タイトル（仮）

Incomplete Resurrection

端的に言うとどんなゲーム？

依頼を貰い故人と事件のことを調べ人格の断片を集めて、限られた器に何を残すか選んで故人を蘇らせるゲーム。

プレイヤーが抱く特徴的な感情

完全に蘇生できないからこそどの人格要素を捨てるか。どれが必要ないものなのかを選ばなくてはいけないモヤモヤとした葛藤。

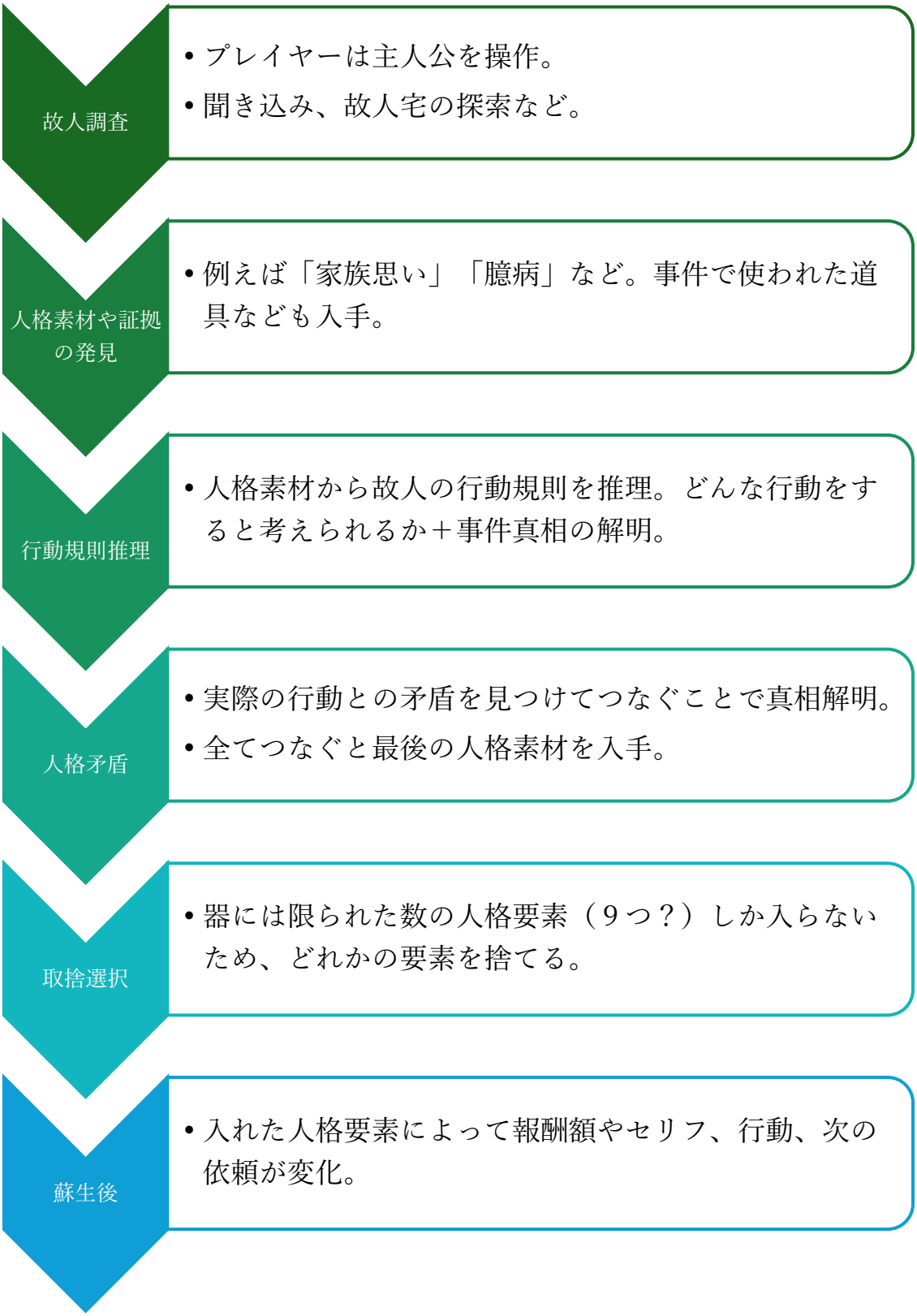
既存ゲームとの比較

ミステリー（逆転裁判、マーダーミステリー、ダンガンロンパなど）
真実を見つけることが目的のゲーム。制作するゲームでは故人の真実を知って終わりではなく、その真実の何を事実として残すか決めるゲーム。ただしどの人格を捨てるかで最大限モヤモヤさせるため、その前にスッキリとした事件解決用のフェーズを作りたい。

