



力



和風アクションホラーゲーム

カミゴロシ



本作は、
 ①明治大正時代設定、
 ②プレイヤーの推理力と決断力によって変わるマルチエンディング
 ③SAN値(正気度)を決る展開
 以上三点に斬新さを感じ、企画しました。

“揺るぎない意志”と
 “曇らぬ眼”をもって
 たった一つの真実を見つけ出せ

帝都大学生の主人公が妖刀の刀神と共に、街の事件を解決する
 探偵業の傍ら、「怪異」というモンスターを退治するゲーム。



暮っていた祖父の遺品整理に訪れた仕事場で、主人公は「**謎の化け物**」に襲われる。

化け物から逃げ惑う中、押し入れ奥に仕舞われていた日本刀の神
 「八島童子」と出会い、彼女から**祖父の死の謎**について明かされた主人公は
 その真相を知るため、街に潜む**化け物退治**を始めることに――。

System

本作は怪異と呼ばれるモンスターが起こした怪事件を
 街を探索しながら調査・推理し、怪異を退治することで
 事件解決を目指すゲームシステムとなります。

怪異が起こした事件は人に理解できるような事件でないことも多く、
 プレイヤーの選択や推理力、決断力によってエンディングは多様に
 変化します。

①
街を探索

事件のウワサや
 証拠品を集めよう！
 住民との交流で
 サブクエストも発生する。

②
犯人を推理

集めた証拠品から
 犯人と思われる
 怪異を断定しよう！
 エンディングに
 大きく関わるので
 慎重に。

③
怪異を退治

呪具で誘き寄せた
 怪異を倒せば
 事件は解決する。
 死なないように
 気を付けよう。



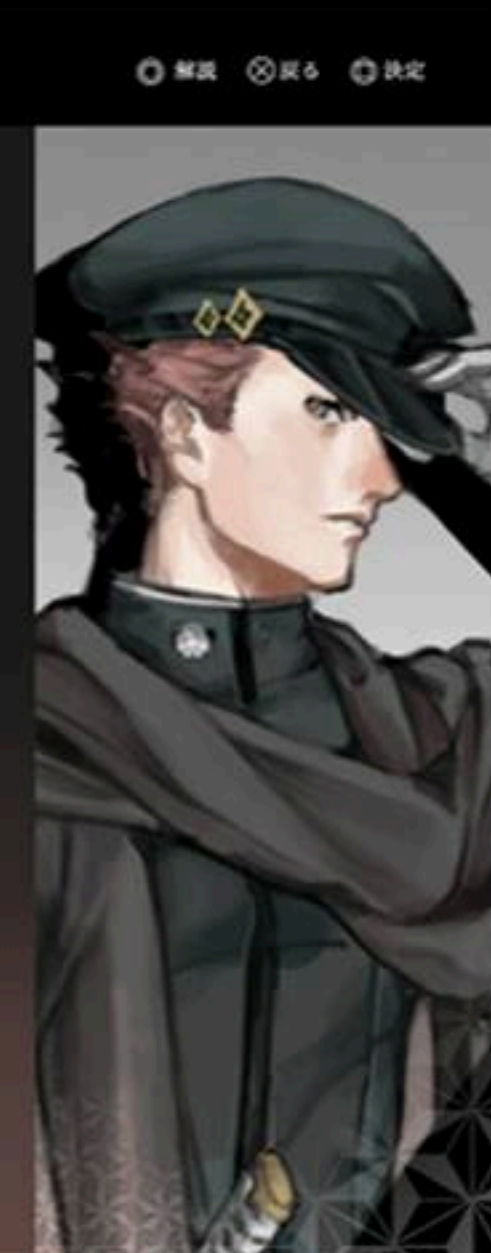
① SAN値とは……正気度、精神力を表すインターネットスラング。





