ゲーム企画書

SAINT IS

神の秩序に属さない者たちの、存在の証明。

バロックの宗教国家と、時代にそぐわないデジタル技術。黒い血を媒介に、法則そのものへ例外を刻む者たち。司令役の主人公が仲間と一匹を導く、俯瞰型リアルタイム・タクティカルRPG。

> **王が神であり、堕天使が神であり、最後に一人の老人が神になる。**

ジャンル	俯瞰型リアルタイム・タクティカルRPG
対応機種	PC（Windows）／Steam配信を想定
プレイ人数	1人
想定プレイ時間	約18時間（全4章）
制作	KULT*（福島）
開発状況	仕様確定段階（試作未着手）
更新日	2026年10月19日

目次

1. 企画概要 5

1-1 基本情報 5

1-2 操作の二層 5

2. 企画の核とテーマ 6

2-1 タイトル『SAINT IS』について 6

2-2 「堕天使」という呼称 6

2-3 差別化ポイント 7

3. 世界観 7

3-1 国のかたち 7

3-2 歴史 8

3-3 血のルール 8

3-4 聖堂と機械 9

3-5 黒血族と貧民街 9

3-13 黒血病 12

3-6 暮らしと恐怖 9

3-7 力の一覧 10

3-8 階級と法 10

3-9 聖堂の一年 11

3-10 地下と外縁 11

3-11 記録と名 11

3-12 なぜ、今か 12

4. キャラクター 12

4-1 主人公とジジイ 12

4-2 仲間五名と猟犬 13

4-3 王家と始祖 14

5. 能力 14

5-1 何でもありを防ぐ三原則 14

5-2 三段階の分類 14

5-3 重点候補五能力 15

5-4 付与 15

5-5 能力カタログ50案 15

6. ゲームシステム 18

6-1 戦場と指揮 18

6-2 弱点とダウン 18

6-3 物体への能力使用 18

6-4 戦闘の流れ 19

6-5 ペット 19

7. 血液システム 19

7-1 上限と消費 19

7-2 失血と蘇生 20

8. シナリオ構成 20

9. 結末 21

10. 開発計画 22

10-1 三段階の規模感 22

10-2 最初に作る五つ 22

10-3 開発チーム案 22

11. 開発初期に確定する項目 23

12. アピールポイント 23

13. アート方針 24

14. リスクと対策 24

15. 制作体制と関連企画 24

1. 企画概要

『SAINT IS』は、バロック期を思わせる宗教国家に高度なデジタル技術が混在する世界を舞台にした、写実的3Dのアクションrpgである。プレイヤーは貧民街出身の黒血族となり、血液を付着させた物体に、自然法則そのものに反する力を及ぼして戦う。

本作の核となる体験は一つである。**血を付けた物体が、法則を破る。** 壁に血を塗れば壁が落下し、敵の鎧に血を付ければその重量が反転する。能力は魔法ではない。世界のルールの適用から、その物体だけを外す行為である。そして能力を使うたびに血は減り、失血は身体を蝕む。強い一撃と、立っていられる時間は、同じ血から支払われる。

物語は、神の血を正統に継ぐ王と、その秩序から外れた黒い血を持つ者たちの対立を軸に進む。最終決戦で黒血族たちの翼が一斉に開く。それは神に認められた証ではない。神の秩序に属さない者たちが、自分たちの存在を堂々と示す瞬間である。**承認の物語ではなく、存在の物語である。**

1-1 基本情報

項目	内容
作品名	SAINT IS（セイント・イズ）
ジャンル	3Dアクションrpg（戦闘・探索・謎解き）
ビジュアル	写実的3D。重厚な質感と映画的なライティング。ドット絵ではない
世界観	バロック期を思わせる宗教国家 × 時代にそぐわない高度なデジタル技術
主要キャスト	人間6人（主人公を含む）＋動物1
エンジン	Unreal Engine 5
対応機種	PC（Windows）／Steam配信を想定
プレイ人数	1人
開発体制	小規模チームで開始し、段階的に拡大
企画・世界観	KULT*（福島）
関連企画	『HOTEL XAI HEAVEN』（世界観を共有する姉妹企画）

1-2 操作の二層

本作の操作は二層に分かれる。**第一層は、主人公自身の戦闘である。** 血を付けた物体へ能力を及ぼし、敵の配置と地形を崩す。**第二層は、仲間への指示である。** 仲間5人と猟犬1匹に、その場で何をさせるかを伝える。戦闘はリアルタイムで進み、必要なときに時間を止めて指示を出せる。

この二層は、どちらも同じ一つの制約の下にある。血である。主人公の血は有限で、能力を使えば減り、仲間へ血を渡せばさらに減る。**何を壊し、誰に何を任せるかは、常に「どの血を使うか」という一つの判断に収束する。**

2. 企画の核とテーマ

黒血族は法則を自在に操るのではない。法則の適用から外れた例外を生む。主人公の血は、さまざまな堕天使系統の能力を他者へ授ける。プレイヤーは能力の強さを競うのではなく、その使い方を発見する過程を遊ぶ。

テーマ ― 偽の神と、本物の神

この世界に存在する神はすべて偽物である。王家が崇める始祖も、聖堂に祀られた神格も、地下のコアから分配された力に名前を付けただけの存在にすぎない。力の出所は一つで、それを分配しているのが国家という制度である。

本作は、その分配の外側にいる一人の老人が、唯一の本物の神へ成り上がる物語である。彼は神の血を飲んでいるのに神になれない。血統が違うからだ。神話の中のロキと同じ立場に置かれ、同じ結論を選ぶ。

テーマは「正統な秩序に属さない者たちの、存在の証明」。最終的な翼の演出は、神に認められた証ではなく、黒血族が自らの存在を示す瞬間として扱う。

2-1 タイトル『SAINT IS』について

このタイトルは、文が途中で終わっている。続く語によって、誰が聖人なのかが変わる。

立場	聖人とは誰か
王国	王である。王は神の血を継ぎ、神の名で人を動かす。国にとって、神とは王のことである。
堕天使の陣営	主人公である。堕天使の血が落ちて生まれた正当な堕天使。だが誰もそれに気づかない。ただの子供に見えるからである。
そして最後に	一人の老人である。神の血を飲みながら神になれなかったジジイが、力の出所そのものを飲み、唯一の本物の神になる。

