



# リ：アワード 打ち合わせ資料

2020年9月14日

---

守谷シゲ

Twitter:@OumiyaS676

Mail:oumiya.s676@gmail.com

## 概要

初回プロットに沿って各自が作業した結果、ゲームの規模が大きすぎることが判明しました。（まだ1/3くらいしか話が進んでないのに脚本が4万文字を突破する等）

協議の結果、現実的な規模に企画、およびプロットを新たに練り直すことが決定しました。

本資料は企画を練り直すにあたっての**叩き台の資料**です。叩き台なのでやたらめったら叩いていいです。

## 原因と対策

まずゲームとしての規模が大きくなりすぎた原因として、ヒロインの人数が多いことが挙げられます。

ギャルゲーとしてはオーソドックスな、各ヒロインと個別にコミュニケーションを重ねる形式をとると自然と規模が大きくなってしまいます。

そこで現実的な規模に縮小するために以下の対策をとります。

1. ヒロインの人数を3人に減らす。
  - 同時に画面に出現できる人数+シナリオの規模的にも満足できる人数
2. オーソドックスなギャルゲー形式を見直す。
  - 得意な分野を活かしきれていないため。  
(ベタを目指すより特化したほうが強いチーム)

## ヒロインの選定

ヒロインを減らすにあたって、では誰がヒロインとして残るのか？ を提案します。  
なお、基本的なキャラクターの性格・設定などは初回プロットを活かすこととします。

### 1. フェイピック

メインヒロインなので。

### 2. ファースペース

Discord内で人気なので。

### 3. スコア

独特の口調のスポーツ少女という点で、上の2人と差別化されているので。

ヒロインを3人に絞る場合、それぞれのキャラクターを強くした方がいいです。

人数が多い場合はサブヒロインとして、レッドレイクのように普通の優しい女の子枠だとか、クンフベッガーのようなイロモノ枠、ダンジョンラークのような憎まれ役（兼ツンデレ）等のバリエーションも必要になってきますが。

3人に絞る場合は、セカイ系ヒロイン、不思議系電波少女、スポーツが得意で快活な少女のこの3人が一番良い選択かなあとと思います。

## 仮企画案

### スコール島わくわくウォークラリー～ついでに肝試し！～

主人公は4人チームで戦うネットゲームの大会で優勝した。その結果を表彰するとしてパーティーに招待された。

主人公はゲームでチームを組んでいる仲間とリアルで会うのは初めてだったが、なんと集まったチームメンバーは**全員女の子だった！**（王道的ラブコメ展開）

これは楽しいパーティーになるぞ！ と思ったが連れてこられたのは絶海の孤島。

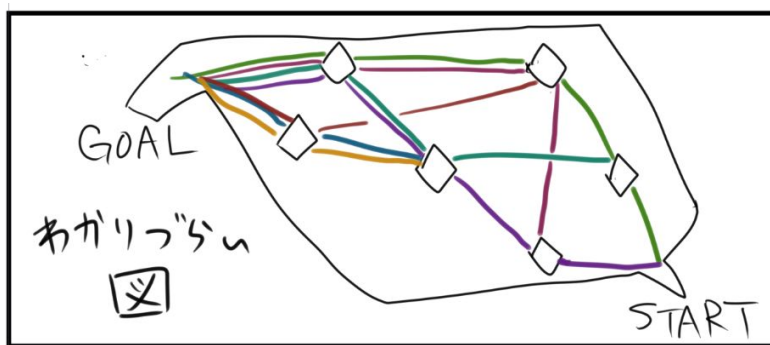
うろたえていると、デスゲーム漫画に出がちな謎マスコットにより「スコール島わくわくウォークラリー」の説明をされる。



こうして、無事にこの島から脱出するために主人公たちは危険なウォークラリーをこなさなくてはいけなくなったのだった！

## ルート選択について

1回のプレイではチェックポイントは全て回れません。毎回2つのチェックポイントから1つを選んで、最大で3つのチェックポイントを回ってゴールを目指すことになります。

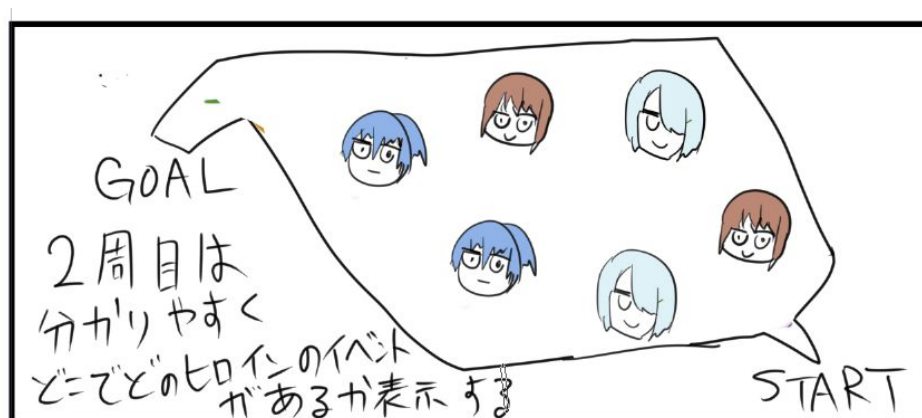


最大で8ルートあることになりますね。（詳しくは付録の表を参照）

各チェックポイントではちょっとしたラブコメイベントがあり、ヒロインたちの好感度が上がったり下がったりします。同時に島の謎も徐々に解明されていきます。

ヒロインは3人、チェックポイントは6つなので各ヒロインの好感度が上がるイベントを適当に置きます。最大好感度は2です。**好感度が2になってないとそのヒロインとは結ばれません。**