キャラクリエイト（どうぶつの森、ミートピアなど）
自分の思うように、好きなキャラクターや自分を作る要素のあるゲーム。制作するゲームでは「本来の故人」に近づけるのか、依頼人の「理想の故人」（思い込み。あるいは故人が隠していた一面をしらないだけ。）として蘇らせるかを選ぶのがメインのゲーム。

ゲームメカニクス説明・大まかなゲームフロー

ゲームフロー



各フロー説明

故人調査、人格素材や証拠の発見

主人公の視点を操作。今のアイデアだと「人から情報を聞く」がメインなので、人物に質問する中でも何か面白い要素が欲しい。

人格素材や証拠はアイテムとして、聞いた話は各人物のログとしてあとから確認できるようにする。

（できれば逆転裁判のサイコロックのような、探すなかにも面白いシステムを付けたいがアイデアが無かった。）

行動規則推理

故人の行動規則にある考え方を見つける。様々な条件下で故人がどのように行動するか観測し、行動規則を見つける。

ここから体力制にするつもり。一定回数試行してから法則として正しい選択肢を選ぶのだが、組み合わせが１つでも違うと体力を１つ減らして試行からやりなおし。

そのあと事件真相の推理をする。依頼者が持ってきたスケジュール（事件当時の依頼者の考え）は、いままでの調査で分かったこととズレがある。なので証拠や人格素材、会話ログをアイテム欄から使うことでスケジュールに新たな要素を足す。そのうえで時間、場所、故人の行動を正しくスケジュール表のように配置。

スケジュールに関係無い素材や証拠を使うと体力が減るが、それ以外は成功するまで体力は減らさない。

人格矛盾

矛盾する同士である行動と人格素材をドラッグしてくっつける。そうすることで、一見法則の無かった故人の行動原理が分かるようにする。

関係ないものをドラッグしてくっつけると、体力が減る。

取捨選択

器に入る最大数の人格要素を使って蘇生することが蘇生のルール。この組み合わせで蘇生するのが正解、というものは設定しない予定。今は９つの要素をプレイヤーが選択して器に入れるつもり。

蘇生後

特徴的な報酬は蘇生した人物が実際に生活すること。残した人格要素によって蘇生後の反応が変わるだけでなく後の依頼で得る人格要素や事件、物語まで変える。貰ったお金は分岐に影響しない部分で使えるようにしたい。例えば物語の裏設定が聞けるイベントを起こしたり、部屋のクリエイトとかに使えたら良いと思う。

ゲームイメージ

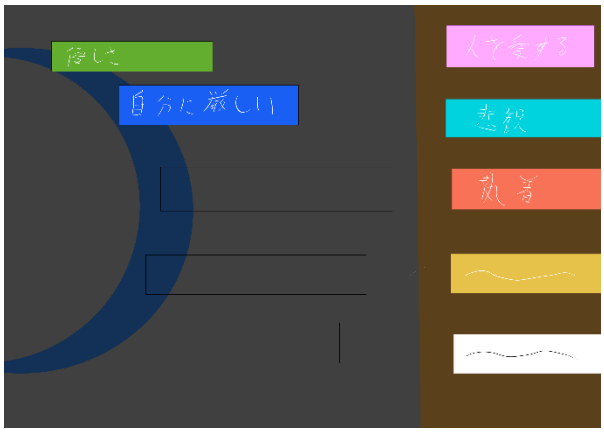


主人公達は“蘇生する力”や他の奇跡のような力を恐れられ（他にも理由は考えてありますが、長くなりそうなので割愛）泉の底に封印されている。その泉にある主人公達の住居のイメージアート。
様々な花が、泉の底で季節問わず咲いている。

