

TONT



チーム名 : ALLINK
作品タイトル「TONT」



ターゲット

- ・ゲーム中毒、ネット依存を抱える10代学生
- ・家庭環境の問題、失職、就職難などで心が病んでしまった20代元社会人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

ゲームクリアのドアを開けること



ゲームクリア・勝利条件

ゲームクリアのドアを開けること

ゲームオーバー条件

なし



開発進捗

完成

備考・注意点

なし

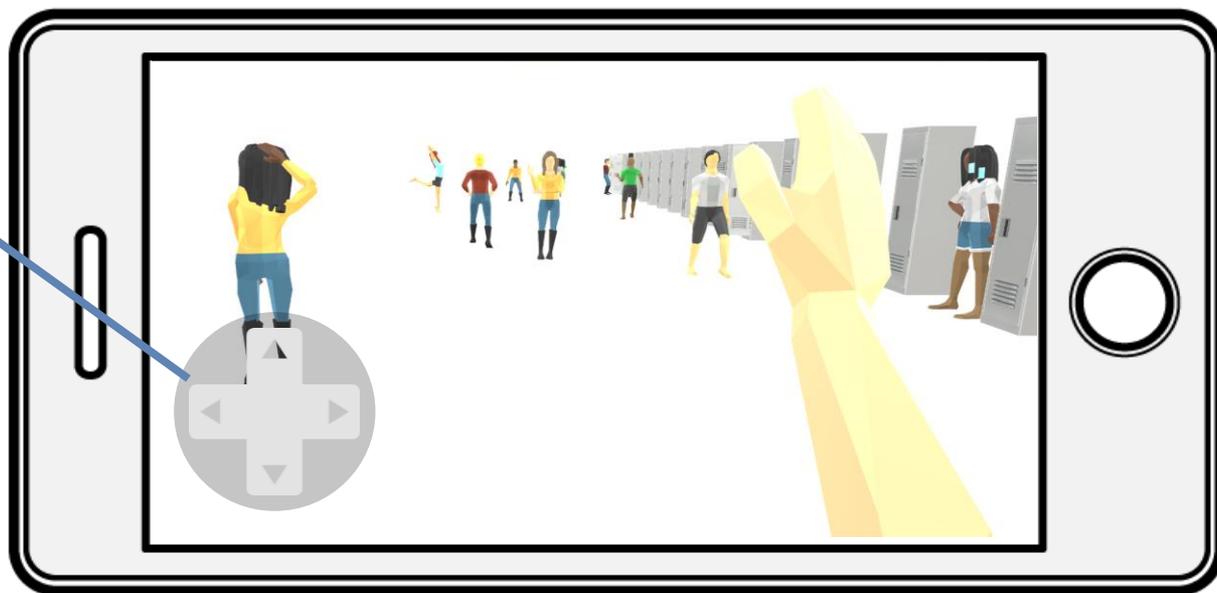


操作説明

※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。

十字スワイプ
移動

タップ
話しかける、
ロッカーの出入りなど





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。

・ミゲ

- ①プランナー
- ②企画書作成

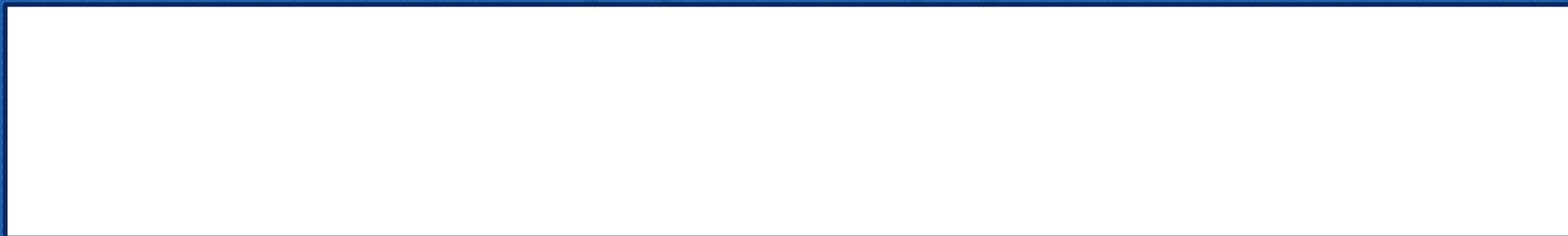
・Haluhi

- ①2Dデザイナー
- ②ゲームタイトルロゴ、スライドのタイトルロゴ作成

