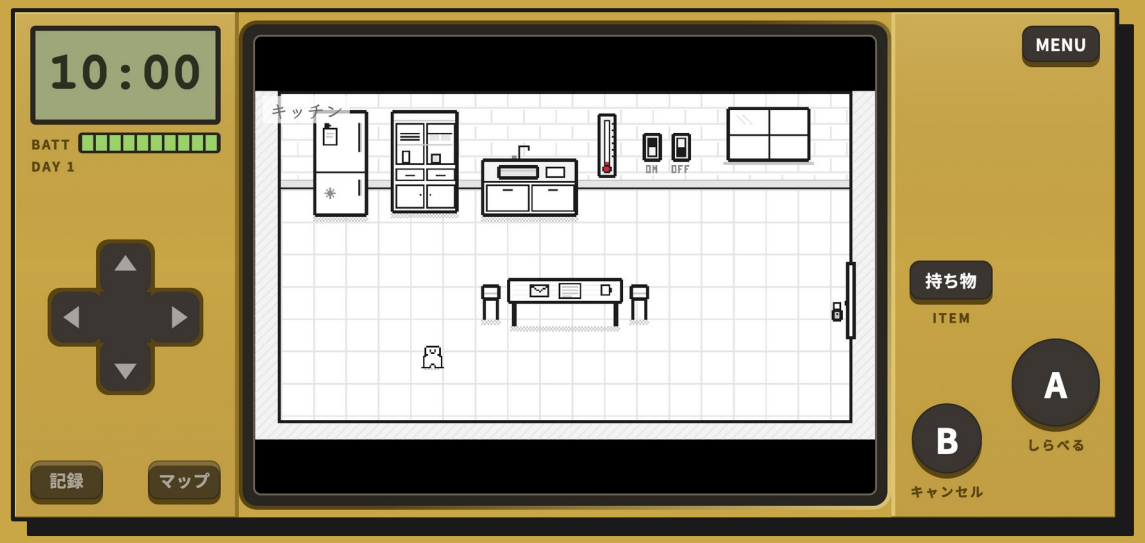


ONLY 10 MIN

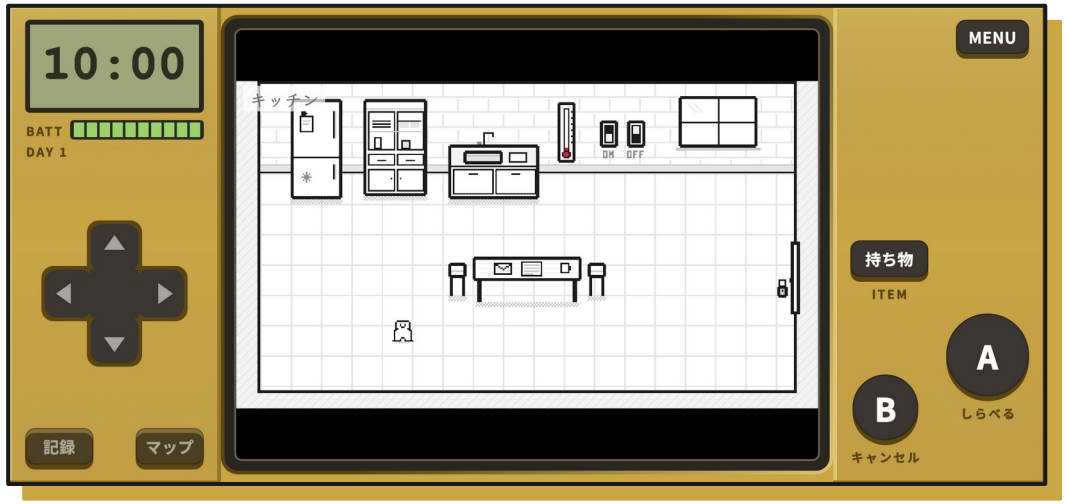
1 日 10 分しか遊べない脱出ゲーム

古すぎるゲーム機の中で、プリンの霊「リンプ」を、
何日もかけて家から脱出させます。



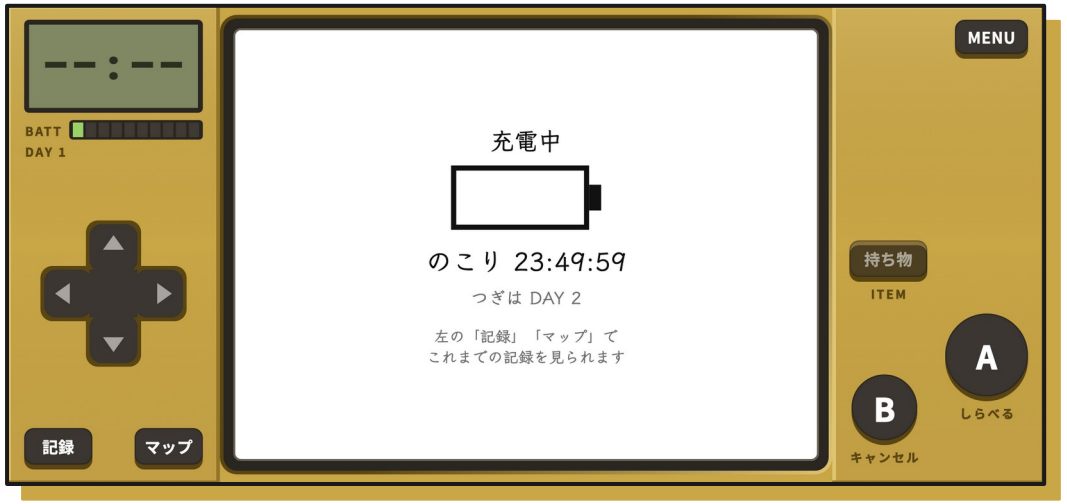
TAKOLIGHT ／ 傘嫌い

10 分遊ぶと、 23 時間 50 分の充電が必要です



電源を入れると、残り時間が 10:00 から減っていきます。

1 日（ 24 時間）の中で遊べる時間の割合です。



電池が切れると、 23 時間 50 分の充電に入ります。

← 遊べる時間 10 分　　充電 23 時間 50 分

