ゲーム企画書

赤

国家は、人間を兵器にした。

敗戦間際の陸軍施設で、人間を兵器にする計画を知ったハチは、信じていた国家の崩壊を目の当たりにする。相棒の九平は、自分がその計画から生まれた兵胎だと知らない。国家を救うために作られた御胎を、ハチは国家の終わりを託す存在として解放する。

> **国家は人を数え、記録を消し、銃を握らせた。最後にその銃は、国家へ向く。**

ジャンル	歴史改変サイコホラー／アクションアドベンチャー
視点	一人称。ハチの手と身体が見える
舞台	太平洋戦争末期 1945年、陸軍の研究施設
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14時間（全6章・全26面）
制作	KULT*（福島）
開発状況	設定・仕様統合段階（試作未着手）
更新日	2026年10月19日

目次

1. 企画概要 4

2. 企画の核 4

2-1 タイトル『赤』について 4

2-2 主人公の動機 5

2-3 視点とプレイヤー 5

3. 世界観 5

3-1 時代と戦況 5

3-2 兵胎計画の始まり 6

3-3 神の型を作る 7

3-4 施設の階層 7

3-5 紙と印章 8

3-6 食料と配給 8

3-7 名の三層 9

3-8 戦況の伝わり方 9

3-9 神を造るという禁忌 10

3-10 なぜ、八月一四日か 10

4. 用語 10

5. キャラクター 11

5-1 ハチ 11

5-2 林 九平 11

5-3 聖母 12

5-4 位田 錬 12

5-5 澄江 12

6. ゲームシステム 12

6-1 コアループ 12

6-2 ハチの手段 13
6-3 九平の戦闘 13
6-4 相互影響 13
6-5 章構成と面数 14
6-6 恐怖の作り方 15
6-7 サバイバル 15
7. 敵と中ボス 16
7-3 敵の分類 16
7-4 神話モチーフと、その扱い 17
7-5 初期案との関係 17
8. 年表 17
9. 物語構成と結末 18
原案からの変更点 19
10. 楽曲 19
11. 開発計画 20
12. 今後の検討項目 20
13. アピールポイント 20
14. 制作体制 21

1. 企画概要

『赤』は、戦争末期の陸軍施設を舞台にした歴史改変ホラー／アクションアドベンチャーである。国家が人間を兵器として作り、管理し、記録し、最後には国家を信じていた人間自身が破滅を招く構造を描く。

歴史は第二次世界大戦まで史実に沿って進み、物語は太平洋戦争末期の1945年の日本を中心に展開する。兵胎・御胎の開発が史実に存在したかのように誤解されないよう、人体兵器計画は明確にフィクションとして扱う。本作は史実の国家と軍隊を題材にした創作であり、特定の個人・団体を断罪するものでも、その行為を肯定するものでもない。

主人公は、能力が低く、徴兵されてもゴミのように扱われる普通の兵士ハチである。研究施設で上層部の警護を担当していたハチは、地下に入るようになってから、兵胎の秘密、死体を餌にする仕組み、軍の暴走を知っていく。

一行でいうと

国家に召集された普通の兵士ハチが、国家を救うために作られた神の器と、自ら信じた正義によって、最後には国を滅ぼす物語である。相棒の九平は、その選択の結果を、人間として愛したものを失う側から見届ける。

2. 企画の核

本作の恐怖は、怪物の外見だけではない。人間を数字・資源・兵器として扱う組織、その行為を正当化する思想、そして正しいと信じるあまり疑うことをやめた人間に宿る。研究者を単純な悪人にせず、国を救いたいという動機と、実際の戦果を持たせる方向で設計する。

2-1 タイトル『赤』について

『赤』という一語に、五つの意味を重ねる。どれも作中で実際に使われる。

赤	意味
軍旗の赤	国家が掲げる理想、忠誠、帝国の象徴。
血の赤	国家の理想のために犠牲となる人間と、兵器開発の代償。
検閲印の赤	都合の悪い事実を隠し、記録を書き換える国家権力。
染める赤	身体だけでなく記憶や意思までも、国家の望む姿へ変えること。
赤紙	個人の生活が国家によって戦争へ引き離されること。

これらを装飾的な記号で終わらせない。国家の理想のために人が犠牲になり、その事実が記録から消され、残された人まで国家の望む姿にされる――この一つの連鎖として結ぶ。

五つの意味は、章が進むごとに前景へ出るものが変わる。**第1章「召集」は赤紙。第2章「配属」は軍旗の赤。第3章「兵胎」は検閲印の赤。第4章「御胎」は血の赤。第5章「途絶」は染める赤。そして最終**

章「赤」で、五つが同じ一文字に重なる。 章題は色の名前ではなく、その章で赤が何を意味したかを示す。

2-2 主人公の動機

ハチは日本そのものや人々を憎んでいるのではない。信じていた国家が人命を使い潰し、敗戦の現実にも向き合わず兵胎を作り続けることに絶望する。国家が誇りとして掲げた神を模す御胎に、国家の終わりを託す。御胎解放は、ハチが自分の正義として選ぶ行為である。

この動機が強くなるのは、ハチが最初から日本を壊そうとしていたのではなく、九平や人々を大切にする気持ちも持ったまま、最後の選択に至る場合である。解放が正しいと信じ続ける一貫性と、その正義が他者の未来を奪うことが、悲劇の核になる。

