

むにねこ

出会いと手ざわりを楽しむ、猫型の浮遊コンパニオン。

MUNI NEKO

そばにいる。

むにっと遊ぶ。

出会いで、すこし変わる。

丸くやわらかな相棒と、VRChatで過ごす毎日。
手の中の遊びと、少しずつ変わる姿を楽しめます。



丸い体と小さな手。共通の造形を示すイラスト。

一緒に過ごす時間が、姿になる。

眺める・触る・まねっこする・集める。ひとつの相棒で、日常の楽しみがつながる。

むにねこは、アバターのそばを漂う、小さな猫型の生き物です。丸くやわらかい体を手に取ると、むにとつぶれ、びよんと伸び、ぽよんと戻ります。会話の合間にも、ワールドを巡る時間にも、一緒に過ごせる相棒です。

近くにほかのむにねこがいる時間を積み重ね、**自分のカウンターが5分たまるごとに、まねっこの全体抽選を1回**行います。耳や翼などの特徴が変わることも、持っている2色のうち1色が変わることもあります。

5分

近くに相手がいる時間で
1回抽選

2色

1匹が常に持つ共通のいろ
ろ

3回

新しく変わった対象の保護
護

30分

有効プレイでチケット1枚
枚

01

そばにいる

肩や胸元など、決めたホームの近くを漂い、まばたきや小さな動きで存在感を返します。

02

手の中で遊ぶ

握る・伸ばす・なでる。体の膨らみに合わせて握る「むにコンボ」も楽しめます。

03

出合いでへんしん

9種類の特徴と共通の2色が少しずつ変わり、まねっこやガチャで新しい姿に出会えます。

変わっていく楽しさと、
好きな姿に戻れる安心を、両方。

気に入った姿は**1枠のプリセット**へ保存できます。通常チケットは**30分ごとに1枚、最大99枚**。10枚をまとめて使う10連では、出た結果から使いたいものを、数の上限を設けず採用できます。今日はその姿で

いたいときには、ゲーム内の「まねっこ」をOFFにして過ごせます。

新しく変わった特徴・色は、次の3回の全体抽選で上書きから守られます。選ばれた抽選種類の候補がすべて保護中なら、その回は今の姿で過ごします。

最初は、5枚分のガチャから。

初回と初期姿へのリセット時は、通常チケットと分けたスタート用5枚で「形4個＋白以外の色1個」に出会います。使う結果は本人が選び、このスタート用の結果は図鑑へ登録しません。

丸くて、やわらかくて、猫らしい。

丸いやわらかな体に、天使・ドラゴン・妖精の特徴が重なる。



共通の造形イメージ。表示色は、その子が持つ2色と各特徴の配色ルールで決まります。

むにねこの芯

頭と胴体がつながった、もちのような輪郭。小さな目と口、体の前にちょこんと出た手を組み合わせます。

耳や角が変わっても、体を大きく伸ばしても、顔と丸みから同じ相棒だと分かる造形にします。

見るところ	デザインの考え方
シルエット	少し横に広い丸い体を中心に、耳・角・尻尾の違いが読み取れる形にする。
顔	目と口を小さくまとめ、笑う・驚く・眠るなどの反応を伝える。
手	前側の小さな手を左右セットで扱う。丸い手、もち型、小さな肉球などで個性を出す。
表面	大きな面とやわらかな陰影で、むにとした感触を連想させる。
組み合わせ	どの特徴の組み合わせでも顔を見やすくし、耳・角・翼・アクセサリーの組み合わせで印象が変わるようにする。

いろんな猫になれる、3つのデザイン系統

むにねこの丸い体と猫らしい顔を共通の土台にして、特徴の組み合わせから印象を広げます。耳だけ、翼だけ、アクセサリーだけが変わるたびに、少しずつ違うむにねこになっていきます。

ANGEL

天使系

丸い羽根の翼、頭上の光輪、やさしい光粒。白や淡い色を持つ子なら、ふんわりした天使のような猫に。

羽根の翼

光輪

星の模様

DRAGON

ドラゴン系

小さな竜角、膜のある翼、うろこの尻尾。むにとした丸さを残した、ちいさなドラゴンのような猫に。

竜角

竜の翼

うろこの尻尾

FAIRY

妖精系

透ける蝶の翼、花冠、舞う花びら。丸い猫の姿に、森の妖精のような軽やかさを添えます。

蝶の翼

花冠

花びらの光

各系統の具体的な造形は、組み合わせを考えるためのデザイン例です。図に使っているむにねこは、共通の体を示す既存イラストです。

違う系統が混ざるのも、むにねこらしさ

「ドラゴンの角＋天使の翼＋妖精の花冠」のように、異なる系統の特徴も一緒に持てます。系統は各特徴のデザイン分類として扱い、まねっこやガチャで集まった特徴が、その子の姿を作ります。

口は、むにねこの表情を担当します。

笑う・驚く・眠るといった反応で、むにむに遊ぶ楽しさやへんしんの喜びを伝えます。

角も翼も、むにとやわらかく。

本体・耳・尻尾に加えて、角・翼・アクセサリーもやわらかく変形する造形にします。天使の光輪も、ドラゴンの角も、握る・伸ばす・膨らむ動きに合わせて、むにねこの一部として一緒に動きます。

白＋白や暗い色同士でも、顔の凹凸・輪郭・厚みと陰影で目や口を読み取れるようにします。特徴を増やす段階から、最大の潰れ・伸び・膨らみで顔と猫らしい輪郭を保つ形に整えます。

ホームから、手のひらへ。

手を使って取る操作と、ゲーム内メニューから呼ぶ操作を用意する。



普段は、肩や胸元など、アバター上に決めたホーム位置の近くをゆっくり漂います。座って話すときは小さく揺れ、しばらく触っていないと眠そうな顔を見せます。

場面	操作	むにねこの反応
手へ移す	手を近づけて握る。またはメニューの「手に移動」を押す。	手元へ移り、触って遊べる姿勢になる。
遊ぶ	手を開き、握る・押す・なでるを繰り返す。	手元にとどまり、つぶれ・表情・音で反応する。
伸ばす	体や耳・尻尾を引っ張る。	やわらかく伸び、戻るときにぽよんと揺れる。
ホームへ戻る	ホームへ近づけて手を開く。または「ホーム場所に移動」を押す。	ホーム位置へ戻り、ふわふわした待機に切り替わる。

「手に移動」と「ホーム場所に移動」は、エクスペリションメニューの独立した操作です。VRでもDesktopでもメニューから居場所を切り替えられる体験にします。

戻ってきたときにも、小さな喜び。

ホームへ戻すと、ぽよんと弾み、嬉しそうな表情を返します。待機中のさりげない目線、眠そうな反応、手に取ったときの目覚めをつなぎ、へんしんを待つ時間も一緒にいたくなる相棒にします。

