

# DANBOLL ゲーム概要

開発チームが仕様判断の前提にしている文書の、提出用の版です。企画書と食い違う箇所があれば企画書を優先してください。

各項目には現時点の確度を付けています。無印は現行の方針です。物語の核心に関わる事項（最終ボスの正体など）は、企画書と同じく本書でも伏せています。

**確定**

動かさない

**確定方向**

大枠は決定、細部はプロトタイプで調整

## 1. 定義

- 一行**：近未来の学園都市島で、10日間を何度もやり直しながら仲間を救い、救えた仲間と100階のダンジョンに挑むRPG。
- キャッチコピー**：「10日間。20人。仲間が、敵になる。——何度でも。」 **確定**
- ジャンル**：タイムリープ救済RPG × 仲間喪失ローグライト（副題：10日間で仲間を救い、100階ダンジョンで運命に挑む）
- 目的**：100階の塔を踏破すること（＝島を救う）。一章の「20人中8人以上を救出」は二章へ進む通過点。
- 構成**：一章＝ストーリーパート（ループカ島・10日間の救出）→ 二章＝ダンジョンパート（未来人が遺した100階の塔の踏破）。一章はプレイヤーの意思で初日からやり直せる（周回）。

## 2. 特徴

企画書と同じ2つに固定しています。

- 仲間は、負ければ敵になる**。味方にHPは無く、被弾で「ハコビト化率」が上がり、100%でその場で敵に回る。
- 攻略の記憶を元に、初日からやり直せる**。仲間もアイテムも失うが、生徒手帳の記録だけは周回をまたいで残る。

## 3. 体験

**救う・失う・やり直す**。この循環がプレイヤーの体験の核です。

- 救う**：10日間の島で、期限のあるクラスメイトを見つけ、仲間にする。
- 失う**：仲間は負ければハコビトになり、敵として立ちはだかる。救えなかった時にしか聞けない本音がある。
- やり直す**：生徒手帳の記録だけを手に、初日へ戻る。周回ごとに救う仲間が変わり、組む編成が変わり、見える真実が変わる。

仲間の本音と島の真実は、目的ではなく、救えなかった時・周回を重ねた時に受け取るもの。どれも1周では知り尽くせません。

## 4. 仕組み

**設計の系譜（なぜこの仕組みがあるか）**：このゲームの難しさと面白さの源は二章のダンジョンにあります。それを補うために一章で仲間を集める。ただ集めるだけでは薄いので、仲間ごとに物語と抱えているものを持たせた。ハコビト化＝本音の露呈なので、救えた時と救えなかった時で見せる顔を変えた。每周同じ仲間

集めでは飽きるので、慣れたプレイヤーが追える「島の真実」を置いた。本音も真実も、ダンジョンを面白くするために分解して足した仕組みであり、1周では終わらないように作ります。

#### 4.1 時間 **確定**

- 一章は10日間。探索・会話・バトル・帰投、すべての行動で時間が進む。時間は仲間を救う原資であり、回復の代償でもある。

#### 4.2 救出 **確定**

- 各クラスメイトに固有の〈登場時間〉と〈ハコビト化の期限〉がある。期限内に会って条件を満たせば仲間になる。
- 期限を超えるとハコビト化し、次に会うと敵になる。放置するほど連鎖して敵が増える。
- 全員救出は原理的には可能だが、極めて難しい（成立条件はプロトタイプで調整）。仲間が増えるほど食料の消費が増えるトレードオフがあり、1周目で全員を救うことは想定しない。
- 一章のクリア条件は20人中8人以上の救出。

#### 4.3 バトル **確定方向**

- シンボルエンカウント。4人パーティのコマンドバトル（誰か1人を操作、他3人は自動。操作は主人公に限定しない） **確定方向**。一章・二章で同じルール。
- 攻撃は武器ごとの **SP** を消費する。無料の攻撃は無い。
- 被弾すると味方の **ハコビト化率**（0%開始・上限100%）が上がる。硬さの個体差は上昇率で表す。被ダメージの数値も表示する。
- 敵は **HP** を持つ。与ダメージの数値を表示する。
- ハコビト化した相手には、水属性以外の武器のダメージを固定1とし、水属性だけ通常計算する **確定**。
- **性格スキル** **確定方向**：1キャラ＝1性格スキル。それが「不調（化率が上がると出る固有の挙動）」「本音」「敵化時のAI」の3点を定める。不調は劣化ではなく変質で、必ず使い道を1つ残す。スキル枠は性格1＋バトル3。不調の中身（%→挙動→使い道）はプロトタイプで設計する。

#### 4.4 戦闘中の喪失 **確定**

- 化率が100%に達した仲間は、その戦闘中に敵側へ回る。敵化した瞬間、初めてHPバーが付く。敵化時の行動は不調時代の癖に近い。
- 戦闘内で倒せば取り戻せる（化率80～90%で復帰）。取り戻せないまま戦闘が終われば、その周回ではハコビトとして世界に残る：一章＝敗北した場所を徘徊、二章＝到達最高階を徘徊。倒すと経験値が多い。戻らない。
- 倒して連れ戻すか、切り捨てて逃げるかの撤退判断が、戦闘の中で発生する。
- 主人公の化率が100%になったら敗北。主人公だけが拠点へ戻り、その戦闘にいた仲間はハコビトとして残る。主人公はハコビトにならない。

