

**THANK YOU
FOR PLAYING!!**

Thank
you
!!



ここからはおまけ（設定資料）です。

キャラクター

五月女架純（さおとめかすみ）

/

魔法少女メイン



シャカイジンを目指して修行を
こなしている魔法少女。
さまざまなギョウムを経験して
いくこととなる。

キャラクター

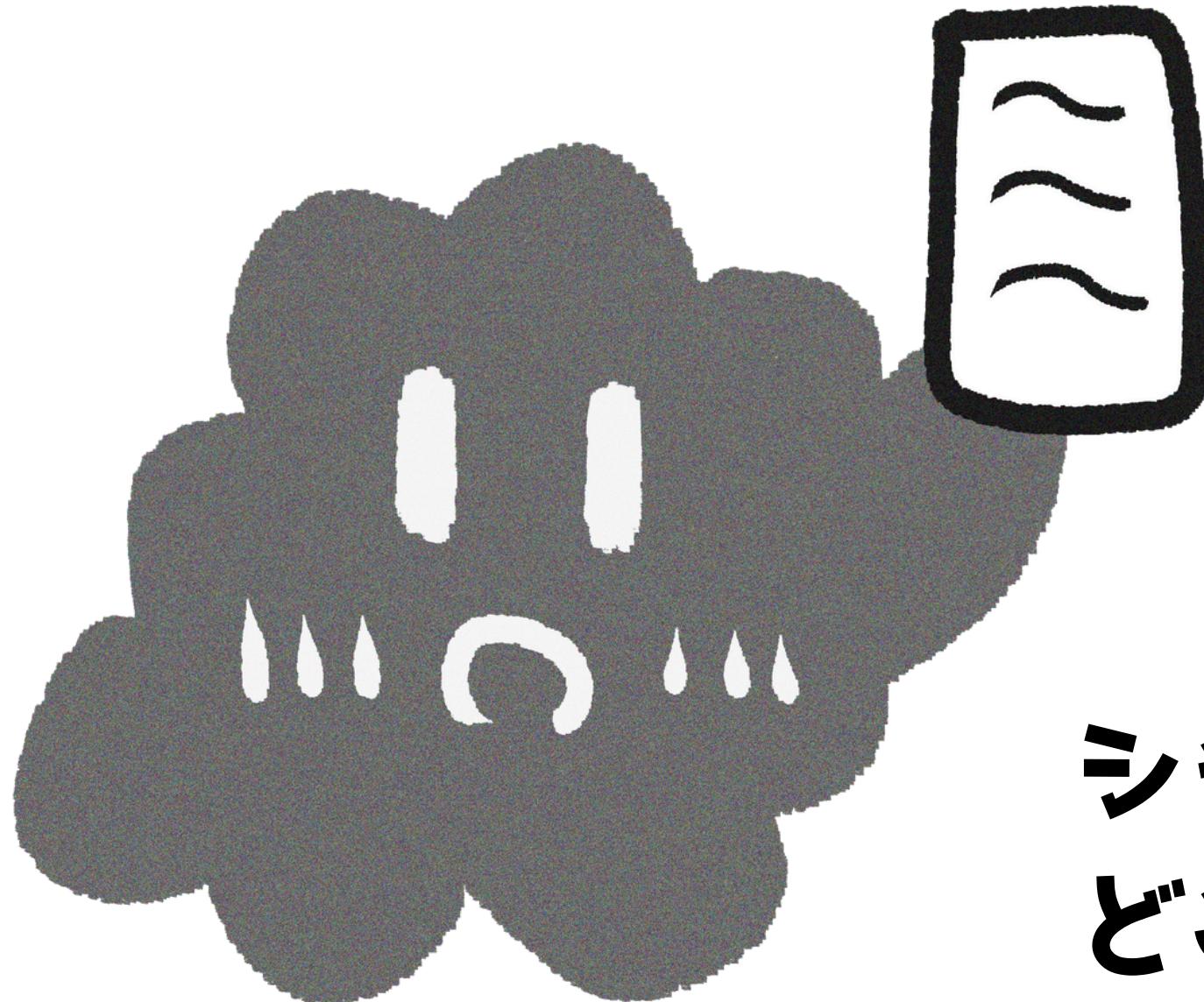
エメラルド



**メインをサポートする妖精。
その正体はモンダイがメインを
シャチケにするために入間界に
降り立ったモンダイの現身。**

キャラクター

エンプロイ



シャチクの一人。
どこからかギョウムを
持ってくる。

