

シックスフィートアンダザラウンジ
会話と選択による、静かなバー体験を。

2025 年度
東京造形大学デザイン学科メディアデザイン専攻領域 卒業研究
詳細企画書
12205015 高筒玲衣

コンセプトについて

本作は、会話と選択を通してバーを訪れる疑似体験を行うゲームである。プレイヤーはバーカウンターの客として、静かな店内でバーテンダーとの会話を重ねていく。

操作やシステムは最小限に抑え、派手な演出や明確な目的をあえて設定しないことで、「何かを達成する」よりも「その場に居続ける感覚」を重視している。

プレイヤーの選択は善悪や正解・不正解では分岐せず、会話の距離感や踏み込み方として物語に反映される。ゲームという枠組みを用いながら、鑑賞や体験に近い感覚を横断的に探る試みである。

企画概要

本ゲームはゲーム特有の選択という機能を、善悪を選ぶためのものではなく、会話を通して相手と距離を図るものとしてシナリオに組み込んだシンプルな ADV ゲームです。

プレイヤーはバーを訪れ、バーテンダーと会話を進める。

アクションはこれだけですが、バーでの会話を忠実に再現することでプレイヤーはバーテンダーとの会話に集中することができます。

ジャンル ADV

プラットフォーム PC 想定

所要時間 5-10 分

制作背景

研究との関連

ゲーム特有の高い没入感と体験。ユーザーの選択するという体験は、ゲームだけが持つ特別な体験です。本作では、擬似的にバーに行く体験を通してお酒について知るゲームを制作しました。

会話の行間や場の静けさの表現といったバー空間特有のものを、ゲームの選択や会話の間を用いることで、現実に近い体験を最大限に引き出すことを目指しました。

社会的及び個人的背景

コロナ禍を経て、年々バーへと足を運ぶ若者は減少しています。その背景には、遊ぶことや飲み会への抵抗感、バー文化という嗜好品文化の衰退などがあげられます。私自身がバーテンダーとして働く中で感じたこういった問題は、ゲームの疑似体験を通してバー文化やお酒文化を知つてもらうことで解消することができるのではないかと考えました。

世界観・舞台設定

あらすじ

ある日足を踏み入れた裏路地の地下にあるバー。端正に並べられた数々のボトルと煌びやかな装飾が並ぶ。正面には小綺麗なバーテンダー。お酒の世界に魅了された主人公はやがてバーに通うようになる。バーの文化、お酒に詳しくなっていく一方で、いつもいるバーテンダーと交流を重ねていくにつれ、主人公はこのバーラウンジの触れてはいけない秘密を知っていくことになる。

ザラウンジについて

ザラウンジは路地裏の地下にあるバー。店内はあまり広くなく、バー カウンターのみ。落ち着いていて、どこか静謐な雰囲気が漂う。

シックスフィートアンダーとは
英語で six feet under
意味は亡くなっている、埋葬されているという意味で、棺桶を埋める土の深さに由来する。

シックスフィートアンダザラウンジとは
正に選ばれなかつた選択と自分自身と向き合う場所。
お酒を通して、立ち止まる場所。

バーテンダーの正体
かつて、バーテンダーになる前は人の選択を見届ける仕事をしていた。
しかし、ある夜選択を誤り仕事を失った経験から誰かの選択を見届ける仕事をはじめる。

