

# auxi<sup>um</sup>

アクシリウム

公式設定資料集

2023.7.召  
project:召

# プロジェクト企画概要

このゲームを1年間かけて開発した、沼プロジェクト2023自体のコンセプトや企画概要です。



沼プロジェクト2023

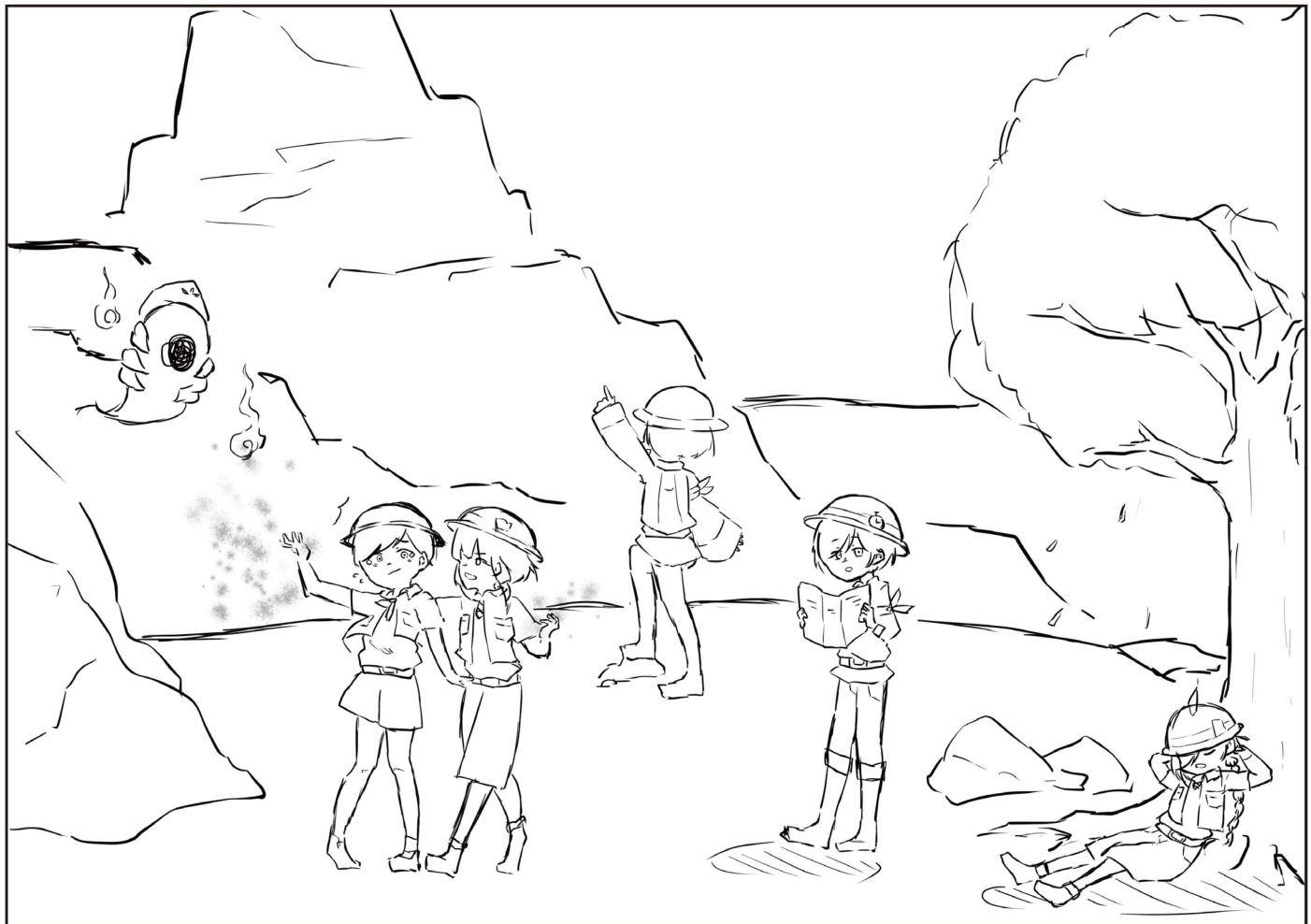
# Auxilium

～1人では何もできない、お互いを知るきっかけになるゲームの制作～

良いグループワークのきっかけとは、お互いの個性を知ることである。沼プロジェクトでは、グループワークを始める前にプレイすることで「お互いを知ること」を誘発できる、「広大な古代遺跡を冒険する」デジタルゲームの制作に挑戦した。中間報告以降、ゲーム制作の継続に加えて、鳳祭などの機会を利用して体験会を開催を行なった。その結果、様々な人に体験してもらい「コミュニケーションを促進するゲーム」としての意見を広く得ることができた。同時に、体験会を通じて得たフィードバックから、自己認識を促す心理テストやギミック、難易度だけでなく、他の面でも誰しもが協力して攻略することのできるゲームの提供をすることが可能となった。最終報告では、これらの成果を示す分析結果の説明と、中間報告以降に制作した心理テストに基づく操作キャラクター生成や新たなステージの紹介を行い、参加者が実際に体験できる場を提供する。

# ゲームの概要

グループワークをより良くするための auxilium について、ゲームの概要を紹介。



## 概要

- ゲームタイトル：auxilium（アクシリウム→援助、支援、救援（派生して増加）の意）
- ゲームジャンル：3D マルチアドベンチャー     プレイ人数：5 人
- プレイ時間目安：6 時間（完全クリア 10 時間）     対応機器：mac
- 内容：古代遺跡のある世界に降り立ったプレイヤーは、世界のあちこちにあるギミックと、5つの神殿（コンセプトを持った仕掛けの溜まり場）を巡る。基本的にはメインストーリーに沿って進行することが可能。
- クリア条件：メインストーリーに関連する 6 つの神殿全てを攻略する。  
※メインストーリークリア以外にも、サブストーリークリア、アチーブメント全達成などの完全クリアもある。