・SilkArch

- ①3Dデザイナー
- ②ロッカー、ドアのモデリング

**以降のページに
企画書を追加してください**



TONT



ジャンル : 3Dノベルセラピーゲーム

プレイ人数 : 1人

対応機種 : Android, iOS

Concept -コンセプト-

死 = ゲームオーバー
という解釈は正しいのだろうか？

正しいとするなら、

経済的幸福・安定 = ゲームクリア？ 病気や辛いこと = 死を催促する道具？ 社会不適合 = 詰みゲー？

私たちは 死の正体 を今一度考え直す必要がある

Information -基本情報-

ターゲット

ゲーム中毒、ネット依存を抱える10代学生

家庭環境の問題、失職、就職難などで心が病んでしまった20代元社会人

毎日の通勤・通学に嫌気がさした全ての人

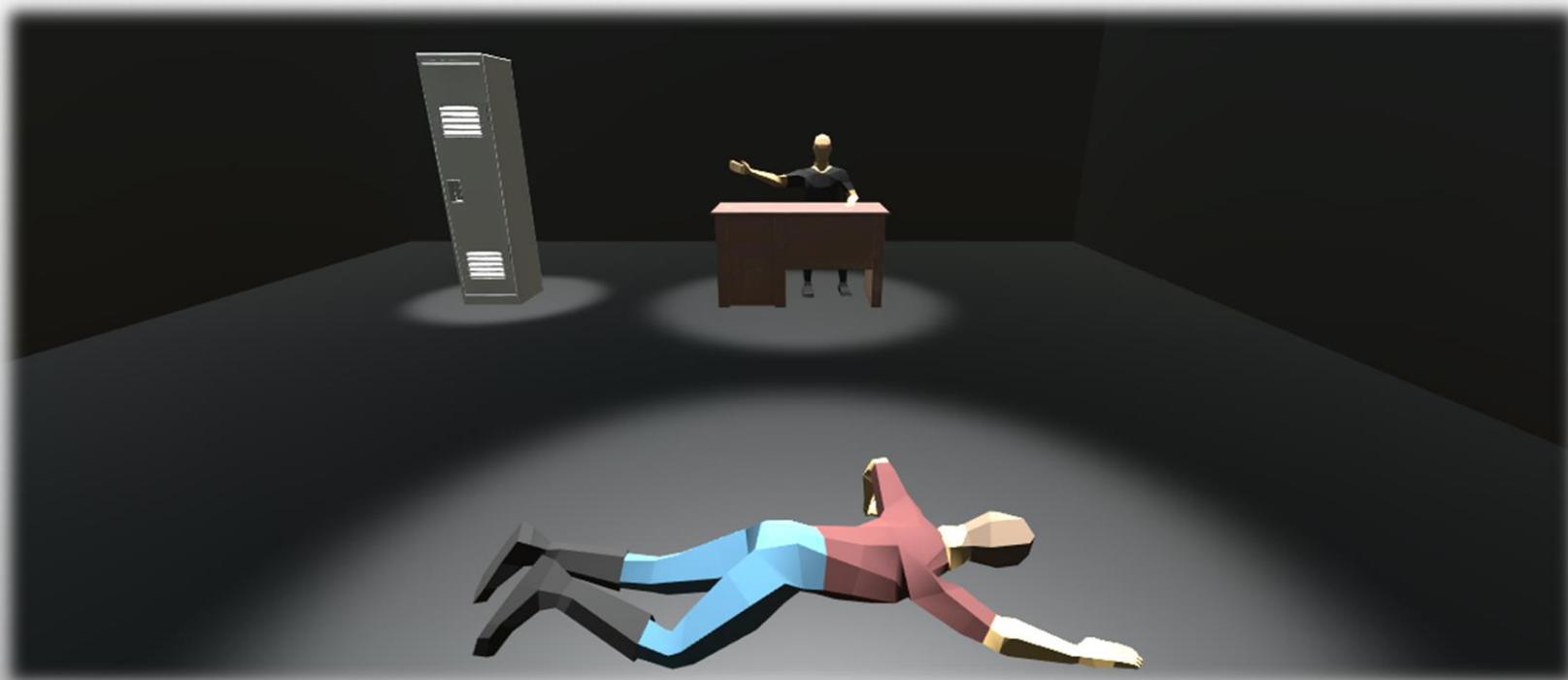
ターゲットの理由

この作品はゲームによる精神療法の可能性に挑戦することを目的としている。従来のゲームのような現実逃避ではなく、現実を見つめ直すゲーム性から、ゲーム障害に悩むユーザーや心の病を克服したい人にその効果が期待できると考えた。またゲームとしての要素も兼ね備えているため、多くのユーザーに楽しめる作品となりえる。