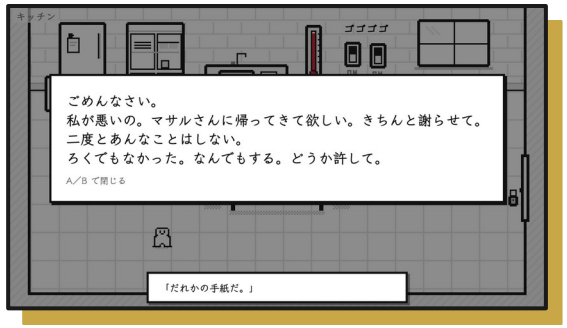
1. 電池の減り方は時間だけで決まります。行動では減りません。
2. 日数は、充電した回数で数えます（ Day 1 、 Day 2... ）。
3. 手に入れたもの、開いた扉、部屋の状態は翌日まで残ります。
4. 充電が終わると「充電が完了しました」と通知が届きます。

この企画は動く状態で存在していて、本書の画面はすべて実機のものです。

遊んでいない時間に、謎を考えられます

充電中は、手に入れたアイテムや触ったものの記録と、行ったことのある部屋のマップを見られます。見るだけで、組み合わせや使用はできません。

記録に残る情報	その場でしか確かめられない情報
手紙やメモの文面、カレンダー、番組名、地図、アイテムの見た目	部屋の状態、暗闇の中の見え方、水の使用量パネル、ピアノの音