祖父の探偵業を引き継いだ主人公には、一定期間ごとに特定の人物からの依頼が入り、それがメインストーリーとなります。

依頼を受ければ、右図のように詳細画面にて事件概要とその調査の進捗が表示されるようになります。



桜河街

おうかがい

主人公の生活圏である街。首都に近く、近代化が進み人口が多い反面、困っている人や事件が絶えない街。

主人公の住居である探偵事務所その他、神社や帝国図書館、大学などがある。



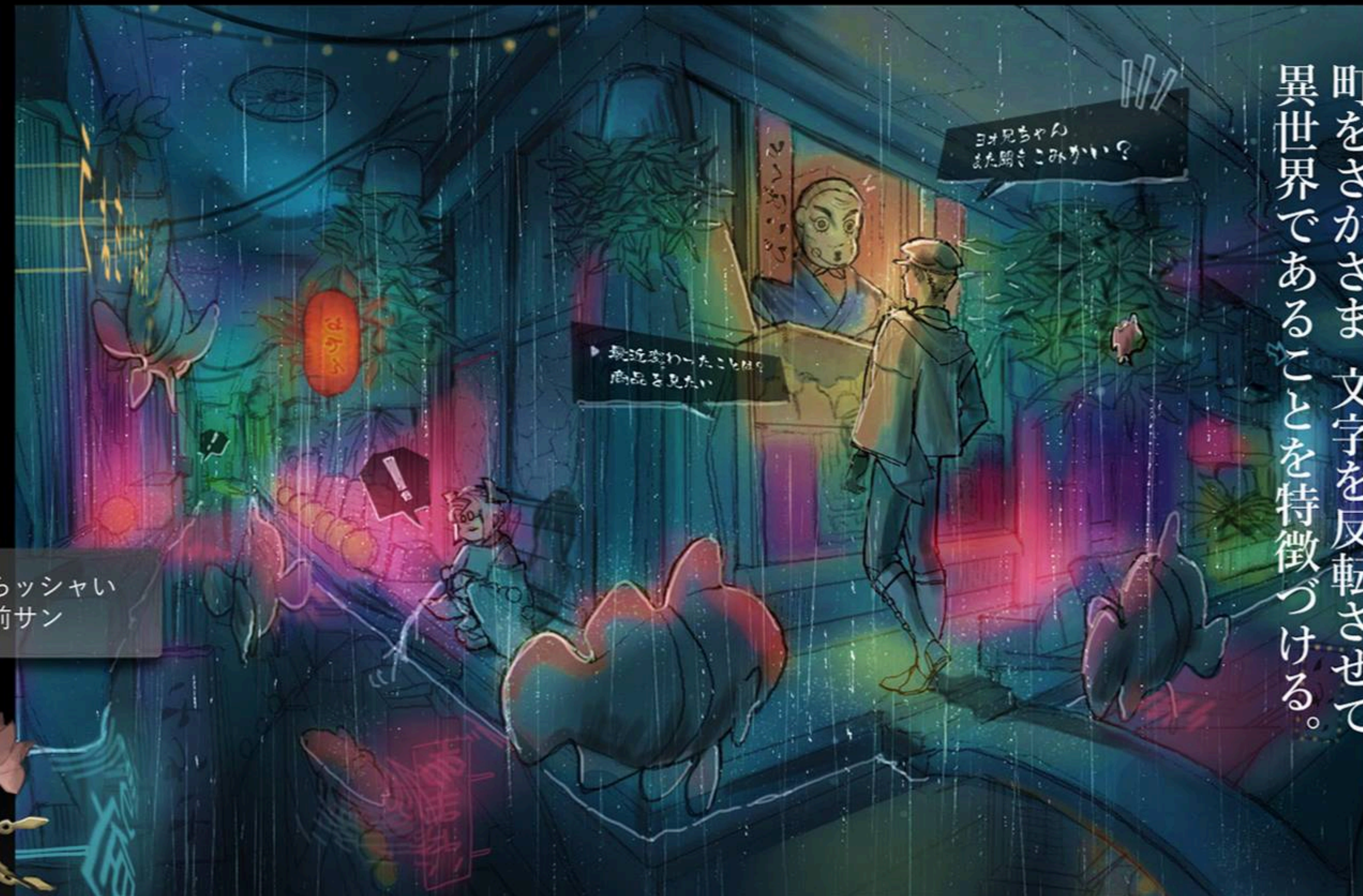


雨誘町

あまよいちよう

雨の日にだけ水たまりが入口となって
現れる異界の町。
あの世とこの世の狭間にあるとされる。

いらっしゃい
男前サン



水たまりに反射した世界から着想。
町をさかさま、文字を反転させて
異世界であることを特徴づける。

イッぱイ
買ってってネ

ここでしか
入手できない
アイテムや素材がある。



特に写真機(加面染)は
調査において
現場撮影に役立つ。



万屋の店主

遊女の成れの果て。
顔は愛猫のミケ。
商売上手。



俗世の観察者

どこかの神。
ぼんやりと常に
思索にふけている。



小鬼守

小さい角をもった
コウモリらしき者。
意外とずる賢い。



雨誘町の住民にはほとんどが顔がない。
これは顔＝名前にあたるものがない＝
人外という発想でデザインしている。

主人公は「桜河街」と「雨誘町」を行き来しながら
事件解決に奔走することになる。

桜河街



事件や謎のウワサが
街内で発生する。

表裏
一体の関係

桜河街で事件が発生すれば
何らかの異変が雨誘町にも起きる。

雨誘町



山が臭うて臭うて
家に帰れんのです！



最近見ない