つまりどのステージを攻略するかが、そのままどのヒロインを攻略するかに関わってくるわけです。



## 島の秘密とは？そしてRe:Awardの意味とは.....

各チェックポイントにある情報を読むことで島の秘密が徐々に明らかになっていきます。

簡単に言えば

- スコール島は高貴な身分の戦争犯罪者たちが戦後に裁かれることを恐れて、長期間隠れるために作られた島である。（そのため色々な施設が充実している）
- しかし結局は国に見つかり、戦争犯罪者としてこの島で処刑された。
- その際に高貴な身分の人たちが雇っていた私設軍隊との大きな戦闘が起こり、多くの人がこの島で戦死し、今もゾンビとなって歩きまわっている呪われた島である。

Awardには「裁定」という意味があります。Re: はラテン語で「～について」という意味。つまりRe:Awardとは「裁定について」という意味なのです。

繰り返しを表す接頭詞でもある「Re-」の意味もあります。一度は裁きから逃れたが再び裁かれました。という意味もこめたダブルミーニングだったのです！（どーん）

- その後、スコール島は国が管理する秘密の処刑場として再利用されることになった。

## そして物語の意外な結末とは

何やかんやでチェックポイントを周りゴール（崖）にたどり着いた一行はそこで驚愕の真実を謎マスコットさんより告げられます。

この無意味なサバイバルゲームは「地球代表の戦士」を決めるためのオーディション.....つまりは**品評会**だったのです。

そしてこの島は実際にあったスコール島をバーチャル空間に再現した島で、主人公たちの体は実は「パーティー会場」で眠っているだけなのです。

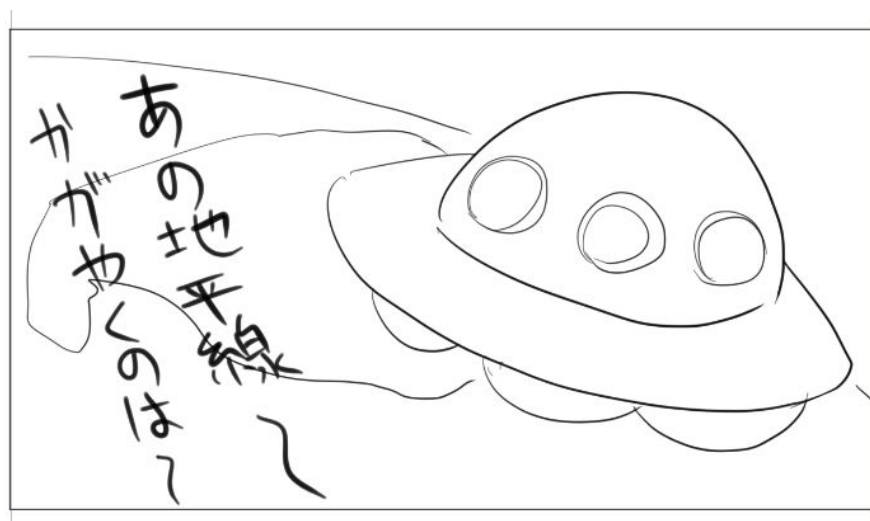
謎マスコットは続けます。現在、地球は宇宙人の侵略の危機に陥っており、主人公たちが遊んでいたネットゲームや、この島でのウォークラリーは「地球代表の戦士」を選出するために用意された舞台だったのです。

その事実を聞かされた主人公たちは「地球代表の戦士」として宇宙人たちと戦うことを決意したのです。

——俺たちの戦いはこれからだ！

こうして地球代表の戦士として選ばれた主人公たちは国から表彰されたのです。

（ゲームでの優勝とあわせて2回め。Re-Awardなのです！）



君をのせてはロシアではフリーBGM

## これらの設定の利点

名前に関してですが、主人公もヒロインたちも本名ではありません。ハンドルネームです。

これは「ネットゲームで知り合ったメンバー」であるためです。つまり、どんなに**珍奇な名前でも良い**わけです。だってハンドルネームですから。

「ネットゲームで知り合ったメンバー」という設定があるおかげで、ヒロインたちが変わった名前でも大丈夫なわけですね。**すごい！**

あとは結局、このゲームのメイン舞台は「バーチャルリアリティ」なのでまあ何でもありなわけです。ゾンビが出ようとバグで無限落下しようとなんだらうと。

なにせ「バーチャルリアリティ」なわけですから。この設定のおかげでどんなバグが出ても怖くないですね。

## 開発する際のメリット

ラブコイベントは最大で6シーンあるわけですからギャルゲー（萌えゲー）としては成立します。

しかも一つ一つのシナリオは短いです。シナリオが本筋ではありません。

よって3Dのウォーキングシミュレーター的な感じで開発でき、かつとうまさんせいのクソゲー生活成分も多くなります。

**味が濃い！**

## デメリット

純粋に施設が多いため、レベルデザイン（マップデザイン）のコストが高いです。

少なくとも建物内に入ることは出来ないようにした方がいいです。

なお、低クオリティでよければ建物自体のモデリングは可能です。（キャラクターのモデリングは絶対に無理ですが）



## 付録

### ゲームのインターフェイス案



ルートの表

1	農園	謎の施設	ボール湖
2	農園	謎の施設	サッカー場
3	農園	廃校	ボール湖
4	農園	廃校	サッカー場
5	礼拝堂	謎の施設	ボール湖
6	礼拝堂	謎の施設	サッカー場
7	礼拝堂	廃校	ボール湖
8	礼拝堂	廃校	サッカー場