お店の秘密

表向き

- ・ 静かなバー
- ・ 時間の進みが他よりも緩やか
- ・ 外界の音は一切届かない

本質

- ・ 選択されなかった可能性が集まる場所
- ・ 客は皆、何かを決められなかった経験がある者

キャラクター設計 主人公の立場

主人公は初めてバーに訪れる。プレイヤー自身に反映してプレイして欲しいため、キャラクターデザインや口調の癖など、特定のキャラクターを思わせる要素を取り除いた。



バーテンダーキャラクターデザイン



バーテンダー立ち絵



タイトル画面



タイトル画面案



素材



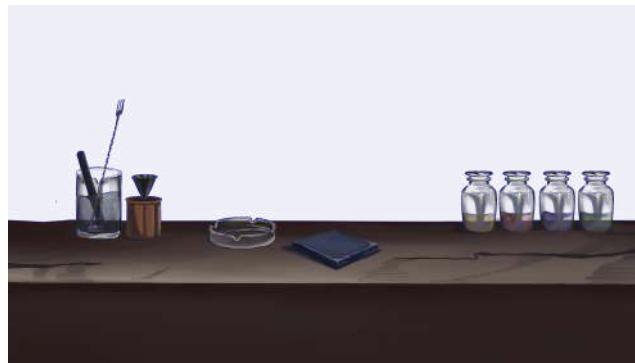
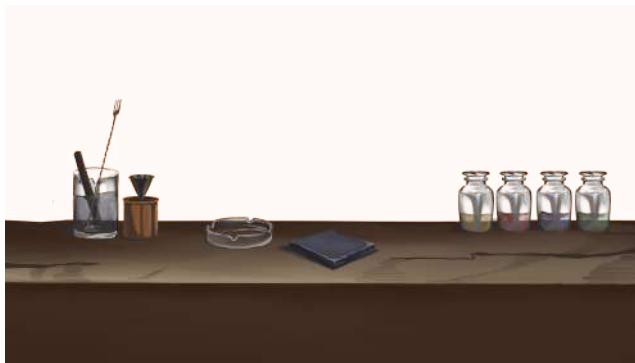
カクテル素材
左上から時計回りにジントニック、エスプレッソマティーニ、ピニャコラーダ、ウイスキーロック、梨のモヒート、オリジナルカクテル、ブルームーン



背景素材



バーカウンター素材



エンド別背景色調調整

左から、ハッピーエンド・バッドエンド・トゥルーエンド



メインシナリオ画面



バーテンダーなし差分

ゲームシステム概要

基本操作 クリック操作のみ

会話の進み方 バーテンダーとの対話のみ。

対話は基本的にカウンター越しのみで行われ、バーテンダーとの親密度を築きつつ、お酒を注文することで進む。

選択の有無とその影響範囲

選択は毎晩 2-3 ほどある。1-4 夜の選択は特に会話自体の大きな分岐ではないが、最終夜である 5 夜のエンディングの分岐に関わる。

シナリオ構造設計

バーでの体験に近づけるため、プレイヤーは一人称視点で物語が進む。

全3エンド、ハッピーエンド・トゥルーエンド・バッドエンドの3エンドに分かれる。

5夜完結 分岐は5日間でバーテンダーとどんな関係性を築いたかで変化する。



テキスト分量目安 行数三行



ストーリー分岐の考え方

選択は主に、雑談 / 注文 / 関係値の3つに分類される。分岐は最後のエンディング分岐のみである。雑談や関係値にかかる選択は、一見似たような選択肢が多いが、相手の闇に踏み込みすぎず、しかし友好関係を保つことができる塩梅を線引し、4夜までの総合的な数値を図ることでエンディングが分岐する。

進行構造 / ゲームループ

1日の流れ

来店は 全5夜

毎夜：会話①(導入)

選択①(態度・距離感)

選択②(お酒の注文)

