

表4ソデ

カバー表4

CHRONICLE COLLECTION #00X

カバー表1

表1ソデ

↑  
塗り足し分3mmが必要です。  
↓

カバー表4はフリーデザインです。  
【必要な素材】  
●タイトルロゴ  
●キービジュアル  
●メーカーロゴ  
●キャラクターイラスト  
●キーカラー  
など

公式アーカイブBOOK

↑公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。  
色と配置は任意に選べます。

完全限定発行  
S.N. 001/300

↑シリアルナンバーを入れることもできます。【オプション】  
色と配置は任意に選べます。

カバー背

↑公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。  
色は任意に選べます。

カバー表1はフリーデザインです。  
【必要な素材】  
●タイトルロゴ  
●キービジュアル  
●メーカーロゴ  
など

公式アーカイブBOOK

↑公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。  
色と配置は任意に選べます。

↑  
塗り足し分3mmが必要です。  
↓

げんそうめいきゅうぶんがくかん  
幻想迷宮文学館  
Quintessenz de Labyrinth Bibliothek

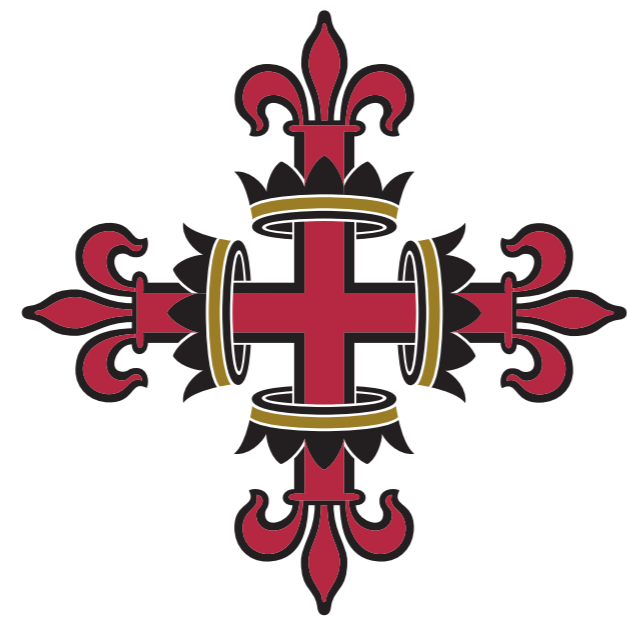
公式アーカイブBOOK

完全限定発行  
S.N. 001/300

げんそうめいきゅうぶんがくかん  
幻想迷宮文学館  
Quintessenz de Labyrinth Bibliothek

公式アーカイブBOOK





完全限定発行  
S.N. 001/300



# 魔導騎士戦記

公式アーカイブBOOK

# 紫闇の刻

— Sion no Toki —

公式アーカイブBOOK

完全限定発行  
S.N. 001/300

# 紫闇の刻

— Sion no Toki —

公式アーカイブBOOK



私、普通の学生なのに  
突然できた12人の兄に  
愛されすぎちゃバい!

完全限定発行  
S.N. 001/300



私、普通の学生なのに  
突然できた12人の兄に  
愛されすぎちゃバい!

