月影のレムナント

MOON SHADOW

「夜が明けても、月は消えない。」

自分の影と歩く、記憶と再生の 2D パズルアクション

ゲーム企画書

大切な人を失い、そのことさえ忘れてしまった少年。
自分から離れて動く「影」とともに、
夜の明けない世界を「約束の丘」へ向かう。

少年と影、ふたつの身体を切り替えて仕掛けを解く横スクロールのパズルアクション。影は壁をすり抜けて自由に飛べるが、光に触れると足元へ戻ってしまう。世界を救う英雄の物語ではなく、ひとりの少年が悲しみと向き合い、もう一度歩き出すまでを、遊びのルールそのもので描く短編のストーリー作品です。

タイトル	月影のレムナント（MOON SHADOW）
ジャンル	2D 横スクロール パズルアクション／ストーリー
プラットフォーム	Web ブラウザ（PC・キーボード） インストール不要・URL ひとつで遊べる
プレイ人数	1人
プレイ時間	約 20〜30 分（全 6 エリア・セーブ機能つき）
対象	短い時間で、心に残る物語を体験したい人



第二エリア「消えた灯火」— 灯守りの女性と、床下に隠された仕掛け

操作

←→ 移動　Space ジャンプ　Tab 影の分離・再合流
WASD 影の操作　R 仕掛けリセット　M 音

ボタンは 6 つだけ。チュートリアルは画面に一行のヒントとして自然に流れ、説明画面で物語を止めない設計です。

悲しみを消すことではなく、悲しみを抱えたまま、それでも明日へ進むこと。

失ったものを取り戻す物語ではなく、失ったものを胸に残したまま未来へ進む物語。悲しみを乗り越えることを「忘れること」とは考えない。

1

遊び ＝ 物語

影は、少年が忘れようとしたものを**代わりに覚えている存在**。影を切り離して使い、追いかけ、最後に並んで歩く——影との関わり方がそのまま心の変化になる。セリフで説明せず、**操作の手触りで物語を伝える**ことが最大の狙い。

2

光と影のジレンマ

夜の世界を照らす灯りや月光は、ふつうなら「安心」の象徴。しかし影にとっては**触れると消えてしまう壁**になる。灯りを点けて誰かを救うほど、影の通り道は狭くなる——そのジレンマをパズルの核に据えた。

3

余白で語る

480×270 の小さなドット絵、短いセリフ、焚き火の音。多くを語らず、プレイヤーが**自分の記憶を重ねられる余白**を残す。集めた「月のかけら」から零れる断片的な言葉が、少しずつ過去の輪郭を浮かび上がらせる。



> 「見えなかったら、見えるまで待てばいいだろ」

> 「……ありがとう」

プロローグ — 焚き火を囲む、青年と少年の「最後の夜」。少年は本当は「ずっと一緒にいてほしい」と言いたかった。この何気ない会話が、エンディングで意味を変える。

世界観 — 明けなくなった夜

かつてこの世界には昼と夜があった。人々は悲しい記憶や忘れたくない思い出を**月に預け**、夜の暗闇はその感情を優しく包み込んでいた。

しかし、人々はいつからか悲しみを抱えることを恐れ、忘れようとし、押し殺すようになる。受け止めきれなくなった暗闇は歪み、ある日を境に**太陽が昇らなくなった**。

世界には月明かりだけが残った。行き場を失った感情は、怪物「夜喰い」となって夜をさまよっている。



回想「あの丘のてっぺんなら、朝日がいちばんに見えるんだってさ」

あらすじ

焚き火を囲む、少年と青年の最後の夜。「明日、あの丘まで行ってみようぜ」

——その翌日、二人は怪物に襲われ、青年は少年を守って命を落とす。特別な運命も、大きな使命もない、ただの偶然だった。

悲しみに耐えきれなかった少年は願ってしまう。「明日なんて来なければいい」。

その願いは、すでに歪んでいた世界の暗闇と重なり、朝は失われた。

月明かりの廃墟で、少年はひとり目を覚ます。何も覚えていない。青年の姿もない。ただ、足元の影だけが、自分とは別に動き出す。

影を頼りに旅をするうち、少年は月のかけらに宿る記憶と、悲しみを抱えて夜を生きる人々にふれていく。そして月の底で、影がずっと抱えていた**最後の記憶**と向き合う。