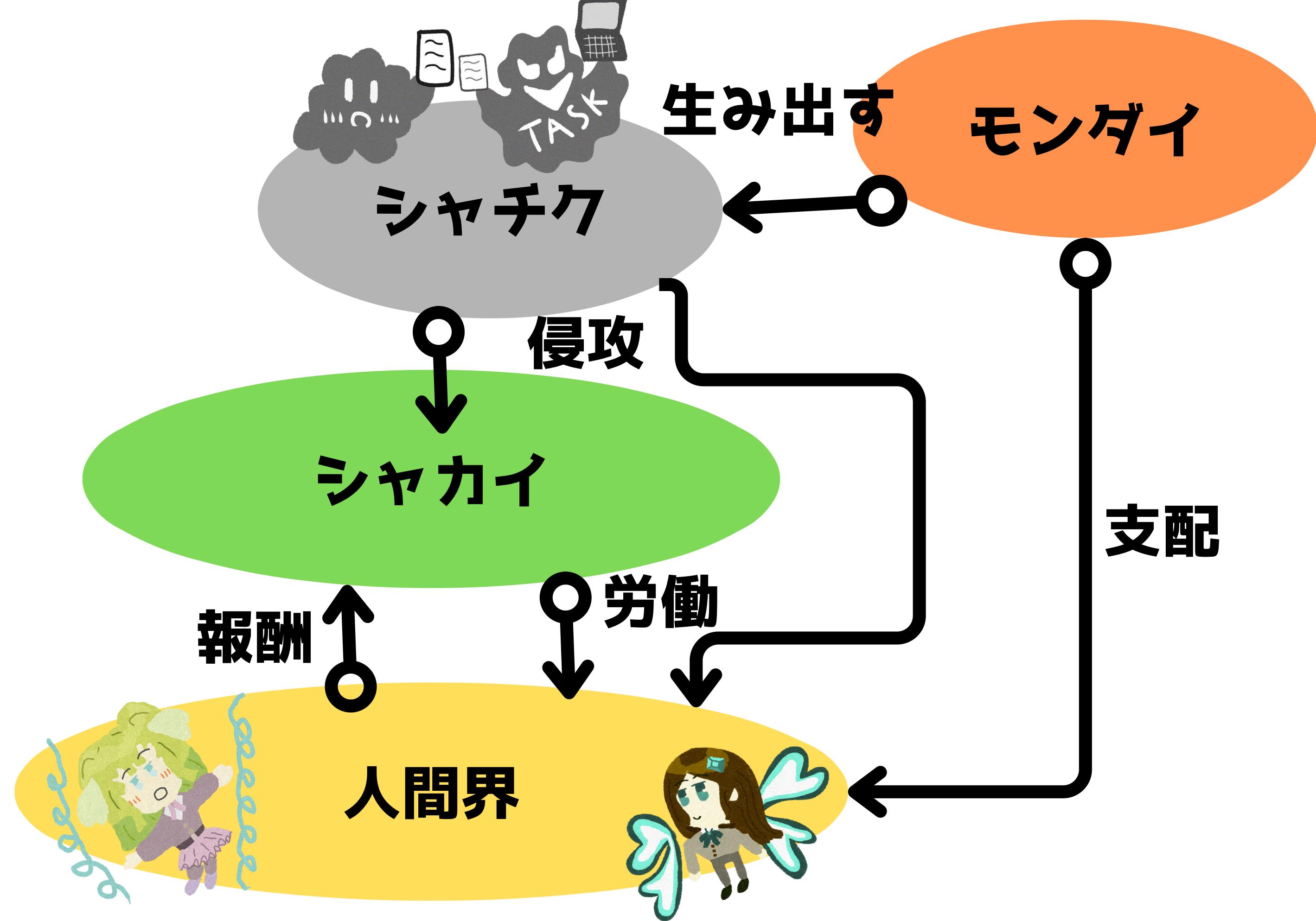
キャラクター

タスク



シャチクの一人。
エンプロイのジョウシ。
大量のギョウムや
フィードバックを持ってくる。

世界観



用語

カンジョウ：出来事に各個人の意味付けがされたときに本人の内側にあらわれるエネルギー。

アサイン：架純がメインに変身する際の合言葉。

シャカイジン：シャカイで活躍する魔法使い



用語

人間界：シャカイジンの活躍により、
ケイザイが保たれている。

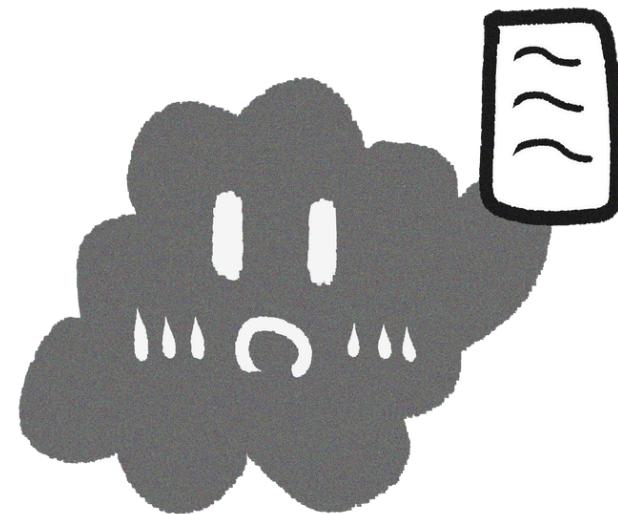
シャカイ：シャカイジンが住む世界。人間界から報酬を
得ることでその存在を保っている。

