

設定資料：キャラクターと世界

企画書と制作中のビルドに登場する人物の設定と、舞台の設定です。画像は企画書・会話画面で採用している
正典画像から。見た目は 80～90年代 OVA・古いセルアニメの質感を目指しています。

1. 人物

主人公



- ルーブカ学園2年生。無口で、物語の中で言葉を発さない。プレイヤーの選択は言葉ではなく仕草（うなづく・手を伸ばす）で表す。
- 男女から選べる。どちらもオレンジの髪と青灰色の瞳。制服は白い半袖シャツに濃紺とオレンジの帯（男）、濃紺のセーラーワンピースにオレンジの線（女）。
- 視点役。プレイヤーが「発見する側」でいられるよう、性格を強く出さない。

少年A



- 鼻に絆創膏。学校に一人が残っていたクラスメイトで、最初に仲間になる人物。「一人で不安だったんだ、一緒に行動しよう」と、誠実だが弱さを隠さない。
- 救えなかった場合、頭の上半分に箱をはめたハコビトになる。目の下に濃いクマ、安堵した薄い笑み。「なあ、なんだか気持ちがすごい楽なんだ。お前も早く被ろうぜ」——箱は本人にとっては解放として作用する。

少年F



- プロスポーツ選手の父を持ち、才能と体格と誠実さで学園中から期待され、慕われている。競技名は作中で出さない。
- 本音では、好きだったはずの競技を「期待」と「何者でもなくなる怖さ」のために続けている。未来人の事件で競技から降りられることに、本人も気づかない安堵を覚えている。
- 救えた場合、頼れる言葉を口にするが、自分から先陣を切る熱量は低い。まっすぐな目元に、後ろめたさと悲しさが残る。
- 救えなかった場合、同じ顔・同じ制服のまま半頭の箱をかぶり、隠していた安堵と怒りが一気に表に出る。デモとトレーラーの中心人物。会話の台本は「シナリオ：少年F」を参照。

博士



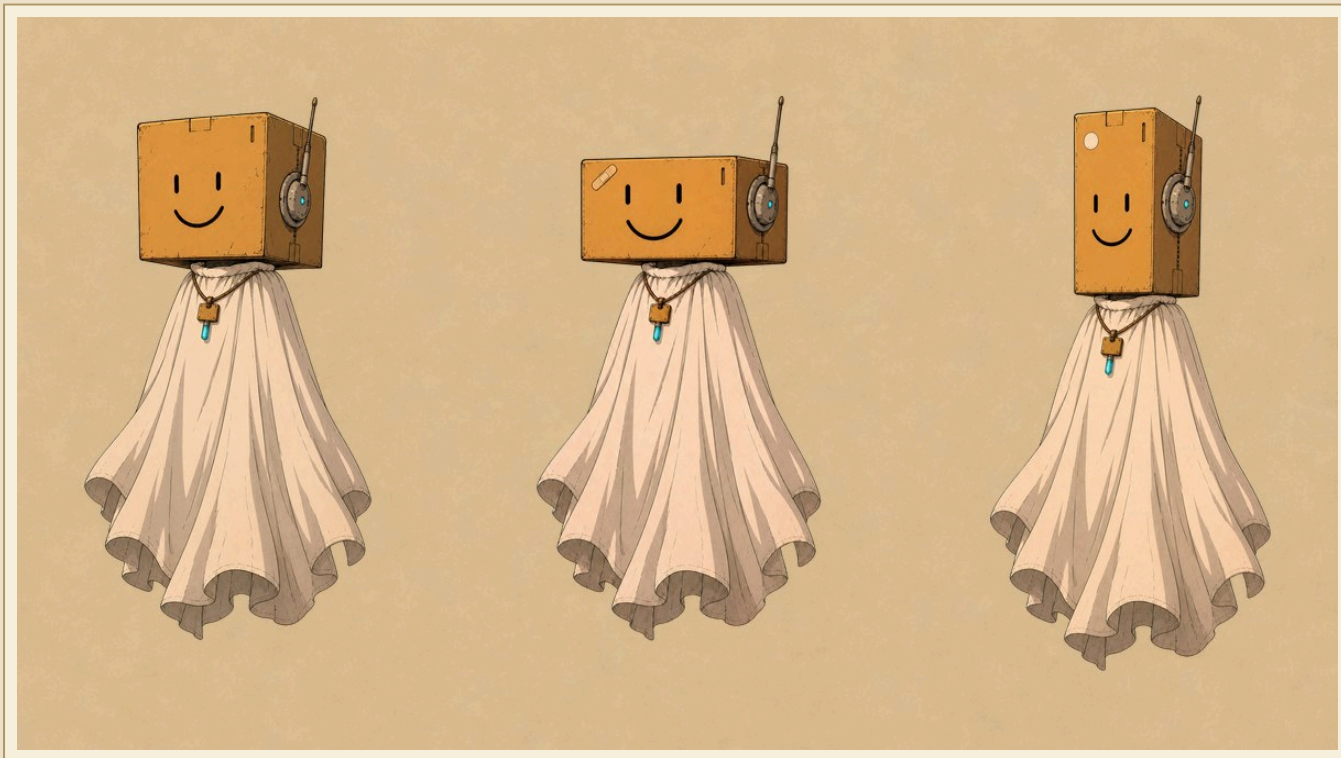
- 島の成り立ちと、そこに関わった未来人の技術を調べている研究者。主人公にタイムリープ装置を渡す役。
- 性別は主人公の反対。主人公が男なら女性の博士、女なら男性の博士になる。四方に広がる白髪、額に押し上げた真鍮のゴーグル、よれた白衣は共通。
- 「このボタンを押せば、お前は未来人襲来の初日に戻ることになるだろう」——周回のたびに、主人公はこの装置を博士から受け取る。