公式アーカイブBOOK





# MASQUERADE NIGHTMARE

完全限定発行  
S.N. 001/300

# MASQUERADE NIGHTMARE



公式アーカイブBOOK



表4

表1

証

カバーデザインを流用しますので、  
表紙用の素材は不要です。

げんそうめいきゅうぶんがくかん  
**幻想迷宮文学館**  
Quintessenz de Labyrinth Bibliothek

公式アーカイブBOOK

げんそうめいきゅうぶんがくかん  
**幻想迷宮文学館**  
Quintessenz de Labyrinth Bibliothek

公式アーカイブBOOK





## CHRONICLE COLLECTION #00X

↑公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。  
色と配置は任意に選べます。

【必要な素材】  
●タイトルロゴ  
●キービジュアル  
●メーカーロゴ  
など

## 公式アーカイブBOOK

↑公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。  
色と配置は任意に選べます。

表紙の裏  
紙白になります。

CHRONICLE COLLECTION #001

げんそうめいきゅうぶんがくかん  
**幻想迷宮文学館**  
Quintessenz de Labyrinth Bibliothek



公式アーカイブBOOK



↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

【必要な素材】  
台割から作成しますので  
素材は不要です。

【必要な素材】  
●タイトルロゴ  
●キービジュアル  
●キャラクターイラスト  
●キーカラー  
など

003

## ILLUSTRATION GALLERY

— イラストギャラリー —

009

## CHARACTER

— キャラクター —

017

## STORY ARCHIVE

— 物語 —

プロローグ 018

第1章 最初の分室 024

第2章 消えた12人の来館者 030

第3章 閉架文学室 036

第4章 ピアノホール 042

第5章 哲学教室 048

第6章 絶望と希望と 054

第7章 文学の定義 060

第8章 最後の謎 066

エピローグ 072

079

## GAME DATA

— ゲームデータ集 —

089

## STAFF ROOM

— 開発室 —

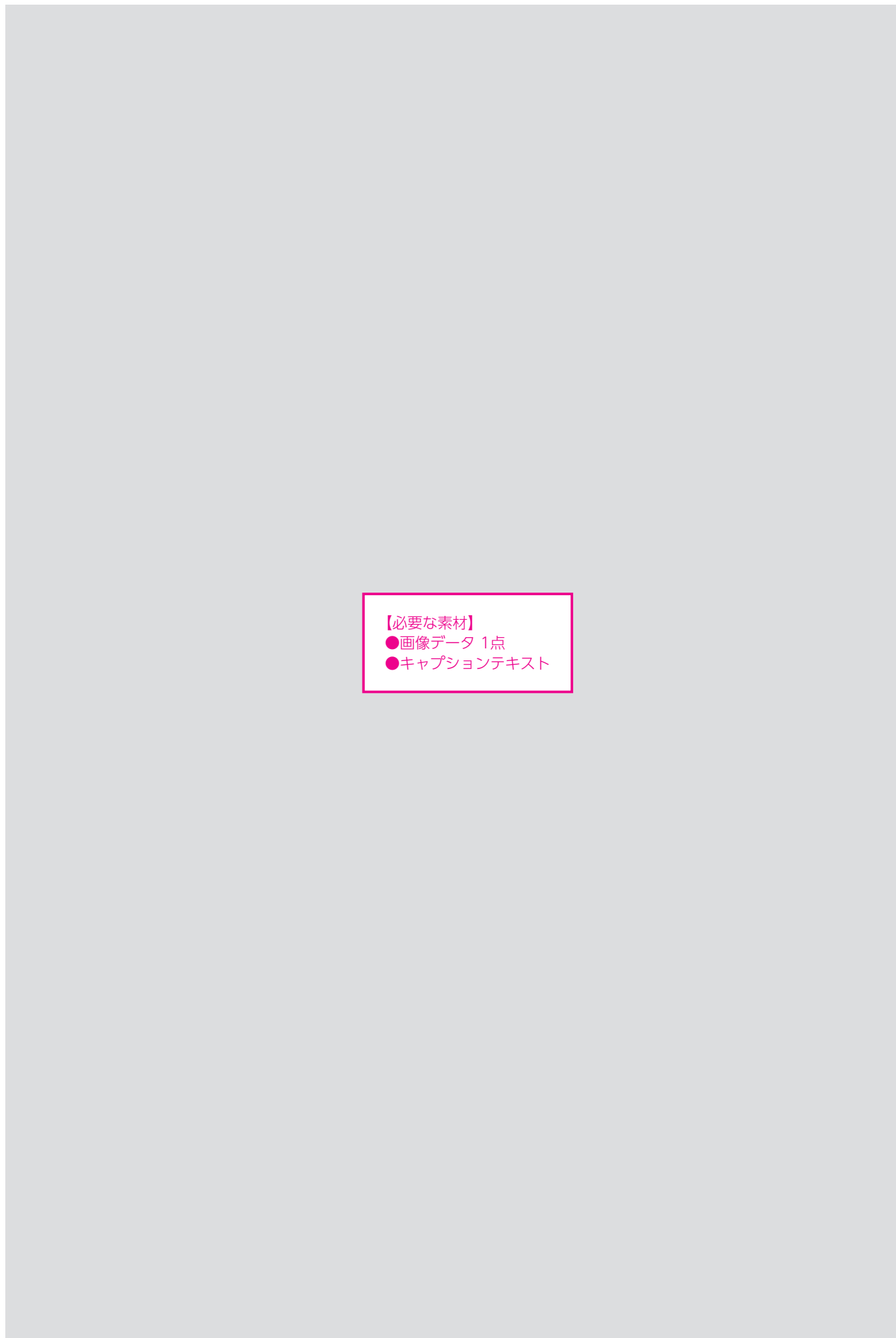


# ILLUSTRATION GALLERY

— イラストギャラリー —

↓ 枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

1枚絵①

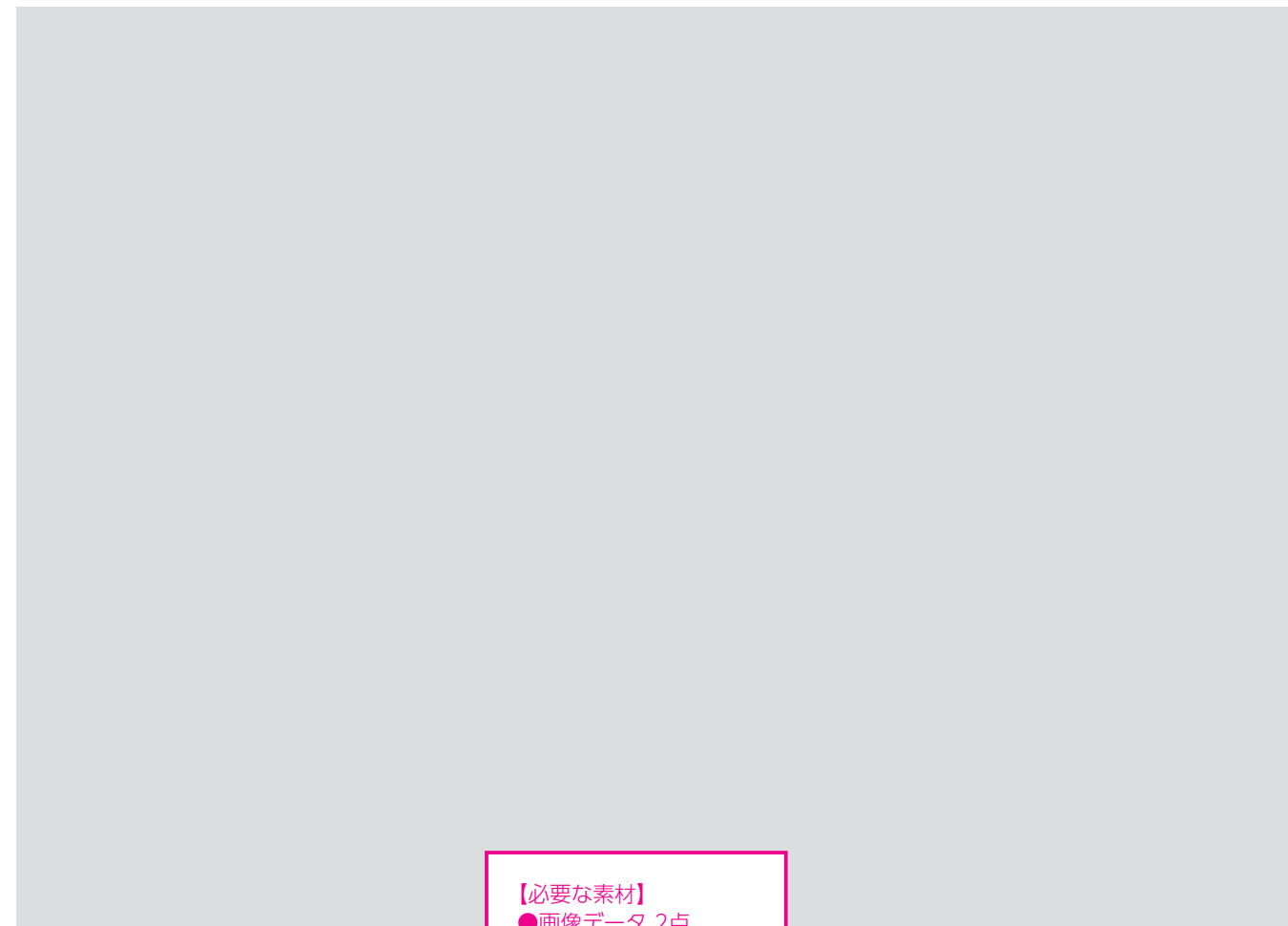


【必要な素材】

- 画像データ 1点
- キャプションテキスト

キャプション

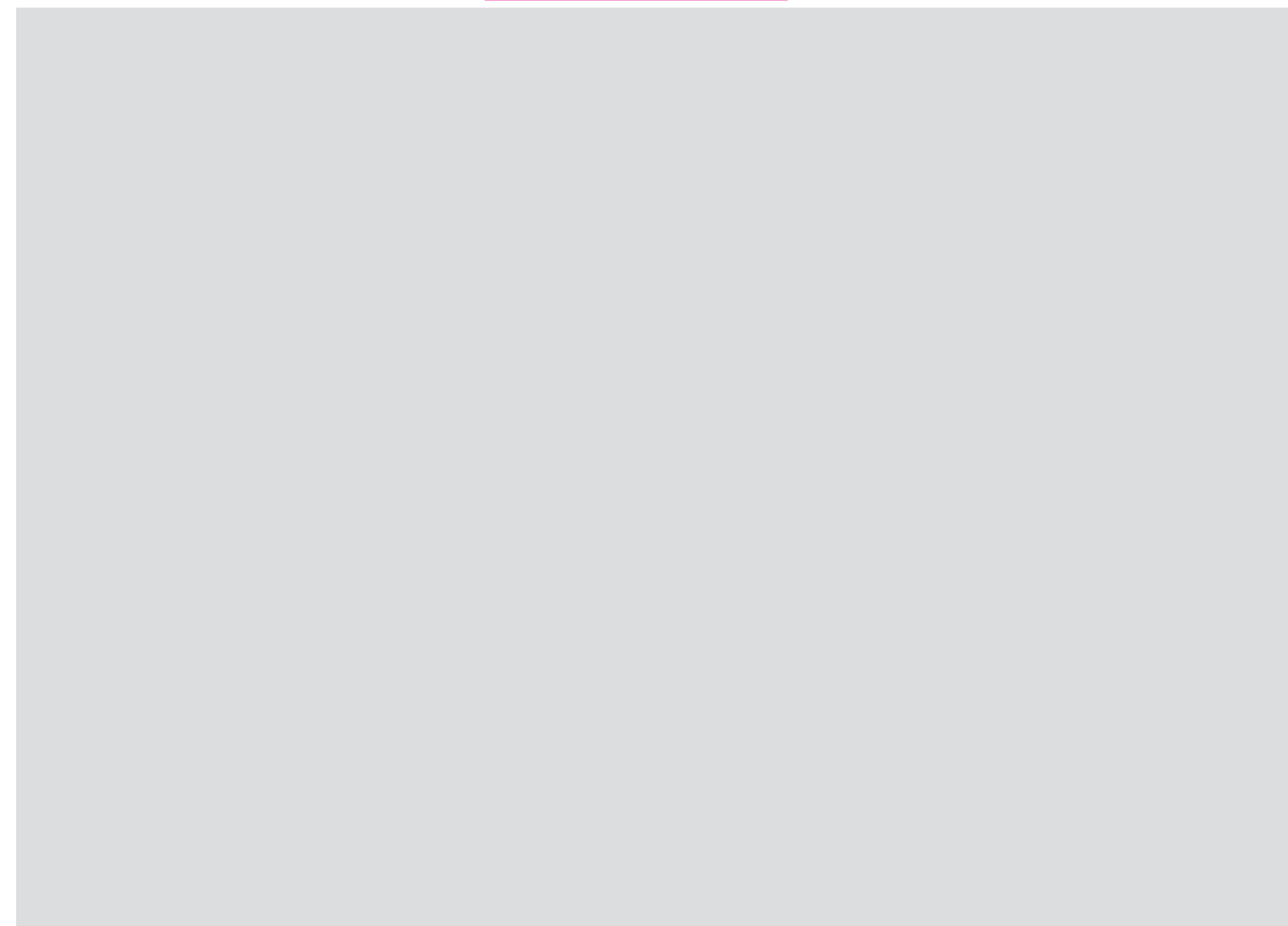
1枚絵②



【必要な素材】

- 画像データ 2点
- キャプションテキスト

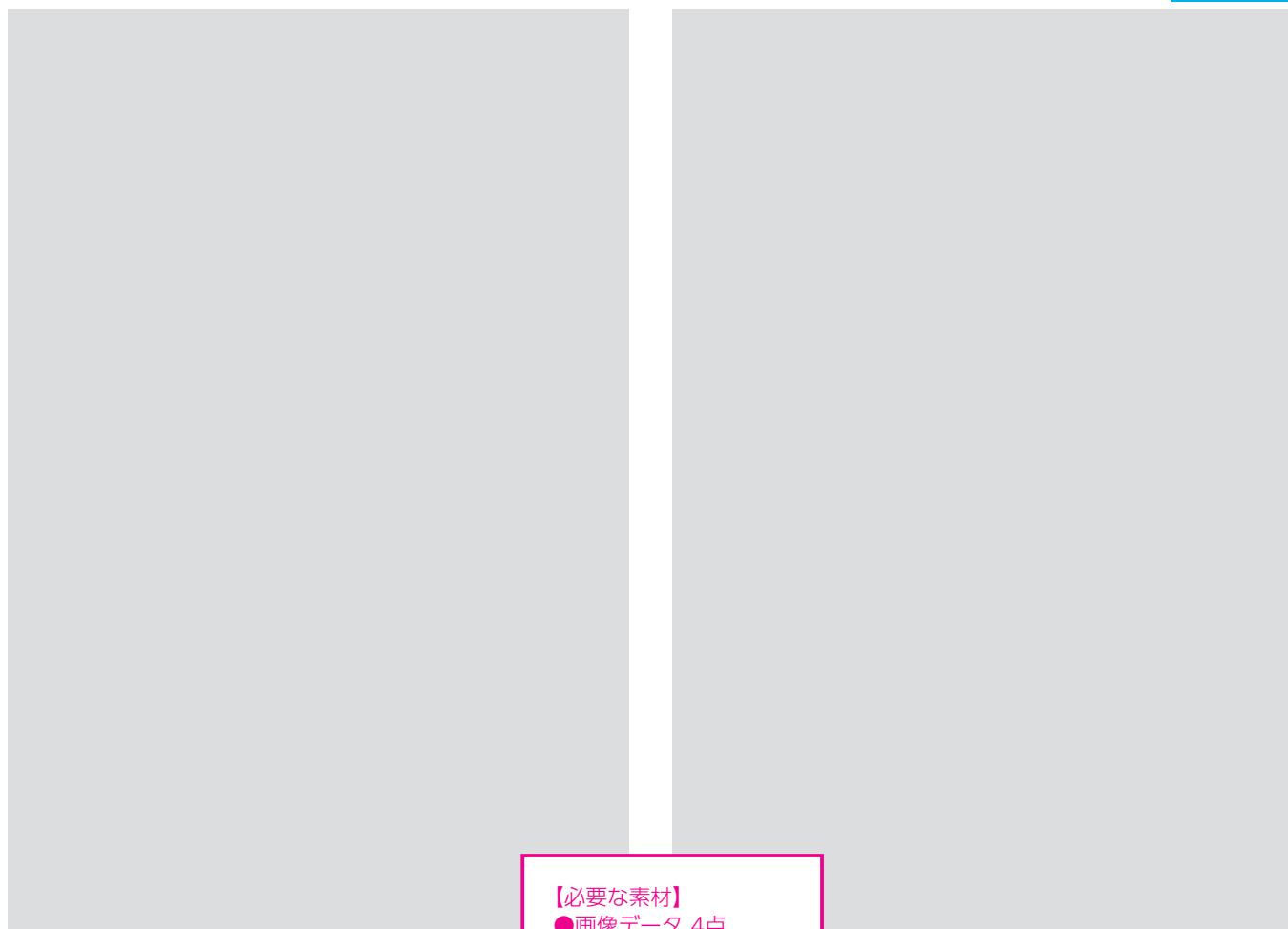
キャプション



キャプション

↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

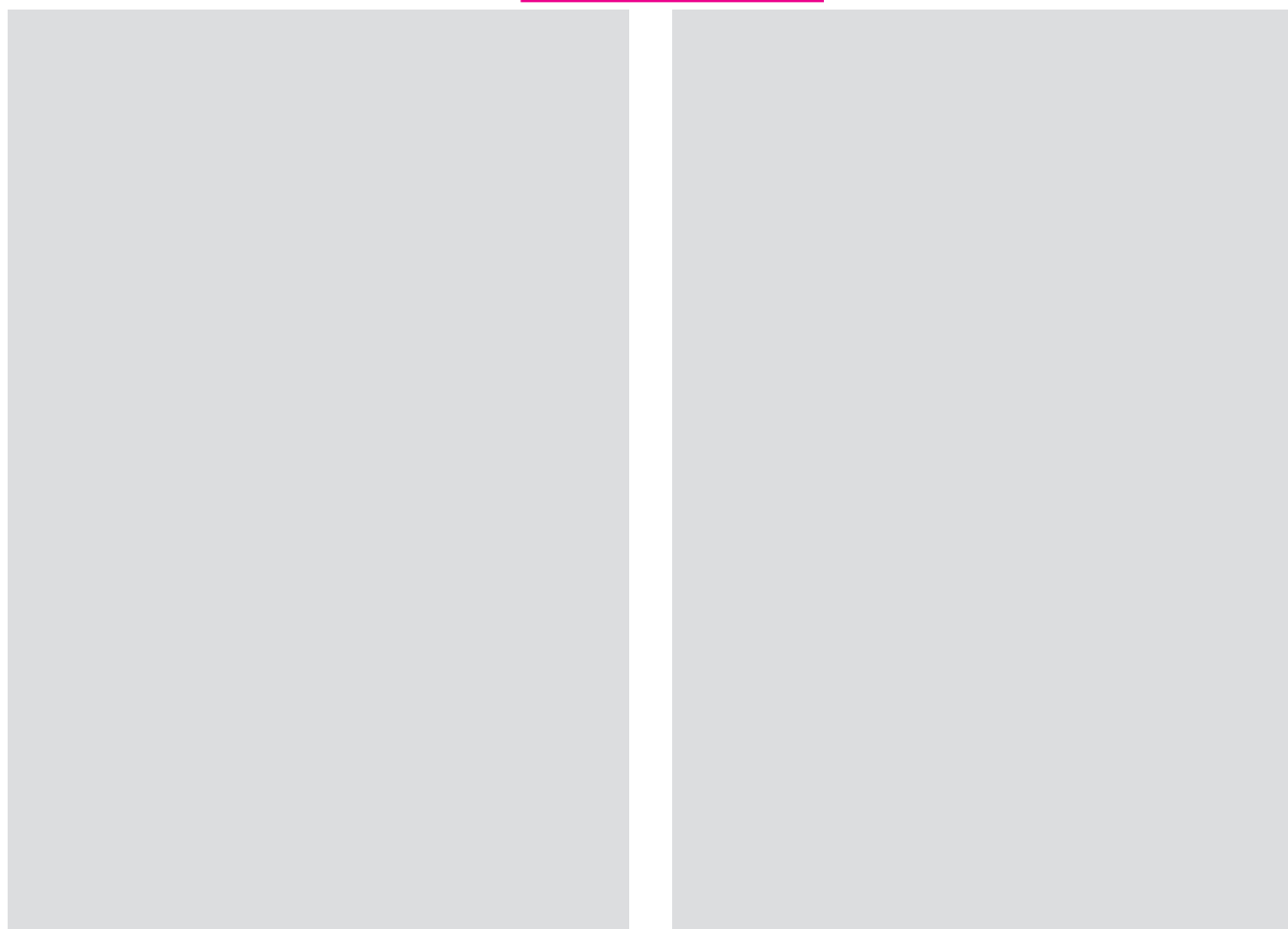
1枚絵④



キャプション

【必要な素材】

- 画像データ 4点
- キャプションテキスト



キャプション

キャプション

1枚絵⑥

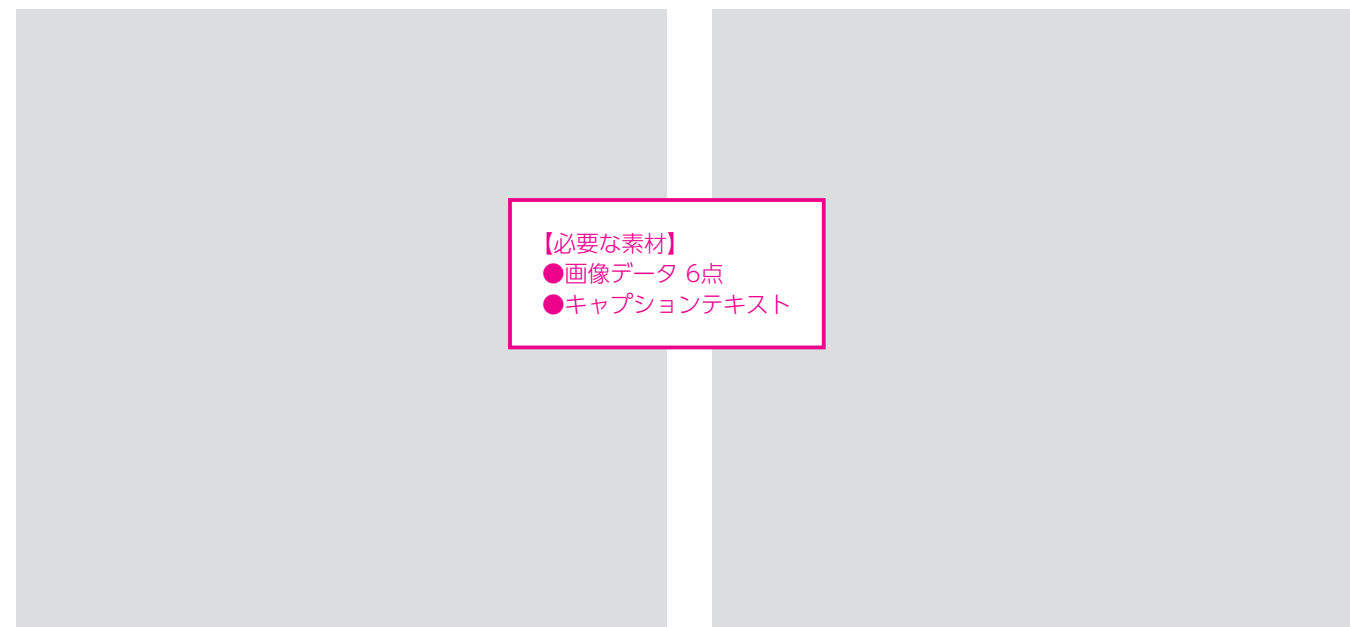


キャプション

キャプション

【必要な素材】

- 画像データ 6点
- キャプションテキスト



キャプション

キャプション

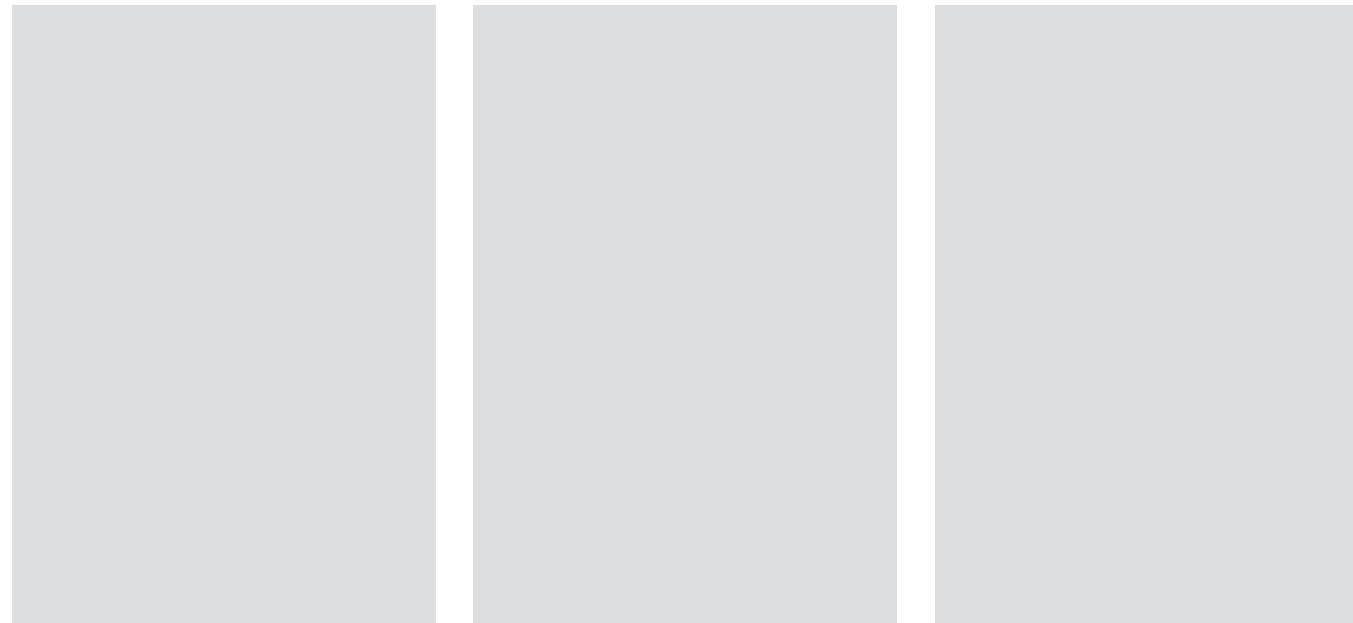