蘇生自体が大きく現実から離れているため、ある程度ファンタジーな風景も許されると考えました。



会話（情報収集）の画面ラフ。
UI の色合いは要改善。後は証拠などを確認するメニューをどこかに付けたいが、画面がギチギチしてしまうかも？



蘇生させるときの人格選択場面のラフ。背景、色合いは改善の余地しかない。
茶色のボードクリックで選択。すでにスロットにあるものをクリックで外す。など。

各メカニクスの詳細説明（テストケースで解説）

１．故人調査・人格素材や証拠の発見

依頼者から依頼を受けて、故人の情報を調べる。

依頼概要：法務教官が刑務所で放火。その後囚人Ａによって屋上から突き落とされ死亡。故人は囚人Ｂの格好で殺されていた。

囚人Ａ「先生はすべての人を愛する人格者だった。謝りたいことがある。」

死の直前の行動について

職　員：先生は着替えて囚人Ｂに似た格好をしていた。カウンセリングの後着替えたのでは？

職　員：先生が放火したとわかったのは事件後。13：30くらいに出火。

職　員：火災のとき囚人Ａの部屋へかけていった。その後は知らない。

囚人Ａ：実際は迫る火災から逃げるために屋上から飛び降りたとき、先生が下敷きになったらしい。てっきり囚人Ｂだと思っていたから事件のあとびっくりした。

囚人Ｂ：午前中に、自分の更生後の夢について語った。自分のような人殺しにも優しかった。

人格素材　「博愛主義」「自己犠牲」「囚人Ａへの配慮」を獲得。

その他証拠

司法取引の記事：囚人Ｂが司法取引に応じたという記事。囚人Ｂの自供よって囚人Ａが逮捕された。また事件被害者の苗字は故人と一致。

故人の手記：囚人Ａと囚人Ｂは友人で、囚人Ａは囚人Ｂを庇うために嘘をついている？事件に囚人Ａ何も関係が無いのでは？という旨。囚人Ｂを憎む内容も。他の犯罪者への怒りも綴られている。

囚人Ａの記録：逮捕後から少しずつ精神に異常をきたしている。しかし今回の火災の後から少し回復したようだ。

囚人Ｂのカウンセリング記録：あともう少しの刑期が終わったら、叶えたい夢があるらしい。

人格素材　「家族が殺された記憶」「囚人Ｂへの憎しみ」「罪に罰」を獲得

故人を知る知的好奇心と矛盾への違和感が楽しいと思う。プレイヤーが「どんな人だったか」「なぜこんなことをしたのか」を考えるようにする。

２．行動規則推理

故人の魂の一部を箱（入れ物）のなかに呼び戻し、様々な条件のもと（事件ごとに条件の種類は変わる）どのように行動するか観察。一定回数の試行後（今回は５回)、どのような規則で行動を行うかを選択する。

今回の条件
人目の有無、相手となる人物の属性（子供、ホームレス等)、状況。

試行１：条件　人目なし、子供相手、イベント（ハロウィン）
行動結果　子供にお菓子を追加で渡す。
試行２：条件　人目あり、子供相手、イベント（ハロウィン）
行動結果　なにもしない。
試行３：条件　人目あり、ホームレス相手、イベント（災害時）
行動結果　自分の物資を分ける。
試行４：条件　人目なし、ホームレス相手、イベント（災害時）
行動結果　自分の物資を分ける。
試行５：条件　人目なし、裕福な人相手、イベント（災害時）
行動結果　なにもしない

プレイヤーは次の中から２つ正解を選ぶ。間違いがあったら体力を１つ減らして再度５回試行。
選択肢１：人目が無くとも平等に接する。
選択肢２：人目が無いと、平等でなくなることもある。
選択肢３：特に困っているひとには、人目を気にせず支援する。
選択肢４：特に困っている人が居ても、人目があると平等に扱う。

ここでは２，３が正解。この二つを選ぶと人格素材「人が見ている前では平等」「特に苦しむ人は優先して救う」を獲得。

観察や実験から法則を見つける快感が面白いと思う。事件によるが、法則が複雑な場合は試行回数を増やす、ヒント機能等を付けたい。

３．行動規則推理２

依頼人の知っている事件前にあった故人の行動スケジュールを正しく変える。時間パーツ、場所パーツ、行動パーツ（たまに理由も含む）の３つを正しく並べる。証言・証拠や死の前の行動、人格素材や先ほど組み合わせた行動規則を使うと新しいパーツが生まれる。

囚人Ａが事件直後に考えていた故人のスケジュール

12：00 囚人Ｂのカウンセリングが終わる。
13：30 出火アナウンス。
13：35 囚人Ａの居る部屋へ囚人Ｂがやってくる。
13：40 火の手から逃れるため、共に屋上から飛び降りる。

使える素材

行動：カウンセリング後に変装
人格素材・証拠：特に苦しむ人は優先して救う＋囚人Ａの記録
もしくは人格素材：囚人Ａへの配慮
証拠：故人の手記＋司法取引の記事
証拠：故人の手記＋囚人Ｂのカウンセリング記録
これらを使うことで（あとは場所などを補完）

完成形

12：00 囚人Ｂのカウンセリングが終わる。
13：00 更衣室で囚人Ｂに変装する。
13：29 囚人Ｂを陥れるために〇〇（未定）で放火。
13：30 出火アナウンス。
13：35 囚人Ａの居る部屋へ変装した先生がやってくる。
13：40 火の手から逃れるため、共に屋上から飛び降りる

完成したら盛大に祝う。この 12：00 から 13：40 までを映像として表示。何か祝う文字列を表示。音楽もファンファーレっぽい何かを流す。
ここは体力を減らさない予定。完成までセーブしかできない。
事件の全貌が明らかになるスッキリ感が楽しい。推理完成の達成感。ここで一旦モヤモヤを解消させるために、演出や音も気を遣いたい。