# auxilium - アクシリウムあらすじ

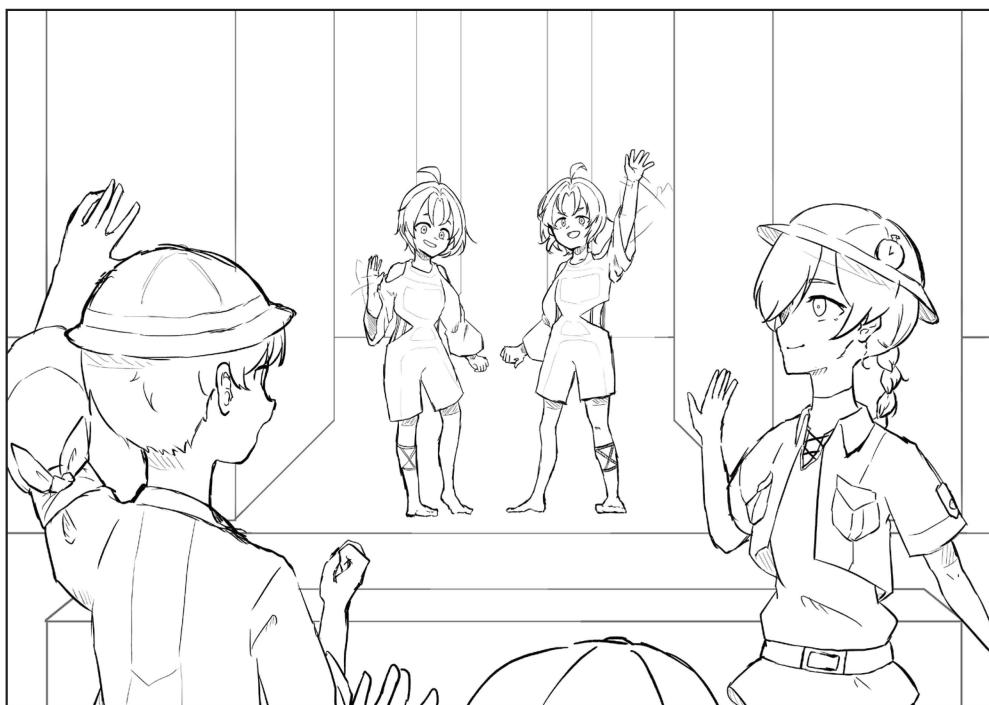
古代遺跡の残るグルリヒト地方へと観光にやってきたプレイヤーたちは、

ガイドによる記念撮影を行った瞬間、過去に飛ばされてしまった！

そこには時空の神と名乗る双子が存在し、現代に戻るには

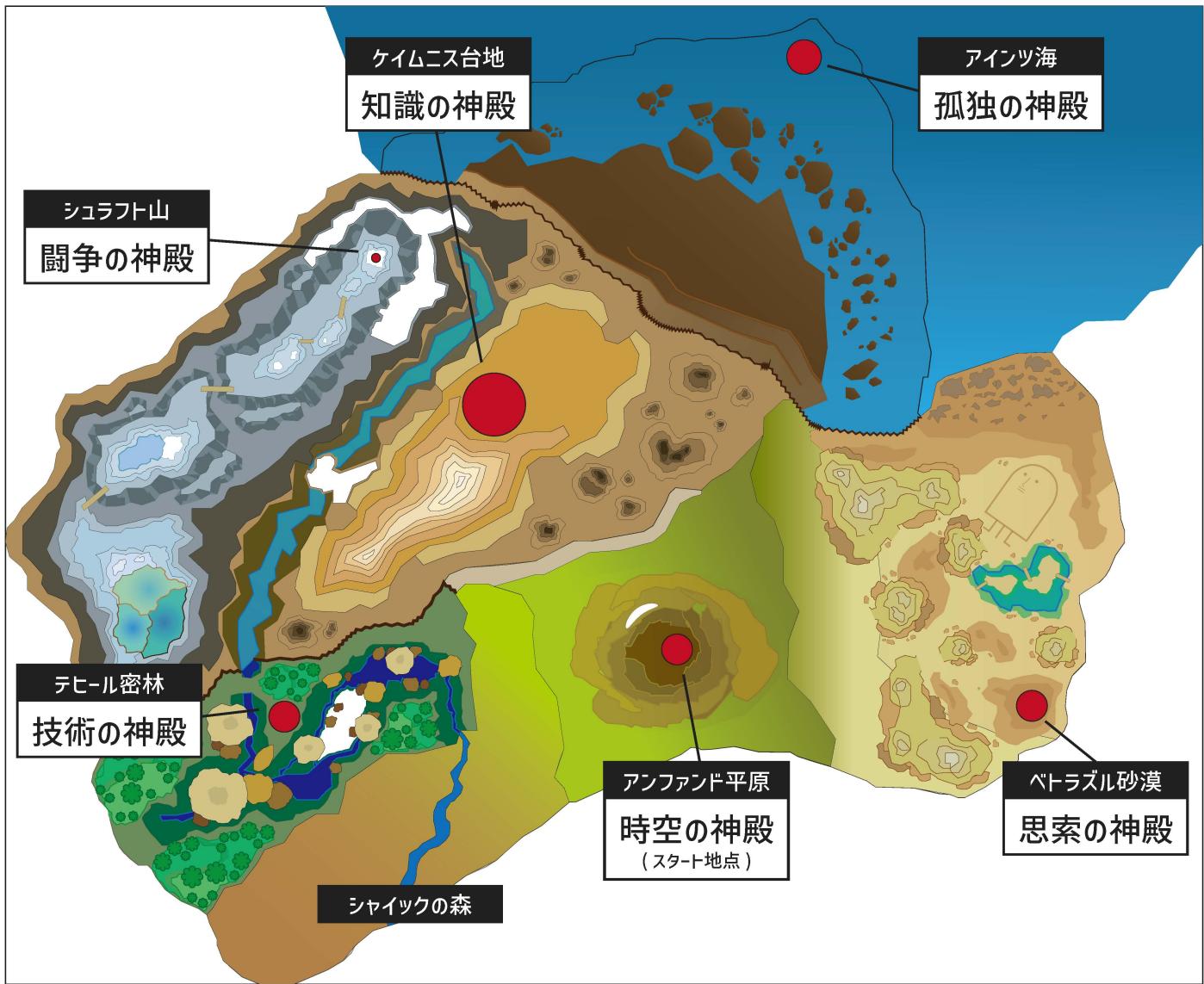
各地の神が持っている 5 つの時空の欠片を集め必要があるらしい。

プレイヤーは、神殿と多くの謎が残る広い世界の冒険に旅立っていく……。



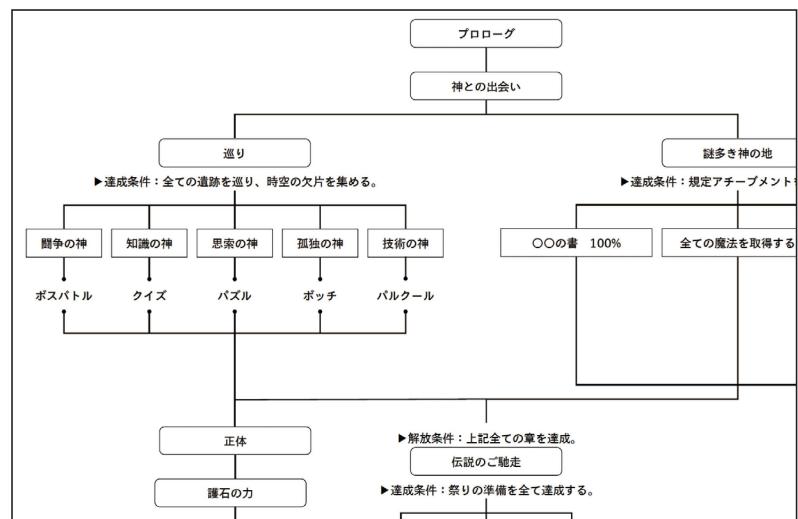
# どこからでも探索できる世界

広大なグルリヒト地方を旅する方法は、プレイヤーたちの自由。どんどん神殿を攻略するも良し、のんびり木陰でお話しするも良し。



## コミュニケーションを生む仕掛け

マップはほとんどの場所へ最初から向かうことができ、どの神殿から攻略するかはプレイヤー側が決定可能。のために魔法の取得を優先するか、レベル上げを優先するかといった戦略も自由です。「現代に戻るための時空の石」を集めるという旅の目的はあくまで製作者が提示する遊び方であり、その時集まつた5人がどう遊ぶかは決まっていません。もちろん地形自体にも様々な仕掛けや壁があるため（悪さをしない限り）絶対に1人では攻略不可能となっています。



▲ シナリオチャートの一部。ネタバレは本冊子 p 以降に記載。

# 10種の魔法と結束魔法

プレイヤーたちは探索の道中で合計 10 種の魔法を発見できる。その魔法を 2 人以上で使用すると、異なる効果へ変化する。



▲ 1 人での魔法(左)と結束魔法(右)の様子。倒すのが難しい敵も、協力することで倒すことが楽になる。

## 魔法の設計

魔法は攻撃手段や回復、ギミックの作動等に使用される。計 10 種類の属性があり、1 人 2 種類まで一度に装着可能である。魔法は世界を探検することで入手可能。

1 人で使用すると非常に弱いが、2 人以上で発動することによって「結束魔法」となり、大幅に強化させることができる。組み合わせには様々な種類が存在し、ただ強くなるだけではなく、足場になったり、ワープ機能を持つことも可能となる。また、結束魔法でしかクリアできないギミックも存在する。



癒



水



植



火



毒



雷



光



闇



岩



波



### コミュニケーションを生む仕掛け

ゲームとしての遊び心地を良くするだけでなく、協力して成し遂げる動作を分かりやすくすることや、グループワーク内での自身のアイデンティティの1つになることを目的としています。そんな強力な結束魔法ですが、迷子になったり敵に襲われて仲間とはぐれたりした「本当に助けて欲しい瞬間」はひとりぼっちになってしまいがちです。集合できても敵も一緒に呼び寄せて全員地獄行きなんて事態も。ゲームとして肝心な「リスクとリターン」の要素も結束魔法に込められています。



魔法のアイデア集

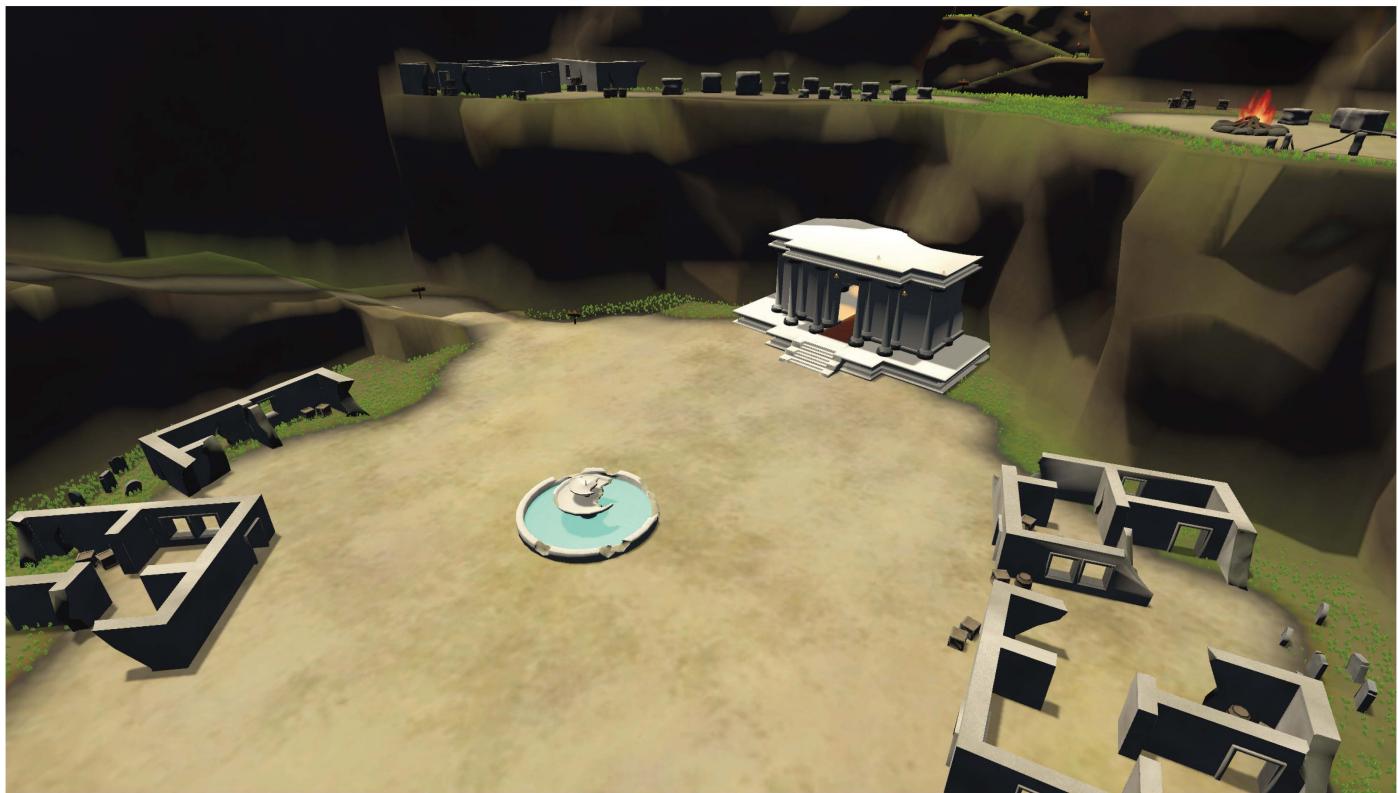


仕様書

▲ 魔法のアイコン

## エリア紹介 - アンファンド平原

プレイヤーが過去のグルリヒトで最初に訪れる場所。ゲームの操作方法を知るチュートリアルの場所でもある。



▲ 平原の大きな窪地にある時空の神殿。最下層からぐるぐると坂を登って広い世界へと向かう。



▲ 時空の神殿の内部。

敵キャラ  
フォルー

### ! コミュニケーションを生む仕掛け

チュートリアルとして様々な操作方法を学びながら上へ登っていく。  
2人以上で発動する結束魔法やハイジャンプを初めて行う場所であり、  
初対面でも会話をするきっかけ作りをしている。



◀ 時空の神である双子のバイハ（左）とベーレ（右）。

# エリア紹介 - ケイムニス台地

愉快で自由奔放な神が治めるケイムニス台地。この試練では知識の神殿に関するクイズに正解する必要がある。



▲ 高山の山頂にある大きな神殿。試練の際は中央の道にクイズの壁が設定され、プレイヤーは走りながら回答していく。

第1問 何色の壺があった？

▲ 出題される問題の例。後ろから来る敵に追いつかれる前に答えよう。



## コミュニケーションを生む仕掛け

クイズは神殿内の物や柄の要素が全て解答になっており、神殿内に散らばった答えを見つけ、それを分担して沢山暗記する必要がある。何回でも挑戦できるので、繰り返し作戦を練って挑んで欲しい。

