

ザ・ワンダースwan BOOKS



ザ・ワンダースwan BOOKS

TERRORS

パーフェクトガイド

TERRORS

テラーズ パーフェクトガイド

ソフトバンク パブリッシング

SOFT
BANK
Publishing

The WonderSwan



最新ゲーム情報満載!

ゲーム関連ニュースならこちら

[月～金曜日] 毎日更新!

GAME SPOT

<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

ザ・ワンダースwan BOOKS

WonderSwan™

TERRORS

テラーズ パーフェクトガイド

TERRORS

テラーズパーフェクトガイド

TERRORS

五つの恐怖物語

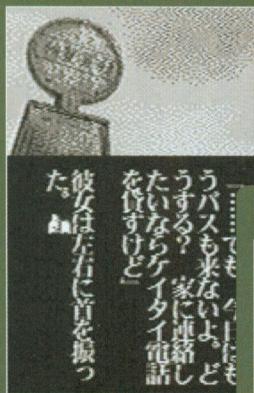
科学を超越した怪奇現象、
人間の心理を深くえぐるようなハプニング……。
そんなさまざまな「恐怖との直面」を散りばめた

五章のショート・ストーリーで
構成されるのがこの『TERRORS』だ。

それぞれのシナリオは、主人公を演じるあなたの選択肢によって、
どんどん形を変えていく。

あなたを待ち受ける結末はどのようなものなのだろうか？

怨霊旅館



彼女は左右に音を振つ
た。
うバスも来ないよ。どう
うする?
たいならケイタイ電話
を貸すけど

愛しき友



それから俊郎と私は手
紙で意見を交わすよう
になつた。俊郎にとう
て言うべき人らしかつ
つかなかが友人をいさ
ふんぎりがつかないめ
同居人は恩人とも
うだつたが、

小さなお化け屋敷



この四柱式の部屋全体
が、格間部屋として再
現されていた。

きしむ音



竹林が途切れ、不意
て来た。一間しかない
小さな庵だ。

マザーテーブル



董は照れ臭をうつて上目
遣いで私を見つめた。
「最近、土日にあまり
会えなかつたんだ。
バイトしてたんだ」

真のシナリオを求めて

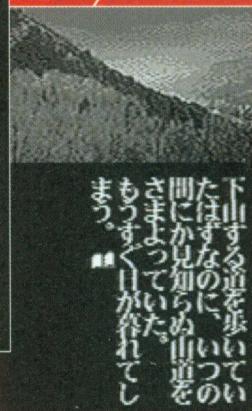
卷之三

『TERRORS』の五つの物語を読み終えたあなたの目の前に、大きな古い館が姿を現す。ここに足を踏み入れると、最後のシリオとなる最終章を体験することができる。

そしてこの館に行き着くまで、つまりこれ以前の五つのシナリオであなたがそれぞれにとった行動によって、この最終章も姿を変えていく。あなたの真の姿として…。



人形はこれ以上は進ま
せない、とでもいうよ
うに、わたしの前に立
つていい。いや、尖端
この人形はわたしの行
く手を阻んでいるのだ



下山する道を歩いていた。たゞなのに、いつの間にか見知らぬ山道をさまよっていた。もつと日が暮れてしまった。

アイドルたちの叫び声？



卷之三

シナリオ本編以外の
楽しみもある。現在、注目
されている人気アイド
ルたちが、声優としてケ
ームに出演しているのだ。
彼女たちは叫び、喜び、悲
しみ、あなたに語りかけ
てくる。彼女たちを救う
のはあなたなのだ。



Contents

目次



導入編

怨霊旅館	6
愛しき友	8
小さなお化け屋敷	10
きしむ音	12
マザーテーブル	14
注意して遊ぶと得をする！？	16

攻略編

ゲームの操作方法	18
物語の分岐とマルチエンディング	20
攻略ページの見かた	22
怨霊旅館	24
愛しき友	32
TERRORSの世界をより深く知るために	41
小さなお化け屋敷	42
きしむ音	52
マザーテーブル	62
五つの物語を読み終えると	72

解析編

怨霊旅館	74
愛しき友	78
小さなお化け屋敷	84
きしむ音	92
マザーテーブル	100

最終章

最終章	106
-----	-----

あの子たちがトレーディングカードになって登場!!	124
キャスト	126

TERRORS

導入編

はじめから選べる五つのシナリオ。

どのストーリーから遊ぶかはあなた次第。

まずは、どんな恐怖の物語が描かれているのかを、
ざつとのぞいてみよう。

登場人物のプロフィールを把握しておけば、
物語の理解に結びつく。

怨霊旅館

一人旅の途中、偶然バスに乗り合わせた尚樹と玲子を待つていたのは、うつそうとした山奥の古い旅館だった。

Story

物語

高校生の尚樹は、かつてテレビで見かけ心の中に強く印象に残っていた、加賀美村と呼ばれる小さな村を訪れた。高校生なりに現実逃避のような意識を感じながら、とくに目的を意識しないバスを使っての気ままな一人旅だった。

村へとむかうバスがそろそろ終点へ到着するというところで、尚樹は同年代のひとりの少女と出会う。その少女の名前は美咲玲子。玲子も、尚樹と同じように現実から逃げ出してきたのだった。尚樹は、頼るものもなさうな玲子を放っておけなくなり、行動を共にすることにする。

日が暮れたころ、ふたりは尚樹がチェックしていた旅館へと到着する。しかし、そこには安心して休めるような場所はなく、代わりに存在していたのはとんでもない恐怖だった。旅館の中を逃げまどう尚樹と玲子の運命は……。



脱出は不可能なのか？

...ありドが二つに上には四角いベッドが二つに並べて置いてある。その中には簡素なベッドがある。木箱？



Cast

登場人物



みさき れいこ

美咲 玲子 (声: 大森 玲子)

とある事情により、遠くへ行きたい……と突発的にバスに乗り込んだ家出中の少女。あてもなくバスの終点まで行き着いたもののお金の持ち合わせがなく、必死にバスの運転手に謝っているところへ、同じバスに乗り合わせていた主人公の高橋尚樹が現れる。ふたりはここで出会い、行動をともにすることにした。

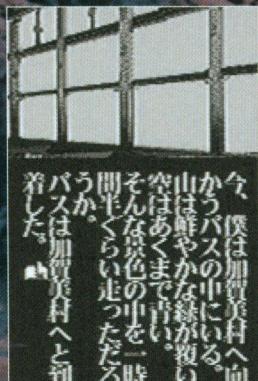
白いワンピースと帽子を身につけたその姿は清楚で、尚樹の目をひきつけた。



たかはしま ゆみ

高橋真由美 (声: 鈴木尚子)

主人公・高橋尚樹の妹。内面にかけりを抱え込んだ人物として描かれる兄とは対照的な明るい女の子。おしゃべりが大好きでしかたがなさそう。エンディング直前に登場してくれる。



主人公

たかはしなおき

高橋 尚樹 (声: 松本 吉朗)

現役の高校生。現実から逃れたいという気持ちを抱えつつ加賀美村へ向かっていた。その村へ訪れたのは、以前にテレビで見かけ景色に惹かれるものがあったからだ。親から猛反対を受けながらも「試験の成績がよかつたら許す」との約束をなんとか取りつけ、結果を出しての旅となった。

バスの中で出会った玲子をひとりにはしておけず、調べておいた格安の旅館の話を切り出すことになる。

愛しき友

尋常ではない隣人の態度
おびえるふたりの少女。生
身の人間が生み出す恐怖に
じよじよに圧迫されていく。

Story

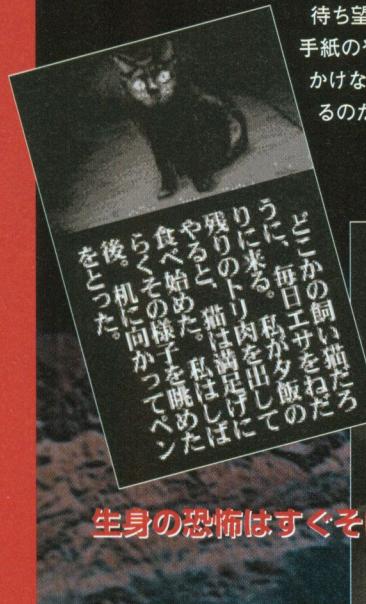
物語

両親の海外出張にともない、史奈はいとこの美佳のマンションに同居することになった。仲のよいふたりの新しい生活は、なんの問題もなく順調に続していくかに思えた……隣人が引っ越してくるまでは。

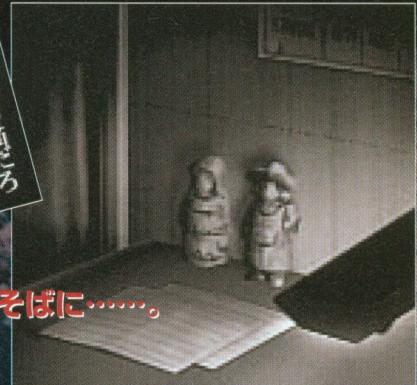
夜中に、隣の部屋から大音量で音楽が鳴り響く。毎日この騒音に耐えなければならないふたりは、たまりかねて注意をしにいくが、チャイムを鳴らしても隣人は返事もしなければ、顔も見せない。

解決の手段は見つからないものだろうかと悩んだすえ、史奈は隣人とコミュニケーションを図るために手紙を出すことにした。

待ち望んでいた隣人からの返事。しかし隣との手紙のやりとりの後、史奈と美佳の身に、思いもかけないできごとが次々と発生していくことになるのだった……。



生身の恐怖はすぐそばに……。



Cast

登場人物

主人公

おおつき ふみな

大槻 史奈

(声: 原 史奈)

いとこの美佳とともに生活している学生。真面目でやさしい性格の女の子。適所でみせる彼女の冷静な判断により、シナリオは進んでいく。

隣人の生み出す騒音にたまりかねて、彼女はいとこの美佳に内緒で手紙を出すことにした。当初は、隣人の実状を知るために役に立ったこのコミュニケーションがじょじょに彼女たちを苦しめることになってゆく。



ほんま みか 本間 美佳

(声: 小村 美佳)

史奈のいとこでOL。歳はそれほど離れていないようだが、ご飯を作つてあげるなど、両親が不在の史奈の面倒をキチンと見てあげているお姉さんのような存在だ。

隣人の問題に関して史奈とともに悩むが、直接文句を言ひに行こうとする場面などからは、ハッキリとした直情型の性格がうかがえる。

自転車で会社まで通つてゐるが、のちにこの自転車に関するいやがらせを受けることになる。

くぼ としろう 久保 俊郎

(声: 松本 吉朗)

史奈の住むマンションの隣の部屋の主。仕事が忙しいため、あまり自分の部屋にいることがない。そのため同居人が近所に迷惑をかけていることに関し、意識が薄かったようだ。しかし史奈から騒音に関する相談の手紙を受け取り、同居人のふるまいに対し、注意するかどうか悩む。

やまざき なおや 山崎 直也

(声: 高橋 広樹)

久保俊郎の同居人。夜中に大音量でステレオをかけ、史奈と美佳を悩ませる存在。ふたりが注意をしに行ったが、顔を見せることもなかった。

俊郎にとっては恩人のような存在らしいが……。

小さなお化け屋敷

オープンしたばかりのお化け屋敷。奇妙なうわさをが流れ、そのお化け屋敷に、三人は遊びに行くことにした。

Story

物語

学校の近くにある遊園地の隣に、小さなお化け屋敷がオープンした。そのお化け屋敷には奇妙なうわさ話が流れている。それは「入ったきり、出て来る人はいない」というもの。

学年は達えど仲の良い三人組礼香、真未、江美子。今日の話題はもちろんそのお化け屋敷について。好奇心旺盛な女子高生特有の、怖いもの見たさの心理が働いたのか、真未と江美子はその屋敷に行ってみたいという。人一倍臆病者の礼香は、ふたりに連れられてビクビクしながらも一緒に行くことにした。精巧な仕掛けに驚き、喜ぶ他のふたりとは対照的に、不安をつのらせていく礼香。奥に進むにつれ、つくりものとは思えないような演出や予期せぬハプニングが三人に襲いかかる。

ここから脱出しなくては……三人はなんとか出口を探そうとするが……。



扉の向こうに新たな恐怖が…！

本々の間を通り抜けると小さく、遊園地がなければそれと気付かずそのまま通りすぎてしまいます。■

それは想像よりもずっと小さく、遊園地がなければそれと気付かずそのまま通りすぎてしまつた。■

怨靈旅館

愛しき友

小さなお化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ

導入編

introduction

Cast

登場人物



てらおまみ
寺尾 真未
(声: 小山 真未)

主人公

てらだれいか
寺田 礼香

(声: 中島 礼香)

お化けの類が苦手な女子高生。仲良し三人組の中では一番年下のため、なかなかイヤと言えない。今回、不本意ながらもお化け屋敷にチャレンジすることになった。



だいどうじえみこ
大道寺 江美子
(声: 木村 江美子)

同じく仲良し三人組のひとり。今年の学園祭で、それこれが学年代表の実行委員に選ばれたことがきっかけで、三人は自然に仲良くなり、学外でも遊ぶようになった。

きしむ音

人里離れた山の中で一人暮らす祖父を見舞う辰貴とその恋人、円香。しかし祖父はふたりの目の前で息をひきとる。

Story

辰貴を幼いころから大事に育ってくれた祖父。しかし突然、その祖父が倒れたというニュースがとび込む。辰貴は恋人の円香をつれて、祖父を訪ねることにした。ちょうど夏休みだったので、長い期間を看病にあてることができる、とふたりは考えていた。

しかし、山奥の古い庵にふたりが到着したその夜、祖父は奇怪な死を遂げてしまう。祖父は「天老記」という人形師の一族に伝わる奇妙な書物を辰貴に託して、溶けるように消えていった。また、消える寸前に祖父は自分の瞳を辰貴に手渡した……。

書物には、この世のこととは思えない奇怪な物語がつづられていた。さらに九重一族の秘密が、この庵のそばにある蔵に隠されているとも記されていた。そして辰貴は自分の身体に異変を感じはじめていた……。

祖父の死により明かされた秘密…

大きさは六十センチほど。顔かたちの整つた
「かわいい」少女だつた。
円香は少女人形に手を
触れようとした。

右手の指の先が熱く
なるのを感じた。見てみると、骨が溶け
てしまっていた。

Cast

登場人物



みずたに まどか

水谷 円香 (声: 佐々木 円香)

大学生。辰貴の恋人。辰貴とは大学入学以降に知り合い、つきあうようになる。明るく優しい人気者。辰貴に出会う直前に父親を亡くしているためか、境遇的にも辰貴とわりあえる部分が多くたったようだ。

辰貴への愛を積極的に表現したり、言われなくとも自然に気を回す辰貴への献身的な思いやりは、シナリオ内のあちこちで感じ取ることができるだろう。

主人公

ここのは たつき

九重 辰貴

(声: 高橋 広樹)

大学生。幼いころ両親を亡くし、人形師の仕事をしている祖父にひきとられて育った。大学に入ることで祖父と離れて暮らすようになったが、育った場所は今回の物語の舞台となる山奥の庵だ。

大学で恋人の円香に出会ったころは、あこがれの気持ちでながめているだけだったが、やがて仲良くなり恋人同士となる。ふたりはすでに将来、一緒になる気持ちをかためているようだ。



マザーテーブル

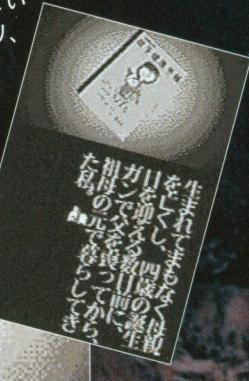
Story

物語

瑠子と薫は同じ学園に通う高校生同士であり、同時に恋人同士でもある。幼くして両親を失い、親戚さえもいない孤独な瑠子にとって、薫はかけがえのない大切な存在だ。しかし、瑠子は心のどこかで薫の自分に対する気持ちに不安を抱いていた……。

今日は瑠子の誕生日。恋人同士なのだから、せめて一緒に過ごす時間を薫に作ってもらいたいと瑠子は思っていた。しかし、薫はくもった表情を見せる。強がりを言い薫に負担をかけないよう気を遣う瑠子。しかし、そんな瑠子の不安はじょじょに現実へと姿を変えていく。次々と起こる奇妙な出来事に疑心暗鬼になり、瑠子は自分の気持ちすら見失ってしまう。

そんな瑠子に鏡の中から語りかけてくる人物がいた。瑠子がそこで見たものは……？ 瑠子は、真実の自分と向かい合えるのだろうか。



鏡をのぞくとそこには……

静寂を破るように笑い
声がガラスの向こうから聞こえる。
そこにはセーラー服を
着た私が薄ら笑いを浮
かべていた。



薫を想う瑠子の気持ち……
しかし、その気持ちに影がさし
たとき、果たして瑠子が信じ
れるものは？



導入編

Introduction

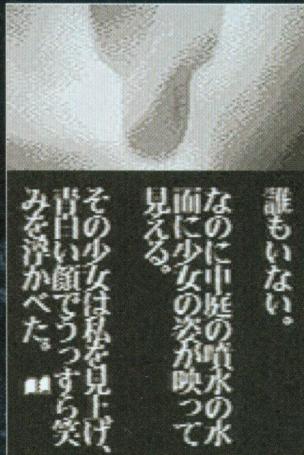
Cast

主人公

たちばな ようこ

橘 瑶子 (声: 有富 桂子)

女子高校生。幼いころに両親を亡くし、さらに引き取られた先の祖母も最近亡くなってしまった。親戚もなく、世の中で頼れる身内がいっさいいない孤独な女の子。それだけに唯一、心を明かせる相手として恋人の薰に寄せる想いは非常に強い。



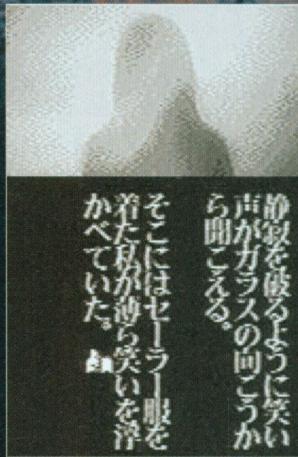
いいづか かおる

飯塚 薫 (声: 松本 吉朗)

瑠子の恋人。同じ学園に通う男子学生。瑠子にとってはかけがえのない人物。しかし、最近学校以外で会う機会が少なく、そつけない顔をすることが少なくない。

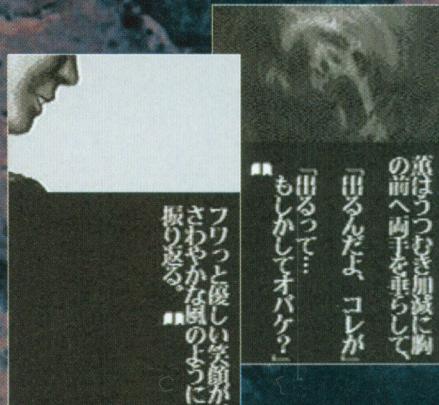
瑠子としては、彼のそんな表情がすこし気になっているようだ。

登場人物



水谷 真理子 (声: そのざきみえ)

瑠子の通う学校にはセーラー服の幽霊がいると噂される。その正体は彼女。しかも彼女は、瑠子に関わる人物のようだ。瑠子は真理子の言葉に慎重に耳を傾けて、自分の気持ちと正面から向かい合うことになる。



注意して遊ぶと得をする!?

