

UNITY / C#

STUDENT WELCOME

猫の箱

プログラマー向け 開発参加案内

興味を持ってくれた方へ。
「何を作るのか」「どう参加するのか」を、10分で。

スマートフォン向け 3D猫育成ゲーム

育成 × 箱庭 × 図鑑収集 × 放置 × 料理



30秒でわかる『猫の箱』

猫を「引く」のではなく、育てた結果として新しい猫と出会う。

猫と暮らす

複数の猫にご飯をあげ、家具を置き、ふれあいながら育てます。

● 料理をあげる

● 部屋をつくる

● 仲良くなる

● 育つ・進化する

気軽に遊ぶ

「適当に育てていたら
変な猫になった！」



やり込む

「この料理と家具なら
この猫を狙えるかも？」



どちらの遊び方も成立する育成設計を目指しています。

「作るものがない」から始まらない

ゲームに必要な素材・仕様は、すでにかなり揃っています。

780+

制作済み猫モデル

600+

料理モデル・料理差分

大量

家具・部屋・小物

100+

これまでの参加クリエイター

すでに存在する開発資産

- Unityプロジェクト / GitHub環境
- UIデザイン / アイコン / 2D素材
- モーション / エフェクト
- マスターデータ / 各種仕様書
- 家具配置など一部の基礎システム

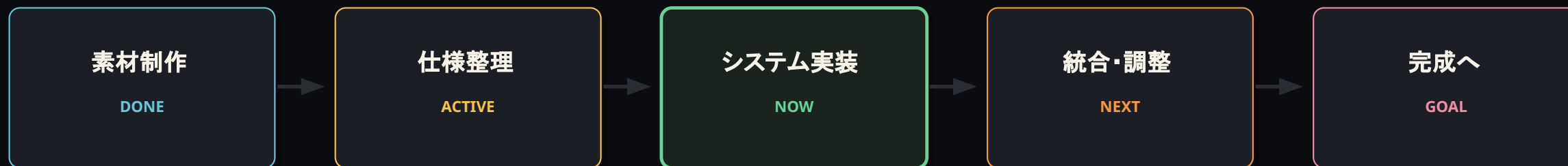
今の主題

素材を
「ゲームとして生きる
状態」
にする



いま一番おもしろい「接続」のフェーズ

素材と仕様を、実際に遊べるゲームへ。



ここでプログラマーが入る意味

静止していた猫が歩く。
料理が育成に効く。
家具が猫の行動に繋がる。

大きな機能だけでなく、小さな実装でも
「ゲームが一段進んだ」ことが画面で見えやすい時期です。



プログラマーにお願いしたい領域

全部ではありません。得意分野に合わせて分担します。



育成・進化

経験値 / レベル / 進化判定 / 育成パラメータ



猫の状態・AI

空腹 / 幸福 / 懐き / 状態管理 / 行動制御



料理・家具連携

料理効果 / 家具利用 / アセットとのシステム接続



データ・セーブ

マスターデータ / セーブ・ロード / データ設計



時間・報酬

時間経過 / オフライン / アイテム / 素材 / コイン



各種ゲーム機能

クラフト / 冒険 / ガチャ / UI機能 / 改修

+ 既存コードへの機能追加 / 不具合修正 / リファクタリング / 開発支援ツール / 最適化

「得意・興味」から担当を決めます

参加時に経験を聞いたうえで、無理のない入口を一緒に決めます。



「キャラクター AIを触りたい」

→ 猫の状態・行動制御



「セーブ周りが得意」

→ データ / 永続化



「UI実装をやってみたい」

→ 画面機能 / 接続



「データ管理が好き」

→ マスターデータ / ツール

チーム開発が初めてでも

まず小さなタスクから

既存コードと仕様を見ながら、
担当できる範囲を相談します。

「全部分かってから参加」
でなくて大丈夫です。



開発環境

共同制作に必要なものは、シンプルに揃えています。

Unity

ゲームエンジン

C#

言語

GitHub

バージョン管理

Discord

連絡・相談

Google Sheets

データ・進捗

Docs / PPT / Notion

仕様・資料

分からない部分は **Discord** で相談。既存コード・仕様を確認しながら進めます。

プログラマーだけでゲームを作る必要はありません

アート・UI・モーション・企画のメンバーが、それぞれの領域を制作しています。

Programming

3D

UI

2D / Illustration

Motion

Effect

Sound

Planning

Manga

Video / PR

コードを書いた先に、すぐ素材がある。

猫がいる 料理がある 家具がある UIがある モーションがある

→ だから、実装した成果がゲーム画面として見えやすい。



学生・チーム開発が初めての方も相談 OK

実務経験だけで判断しません。学校・個人制作でのUnity経験も歓迎します。



学校で Unity / C# を学んでいる

学習経験をチーム制作へ



個人ゲームを作ったことがある

個人制作から共同開発へ



GitHub のチーム開発が初めて

相談しながら慣れていきます

PORTFOLIO OK

**担当した実装を
制作実績として紹介でき
ます**

未公開情報については
掲載時期・範囲を事前相談

完成時はクレジット掲載予定

参加について

無理なく続けるために、最低限の連携だけお願いしています。



Discordで連絡が取れる

相談・確認の基本窓口



進捗を共有できる

小さくても状況が分かればOK



長期離脱時は一言

学校・仕事が忙しい時は相談



チームルールを守る

Git / データ / 未公開情報など

現在は有志共同制作のため、給与・制作報酬は発生していません。

作業量は一律ノルマではなく、参加できる範囲を相談して決めます。

興味が続いたら、次はここまで

参加を決める前に、実際の開発状況を見てください。

01

ゲーム画面・資料を見る

02

Discordで簡単にお話

03

経験・興味を確認

04

小さな担当から開始

一緒に、猫たちをゲームの中で動かしませんか。

小さな機能一つからでも大丈夫です。興味があれば、まず現在の画面と仕様資料をお見せします。

nekonohako.yom1.me