※ 少年の願いは世界を壊した唯一の原因ではなく、人々が積み重ねてきた歪みを最後に大きくした出来事。少年自身はそのことを覚えていない。プレイヤーは少年と同じく、断片から真相を知っていく。

04 登場人物

CHARACTERS

少年

名前のない主人公。青を基調とした旅人の服に、少し色あせた赤いマフラー。口数が少なく感情を表に出さないが、誰かを気遣う優しさを持つ。自分がなぜここにいるのか、なぜ夜が終わらないのかを覚えておらず、**何か大切なものを失った感覚**だけが残っている。物語が進むにつれ、表情（ドット）が「うつむき → ふつう → 笑顔」と変わる。

影

少年とは別に動く、もう一人の主人公（プレイヤーが操作）。近づくと逃げ、特定の場所で動かなくなり、最初は少年を拒んでいるように見える。正体は、少年が心の奥に閉じ込めた悲しみや記憶と深く関わっている——青年を失った悲しみ、最後の会話、そして「明日なんて来なければいい」という願い。影は少年を苦しめるためではなく、**少年が忘れたものを代わりに覚えている**存在なのかもしれない。少年の一部なのか独立した存在なのかは、あえて断定しない。



月の底 —「ずっと、持っててくれたんだね」

青年

かつて少年と旅をした、少し年上の青年（作中では「旅人」）。明るく気さくで軽口もたたく。道に迷っても「迷ったら迷ったで、面白い場所が見つかるかもしれないだろ？」と笑う。警戒する少年に無理に近づかず、ペースに合わせて接し続けた。一緒に食べ、隣で眠る——その当たり前が、少年にとってかけがえのないものになっていった。回想にだけ登場し、**最後まで戻ってこない**。

夜に生きる人々

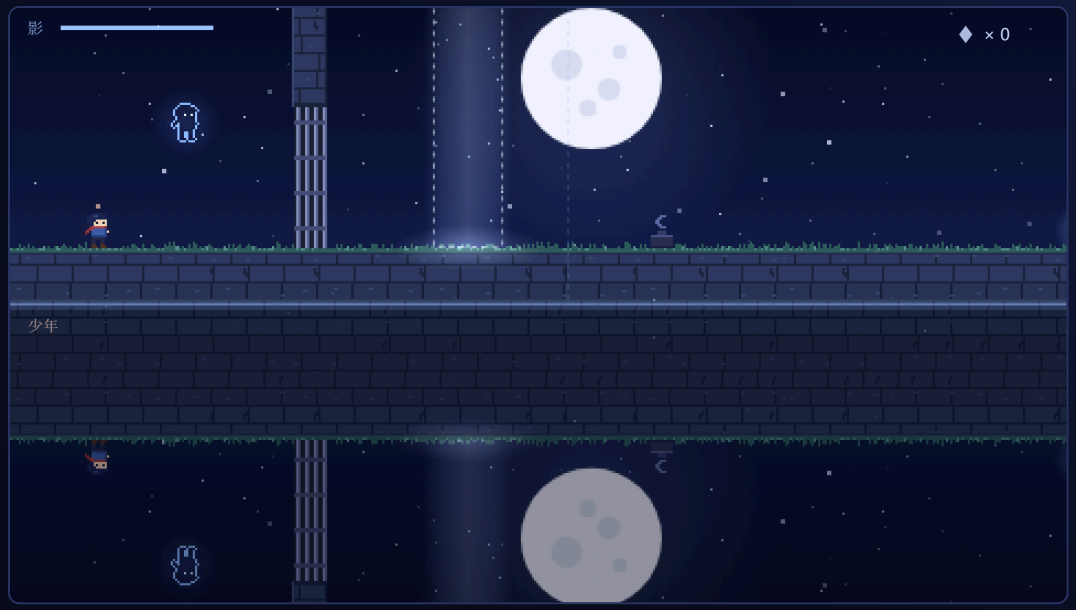
世界を救う特別な人ではなく、小さな悲しみを抱えて月明かりの下で暮らす普通の人々。夫の帰り道を照らす灯をともせなくなった**灯守り**、帰らない母を待ちながら夜に花を育てる**花の子**。少年は彼らの困りごとを解き、悲しみが自分だけのものではないこと、それでも人は今日を生きていることを知る。

