



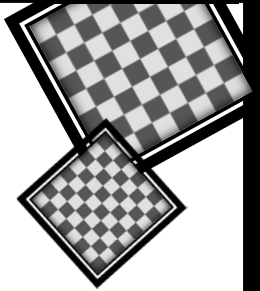
mate

ジャンル：アドベンチャーホラー
プラットフォーム：PC
ターゲット層：これから生きていく
若者・推理が好きな人
プレイ人数：1人



CONCEPT

記憶喪失の少女が精神世界を行き来し、チェス駒で記憶と真相を取り戻す2Dドット・ホラーADV



「人を駒扱いする」ダークな主人公の記憶と心
を会話を通して取り戻せ！！

Life is a kind of Chess, with struggle,

人生は一種のチェス。

競争、

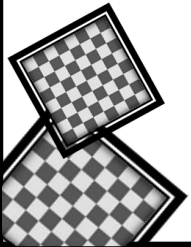
competition, good and ill events.

奮闘、

良い出来事、悪い出来事。

Benjamin Franklin

ベンジャミン フランクリン



STORY

EPISODE 0 水無月流華の素晴らしい日々 of 崩壊

主人公の水無月流華は、素晴らしい日々を送っていた。親友がいて、好きな人がいて、両親に甘やかされて、不自由のない生活だった。

でも、全部壊された。

親友も好きな人も両親もみんな、自分の周りからいなくなった。

ショックで流華は記憶をなくしてしまった。

そんな事実、忘れてしまえばいい、人なんてみんな駒だと思えばいい、誰も信じてはいけない。

その日、私は自分が最初からみんなの道具だったということを悟ったとともに、
私も私のためにみんなを駒にして生きていくと決意した



CHARACTER

水無月流華 人間不信になり記憶を失う。冷静。

風間晴
雷の双子の弟



よく喧嘩

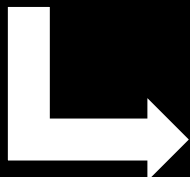


立山春香



謎のお姉さん。

助ける



親友？



赤瀬朱



呑気。



患者

先生

山口葵 温厚だが裏を感じる人。



風間雷
主人公の元恋人？

友好的



煩わしい

羽田琳
楽観的で馬鹿。



イラスト：遊屋ゆと 様の単色メーカー
(https://picrew.me/ja/image_maker/19569) より

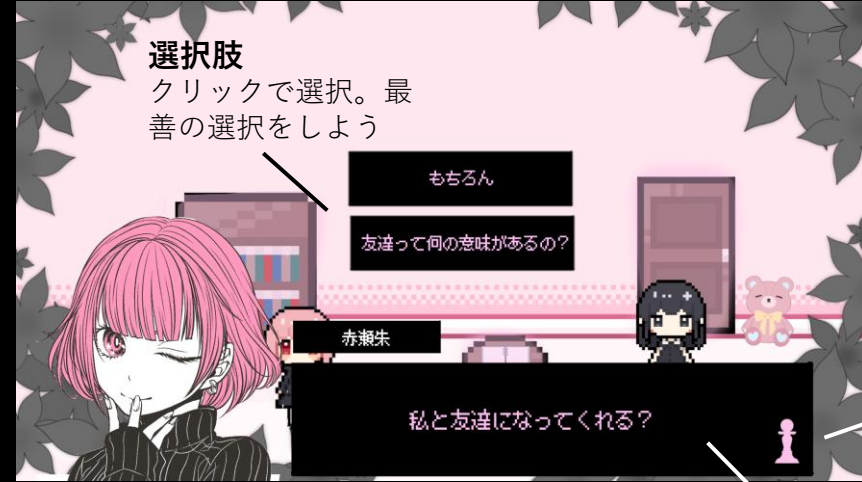


GAMEPLAYSCREEN

移動は基本的な
ADVゲームと同じ
AWSDキー



未来世界
チェスをする世界

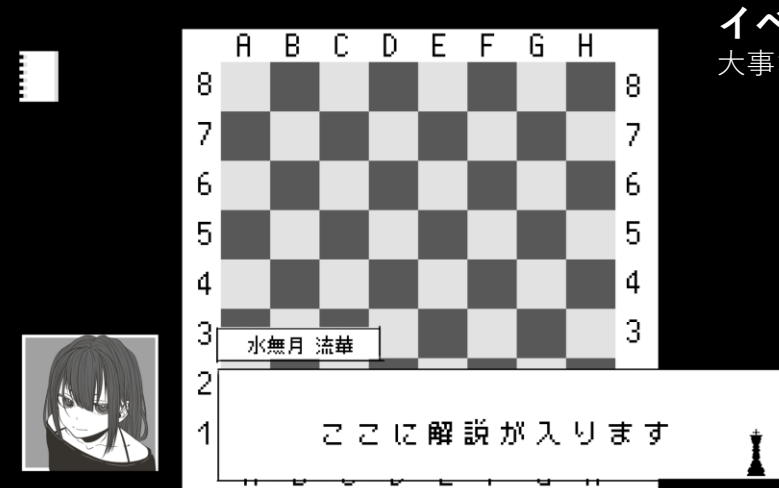


会話画面
エンターキーで進む

信頼度ゲージ
満タンになると対応した駒を取得できる



過去世界
会話や謎解きなど
メインの世界



イベント
大事なイベントでは文字色が変わる

チェス画面
主人公による解説付き。
カーソルをドラッグすることで駒を動かす

※解説を閉じてても内容は左上のメモに自動保存され、いつでも閲覧可能。

i GAMECYCLE

1サイクルで1駒(キャラ)攻略できるため、
プレイヤーは1ゲーム6サイクルする

未来世界



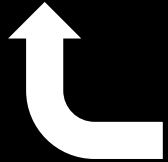
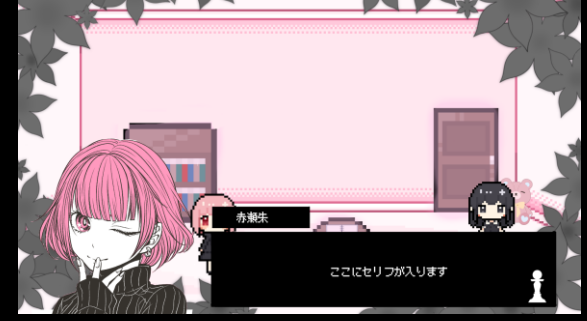