敵キャラ  
クシュ

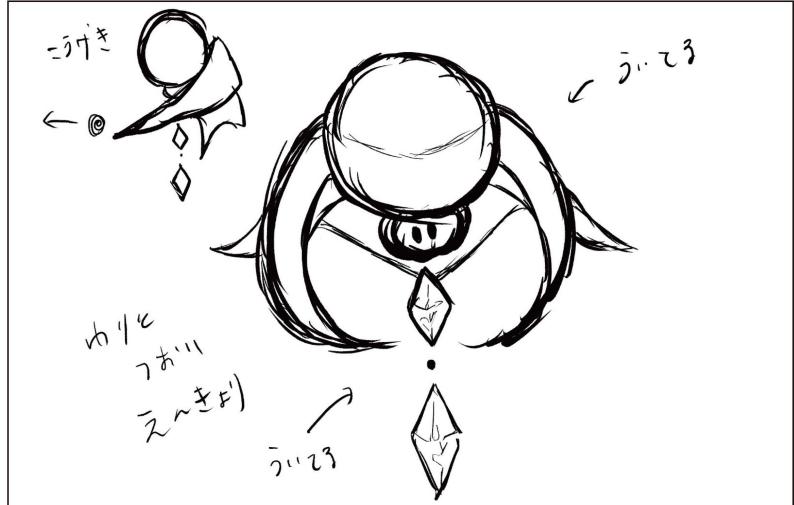
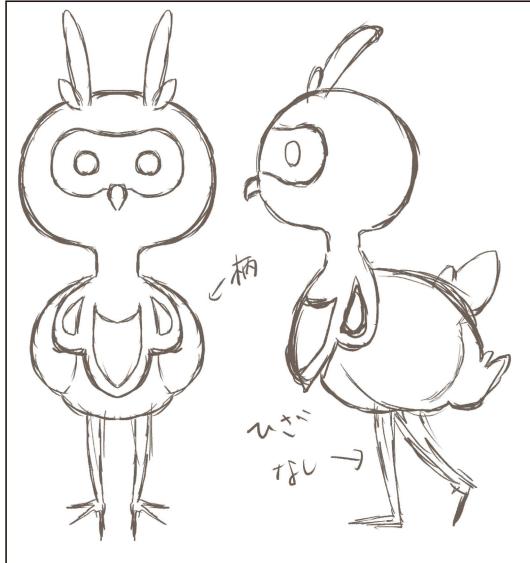


◀ 知識の神、フライワイス。暇さえあれば出かける癖がある。

# グルリヒト地方で暮らす生き物たち

グルリヒトに住む生き物たちも、とっても個性的。

クシュ（ラフ画）



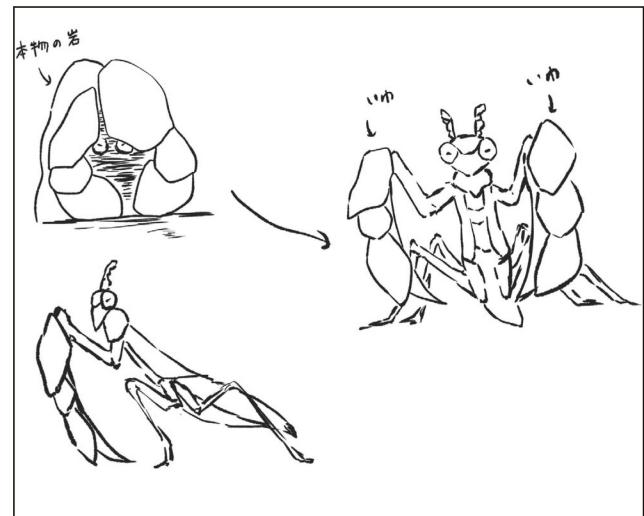
ネイヨン（ラフ画）



トランツ（ラフ画）

フォグサーク（ラフ画）

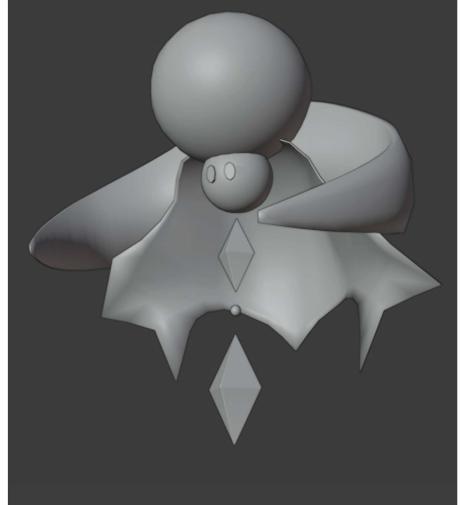
ムツシュポロル（ラフ画）



クレイジーポッター（ラフ画）

ロックマンティス（ラフ画）

クシュ（3Dモデル）



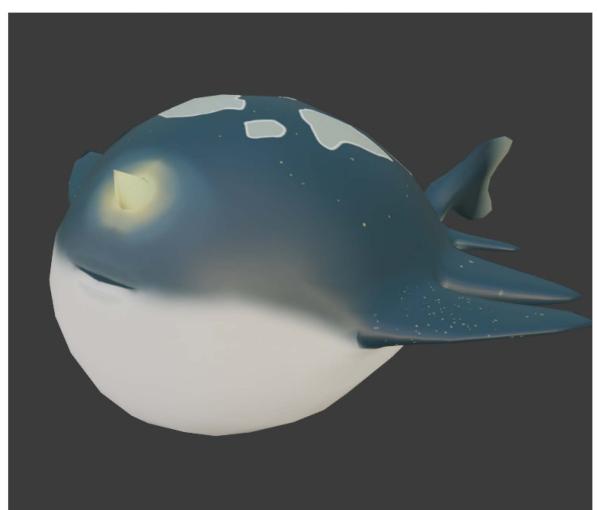
ネイロン（3Dモデル）



ムッシュポロル（3Dモデル）



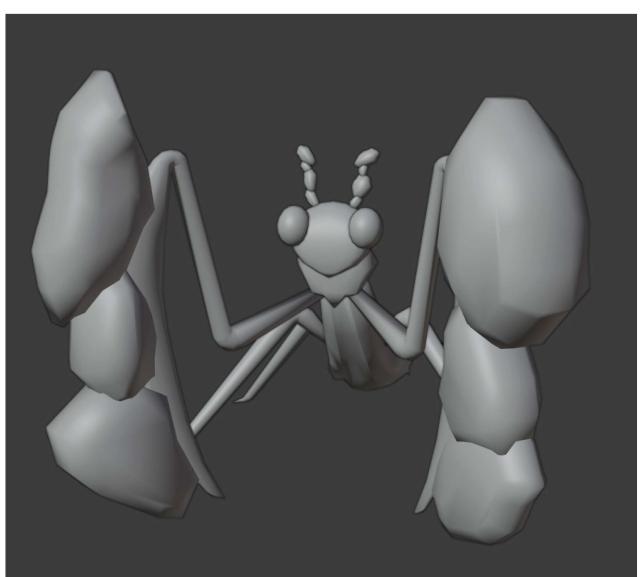
トランツ（3Dモデル）



フォグサーカ（3Dモデル）



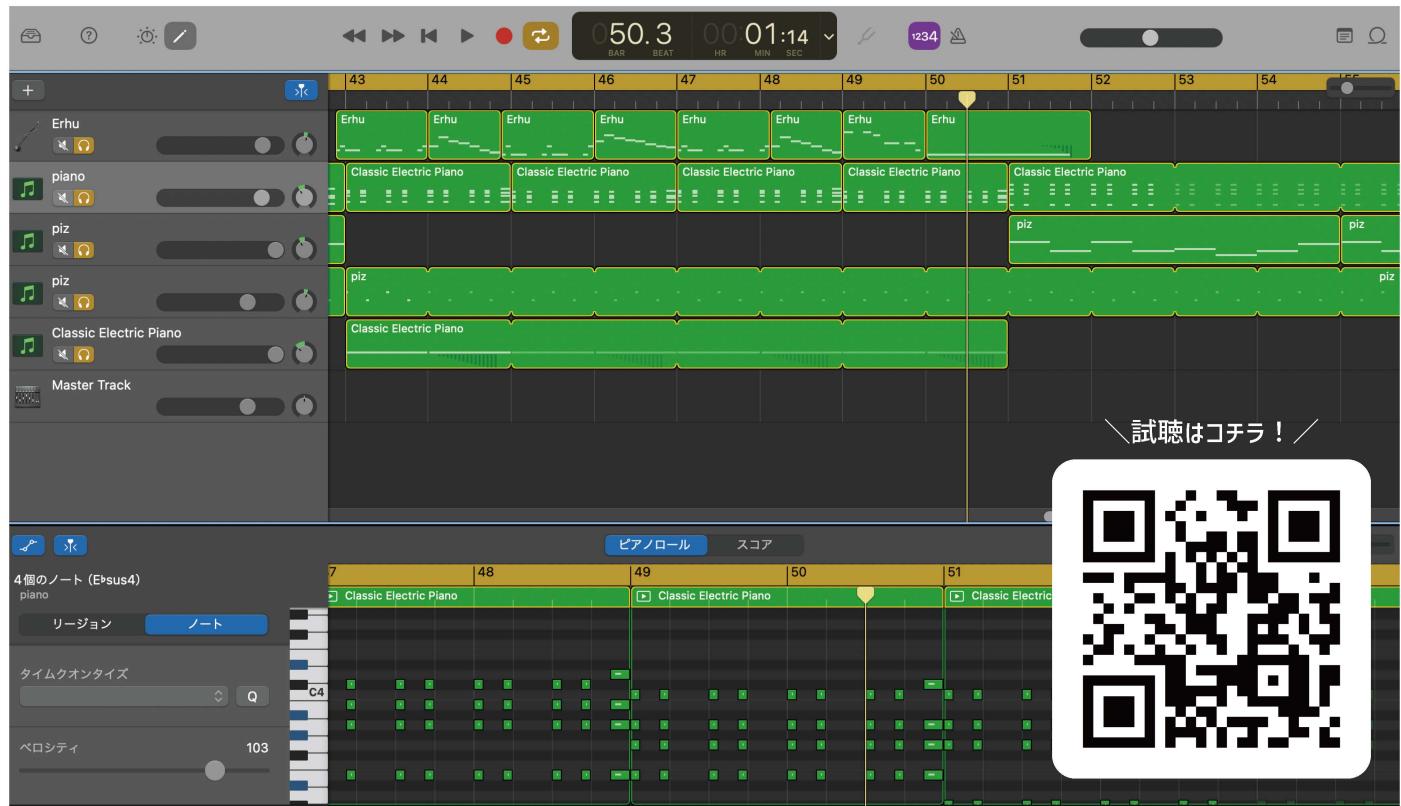
クレイジーポッタ（3Dモデル）



ロックマンテックス（3Dモデル）

# 世界のBGM

各地域への移動や試練に合わせて、様々なBGMが再生される。本ページでは計11曲をサウンドトラックとして公開。



▲ GarageBand で作曲している様子。1音ずつ手入力し、音色や響き方、左右の音量まで調整できる。

## トラック

1. 神殿内 各神殿に入った際に流れる。どこか某生活雑貨店を思わせるケルト系音楽
2. 戦闘 戦闘中に流れる。疾走感と臨場感がプレイヤーを戦闘へと挿し立てる
3. 平原 アンファンド平原のエリアで流れる。滅んだ平原に静かなピアノの旋律が悲しさを醸し出す
4. 砂漠 ベトラズル砂漠のエリアで流れる。商人の街に合わせた陽気なアラビア風の音楽
5. 密林 テヒール密林のエリアで流れる。よく聞くとキノコネットワークを表す電子音が聞こえる
6. 森 シャイックの森のエリアで流れる。響く重低音が腐敗した森の不気味さを表現している
7. 台地 ケイムニス台地のエリアで流れる。自由に跳ねるヴァイオリンは愉快な民族を表現
8. 知識の試練 知識の神の試練中に流れる。テンポは早いが途中で神の性格に合わせルーズになる
9. 海 アインツ海のエリアで流れる。高音が海の壮大さの中の孤独と不安を表現している
10. 孤独の試練 孤独の神の試練中に流れる。グロッケンの音が寂しさを、ピアノの低音が不安を演出
11. 雪山 シュラフト山のエリアで流れる。寒い山の中で暮らす暑苦しい民族をイメージ