キャプション

キャプション

↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

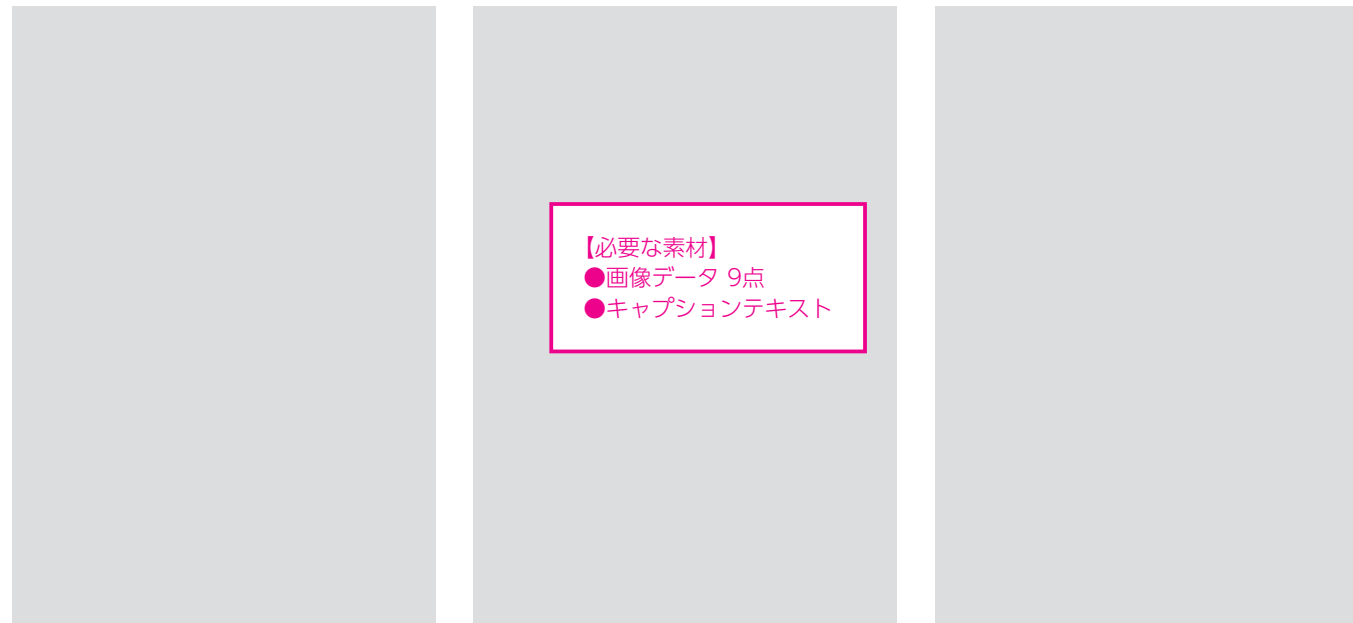
1枚絵⑨



キャプション

キャプション

キャプション

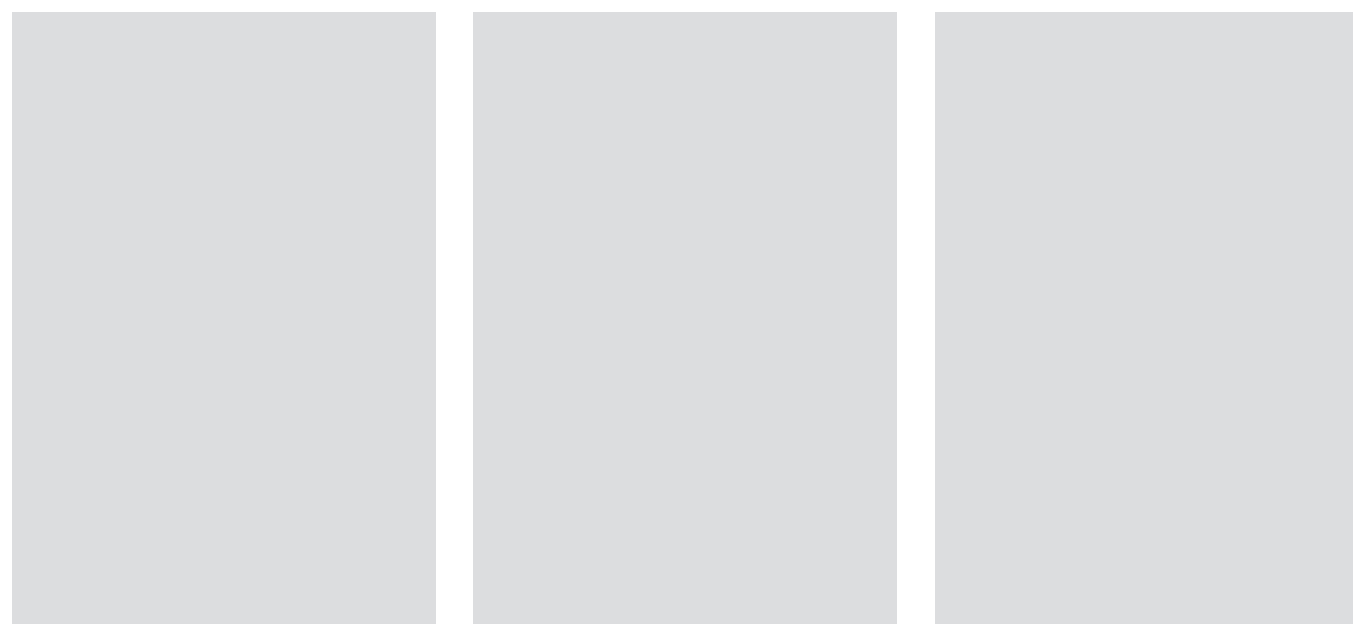


キャプション

キャプション

キャプション

【必要な素材】  
●画像データ 9点  
●キャプションテキスト



キャプション

キャプション

キャプション

1枚絵⑩



キャプション

キャプション



キャプション

キャプション



キャプション

キャプション

【必要な素材】  
●画像データ 10点  
●キャプションテキスト



キャプション

キャプション



キャプション

キャプション



メインイメージイラスト



ティザーキャンペーンイメージイラスト



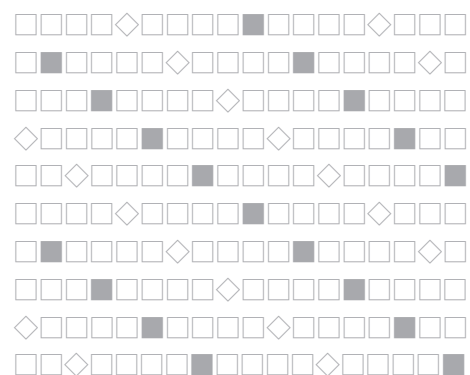
ティザーキャンペーンイメージイラスト



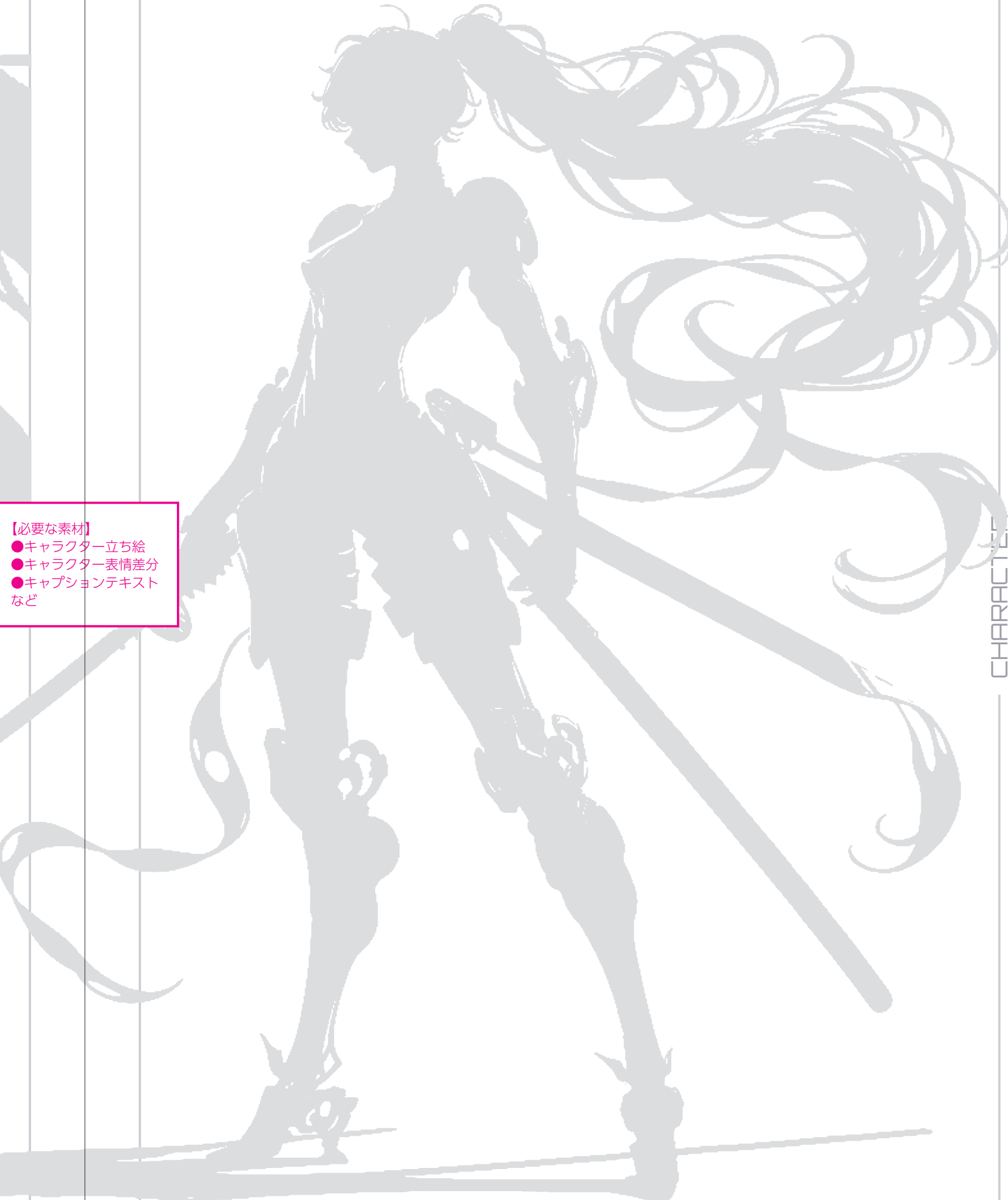
↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

# Xxxx

—●●●●●●●●—



【必要な素材】  
●キャラクター立ち絵  
●キャラクター表情差分  
●キャプションテキスト  
など



CHARACTER

CHARACTER

↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

キャラクター①

Xxxx

—●●●●●●●●—

□□□□◇□□□□■□□□◇□□□□  
□■□□□□◇□□□□■□□□□◇□  
□□□■□□□□◇□□□□■□□□□  
◇□□□□■□□□□◇□□□□■

●●●●●●●●  
●●●●●●●●  
●●●●●●●●

【必要な素材】  
●キャラクター立ち絵  
●キャラクター表情差分  
●キャプションテキスト  
など

CHARACTER



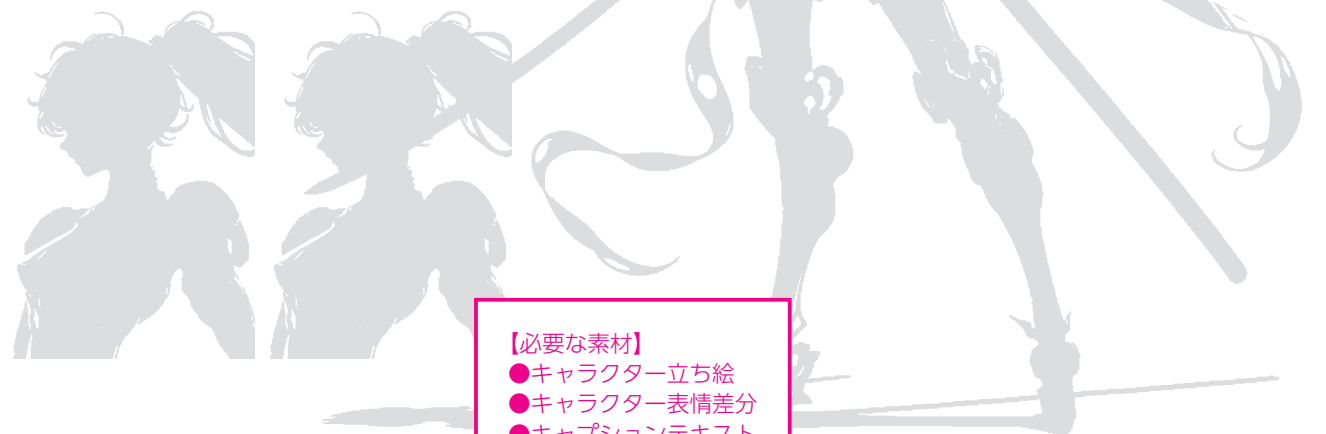
キャラクター②

Xxxx

—●●●●●●●●—

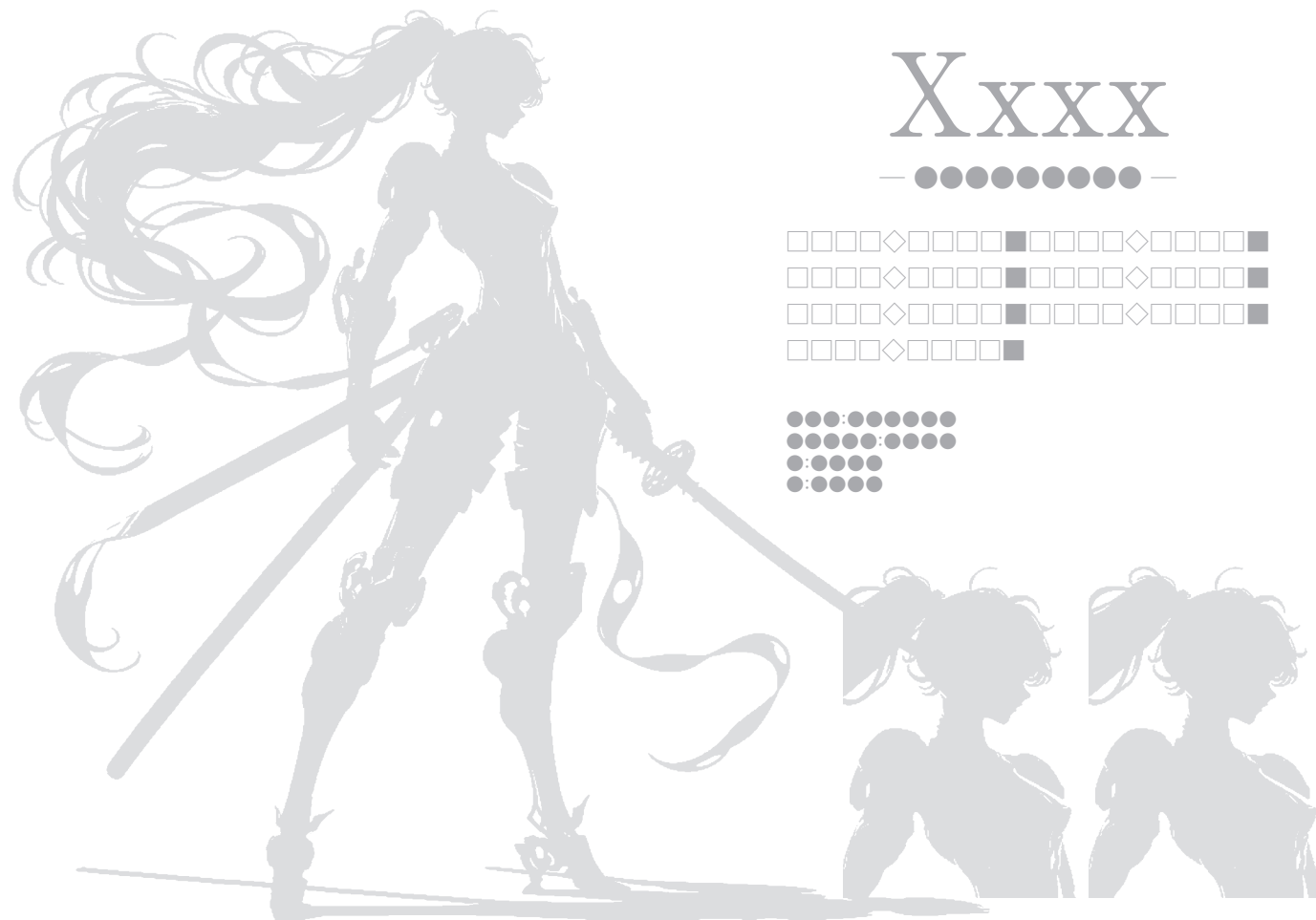
□□□□◇□□□□■□□□◇□□□□■  
□□□□◇□□□□■□□□◇□□□□■  
□□□□◇□□□□■□□□◇□□□□■  
□□□□◇□□□□■

●●●●●●●●  
●●●●●●●●  
●●●●●●●●



【必要な素材】  
●キャラクター立ち絵  
●キャラクター表情差分  
●キャプションテキスト  
など

CHARACTER



Xxxx

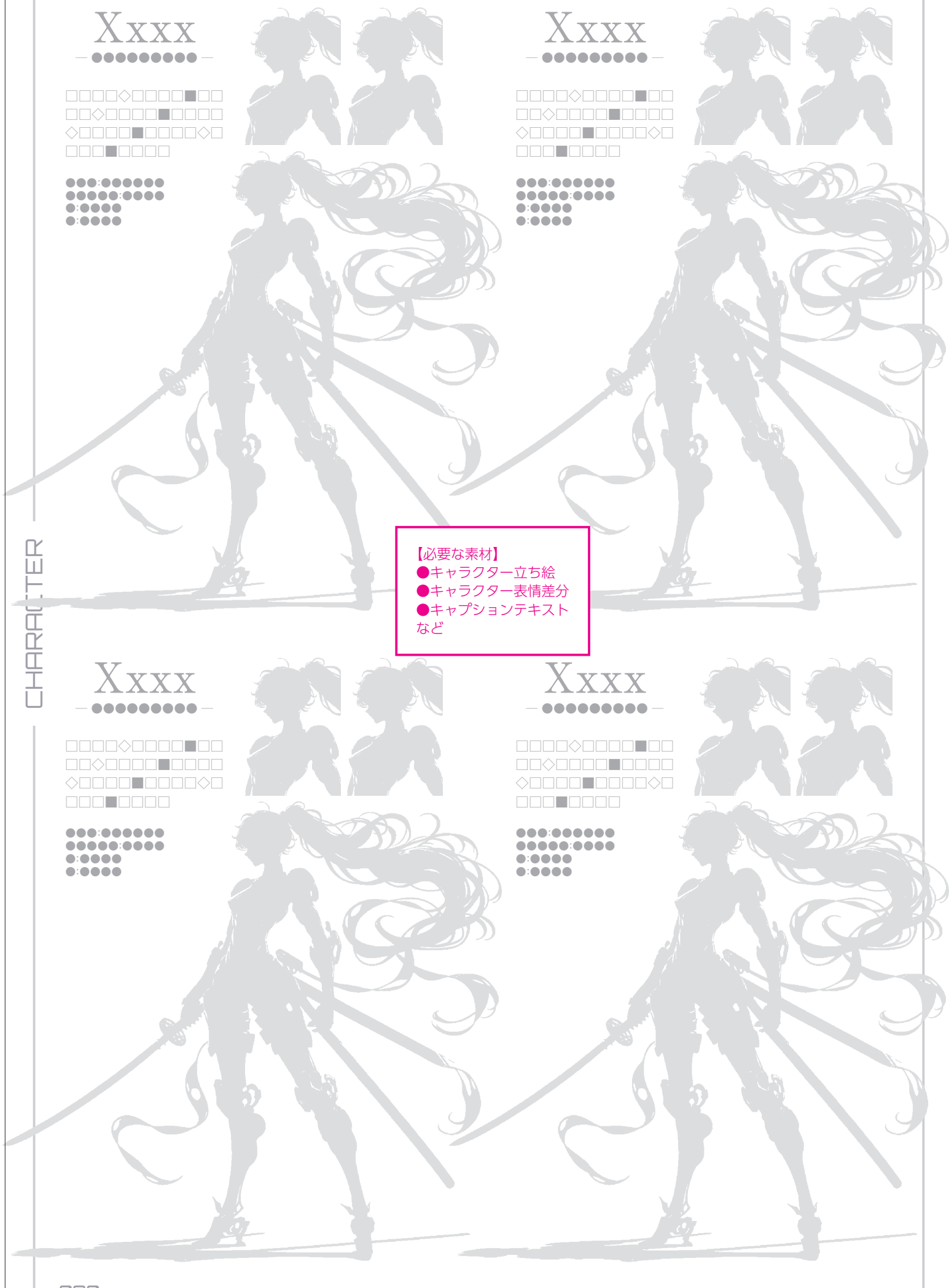
—●●●●●●●●—

□□□□◇□□□□■□□□◇□□□□■  
□□□□◇□□□□■□□□◇□□□□■  
□□□□◇□□□□■□□□◇□□□□■  
□□□□◇□□□□■

●●●●●●●●  
●●●●●●●●  
●●●●●●●●

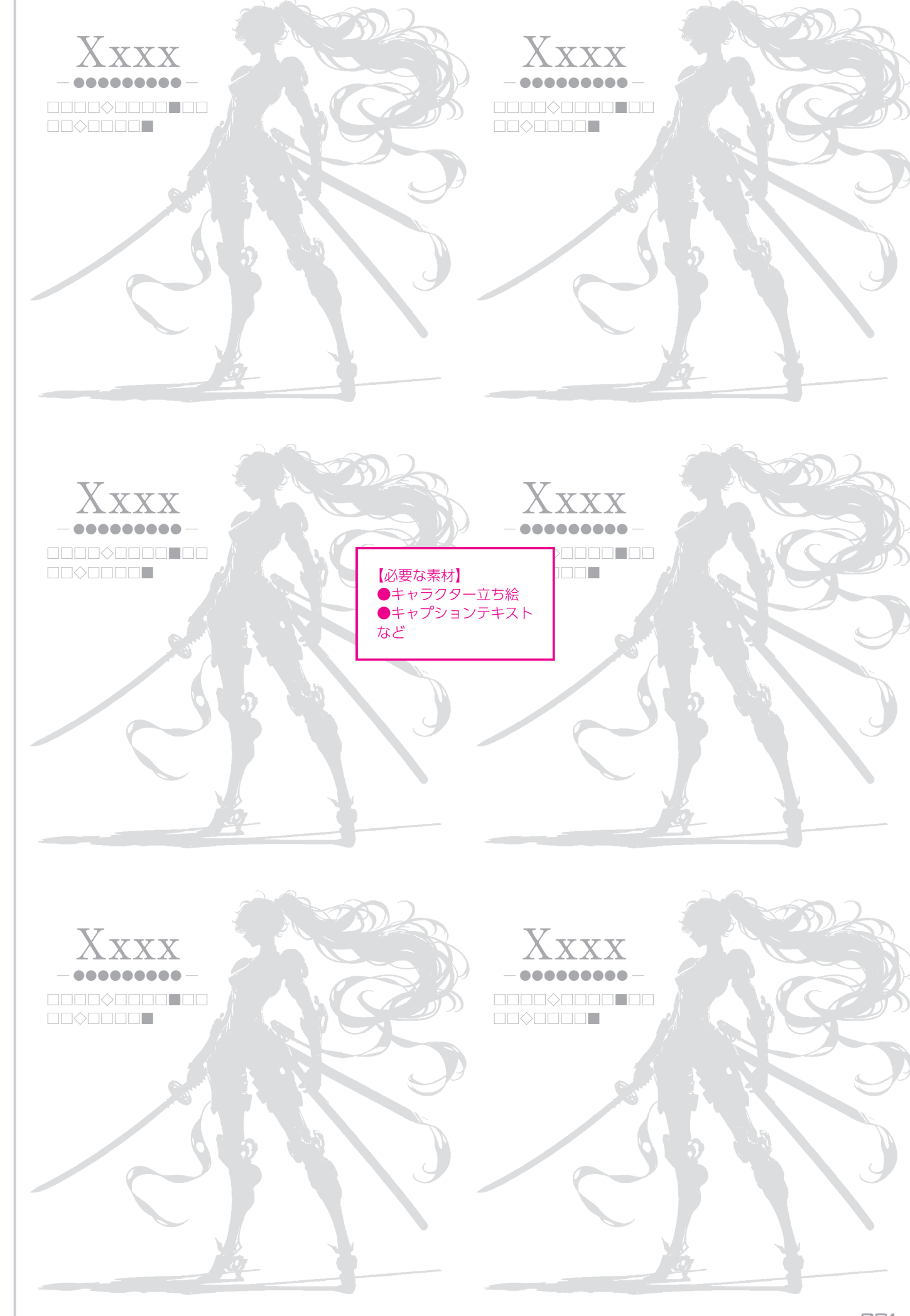
↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

キャラクター④



CHARACTER

キャラクター⑥



CHARACTER

「謎を解いて、ぜったいに帰るんだ」



# PLAYER

— 主人公・読み手 —

好奇心旺盛な10歳の少女・志桜里(ユーザー設定で変更可)。常に冒険心をくすぐる本を手にとり図書館を探検し、不意に秘密の通路に迷い込む。

### 幻想(クヴァインテッセツ)の解放

物心ついた頃から本に囲まれて育った主人公は、文学作品に込められた(想い)を、特に意識することなくごく自然に読み取ることができる。



ザ・ストーリー・イズ・オーバー!!  
「文学読解! 幻想解放!」  
クヴァインテッセツ・リリース!

