あの日の選択が、今のあなたをつくっていた。

選ばなかった明日

THE LIFE WE DIDN'T CHOOSE

人生選択型ADV　1周 約20分　エンディング 20＋1



ゲーム企画書
PROPOSAL

人生選択型アドベンチャー ／ PCブラウザ ／ 1周 約20分 ／ https://shiny-otter-408006.netlify.app

01 作品概要

タイトル	**選ばなかった明日**
英語タイトル	THE LIFE WE DIDN'T CHOOSE
ジャンル	人生選択型アドベンチャーゲーム
対応環境	PCブラウザ（インストール不要）
想定プレイ時間	1周 約20分
プレイ人数	1人
方向性	感動・人生・選択・家族・後悔
エンディング	通常 20種 ＋ 隠し 1種
プレイURL	https://shiny-otter-408006.netlify.app



プレイ画面 — 六歳・初夏。人生の小さな分かれ道。

ひとりの人間の人生を、**6歳から晩年まで**約20分で体験する。節目ごとの選択が積み重なり、**自分だけの人生と結末**にたどり着く。正解も不正解もない — 遊び終えたあと、自分の人生と大切な人を思い出したくなる作品。

ゲームコンセプト

あのとき別の道を選んでいたら。

あの人に違う言葉をかけていたら。

夢を追い続けていたら。

誰かのそばに残っていたら。

人は人生の中で、数え切れないほどの選択をする。
正解も不正解もない。成功した人生だけが幸せとは限らない。

一生を、20分で。

幼少期から晩年まで5つの章。短時間で「人生の重み」を味わえる密度で描く。

選択が、時間を越える。

子どもの頃の何気ない選択が、数十年後の再会や結末を変える。

最後に、すべてが読み替わる。

すべての人生の裏側に、ひとつの秘密。隠しエンディングで物語全体の意味が反転する。

03 作品のテーマ

THEME

人生に正解はあるのか

成功・失敗の物差しではなく、選んだ道そのものに意味を置く。

幸せとは何なのか

数値が高い＝幸せ、にはしない。満たされ方は人それぞれ。

夢か、安定か

夢を追えば不安定に、安定を選べば夢が遠のく。両方に物語がある。

家族とは何か

共に過ごした時間と注がれた愛情が、家族を形づくる。

人とのつながり

友情・恋愛・恩人。つながりは時に人生を救い、時に自由を奪う。

後悔と向き合うこと

言えなかった謝罪、戻れない時間。それでも受け止める強さ。

誰かの人生に残したもの

忘れていた小さな親切が、誰かの一生を変えていたかもしれない。

血のつながりと愛情

本作の核心。最後の最後で、プレイヤーに問いかける。

選ばなかった未来

もうひとつの人生を想像させ、何度も人生をやり直したくなる。

目指すプレイ後体験 ―「自分の人生や、大切な人について考えたくなる」

主人公と登場人物



主人公設定画面 — 名前と性別（女性／男性／答えない）を選んで人生を始める

主人公 ＝ プレイヤー自身

- 名前は自由入力。会話や地の文に反映される
- 性別により一人称（わたし／ぼく）が変化。物語や結末は制限されない
- 一般的な家庭で両親に愛されて育つ、ごく普通の人生から始まる