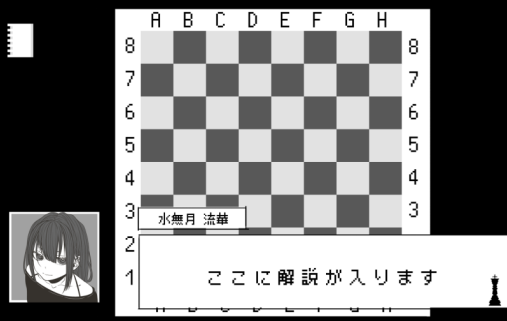
チェスをして駒を取得



過去世界



謎解きや会話



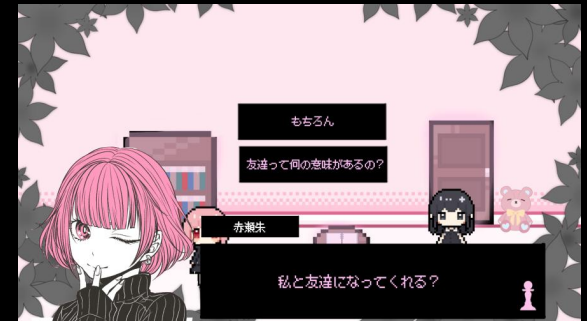
記憶が一部戻る



駒を用いて部屋を開ける



駒を取得



回想シーンはイラストメイン



SYSTEM

人として認識はできるが記憶がなく、また精神世界での出会いであるため、主人公も登場するキャラ自身もお互い初対面状態

精神世界

未来世界
人がチェスの駒に見える

過去世界
人だと認識できる

MINE

チェスの駒を巧みに使いながら未来世界と過去世界を行き来し精神世界からの脱出を図る
+

主人公の失った記憶を取り戻し、真相を突き止め、幸せを取り戻す

チェス駒の使い道3選

- | | |
|----------|--|
| 1. ドアの開錠 | 基本的な使い道であり、駒を使って開けたドアの部屋では記憶を取り戻せる。 |
| 2. セーブ | セーブは基本的に5回できる。それ以上したいときは駒を使う。使った駒は失われる。♟× |
| 3. ライフ | 死にイベ発生時に駒を用いることで死を回避できるが駒と人の両方の存在が消える。♟×♥× |

ENDING

NOMAL×2

普通のチェスとは違い、全ての駒を取ることが条件であり、過去世界の自分か未来世界の自分のどちらかが全ての駒を取得することでエンディングが決まる

※ゲームシステム上、「詰み」ということがないような誘導をする(必ずどちらかが全ての駒を取られるようにする)

DETH×1(増える可能性大)

死にイベ(必ず死んでしまうルート)で死んだ場合

SPECIAL×3

駒をチェスと部屋の鍵を開ける手段以外として使った場合(セーブ、死にイベ回避)とすべての駒を自分のために用いた場合

TRUE×1

全てを回収することでみることができる

INTERESTING

1. ストーリー

ストーリー性を重視するプレイヤーに対して満足のいくストーリー展開を提供。主人公と登場人物たちとの関係性や過去を、様々な方向から推理しながら楽しめる。

2. 周回したくなる **mulch ending** 仕様

マルチエンディングにすることで何度もプレイヤーにゲームをプレイしてもらえるだけではなく、周回するごとに新しい要素を追加することでマルチエンディングがあるゲームにありがちな「作業感」がない。

3. つい感情移入してしまうような **キャラクター**

キャラクターの数が多いため、普通のゲームなら覚えにくくなり、ゲームをしていても曖昧になりがちなところを、本作では1人1人のキャラクターに注目させたゲーム展開にすることで、主人公だけではなくすべてのキャラクターに好感をもてる。

4. 誰もがプレイしやすい **フリーゲーム**での提供

フリーゲームとして提供することで、高いゲームには手を出せないような学生にもゲームをプレイしてもらうことができ、選択の重みや会話の大切さなどを感じてもらえることができる。

5. 世界観

黒と白をメインカラーにすることでチェスというゲームにダーク感を漂わせ、「人を駒扱いする」が具現化した世界観を表現。