

the.four



「あなたの命は、ほんものですか？」

Windows用美少女ソフト アドベンチャー・ゲーム 企画書

The Fruits Of Wisdom[知恵の実]

一人の少年がジャンク屋にうち捨てられた少女を拾う。

『メモリは一週間分だけ』

少女にはそんな注意書きがぶら下げてあった。

そう、この少女が記憶出来ることは、一週間。

一週間を過ぎると古い順に少女の記憶は揮発してしまう。

一生懸命教えても、どんなに愛しても、七日より前の記憶は無くなってしまう。

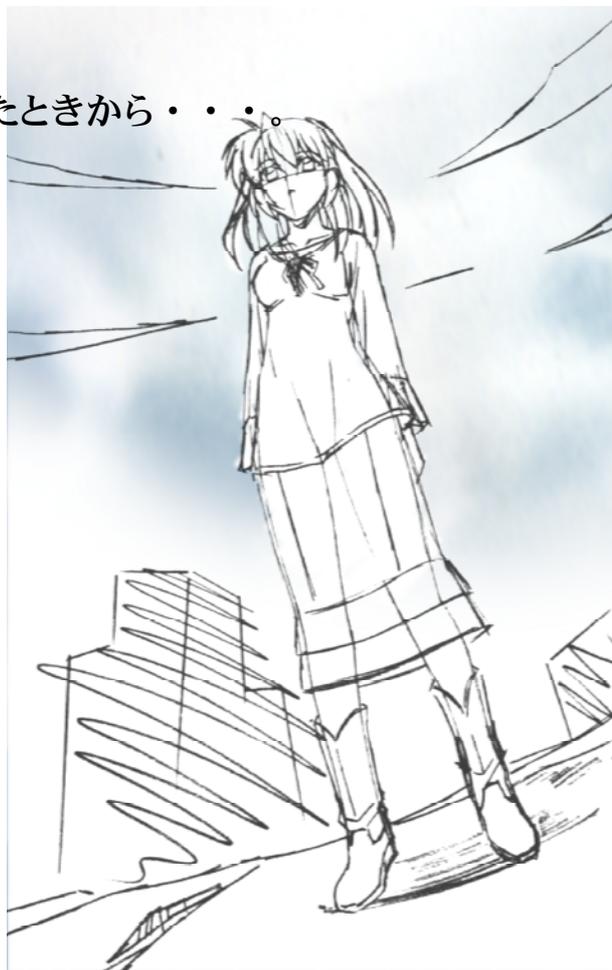
でも、最初はそれでも良かった。

少女は機械だったから。

けれど・・・。

一週間以上前のことを、少女が口にしたときから・・・。

少年の生活は変わった。



企画意図

何を売ればいいのか解らなくなっている昨今、企画力で勝負するにはどうすればよいか？

これはひとえに「他にないカラーを確立する」ことだと考えています。

市場に媚びることも大切ですが、媚びすぎて、何をすればいいのか解らなくなってきた部分もあります。

ですから、ここではもちろん市場をふまえつつ作品のカラーを強調して、そのカラーを市場に伝えていくことによってセールスすることは出来ないかと思いつきました。

そこで、^{ちまた}巷で多く受け入れられている「萌え」をかすめつつも、その中には埋没しないカラーをと思い、「愛」と「哲学」をテーマに織り込み、お気楽、快楽主義から少し距離を置いて、シナリオ／作品としての質を高めることに主眼を起きました。