タイムリープ装置



- 古い携帯無線機（トランシーバー）の形。擦れたオリーブベージュの塗装、段付きのアンテナ、革のストラップ。
- 正面中央に大きな赤い丸ボタンが1つだけ。他のボタン・つまみ・表示・文字は一切ない。押すと未来人襲来の初日へ戻る。

未来人



- いつかの未来から来た生命体。概念的な存在で肉体を持たず、正義や悪の概念も持たない。
「そうすべきだから」島民に箱を被せる。

- 3人で行動する。てるてる坊主のような一枚布の体に段ボールの箱の顔。怖さとかかわいさが同居し、怖い見た目で軽口を叩く。Aは標準の箱、Bは横長の箱に絆創膏、Cは縦長の箱に丸シール。
- 悪意はない。物理的な境界から生じる遠慮・嫉妬・欲望の抑圧を持たないため、人間から見れば残酷な侵略を、本人たちは無邪気に進める。

2. 世界

- **ループカ島** — 近未来のアカデミー都市島。海に囲まれた閉鎖空間で、島全体が巨大な垂直積層都市に見えるスケール。10日間の舞台。
- **ハコビト** — 未来人に寄生型の箱を被された島民。普段は抑えている本音・欲望・生き方が表面化し、まだ被っていない者に箱を被せようとする。未来人にとっては制約を取り除く処置、人間にとっては人格と共同体を壊す侵略。
- **箱の二種** — ハコビトの箱（被せられたもの）と未来人の箱（彼ら自身のもの）は別物。段ボールの意匠はキャラクターだけに使い、UI・メニュー・環境には使わない。
- **塔** — 二章の舞台。未来人が遺した100階のダンジョン。時間も空腹もない特殊な空間。20階ごとに景色が変わる。
- **生徒手帳** — 周回をまたいで残る唯一の記録。仲間ごとの救出条件、ハコビト化の条件、聞いた本音。

3. 見た目の方針

- 80～90年代OVA・古いセルアニメの質感。しっかり入った影、繊細な表情、可愛いだけでない陰り。清潔すぎる近未来にしない。
- 制服は「一目で学生服と分かるのに、見覚えのない新しい制服」。記号はほぼ残し、1か所だけ構造を崩す。
- 会話画面は左に主人公（聞き手・減光）、右に相手（発話者・明るく大きく）。人物・背景・UIをレイヤーで分け、同じ人物の「救えた顔」と「救えなかった顔」を差分で作る。