

PROJECT

企画書

DANBOLL

プロジェクトダンボール（仮）

10日間。20人。

仲間が、敵になる。

——何度でも。



— 主人公と主人公ハコビトver —

一緒に作る仲間を募集しています

——得意な分野で、一緒に作っていただけたらうれしいです

エンジニア

Unity (C#) でのゲーム開発

アーティスト

イラスト・キャラクターや背景のデザイン
3Dモデル・音楽など

「こうしたらもっと面白そう」と、ゲームの中身から一緒に考えていきたいです。

制作の進め方

メンバー2人、フルリモートで制作中。
それぞれ週30時間ほど取り組んでいます。
参加する時間やペースはご相談ください。

報酬について

小さな制作から、報酬をお支払いします。
継続時は毎月の固定報酬と、
発売後の売上分配を考えています。

まずは一度、お話ししませんか。

初回のお話にも、謝礼をご用意しています。

まずは「**トレーラー**」（全10ページ）と「**チーム編成**」の章へ。

トレーラー

—— 本ゲームを10ページで説明

▶ トレーラー

概要

世界観

ゲーム説明

ストーリーパート

ループカ島の一部を紹介

ダンジョンパート

育成とバトル

ゲームサイクル

チーム編成

スケジュール

繰り返す、混乱の十日間。

主人公は、通学路で、
不気味なダンボールを被っている「ハコビト」に襲われてしまいます。
小さな違和感が、島の崩壊の始まりでした。

舞台は学園都市ループカ島

突如、謎の生命体「未来人」が襲撃し、次々に島民を「ハコビト」へ変えていきます。
島の少年少女に脅威が迫る中、様々な思惑が交差します。

未来を変える記録。

初日の朝に戻り、人間関係や今まで集めたアイテムもなかったことになってしまいます。
生徒手帳に残された仲間達の記録だけが未来を変える手がかりです。

タイムリープを繰り返し、救い出した仲間たちと島を救え

失敗も成功も生徒手帳に刻まれます。
その記録を頼りに今度こそ全員を救い出し、強大な敵へ挑みましょう

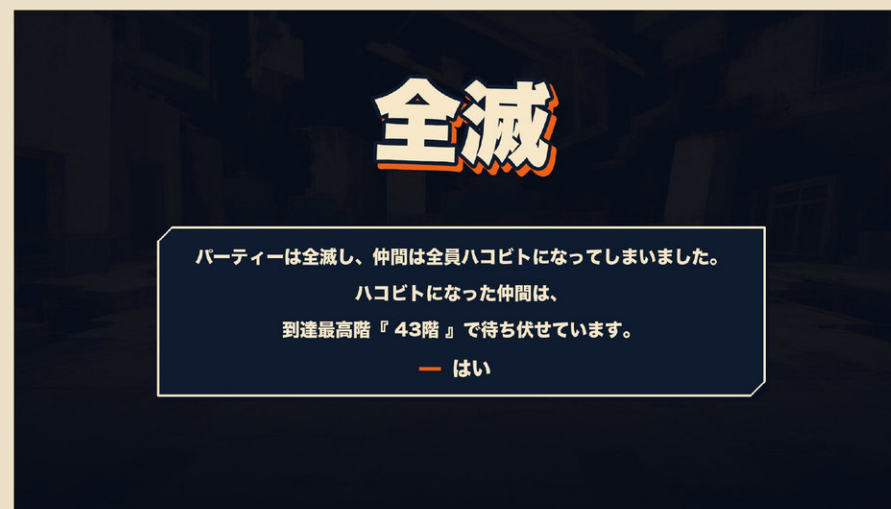
島を駆け抜け、仲間を救い出せ。



外部からの救援まで、残された時間は10日間。

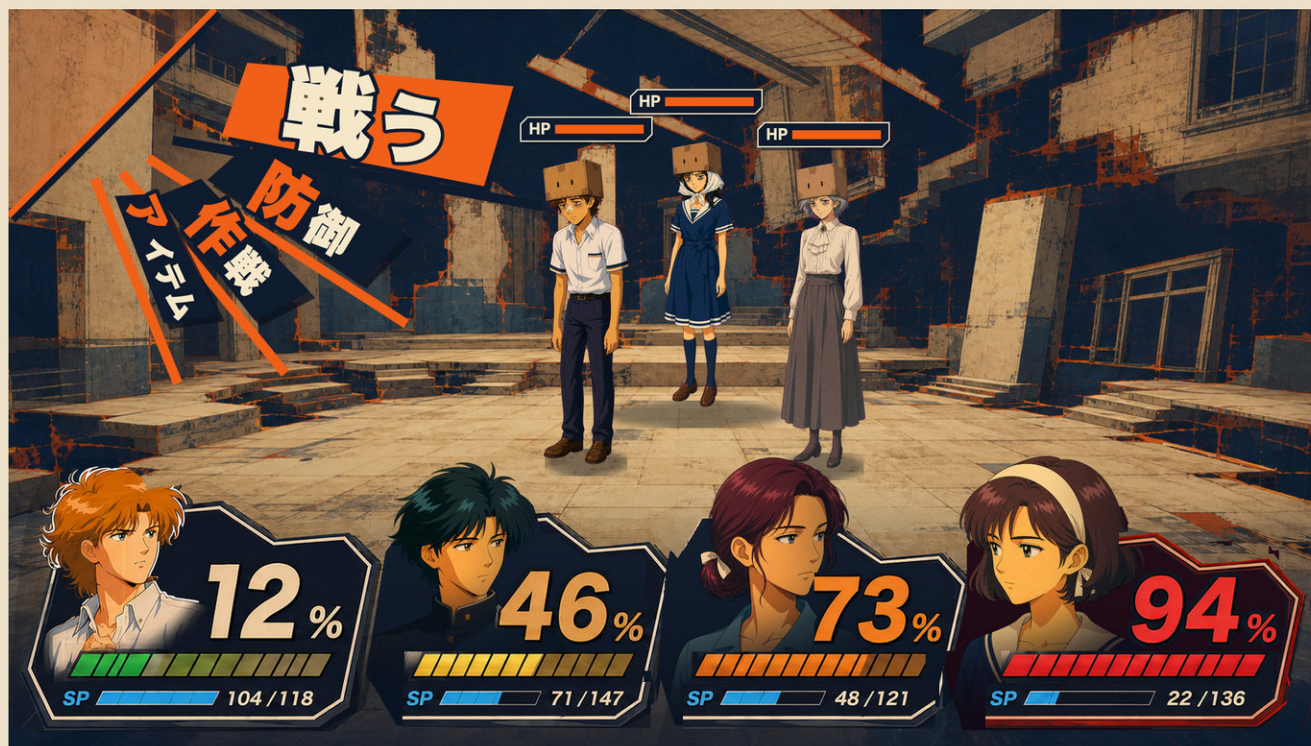
逃げ場のないこの島で、サバイバルが始まる。

だが、全員は救えない。



救うのが遅れたとき、あなたはきっと、その選択を後悔する。

特徴1 仲間は、負ければ敵になる。



でも、あの子の戦い方を、あなたはきっと知っている。

この島の10日間は、一度きりではない



未来人が遺した技術で、初日にタイムリープ。

特徴2 攻略の記憶を元に、 初日からやり直せる



未来を変える手がかりは、生徒手帳だけ。

救えなかった時にしか、 聞けない本音がある



救えた時

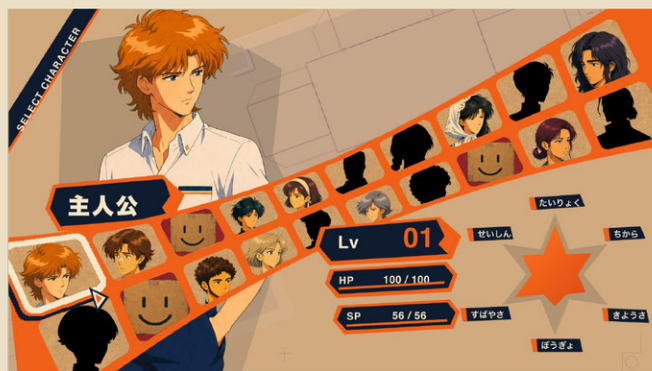


救えなかった時

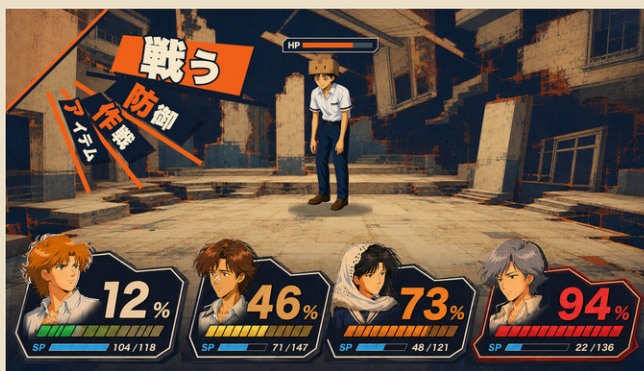
笑っていたあの子の声を、あなたはまだ知らない。

周回するほど、世界の見え方が変わる

仲間が増える



編成の幅が広がる



島の秘密が少しずつ明らかになる



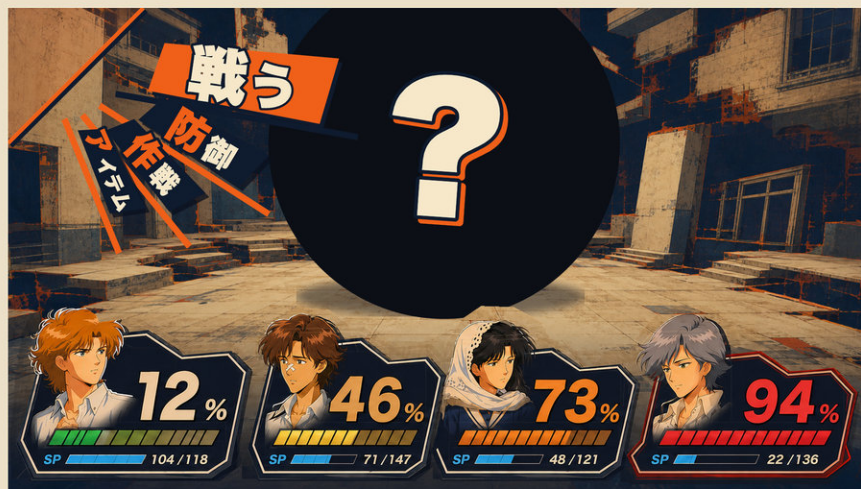
10日間で仲間を救い、 救えた仲間たちと島の運命に挑むゲームです。

救う



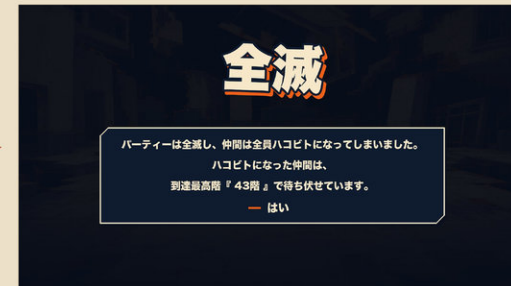
10日間で、仲間を救い出す。

挑む



仲間たちと、強大な敵へ。

失う



敗れば、仲間はハコビトになる。

それでも、また初日へ。

概要

—— ここから先は、この体験をどう作るかの話。

トレーラー

▶ 概要

世界観

ゲーム説明

ストーリーパート

ループカ島の一部を紹介

ダンジョンパート

育成とバトル

ゲームサイクル

チーム編成

スケジュール

ジャンル

タイムリープ救済RPG × 仲間喪失ローグライト

—— 10日間で仲間を救い、100階ダンジョンで運命に挑む

コンセプト

10日間、20人。

仲間が、敵になる。

——何度でも。

あらすじ

ここは海に浮かぶ近未来学園都市〈**ループカ島**〉

主人公は、ループカ学園に通う高校2年生。ある朝、通学路で頭に段ボールのような箱を被った人々を見かける。**小さな違和感が、島の崩壊の始まりだった。**

家族も同級生も、次々と箱を被った存在〈**ハコビト**〉へ変わっていく。

箱は〈未来人〉が仕掛けた装置であり、〈ハコビト〉になった者は、押し殺してきた本音を露わにし、まだ人間である者に箱を被せようと迫ってくる。

彼らに、悪意はない。それでも平穏な島は、静かに、確実に呑み込まれていく。

テーマ

親が望む姿、学校での立場、社会からの視線。

少年少女たちは、それぞれが見せている自分の中で生きてきた。

そこへ、悪の概念を持たない未来人がやってくる。

それは人々に箱をかぶせ、その奥に隠れていた**本音を露わにしていく**。

我々が描きたいのは、

見せている自分と、言えない本音の間で揺れる少年少女たちの葛藤である。

世界観

※一部の制作資料にて、生成AIを用いた画像出力を行っています

トレーラー

概要

▶ 世界観

ゲーム説明

ストーリーパート

ループカ島の一部を紹介

ダンジョンパート

育成とバトル

ゲームサイクル

チーム編成

スケジュール

ビジュアル

我々は昔のアニメーションやデザインに
大きな影響を受けています。

カウボーイビバップ 1998 / 銀河英雄伝説 1988 / AKIRA 1988

ただ古いだけでなく、甘美なキャラクター。どこか懐かしさを感じる世界。
令和の今だからこそ、**昭和のロマンあるビジュアル**が時代の垣根を越えて届く人がいると信じています。

