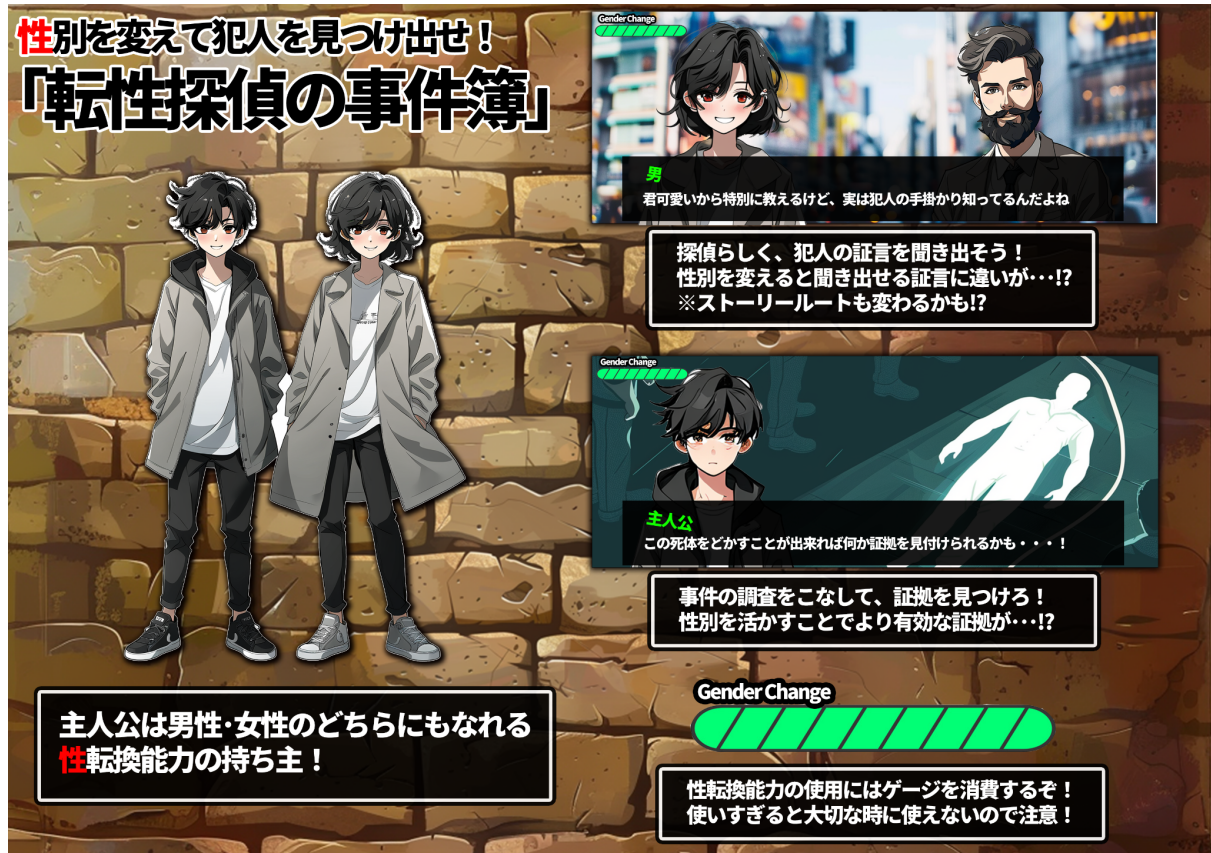


jariboyさん



AI活用方法

キャラクター: Midjourneyで大枠作ってから、Scenarioでパターンを作成

背景: Midjourney

企画: ChatGPT

AIツールへの感想

・表情の変化をつけたり、ポーズの変更をしようとしても、中々思った通りに行かなかった。
Modelを作ってそれを元に、という風にして作っては見たものの、中々上手く行かず・・・。
特に、表情については中々むずかしい・・・ちょっと顔やポーズを変えただけだったが中々うまくいかなかった。
(Scenario)

・案出しに関して、ChatGPTはかなり使えた。
おバカな回答もあったりすると、こちらの緊張もやわらいだり発想に繋がりがやすい。

・ホワっとした案もなんとなくそれっぽい言葉に変えてくれるので、その点もChatGPTは優秀だった

フィードバック

しむさん

■全体:タイトルもコンセプトも面白そうだと思います(最近の転生ものにもかかっている)キャライラストや画面イメージが多く分かりやすいです。どうせなら主人公に男女どちらともとれる名前(薫や司など)をつけてあげるとそれらしくなると思います。