三つの答えは、どれも作中で本気で主張される。王国は王を神と呼び、堕天使の側は主人公を神とし、最後にジジイがその座を奪う。**タイトルが未完なのは、答えが一つに定まらないからである。** 誰が聖人かは、誰に聞くかで変わる。

ゲーム内での扱い

章が進むごとに、タイトル画面の空欄が埋まっていく。序盤は王国の答え、中盤は堕天使の答え。最後に空欄へ入る語は、終盤に明かされる。プレイヤーは、自分の知っている答えが更新されていくのを、タイトル画面で見ることになる。

一行でいうと

神々の血を分配し合う国で、血を飲んでも神になれなかった老人が、育てた子を捧げ、すべてをひっくり返して唯一の神になる物語である。

2-2 「堕天使」という呼称

本作は、「堕天使」という語そのものを疑う。解釈は二つある。神に逆らったから堕天使になったのか。それとも、神に逆らったとされて追放されたから、堕天使と呼ばれているのか。

本作は後者を採る。**「堕天使」は実名ではなく、王側の歴史観がつけた呼称である。** 黒血族を悪と決めつけてきた社会そのものを疑える構造になり、テーマと直結する。作中でこの語が初めて用いられるのは、聖堂の書庫にある正史の一節である。その行だけ、後から書き足された紙になっている。

2-3 差別化ポイント

独自性	内容
血を媒体にする能力	能力は血液を付着させた物体に及ぶ。使用のたびに失血が進み、リスク管理そのものがゲームプレイになる。
法則違反の設計	炎や雷ではなく、重力・時間・存在・因果・情報といった自然法則そのものに反する現象を扱う。戦闘だけでなく探索と謎解きを貫く統一原理になる。
バロック × デジタル	サイバーパンクの都市景観でも中世ファンタジーでもない。ゴシック聖堂、血の儀式、機械兵器、堕天使という独自の画面を作る。
共犯者のチーム	人間同士は目的と利害の一致で集まる。革命も王権も関係なく、ただ彼らについてくる動物が、殺伐としたチームの中で独特の存在感を持つ。

3. 世界観

この国の建物はすべて、同じ形をしている。石の壁、高い天井、細い窓。どの聖堂も、どの役所も、どの兵舎も、内側は同じ設計図から作られている。そしてそのどれにも、地下へ降りる扉がある。

3-1 国のかたち

国土は狭く、山がちである。平地は少なく、人は谷ごとに集まって暮らす。谷と谷を結ぶのは、聖堂が管理する一本の道だけで、その道の途中には必ず関所がある。移動の自由は、信仰の自由と引き換えにされている。

社会は三層に分かれる。**神血族**は王とその血筋、および血を授けられた側近。人口の一割に満たない。**黒血族**は堕天使由来の血を持つ者たち。この国では、生まれつき法の外にいる者とされる。**平民**は残りのすべてで、血を持たない。持たないことが、この国では最も安全な立場である。

層	立場	暮らし
神血族	王と血筋、血を授けられた側近	聖堂の上層に住む。血の儀式に出席し、コアから分配される力の一部を扱う。力は家系ごとに細かく分けられ、どの家が何を扱えるかは台帳に記録される。
黒血族	法の外に置かれた者	貧民街、鉱山、工房の底。戸籍を与えられないことが多い。名を持たず、番号で呼ばれる。聖堂の記録から名前を消されることが、この国での死刑に近い。

平民	血を持たない多数	谷の集落で農耕と手工業。聖堂に十分の一を納め、息子を兵に取られる。血の話は禁忌であり、口にすること自体が不敬とされる。

3-2 歴史

この国の起源は、一つの発見に還元される。山奥の洞窟で、動かない体が機械に組み込まれているのが見つかった。体は腐らず、機械は止まらず、触れた者は法を破る力を持った。発見者たちはそれを神と呼び、体を「第一号」、機械を「コア」と名付けた。

以来、この国の歴史は、コアから力を取り出す方法をめぐる歴史である。取り出した力を血に移す技術が確立し、血を継ぐ家系が生まれ、継承の順序が定められ、順序を破る者を罰する法が作られた。**宗教が先にあったのではなく、分配の制度が先にあり、あとから宗教になった。**

時代	出来事
発見	洞窟で第一号とコアが見つかる。触れた者に力が宿る。
聖堂の建設	洞窟の上に最初の聖堂が建てられる。のちに全国の聖堂が同じ設計で建てられ、すべてが地下でつながる。
血の技術	コアの力を血に移す方法が確立。血を継ぐ家系が固定され、継承の順序が法になる。
黒血族の排除	コアの外から入り込んだ血を持つ者が現れる。法の外にある者として、戸籍から外される。
現在	分配は制度として完成し、王は分配の管理者になった。第一号は動かないまま、地下で保管されている。

3-3 血のルール

この世界の力には、三つの決まりがある。**一、血は移る。二、移した血は戻らない。三、血統の外にある者は、血を飲んでも神にならない。**

要素	設定
始祖	地下のコアにミイラのような姿で隔離されている。神に最も近い存在とされるが、記録上は名を持たず「第一号」とのみ記される。すべての神の力の出所。
王家	始祖の血を引く末裔と称する。子が生まれると能力が子へ移り、親は失う。連なる王は、次第に「力の入れ物」になっていく。
側近への授与	国王は王家の勢力を広げるため、側近に血を与える。授けられた者は神の力の一部を扱えるが、神にはならない。血統が違うためである。
始祖の血筋の力	始祖から数世代後の血筋にあたる者の血を飲むことで神の力を得られるという伝承。発動条件と持続時間は未決定。
黒血	堕天使由来の血。法の適用から外れた例外を生む。神血のように分配されず、血統として固定もされない。

3-4 聖堂と機械

この国家の機械は、血の中継装置である。地下のコアは巨大な機械であり、始祖はその生体部品として組み込まれている。王家の「能力」とは、コアへの接続権の継承にすぎない。血の儀式は通信であり、聖堂は送受信所である。

だから聖堂の地下には機械があり、機械の傍らでは血が流される。信者はそれを知らない。司祭は、機械の音を「神の呼吸」と呼ぶ。この国では、技術と信仰が最初から同じものである。