UIデザイン



今作のメニュー画面（仮）

キャラクターが前に出るダイナミックな構図と、スタイリッシュな構成を、
80年代セル画の質感で再解釈する。この質感でしか成立しないUIを目指します。

主人公



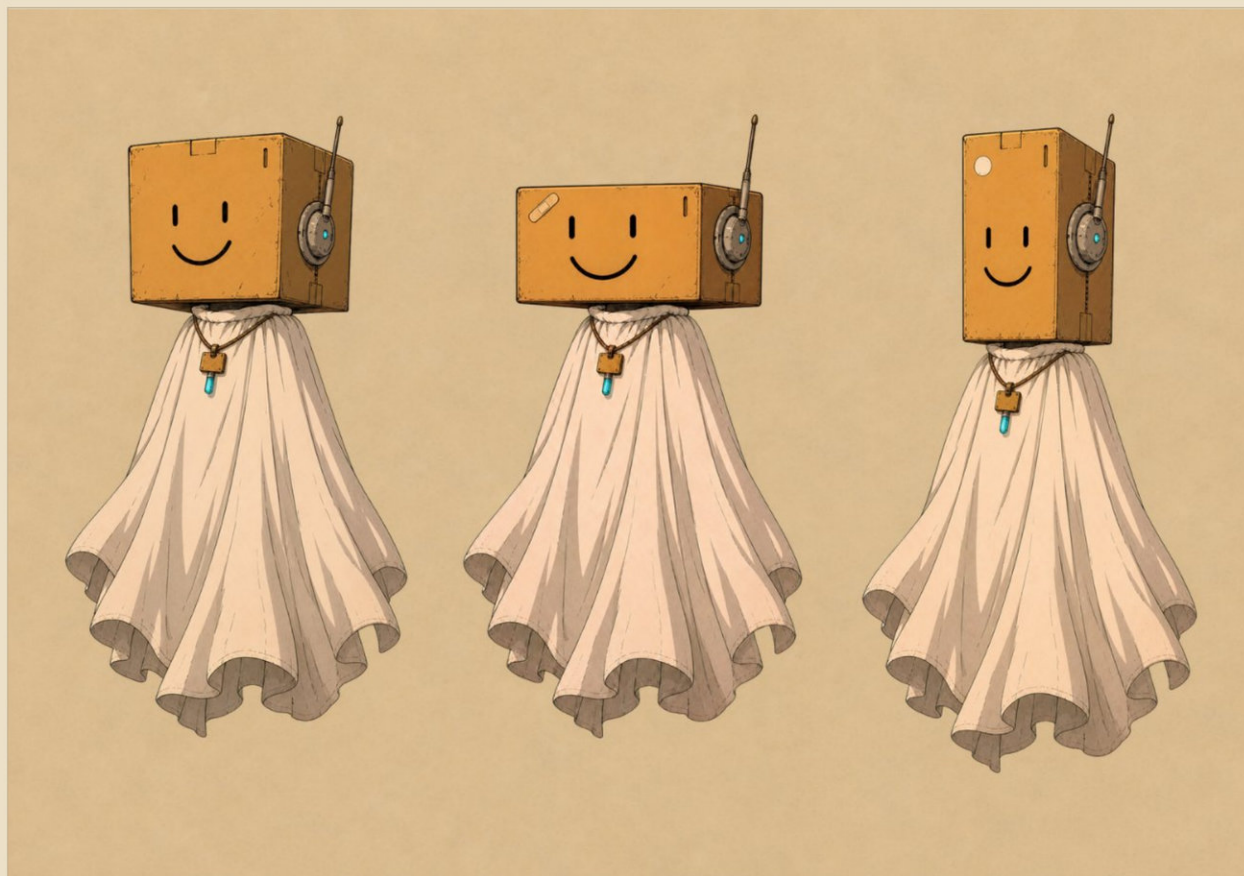
主人公（男）



主人公（女）

プレイヤーは男女から選択可能。ルーブカ学園の2年生。物語の中では言葉を発さない。

未来人



未来人（三人衆）

いつかの未来からやってきた生命体。

3人で行動している。

肉体や人間的な思想を持たず、正義や悪の概念も持たない。

その様子は時に不気味に、時にコミカルに映る。

ハコビト



ハコビト

未来人が製造したダンボールを被された者の姿。
まだ被されていない者を探し出し、被せようと街
を徘徊している。

目の下には大きなクマが入り、**押し殺してきた本
音を露わにする。**

普段と大きなギャップを持つ者もいれば、あまり
変わらない者も……

ビジュアルアート



表紙イラスト（再掲）

ゲーム説明

※すべてのゲーム画像はイメージです。

トレーラー

概要

世界観

▶ ゲーム説明

ストーリーパート

ループカ島の一部を紹介

ダンジョンパート

育成とバトル

ゲームサイクル

チーム編成

スケジュール

2つのパート

このゲームは**ストーリーパート**と**ダンジョンパート**の
2つのパートがあります

各パートの流れと概要を説明します。

ストーリーパート

—— ルーブカ島を舞台に繰り広げられる探索RPG

仲間を集めて



島の真実を追い



島を生き延びろ



10日間の時間制限の中で島を探索し、仲間を集め、島の真実を追いかける**探索RPGパート**。

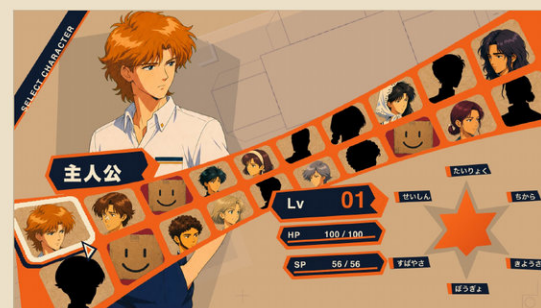
ダンジョンパート

—— 10日間を駆け抜けた後、未来人の遺した100階に挑むログライト

武器を合成し



仲間を育てて



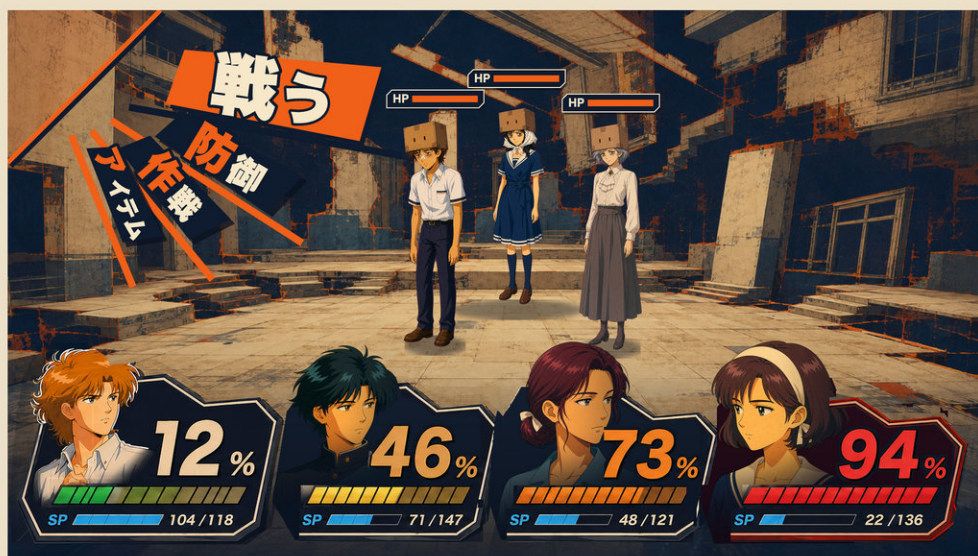
ダンジョンを攻略せよ



拠点で仲間を育て、装備を整え、未来人が遺した100階ダンジョンの踏破を目指すログライトパート。

最大の特徴

特徴1 仲間は、負ければ敵になる。



ハコビト化率が100%に達した仲間は、その場で敵に回る。

特徴2 攻略情報を手に、初日からやり直せる。



生徒手帳の記録だけを持って、10日間の初日へ戻る。

この2つが噛み合って、**何度でも遊ぶ理由になる。**

1周の流れ

—— ストーリー、ダンジョン、そして初日へ

10日間



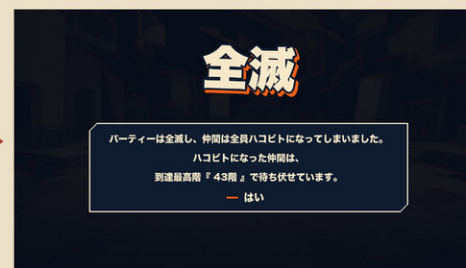
島を駆け抜け、仲間を救う

100階



救えた仲間と、ダンジョンへ

敗北



仲間はハコビトになる

初日へ



記録を手に、やり直す

それでも、また初日へ。—— 周回ごとに、救う仲間も、見える真実も変わる。

ストーリーパート紹介

トレーラー

概要

世界観

ゲーム説明

▶ ストーリーパート

ルーブカ島の一部を紹介

ダンジョンパート

育成とバトル

ゲームサイクル

チーム編成

スケジュール

あらすじ

家族も、同級生も、〈ハコビト〉になり、クラスメイトは、島中にバラバラになってしまう。

主人公たちは無人の**管制塔**を拠点に、島を探索。生存者を救い、物資を集め、仲間と合流していく。
外部からの救援まで、残された時間は**10日間**。

誰を救い、誰を諦めるのか

—— 逃げ場のない島で、**探索サバイバル**が始まる。

ストーリーパート体験デモ画面 ▶

プレイヤーは10日間、 ループカ島を探索していきます



ループカ島には、いくつかのイベントや敵が徘徊しています。

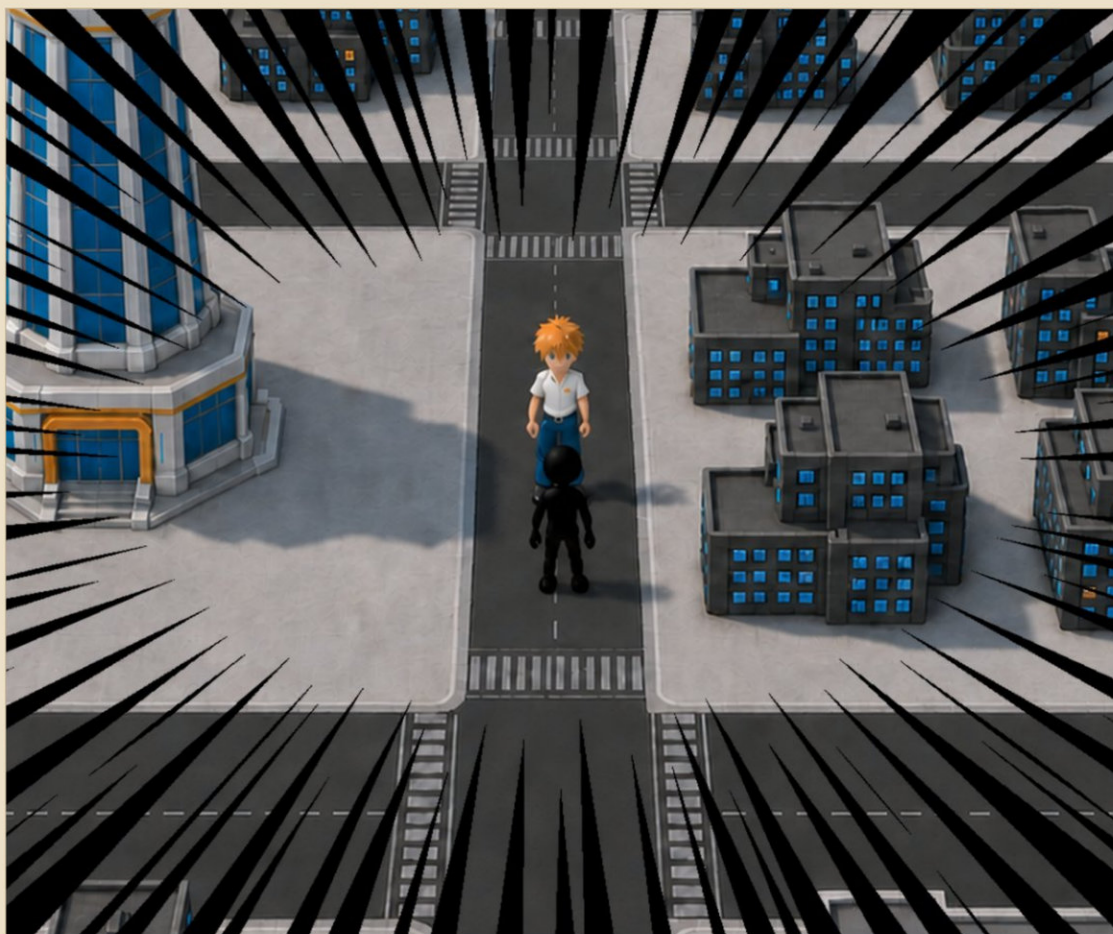
屋外では1秒で6分が過ぎる（放っておけば1日は4分）。10日間の1周は、2～3時間ほど。

