



メリトクラシア

成長群像劇ノベルゲーム

喪失から始まる、成長群像劇。

ジャンル	成長群像劇ノベルゲーム
ターゲット	10代後半～30代前半 ノベルゲーム／ラノベファン層
資料種別	スタッフ募集用 企画書（初期たたき台）



— Meritum Omnia Vincit —

※ 本資料は企画初期段階のたたき台です。内容・仕様は今後変更になる場合があります。

01 作品概要

■ ストーリー

テロで大切な人を失った少年・ジェイドが、実力主義国家〈メリトクラシア〉の士官学校へと進む。仲間との出会い、試練、そして国家の深部に潜む真実——少年の成長と運命を描く群像劇ノベルゲームです。

■ 世界観キーワード

実力主義国家	能力・功績によって地位が決まる国家体制。生まれや血筋より実力を重んじる。
士官学校	国家の将来を担うエリートを育成する機関。主人公・ジェイドが物語の舞台として進む場所。
群像劇	主人公だけでなく、各キャラクターがそれぞれの思惑・葛藤を持ち、物語を動かす。
伏線回収	選択や再読によって見え方が変わる構造。序盤の”何気ない場面”が後半に意味を持つ。

■ ターゲット読者

成長物語・群像劇・伏線回収型ストーリーを好む、10代後半～30代前半のノベルゲームおよびライトノベルファン層を主な対象としています。

02 ゲームの流れ

プレイヤーは物語を読み進めながら、要所で会話・行動・判断の選択を行います。選択によって人物関係や周囲からの評価、演出の細部が変化し、最終的に正史ルートの結末へと収束していきます。

STEP 01	テロ事件	テロ事件をきっかけに、主人公ジェイドの物語が幕を開ける。
STEP 02	選択と読み進め	物語を読み進めながら、会話・行動・判断の選択肢を選ぶ。
STEP 03	関係性の変化	選択によって、人物関係・周囲からの評価・イベント演出が変化する。
STEP 04	試験・任務・事件	グローリアテスト、士官学校生活、任務、事件を経て次の章へ進む。
STEP 05	真実への接近	この流れを繰り返しながら、国家の真実と人物たちの思惑に近づく。
STEP 06	エンディング	正史ルートの最終章に到達するとゲームクリア。

03 ゲームの仕様（現時点の方向性）

※ 以下の内容は企画段階のもので、開発進行に伴い変更・調整される可能性があります。

■ 主人公・進行

- ・ 小説版を正史ルートとして構成し、ゲームもこれを軸に展開する予定です。
- ・ 基本は一本道の進行で、プレイヤーの選択によって会話・人物関係・演出の細部が変化します。
- ・ ジェイド視点を中心としつつ、他キャラクター視点による補完エピソードの展開も検討中です。
- ・ 正史ルートとは別に、番外編やギャグパートの実装も視野に入れていきます。

■ 人物・事件

- ・ 登場人物ごとに立場・価値観・思惑・秘密を設定し、重層的なキャラクター描写を目指します。
 - ・ 交流や事件を通して人物への理解が深まる構造を想定しています。
 - ・ 各章で試験・任務・対立・陰謀が発生し、群像劇として物語が進行します。
 - ・ 別視点や再読によって伏線や真相の見え方が変わるよう設計する予定です。
-

04 スタッフ募集について

本作は現在、制作に参加していただけるスタッフを募集しています。同人・個人制作の枠組みで、無理のない形で関わられる方を想定しています。まずはお気軽にご連絡ください。

ゲームシステム設計、シナリオ構成のアドバイス、仕様書の整備など。
ノベルゲーム経験者・ゲーム設計に興味のある方歓迎。

キャラクター台詞・本文テキストの執筆補助、世界観設定の深掘りなど。
群像劇・ファンタジー設定への興味がある方歓迎。

活動形式	完全リモート テキストベースでの連絡を想定
報酬	現時点では無報酬（同人活動として）。状況により要相談。
制作段階	企画・構成段階。一緒に作り上げていく形を希望。
連絡方法	ゲームクリエイターズCAMP等のメッセージ機能よりご連絡ください。



— Meritum Omnia Vincit 実力こそが、すべてを制する —

本資料に関するお問い合わせはゲームクリエイターズCAMPのメッセージ機能をご利用ください。◎制作チーム メリトクラシア（同人個人プロジェクト）