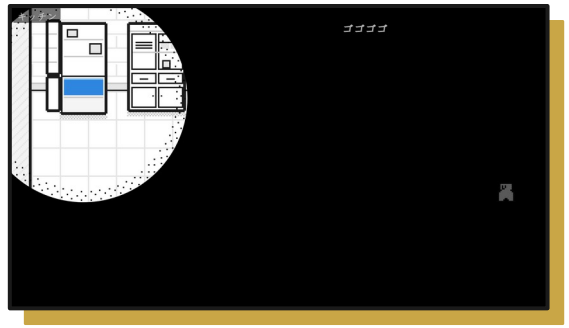
手紙の文面



お風呂の地図



暗闇の中の見え方（リビング）



暗闇の中の見え方（キッチン）

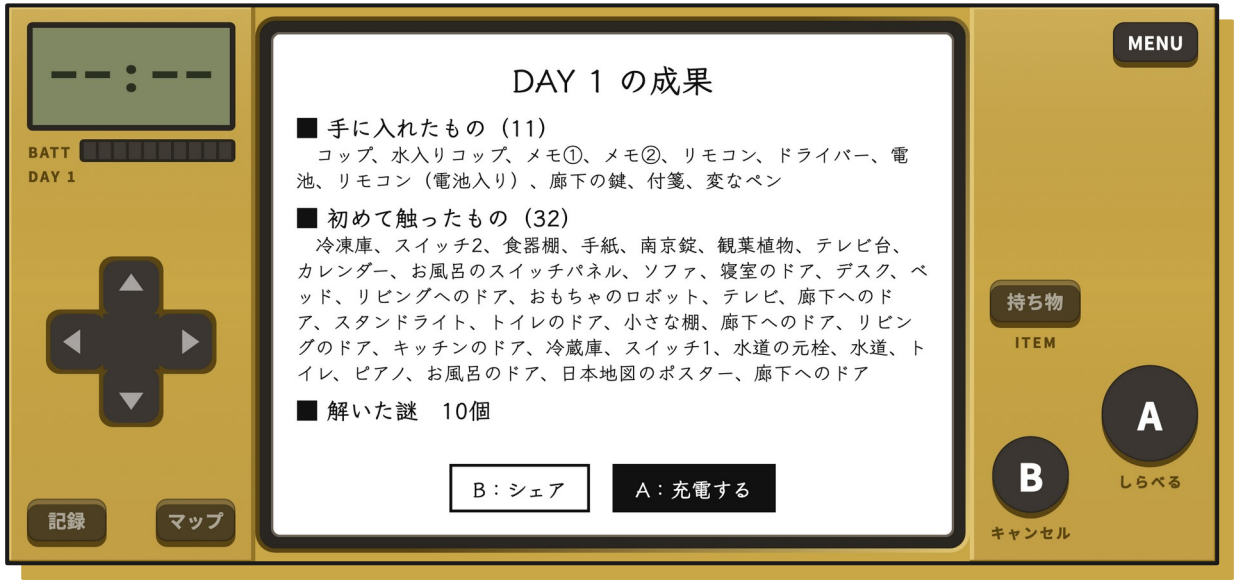
充電中に謎を考えておき、翌日の 10 分で一気に進める遊び方を想定しています。

何日で脱出できたかが、そのままスコアになります

シェアの例

Day 4 で脱出

電池が切れると、手に入れたもの、初めて触ったもの、解いた謎の数をその日の成果として表示します。謎の答えを書かずに、日数だけをシェアできます。



電池が切れたあとの「本日の成果」

最短	慣れた人	平均
2 日（全部知っている場合）	3 〜 4 日	6 〜 9 日

日数はいずれも想定の値です。テストプレイで確かめます。

まとまった時間が取れない人に向けています

1

謎解きや脱出ゲームが好きな人

ひとつの家の中で、道具を組み合わせて謎を解いていく遊びです。

2