Origin -ゲーム冒頭-

主人公はたった今、命をなくした死人。

意識が戻ると、ここが人権運動によって環境が改善された死後の世界だと知る。



「誰にしても、どんな境遇にしても、歩んだ道を振り返ってみると、奇跡というのは見つかるものです。」

World-死後の世界観-

長い歴史の中で構築されたそこは、死者が集まる街となっていた。
死者はここで、人生を振り返る最後の時を過ごす。



廊下を歩き続けた先のドアを開くとゲームクリア。
いつでもクリアでき、目標も報酬もない。

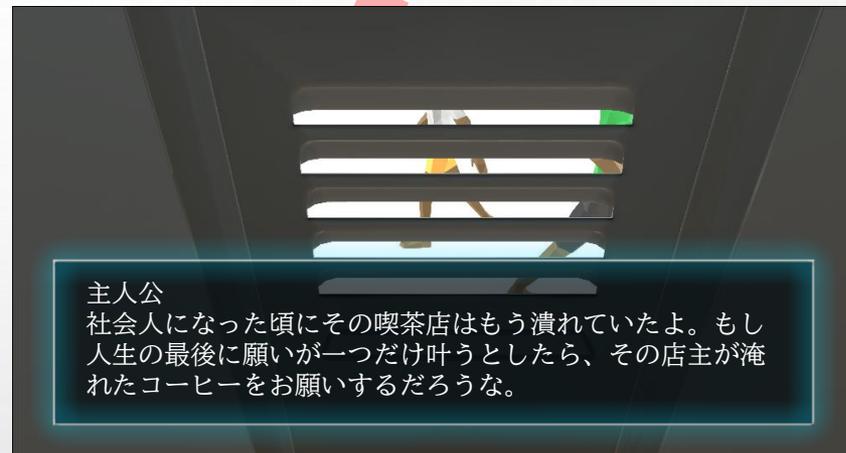
年齢、性別、生きた時代を問わずあらゆる人間が自由に過ごしている
人生の回顧を終えるまではロッカーで思い出話を楽しむ。

死の前では、現世で得た才能や努力、富、名声といった資産は関係ない。
でもだからこそ、この世界の人は自然と会話を楽しめているかもしれない。

System -人生の回顧-

たどたどしくロッカーに入ると、隣から陽気な声が聞こえてきた。

どうやら思い出話を楽しく語り合いたいようだ。



ロッカーでは主人公の一生に起きた出来事が
キーワードとなってノード状に表示される

キーワードを選ぶとその出来事についての
会話が始まり新たなキーワードが浮かび上がる

沢山の記憶に触れれば徐々に会話が弾み、話題は無数に広がっていく

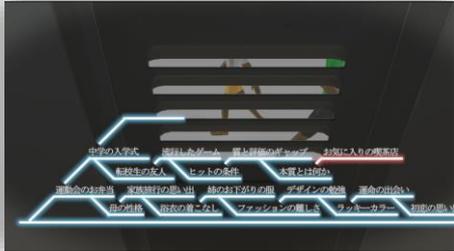
「俺はいつになってもこのロッカーに居たいんだ。
こんなにも幸せだった人生、忘れるなんてもったいないだろ？」