物語の内容もさることながら、それ以外の部分にもさまざまなトリックが隠されており、確かな手応えを感じさせてくれる。ただ単に選択肢を選んでいても、シナリオは進んでいるように見えるが、注意力を発揮してゲームに挑んでみてはいかがだろうか？

1 音と絵に気を配る

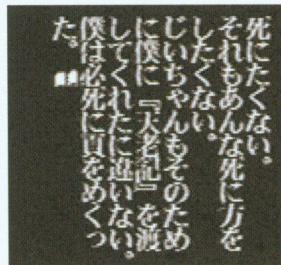
通常は画面下半分に表示される文字をメインにしながらシナリオは進んでいく。しかし画面上部のグラフィックは、単純に文章を補うだけの存在ではない。あるときはサウンドとリンクして演出に役立ち、謎解きの手がかりとなるようなヒントを提供してくれる。なかには画面にほんの一瞬しか表示されない絵柄を見て、判断しなくてはならない選択肢もあるほどだ。常に注意しておこう。



サウンドとリンクした演出は、文章の中で表現するより強烈な印象を与える。たとえば、ふすまを開けたときの「さーっ」という音とともに表示される波のような演出がそうだ。

2 テラーポイントの変化

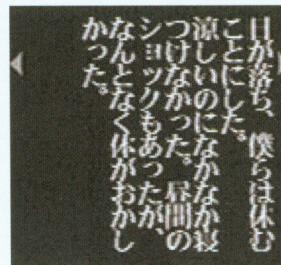
シナリオの分岐は選択肢だけで決まるわけではなく、プレイヤーの目に見えないところで、テラーポイントと呼ばれる条件が増減する。これは主人公が感じる恐怖心を数値化したもので、より怖そうな選択肢を選ぶほど大きい値が加算されていく。この数値により、目に見えない分岐が行われる。しかし一度終えたシナリオを読むときには「体験済み」となり、加算ポイントも低めになる。



実際に画面上に選択肢が表示されなくても、テラーポイントの数値によって、ストーリーはどんどん分岐していく。高すぎてもよくなかったり、低ければよいというものでもない。

3 文章を読み返す

Bボタンで、文章の読み返しを行うことができる。シナリオ開始から直前までの、読み終えた文章を一段落ずつページをめくりながら読み返して確認できるのだ。これによって、一見意味が分かりづらい話のつながりが現れたとき、読み返しで理解することができる。さかのぼってプレイすることはできないが、文脈を覚えて次のプレイに生かすというような使い方も有効だろう。



シナリオに直接の変化を与えることはできないが、知っているとどこか役に立つ。ちなみに、もう一度Bボタンを押せば、すぐに通常の画面に復帰することができる。

TERRORS

攻略編

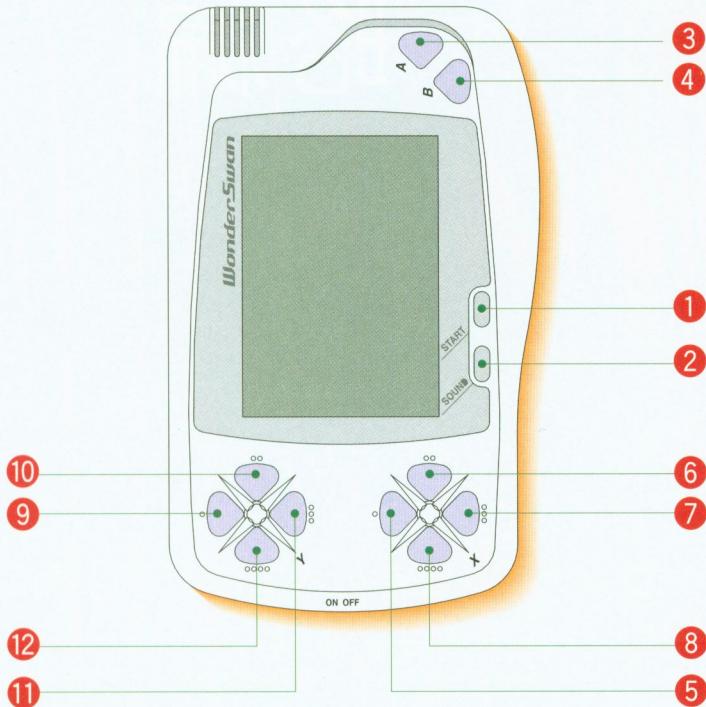
ここからは、実際にすべての
シナリオをプレイしてみる。

それぞれの物語の全貌をとらえることができるよう、
さまざまな解法例を示すとともに、
ベストエンディングをめざすことを目標にすえた
詳細チャートを示していく。

ゲームの操作方法

「TERRORS」は画面を縦に使うタイプのゲーム。ここでは、各ボタンによるコントローラーの操作を把握するとともに、ゲームの進行に欠かせない画面上のコマンドも覚えておこう。さらに、コマンド入力が必要なそれぞれの画面に関する情報も記しておく。

コントローラの使い方



- | | | | |
|---------|-------------|---------|---------|
| ① START | コンフィグ画面呼び出し | ⑦ Xボタン3 | 決定 |
| ② SOUND | 音量の調節 | ⑧ Xボタン4 | キャンセル |
| ③ Aボタン | 使用しない | ⑨ Yボタン1 | カーソル左移動 |
| ④ Bボタン | 文章の読み返し | ⑩ Yボタン2 | カーソル上移動 |
| ⑤ Xボタン1 | 使用しない | ⑪ Yボタン3 | カーソル右移動 |
| ⑥ Xボタン2 | 使用しない | ⑫ Yボタン4 | カーソル下移動 |

タイトル画面→シナリオ選択

電源を入れるとタイトル画面が表示される。その後、いずれかのボタンを押すと、記録書選択画面になる。記録書をYボタンで選び、Xボタン3で決定。記録書は全部で3つあり、選んだ記録書には読み進んだシナリオの結果が記録されるので使い分けることができる。記録書を選ぶと、次はシナリオの選択。Yボタン1と3で左右にページをめくり、プレイしたいシナリオを選び、Xボタン3で決定する。「この物語をはじめる」は最初からシナリオを読むコマンド。前回のプレイでしおりをはさんであれば「つづきを読む」で再開できる。「最初から読み直す」で前回のデータを消去し読み直すことができ、「すべての物語を最初から読み直す」で、記録書の内容をすべて初期化することが可能だ。

コンフィグ画面

シナリオを読み進めている途中でも、ページ送り用の本型のアイコンが表示されている状態なら、STARTボタンでコンフィグ画面を呼び出すことができる。この画面ではゲームの操作や進行に関する設定を変えることができる。

「しおりをはさむ」で、現在表示されているページまでのシナリオを記録できる。次回のプレイ時に同じシナリオを選択後、「つづきを読む」にすれば同じ場所から再開できるのだ。ただし「最初から読み直す」を選ぶとその内容は消えてしまうので注意しよう。

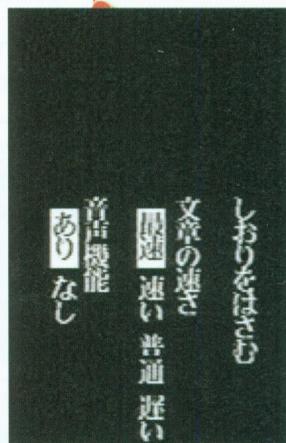
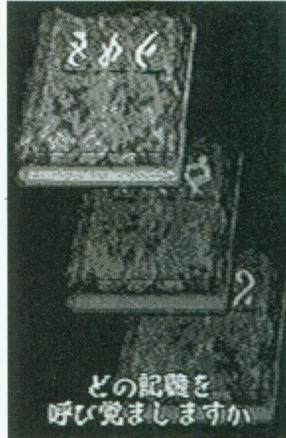
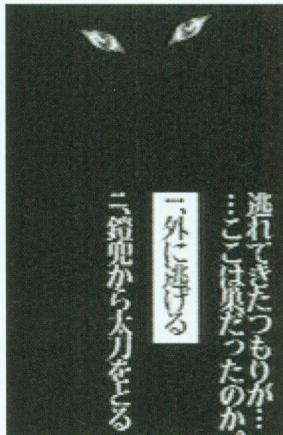
「文章の速さ」で文字送りの速さを四段階のうちから選べる。

「音声機能」をなしにすると、サウンドで表現されていたものが、擬態語の文章で表現されるようになるものもある。

選択肢ほか

シナリオを読み進めている途中に、本型のアイコンが表示された場合、Xボタン3を押すことで段落あるいはページ送りができる。これを押すまでは文章は先に進まない。

シナリオの途中でたびたび表示される選択肢は、Yボタン1、3で選んでからXボタン3を押して決定。選択肢は二つの場合や三つの場合などがある。



物語の分岐とマルチエンディング

それぞれのシナリオを読み進めていくと、たびたび現れる選択肢。この選択によって物語はどんどん姿を変えていき、最終的には数々のエンディングの中からひとつが選ばれそこで到達する。「TERRORS」の物語は、いわゆるマルチエンディング形式なのだ。

判断ひとつで異なる結果

ひとつのエンディングに至るまで、シナリオ内にはいくつもの分岐がある。選択肢から直接的に影響を受ける場合もあるし、選択肢を選んだ結果、通過する道すじでポイントが加算され、物語が変化する場合もある。どのような選択肢をしても物語のすじに関係のない選択肢は、全シナリオ中、二つ、三つしか存在しない。

各シナリオには四つから最大十一ものエンディングが存在する。これをすべて読み切るには冷靜な判断力と、テーマを読みとる能力、そして記憶力が必要となってくる。

木ね、わたしが会うて
えーっと、その…
一緒に帰ろう
三君は未来の嫁さんだ

全エンディングを楽しむためのコツは、次のプレイのために分岐点を頭にたたき込みながら遊ぶようにすることだ。とは言っても選択肢だけが分岐を決めるわけではない。

私は思いきって自分で
気持ちを言葉にして
一緒に帰ろう

「今から帰るの?
だつたら…」

分岐条件 ①

選択肢

シナリオを読み進めていくと、ときおり表示される選択肢。これを選ぶことによって話の流れが変化する。これが分岐の基本だ。それぞれの選択肢が持つシナリオへの影響力は、本書73ページからスタートする「解析編」を参照していただきたい。なかには、ある選択肢を通過したことでのシナリオの方向性がまっすぐに分かれてしまうこともある。確実に特定のルートをねらって通過したい場合には、「解析編」のフローチャートを活用していただきたい。

選択肢が生み出さるのはルートの分岐以外に、テラーポイントや、その物語固有のポイントの増減、そしてのちの選択肢出現を左右する特定の条件の発生だ。物語の流れは一見すると同じでも、条件やポイントそのものは目に見えないものなので、前回と同じつもりでプレイしていく異なる条件が生まれている場合もある。

僕はじいちやんに彼女
のことを少しも知らせ
ていなかつた。
一大学の友人です
一僕の大切な人です



この指輪は両親が父娘
形見として父が私に残
してくれた大切な手作
りだった。

一見どうするべきか悩むよう
な選択肢もある。主人公の性
格を把握しておくことで、よ
り感情移入した判断ができる
だろう。

分岐条件 ②

テラーポイント

テラーポイントとは、主人公の感じた恐怖が數値化されたもの。選択肢により加算されることもあるし、シナリオが進むだけで増える場合もある。また逆に、ルート次第では減ることもある。このテラーポイントがあまりにも増えすぎると、グッドエンディングへ到達することは難しくなる。しかし、恐怖をまったく感じずに進もうとしても、エンディングにたどりつけるとは限らない。

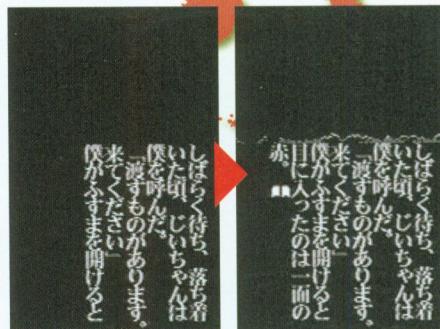
この数値の増減によって選択肢が現れたり現れなかったりすることもある。また目に見えない選択肢として、この数値の大きさによってシナリオが分岐することもある。

分歧条件 3

目に見えない条件

テラーポイント以外にも、目に見えない分岐条件は存在する。これは数値化されたものではなく、特定のルートを通過すると自然に成立するもの。

たとえば、「帽子を受け取る」、「警察に電話する」など、主人公の行動がひとつの条件としてのちの分岐に影響することになる。シナリオ終了までこの条件が消えることがない。



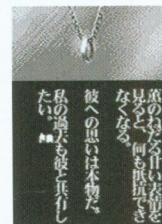
画面上のグラフィックと文章のすき間に波が表示された場合は、テラーポイントが加算されていることが多い。

ラストシナリオの存在

五つの物語をすべて読み終えると、シナリオ選択画面に変化が起きる。ここで、隠されていた最終章が登場するわけだ。

このシナリオは、これまでのものとは趣が
ずいぶん違う。女の子たちは出てこないし、
なにより主人公は自分自身。自分の恐怖心を
試すことになる。もちろんこの物語にもマル
チエンディングが用意されている。

シナリオの進行そのものは、これまでの五つの物語でむかえたエンディングの状態に左右される。すなわち他のシナリオを違った形で終わらせるごとに、最終章の流れが変わることになるわけだ。



ある意味、もっともシナリオの方向性を左右する要因となることが多いものの、目にすることができないので、無意識のうちに通過してしまうことがほとんどだ。

ラストシナリオの存在

五つの物語をすべて読み終えると、シナリオ選択画面に変化が起きる。ここで、隠されていた最終章が登場するわけだ。

このシナリオは、これまでのものとは趣が
ずいぶん違う。女の子たちは出てこないし、
なにより主人公は自分自身。自分の恐怖心を
試すことになる。もちろんこの物語にもマル
チエンディングが用意されている。

シナリオの進行そのものは、これまでの五つの物語でむかえたエンディングの状態に左右される。すなわち他のシナリオを違った形で終わらせるごとに、最終章の流れが変わることになるわけだ。



五つの物語のエンディングで流れが変化。それそれの条件は105ページからの最終章攻略を参照。

攻略ページの見かた

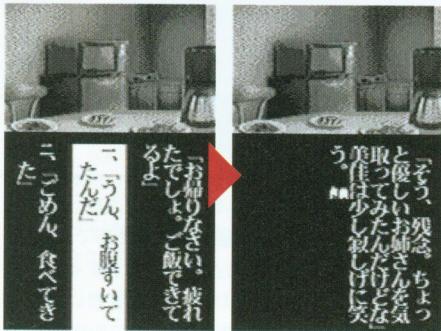
24ページからのシナリオ攻略ページを利用するにあたって、記事内容の目的、便利な使い方、記号の見かたを説明しておく。いくつかのエンディングのうち最良のものを目指すことが最終的な目的だが、物語の全貌をつかむためには、ここで紹介するものも重要となる。

1

ベストシナリオを追及する

シナリオを読み終えると、エンディングの最後に「第〇譚」と表示される。これはマルチエンディングのナンバーを示すもので、「第壱譚」がベストのエンディングとなる。

また最終章でよりよいシナリオの流れを目指すためには、五つのシナリオで適切なエンディングを迎えておく必要がある。各シナリオのエンディングには二つの属性があり、それぞれがどちらの属性で終了しているかが最終章でチェックされるからだ。基本的には、すべてのシナリオを「第壱譚」で終わらせておけば、最終章でベストエンディングを見るためのルートをたどることができるようになると考えていい。



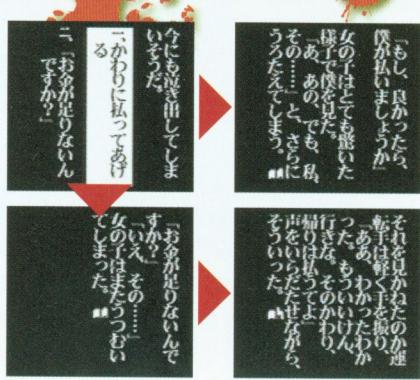
読み終えるたびにエンディングの属性は変化する。何回もトライしてみることが必要だ。

2

いくつもの局面を体験する

73ページからの「解析編」ともからんでくるが、各シナリオのすべての流れを知るために攻略ページを掲載する。すべてのシナリオの、分岐の仕方、収束の仕方、シナリオの本すじからの分岐の仕方を捉えると、それぞれ非常に個性的な構造をしている。システムティックな捉え方はゲームの本すじから外れるかもしれないが、また別の楽しみ方も見いだせる。

またベストエンディングを目指すとはいっても、それ以外の話の流れを無視するのはあまりにももったいない。ベストエンディングをプレイしたらその経験をもとにすべてのエンディングを制覇してみるのはいかがだろうか。



ベストエンディングに至る物語の流れを理解したら、逆にそれを避けるような遊び方もできる。

物語をより深く理解するテクニック

1 テラーポイントを自己調整する

いったいどれくらいのテラーポイントが蓄積されているのか、画面上では確認できない。そこで本書を参考に、テラーポイントの数値を把握しよう。

チャート上に「TP」と書かれているものがテラーポイントの値だ。これが「+」ならその数値が加算され、「-」ならその数だけ減る。

また「SP」と書かれたものは、ステージ固有のポイントで、特定の分岐を通過する際に参照される数値だ。テラーポイントとは別のものだが、ほぼ同じ動きをするといつていい。

怖そうな選択肢



シナリオ攻略 【その1】 怨霊旅館

物語の特徴

一人旅の途中で出会った少女、玲子を放っておけなくなり、自分のチェックしていた旅館に誘うところからスタートする。旅館の中に入った瞬間からあらゆる種類の恐怖が襲いかかる。

