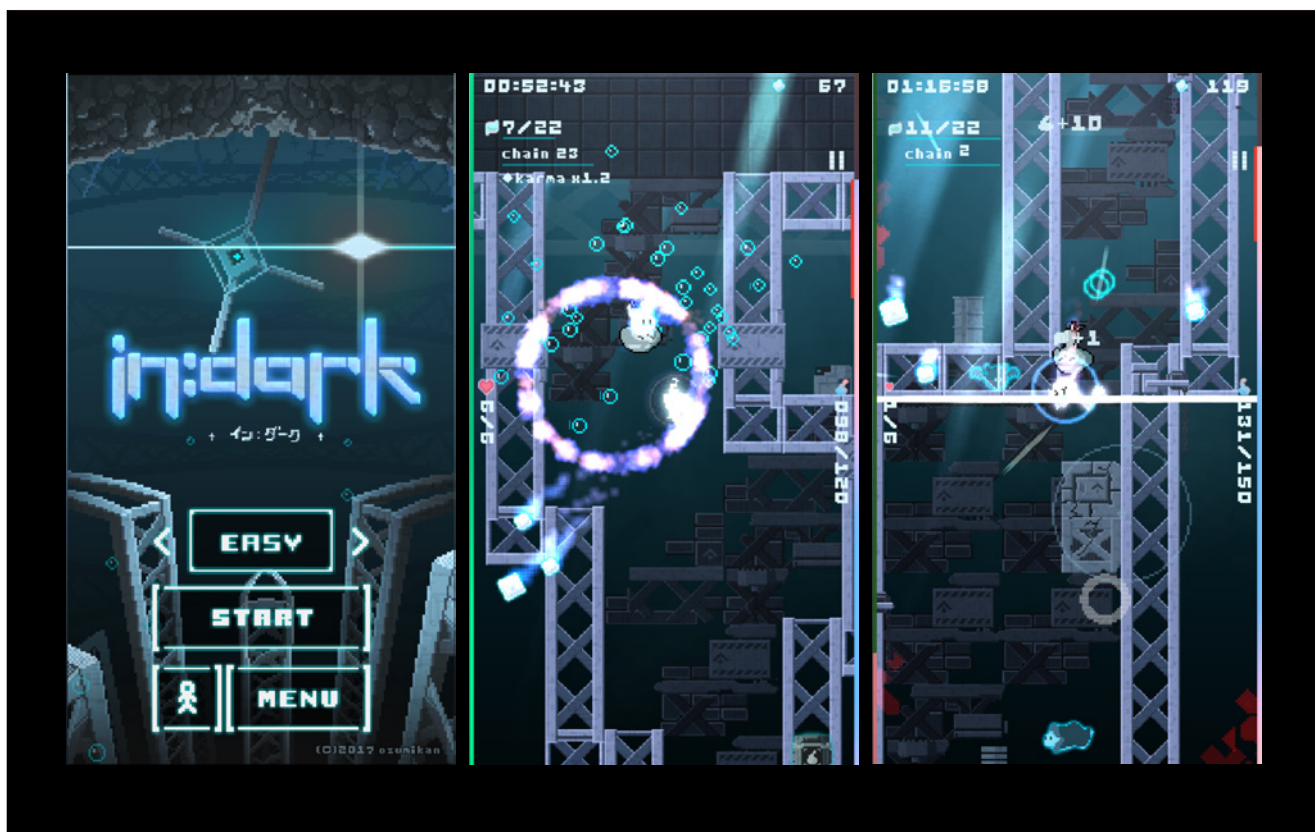


in:dark - インダーク

海底を目指し、混濁した記憶を復元するアクションゲーム

小都 亮治
札幌市立大学 コンテンツデザインコース
ozumikan.debug@gmail.com

松永 康佑
札幌市立大学
k.matsunaga@scu.ac.jp



ゲーム画面のスクリーンショット 2017 年
対応OS : iOS/Android , 開発期間1年 , Unity

インダークは繰り返し遊べて、ハードなアクションが要求される、ゲームならではのストーリー展開の方法を試みたゲームである。

スマートフォン向けに作られた本作品は、タップやスライド、フリックなどのスマートフォンならではの操作を駆使しつつ、ハードなアクションを楽しめるように作られている。無敵の魂を操って、それに引っ張られる形で追従する体を守りながら、海底を目指すのがこのゲームの目的である。

繰り返し遊べるシステムな故に、ゲーム本編で逐一物語を展開していくと非常にテンポが悪く、ハードなアクションゲームとして成立し難いと考えた。そこで漫画や映画、小説では表現できないような、ゲームならではの物語の展開方法として、「ゲーム本編外で『とあるワンシーンの切り抜き』を解放していき、プレイヤー自身が

ストーリー類推する事で物語が成立する」システムを採用した。本作品では、主人公が一体何者なのか・なぜ海底を目指しているのかは一切語っていない。これはプレイヤーと主人公の状況を一致させることで感情移入を促し、プレイ体験をより濃密にする。記憶を全て解放すると、主人公の目的や海底を目指している理由、物語の核心が明らかになる。この際にプレイヤーはそれぞれ様々な感情を憶えると推察されるが、そのひとりひとりの感情が物語の答えとして成り立つ。文字も音もないバラバラの一枚の切り抜きのみで物語を伝えることで、物語に多様性が生まれ、プレイヤーそれぞれの物語を産むことを可能としている。