シャチク：過剰にギョウムを行う組織。



用語

モンダイ：シャチクを生み出す存在、概念。実体はなく、人間界とシャカイのいろいろなふわふわしたものから生まれた。



用語

アンガーマネジメント：
発生した負のカンジョウ
による
影響を抑える、魔法の一
つ。



用語

リフレーミング：
出来事の見方を変えること
で、
次の魔法の効果を高める、
魔法の一つ。

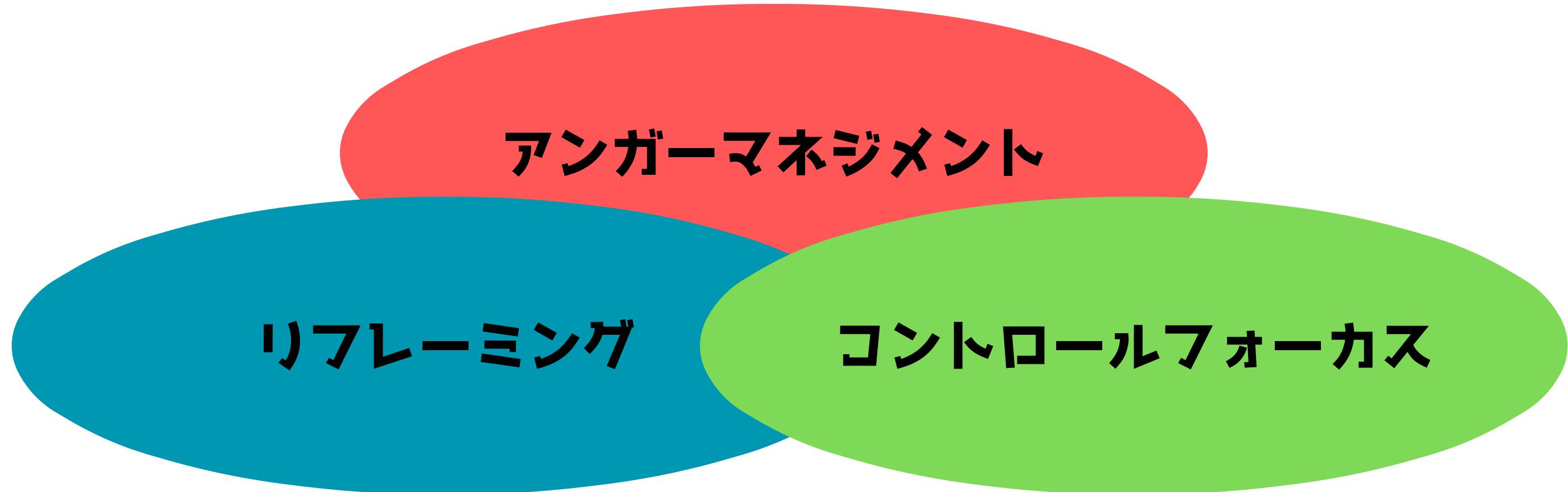


用語

コントロールフォーカス：
自分ができることに
注目して
行動を選択することで効果
を高める魔法の一つ。



用語



これらの三つの魔法は重ね合わせることで効果を高めあうことが可能。

使用順は多くの場合、アンガーマネジメント
⇒リフレーミング⇒コントロールフォーカス

今後のストーリー

- ・魔法少女小隊結成、が……
シャカイジンとしての修行のために他の魔法少女、エイブル、マーチ、オクトパス、ファブリーと小隊を組むことに……
しかし、小隊は2つの派閥に別れ、対立してしまう。
架純はあるシャカイジンと出会い、その中で「アサーティフコミュニケーション」を知ることとなる。



用語

アサーティブコミュニケーション：
自分の中も相手の中も大切にす
る気持ちが込められた魔法。

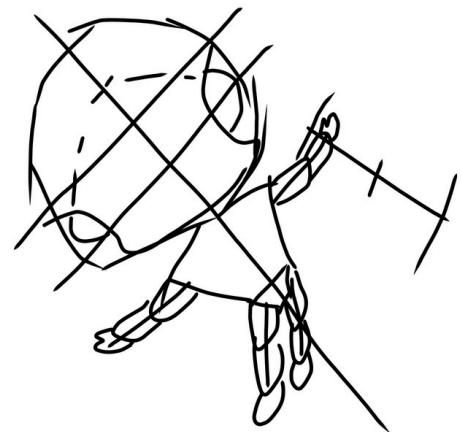
この魔法を使用すると不思議と話
合いが活発になり、自分の主張と相
手の主張がグラデーション的に
混ざり合い、話し合いがうまくいく
(ことが多い)。



今後のストーリー

- ・ シャカイジンになる！