『ちょっと違ったカラーを出してみよう。』

本作品の企画意図は、この一言に尽きます。

テーマ

人が人らしくあるというのは、姿形だけではありません。

その人の体験したこと全てが、その人たらしめています。

日々過ごしていること、過去にあった出会いや出来事、これらの様々な体験が、その人の姿形や精神を作り、その人たるその人を作り上げていると考えることが出来ます。

では「体験」とはなんのでしょうか？

もちろん、それは一言で現せないかもしれませんが、その一翼^{にな}を担っていることの一つに「記憶」があります。

もし、記憶に制限があったら。

その人は、人として、人たらしめることが出来るのでしょうか？

自分は憶えているのに、その人がどんどんと自分のことを忘れていく。

それはどんな思いなのでしょう？

本作品は「記憶」を鍵^{キー}に、その記憶から来るいろんな「想^{おも}い」を描き出し、その中に眠る「愛」と「人間性」をテーマにユーザーに問いかけます。

世界観

今とあまり変わらない世界。

ただ、シナリオの都合を良くするために、科学は今よりも少し発達していて、A.I.が存在し、機械が人間と同じような振る舞いをする事が出来ることになっています。

もちろん、全く同じではありません。注意深く観察すると、機械（コンピュータ）と解ってしまう程度です。

舞台となる街は、東京の郊外。都心部へは電車で30分と言った所です。

閑静な住宅街と、数多く残る雑木林などの自然、そして多摩川。都心の喧噪からはやや離れた、静かな学校（中学校）。

土手、公園、サイクリング・ロード・・・。

ただ、世界はどことなく荒廃しています。まるで大きな地震か戦争の跡の様に。割れたアスファルト、崩れた家々、水没しているビル、倒潰した高速道路など。

そんな世界に、人々はまるで何事もなかったかのように暮らしています。

朝のラッシュ、渋滞、その光景は今の私たちの暮らしとさして変わりありません。

導入

ネットでA.I.のたたき売りが出ていると知った少年は、秋葉原に出向くも、残っていたのはジャンク品だった。

一週間分しか記憶できないA.I.

それでも、無いよりはマシだと思った少年は、それを安く買ったたく。

いろいろな周辺パーツをそろえて、A.I.が五体満足に動けるようになったのは、さらに一週間後だった。

次の一週間は、平凡に過ぎた。

特に変わったこともなく、面白くない学校生活を送る少年。

A.I.の少女は、自分がいつ動き始めていたのかを、すでに忘れていた。

次の一週間、少女の記憶を何とかしてやりたいと思案する少年。

すると、少女が教えたこともない歌を歌っているのを耳にする。

不思議に思う少年。その歌は、何処で覚えたのか？

テレビ？ ネット？ それとも、かかってきたセールスか何かの電話？

次の一週間、少年はその歌を知っている少女に出会う。ギターを背負ったその少女は少年に興味を抱き、少年の部屋に居着いてしまう。

このときから、A.I.は様々な記憶を呼び起こすようになるが、少年との生活は一週間を過ぎると、やはり忘れてしまう。

さらに次の一週間、謎の二人組が現れ、居候の女の子とA.I.を持ち去ろうとし、少年の生活は滅茶苦茶になっていく。

このA.I.に何か秘密が？ 襲ってくる二人組はいったい何者？

そんな疑問を抱きつつも、少年は少しずつA.I.の正体に近付いてゆく……。

登場人物

()内は容姿年齢

・少年 - ^{おち かずと}越智 和人(14)

大人しく、周囲の空気に流されがちな少年。優柔不断。

主体性に乏しく、やりたいことも見つからずに、何となく毎日を過ごしている。

ただ、成績は良く、学校では優等生と見られている。独り暮らし。

・A.I.少女 - 名前は任意（予定）

主人公に買われた、ジャンクA.I.

一週間分の^{れんそう}联想メモリしかなく、憶えた先から忘れていってしまう。

でも、拾ってくれた主人公を慕い、^{けなげ}健気にも一生懸命憶えようとする。

後述する【ギャグ】【リアル】【シリアス】のパラメータによって、容姿が異なる場合がある。

・友人 - ^{かわの たける}川野 武留(14)

主人公よりもコンピュータに詳しい少年。1年生の時に同じような趣味を持っているコトを知り、^{つる}連むようになる。A.I.などで主人公が困ると、助け船を出す。

・クラスメイトの少女 - ^{しゅとう あき}首藤 秋(14)

主人公の少年と同じ学級委員をしている、女の子。

最初は無口でオタクっぽい少年に興味も無かったが、物語に巻き込まれていくうちに、主人公に惹かれていく。

・先生（女） - ^{いなき りょう}稲置 涼(24)

独り暮らしの少年をいつも気にかけてくれる先生。

食事のお裾分けをしてくれたり、いろいろ相談に乗ってくれたりするが、当の少年は鬱陶しいと思っている。

・飛び込み少女 - 民子(15)