むぎゅ。びよん。ぽよん。

反応そのものが楽しい手遊びと、膨らむ体に合わせて握る「むにコンボ」。



遊び	返ってくる反応
押す・握る	頬や体がへこみ、全体がむぎゅっとつぶれる。開くと丸い形へ戻る。
引っ張る・振る	体・耳・尻尾が伸びたり揺れたりして、弾むように元の形へ戻る。
なでる・軽く弾く	気持ちよさそうな顔とハート、または小さく跳ねる驚きの反応。

むにコンボ



手元でコンボを始めると、体がリズムに合わせて膨らみます。大きくなったところで握ると、むぎゅっとつぶれて成功。手を開くと、次の膨らみへ進みます。

成功が続くたびに音が変わり、5回・10回の節目にはハートや光で喜びを返します。会話の合間にも、気持ちよく遊べるリズムを作ります。

柔らかさは全身で共通にします。角・翼・アクセサリーを含む組み合わせでも、潰れる・伸びる・膨らむ動きの途中に顔や特徴の付け根が離れず、ぽよんと元の形へ戻る体験を作ります。

9種類の特徴と、共通の2色。

かたちは特徴ごとに。いろは、むにねこ全体で持つ2色から。

むにねこが持つ特徴は、**耳・角・尻尾・目・模様・エフェクト・手・翼・アクセサリー**の9種類です。
「立ち耳」「竜の翼」「花冠」のような形やデザインを、種類ごとに持ちます。

各特徴の表示色は、**むにねこが共通で持つ2色の色遺伝子**と、その特徴にあらかじめ設定された配色ルールで決まります。特徴の形の変化と、色遺伝子の変化は、それぞれ別の抽選結果として扱います。

特徴の種類	かたちの例	見た目の役割	表示の操作
耳	立ち耳／垂れ耳／フィン耳	左右をひと組で扱う。輪郭や耳先の違いで印象を変える。	通常表示
角	一本角／竜角／結晶角	天使・ドラゴン・幻想的な姿を作る造形。	PCで表示切替
尻尾	巻き尾／うろこの尻尾／葉の尾	短い尾から、竜や妖精を思わせる尾まで。	通常表示
目	まる目／星の瞳／竜の瞳	両目のデザインをひと組で扱い、表情の反応を重ねる。	通常表示
模様	ハチワレ／星／うろこ／花	本体に表れる模様の種類を決める。	通常表示
エフェクト	光粒／星の軌道／炎／花びら	普段まとっている光や粒の種類。	PCで表示切替
手	丸い手／肉球の手／小さな爪	体の前側にある左右の手をひと組で扱う。	通常表示
翼	羽根の翼／竜の翼／蝶の翼	天使・ドラゴン・妖精の印象を作る左右の翼。	PCで表示切替
アクセサリー	光輪／花冠／リボン	頭まわりなどを飾る特徴。	PCで表示切替

SHAPE

特徴が変わるとき

たとえば耳の「垂れ耳」が「立ち耳」へ変わります。持っている2色を使い、新しい耳に用意された配色で表示します。

COLOR

色が変わるとき

たとえば持っている「白＋ミント」が「スカイ＋ミント」へ変わります。置き換わった色を参照する部分の表示を、まとめて更新します。

1回の部位通常遺伝・部位突然変異で変わるのは、9種類のうち1種類です。色遺伝・色突然変異で置き換える色遺伝子は1色です。

耳・手・翼は左右をセットの形として扱います。口は笑う・驚く・眠るなどの表情を担当し、手遊びやへんしんへの反応を伝えます。

上の造形名は、各特徴のデザイン例です。各パーツの具体的な配色は、共通の2色を使う制作時のルールとして用意します。

ふたつのいろで、ひとつのむにねこ。

48色の固定パレットから、いつも2色を持つ。はじまりは白＋白。

むにねこは、常に2色の色遺伝子を持ちます。2色が同じ色でもかまいません。初期状態は「白＋白」です。画面では「いまのいろ」として2つの色見本を並べ、色名を添えます。

FIRST COLORS

はじめのいろ



同じ白を2色分持っている状態から、一緒に過ごす時間が始まります。

CURRENT COLORS / EXAMPLE

いまのいろの表示例



2色を同じ扱いの色見本として表示します。配色先を選ぶ操作は付けません。

配色は、それぞれの特徴に用意する

各パーツには、2色の使用方法をあらかじめ設定します。どちらの色をどこへ使うかはパーツ側のルールに従い、ユーザーが耳や翼などへ個別に色を割り当てる操作は設けません。

1色が変わったら、その色を使用しているパーツの表示色を一括で更新します。耳と翼など複数の場所が同時に色を変えても、置き換えた色遺伝子は1色です。特徴ごとの独立した色データは持たせません。

48色すべてが、通常のカラーパレットです。

レア色・特殊色・発光色という特別枠を作らず、同じパレットから色遺伝・色突然変異を扱います。光る表現はエフェクトや各パーツの表現側で扱います。

共通の48色

白・グレー



01 ミルク #FFFDF8	02 パール #F1F0FA	03 ミスト #D8DEE8	04 アッシュ #A3ABBB	05 スレート #7986A5	06 ブルーグレー #53627D	07 ナイト #36445F	08 インク #29354A
-------------------	-------------------	-------------------	--------------------	--------------------	----------------------	-------------------	-------------------

ピンク・赤



黄・オレンジ



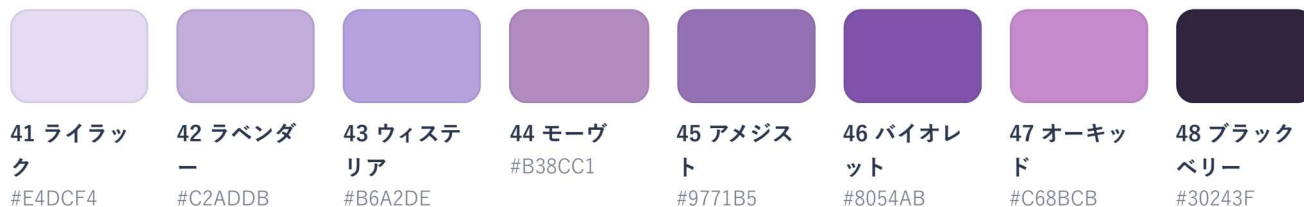
グリーン



ブルー



パープル



色見本の色名・HEXは、これまでの企画書の配色案を引き継いでいます。「白」はこの配色例のミルクで示しています。48色という枠と初期状態「白＋白」がゲームのルールです。色名の「ゴールド」も、このパレット内の通常色として扱います。