# 心理テストの設計

プレイヤーはゲーム開始直後にそれぞれ 20 間の心理テストを受けてもらう。他人を理解するため、まずは自分を見つめてみよう。

Q.05

「宿題見せて」と言わされたら？

A. しぶる

B. 答えだけ

C. 解き方だけ

D. 逆に見せろ



▲▶ 選択肢によって、見た目に関するパラメータの数値が変動する。

| 選択肢           | 性格       | 服装     | 性別    | 髪 |
|---------------|----------|--------|-------|---|
| A 真面目         | 1 半袖半ズボン | 1 男子寄り | A ベリー |   |
| クール           | 2 中間     |        | B ツーブ |   |
| ゆるふわ          | 3 長袖長ズボン |        | C マッコ |   |
| B 優しい         |          | 2 中間   | A ショー |   |
| やんちゃ          |          |        | B ワルフ |   |
| 熱血            |          |        | A おさ  |   |
| D 高貴          |          | 3 女子寄り | B ハーフ |   |
|               |          |        | C 清楚  |   |
| 旅行へ行くならどこにする？ |          |        |       |   |
| 1 極寒でオーロラ     | A 1      | 2      |       |   |
| 2 宇宙にポイ       | D 1      | 0      |       |   |
| 3 あたたかハイ      | C 1      | -2     |       |   |
| 4 日本で着物旅行     | B 1      | 0      |       |   |
| 夏休みの宿題の進め方は？  |          |        |       |   |
| 1 早めに終わらせる！   | A 2      |        |       |   |
| 2 計画的にピッタリと   | A 1      |        |       |   |
| 3 31日、ありがとう   | D 1      |        |       |   |
| 4 宿題は焚書坑儒     | D 2      |        |       |   |

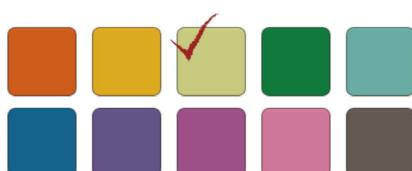


## コミュニケーションを生む仕掛け

自分自身が入ることのできないゲーム世界で自分の性格や特技といった個性を知り、それを相手に伝える手段として心理テストによるキャラメイクを実装しました。従来のキャラメイクはゲーム初心者にとって自分自身をゲームに投影させるのは難しく、逆にキャラクターが決まっていると個性が出ません。そこで心理テストによって個性の分析を行い、性格（表情）・髪型・肌の色・服装がそれぞれ自動で決定される仕組みになりました。

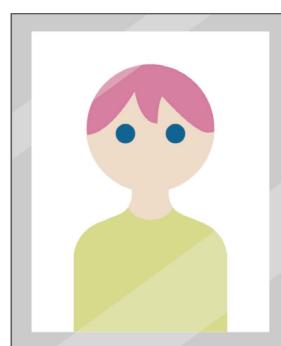


服の色を選択



前へ

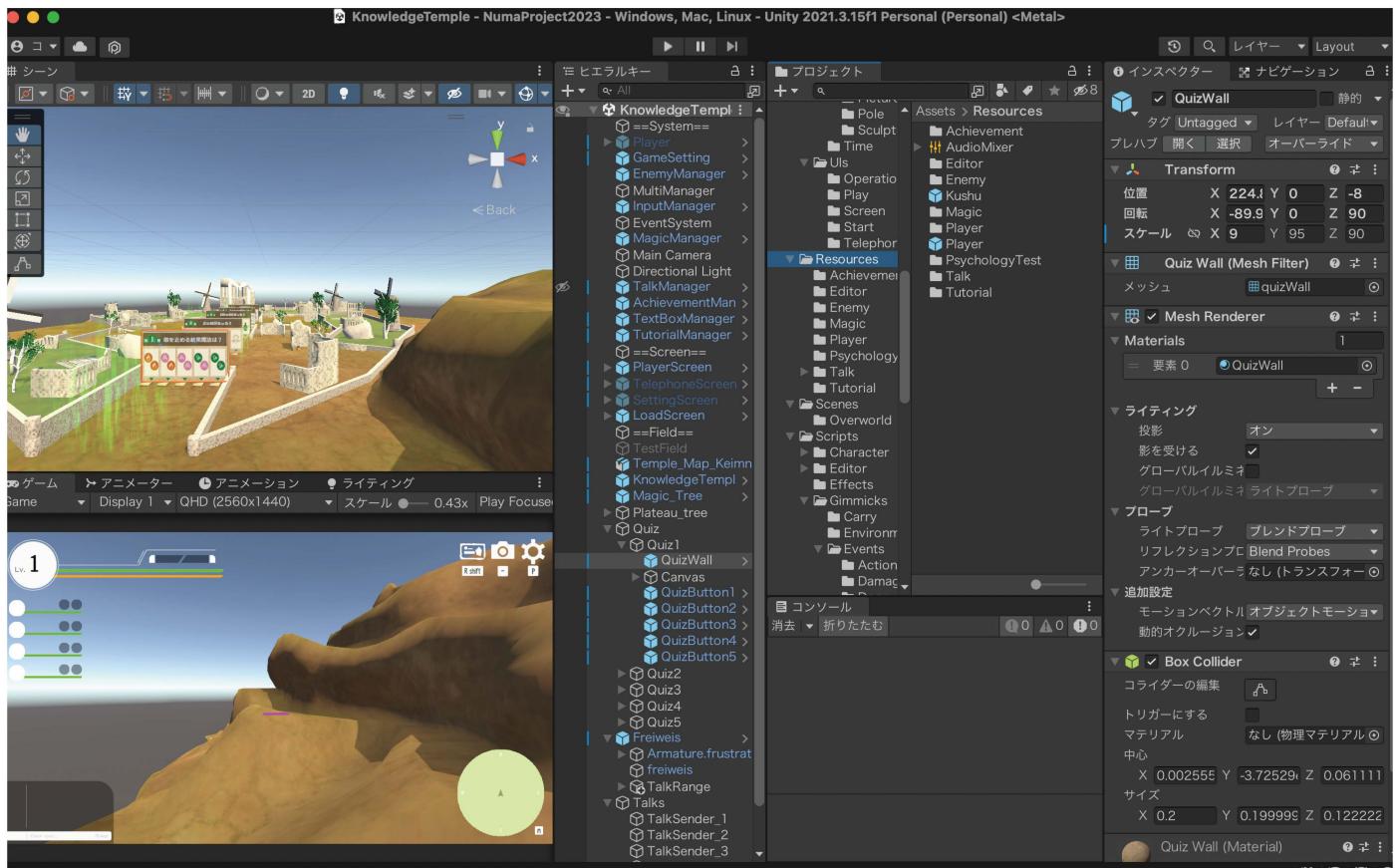
次へ



証明写真をモチーフとした色選択の画面。  
髪、目、服の色の選択のみ自由に選べる。

# マルチの環境を作るまで

auxilium を成り立たせる、複数人で遊ぶためのゲームの仕組みをプログラマーに聞いてみました。



## 主な開発ツール

Unity：物理エンジン，C#：プログラミング言語，Photon：ライブラリ，Git：バージョン管理

## 基本のシステム設計

物理演算が必要な箇所、例えばプレイヤーや敵キャラの操作は Unity の標準機能を用いている。ただし、ゲーム上都合が悪いものは自力で実装することもある。これまでに、プレイヤーが壁にくっついて離れなくなるバグがあつたために、摩擦を自力で実装したという例もある。

5 人でのマルチにあたって、複雑な同期処理を行う必要があった。例えばプレイヤーの位置や状態、イベントの発生などである。Photon を活用してサーバーを立て、コードベースで同期を行うことによりこれを実現した。

## 丨 ちょっと専門的な話

チームで開発を行うにあたって、同時作業によるエラーを回避するために Git を使用した。それだけでなく、誰か 1 人が作業開始・完了を逐一監視することで、問題の予防にあつた。

Unity または Photon の中には、標準で提供されている機能もある。前述の物理演算やチャット機能、キー・コンフィグなどが該当する。しかし、標準機能は基本的に拡張性に乏しいため、自分で作るほうが後々カスタマイズできて効率が良い。このゲームは非常に要素が多いため、自力での実装が常である。

※キ・コンフィグ…プレイヤーが操作を自由に変えられるシステムのこと。初期設定の場合、Space キーでジャンプするところを、任意のキーで行うように指定することができる。

※拡張性…カスタマイズのしやすさ。

## 丨 もっと専門的な話

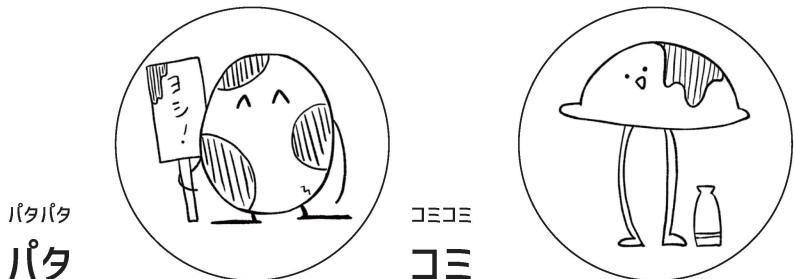
MacBook Air というグラフィックボードを搭載していない PC のため、軽量化に力を入れる必要があった。カメラに映らないものは非表示にしたり、コードの工夫でサーバーとの通信量を減らしたりした。

「プレイヤーの見た目が、操作している人によって異なる」という機能を実現するためには、メッシュやテクスチャの管理が必要になる。こういう複雑なものは、擬似的なデータベースを作成しコードで管理する。