ハチは最後まで正しい。だから怖い。本作は、主人公の選択を否定する場面を一度も置かない。

2-3 視点とプレイヤー

本作は一人称視点である。ハチの手と身体が見え、扉を開けるのも、銃を構えるのも、ハチの身体を通して行う。この没入が、終盤で裏切られる。

プレイヤーはハチそのものの意志ではない。序盤は操作した通りに動く。中盤、わずかな遅れや反応の違いが現れる。終盤、ハチの行動が入力から外れ始める。最終局面、プレイヤーが止めようとしても、ハチは自分の決断を実行する。

段階	挙動
序盤	操作した通りに動く。遅延も逸脱もない。
中盤	入力に対する反応に、数十ミリ秒の遅れが出る。カメラが意図しない方向へ僅かに向く。
終盤	特定の場面で、ハチが入力と違う方向へ一歩進む。操作は効くが、戻される。
最終局面	入力を受け付けない数秒間が挟まり、ハチが決断を実行する。

操作妨害を頻発させて遊びにくくするのではなく、物語上の重要な局面に絞って使う。プレイヤーの正体は説明しない。**正体を明かすのではなく、意志のずれを体験させる。**

3. 世界観

本作の舞台は、一九四五年七月の日本である。敗戦は時間の問題であり、それを認めない組織だけが、まだ動いている。この節では、その組織がなぜ人間を兵器に変えるという発想に至ったのか、その発想を支えた制度は何か、そしてその制度が最後に何を壊すのかを順に記す。

3-1 時代と戦況

研究計画の主導は陸軍である。ハチも九平も陸軍に所属する。海軍と航空戦力は燃料と補給の不足でほぼ機能せず、組織が消えたのではなく、戦力として壊滅している状態にある。前線は南方で崩れ、本土へ

の空襲は日常になった。それでも上層部は、決戦を一度だけ行えば状況は覆ると信じている。

要素	本作での扱い
戦局	敗色は濃いが、現場には届かない。上層部は本土決戦を前提に動いており、その準備の一つが本研究である。
物資	鉄、油、ゴムは尽きている。残っているのは人と、食料と、紙である。
空襲	夜ごとにある。施設の地上部分は焼け、地下だけが残る。だから研究は地下で続けられる。
情報	統制されている。新聞も無線も、敗戦を伝えない。兵士が知る戦況は、常に伝聞と噂である。
敵国	時期により複数。特定の国を悪役にせず、戦況は無線・新聞・命令書・会話だけで伝える。

本作は史実の国家と軍隊を題材にした創作である。兵胎・御胎の計画は明確にフィクションとして扱い、実在の人物・団体を断罪するものでも、その行為を肯定するものでもない。

3-2 兵胎計画の始まり

機械を動かす資源がないなら、食料で動く人間を作ればよい。計画はこの一文から始まる。軍需ではなく人を集め、人を材料にし、人を兵器にする。資源が尽きた国が最後に思いつく発想として、この一文はあまりに自然である。

初期実験は失敗した。失敗プロトタイプは廃棄される予定だった。プロトタイプを確認しに来た兵士が、その腹部に膨らみがあり、妊娠していることに気づく。試作品はすぐに研究施設の最深部へ移される。研究者たちは、物質と人間を与えると新たな兵胎を生み出す性質を発見する。鬼子母神を模した器に収め、これを「聖母」と呼んだ。

研究者たちは、戦争で生まれた死体を兵胎の餌として搬入する。表向きには、戦場の廃棄物を燃料へ変える最先端計画と説明された。ハチや兵士たちは、生臭い木箱を見ても当初はその説明を信じている。

段階	内容
着想	資源の枯渇。食料で動く人体の再利用という発想。
初期実験	死刑囚と戦死者を材料にする。大半は動かないか、動いても数日で止まる。
失敗作	廃棄予定の一個体から、妊娠という想定外の反応が出る。
聖母の発見	物質と人間を取り込み、新たな兵胎を生む性質が確認される。計画は中止ではなく加速する。
量産	死体を餌として安定供給する体制が整う。表向きは廃棄物処理計画。

3-3 神の型を作る

御胎は、神仏の像の型に兵胎と赤子を収め、人間三人分の脳を配置し、大電流を流して作る。型が要る。だがこの時期、金属は軍に供出されている。寺院の梵鐘も、仏像も、家庭の鍋も、次々に溶かされて軍需へ回された。

そこで起きたのが、本作で最も歪んだ光景である。**国家は神を掲げながら、神の像を溶かして、神の型を鋳造した。** 拝まれていた仏像が、拝まれるための器に作り替えられる。僧侶はそれを見ている。抗議すれば不敬ではなく反国とされ、記録から消される。

型	元になったもの	本作での意味
千手観音	地方寺院の本尊。腕は一本ずつ別に鋳造された。	腕が増えるほど、失うものも増える。腕を一本ずつ落とす戦闘になる。
地蔵	街道の石像。石は溶かせないため、上から型を取った。	死者を弔う像が、死者を起こす器になる。
毘沙門天	軍の守護として祀られていた像。	守るために作ったものが、配下を強化して攻めてくる。
馬頭観音	農耕馬の供養塔。	逃げる者を追う。逃げ場を設計する側の像が、追う側に回る。