2色の役割は、内側で安定させる。

保存と配色では、2つの色の置き場所と役割を固定します。画面では色名と色見本だけを示し、内部の順序を入れ替えて、残した色の配色先や保護まで移ってしまうことを避けます。

白も、ほかの色と同じ通常パレットの1色として扱います。色遺伝では自分がすでに持つ色を除外し、色突然変異では置き換える側の現在色だけを除外して抽選します。

近くにいる時間を、5分ずつ。

相手がいる間に積み重ねた5分で、全体抽選を1回。

本体と「まねっこ」がONの状態、近くに参加対象のむにねこが1体以上いる間、自分のカウンターを進めます。累積5分に達すると、その時点で近くにいる相手からランダムに1体を選び、4種類の全体抽選を1回行います。

途中で相手が入れ替わっても、積み重ねた時間は引き継ぎます。一人になった間は端数を残して停止し、再び相手が近くに來たら続きから進めます。

01

近くに相手がいる

参加対象が1体以上いる時間を、自分のカウンターへ加えます。

02

5分たまる

そのとき近くにいる相手をランダムに選び、部位・色の4種類から1つの抽選結果を選びます。

03

結果と保護を扱う

保護されていない対象へ結果を反映します。該当カテゴリの候補がすべて保護中なら、その回は変化を起こしません。

0分

カウント開始

5分

第1回の全体抽選

10分

第2回の全体抽選

15分

第3回の全体抽選

たとえば、ある人と2分過ごし、その後1分一人になり、別の人と3分過ごした場合、近くに相手がいいた時間は合計5分です。その時点で近くにいる子をまねっこの相手にします。

表の時刻は、相手がいる累積時間です。5分の節目は「必ず見た目が変わる回数」ではなく「全体抽選を行う回数」です。保護によって変化が起きなかった回も、保護回数を進める1回に数えます。

近くにいる人ごとの時間や過去の履歴ではなく、自分のまねっこのカウンターを使います。その回に比較する特徴は、近くの相手から正常に受け取れた値を基準にします。

自分の節目に、自分だけへんしん。

耳や翼などの形は1種類ずつ。相手のむにねこは、その子のペースで。

自分のカウンターが5分に達したときに、自分のむにねこの抽選を行います。相手の現在の姿とカウンターは、そのまま続きます。相手は相手自身の5分の節目で、近くの子をまねっこします。

部位通常遺伝 | 75%

その回に選んだ相手の特徴と自分の特徴を比べ、**形が異なり、上書き保護のない特徴**を候補にします。候補から1つを受け取り、耳なら耳、翼なら翼という同じ種類だけを置き換えます。**実際に内容が変わった対象だけに**、次の3回の全体抽選での上書き保護を付けます。

耳の形が伝わる例

相手の耳：**立ち耳** → 自分の耳：**垂れ耳から立ち耳へ**

自分のいろ：**ミント+白のまま**

見るところ	へんしん前	へんしん後
自分の耳	垂れ耳	立ち耳／次の3回保護
自分の色遺伝子	ミント+白	ミント+白
そのほかの形	現在の構成	現在の構成を維持
相手のむにねこ	現在の構成・カウンター	そのまま継続

耳を受け取ったときの表示色は、自分が持つ2色と、新しい耳に設定された配色ルールから決まります。受け取る形によって2色の使い方が変わることはありますが、部位の抽選では色遺伝子自体を置き換えません。

部位突然変異 | 10%

1種類の特徴を選び、**自分と、その回の相手が現在持っている形を除いた候補**から新しい形を選びます。対象は「今の2匹が持っていない形」です。図鑑で発見済みかどうかを、除外の条件には使いません。変わるのは1種類だけで、実際に変わった特徴へ同じ上書き保護を付けます。

ガチャで手に入れた形も、突然変異で生まれた形も、その子が現在持つ特徴として次のまねっこへつな갑니다。

おそろいの回は、短い反応を。

比べた特徴が同じで受け取れる違いがないときは、今の姿を保ち、短い仕草とPC画面の記録で知らせます。同じ内容を受け取っただけで新しい保護を付けることはありません。全体抽選を終えた分、すでに付いている保護の残り回数は進みます。

近くの子たちから、少しずつ。

複数人の中で受け取る情報は、全項目の出どころが1匹に揃うことを必須にしません。ただし、**比較・適用する1つの特徴は、正常に受け取った値を使います**。混ざって壊れた値を、通常のみねこの新しい特徴として採用する扱いにはしません。突然変異では、その回に比較する相手の該当特徴を基準にします。

まねっこは、4種類からひとつ。

1回の全体抽選で、部位か色のどちらかを扱う。

75% 部位通常遺伝 相手から1部位	10% 部位突然変異 1部位が新しい特徴へ	10% 色遺伝 相手から1色	5% 色突然変異 置換側の色を除く47色から1色
--	---	------------------------------------	--

抽選の種類	発生確率	1回で扱う変更
部位通常遺伝	75%	相手の特徴を1部位受け取る。
部位突然変異	10%	1部位のみ、新しい特徴へ変える。
色遺伝	10%	相手の2色から1色を受け取り、自分の1色を置き換える。
色突然変異	5%	置き換える側の現在色を除く47色から1色を選ぶ。
合計	100%	毎回、この4種類のうち1種類を選ぶ。

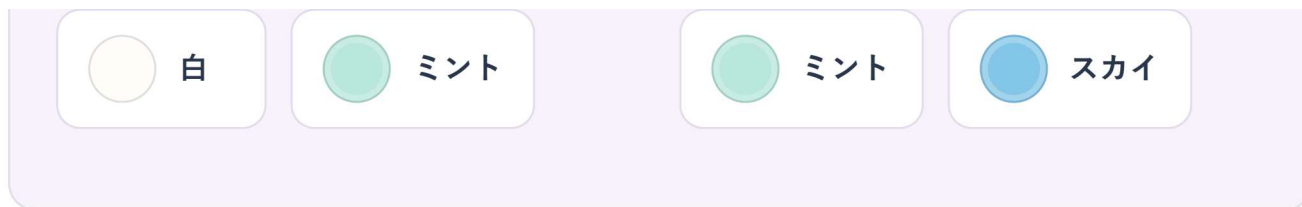
4種類は、1回の抽選の別々の結果です。 部位と色の抽選を同時に追加で行う構成ではありません。特殊進化は採用しません。