余談になりますが「らんま1/2」という作品があります。あの作品もお湯か水を掛けられることによってらんまが性別を変えられますが重要なのは中身はそのままということです。性格まで変化してしまったらただの多重人格に見えますし、ベースの性格が男らしいらんまが姿だけ女性になるところにフェチズムを感じます。余談終わり

■気になった点

このゲームの場合、当然ながら男女を切り替えるという要素が最も重要だと思います。

ただ普通に作ってしまうと、捜査に行き詰まる→男女切り替え→捜査が進む→また捜査に行き詰まる→男女切り替え〜という単純な進行になってしまいます。

そして男女変化に制限(ゲージ)があることでむやみに男女切り替えをしないというプレイになり退屈に感じてしまうかもしれません。

■改善案

性別を切り替えるきっかけとなる動機をプレイヤーにも与えないといけません。

しかしやらされている感を出さないようにもしないといけません。

たとえば男性側は口達者で推理力がある、女性側はメカに強く記憶力があるという風にします。

こうすることで基本は女性側で色々な物的証拠を集めたり監視カメラやPCを操作、男性側は出会った関係者から証言を引き出したり、集めた証拠から推理を展開するという役回りができます。

そして何かの能力を発揮するたびにゲージが減っていくようにし、いずれ何の能力も使えなくなり犯人を当てるフェーズになるということにすれば、総当たりはできず怪しいものからチェックしていく流れになり、プレイヤーにとって取捨選択のジレンマが生まれると思います。

また、スキルツリーシステムを採用すると、たとえばPCスキルをレベルアップしハッキング能力を手に入ればより効率よく捜査ができるようになり、真犯人を当てることもできるようになる、という要素も作れます。

桜花一門さん

「性転換」という良いフックがあり、面白そう(特にTS同人誌やふたなり同人誌的な意味で)だと思います。そう思うとエロゲーの題材としてすごく面白そうな気がしてきました！！

ニカイドウレンジさん

■全体の印象

男が女になれる、女が男になれる、というのは現実では非常に難しいことで、ちょっとやってみたいと思える面白さがある部分で、題材としてとても魅力的だと思います！

■気になる点

女になる利点として「かわいさを武器にできる」、男になる利点として「死体をどかせる」と提示されていますが、性別を転換する能力のメリットとしてはかなり弱い印象があります。これだけの情報では「性別が変われるって、おもしろいね！」とは言えないですね。

『君の名は』の入れ替わるところの面白いポイントはどこでしょうか。『おにまい』は男性視聴者のどんな欲求を叶えてくれているのでしょうか。

ゲージの消費はジレンマを生む仕組みとして色んなゲームに搭載されていますが、このゲームでゲージがあるとうなるかは是非考えてみて頂きたいです。そもそも性別によって長所短所がある状態ですし、性別を変化させるのを人に見られたらまずい気もしますし、ゲージなんてなくなっても十分すぎるほどジレンマを生めている気がします。

■ニカイドウならこうする

性別転換を活かしていくなら、男性向けのちょっとえっちなゲームにしちゃうかも。男主人公が女性に変身できる能力を持ったという設定にして、女子校に潜入、そこで女子として振る舞うことでかわいい女の子とあんなことやこんなことが楽しめる...！ みたい

（名前非公開）さん

あまりアドベンチャーゲームをプレイしないのですがネタ的には面白そう。

ただ昨今だと割とセンシティブな話題でもあるのでどんなシナリオにするかは意外と難しいかもしれない。今回はテーマが「セイ」なのでこうなったんだと思いますが。例えば女性が他の職業に変装とか大人になるパターンの亜流と考えると変身・魔法少女などで散々擦られているネタではあるので男女差を強調しないと意外と新味は少ないかもしれない。

しかしそこを強調しすぎるネタ（例えば女子更衣室潜入とか）だとコントロールが難しそう。

企画書の見せ方や雰囲気づくり（背景のレンガなど）はうまい。

ジェンダーチェンジゲージなどあえて「弱点」を設けているのもゲーム的で良い。

このゲームならでも面白さが今の時点ではシナリオに依存するので評価しにくい。