まとまった時間が取れない人

1 日 10 分で必ず区切りがつきます。
長く拘束されないので、毎日開いても負担になりません。

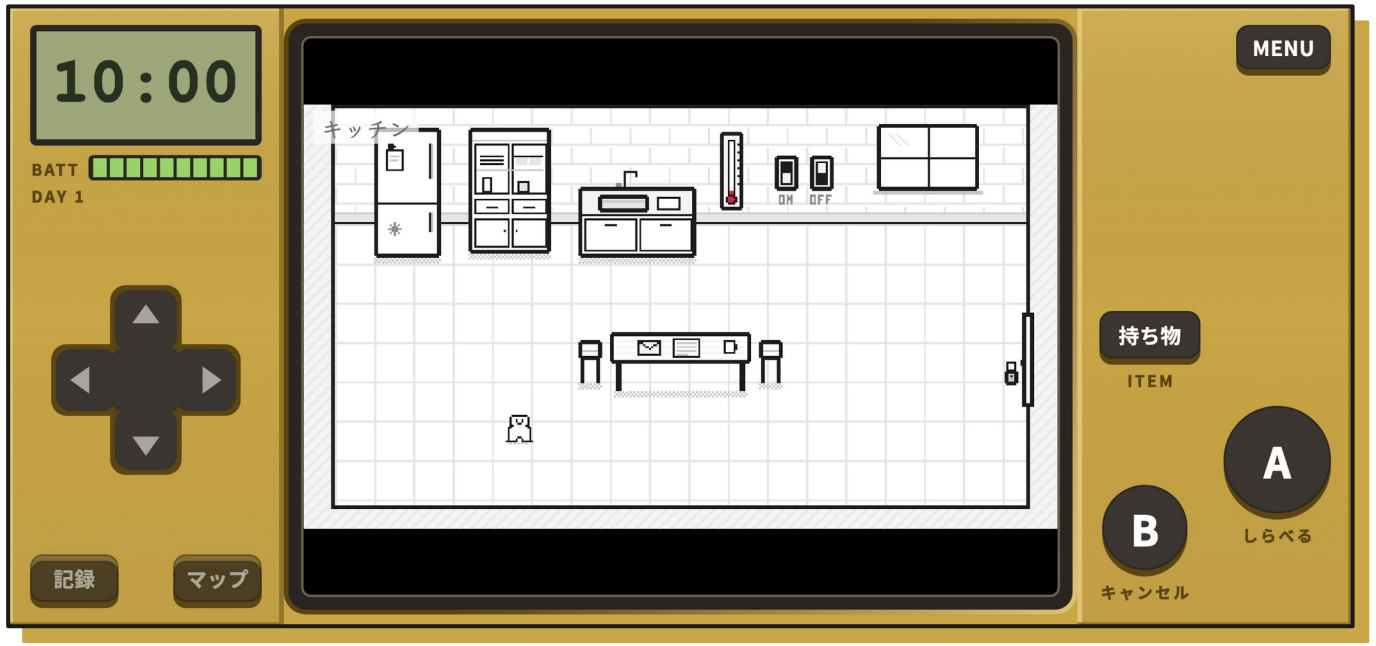
3

速さを競いたい人

一度クリアすると、 2 周目からは最短何日で出られるかの挑戦になります。

毎日開くゲームですが、 10 分で終わるので義務感になりません。

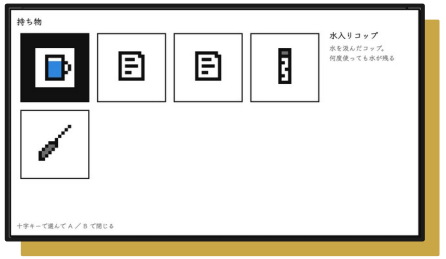
操作は、筐体のボタンだけで行います



十字キー	リンプの移動、選択
A	調べる、決定
B	キャンセル
持ち物	持ち物を開く

画面への直接タッチは使いません。

1. 歩いて家具に近づくと、リンプの頭の上に「！」が出ます。
2. A ボタンで、その家具にできる操作の一覧が出ます。
3. 持ち物からアイテムを選び、家具に使うか、別のアイテムと組み合わせます。
4. 南京錠やパスワードは、入力パネルに十字キーで入れます。入力にかかる時間も、 10 分に含まれます。