色遺伝 | 相手の2色から、持っていない1色を

相手が持つ2色のうち、自分の2色のどちらにも含まれていない色を継承候補にします。**自分がすでに持つ色は候補から除外**します。受け取った1色で、自分の保護されていない色遺伝子を1つだけ置き換えます。

自分のいろ

相手のいろ



この例では、自分も持つミントを除外し、**スカイだけが継承候補**になります。白が置き換え対象として選ばれた場合、結果は「スカイ+ミント」。置き換わったスカイに、次の3回の上書き保護を付けます。

色突然変異 | 通常の48色から、1色を

先に、自分の保護されていない色遺伝子から、置き換える対象を1つ選びます。**その対象が現在持つ色だけを除き、残る47色から1色**を選びます。実際に変わった色へ、次の3回の上書き保護を付けます。

もう一方の色と同じ色が出ても採用できます。「白+ミント」の白をミントへ変えれば「ミント+ミント」です。「白+白」の白を置き換えるときは、白以外の47色から選びます。どの色にも特別枠を付けず、共通の48色を使います。

保護中なら、結果はその種類のまま扱います。

たとえば自分の2色が両方とも保護中に色遺伝・色突然変異を引いた場合、その回は何も起きません。部位の抽選へ切り替える再抽選は行いません。

表の割合は抽選種類が選ばれる確率です。保護で変更できない回もあるため、実際に見た目が変わる回数の割合とは分けて扱います。

相手の2色がどちらも自分の現在色と同じ場合は、色遺伝の候補がなく、その回は変化を起こしません。短い反応とPCの記録で知らせ、部位の抽選へ切り替えず、全体抽選1回として保護を進めます。

変わる瞬間を、10秒のお祝いに。

むにねこの周囲で、反応・光・へんしん・余韻をつなぐ。

へんしんが起きたときは、自分のむにねこを中心に約10秒のアニメーションとエフェクトを見せます。部位の変化はその場所を強調し、色の変化は同じ色を使う場所へ一緒に反映します。

時間	むにねこの動き	光と見せ方
0～2秒	耳がぴくっと動き、体が少し膨らむ。	小さな音で始まりを知らせる。
2～4秒	体のまわりに光が集まり、ゆっくり回る。	通常の遺伝は白、突然変異は紫で知らせる。
4～6秒	少し縮み、変わる対象を見せる。	部位なら対象の形、色なら更新される部分を強調する。
6～8秒	へんしんを反映し、ぽよんと広がる。	1部位の切替、または1色を参照する部分の一括更新。
8～10秒	嬉しそうな顔から、いつもの浮遊へ戻る。	光の粒が消え、やわらかな余韻が残る。

白 | 相手から受け取る

部位通常遺伝・色遺伝の演出。細かな光粒と小さな輪、ぽふとした音で、まねっこの瞬間を伝えます。

紫 | 突然変異が起きる

部位突然変異・色突然変異の演出。光が一瞬とまり、逆向きにほどけ、少し浮き上がって新しい姿を見せます。

白・紫は今回の出来事を知らせる**演出の色**です。むにねこが持つ2色や、普段のエフェクトの配色とは役割を分けます。

手元で遊んでいるときは、姿勢を落ち着かせてから変化を見せ、終わったあとに手遊びへ戻ります。音と表示の共有範囲は、プレイヤーの設定に従います。

10秒の演出を見せる時間と、5分を数える時計を分けます。近接の条件が続いていれば、演出中の時間も次の抽選に向けて積み重なります。

変化しなかった回も、気づけるように。

おそろい、上書き保護、受け取れる色がない場合には、長いへんしん演出ではなく短い仕草を返します。PC画面にはその回の結果と理由を記録し、ゲーム中は会話を遮らない小さな反応で知らせます。

PCの表示は、実際に確認できた範囲を使います。「今回はおそろいでした」「変更できる色が保護中でした」など、変化がなかったことと接続の状態を分けて伝えます。

30分ごとに、チケットを1枚。

通常チケットは最大99枚。10枚まとめて使うと、10連になる。

30分

通常チケット1枚

99枚

通常チケットの保管上限

10枚

10連で消費する枚数

自由

出た結果の採用数

有効なプレイ時間が30分たまるごとに、通常チケットを1枚受け取ります。保管するのはこの通常チケットで、最大99枚です。「1回ひく」は1枚、「10連ひく」は10枚を使います。初回とリセット時のスタート用5枚は、別の開始画面で扱います。

使い方	消費	出る結果
1回ひく	通常チケット1枚	特徴の形、または色を1個。
10連ひく	通常チケット10枚	単発10回分の結果を10個。
スタート用のガチャ	初回・リセットの専用5枚分	形4個＋白以外の色1個。通常の所持枚数と分ける。

使う結果は、数を制限せず選べる。

出た結果から、使いたいものを本人が選んで反映します。**10連なら10個すべて、初期5枚なら5個すべてを採用できます。**一部だけ使うこともできます。選ばなかった結果は、選択を終えたときに破棄します。

「1個だけ」「特徴の種類ごとに1個まで」という採用数の制限は付けません。結果の採用数と、現在の姿に保持する形の数とは別です。同じ種類の結果を複数採用した場合の反映順を示し、最後にどう見えるかを確認できる画面にします。

ガチャからも、すべての形と色に出会える。

通常のまねっこで伝わる形、突然変異で生まれる形、共通48色をガチャの対象に含めます。通常ガチャは、採用した結果も見送った結果も図鑑へ登録します。スタート用5枚は姿づくりとして扱い、図鑑への登録を分けます。

ガチャの採用は本人が行う操作です。対象がまねっこの上書き保護中でも、結果を反映できます。色の結果は共通の2色のうち1色を変更し、各特徴の配色へ一括で反映します。

75%・10%・10%・5%は、まねっこの4種類の抽選割合です。通常ガチャの形と色の出現割合は別の抽選表として扱います。スタート用5枚だけは、形4個＋白以外の色1個という構成を使います。

遊びの中で出会ったものを、図鑑に。

形と色の発見を集める。スタートの姿づくりと、遊びの記録を分ける。

まねっこで実際に受け取った特徴や色、突然変異で生まれたもの、通常チケットのガチャに出た結果を図鑑へ記録します。耳・翼などの形と48色の発見を分けて見返せます。

入手の入口	図鑑への登録
通常チケットの単発・10連	出た結果を登録。採用しなかった結果も発見として残す。
まねっこ・突然変異	実際に受け取った／変わった特徴と色を登録。
初回・リセットのスタート用5枚	姿づくりに使い、この入口からは登録しない。採用・見送りのどちらでも同じ。
プリセット・初期姿への復元	既存の発見を保持。復元した姿そのものを新しい獲得として登録しない。