いつの間にか、少年の部屋に住み着くようになった少女。活発で好奇心旺盛で、オーバーリアクションな女の子。

奇妙なファッションをしていて、いつも肌身離さずギターを持っている。

少年にいつも妙な質問をしては、困らせている。

・追っかけ少女 - 紺野 珠水(18)&Althea Orgstone(12)

どうも、民子を追っかけてるツポイ、女の子二人組。小学生っぽい外人の女の子と、背の高い高校生くらいの女の子。銃をぶっ放したり、少年を拉致ったり、A.I.を壊そうとしたり、とにかく武闘派。制服を着ているところから、何処かの組織に所属していると見られる。



ゲーム

・基本システム

本作品はご多分に漏れず、オーソドックスなアドベンチャー・ゲーム・システムの様相を呈しています。

シナリオの分岐点に来ると、選択肢が表示され、どの選択肢を選んだかによってシナリオが分岐してゆきます。ユーザー・インターフェースとして新しい機能は逆にありません。こうすることによって、ユーザーは違和感なくゲームの世界に入ることが出来ます。

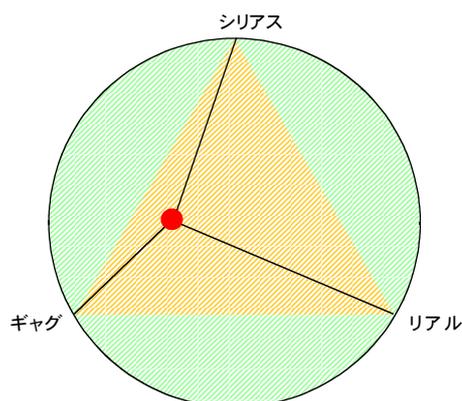
・物語の色を決める

本作品は、物語のカラーを決める【ギャグ】【シリアス】【リアル】の三つのパラメータがあります。この三つのパラメータを混ぜ合わせることによって、ゲームの雰囲気を決定させることが出来ます。

ギャグ・パラメータの多いゲームは、終始、ギャグに徹し、重いテーマやエピソードは省かれます。

シリアス・パラメータの多いゲームは、重いテーマやA.I.の哲学と言った部分に焦点が当たり、シリアスなストーリーが展開します。

リアル・パラメータの多いゲームは、世界設定やキャラの過去の設定などに焦点が当たり、物語の深みが増します。



パラメータの設定は、上図のような赤い点の位置を示すことによって実現します。赤い点から引っ張られている線がそのパラメータの量です。近ければ近いほど、そのパラメータが多いこととなります。赤い点を真ん中にする、ギャグ、シリアス、リアルイベントがバランスよく起きるという仕組みです。

また、エロの内容もこれらのパラメータによって、純愛、悲哀、エロの濃さなどが変わります。

さらにヒロイン役であるロボットは【ギャグ】【シリアス】【リアル】によって容姿が異なります。ギャグに近いとよりコケティッシュな女の子に、髪も短くポップなニュアンスが強くなります。シリアスに近いとギャグに比べて色も抑えられおしとやかになり、リアルに近いとモノトーンな悲観主義的なヒロインになります。

•一週間ごとに区切る

また、A.I.の記憶スパンを物語の区切りと考え、ちょうどアニメのTV放送のように一週間を一話として、物語を進めます。一週間で過ごし、次の一週間で新しい話が展開されつつも、前の一週間で振り返り、A.I.の記憶との関係が表現されていきます。

物語の分岐も一週間ごとに行われるため、例え複雑な分岐になっても、プレイヤーは分岐点を把握しやすくなります。

またこのように物語に区切りを持たせることによって、セーブし忘れたり、ちょっと前に戻ってやり直したり、と言ったことが楽になり、物語をプレイするのが非常に楽になります。

仕様

•動作環境

OS	Windows 2000 Professional 日本語版 Windows XP Home Edition / Professional 日本語版
CPU	Pentium III 500MHz 相当以上 (FSB 100MHz 以上推奨)
Memory	128MB以上
Video	800x600 ドット 32768色以上 (VRAM 16MB 以上)
Sound	44.1kHz 16bit ステレオ
HDD	1GB以上

※Windows95, Windows98, Windows98SE, Windows Meはサポート対象外

•データ

イベント画	100カット (差分のぞく)
バストショット	30ポーズ、130表情
テキスト	1MB～2MB
音声	7,000～10,000ワード
BGM	20～30曲