履　歴　書

2026年10月29日現在

ふりがな	きょうもむしょく	
氏名	今日も無職。	
現住所	なし（第一街区の公園のベンチ）	

学歴・職歴	職歴なし
免許・資格	ゴミ箱の当たり外れを見分けられます（気分がいい日に限ります）
特技	ゴミ箱を叩くと、今日の弁当が出てきます。
本人希望記入欄	バックパックを買いました。家はまだありません。

ジャンル	一人称サバイバル	プレイ人数	1 人
対応	Windows	プレイ時間	三日間で約 15 分
ターゲット	就活中の学生。面接から帰った夜、寝る前に少しだけ遊んでほしい。		

エントリーシート　**設問 1**

自己PRをしてください。

私は、ゴミ箱を宝箱みたいに漁るゲームです。

ただ、追い詰められるほど、当たりか外れかが分からなくなります。

プレイヤーに感じてほしいこと

ワクワク
叩けば、弁当が出てきます。

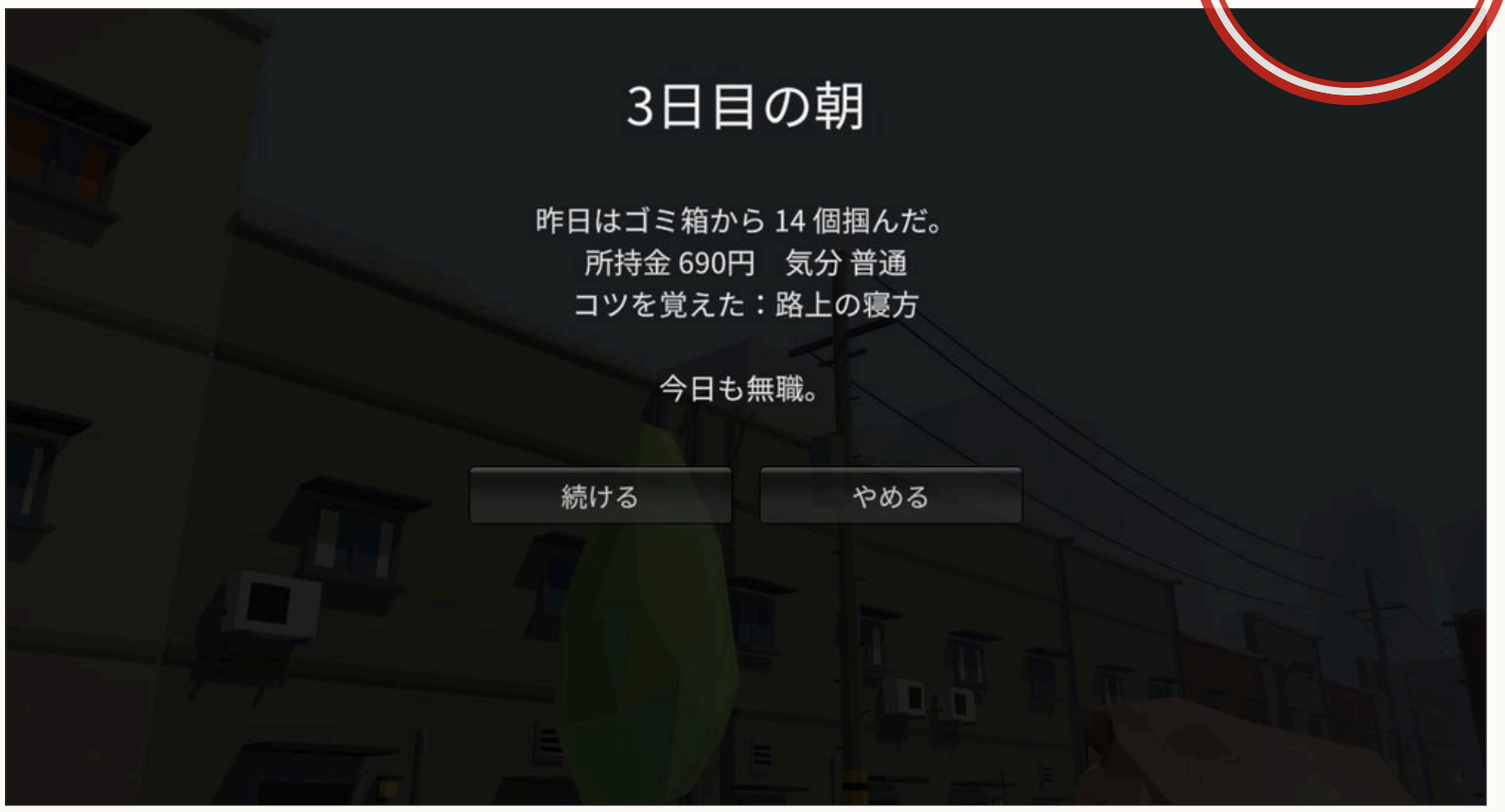
賭け
気分が沈むと、当たりか外れかが「??」になります。

苦笑い
家はまだありません。今日も無職。

題材への姿勢

ゴミ箱の腕がどれだけ上がっても、世間から見れば無職のままです。私が笑っているのは、そこです。

不採用



毎朝、昨日掴んだ数・所持金・気分を読み上げてから「今日も無職。」で締めます。

エントリーシート　**設問 2**

あなたの短所と、その向き合い方を教えてください。

気分が沈むと、物の良し悪しが読めなくなります。
でも、それで倒れることはありません。

SAN は体力ではない（なぜそう作ったか）

SAN は正気度のこと。画面では「気分」と表示されます。

問題	SAN を体力ゲージにすると、苦しいときほど追い打ちが重なります。プレイヤーはゲームを閉じるか、SAN を守ることしかしなくなります。
解	そこで、SAN が下がっても体力は減らさず、食べる・漁る・買うはいつでもできるようにしました。その代わりに情報を奪います。食べ物の状態や値段が「??」になります。
結果	低い SAN でも生きてはいけます。ただ、拾った弁当を食べるたびに、当たりか外れかの賭けになります。追い詰められるほど、毎日がガチャになります。

SAN が下がるほど、街から色が抜けていきます。

情報は奪いますが、偽りません。読めないときは「??」と出し、嘘の数字は出しません。

機嫌がいい日だけ、見えるもの（SAN 70 以上）

ゴミ箱	ふたから漏れる光の色。紫なら珍しい物、虹なら大当たりです。
警官	どこを見ているか。視線が足もとの地面に明るく映ります。
店員	昼に店に入ると「今夜も弁当、だいぶ余りそうだな」とこぼします。

数値のボーナスは足しません。高い SAN が返すのも、情報だけです。

エントリーシート　**設問 3**

これまでで最も迷った選択について教えてください。

130円で買えるのは、安心だけでした。

高いほうが腹にたまりません。払っているのは「腐っていない」ことへの代金です。安心を買うたびに、バックパックが遠のきます。

店のおにぎり
130円
満腹 25・必ず新鮮

ゴミ箱の弁当
0円
