# ■■の報告書



はじめから　つづきから　オプション　報告書

# 愛した分だけ、狂わされる。

【あらすじ】

ある日、怪しげな実験施設で「観察バイト」として雇われた主人公。
雇い主からの指示はただ一つ、「被検体である■■（犬のような生物）に情を寄せるな」ということだった。
しかし、無機質に続く観察の日々の中、■■は突然、人間の言葉で語りかけてくる。■■の正体、施設の秘密、そして繰り返される「楽にする」という選択。
報告書という名の記録を読み解くうちに、主人公はバイトという枠を超えた、逃れられない狂気と救済の問いに直面する。

コンセプト

## 境界線上の観察者

「観察者としての冷徹さ」と「個としての情愛」の境界を揺さぶる物語。
プレイヤーは雇われの観察者でありながら、対話を通じて生物■■という存在に魅了されていく。
「観察者としての冷徹さ」と「個としての情愛」この矛盾した感情の狭間で、究極の選択を迫られる体験をデザインしました。

- トンマナ -

カラー



フォント

VDL ヨタ G
あア Aa
0123

モチーフ

報告書　実験　生物

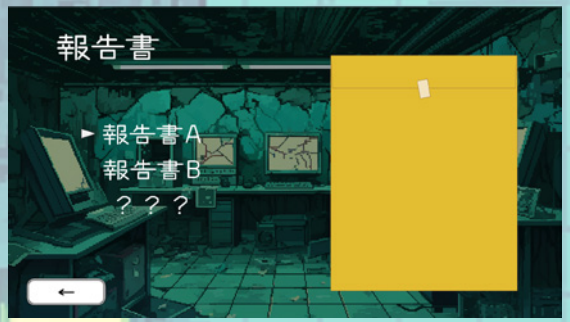
# - ゲーム画面と遷移 -


■■の報告書
はじめから
つづきから
オプション
報告書


オプション
音量調整
・BGM
・SE
もどる

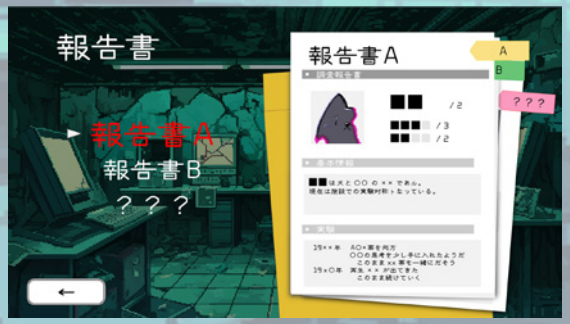

-Day0-

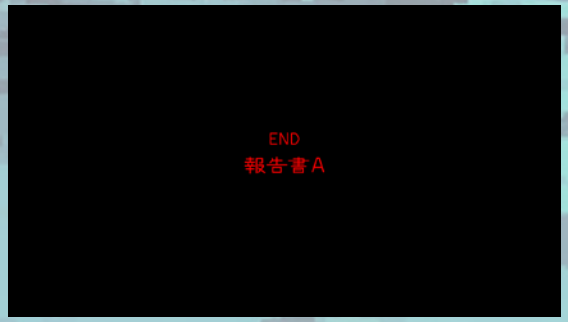

つづき
記録 1 -Day1-
記録 2
記録 3
記録 4


報告書
報告書A
報告書B
？？？

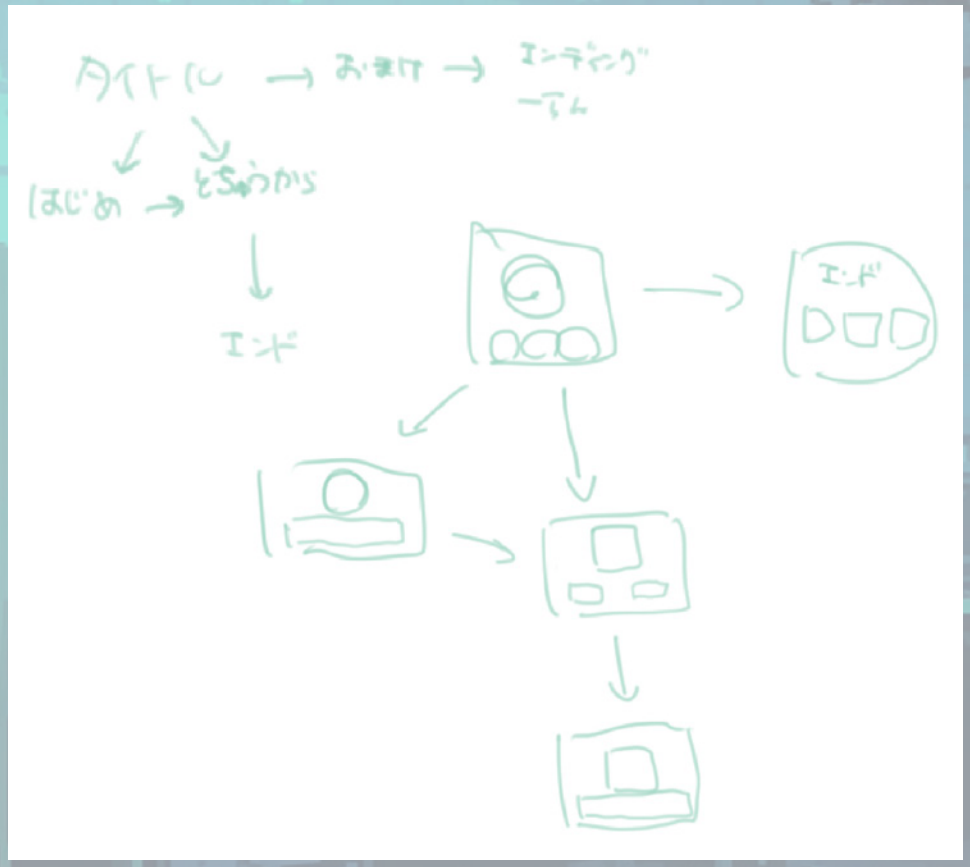

？？？


YES
NO


報告書
報告書A
報告書B
？？？


END
報告書A

## - 画面遷移図、要素図 -







## | 没入感を生む UI 構成

遷移の意図

「観察」から「報告書確認」へのスムーズな遷移を設計し、プレイヤーが自分の推測をいつでも見返せるようにした。
これは、過去の記録との「矛盾」に気づかせ、心理的な恐怖を煽るための工夫です。

