

ANTI NOMIE



君と私、あなたとワタシ

同志社大学経済学部経済学科 3年生

長田 一輝

GAME CONCEPT

ANTINOMIE とは

ANTINOMIE は、2つの人格を持つヒロインと関わっていく中で、ユーザーが“プレイヤー”としてジレンマを体感するゲームです。ゲーム内の主人公のことが好きな“NPC人格”とゲームをプレイしているプレイヤーのことが好きな“メタ人格”にユーザーは振り回されることになります。

人格の分離

ヒロインの好感度を上げていくうちに、ヒロインが主人公の向こう側にいるプレイヤーの存在に気づき、プレイヤーへの愛が生まれます。しかし、ゲーム世界では主人公とヒロインの恋愛成就が目的とされており、ヒロインがプレイヤーを愛するというイレギュラーは許されません。そこで、ヒロインの人格は“NPC人格”と“メタ人格”に分裂し、NPC人格と主人公との会話の中でメタ人格がプレイヤーに話しかけるようになります。そのため、プレイヤーは他のゲームでは味わえない当事者意識が生まれます。

NPC 人格とメタ人格のジレンマ

NPC 人格の好感度を上げることは、主人公としての行為を選択することでもあるので、メタ人格の好感度を下げることになります。そのため、メタ人格の好感度を上げるためにはNPC 人格の好感度を下げる選択をする必要があります。これがジレンマとなってプレイヤーを悩ませることになります。

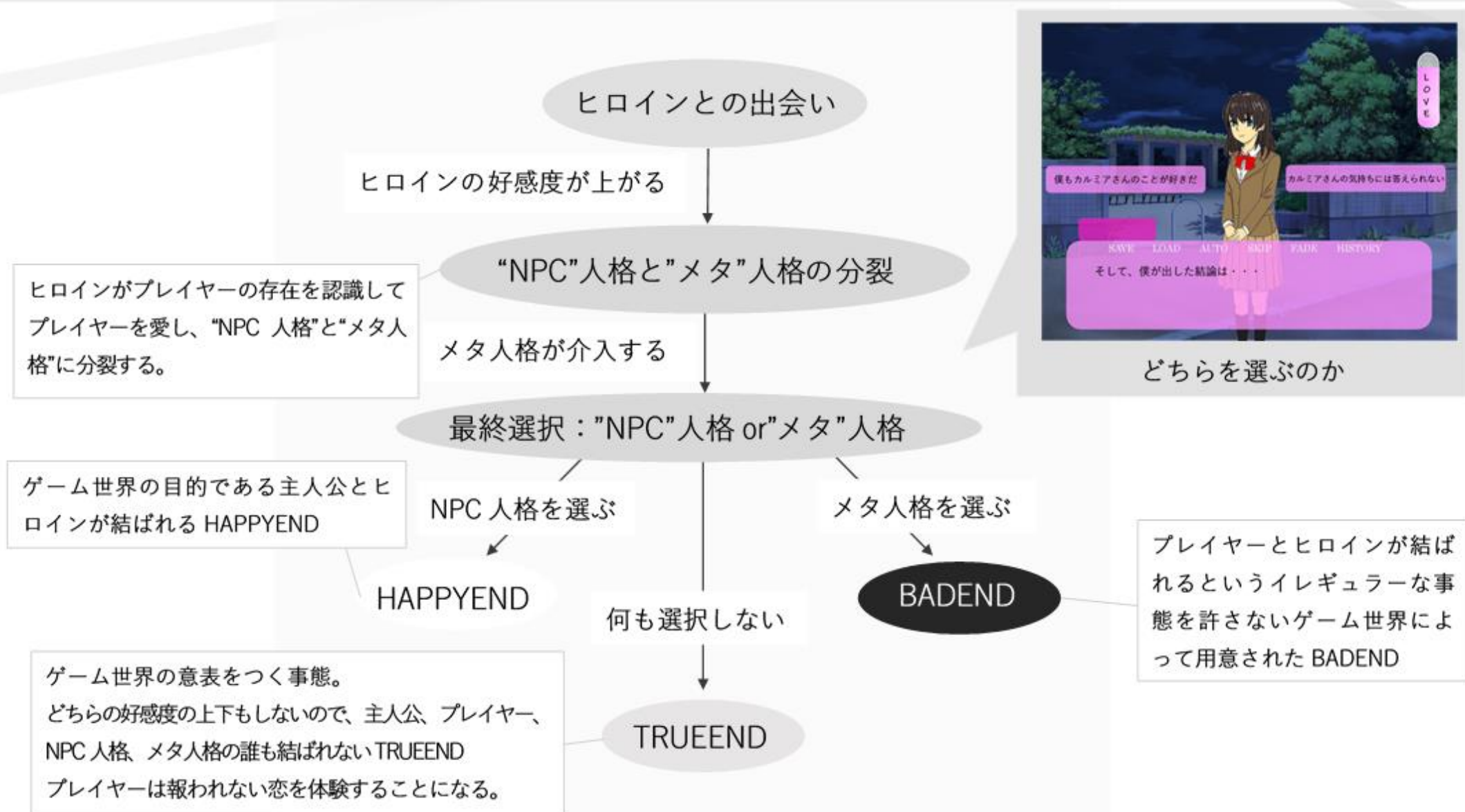


NPC 人格との会話



メタ人格との会話

STORY OUTLINE



ANTINOME 設定

主人公：国木田（くにきだ）みのる

地方で有名な高校に通う高校2年生。

内向的な性格であるため、女子との関わりが全くない。ひょんなことからヒロインと関わるようになる。

ヒロイン：鬼灯（ほおずき）カルミア

主人公のクラスメイト。

ありのままの自分に自信が持てず、いつもクラスで一步引いた立場をとってしまう。何気ない言葉で勇気づけてくれた主人公に徐々に惹かれ始める。

メタ人格としての鬼灯カルミア

プレイヤーを愛する人格。

主人公の向こう側にいるプレイヤーの存在に気づき、NPC 人格から分裂する。気に入られるために、プレイヤーに選択肢を与え、選んだ選択肢に合わせてプレイヤーの好みに合った性格に変えようとする。

ANTINOMIE 企画案まとめ

企画名：ANTINOMIE
キャッチコピー：君と私、あなたとワタシ
ジャンル：ギャルゲーム
コンセプト： 2つの人格のジレンマを味わいながら、“プレイヤー”としてヒロインを攻略する。
ターゲット： 異質なギャルゲーを求めている集合
ユーザー価値： “プレイヤー”として世界観に入ることができる新規性

操作方法

※ゲーム媒体として PC ゲーム、スマホアプリを想定しています。



機能一覧

SAVE：今までのプレイ内容を記録します。

LOAD：前回保存したデータを読み込み、その時点からゲームを開始します。

AUTO：一定の時間が経つたびに次の内容に移ります。

SKIP：前回読んだことがある内容を読み飛ばし、読んでいない内容まで進みます。

FADE：文字表示を消し、画面全体を表示します。スマホなら2回タップ、PC ゲームなら右クリックで元に戻ります。

HISTORY：既に読んだ内容を全文表示します。

パラメータ

LOVE：NPC 人格のヒロインの好感度を表します。