時計



- ▶ 主人公の行動により減っていく時計。
- ▶ 探索・会話・バトル、時間は常に進行していきます。
- ▶ 10日間を何に使うのか、全てはあなた次第

敵



- ▶ マップの中を徘徊している。
- ▶ 触れるとバトルになります。
- ▶ ハコビト化した人間や、犬、未来人が連れてきたモンスターなどなど、シンボルは様々

施設



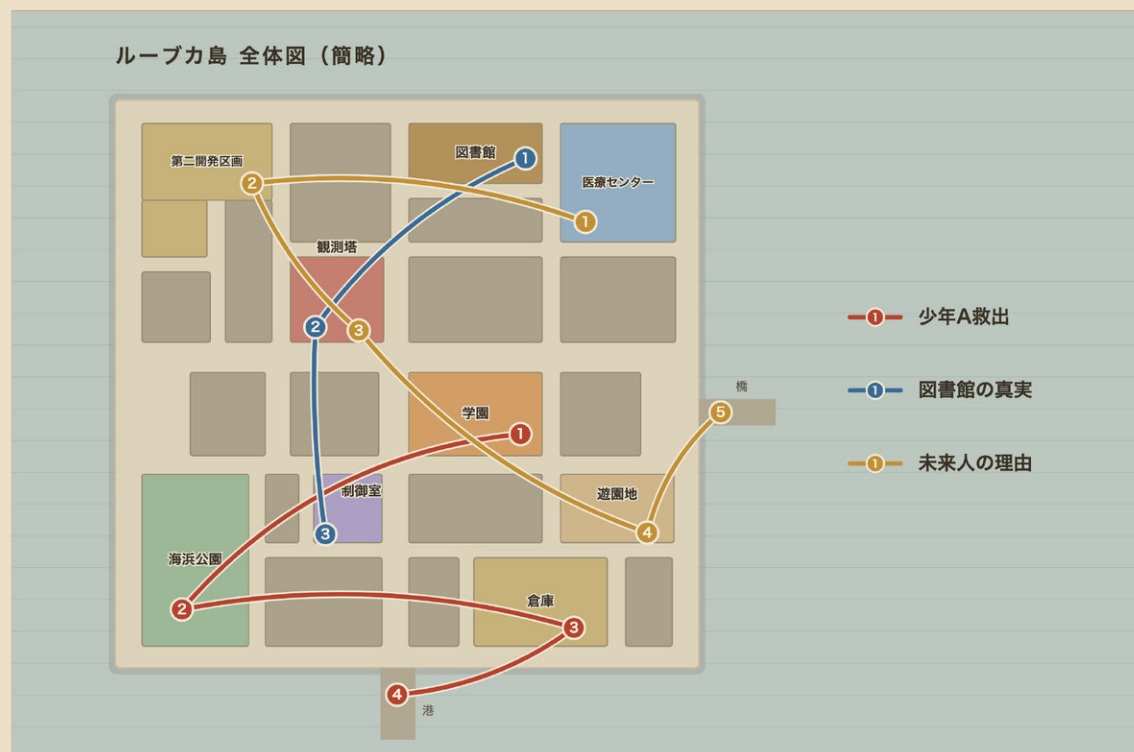
- ▶ 接触で、施設内フィールドに移動します
(施設内では時間の進みはゆっくり)
- ▶ フィールド内には、素材やアイテムが落ちています
- ▶ クラスメイト救出のイベントが設置されていることも...