聖堂の設計は全国で共通している。同じ寸法の祭壇、同じ位置の扉、同じ深さの地下。巡礼とは、各地の聖堂をたどって地下の回線をつなぐ行為であり、信者たちはそれを信仰だと思っている。

3-5 黒血族と貧民街

黒血族は、聖堂の記録に名前を書かれない。書かれないということは、この国では存在しないということである。戸籍がなく、相続がなく、訴えることもできない。死んでも死亡届は出されず、名簿に一行も残らない。

だから黒血族は、名を自分で作る。通り名、あだ名、親が呼んだ名。主人公の「ロズル」も、ジジイが与えた偽名である。戸籍上の姓「ヴァルデン」は実在しない家名で、記録のどこにも対応する家がない。**この国では、名前を持つことが、存在することの唯一の証拠になる。**

黒血族が生まれると、聖堂はその子を「外れ者」として登録する。登録されれば、いつでも呼び出せる。主人公はその登録すらされずに生まれ、盗み出された。記録の上では、最初から存在しない子である。

3-6 暮らしと恐怖

人々の暮らしは、血の話を避けることで成り立っている。食卓でも、仕事場でも、血の話はしない。子どもが「あの人はなぜ力を使えるの」と聞けば、親は黙って手を握る。それが作法である。

- 家には必ず、聖堂から配られた血の器が置かれている。使う機会はないが、持っていない家は不敬とされる。
- 結婚には聖堂の許可がいる。血統の組み合わせが台帳で管理されており、黒血の家系との婚姻は記録されない。
- 死者は必ず聖堂で火葬される。遺骨は地下へ運ばれ、コアの近くに納められる。遺族はそれを「神の側に戻る」と呼ぶ。
- 子どもの数は聖堂が数える。多い家は祝福され、少ない家は呼び出される。

この国には、怪物がいない。魔物も、災害も、外敵も、少なくとも日常にはない。恐怖はすべて制度の側にある。戸籍、台帳、記録、許可、番号――人を数える仕組みそのものが、この世界で最も恐ろしいものである。

3-7 力の一覧

コアから取り出される力は、家系ごとに細分化され、台帳に記録される。同じ力を持つ家は二つとなく、婚姻はこの台帳を照合して決められる。以下の六系統が、現在確認されているすべてである。

系統	何を扱うか	代償と制約
時間	局所的な時間の遅延と巻き戻し。数秒単位。	最も希少。使うたびに使い手の寿命が削られる。ジジイが持つのはこの系統。
質量	重量の増減。重力の向きの変更。	扱えるのは触れている物体のみ。身体に返る負荷が大きい。
距離	二点間の距離の伸縮。射線の折り曲げ。	伸ばすことはできるが、縮めることはできない。縮められるのは黒血のみ。
運動	動きの停止。停止した物体は慣性を失う。	止められる時間は呼吸一回分。止めた対象は、解いた瞬間に溜まった分を一度に返す。
認識	見られているという事実の操作。存在の希薄化。	効くのは人だけ。機械と記録には効かない。このため黒血族は記録から逃れられない。
血	血の移動、希釈、凝固。他者の失血の停止。	扱う血は必ず自分の体内を一度通る。大量に扱えば使い手が失血する。

力は血統に紐づく。同じ系統でも家が違えば現れ方が変わり、息子が父と同じ形で使えるとは限らない。この不確実さが、この国の婚姻と相続を極端に複雑にしている。

3-8 階級と法

この国の法は、血の管理を目的として作られている。殺人よりも、血統の偽装のほうが重い罪である。人を殺せば罰金と労役、血統を偽れば家ごと記録から消される。

法	内容
血統登録法	すべての出生は七日以内に聖堂へ届け出る。届け出のない子は存在しないものとして扱う。
婚姻照合法	婚姻は双方の血統台帳の照合を経て許可される。黒血の家系との婚姻は記録されない。
授血許可法	王以外が血を他者へ移すことを禁じる。違反した者は、移した者と受け取った者を合わせて処分する。
外れ者登録法	黒血を持つ者を登録し、聖堂の呼び出しに応じさせることができる。登録されていない黒血は、発見次第処分される。
沈黙令	血の仕組みを平民に語ることを禁じる。違反は不敬罪として扱う。

注目すべきは、授血許可法である。この法があるために、主人公が仲間へ血を渡す行為は、この国における最も重い犯罪になる。**プレイヤーが戦術として行う一つの操作が、そのまま国家に対する反逆になる。**

3-9 聖堂の一年

この国の暦は、コアの状態によって決まる。力の分配が安定している時期を「満ち」、不安定な時期を「欠け」と呼び、一年はその周期で区切られる。豊作も凶作も、戦も和平も、すべてコアの機嫌として説明される。

儀礼	時期	内容
開きの儀	満ちの初め	全国の聖堂で同時に行われる。地下の回線を開き、各地の分配を再開する。この日だけ、平民も聖堂の内部に入れる。
数えの儀	年央	人口を数え、台帳を更新する。子どもの数が足りない家は呼び出され、理由を述べる。
授血の儀	不定	王が側近に血を授ける儀式。公開されない。授かった者の家は、その日から台帳の上位に移る。
閉じの儀	欠けの初め	分配を止め、地下を封じる。この期間、力は使えなくなる。病気も治らず、傷も塞がらない。
沈めの儀	不定期	死者の遺骨を地下へ納める。黒血族の遺骨は納められず、外縁で焼かれる。

3-10 地下と外縁

この国には、二つの場所がある。地下と外縁である。どちらも地図に載らず、どちらも聖堂が管理している。

地下は、聖堂の下に広がる回線の網である。全国の聖堂が地下でつながり、やがて一つの部屋に集まる。第一号が置かれているのはその部屋であり、そこへ至る道は王と、王に血を授けられた者だけが知る。地下には光がない。音だけがある。機械の呼吸と、血の流れる音。

外縁は、谷の外側、道の途切れた先である。聖堂の届かない土地で、黒血族の集落と、捨てられた者が暮らす。戸籍がなく、法もなく、記録もない。この国で唯一、名を書かれない場所である。主人公が生まれ、育ったのはここに近い貧民街である。