いつも洞穴。
引越した？



探索の様子

探索の他にも
住民との交流で
サブクエストも
発生する。



①証拠品集め

……「事件現場」や「帝国図書館」へ赴いて推理のもととなる証拠品や文献を集める。

②聞き込み

……「桜河街」や「雨誘町」の住人たちの証言を集める。

！ ATTENTION ！

特殊会話が発生するキャラクターは
得られる証拠品が選択によって変化する



■ 貧しい新聞屋の男



……何見てんだよ

- ▶ 新聞が欲しい
- ▶ 怪しいな

なんだ新聞か……ほらよ

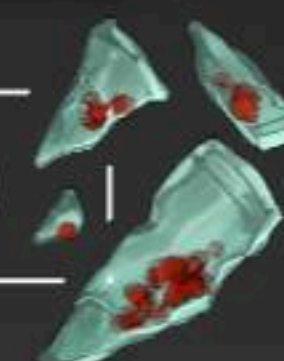
「帝都新聞」を入手！



チッ……アンタにもやるよ

せっかく換金できると
思ったのによォ……

「ガラス片」を入手！



事件を解決するには
「証拠品集め」と
「聞き込み」がカギとなる。



証拠品が集まれば
推理フェーズに入る。

推理は探偵事務所の下に入る
喫茶店「雀の巣」で行われる。
ここでは他にもSAN値を回復する休憩や
思考整理に八島童子と会話できる。



■ 回復アイテム
「スズメのあんみつ」



犯人である怪異を
誘き寄せるための呪具を作る。

材料や熟練度によって
作れる呪具も変化する。

怪異は通常の人間では太刀打ちできない存在。
呪具や罫を使って確実に仕留められるよう
入念な準備が必要となる。

卓上に並べた証拠品で
思考を整理する。



「誘鬼式神・人」

グレード壺



「対土蜘蛛特化
縫い包み」

グレード壺



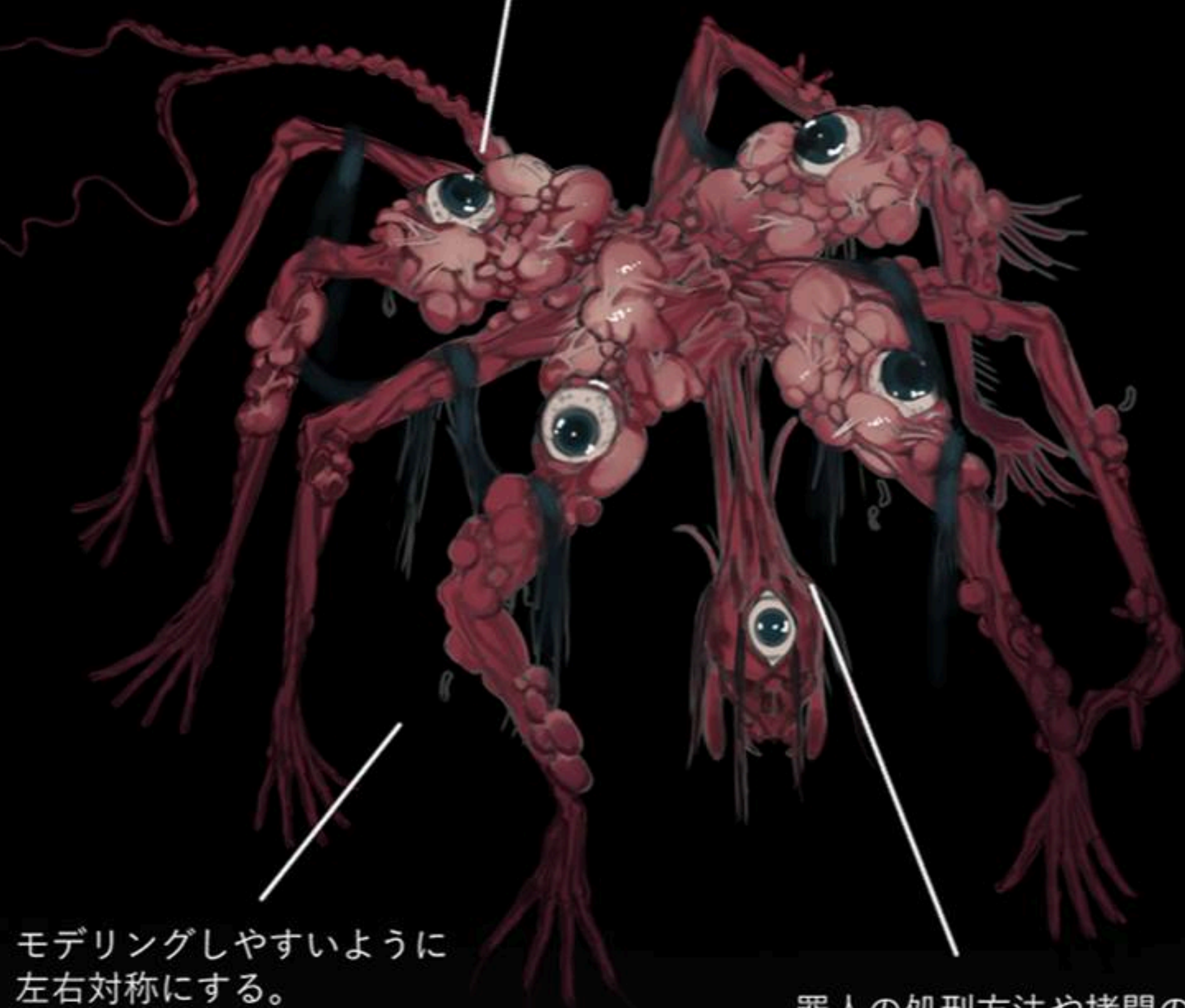
「対土蜘蛛特化縫い包み」は
敢えてズタボロにすることで
瀕死の仲間と勘違いした
ターゲットを誘きだす。