今の姿と、これまでの発見を別々に見る。

スタート用の結果を採用して、今の姿にはその形や色がある一方、図鑑にはまだ載っていない状態もあります。画面で現在の姿を表示することと、図鑑へ発見を登録することを分けます。後に通常ガチャやまねっこで出会ったときは、その入口のルールで記録します。

表示	見られる情報
特徴のかたち	耳・角・尻尾・目・模様・エフェクト・手・翼・アクセサリーの9種類。
いろ	固定48色の発見と、色名・色見本。
デザイン系統	天使・ドラゴン・妖精など、形のモチーフ。
発見の記録	初めて出会った日、入手の入口、プレビュー、現在の姿との関係。

リセットを繰り返しても、すでにある図鑑は保持します。スタート用5枚の抽選・採用だけでは、図鑑の発見を増やしません。図鑑は記録を見返す場所として、現在の形と2色を保存するプリセットから役割を分けます。

好きな姿を、ひとつ残しておく。

プリセットは1枠。9種類の形と、2色をまとめて覚える。



操作	動き
保存する	現在の9種類の特徴の形と、2色の色遺伝子を1枠へ保存する。保存日時と姿のプレビューを添える。
この姿に戻す	保存していた形と2色を、現在のむにねこへまとめて反映する。
保存し直す	今の姿を新しい保存内容にする。上書き前にプレビューで確認する。

プリセットが覚えるのは、そのときの見た目です。図鑑・プレイ時間・チケットは、それぞれ最新の状態を持ち続けます。好きな姿へ戻したあとも、新しい発見や積み重ねた時間はそのまま続きます。

今日は、この姿で。

お気に入りの構成を呼び戻し、ゲーム内で「まねっこ」をOFFにして出かけられます。姿を保存する操作と、まねっこへ参加する操作を分け、自分の気分で選べるようにします。

角・エフェクト・翼・アクセサリーの表示設定は、音やホーム位置と同じ利用設定として保持します。プリセットは保護中でも呼び戻せます。**実際に変更した対象の保護を解除**し、保存当時の保護回数を呼び戻す扱いにはしません。同じ内容のままの対象は、残っている保護を維持します。

イラストは保存前後の見た目を説明するための造形資料です。実際の配色は、2色の色遺伝子とパーツごとの配色ルールから表示します。

保存する2色には、内部の固定した配色上の役割を含めます。色名を並べ直すことで、復元後の主な色と差し色が逆転しないように、保存したときの配色をそのまま戻します。

はじめの5枚から、また一緒に。

初回も、リセットのあとも。形4個と白以外の1色から、使うものを選ぶ。

初回は、初期の形と白+白のむにねこから始まります。PCソフトはスタート用のガチャ画面を開き、**専用の5枚分**を用意します。途中で「初期姿に戻す」を実行したときも、形と2色を初期構成へ戻したあと、このスタート画面へ進みます。

START / RESTART

形 4個 + 白以外の色 1個

採用する数は自由。全部使っても、一部だけでも。

形

形

形

形

色

01

はじめの姿へ

初期の形と白+白を表示。
リセットでは戻す内容と残
るデータを先に確認しま
す。

02

5個の結果を見る

通常チケットの残高と分
け、形4個と白以外の色1
個を示します。

03

使うものを選ぶ

採用数の上限を設けず、使
いたい結果を反映。選ばな
かったものは破棄します。

スタート用5枚の結果は、図鑑へ登録しません。採用したものにも、見送ったものにも同じルールを使います。通常チケットでの収集と、最初の姿を作るためのやり直しを分けます。

リセットで再びスタート用ガチャを使える構成とし、形の範囲を初心者専用の小さい一覧へ限定せず、収録する形から出会う入口にします。白以外の色が1個提示されても、採用するかどうかは本人が選べます。色を見送って白+白のまま過ごすこともできます。

初期姿へ戻す内容

そのまま保持する内容

9種類の形、模様・光の種類。
共通の2色を白＋白へ。

既存の図鑑、1枠のプリセット、通常チケット残高、総プレイ時間、利用設定。

その後、スタート用5枚のガチャ画面へ進む。

音、ホーム位置、公開範囲、角・エフェクト・翼・アクセサリーの表示設定。

リセットは本人が選ぶ操作なので、まねっこの保護中でも実行できます。通常のアプリ起動やアバターの再読み込みは、PCに保存している現在の姿から再開する場面として、本人が選ぶりセットと区別します。

この版では「初回は図鑑へ登録しない」を、初回・リセット時に使うスタート用5枚の共通ルールとして整理しています。

ゲーム内で、過ごし方を選ぶ。

表示・音・まねっこ、手／ホームへの移動を、エクスプレッションメニューにまとめる。

まねっこ ON

出会いを楽しむ

近くに相手がいる時間を積み重ね、5分ごとに、4種類の全体抽選を1回行います。

まねっこ OFF

今の姿で過ごす

まねっこのカウンターを保存して休止し、浮遊や手遊びを楽しめます。

エクスプレッションメニュー	操作内容
むにねこ ON/OFF	むにねこを表示する、しまう。
まねっこ ON/OFF	近接によるまねっこへの参加を切り替える。
手に移動	設定した手元の位置へ移す。
ホーム場所に移動	設定したホーム位置へ戻す。
音 ON/OFF	効果音を切り替える。
見た目を自分だけに	むにねこと関連演出の表示範囲を選ぶ。
音を自分だけに	効果音の再生範囲を選ぶ。

まねっこの参加対象は、本体とまねっこがONのむにねこです。OFFで過ごすときも、ガチャ、図鑑、プリセット、初期姿へのリセットは、PCソフトから使いたいタイミングで扱えます。

メニューは7つの操作を中心にします。「手に移動」「ホーム場所に移動」は移動先を指定する操作、「本体」や「音」は状態を保つ切り替えとして見せます。

角・エフェクト・翼・アクセサリーの表示切替は、PC画面「特徴の表示」にまとめます。ゲーム内では「まねっこ」の参加切替と、手／ホームへの移動をすぐ使える位置に置きます。

PC画面で、いろ・保護・見せ方を見る。

2つの色見本と特徴ごとの状態、4種類の表示切替をひとつの画面へ。

ホームでは、今のむにねこ、9種類の形、現在持つ2色、保護中の対象を確認できます。角・エフェクト・翼・アクセサリは「特徴の表示」から、それぞれ表示／非表示を切り替えます。