外縁には、聖堂から逃げた者もいる。逃げた者は記録から消され、名前を捨て、番号で呼ばれる。彼らは自分たちを「数えられなかった者」と呼ぶ。この呼び名が、のちに主人公たちの旗印になる。

3-11 記録と名

この国の行政は、紙と印で動く。命令は書面で下り、名簿に名前が記載され、印が押されることで正しくなる。誰が生きていて誰が死んだかも、書類の上でしか確定しない。

だからこの国では、名が三種類ある。**台帳の名**は国家が与える名で、これがなければ存在しない。**呼び名**は家族と友が使う名で、台帳とは一致しないことが多い。**捨て名**は、記録から消えた者が自分で選ぶ名である。主人公の「ロズル」は、ジジイが与えた捨て名にあたる。

名の種類	誰がつけるか	効力
台帳の名	聖堂	戸籍、相続、婚姻、徴用の根拠。これを持つ者だけが、この国で人として数えられる。
呼び名	家族、友人	法的効力はない。だが、死者を悼むときに使われる唯一の名である。
捨て名	記録から消えた者自身	効力はない。だが国家が消せない、唯一の名である。

この三層構造が、本作の人間関係をそのまま規定する。台帳の名で呼ばれる者は国家の内側におり、呼び名で呼ばれる者は国家の外側にいる。**誰が誰をどちらの名で呼ぶかが、その二人の関係のすべてである。**

3-12 なぜ、今か

分配の制度は、完成したがゆえに限界に達している。王は力を子へ移すたびに弱り、側近への授与は家系を肥え太らせ、コアから取り出せる量は世代を追うごとに減っている。記録は増え続け、誰が何を持っているのか、王自身にも分からなくなっている。

そして地下では、第一号が動かないまま、何かを待っている。誰もそれを確かめに行かない。確かめに行った者は帰らない。**物語が始まるのは、その空白に一人の老人が目をつけたときである。**

3-13 黒血病

黒血族の血は、社会では「黒血病」という病として扱われる。世界の異常を病気として括る価値観が、そのまま迫害の制度的根拠になっている。病であるなら、隔離も、登録も、治療と称した収容も、すべて正当化できる。

当事者にとって血は存在の証である。社会にとっては感染と異常の象徴である。この落差が、日常の場面と戦闘の場面の両方に効く。街で黒血族が避けられる理由は、力が怖いからではない。触れると移ると思われているからである。

そして、この病には治療法がないとされる。実際には、血は薄まることも、移ることもない。あるのは分配の外にあるという事実だけである。病名は、その事実を医学の言葉に置き換えたものにすぎない。

4. キャラクター

登場人物の名は、すべて由来を持つ。神血の側は秩序と聖性の名を名乗り、黒血の側は北方の異名を帯びる。主人公の名はジジイが与えた偽名であり、作中で本人がそれを知る場面がある。

4-1 主人公とジジイ

名前	由来・設定

ロズル・ヴァルデン Rozul Valden	主人公。貧民街で育つ黒血族であり、堕天使の血が落ちて生まれた正当な堕天使。ただし堕天使であることは誰にも見えず、周囲はただの子供と思っていた。ロズルは北欧神話の神格ロズルの名で、ロキと同一視される呼び名でもある。ジジイがわざと与えた偽名であり、戸籍上の姓「ヴァルデン」は実在しない家名である。国王が処分を命じた新生児を、元王家側近のジジイが盗み出し、育てた。血縁はない。主人公は直接戦闘を担わず、血を通じて能力を仲間へ授け、司令役として戦場を動かす。 名の意味：偽名。与えられた名のまま生きることを強いられる者の象徴。
ジジイ 真実の名 Loptr Völundr	元王家の側近。国王が処分を命じた新生児を盗み出し、育てた人物。主人公と血縁関係はない。主人公は彼を「ジジイ」と呼ぶ。ロプトは北欧神話におけるロキの異名で「空気」「大空」を意味し、ヴェルンドは北欧伝説の工匠の名である。彼はこの世界におけるロキであり、神の血を飲みながら神にはなれない立場にある。血統が違うためである。王から血を受け、時間に関わる能力を持った。王国の統治にうんざりし、体制をひっくり返す機会を探していた。主人公を盗み出した時点では、主人公が血を通じて他者へ能力を渡せると知らず、育てる途中で気づく。 誰も彼の本当の名を知らない。ジジイという呼び名だけが通っている。真実の名とロキの名は、終盤に一度だけ明かされる。

4-2 仲間五名と猟犬

主人公が血を授ける相手は、この六体で固定である。誰が先かは物語が決める。血液の上限は個体ごとに異なり、この差が戦術上の役割を決めている。

名前	立ち位置	性格と由来
ヴァルド・グランツ Vardh Granz	前衛。元傭兵、四十代	寡黙で、他人の名前を覚えない。グランツは「刃の輝き」の意。傭兵時代に国のために働いて捨てられた経験を持つが、国を憎む言葉を一度も口にしない。前線に立ち続けることでしか自分を保てない男。
セイラ・モルテン Seira Morten	火力。元処刑人、二十代	明るく、よく喋る。モルテンは「死すべき」の意。人を殺す技術だけを教えられて育ち、それ以外の作法を知らない。笑いながら敵を潰すのは、恐怖を隠すためである。
ネロ・ファルケ Nero Falke	機動。泥棒、十代後半	軽率で、すぐ物を盗む。ファルケは「鷹」の意。貧民街で主人公と同時期に育った唯一の仲間であり、主人公が王家に狙われている理由を知らない。知らないまま、いちばん近くにいる。
ハンナ・レーヴェ Hanna Löwe	支援。元修道女、六十代	丁寧で、怒らない。レーヴェは「獅子」の意。聖堂で血の儀式を三十年見てきたため、血の扱いだけは誰よりも知っている。「神は血を分け与えない。集めるだけだ」と最初に主人公に告げる人物。
フィン・アスカ Finn Aska	偵察。孤児、十代前半	無口で、目を合わせない。アスカは「灰」の意。地下の構造を誰よりも早く覚える。自分の名前を書けず、主人公に教わる。教わった名を最後まで忘れない。