土蜘蛛

賊軍となった罪人の成れの果て。闇夜に紛れて人を襲うとされる。

通常時

大きい目玉で個性をつけた上で、プレイヤーに弱点を分かりやすくする。



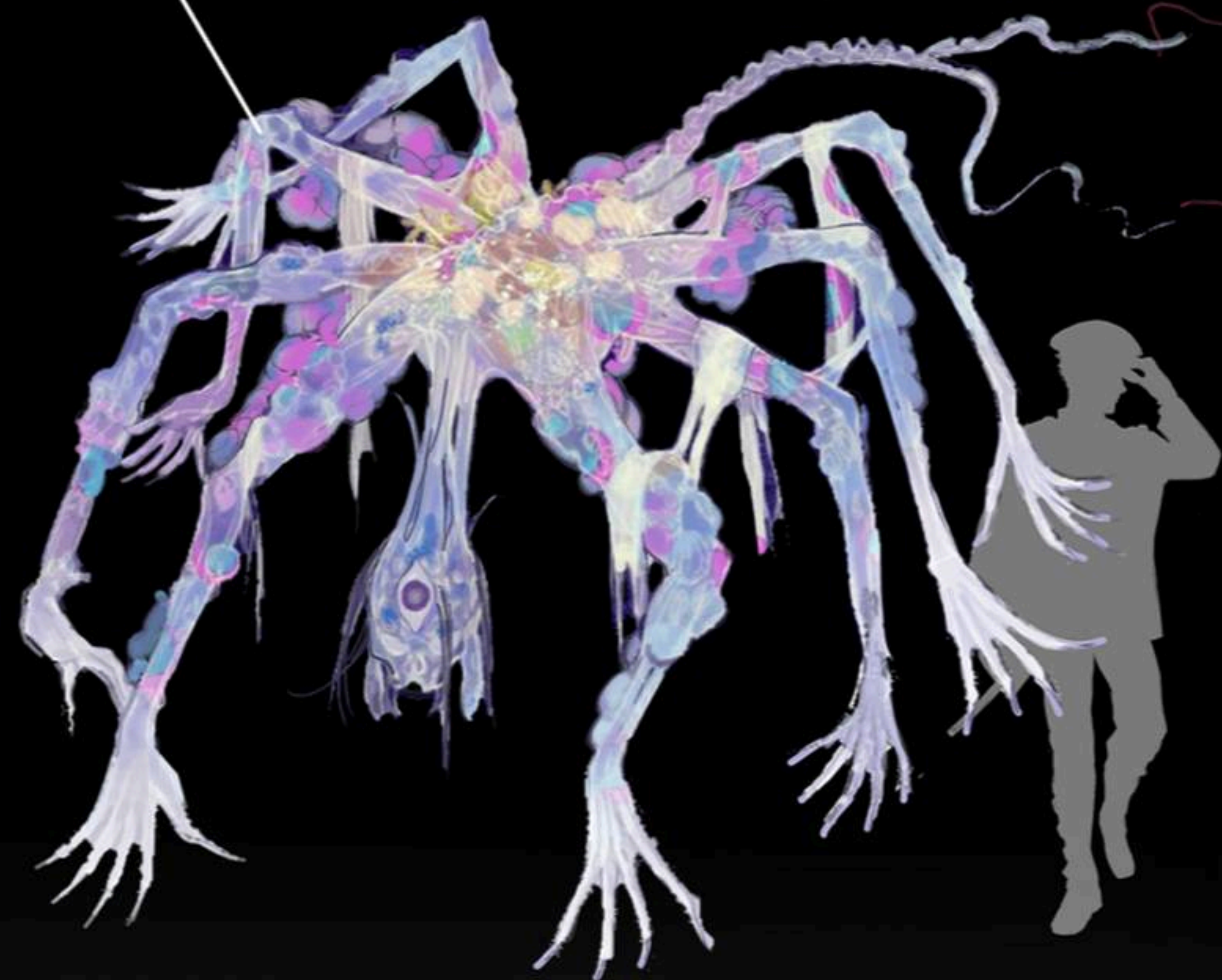
モデリングしやすいように左右対称にする。

罪人の処刑方法や拷問の過去が垣間見えるようにデザイン。

真(神)の姿

