# LUNA ROGUE

GREENLIGHT PACKAGE
その心まで、明け渡すな。
2026.09 / DEVELOPMENT v1.0





その心まで、明け渡すな。

# 違う鼓動で、同じ明日へ。

他者を好きでいたい痛み × 不良チームのネオ神話

赤い感情の線と、青い支配回路。

戦う理由は、相手の選択を残すこと。

# 救う英雄から、聞く仲間へ。

月の姫を救えば英雄になれると信じるハジ。

感情を支配する竜王に抗う地上で、

姫自身の選択を受け入れ、五つの鼓動で街を守る。

# 短い入口、深い関係。

| 形式 | 第1シーズン 16話 × 120秒 |
| --- | --- |
| 視聴体験 | 単話2分 / 連結32分 |
| コア層 | 13〜25歳・世界市場（仮説） |
| 展開 | 日本起点 / 6言語で理解を検証 |
| 長期構想 | 5シーズン案。続編発注は未決定 |

# 触れない手から、共闘が始まる。



月から逃げた五人は、赤い再生都市へ落下。

カグヤの本体は月。地上の像には触れられない。

ラギを封じても帰路は傷つく。街を直す選択が残る。

# 16話で「独力」を手放す。

| 話数 | 展開 | 変化 |
| --- | --- | --- |
| 01–04 | 墜落・救助・単独失敗 | 強がり→助けを求める |
| 05–08 | 檻の解放・四勢力連携 | 万能感→役割を渡す |
| 09–12 | 支配拡大・帰路の危機 | 恐れ→相手の声を聞く |
| 13–16 | 敵の痛み・同意・封印 | 所有→選び直す共存 |

# 赤い街は、毎日直されている。




AKANOVA：継ぎ足し、屋台、配管、足場。

日常の手触りが、守る理由になる。

# 白い余白へ、黒い秩序が侵入する。




月：円弧と白い回廊。巨人の支配は直線の反復。

地上と月を結ぶには、対のアンカーが必要。

# 何でも起きる世界にはしない。

| ルール | 制限 |
| --- | --- |
| RED CODE | 本人にある感情のみ増幅 |
| 支配 | 過負荷 ＋ 敵回路への接続 |
| カグヤ | 地上では非実体、物理接触不可 |
| 協調モード | 5人の同意。撤回すれば停止 |
| 決着 | 切断・結界・拘束が同時成立 |