むにねこ | ホーム

ホーム ガチャ 図鑑 プリセット 設定



共通の体を示すイラスト

いまのいろ



ミント

次の2回保護



白

まねっこで変更できる

2つの色見本は状態の表示です。配色先の選択操作は付けません。

次のまねっこの抽選まで

あと 02:18

近くに相手がいる間、カウント中

次の通常チケットまで

あと 12:00

有効プレイ 18 / 30分

通常チケット

28 / 99枚

10連は通常チケット10枚を消費

今の特徴

耳：立ち耳・次の3回保護

角：竜角

尻尾：巻き尾

目：まる目

模様：星

エフェクト：星の軌道

手：肉球の手

翼：羽根の翼

アクセサリー：花冠

1回ひく / 10連ひく / プリセットを見る / 初期姿に戻す

PC APP / DISPLAY

操作できるHTML

特徴の表示

スイッチを押すと、下の表示リストが切り替わります。このHTMLの操作例では、持っている特徴の内容を保持し、表示だけを変更します。

角

竜角 | 共通の2色で配色

表示



エフェクト

星の軌道 | 共通の2色で配色

表示



翼

羽根の翼 | 共通の2色で配色

表示



アクセサリー

花冠 | 共通の2色で配色

表示



表示する特徴

角：竜角

エフェクト：星の軌道

翼：羽根の翼

アクセサリー：花冠

4種類のうち4種類を表示。耳・尻尾・目・模様・手はそのままです。

表示リストは操作内容を確認するためのものです。上の既存イラストに翼やアクセサリーを合成する表示や、VRChatとの通信は、この操作例の対象と分けています。

PCソフトの画面と、入れる情報

画面	入れる要素
ホーム	今の姿、9種類の形、2つの色見本、保護中の対象と残り抽選回数、まねっこの時計、チケットの時間・枚数、接続状態。
特徴の表示	角・エフェクト・翼・アクセサリーの4つの切替。現在持つ形、表示状態、共通の色を使う見た目。
ガチャ・結果	通常チケット0～99枚、1回／10連、消費確認、結果の採用・見送り、採用数、最終表示の確認、通常ガチャの図鑑登録、履歴。
図鑑	9種類の形の一覧、48色の発見、天使・ドラゴン・妖精などの系統、入手の記録、詳細プレビュー。
プリセット	1枠の形と2色のプレビュー、保存日時、保存・復元・上書き確認。
初期姿に戻す	現在の姿と初期の形＋白＋白の比較、保持するデータ、実行確認、スタート用5枚のガチャへの入口。
設定・バックアップ	時間計測と接続、保存・読み込み、音・公開範囲、利用設定。上書き保護の状態も継続できる保存内容へ含める。
スタート用ガチャ	形4個＋白以外の色1個、通常チケットと分けた5枚分、採用数に上限のない選択、図鑑登録対象外の表示。
まねっこの記録	変化した内容、おそろい・保護などの理由、残り保護回数。ゲーム中の短い反応をあとから確認する。
写真用カード	現在の猫、2色の色見本、特徴名をまとめる。友人やSNSへ、今の姿を見せるための画面。

形、2色の色遺伝子、保護の残り回数、表示設定、プリセット、図鑑、時間、チケット、ガチャ履歴をPC内で管理する構成にします。

ホームの数値・構成・保護回数は、情報の並べ方を示す表示例です。スイッチが動く表示リストと、23章の保護回数の操作例を、実際のVRChat通信と分けて確認できます。

非表示でも、特徴はその子の中に。

角・エフェクト・翼・アクセサリーを隠しても、持っている内容と、受け取る・まねされる抽選対象は変わりません。非表示中に変わったときは、PCの記録で特徴名を示します。表示を戻すと、その時点の形と共通の2色で見られます。

今、何を待っているかが分かる。

状態	表示の例
正常に進行	まねっこまであと2分18秒
近くに相手がいない	近くにむにねこが来ると、続きから進みます
まねっこOFF	今の姿で過ごしています
接続の確認中	VRChatとの接続を確認しています
結果を保存して反映を待つ	結果は保存済みです。接続後に反映します

残り時間や一覧の画面更新はPC内で行い、画面を書き換えるたびに全特徴を通信する設計にはしません。ゲーム中は短い反応を中心にし、詳しい情報は見たいときにPC側で確認します。

遊んだ時間を、きちんと積み重ねる。

実際の経過時間で数え、描画の速さと、チケットやまねっこの進み方を分ける。

5分のまねっこのカウンター

本体・まねっこがONで、近くに参加対象がいる時間。

30分のチケット時計

PCソフトとつながり、有効にVRChatをプレイしている時間。

時間はPCソフト側で実際の経過を基準に積み重ねます。描画の更新回数やアニメーションの繰り返し回数を時間の代わりにせず、処理間隔が空いたときも、その期間の状態に合う経過時間を扱います。

状況	まねっこのカウンター	チケット時計
近くに参加対象がいる	進む。相手が交代しても続く。	有効プレイとして進む。
一人で過ごす	端数を保存して一時停止。	有効プレイとして進む。
話す・座る・静かに眺める	近くに参加対象がいれば進む。	操作の多さにかかわらず進む。
まねっこ OFF	端数を保存して一時停止。	有効プレイとして進む。
AFK・スリープ・VRChat終了	停止して端数を保持。	停止して端数を保持。
PCソフトとの接続が途切れる	状態を表示し、回復後に再開。	状態を表示し、回復後に再開。
アバター・ワールド切り替え	端数を保持し、条件が揃ったら再開。	有効な利用を再開したら続きから計測。

5分と、10秒の演出を分ける

全体抽選を1回行った時点で、次の5分へ進みます。保護によって変化が起きなかった場合も同じです。演出中も近くに参加対象がいる場合は、その時間を次の周期へ含めます。毎回の10秒が待ち時間へ積み重ねることを避け、条件を満たす時間の累積で進めます。

通常チケットは、たとえば18分で終了した日は、次回の12分で1枚を受け取れる流れです。休止していた時間と、処理が遅れていた時間を分けて扱います。

上書き保護は、実際に行われた全体抽選の回数で進みます。一人の時間や、まねっこをOFFにしてカウンターが止まっている時間だけでは、残り回数は減りません。

表示のカウントダウン、接続確認、姿を更新する通信は役割を分けます。短い処理の遅れは経過時間として扱い、相手がいたか確認できない中断は接続状態と分けて扱います。手元の握る・戻る反応は、長い時間の計測とは別に、本人の操作へすぐ返す設計を優先します。