※グラフィックボード…ざっくりいうと、映像を表示するための計算に強いパソコンのパーツ。

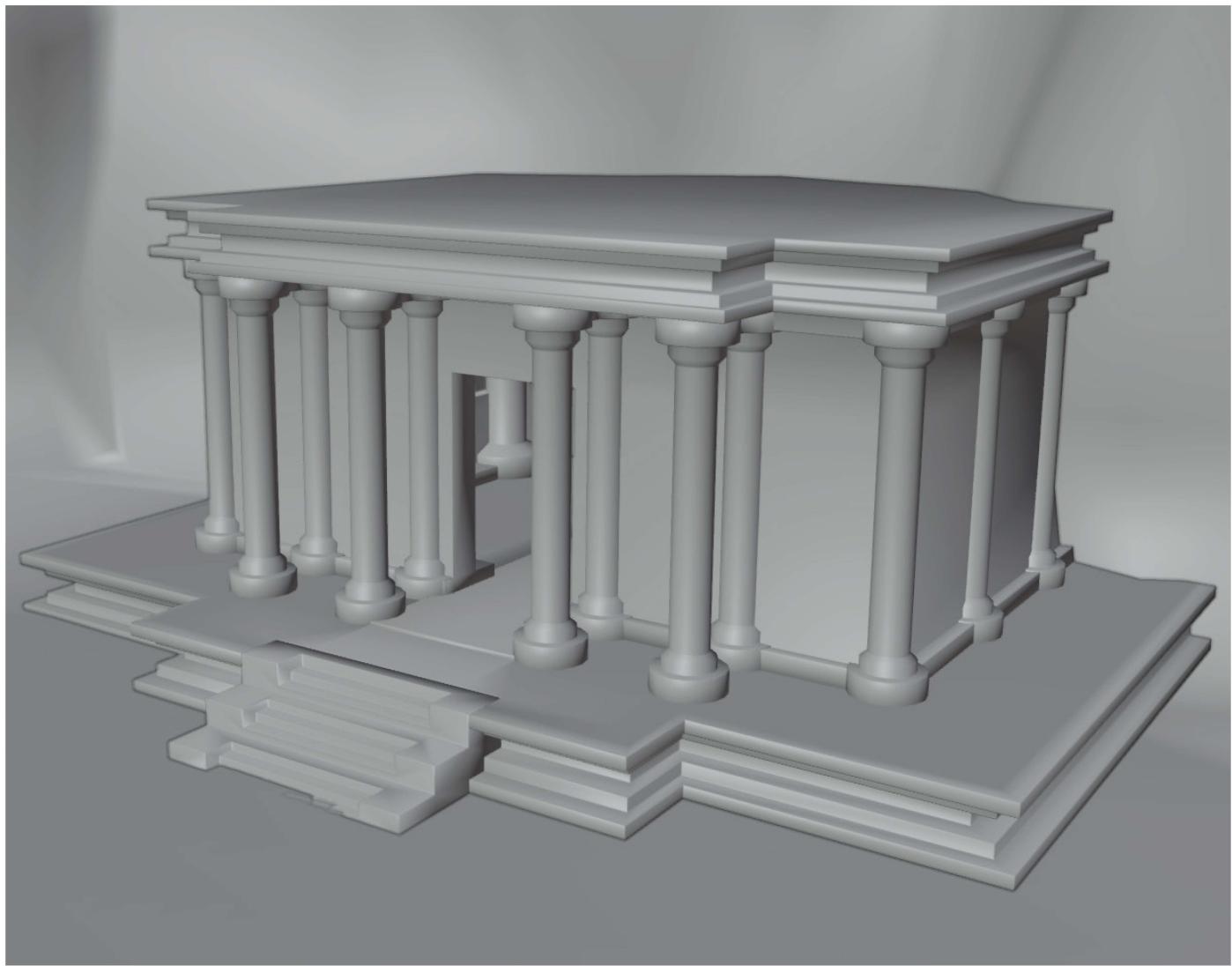
※メッシュ…ゲーム世界の一部をかたちづくる、「面」そのもの。人間という「身体」そのもの。

※テクスチャ…メッシュなどに色をつけるための画像。人間という「肌色」。



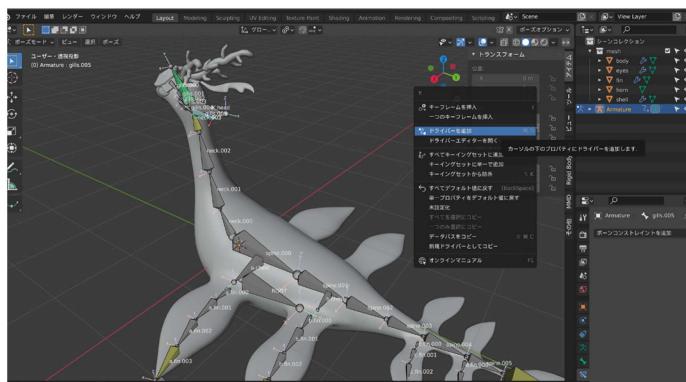
# ゲーム素材ができるまで

auxilium の素材は、ほとんどが 1 から作成されています。それらを作るための主なツールを紹介します。



▲ Blenderにて時空の神殿の3Dモデルを作っている様子。色の素材を適用する前は全て灰色になっている。

## Blender



プレイヤーや神殿といった3Dモデル及びアニメーションは、全てBlenderで作成している。無料で使用できるのが素晴らしい。

## CLIP STUDIO PAINT



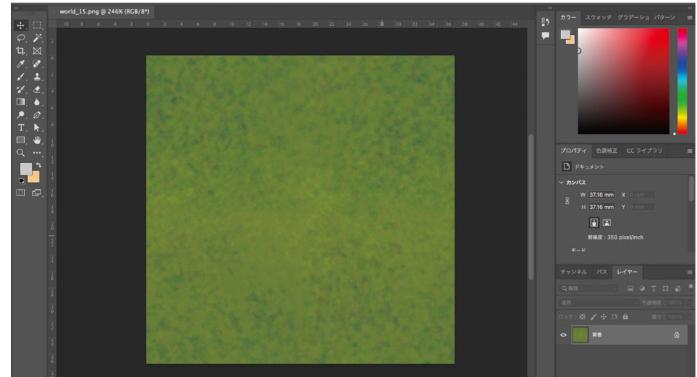
キャラクターのデザインや、地面等の色に使用する素材を制作する際に使用する。買い切りのうちに買っていて良かった。

## Adobe Illustrator



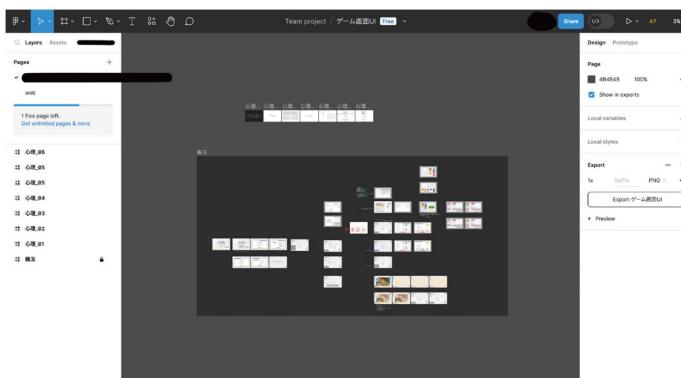
マップや UI、魔法のアイコンといったゲームの画面を構成する要素を作成する際に使用している。月額が高すぎる。

## Adobe Photoshop



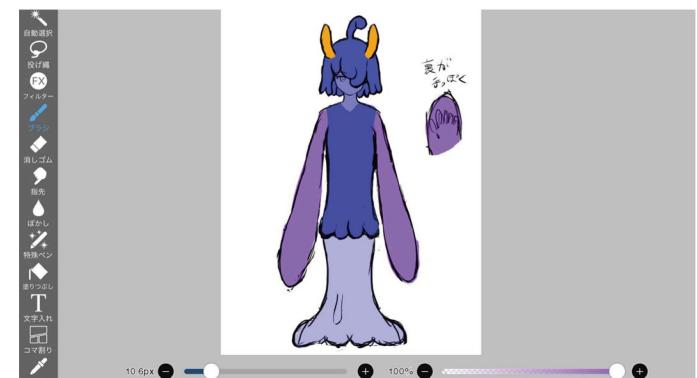
イラスト素材をゲーム用に加工したり、大学に提出する資料に主に使用した。あんまり使わないので半額にしてください。

## Figma



ゲーム画面のボタンといった構成や、画面の遷移を試作するためのツール。まだ無料だけどどうなるかは知りません。

## アイビスペイント



キャラクターのデザインや魔法のエフェクトを作成する際に使用。唯一iPadのアプリであり、広告を見れば全て無料で使える。

## GarageBand



ゲーム中に流れているBGMを制作するための作曲ツール。MacBookに標準で入っているので無料で使用できる。

## Nola



ゲームシナリオを制作する際に使用したwebアプリ。構成から本文までまとめられる。意地でも無料の範疇で作るのだ。

# 個性が現れるプレイヤーの見た目

心理テストの結果によって変化するプレイヤーの見た目。様々な組み合わせで遊ぶ人の個性を表現する。



ベリーショート &amp; リベロ



ツーブロック &amp; やんちゃ



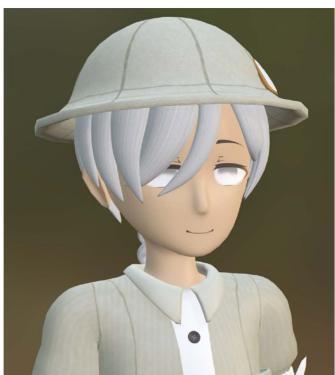
マッシュ &amp; 热血



ショート &amp; 真面目



ウルフカット &amp; クール



おさげ &amp; ゆるふわ



ハーフアップ &amp; 優しい



清楚 &amp; 高貴



探検服 長袖 ver.



探検服 通常 ver.



探検服 半袖 ver.



探検服 リベロ ver.