イベントマークに触れると、 イベントが発生します



島のストーリー、クラスメイトのイベントは、マップ上に表示されています。

島には、いくつかの糸が張られている。



イベントはフラグを回収しながら数珠つなぎに進む。
各イベントには発生までの期限とタイムリミットがある。

ストーリーが進むイベント



未来人襲撃のワケ、ループカ島の真実に迫る



博士から、時を巻き戻す装置を受け取る

島の真実に迫り、時を巻き戻す装置を手にする

クラスメイトが仲間になるイベント



少年Aが仲間になる



選択を迫られる —— 少女AのA,B,C

イベントを進めることで、仲間になります。

時には、選択を求められることも。

ハコビト化したクラスメイトに 出会ってしまうことも



クラスメイトごとにタイムリミットがあり、一定確率でハコビト化してしまいます。

出会えば**バトルが始まってしまいます。**

10日目までにクラスメイトを 8人以上仲間にしましょう



島を駆け巡り、ハコビト化してしまう前に、仲間を集めましょう！！

ストーリーパートまとめ

ループカ島を駆け巡り、この島に隠された真実を追うもよし
クラスメイトを救いながら、隠された本性に迫るもよし。

夏の10日間を生き抜きましょう。

ループカ島の一部を紹介

トレーラー

概要

世界観

ゲーム説明

ストーリーパート

▶ ループカ島の一部を紹介

ダンジョンパート

育成とバトル

ゲームサイクル

チーム編成

スケジュール

街の施設



塔



学校

塔、学校、図書館、海浜公園など様々な施設が存在します。

徘徊する敵キャラ



人型、犬型、ロボット型など、様々な種族の敵と遭遇。敵は種族ごとに弱点属性が決まっている。

ダンジョンパート紹介

—— 10日間を駆け抜けた後、残されたダンジョンに挑みます

トレーラー

概要

世界観

ゲーム説明

ストーリーパート

ルーブカ島の一部を紹介

▶ **ダンジョンパート**

育成とバトル

ゲームサイクル

チーム編成

スケジュール

あらすじ

10日間の物語を駆け抜け、島から未来人の脅威が消えた後——

主人公は救った仲間と共に、未来人が遺した**100階のダンジョン**へ挑む。

一気に増えた素材と装備、目覚めるバトル個性やスキルを組み合わせ、
キャラクターごとの**"最適解"**を探し出せ。

育てた仲間を時に失いながら、その先の最下層——

100階の踏破を目指せ。

プレイヤーは100階のダンジョンを 攻略していきます



ダンジョン内には敵・宝箱が存在します。

ダンジョンは20階毎に バイオームが変化します



毒バイオーム —— 1～20階



森バイオーム —— 21～40階



岩バイオーム —— 41～60階

上へ登っていきます



プレイヤーは常にダンジョンを上に登っていくことになります（戻れない）。

5階ごとにテレポートがあります



拠点に戻るテレポートは5階ごとにのみ存在しており、その都度撤退判断が求められます。

拠点画面



武器の合成や、チームの再編成が行えます。

再度ダンジョンへ挑戦



プレイヤーは20階ごとにダンジョンに潜入することができます。

拠点へ撤退するか、 さらに深くに進んでいくか

—— 例：55階の場面



さらに5階を上がり、60階に到達すれば、60階から再潜入が可能に。

仲間のハコビト化率は限界寸前。 **リスクとリターンを天秤にかけろ！**

負けた時

全滅

パーティーは全滅し、仲間は全員ハコビトになってしまいました。

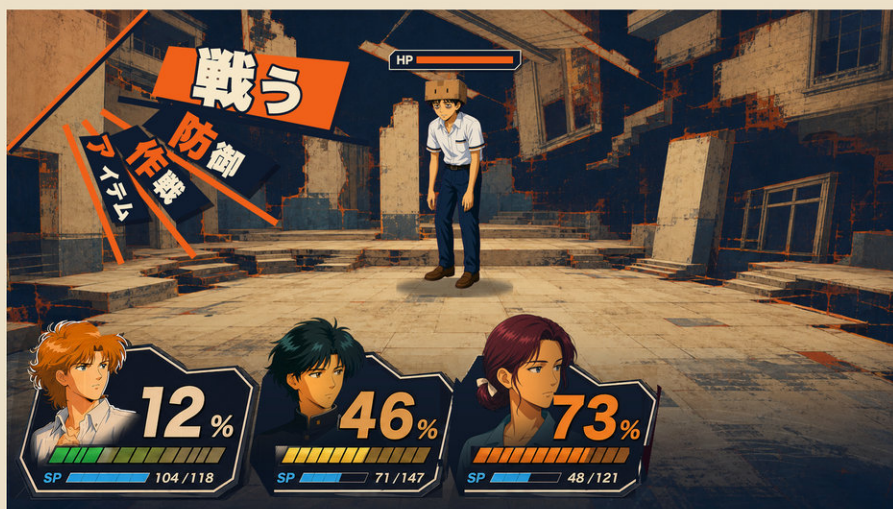
ハコビトになった仲間は、

到達最高階『58階』で待ち伏せています。

— はい

もしバトルで敗北してしまった場合は、主人公以外のパーティメンバーがハコビトに...
主人公だけが拠点に戻ります。

別の味方を育てて、立て直す



バトル画面 —— 新しい仲間



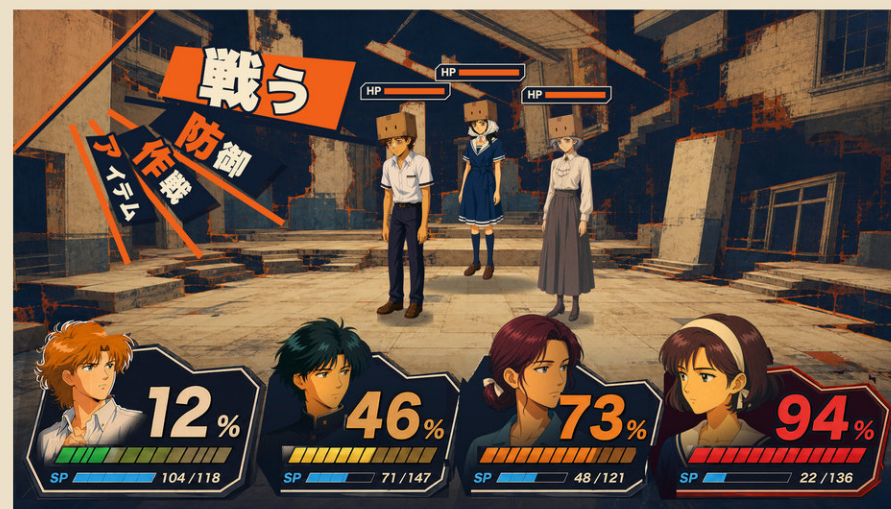
装備画面

新たな仲間を育成して、再びダンジョンへ。

元仲間と対峙



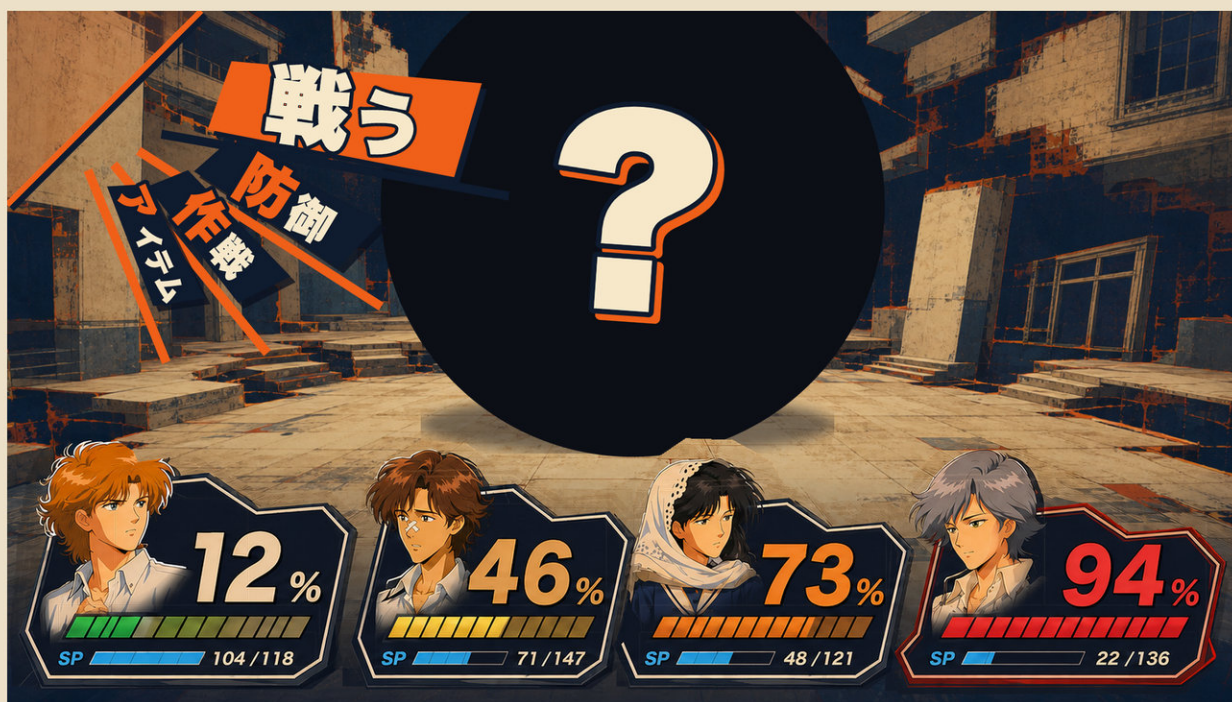
58階の探索画面 —— 元仲間(オレンジ色)が待ち伏せる



バトル画面 —— 元仲間との対峙（再掲）

元仲間は、到達したことのある最上階で敵として待ち伏せている。

最強の仲間を育てながら、 ダンジョンを攻略せよ！



100階まで到達し、待っているラスボスを攻略せよ。

ダンジョンパートまとめ

未来人が遺した100階のダンジョンを、救った仲間たちと登っていく。
時に仲間を失いながら、装備を鍛え、編成を組み直し、さらに上へ。

100階の踏破を目指しましょう。

育成とバトル

トレーラー

概要

世界観

ゲーム説明

ストーリーパート

ルーブカ島の一部を紹介

ダンジョンパート

▶ 育成とバトル

ゲームサイクル

チーム編成

スケジュール

仲間を強くするため、 武器防具を合成し、装備させましょう



合成画面



装備画面

武器には、ダメージを補足させる ステータスが存在します



武器側 —— 補正ステータス



キャラ側 —— 補正ステータス

補正とは——武器ごとに決まった、ダメージが上乗せされるステータス。

「力」補正の武器を力の高いキャラに持たせれば強力な一撃に。装備画面では補正ステータスが☆で示されます。

武器防具のステータスは、 合成するごとに変化します



合成結果 —— 1回目



合成結果 —— 2回目：ステータスが変化

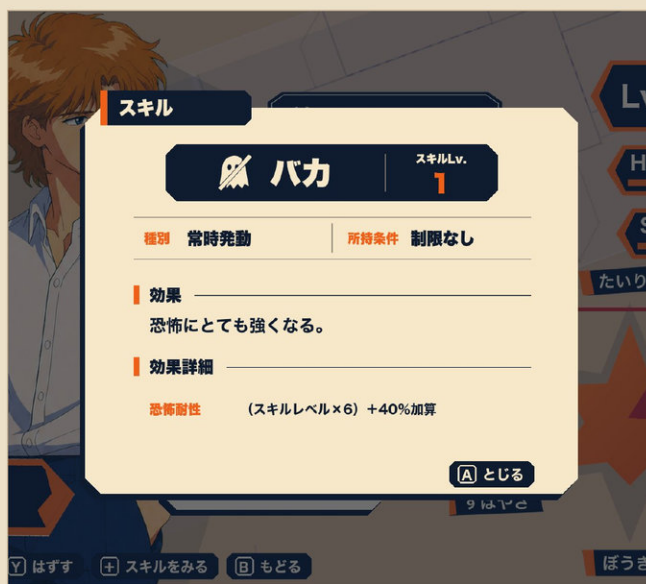
武器や防具には、ベースの能力値が存在します。

合成のたびにそれらの能力値は変化し、個別のステータスが付与されることも...