基本的な物語のすじが存在し、分岐を経てもそこから大きくそれてしまうことはない。そのぶん、途中の選択肢はエンディングに強く影響する。また恐怖シーンが多発するため、テラーポイントはみるみるうちに上がっていく。玲子を気遣う発言をするとステージ固有ポイント(SP)が上昇する。

味わい方と見どころ

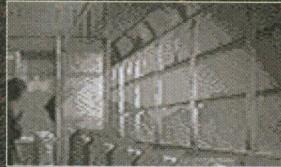
玲子とじょじょに打ち解けると同時に、どんどん怖い目にあってゆく。その心理的な対比がこの物語のユニークなところだ。

まずはバスで出会ったところから優しく接し、その後も玲子の気を引きような発言を繰り返すと仲良くなれる。旅館に入ってからもなるべく玲子を気遣うことで固有ポイントはたまっていく。

逆にこれらの作業をまったく無視すると、まるっきり違うタイプのエンディングに進める。つまり玲子寄りか、そうではないかで物語のスタイルが変化するわけだ。

さらに途中、玲子にまつわる条件がふたとおり発生する可能性があり、これを成立させているかいないかにより、さらにエンディングが分岐する。

もちろん玲子寄りのシナリオで、すべての条件を成立させているのがベストエンディングをむかえるための必要条件となる。優しさを試される物語といってよいだろう。



玲子とはスタート直後のバスの中で出会う。それ以降、彼女の笑いをとる選択肢や、彼女の恐怖心をまぎらわせる行動をとることで、よいエンディングへと向かうことになる。



とりあえず今日は船
にもいいし野宿するわけ
じやあさ、今から僕
の泊まる船に一晩に
行こうか。とても安い
所だから、一泊いくら
いなら出してあげられ
よ。

ピクピクしながらも、旅館の中で玲子への気遣いを忘れなければシナリオ固有ポイントは上昇。玲子との仲が親密になる。

小学生のときに、自転車で日本を一周し、ワンドショウに取材されたことだつてあるんだぜ。夏休みやゴールデンウイークは僕の季節さ。

玲子に対し、積極的に対応する。ちなみに旅館に到着するまでは、テラーポイントにはまったく変化は生じない。

引き戸を開けると、意外に広いロビイが目にに入る。

大まかなシナリオの流れ

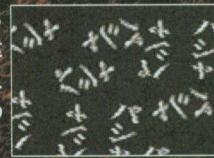
バスの中で玲子と出会う

目的地の加賀美村へバスが到着するころ、運転手と女の子がもめはじめた。どうやら女の子はお金が足りないらしい。



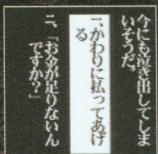
最初の部屋で

玲子を旅館に誘った。到着してみると古そうな建物だ。さっそく足を踏み入れてみる。すると最初のハプニングが……。



玲子と話す

彼女と運転手の間を取り持ち、バスを下車。気になる少女の名前は美咲玲子。すこし会話をしてみることにした。



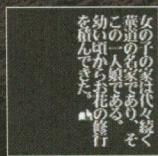
二階か次の部屋か

旅館内部に逃げ込んだものの、中は異様な雰囲気。どこに進んでも安心できそうにない。とにかく出口を探さねば。



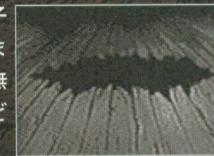
玲子の身の上話

彼女は家出をしてきたとのことだった。突発的に遠くへ向かうことしか考えていなかったため、お金も持っていないかった。



廊下の穴

逃げまどううちに玲子が廊下の穴へ落ちてしまう。なんと、そこからは無数の手が伸びている。どうやって助け出す?



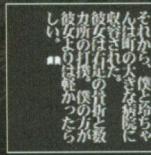
自分の話ををする

自分も、あてのない現実逃避の旅のようなものだった。TVで見た村の印象が残っていたため、この場所を選んだのだ。



病院で目が覚めて

なんとか旅館から脱出して、目が覚めると病院にいた。両親はカンカンだ。それにしても玲子はどこに行ったのだろう。



怨霊旅館●最良のエンディングを目指す

このシナリオで目指すべきエンディングには、玲子と親密になることで生まれるステージ固有ポイントとなるべく多く蓄積し、テラーポイントをためすぎないことで到達できる。それと同時に、玲子になるべく気を遣うような発言を選ぶことで目に見えない二つの条件を成立させる。具体的には「家出の理由を聞く」と「帽子をかぶってふざける」というものがそれにあたる。

僕は今までに、こんなこと話したことはなく少し緊張していた。
二、女の子に話しかける
二、気恥ずかしくなつて
目をそらす

旅館の恐怖にあえいでいる場合ではない。

う、うしろから
一、振り向く
二、旅館内に逃げ込む

引っ込み思案な発言を繰り返していくはだめだ。

今、僕は加賀美村へ……

▼
デイバッグを開けて……

▼
女の子は白い……

あの、どうしたんですか？

▼
あ、あの、申し訳……

▼
今にも泣き出して……

Point 1 かわりに払ってあげる SP +5

▼
町から、この加賀美村……

▼
ふと我に返ると、……

▼
女の子に話しかける

これからどちらへ？

▶ Point 1

バスの中で玲子と出会う
お金のない彼女に対し……

持ち合わせがなく、運転手ともめている女の子。ここで最初の選択肢が現れる。彼女と仲良くすると、目に見えないステージ固有ポイントが蓄積される。ここは払ってあげよう。

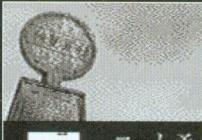


二、かわりに払ってあげ
いきも泣き出でてしま
るですか？

▶ Point 2

突拍子もない答に対しての
自分のリアクション

自分がどこにいるのかをわかっていない玲子。ふたつの選択肢の内容は、まじめなものとふざけたもの。ふざけることで彼女の気を引いておくのも重要なポイントとなる。



二、これは加賀美村で
予想外の返答に僕は少
しがたが、フフフ

ここは……フフフ

SP +10

Point
2

ここは……

条件
1

あなたは来てはいけない……

私…… 実は

……でも、今日はもうバスも……

はい……でも、どうしよう

Point
3

詳しく話を聞く

SP
+5 条件
2

なんで家出なんか……

えっと、それは……

女の子の家は代々……

とうとう、明日はその……

Point
4

とりあえず、今日は……

SP
+5

僕達はだいぶ傾きかけた

Point
5

玲ちゃんに会ったから

でも本当は……

▶ Point 3

家出の事実を聞き出す

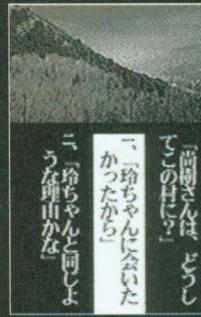
いまいち本心のつかみにくい玲子。そこで思い切って話を聞いてみると。すると玲子は家出をしてきたという事実が判明する。これで目に見えない条件が成立したことになる。



▶ Point 4

まずは玲子となかよく

前半部分では、このシナリオ固有ポイントを貯めるチャンス。玲子となかよくしよう。とくに「ここは……フフ」という選択肢は重要で、目に見えない条件が成立する。



▶ Point 5

自分の旅の理由も

玲子の家出の話を聞いたあと、主人公の独白がはじまる。自分はなぜこの旅に出たのか。結局は、主人公も玲子とあまり変わらない気持ちでここまでやってきたことがわかる。



その建物は見るからに……

▼
玄関と一階にはほのかな……

▼
僕達は、旅館の門をくぐった。

▼
引き戸を開けると、意外に……

▼
パシヤツ

Point 6 振り向く

TP +8

▼
なっ、なに……

▼
ここから速く離れよう。

SP +5

Point 7 は、はい

TP -4

▼
僕は、はやる気持ちを……

▼
ね、やめましょう、……

Point 8 玲ちゃんを気遣う

SP +5

▼
僕は……無神経だ。

玲ちゃんがいることによって……

▼
こみ上げてくる恐怖を……

▶ Point 6

中に逃げ込んで

旅館に入ったとたん、奇妙なできごとがふたりを襲う。ここでは振り向くを選択。自身の恐怖は抑えて、あくまで玲子をかばう行為を。テラーポイントは少々多めに上昇する。

二旅館内に逃げ込む
一振り向く

う、うしろから

▶ Point 7

ふたりだからこそリラックス

シナリオ固有ポイントがたまっていれば、ここで玲子を安心させることができる。そして、そのことにより自分も安心する。そんなわけでここでテラーポイントが4減るのだ。



玲ちゃんはいだつきを取らねばならない
だつた房は少し落ちてみたい

▶ Point 8

玲子をかばうのも大事

怖がる玲子。ここでは彼女の言うことを聞き入れ、引き下がっておこう。彼女を守ることが主人公の役目。このシナリオではそれが重要な目的になっているのだ。



玲ちゃんを気遣つ
僕の眼をつかむ玲ちゃん
一それでも部屋の中が
いんの小さな手が震えて
氣になつた

あそこの部屋で少し休もう

SP +5

僕達は『菊の間』で……

Point
9

僕は玲ちゃんのかばって……

SP +10

僕達は立ち上がり、……

条件
3

二階に上がり、廊下を……

Point
10

冷静に救出方法を考える

「くそ！」すぐにでも……

避難ハシゴを使って……

僕は避難ハシゴに……

でも……

Point
11

それでも…

一瞬、玲ちゃんの……

僕は無我夢中で穴の中……

それから、僕と玲ちゃんは……

第壱譚・終

▶ Point 9

玲子の帽子を手にとる

家出の話を聞いていれば、このポイントで少し休憩することになる。玲子との会話で、彼女の帽子を手にとっておどける。この場面は、エンディング判定用の条件を成立させる。

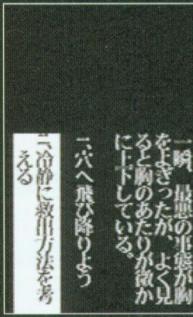


僕は玲ちゃんのかばつ
自分で玲ちゃんのかばつ
つけた。私は、玲子。
よろしくお願いします。
へこりと頭

▶ Point 10

慎重な決断が必要

もっともせっぱつまつたタイミングで、状況判断を迫られる。穴へ飛び降りるとテラーポイントが増すだけ。ここからはしばし、冷静な考え方をしたほうがよい結果を生み出せる。



一瞬最悪の重感が胸
をときつたがよく見
ると脚のあたりが微か
に上下している。
穴へ飛び降りよう

▶ Point 11

最後の勇気を振り絞る

とても微妙な選択肢だ。しかし「とりあえず」を選ぶと、一気にレベルの低いエンディングへ向かってしまう。ここでは「それでも…」を選んだほうが賢明といえるだろう。



心が闇に沈みはじめ
はじめた
「それでも…」

怨霊旅館

全シナリオルート解法例

この「怨霊旅館」は、五つの物語の中でもっとも分岐が少ない。エンディングの数は最小の五パターンのみ。大きな分岐がないぶん、それぞれがお互いに似たようなルートをたどる展開になる。また、シナリオ固有ポイントの蓄積が重要なキーとなる。

第壱譚

- かわりに払ってあげる → 女の子に話しかける
- ここは……フフフ → 詳しく話を聞く
- 玲ちゃんに会いたかったから → 振り向く
- 玲ちゃんを気遣う → あそこの部屋で少し休もう
- 冷静に救出方法を考える → 避難ハシゴを使って……
- それでも… → 第壱譚・終

第弐譚

- かわりに払ってあげる → 女の子に話しかける
- ここは加賀美村です → とりあえず、今日の……
- 玲ちゃんに会いたかったから → 振り向く
- 玲ちゃんを気遣う → あそこの部屋で少し休もう
- 冷静に救出方法を考える → 避難ハシゴを使って……
- それでも… → 第弐譚・終

シナリオ攻略 【その2】 愛しき友

物語の特徴

主人公の史奈を中心に物語は進み、そこにいとこの美佳、隣人の俊郎たちがからんでくる。五つの物語の中で唯一、科学で割り切れそうな内容ともいえる。しかし、生身の人間が巻き起こす事件だけに、よりいっそう深い恐怖感を味わえる。

シナリオ固有のポイントは加算されることはないが、さまざまな条件が乱立するのが特徴的だ。また選択肢の選び方により、シナリオの中盤で本すじが大きく三方向に分かれる。序盤のテラーボイント蓄積がこの分岐のカギとなる。

味わい方と見どころ

物語がはじまる前から、史奈は俊郎に手紙を出して
いる。これが原因となって悪質な嫌がらせ
を受けることになり、最後には事件へと展開して
いく。このいやがらせの程度はおまかに三つに
分かれるが、このうち内容的にもっともハードな
ルートを進むとベストエンディングに進める。

この分岐を制するにはテラーポイントをコントロールしつつ進む必要がある。序盤の選択肢では、なるべく積極的なものを選ぶことが肝心だ。俊郎宛てに手紙を出すとき、「非難する」を選ぶと、ここで目に見えない条件が成立する。この条件を伴うか、テラーポイントが高い、あるいは低いかの三パターンでルートが大きく分岐する。

物語が大きく分岐したのちには、さまざまなハプニングが連続するため、テラーポイントがあがりやすい。もちろんいくつものチェック地点があるので、テラーポイントを計算しつつ進もう。これはエンディングにも強い影響力をおよぼす。

あなたの気持ちよく
くわかります。私に
も一緒に住んでる人
がいます。彼女は私
のいいところですが、私
にとつては大切な人
です。

さまざまな条件が乱立している。そして、その条件によりシナリオの方向性がたびたび大きく変化する。選択肢という形では現れないので、目で確認することはできないのだ。

お手紙受け取りました。
たいへん申し訳ござ
いません。あなたに迷惑
をかけたのは、僕の
部屋に居候している
友人でしよう。

美佳が自転車で怪我をするまでは、とくに大きな分岐はない。ここまでを前半と考えるとシナリオを把握しやすいぞ。

美佳は右に向いてくると包帯を巻き付けていた。陽が寝むらしく歩く度に顎をしかめる。私は孤独から解放され、嬉しいと思つた反面、美佳の具合が気になつた。

後半はどんなルートを通ったとしても怖そうな選択肢ばかりが登場する。自然、テラーポイントも上昇することになる。

心が勝打つ。

愛しき友・最良のエンディングを目指す

もっとも生々しい人間模様を表現したこのシナリオは、中盤以降、美佳が自転車で交通事故を起こしてしまう地点から、三つの方向へ大きく枝分かれしていく。序盤のうちはテラーポイントをある程度あげておき、俊郎への手紙の選択肢で「同情する」を選ぶことによって、ベストエンディングへの道をたどることができる。後半ではテラーポイントを極力加算しないように注意すること。

美佳は右足にぐるぐると足首を巻き付けていた。陽が揺らしく歩く度に顎をしかめる。私は孤独から解放され、嬉しいと思つた反面、佳の具合が気になつた。

美佳が事故にあう。これをきっかけに後半へ。



郵便受けを開けて中を……

私はエレベーターで三階に……

「ただいま」暖かい光に……

美佳は私のいとこに当たる。

私は両親が海外へ赴任している……

ごめん、食べてきた

この数日、私たちはこの重低音に……

Point
やめようよ

その後、私は自分の部屋に……

手紙に夢中になっていた……

Point 1

美佳に対してすこし冷たい 対応をしてみる

前半は少々、テラーポイントを稼いでおく必要がある。この場面では、美佳にすこし冷たく対応してみよう。とはいっても、その直後、史奈自身がフォローを入れてくれる。



暖かい光に包まれたり
ピングから美佳が出て
きて私を迎えてくれた。

Point 2

隣人の騒音に対して怒る美佳
そんな彼女ひとまずなだめる

隣の出す騒音に腹を立てた美佳。ここで「やめよう」とは逆の選択肢を選ぶとテラーポイントが加算される。しかし、これを選ぶと加算されすぎになってしまふ。調整が難しい。



隣の部屋の髪音を注意しに行き、言い争いに巻きこまれた挙げ句、殴られる。そんな事件を目撃した事がある。自分がちがうならない保證はないのだ。



どこかの飼い猫だろうに、……



かわいいからエサをあげる

TP
+4

私はしばらく猫の様子を……



Point 3 彼の立場に同情する



久保 俊郎様……



それから俊郎と私は……



今夜あたり、同居人に……



静寂が戻ってくる。



Point 4 悲鳴!?



だ、誰？

TP
+8

カーテンの隙間から……



Point 5 ショックも覚めやらぬ……

条件
1

その日もマンションに……



そこには暗闇が待って……



寂しさをまぎらわせたくて、……

▶ Point 3

俊郎への対応の仕方

俊郎に手紙を出す。ここで強気の手紙を出すか、やんわりした手紙を出すかで、のちの展開が変わる。目に見えない条件を成立させないために、ここでは「同情する」にする。

● 俊郎への対応の仕方

時間にまいりませんか? おでまなか達へ勇氣を出して言つてしまふか? どうか?