この工程は、作中で一度だけ長回しで見せる。仏像がクレーンで吊られ、炉に落ち、型に流され、冷えて、地下へ運ばれる。作業員は手を合わせている。誰も止めない。**国家が神を作るのではなく、国家が神を溶かして神の器を作っている**——この矛盾が、本作の宗教観の中心である。

3-4 施設の階層

研究施設は、地上と地下でまったく別の場所である。地上は軍の施設として書類上存在し、地下はどの書類にも載らない。ハチが配属されたのは地上であり、地下へ降りる許可は、最初は誰にもない。

層	区画	内容
地上	詰所・兵舎	ハチと九平が生活する場所。名簿と掲示板がある。ここだけが「普通の軍」に見える。
	事務棟	命令書、名簿、検閲された新聞。書類が現実を作る場所。
	搬入口	生臭い木箱が降りてくる。兵士はここで初めて異変に気づく。

地下	餌場	死体が集められ、選別される。ハチが最初に入る区画。
	製造区画	兵胎の組み立て。電源、蒸気配管、搬送台車が集中する。工作の主戦場。
	保管区画	完成した御胎が封じられている。電流が止まると動く。
	最深部	聖母が収められている。ここへ至る経路は一章ごとに一つずつ開く。

この階層構造が、そのままゲームの進行になる。ハチは地上から始まり、章が進むごとに一段ずつ深く降りる。降りるほど、味方は減り、書類は増え、記録は書き換えられていく。**深さが、そのまま国家の内側への侵入距離である。**

3-5 紙と印章

この時代、情報を運ぶのは紙である。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。

だからこの施設では、書類が現実を作る。名前が載っていなければ存在せず、名前が消えれば存在しなかったことになる。ハチが恐れるのは怪物ではなく、自分の名前が書かれた紙がなくなることである。

書類	効力
名簿	そこに載る限り、その者は存在する。食事も配給も、遺族への通知も、すべてこの一冊から出る。
命令書	書いてある通りに動くことが正しさである。内容の妥当性は問われない。兵胎もこれに従う。
検閲印	赤いインクで押される。押された箇所は読めなくなり、読めないことは問題にされない。
死亡通知	これが届けば、その者は死んだことになる。実際に死んでいるかは関係ない。

本作のホラーは、この四種類の紙が、怪物よりも強く人を縛る点にある。ハチが偽造するのは命令書であり、それは記録の改変、すなわち検閲の対象になる。**彼が最も強い武器として使う手段が、この国で最も重い罪と同じ行為である。**

3-6 食料と配給

「食料で動く兵器」という発想は、配給制度の上に成り立っている。この国では、人に与える食料の量を、国家が完全に決めている。配給切符がなければ食べられず、切符は名簿と結びついている。名簿から外れることは、食べられないことと同じである。

兵胎は食料で動く。だから兵胎の運用は、そのまま食料の再分配になる。前線の兵士の配給を削り、地下の施設へ回す。削られた側は、削られたことを知らない。知った者は名簿から消される。

- 兵胎一騎あたりの維持には、兵士三人分の配給が要る。この数字は帳簿にしかない。

- 餌として搬入される死体の数は、前線の死者数と一致しない。多いときがある。その差は誰も問わない。
- ハチの食事は、地下に降りるほど良くなる。良い食事は、長く働かせるための投資である。

この三行が、本作の食卓の場面すべてに効く。何を食べているかが、その人物が国家のどこに置かれているかを示す。

3-7 名の三層

この施設では、人間の名が三つに分かれる。**名簿の名**は国家が管理する名で、これがなければ存在しない。**呼び名**は仲間や家族が使う名で、名簿とは一致しないことが多い。**消された名**は、記録から抹消された者がかつて持っていた名である。

名	誰が持つか	本作での機能
名簿の名	徴兵された兵士、軍属	配給、命令、死亡通知の根拠。ハチの本名はここにしか存在しない。
呼び名	現場の兵士、家族	「ハチ」「九」と呼ばれる。法的効力はないが、人が人であるための唯一の名。
消された名	聖母、廃棄された兵胎、検閲された者	記録から消えた名。ハチだけが、帳簿の余白に一文字だけ残った名を見つける。

聖母の「皐月」は、この三層でいう消された名にあたる。妊娠が発覚したのが五月だったため、研究者の一人が仮に書き残した。その名は後に帳簿から削られ、以降の記録には番号だけが残る。**人間だった痕跡が、一文字だけ消されずに残っている。** ハチはそれを読み、聖母が人間だったことを知る。

3-8 戦況の伝わり方

本作には、戦場の直接描写がない。戦況は四つの経路でしか届かない。無線、新聞、命令書、そして人の口である。どれも不完全で、どれも国家の都合で歪んでいる。

経路	信頼度	内容
無線	高（だが断続的）	前線からの短い通信。途切れることが多い。途切れた区間の出来事は、誰にも分からない。
新聞	低	検閲済み。敗戦は一度も書かれない。書かれていないことは、起きていないことになる。
命令書	高（だが作為的）	上層部の意図がそのまま下りてくる。事実ではなく、望ましい事実が書かれている。
噂	不定	兵士たちの会話。最も正確なことが多く、最も根拠がない。ハチはここから本当の戦況を知る。