夜喰い

誰かが忘れようとした悲しみや、行き場を失った思い出が形になった怪物。単純な悪ではない。影が触れると溶け、「いってらっしゃい」「いただきます」といった**誰かの日常の言葉**を残す。

05 コアシステム — 影の分離

CORE MECHANIC



Tab で影を切り離すと、画面が上下 2 層に分かれる。上＝影の視点、下＝水面に映ったような少年の視点。

少年は歩く・跳ぶだけの非力な存在。**Tab** で影を切り離すと、少年はその場に立ち止まり、プレイヤーは **WASD** で影を自由に動かせる。影でスイッチに触れて扉を開け、灯りを消し、少年の道をつくる。もう一度 Tab で影は足元へ戻る。

◆ 影にできること

- 壁・床をすり抜け、重力なく 8 方向に飛べる
- 影専用スイッチを切り替える（扉・灯りが連動）
- 敵「夜喰い」に触れて溶かす（少年は触れると弾かれる）

◆ 影の制約

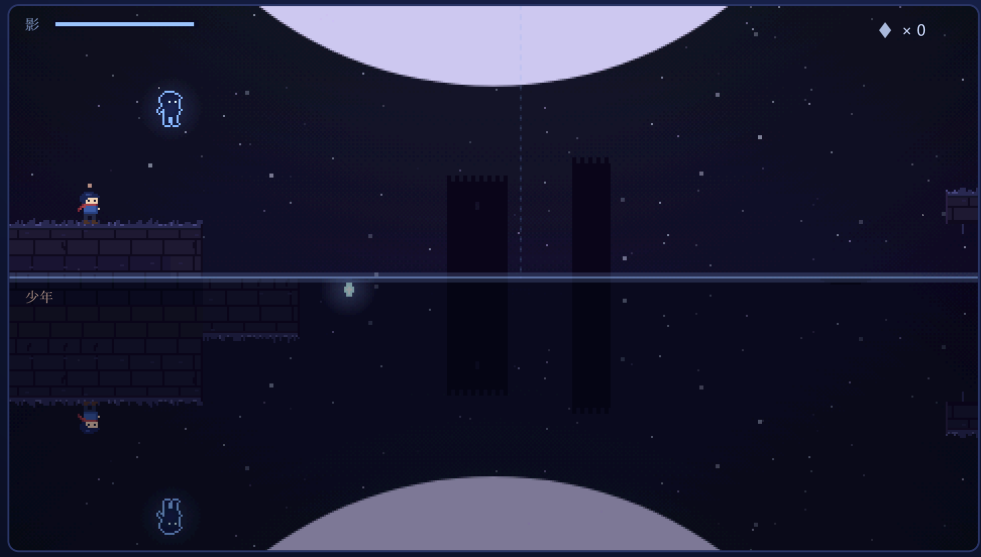
- **光に触れると強制的に戻る**（灯り・月光）
- 少年から離れられる距離に限りがある
- 第三エリア以降は**分離できる時間**に制限（約 12 秒・ゲージ表示）
- 光の中にいる少年からは影を切り離せない

