



Goldray

ゴールドレイ

ストーリーではなく
ギミックで魅せる
アドベンチャーゲーム

ジャンル
プラットフォーム
ターゲット層
プレイ人数

アドベンチャーゲーム
PS4, PS5
心理戦や駆け引きが好きな人たち
1人

コンセプト 正直者が馬鹿を見る

このゲームは日常フェーズとストーリーフェーズで構成されているアドベンチャーゲーム。

日常での選択は「お金」と「信頼」の間で迫られ、

些細な嘘でを少量のお金を、大きな嘘で大金を得られる。

嘘をつき、嘘がばれたら評判が下がり、一定以下になると人と関われなくなり金が得られなくなる。

「お金と信頼のどちらを優先するか」

その選択が物語を左右する。

望む未来をあなたは選べるか



日常フェーズ

1. 話すキャラクターを選ぶ
2. 嘘をつくか、好感度を上げるかを選ぶ
3. 上記の流れを3人分繰り返す

■ 自分のステータスの項目

- ・ 持ち金 : プレイヤーが持っているお金
- ・ 評判 : プレイヤーの信頼度で5段階制ある
評価が高いほど嘘が通りやすくなる
ゲーム内のキャラクター全体の
プレイヤーに対する
好感度の平均によって変わる

■ キャラクターのステータスの項目

- ・ 好感度 : プレイヤーに対する好感度
高いほど嘘を疑わない
- ・ 関係 : プレイヤーとの関係



嘘を吐く

リスク

高

低

小

大

金



■ 嘘の成功とリスク

成功：お金を獲得する

失敗：好感度が下がる

バレる確率・好感度や関係性の変動量はキャラごとに異なる

■ 評判と関係性による影響

評判と相手との関係性で嘘のバレやすさが変わる

好感度が一定以下になると会話がでなくなる

大きな嘘を
誰に・いつつくかが
最大の駆け引き

ストーリーフェーズ

日常フェーズで選択した会話、プレイヤーのステータスによって変化
終わると日常フェーズに戻る

特殊イベント

ステータスが特定値に達したとき、ストーリーフェーズが特殊イベントに変化する。
プレイヤーに対して様々なことが起こる

カツアゲイベント



告白イベント



ゲームのクリア条件

- お金と信頼を失い、孤立に終わる
 - 片方を優先した
 - 特定の条件を満たしたルート限定の結末
- すべてのEndを見たら

Bad End

True? End

Special End

Full Complete

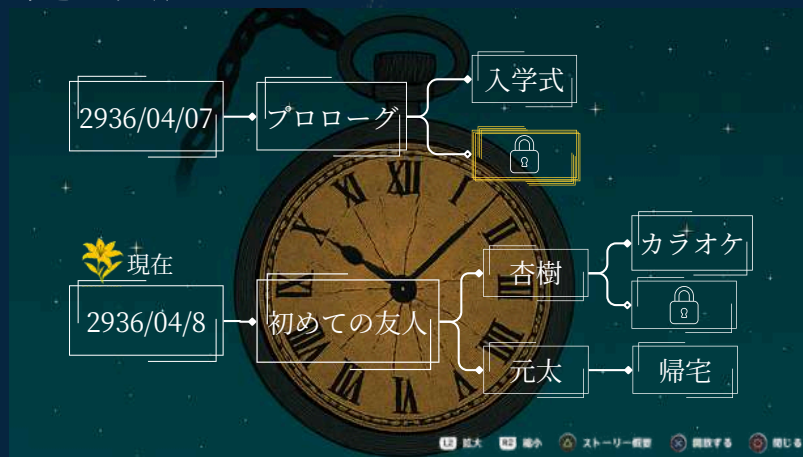
■ リプレイ性

何度でも繰り返し挑戦可能

特定の分岐点から再スタートできる

分岐点は30個以上

分岐点



ゲームサイクル

日常フェーズ

- お金を稼ぐ
- キャラクターと交流し、関係性を築く
- 3人交流するとストーリーフェーズへ移行

ストーリーフェーズ

- 日常フェーズで選択した会話によって変化
- 終わると日常フェーズに戻る

日常フェーズ



3~10回



ストーリーフェーズ

結末



結末

- 3~10回日常フェーズとストーリーフェーズを繰り返すと結末へ移行する
- ステータスとキャラクターの関係によって結末が変化

このゲームの面白いところ

現実的なジレンマ

このゲームは、「お金」と「信頼」という、現実的な価値観の間で、プレイヤーに選択を迫ります。

嘘をついてお金を得るか、信頼を守るためにお金を捨てるか。

この葛藤こそが、ゲームを深く面白いものにしています。

駆け引きが物語を左右

プレイヤーは、キャラクターとの好感度や自身の評判を考慮しながら

嘘をつくか、それとも正直でいるかを常に判断します。嘘が成功すればお金を得られますが、失敗すると好感度が下がります。このスリリングな駆け引きが、物語の展開を大きく左右します。

本音と向き合う機会

このゲームは、現実世界ではなかなかできない「もしも」という仮定の選択を試すことができます。

現実では人間関係の破綻や将来への不安から、お金のために信頼を裏切るような行動はできません。

しかし、ゲームの世界では、その行動が自分にどんな影響を与えるのかを安全に体験できます。

たとえば、大切な友達との関係を壊してまでお金を選ぶか、

あるいは無関係な他人を犠牲にしてでも目的を達成するか、といった選択を迫られることがあるでしょう。

このとき、「友達なら絶対に裏切らないけど、赤の他人だったら嘘をついてもいいかな」

というような、現実では考えたこともない、自分自身の本音が露わになるかもしれません。

この体験を通して、自分自身が「お金」と「信頼」のどちらをより重視するのか、

といった自身の価値観や本質に気づくことができるのです。