人生ですれ違う人々

母
毎朝お弁当を詰め、時計を三回見る。主人公をいつも抱きしめる人。

父
新聞とコーヒーの人。子の成長を、少し遠くから感慨深く見守る。

湊
幼なじみ。教室で花びんが割れた日、かばうかどうかで一生の関係が変わる。

遥
古いフィルムカメラを下げた転校生。「何かを残したいって思ったこと、ある？」

柏木さん
喫茶店「ともしび」の店主。主人公の描いた絵を額に入れて飾ってくれた人。

真壁
口が悪く、仕事が速い。進んだ道によって同期にも仲間にもなる存在。

大河
クラスでいちばん声の大きい子。逆らうか、黙るか — 最初の試練。

ひなた
雨の日に出会う小さな子。その出会いは、ずっと後の人生につながっていく。

ほかに千代子おばさん（母の姉）、先生、上司、編集者など、年代ごとに多様な人物が登場する。

05 # ゲーム全体の構成

FIVE CHAPTERS OF A LIFE

第一章
小さな世界
6〜12歳

家族・夢・好奇心

- 両親との休日
- 将来の夢を考える
- 友達との出会い
- 初めての失敗
- 誰かを助ける経験
- 家族との思い出

第二章
変わり始める世界
13〜18歳

友情・恋愛・夢・葛藤

- 進路選択
- 友達との喧嘩
- 初恋
- 部活動や趣味
- 家族との衝突
- 将来への不安

第三章
自分の人生
19〜29歳

仕事・恋愛・自立

- 就職か、夢への挑戦か
- 都会か、地元か
- 恋人との関係
- 結婚するかどうか
- 友人との再会
- 両親との距離

第四章
人生の分岐点
30〜59歳

責任・後悔・家族

- 仕事での成功と失敗
- 家族の問題
- 大切な人との別れ
- 過去の友人との再会
- 誰かを助けるか
- 過去の過ちと向き合う

第五章
振り返る人生
60歳〜

人生の意味・幸福

- 人生を振り返る
- 昔の友人との再会
- 家族との思い出
- 夢の結末
- 大切な人に残したもの
- 最期の受け止め方

選択システム

各イベントで **2〜4個の選択肢** を提示。選択は5つの内部パラメータと重要イベントフラグに記録される。

自	**自分らしさ**	夢や本心に正直に生きた度合い
繋	**人とのつながり**	友人・家族・恋人との関係の深さ
安	**生活の安定**	仕事や暮らしの確かさ
心	**心の充実**	日々を満たされて過ごせているか
信	**信頼関係**	約束を守り、向き合ってきたか

数値が高い＝幸せ、にはしない。夢を追えば生活が揺らぎ、安定を選べば夢が遠のく。人を大切にすれば自分の時間が減る。どの選択にも意味と代償がある。

時間を越える選択のつながり

雨の日、小さな子に傘を貸した	→	数十年後、その傘が返ってくる
青春期の進路選択	→	仕事・夢の行方
恋愛での選択	→	将来の人間関係
謝れなかったこと	→	後年の再会が変わる
誰かを助けた経験	→	晩年の人生が変わる