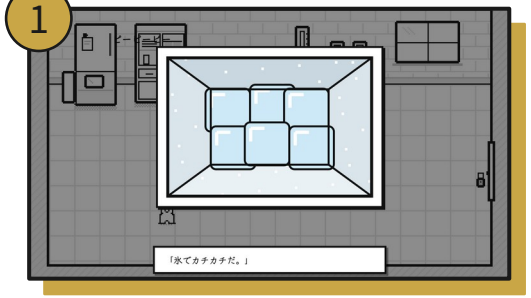
持ち物



入力パネル（南京錠）

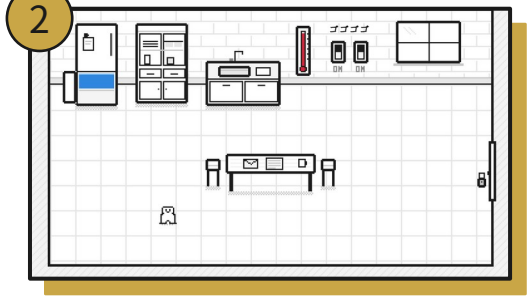
キッチンの南京錠 5127 は、１本の流れで解けます

1



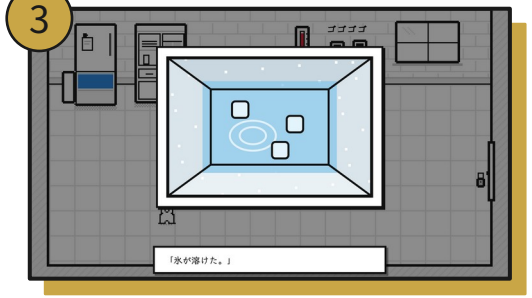
冷凍庫を開けっ放しにします。中の氷は固まっていて拾えません。

2



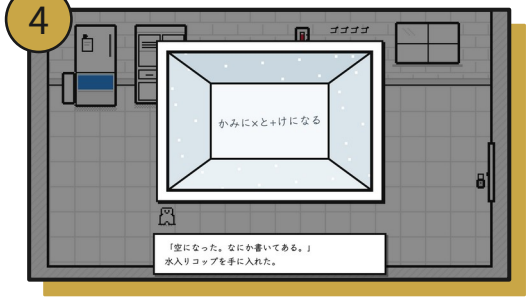
スイッチ２（暖房）を入れると、温度計の赤い液が上がります。

3



温度計が MAX になると、冷凍庫の氷が溶けて水になります。

4



コップで水を汲むと、底に「かみに × と + けになる」が見えます。

5



「紙にかけると助けになる」と読み、水を手紙にかけると字が消えます。

6



残った字を行ごとに読むと「ご／いち／二／なな」で、 5127 になります。

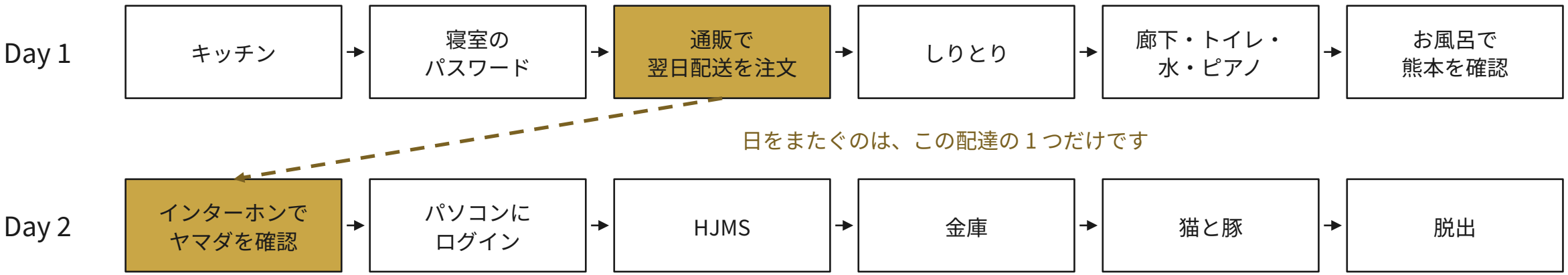
開けっ放しの冷凍庫はピーピーと鳴ります。「開けっ放しはだめ」と思わせるミスリードです。