◆ 少年にしかできないこと

- 月のかけらを拾う（影が近づくと波紋で場所を知らせる）
- 人と話す・ゴールへたどり着く

06 ステージギミックと遊びのサイクル

要素	役割
影スイッチ	影でのみ触れられる。対応する扉や灯りが切り替わる。
扉	スイッチで開閉。中には「スイッチを押すと閉じる」逆動作の扉も。
灯り（たいまつ）	影を拒む光。スイッチで点灯・消灯でき、**消すと道が開き、点けると人が救われる**。
月光	天から差す消せない光の柱。影は回り道を探すしかない。
夜喰い	誰かが忘れようとした悲しみや思い出が形になった存在。少年は押し戻されるが、影が触れると溶けて、誰かの記憶と月のかけらを残す。
月のかけら	収集要素。拾うと青年との記憶の断片が流れる。エンディングで総数を表示。
チェックポイント／R	落下しても直前から再開。R で仕掛けを初期状態に戻せるため、詰まりにくい。



最終エリア「月の底」— 巨大な光を避けながら影で地下のスイッチを探す

遊びのサイクル

少年で進む → 行き止まり → 影を切り離す
→ 光をよけてスイッチを探す → 道が開く
→ 影が戻る → 少年が進む → 記憶にふれる

1 つの仕掛けは 30 秒〜2 分で解ける粒度。解くたびに記憶の断片やセリフが挟まり、パズルの達成感と物語の進行が交互に訪れる。

07 ステージ構成 — 心の変化とメカニクスの対応

LEVEL FLOW

エリア	新しく登場する遊び	影の振る舞い／物語	回想（エリアの終わり）
プロローグ 最後の夜	—	焚き火を囲む青年と少年。言えなかった「ずっと一緒にいてほしい」。説明なく場面が切り替わる。	「明日、あの丘まで行ってみようぜ」
第一エリア 月の届かない回廊	移動・ジャンプ／影の分離・スイッチ・扉	影が勝手に滑り出してスイッチを押す。少年「……待って」。**影の存在に気づく**。	見知らぬ誰かが、食べ物を半分くれた夜
第二エリア 消えた灯火	灯り（影を拒む光）／夜喰い／住人との会話／R リセット	灯守りのため床下の仕掛けで灯りを点ける。**誰かの悲しみを救う**。	干し肉の味。少年が初めて笑う
第三エリア 影の拒絶	消せない月光／分離の時間制限／逆動作の扉	影が少年から**逃げ出す**。「……どうして、逃げるの」	「疲れたら言えよ。おぶってやるから」
第四エリア 忘れられた記憶	低い天井（夜喰いを跳び越せない）／古い碑文	影が**行く手をふさぐ**。歩み寄るたび青年の言葉がよみがえり、少年は「見せて。ちゃんと、見るから」と受け入れる。	「あの丘のてっぺんなら、朝日がいちばんに見える」
最終エリア 月の底	地の底の光／これまでの総合問題	影が**最後の記憶**を見せる。青年の死と自分の願いを知り涙する少年を、影は責めない。少年は悲しみも思い出も**自分のものとして受け入れる**。	「明日なんて、来なければいい」
エンディング 約束の丘	操作は → だけ	夜は夜として戻り、朝が来る。影と**並んで朝日を見つめ**、青年のコンパスを胸に歩き出す。	「迷ったら迷ったで、面白い場所が見つかるかもしれないだろ？」

影の扱い方が「無自覚 → 利用 → 拒絶 → 対峙 → 受容 → 共に歩む」と段階的に変化し、プレイヤーの操作体験と少年の心の回復が一致するように設計している。

08 演出 — 操作を奪う瞬間、返す瞬間

DIRECTION



喪失の夜 — 「下がってろ！」



夜の中心 — 影と少年がならぶ



約束の丘 — ゲームで唯一の夜明け

操作で語るシーン設計

- **第一エリア**：プレイヤーが知らないうちに影が動き、スイッチを押してしまう。「この影は自分の意思と別に動く」ことを体で覚える。
- **第四エリア**：Tab とリセットが封じられ、影が道をふさぐ。避けることができず、**近づくことしか選べない。**
- **エンディング**：影の分離そのものが無くなり、→キーだけで歩く。システムの消失が「もう切り離さなくていい」という答えになる。