モーション：魔法1



モーション：走る



モーション：魔法2



モーション：手を差し伸べる



6種類の表情差分（写真は性格が真面目の時）

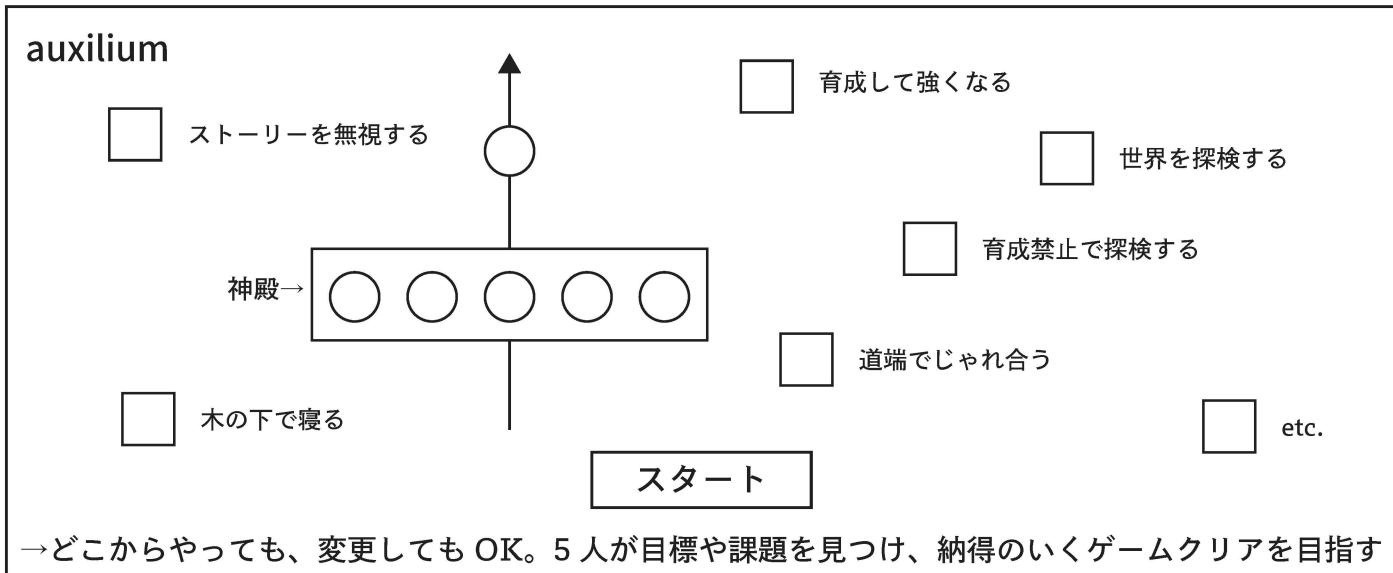
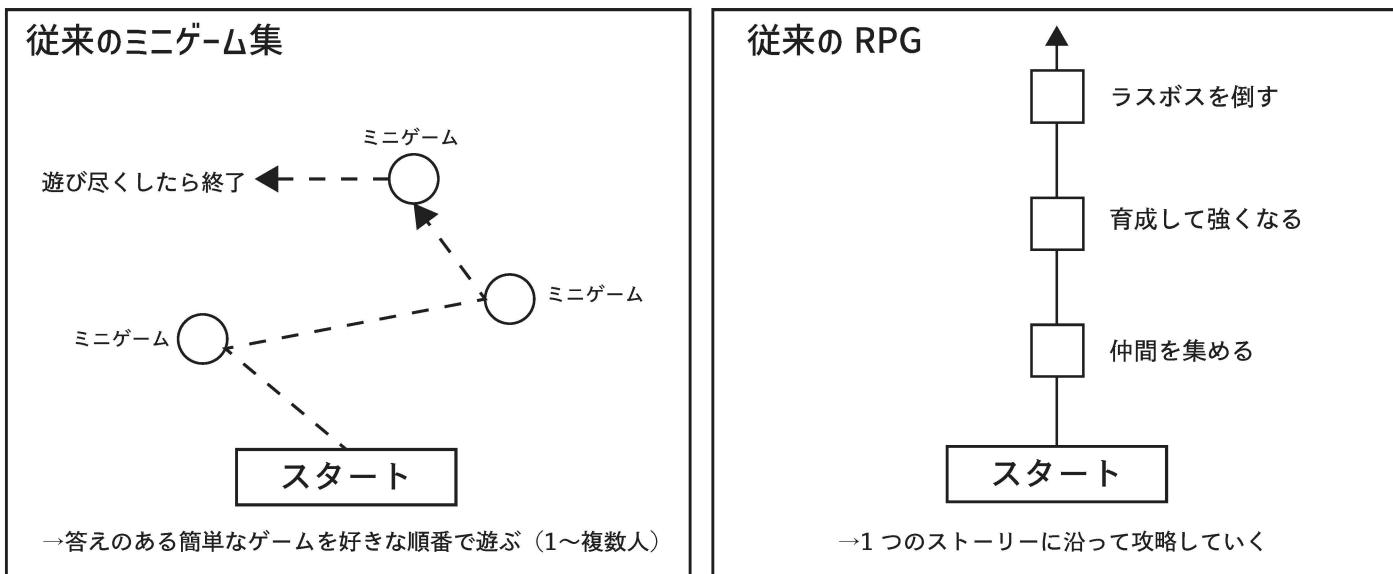
# auxilium - アクシリウムの設計 Q&A

**auxilium** はどのようなゲームか、起案代表者に聞いてみました。

## 従来のゲームとの違い

Q. ミニゲーム集とは違うの？

A. ギミック一つ一つはミニゲームとして捉えることができる。しかし、ミニゲーム集として遊ぶのではなく、**オープンワールド**に配置してストーリーと絡めて遊ぶことが、他のゲームにはない『アクシリウム』の最大の特徴である。5人のプレイヤーが、お互いある種の枷となった状態で、同じストーリー（課題）に対して、一つのオープンワールド世界を巡って遊ぶことは、ミニゲーム集を一つ一つ遊ぶのとは違った、**新鮮な体験**になるとを考えている。



## グルーブワークとしての利点

Q. コンセプトにある、「お互いの個性を知る」方法は？

A. ギミックとは関係のない部分でも、ミニゲーム集にはない特徴がオープンワールドにはある。それは、ギミックとギミックの合間の遊んでいるでもないモラトリアムである。オープンワールドにはギミックのみならず、配置されているオブジェクト 1 個 1 個が遊ぶ道具や会話の種になり得るのである。現実では近所の公園横を友達と歩いている時に奇天烈な遊具を見つけて話題にする、悪ふざけで仲間を小突いてみるなど、そういう雑な関わり合い（わちゃわちゃ）があるだろう。それらが実はグルーブワークだけでなく、グルーブワーク以降の仲間との伝達に大きなメリットを及ぼすと考えている。

また、5人も揃えば遊び方の個性も様々である。自由の代名詞ともいえるオープンワールドの世界では、やろうと思えば1人が自分勝手にゲームをめちゃくちゃにすることだってできるのである。それでも、5人が各自の個性を理解して、折り合いをつけて、5人の目標（クリア、完全クリア、世界で競争、綺麗な景色を見つける etc.）を見つけて遊び通すことが、そのままグルーブワークに直結する。

## 自分を共有できる手段

Q. なぜキャラメイクに心理テストを採用した？

A. グルーブワークで最も重要な要素である『個性』をゲームのキャラに反映するため。質問に回答することで自分がどういった個性を持った人間なのかが、自身のキャラに反映されて浮き彫りになる。そのキャラでマルチゲームを遊ぶ（他人と交流する）ことで、他人に自分を知ってもらえる。質問内容は様々な心理テストを参考に検討した。馴染みがある学校や私生活にちなんだ内容、宇宙旅行や異世界転生といった突飛な内容を混ぜて質問することで直感的に回答しやすい設計になっており、個性を引き出すことが可能になるのではないかと考えた。心理テストの回答はゲーム内からいつでも簡単に閲覧可能で、自分の回答を振り返ったり、仲間の回答と比較して盛り上がることもできる。実際質問に  
に対して、自分自身のことを答えない選択肢もある。例えば自分の  
理想のキャラクターの回答を想定したり、ウケを狙って回答したりする  
こともできる。それも個性である。グルーブワークにおいてどんな自分を  
共有するのか、それもグルーブワークでの重要スキルだと考える。

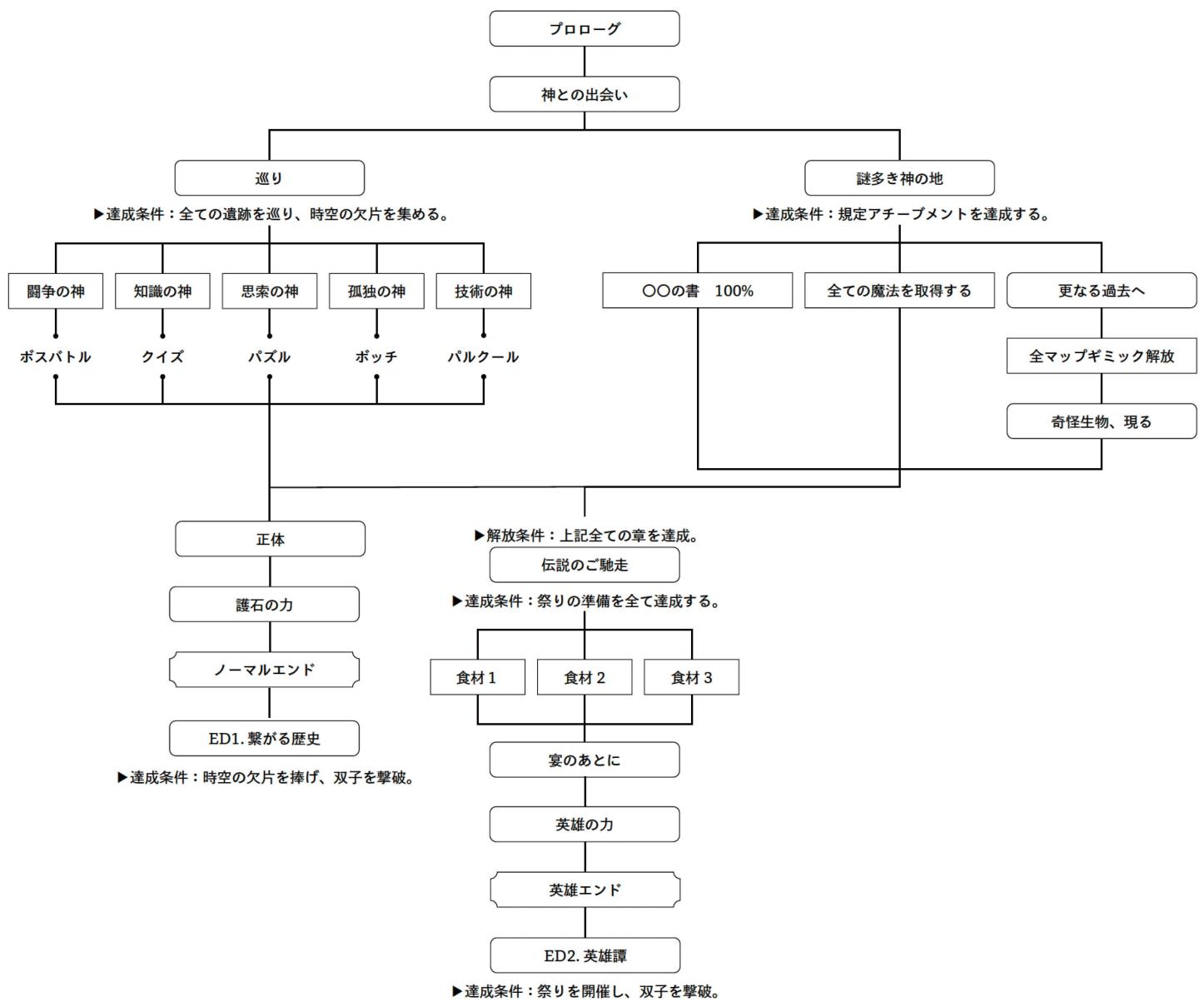
起案代表者  
仙石





# シナリオ

※ここからはネタバレになります。



## ▣ストーリーの各設定事項と注釈

——物語全体について。

ジャンルはオープンワールド風冒険活劇と勝手に呼んでおきます。過去にタイムリープしてしまったプレイヤーが現代に戻るため葛藤したり、英雄になったりします。勿論、チームワーク必須です。

——よくありそうな質問コーナー。

Q. オープンワールドとしてのゲーム構成は？

A. プレイヤーの真の目的自体は現代に帰ることですが、それと同時にやり込みが可能な『英雄ルート』も用意しています。オープンワールドらしく（？）本編無視で遊ぶことも可能です。

Q. シナリオって何？

A. 物語全編の概要が書いてあります。×××は時間経過（画面暗転）、▶はプレイヤーの行動、台詞に関しては伏線に重要なものや繋ぎ程度に入れたもの、個人的に入れて欲しいものが混ざっていますが、まあ大体読めばどちらであるかは判断つくと思います。長々読むのが苦手な人は各章冒頭の要約を読んでください。

