

ソムニウムの真実

ソムニウムの真実



ゲームの概要

- ・ジャンル: 2Dアドベンチャーゲーム
- ・対応プラットフォーム: PC
- ・プレイ時間目安: 10分
- ・プレイ人数: 1名
- ・開発エンジン: RPGツクールMZ
- ・想定リリース形態: 無料配信

コンセプト・テーマ

- ・テーマ：真実と断罪と答え
- ・神に対して断罪すべきか暴くべきか、それともほかに選択肢があるのか、その答えを探す物語です。



ストーリー概要

・世界観: 神が実際に存在する世界

・主要キャラ: シャロット・ラーベリー 明るくて素直な年齢相応の笑顔ができる女の子。ファルからはバカだのアホだが、だいぶ自頭はいい方。14~15歳くらい。ちょっと子供っぽい。一人称はボク 通称「シャーリー」

ファル 第一印象は物腰が柔らかで、紳士感のある人ですが、実はただのノンデリです。年齢は不明。一人称は「私」

あらすじ

少女は突然地獄に落とされ、絶望にも落とされる。少女は地獄の中で出会った男に少女が信じている神によって落されたのだと、神の行いの真実を聞かされた。当然少女は信じない。信じたくはない。ただ、その男に見せられたのは少女が敬愛していた、信仰の対象だったはずの神が罪を犯しているところだった。しかし、少女は気づく。仮にそれが真実だとしてなぜその男はなぜそんなことを知っているのか。その問いを投げられた彼は言う。“自分自身で見たからだ、経験したからだ。その男は契約の執行人 一所謂、“憑人”という存在だった。憑人とは、天使でも悪魔でもない。ただ自分自身にまとわりつく存在を納得のいく方法でどうにかしなければ成仏はしない。できない。彼は神を断罪するために存在していた。男が問う。貴女はどうしたいのだと。少女は答える。“自分自身の真実を確かめること”が彼女の願いだった。男は承諾し、少女は男の手を取った。全ては神の真実を知り、断罪するために。

その他



ゲームシステム

・マルチエンディング

ターゲット

・想定プレイヤー層: アクションが好きな人

・他作品との比較: 目標はあるものの、それがどう変わっていくのかが見所です。

制作体制

・チーム構成: シナリオ、プログラム マトモ人間 キャラクターデザイン イズモ

・チーム名 机と椅子

一言

・初めて作った作品なので、色々つつないところがありますが、よろしくお願いいたします。