「迷宮文学館へようこそ。あなたは13人目の来館者よ」



# KIRITSUBO YUKARIKO

— 桐壺紫子 —

謎多き古い文学館の司書。知識豊富で、静かな風貌の中に鋭い洞察力を秘めている。常に古いロケットペンダントを身につけている。

「まったく解釈違いだわ……」



# L.M.

— エル・エム —

迷宮文学館のマスターを名乗る謎の少女。ことあるごとに主人公の前に現れ、謎めいた言葉を投げ掛ける。

「同じくらい音高く私の頬を殴れ！」

## DAZAI SELINUNTIUS

— 太宰セリヌンティウス —

太宰治『走れメロス』の〈幻想=クヴィンテッセツ〉。主人公と最初に出会う〈幻想〉で、古代ギリシア系とのこと。謎解きはおっぱら力技。解放コストは全〈幻想〉中もっとも低い(本人も気にしている)。



CHARACTER

## MYAZAWA ZANELLI

— 宮澤ザネリ —

宮沢賢治『銀河鉄道の夜』の〈幻想=クヴィンテッセツ〉。露悪的な態度はフェイクで、内心は今度こそ絶対に仲間を失わないという固い決意を秘めている。



「らっこの上着が来るよ。」

## AKUTAGAWA GEAR

— 芥川歯車 —

芥川竜之介『歯車』の〈幻想=クヴィンテッセツ〉。いささか古風な言葉で話す青年。いろいろ達観しており、一歩引いた視点で謎解きの解答に迫る。幽霊とレインコートがとにかく苦手。



「ちよつと通りがかりに失礼ですが、……」

CHARACTER

## NATSUME TOUYA

— 夏目十夜 —

夏目漱石『夢十夜』の〈幻想=クヴィンテッセツ〉。柔和な好青年に見えるが普段はまったく役に立たないポンコツ。だが1日に1回だけ、あらゆる謎を解くことができる〈電波夢〉を受信できる。解放コストが異常に高い。



「豚に舐められますが好うござんすか？」

「ア—ア—ア—。ア—ア—。」



## LUDWIG VAN NO.9

— L.V.九番 —

L.V.ベートーヴェン『交響曲第九番ニ短調』の〈幻想=クヴィンテッセツ〉。音階で意思を表す青年。〈音〉が鍵となる謎解きでは無類の活躍を見せる。

## YUMENO DOGRA

— 夢野ドグラ —

夢野久作『ドグラ・マグラ』の〈幻想=クヴィンテッセツ〉。正攻法では到底攻略できない謎を、狂気で解くことができる。幻想解放には細心の注意が必要。



「…ブウウ—ン—ン—ン—ン—ン—ン—。」



## GANDHI SHINOBU

— ガンディー忍 —

マハトマ・ガンディー『非暴力』の〈幻想=クヴィンテッセツ〉。謎解きはICBMで解決しようとする。主人公の潜在意識の影響か？

## MUMEI

— 無名 —

作者不明文学作品の集合体である〈幻想=クヴィンテッセツ〉。能力は非常に強力だがランダムで発現するため、使い所が難しい。



「失敗によって私の努力は二層決然たるものになるのだ」

「だァれがころした、こまどりのおすを？」

「私の心臓は鉛でできているけれど…」



## WILDE OUJI

— ワイルド王子 —

オスカー・ワイルド『幸福の王子』の〈幻想=クヴィンテッセツ〉。輩っぽい名前を気にしている。「ワイルドの綴りはWILDじゃないんだよ」

「不安は二層不安となり、混乱は益々混乱に陥る…」



## NAKAHARA KODOKU

— 中原孤独 —

中原中也『作家と孤独』の〈幻想=クヴィンテッセツ〉。見た目はいいのに中身は中学二年生レベル。痛いセリフを臆面なく口にする。

## NATSUME BOU

— 夏目坊 —

夏目漱石『坊っちゃん』の〈幻想=クヴィンテッセツ〉。十夜の兄。見かけによらず親譲りの無鉄砲。



「警察へ訴えたければ、勝手に訴えろ」

## TURGENEV REN

— ツルゲーネフ戀 —

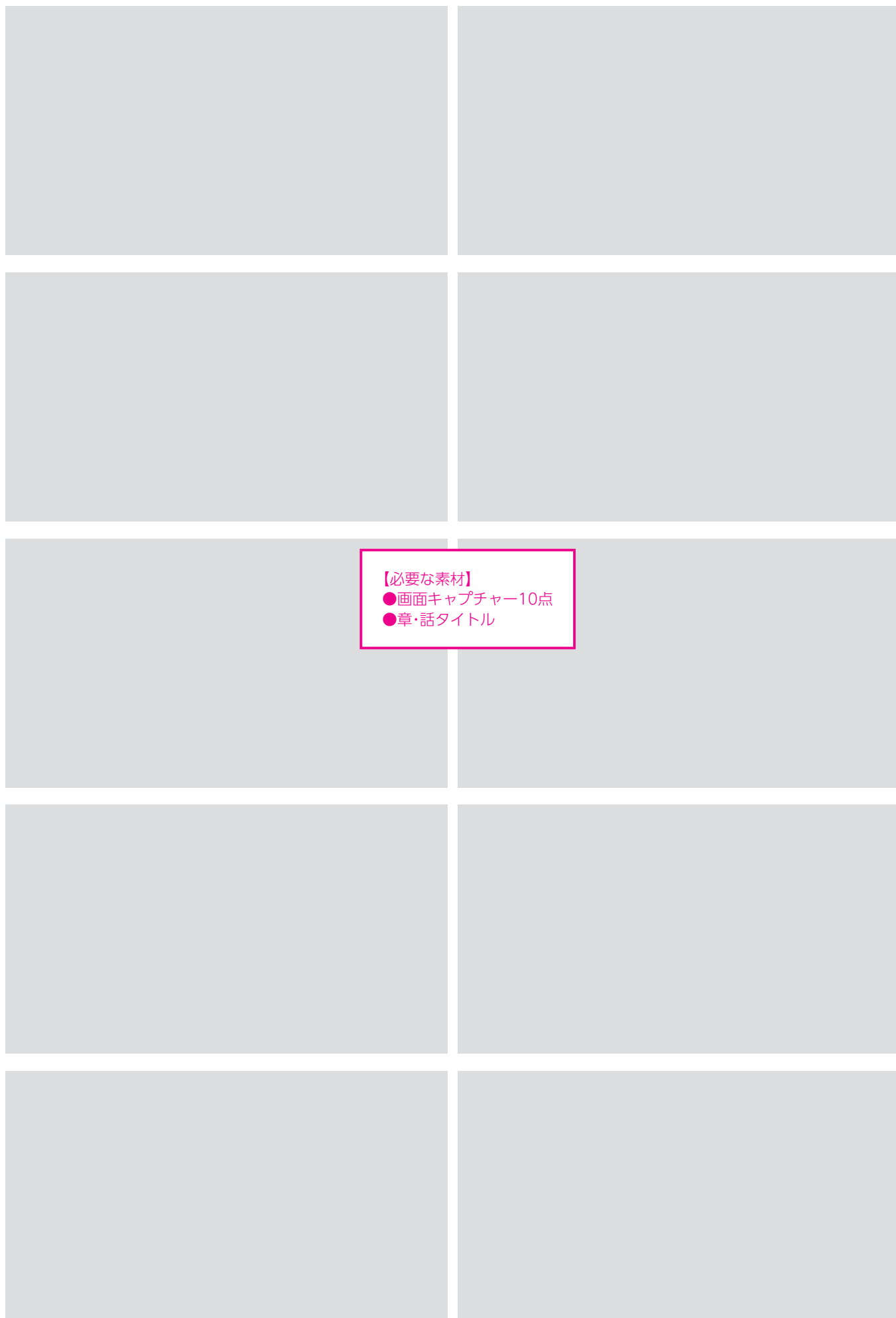
イワン・ツルゲーネフ『はつ戀』の〈幻想=クヴィンテッセツ〉。背負ったバットは一体？



「これが情熱というものなのだ！」

↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

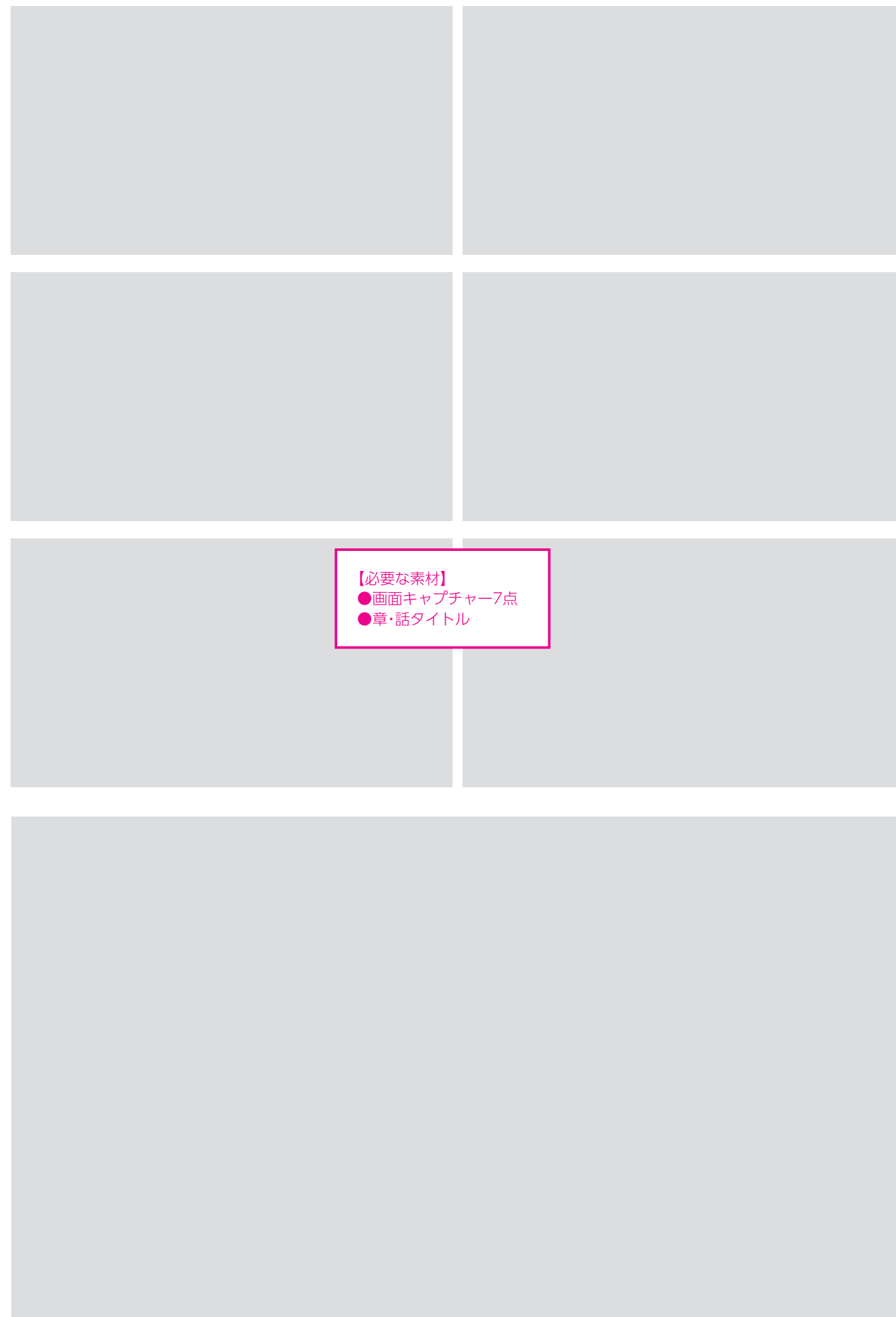
ストーリー⑩



【必要な素材】  
●画面キャプチャー10点  
●章・話タイトル

STORY ARCHIVE

ストーリー⑦

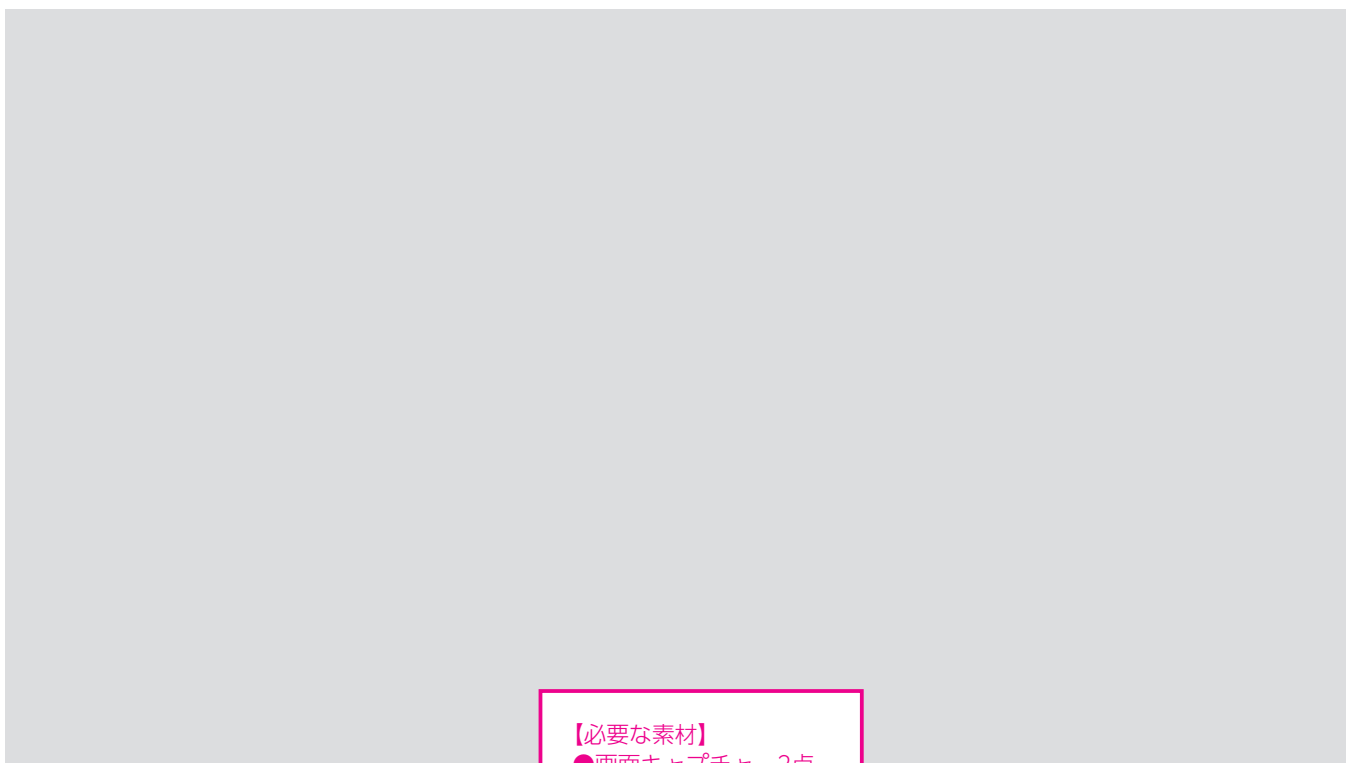


【必要な素材】  
●画面キャプチャー7点  
●章・話タイトル

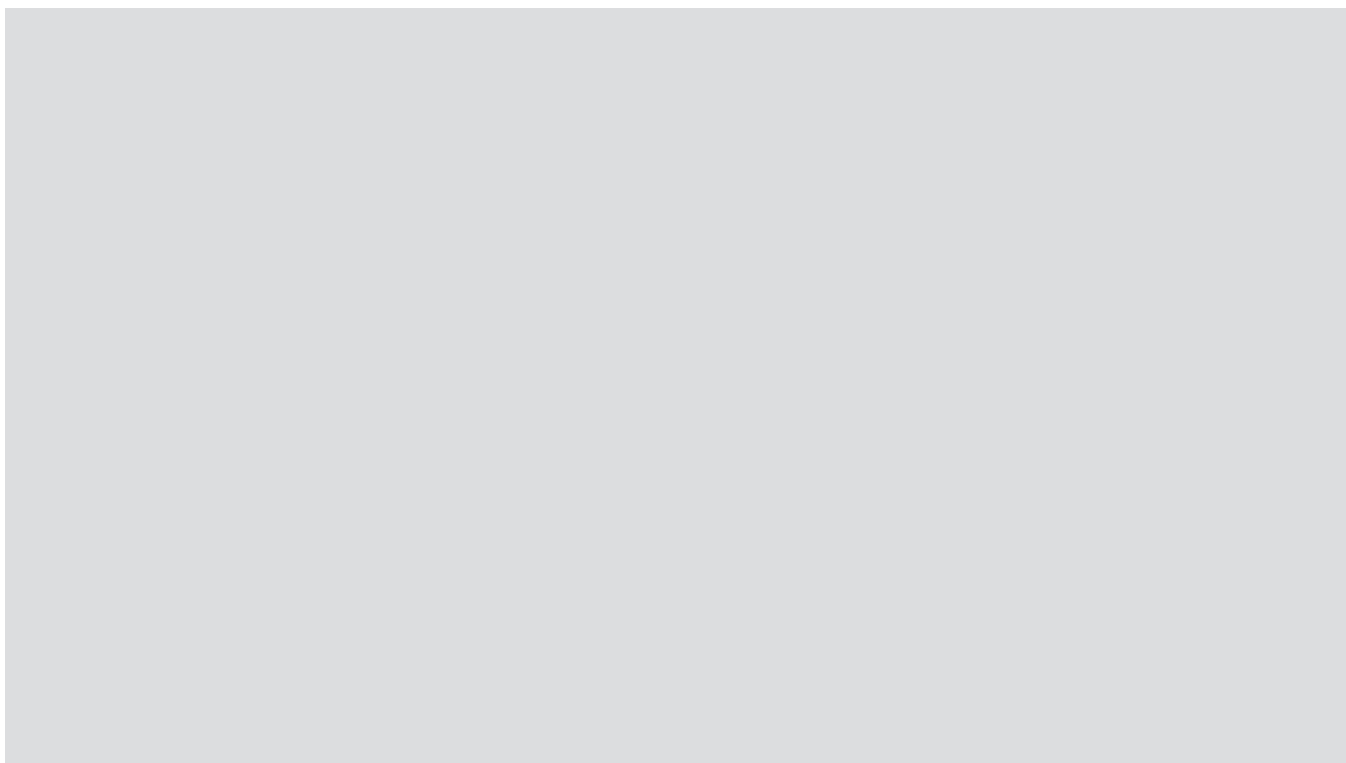
STORY ARCHIVE

↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

ストーリー②



【必要な素材】  
●画面キャプチャー2点  
●章・話タイトル



STORY ARCHIVE

ストーリー①



【必要な素材】  
●画面キャプチャー1点  
●章・話タイトル

STORY ARCHIVE



# PROLOGUE

— プロローグ —



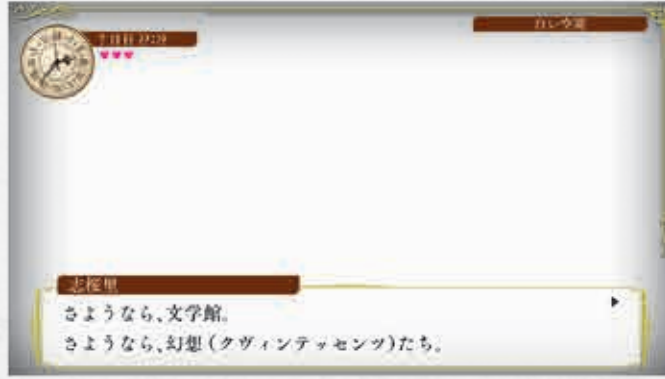
# PROLOGUE

— プロローグ —



# EPILOGUE

— エピローグ —



STORY ARCHIVE

# EPILOGUE

— エピローグ —



STORY ARCHIVE

↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

シナリオ3段



Main text area for the 3-column layout, consisting of multiple columns of placeholder text.