蛇口をひねっても水が出ないので、「氷を溶かすしかない」と気づきます。水が出ないのは廊下の元栓が閉まっているからで、その理由はあとで廊下に行ったときに回収されます。

日数がかかるのは、答えを知らないからです

日をまたがないと解けない仕掛けは入れていません。日数がかかるのは答えを知らないからであって、待たされるからではありません。

全部知っている場合の最短ルートは、次のとおりです。



配達を待つ間も、トイレ・水・ピアノ・お風呂の謎を進められます。

その日のうちに終わる待ち時間（温度計の 1 分など）の間も、同じ範囲で調べられるものを置いています。

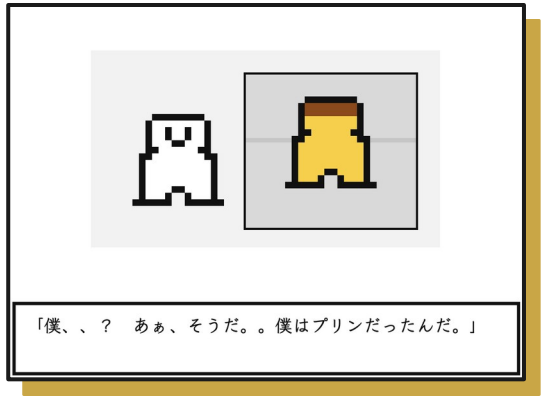
順番を入力する謎（しりとり、ピアノ）は、直近の入力が正解の並びになれば成功です。押し間違えても、やり直しは要りません。

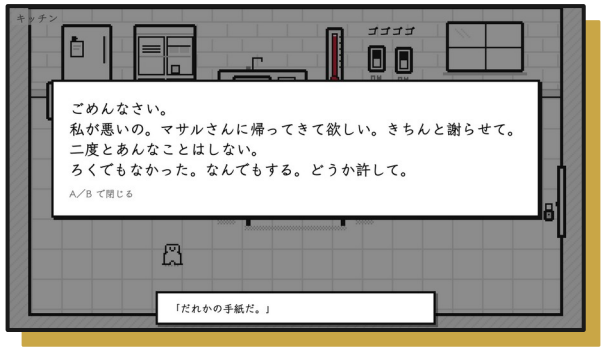
重く見える手紙は、プリンを食べたことへの謝罪です

主人公は、プリンの霊「リンプ」です。本人も自分の正体を覚えていません。

舞台はヤマダ夫婦の家です。夫のマサルが楽しみにしていたプリンを奥さんが食べてしまい、怒ったマサルは家を飛び出しました。
キッチンの手紙は、奥さんからマサルへの謝罪です。

脱出すると、玄関先に置き配の箱があります。中身はプリンで、注文したのはリンプ自身です。リンプは知らないうちに、２人の仲直りを手伝っていたことになります。





伏線は、次のところに置いています。

伏線	出てくる場所
リンプの白い体と、下が広がった形	最初から
名前の「リンプ」は「プリン」の並べ替え	名前
冷蔵庫を開けたときの一言「なんか落ち着く」	キッチン
重く見える謝罪の手紙	キッチン
テーブルの、使ったあとのスプーン	リビング
通販の注文画面の「いつものセット　×1 箱」	寝室

エンディングで、リンプは箱のマークを見て自分の正体を思い出します。

色がついているものは、大事なものです



リビングでしりとりを解くと、テレビに赤い 530 が映ります。

黄色い筐体の中は、白黒のドット絵です。黒い線と白い面で描き、ヒントになるもの（温度計の赤、テレビに映る 530 、地図の熊本）にだけ色をつけています。プレイヤーは遊びながら、色のついたものは大事なものだと学べます。黄色はエンディングのプリンのマークに使うため、画面の中のヒントには使いません。