目玉を全て潰すと
本当の姿が現れる。

自然にはあまりない色で
神秘性を意識。

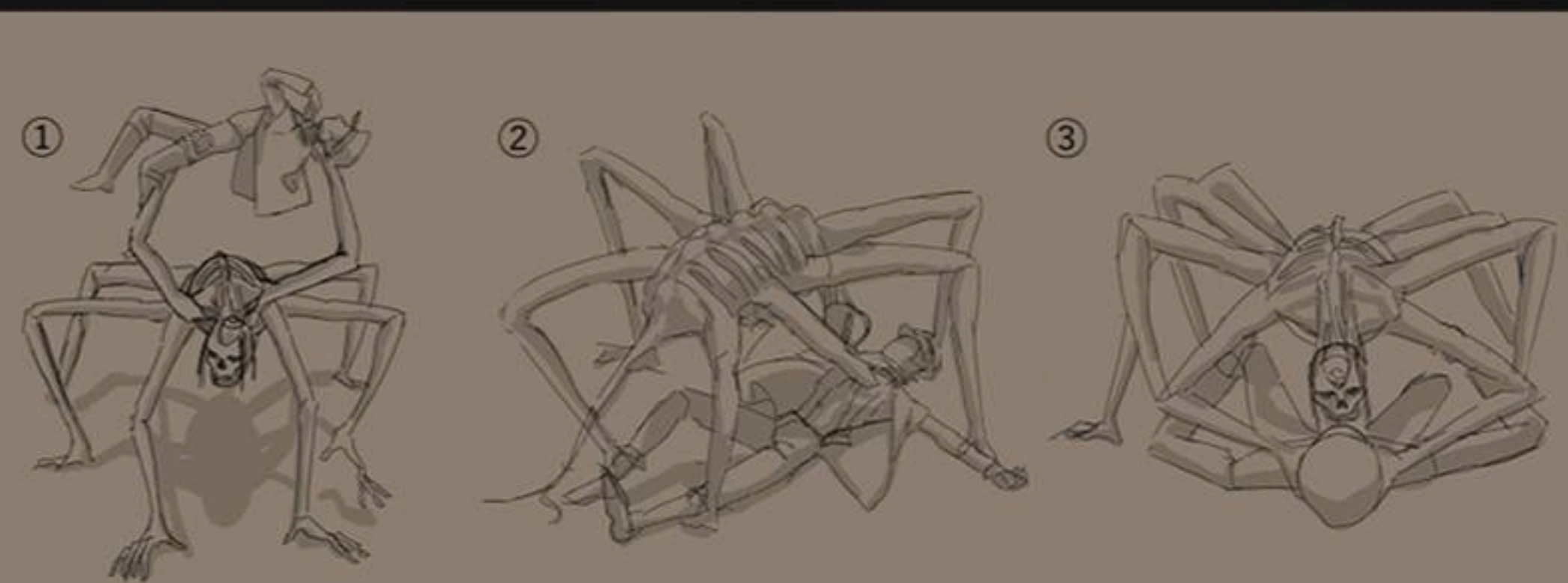


攻撃
パターン

- ①前脚を使い、主人公の首をへし折ろうとする。
- ②八脚すべてを使って八つ裂きにしようとする
- ③主人公を地面に押さえつけ、前脚で首を締めようとする。

?