架純はエメラルドがモンダイの現身であることを知る。衝撃の事実に動揺を隠せない架純。そんなとき、エイプルからクレーム対応による救援の連絡が入る。真実を知った架純、メインの決断は……



今後のストーリー

・第一部エピローグ

「モンダイカイケツ」の力を手にしたメイン、
その様子を見たエメラルドはメイン自身が
生み出したモンダイの対抗的概念で
あるモンダイカイケツの現身として生まれ変わる。
エメラルドと再びペアを組むことになったメイン。
二人は再びシャカイジンになるための修行に
勤しむこととなる……



あとがき

今回は、キネマティックノベルゲームを生成AIやフリー音源の力を借りながら制作させていただきました。

今回はディーキャリアで学び、実践する「思考・姿勢・考え方」を「魔法」としましたが、現実世界でも魔法のような力を持っているものだと思います。私自身もこのゲームの制作を通して、より一層シャカイジン（安定就労）への修行を頑張りたいと思えてきました。

あとがき

ここまで遊んでいただき、ありがとうございました！
また機会がありましたら、このゲームの続きをやってみた
いです。それでは失礼いたします。

2025年12月25日
ITエキスパート岐阜オフィス 訓練生 N.Y

あとがき

タイトル：魔法少女メイン

公開日：2025年12月25日

作成者：N.Y

使用ツール：ChatGPT、Claude、VSCord（ゲーム

プログラム全般）、

MSword（シナリオ作成）

BGMは「DOVA-SYNDROME」様よりDL、使用させていただきました。（大変申し訳ないのですが、BGMの詳細は省略させていただきます。）

ここまで読んでいただき、
ありがとうございました！！

クリスマス会、
楽しんでいきましょう！