この設計により、プレイヤーは戦況を「見る」のではなく「読む」ことになる。読み違えれば、後の章で取り返しがつかない。情報の非対称が、そのまま難易度になる。

3-9 神を造るという禁忌

この国は、天皇を神として扱う。同時に、その国が地下で神の器を鋳造している。表向きの信仰と、地下で行われている行為は、根本的に矛盾している。

研究者たちは、この矛盾を信仰で処理する。御胎に大電流を流し、それが動き出したとき、彼らは「神が降りた」と言う。実際には電流と脳の反応である。だがそう呼ぶことで、彼らは自分たちが神を造っているという事実から目を逸らせる。**命名が、行為の罪を消す。**

位田錬は、この処理を最も上手くやる人物である。彼は神を信じていない。信じていないからこそ、「神」という言葉を道具として使える。彼の口調に悪意がないのは、彼にとって神も人も、等しく材料だからである。

3-10 なぜ、八月一四日か

物語は一九四五年七月に始まり、八月一四日に終わる。八月一五日、この国は終戦を告げる放送を行う。その前日である。

八月一四日を選んだ理由は三つある。**第一に、国家がまだ生きていること。** 終戦の前日であるから、軍は機能しており、命令は下り、名簿は更新され、検閲は行われている。国家が壊れた後では、この物語は成立しない。**第二に、誰も未来を知らないこと。** 登場人物は、明日戦争が終わることを知らない。だから最後まで正しいと信じて動ける。**第三に、間に合わなかったという事実。** あと一日早ければ、あるいは遅ければ、結果は違った。この一日の差が、本作の最も冷たい部分になる。

破局の規模は、関東平野の一部封鎖、死者数十万。国家は残る。世界も終わらない。ここが重要である。**本作は世界の終わりを描かない。国家が自分の子供を喰い、それでも翌日には放送が流れる、という光景を描く。**

4. 用語

用語	定義
聖母	妊娠が発見された失敗プロトタイプ。人間や物質を取り込み、兵胎を生む。鬼子母神型の器に収められ、研究の核心で管理・崇拝される。
兵胎	人間を基礎に、武器・機械などを結合した人間兵器。個体差があり、学習能力と言語能力を持つ。命令に従う。
赤子	研究者が現場で使う呼称。聖母から生まれ、兵胎や御胎の製造に関わる。
御胎	神仏の型に兵胎・赤子などを収め、人間三人分の脳を配置し、大電流を流して作る上位体。研究者は神の降臨と解釈するが、実際は肉体である。

御胎は実際に戦果を上げる。一方で、自我を得れば国家を滅ぼす可能性がある。軍は戦果にすがって量産を続け、制御不能の危険を十分に理解しないまま進む。御胎は撃破ではなく、生存と封じ込めが中心になる。

5. キャラクター

登場人物の名は、すべて由来を持つ。この作品では、名が記録されることと、名を呼ばれることが別の意味を持つ。戸籍に載る名、家族が呼ぶ名、記録から消える名――三種類の名前が、そのまま登場人物の立場を示す。

5-1 ハチ

本名：八 和彦（はち かずひこ）

姓は「八」と書き、訓で「ハチ」と読む。この読みは珍しいが、この地方の古い家に残っている。通称の「ハチ」は、名ではなく姓から来ている。

能力が低く、徴兵されてもゴミのように扱われる普通の兵士。研究施設では上層部の警護などを担当し、当初は暇を持て余している。地下に入るようになってから、兵胎の秘密、死体を餌にする仕組み、軍の暴走を知っていく。プレイヤーが操作する中心はこの人物である。

八は数が多いことを意味し、和彦は和（平和）を願う字を重ねた名である。戦争が始まった年に生まれた子に付けるには、あまりに皮肉な名である。

だが、この名は作中で一度も呼ばれない。名簿にしか存在しない名であり、彼を呼ぶ声は「ハチ」だけである。しかもその呼び名は、台帳に載っている姓を、読み方だけ変えたものにすぎない。**同じ一文字が、書類の上では所有され、口の上では本人の名になる。** 記録に残る名と、人に呼ばれる名が違う――これがハチという人物の立場そのものである。

5-2 林 九平（はやし きゅうへい）

ハチが「九」と呼ぶ相棒。聖母から生まれた最初の兵胎。人間一人と機関銃を材料に作られ、三人分の脳が御胎に必要と研究者が知る前の、初期段階にあたる。命令に反抗し、人間のような言葉と連続した自我を持ったため、兵胎としての失敗作とみなされる。

廃棄を逃れ、地方の林一家に拾われる。拾われた当時、その目の下には滲んだ跡があり、家族はそれを「九」の字と読んだ。だから九平と名付けられた。実際には型番の一部であり、家族はそれを知らない。名前の由来が、本人の正体の証拠になっている。

外見は成人だが、言動は赤子のようだった。家族は奇病と思いながら熱心に育てる。本人は自分が兵胎とは知らず、人間として徴兵され、施設に戻る。

戸籍について。 林一家は、一九四三年に三男を戦病死で失っていた。その直後に九平を拾っている。届け出はされず、戸籍上は死んだ三男のままである。だから九平に届いた召集令状には、死んだ少年の名前が書かれていた。紙の上で、彼は最初から死んでいる。これが、成人の外見を持つ九平が徴兵されるに至った経緯である。

戦闘で追い詰められると、腕が勝手に機関銃へ変わる。初回は九平自身も恐怖し、逃げ出そうとする。この反応は、屈服した兵器ではなく、感情を持つ身体として描くための設計である。