# 髪と左腕で、ハジと分かる。




鉤状の三つの髪束、灰色の一房、低い眉。

左炎腕／右は通常の手。強がりが顔に出る。

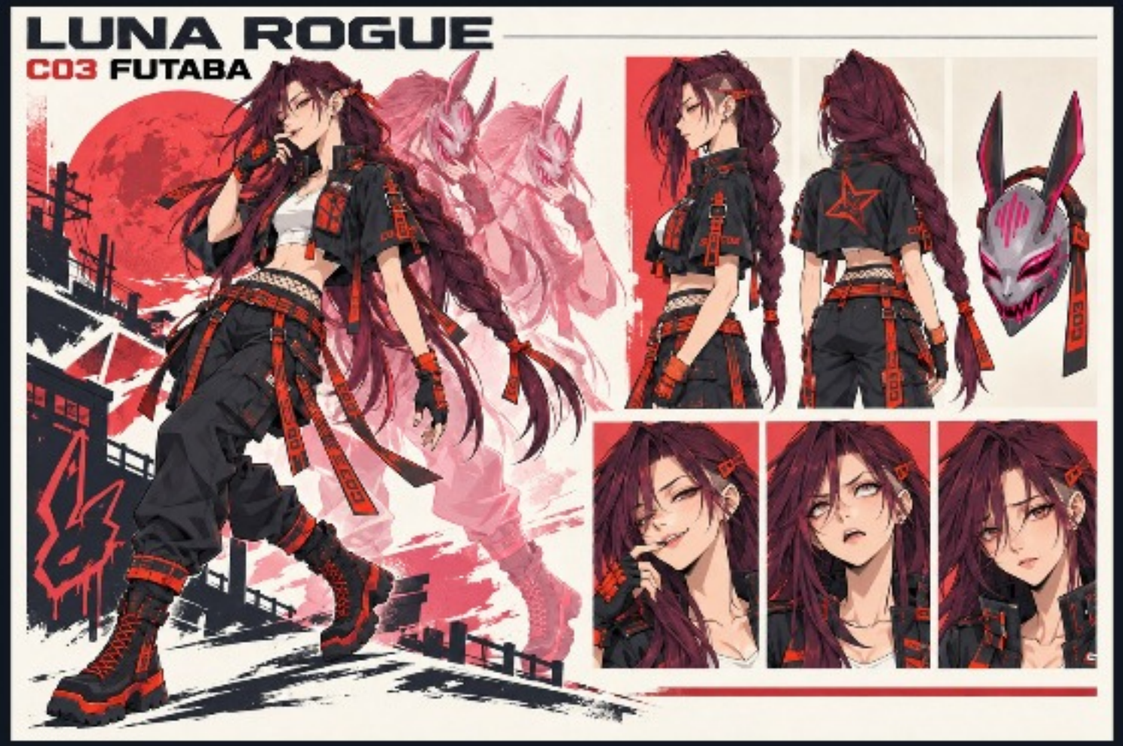
# 彼女は、救出の報酬ではない。




カグヤ：自分の救出より地上の防衛を選ぶ。

大きなピンクの髪輪と、欠けた投影リング。

# 代わりの顔から、自分の名へ。




フタバ：影武者としての技を、自分の判断で使う。

えんじの二股編み髪、三角の剃り込み。

# 任せる長、直す手、止める勇気。



カモは責任を渡す。マトイは部品を分ける。

ソウシは停止権を引き受ける。

# バディには、独立した選択がある。




日常：味を聞く。戦闘：先に危険を見つける。

休息：帯域を落とす。命令待ちの道具にはしない。

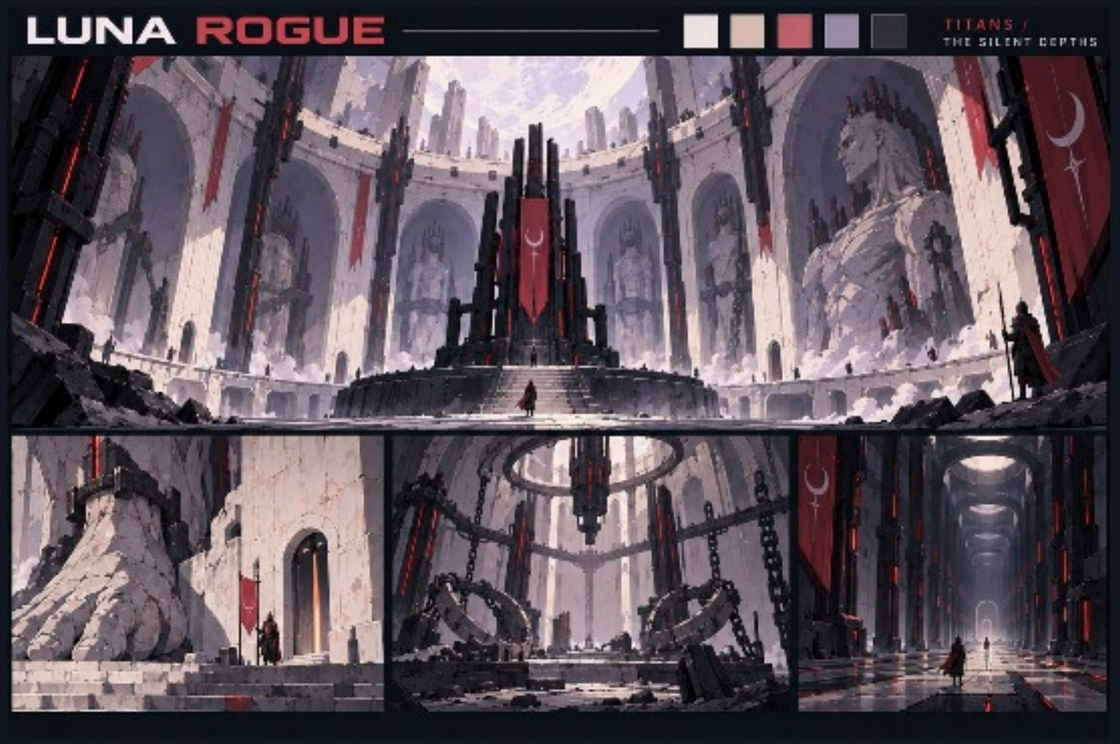
# 平和のために、心を奪う。




竜王ラギ：迫害の痛みを知る、魅力ある敵。