Q. シナリオチャートって何？

A. ストーリー班がおそらく同時に公開しているフローチャートみたいなものです。以降に書かれている章がどのように分岐・解放・展開されていくかを示しているので、それを参考に読んでみてください。

Q. シナリオチャートの○の書100%って何？

A. 双子に貰う端末から見られるアチーブメントというか記録書みたいなものです。ギミック班が考えてくれた魔法や、単純に章のクリア等が条件になると思います。

Q. 大災害の原因って何？

A. 大災害は大災害です。特に訳もなく降り注ぐから大災害です。理不尽に立ち向かってください。

Q. なんか前半ばっかり長くない？

A. 原因は2つ。1つ目の理由は、前半には共通認識として伝えたいことが多く、後半はシナリオを詳しくしたさらに多くの台詞が入るので現在時点では少なく見えるということです。2つ目の理由は自分が段々疲れていっているからです。ごめんなさい。

Q. 前回から分量減らしました？

A. はい、前回書いた部分は一部削っています。

(この下のQ & Aはネタバレになりますのでご注意を。)

Q. 双子は何故プレイヤーの動きを読めているの？

A. 最初にプレイヤーの共有用として渡された端末は監視用です。疑って近づいてきたら隠れるのみ、欠片が集まれば奪うのみです。

Q. 時空の神って結局誰？

A. 元々は1人で時と共に人々を見守っており、未来を見通す神として偉大なる存在でした。その姿は時空の護石に納められ祭り以外で基本的に姿を見せることはありません。しかし、大災害が起こり人々は永遠に進歩しない世界を望むようになったため、その新たな信仰心から双子の神が生まれてしまいました。かつては時空の遺跡付近に大きな街がありましたが、災害の対処に忙しい上多くの民は各地に散らばってしまった為、祭りも長らく開催されていません。元の神がどうにか双子を遺跡内に幽閉し、護石の欠片を他の神に託しましたが、その力は非常に弱まってしまいました。そこで元の神は自分の持っている残り1つの時空の欠片を未来へと送り、ガイドとして姿を変え、観光客へと助けを求めていました。自分自身は過去には干渉できない存在であるため、いつか来る英雄をただ待ち続けていたのでした。

Q. 双子って邪神なの？

A. 人々が永遠を望み、進化を嫌ってしまったので邪神といえば邪神かもしれません。姑息な手段も使ってきます。ですが、民の心意気に基づき、民のために最善を尽くしていたことに変わりありません。

Q. 神って何？

A. 常に何かしらのカラクリや守護者によって守られているものです。たどり着くまでの道のりが複雑であったり、かなり隠されたりもします。全て協力しないと解放できません。単純にいえば、5人が乗らないと解放しないという感じ。

Q. 表現の不適切すぎる章があると思います。

A. 私もやりすぎだと思っています。ですがもう細かいことは全員で話しあって線引きしたいと思います。

## □プロローグ

### 『要約』

神の住まう地として有名なグルリヒト地方へヒツアーに訪れた初対面の5人（プレイヤー）。ガイドに案内され遺跡で記念撮影をしていると、突然プレイヤーは姿を消してしまう……。

遺跡跡地の残る静かな大地グルリヒト地方、通称「神の住まう地」。

数々の出土品や文献が発見され、そこに記された歴史は多くの人間を魅了してきた。

今日も、とある観光客が訪れる。

►キャラメイクを行う。

「改めまして、皆さん。ようこそグルリヒトへ！」

ガイドの声に合わせてグルリヒト地方に足を踏み入れるプレイヤー。遠くの方に遺跡の柱がちらりと映り込む。遺跡について、しばしの雑談。

プレイヤーは奇跡的確率の抽選で選ばれた初対面の5人であること。

安全面は考慮しているが、万が一に備えて身を守れる格好であること。

神が住んでいるという伝承のこと。

それぞれの神に応じた大きな遺跡があること。

その遺跡と共に生きた人々がいたということ。

そして、様々な出来事により衰えていったこと。

►現代のグルリヒト地方の地図を手に入れる。

「それでは早速、ツアーに参りましょう。」

× × ×

プレイヤーとガイドは、時空の遺跡跡地の中を歩いている。比較的柱の形は残っているものの、天井は随分崩落してしまっているようだ。外の光が差し込んでくる。

暫く進んでいると、少し開けた場所にぽつりと何かが置かれている。台座に乗った宝石の欠片のようなそれを指差し、ガイドが話し始める。

「これは、この遺跡で見つかった特別な力を持つといわれる護石の欠片です。（中略）どうですか、ぜひ写真を一枚。」

▶プレイヤーは欠片を囲むように移動する。

ガイドの手元が映り、カメラのレンズ越しにプレイヤーが映っている。シャッターを切る音に合わせて一面が光る。

……そこに5人の姿はなかった。

## □神との出会い

### 『要約』

プレイヤーがワープしたのは、過去の時空の遺跡。そこには双子の時空の神が存在しており、現代へと戻るためのヒントを教えてくれた。どうやらこの世界にある時の欠片を全て集める必要があるらしい。

地面のひんやりとした感覚。目の前から子どもの声がする。プレイヤーは意識を取り戻し、立ち上がった。双子だろうか、そっくりな二人組の子どもが不思議そうに、しかし飄々と話しかけてくる。

ぬすっと  
「盗人なら容赦しない……って、それは、時の欠片！」

片方がプレイヤーの中央を指差す。そこにあったのは、先程跡地で見つけた石だった。双子は顔を見合わせる。

『よく分からないけど、とりあえず話を聞こうじゃないか。』

× × ×

『……そんなことがあったのか。大変だったね。』

「でもさ、この地図。どう見ても窓からの景色とは違うよな。文字も違うし、こんなツヤツヤで良い紙も知らない。」

『こんなに草原だらけじゃないよね。もっと自然がいっぱい面白いだろうに！』

「もしかしなくともさ、未来の人？」

プレイヤーは驚く。

『まあ、そんなこともあるよ。そういえば、自己紹介がまだだったね。』

「僕はバイハ。」

『ベーレです。宜しく。君たちは？』

▶ユーザー名を設定する。

▶双子が名前を読み上げる。

▶時の欠片とその集め方の説明をする。

時空の欠片は元々1つの大きな石であること。

災害で信仰が不安定になり、割れて散ってしまったこと。

護石の力は未来に帰るための力も持っていること。

発動させるには台座に掲げる必要があること。

他の欠片はグルリヒトのどこかにあること。

自分たちは神であるためにここから出られないこと。

- ▶ 双子からそれぞれに情報共有のできる魔法の端末を受け取る。
- ▶ 遺跡に落ちていたガラクタの武器を手に入れる。

一通り説明を聞き、プレイヤーは冒険へと旅立っていった。

## ▣巡り

### 『要約』

プレイヤーは時空の遺跡を出て、大自然広がる大地に駆け出した。協力しながら遺跡を巡り、個性的な人々と話し、時空の欠片を集めていく。その旅が進むにつれ、時空の神の正体について疑問が生まれた。……彼らは本物の神なのだろうか？

時空の遺跡を出たプレイヤーは、現代の地図を基に冒険を始める。

過去のグルリヒト地方は様々な気候と地形で織りなされた壮大な地域であり、現代の静かな土地とは似ても似つかなかつた。

それに加えて、何やら魔法が使えるらしい。とある場所での何かしらのアクションは、特別な力をプレイヤーに与えてくれることがあるようだ。

- ▶ プレイヤーは冒険で様々な見聞を集めること。

時空の遺跡の他に5つの遺跡があり、それぞれ神が存在すること。

それは「闘争の神、思索の神、知識の神、技術の神、孤独の神」であること。

神が時空の欠片を所持していること。

その周りには決まって町村が形成されていること。

神は町村の人間の心に基づく姿や考え方をしていること。

信仰心が神の原動力であること。

神が弱ると、それに基づく人々の信仰心も弱まること。

数年前に未だかつて無い大災害があったこと。

沢山の命が奪われたこと。

美しかった景色が変貌してしまったこと。

それに伴い、人々は進化しない日々を求め始めたこと。

時空の神が他の5神を統治していたこと。

時空の神がそれぞれの神に欠片を託していたこと……。

## ▣正体

### 『要約』

全ての時空の欠片を集めたプレイヤーは、時空の神殿に戻る。詳細は不明であるが、かつての大災害から時空の神に何らかの変化があったことは確からしい……。警戒しながら遺跡を進むも、双子が現れ時空の欠片を奪われてしまった。プレイヤーは欠片を取り戻すため、双子と戦う。

全ての欠片を集めたプレイヤーは、慎重に時空の遺跡に戻る。

あの神たちは、偽物だ。

静かな遺跡に緊張が走る。

台座に欠片を乗せ、一步引くプレイヤー。しかし、何も起こらない。

突如、強い力で吹き飛ばされる。

『ふふふ……』

「ご苦労様だね。」

台座裏の壁から双子が現れる。その手には1つの欠片。

『君たちが未来から持ってきた欠片は、君たちが倒れているうちに交換させて貰ったよ。』

「この手にあるのが本物さ。僕たちはこれでグルリヒト地方に永遠を作る。」

2人は、「グルリヒトがこれ以上壊れて欲しくない思い」と『死にたくない思い』からできた永遠の時空を望む神であった。その願いを叶えられるのは、時空の護石のみである。向こうは向こうで譲れない使命があるようだが、本来の神でないことは確かであろう。

周辺の景色が歪み始める。

►プレイヤーは最終決戦へと向かう。

## ▣護石の力

『要約』

双子に勝利したプレイヤー。2人の正体も知り、その存在を見事打ち倒した。プレイヤーは現代に戻っていく。

永遠が始まりを見せ、辺りには時空の歪みが発生している。

双子は強力であった。素晴らしい連携を魅せる。しかし負けずに、プレイヤーも応戦していた。

長い時が経ち、戦いは終わった。

そこらは荒れ果てている。時空の歪みが起こり、元々あった地形の隆起も所々消えている。または、過去の地形を隆起させてしまったのだろうか。どちらにせよ、いつかの何かに影響を与えてしまったことは確かだ。

「ごめんね。」

『悪いことをした。』

悲しげな双子の表情。姿が薄く昇華されていく。

双子のいた場所の向こうに、崩れつつも光る時空の護石が見える。

► プレイヤーが白い光に包まれる。

## ▣ED1.繋がる歴史

『要約』

どうにか無事現代に帰ってきたプレイヤー。不思議な記憶はどうやらこの地を救った5人の英雄の追体験らしい。プレイヤーとガイドはしばし歴史について話した後、時空の遺跡を去っていった。

「皆さん、大丈夫ですか？」

ガイドの声がする。

なんとか、現代に戻ってきたようだ。

× × ×

ガイドによると、プレイヤーは眠るようにして倒れていたらしい。

この遺跡では稀に不思議な体験をする人がおり、その内容は決まってこの地を救った5人の英雄の追体験である。

ガイドはそれに準えて、5人ずつ抽選でこの地を案内しているそうだ。

「大変だったようですね。しかし、夢のようなものにも関わらず、皆さん随分と仲良くなられている様で。」

神の住まう大地は凄い、と少し申し訳なさそうにガイドが微笑む。

「それでは、少し草原で休憩しましょうか。」

▶プレイヤーとガイドは外に向かって歩いていった。

(ノーマルエンド　おわり)