六歳・春 — 線画のモチーフと色で、季節と年代を描く

07 エンディング（1）

20 ENDINGS + 1

レア度は幸福度の順位ではなく、到達条件と物語上の希少性を表す： 一般 珍しい 希少 伝説 秘密

01 夢の続きを生きる — 一般
幼い頃からの夢を追い続け、最後まで自分の道を歩いた人生。

02 堅実な人生 — 一般
安定した仕事と生活を築き、穏やかな日々を送った人生。

03 自由を選んだ人 — 珍しい
場所や価値観に縛られず、自由を大切にした人生。

04 あと一歩の人生 — 珍しい
夢に手が届きそうで、最後まで届かなかった人生。

05 いつか、のままで — 一般
やりたいことを先延ばしにし続け、時間が過ぎてしまった人生。

06 帰る場所 — 一般
家族や身近な人とのつながりを大切にした人生。

07 最後まで友達 — 珍しい
長年の友情を守り続けた人生。

08 愛した人、別の人生 — 珍しい
大切な人を愛したが、異なる道を歩むことになった人生。

09 誰も残らなかった — 希少
人とのつながりを失い、孤独の中で人生を振り返る結末。

10 覚えていてくれた人 — 伝説
忘れていた小さな親切が、誰かの人生を救っていたと知る結末。

07 エンディング（2）

20 ENDINGS + 1

11 手に入れた成功
珍しい

社会的な成功を手に入れた人生。

12 すべてを仕事に捧げて
希少

仕事を優先し続け、ほかの大切なものを失った人生。

13 小さな店の主人
珍しい

好きなことを仕事にし、小さな幸せを築いた人生。

14 足るを知る
希少

大きな成功はなくとも、日々の小さな幸せを大切にできた人生。

15 あの日の謝罪
希少

長年向き合えなかった過ちを、最後に謝罪できた人生。

16 もう戻れない
珍しい

過去の選択を後悔しながらも、戻れない時間を受け入れる人生。

17 取り返しのつかない一線
伝説

重大な過ちが招いた結果。暴力を刺激的に描かず、責任と失われた未来を中心に描く。

18 誰にも言えなかったこと
希少

本当の気持ちを誰にも伝えられなかった人生。

19 遅すぎた再出発
希少

人生の終盤に、ようやく新しい一歩を踏み出した人生。

20 それでも、私の人生
伝説

成功も失敗も、後悔も幸福も、すべて受け入れて自分の人生を肯定する結末。

? ？？？
秘密

通常20種とは別枠の、ただひとつの隠しエンディング。図鑑でも解放まで名前・内容は一切表示しない。

08 隠しエンディング『血のつながりの、その先へ』

THE SECRET

⚠ 審査用 — 物語の核心に触れます

主人公は、養子として今の両親に迎えられていた。

主人公はその事実を知らないまま、人生を歩んでいる。

隠しエンディングで初めて、主人公とプレイヤーは真実を知る。それまで何気なく見ていた両親の言葉やしぐさが回想の中で新しい意味を帯び、**人生全体が読み替わる**。

最重要ルール — 秘密を守り抜く

- 通常ストーリー・通常エンディング・図鑑・説明文・ヒントのどこにも秘密を出さない
- 「実の親ではない」「本当の両親」など、示唆する表現を一切使わない
- 主人公と両親は、ごく自然な親子として描く

初見では「普通の思い出」になる伏線

- 母が主人公を抱きしめる、何気ない場面
- 父が主人公の成長を感慨深そうに見守る場面
- 家族写真にまつわる会話
- 主人公の将来を心から願う両親の姿
- 両親が大切に保管している古い品物
- 人生の節目に交わされる、何気ない言葉

演出方針

過去の場面を再び見せる回想演出で伏線を回収。両親の想いと、真実を知った主人公の感情を丁寧に描き、**血縁だけではない家族の形**を伝える。

09 解放条件とエンディング図鑑

UNLOCK & COLLECTION

隠しエンディングの解放条件（方針）

- 幼少期から晩年まで、複数の年代のイベントが関係する
- 特定の選択を積み重ねる必要があり、一つの選択では解放されない
- 条件はプレイヤーに直接通知しない
- 通常の人生イベントとして自然に進行する
- 条件そのものから秘密が推測できないようにする

周回を促す仕組み

20分という短さと、21の結末。「別の選択をしたら？」という想像が、そのまま次の人生への動機になる。新しい人生を始めても図鑑の記録は残る。

エンディング図鑑の機能

- 発見済みエンディング一覧／読み返し
- 未発見はシルエット表示
- エンディング名・レア度・説明
- 収集率表示（通常20種と隠しは**別管理**）
- 隠しエンディング未発見時は「？？？」と表示

セーブデータ

名前／性別／現在の章とイベント／選択履歴／内部パラメータ／重要イベントフラグ／発見済みエンディング／隠しエンディング解放状況。進行は自動保存され、記録はプレイヤーのブラウザ内にのみ保存される。

10 画面構成

SCREENS



タイトル画面



章タイトル — 第一章「小さな世界」



ストーリー／選択肢画面

タイトル
はじめから
つづきから
エンディング図鑑
設定・クレジット

主人公設定
名前入力
性別選択
ゲーム開始

ストーリー
背景・年齢表示
会話・地の文
選択肢
ログ／記録

人生の記録
これまでの重要な出来事を
年代順に記録

エンディング
名前・レア度・本文
人生の振り返り
図鑑登録
新しい人生へ

設定
文字速度
音量
BGM ON/OFF
SE ON/OFF

11 ビジュアル・演出

ART DIRECTION

派手な演出よりも、**感情と雰囲気**を重視。温かみのある色、落ち着いた背景、読みやすい明朝体の文字、シンプルな線画のモチーフで、プレイヤーの想像の余白を残す。



明るく温かい色調



少し鮮やか。期待と不安



現実的で落ち着いた色調



深みのある色調



静かで穏やかな色調

年代で変わる世界

章が進むごとに背景の色温度が移ろい、時間の流れを体感させる。

感情に寄り添う画面

場面の感情に合わせて光・余白・テンポを変え、文字を読ませる演出。

回想で、つなぐ

隠しエンディングでは過去の場面を再び見せ、伏線を一本の線にする。

MESSAGE

人生には、選ばなかった未来が無数に存在する。

でも、選ばなかった未来があるからといって、

今の人生が間違いだったとは限らない。

そして、家族とは血のつながりだけで決まるものではない。

共に過ごした時間、注がれた愛情、支え合った思い出もまた、

家族を形作る大切なものなのだから。

選ばなかった明日

THE LIFE WE DIDN'T CHOOSE

▶ https://shiny-otter-408006.netlify.app