土蜘蛛とは……古代日本においてヤマト王権に恭順しなかった各地の士豪の名称。



呪具によって誘き寄せた怪異を「ノゾキ」と妖刀「八島童子」を使って弱体化させる。

※闇夜の中でしか動けない
土蜘蛛は近代化が進み、
ガス灯によって明るくなった
街で行き場を失っていた。

「街灯アラシ事件」の犯人。
近代化が進む都市に取り残された
仲間を助けるために街灯を
割っていた(※)



ノゾキ

現実世界から怪異を
隔離すると同時に、
主人公にも怪異が
「見える」ようになる札。

妖刀「八島童子」

八島童子が宿る刀。
斬れば斬るほど
怪異の力を吸い取る。

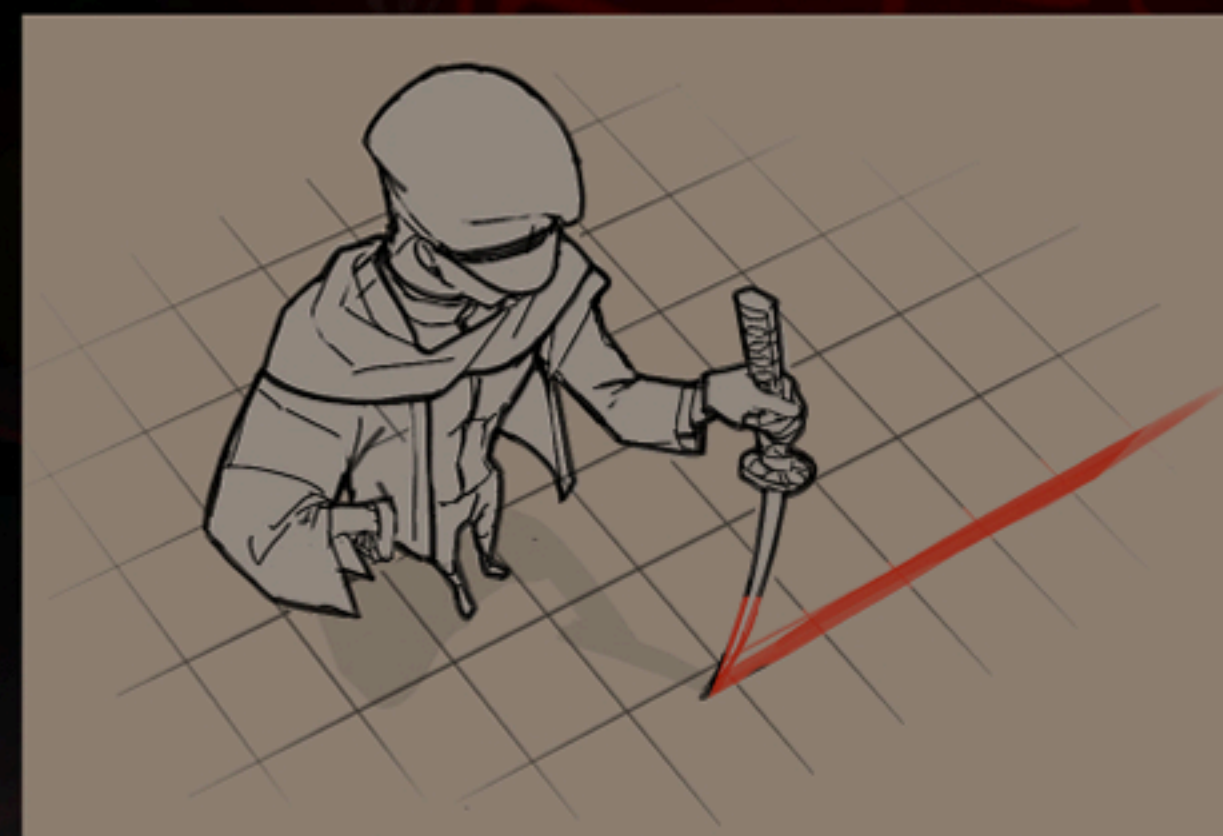


怪異を倒すと選べる二つの結末

プレイヤーは「コトワリ」と呼ばれる線を引くことによって、その後の怪異の顛末を決めることができる。



線(コトワリ)で囲われれば
怪異は認知存在となる。



妖刀「八島童子」を使って
怪異との間に線(コトワリ)を引く。



線(コトワリ)で隔離すれば
怪異は忘れ去られる存在となる。



怪異と人々が
共生していく
エンドとなる。



失った力を
取り戻すために
八島童子が
怪異を噛み殺す
エンドとなる。



【線で囲ったエンド】
八島童子の力と記憶は
戻らない結末

怪異が人と共生していくため、
八島童子は怪異を噛み殺すことができず、
彼女の力と記憶は戻らない。



八島童子

ええ～、私が怪異を「噛み殺せ」ないんじゃ私の力も記憶も戻らないよ～！
まあ……あるじがそう言うならいいけど……。



メリット

平和的な解決エンドとなる。



デメリット

八島童子に力が戻らないため、妖刀状態での攻撃力も上がりず、
プレイヤーは次の事件で強い怪異に対して
不利な状況に陥りやすくなる。

(攻撃力は「剣道場」などでの鍛錬や技を高めることで十分カバーすることは可能)