クレイン Klein	猟犬。 変異体	灰色の猟犬。クレインは「小さい」の意。黒血を少量持って生まれ、感覚が異常に鋭い。人語を理解するが、鳴き声は上げない。これも能力を授かる一頭であり、野生動物ではなく仲間として扱う。

4-3 王家と始祖

名前	設定
オルディス三世	現在の王。名は「秩序」を意味する語に由来する。神血を継ぐ秩序の象徴として振る舞うが、自分が何の入れ物であるかを理解し始めている。能力が子へ移ることを恐れながら、側近に血を配り続ける。恐怖と政治が同じ行動から出ている人物。
第一号	地下のコアに隔離された始祖。名を持たない。神として崇拝される前に番号で呼ばれていた。すべての神の力の出所とされるが、本人が何を望むかは誰も知らない。

5. 能力

黒血族の能力とは、自然法則に従う力ではなく、自然法則そのものに反する力である。重力・時間・存在・因果・情報・生物といった、世界の根本的な仕組みに反する。重要なのは、彼らが「法則を操る者」ではなく「法則に従わなくてもよい者」だという点である。前者なら能力の使い手にすぎない。後者なら、そもそも世界の仕組みから外れた存在になる。

5-1 何でもありを防ぐ三原則

原則	内容
法則違反は個人ごとに異なる	それぞれが干渉できる現象には固有の範囲がある。同じ系統でも、家が違えば現れ方が変わる。
能力には適用条件がある	血液への接触、対象物、距離。条件を満たさなければ発動しない。
法則に反することと、無敵であることは別	能力者自身も傷つく。条件を突かれれば崩れる。

5-2 三段階の分類

段階	性質	役割
基本能力	重力・慣性・透過など、対象が比較的限定的	通常戦闘・探索
特異能力	因果・認識・確率など、現象の仕組みに干渉する	ボス戦・特殊ギミック
例外能力	法則領域・存在の例外など、世界のルールに直接干渉する	重要人物・物語の核心

この三段階は強さの順序ではない。基本能力の組み合わせが例外能力を上回る場面を、本作は意図的に用意する。

5-3 重点候補五能力

能力	効果と採用理由
因果切断 UNLINK	行動と結果のつながりを切る。攻防の切り札でありながら、謎解きでも「つながりの切断」として応用できる。
認識消去 UNSEEN	視覚的な透明化ではなく、認識の消失。潜入と探索の両方を支える。
距離膨張 ENDLESS	目の前の数歩を、どれだけ進んでも到達できない距離に変える。防衛・逃走・ギミックへの転用幅が大きい。
法則領域 DOMAIN ERROR	領域内で物理法則を別のルールに置き換える。ボス設計の要になる。
情報物質化 DATA MATTER	情報を物理的な形に取り出す。デジタル技術の混在する世界の謎解きと直結する。

5-4 付与

主人公の血を飲んだ者は、堕天使由来の能力を一つ得る。飲めるのは一人につき一度だけであり、授かった能力はその人に永久に残る。誰がいつ、どの能力を授かるかは、すべて物語の中で確定する。プレイヤーが選ぶものではない。

相手	授かる能力	戦場での役割
ヴァルド	運動停止	触れた物体・敵の動きを止める。壁になる。重い扉や落下物を止める。
セイラ	重力反転	重くして押し潰し、軽くして吹き飛ばす。ダウン中の敵への最大火力。
ネロ	距離膨張	敵との距離を伸ばし、縮める。孤立した敵の狩り出し。
ハンナ	血液操作	他者の血を移し、薄める。仲間の失血を止める唯一の手段。
フィン	認識消去	敵から見えなくなる。敵の弱点を先に読む。物体を遠隔で操作する。
クレイン	痕跡追跡	敵の弱点を残像として見せる。負傷者を咥えて運ぶ。最も低コストで使える能力。

ハンナが血液操作を持つことは、戦術設計上の要である。これがなければ、戦闘中に仲間を立て直す手段がアイテムだけになり、失血の圧力が回復作業へ置き換わってしまう。彼女を前に出すか、後ろに残すかが、そのまま勝敗になる。

5-5 能力カタログ50案

以下は発想を広げるための全候補であり、強さと発動条件は未確定である。個々の採否は、戦闘・探索・謎解きへの転用性を見ながら開発初期に判断する。

No.	能力	効果

		I. 重力・運動への反逆
01	**反重力 GRAVITY ZERO**	対象に働く重力を消失させる。人、瓦礫、武器を浮かせる。
02	**重力反転 INVERSION**	重力の方向を反転させる。立っていた敵が天井へ落ちる。
03	**運動停止 DEAD MOTION**	動いている物体の運動を停止させる。飛来する武器にも作用する。
04	**慣性剥奪 NO MOMENTUM**	対象の慣性を失わせる。走る人間が急停止し、投げた武器が勢いを失う。
05	**距離圧縮 SHORTEN**	離れた二点の距離を一時的に縮める。
06	**距離膨張 ENDLESS**	目の前の数歩を、到達できない距離に変える。
		II. 時間・因果への反逆
07	**局所時間停止 STILL**	限定された範囲の時間だけを止める。範囲外は通常どおり動く。
08	**時間残像 AFTERIMAGE**	直前の動作を再現する残像を発生させる。
09	**結果先行 AFTER BEFORE**	結果だけを先に発生させ、破壊の動作を後から起こす。
10	**因果切断 UNLINK**	行動と結果のつながりを切る。命中しても衝撃が発生しない。
11	**行動反復 REPEAT**	対象が直前に行った動作を、意思と無関係にもう一度実行させる。
12	**劣化逆転 UNDECAY**	物体の劣化だけを巻き戻す。壊れた機械が直る。
		III. 空間・存在への反逆
13	**透過 PHASE**	物体と周囲の相互作用を無効化し、壁を通り抜ける。
14	**内外反転 INSIDE OUT**	容器や部屋の内と外の関係を逆転させる。
15	**空間閉路 LOOP**	空間の端と端を接続する。廊下を進むと元の場所へ戻る。
16	**影の実体化 SHADOW BODY**	影を本体から切り離し、独立して動かす。
17	**存在希釈 FADE**	存在感を薄め、視認と接触を困難にする。透明化とは異なる。
18	**体積違反 VOLUME**	外形を変えずに内部の容量だけを増減させる。
		IV. 物質・エネルギーへの反逆
19	**物質再構成 REFORM**	触れた物体の構造を、加工工程なしに別の形へ変える。
20	**熱移動禁止 NO HEAT**	熱が高温側から低温側へ移る流れを局所的に無効化する。
21	**エネルギー無視 FREE WORK**	外部からエネルギーを受け取らずに物体へ仕事をさせる。
22	**相転移拒絶 NO PHASE**	温度や圧力に応じた固体・液体・気体の変化を拒絶させる。
23	**結晶化 CRYSTAL LAW**	通常あり得ない速度と形で、表面を結晶化させる。
24	**質量偽装 FALSE MASS**	見た目を変えず、対象の質量だけを変える。
		V. 情報・認識への反逆