PROCESS -ゲームの流れ-

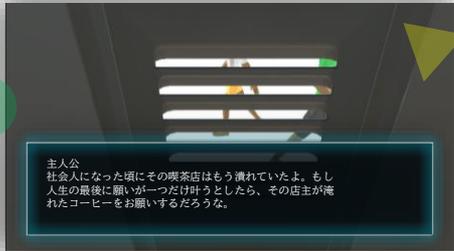
①



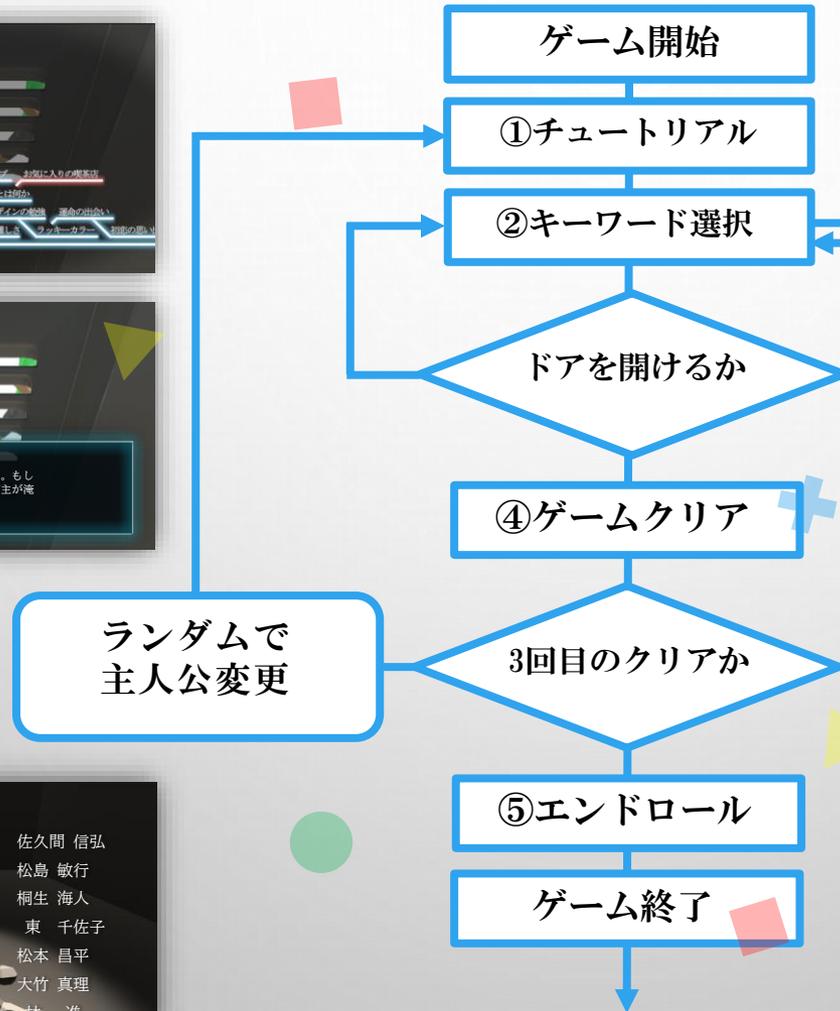
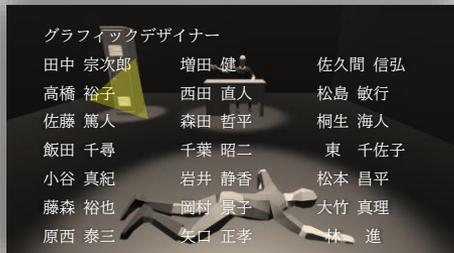
②



③



⑤



④



あなたはあらゆる主人公の一生を見る。
死を迎えた人生の共通点とは何だろうか。

Message -この企画への思い-

なぜロッカーに入るのか

ロッカーはその閉塞感から、恐怖やいじめを彷彿させる。そのロッカーを人生を振り返るキーアイテムにすることで、プレイ後にトラウマから解放されることを試みた。

3回に1度エンドロールが流れる意味

このゲームはプレイし続ければ無数のストーリーを楽しめるが、その感情や思いを整理する場面が与えられていない。3つの人生を見た後エンドロールに入ることで、ユーザーは自然と振り返り、その度に人生の共通点や新たな教訓を見出すことができると考えた。

ゲームタイトル「TONT」の由来

“To go or not to go” を省略した造語。これはシェイクスピア劇のハムレットに登場するセリフ “To be or not to be”(生きるべきか死すべきか、それが問題だ)に対抗して、現代社会においては死を選択肢に含むことが誤りであるという反論の意味と、ゲームクリアに進むか否かをプレイヤーに選択させるメッセージが込められている。

使用素材

画像制作に使用したUnity Asset

・PBR Game-Ready Desks Pack

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/pbr-game-ready-desks-pack-116137>

・Distant Lands Free Characters

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/distant-lands-free-characters-178123>