「理」

コトワリ

「あらゆる存在は理
(道理・法則の意)で
成り立っている」という
天理(万物の理)の思想。



【二線を引いたエンド】 八島童子に 喰い殺される結末

土蜘蛛のように大きい怪異の場合、
八島童子の顔を割って出てくる
海綿状の触手によって溶かされていく。

現実

非現実



海綿状の触手は
八島童子が元・海神である
ことに由来している。



メリット

八島童子に力と記憶が戻り、主人公の攻撃力が上がる他、
祖父の死の真相に近づく。



デメリット

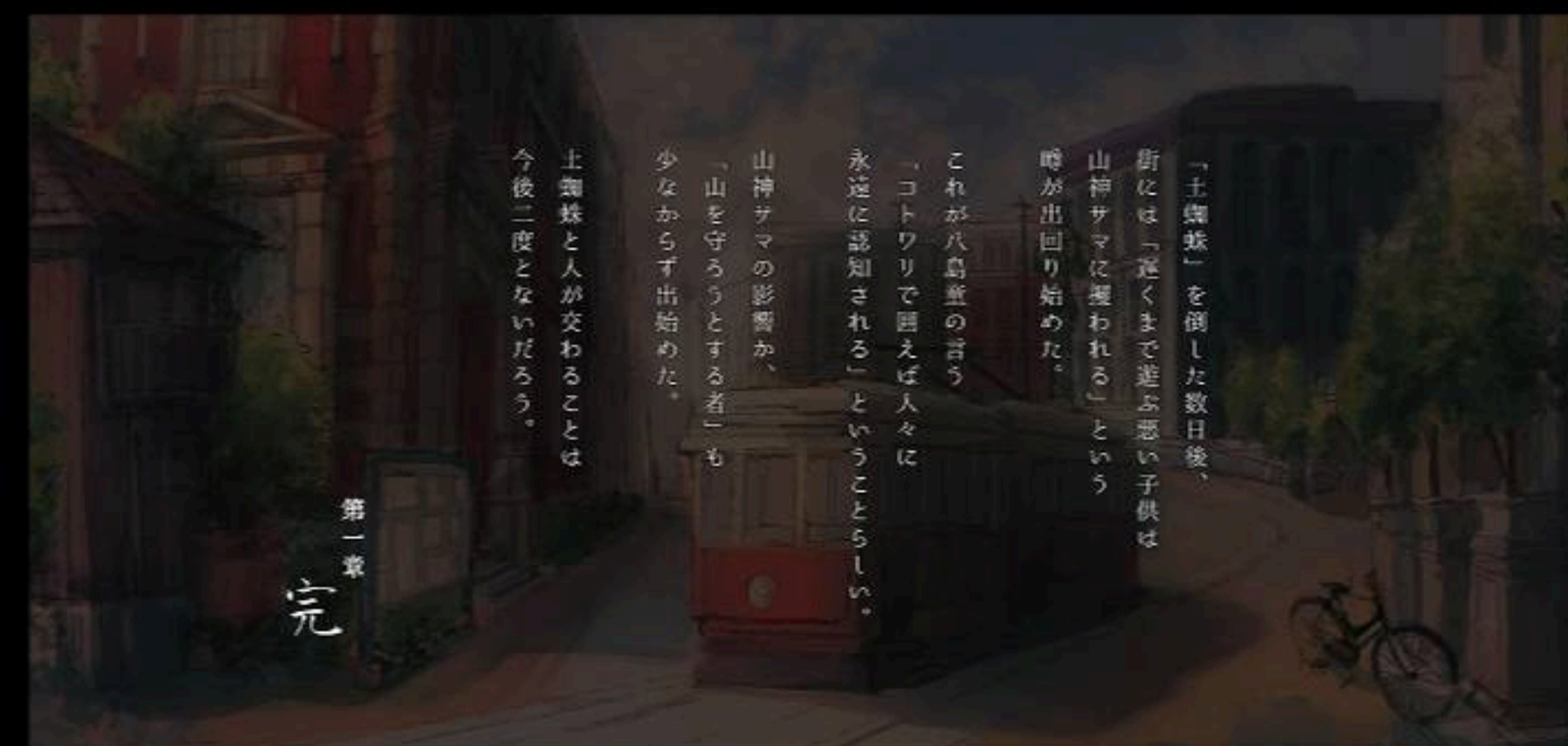
物語の真のラスボス的存在(祖父の死の原因)である
八島童子に力が戻る。

プレイヤーのサポート役かつ癒し的存在であった
八島童子の「人外感」を前面に押し出すことで
プレイヤーのSAN値を削り、
八島童子の重要なシナリオポジションを匂わせる。