４．人格矛盾

ここで、行動と矛盾する人格素材を一つの要素に統合する。プレイヤーは表示された人格素材と相反する行動を選択する。
ここでは２つだが、ゲーム時はもう少し増やす。

全ての人を愛する⇔特定の人物を陥れるために変装し放火
罪に罰⇔囚人Ａを庇って死亡

正解の組み合わせをつくることで、矛盾した人格が一つにつながる。以下を表示する。
「家族は囚人Ｂに殺された。囚人Ａは情けで庇っている。囚人Ｂは司法取引により刑期が短くもうすぐ出所してしまう。もう一度囚人Ｂが事件を起こせば、事件について自分が調べる時間がのばせる。Ｂに罪を擦り付けるつもりで変装し放火した。しかし建物の外に囚人Ａの姿が無かった。囚人Ａを見つけたときには火は近くに迫っていた。囚人Ａを助けるには飛び降りる他なかった。」

人前では平等でいるように心がけていたが、本当に困窮した人物を放っておけない心優しい人物。しかし人や自分を窮地に追い詰めた人物を許せなかった一面も。
（ここでまたプレイヤーを盛大に祝う。）
人格素材変化　「囚人Ｂへの憎しみ」→「家族を殺した者への復讐心」
獲得　「冤罪を憎む」「職業知識：法務教官」「困窮者への配慮」「正義感」

プレイヤーには矛盾した行動が腑に落ちる感覚を楽しませる。「だからこんなことをしたのか！」もしくは「やっぱり！」となるのがベスト。
ここも間違えると体力を一つ減らして組みなおし。

５．取捨選択

今まで得た人格素材から、９つえらんで蘇生する。
ここで囚人Ａと会話
「実は囚人Ｂは自分を庇っている。本当は自分が先生の家族を殺した。先生が亡くなったとき、囚人Ｂが助けに来てくれたように感じた。実際は変装だったが、囚人Ｂを巻き込んでしまって、自分のせいで死ぬと考えたらこれではいけないと思った。先生に勇気をくれてありがとうと、感謝と謝罪を伝えたい。」

「博愛主義」「自己犠牲」「囚人Ａへの配慮」「家族が殺された記憶」「罪に罰」「家族への未練」「人が見ている前では平等」「特に苦しむ人は優先して救う」「冤罪を憎む」「職業知識：法務教官」「困窮者への配慮」「正義感」「家族を殺した者への復讐心」
以上１３個の人格素材から、持たせられるのは９つだけ。

囚人Ａは故人が囚人Ａこそ冤罪だと思っていたことを知らない。真実を知った故人がどんな行動に出るかは、プレイヤーの選択にかかっている。
根底にある「家族を殺した者への復讐心」を入れたら、真実を知った結果どんな行動に出るだろうか。でも抜いてしまった人物は“その人”だろうか。

……というような葛藤を、プレイヤーに各素材で感じてほしい。楽しいという感情はこのフェーズでは無いと思う。最大限モヤモヤするようにUIも工夫する。
（因果検証が不足して分かりづらい部分もあります。司法取引で冤罪があり得るかは定かではないです。ごめんなさい。）

６．蘇生後

決定ボタンを押すと蘇生。生き返った故人は依頼人と再会する。器にした素材によって、短期、中期、長期的にシナリオが変化。

蘇生直後（上：囚人Ａへの配慮あり、下：なし）
「囚人Ａは怪我しませんでしたか？」
「ただいま。心配してくれてありがとう。」

蘇生数日後に届く手紙
（博愛主義、自己犠牲、職業知識：法務教官など囚人Ａに有利なもののみ。）
囚人Ａ「先生は自分を叱りつつ、真実を伝えたことを喜んでくれました。これから正しく罪を償います。ありがとうございました。」

（家族を殺した者への復讐心、冤罪を憎む等、囚人Ａの自白に不利）
法務教官（故人）「真実が分かって、正しい相手に復讐することができました。今度は自身が囚人ですけれど、後悔はありません。」

後のストーリーへの影響
法務教官の復讐が起こらない（囚人Ａに有利だった場合）
他の依頼でも「依頼人の理想とする故人」に近い人物を蘇生すると、専用ルートへ。他の事件で専用の素材が手に入るかも？

法務教官の復讐が既遂
他の依頼でも「本来の故人の考え」に近い人物を蘇生すると、専用ルートへ。

プレイヤーのした選択へ納得できる解にする。故人の行動への納得と、切り捨てた選択への少しの後悔を感じさせる。楽しくは無いが、心に「こうしなかった場合」への興味を抱かせられれば２度３度とプレイしてくれると考えた。