満腹 40・腐っていれば HP −14・SAN −15。SAN が低いと見分けられない

バックパック
1,200円
カバン +12 マス。おにぎり約 9 個ぶん

安心の買い方はもう一つあります。缶コーヒー（120 円・SAN +6）で、見分けられる自分を買い戻すことです。

負けると沈む

腐った弁当を食べる → **SAN が下がる**
↑ ↓
また賭ける ← **次の弁当がもっと読めない**

今夜はどこで寝るか

寝床	値段	朝までに
ベンチ	0 円	HP +5・SAN +5。喉と腹は一晩で減る
段ボールを敷いたベンチ	0 円	HP +10・SAN +12。段ボールは拾って背負って運ぶ（背負うと走れない）。朝露でしけて一晩で使えなくなる
安宿	1,500 円	すべて回復。夕方から泊まれる

1,500 円は、おにぎりなら 11 個ぶんです。

この街では、我慢が作戦になります

我慢すること	そのための目標
おにぎりを買わない	バックパックの資金
カバンを一杯にしない	夜の廃棄（コンビニが捨てる期限切れの弁当）に空きを残す
すぐには寝ない	夜の廃棄を待つ（起きているほど SAN が減る）
強く叩かない	警官を呼ばない

大当たり！

叩いた手応えで、中身が分かります。

1　叩く

2　飛び出す

3　掴む

ゴミ箱は、ふたが開くまで叩きます。中身によって揺れ方も音も違い、いい物が入っていれば、ふたの隙間から光が漏れます。どれも叩く前に決まった中身から作っているので、手応えが嘘をつくことはありません。開くと中身が飛び出します。カバンは 6 マスしかないので、どれを掴むかを選ぶことになります。

SAN 別　当たりの見え方

SAN	叩いているあいだに分かること
70 以上	漏れる光の色で分かる。珍しい は紫、大当たり は虹
50〜69	白い光だけ。何かいい物がある、まで
20〜49	光は見えない。空か、何か入っているか
20 未満	どの箱も同じ手応え

天井

10 箱目には、必ず大当たりが入っています。

拾える物

25 種。やや珍しい 珍しい 大当たり は縁取りの色で分かります。

……今日も無職。

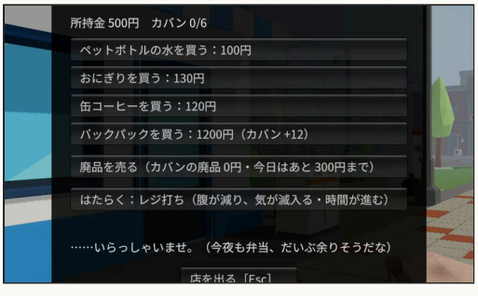
エントリーシート　設問 4

周囲の人と、どのように関わってきましたか。

廃棄の時間は、店員さんが教えてくれます。

見えない仕組みを、ポップアップでは説明しません。街の人と物が前もって知らせ、あとから説明します。

店員さん：廃棄の時間を教えてくれる



昼
店に入ると、店員がこぼします。「今夜も弁当、だいぶ余りそうだな」（機嫌がいい日だけ）

夕方
店の前を通ると聞こえます。「暗くなったら、裏に出しとくか……」（誰にでも）

夜
店員が袋を提げて出てきます。「……廃棄、っと」

廃棄が出ない夜もあります。その日は店員が「廃棄はほとんど無い」とこぼすので、予告は外れません。

警官さん：叩けば来る

速く叩くほど音が大きく、聞きつけた警官が来ます。注意 → 警告 → 追跡。捕まると公園の外れや商店街の外まで連れて行かれ、そのぶん時間が進みます。腐った物は取り上げられます。「腐ったものは預かる。」