キャラクターはそれぞれ 固有スキルを覚えます



スキル——「愛」



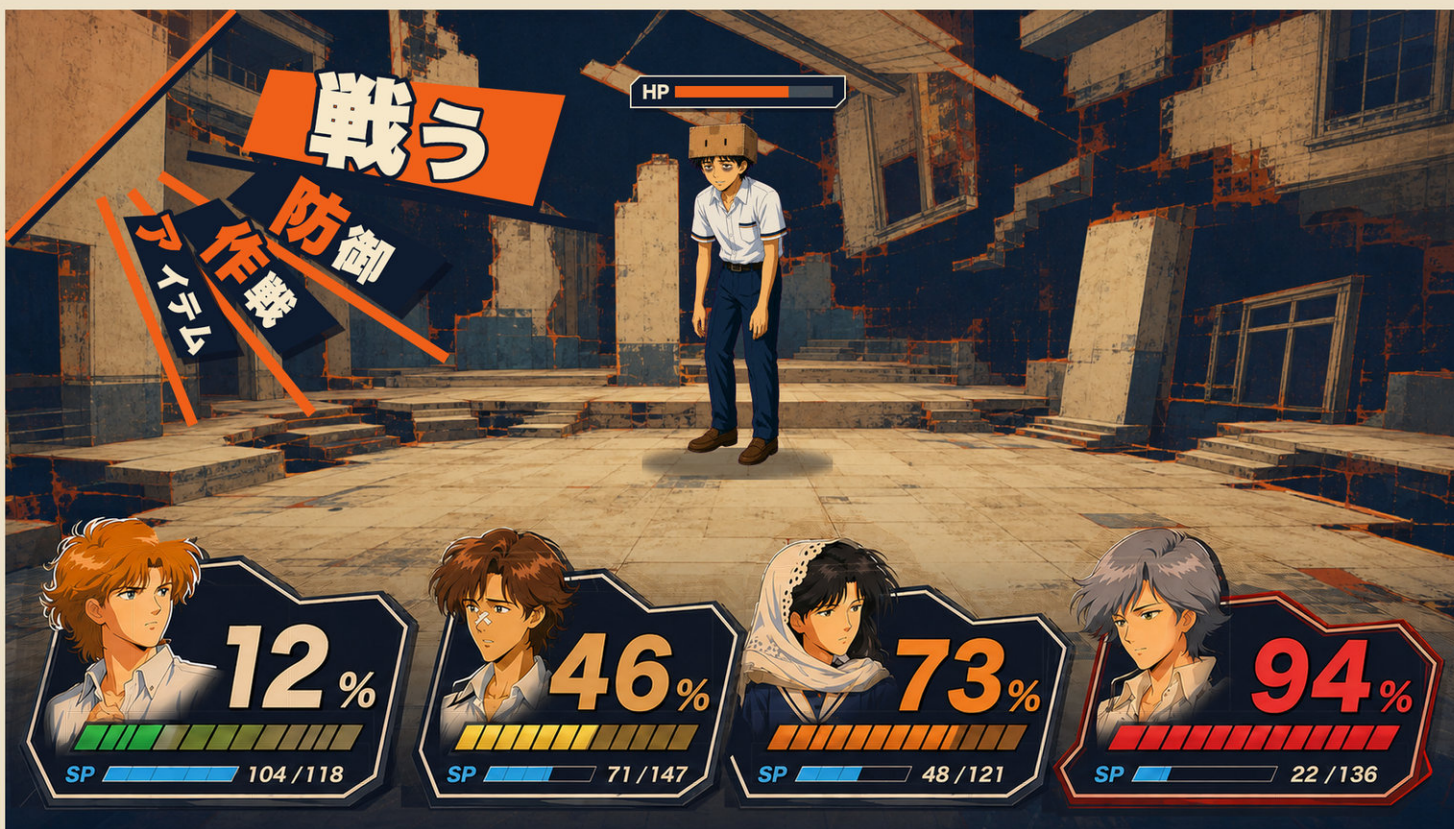
スキル——「バカ」



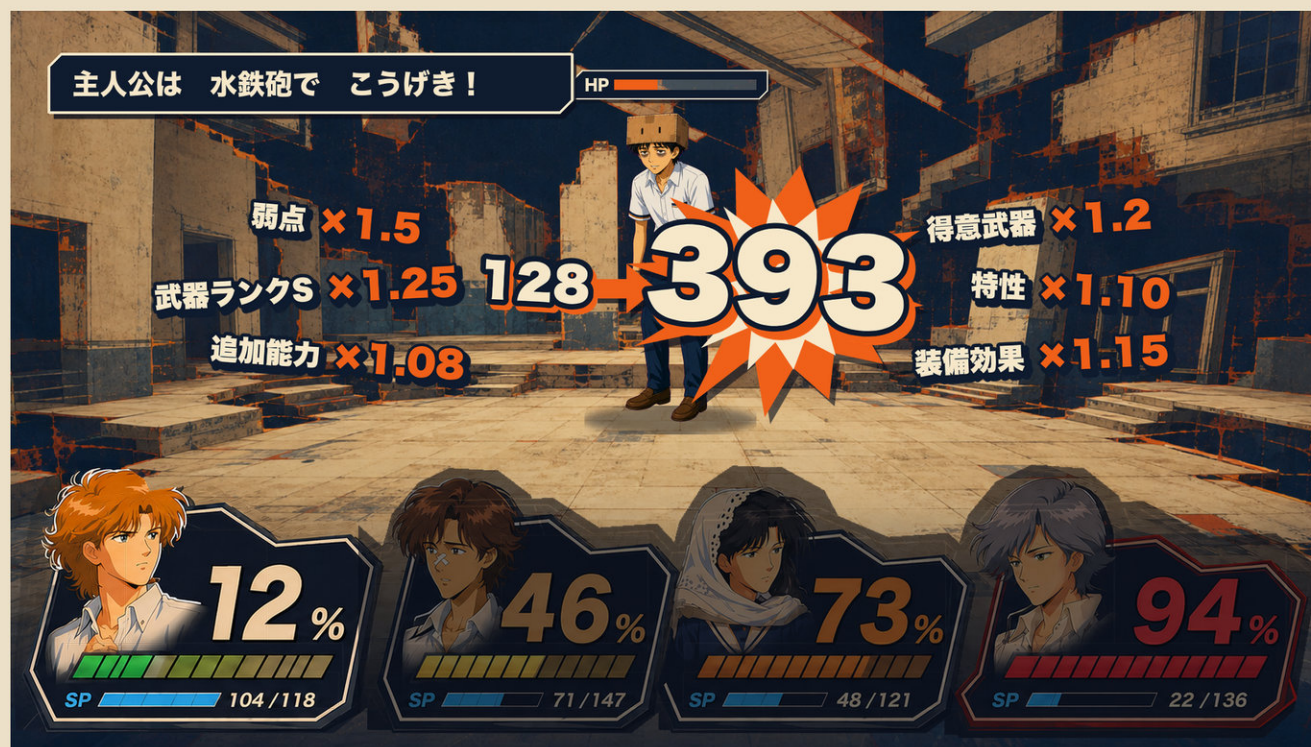
スキル——「双腕」

キャラクターごとのバトル個性。
固有スキルの掛け合わせが、バトルに幅と厚みを生みます。

バトルは4人パーティーのコマンドRPG



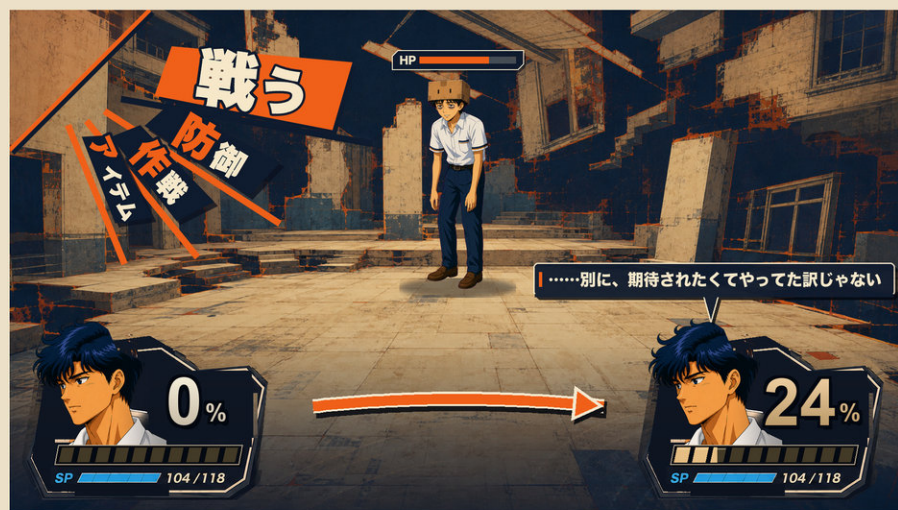
ダメージは工夫で何倍にも



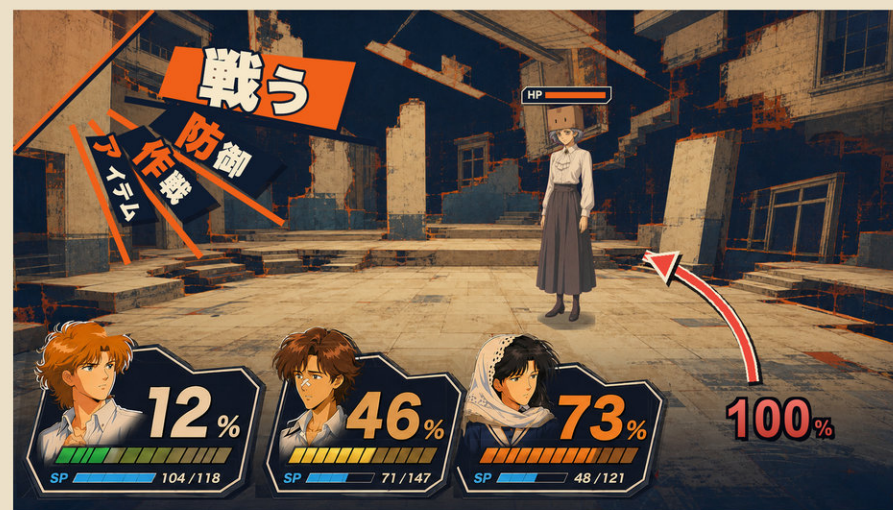
敵の属性弱点 × 武器のステータス補正 × 武器のクオリティ

様々な工夫が噛み合った時、ダメージは跳ね上がる。

敵から攻撃を受けるたび、 ハコビト化率が進行していく



被弾するたび上がる —— 20%を超えた瞬間、本音が一つ漏れる



100%でハコビト化 —— そのバトルでは敵として立ちはだかる

100%に達した仲間は、その場で敵に回る。そのバトル中に倒せば、**仲間に戻る**。

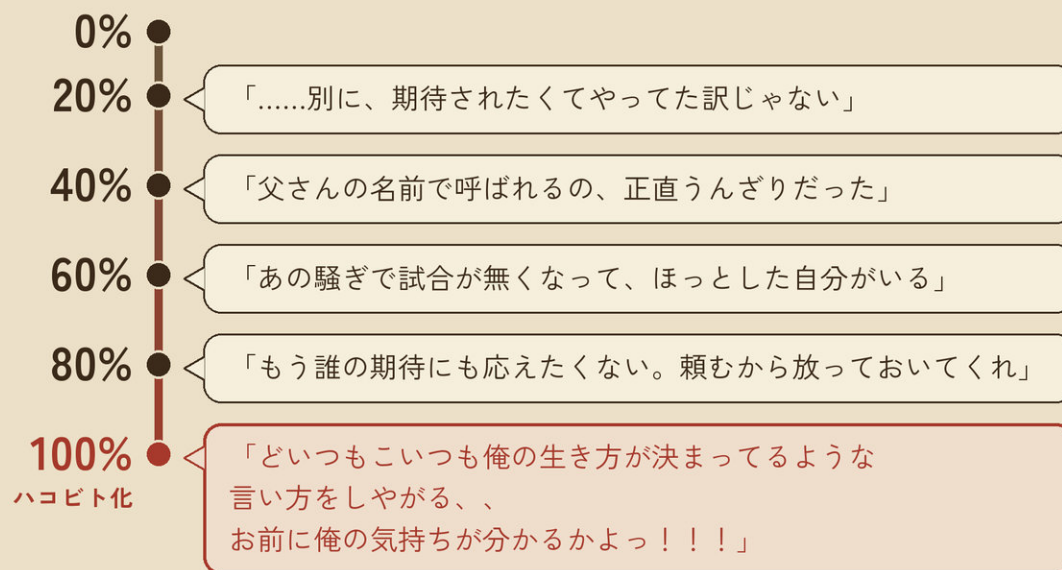
倒さずに撤退すれば、その仲間はハコビトのまま島を徘徊し、**二度と戻らない**。

倒して連れ帰るか、切り捨てて残りを守るか —— 引くか行くかの判断は、バトルの中にもある。

ハコビト化率が上がるほど、 本音がこぼれ始める



少年F —— 0%



少年F —— 100%

被弾でハコビト化率が進むほど、隠していた本音が言葉になってこぼれる。

聞いた本音は生徒手帳に残り、次の周回でその仲間を救う手がかりになる。

バトルの流れ

The diagram illustrates the battle flow. At the top, a character wearing a cardboard box stands in a ruined city. Below them are three party members with their status bars. The status bars show the following data:

Member	HP	SP	Current SP	Max SP
Member 1 (Orange)	12%	104 / 118	104	118
Member 2 (Blue)	46%	71 / 147	71	147
Member 3 (Red)	73%	48 / 121	48	121

The battle flow steps are as follows:

- 1 コマンドを選ぶ**
操作できるのはパーティのうち1人だけ。
「戦う」の後は装備中の武器を選ぶ
- 2 プレイヤー操作キャラが攻撃する**
武器の攻撃は、かならずSPを消費する。
タダで撃てる通常攻撃はない
- 3 仲間は自動で攻撃する**
操作できるキャラは1人だけ。
他は自動で動く
- 4 敵が攻撃する**
ハコビト化率が上がる。ここまでで1ターン

1ターンごとに 化率が上がり SPが減る

操作はパーティメンバーのうち一人。ターン制で順番に行動していきます。

育成とバトルのまとめ

装備、合成、補正、スキル、パーティ

——育成とバトルの工夫が噛み合ったとき、パーティーは**見違えるほど強力に**。

キャラごとの"最適解"を探し出せ。

ゲームサイクル

—— このゲーム全体の流れを一通りおさらい

トレーラー

概要

世界観

ゲーム説明

ストーリーパート

ルーブカ島の一部を紹介

ダンジョンパート

育成とバトル

▶ **ゲームサイクル**

チーム編成

スケジュール

1周の流れ

—— ストーリー、ダンジョン、そして初日へ

10日間



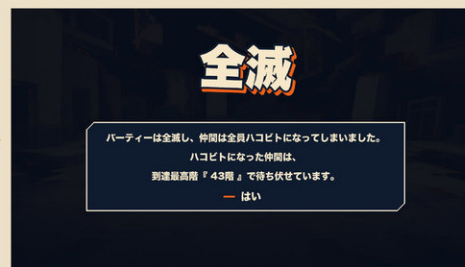
島を駆け抜け、仲間を救う

100階



救えた仲間と、ダンジョンへ

敗北



仲間はハコビトになる

初日へ



記録を手に、やり直す

それでも、また初日へ。—— 周回ごとに、救う仲間も、見える真実も変わる。

サイクルとは

プレイヤーは自らの意思で、
ストーリーパートの**初日からやり直す**ことができます。

仲間もアイテムも失いますが、生徒手帳に記された記録（救出手順・キャラストーリー）だけは
そのまま引き継いで再開できます。

生徒手帳



プレイヤーはゲームを通じて、生徒手帳を使い攻略に関する情報を解放していくことになります。

生徒手帳 —— 少年Fのページ



通常記録 —— 救出の条件と人物紹介



ハコビト記録 —— 救えなかった時の本音

いつ・どこで会えば救えるか。救えなかったとき、何を語ったか。

一度の周回で分かったことは、すべて生徒手帳に残る。

育てた仲間を失ったとき、 自らの意思で、最初の10日間へ



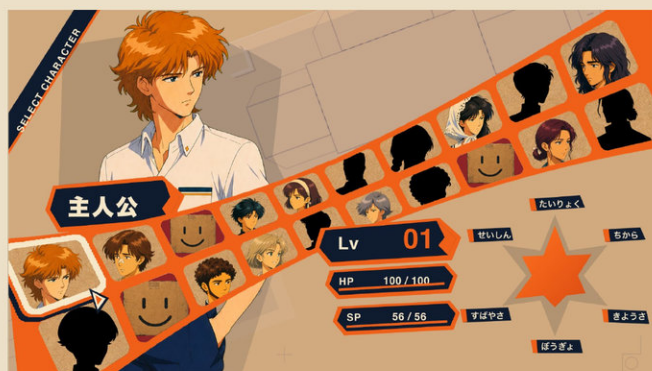
育てた仲間がハコビトになった。8人では100階に届かないと分かった。

そのとき、プレイヤーはストーリーパートの初日からやり直せる。

生徒手帳の記録は引き継がれ、救出したことがある仲間は次の周でより救いやすくなる。

救えなかったから、見えるものがある

救えなかったあの子を、
今度は救う。



救えなかった時にこそ、
見える本性。



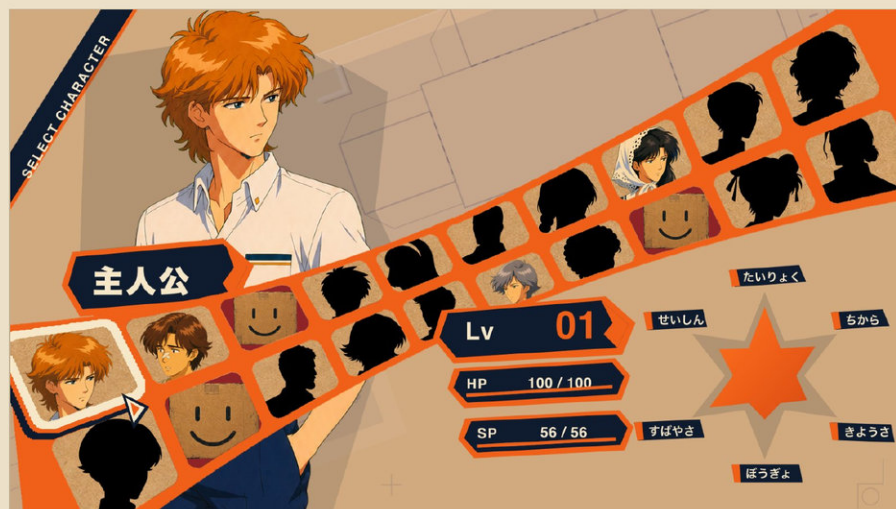
クリアには必要ない、
島の真実に近づいていく。



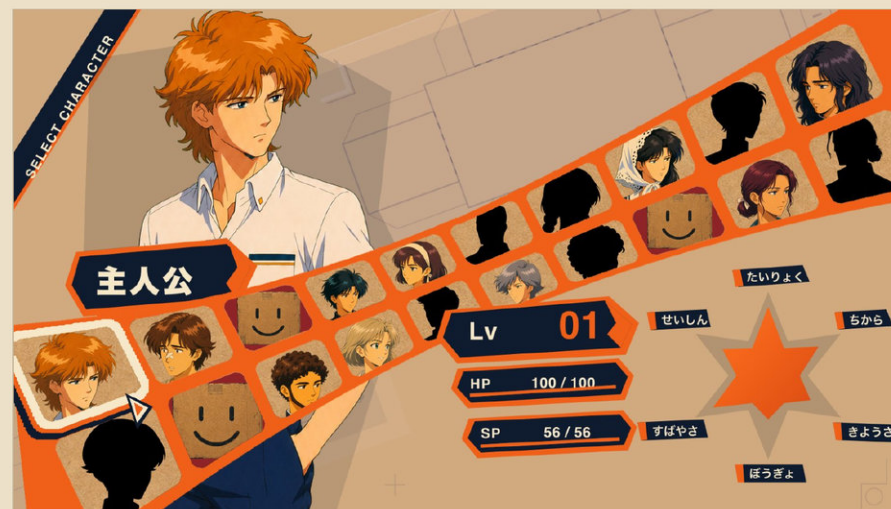
ただし、1周ですべてを知ることはできない。

仲間たちは、サイクルの度により救いやすく、増えていく

——「今度は、あの子を救う。」



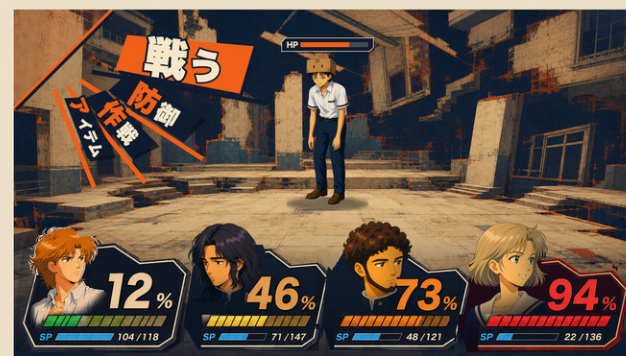
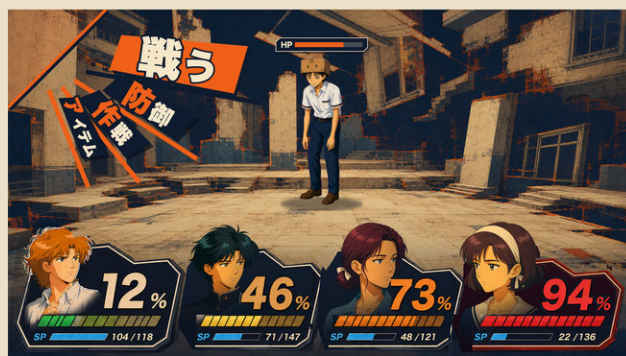
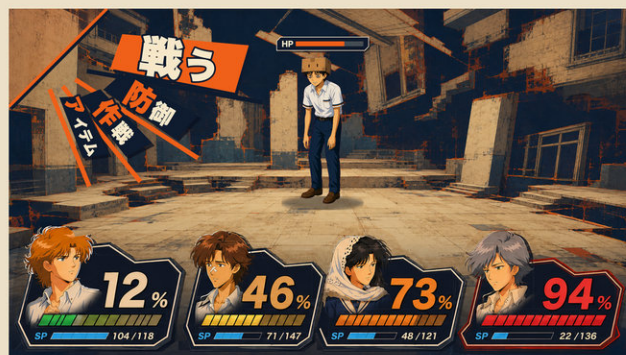
1回目 —— 5人ほど救出



