# **題材「きみはここにいるべきでない」**

## 大案:主人公が異端児

### **案１:主人公がAI**

AIの危険性を知った人類がAIを撲滅している世界でいかにして人類から避けて生き延びるかというもの

主人公はもう見分けがつかなくなってしまったAIロボットで記憶処理すら人に近づいてしまい記憶を失ったと想定。

すでに機能停止していると判断された主人公はAIを処分している施設に放られたが、旧式のAIに人として助けられる。

敵：人・簡易的なAIの搭載されたロボット

### **案２:主人公が人?**

ゾンビウイルスの発生とともに一か月ほど眠りについていた主人公。目が覚めたら謎施設に収容されており…

ゾンビパニックものだが、相手が強大かつ武器が無いため相手を屠ることができない。

ゾンビが人を襲うが襲わないゾンビも存在してしまうというもの

何が本物で何が偽物なのかわからないうちに…  
敵：悪いゾンビ・？

### **案３:主人公が異能**

特殊な力を持っており施設に収容されている状況。

しかし自分がなぜ施設に収容されているのかはわからず、施設内のアイテムから自分のことを少しずつ知っていく。

最終的には自分と同じく異能が存在する世界にワープすることでhappy ENDを迎える

敵：研究者(人)・テクノロジー

## 大案:行って帰ってくる物語り

### **案１:肝試し**

いわく付きの建物に主人公と友達で肝試しをすることになるが、残念なことに実際にお化けが存在してしまい、友達がお化けにさらわれてしまう。

さらわれた友達を探して、仲間とともにいくつもの事件を解決しよう。

### **案2:迷い込み**

## 大案:君を助ける

### **案１:迷い込んだ誰かを助ける**

### **案２:肝試し**

いわく付きの建物に主人公と友達で肝試しをすることになるが、残念なことに実際にお化けが存在してしまい、友達がお化けにさらわれてしまう。

さらわれた友達を探して、仲間とともにいくつもの事件を解決しよう。

### 本編(あらすじ)：

少女と少年は仲が良く二人だけの秘密基地を森の奥で見つけた。

そこは心霊スポットとして有名な場所であったが、そんな情報のない二人は遊び疲れた時に秘密基地で寝てしまった。

目を覚ますと少年はすでにいなくなっており、帰ったのだと思い帰ろうとすると、扉が開かなかった。屋敷を探索し、どうにか脱出口を探していると少年がまだ屋敷にいる痕跡があることが分かった。少年を見つけて僕らの秘密基地から脱出しよう！！

**本編の流れ**

ゲーム本編は少女が目を覚ましたところから始まる。

操作説明以外の説明はない。最初は明かりがついており、マップ内を自由に探索できる。最初の目標は出口。しかし出口に向かうにつれて少年の痕跡を発見し、出口を見つけたが、調べてない部屋があると言って、少年を探すことに。。。

少年を見つけ出すと校内が暗くなっていく、ついでに通った道が塞がれる。

幽霊から逃れつつもすでに見つけていた出口へ向かう。

はじめに目を覚ますイベントが発生しつつ。「ここから出なきゃ」とだけ言う。

目の前の扉を開けようとするが、開かず、周りを見ると道があることが分かり

プレイヤーの一人称視点な理由

敵はお化け想定

主人公の魅力によって

少年が

主人公もお化けだけど少年を助けたい

最初に探索―脱出

行く場所が分かっているがルートがわからない

マップ構成

マップサイズを考える必要あり。

巻くための方法

状態判定して、パトロールに戻すor走って逃げきる

学校or洋館or迷路？

コンクリのイメージ

ついてくる少年の追尾するタイミングを遅らせたい

プログラム

プレイヤーが歩く時に平行移動