電気を消したときの画面です。

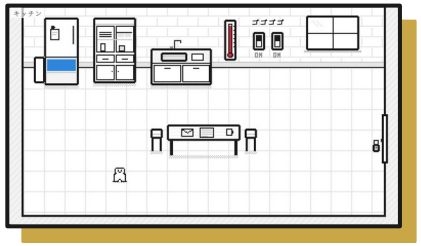


冷蔵庫の庫内灯だけが明かりになります。



トイレの壁に、光るインクの文字が浮かびます。

普段は白が主役なので、電気を消すと画面がほとんど真っ黒になります。暗闇では、明るいうちに仕込んだ明かり（冷蔵庫の庫内灯、テレビ、スタンドライト）の周りだけが見えます。



温度計の赤



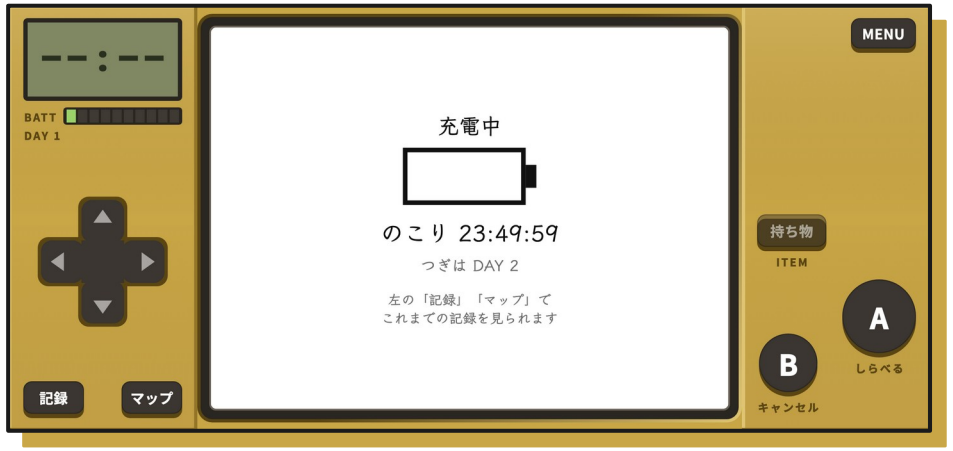
地図の熊本

時間を延ばす課金は、入れません



スマホ版は無料で配信します。

時間を延長する課金は入れません。 10 分という制約が体験そのものなので、お金で外せるようにはしません。



今後は、次の順で広げる構想です。

ONLY 10 MIN

スマホ版を無料で配信します。

↓

ONLY ◯◯ MIN

この形式でシリーズにします。

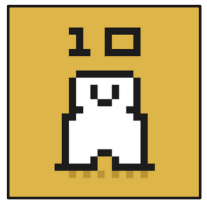
↓

Steam 版（有料）

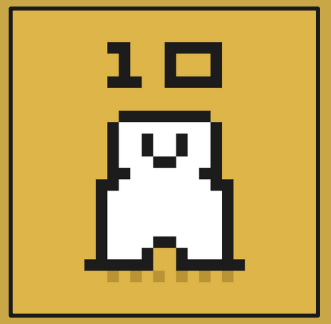
謎の数と難度を上げた版を出す構想です。

制作の分担は、次のとおりです

区分	担当・名前	内容
作者	傘嫌い（ TAKOLIGHT ）	企画、世界観とストーリー、謎の設計、リンプのデザイン、筐体 UI 、テストプレイ
生成 AI	Claude Code （ Anthropic ）	作者の仕様書と指示にもとづく、プログラムの実装と、部屋・家具・エンディングのドット絵の描画
書体	Klee One （フォントワークス）	ゲーム内の文字に使っています。 SIL Open Font License 1.1 で公開されている書体を、アプリに同梱しています。
道具	Flutter （ Dart ）、 Xcode	開発とビルドに使っています。 iPhone 16 の実機で動作を確かめています。



アプリのアイコンでは、リンプの頭の上に、リンプの輪郭と同じ線の太さで「 10 」を入れています。



ONLY 10 MIN

1 日 10 分で脱出せよ