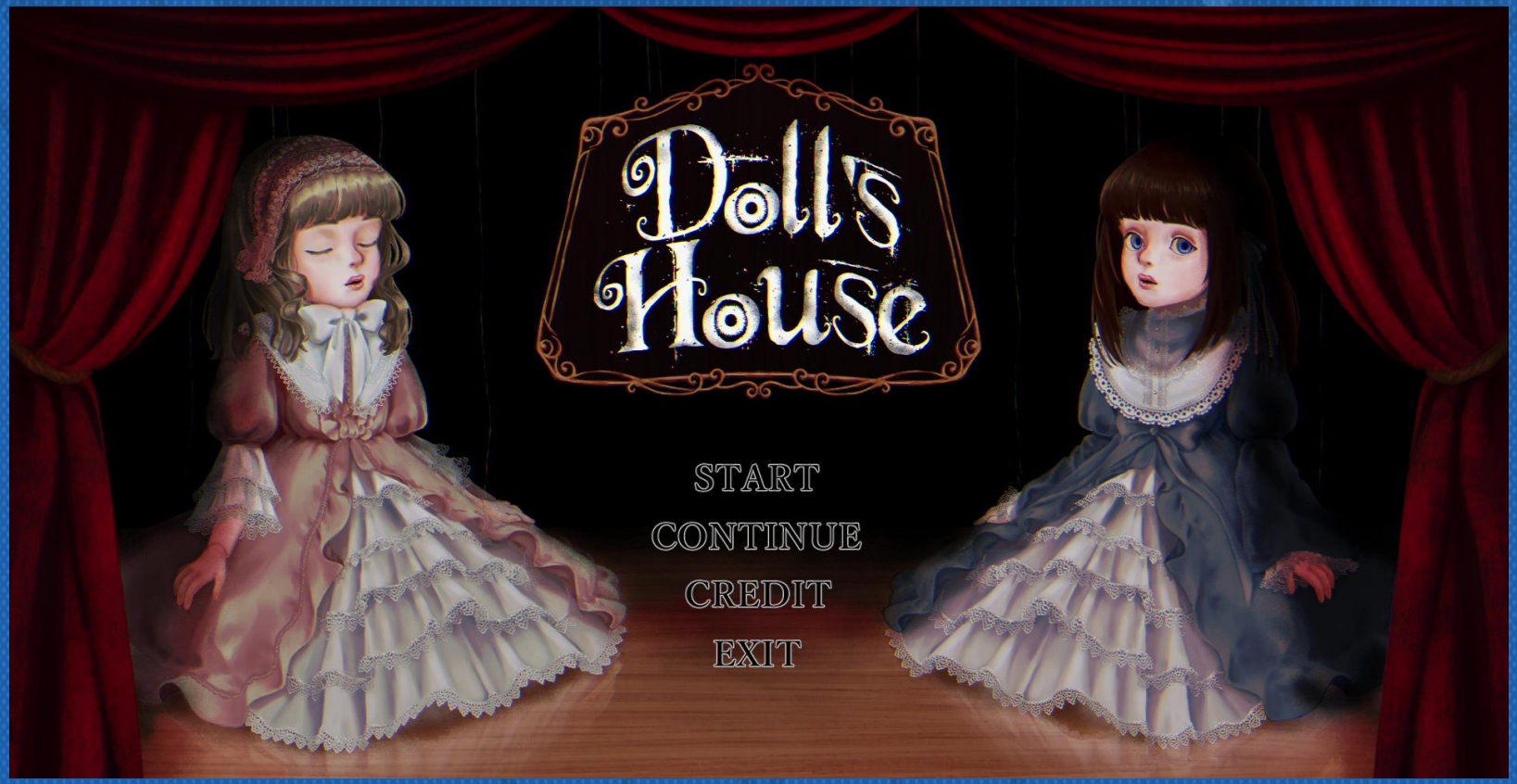

チーム名：マリオネッ党
作品タイトル「Doll’s House」

ターゲット

探索ホラー、謎解き、退廃的な世界観が好きな人

プレイ人数

１人

ゲームの目的

母の墓参りの帰り道、最愛の父親とはぐれてしまった主人公マリア。目を覚ますと、見知らぬ屋敷の中だった――恐ろしくも美しい屋敷を探索しながら、様々なギミックを解き明かし、父親との再会を目指すホラーチックなアドベンチャーゲームです。

