



CHRONICLE COLLECTION #001



公式アーカイブBOOK



003

ILLUSTRATION GALLERY

一 イラストギャラリー 一

009

CHAR ACTER

ーキャラクター —

Ø17

STORY ARCHIVE

一物 語一

プロローグ 21日

第2章 消えた12人の来館者 図≥日

第3章 閉架文学室 ☑34

第4章 ピアノホール 242

エピローグ 046

Ø51

GAME DATA

一 ゲームデータ集 一

055

STAFF ROOM

一 開発室 一



ILLUSTRATION GALLERY

— イラストギャラリー —





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



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

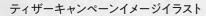


ティザーキャンペーンイメージイラスト



ティザーキャンペーンイメージイラスト









CHAR ACTER

ーキャラクター —



一主人公・読み手一

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図書館を探検し、 不意に秘密の通路に迷い込む。

幻想(クヴィンテッセンツ)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。



クヴィンテッセンツ・ 幻想解放 「迷宮文学館へようこそ。 **KIRITSUBO** 一 桐壺紫子 一 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: あなたは13人目の来館者よ 一 エル・エム 一 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。

- 010

CHARACTER

5 い音高 私

DAZAI

一太宰セリヌンティウス 一

太宰治『走れメロス』の〈幻想=クヴィンテッセンツ〉。 主人公と最初に出会う〈幻想〉で、古代ギリシア系との こと。謎解きはもっぱら力技。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)。



MYAZAWA ZANELLI

一 宮澤ザネリ 一

宮沢賢治『銀河鉄道の夜』の〈幻想=クヴィンテッセン 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。





0

上着が来るよ。

AKUTAGAWA GEAR 一 芥川歯車 一

芥川竜之介『歯車』の〈幻想=クヴィンテッセンツ〉。 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。





NATSUME

ちょつと通りがかりに失礼ですが、

THARACTER

一 夏目十夜 一

夏目漱石『夢十夜』の〈幻想=クヴィンテッセンツ〉。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 6 れますが好うござんす

か

KOIZUM

一小泉貉一

小泉八雲『怪談』の〈幻想=クヴィンテッセンツ〉。 運命 力(不運力?)の働きで、必ず罠を引き当てる。 文学館 のありとあらゆるトラップに必ず嵌るため、彼を犠牲に トラップ回避ができるという不幸キャラ。





H.C.

一 ハンス・クリスチャン錫兵 —

H.C.アンデルセン『すずの兵隊』の〈幻想=クヴィンテッ センツ〉。自分には「何かが足りない」という強い想い に囚われている。



お友だちくらい

「だアれがころ こまどりの おすを?

LUDWIG VAN NO.9

— L.V.九番 —

L.V.ベートーヴェン『交響曲第九番二 短調』の〈幻想=クヴィンテッセン 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**

一 夢野ドグラ 一

夢野久作『ドグラ・マグラ』の〈幻想= クヴィンテッセンツ〉。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。



一 ガンディー忍 一

マハトマ・ガンディー『非暴力』の〈幻 想=クヴィンテッセンツ〉。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

一無名一

作者不明文学作品の集合体である 〈幻想=クヴィンテッセンツ〉。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。



內

0 努力は 一層決然たるものになるのだ

CHARACTER

<u>_</u> 014

「不安は一層不安となり、混乱は益々混乱に陥る

MASH

WILDE OUJ

一 ワイルド王子 一

オスカー・ワイルド『幸福の王子』の〈幻想=クヴィ ンテッセンツ〉。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」

NATSUME BOU

一夏目坊一

夏目漱石『坊っちゃん』の〈幻想=クヴィン テッセンツ〉。十夜の兄。見かけによらず





「警察へ訴えたければ、勝手に訴えろ」



一 中原孤独 一

中原中也『作家と孤独』の〈幻想=クヴィンテッセ ンツ〉。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。





STORY ARCHIVE

PROLOGUE

プロローグ —





















PROLOGUE

- プロローゲー













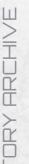








STORY ARCHIVE





プロローグ ゲームシナリオ ライター:田中光二

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! |

シーン1:迷宮の入口

C: 「大丈夫だよ、何があっても守るか

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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 しい。」

シーン4:危機一髪

C: 「くっ、罠だ!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 な場所でな。」

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

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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

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

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、罠だ!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

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 な場所でな。」

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

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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 U1? |

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 U)

シーン4:危機一髪

C: 「くっ、罠だ!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

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 な場所でな。

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

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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