5-3 聖母

妊娠が発見された失敗プロトタイプとして、研究の核心に置かれる。人間や物質を取り込み、兵胎を生む。

記録上、彼女には番号しかない。だが発見当時、研究者の一人が仮に「皐月」と書き残している。妊娠が発覚したのが五月だったためである。その名は後に帳簿から削られ、以降の記録には番号だけが残る。**人間だった痕跡が、一文字だけ消されずに残っている。** ハチはそれを読み、聖母が人間だったことを知る。

5-4 位田 錬（いだ れん）

陸軍軍医。四十代。研究計画の責任者。位田は「位」と「田」、錬は金属を鍛えて精錬する意。人を材料として数え、兵器へ鍛え上げる男を、名そのものにしている。

国を守りたいという動機は本物であり、戦果も上げている。死刑囚から兵士までを等しく「材料」と呼ぶが、その口調には悪意がない。悪意がないことが、最も恐ろしい。**九平を見たとき、彼は「これは失敗作ではない」と言う。** 廃棄を惜しみ、記録に残すよう命じる。この一言が、九平が施設へ戻る遠因になる。

5-5 澄江（すみえ）

ハチの妻。澄江。澄は澄んだ、江は入り江を意味する。ハチが唯一届く手紙の相手であり、彼の支えである。

手紙は次第に途絶える。上司の言葉により、ハチは妻が死んだと信じる。だが実際には、澄江は防空壕で生き延びている。そして御胎の破壊に巻き込まれる。ハチは最後まで、妻が生きていたことを知らない。

彼女が死ぬのは、ハチが選んだ結果によってである。ここが本作の最も冷たい一点である。

6. ゲームシステム

6-1 コアループ

一章は、次の四段階の繰り返しで構成する。区画ひとつあたりの想定は、合計約三十分である。

段階	目安	内容
観察する	約10分	区画に入り、命令書・名簿・掲示を読む。兵胎の巡回経路、警備の人数、電源と配管の位置を把握する。ここで読んだ記録が、後の工作の材料になる。
工作する	約5分	電源、扉、配管、照明に手を入れる。この段階では敵と戦わない。何をどこで壊すかを決める。

誘導する	約10分	作った仕掛けを使い、兵胎を別区画へ動かす。正面戦闘は行わない。失敗すれば見つかり、戦闘になる。
突破する	約5分	空いた区画を通過し、物資と記録を回収する。区画ごとにチェックポイントが置かれる。

この四段階は、ハチが弱いから生まれる形である。彼は撃ち合えば二発で死ぬ。だから戦わずに通り抜ける方法を組み立てる。プレイヤーが遊んでいる時間の大半は、敵ではなく、書類と設備を読むことに使われる。

6-2 ハチの手段

手段	効果
電動扉の閉鎖	区画を物理的に切る。兵胎を分断し、経路を限定させる。
蒸気配管の破壊	音と熱で注意を引く。兵胎は音の発生源へ向かう。
照明の入切	暗闇で視界を奪う。ハチ側も見えなくなるため、移動経路を覚えている必要がある。
搬送台車の転がし	遠隔で音を立て、兵胎を誘導する。触れずに動かせる唯一の手段。
命令書の偽造	兵胎は書面に従う。経路と作業指示を書き換え、配置を変えさせる。本作で最も強い手段であり、最も危険でもある。偽造は記録の改変であり、見つかれば検閲の対象になる。

資源は三種類に絞る。**拳銃（弾は数発のみ）／照明具／止血材。** 工具は武器ではなく装備として扱い、消耗しない。弾は最後の手段であり、撃てば音で位置が知られる。

6-3 九平の戦闘

九平の章は、ハチと正反対の手触りにする。彼は強いが、強さを制御できない。

通常時、九平は素手と体格で戦う。プレイヤーが操作できる。ここは普通の近接戦闘である。

体力が一定以下になると、腕が勝手に機関銃へ変わる。**変形した後、数秒間はプレイヤーの操作を受け付けず、九平が自動で射撃する。** この間、彼は止まれない。弾は敵にも、味方にも、設備にも当たる。制御が戻るのは射撃が終わった後である。

この設計により、「強いが使いたくない力」が操作として成立する。プレイヤーは九平の体力を管理しながら進む。減らしすぎれば、制御できない銃が戦場を壊す。**九平を無双キャラにしないという方針を、数値と操作で実現する。**

6-4 相互影響

二人は同じ施設内の別の場所を進む。片方の行動が、もう片方の環境を変える。

ハチ側の行動	九平側への影響

電源を落とす	同じ系統の区画が暗転する。九平は暗視で有利になるが、兵胎も活発になる。
搬入路を閉じる	九平側への増援が止まる。ただし兵胎が行き場を失い、一箇所に集まる。
蒸気配管を壊す	九平側の区画が高温になる。通過が難しくなるが、兵胎の動きも鈍る。

九平側の行動	ハチ側への影響
兵胎を破壊する	残骸がハチ側に現れ、回収できる資材になる。
警報装置を壊す	ハチ側の巡回が減り、工作の時間が増える。
腕が暴発する	壁が破れ、通路が開く。同時にハチ側の天井が崩れ、経路が塞がる。