25	**認識消去 UNSEEN**	存在しているのに、人間の意識がそれを認識できなくなる。
26	**情報剥離 ERASE**	物体や記録から特定の情報だけを消す。文字や刻印にも作用する。
27	**情報物質化 DATA MATTER**	情報を物理的な形に変える。暗号を鍵や板として取り出す。
28	**観測改変 WRONG VIEW**	観測者が受け取る情報を改変する。扉が壁に見える。
29	**記憶の物理化 MEMORY OBJECT**	記憶を物体として取り出し、他人に渡せるようにする。
30	**虚像実体化 FALSE REALITY**	幻影に限定的な物理的作用を持たせる。偽の壁が一度だけ攻撃を受け止める。
		VI. 生物・身体への反逆
31	**異形器官 EXTRA ORGAN**	生物学では成立しない器官を生み出す。翼、感覚器、外骨格。
32	**身体法則の変更 BODY LAW**	身体の一部だけ、硬さ・伸縮性・形状を通常の生物学から外す。
33	**身体分離 SEPARATE**	切り離した部位を一定時間、独立して動かす。
34	**身体分散 SCATTER**	身体を複数の構成要素へ分散させ、元の形へ戻す。
35	**形態と機能の分離 FORMLESS**	外見と機能の対応を崩す。翼なしで飛ぶ、口を動かさず声を出す。
36	**生体時間独立 OWN TIME**	身体の一部だけを、周囲と別の速度で変化させる。
		VII. 確率・論理への反逆
37	**確率固定 CERTAIN**	あり得る複数の結果のうち、一つだけを必ず発生させる。
38	**不可能結果 IMPOSSIBLE**	本来成立しない結果を、一度だけ成立させる。
39	**矛盾共存 BOTH TRUE**	同時に成立しない二つの状態を、限定された対象に同時成立させる。
40	**自己原因 CAUSELESS**	結果だけが成立し、原因が存在しない状態を作る。
41	**対象指定違反 WRONG TARGET**	ある作用を、本来の対象ではなく別の対象へ適用する。
42	**論理反転 NOT**	特定の仕組みの成立条件を逆転させる。開いている間だけ通れない扉。
		VIII. 法則そのものへの反逆
43	**法則局所改変 EXCEPTION**	一定範囲で、一つの自然法則だけを一時的に無効化する。
44	**法則領域 DOMAIN ERROR**	領域内の物理法則を別のルールに置き換える。領域外には影響しない。
45	**自己例外化 EXEMPT**	自分だけを特定の法則の適用対象から外す。
46	**法則反転 REVERSE LAW**	ある現象の通常の振る舞いを逆転させる。音が発生源へ向かう。
47	**法則の交換 TRADE LAW**	一つの法則が適用される対象を、別の対象と入れ替える。
48	**例外の保存 EXCEPTION MEMORY**	発生させた法則違反を、一定時間だけ空間に残す。

49	**法則耐性 IMMUNE**	特定の法則や他の能力の作用を受けない。すべては無効化できない。
50	**存在の例外 OUTSIDE**	自分を、世界の法則が定義する対象から一時的に外す。結果は本人にも予測できない。

6. ゲームシステム

6-1 戦場と指揮

俯瞰視点で戦場全体を見渡す。戦闘はリアルタイムで進行し、時間を止めて仲間へ指示を出す。再開すると指示が実行される。出撃ユニットは仲間5人と猟犬1匹で、主人公も前線に立ち、血液を付着させた物体へ能力を及ぼす。加えて、仲間へ指示を出す。

一時停止には回数制限を設けない。止めている間は血液の減少も止まるため、止めること自体は常に有利である。ただし止めている間は敵も動かず、戦況も進まない。この「自由に止められるが、止めても得をしない」という均衡が、判断の質をそのまま結果にする。

6-2 弱点とダウン

敵の弱点は敵種ごとに固定する。プレイヤーは能力を試して弱点を発見し、戦術記録に残す。弱点を突いた攻撃は追加ダメージを与え、敵を数秒間ダウンさせる。弱点は味方にもあり、敵に突かれればこちらも不利になる。

状況	挙動
弱点を突いたとき	追加ダメージ。敵は数秒間ダウンし、行動できない。
すでにダウンしている敵	ダウン時間は延長されない。追撃のチャンスとして扱う。
弱点を外したとき	通常ダメージのみ。使用した血液は戻らない。
味方の弱点を突かれたとき	対象は数秒間ダウンする。戦闘不能になるが、血液は減らない。

6-3 物体への能力使用

遮蔽物、高低差、射線、瓦礫、武器、機械部品など、戦場の物体を能力の対象にできる。対象は次の5クラスに整理し、実装と説明の両方を単純に保つ。

クラス	例
遮蔽物	壁、柱、聖堂の衝立、石棺。
重量物	瓦礫、機械の筐体、倒れた像。
可動体	扉、台車、武器、鎖、鐘。
面	床、天井、水面、血の溜まり。
情報体	書類、記録盤、音、光。

重力反転、運動停止、距離膨張、認識消去などの法則違反を、これらの物体と組み合わせ、敵の配置や行動を崩す。射程は隣接・中距離・遠距離の3段階とし、コストと併せて画面上に常時表示する。

6-4 戦闘の流れ

局面	プレイヤーの判断
敵を観察する	兵士や機械の挙動、装備、配置から法則上の弱点を推測する。弱点に関わる物体を敵が避ける、見る、触るといった兆候を必ず出す。
試す	能力を使って反応を見る。外しても血液コストが発生するため、何を試すかを選ぶ必要がある。
記録する	見つけた弱点は同種の敵に対する戦術記録へ自動で残る。次の遭遇では既知の知識として利用できる。
連携する	地形・遮蔽物・物体への能力発動で敵を崩し、仲間の攻撃をつなげる。

