



チーム名:おばけにく

作品タイトル:「ハッピードリームシンドローム」



## ターゲット

10代～20代

## プレイ人数

1名

## ゲームの目的

主人公が記憶を取り戻して病院から出ること。



## ゲームクリア・勝利条件

キャラクターの好感度を下げない

最終エンディング3種

## ゲームオーバー条件

キャラクターの好感度を一定数以上下げる。



## 開発進捗

完成済み(順次、1部のグラフィックのブラッシュアップ予定あり)

## 備考・注意点

- ▶一部、流血/暴力/恐怖与えるショッキングな描写が含まれています。
- ▶このゲームは精神病質をテーマにした作品です。

※実在する団体、人物とは一切関係ありません。この物語はフィクションです。



# 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。

(キーボード操作)

[Enter] ゲームを進める

[Ctrl\_win] スキップ開始

[space] メッセージ消去

[Command\_Mac] スキップ開始

※PCでの操作の想定です。

(マウス操作)

[right] メッセージ消去

[center] メニュー画面

[wheel up] バックログ表示

[wheel down] ゲームを進める



# 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。

- ①おばけにく...デザイナー
- ②音楽以外全ての制作

**以降のページに  
企画書を追加してください**





# ハッピー ドリッグ シンドローム

ジャンル: ホラー風サスペンスADV

プレイ人数: 1人

対応機種: PC

作品タイトル:「ハッピードリームシンドローム」

制作:おばけにく

## 制作時の目標

▶とにかく完成させる

▶主人公とキャラクターとの会話をテーマにしたゲームの制作

...主人公とキャラクターとのコミュニケーションを通じて問題解決をはかるゲーム  
の制作にまとまる

## ストーリー

主人公は目を覚ますと見知らぬ病院で記憶喪失になっていた。他の患者やスタッフも変わり者ばかり…。そんな時、【ギフト】という薬が記憶の鍵を握っていることを知る。なんとかして記憶を取り戻し、無事に病院から出ることが出来るのだろうか…？

## キャラクター



トイ

主人公。記憶がない為、病室の番号から名付けられた。暗そうに見えて案外口が悪い。

メル

倒れてる主人公を助けてくれた自称看護師見習い。よく仕事をサボっている。

ドクター

医者。主人公の怪我の治療をしてくれた。少々胡散臭いが美形。

レオ

博識な青年。基本的に院内の図書室に籠っている。

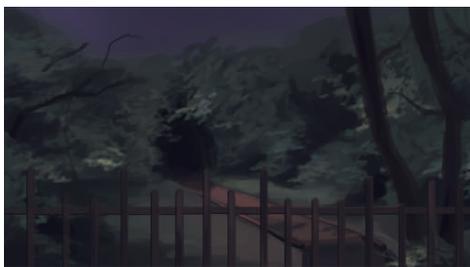
アサヒ

サメのぬいぐるみを無くして院内を探し回っている。少々不機嫌。

アキ

兄貴肌で頼りがいのある少年。兄弟がたくさんいるらしい。

## 背景



院内▶青を基調に清潔感のある色味に。

外▶森の中、現代的な病院とは対照的に  
病院が箱庭の中に閉じ込められている感じを出す。

# ゲームシステム

## 通常モード



他のキャラクター達との会話の中で  
交流を深めたりキャラクターのことを  
知る部分。

## 対話モード



通常モードで得たキャラの特性を  
ヒントにそのキャラクターから情報を  
手に入れたり説得する部分。