ゲームクリア・勝利条件

はぐれてしまった父親と再会し、屋敷から無事に脱出すること

ゲームオーバー条件

随所で迫りくる人形からの逃走失敗
バッドエンドへ進む

開発進捗

一部画像素材を除き完成

備考・注意点

コントローラー非対応です

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。

方向キー左	左移動
方向キー右	右移動
方向キー上	上移動
方向キー下	下移動

Zキー：決定、調べる、特定の場所で登る、テキストを進める
Xキー：アイテム画面を開く、キャンセル
Escキー：タイトルに戻る画面を出す
数字キー：特定の場所で数字を入力する

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。

・野沢 真由
①メインプランナー、２Dグラフィックデザイナー
②企画提案、レベルデザイン、進行管理、UIデザイン、２D素材作成
・我妻 日菜子
①サブプランナー
②シナリオ、SE・BGM
・後藤 輝
①リードプログラマー
②インゲーム全般、アウトゲームにおけるタイトルエフェクト、
エンディングにおけるテキスト描画以外の実装
・石田 要
①サブプログラマー
②アウトゲームにおける画面遷移、デバック
・矢部勇貴
①サブプログラマー
②デバック、エンディングテキスト描画
・椿 結花
①２Dグラフィックデザイナー
②タイトル一枚絵、アイテムイラスト、各エンド・ゲームオーバー画面一枚絵

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。

・八幡亮太
①グラフィックリーダー
②３Dモデル作成、２Dイラスト作成
・金子亜未
①グラフィックリーダー
②３Dモデル作成
・伊藤 敦圭
①グラフィッカー
②キャラクターデザイン、３Dモデル作成
・細貝拓哉
①グラフィッカー
②３Dキャラクターモデリング
・益田直希
①グラフィッカー
②３Dモデル作成
・横井春香
①グラフィッカー
②３Dモデル作成

以降のページに
企画書を追加してください

Doll's House
ジャンル：謎解きホラーＡＤＶ
プレイ人数：１人
操作方法：ＰＣキーボード
ターゲット：探索ホラー/謎解き/
退廃的な世界観が好きな人
企画者：野沢 真由

コンセプト

恐ろしくも、美しい

探索ホラー＋アクション

恐ろしくも儚く、そして美しい人形たちに彩られた
屋敷を探索できるホラーゲーム

アクション要素を追加することによって
ギミック、謎解きが単調でなくなる
→より能動的にプレーヤーを世界に引き込める

2

企画意図

既存探索型ホラゲへのアンチテーゼ

ex)安直な猟奇 不条理すぎるご都合主義

→直接的な流血・殺人描写は省く

→フィクション故の生臭いストーリーで恐怖を煽る

ex)過剰に広大なマップ ギミックの繰り返し故のマンネリ感

→最長プレイ時間１時間程度のコンパクトなボリューム感

→マップ内の視点を切り替えることによって

多角的に世界を観つつ、別視点を駆使してギミックを解く

3

システム

上下左右＋縦方向移動／別視点表示

移動＋アクション

基本４方向＋特定の箇所で上に移動

（上移動は基本アクション動作）

アクション動作は超現実的過ぎないモーションのみ

＋

別角度から見た視点表示

特定地点でコマンド入力→画面外の景色を表示

（一枚絵を使用、移動不可）

表示画面からギミック解読のヒント等を探る

4

システム

プレイ画面　視点切り替え

4＋上下方向移動可能

【通常】

画面表示のみ

【別視点】

5

ギミック

ギミック解説例

箱を使って
上る

上る

上る

特定の
アイテムを
用いて
シャンデリアを
落とす

6

ストーリー　あらすじ

――母の七回忌　墓参の帰り道
　最愛の父とはぐれ、
　奇怪な人形屋敷に一人　迷い込んでしまった少女――

これは、いたいけな少女が
父との再会と　人形犇めく屋敷からの脱出を目指す
ホラーチックなアドベンチャーゲームである

7