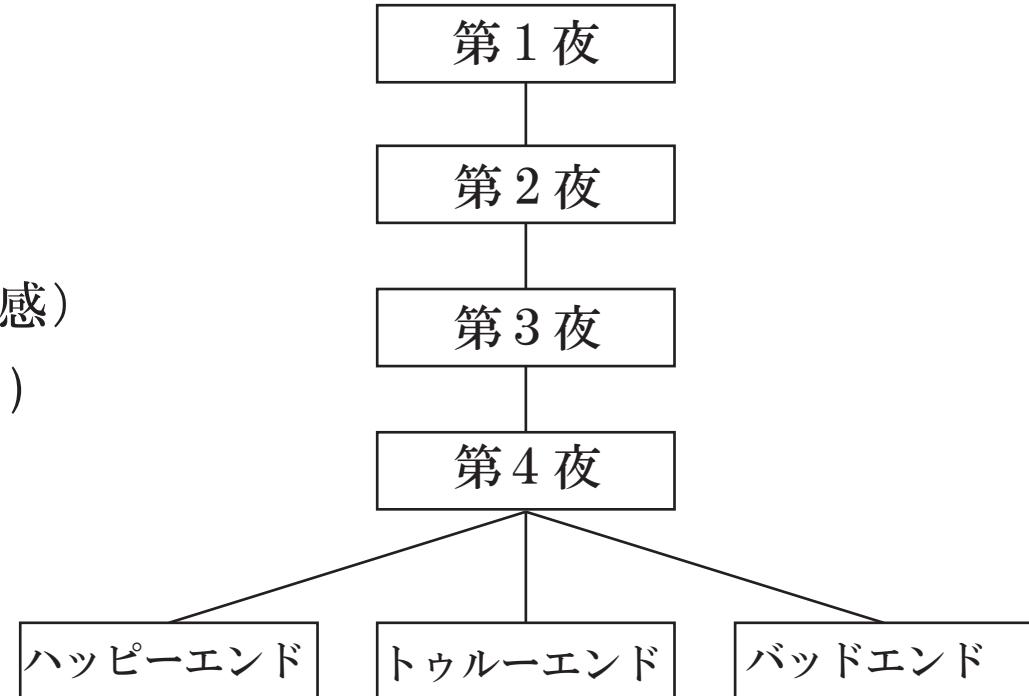
会話②

5夜目でエンド確定

エンディング条件

選択の数値は

- ・親密度（優しさ・寄り添い）
- ・踏み込み度（問い合わせ・暴く）で分岐している想定。



会話のルール

日常的で説明しすぎない、しかし丁寧な言葉遣いのバーテンダーと、なるべくキャラクターに傾かない言葉遣いの主人公。

説明のための文章ではなく、実際に誰かが話しそうな言葉を基準とし、感情を直接言語化しない。

「悲しい」「つらい」などの言葉は極力使わず、回りくどさや言い淀みもそのまま残す。

語られないことの設計

会話の中で、あえて回収しない話題を残す
プレイヤーの想像に委ねる余白を重要視する

選択肢の設計

正解・不正解を作らない

本作の選択肢には、一般的なゲームにおける「正解」を原則として用意しない。

選択肢=態度

選択肢はストーリーを分岐させるためのものではなく、プレイヤーがその場でどのような態度を取ったかを示すものとして設計する。そして、その態度の変化が分岐につながる。

使用ツール

グラフィックツール プロクリエイト

ゲームエンジン Unity 予定



リスク・課題と対策

ゲーム性が薄く、体験が単調になりやすい

リスク

本作は操作やシステムを簡略化しているため、プレイヤーによつては「何をするゲームなのか分かりにくい」「単調に感じる」という印象を与える可能性がある。

対策

背景・音・光の微細な変化を用意することで、明確なルール説明を行わなくても「体験が進行している感覚」を視覚的に提示する。また、選択肢による会話の変化を積み重ねることで、プレイヤー自身が物語に関与している実感を得られるようにする。

シナリオ

第一夜

いらっしゃいませ、こんばんは。今日は静かでいい夜ですね。さあ、こちらへ。

バーなどは…よく行かれるんですか？

- 今日がはじめて
- 普段もよく行く

そうですね。本日はご来店いただきありがとうございます。

お煙草は…吸われるみたいですね。灰皿失礼します。

ここでは、皆さんゆっくりと長居されることが多いです。外の音も、聞こえませんから。
貴方も、ゆっくりすごしてくださいね。

お飲み物は、どうされますか。

- 強めのロックスタイル
- 軽めのフルーツカクテル

かしこまりました。

……失礼します。こちらが・ウイスキーロック /・季節のフルーツモヒートになります。
・スコットランドのハイランドという場所で蒸留されているハイランドウイスキーを選びました。お酒をあまり飲まない方でもくせが少なく飲みやすいです。
・本日の季節のフルーツは、梨になります。果肉を実際に使い、本来ソーダで作るところをトニックに変更してありますので、甘くて飲みやすくなっています。
どちらも、後味が残りにくいですよ。

シナリオ

第一夜

…お口に合いましたか。ふふっ、なによりです。

お酒は、ゆっくりでいいんです。
ここでは誰も、急ぐ必要はありませんから。

私の名前…ですか。
名前は聞かない方がいい夜もあります。その方が、長く話せますからね。

また、いらしてください。
貴方とお話できるのを楽しみにしています。

シナリオ

第二夜

いらっしゃいませ、こんばんは。おや、またお越しいただけるとは光栄です。
ふふ、ここを気に入ってくれたみたいで嬉しいです。でも珍しいですね、こうしてまた
きてくれるなんて。

- 落ち着くから
- なんとなく

そうでしたか。実はここに来る人達は、皆何かを決められなかつた人たちなんです。

- 決めないことも、悪くない
- いつかは決めないといけない

… そうですね。本日は少し香りの強いものを。気分はいかがでしょうか。

- 落ち着く / 少し酔いやすいかも

・お待たせいたしました、こちらがブルームーンになります。ジンとレモン、それに加えてパルフェタムールというすみれや薔薇といった、お花のリキュールを使用しています。ショートカクテルなので、あまり時間をおかず冷たいうちに3口でお召し上がりください。ふふ、まるで本物の月のように妖艶で綺麗な輝きですね。

・では、こちらのピニャコラーダを。ラムにココナッツとパインと牛乳を使ったまるで南国を思わせるようなカクテルになります。ラムの量を調節すれば、度数の弱いものもお作りできますよ。

