

# 名探偵にゃーむず基本プロット

# 設定シナリオ

霧の都ロンド。

幻想と陰謀が入り混じるこの街は、時に「闇の都」とも呼ばれる。

そんなロンドの片隅、キャットフォード通り221B(仮)。

そこに住む一匹の探偵。その名は「にゃーむず」。

心に秘められた「たった一つの真実の声」を聞くことができる特異な力と、鋭い推理を武器に、相棒「にゃとそん」と共に、光を求めて数々の難事件に挑む。

だが、この街には、彼を待ち受ける「闇」がある。

完全犯罪を嗜む知略の化身、「もりにゃーていー」の影。

そして、にゃとそんが抱える、もう一つの謎…。

事件は解かれるためにある。

ロンドを舞台に、運命の推理劇が今、幕を開ける。

「ナゾトキの舞台が、今、始まる…。」

# にゃーむず

ロンドンのキャットフォード通り221B(仮)で探偵業を営む名探偵。

心の中に隠された「たった一つの真実の声」を聞くことができる特殊な能力を持つ。その声は必ず真相を示しているが、ぼんやりした内容も多く、事件に関係するかどうかの判断は、にゃーむず自身の推理にかかっている。

好奇心旺盛で、謎を解くことが生きがい。「事件は解かれるためにある」と考えており、事件が未解決のまま終わることを嫌う。普段はマタタビをふかしながら、だらしない生活をしているが、ひとたび事件が起こればその目は鋭く光る。

助手のにゃとそんには違和感を感じつつも、良き相棒として、ただ静かに観察している。

「にゃとそん君、君はずいぶんと遠くから来たようだね？」



会話パートでのイメージ



スプライト画像



幕間・次回予告用

# にゃとそん

未来のキャットフォード通り221Bに住む、  
TV番組制作会社のスタッフ。

視聴率低迷に悩む未来のテレビ業界を救うため、過去にここで活躍していたという、探偵「にゃーむず」の事件を再現し、番組『名探偵にゃーむず』として放送するために、過去と未来を奔走中。

ただ事件を放送するだけではなく、過去のにゃーむずの推理を再現しつつも、高視聴率を目指すため、そして、本当の答え(真実)を明らかにするため、にゃーむずの助手(ワトソン役)となり、事件の真相を追う。

「にゃーむず、また事件かね？」



会話パートでのイメージ (修正予定)



タイトル用 (リアル)



スプライト画像



幕間・次回予告用

# もりにゃーていー

ロンドの闇を支配する、犯罪王。

表向きは、未来の社会秩序について研究しているカリスマ的学者だが、裏では「混沌こそが真の秩序」と主張し、自ら事件を仕組む犯罪演出家。

人々がどのように騙され、どこで真実に気づくのか。それを知ることによる異常なまでの興味を持っている。

にゃーむずとは何度も対峙しているが、彼に対しては敵対心というよりも「解答者」としての興味を抱いており、常に「次の一手」を期待している。

「さて……次の幕が上がる。君がどこまで踊れるか、見せてもらおうじゃないか。」



次回予告でのデフォルメキャラ（右）



スプライト画像  
(とりあえず杖あり)

# ゲームイメージ①

キャラクター紹介で書いたとおり、過去のロンド(ロンドンイメージ)で起きた事件を、探偵のにゃむずが解決します。ただし、実はこの事件は未来でTVで放送(or動画配信)されているという設定です。にゃとそんは、事件に介入し、高視聴率を目指します。

(ゲーム進行イメージ：基本は2Dアドベンチャーです)

- 1 事件パート … 事件が起きる様子を描きます(犯人は分からない?分かる?)。
- 2 解決パート① … 探偵を操作し、謎を解きます(事件発生後～解決まで)。
- 3 介入パート … 過去に戻り、解決パート①の事件に介入。謎を難しくします。
- 4 解決パート② … ワトソン役を操作。探偵は半自動で動きます。
  - (事件を解決した場合) ステージクリア
  - (事件が未解決の場合) 事件は迷宮入り(ゲームオーバー)
- 5 放送パート … 解決パート②の事件が未来で放送され、ストーリーが進みます。視聴率に応じたポイントが入ります。
- 6 育成パート … ポイントを使用して、探偵/ワトソン役のパラメータ強化  
俳優の雇用(登場人物と入替可能)、偽装用アイテムなどを購入します。
- 7 次の事件へ … 次の事件までの幕間シーン。  
次の事件に進む or クリアした事件に再介入&再挑戦します。