6-5 ペット

チームには動物が一匹ついてくる。現実にいる動物であり、空想の聖獣にはしない。超常能力も持たない。血も使わない。それでも戦況を変える。**黒血族の能力、王の力、機械兵器がぶつかる画面に、血を使わない存在を一匹置く。** これが能力のインフレを防ぎ、同時に作品の温度を決める。

項目	方針
種類	現実にいる動物。空想の聖獣にしない。
役割	戦闘にも参加する。ただし超常能力ではなく、動物としての知性と運動能力の範囲で。
関係	主人公個人の相棒ではなく、いつの間にかチーム全員についてくる存在。誰が最初に拾ったかは問わない。飼われるのではなく、居着く。

推し候補はワタリガラスである。空から敵の位置と巡回経路を探り、羽ばたいて視界を遮り、小さな物を運んで仕掛けを作動させる。黒い羽と不吉な印象が、堕天使と宗教国家の画面に合う。次点はドーベルマン（追跡・近接）、黒猫（潜入）、ネズミ（装置破壊）、メンフクロウ（夜間偵察）。

この動物は、人間の命令に完全には従わない。気に入った仲間の肩には止まるのに、別の仲間の食べ物を盗む。革命も王権も関係なく、変わらず彼らについてくる。**だからこそ、殺伐としたチームの中で、唯一誰の味方でもない存在になる。**

7. 血液システム

7-1 上限と消費

血液はキャラクターごとに個別に管理する。上限値は個体によって異なり、この差がそのまま役割の差になる。能力を使えば血液が減り、使わなくてもリアルタイムで自然に減る。一時停止中は減らない。

キャラクター	血液の上限	自然減少	能力1回の消費
ヴァルド	200	0.2%／秒	6%
セイラ	90	0.4%／秒	10%
ネロ	130	0.3%／秒	8%
ハンナ	160	0.15%／秒	12%（血液操作）
フィン	80	0.35%／秒	5%
クレイン	60	0.25%／秒	4%

ヴァルドは上限が二倍以上あり、減りも遅い。長い戦いを支える柱として設計する。**セイラ**は上限が低く、減りが最も速く、消費も重い。使い切る前に決着をつけるか、使わずに置くかの判断を迫る。**ハンナ**は減りが最も遅いが、能力の消費が最も大きい。切り札として温存され、ここぞという場面で使う。**フィンとクレイン**は上限が低いが消費も軽く、頻繁に使える偵察役である。

この非対称性により、6体全員が同じ役割を持たない。誰を前に出し、誰を温存するかが、プレイヤーの主要な判断になる。

なお、血液の値は%として扱うが、画面上では数値とゲージの両方を表示する。上限が違うため、同じ「50%」でも残量の意味が変わることを、プレイヤーが体で覚えられるようにする。

7-2 失血と蘇生

状態	影響
通常	能力と戦闘を通常どおり行える。
血液50%未満	与ダメージ低下、被ダメージ増加、HP減少などの失血症状が発生する。上限の低いキャラクターほど早くこの段階に入る。
血液0	キャラクターは死亡する。
蘇生	戦闘が終わった後にのみ可能。戦闘中は誰も復帰しない。復帰時の血液は上限の25%。

血液はアイテムのみで回復する。アイテムは戦闘中にも使えるが、使用者の一回分の行動を消費する。戦闘後の自動回復はない。

戦闘中に蘇生できないという一点が、このシステム全体を成立させている。死者が出た瞬間、その戦闘は残りの人員で終わらせるしかなくなる。50%の警告線は、越えたら下げるしかない本物の線になる。

8. シナリオ構成

段階	展開

序盤	ジジイが主人公を盗み出した過去、王国の統治、黒血族への迫害を示す。血を使った能力と失血のリスクをゲームプレイで学ぶ。主人公は、自分が聖堂で名を記録されていない人間であることを知る。
中盤	ジジイは主人公の血が他者へ能力を授けると気づく。仲間が一人ずつ血を飲み、能力を得る。王家の血統と継承の真相を追う中で、地下コアに隔離された始祖の存在にたどり着く。ジジイが王から血を受けた過去も明かされる。
終盤	始祖が目覚めれば、地球が分解され、再構成される可能性が判明する。触れること自体が目覚めの引き金になりかねず、始祖の力の圧力で近づくことも困難。ここでジジイの真実の名と、彼が何を待っていたのかが明かされる。
結末	主人公の死をきっかけに、ジジイが始祖へ向かう。詳細は次章。

9. 結末

主人公の死をきっかけに、ジジイは地下コアに隔離された始祖へ向かう。時間に関わる力を使いながら、始祖の圧力に逆らって歩く。主人公の亡骸を抱き、最後まで連れていく。

歩みの中で、二人の身体が紐のようにほどけていく。ほどけたものが一瞬だけ絡み合い、二人の姿がひとつになったように見える。しかし決断するのはジジイ自身であり、主人公の意志が乗り移るのではない。ジジイが自分で世界の結末を選ぶ。

ジジイは始祖の血を飲む。神の血を飲んでも神になれなかった老人が、神の出所そのものを飲む。ここで世界の力の分配は終わる。コアは止まり、分配された力はすべて効力を失う。国家が神として祀ってきたものは、すべて借り物だったことが明かされる。

ジジイは一度だけ世界をリセットし、作り直す力を持つ。彼はそれを人間として使う。力を使った後、彼は天へ昇り、新しい世界へ干渉できなくなる。リセット後の主人公の行方は明示せず、余韻を残す。

主人公が捧げられたことによって、ジジイは唯一の本物の神になる。彼が神になったのは、力を得たからではない。主人公を含むすべてを捨てたからである。神話の中でロキがたどる道と、彼は同じ結論を選ぶ。