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、罠だ!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 な場所でな。」

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。」

一第1章につづく

CHAPTER#1

一 第1章 最初の分室 一





















CHAPTER#1

一 第1章 最初の分室 一





















STORY ARCHIVE

ORY ARCHIVE -

CHAPTER#1

一 第1章 最初の分室

第1章 最初の分室 ゲームシナリオ ライター:田中光二

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!」

シーン1:迷宮の入口

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?ここって、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、罠だ!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 な場所でな。」

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?ここって、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。2.1

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、罠だ!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! I

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 な場所でな。」

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…。

CHAPTER#1

- 第1章 最初の分室 -

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?ここって、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。 A5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、罠だ!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、A5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! I

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 な場所でな。」

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?ここって、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、罠だ!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 な場所でな。」

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。」

一第1章につづく

ORY ARCHIVE

CHAPTER#1

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?ここって、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、罠だ!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! I

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 な場所でな。」

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?ここって、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。 A5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、罠だ!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! I

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 な場所でな。」

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。」

CHAPTER#1

- 第1章 最初の分室 -

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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、罠だ!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 な場所でな。」

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□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?ここって、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、罠だ!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 な場所でな。」

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。」

一第1章につづく

CHAPTER#2

- 第2章 消えた12人の来館者 -





















CHAPTER#2

- 第2章 消えた12人の来館者 -





















PRCHIVE

STORY

PRCHIVE

CHAPTER#2

- 第2章 消えた12人の来館者 -

第2章 消えた12人の来館者 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?ここって、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、罠だ!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! I

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 な場所でな。」

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?ここって、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。 2 L

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、罠だ!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! I

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 な場所でな。」

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…。

CHAPTER#2

- 第2章 消えた12人の来館者 -

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?ここって、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。 A5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、罠だ!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 な場所でな。」

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?ここって、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。 A5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、罠だ!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 な場所でな。」

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。」

一第1章につづく

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?ここって、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

FRUTIN

ORY

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、罠だ!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! I

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 な場所でな。」

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?ここって、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。 A5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、罠だ!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! I

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 な場所でな。」

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。」

CHAPTER#2

- 第2章 消えた12人の来館者 -

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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、罠だ!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 な場所でな。」

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□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?ここって、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、罠だ!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! |

PRCHIV

TORY

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 な場所でな。」

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。」

一第1章につづく

CHAPTER#3

- 第3章 閉架文学室 -





















CHAPTER#3

- 第3章 閉架文学室 -





















STORY ARCHIVE

FRUTIN ORY

ni

ライター:田中光二

第3章 閉架文学室 ゲームシナリ	リオ き
シーン1:迷宮の入口	B: 「よ たわ。
B:「ここが伝説の迷宮の入口ね…。 みんな、準備はいい?」	A: 「見 るよ!
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。」	С: [Z み
	シーン
シーン2:分岐点 A:「あれ?ここって、どっちに行けば いいの?」	B: 「やる!」
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?」	A: 「ね C: 「あ な場所
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?」	B: 「本 協力し 一つの
シーン3:謎解きの試練	シーン
B: 「この部屋の謎を解かないと、次に 進めないわね。」	B: 「こ みんな
A:「あ、この絵、何か意味があるのかな?」	A: 「う

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 しい。」

シーン4:危機一髪

C: 「くっ、罠だ!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

うやく、迷宮の中心部に到達し ここが最後の試練ね。」

見て! 真ん中に大きな宝箱があ

これが、迷宮をクリアした証か みんなで開けよう!

/6:脱出成功

やったわ!これで外に出られ

aえ、また冒険しようね!]

ああ、でも次はもうちょっと平和 听でな。」

当に大変だったけど、みんなで して乗り越えられたわ。これも の絆ね。」

ン1:迷宮の入口

こが伝説の迷宮の入口ね…。 ぶ、準備はいい?|

「うん!わくわくするね!」

C: 「大丈夫だよ、何があっても守るか

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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

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

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、罠だ!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

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 な場所でな。」

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

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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 U1? |

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 U)

シーン4:危機一髪

C: 「くっ、罠だ!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

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 な場所でな。

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

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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

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、罠だ!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 な場所でな。」

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。」

一第1章につづく

CHAPTER#3

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?ここって、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、罠だ!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! I

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 な場所でな。」

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?ここって、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。 A5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、罠だ!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! I

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 な場所でな。」

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。」

CHAPTER#3

第3章 閉架文学室 —

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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、罠だ!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 な場所でな。」