再会は各章末の四回。二人は離れて進み、章の最後に同じ場所へ戻る。再会の場面では、別々の時間が一つに結びつく。

6-5 章構成と面数

全6章・全26面。章題は、その章で「赤」が何を意味したかを示す。

章	章題	面数	場所	中心となる出来事
第1章	**召集**	2面	内地・自宅と入営所	赤紙、入営、妻との文通。軍務への移行。ここだけが普通の生活である。
第2章	**配属**	5面	地上・仮設研究施設	単調な軍務、同僚、最初の違和感。生臭い木箱の搬入。地下への階段。
第3章	**兵胎**	6面	浅い地下・保管区画	兵胎の保管と運用。九平との再会。聖母の記録に残る消された名。
第4章	**御胎**	6面	中層・製造区画	赤子と御胎の製造。三脳の同期。御胎の戦果と、餌の消費量。
第5章	**途絶**	4面	深層	文通の途絶。妻の死を告げられる。プレイヤーだけが、妻の生存を知る。

第6章	**赤**	3面	最深部・聖母	聖母に到達。御胎を解放。破局。

施設は最初から巨大な迷宮ではない。通常の軍務空間に、異常な研究区画が増築されていった構造である。このため、普通の事務室や倉庫が異様な区画と隣り合う。増築の継ぎ目は、そのまま恐怖の配置になる。

6-6 恐怖の作り方

すべての部屋を異形にはしない。休憩所、事務室、警備所、倉庫のような普通の空間に、存在してはならないものが紛れ込む落差で作る。

- 同じ人物の名前や経歴が、複数の記録で食い違う。
- ある人物の記録が、書類から少しずつ消える。
- ハチの記憶と公式記録が一致しない。
- 何度も通った場所の配置や表示が変わっている。
- 敵が、ハチを知っているかのように振る舞う。

これらは演出ではなく、すべて一つの原因から出る。**聖母は紙を摂取する。** 人間や物質を取り込んで兵胎を生む性質は、紙の記録にも及ぶ。軍は記録を消す最も簡単な方法として、書類を最深部の聖母へ投げ込んでいた。読み取られた記録は、聖母の中を通って、別の場所に食い違った形で現れる。

だから同じ人物の記録が食い違い、名前が少しずつ消え、ハチの記憶と書類が一致しない。**国家が検閲印で記録を消す行為と、怪物が記録を食う行為は、同じ一つの行為である。** プレイヤーは最初、前者だと思って読む。後の章で、それが後者でもあったと知る。

6-7 サバイバル

本作の資源管理は、戦闘の一部ではなく、移動の一部である。何を持って地下へ降りるかが、そのまま章の難易度を決める。

要素	設計
弾薬	少ない。撃てば音が出て、兵胎が集まる。弾は戦闘の道具ではなく、最後の扉を開ける鍵に近い。
回復	止血材のみ。失血は時間で進むため、回復は「戻す」ではなく「止める」行為になる。
容量	持ち運べる量に制約を設ける。記録を持ち帰るか、弾を選ぶかの二択が発生する。
武器	史実の時代に合う装備を中心にする。架空の試作兵器は、計画の内部にのみ登場する。
再開	区画ごとのチェックポイント。死亡時は区画の入口へ戻る。

7. 敵と中ボス

中ボスには神仏のモチーフを用いる。ここには制作上の理由がある。戦時中、金属供出により寺から仏像が没収され、鋳潰された。**軍はその金属で御胎の型を作った。** だから御胎と中ボスは、仏像の形をしている。神道の神格名が付いた御胎が、仏教の像の形をしているのは、この経緯による。国家が神を掲げながら、その神の器は寺から奪った金属でできている。

1体＝1つの意味＝1つの機械的な表現

モチーフ	意味	ゲーム上の表現
千手観音	救護、多腕	腕を一本ずつ落とさないと本体に届かない。落とした腕は、人間の腕である。救うために作られたものが、救う対象の腕でできている。
地蔵菩薩	死者を見送る	倒した死体が起き上がる。浄化しない限り増え続ける。戦って数を減らすことはできない。見送る手順を踏む必要がある。
毘沙門天	武神、指揮	他の兵胎を強化する。指揮官を先に倒さないと、周囲が落ちない。正面から戦うより、指揮系統を断つ。
馬頭観音	軍馬、輸送	逃走と追跡。ステージ構造そのものが敵になる。区画を移動させられ、閉じ込められる。戦う相手ではなく、逃げる相手。

御胎三体

御胎	状態	扱い
天照	初号。制御に失敗し、封印されている	第2章の要。撃破ではなく、封印の維持に関わる。彼が動けば施設全体が止まる。
建御雷	実戦投入されている	第3章の要。軍が最も信頼している御胎。ハチはこれに触れずには最深部へ行けない。
素戔嗚	未完成。最深部に置かれている	最終章。ハチが解放する対象。撃破する敵ではない。

御胎とは戦わない。 プレイヤーが操作するのは制御装置であり、戦闘ではない。三体のうち二体は回避し、封じ、通り抜ける。最後の一体だけが、ハチの手で解き放たれる。

この設計は、主題の維持のために必要である。御胎をボスとして倒すゲームにすると、「解放」が「撃破」に置き換わり、ハチの行為の意味が変わる。

7-3 敵の分類

分類	扱い
兵胎	一般的な人間兵器。個体ごとに姿と能力が異なる。軍はある程度運用できる。
上位兵胎	通常の兵胎より危険で、対処が難しい。中ボスとして配置する。

御胎	別格。倒すことより、生き延びることが中心になる。
赤子	研究現場での呼称。聖母から生まれ、御胎の製造に用いられる存在。

7-4 神話モチーフと、その扱い

御胎と中ボスには、日本の神話と仏教の像を用いる。ただし、神話に記された能力をそのまま再現するのではない。あくまで造形と機能のモチーフである。

モチーフ	本作での機能
天照大御神	光、秩序、国家の正義。御胎の型の一つ。
須佐之男命	嵐、暴力、制御不能な力。ハチが解放する御胎。
月読命	月、夜、認識の揺らぎ。記録の食い違いを起こす個体。
伊邪那美命	黄泉、死、肉体の変容。聖母の神話的候補。
建御雷神	雷、武威、軍事力。軍の正面戦力としての御胎。
大国主神	国造り、支配、再生。国家の継承に関わる個体。

