



ターゲット

「魔女の家」「恐怖体感 呪怨」などの探索ホラーが好きな人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

主人公が、閉じ込められた屋敷で起きた事件の真相を解明し、脱出する



ゲームクリア・勝利条件

各事件は特定のアイテムを収集し、かつ所定の操作（蠟燭に火を灯すなど）をすることで究明となる。事件の中で究明しなければならない事件が5つあり、5つの事件を究明すると、隠された事件が発生する。6つ目の事件に気づき、6つ全ての事件を究明した場合、究明エンドとなる5つまでの場合、脱出エンドとなる

ゲームオーバー条件

明示的なゲームオーバーはないが、探索は懐中電灯の電池が持続している間のみ、可能で、探索中に電池が切れてしまうと、究明している事件に関するアイテムを失い、もう一度同じ事件を究明しなければならない。



開発進捗

マップを作成中
本作で取り上げる事件に関する詳細の決定

備考・注意点



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

本ゲームは事件に関する証拠品を収集する探索フェイズと、収集した証拠品をもとにアイテムを組み合わせるなどの究明フェイズに分かれる

探索フェイズでは一般的なFPSの操作であるwasdキーによる前後左右移動、マウスによる視点移動

究明フェイズは所定の場所に入ると自動で開始される

画面に取得したアイテムタブが表示され、マウスでアイテムの出し入れとテーブルの上で配置を変えることができる



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ・ 番庄智也
 - ① プランナー
 - ② レベルデザイン、進行管理、シナリオ、プログラミング
- ・ 趙 恩明
 - ① プランナー
 - ② モデリング

**以降のページに
企画書を追加してください**

炎 Homura

あいつは俺のい... 聞かない
いじましいやつだ
今日も俺を影で笑っているに違いない

荒俣家

毒と銀
江戸
書斎の文書をもとに
屋敷中に散りばめられた謎を
解き明かして

脱出せよ

閉じ込められた屋敷
そこは、かつてある財閥の家族が
一家心中をした屋敷だった...

ジャンル: 探索型「意味怖」ホラー
プラットフォーム: PC
対象ユーザー層:
「魔女の家」「恐怖体感 呪怨」などの探索ホラーが好きな人

ゲーム概要

コンセプト

意味がわかると怖いホラーゲーム

ゲームフロー

既読になった書籍に関連するアイテムが取得可能

探索中に得られる日記や証拠品をもとに
事件の真相を探る

探索

調査

意味がわかると怖いとは？

事件の原因があとでわかることでより恐怖や危険を感じる



探索中に得られる日記の切れ端を集める

事件関係者の事件当時の様子が破れた日記で残っている
プレイヤーは破れた日記を組み合わせることで謎を解く



日記は回文やアナグラムを含んでいる

日記は逆から読むと意味が全く変わってしまう文になっていたり、ひらがなだけで書かれていて、句読点の位置で意味が変わってしまうなどプレイヤーをミスリードする
そのため、日記の切れ端を組み合わせると意味が通ってもすぐに解決とはならない

ゲームシステム



電池システム

プレイヤーに探索中の緊張感を与えるため、懐中電灯の電池残量が提示される。これは、一度に探索できる限界を表しており、電池残量がなくなってしまうともう一度同じ事件について探索しなければならない。
なお、探索中電池は取得可能

日記の切れ端

日記はマップ上で切れ端となって散らばっている。そのため、それらの切れ端を並べ替えることで、プレイヤーは究明のための所定の動作は何か、知ることができる。