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□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?ここって、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、罠だ!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 な場所でな。」

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。」

一第1章につづく

CHAPTER#4

- 第4章 ピアノホール —





















CHAPTER#4

- 第4章 ピアノホール -





















STORY ARCHIVE

FRUTIN DRY

第4章 ピアノホール ゲームシナリオ ライター:田中光二

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! |

シーン1:迷宮の入口

C: 「大丈夫だよ、何があっても守るか

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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 U? 1

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 しい。」

シーン4:危機一髪

C: 「くっ、罠だ!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 な場所でな。」

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

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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

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

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、罠だ!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

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 な場所でな。」

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

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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 U1? |

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 U)

シーン4:危機一髪

C: 「くっ、罠だ!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 な場所でな。

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

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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

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、罠だ!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 な場所でな。」

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。」

一第1章につづく

FRUTIN

ORY

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

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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 U? |

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、罠だ!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 な場所でな。」

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

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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、罠だ! 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

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 な場所でな。

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 5.1

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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 U1?]

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

シーン4:危機一髪

C: 「くっ、罠だ! 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 な場所でな。

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

シーン2:分岐点

A: 「あれ?ここって、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 U1? |

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

シーン4:危機一髪

C: 「くっ、罠だ!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

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 な場所でな。

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。」

一第1章につづく

EPILOGUE















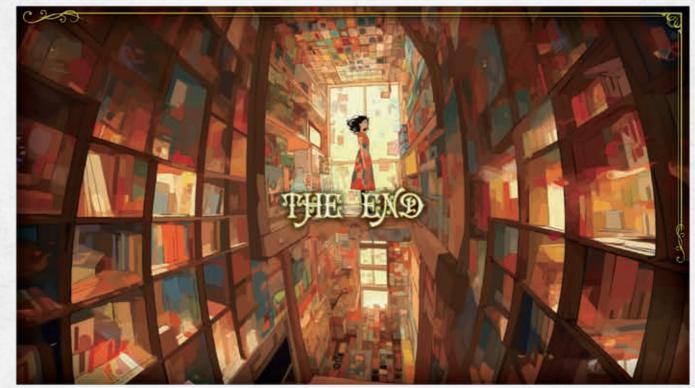






EPILOGUE

ー エピローグ ー



- STORY ARCHIVE

LPILUGし ー 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

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! |

シーン1:迷宮の入口

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?ここって、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

FRUTIN

ORY

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、罠だ!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 な場所でな。」

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?ここって、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。2.1

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、罠だ!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! I

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 な場所でな。」

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…。

EPILOGUI

一 エピローグー

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?ここって、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、罠だ!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、A5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 な場所でな。」

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?ここって、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、罠だ!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!」

FRCHIV

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 な場所でな。」

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?ここって、どっちに行けば いいの?」

EPILOGUE

— エピローゲー

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、罠だ!皆、気をつけて!」

B: 「A 5 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、A5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 な場所でな。」

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?ここって、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。 A5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、罠だ!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! I

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 な場所でな。」

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?ここって、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?」

-THE END



GAME DATA

— ゲームデータ集 —

序盤イベントのほか頻繁にラ ンダムエンカウントする。



Aに呼ばれて出現する。「仲間 を呼んだ!」



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ヒャー 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 の外へは持ち出せない。



の目線を追うと……



油絵の具 てとんでもない! おや?



絵本ビューヒャーヴルム はいけない。



おにぎり 高価そうな宝石だが、文学館 額に掛けられた肖像画。そ 文学館の蔵書に落書きなん かわいらしい外見に騙されて 10万ポリゴン使用のグラフィ ッカー渾身の一作。(ウソ)



ビューヒャーヴルム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。



Aに呼ばれて出現する。「仲間 を呼んだ!]



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ヒャー 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 の外へは持ち出せない。



偉人の肖像画 の目線を追うと……



油絵の具 てとんでもない! おや?



絵本ビューヒャーヴルム おにぎり 高価そうな宝石だが、文学館 額に掛けられた肖像画。そ 文学館の蔵書に落書きなん かわいらしい外見に騙されて 10万ポリゴン使用のグラフィ はいけない。



ッカー渾身の一作。(ウソ)



序盤イベントのほか頻繁にラ ンダムエンカウントする。



Aに呼ばれて出現する。「仲間 文学館のあちこちに隠されて を呼んだ!」



いる。謎解きのヒント。



巻紙に擬態したビューヒャー ヴルム。



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 ―



序盤イベントのほか頻繁にラ ンダムエンカウントする。



Aに呼ばれて出現する。「仲間 を呼んだ!」



文学館のあちこちに隠されて いる。謎解きのヒント。



巻紙に擬態したビューヒャー ヴルム。

巻紙ミミック



意味ありげに置かれた花瓶。 覗いてみると……



ジェム の外へは持ち出せない。



高価そうな宝石だが、文学館 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?