UI 要素の配置

すべての UI を「報告書」の中に収めることで、プレイヤーが「ゲーム」ではなく「仕事」として対象を観察しているような没入感を目指した。
選択肢の出現位置やフォントの機械的選定も、シンプルで無機質な施設での隔離感を演出しています。

# - ゲーム画面 -











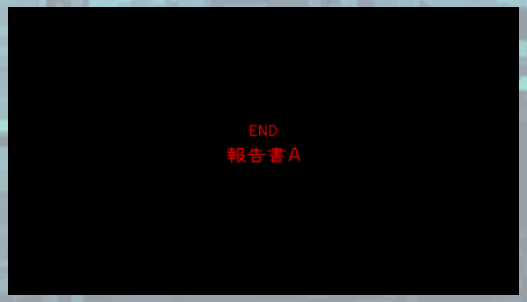


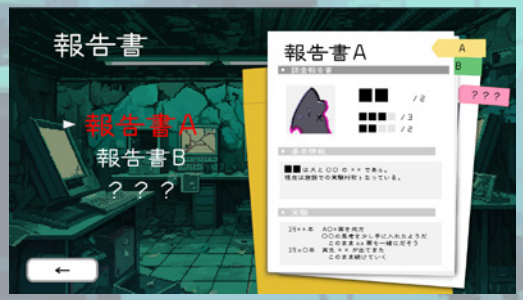










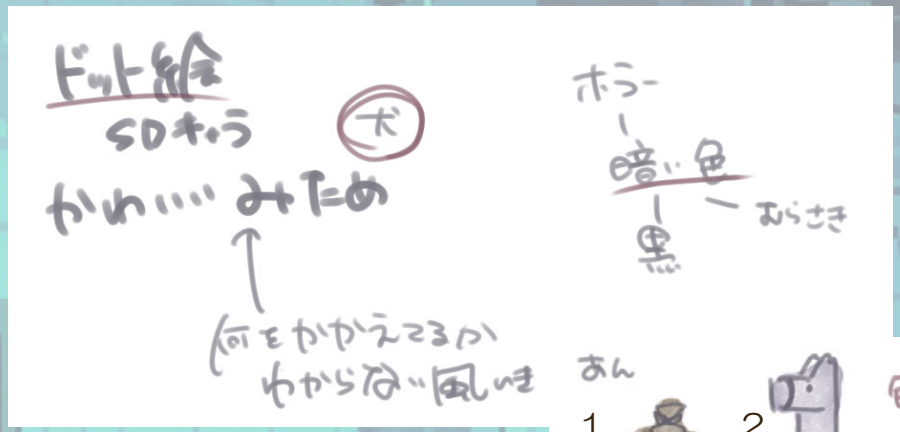

## | 画面遷移図、要素図をもとに制作したゲーム画面

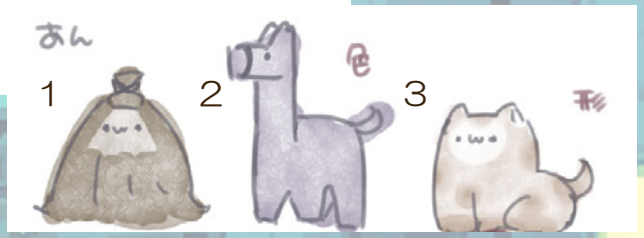
前頁に載せた画面遷移図要素図をもとに、より物語の世界観へ引き込むための演出を追求しました。
制作過程でラフ案にはなかった画面要素を追加するなど、プレイヤーが「報告書」というモチーフを通じて、物語の当事者として没入できるような工夫を重ねました。

「きのこぬん」「MINDHACK」を世界観の参考に
「アパシー小学校であった怖い話」「ファタモルガーナの館」「親友の死体を探して」「青鬼」をUIの参考に制作しました。

オプション画面やアーカイブ画面をすべて「書類（報告書）」の形式で統一しました。プレイヤーがメニューを開くたびに「実験の観察員である」という役割を再認識させ、ゲーム画面の外側から世界観を補強しています。
リストに「？？？」や「報告書 B」といった空白を作ることで、プレイヤーが「情報を埋めたい」という能動的な好奇心を抱くように誘導しています。

# - キャラクターデザイン -

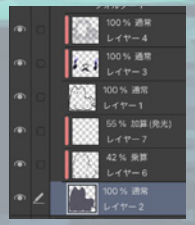



２と３の案を合体して採用

完成品









モンスターハンターから顔を参考
AmongUs から丸みを参考

完成品



ラフ








ダンガンロンパから血の色を参考

## 「生物（犬）」と認識できるシンプルな造形

一目で認識ができるシンプルな造形をベースにしつつ、物語の進行に合わせて変化する異常性を視覚的に表現しました。
変異した箇所には、ゲームのホラー要素を象徴する鮮やかなピンク（血液や毒を連想させる色）を採用。通常時の姿との対比により、取り返しのつかない変異が起きている恐怖を演出しています。