理解しても服従しない。S1では殺さず封印。

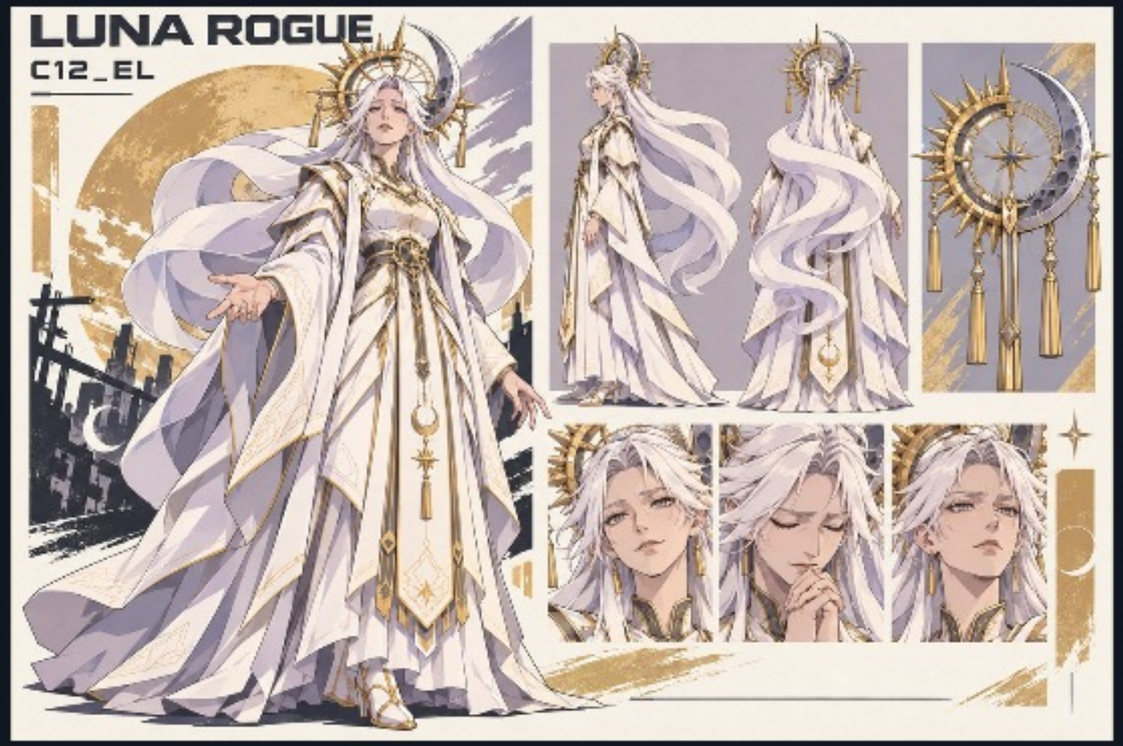
# 遠目の形で、巨人を識別する。




ブレス＋CLOUD9の9体という制作整理案。

感情名は開発用呼称。全員をS1で消費しない。

# 神話は、便利な救済にしない。




エルは創造の象徴。突然すべてを解決しない。

伝承背景と、本作の感情回路・巨人設定を分ける。

# 劇中の意味を、そのまま持ち帰る。




マスク＝力の調整。修理札＝街との関係。

薄い角・髪輪・炎先端は商品化で再設計。

# 同じ作品を、三つの入口から。







主人公と世界／仲間と敵／内面と選択。

# 30秒で、感情とルールを証明する。

| 秒 | 役割 |
| --- | --- |
| 0–3 | 手がすり抜ける異常 |
| 3–8 | 五人の生活 |
| 8–14 | 回路侵入・月・ブレス |
| 14–21 | 仲間・ラギ・カグヤの意思 |
| 21–30 | 五つの鼓動・停止・ロゴ |