店長さん：働けば目が曇る

レジ打ちは一日一回、最大 800 円。一回で SAN −25、時間も進みます。レジ打ちはタイミングよくボタンを押す遊びで、SAN が低いほど稼ぎが減ります。20 を切ると、押せる幅まで狭くなります。文字どおり目が曇ります。

ある一夜

気分は限界。
でもバックパックは買える

＊＊＊ 第一街区 ＊＊＊

一日目の夜 ～ 二日目の朝

カバン 6/6　もう漁れない

寝ないで、ぼんやり　夜更かし

SAN　崩壊

街の色　抜けた

二日目の朝　今日も無職。

所持金　バックパックが買える

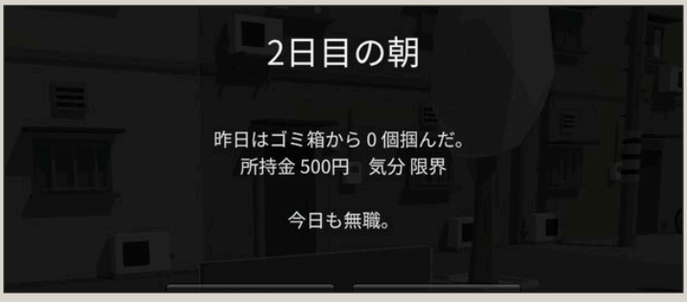
バックパック　買わず

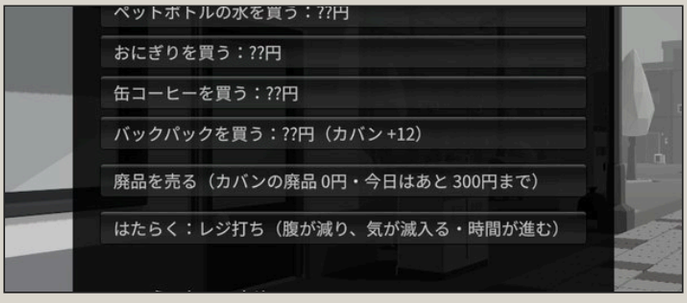
缶コーヒー　五、六本

合計　頭がはっきりした

またのご来店を

お待ちしております





開発中のテストプレイ（2026-10-28）の記録から。画面は現在の版で撮り直しました。

エントリーシート　設問 5

挫折した経験と、それをどう乗り越えたかを教えてください。

遊んでみて、退屈なところを直しました。

遊びながら、気になったところをその場でメモに残しています。

最初の版

はじめは横スクロールで作っていました。ゴミ箱を漁るのは、進捗バーがたまるのを待つだけ。遊んでいて退屈でした。

直したこと

ゴミ箱を叩いて開ける形に作り直しました。横スクロールと一人称を二日かけて比べ、一人称に決めました。

一人称で、一回目の通し

メモを見返すと、同じことを三回書いていました。ここから、することが無い

直したこと

気分と空腹がもっと減るようにし、レジ打ちを入れ、街を広げました。

二回目の通し

今度のメモはこうでした。気分を戻す手段が少ない　売れる物は多いのに、買い取りの上限が低い

計算してみると、レジ打ちで沈んだ気分を缶コーヒーで戻すには約 500 円かかるのに、拾った物は一日 300 円までしか売れません。どう選んでも、気分は戻せない作りになっていました。

直したこと

上限なしで売れる値打ち物とリサイクルショップを足し、お金を使わずに気分を戻す方法（週刊誌や文庫本を読む・段ボールを敷いて寝る）も入れました。

エントリーシート　**設問 6 （構想・未実装）**

今後のキャリアプランを教えてください。

一つの都市を、四つの深さで描きます。

四章は続きものにせず、短篇集にします。持ち物もお金も引き継ぎません。そのかわり、同じ夜の同じ出来事が、章ごとに違う顔で出てきます。たとえば、ある夜のコンビニの前。第一章では買い物で、第二章では厄介な客、第三章では通報です。第四章で第一街区に戻ると、そこは空き地になっています。

章	舞台
第一章	第一街区（この体験版）
第二章	駅前の深夜のコンビニ
第三章	都心
第四章	第一街区に戻る。そこは空き地になっている

第一章で、これから入れるもの

街ごとの警戒度と地下通路、荷物を置ける保管庫と路上の先輩、セーブ。