VRでも、Desktopでも、一緒に過ごす。

暮らす・出会う・集めるは共通の楽しみ。手遊びはVRの動きを生かす。

楽しみ方	VR	Desktop
ホームに浮かぶ	アバターの近くで、相棒と一緒に過ごす。	ワールド巡りや会話のそばで、相棒の姿を楽しむ。
まねっこ	近接の累積5分ごとに、自分の全体抽選を1回行う。	同じ5分の抽選と、特徴や色が少しずつ変わる楽しさを味わう。
手／ホームへの移動	手で取る・戻す操作と、メニュー操作を使い分ける。	メニューの「手に移動」「ホーム場所に移動」を使う。
ガチャ・図鑑	PCソフトでチケットと結果を扱う。	PCソフトでチケットと結果を扱う。
プリセット・初期姿	PCソフトで好きな姿を保存・復元し、初期構成へも戻せる。	同じ保存・復元操作を使う。
握る・伸ばす・むにコンボ	手の動きを使って、取る・押す・握る遊びを楽しむ。	メニューによる居場所の切り替えと、浮遊・表情を中心に楽しむ。

利用環境は、PC版VRChatとWindowsの補助ソフトを中心に構成します。メニューからの移動と、自由な手の動きで遊ぶ操作を、それぞれの環境に合う入口として用意します。

相棒と過ごす、4つの時間。

出合いを楽しむ日も、気に入った姿で過ごす日も。

01

雑談の時間

近くで話した時間が5分たまり、まねっこの抽選へ。部位通常遺伝で友人と同じ立ち耳を受け取ると、次の3回はその耳を保って過ごせます。

02

一人のワールド巡り

景色を見ながら過ごした有効時間が30分になると、チケットを1枚受け取ります。ガチャから形や色を発見し、図鑑を見返す楽しみが続きます。

03

気に入った姿で撮影

プリセットを呼び戻し、まねっこをOFFにします。お気に入りの形と2色で撮影し、会話の合間は手元へ呼んでむにむに遊べます。

ふいのへんしんが、その日の思い出になる

いつものまねっこで突然変異が起こり、翼が違う形になる。別の日には、持っている1色が変わり、耳や模様などの印象が一緒に変わる。約10秒のへんしんを眺め、友人とその姿を見せ合えます。

形の出会いと、いろの出会いが、
今日のむにねこを作っていく。

天使・ドラゴン・妖精のようなデザインを混ぜながら、自分のむにねこと過ごします。新しい姿には短い上書き保護があり、気に入った全体の構成にはプリセットを使えます。

今のむにねこを、1枚で見せる。

写真用カードには、現在の猫、共通の2色、9種類の特徴名をまとめます。天使・ドラゴン・妖精が混ざった姿や、友人と似てきた部分を、会話やSNSで見せたい記録として残します。カードは現在の姿を見せるものとして、プリセットによる復元とは役割を分けます。

むにねこが、まねっこして、へんしん。

商品名も、そばにいる子の呼び名も「むにねこ」。

ギミック・猫の名前

むにねこ

ふわふわ浮かび、むにっと触って遊べる相棒。出会いと時間を通じて、少しずつ姿が変わります。

近くの子との出来事

まねっこ

近くに相手がいる時間が5分たまると、その場の相手を選び、自分の全体抽選を1回行います。

見た目が変わること

へんしん

耳や翼などの形、または持っている色が変わること。まねっこやガチャをきっかけに起こります。

耳・角・翼など

特徴

むにねこの見た目を作る9種類の要素。形と、その子が持つ共通の2色から表示されます。

画面に出るメッセージの例

まねっこ開始

特徴の変化

突然変異

いろの変化

保護中

チケット

おそろい

スタート用5枚

むにねこが、近くの子をまねっこ中。

表示文の例を切り替えられます。「部位通常遺伝」などは抽選の説明用の名称として表に残し、日常の画面では「耳にへんしん」「いろが変わった」のように知らせます。

むにねこの用語集。

ボタン・結果表示・説明文を、同じ言葉でつなぐ。

用語	意味
むにねこ	ギミックと猫の共通の名前。アバターのそばに浮かび、手に取って遊べる相棒。
まねっこ	近くの参加対象と過ごす時間を5分ずつ積み重ね、その時点の相手をもとに自分の全体抽選を行う出来事。
へんしん	自分の特徴の形、または色遺伝子が変わり、見た目へ反映されること。
特徴	耳・角・尻尾・目・模様・エフェクト・手・翼・アクセサリーの9種類。抽選表では、その対象を「部位」とも表す。
かたち	立ち耳、竜の翼、花冠などの造形。模様やエフェクトの種類も含む。
色遺伝子	むにねこが常に持つ2色。48色の固定パレットを使い、同色同士でもよい。
いまのいろ	現在持つ2つの色を色見本と色名で示す画面の呼び方。
配色ルール	パーツごとに用意する、2色の使用方法。表示色はこのルールに従って決まる。
全体抽選	5分ごとに4種類から1つを選ぶ抽選。上書き保護の残り回数を数える単位。
部位通常遺伝	75%で選ばれる結果。現在と異なり、保護されていない特徴を候補に、相手から1種類の形を受け取る。
部位突然変異	10%で選ばれる結果。自分と、その回に比較する相手が今持っていない形へ、1種類だけ変わる。図鑑の未発見とは区別する。
色遺伝	10%で選ばれる結果。相手の2色から自分が持っていない1色を受け取り、自分の1色を置き換える。
色突然変異	5%で選ばれる結果。置き換える色を決め、その色だけを除く47色から1色を選ぶ。もう一方と同色になってもよい。
上書き保護	変化した対象を、次の3回の全体抽選で上書きから守る仕組み。
保護中	その抽選では置き換え対象から外れる状態。残りの抽選回数を一緒に表示する。

用語	意味
すがた	現在の9種類の形と2色、パーツごとの配色によって表れる全体の見た目。
デザイン系統	天使・ドラゴン・妖精など、特徴の形を分類する呼び方。異なる系統も組み合わせられる。
特徴の表示	角・エフェクト・翼・アクセサリーをPC画面から表示／非表示にする操作。所持内容とまねっこの抽選対象は保つ。
むにコンボ	体の膨らみに合わせて握り、音と反応を楽しむ手遊び。
ホーム	むにねこが普段そばに浮かび、手遊びのあとに戻るアバター上の居場所。
通常チケット	有効プレイ30分で1枚受け取る。保管上限は99枚。1枚で1結果、10枚まとめて使うと10連。
10連	通常チケット10枚をまとめて使い、10結果を得る操作。結果の採用数に上限を設けない。
図鑑	これまで出会った特徴の形と48色の発見を記録して見返す画面。
プリセット	現在の形と2色を1枠へ保存し、その構成へ戻す機能。
初期姿に戻す	形を商品の初期構成へ、色遺伝子を白＋白へ戻す操作。
有効なプレイ時間	PCソフトと接続してVRChatを利用し、離席などの一時停止を除いて数える時間。
スタート用5枚	初回と初期姿へのリセット時に使う専用5枚分。形4個＋白以外の色1個。通常チケットと分け、図鑑に登録しない。
採用する	ガチャに出た結果を、現在の姿へ使うと選ぶこと。結果の個数や特徴の種類ごとに採用数の上限を設けない。
見送る	今回の姿には使わない結果。選択終了時に破棄する。通常ガチャでは発見を図鑑に残す。
写真用カード	現在の猫・2色・特徴名をまとめて、友人やSNSへ見せるための画像。

