

6/10の配信内容と詳細

※本資料は6/10公開のYouTube Liveにて使用した資料に加筆・追記した内容となっております

1.クラウドファンディングの今後について

▶【6/17追記】リターン内容の変更について情報追記いたしました

2.今後の開発について

3.皆様からいただいたご質問の回答のまとめ

1.クラウドファンディングの今後について

- CAMPFIREのプロジェクトは清算させていただきたい
 - 大変申し訳ないのですが、現時点で**制作済みのものを使ったリターン内容に変更**させていただきたい。
- 7月15日から**順次リターン**をお送りする予定です
 - 変更後の**リターンの詳細はP.3～4**をご覧ください。
 - 変更後のリターンではなく**ご返金希望の方はP.5～6**をご覧ください。

リターン名	変更前	変更後
500円コース	①クレジット表記	①PC&スマホ用待ち受け画像（各1枚ずつ）
1,000円コース	①ダウンロードキー ②ベータ版プレイ権 ③クレジット表記	①PC&スマホ用待ち受け画像（各1枚ずつ） ②デザイン集（約10ページ・データ）
3,000円コース	①ダウンロードキー ②サウンドトラック(データ) ③クレジット表記	①PC&スマホ用待ち受け画像（各1枚ずつ） ②デザイン集 ③サウンドトラック（約10曲・データ）
5,000円コース	①ダウンロードキー ②ダル宿オリジナルTシャツ or サウンドトラック(CD+データ) or 前日譚ショートノベル ③クレジット表記	①PC&スマホ用待ち受け画像（各1枚ずつ） ②デザイン集（約10ページ・データ） ③ダル宿オリジナルTシャツ or サウンドトラック(約10曲・データ) or 前日譚ショートノベル（賽助氏執筆分1編16ページ・データ）

リターン名	変更前	変更後
9,000円コース	<ul style="list-style-type: none"> ①ダウンロードキー ②ダル宿オリジナルTシャツ ③サウンドトラック(CD+データ) ④クレジット表記 	<ul style="list-style-type: none"> ①PC&スマホ用待ち受け画像(各1枚ずつ) ②デザイン集(約10ページ・データ) ③ダル宿オリジナルTシャツ ④サウンドトラック(約10曲・データ)
13,000円コース	<ul style="list-style-type: none"> ①ダウンロードキー ②前日譚ショートノベル ③オリジナルTシャツ ④サウンドトラック(CD+データ) ⑤クレジット表記 	<ul style="list-style-type: none"> ①PC&スマホ用待ち受け画像(各1枚ずつ) ②デザイン集(約10ページ・データ) ③ダル宿オリジナルTシャツ ④サウンドトラック(約10曲・データ) ⑤前日譚ショートノベル(賽助氏執筆分1編16ページ・データ)
30,000円コース	<ul style="list-style-type: none"> ①ダウンロードキー ②ベータ版プレイ権 ③クレジット表記 ④NPC命名権 	<ul style="list-style-type: none"> ①PC&スマホ用待ち受け画像(各1枚ずつ) ②デザイン集(約10ページ・データ) ③ダル宿オリジナルTシャツ ④サウンドトラック(約10曲・データ) ⑤前日譚ショートノベル(賽助氏執筆分1編16ページ・データ)

1.クラウドファンディングの今後について

・ご返金について

→ご返金希望の場合は**6月30日まで**にその旨ご連絡をお願いいたします。(ご連絡手順は**P.6**をご覧ください)

→ご返金は**7月1日**から順次お振込みいたします。ご連絡の際に**お振込口座のご記載**をお願いいたします。

※7月1日以降はご返金の受付が出来なくなってしまうのでご注意ください。

1.クラウドファンディングの今後について

・ご返金の連絡について

→下記ページのCAMPFIRE **メッセージ機能**からご返金希望の旨ご連絡下さい。

【支援ページ】

<https://camp-fire.jp/projects/view/473225>

※ページ右側に
右図のボタンがあります

「ダルマ島の宿屋さん」という経営シミュレーションゲームを制作中のProject Dharmaの代表を務めております。つい最近まで実際にホテルの支配人だった経験を活かし、本格的な宿 [もっと見る](#)

 [PDharma2021](#)

 daruyado.gamenantoka.com/

 [メッセージを送る](#)

2.今後の開発について

- ダルマ島の宿屋さんの開発は続行いたします
 - モックを2人体制で制作
 - GPB: Connect@BitSummitへのエントリー
 - 講談社ゲームクリエイターズラボへの応募
 - パブリッシャーへの直接営業等
- 仮にパブリッシャーからの資金提供が決まった場合
ゲームの内容が大幅に変わる可能性がございます

3. 皆様からいただいたご質問の回答のまとめ

- ・返金が多額となった場合は一括で返金可能なのか？

→大変申し訳ないのですが、金額によっては一括でご返金が出来ない場合がございますので、その場合は順次ご返金の対応を行ってまいります。

- ・第二弾のクラウドファンディングの開催予定はあるのか？

→当初の予定では第二弾も行う予定でしたが、リリース時期が未定であること、第一弾の支援者の皆様に裏切ってしまう状況であることから、現時点では第二弾を行う予定はございません。

- ・リリース期限を設けるつもりはあるのか？

→現時点で期限を明確にお伝えすることはできませんが、期限を設けることも選択肢のひとつとして考えております。

3.皆様からいただいたご質問の回答のまとめ

- ・エンジニアに必要な工数はどれくらいの見込みか？

→これまで見積もりをお願いしてきた企業・個人のエンジニアさんのお話では、現時点の企画のボリュームでは12～15人月程度と見込んでおります。

- ・「協力する」と言っている方が数人いるが、なぜお願いすることを躊躇うのか？

→現時点では最初のエンジニアさんに提示した条件と同じ条件でしかご提案することができず、同じ条件で挑めば同じ失敗に繋がる可能性があると感じているからです。前回の失敗から臆病になっていることは否めません。

- ・スタッフへの支払いはしっかりしているのか？

→これまで要求いただいた分に関しては全てお支払い済みです。未だお支払い出来ていない分は、リリース後に出た利益の〇%というお話でお約束頂いている方々のお支払い分になります。

3.皆様からいただいたご質問の回答のまとめ

・集まった支援金はどのように使われたのか？

→追加のアートワーク制作、ドット絵制作、シナリオ制作等で活用させていただきました。

・Danは今後もゲームなんとかに出演するのか？

→現時点では、Danがゲームなんとかを脱退という方向性は考えておりませんが、リターン及び返金対応等で一時的にDanの出演回数は減る状況にあります。Danが出演することでご不快な想いを持つ方がいらっしゃるの承知しております。申し訳ございません。今後の活動方針については、こへいさんHARUさんとも十分に話し合っ決めていきたいと思ひます。

・今後の開発進捗の報告はどうするのか？

→現在、協力いただける方と2人体制でモック制作を行っております。その内容や、イベント・コンテストへの参加をYouTube及びX(旧Twitter)にて、少なくとも月に1度はご報告申し上げます。よろしくお願ひいたします。