▶ Point 4

夜中の叫び声

窓の外で奇妙な叫び声が。ふと見るとカーテン越しに人の影が映っている。ここでテラーポイントは通常の2倍も増える。しかし、この地点を通過することでのちによい展開が。

● 夜中の叫び声

月光に照らされた影は、明らかに何かがつかれたベッドの端をつきながら、静かに窓に向かって悲鳴を上げる。それは、明らかに何かがつかれたベッドの端をつきながら、静かに窓に向かって悲鳴を上げる。

▶ Point 5

窓の外の無惨な光景

目が覚めて窓の外を見ると、無惨な猫の死体があつた。ここから次第に、嫌がらせがエスカレートしていく。ここでも条件がひとつ成立し、後半に大きく影響をおよぼしてくる。

● 窓の外の無惨な光景

ガラス戸を蹴りこんでいる私。私は悲鳴を上げた。朝日に照らされたベッドの上に、物干し竿からそれは吊られていた。

シャワーでも浴びよう。

Point
6

バスルームを出ない

つき合っていられない

これ以上ここにいると……

……その足音は……

いきなりドアが開き、……

Point
7

美佳は右足にぐるぐると……

私、もう限界。

私が朝食のパンを……

私は聞こえない……

考えているうちに……

TP
+4

私はすぐさまエレベーター……

私は隣の部屋の呼び鈴を……

私は自分の部屋に……

隣に乗り込む

TP
+4

▶ Point 6

入浴の邪魔は受け入れない



シャワーを浴びていると、電話が鳴り出す。これは無視する。無視を決め込めば、テラーポイントはまったく加算されない。逆にこの電話対応していくと、テラーポイントはどんどん加算されていく。このポイントだけで後半のルートが変化してしまうほどだ。

▶ Point 7

ここから後半に入ります



ここにはとくに選択肢らしきものは存在しないが、目に見えない条件をもとにした大きな分岐がある。ここまでに蓄積されたテラーポイントが多すぎたり、俊郎を手紙で「非難」していると、ここでベストエンディングへの道は閉ざされることになる。

愛しき友

全シナリオルート解法例

前半はテラーポイントの加算と、目に見えない条件の成立を経て、中盤の美佳が自転車事故にあう場面で合流する。それ以降、後半は3つのルートに分岐し、エンディングが近づくとさらにそれらが細分化する構造となっている。

第壹譚

- | | | | | |
|--------------|---|------------|---|-------|
| ごめん、食べてきた | ▶ | やめようよ | ▶ | |
| かわいいからエサをあげる | ▶ | 彼の立場に同情する | ▶ | |
| 悲鳴!? | ▶ | だ、誰? | ▶ | |
| バスルームを出ない | ▶ | つき合っていられない | ▶ | |
| 隣に乗り込む | ▶ | 俊郎だ | ▶ | |
| そうかもしれない | ▶ | 立ち向かう | ▶ | 第壹譚・終 |

第貳譚

- | | | | | |
|---------------|---|-------------|---|----------|
| うん、お腹すいてたんだ | ▶ | やめようよ | ▶ | |
| 怒られるからエサはやらない | ▶ | 優柔不断な彼を非難する | ▶ | |
| 悲鳴!? | ▶ | 美佳ちゃん? | ▶ | バスルームを出る |
| 無言電話よ。出ない | ▶ | いい加減にして | ▶ | |
| 部屋に急ぐ | ▶ | まさか…美佳? | ▶ | |
| 美佳を助けなきや | ▶ | 第貳譚・終 | | |

第五譚

うん、お腹すいてたんだ

やめようよ

怒られるからエサはやらない

優柔不断な彼を非難する

悲鳴!?

美佳ちゃん?

バスルームを出る

無言電話よ。出ない

つき合っていられない

これは…

美佳ちゃん…

何か知らせる方法は…

第五譚・終

第六譚

ごめん、食べてきた

ま、待ってよ

かわいいからエサをあげる

優柔不断な彼を非難する

猫、でしょ?

バスルームを出る

美佳かもしれないから出る

いい加減にして

部屋に急ぐ

まさか…美佳?

助けを呼んだほうがいい

誰かに助けを求めよう

第六譚・終

【エンディングのもたらす条件】

各シナリオのエンディングは、最終章用の条件を持っている。たとえば第壹譚で終わらせた場合は条件1が成立、第五譚なら条件2といった具合だ。この「愛しき友」の場合は、第四譚に二種類の条件がある。俊郎が生きているほうが条件1、殺されてしまっていたら条件2となる。

どのシナリオにおいても、数字が若いエンディングは条件が1となる傾向がある。

表紙は卓で日慣れぬ主人にもその意味はわからぬ。

見台の上に置いた。表紙が卓で日慣れぬ主人はそれをそつと手に持った。見台の上に置いた。

最終章の成り行きは、すべて五つの物語のエンディングに影響されることとなる。

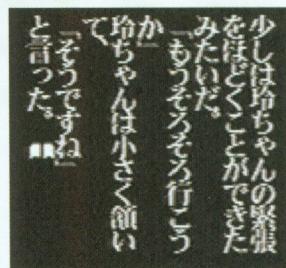


TERRORSの世界をより深く知るために……

ここでは「TERRORS」本編や本書内であつかっている用語をいくつか説明しておく。これらを理解して物語に挑戦すれば、新たなる発見が生まれるはずだ。

1 テラーポイントを考える

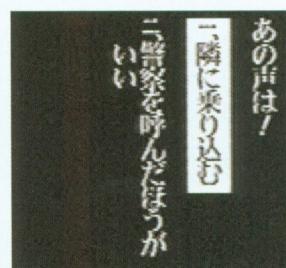
テラーポイントは、主人公が感じる恐怖心を数値で表したもので二回目のプレイ以降にはその数値が若干少なくなる、との説明はすでにしたとおり。二回目以降の数値は、具体的には一回目の3/4の値となる。本書でのテラーポイントの扱いは一回目のプレイを基準にしているため、二回目以降では記述どおりに物語が進行しない場合もある。計算しながら、プレイしてみるのもいいだろう。



テラーポイントが減ることで、同じ道すじをたどっても、前回のプレイと違う展開になっていく。オリジナルルートをたどるという楽しみも増えるだろう。

2 シナリオ固有ポイントを考える

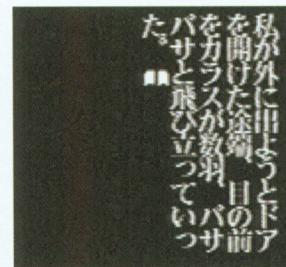
本書でいうところの「ステージ固有ポイント」とは、テラーポイントとは別の条件によって、シナリオのあちこちで加算されていく数値のことをいう。その内容は「怨霊旅館」なら、玲子と仲良くすることであったり、「小さなお化け屋敷」ならば、主人公以外の二人のテラーポイントであったりする。前者では数値が高いほどエンディングの質はよくなるが、後者は低下する。



「玲子と仲良くしよう」とか「二人を怖がらせないように」と、意識してプレイすると、普通にプレイするのとは違ったスリルも味わえる。

3 目に見えない条件を考える

「目に見えない条件」とは、RPGなどでいうところの「フラグが立つ」と同じことだ。つまりあるポイントで、ある条件を作つておけ、その後の特定の場所で条件が成立しているかいないかが判断され、物語の進行方向に影響することになるわけだ。多くの場合は、物語中盤の大きな分岐に関わるが、なかにはエンディング直前の分岐判断材料になるものもある。



目に見えない条件は選択肢によって成立することが多い。とくに「愛しき友」では、あちこちで条件が成立する。

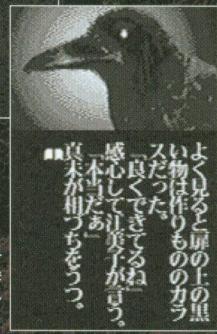
シナリオ攻略

【その3】

小さなお化け屋敷

物語の特徴

仲良し三人組の話題は、最近できたというお化け屋敷のこと。そこで、話の流れから遊びに行くことになる。屋敷内では作り物とは思えないようなトリックがあちこちから飛び出し、息をつく間もなくハプニングがつづく。主人公は臆病者の礼香なので、恐怖に対する描写に起伏がある。また、仲間が途中で消えてしまうこともある。三人のまま探検するか、ひとりが離脱して二人で探検するか、という部分がもっとも大きな別れ道。最終的には、屋敷を脱出することが目的となる。



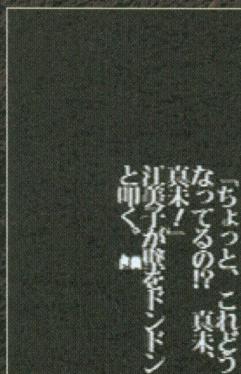
お化け屋敷だけあって、さまざまなおイベントがつづく。当然、テラーポイントはガンガンと上がっていく。目に見えない条件でのポイントチェックも多い。

味わい方と見どころ

このシナリオにおけるもっとも大きな分岐は三人で進むか、二人で進むかという点につきる。もちろん三人のルートに進まなければ、よいエンディングを期待できない。しかし、二人になるパターンでも大胆な物語の展開を楽しめる。

三人で順調にお化け屋敷内部を探探索するためには、シナリオの固有ポイントを上げすぎないことが重要だ。このシナリオの固有ポイントは、主人公の礼香以外の二人が感じるテラーポイント。このポイントが高いほど、全員が恐怖を感じることになり、ベストエンディングからは遠のく。

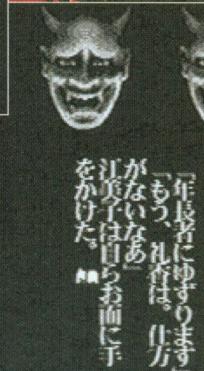
もちろん自分自身のテラーポイントを上げすぎてもよい結果を生まない。しかし、自分を守りすぎると他の二人のテラーポイントが上がり、逆に二人をかばうと自分のポイントが上昇する。難しい決断が多いがその抜け道を探り出し、突き止めのものこのシナリオの楽しみのひとつでもある。



表向きには怖がっていないふりをしているお姉さん二人も、実は、礼香と同様にピクピクしているのかもしれない。



自分のテラーポイントと仲間二人のポイントを天秤にかけ、決断していくのがこのシナリオのおもしろみのひとつといえる。



大まかなシナリオの流れ

公園でうわさ話

近所にできたばかりのお化け屋敷について会話する真未と江美子。臆病な礼香はその話にびくびくしている。



和風の次は洋風の仕掛け

三味線女の恨みがましい目つきにヒヤッとして先へ進む。すると洋風のダンス・ホールで人形たちが踊っている。



結局、行くことに

なかば強引に二人に連れられ、お化け屋敷に行くことになった。こんなときだけ年上の立場を利用する二人だったが……。



すべり台の先は鏡の部屋

ひとりずつしか降りられないすべり台を発見。順番に降りると、後方からさらに誰かが降りてくる。急いで逃げる三人。



屋敷に到着して

あまりにも静かな入り口。そして精巧な作り物のカラスが出迎えてくれる。いざお金を入れると、扉が開く……。



誰かが後にいる？

廊下を先へ進んでいるうちに、後ろのほうから足音が追いかけてくる。三人が走ると、足音も走り出す。一体、誰だ？



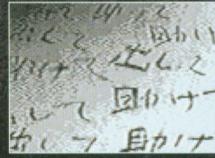
緻密な作りの内部

作り物とは思えないような仕掛けが次々に目の前に現れる。ある程度見て回ると、次の扉が開く仕掛けのようだ。



炎に包まれる屋敷

行きついた部屋には本とノートが。しかし、やがて妙な音が部屋を包む。なにかが燃えている音ではないだろうか？



小さなお化け屋敷●最良のエンディングを目指す

前半はテラーポイント、シナリオ固有ポイントの加算があるだけで、ルートが分岐することはない。大きく分岐するのは、序盤で出会う三味線女人形あたり。ここまでに仲間二人のテラーポイントをあげることなく進まなければならぬ。最初の五つの選択肢のうち、これに関わるものは二つ。さらに分岐後も自分のテラーポイントが低い状態を維持しなくてはならない。

「先に行く」
「一人についていく」
「まだお化け屋敷はやないか？」
「そいつかな……」

ここでは「一緒に見る」。
この二つは必須だ。

「止める」
「一緒に見る」
「どうなつてゐるの？」
「真木が人形に手をのばす」

アハハハハハハハハ……

あそこの遊園地に……

Point
1

えーっ、やだよお

木々の間を通り抜ける……

ひっそりとした門の……

私はちょっとあたりを……

建物を見る

静かすぎるわね……

ギギギギギイイイイ……

Point
2

先に行く

TP
+4

私達は暗い順路を先へ……

▶ Point 1

序盤の選択肢には 慎重に挑むこと

前半で避けなくてはならないのは、仲間二人のテラーポイントの上昇だ。それと同時に自分のポイントにも気を配ろう。左の表のとおりに選べば、仲間二人に関してはOKだ。



あそこの遊園地にさあできただお化け屋敷新
しいのよ。何か噂があるらうたうきり帰つてこない
と真木が起つてもないこ

▶ Point 2

屋敷に足を踏み入れても 仲間に気をつかう

礼香は臆病者。しかし仲間に気をつかわない限り、よい展開には恵まれない。ここでは、仲間のテラーポイントをおさえるために、自分を犠牲にする手段をとるようしよう。



「先に行く」
「一人についていく」
「まだお化け屋敷はやないか？」
「そいつかな……」

また和モノか……

…それらしきものが……

どう、かぶってみる、礼香？

年長者にゆづる

通路の先は広い部屋に……

しばらく真っすぐ……

どうなってるの？

Point
3

一緒に見る

TP
+4

人形が顔を起こし……

通路の先はらせん階段……

礼香、ダンスに……

Point
4

壁の花になる

闇の中を通路が続いて……

Point
5

しばらく進むと、T字路に……

渋さの左

TP
-4

▶ Point 3

これ以降が後半

ここで目に見えない分岐がある。仲間二人のテラーポイントが低ければこのまま三人で探検をつづられる。しかし、ポイントがたまりすぎていると、メンバーのひとりが離脱する。

二、一緒に見る
一、止める

す「真実が人形に手をのばす」
「どちらなつてるの?」
「は

▶ Point 4

人形が手をさしのべる

このへんで、そろそろ自分のテラーポイントにも気を配ろう。この選択肢で「壁の花になる」を選択すると、自分、仲間二人ともにポイントを加算されずに通過できる。



▶ Point 5

右か左、どちらへ?

この選択肢ではめずらしく、テラーポイントを減らすことが可能。ただし、それとは逆に右に進むと、減るはずの値が追加されてしまう。ここでは、左を選ばねば先が苦しい。



左にしましょう



三人同時に歩き出す



「はあ」一気に……

SP
-4

しばらく進むと……

Point
6

礼香、一番乗り



中は真っ暗ではなく、……



三人が滑り終わると……



きやああああああ



次の部屋は、また人形の……

Point
7

カタカタカタカタ…



いらない

TP
+4SP
+4

い、いらないわ



私達はしばらくの間……



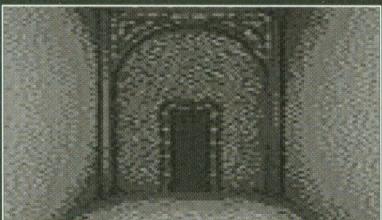
「あっ！」江美子が……



『そんなわけには……』

▶ Point 6

またしても犠牲精神を



この選択肢を選ぶのは、仲間二人のテラーポイントを加算させないため。またこれを選択しても自分のポイントはあがらないので、これを選ばない手はない。この直後に重要な目に見えない分岐がある。自分、あるいは2人のポイントが高いと一気に横道へそれる。

▶ Point 7

林檎を持った人形



不気味な顔をした人形が手渡したがっている林檎。受け取るもの怖いし、無視するのも怖い。もらうと仲間のポイントが大幅に上昇する。断ると自分、仲間ともにわずかにポイントが上昇する。難しい選択だが、ここは断っておくほうが無難な結果を導き出せるだろう。

Point
8

加わる

わかったわ

しばらく進むと、……

Point
9

ひとり選べ

一歩、前に出る

TP
+4

私が一歩前に出ると、……

れいかーっ！

私達は再び廊下を進み……

二人に聞いてみる

SP
+4

ねえ、後に誰か……

その後、しばらく行くと、……

Point
10

本を見る

SP
+4

私は英語の本らしき……

……とっとと先に……

第壱譚・終

▶Point 8

場違いに見えた電話が……

突然、電話が鳴る。これはガイドからの連絡。彼は「この住人になれ」という。たてつくよりも、投げやりになつてイエスと答えておく。これによってのポイントも加算されずにすむのだ。



『そんなんわけにはまいりませんから』
『私達の仲間に』
『加わりませんか』

加わる

二加わらない

▶Point 9

拷問部屋での行動

ここまでくると二人もすっかり怖じ気づいている。ここは礼香が前に出ること。この選択肢直後の見えない分岐で、ポイントがチェックされる。仲間のチェックはこれが最後だ。



『男は『ひとり選べ』静かにほらする』
『二歩、前に出る。』

▶Point 10

書斎の中で

ノートを選ぶか、本を選ぶか。どちらとも判断しにくい選択肢だ。実はノートの方には恐ろしいことが書いてある。仲間にノートのチェックをまかせて自分は本を見ること。



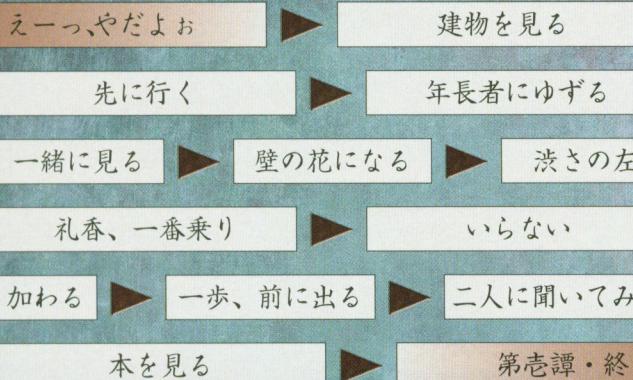
『ノートがあるよ』
『本を見る』
『ノートを見る』

小さなお化け屋敷

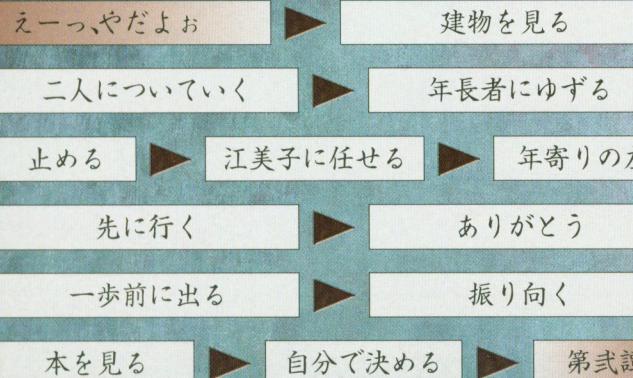
全シナリオルート解法例

序盤の選択肢でルートが分かれることはないが、のちのちの展開に大きな影響を及ぼす。選択肢でルートが分かれるというより、選択肢でたまたまテラーポイントでルートが決まるというわけだ。ルートによっては非常に早くエンディングをむかえるものもある。