2回目 —— 10人ほど救出

生徒手帳に記載された情報を元に、よりゲーム攻略が進みやすくなり、プレイの幅が広がります

パーティの編成はより広く、より深く



同じ仲間でも、救えた時、 救えなかった時で見せる顔は変わる



救えた時 —— 頼りになるスポーツエリートA



救えなかった時 —— 押しつぶされそうだった本音を告白

救えなかった時にこそ、普段は見せない、あの子の本音や本性に、触れていく。

—— ただし、**1周ですべてを知ることはできない。**

サイクルを巡るたび、真実に近いていく



「未来人の謎」



ループカ島誕生の秘話



未来人襲撃の理由

クリアに必要なのは仲間の救出だけ。真実をどこまで追うかは自由 —— ただし、**1周ですべてを知ることはできない。**

サイクルを繰り返すことで

周回ごとに、**救う仲間**が変わる。

組む編成が変わる。**見える真実**が変わる。

プレイヤーは10日間とダンジョンで何度も挫折を繰り返しながら、この世界を生きていく。

チーム編成

トレーラー

概要

世界観

ゲーム説明

ストーリーパート

ループカ島の一部を紹介

ダンジョンパート

育成とバトル

ゲームサイクル

▶ チーム編成

スケジュール

チーム紹介



神谷 暉士



神谷 龍之助

現状のチーム構成は、プロデューサー兼ディレクター兼エンジニアの2人。

開発を進めるにあたり、様々な職種のメンバーを募集しています。

神谷 暉士 (Gunji Kamiya)



経歴

- ・2018年、高校卒業後に都内のIT企業でエンジニアとしてキャリアを開始
- ・複数社でアプリ開発・BtoBプロダクト開発に従事し、リードエンジニアを経て独立
- ・現在はフリーランスとして、複数企業の開発支援に従事

好きなゲーム

Final Fantasy XIV
Detroit: Become Human
Cities: Skylines
Sid Meier's Civilization V
ゲーム発展国++

想い

これまでゲームから受け取ってきた驚きや楽しさを、今度はつくる側として生み出していきたいと思っています。その想いを出発点に、まずは目の前の作品に真摯に向き合い、学びと試行錯誤を重ねながら、ゲームづくりに向き合っていきます。

神谷 龍之助 (Ryunosuke Kamiya)



経歴

- ・高校卒業後、都内のIT企業でソフトウェアエンジニアとして経験を積む
- ・大手ゲーム会社にて、国内最大級のMMORPGタイトルの開発に関わる
- ・現在は都内のAI / サイバーセキュリティ企業で新機能リリースに関連する実装・品質管理／カスタマーサクセスを担当。

好きなゲーム

Final Fantasy VII
Dragon Quest IX
Red Dead Redemption 2
ゲーム発展国++

想い

2～3年前からゲームスタジオの設立を思い描いてきましたが、一歩が踏み出せずにいました。この企画をはじめの一歩として、挑みます。

私たちの強み

ITエンジニアとして培った経験を元に、
我々だからこそできる発想とスピードで——
まだ誰も見たことのないゲームを届けたい。

募集しているメンバー

——得意な分野で、一緒に作っていただけたらうれしいです

エンジニア

Unity（C#）でのゲーム開発

アーティスト

イラスト・キャラクターや背景のデザイン
3Dモデル・音楽など

「こうしたらもっと面白そう」と、ゲームの中身から一緒に考えていきたいです。

制作の進め方

メンバー2人、フルリモートで制作中。それぞれ週30時間ほど取り組んでいます。
参加する時間やペースはご相談ください。

まずは一度、お話ししませんか。

初回のお話にも、謝礼をご用意しています。

報酬の考え方

01

まずは

小さな制作から

キャラクター1人のデザインや、機能1つの実装など。範囲を決めてお願いし、報酬をお支払いします。

一緒に作りながら、進め方や相性をお互いに確かめます。

02

続けていくときは

毎月の固定報酬

お互いに続けたいと思えたら、継続して制作をご一緒します。月額報酬は、お願いする内容や作業量を相談して決めます。

03

発売後は

売上の分配も

制作中の固定報酬に加えて、売上に応じた分配も考えています。割合などの条件は、あらかじめ話し合っ

制作体制 —— AIの使い方

—— AIが手を動かし、人が決める

AIが担った工程

- ・ 企画書・仕様書の文章の下書き（Claude Code、Codex）
- ・ 人物・背景・会話画面の画像生成（GPT Image 2）
- ・ 3Dモデルの下地の生成（Tripo、一部）
- ・ Unity の実装とテストコード（Claude Code、Codex）

人が行った工程

- ・ 企画・仕様・世界観・台詞の決定
- ・ 画像の採用と差し戻し（人物の同一性、仕様との照合）
- ・ 3Dモデルの調整（Blender）と、動作の検証
- ・ この企画書の組版（Python。生成AIは使っていない）

参考作品や作家名を指定した生成は行っていません。UIは構図の参考に留め、固有の意匠は複製していません。

現在の画像は企画・検証用の仮素材です。

スケジュール

トレーラー

概要

世界観

ゲーム説明

ストーリーパート

ルーブカ島の一部を紹介

ダンジョンパート

育成とバトル

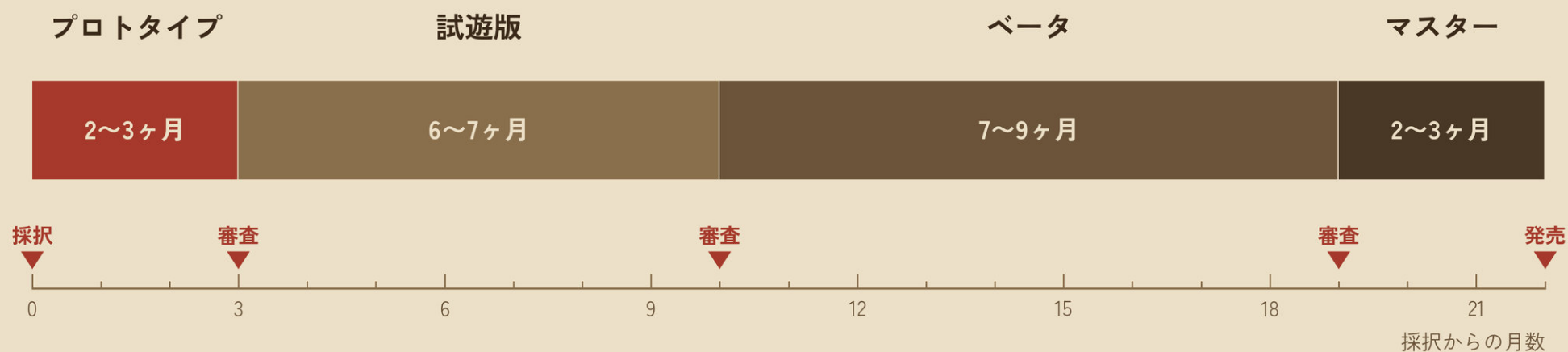
ゲームサイクル

チーム編成

▶ スケジュール

スケジュール —— 4つのフェーズ

合計 17～22ヶ月



このスケジュールは、Steam での初期リリースを前提に組んでいます。

Nintendo Switch など他機種への展開は、対応期間を追加で見込みます。

各フェーズで、どこまで作るか

フェーズ	ゴール	主に作るもの
プロトタイプ	特徴1・2が、遊んで面白いと分かる	・ 3日間・仲間3人の一周（仮グラフィック） ・ ハコビト化率と敵化のあるバトル、期限付きの救出イベント ・ タイムリープと生徒手帳
試遊版	製品版と同じ見た目・操作で、ストーリーパートの冒頭3日間と、ダンジョン20階を遊べる	・ ルーブカ島の一区画と施設、製品版仕様の画面UI ・ キャラクター原画（主人公と仲間5人） ・ バトルの全コマンドと属性、武器合成と装備 ・ ダンジョン20階（4階ごとに5つのバイオーム）、拠点メニュー、セーブ
ベータ	全機能・全コンテンツが、日本語で最初から最後まで通る	・ 仲間20人の救出イベントとキャラクター原画 ・ ルーブカ島の全域、100階ダンジョン、エンディング ・ BGM・効果音
マスター	発売できる	・ 不具合修正、ローカライズ、リリース準備 ・ ストア素材・キービジュアル・販促素材

作るものは目安です。試遊版で全機能のベースを作り、ベータで積み上げていきます。

プロトタイプで、一周の体験を確かめる

検証する2つの主張

特徴1 仲間は、負ければ敵になる。

特徴2 攻略の記憶を元に、初日からやり直せる。

製品版との対比

日数	10日	→	3日
仲間	20人	→	3人
施設	十数か所	→	4か所
島	全域	→	1街区

一周の体験 —— 3日間・仲間3人

救う

期限内に救う。全員には間に合わない。

失う

救えなかった仲間は、敵に回る。

初日へ

手帳の記録を頼りに、今度は全員を救う。

意図的に作らないもの —— 武器合成・装備、100階ダンジョン、島全域、食料、昼夜、選択肢分岐。

いずれも試遊版以降で、同じ構造のまま数を増やす。

10日間。20人。
仲間が、敵になる。
——何度でも。

ご検討のほど、よろしくお願いいたします。

チーム名

スタジオ カミヤ

連絡先

contact@kamiya-inc.com

企画書・ビルド・資料

<https://kamiya.games/shared/danboll/camp-team-up-pro/>



— 主人公と主人公ハコビトver —