シナリオ

第二夜

お口にあいましたか。ふふ、それはなによりです。

今日も外は… 静かでしたか。
… いえ、こちらの話です。

おや、もうお帰りですか。本日ありがとうございました。
また、お会いできる日まで。

シナリオ

第三夜

いらっしゃいませ。3度目のこんばんはになりますね。こんばんは。
すっかりこういった場にも慣れたようで、私も嬉しいです。いつものお席へどうぞ。

今日はどういった気分ですか

- 飲みやすい1杯がほしい
- ビターな1杯がほしい

かしこまりました。お作りしますね。

今日のお酒は、少し作るのにお時間頂きますが… 待てますか。

- 待つのは嫌いじゃない
- 早く飲みたい

ふふ、そうですか。時間は平等に。止まらないはずですから。じきにできあがりますよ。

- ここは、外と少し違う気がするな
- 分かった

お待たせいたしました。本日はエスプレッソマティーニをご用意しました。うちでは、仕入れた豆を挽き、マキネッタで火にかけてからシェイクまでの全てをご注文頂いてからお作りしているので、どうしても他のお酒より時間がかかるてしまうんです。

- 今回はシティローストという中煎りの豆を使いました。他のエスプレッソに比べて軽い飲み口になっているはずです。
- 今回はイタリアンローストという一番深煎りの豆を使用しました。コーヒーリキュールとコーヒー豆をつけたウォッカも使用しているので、かなりビターな1杯に仕上がっていいると思います。

シナリオ

第三夜

その顔は、お口にあったみたいですね。ふふ、これだけ来ていただいていたら、聞かなくても分かってくるものですよ。

.....。

人生も、カクテルのように甘いものばかりではないですね。時には苦くて…
おっと、失礼しました。つい昔の話を。

- 大丈夫だよ
- もっと詳しく教えて
- ・… … ありがとうございます。
- ・私の話は、いいんです。

お帰りですね。かしこまりました。
次もきっと、お会いできると思いますから。
楽しみにしていますよ。おやすみなさい。

シナリオ

第四夜

いらっしゃいませ。やっぱりお会いできましたね。本日は、どういったお酒をご希望ですか。

- あなたのオリジナルカクテルが飲みたい
- さっぱりしていて飲みやすいカクテル

- ・私のオリジナルカクテル、ですか。かしこまりました。おつくりしますね。
- ・かしこまりました。さっぱりしていて飲みやすいものをお持ちいたします。
- ・お待たせしました。こちらがオリジナルカクテルです。青リンゴとジャスミン、ジンをベースにオレンジとトニックで割りました。甘めのカクテルになります。あえてシェイクはせず、ビルドでお作りしました。どうぞ。
- ・こちらがジントニックになります。ジンをトニックで割ったもの、といえばそうですが、ジンもスピイス系やフルーツ系など、様々な種類があります。今回は、フルーツの中でも白ぶどうを使ったジンを選びました。どうぞ。

今回も、お気に召していただけたようで何よりです。

… ああ、私の名前ですか。
ここでは、名前は持たない方が楽なんです。貴方もそう思いませんか。

- 知らない今までいい
- それでも、貴方のことを知りたい

今日はもう、お帰りになられた方がいいかもしれませんね。
… 大丈夫、次は必ず会えます。次は、ですけど。

シナリオ

最終夜 ハッピーエンド

あなたは、ここに留まりたいですか？

いいえ

正直、分からぬ

そう、ですか。

……この店は、私が選ばなかつた結果なんです。私も決められなかつた人の1人、といったところでしょうか。

かつての私は、選択を誤り当時の仕事を辞めざるを得なくなつた。そこから、選ぶことをやめ、人が選ぶのをただ見届ける側…こちら側になりました。

でも、貴方と出会つて、気づきました。私はずっと、決められないのではなく、決めるのがただ怖かっただけだった。そして、今からでも遅くないと。

今夜でこのお店を閉めようと思います。気づかせてくれてありがとう。

シナリオ

最終夜 トゥルーエンド

いらっしゃいませ、こんばんは。今夜も冷えますね。

さあ、今日はどんな気分ですか。

シナリオ

最終夜 バッドエンド

……もう、来ないで欲しかった。
あなたは知ろうとしすぎました。お店のことも、私のことも。

- それでも、真実は変わらない
- ごめんなさい

…っ！うるさい！もう帰ってくれ！
やっぱりあんたも、そうやって土足で踏み込むんだな。もう十分だ。
あんたは最初からここに来るべき人じゃなかった。

・謝ったって、もう遅い。知った先に、何があるのか。あなたはそれを想えていなかった。
ここにはもう、何もありません。