新しい姿を、次の3回だけ守る。

部位も色も、変わった対象ごとに上書き保護を付ける。

部位通常遺伝・部位突然変異・色遺伝・色突然変異のすべてで、**新しく変化した部位または色を、次の3回の全体抽選から保護**します。変化したその回を「次の1回目」には数えません。

保護の間はその対象を置き換え候補から外します。ほかの部位や、保護されていない色は、それぞれの抽選条件に従って変化できます。

タイミング	その対象の扱い	抽選終了後の保護
変化した回	新しい特徴または色へ変わる。	これから3回を保護。
その次の抽選・1回目	上書きされない。	あと2回。
その次の抽選・2回目	上書きされない。	あと1回。
その次の抽選・3回目	この回も上書きされない。	この抽選の終了後に解除。
その次の抽選・4回目	ほかの条件を満たせば、再び置き換え候補になる。	保護が解除された状態。

数えるのは「同じ種類の抽選」ではなく、「5分ごとの全体抽選」です。

耳が変わったあとの色遺伝の回も、耳の保護を1回進めます。保護で何も起きなかった回も、ほかの保護を含めて1回進めます。

候補がすべて保護中なら、その回は今の姿で

選ばれた抽選カテゴリの対象がすべて保護中なら、その回は何も起きません。**別カテゴリへ再抽選しません**。たとえば2色が両方保護中に、色遺伝・色突然変異を引いた場合、耳や翼を代わりに変えることはありません。

保護する対象と、見た目への反映

部位の保護は、その部位の特徴を上書きから守ります。色の保護は、その色遺伝子上書きから守ります。**保護中の耳でも、共通の色遺伝子が変われば表示色は配色ルールに従って更新されます**。また、保

護中の色を使うパーツの形は、そのパーツ自体の保護状態に従います。

同じ色を2色分持っている場合も、新しく変わった対象の色だけに保護が付きます。画面では色名・色見本と残り回数で示します。

抽選の開始時点で保護されている対象は、その回の候補から外します。3回目を終えて解除されても、その3回目にさかのぼって変更することはありません。

保護は、自動の上書きを休ませる仕組み。

ガチャの採用、プリセット復元、初期姿へのリセットは、本人が行う操作として保護中でも実行できます。プリセットで変更した対象の保護は解除します。ガチャを引いた回数や採用した結果数を、5分ごとの全体抽選の回数へ加えることはありません。

まねっこでは、同じ内容のままなら新しい保護を付けません。実際に形または色が変わった対象だけを次の3抽選から守ります。ガチャから採用した対象へ新しい保護を付ける扱いは、24章の補足で分けて比較します。

毎日の続きと、制作に渡す約束。

PCの保存データを基準に、軽い通信と、安心して再開できる体験をつなぐ。

PCソフトを、現在のむにねこの基準に。

現在の9種類の形、2色の内部の役割、上書き保護、表示設定、プリセット、図鑑、時間、通常チケット、ガチャ結果をPC側で管理します。アバターを読み直したときの一時的な初期値で、PCに保存している姿を上書きする扱いにしません。

チケットと結果、結果と姿を、一緒に保存する。

段階	ひとまとまりで扱う内容
抽選を行うとき	消費したチケットと、出た結果。通常ガチャの図鑑登録。スタート用5枚は別の出所として管理。
採用する結果を確定するとき	採用した結果、反映した姿、保護の状態、見送って破棄した結果。
再起動・再接続のとき	保存済みの同じ結果・姿から続きを再開。接続待ちと保存済みの状態を画面で分ける。

抽選の結果は、演出やアバターへの表示より先に保存します。選択や表示の途中で中断しても、消費だけが残ったり、抽選をやり直して別の結果になったりしない流れにします。

通信は、必要な変化を中心に。

場面	設計の考え方
画面のカウントダウン・図鑑閲覧	PC内で表示を更新し、毎回全特徴を送信する処理と切り離す。
特徴・2色・表示設定の変更	必要になった状態の更新を反映する。
接続復帰・アバター変更	PCの現在の姿を揃え、保存済みの結果から再開する。

場面	設計の考え方
まねっこの比較	全項目の出どころを一体に揃えることより、比較・適用する一つの特徴を正常に受け取る。

まず受け取った値が正しく反映される小さな構成を作り、その後に同期容量の削減へ進みます。50bit以下は圧縮の目標として扱い、旧案の数字を新しい機能全体の完成値として流用しません。

制作の確認環境。

特徴のイラストを同じ位置・縮尺で重ね、形・共通の2色・表示切替を組み合わせ確認するビューアーを制作の入口にします。本文の既存イラストと表示リストは、この全特徴の重ね合わせビューアーや実機動作とは分けて扱います。

モデルは全特徴の柔らかい変形、白＋白でも読める顔、最大の装飾と変形時の干渉を確認します。非表示の特徴も後からへんしんするために必要な形として整理し、常時の無駄な処理や、同じ素材・動きの重複を抑えます。

操作を仕上げるときの補足。

次の折りたたみは、今回採用したルールとは別の操作設計の比較です。採用数を制限する案や、初期色の重みを変える案へ戻すものではありません。

同じ種類の結果を複数採用したときの反映順

ガチャの採用後と、まねっこの上書き保護

結果を選んでいる間のまねっこ

通常チケットが99枚になったとき

通常ガチャの形と色の出現割合

触って遊べる相棒が、
一緒に過ごす時間で少しずつ変わる。

まねっこで出会う時間、ガチャで姿を選ぶ時間、好きな姿へ戻る時間。初めて見る人が一つの遊びとして理解できるよう、むにねこの日常につなげます。

MUNI NEKO / CONCEPT EDITION 06

企画・体験・画面構成をまとめたHTML。Edition 05と、この会話の追加指示を統合。既存イラストを内包しています。

MUNI NEKO / CONCEPT EDITION 06

企画・体験・画面構成をまとめたHTML。Edition 05と、この会話の追加指示を統合。既存イラストを内包しています。