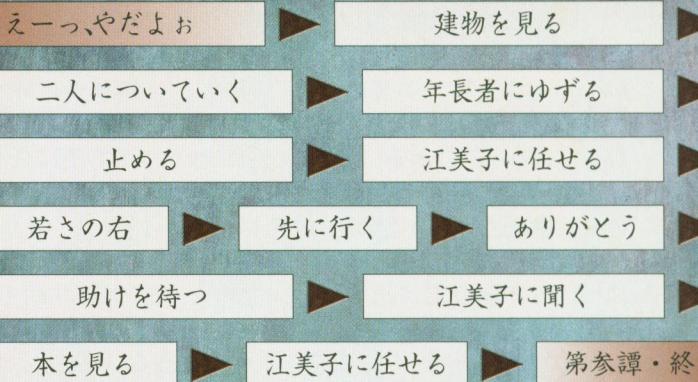
第壹譚



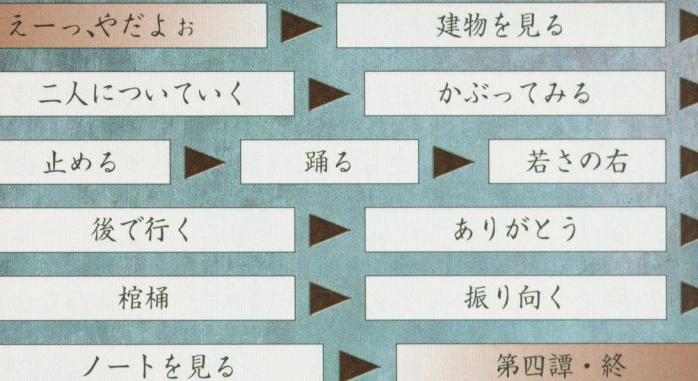
第貳譚



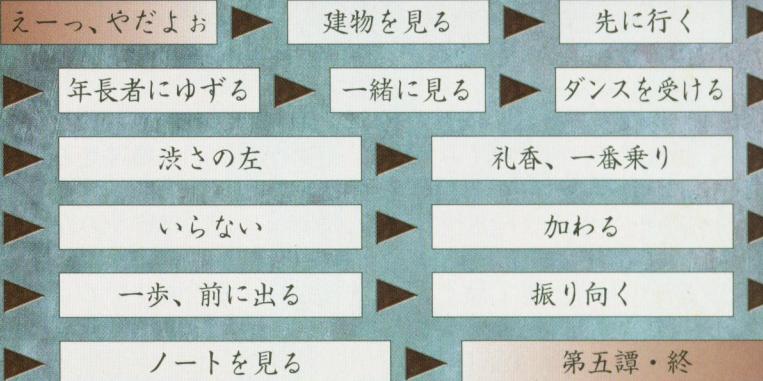
参



第四譚



第五譚



攻略編

best route

怨靈旅館
愛しき友
小さな化け屋敷
きしむ音
マザーテープル
最終シナリオ

第六譚

えーっ、やだよお 他に誰かいしないのかな

二人についていく 年長者にゆづる

止める 江美子に任せる

年寄りの左 先に行く ありがとう

一步前に出る 振り向く

本を見る 自分で決める 第六譚・終

第七譚

えーっ、やだよお 建物を見る

先に行く 年長者にゆづる

一緒に見る ダンスを受ける

渋さの左 礼香、一番乗り

いらない 加わらない

一步、前に出る 第七譚・終

第八譚

うつ、うん… 他に誰かいしないのかな

二人についていく

かぶってみる 一緒に見る

踊る 年寄りの左

後で行く ありがとう

一步前に出る 第八譚・終

第九譚

えーっ、やだよお ➤ 他に誰かいいないのかな

二人についていく

かぶってみる

止める

踊る

若さの右

後で行く

いらない

ギロチン

第九譚・終

第拾譚

えーっ、やだよお ➤ 建物を見る

先に行く

年長者にゆづる

一緒に見る

ダンスを受ける

若さの右

礼香、一番乗り

第拾譚・終

第拾壹譚

えーっ、やだよお ➤ 他に誰かいいないのかな

二人についていく

かぶってみる

止める

踊る

若さの右

後で行く

いらない

棺桶

振り向く

ノートを見る

第拾壹譚・終

シナリオ攻略

【その4】

きしむ音

物語の特徴

倒れた祖父を見舞うために、恋人の円香を連れて山奥の庵を訪れる。そこで起きる事件と主人公の心の揺れ動きをつづったシナリオだ。

祖父の奇妙な死に様に疑問を抱きつつ、受け取った書物を読み進むにしたがって、主人公は自分の運命に戦慄を覚える。そんな心理状態の中、円香にどう対応していくかによって、物語はどんどん変化していく。

また途中で大きな分岐も存在し、まったく異なる展開を楽しむこともできる。



円香の優しさに対して、もどかしい想いで決断しなければならない局面もある。ときには辛い判断になることも。

「上かつた。思ったよりおじいちやんの具合が悪いから落ち込んでると思ってた。でも、それだけ言えれば大丈夫かな」

味わい方と見どころ

序盤で加算されたテラーポイントの数値によって、後半のルートが二つに大きく分かれる。具体的には、祖父が死亡したあとからが後半となる。

おもしろいのは、序盤のテラーポイントの加算方法。主人公は、優しい円香に対しておおげさにものをいうために勇気をふりしぶらねばならないようだ。たとえば、彼女のことを「友人」と呼ぶより「大切な人」とするほうが、大きくテラーポイントが追加される。これは前半のほとんどの選択肢にもいえること。逆に後半に入ると彼女とのやりとりに限らず、積極的な態度をとるたびにテラーポイントが加算されていくパターンがつく。自然にプレイしていても最終的にはばく大な量のポイントがたまることになる。

序盤にポイントがかかるとベストエンディングに至るルートとは違うルートに進んでしまう。しかし、まったく違う内容の話を楽しむことができる。それもまた一興だろう。



僕は新しいちゃんに彼のことを少しも知らないなかつた。

ひょっとして照れている
からテラーポイントが上
がってしまうのだろうか。
辰貴は、案外ピュアな男
なのかもしれない。

氣が遠くなりそうだが、僕は『天老記』を開じると庵の裏にある咸に向かつた。僕は小さく頃、この蔵に入る」とを堅く禁じられていた。

中盤以降、テラーポイントの加算は、ハイペースになる。エンディング直前にチェックポイントがある。

大まかなシナリオの流れ

円香とともに祖父の家へ

祖父の状態を気遣いつつ、辰貴と円香は歩を進める。山奥の道にて。ここで、二人の出会いのエピソードが語られる。



祖父が託したものは？

祖父は死ぬ間際に、一冊の書物と自分の目玉を差し出す。その目玉は水晶の作り物だった。なぜそんなものが……？



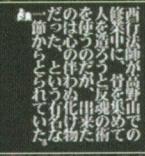
祖父に円香を紹介する

祖父の元に到着した二人。辰貴はさっそく円香を祖父に紹介する。祖父の顔色はあまりよくないよう見える。



書物の内容は

書物の内容は、人を造る術について。祖父は作り物だったのだ。その本の中に気になる一文を発見した主人公は……。



布団を敷いて語り合う

隣の部屋に布団を敷いて、しばし二人で他愛もない会話をする。しかし「キリキリ」という音が気になる。



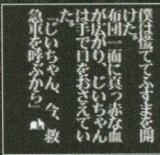
自分の正体を気にする

自分の正体が気になってしかたがない辰貴。そして、じょじょに身体から力が抜けていくのを感じはじめる。



祖父が奇妙な死を遂げる

突然、祖父の部屋から激しく咳き込む音がする。祖父は息絶える寸前だった。布団は吐いた血で赤くなっている。



蔵の中を調べる

祖父の死の謎、そして自分自身の謎について。蔵を探せば、何か手がかりが見つかるに違いない、と行動をはじめる。



きしむ音●最良のエンディングを目指す

祖父の死までは、テラーポイントをいっさい加算させないように選択肢をピックアップしていかなければならぬ。その後もできる限りテラーポイントの蓄積を防ぐ。なにしろ後半は、選択肢を間違えると一度に三倍近いポイントが加算されてしまう場所が二つもある。エンディング直前を含め、チェックポイントも多いので、とにかくテラーポイントの蓄積を極力おさえなければならない。



後半にはチェックポイントがいくつある。

こんな僕に夢想を尽かして
くれるはずがない。
では、彼女を殺すしか
ないのか?
出来るはずがない。

山のすそ野に、青々とした……

▼
僕らはその間の小道を……

▼
ね、わたしが会って……

Point 1
えーっと、その…

▼
竹林が途切れ、不意に……

▼
キリキリキリ

▼
じいちゃんは和やかな……

▼
丈夫かい。

▼
よく、来てくれましたね

▼
僕はじいちゃんに彼女のことを……

Point 2
大学の友人です

Point 1

忍びないが円香をじらしてみる

円香に対して強気に出るとどうもテラーポイントがあがってしまう主人公。ここでは「えーと、その…」以外の両方ともがポイント加算となる。意外な選択ではあるけど。

本番にいたしが会って
よーくね
二君にうつて欲しい
二えーと、その…
三君は未来の嫁さんだ

Point 2

やはり冷たくしておかないとならない

ひきつき、こちらも同様の条件。照れ隠しのようなニュアンスのこちらの選択肢ならポイント加算はナシ。度々ポイントチェックがあるので、ここでも円香には冷たくなってしまう。



僕はじいちゃんに彼女のことを少しでも知らせ
ていなかつた
二大学の友人です

攻略編

best route

初めまして。お体は……

円香に来てもらって……

隣の間に布団を二組敷き、……

円香はおどけた感じで…

Point 3 そこまで期待していないよ

キリキリキリ

思い当たってみれば……

続いてじいちゃんがひどい咳を……

Point 4 憄てて中に入る

TP +6

僕は憄ててふすまを……

いけません！

その本の題名は「天老記」

円香が悲鳴に近いうめき声を……

Point 5 水晶の瞳に手をのばした

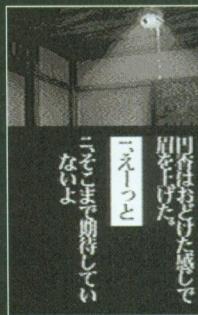
TP +8

僕はじいちゃんから……

▶ Point 3

積極的な円香

積極的な態度を感じさせる円香。どちらの選択肢もやんわりなだめるタイプ。いずれも結果は変わらない。最初の選択肢で照れるようなことを言えばここの文脈も変化するが。

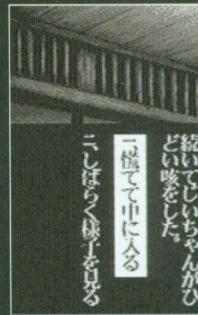


円香はおどけた感じで
頬を上げた。
二そごまか期待してい
ないよ
一えーっと

▶ Point 4

突然、隣の部屋から咳の音が

祖父の様子がおかしい。いそいでふすまを開ける。この行為はテラーポイントを大幅に上昇させる。しかし直後にチェックポイントがあるのでも、必要な値まで蓄積しておく。

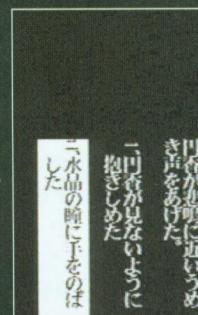


続いてじいちゃんがひ
どい咳をした。
二憄てて中に入る
二じいちゃん様子を見る

▶ Point 5

水晶の瞳……？

祖父が差し出す彼自身の目玉。意外なことに、これを手にするより円香を抱きしめるほうがポイントがかかる。直後のチェック時には、ここで水晶で得るポイントで十分。



円香が悲鳴に近いうめ
き声をあげた。
二円香が見ないよう
抱きしめた
二水晶の瞳に手をのば
した

しゅるしゅるしゅる

▼
鬼、人の骨を取り……

▼
翌朝、僕らは庭に……

▼
僕は彼女に声をかけた

Point 6 落ち着いたよ

▼
やっと落ち着いたよ。

▼
僕らはまだじいちゃんの……

▼
掃除、終わったよ。

▼
造られた人は正体を……

▼
あの子——

▼
蔵の重い鉄の扉を開く。

▼
僕は逃げているのかも……

▼
戻ると円香が帰って……

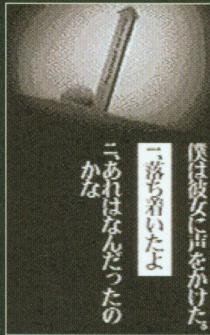
Point 7 冷たくする

TP +8

▼
僕は頭が混乱して、……

▶ Point 6

ここからは数値計算が必要

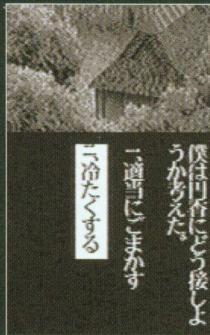


僕は彼女に声をかけた。
二落ち着いたよ
二あれはなんだったの
二かな

後半からエンディングにかけてテラーボ
イントを調整しておく必要がある。この
分岐ではポイントが入らない「落ち着いた
よ」のほうを選んでおくべきだ。

▶ Point 7

気をきかせた円香に冷たくする



僕は円香にどう接しよ
二冷たくする
二適当にごまかす

この分岐では「適当にごまかす」のでは
なく、「冷たくする」ほうがよい。実は、こ
ちらの選択肢のほうが加算されるテラーボ
ポイントの数値も4分の1程度ですからだ。

僕はいい加減に……

▼
僕はどうすればいいのだろう。

Point 8 黙り続ける

▼
僕は沈黙を続けた。▼
食べ終わると空には……

最初は気のせいだと思った。

Point 9 調整不足か

▼
調整不足に違いない。

翌朝からすぐに調べ……

▼
一人で調べたい

TP +8

▼
もし僕が…▼
必死に逃げる

Point 10 今は考えない

TP +8

▼
僕は自分のまぶたに……

第壱譚・終

▶ Point 8

三つの選択肢

ここでの選択肢は三種類。そのうちもっとも無難なものを選ぶ。これ以外はどれもテラーポイントが加算されてしまうのだ。とくに危ないのは「突っぱねる」。数値がはねあがる。

僕はどうすればいいの
だろう。
一、黙り続ける
二、突っぱねる
三、もう隠せない

▶ Point 9

体調が悪化していく

みるみるうちに体の調子が悪くなり、なんともせつない状態に陥っていく辰貴。しかし、ここで円香を疑うとさらにせつない結末になる。調整不足のせいにしておくほうが無難だ。

いまそんなんはなって
僕は向かなかった。
一、調整不足か
二、円香が疑っている

▶ Point 10

円香の気持ち?

円香の心を人形にどうやって込めのか。ここでの選択肢は「今は考えない」ことにして、最終的なポイントチェックのために、少しだけテラーポイントをアップしておく。

心とは一体なんなのだ
ろつか。
一、調べる
二、今は考えない

きしむ音

全シナリオルート解法例

大きく分けて2つのルートに分岐する物語。しかしその途中にいくつか、やや早めにむかえるエンディングもある。以外に何気ない選択肢や、前半からのテラーポイントの蓄積によって、そんな短い物語の結末をむかえてしまうことになる。

第壹譚

えーっと、その… ► 大学の友人です

そこまで期待…… ► 慌てて中に入る

水晶の瞳に手をのばした ► 落ち着いたよ

冷たくする ► 黙り続ける ► 調整不足か

一人で調べたい ► もし僕が…

必死に逃げる ► 今は考えない ► 第壹譚・終

第貳譚

えーっと、その… ► 大学の友人です ► そこまで期待……

慌てて中に入る ► 水晶の瞳に手をのばした

落ち着いたよ ► 冷たくする ► 黙り続ける

円香が疑っている ► 君では無理だ

これ以上…… ► 行かないで欲しい

このまままでいよう ► 第貳譚・終

怨靈旅館

愛しき友

小さなお化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ

攻略編

best route

第参譚

えーっと、その… ► 大学の友人です

えーっと ► しばらく様子を見る

ふすまを閉めて……

死の謎を調べる ► 秘宝のこと…… ► よく調べる

もう少しこのままで… ► 右の工房だ

そのまま見ている ► 第参譚・終

第四譚

えーっと、その… ► 大学の友人です

そこまで期待…… ► 慌てて中に入る

水晶の瞳に手をのばした ► 落ち着いたよ

冷たくする ► 黙り続ける ► 調整不足か

君では無理だ ► これ以上…… ► 行ってらっしゃい

円香を追う ► ここで待つ ► 第四譚・終

第五譚

えーっと、その… ► 大学の友人です

そこまで期待…… ► 慌てて中に入る

水晶の瞳に手をのばした ► 落ち着いたよ

冷たくする ► 黙り続ける ► 調整不足か

一人で調べたい ► もし僕が…… ► 観念する

鎧武者に立ち向かう ► 第五譚・終

第六譚

えーっと、その…

大学の友人です

そこまで期待……

慌てて中に入る

水晶の瞳に手をのばした

落ち着いたよ

冷たくする

黙り続ける

調整不足か

君では無理だ

邪魔だよ

第六譚・終

第七譚

君は未来の嫁さんだよ

結婚式が先だよ

しばらく様子を見る

ふすまを閉めて……

だけど秘宝も気になる

死の謎を調べる

よく調べる

もう少しこのままで……

先に進もう

もう少し調べる

小さな箱

慌てて止める

円香をそのままに

第七譚・終

第八譚

君は未来の嫁さんだよ

結婚式が先だよ

しばらく様子を見る

ふすまを閉めて……

だけど秘宝も気になる

蔵に入る準備をする

よく調べる

もう少しこのままで……

先に進もう

もう少し調べる

小さな箱

慌てて止める

円香をそのままに

第八譚・終

第九譚

- | | | |
|------------|---|------------|
| 君は未来の嫁さんだよ | ▶ | 結婚式が先だよ |
| しばらく様子を見る | ▶ | ふすまを閉めて…… |
| だけど秘宝も気になる | ▶ | 死の謎を調べる |
| よく調べる | ▶ | もう少しこのまで…… |
| 先に進もう | ▶ | もう少し調べる |
| 慌てて止める | ▶ | 小さな箱 |
| | ▶ | やむを得ず逃げる |
| | ▶ | 第九譚・終 |

第拾譚

- | | | |
|-------------|---|---------|
| えーっと、その… | ▶ | 大学の友人です |
| そんなに期待…… | ▶ | 慌てて中に入る |
| 水晶の瞳に手をのばした | ▶ | 落ち着いたよ |
| 冷たくする | ▶ | 黙り続ける |
| 円香が疑っている | ▶ | 君では無理だ |
| これ以上…… | ▶ | 第拾譚・終 |

第拾壹譚

- | | | |
|-------------|---|---------|
| えーっと、その… | ▶ | 大学の友人です |
| そこまで期待…… | ▶ | 慌てて中に入る |
| 水晶の瞳に手をのばした | ▶ | 落ち着いたよ |
| 冷たくする | ▶ | 黙り続ける |
| 一人で調べたい | ▶ | 調整不足か |
| 必死に逃げる | ▶ | もし僕が…… |
| | ▶ | 調べる |
| | ▶ | 第拾壹譚・終 |

シナリオ攻略

【その5】

マザーテーブル

物語の特徴

優柔不断な一面を持っている恋人の薰。その薰が自分のことをどう思っているのか気になる瑠子。舞台は二人が通う学校の校舎。瑠子が抱いている不安を軸にして展開する物語だ。

