

HELLOW HOLLOW NEVER END

3DCG ANIMATION
GREENLIGHT PACKAGE





忘れても、また君の友達になる。

終わる夏と、終わらない友情

高校最後の夏。五人のうち一人が消えた。

夢と意思を奪う王国へ、友を迎えに行く。

何もなくても友達でいる選択が、世界を取り戻す。

別れの不安 × 青春コメディ × 材質が消える3DCG

ログライン

友人の存在を忘れかけたヒカリが、仲間と王国へ戻る。

王国は、悲しみをなくすために人々の夢と意思を奪う。

少年は孤独な王と夢食いの友が、選び直す時間を作る。

欲しいもの：ずっと一緒。必要なもの：相手の自由。

作品フォーマット

項目	開発仮説
形式	20分×10話／スタイライズド3DCG
対象	13-24歳／日本発、英語圏へ展開
原版	日本語音声。初期テストは日英字幕
協業	日本の企画・演出＋海外CG制作パートナー

友を救う旅が、他者を知る旅になる



同じ夢を見た五人。ユウヤケだけが帰らない。
王を責めても、奪われた意思是戻らない。
王とテイパが友情を選び直し、五人は次の朝へ。

シリーズ前半

話	出来事	感情の転換
01-02	偽の友と、痛みのある夢	主役気分から他者への関心
03	ユウヤケを探して再入場	面白い夢が自分の問題になる
04	救出隊が分かれる	勇者への依存が崩れる
05	王をかばう友と被害者	共感だけでは解決できない

シリーズ後半

話	出来事	感情の転換
06-07	意思の喪失と救出失敗	帰還した四人も友を忘れる
08	四人になった公園	違和感を信じて引き返す
09	王とテイパの再選択	何もなくても友達だ
10	創作と帰還、進路へ	違う道でも関係は続く

三つの世界、一つの入口



現実には塗装と湿度。光の国は粘土と釉薬。

帝国では、表面の粒・色・影・反応が消える。

夢にも、破れないルールがある

ルール	ドラマへの効果
招待とロックの門	自由な瞬間移動で救出を省略しない
痛みは現実	冒頭の無敵は誇張・偽装と区別
テイパの夢食い	よい記憶も失う。万能修復はできない
クロイの折り面	人の生きた意思は直接編集できない