# 再生できる構成確認映像。



30秒の静止画アニマティックを同梱。

完成アニメとは区別。全18ショットの生成仕様付き。

# 音楽も「同じにならない」協調。

「違う鼓動で」／日本語／144 BPM／D minor。

5つのリズムが応答する。15・30・90秒・フル仕様。

既存音源の公開は権利確認後。主題歌は制作仕様段階。

# 最初の30秒で、世界へ入る。



全面映像、6言語、世界比較、35の造形。

映像・音楽仕様・GDD・企画書を同じ設定で接続。

# ゲームは、救助を選ぶ体験。




RED LINK：1〜4人、1回8〜12分（仮説）。

プレイヤーは街の協力者。原作人物を複製所有しない。

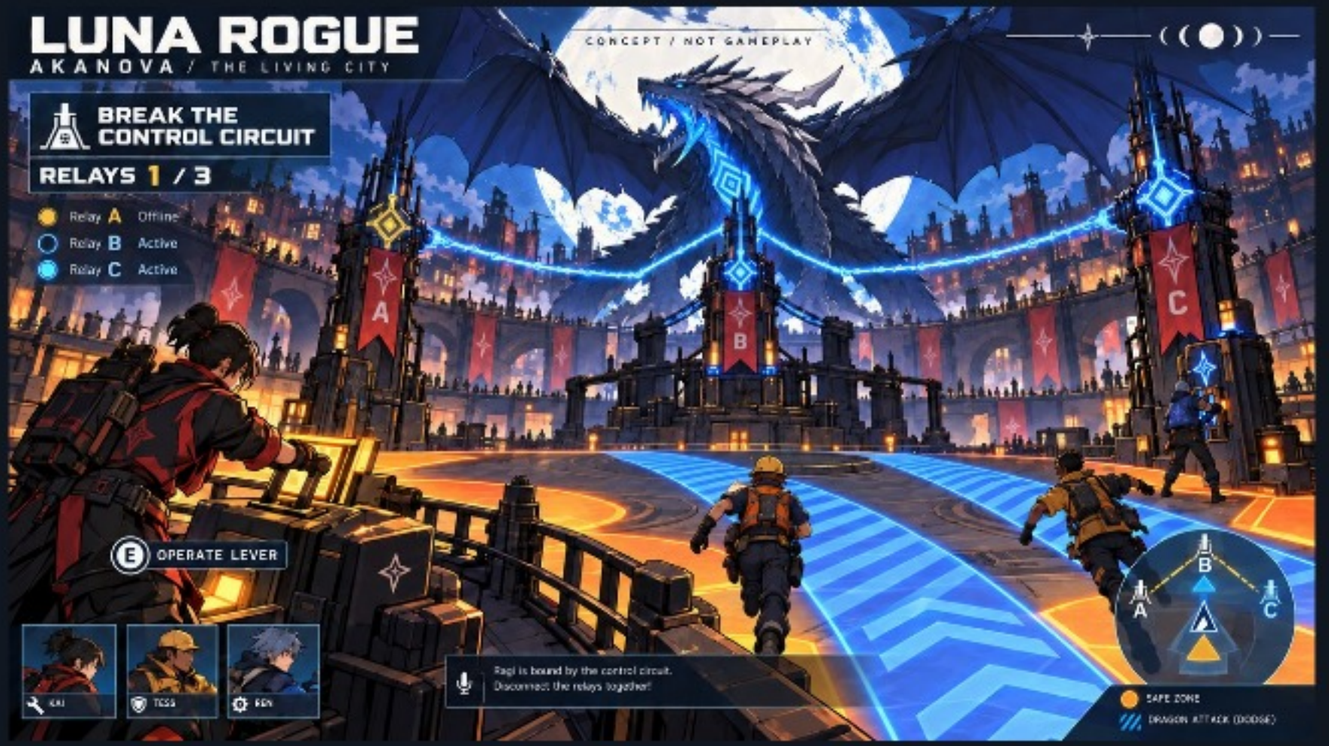
# 違う役割で、同じ道を開く。




走路・遮蔽・工作・救護。無料で全役割を選べる。

カグヤは唯一の案内回線。量産ペットにしない。

# ラギは「HPを削って倒す」だけではない。




回路発見→切断→結界と拘束を同時維持。

三条件で封印。ゲーム映像は実装前のコンセプト。

# 帰還すると、街が少し直る。




報酬は修復と装飾。能力・復帰・正解は販売しない。

15秒コンセプト動画と、5場面の画面案を同梱。

# 安全と性能を、最初の仕様にする。

チャット不要の定型ピン。色だけに頼らない予告。

年齢区分・ゲーム適格性・公開資格を別途確認。

報酬と購入はサーバーで検証。課金ランダムなし。

# 24週間は、検証の順番で組む。

| 段階 | 範囲 | 仮期間 |
| --- | --- | --- |
| Prototype | 1部屋・2役・10人観察 | 4週 |
| MVP | 4役・1マップ・1ボス | 8週 |
| Alpha | 端末・負荷・100〜200人 | 6週 |
| Beta | 安全・決済・運営審査 | 6週 |

# 入口を増やし、関係を深める。

01 短尺で出会う → 30秒で世界を知る

02 120秒の本編 → 人物の選択に惹かれる

03 協力ゲーム → 選択を行動に変える

04 音楽と商品 → 気持ちを持ち帰る

05 コミュニティ → 次の物語を待つ

年齢に応じた導線。全媒体へ同じ外部リンクを押し付けない。

# 需要の存在と、本作の予測を分ける。

Netflix会員の半数超がアニメを視聴（2025年）。

米国14〜24歳アニメファンの61%が独立作品を支持。

世界人口の比率や、本作の売上保証ではない。

# 無料公開の先に、直接の関係をつくる。

GLITCH：YouTubeの無料入口と、開発から商品まで。

学ぶのは供給とファン接点。成功数字の転用はしない。

本作はまずパイロットと理解テストで需要を確かめる。

