作するキャラクター（イメージ）  
（自作）



敵キャラのイメージ

<https://seiga.nicovideo.jp/seiga/im6867838>より引用

# ゲーム内要素

- ・かくれんぼ

人間に見つからないように部屋を歩き回ります。

しかし、一定以上同じ位置にとどまると、館の猫が集まってきて人間に位置がバレるので、半ば強制的に部屋の移動を迫られる。

- ・鬼ごっこ

人間に見つかってしまうと鬼ごっこが始まります。

人間は足が速いので、扉を閉めることで対抗します。館の各扉は鍵が掛けられます。

鍵をかけると、人間が扉を開けるには時間がかかります。その間に隠れましょう。

- ・謎解き

館の入口の門は、重すぎて人形の力では開けられません。

そのため、別の脱出方法を探す必要があります。。

広い館の中の張り紙や本を頼りに、館から外に出る方法を探す必要があります。

# シナリオ外要素

- ・コレクション、着せ替え

- ・コンセプトは洋風の人形がメインのキャラクターであるが、ゲーム内で獲得するアイテムで、違う人形へと着せ替えを可能にする。

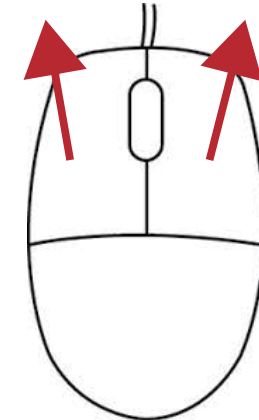
- ・メインメニューから着せかえの項目が選べ、人形図鑑の役割を持ち、これをプレイヤーのコレクション要素にする。

# 操作例

WASD: 移動  
Q: 調べる  
Z: しゃがむ



調べる アイテムを使う



視点操作