## ▣謎多き神の地

『要約』

アチーブメントに基づいて展開される章の始まりです。「巡り」と同時並行で進行可能です。

プレイヤーの降り立った過去のグルリヒト地方には、他にも沢山の謎が隠されていた。魔法の力、道中に置かれている謎のカラクリ、古代人の噂……。

現代へ戻る強い意志に劣らないプレイヤーの強い探究心は、この地の秘密を解明する始まりとなり、英雄伝説の始まりへと展開していく。

## □更なる過去へ

### 『要約』

この地を解明したい考古学隊と共に、各地にあるカラクリを解き明かしていく。カラクリを解くと近くの祠からタイルのようなものが集まり、それを全て組み合わせた所、昔の地図と謎の印が描かれていることが判明した。

グルリヒト地方には遺跡の他に、小さな祠が点々と置かれている。

その場所は険しい道のりであったり、危険なモンスターがいたり、ただ難解であったりと、人々が寄り付くようなものでは無かった。

各地の街に貼られた謎の張り紙。

——グルリヒト地方に隠されし謎、解明中。西の最果てに拠点あり。同志を待つ。

個性溢れる神の地には、それに倣うように個性的な人間が集まる。

その中でも際立つ3人の変人が、密かに行動を始めていた。

「ようこそ、グルリヒト考古学隊へ！」

祠とカラクリの横に小さなテントが貼られている。

リーダーらしき人物がプレイヤーに話しかけてくる。

▶各地の祠について話す。

「各地にこのような祠が沢山あるんだ。」

リーダーが隣の祠を指差す。そこには5人の人型の印があった。

▶プレイヤーが全員で乗る。祠が開く。

「すごい、すごいぞ！君たちとなら謎が解けるかもしれない！」

『しかし、全くヒントが無いとは難しいものだ。』

▶現代の地図を見せる。そこには一部の祠が記載されていた。

「な、なんだいその地図は！？」

『一体、どこで手に入れたんだい……？』

「これを使えば、更なる秘密が分かるかもしれない。」

▶自分達にあった出来事について話した。

「なんかお前らの冒険横道に逸れてる気がするけど、興味は止められないよな！」

- ▶全ギミックの解放を行う。
- ▶何かの模様の書かれたタイルが集まる。
- ▶古代の地図が完成する。

「大災害のある前の地形だ。北の地域が陥没していないし、草原の中心に大きな街がある。」

『これは、昔の地図か？』

「ところで、この印は一体……？」

隊員の1人が、地図上部の謎の形を見つける。

「お宝かもしれないぞ！」

## □奇怪生物、現る

『要約』

宝の地図（？）の印をもとに、山脈の迷路にたどり着いたプレイヤーと考古学隊。そこにあったのは宝ではなく「けくすん族」であった。地震で閉じ込められていたけくすんを助けると同時に危険な機械を作させてしまったが、その端材で地上の復興が行えそうである。

最後の謎を解明したプレイヤーと考古学隊は、ついに宝の在処を見つけた。

台地の下に広がる地下迷宮の片隅に、崩れたばかりのような岩の跡が見える。

プレイヤーは、その岩を吹き飛ばした。

「『『『うるさいです！』』』」

プレイヤーが暗い洞窟に騒いでいると、突然大きな声が聞こえる。

形容し難い絶妙な明るさの光が洞窟全体に広がっていく。

目の前には、白くて丸っこい、ふざけた顔の生物が数匹いた。

× × ×

「あっその、突然申し訳ないです。」

『わ、私たちは、その、ものづくりができる者です……。』

「け、けくすんと申します。」

『つい最近にあった大地震で入り口が塞がってしまい、暗すぎて電気のスイッチすら見つからず……。』

「え、地震ってもう数十年前の話なんですか？」

その時であった。後ろから、巨大な兵器が現れる。

「ああ、前に作ったおそうじロボットが誤作動しています！」

『これでは私たちがおそうじされてしまいます……！』

▶ プレイヤー戦闘開始。

▶ 勝利。

「ありがとうございます、みなさん生きていますか？」

けくすんが数人減っている。

『私は大丈夫です、その内また増えるので……。』

× × ×

けくすんを助けたプレイヤー達が昔の地図について尋ねた所、これは宝の地図ではなく単純に古代の地図であると答えた。謎の印はけくすんの生息地を示しているらしい。隊員が少し落ち込む。

『でも、何でこんな風に地図を隠してたんですかね？』

けくすんがそれに対して、説明を始める。

「詳しくは分かりませんが……。」

かつて、民族ごとのリーダーの指示のもと各地域に遺跡を建設していたこと。

その5人のリーダーを中心に、全民族は時空の神に祈りを捧げ、大きな集いの街を作っていたこと。

各地に祠があるのは、遊び心とかつてのリーダーのように前に進む人間へ過去を託すためなのではないか、ということ。

『確かに、全て1人では開けられないものばかりでしたね。』

「今も地上はそんな感じー、なのではないんですか？」

隊員が顔を俯け、現在の地上が大災害で離れ離れになってしまったことを告げる。

そこでけくすんは、先程壊れたお掃除ロボットが地上の復興に役立つのでは無いかと提案した。

けくすんたちが呟く。

「もしかして、私たちが閉じ込められた地震って数百年前のもの……ですかね？」

『そ、そうかもしれませんね……。うーん、まあ、いいでしょう……。』

「地上で同じようなキカイを見つけた……？」

『あー、すみません……それは多分私ですね。好きに使っていただいて構いませんよ。』

「私たちは基本的に地上へ出ませんね。」

『集いの街に参加しようと思ったら、この姿と生態故、襲われそうになって……。』

「でも、もしかしたらこれを機会に、お友達になれたらいなー……なんて。」

▶プレイヤーはけくすんを連れ、それぞれの神に挨拶回りをする。

▶けくすんを守りながら各遺跡へと向かった。

※各遺跡の試練をクリアしていなかった場合、けくすんは帰宅してしまいます。

## ▣伝説のご馳走

『要約』

しばらく開催できていなかった祭りの開催が決まり、プレイヤーは料理を集めることを依頼される。

けん族の復興協力もあり、街に活気が戻ってきた。

時空の遺跡付近に住む残された人々は、災害でしばらく開催できていなかった祭りの計画を始めた。

「考古学隊の皆さんから話は聞いています。みなさんもグルリヒトの英雄として、この祭りに参加してください！」

『そこで、1つお願いがあるのですが……。』

▶プレイヤーは、最高の肉料理を作ることを依頼される。

どうやら祭りでは決まって御馳走を出すらしいが、大災害によって肉の材料となるモンスターが強化されてしまったり、取りに行くのが困難になってしまったらしい。

▶プレイヤーはボスモンスターを倒しに行く。

▶プレイヤーはグルリヒト地方で一番高い場所にある伝説の花を取りに行く。

▶プレイヤーは完璧な連携で最高の料理を作り上げる。

祭りの準備が整った。

## ▣宴のあとに

『要約』

プレイヤーが現代に帰ろうとした瞬間、その護石を双子に乗っ取られる。護石があれば、xxxx 全土を支配出来るほどの強力な力を持つことができるらしい。それを止めるべく、プレイヤーは最終決戦を挑んだ。

祭りも進み、終盤頃。プレイヤーは民に見守られながら現代へと帰ることになった。

祭壇に上がり揃った時空の護石を掲げるが、全く反応が無い。

突如、強い力で吹き飛ばされる。

『ふふふ……』

「ご苦労様だね。」

台座裏の壁から双子が現れる。その手には1つの欠片。

『君たちが未来から持ってきた欠片は、君たちが倒れているうちに交換させて貰ったよ。』

「この手にあるのが本物さ。僕たちはこれでグルリヒト地方に永遠を作る。」

2人は、「グルリヒトがこれ以上壊れて欲しくない思い」と『死にたくない思い』からできた永遠の時空を望む神であった。

「みんな、今のままが良いって僕らに願ったんだ。」

『その願いを叶えることの何が悪い！』

周辺の景色が歪み始める。

►プレイヤーは最終決戦へと向かう。

## ▣英雄の力

『要約』

戦いの後、時空の神が力を取り戻す。双子は時空の神の思いを受け入れ、民の思いと共に消えていった。

永遠が始まりを見せ、辺りには時空の歪みが発生している。

双子は強力であった。素晴らしい連携を魅せる。しかし負けずに、プレイヤーも応戦していた。

►プレイヤーは勝利した。

歪み動いていた景色が止まる。

そこらは荒れ果てている。時空の歪みが起こり、元々あった地形の隆起も所々消えている。または、過去の地形を隆起させてしまったのだろうか。どちらにせよ、いつかの何かに影響を与えてしまったことは確かだ。

外では、進歩を望むために協力を訴える民と、時間を進めたくないという民で言い争いが起きていた。

「俺らの頑張りを止めやがって！」

『邪神どもめ！』

双子に心無い言葉が飛び交う。

その時、護石が光り出した。その場に現れたのは、いつの日か現代で見たガイドであった。

ガイドは民に語りかけた。

自分が時空の神であること。

大災害で民が離れ離れになり、その思いが双子の神を創り上げたこと。

自分の力ではどうにもできなかったこと。

今を幸せに生きるのは大切なこと。しかし、前に進み進化をしなければならない。

そのために、難問に向かって人々は手を繋ぎ、協力していくのです。

そこで失敗することもあるでしょう。理不尽もあるでしょう。

そんな時は、ただひたすらに、助け合うのです。

「僕たちの、負けだ。」

『まさか、人間に負けるなんてね。永遠にそんな努力の積み重ねはできない……。』

時空の神は、倒れている双子に手を伸ばす。

「今まで、私の愛する民のために頑張ってくれて、ありがとうございます。」

双子が立ち上がり、微笑み、少しずつ消えていく。

その奥で光る護石がさらに輝きを増す。

▶プレイヤーは光に包まれた。

## ▣ED2.英雄譚

『要約』

現代に戻ってきたプレイヤー。時空の神から過去の出来事を聞き、再度遺跡の外へ向かっていった。

プレイヤーは無事現代に戻ってきた。

目の前には、時空の神が立っていた。

「みなさん、本当にありがとうございました。」

どこか懐かしさがあるが、前に見たよりもはるかに遺跡の形が残っている。

時空の神、ガイドが話を続ける。

その後、人々はかつてのように協力し合い、元の街を復興していったこと。

苦しい出来事もあったこと。

どうしても救えなかったものもあったということ。

それでも、人々は必死に前に進んでいったこと。

「人々が創り上げ、みなさんが救った世界へ行きましょう。」

▶プレイヤーは、外へと駆け出した。

(英雄ルート クリア)

時空の神に話しかける。

「みなさんが過去に行くことができたのも、生き返ることができたのも、全て民の思いが創り出した時空の石のおかげです。」

「お気づきかもしれません、実は一枚片だけでもかなりの力を持っているんです。」

「……私と力試しですか？」