短い言葉と“間”

- セリフは一文が短く、沈黙（「……」）と待ち時間で感情を表現。
- 回想は焚き火・道・丘など同じ構図をくり返し、少しずつ違いを置く（食べ物を受け取る、隣で眠る…）。
- 夜喰いを溶かすと「いってらっしゃい」「いただきます」など、**知らない誰かの日常の言葉**が流れ、世界全体の悲しみを感じさせる。

影と少年の関係の変化

無自覚	→	利用	→	拒絶	→	対峙	→	受容	→	共に歩む
第一エリア		第二エリア		第三エリア		第四エリア		最終エリア		エンディング

09 アート・サウンド・技術

ART / SOUND / TECH

アート

- 内部解像度 480×270 のドット絵を整数倍で拡大。にじみのないくっきりした表示。
- 夜の青を基調に、灯り・焚き火の橙、影の淡い青だけを差し色にした限定パレット。
- エリアごとにテーマ色が変化：廃墟 → 村 → 月光 → 深淵 → 夜明けの丘。
- 文字は高解像度で別描画し、ドット絵の中でも読みやすい明朝体の会話。

サウンド

- BGM・効果音はすべて Web Audio API によるリアルタイム合成。音声ファイルを一切持たない。
- 「夜」「ぬくもり」「深淵」「夜明け」など場面の**ムード**に合わせて和音と鐘の音が切り替わる。
- 焚き火のパチパチ音、文字送りの小さな音で、静かな空気を演出。



第一エリア「月の届かない回廊」



第四エリア「忘れられた記憶」— 低い天井と夜喰い

技術

- HTML5 Canvas ＋ 素の JavaScript（外部ライブラリ・画像素材なし）。グラフィックもコード内で生成。
- ステージは文字のマップで記述し、追加・調整が容易。
- 進行状況をブラウザに自動保存し「つづきから」再開できる。
- 静的ホスティング（Netlify）で配信。URL を開くだけで遊べる。

本作の魅力と今後の展開

◆ ふたりで一人のパズル

非力な少年と、自由だけれど光に弱い影。片方だけでは進めない役割分担が、シンプルな操作で奥行きのある謎解きを生む。上下 2 画面の演出で、二つの視点を同時に追う楽しさもある。

◆ ルールが物語になる

影が逃げる、ふさぐ、寄り添う——ゲームのルール自体が変化して心の回復を描く。クリア後に「あの操作はそういう意味だったのか」と振り返れる体験を目指した。

◆ 英雄ではない物語

世界を救う使命も、失ったものが戻る奇跡もない。それでも一緒に過ごした時間は消えない。悲しい記憶もまた生きてきた大切な一部だと、30 分の旅で静かに伝える。

今後の展開案

- ゲームパッド・スマートフォン（タッチ操作）への対応
- 英語版など多言語化（短いテキスト量で翻訳しやすい）
- 月のかけらを全て集めると見られる追加の回想
- 青年と少年が出会い、心を通わせていく前日譚エリア

月影のレムナント

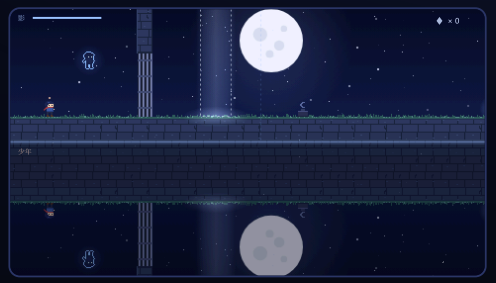
「夜が明けても、月は消えない。」

プレイ URL

https://clever-pithivier-e7ef5d.netlify.app









『月影のレムナント』は、失ったものを取り戻す物語ではなく、
失ったものを胸に残したまま未来へ進む物語。