この演出で守りたいこと

- 主人公の死を安易に取り消さない。
- ジジイが主人公の亡骸を最後まで抱えて進む行為を、育ててきた二人の関係の結論にする。
- 神や堕天使の血統を継ぐだけの存在と、真の神になる者の違いを示す。前者は力を受け取り、後者は力の出所を飲む。
- 孤独な歩みと、世界を担う選択として描く。
- ジジイの真実の名は、この場面まで明かさない。明かされるのは一度だけである。

10. 開発計画

10-1 三段階の規模感

段階	内容	評価
第1段階 体験の試作	小さな街区、移動、カメラ、簡単な戦闘、血液を使った能力。既存素材とエンジン機能を活用し、核だけを確かめる。	十分目指せる
第2段階 短い完成品	1エリア、数種の敵、能力を使う戦闘、探索、仲間との会話。完成度を絞れば個人制作でも挑戦可能。	個人でも挑戦可能
第3段階 大作	巨大な都市、多数のNPC、複雑なAI、映画級の演出、音声収録、最適化。	専門チームと長期間が必要

10-2 最初に作る五つ

1. 写実的な3Dの貧民街を歩ける。
2. 血液を付着させた物体に能力を使える。
3. 能力を使うほど失血のリスクが高まる。
4. 敵の兵士や機械兵器と戦える。
5. 仲間と動物が同じ空間で行動する。

企画書ではなく、面白さを検証できる試作品にするための最小構成である。チームに最初に見せるべきは、長大なストーリーではなく、血を付けた物体を操作して戦うという独自の体験である。

10-3 開発チーム案

役割	担当内容
企画・クリエイティブディレクション	世界観、キャラクター、テーマ、体験の方向性を決める。企画書と仕様書でチームの判断基準を作る。
テクニカルディレクター／プログラマー	移動、戦闘、血液を使った能力、敵AIを実装する。ゲームとして成立させる中心人物。
3D環境・キャラクターアーティスト	貧民街、聖堂、機械兵器、人物、動物を3Dで形にする。
アニメーション／テクニカルアーティスト	動作、攻撃、能力の発動、血液のエフェクト。初期は他役割と兼任。
サウンド／演出	足音、武器、機械音、環境音、音楽。宗教的な荘厳さと機械の冷たさを音で融合させる。

最初から五人を雇う必要はない。プログラマーと3D担当を中心に、少人数で試作を作る。学生や若手を含む小規模な制作チームとしての開始を想定している。

11. 開発初期に確定する項目

以下は未決定の穴ではなく、試作と並行して順に決める順序である。担当と時期を決めて進める。

項目	決める時期	判断の基準
能力カタログ50案の個別採否	試作と同時	戦闘・探索・謎解きの三場面すべてに転用できるものから採用する。
敵の種類と弱点の総数	試作後	1種につき弱点を3つまでに抑え、覚えられる量にする。
仲間5人の加入順と章の割り当て	試作後	章ごとに新しく使える能力が1つ増える構成にする。
武器と弾薬の種類	第2段階	能力が主、火薬が従になるバランスを崩さない。
UIと成長要素	第2段階	失血ゲージを常時見せ、判断を止めない。
動物の種類	試作と同時	戦闘・探索・演出の三つで役割が重複しないこと。

12. アピールポイント

1. 知ること自体にコストを払う戦術

敵の弱点は固定されており、試行錯誤で発見し、記録する。ただし試すことにも血液コストがかかる。プレイヤーは「知らないまま攻める」か「血を払って知る」かを選ぶことになる。敵味方の両方に弱点があるため、同じ規則が攻守の両側で働く。

2. 上限の違う血液が作る役割分担

血液はゲージの長さと減り方がキャラクターごとに違う。上限200でゆっくり減る前衛と、上限80で速く減る偵察では、同じ「50%」の意味が変わる。6体全員が個別の資源を持ち、回復アイテムの効き方も変わる。単純な数値差ではなく、出血の性質の差として設計している。

3. 能力の使い方を発見する過程が、そのまま物語になる

誰がいつどの能力を得るかは、すべてストーリーで決まる。プレイヤーは選べない。選べない代わりに、与えられた手札を読み切り、順番を組み立てることを求められる。仲間が血を飲む場面が、そのまま戦術の解放になる。

4. 神話を機構として使う

この世界の神はすべて偽物であり、力の出所は地下の機械一つである。国家はその分配を神と呼んでいる。神の血を飲んでも神になれない老人が、最後に力の出所そのものを飲み、唯一の本物の神になる。神話上の名前は、その構造を説明するための最短の言葉として使う。登場人物の名前はすべて由来を持ち、名乗る名と本当の名が分かれている。

13. アート方針

本作はドット絵のゲームではなく、写実的な3Dグラフィックを軸にする。ただし目指すのは既存のサイバーパンク作品の画面ではない。

項目	方針
ビジュアル	写実的な3D、重厚な質感、映画的なライティング。
世界観の表現	バロック期の宗教国家と、時代にそぐわない高度なデジタル技術の融合。
雰囲気	ゴシック聖堂、血の儀式、機械兵器、堕天使。神聖さと不穏さ、荘厳さと無機質な冷たさの同居。
戦闘の見せ場	能力と銃器・機械兵器が共存する画面。赤い血と黒い血のコントラスト、翼の演出。
モデル	人物、動物、機械のすべてで質感と動きまで作り込む。

14. リスクと対策

リスク	対策
写実的3Dの開発負荷と小規模チームのギャップ	三段階に分割し、第1段階の試作で核を検証してから範囲を決める。既存の3D素材とエンジン機能を活用する。
能力のインフレ	三原則を守る。動物は超常能力を持たない現実の動物とする。
エンジンの習得コスト	Unreal Engine 5は機能が豊富なぶん習得に時間がかかる。試作段階から学習計画を立て、担当を絞る。
範囲の肥大化	完成版の構想ではなく「最初に作る五つ」に絞る。試作品が人を集める単位になる。

15. 制作体制と関連企画

『SAINT IS』は、世界観を『HOTEL XAI HEAVEN』と共有する姉妹企画として位置づけている。接続の具体は設定資料で管理する。並行して進める『THE EARTH』のシミュレーション研究は、世界の仕組みを組み立てる土台になる。

本企画書の文章作成にはAIを補助として使用し、設定の決定・取捨選択・最終的な文責は制作者KULT*が持つ。AIが生成した文章はそのまま採用せず、原案の設定と照合した上で書き直している。