【必要な素材】
●テキストデータ
※棒組で約2400字ですが、シナリオの書式では半分の1200文字前後になることが多いようです。



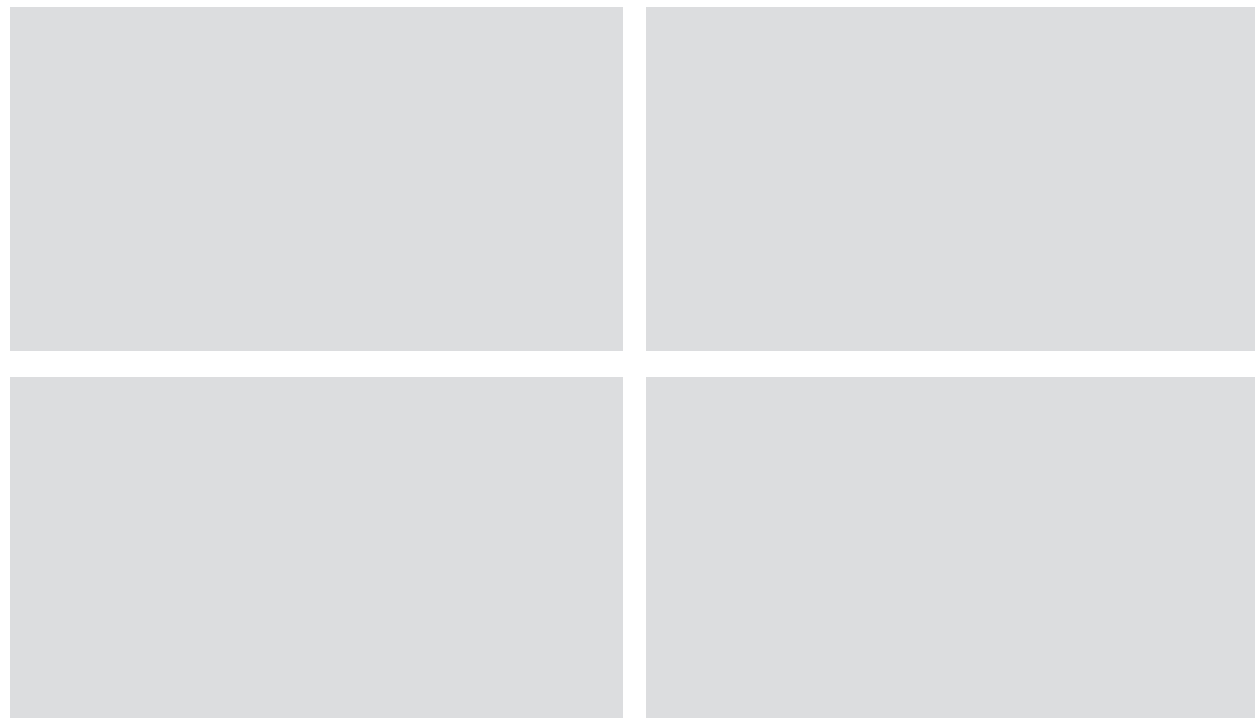
シナリオ2段

Main text area for the 2-column layout, consisting of two columns of placeholder text.

【必要な素材】
●テキストデータ
※棒組で約2600字ですが、シナリオの書式では半分の1300文字前後になることが多いようです。

↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

キャプチャー+シナリオ3段

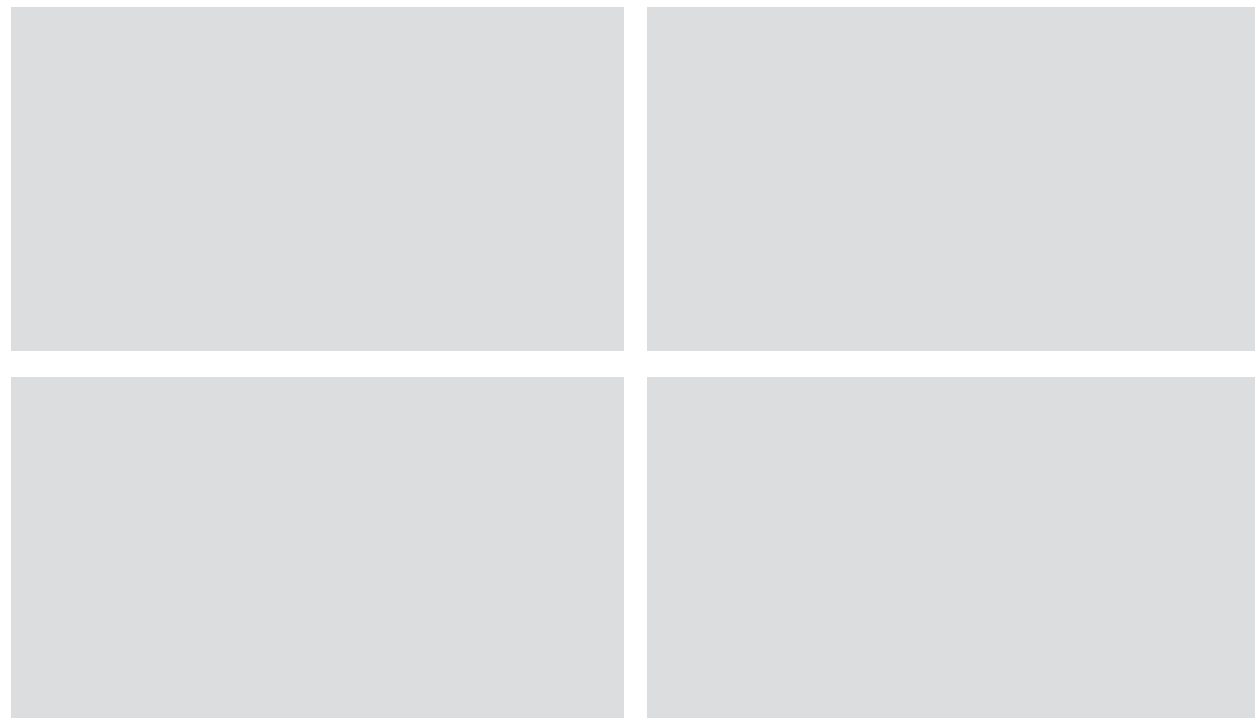


Placeholder text consisting of a grid of small squares and diamonds, representing a 3-column text layout.

【必要な素材】  
●画面キャプチャー4点  
●テキストデータ  
※棒組で約1500字ですが、シナリオの書式では半分の750文字前後になることが多いようです。

Placeholder text consisting of a grid of small squares and diamonds, representing a 3-column text layout.

キャプチャー+シナリオ2段



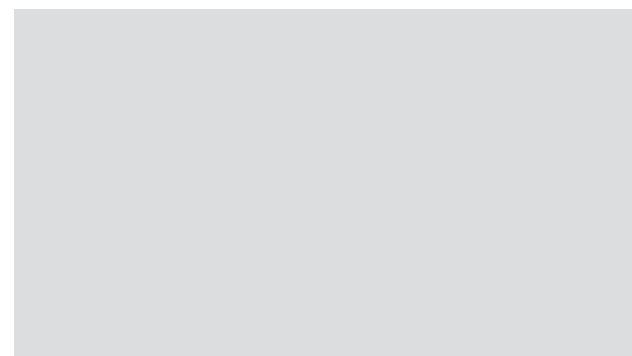
Placeholder text consisting of a grid of small squares and diamonds, representing a 2-column text layout.

【必要な素材】  
●画面キャプチャー4点  
●テキストデータ  
※棒組で約1500字ですが、シナリオの書式では半分の750文字前後になることが多いようです。

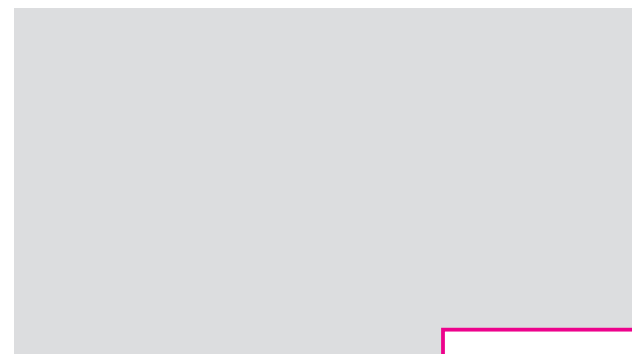
Placeholder text consisting of a grid of small squares and diamonds, representing a 2-column text layout.

↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

キャプチャー+シナリオ1段



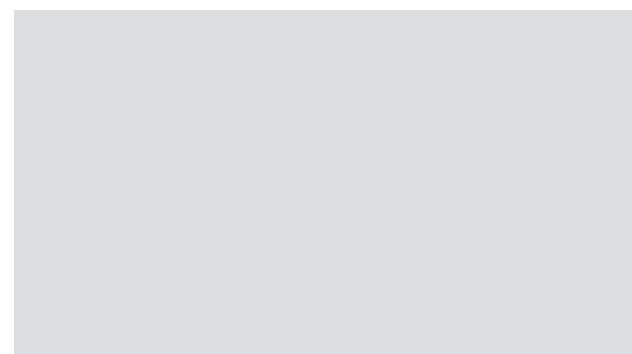
Placeholder text for the first column of the 1-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.



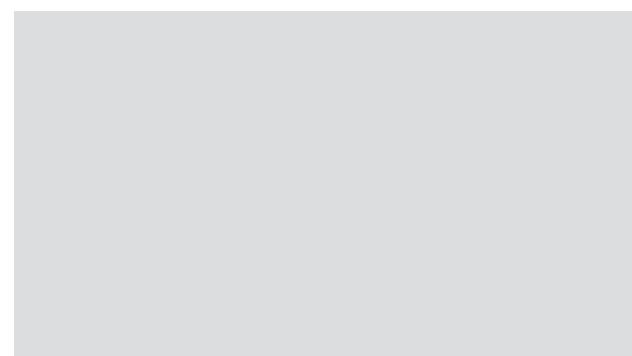
Placeholder text for the second column of the 1-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.



Placeholder text for the third column of the 1-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.



Placeholder text for the fourth column of the 1-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.



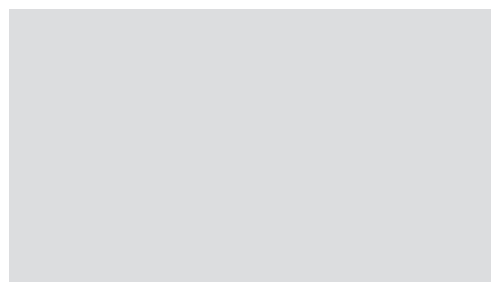
Placeholder text for the fifth column of the 1-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

Placeholder text for the sixth column of the 1-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

Placeholder text for the seventh column of the 1-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

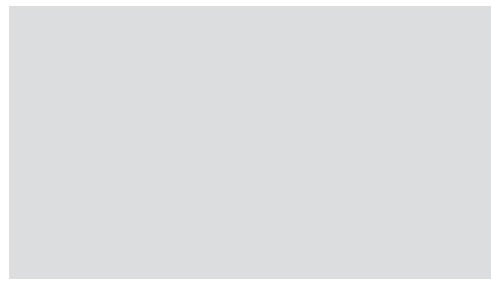
【必要な素材】  
●画面キャプチャー5点  
●テキストデータ  
※棒組で約1300字ですが、シナリオの書式では半分の650文字前後になることが多いようです。

キャプチャー+シナリオ2段



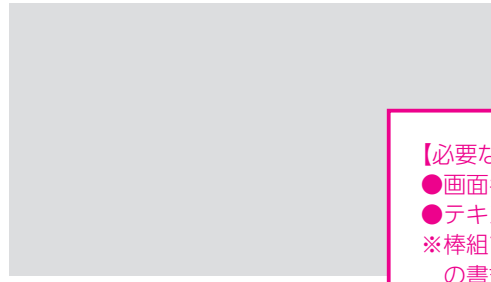
Placeholder text for the first column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

Placeholder text for the second column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.



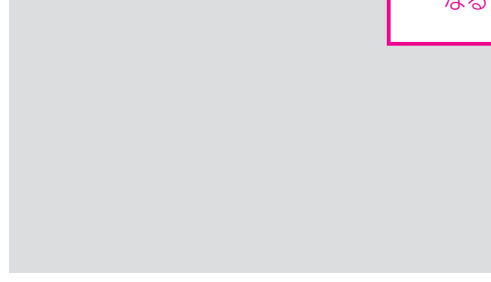
Placeholder text for the third column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

Placeholder text for the fourth column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.



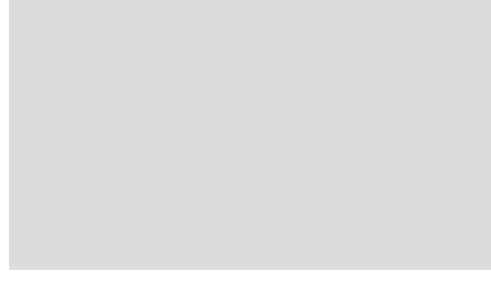
Placeholder text for the fifth column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

Placeholder text for the sixth column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.



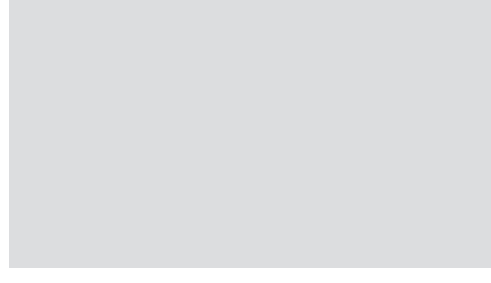
Placeholder text for the seventh column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

Placeholder text for the eighth column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.



Placeholder text for the ninth column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

Placeholder text for the tenth column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.



Placeholder text for the eleventh column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

Placeholder text for the twelfth column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

Placeholder text for the thirteenth column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

Placeholder text for the fourteenth column of the 2-page layout, consisting of multiple lines of dummy text.