また、物語には、瑠子の生い立ちがからんでくる。彼女は幼いころに両親を失い、引き取られた先の家族をも数年前に失った身。そんな境遇が生み出す彼女の強さと弱さを理解したうえでプレイすると、瑠子、薰の発言だけでなく、選択肢さえもが興味深いものに思えてくる。

味わい方と見どころ

瑠子の心の揺れ動きを選択肢でいかに制御するか。これこそが本シナリオのコントロール方法だ。

全体的な流れとしてみると、シナリオの序盤でひとつ、中盤でもうひとつの大きな分岐がある。どちらも些細な選択肢を通過しているように見えながら、展開、結末ともにまるっきり別のものになってしまう、という分岐だ。

もうひとつの特色は、半数以上のエンディングがその直前の選択肢ひとつで選ばれてしまうことだ。具体的には瑠子自身の立場から薰をどう思っているかによって、薰を信じているかどうかによって、エンディングが変化する。

ほかのシナリオにくらべると、テラーポイントが与える道すじの変化より、選択肢そのものが生み出す結果のほうが重要なシナリオだとともいえるだろう。瑠子の気持ちになってプレイを進めると、味わい深く読み進めるのではないだろうか。

そっか……
そうかよな
でもさ、早瀬には頗るかな
出すつて言つてあるかな
少しだけ……なるかな

誕生日くらい一緒にいたい、
と思う瑠子を、薰は学校の図書室に誘う。ここからすでに物語の分岐はスタートする。
薰はなぜ、瑠子を図書室へ誘うのか？ 瑠子はどうする？

薰いつものストレートな
言葉に、私は……
今日は二人だけで
過したい
こうくん 嬉しいな

薰とのやりとりでは女の子らしい気持ちがあふれる。好きな人の思いをくもうとする彼女なりの努力が見える発言が多い

私は、その真夏に少し
ためらつた。
瑠子、このチエーン
付きのリングをお返し
に貰えないかな

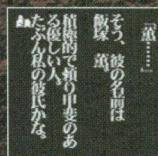
いくつものハプニングの中で、状況を判断しつつ物語を進めていく。後半になると非日常的なシーンも数多く登場する

いいくら人を信じていても、
人は必ず裏切る弱い生き物なの。
あなたの恋人である
薫君でさえもそうよ

大まかなシナリオの流れ

薰についての瑠子の想い

瑠子が自分と薰の関係について想いをはせる。彼女の生い立ちもここで理解できる。親も親戚もいない事実と合わせて。



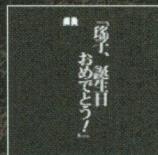
図書室の中でのできごと

図書室に着くと、突然、薰の態度が豹変する。力ギを閉められ閉じこめられた瑠子。本棚の陰から姿を現したのは……。



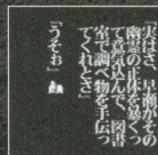
分岐1-1: 2つの指輪

薰はおもむろに瑠子の手をつかみ指輪をはめてくれる。やはり誕生日を覚えていてくれたのだ。安心する瑠子。



帰り道にて

薰は図書室に行きたいという。しかし今日は瑠子の誕生日。瑠子はここで薰の気持ちに不安を感じはじめる。



分岐2: プールにて

薰とあとで待ち合わせることにしてプールへ。しかしさみしさはぬぐいきれない。ロッカーの鏡を見つめていると……。



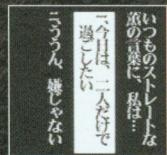
帰り道にて

鏡に映っていたのは瑠子の亡き母、真理子だった。彼女は娘に問いかける。そして瑠子は幻影を鏡の中に見る。



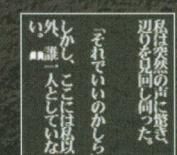
分岐1-2: 図書室に向かう

一緒にいられるのならと思い、瑠子は薰とともに図書室に向かう。しかしその途中で瑠子は謎の少女を目撃する。



最終的な判断は？

誰を信じるのか、と真理子は瑠子に質問する。薰を信じるのか、自分を信じるのか、それとも誰も信じないのか、と。



マザーテーブル●最良のエンディングを目指す

序盤の分岐をうまくコントロールする必要がある。図書室へ誘われたら「別の話題でごまかす」こと。もし逆を選ぶと、ルート自体がまるっきり別方向へ向かってしまう。また、このシナリオには特有の分岐である「2分の1の確率で選択されてしまう分岐」が二つある。これが序盤と中盤の大きな分岐直前に配置されている。こればかりは確率の問題なので、対処方法がない。再プレイしよう。

最終的にはテラーポイン
トも関係する。

薫は本当に残念そうに、
私は、何で感覚よ？
一緒に図書館へ行く
二別の話題でごまかす

図書室へは、自分が進
んで行く必要はない。

「シャワール」室の境をう
るな顔がのぞく
それがそこには、
いるだけの一、二人の悲
見劇だつたため予
定返り遅延

緊張をほどかれ、教室内に……

私は急いで……

フワっと優しい……

「薫……」

Point 1 今から帰るの？ ……

薫は本当に残念そうに、……

Point 2 別の話題でごまかす

うん！ 私もこれから……

私は、ただ走り去る薫の……

今日の部活は休むつもり……

「薫のバカ…」

Point 1

ここはいきなり 2分の1の確率で分岐

薫との接触時に
二種類の選択肢が
提示される。どちらが現れるかは2
分の1の確率。「私は恋人同士な
ら……」という選
択肢が出なければ、
ベストエンディン
グへは行けない。

■気持ちは思ひきつて良いの
二緒に帰ろう
今から帰るの？

Point 2

図書室へは行かない 部活に行って来ます

図書室へ向かう
選択と、別の話題
でごまかす選択、二
つの選択肢がある。
それぞれまったく別
の方向へ物語を誘
導する。ここでは、
別の話題を口にして、
薫とはあとで
待ち合わせる。

それを浴びて身を洗ふ
身を浴びて身を洗ふ
今日の部活は休むつもり
身を浴びて身を洗ふ
そのようすをみた今、
私はいつも身を浴びて身を洗ふ
身を浴びて身を洗ふ
身を浴びて身を洗ふ

一つ一つの小さな……

「今日の練習はここまで…」

通り過ぎるガラスに、……

シャワー室の鏡をうつろな……

私は小さな溜息を……

優しく暖かい蒸気が……

心の奥まで伝わるような……

幼い頃に両親を亡くし、……

すでに時の間隔は意識を離れ、……

コックを閉め、……

「ほら、元気出せよ！」

鏡の奥には、首から……

1

鏡に映る私の後ろに……

► Point 3

鏡の中に誰かが……

「恐怖に目をつむる
一後ろを振り向く
鏡に映る私の後ろに
見たこともない白髪の
老人が立ち、今にも駆け
いかかんとする。

鏡の中から老人が見ている。これに対し
て表示される選択肢は「恐怖に目をつむる」
と「後ろを振り向く」だ。どちらを選んだと
してもテラーポイントは加算される。しかし
「目をつむる」ほうがポイント加算が約半分
ですむ。以下なるべくポイントはおさえめに。

► Point 4

老人が手をのばしてきた



ここも2分の1の確率で分岐する。もしも「雷鳴とともに」のルートが出てこなければ、「懸命に抵抗」し、「もうしばらく様子」みて、「きっと幻覚だ」と判断すれば、とくにポイント加算なしに分岐、もとのルートに復帰することができる。

Point 3

恐怖に目をつむる

TP
+4

私は、恐怖のあまり目を……

しかし、誰もいない。

Point
4

「見付けたぞ」

雷鳴と共に辺りは暗黒……

私は足音を立てないよう……

薄暗さの中に二階の……

Point
5

きっと薫だ

私は足早に階段に……

その途端、足音は……

Point
6

流れに身を任せる

私は自然の流れに身を……

遠くで鐘の音が響いてくる。

薫は、ポケットに手を入れ、……

薫と出逢えてよかったですと思った

私は心から薫に出逢えて……

▶ Point 5

心細い夜の廊下で

「きっと薫だ」

「薰なんかじやない

階段の方から硬い足音

このシナリオをベストエンディングで終えるためには、テラーポイントの数値を最少におさえた状態のまま、最後の最後まで持ちこたえなければならない。ほかよりは少しばかり安心感のある選択肢を選べば、ポイント加算はされずにすむ。

▶ Point 6

幻想的なシーンで

私は：

「流れに身を任せる

心とは裏腹に足が勝手に前に出る

ここでもどちらかといえば安全そうな選択肢をピックアップして、ムダなポイント加算を防ぐ。逆にいえば、これ以降、加算されるようなポイントは存在しない。ここまでほとんどポイントが加算されていないならベストエンディングは目前だ。

私にとって薰は、……

「旧校舎？」

薰は身を起こし、……

「真理子か？」

「はい……。私は瑠子です」

真理子を…見んかったか?……

「弘幸が子供を引き取って……」

Point 7 私達は、考える間もなく……

「お爺ちゃん……」

私は、今日まであなたの過去……

「だから信じるの」

私は毅然とした態度で……

Point 8 自分を信じる

裏切る人間が……

第壹譚·終

► Point 7

チェックポイント

私達は、見る間もなく
鏡の暗黒へと転がり
込んだ。

目に見えないチェックポイントを通過しなくてはならない。この次の「私は毅然とした……」のあと、選択肢が表示されずにエンディングに到達してしまったとしたら、ここまでに、ほんのわずかでもにテラーボイントが加算され過ぎていることを示す。

► Point 8

最後の選択肢

私は毅然とした態度で
こたえた。

信じるのは「自分」か「薫」か。難しい問題だが、ベストエンディングのために自分を信じよう。これで第壱譚以外のエンディングになったら、やはりテラーポイントが蓄積され過ぎていることになる。選択肢後にチェックポイントがあるのだ。

マザーテーブル

全シナリオルート解法例

大きく分けて3つの分岐、さらにエンディング直前で細かい分岐。これが「マザーテーブル」の基本構造だ。テラー・ポイントのチェックがあまり多くはないが、実はエンディング直前で数値確認がある。計算済みのプレイが必要だ。

第壱譚

別の話題でごまかす

恐怖に目をつむる

きっと薫だ

流れに身を任せる

薫と出逢えてよかったです

自分を信じる

第壱譚・終

第弐譚

別の話題でごまかす

恐怖に目をつむる

薫なんかじやない

流れに身を任せる

薫と出逢えてよかったです

自分を信じる

第弐譚・終

第参譚

一緒に図書館へ行く

お返しに渡す

図書室へ行く

無視する

誰も信じない

孤独を埋める人

第参譚・終

第四譚

一緒に図書館へ行く

ことわる

図書室へ行く

無視する

薰を助けに行く

第四譚・終

第五譚

一緒に図書館へ行く

お返しに渡す

図書室へ行く

無視する

自分を信じる

第五譚・終

攻略編

best route

怨霊旅館

愛しき友

小さな化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ

第六譚

一緒に図書館へ行く

お返しに渡す

図書室へ行く

無視する

薰を信じる

第六譚・終

第七譚

一緒に図書館へ行く

ことわる

図書室へ行く

本を手にとる

第七譚・終

第八譚

一緒に図書館へ行く

お返しに渡す

図書室へ行く

無視する

誰も信じない

理想の男性

第八譚・終

第九譚

一緒に図書館へ行く

お返しに渡す

少女が気になる

彼女の言葉を待つ

第九譚・終

第拾譚

別の話題でごまかす

後を振り向く

薰なんかじやない

頑なに抵抗する

ずっと薰のそばに……

第拾譚・終

【ベスト分岐以外のルートは】

鏡の中の住人のうち、誰にどんな出会い方をするかで、大きく分けて二つのルートを割り出すことができる。ひとつは老人、もうひとつは母親の真理子だ。老人が現れるパターンだと、真理子はまるで悪役に近い役回りだ。しかし逆のパターンでは瑠子に対してアドバイスに似たことを話してくれる。

「別の話題でごまかす

一緒に図書館へ行く

私は、何で悩むよう?

図書室への誘いを断るところから進むルートでは老人に会うことになるだろう。

その少女は私を見上げて、
白い顔をうつすらと笑みを浮かべた。
「私は、本で勉強をうに、
私は、本で勉強をうに、

ともに図書館へ向かい、途中で目撃する
女こそ母親の真理子だ。
誰もいない。
なのに中庭の噴水の水
面に少女の姿が映つて
見える。



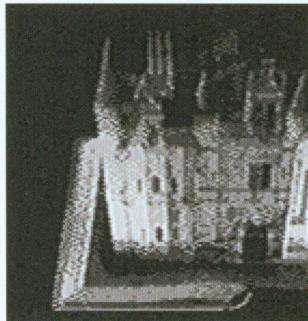
五つの物語を読み終えると……

五つの物語を充分に堪能しただろうか。それぞれのシナリオで味わった恐怖、人間の心理の動き、憎悪と愛情……。そのすべてを集結した最後のシナリオがいま姿を現す。これまで五つの物語でとった自分の行動がこの最終章に結びつく。ひと味違う恐怖を経験してみよう。

最終章の入り口はどうすれば出現するのか

初期状態で選択できる五つの、すべての物語を読み終えよう。するとシナリオ選択画面に異変が起き、裏表紙がめくれるようになる。ここで表示される大きな古い屋敷が最終章の入り口となる。

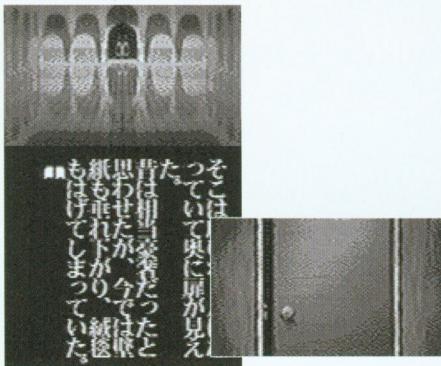
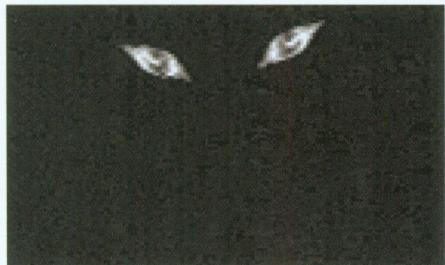
この最終章も今までのシナリオと同様に、選択肢で進んでいく物語だ。ただし、主人公は自分自身でパートナーとなる女の子も存在しない。もちろんこの最終章のエンディングもマルチエンディングだ。ここでも質の高い結末を目指してみたい。



不思議な空間での物語

最終章で感じられる恐怖は、今までのシナリオとくらべて質が違う。幽霊や人間関係では割り切れない、内省的なテーマがそこにある。自分自身の心理チェックに近いと考えてよいだろう。

今までのシナリオを読み終えたときに発生する条件により物語の分岐は変わる。具体的にいえば、すべてのシナリオのエンディングは二種類の条件に分けられる。これが最終章のなかで生かされるわけだ。



最終シナリオは
P.105へ

TERRORS

解 析 編

全シナリオにおけるすべてのルートパターンを
フローチャートで掲載している。

これを活用すれば、物語の姿をより
明確に把握できるだろう。

読み進め方のプランを具体的に
組み立てるときに役立てて欲しい。

怨靈旅館

おんりようりょかん

START

お金が足りないんですか?