はいけない。



絵本ビューヒャーヴルム おにぎり かわいらしい外見に騙されて 10万ポリゴン使用のグラフィ ッカー渾身の一作。(ウソ)



ビューヒャーヴルムB Aに呼ばれて出現する。「仲間



文学館のあちこちに隠されて を呼んだ!| 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ヒャー ヴルム。



花瓶 意味ありげに置かれた花瓶。 覗いてみると……



ビューヒャーヴルムA

ンダムエンカウントする。

序盤イベントのほか頻繁にラ

高価そうな宝石だが、文学館 額に掛けられた肖像画。 そ の外へは持ち出せない。

序盤イベントのほか頻繁にラ

ンダムエンカウントする。



偉人の肖像画 の目線を追うと……

Aに呼ばれて出現する。「仲間

を呼んだ!」



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?



文学館のあちこちに隠されて いる。謎解きのヒント。



GAME GRAPHIC



ビューヒャーヴルム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。



Aに呼ばれて出現する。「仲間 を呼んだ!」



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ヒャー 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 額に掛けられた肖像画。 そ の外へは持ち出せない。



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?



絵本ビューヒャーヴルム

はいけない。



おにぎり

かわいらしい外見に騙されて 10万ポリゴン使用のグラフィ ッカー渾身の一作。(ウソ)



ビューヒャーヴルム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。



ビューヒャーヴルムB

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ヒャー 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 額に掛けられた肖像画。そ 文学館の蔵書に落書きなん の外へは持ち出せない。



Aに呼ばれて出現する。「仲間

を呼んだ!」

偉人の肖像画

の目線を追うと……



油絵の具

てとんでもない! おや?



序盤イベントのほか頻繁にラ ンダムエンカウントする。



Aに呼ばれて出現する。「仲間

を呼んだ!」

ビューヒャーヴルムB

文学館のあちこちに隠されて いる。謎解きのヒント。







STAFF ROOM

一 開発室 一

一 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日一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。

Ш

in

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を心がけました。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た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を心がけました。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た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日一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を心がけました。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た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。

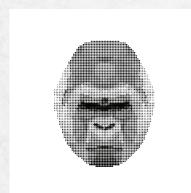
佐藤達也氏(プロデューサー)

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。」

STAFF COMMENT

一 スタッフコメント 一



プロデューサー 佐藤達也 SATOU TATSUYA

FNAI

4

I

in

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。

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。

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。

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。

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。

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。



ゲームデザイナー 中村亜希子

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。

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。

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。

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『幻想米宮文学館』の世界の始まりです。

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。

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。



イラストレーター 山田太郎

YAMADA TAROU

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。

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。

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。

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。

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。

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。



UI/UXデザイナー **小林直樹**

KOBAYASHI NAOKI

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。

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。

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。

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。

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。

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。



3Dモデラー 小野寺優

ONODERA

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。

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。

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。

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。

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。

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。



データベースエンジニア **藤井健太郎**

FUJII KENTAROU

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。

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『幻想米宮文学館』の世界の始まりです。

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。

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「幻想米宮文学館」の世界の始まりです。

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。

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。

苦労も多かったけど、 最高のチー4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、 きって私たちを誇りに思って くれるはず。

このゲームが 世界を変えますように。







無限のコーヒーと 共に過ごした時間を だれません。



伊難を

一緒に乗り越えた

絆は永遠に!

戦士たちへ

がたけまでした!

プレイヤーに愛される

作品を一緒に作れて光栄です。

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

一 スタッフメッセージ 一





プロデューサー 佐藤達也 中村亜希子







UI/UXデザイナー 小林直樹

STAFF MESSAGE

一 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

ゲームエンジンアーキテクト 中村悠子

UI/UXデザイナー 小林直樹

サウンドデザイナー

ミュージックコンポーザー

ストーリーライター

キャラクターデザイナー

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

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

QAU-F 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

ゲームエンジンアーキテクト 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

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

QAU-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

ゲームエンジンアーキテクト 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

STAF

レベルデザイナー

森山新

アニメーションディレクター

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

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.デザイン錦明印刷 企画デザイン室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あわせは

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