【必要な素材】  
●画面キャプチャー6点  
●テキストデータ  
※棒組で約1500字ですが、シナリオの書式では半分の750文字前後になることが多いようです。

## EPILOGUE

— エピローグ —

## エピローグ ゲームシナリオ ライター:田中光二

## シーン1:迷宮の入口

B:「ここが伝説の迷宮の入口ね…。みんな、準備はいい？」

A:「うん！わくわくするね！」

C:「大丈夫だよ、何があっても守るから。」

## シーン2:分岐点

A:「あれ？こっつて、どっちに行けばいいの？」

B:「冷静に、手がかりを探しましょう。Aちゃん、地面に何か落ちていない？」

C:「こっちの壁、なんか記号が刻まれているぞ。これがヒントかな？」

## シーン3:謎解きの試練

B:「この部屋の謎を解かないと、次に進めないわね。」

A:「あ、この絵、何か意味があるのかな？」

C:「そうだね、絵の中に隠された数字が次の部屋への暗証番号かもしれない。」

## シーン4:危機一髪

C:「くっ、畏だ！皆、気をつけて！」

B:「Aちゃん、私の後ろに隠れて！Cくん、あなたは大丈夫？」

A:「Bさん、Cくん、怖いよ…。」

C:「大丈夫だ、Aちゃん。みんなで力を合わせれば、きっと乗り越えられるから。」

## シーン5:迷宮の中心部

B:「ようやく、迷宮の中心部に到達したわ。ここが最後の試練ね。」

A:「見て！真ん中に大きな宝箱があるよ！」

C:「これが、迷宮をクリアした証か…。みんなで開けよう！」

## シーン6:脱出成功

B:「やったわ！これで外に出られる！」

A:「ねえ、また冒険しようね！」

C:「ああ、でも次はもうちょっと平和な場所だな。」

B:「本当に大変だったけど、みんなで協力して乗り越えられたわ。これも一つの絆ね。」

## シーン1:迷宮の入口

B:「ここが伝説の迷宮の入口ね…。みんな、準備はいい？」

A:「うん！わくわくするね！」

C:「大丈夫だよ、何があっても守るから。」

## シーン2:分岐点

A:「あれ？こっつて、どっちに行けばいいの？」

B:「冷静に、手がかりを探しましょう。Aちゃん、地面に何か落ちていない？」

C:「こっちの壁、なんか記号が刻まれているぞ。これがヒントかな？」

## シーン3:謎解きの試練

B:「この部屋の謎を解かないと、次に進めないわね。」

A:「あ、この絵、何か意味があるのかな？」

C:「そうだね、絵の中に隠された数字が次の部屋への暗証番号かもしれない。」

## シーン4:危機一髪

C:「くっ、畏だ！皆、気をつけて！」

B:「Aちゃん、私の後ろに隠れて！Cくん、あなたは大丈夫？」

A:「Bさん、Cくん、怖いよ…。」

C:「大丈夫だ、Aちゃん。みんなで力を合わせれば、きっと乗り越えられるから。」

## シーン5:迷宮の中心部

B:「ようやく、迷宮の中心部に到達したわ。ここが最後の試練ね。」

A:「見て！真ん中に大きな宝箱があるよ！」

C:「これが、迷宮をクリアした証か…。みんなで開けよう！」

## シーン6:脱出成功

B:「やったわ！これで外に出られる！」

A:「ねえ、また冒険しようね！」

C:「ああ、でも次はもうちょっと平和な場所だな。」

B:「本当に大変だったけど、みんなで協力して乗り越えられたわ。これも一つの絆ね。」

## シーン1:迷宮の入口

B:「ここが伝説の迷宮の入口ね…。」

## EPILOGUE

— エピローグ —

みんな、準備はいい？」

A:「うん！わくわくするね！」

C:「大丈夫だよ、何があっても守るから。」

## シーン2:分岐点

A:「あれ？こっつて、どっちに行けばいいの？」

B:「冷静に、手がかりを探しましょう。Aちゃん、地面に何か落ちていない？」

C:「こっちの壁、なんか記号が刻まれているぞ。これがヒントかな？」

## シーン3:謎解きの試練

B:「この部屋の謎を解かないと、次に進めないわね。」

A:「あ、この絵、何か意味があるのかな？」

C:「そうだね、絵の中に隠された数字が次の部屋への暗証番号かもしれない。」

## シーン4:危機一髪

C:「くっ、畏だ！皆、気をつけて！」

B:「Aちゃん、私の後ろに隠れて！Cくん、あなたは大丈夫？」

A:「Bさん、Cくん、怖いよ…。」

C:「大丈夫だ、Aちゃん。みんなで力を合わせれば、きっと乗り越えられるから。」

## シーン5:迷宮の中心部

B:「ようやく、迷宮の中心部に到達したわ。ここが最後の試練ね。」

A:「見て！真ん中に大きな宝箱があるよ！」

C:「これが、迷宮をクリアした証か…。みんなで開けよう！」

## シーン6:脱出成功

B:「やったわ！これで外に出られる！」

A:「ねえ、また冒険しようね！」

C:「ああ、でも次はもうちょっと平和な場所だな。」

B:「本当に大変だったけど、みんなで協力して乗り越えられたわ。これも一つの絆ね。」

## シーン1:迷宮の入口

B:「ここが伝説の迷宮の入口ね…。みんな、準備はいい？」

A:「うん！わくわくするね！」

C:「大丈夫だよ、何があっても守るから。」

## シーン2:分岐点

A:「あれ？こっつて、どっちに行けばいいの？」

B:「冷静に、手がかりを探しましょう。Aちゃん、地面に何か落ちていない？」

C:「こっちの壁、なんか記号が刻まれているぞ。これがヒントかな？」

## シーン3:謎解きの試練

B:「この部屋の謎を解かないと、次に進めないわね。」

A:「あ、この絵、何か意味があるのかな？」

C:「そうだね、絵の中に隠された数字が次の部屋への暗証番号かもしれない。」

## シーン4:危機一髪

C:「くっ、畏だ！皆、気をつけて！」

B:「Aちゃん、私の後ろに隠れて！Cくん、あなたは大丈夫？」

A:「Bさん、Cくん、怖いよ…。」

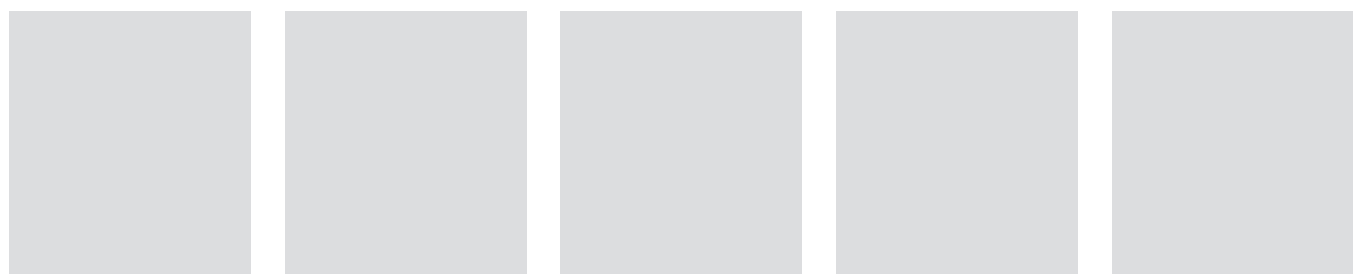
C:「大丈夫だ、Aちゃん。みんなで力を合わせれば、きっと乗り越えられるから。」

## シーン5:迷宮の中心部

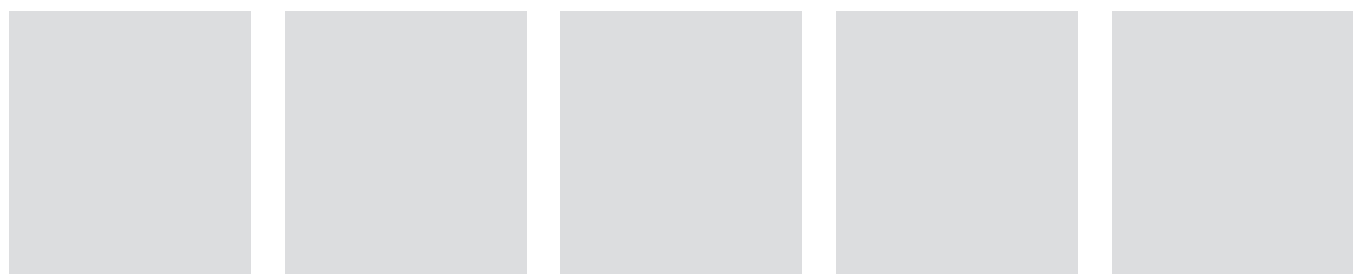
B:「ようやく、迷宮の中心部に到達したわ。ここが最後の試練ね。」

↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

ユニット/アイテム②⑤

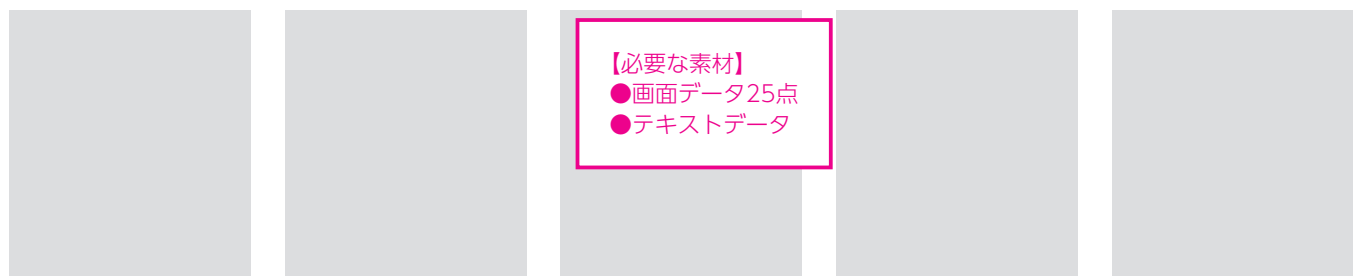


ユニット/アイテム名  
□□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□

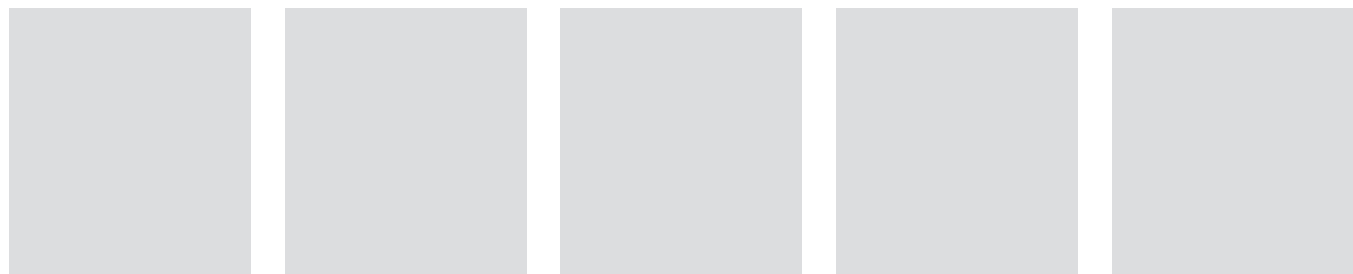


ユニット/アイテム名  
□□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□

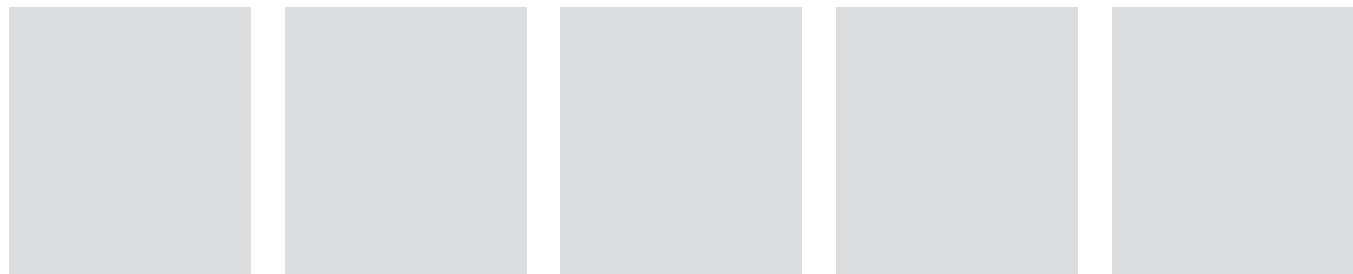
【必要な素材】  
●画面データ25点  
●テキストデータ



ユニット/アイテム名  
□□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□



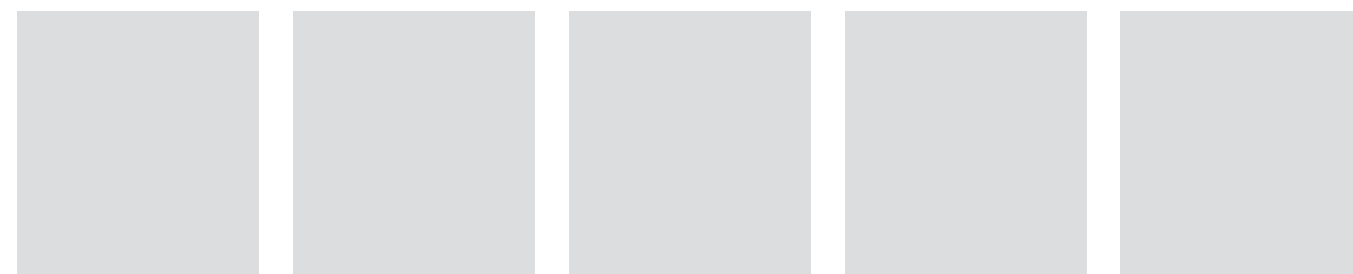
ユニット/アイテム名  
□□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□



ユニット/アイテム名  
□□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□

GAME DATA

ユニット/アイテム③⑩

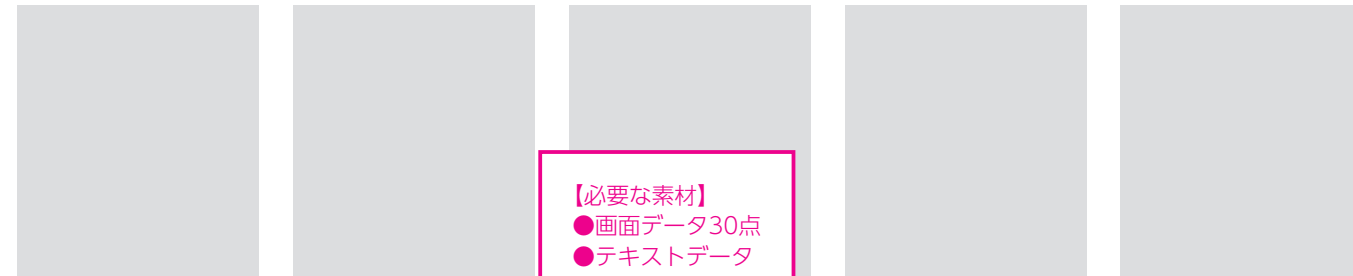


ユニット/アイテム名  
□□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□

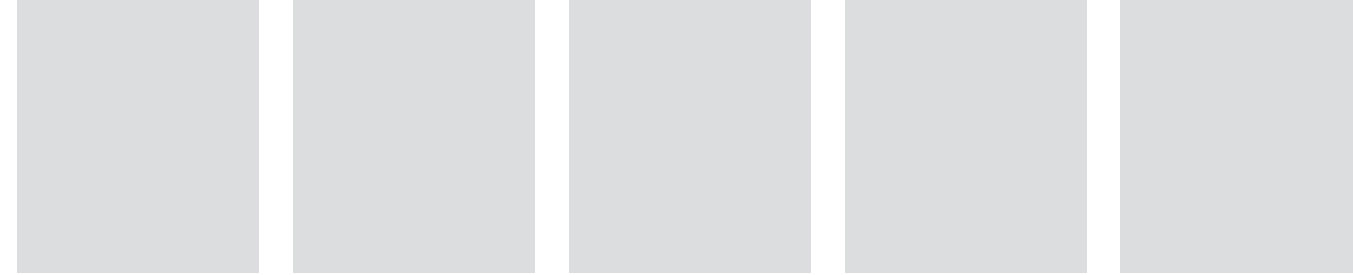


ユニット/アイテム名  
□□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□

【必要な素材】  
●画面データ30点  
●テキストデータ



ユニット/アイテム名  
□□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□



ユニット/アイテム名  
□□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□



ユニット/アイテム名  
□□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□



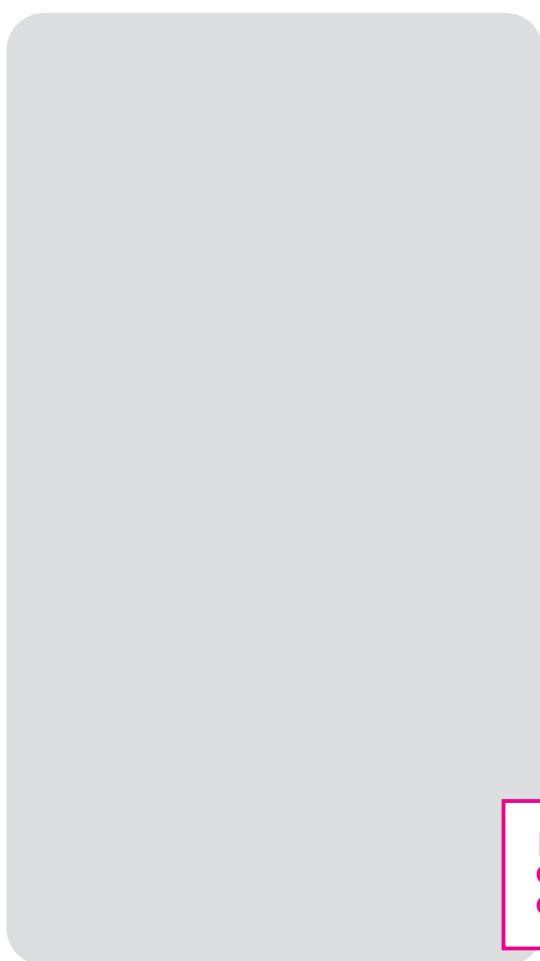
ユニット/アイテム名  
□□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□ □□□□◇□□□■□□

GAME DATA

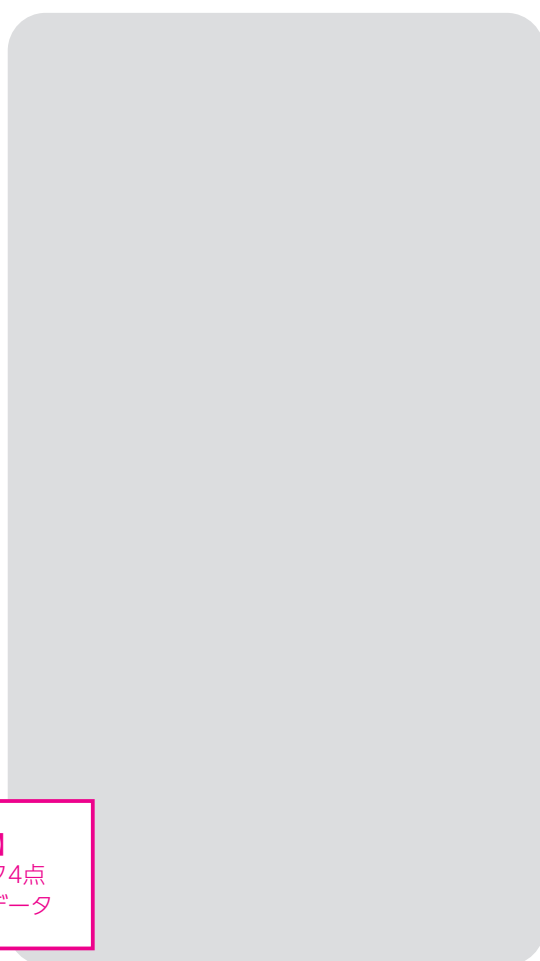
↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