ヒカリ：自分の夢から、君の現実へ

17歳の高校三年生（仮設定）。

欲しいのは、五人の時間が続くこと。

武器を持たず、相手の選択を支える。



五人は、同じ未来を望まない



ユウヤケは寂しさを見つける。アサヒは理由を問う。

ツキは離れるのが怖い。ソラは格好よくありたい。

違いを消さずに、一緒に帰る。

クロイ：誰も去らない、空っぽの国



孤独をなくすという、甘い約束。

意思を奪えば、離れる自由もなくなる。

王の悪夢が拒まれたとき、支配は終わる。

ロック：友を運び、意思は運ばない



人型の鳥、公園の遊具、世界の守護者。
自分で判断し、疲れ、失敗し、それでも門を守る。
所有・量産・ペット課金の対象にしない。

王とテイパ：救いたかった、その先へ



悪夢を食べた善意が、よい思い出まで奪った。

罪悪感による従属をやめ、友でいると選ぶ。

空の器に、新しい時間を注ぎ直す。

光の国にも、誰かの願いがある



ハレとレムは、王が夢見た友情の形。

ラビは歌い、キリンは描き、ハザマは物語を書く。

回復を「魔法を浴びるだけ」にしない。

物語の小物を、手元へ



公園のロック、五色のループ、空の茶碗、絵本。

劇中で意味を持った後に、小ロットで試す。

薄い翼、冠、細い輪は量産時に耐久設計。

メインビジュアル三案



世界の対比／五人の群像／一人分の空白。

コピーは全媒体で同じ一文を使う。

30秒の映像で証明する感情



0-3秒：五人の影から、一つが消える。

14-21秒：仲間・敵・王・創作の意思。

21-30秒：翼の門、手を止める選択、ロゴ。

ティザー・アニメティック



18ショット・30秒。絵コンテ、参照、生成指示を同梱。

静止画編集による開発映像。完成CGアニメではない。

同梱MP4とサイトで再生。歌唱版は未制作。

主題歌：また、君の友達になる

日本語、120 BPM、4/4。ピアノと室内楽。

D-F#-E-A-B。失われた5音目を、最後に鳴らす。

15秒／30秒／90秒／224秒の制作仕様と歌詞。

30秒合成インストはタイミング確認用。

ラビの一音と、主題歌のモチーフを共有

日英で世界に入るサイト



全面映像、世界比較、人物、KV切替、資料。

音の再生・停止・音量、字幕、動きの低減。

ローカル確認版。公開や外部フォーム送信は未実施。

Roblox：仲間の夢を、置いていかない

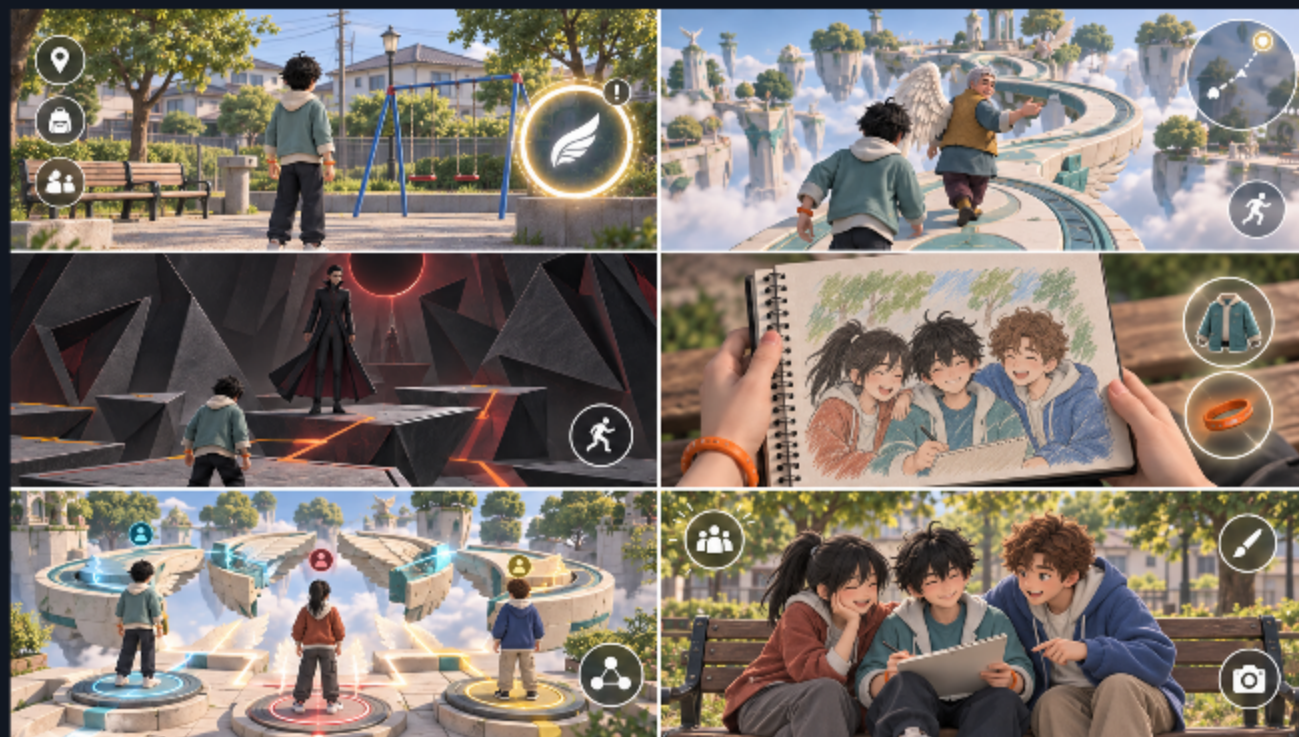


1-4人／1回8-12分。訪問者として記録のページへ。

橋を支え、道を見分け、仲間を待つ。

反復は記録の再演。原作の敵を復活させない。

ゲーム画面の完成イメージ



ホーム／探索／クロイ残像／報酬／協力。

15秒の概念映像を同梱。Roblox未実装。

協力のコアループ

- 01 願いを聞く
- 02 役割を選ぶ
- 03 橋を支える
- 04 全員で帰る
- 05 ページを残す

一人でも手順を変えて遊べる。友達枠を売らない。

GDDの実装基準

領域	設計
操作	移動・運搬・保持・合図／声なしで完遂
失敗	無料の復帰。離脱者の役割は手順変更
権限	サーバーが距離・進行・報酬・購入を検証
安全	成熟度質問票、通信権限、標準購入処理