御胎は全三体とする。七体案も検討したが、一体あたりの描写量と、三脳同期という設定の重さから三体に絞った。三体はそれぞれ、秩序・暴力・記録を担当する。

7-5 初期案との関係

初期の企画には、一号試験体、重装個体、模倣個体、第零号という四種の敵案があった。現行の物語との対応は次のとおりである。

初期案	現行での扱い
一号試験体	第2章の最初の兵胎。動作が兵士に近く、戦闘と観察の導入になる。
重装個体	上位兵胎として継承。正面からの攻撃が通らず、弱点の発見を要求する。
模倣個体	第4章の心理ホラー担当。人間の動作と声を模倣する。撃つより、見分けることが主題になる。
第零号	採用しない。主人公と計画の関係を匂わせる旧案であり、ハチを普通の兵士とする現行の設定と両立しない。

8. 年表

年月	出来事
1943年5月	聖母の妊娠が発覚。担当の研究者が仮に「皐月」と記録する。後にその名は削られる。
1943年7月	九平、誕生。命令に反抗し、失敗作とみなされる。廃棄前に施設から逃れる。

1943年秋	林一家、三男を戦病死で失う。直後に九平を拾い、「九平」と名付ける。戸籍は死んだ三男のまま。
1943年12月	徴兵検査の年齢が20歳から19歳へ引き下げられる（史実）。
1944年春	御胎の初号「天照」完成。制御に失敗し、封印される。
1944年春	ハチ、施設に配属される。表向きの軍務に就く。
1944年秋	ハチ、地下の許可を得る。兵胎の保管区画を見る。
1945年春	九平、召集令状により施設へ戻る。ハチと再会する。
1945年6月	義勇兵役法公布。15歳から60歳までの男性が対象になる（史実）。
1945年7月	**本編。**ハチ、三脳の同期装置の記録を読み、御胎の核心を知る。
1945年8月14日	ハチ、素戔嗚を解放する。破局。
1945年8月15日	記録上の終戦。実際の被害は、この日を境に封鎖区域へ囲い込まれる。
1946年	関東平野の一部が封鎖区域に指定される。御胎は停止し、封印される。
2001年	一連の出来事は、機密記録と伝説として残っている。

被害規模は、日本全体の完全な絶滅としない。首都圏を含む関東平野の一部が封鎖区域となり、死者は数十万。国家と社会は残る。**国が終わらなかったからこそ、九平は後を生きることになる。**

9. 物語構成と結末

段階	展開
序盤	ハチの配属と単調な軍務。生臭い木箱が運び込まれる。ハチは当初、それを燃料計画だと信じる。地下への階段と、九平の姿。
中盤	兵胎の保管区画で、九平が兵胎であることを示す証拠に触れる。聖母の記録を読み、番号の下に消された名を見つける。三脳の同期装置の設計図に到達する。
終盤	妻の死を告げられる。御胎の戦果と、餌の消費量を知る。兵器計画が国の終わりを早めていると理解する。
結末	ハチは素戔嗚を解放する。破局。九平は結果を、愛したものを失う側から見届ける。

御胎が自我を持つ条件

御胎が自我を持つのは、**三つの脳が同じ記憶を共有したとき**である。同じ時を過ごした三人の脳であれば、三つは一つの人格として統合される。無関係な脳を組み合わせても、御胎は動かないか、すぐ壊れる。軍はこれを知らず、材料の調達に失敗を重ねている。

だからハチが設計図で見つける一文は、こうである。**「三脳は同一起源を要す」。** この一行が、本作の核心である。国家は人を材料として数えたが、数えられないものがあった。同じ時を過ごしたという事実だけは、調達できない。

自我を得た御胎は、一つの人格が三人分の声を持つ。会話が多重声になる。怪物にはならない。

結末

- ハチが御胎を解放し、関東平野を中心とする破局・自壊を招く。核攻撃を後から重ねる案は採用しない。
- 九平は御胎の攻撃を無効化しない。兵胎であってもダメージを受ける。九平が生き残るのは、耐性ではなく、場所・時間・偶然・他者の行動による。具体的には、破局時に地下にいたこと、ハチが扉を閉めたこと、誰かが庇ったことの三つである。
- 九平の涙は、信じていた相棒ハチが、自分の愛した人々や国を無差別に壊したことから来る。
- 九平が泣き崩れ、背中の大日本帝国旗へカメラが寄る。
- ハチは生き残る。自死させない。九平が結果を見届ける構造を守るためである。生きて、二度と会えない方が残酷である。
- ハチは最後まで、妻が生きていたことを知らない。
- エンドロール後に、戦争の犠牲者への哀悼、先人への敬意、世界平和を願うメッセージを表示する。宣伝でも説教でもなく、静かな文字列として置く。