ユニット／アイテムカード④

ユニット／アイテム名

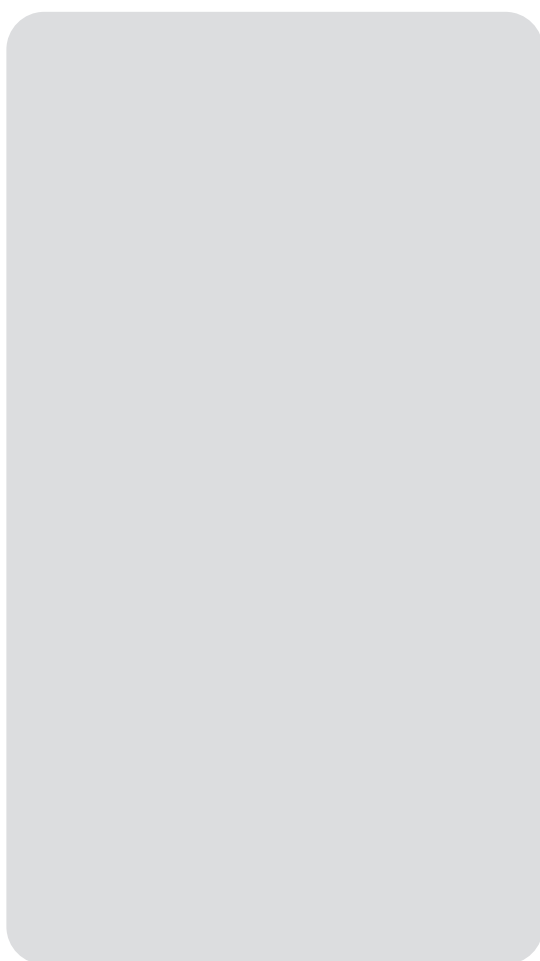


ユニット／アイテム名

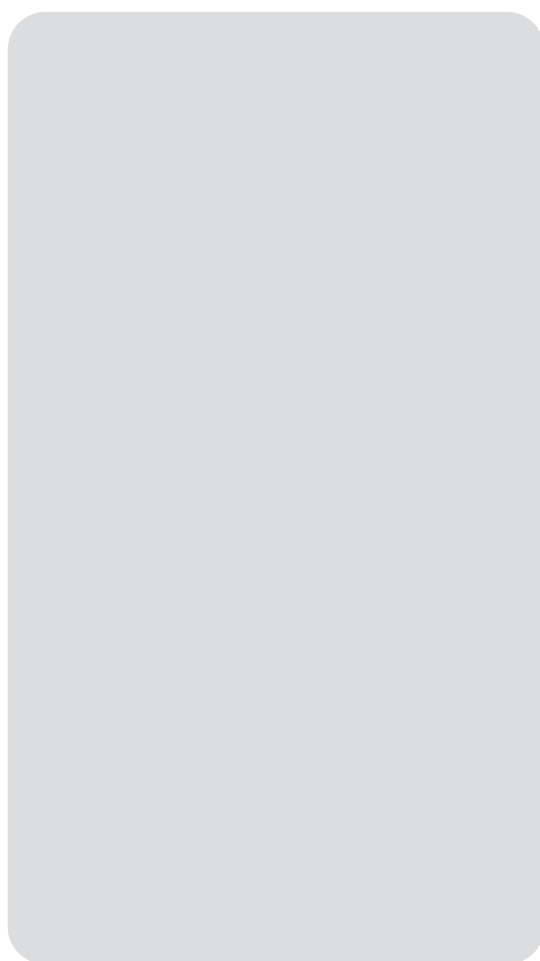


【必要な素材】  
●画面データ4点  
●テキストデータ

ユニット／アイテム名



ユニット／アイテム名



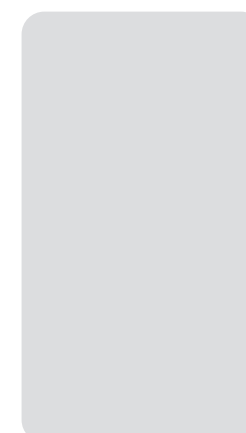
ユニット／アイテムカード②⑩



ユニット／アイテム名



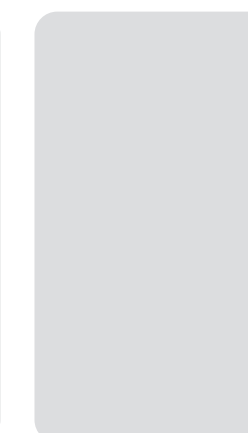
ユニット／アイテム名



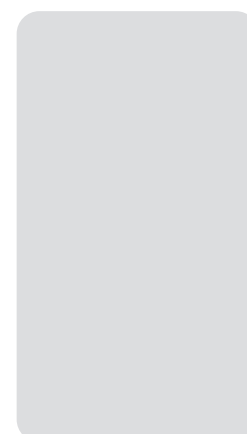
ユニット／アイテム名



ユニット／アイテム名



ユニット／アイテム名



ユニット／アイテム名



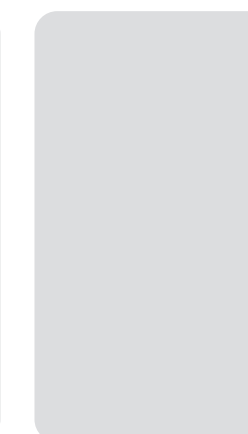
ユニット／アイテム名



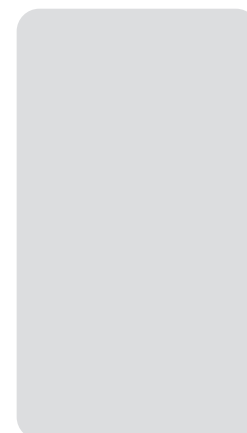
【必要な素材】  
●画面データ20点  
●テキストデータ



ユニット／アイテム名



ユニット／アイテム名



ユニット／アイテム名



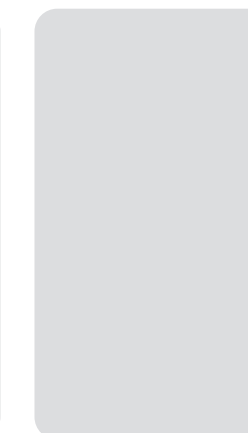
ユニット／アイテム名



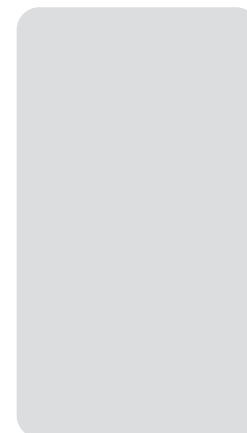
ユニット／アイテム名



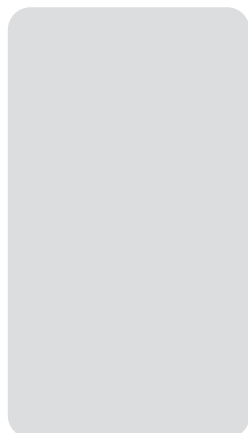
ユニット／アイテム名



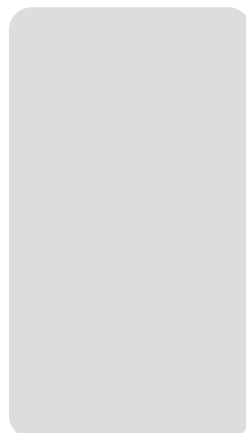
ユニット／アイテム名



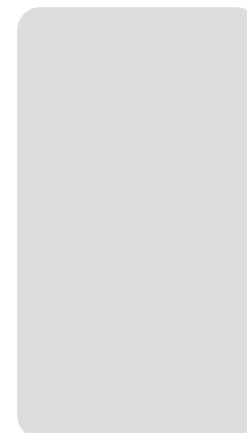
ユニット／アイテム名



ユニット／アイテム名



ユニット／アイテム名



ユニット／アイテム名



ユニット／アイテム名



# GAME GRAPHIC

— ゲームグラフィックス —



**ビューチャーヴルムA**

序盤イベントのほか頻繁にランダムエンカウントする。



**ビューチャーヴルムB**

Aに呼ばれて出現する。「仲間を呼んだ!」



**巻紙**

文学館のあちこちに隠されている。謎解きのヒント。



**巻紙ミミック**

巻紙に擬態したビューチャーヴルム。



**花瓶**

意味ありげに置かれた花瓶。覗いてみると……



**ジェム**

高価そうな宝石だが、文学館の外へは持ち出せない。



**偉人の肖像画**

額に掛けられた肖像画。その目線を追うと……



**油絵の具**

文学館の蔵書に落書きなんてとんでもない! おや?



**絵本ビューチャーヴルム**

かわいらしい外見に騙されてはいけません。



**おにぎり**

10万ポリゴン使用のグラフィッカー渾身の一作。(ウン)



**ビューチャーヴルムA**

序盤イベントのほか頻繁にランダムエンカウントする。



**ビューチャーヴルムB**

Aに呼ばれて出現する。「仲間を呼んだ!」



**巻紙**

文学館のあちこちに隠されている。謎解きのヒント。



**巻紙ミミック**

巻紙に擬態したビューチャーヴルム。



**花瓶**

意味ありげに置かれた花瓶。覗いてみると……



**ジェム**

高価そうな宝石だが、文学館の外へは持ち出せない。



**偉人の肖像画**

額に掛けられた肖像画。その目線を追うと……



**油絵の具**

文学館の蔵書に落書きなんてとんでもない! おや?



**絵本ビューチャーヴルム**

かわいらしい外見に騙されてはいけません。



**おにぎり**

10万ポリゴン使用のグラフィッカー渾身の一作。(ウン)



**ビューチャーヴルムA**

序盤イベントのほか頻繁にランダムエンカウントする。



**ビューチャーヴルムB**

Aに呼ばれて出現する。「仲間を呼んだ!」



**巻紙**

文学館のあちこちに隠されている。謎解きのヒント。



**巻紙ミミック**

巻紙に擬態したビューチャーヴルム。



**花瓶**

意味ありげに置かれた花瓶。覗いてみると……

# GAME GRAPHIC

— ゲームグラフィックス —



**ビューチャーヴルムA**

序盤イベントのほか頻繁にランダムエンカウントする。



**ビューチャーヴルムB**

Aに呼ばれて出現する。「仲間を呼んだ!」



**巻紙**

文学館のあちこちに隠されている。謎解きのヒント。



**巻紙ミミック**

巻紙に擬態したビューチャーヴルム。



**花瓶**

意味ありげに置かれた花瓶。覗いてみると……



**ジェム**

高価そうな宝石だが、文学館の外へは持ち出せない。



**偉人の肖像画**

額に掛けられた肖像画。その目線を追うと……



**油絵の具**

文学館の蔵書に落書きなんてとんでもない! おや?



**絵本ビューチャーヴルム**

かわいらしい外見に騙されてはいけません。



**おにぎり**

10万ポリゴン使用のグラフィッカー渾身の一作。(ウン)



**ビューチャーヴルムA**

序盤イベントのほか頻繁にランダムエンカウントする。



**ビューチャーヴルムB**

Aに呼ばれて出現する。「仲間を呼んだ!」



**巻紙**

文学館のあちこちに隠されている。謎解きのヒント。



**巻紙ミミック**

巻紙に擬態したビューチャーヴルム。



**花瓶**

意味ありげに置かれた花瓶。覗いてみると……



**ジェム**

高価そうな宝石だが、文学館の外へは持ち出せない。



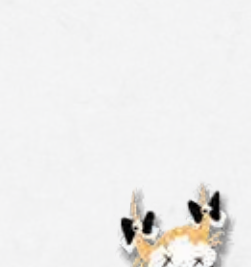
**偉人の肖像画**

額に掛けられた肖像画。その目線を追うと……



**油絵の具**

文学館の蔵書に落書きなんてとんでもない! おや?



**絵本ビューチャーヴルム**

かわいらしい外見に騙されてはいけません。



**おにぎり**

10万ポリゴン使用のグラフィッカー渾身の一作。(ウン)



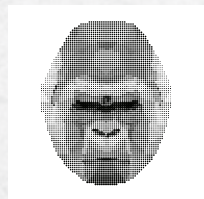
GAME DATA

GAME DATA



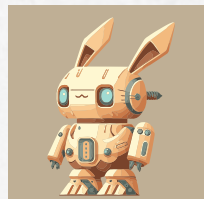
## STAFF INTERVIEW

— スタッフインタビュー —



## 佐藤達也 (プロデューサー)

業界で10年以上の経験を持つベテランプロデューサー。新しいゲームの可能性を追求することに情熱を注ぎ、プレイヤーに未体験の世界を提供することを目標としている。チームワークと革新性を重視し、プロジェクトを成功に導くリーダーシップを発揮する。



## 中村亜希子 (ゲームデザイナー)

革新的なゲームメカニズムの開発者であり、ユーザーの心を掴む物語を紡ぎ出す才能を持つ。物理学と心理学の背景を持ち、それをゲームデザインに活かす。プレイヤーに深い没入感と感動を提供することに情熱を傾ける。



## 山田太郎 (イラストレーター)

独特の美的感覚を持つ若手イラストレーター。ファンタジーと現実を融合させた画風で知られ、ゲーム世界のビジュアルコンセプトを形作る。キャラクターデザインにおいて、プレイヤーに強い印象を残す独自のスタイルを追求する。

## ゲームの新星、『幻想迷宮文学館』開発背景に迫る

東京、2024年2月16日—最近リリースされた『幻想迷宮文学館』は、そのユニークな世界観と革新的なゲームプレイで、ゲーム業界内外から注目を集めています。今回は、この注目作の背後にいるクリエイティブチーム、プロデューサーの佐藤達也氏、ゲームデザイナーの中村亜希子氏、イラストレーターの山田太郎氏に、開発の裏話からインスピレーションの源泉まで、幅広く話を伺いました。

## 佐藤達也氏 (プロデューサー)

Q: 『幻想迷宮文学館』のコンセプトはどのようにして生まれたのですか？

A: 「私たちは、プレイヤーがただゲームをするだけでなく、その世界に没入し、自分自身の一部を見つけられるような体験を作りたいと思っていました。それが、現実と幻想が交錯する『幻想迷宮文学館』の世界の始まりです。」

Q: 開発の中で最も挑戦的だった部分は何ですか？

A: 「技術的な側面とクリエイティブなビジョンをバランスさせることでした。最新の技術を使いつつも、ゲームの魂を失わないようにするのは、常に挑戦的です。」

## 中村亜希子氏 (ゲームデザイナー)

Q: ゲームデザインにおいて、特に力を入れた点は？

A: 「プレイヤーがストーリーを自らの選択で形作ることができる“分岐ストーリー”に注力しました。それによって、プレイするたびに異なる体験ができ、再プレイ性を高めています。」

Q: プレイヤーに伝えたいメッセージはありますか？

A: 「『幻想迷宮文学館』は、自分自身の可能性を信じ、挑戦する大切さを伝えたいと思っています。ゲーム内での選択が、プレイヤー自身の成長につながることを願っています。」

## 山田太郎氏 (イラストレーター)

Q: ゲームのビジュアルアートにおいて、どのようなことを意識しましたか？

A: 「プレイヤーが見たことのないような幻想的な世界を描き出すことが心がけました。色使いやキャラクターデザインには特に注意を払い、ゲームの雰囲気に合わせて独特なスタイルを追求しました。」

Q: イラストレーターとしてのインス

ピレーション源は？

A: 「自然界の不思議や神話、伝説から多くのインスピレーションを得ています。それらをモダンなタッチで再解釈し、ゲームの世界に落とし込むことで、プレイヤーに新鮮な驚きを提供したいとゲームの新星、『幻想迷宮文学館』開発背景に迫る東京、2024年2月16日—最近リリースされた『幻想迷宮文学館』は、そのユニークな世界観と革新的なゲームプレイで、ゲーム業界内外から注目を集めています。今回は、この注目作の背後にいるクリエイティブチーム、プロデューサーの佐藤達也氏、ゲームデザイナーの中村亜希子氏、イラストレーターの山田太郎氏に、開発の裏話からインスピレーションの源泉まで、幅広く話を伺いました。」

## 佐藤達也氏 (プロデューサー)

Q: 『幻想迷宮文学館』のコンセプトはどのようにして生まれたのですか？

A: 「私たちは、プレイヤーがただゲームをするだけでなく、その世界に没入し、自分自身の一部を見つけられるような体験を作りたいと思っていました。それが、現実と幻想が交錯する『幻想迷宮文学館』の世界の始まりです。」

Q: 開発の中で最も挑戦的だった部分は何ですか？

A: 「技術的な側面とクリエイティブなビジョンをバランスさせることでした。最新の技術を使いつつも、ゲームの魂を失わないようにするのは、常に挑戦的です。」

## 中村亜希子氏 (ゲームデザイナー)

Q: ゲームデザインにおいて、特に力を入れた点は？

A: 「プレイヤーがストーリーを自らの選択で形作ることができる“分岐ストーリー”に注力しました。それによって、プレイするたびに異なる体験ができ、再プレイ性を高めています。」

Q: プレイヤーに伝えたいメッセージはありますか？

A: 「『幻想迷宮文学館』は、自分自身の可能性を信じ、挑戦する大切さを伝えたいと思っています。ゲーム内での選択が、プレイヤー自身の成長につながることを願っています。」

## 山田太郎氏 (イラストレーター)

Q: ゲームのビジュアルアートにおいて、どのようなことを意識しましたか？

A: 「プレイヤーが見たことのないような幻想的な世界を描き出すことが心がけました。色使いやキャラクターデザインには特に注意を払い、ゲームの雰囲気に合わせて独特なスタイルを追求しました。」

Q: イラストレーターとしてのインスピレーション源は？

A: 「自然界の不思議や神話、伝説から多くのインスピレーションを得ています。それらをモダンなタッチで再解釈し、ゲームの世界に落とし込むことで、プレイヤーに新鮮な驚きを提供したいとゲームの新星、『幻想迷宮文学館』開発背景に迫る東京、2024年2

月16日—最近リリースされた『幻想迷宮文学館』は、そのユニークな世界観と革新的なゲームプレイで、ゲーム業界内外から注目を集めています。今回は、この注目作の背後にいるクリエイティブチーム、プロデューサーの佐藤達也氏、ゲームデザイナーの中村亜希子氏、イラストレーターの山田太郎氏に、開発の裏話からインスピレーションの源泉まで、幅広く話を伺いました。」

## 佐藤達也氏 (プロデューサー)

Q: 『幻想迷宮文学館』のコンセプトはどのようにして生まれたのですか？

A: 「私たちは、プレイヤーがただゲームをするだけでなく、その世界に没入し、自分自身の一部を見つけられるような体験を作りたいと思っていました。それが、現実と幻想が交錯する『幻想迷宮文学館』の世界の始まりです。」