# ゲームイメージ①

## 事件パート

通常のアドベンチャーゲームのような画面です(右：イメージ)。シーンは1画面で、犯行の瞬間を再現します(1枚絵も予定)。

コロンボ・古畑方式で犯人を明らかにするのか、犯人は不明にするのかは未定です。



## 解決パート①

画面などは事件パートと同じイメージです。シーンは1シナリオで、1～3画面程度を予定しています。

画面内のキャラクターと話したり、証拠品などを調べたりして、事件の謎を解きます。

ただし、謎はとてもシンプル。証拠品を調べて、必要な話を聞けば簡単にクリアできるイメージです。



画面イメージ  
(上：通常シーン、下：尋問シーン)

# ゲームイメージ③

## 介入パート

事件の謎を難しくするため、証拠品を隠す、アリバイトリック、無罪だけど犯人っぽい演技をさせる、偽証する、探偵とバトルをする、などなど、さまざまな介入ができればと考えています。(といっても、安易なアイデアしか思いつかないのです…)

## 解決パート②

画面下に視聴率(シチョウリツ)が表示されます。視聴率は謎を解くなどすることで上昇します。

見える証拠(虫眼鏡)、隠された証拠(虫眼鏡暗転)が右下に表示されます。

探偵は半自動で動きます。プレイヤーはワトソン役(にゃとそん)を操作し、自分で難しくした謎を解かせるため、探偵をサポートします。

事件が無事に解決するとステージクリア(視聴率に応じたポイントをゲット)、未解決だとゲームオーバーです。答え(真相)が変わる時も…



画面イメージ  
(実際には介入パートには探偵はいません)



画面イメージ

# ゲームイメージ④

## 放送パート

事件の解決シーンの辺りの台詞を表示し、エンディングや次回予告(生音)などを流します。その後、未来の猫がそれを見て喜んでいる…的なシーンが出るイメージです。にゃとその未来での仕事っぷりもここで表現します。

## 育成パート

ゲットした視聴率に応じて手に入るポイントを利用して、偽装用のアイテム(カード)などを購入します。また、探偵の推理能力/ワトソン役の偽装能力の育成も考えています(パラメータ向上、スキルゲット?)。

偽装アイテムは事件ごとに固定するか、どの事件でも使えるようにするかは未定です(後者は大変そうです…)。

また、俳優を雇用して登場人物と入れ替えれば、偽装支援(偽装能力値に補正)や、演技力の高さなどにより視聴率を上げることも可能です。



次回予告イメージ



偽装用アイテムのイメージ

右上の数字は偽装に必要なパラメータ名と数値  
(にゃとその偽装能力)

# その他

## オープニング / エンディング

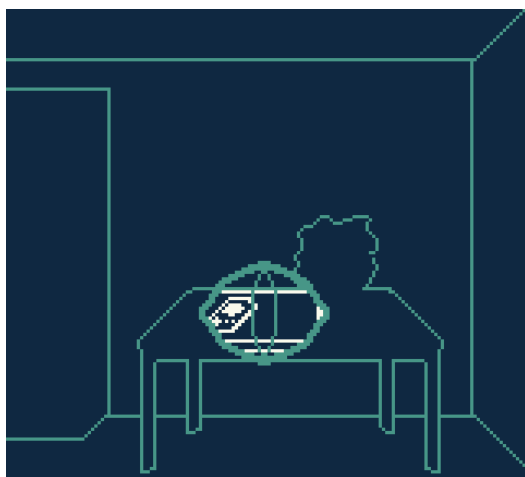
アニメのオープニング(エンディング)のように、歌(生音)が流れるデモを予定しています。

## ミニゲーム

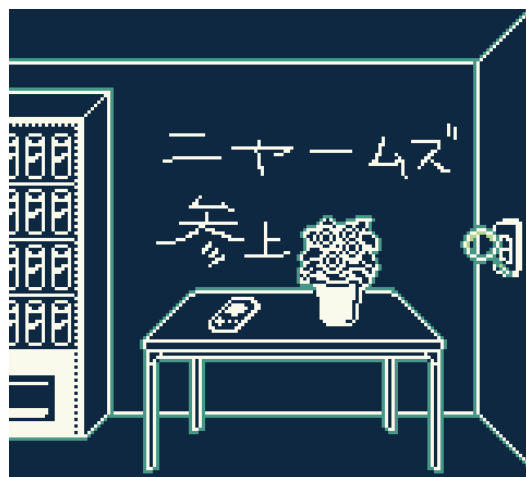
基本的にはアドベンチャーですが、途中でミニゲーム(設定でON/OFF可能)を入れる予定です。ミニゲームONの場合はクリアで解決、ミニゲームOFFの場合はパラメータによる自動判定の予定です。



ステージオープニング(エンディング?)デモ



ミニゲーム(猫の目サーチ)



※ このシーンのCGはテスト用に作成したものです



ミニゲーム(ボクシング)