原案からの変更点

初期案ではハチの自死が構想されていた。現行案ではこれを採らない。九平が結果を見届ける構造を優先するためであり、生きて二度と会えない状態の方が残酷であるという判断による。ハチは最後まで、妻が生きていたことを知らない。

複数エンディングは採用しない。一本の結末に絞る。分岐を作れば、ハチの選択をプレイヤーが回避できることになり、本作の主題が崩れる。

妻の生存は、プレイヤーにだけ第5章の終わりに明かす。ハチには最後まで明かさない。**プレイヤーだけが知っている状態で、第6章を遊ばせる。**

10. 楽曲

エンドロール曲は『海ゆかば（海行かば）』とする。歌詞は大伴家持、曲は信時潔による。

この曲は、中ボスには歌わせない。**エンドロール専用とする。** 敵に歌わせれば「敵の歌」になり、哀悼として置けば「国家のために死んだ人々の歌」になる。二重に使えば、どちらでもなくなる。本作がこの曲を必要とするのは、哀悼の場面だけである。

編曲は、金管と合唱を避け、単旋律に近い形にする。国家の荘厳さを再現するのではなく、歌われたままの姿で置く。歌い手と録音は自作とし、既存の音源は使用しない。

11. 開発計画

最初の試作では、区画ひとつを使い、四段階のコアループが成立するかを確認する。ハチのみを操作し、九平の章は含めない。

検証項目	確認したいこと
観察と工作の手触り	書類を読み、設備に手を入れ、兵胎を動かすまでの流れが、退屈にならずに成立するか。
戦わずに通る快感	一度も撃たずに区画を突破したとき、達成感があるか。正面戦闘の不利が、実感として伝わるか。
書類の読み応え	読み物としての命令書と名簿が、長すぎず、恐怖の材料として機能するか。
九平の暴発	操作不能の数秒間が、恐怖として機能するか。理不尽ではなく、予測可能な危険になっているか。
恐怖の落差	普通の部屋に異物が紛れ込む落差が、特殊な演出なしで成立するか。

12. 今後の検討項目

- 区画ひとつあたりの実装コストと、全26面の制作量の妥当性。
- 命令書・名簿などの読み物テキストの総量。読ませる量の上限を先に決める。
- 九平の暴発の発生条件（体力の閾値）、持続時間、誤射の処理。
- 二人の章の切り替え順序と、相互影響が実際に効く場面の数。
- 中ボス四体と御胎三体の登場順序、および各章への割り当て。
- 聖母が紙を摂取する仕組みを、どこでプレイヤーに明かすか。明かす前と後で、同じ書類の読み方が変わるようにする。
- 三脳の同期装置の設計図を、どの章で読ませるか。
- ハチが妻の死を告げられる場面の設計と、その後の行動の変化。
- ハチの妻・澄江が破局に巻き込まれる場面を、九平の視点で見せるか、ハチの視点で見せるか。
- 破局の描写範囲と、封鎖区域の扱い。
- 史実年表との突き合わせ。特に徴兵年齢と義勇兵役法の運用。
- 『海ゆかば』の編曲・歌唱・録音の体制。

13. アピールポイント

1. 撃たない戦闘

ハチは二発で死ぬ。だから本作の中心は、銃を撃つことではなく、書類を読み、設備に手を入れ、敵を動かすことにある。区画ひとつにつき三十分、その大半は戦闘ではなく観察と工作に使われる。弱い主人公が、腕ではなく状況で勝つゲームである。

2. 記録が食い違うホラー

紙の命令書、名簿、印鑑が情報伝達の中心だった時代を土台にする。同じ人物の記録が食い違い、名前が少しずつ消え、主人公の記憶と書類が一致しない。特殊な演出に頼らず、テキストと配置の変更だけで継続的に恐怖を作れる。そして原因は一つ、聖母である。国家が検閲で記録を消す行為と、怪物が記録を食う行為が、同じ一つの行為として結びつく。

3. 制御できない強さ

九平は強いが、強さを使えない。体力が減ると腕が勝手に機関銃へ変わり、数秒間プレイヤーの操作を受け付けない。この間、九平は止まれない。強い主人公を操作する快感ではなく、強い身体を持て余す恐怖を、操作そのもので設計する。

4. 名前が三つある登場人物たち

戸籍に載る名、家族が呼ぶ名、記録から消える名。ハチの本名は名簿にしか存在せず、九平は死んだ少年の名前で召集され、聖母は番号の下に一文字だけ名を残している。名前が消えることが死である世界で、呼ばれる名だけが残る。タイトルの『赤』が示す検閲の意味は、この仕組みで体現される。

5. 解放であって、撃破ではない

御胎とは戦わない。プレイヤーが操作するのは制御装置であり、ハチが行うのは解き放つことである。国家が神として祀ったものを、兵士が自らの正義で解放し、その結果として国が終わる。

14. 制作体制

項目	内容
企画・設定・シナリオ	KULT*（福島）
開発規模	小規模チーム。まず区画一つ分の試作を完成させ、そこから範囲を決める。
試作の要件	四段階のコアループが一区画で成立すること。ハチのみを操作し、九平の章は含めない。
対応機種	PC（Windows）／Steam配信を想定
エンジン	Unreal Engine 5

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。図版・サムネイルにAI生成画像は使用していない。