Q: 開発の中で最も挑戦的だった部分は何ですか？

A: 「技術的な側面とクリエイティブなビジョンをバランスさせることでした。最新の技術を使いつつも、ゲームの魂を失わないようにするのは、常に挑戦的です。」

## 中村亜希子氏 (ゲームデザイナー)

Q: ゲームデザインにおいて、特に力を入れた点は？

A: 「プレイヤーがストーリーを自らの選択で形作ることができる“分岐ストーリー”に注力しました。それによって、プレイするたびに異なる体験ができ、再プレイ性を高めています。」

Q: プレイヤーに伝えたいメッセージはありますか？

A: 「『幻想迷宮文学館』は、自分自身の可能性を信じ、挑戦する大切さを伝えたいと思っています。ゲーム内での選択が、プレイヤー自身の成長につながることを願っています。」

## 山田太郎氏 (イラストレーター)

Q: ゲームのビジュアルアートにおいて、どのようなことを意識しましたか？

A: 「プレイヤーが見たことのないような幻想的な世界を描き出すことが心がけました。色使いやキャラクターデザインには特に注意を払い、ゲームの雰囲気に合わせて独特なスタイルを追求しました。」

Q: イラストレーターとしてのインスピレーション源は？

A: 「自然界の不思議や神話、伝説から多くのインスピレーションを得ています。それらをモダンなタッチで再解釈し、ゲームの世界に落とし込むことで、プレイヤーに新鮮な驚きを提供したいとゲームの新星、『幻想迷宮文学館』開発背景に迫る東京、2024年2月16日—最近リリースされた『幻想迷宮文学館』は、そのユニークな世界観と革新的なゲームプレイで、ゲーム業界内外から注目を集めています。今回は、この注目作の背後にいるクリエイティブチーム、プロデューサーの佐藤達也氏、ゲームデザイナーの中村亜希子氏、イラストレーターの山田太郎氏に、開発の裏話からインスピレーションの源泉まで、幅広く話を伺いました。」

## 佐藤達也氏 (プロデューサー)

Q: 『幻想迷宮文学館』のコンセプトはどのようにして生まれたのですか？

A: 「私たちは、プレイヤーがただゲームをするだけでなく、その世界に没入し、自分自身の一部を見つけられるような体験を作りたいと思っていました。それが、現実と幻想が交錯する『幻想迷宮文学館』の世界の始まりです。」

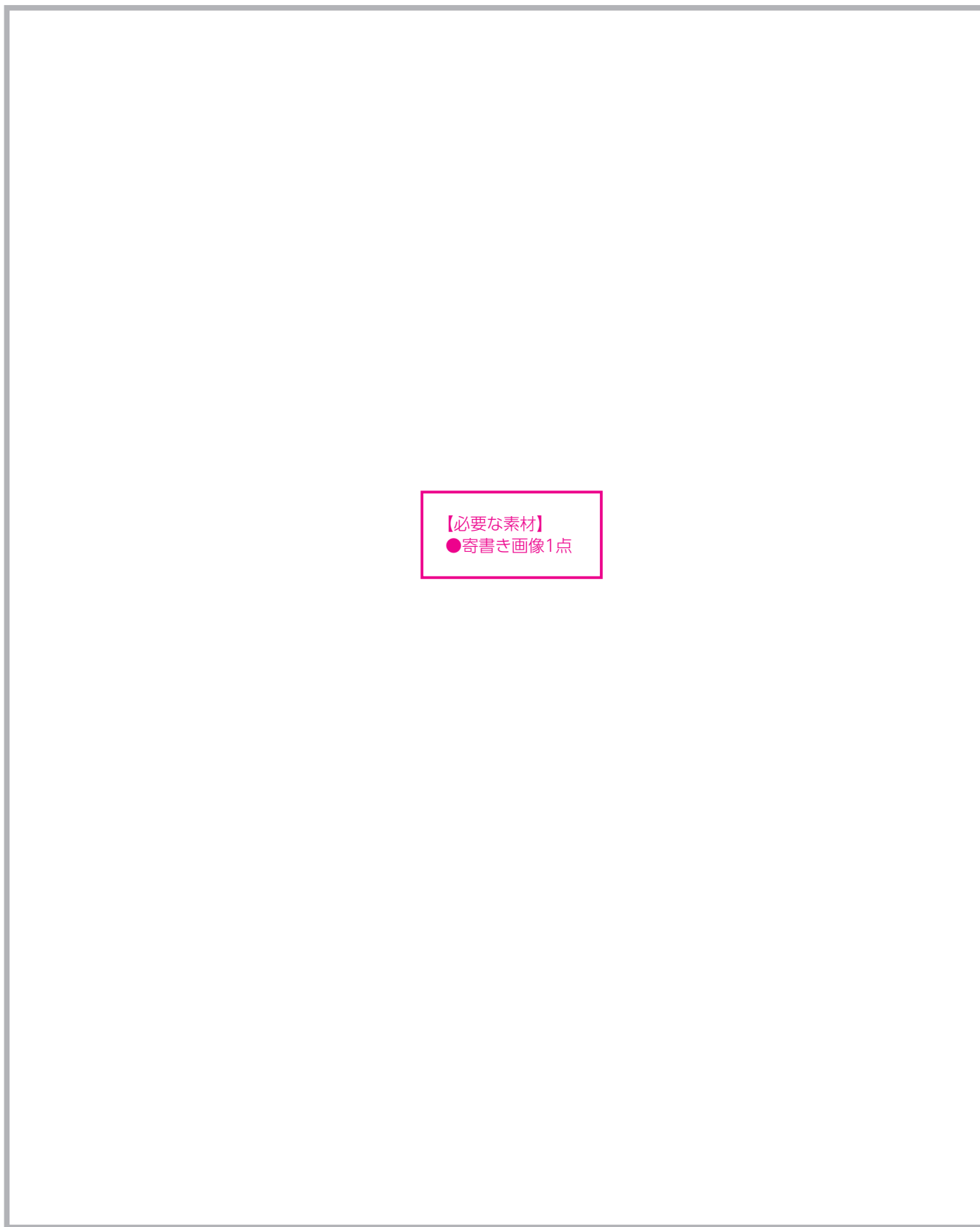
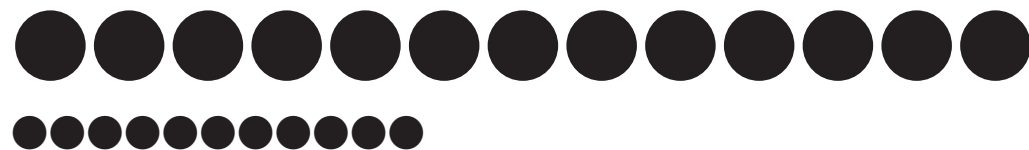
3200字





↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

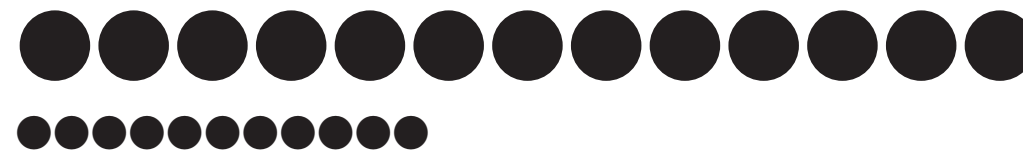
寄せ書き①



【必要な素材】  
●寄せ書き画像1点

STAFF MESSAGE

寄せ書き④



役職  
氏名  
MYOUJI NAMEE

【必要な素材】  
●寄せ書き画像4点  
●テキストデータ

NAMEE



役職  
氏名  
MYOUJI NAMEE

役職  
氏名  
MYOUJI NAMEE

STAFF MESSAGE

↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

寄せ書き⑫



名字名前 (役職)



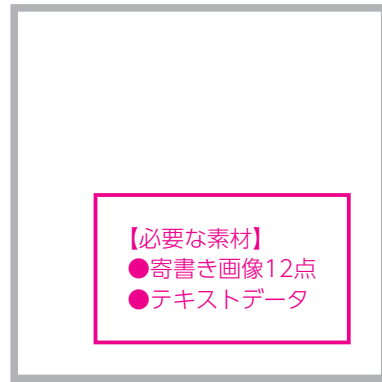
名字名前 (役職)



名字名前 (役職)



名字名前 (役職)



【必要な素材】  
●寄せ書き画像12点  
●テキストデータ

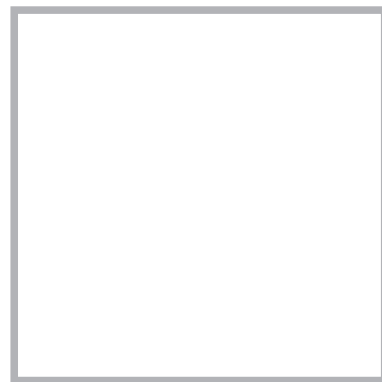
名字名前 (役職)



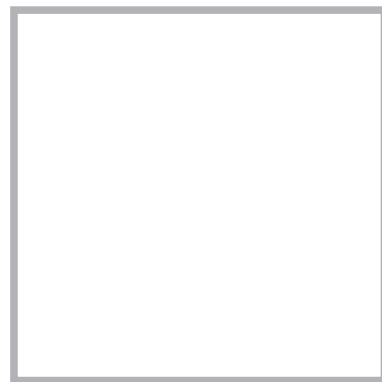
名字名前 (役職)



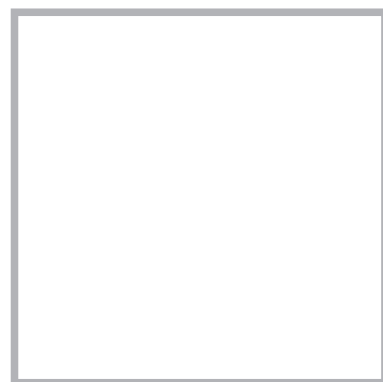
名字名前 (役職)



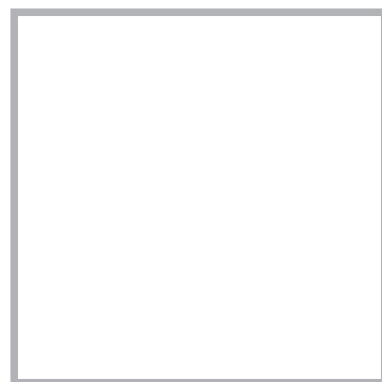
名字名前 (役職)



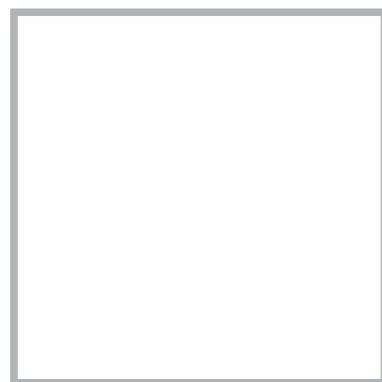
名字名前 (役職)



名字名前 (役職)



名字名前 (役職)



名字名前 (役職)

スタッフ一覧



役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字

役職  
名字

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

【必要な素材】  
●テキストデータ

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

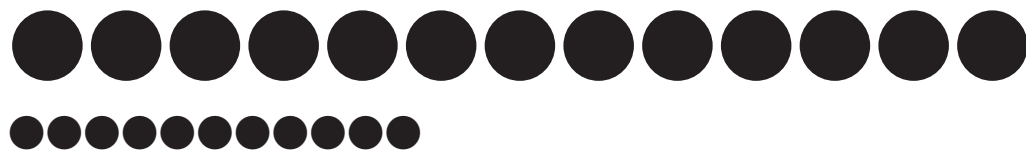
役職  
名字名前

役職  
名字名前

役職  
名字名前

↓枠は公式アーカイブBOOKシリーズのフォーマットです。色は任意に選べます。

年表



20XX.XX.XX	□□□□◇□□□■□□□◇□□□■□□ □□◇□□□■□□□◇□□□■□□□ ◇□□□■□□□◇□□□■
20XX.XX.XX	□□□□◇□□□■□□□◇□□□■□□□ □□◇□□□■□□□◇□□□■□□□ ◇□□□■□□□◇□□□■
20XX.XX.XX	□□□□◇□□□■□□□◇□□□■□□□ □□◇□□□■□□□◇□□□■□□□ ◇□□□■□□□◇□□□■

【必要な素材】  
●テキストデータ



# STAFF MESSAGE

— スタッフメッセージ —

苦労も多かったけど、  
最高のチームワークでした！

みんなのおかげで  
夢のゲームが完成しました

キャラクターたちも、  
きっと私たちが誇りに思っ  
てくれるはず。

このゲームが  
世界を変えますように。

感謝の  
まもりの



無限のユーピーと  
共に過ごした時間を  
忘れません。



兔年  
吉祥

困難を  
一緒に乗り越えた  
絆は永遠に！

Happy Chinese New Year

開発中の夜更かし、  
お疲れさまでした！

プレイヤーに愛される  
作品と一緒に作れて光栄です。

バグとの戦いに勝利した  
戦士たちへ

一つの目標に  
向かって走り抜けた  
仲間たちへ

これは終わりではなく、  
新しい始まりです。

# STAFF MESSAGE

— スタッフメッセージ —



プロデューサー  
佐藤達也  
SATOU TATSUYA



ゲームデザイナー  
中村亜希子  
NAKAMURA ALIKO



イラストレーター  
山田太郎  
YAMADA TAROU



UI/UXデザイナー  
小林直樹  
KOBAYASHI NAOKI

# STAFF MESSAGE

— スタッフメッセージ —



佐藤達也 (プロデューサー)



中村亜希子 (ゲームデザイナー)



山田太郎 (イラストレーター)



伊藤絵理 (リードアーティスト)



高橋健一 (シニアゲームプログラマー)



渡辺真理 (ストーリーライター)



森山新 (レベルデザイナー)



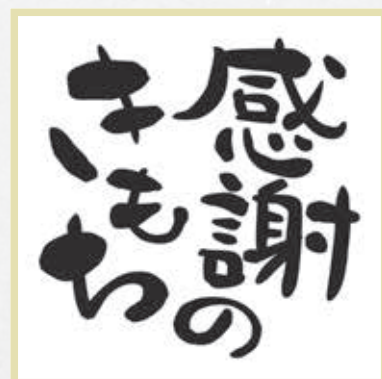
松本美咲 (エフェクトアーティスト)



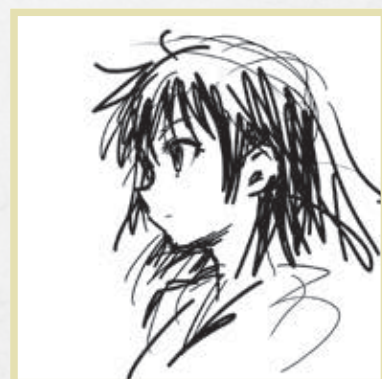
柴田誠 (テクニカルアーティスト)



藤井健太郎 (データベースエンジニア)



小山内薫 (QAリード)



佐藤花子 (コミュニティマネージャー)

# DEVELOPMENT STAFF

— 開発スタッフ —

プロデューサー  
佐藤花子

リードゲームデザイナー  
鈴木一郎

リードアーティスト  
伊藤絵理

シニアゲームプログラマー  
高橋健一

ゲームエンジニアークテクト  
中村悠子

UI/UXデザイナー  
小林直樹

サウンドデザイナー  
安部理沙

ミュージックコンポーザー  
木村拓哉

ストーリーライター  
渡辺真理

キャラクターデザイナー  
田中一郎

レベルデザイナー  
森山新

アニメーションディレクター  
岡田純一

エフェクトアーティスト  
松本美咲

3Dモデラー  
小野寺優

テクニカルアーティスト  
柴田誠

ネットワークプログラマー  
石井莉子

データベースエンジニア  
藤井健太郎

QAリード  
小山内薫

ローカライゼーションマネージャー  
佐々木望

コミュニティマネージャー  
佐藤花子

リードゲームデザイナー  
鈴木一郎

リードアーティスト  
伊藤絵理

シニアゲームプログラマー  
高橋健一

ゲームエンジニアークテクト  
中村悠子

UI/UXデザイナー  
小林直樹

サウンドデザイナー  
安部理沙

ミュージックコンポーザー  
木村拓哉

ストーリーライター  
渡辺真理

キャラクターデザイナー  
田中一郎

レベルデザイナー  
森山新

アニメーションディレクター  
岡田純一

エフェクトアーティスト  
松本美咲

3Dモデラー  
小野寺優

テクニカルアーティスト  
柴田誠

ネットワークプログラマー  
石井莉子

データベースエンジニア  
藤井健太郎

QAリード  
小山内薫

ローカライゼーションマネージャー  
佐々木望

コミュニティマネージャー  
佐藤花子

リードゲームデザイナー  
鈴木一郎

リードアーティスト  
伊藤絵理

シニアゲームプログラマー  
高橋健一

ゲームエンジニアークテクト  
中村悠子

UI/UXデザイナー  
小林直樹

サウンドデザイナー  
安部理沙

ミュージックコンポーザー  
木村拓哉

ストーリーライター  
渡辺真理

キャラクターデザイナー  
田中一郎

レベルデザイナー  
森山新

アニメーションディレクター  
岡田純一

エフェクトアーティスト  
松本美咲

3Dモデラー  
小野寺優

テクニカルアーティスト  
柴田誠

ネットワークプログラマー  
石井莉子

データベースエンジニア  
藤井健太郎

QAリード  
小山内薫

ローカライゼーションマネージャー  
佐々木望





公式アーカイブBOOK

CHRONICLE COLLECTION #001

幻想迷宮文学館 公式アーカイブBOOK

20XX年XX月XX日 初版発行

企画・発売	有限会社エンドレス 〒101-0065 東京都千代田区西神田3-3-3
編集・執筆	有限会社エンドレス (山田太郎・佐藤花子・鈴木一郎)
協力	エンドレスゲームス Inc.
デザイン	ハニワ・デザイン・ラボ
印刷所	錦明印刷株式会社

● 本書は、法令の定めのある場合を除き、複製・複写することはできません。  
● 万が一落丁・乱丁などあった場合の商品の問い合わせは  
有限会社エンドレス  
XX-XXXX-XXXX xxxxxxxx@xxxxxx.com まで、ご連絡ください。

Printed in JAPAN

© ENDLESS 20XX