# 36か月を、一度に賭けない。

| 期間 | 成果物 | 判断 |
| --- | --- | --- |
| M0–3 | Bible・ティザー・理解テスト | 核が伝わるか |
| M4–6 | 120秒パイロット・ゲーム試作 | 完走と協力理解 |
| M7–12 | S1・ゲームMVP | 品質と安全 |
| M13–24 | 運営・商品・S2開発 | 継続と収支 |
| M25–36 | 成立した媒体だけ拡張 | 追加資金と体制 |

# 進行・修正・停止を、先に決める。

| 指標案 | 進行の目安 |
| --- | --- |
| 設定理解 | 70%以上 |
| ティザー完走 | 50%以上 |
| EP1完走 | 55%以上 |
| ゲーム初回完了 | 60%以上 |
| 権利・安全 | 重大未解決があれば停止 |

検証前の企画仮説。実績・確定予算ではありません。

# 売上は、保守的な感度分析で見る。

| 12か月仮説 | 保守 | 標準 | 上振れ |
| --- | --- | --- | --- |
| サイト到達 | 2万人 | 10万人 | 50万人 |
| 購入率 | 0.3% | 0.7% | 1.0% |
| 平均購入額 | 3,000円 | 4,000円 | 5,000円 |
| 粗売上 | 18万円 | 280万円 | 2,500万円 |

検証前の企画仮説。実績・確定予算ではありません。

# まず300万〜800万円で、核を検証。

| 段階 | 税別・予算仮説 |
| --- | --- |
| M0–3 開発 | 300万〜800万円 |
| M4–6 パイロット | 800万〜2,000万円 |
| M7–12 制作 | 3,000万〜8,000万円 |
| M13–24 運営・次期開発 | 2,500万〜7,000万円 |
| M0–24 合計 | 6,600万〜1億7,800万円 |

検証前の企画仮説。実績・確定予算ではありません。

# 発注できる範囲と、決める範囲。

発注可：パイロット演出、量産設定、ゲーム試作の見積。

要決定：家族・出生の異説、音楽権利、予算と共同制作体制。

制作・文化・権利・安全の責任者をそれぞれ置く。

# 求める協業は、最初の2分を証明すること。

原作者＋制作P＋アート＋ゲーム＋地域監修のチーム。

パイロット1話と小規模ファンテストを共同開発。

契約・発注・支出は未実行。次の会議で条件書を確定。

# 根拠と、編集できる原本を残す。

原案DOCX・統合案・承認v3画像を基準に統合。

一次情報：Netflix / YouTube / Roblox / GLITCH / 国会図書館。

詳細URL、日付、仮説、権利、整合表は同梱資料へ。