ゲーム制作は、灰箱から判断する

段階	期間仮説	出口
試作+MVP	4週+8週	橋1つ、1ページ、保存、ソロ対応
α	8週	3ページ、4人、残像ボス、モバイル
β + 公開準備	6週+4週	安全、保存、不正入力、監視
チーム	6-9人	デザイン、Luau、CG、UI、QA

視聴した感情を、参加する行動へ

- 01 短尺で出会う
- 02 本編で知る
- 03 ゲームで待つ
- 04 歌を口ずさむ
- 05 絵本を残す

同じキャラクター、同じ制約、同じ友情の価値を共有。

市場接点と、検証すべき需要

Roblox Q2 2026：DAU 1.2億超、利用時間290億超。

規模は本作の流入保証ではない。完了と再訪を先に測る。

Netflixの作品・音楽接点は継続接触の参考にする。

出典：Roblox株主書簡／Netflix公式、2026-09-15参照

ベンチマークから採る制作判断

観察	本作への適用
作品と音楽の反復接触	ラビの歌と主題歌を接続
参加できる表現	描く・書く・歌うを小さく開く
公開後の関連展開	反応を見て絵本・造形商品へ
大ヒットの数字	本作の売上予測には転用しない

公開前後のカレンダー

時期	供給	検証
-12~-8週	KVテスト、会話、ティザー	異常と関係を理解できるか
-6~-2週	ロック日常、歌、ゲーム試験	親しみ・自発的参加
公開~10週	各話+短尺2本+記録ページ	完走・次話・再訪
11週以降	制作ノート、少量商品	運用負荷と粗利

36か月の段階発注

期間	成果物	責任者
M1-3	脚本・ルック・試写	EP／監督
M4-8	3-5分パイロット・ゲーム試作	制作P／CG監督
M9-24	10話・ゲーム β	ラインP／ゲームP
M25-36	公開・運営・次期判断	マーケP／事業P

予算は、ゲートごとに確定する

Phase	税別仮説
開発＋パイロット	3,800万–7,500万円
本制作（ゲーム含む）	2.5億–5.0億円
公開＋継続運営	5,000万–1.0億円
合計＋予備費15%	3.887億–7.7625億円

検証前の企画仮説。実績・確定予算ではありません。

自社販売の三つの仮説

仮説	保守	標準	上振れ
到達者	10万人	50万人	200万人
有料転換	0.5%	1%	2%
年購入単価	2,000円	3,000円	4,000円
総売上	100万円	1,500万円	1.6億円

検証前の企画仮説。実績・確定予算ではありません。

ファンテストとGreenlight指標

対象	仮の判断基準
映像	5秒継続60％／30秒完視聴35％
理解	友情・記憶への自発言及50％
ゲーム	初回完了55％／D1 20％／D7 8％
判断方法	定性試写＋500以上の新規コホート

検証前の企画仮説。実績・確定予算ではありません。

制作リスクと対策

リスク	対策
夢が万能になる	誇張と共有夢を区別、媒体間監査
悲しみの否定	悲しい日も友と生きる台詞へ
3DCGコスト増	羽と折り床の3カットを先に試作
文化・権利・造形の揺れ	監修、引用置換、モデル前に清書

共同製作の役割

パートナー	担当
原案権利者・EP	IPと変更承認、全媒体の統一
監督・日本制作	脚本、芝居、原版音声
CG制作会社	モデル、リグ、アニメ、照明
ゲーム・音楽・配信	実装運営、原盤、地域の展開

進行・改訂・停止を決める

- 01 原案と権利
- 02 ルックと理解
- 03 パイロット
- 04 資金と契約
- 05 公開と運営

各段階で承認。未達は一度改訂し、範囲縮小や停止も選ぶ。

次の発注は、3カットと3分

まず原案翻案、タイトル表記、20分×10話を確認。

3DCGルック3カットと3分パイロットの見積を取得。

定性試写とゲーム灰箱の結果で本制作を判断。

求める協業：共同開発、CG制作、配信、ゲーム運営

出典と素材の区分

原案DOCX：人物・関係・結末を段落番号で照合。

Roblox：Q2 2026株主書簡、Creator Hub各仕様。

Netflix：視聴報告と2026年6月の一周年記事。

文化：Metropolitan Museumのバク資料。

全リンク・参照日・未確認点は同梱の出典台帳へ。