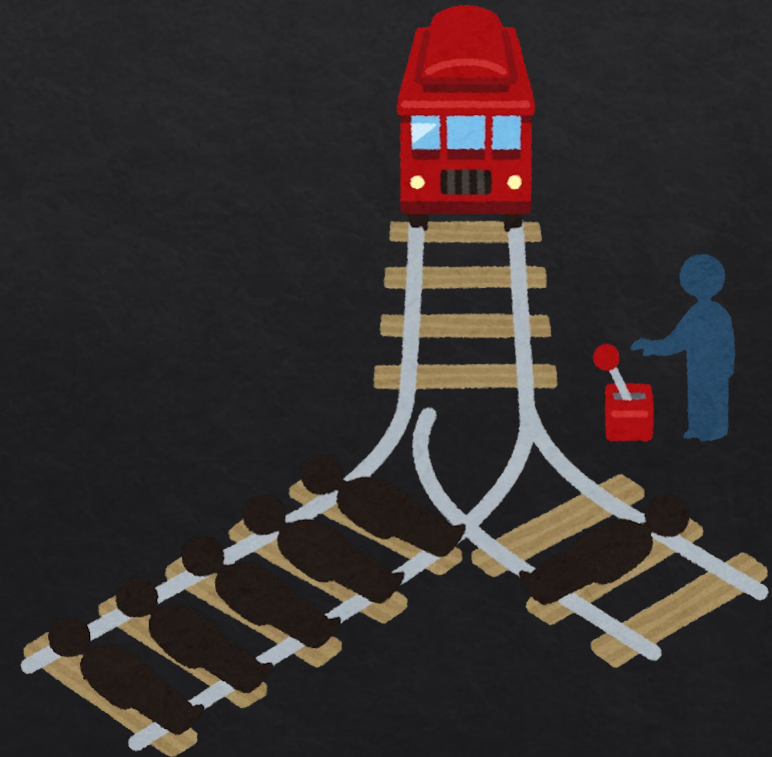


最後の選択

あなたは何を選ぶ

ゲームコンセプト

◇もし今、～をしたらどうなるんだろう？ をホ
ラーゲームで体験！ 和風ホラー × 思考実験
(例: トロッコ問題)



引用: 影廊

引用: <https://camp-fire.jp/projects/557971/view>

ゲームサイクル

ゲームをプレイする → エンディングを体験

他のエンディングが気になる



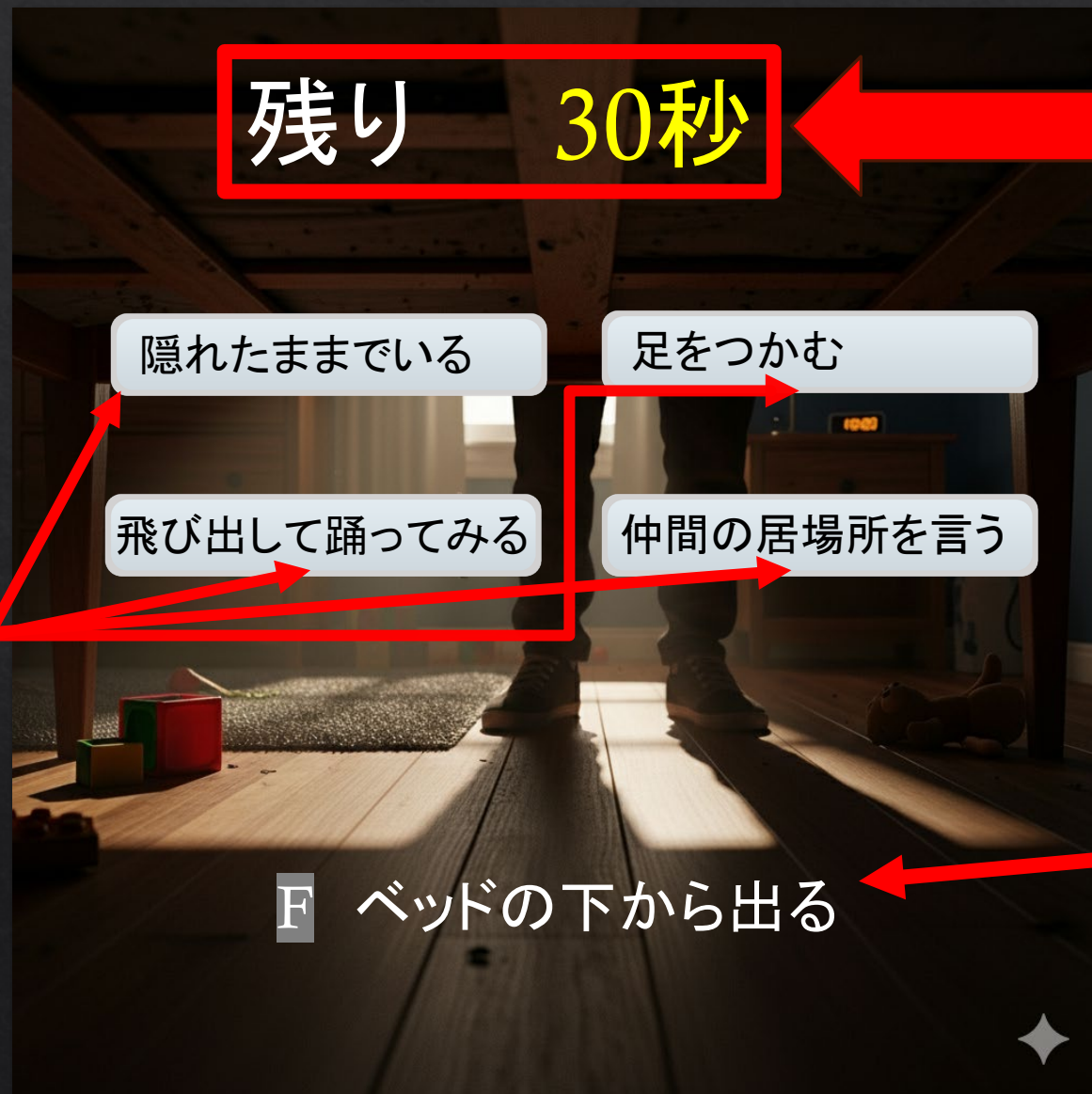
ゲーム概要

- ◆ 3Dホラーゲームを遊ぶ中で、思考実験にある様な自由な発想の選択肢を与える。
- ◆ これをしたらどうなるのか？という好奇心を引き出し、行動によって知識を得ることで認知欲求を満たす。
- ◆ 鬼ごっこ、かくれんぼ、おはじきなど、直感的に分かりやすい遊びをしていく中で選択肢（かくれんぼ中にわざと目立つ事をするなど）を与え、行動の違いによって新しい結末を見ることができる。

ゲーム画面：かくれんぼ

ベッドの下に隠れている状況です。見つかったら**ゲームオーバー**！

選択肢を選ぶことでエンディングが変化！
特定のアイテムによって現れる選択肢もある！



時間いっぱい隠れることができたら次のステージへ

この選択肢を与えることでプレイヤーの好奇心と緊張を掻き立てる

ターゲットユーザー

- ◇ 思考実験が好きな人(14～20歳)又は、子供の遊びを懐かしく思える人(17～25歳)。

収益モデル

- ◇ 買い切り型のゲーム。ターゲットユーザーの年齢が若いためゲームの値段を安くし話題性で勝負する。