共生 エンド



※線(コトワリ)で囲った

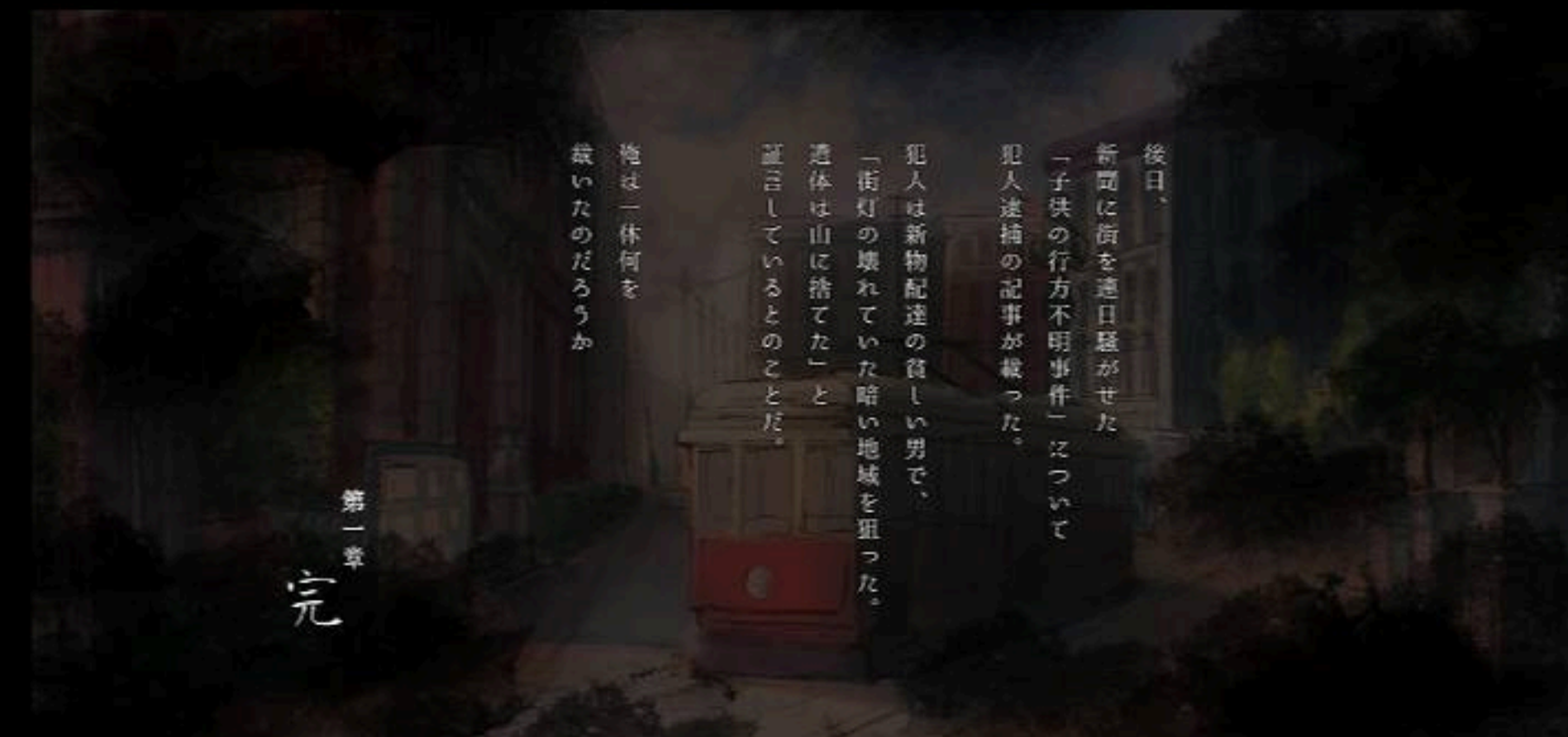


特に何事もなく
日常へ戻っていく。

捕食 エンド



※線(コトワリ)を引いた



プレイヤーには
後味の悪さが残り、
主人公はSAN値を
減少させていく。

物語は次の事件へと
続いていく。

どの事件、どちらのエンドでも祖父の
死の真相に繋がる手がかりを入手し、