#### 4.5 本音 **確定方向**

- 化率が進むほど、その仲間の本音がバトル中の短いログとして漏れる（目安：20人×5段階）。
- 聞いた本音は生徒手帳に記録される。救えた時と救えなかった時で、同じ仲間の見せる顔が変わる。

#### 4.6 回復と拠点 **確定**

- 化率を下げる手段はタダでは無い。拠点で休むと全回復するが時間を消費する。アイテムは一部回復。
- 拠点では武器防具の合成、装備、チームの編成、生徒手帳の閲覧、やり直しができる。

#### 4.7 食料 **確定**

- 時間と人数で減る。仲間が増えるほど減りが速い。0のまま帰投すると拠点の仲間が離脱する。
- フィールドのドロップが補給源。

#### 4.8 周回と生徒手帳

- プレイヤーは自らの意思で初日へ戻れる **確定**。加えて、10日目終了時にクリア条件未達なら強制的に初日へ戻る **確定方向**。
- 戻ると仲間・アイテム・人間関係は失われ、元仲間（ハコビト）も消える。**生徒手帳の記録だけが残る **確定****：仲間ごとの救出の条件、ハコビト化の条件、聞いた本音。
- タイムリープ装置は、周回のたびに一章の必須ストーリーで博士から受け取る **確定方向**。

#### 4.9 二章「踏破」 **確定方向**

- 一章の後。未来人が遺した100階の塔に、救った仲間を編成して挑む。「救った仲間が、強さになる」。
- 上へ登る（戻れない）。20階ごとにバイオームが変わる。5階ごとに拠点へ戻るテレポートがあり、その都度撤退判断が要る。再潜入は20階ごと。
- 日数制限・時計・食料は無い。塔は時間や空腹のない特殊な空間 **確定方向**。
- 100階の最終ボスの正体は、企画書と同じく本書でも伏せています。

### 5. 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。島全体が巨大な垂直積層都市に見えるスケール **確定方向**。島の成り立ちと未来人の関与は、物語の核心として伏せています。
- **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。「そうするべきだから」島民に箱を被せる。3人で行動する。周回（タイムリープ）を認識している **確定方向**。島に来た理由は物語の核心として伏せています。
- **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。悪意はない。
- **主人公**：ループカ学園2年生。無口で、物語の中で言葉を発さない。男女から選択 **確定**。視点役であり、性格を強く出さない **確定方向**。
- **博士**：島の成り立ちと未来人の技術を調べる研究者。主人公にタイムリープ装置を渡す。性別は主人公の反対 **確定**。每周「初めて」渡す前提で成立させる **確定方向**。
- **タイムリープ装置**：トランシーバー型で中央に赤いボタンが1つだけ。押すと未来人襲来の初日へ戻る。
- **生徒手帳**：周回をまたいで残る唯一の記録。

### 6. 見た目

---

見た目は画像を正とし、言葉と画像が食い違ったら画像が勝つ、という運用にしています。企画書に載せた画面（会話画面・バトル画面・仲間一覧・生徒手帳）がその画像にあたります。

- 目指す方向：80～90年代OVA・古いセルアニメの質感。清潔すぎる近未来にしない。
- 主人公（男女）・未来人三人衆・少年F・博士・タイムリープ装置のデザインと、会話画面のUI・演出・人物の画風は **確定**。
- バトル画面（HUD・ハコビト化率・SP）、仲間一覧、生徒手帳は **確定方向**。
- 探索画面は **確定方向**。俯瞰の3D表現を検証中で、制作中のビルドはその検証版です。

- 段ボール・梱包テープ・伝票・管理番号の意匠は、UI・メニュー・環境には使わない。段ボールはキャラクター（ハコビト・未来人の箱）とキービジュアルの四角い影まで。
- 戦闘画面をドット絵にしない。企画書で採用した描き方を正とする。

## 7. 用語

| 用語                    | 意味                                            |
|-----------------------|-----------------------------------------------|
| ハコビト                  | 未来人に寄生型の箱を被された島民。本音が露呈し、他者を箱化していく。            |
| ハコビト化                 | 島民がハコビトに変質すること。期限超過、または戦闘中に化率100%で発生。         |
| ハコビト化率                | 味方の状態を示す0～100%。被弾で上がり、100%でその場で敵に回る。味方にHPは無い。 |
| SP                    | 攻撃に払う資源。武器ごとに消費量が決まる。                         |
| 未来人                   | 敵勢力。箱を持ち込む張本人。肉体を持たない三人組。                     |
| ループカ島                 | 舞台。近未来のアカデミー都市島。                              |
| 博士                    | 研究者。主人公へタイムリープ装置を渡す。性別は主人公の反対。                |
| タイムリープ装置              | 押すと初日へ戻る、赤いボタンが1つの道具。毎週、博士から受け取る。             |
| 生徒手帳                  | 周回をまたいで残る記録。救出の条件・ハコビト化の条件・聞いた本音。             |
| 性格スキル                 | 1キャラに1つ。不調・本音・敵化時AIを定める。                      |
| ストーリーパート／<br>ダンジョンパート | 一章／二章の別名。どちらの呼び方も可。                           |
| 塔                     | 二章の舞台。未来人が遺した100階のダンジョン。                      |