気恥ずかしくなつて……

とりあえず、今日の……

かわりに払つてあげる

SP+5

女の子に話しかける

ここは加賀美村です

A ここは……フフフ

SP+10

詳しく話を聞く

B Aを通過した場合

SP+5

Aを非通過の場合

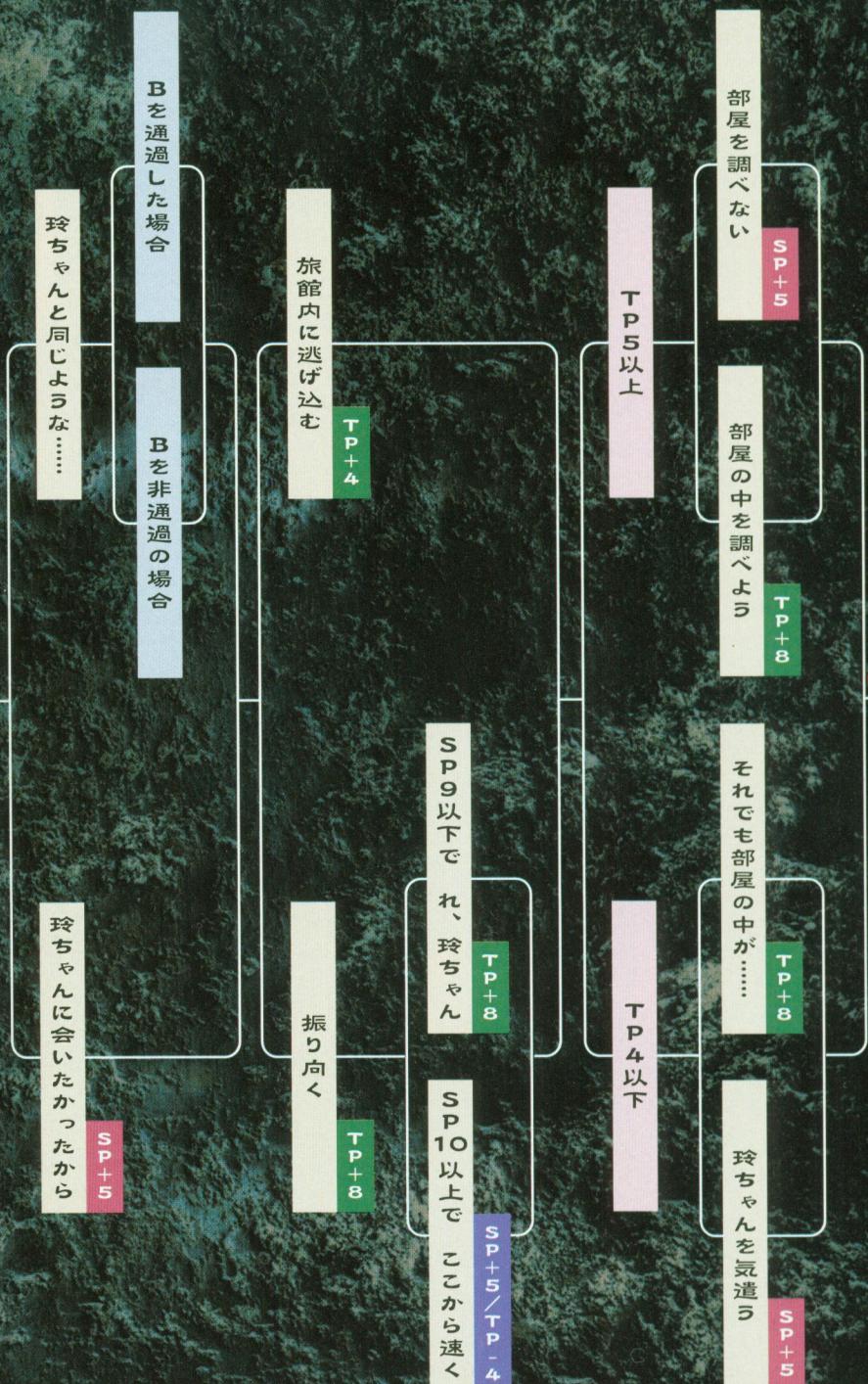
愛しき友

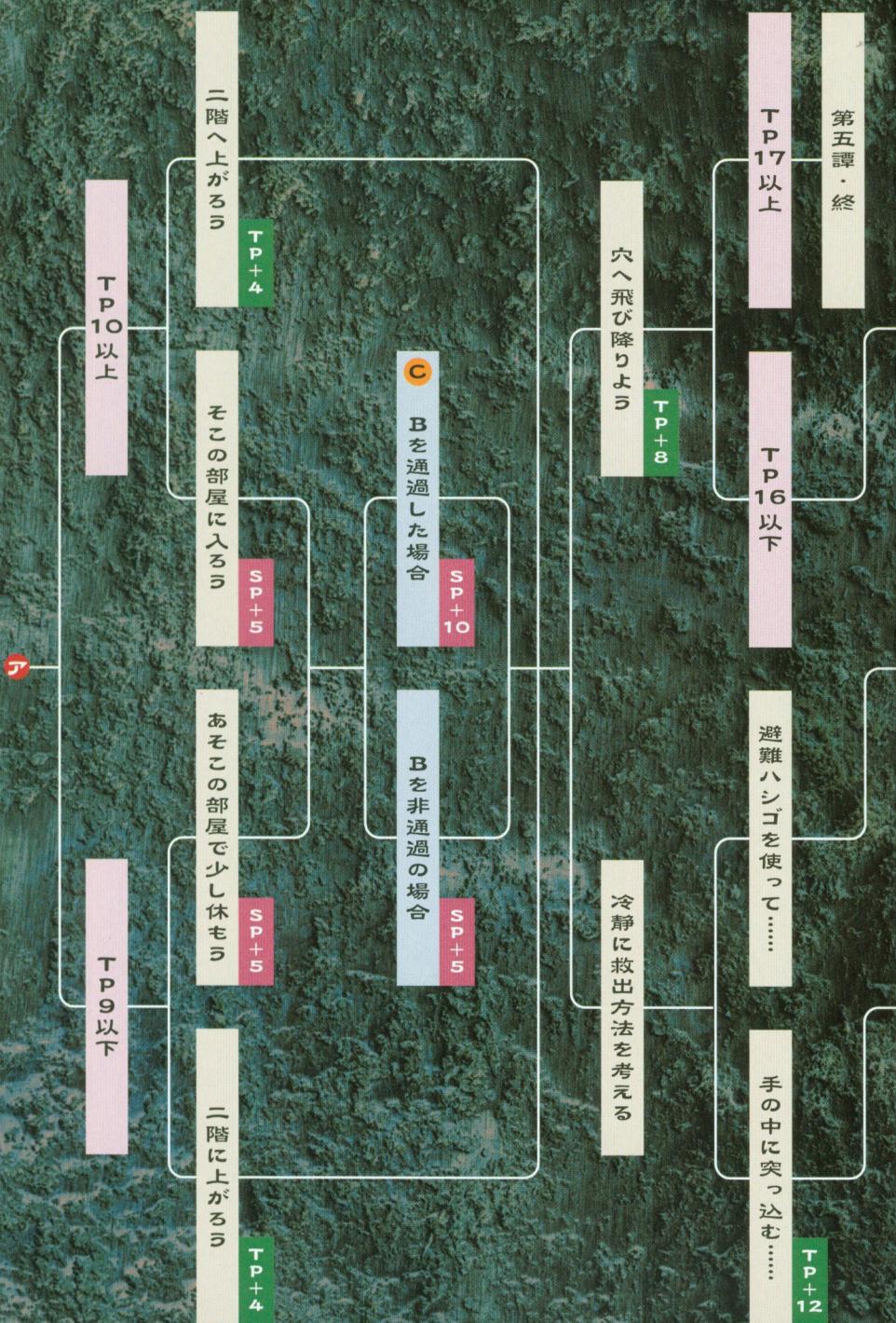
小さなお化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ





愛しき友

小さなお化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ

第壱譚・終

Cを通過した場合

第弐譚・終

Cを非通過の場合

第參譚・終

Bを通過した場合

第四譚・終

Bを非通過の場合

SP 30
以上SP 29
以下

第五譚・終

それでも……

とりあえず……

TP 10
以下TP 11
以上

第五譚・終

第五譚・終

TP 16
以下TP 17
以上SP 30
以上SP 29
以下

愛しき友

いとしきとも

START

うん、お腹すいてたんだ

TP +4

ごめん、食べてきた

ま、待つてよ

TP +4

やめようよ

怒られるからエサはやらない

TP +4

かわいいからエサをあげる

A 優柔不断な彼を非難する

TP +4

彼の立場に同情する

B だ、誰？

TP +8

美佳ちゃん？

TP +8

悲鳴？

猫、でしょ？

TP +8

小さな化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ

第三条件・TP13以上

第二条件・Aを通過した場合

第一条件・TP12以下

2へ

3へ

4へ

つき合っていられない

いい加減にして

Bを通過した場合

Bを非通過の場合

TP+4

TP+8

TP+8

TP+4

TP+8

美佳かもしれないから出る

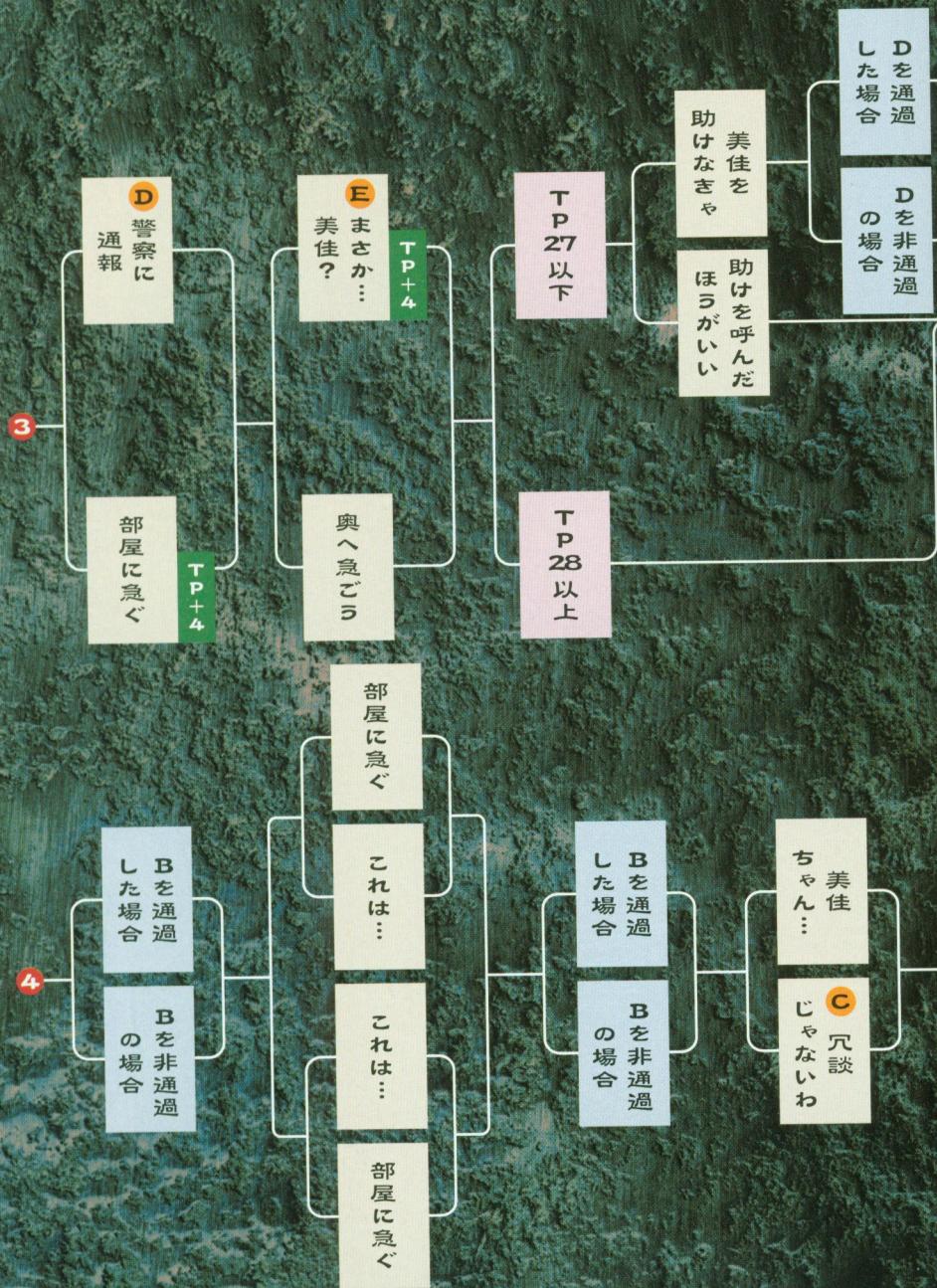
バスルームを出る

無言電話よ。出ない

バスルームを出ない

つき合っていられない

こうしていても仕方ない



第四譚・終

第六譚・終

Dを通過
した場合
Dを非通過
の場合

Dを通過
した場合
Dを非通過
の場合

美佳ち
助けなくちや

誰かに助け
求めよう

Eを通過
した場合
Eを非通過
の場合

TP+4

TP 28以上

TP 27以下

第三譚・終

お願い、
気がついて！

何か知らせる
方法は…

第参譚・終

第五譚・終

Cを通過
した場合
Cを非通過
の場合

Cを通過
した場合
Cを非通過
の場合

お願い、
気がついて！

何か知らせる
方法は…

俊郎だ

この人やつぱり

同居人だ

俊郎さんは

第六譚・終

Bを通過した場合

Bを非通過の場合

TP+4

隣に乗り込む

TP+4

隣に乗り込む

TP30以下

警察を待つ

TP31以上

D 警察を呼んだほうがいい

TP+4

Bを通過した場合

Bを非通過の場合

2

見ないほうがいい

いつたい何が

TP+4

第一譚・終

第六譚・終

第四譚・終

Fを通過した場合

Fを非通過の場合

Dを通過した場合

Dを非通過の場合

Dを通過した場合

Dを非通過の場合

立ち向かう

逃げたほうがいい

Fを通過した場合

Fを非通過の場合

ううん、違う

TP+8

そうかもしない

TP+4

そうかもしない

TP+4

それは違う

TP+8

TP39以下

TP40以上

立ち向かう

逃げたほうがいい

Fを通過した場合

Fを非通過の場合

立ち向かう

逃げたほうがいい

小さなお化け屋敷

ち い さ な お ば け や し き

START

うつ、うん：

TP+4

元一つ、やだよお

建物を見る

TP+4

他に誰かいないのかな

夫に行く

TP+4

二人についていく

SP+4

かぶつてみる

TP+4

年長者にゆづる

一緒に見る

TP+4

止める

SP+4

第一条件・TP12以上

第拾譚・終

どれにも該当しない

3へ

第二条件・SP7以上

礼香、一番乗り

お先にどうぞ

SP+4

TP-4/SP-4

淡さの左

若さの右

TP+4/SP+4

ダンスを受ける

壁の花になる

二人の後ろに隠れる

TP+4

SP+4

SP3以下

SP4以上

2へ

6へ

第七譚・終

TP 18
以上

どれにも該当しない

SP 12
以上

SP 11
以下

ありがとう

SP +8

加わらない

TP +4 / SP +4

一歩、前に出る

TP +4

静かに見守る

SP +4

いらない

TP +4 / SP +4

加わる

③

④へ

愛しき友

小さなお化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ

第五譚・終

第六譚・終

TP22以上

TP21以下

振り向く

TP+4

二人に聞いてみる

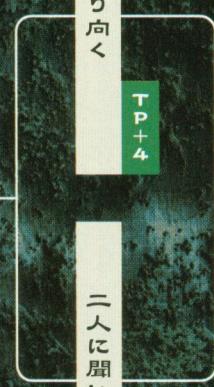
SP+4

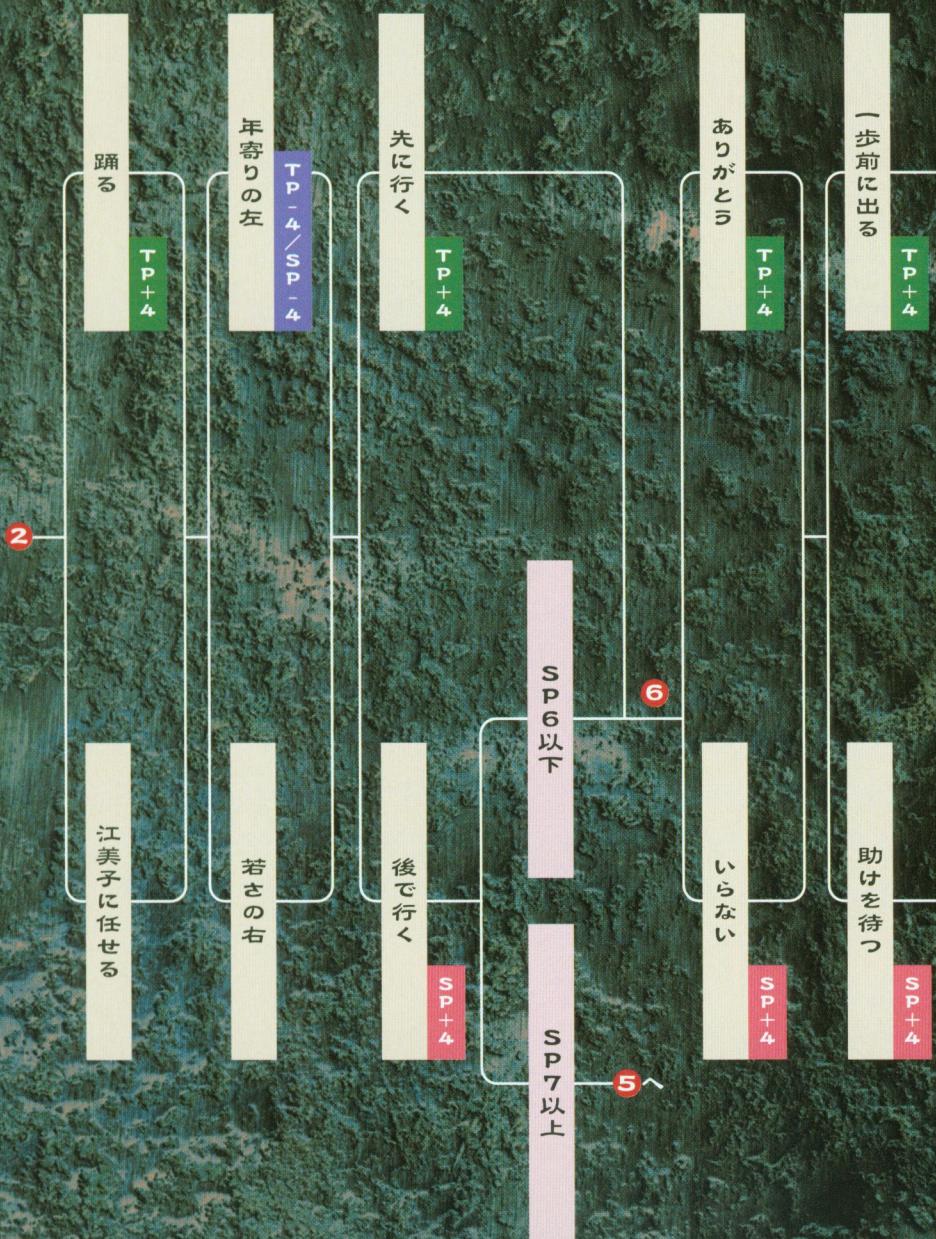
ノートを見る

TP+4

本を見る

SP+4





怨靈旅館

愛しき友

小さなお化け屋敷

きしむ音

マザーテープ

最終シナリオ

第六譚・終

TP22以上

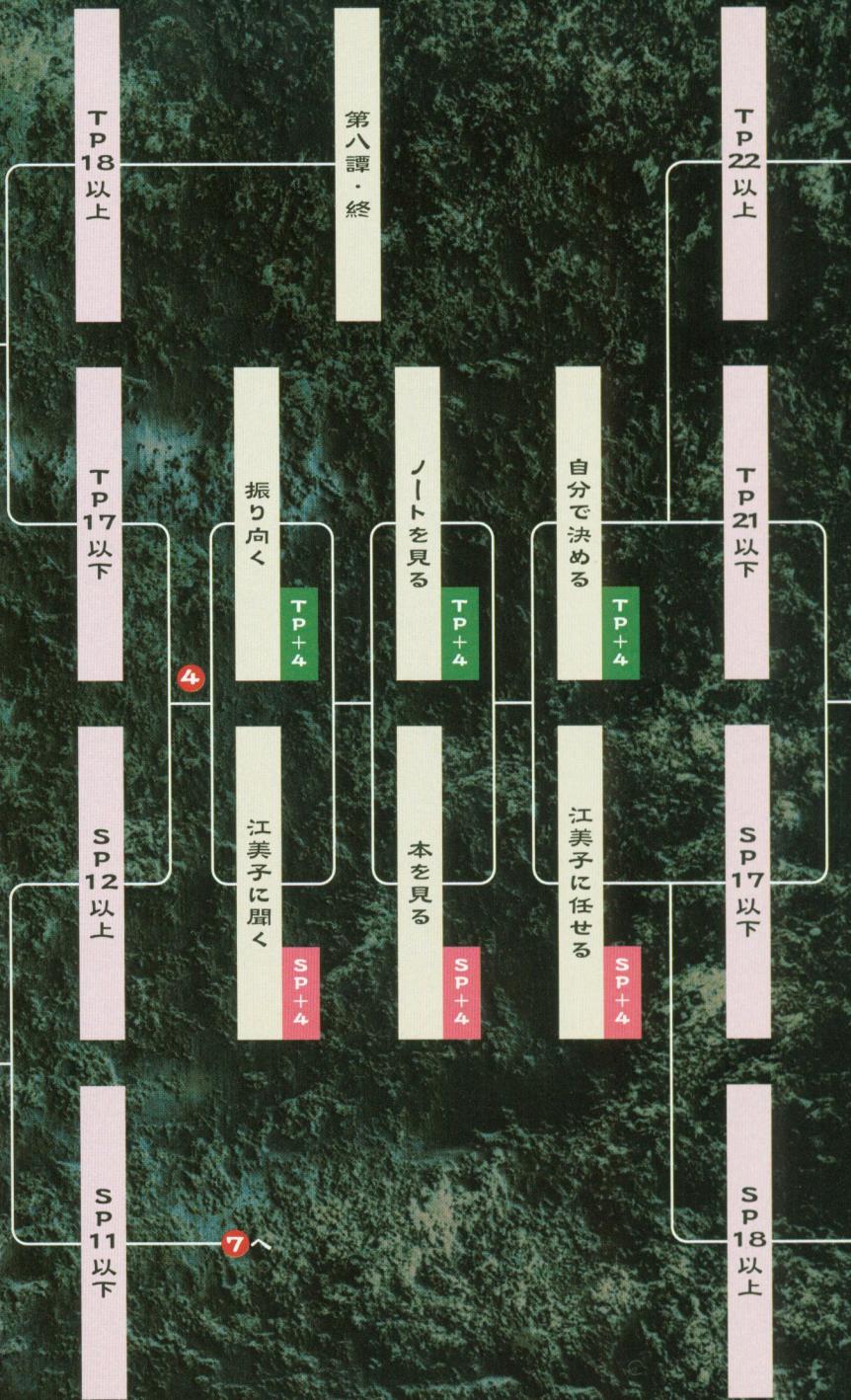
TP21以下

SP17以下

SP18以上

第武譚・終

第參譚・終



第九譚・終

TP18
以上

棺桶

ありがとラ

5

TP17
以下

ギロチン

TP+4

いらぬい

TP+4

第拾壹譚・終

TP 22 以上

第四譚・終

TP 21 以下

ノートを見る

TP + 4

本を見る

TP + 4

振り向く

⑦

怖いので振り向かない

きしむ音

きしむおと

START

えーっと、その…

君に会ってほしい

A 君は未来の嫁さんだよ

TP+8

TP+16

Aを通過した場合

Aを非通過の場合

僕の大切な人です

大学の友人です

TP+8

Aを通過した場合

Aを非通過の場合

怨靈旅館

愛しき友

小さなお化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ

TP 23 以下
↓ 3 へ

TP 24 以上
↓ 2 へ

TP 23 以下
↓ 3 へ

TP 24 以上
↓ 2 へ

TP 23 以下
↓ 3 へ

TP 24 以上
↓ 2 へ

TP 23 以下
↓ 3 へ

TP 24 以上
↓ 2 へ

ふすまを開めて……

TP + 8

円香を抱きしめた

TP + 16

水晶の瞳に……

TP + 8

抱きしめる

TP + 16

しばらく様子を見る

TP + 8

慌てて中に入る

TP + 16

結婚式が失だよ

TP + 16

そこまで期待……

TP + 8

そこまで期待……

元一つと

無理に明るくする

TP +16

ごまかそうとする

TP +8

黙り続ける

TP +18

突っぱねる

TP +8

もう隠せない

適当にごまかす

TP +16

冷たくする

TP +8

落ち着いたよ

TP +8

あれはなんだつたのかな

②

怨靈旅館

愛しき友

小さなお化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ

TP 69 以上
↓ 5 へ

TP 68 以下
↓ 4 へ

TP 69 以上
↓ 5 へ

TP 68 以下
↓ 4 へ

TP 69 以上
↓ 5 へ

TP 68 以下
↓ 4 へ

第六譚・終

もし僕が…

君がここに……

TP + 16

これ以上……

TP + 16

邪魔だよ

一人で調べたい

TP + 8

君では無理だ

TP + 16

調整不足か

TP + 24

円香が疑っている

右の工房だ

左の倉庫だ

先に進もう

もう少しこのまままで…

すぐにどく

あのときの音だ

はしごのきしむ音か

よく調べる

二階の窓をのぞく

TP+8

秘宝のことを

蔵に入る……

TP+8

蔵に入る

TP+8

死の謎を……

TP+6

D
死の謎を……

TP+8

C
蔵に入る……

TP+8

B
だけど秘宝も……

3

D
死の謎を……

TP+6

96

第七譚・終

第八譚・終

第九譚・終

Dを通過した場合

Dを非通過の場合

第参譚・終

TP 42 以下

円香をそのままに

TP 43 以上

やむを得ず逃げる

そのまま見ている

慌てて止める

TP +8

TP +16

Cを通過した場合

TP +16

Cを非通過の場合

工房に行く

もう少し調べる

小さな箱

大きな箱

いや、箱だ

隠し扉かな

TP +8

TP +8

TP +16

第壹譚・終

第拾壹譚・終

TP43以上

TP42以下

TP+8

今は考
えない

調べる

第五譚・終

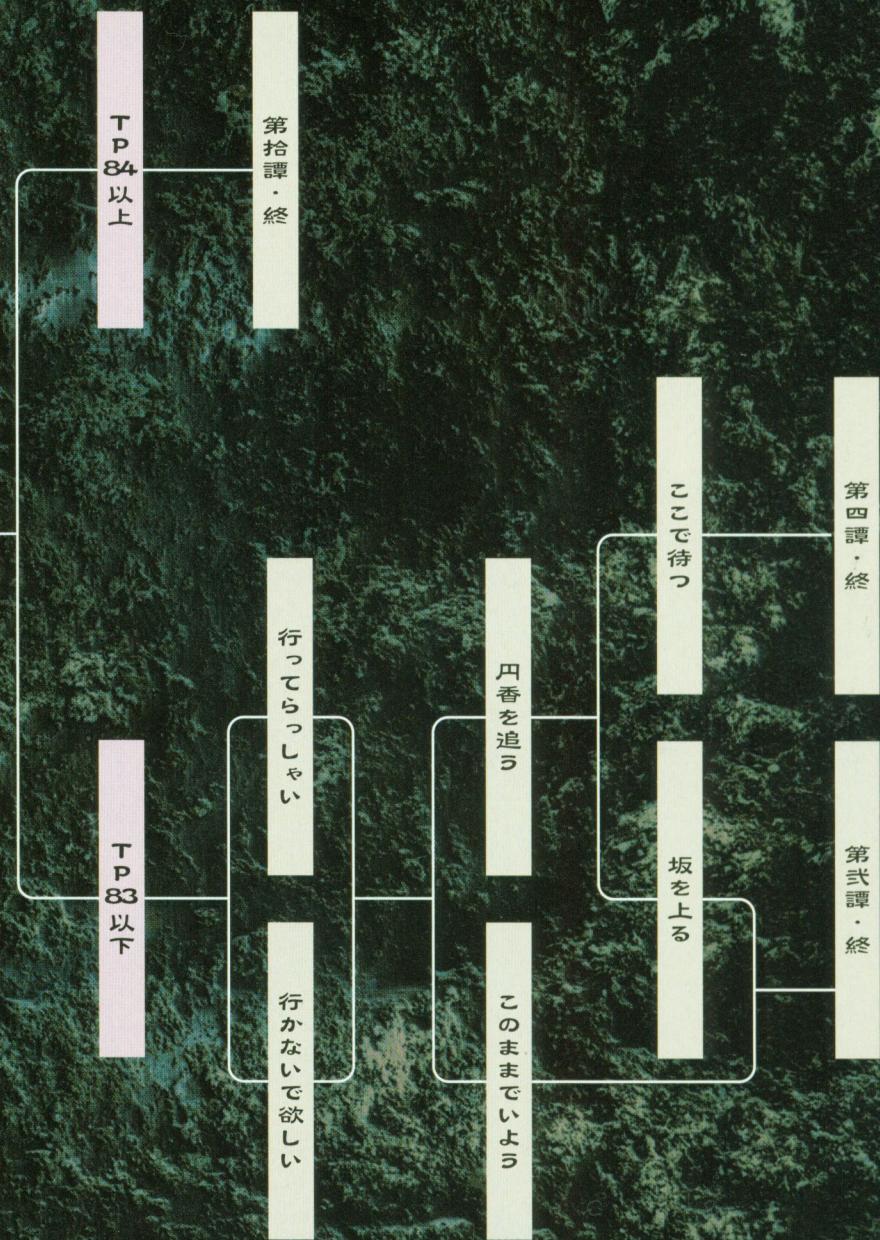
鎧武者に立ち向かう……

力を合わせて

観念する

必死に逃げる

4



マザーテーブル

まざてーぶる

START

クリア経験なし

クリア経験あり

1/2の確率

1/2の確率

別の話題でごまかす

カ
へ

TP+4

TP+6

TP+8

A一緒に図書館へ行く

B

お返しに渡す

ことわる

TP+4

Aを通過した場合

Aを非通過の場合

TP+4

今日は、二人だけで……

ううん、嫌じやない

TP+4

TP+8

怨靈旅館

愛しき友

小さな化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ

TP 17
以上

アヘ

TP 11
～
16

イヘ

TP 10
以下

ウヘ

TP 16
以上

エヘ

TP 15
以下

オヘ

Bを通過した場合

Bを非通過の場合

第九譚・終

第七譚・終

本を手に取る

TP + 8

無視する

TP + 4

TP 12
以下

TP 13
以上

図書室へ行く

図書室に行く

彼女の言葉を待つ

少女が気になる

TP + 4

Bを非通過の場合

力

別の話題でごまかす

後ろを振り向く

TP+8

恐怖に目をつむる

TP+4

1／2の確率

薫との待ち合わせ

TP+4

きっと幻覚だ

いや、あれは

TP+8

薫なんかじやない

きっと薫だ

TP+8

大きな声で叫ぶ

TP+4

懸命に抵抗する

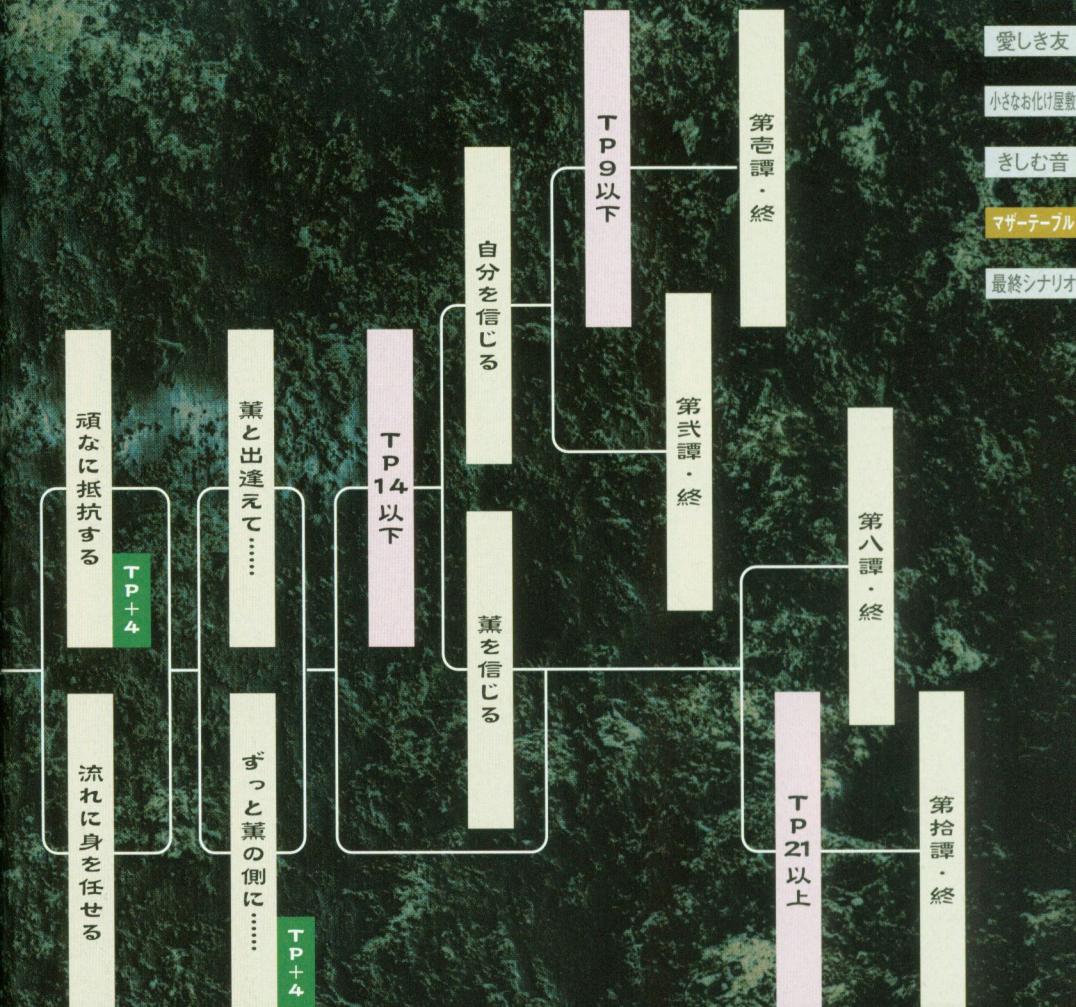
もうしばらく様子
とにかく様子を見る

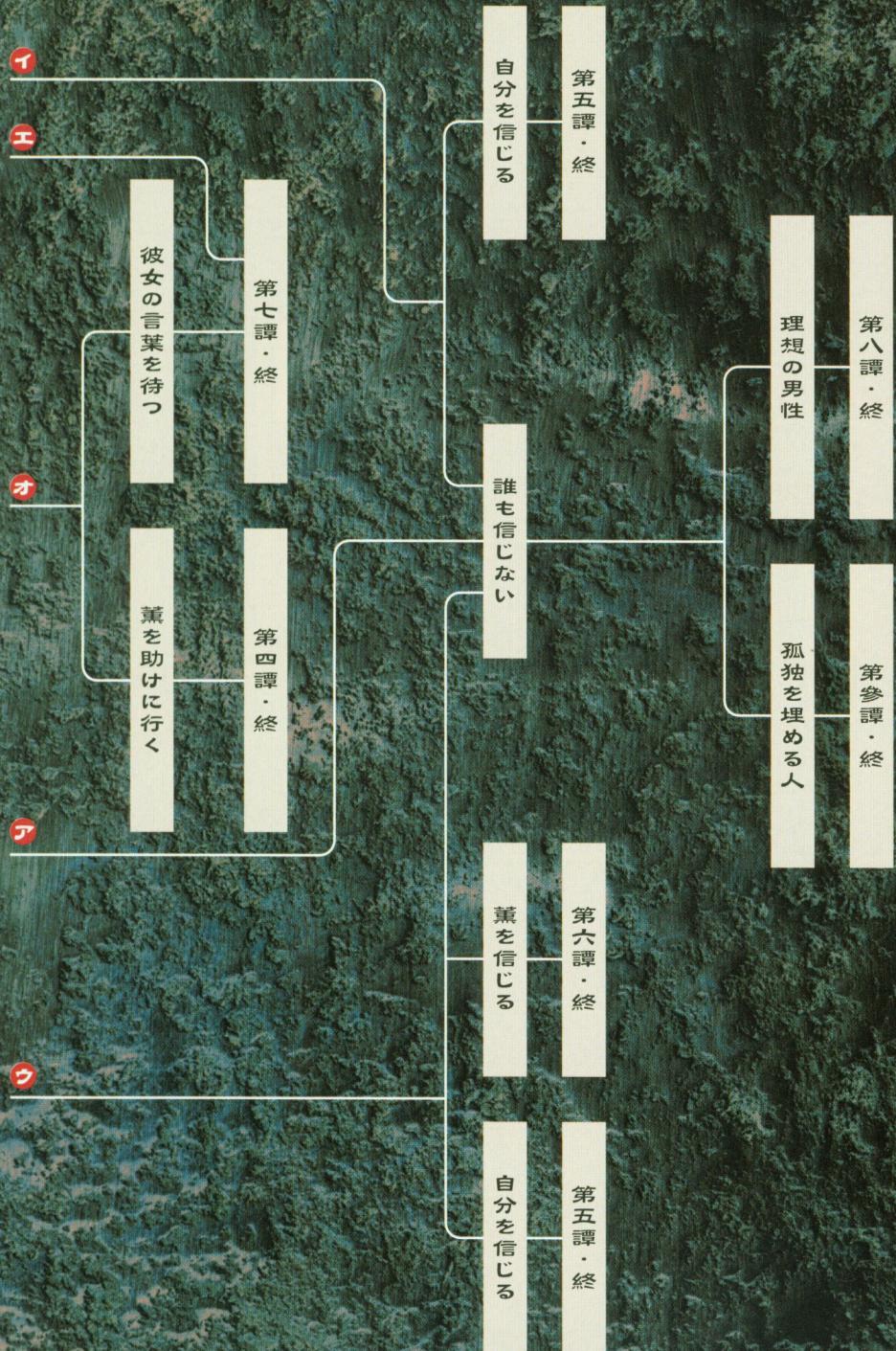
薫との待ち合わせ

TP+8

真理子……

TP+4





TERRORS

最終章

すべての物語を読み終えると、隠された扉が開く。
最後のストーリーは自分のこれまでの足跡を確認しつつ、
自分自身が主人公となって、
自分の内面と向かいあう物語でもある。
恐怖の本当の意味がこのシナリオには
込められているのかもしれない。

シナリオ攻略

最終章

物語の特徴

これまでの五つのシナリオにくらべるとはるかに複雑な構造をしている。しかし基本的には本すじがあって、どんな分岐をたどろうとも、ひとつのステップごとにその本すじへ戻る。テラーポイントの概念はなく、シナリオ固有のポイントが加算されていき、後半に存在する目に見えない分岐に影響してくる。そこに至るまでの分岐は、すべてこの数値を上下させるための存在となるのだ。また、これまでの五つのシナリオのエンディングによっても分岐は異なってくる。

味わい方と見どころ

この最終章にたどりつくまでに五つのシナリオで、どういったエンディングをむかえているか、それによって、物語はまったく違った展開になる。自分自身のクリア歴が物語に変化を与えているわけだ。この目に見えない判定は、いたるところに仕掛けられている。

それぞれのクリア判定について、この章での条件表記を統一しておく。「怨霊旅館」は第壱、オ譚を条件1、第参～五譚を条件2とする。「愛しき友」は第壱～参譚と、俊郎生存の第四譚を条件1、第五、六譚と俊郎死亡の第四譚を条件2とする。「小さなお化け屋敷」は第壱譚を条件1、他を条件2とする。「きしむ音」は第壱～五譚を条件1、第六～拾壱譚を条件2とする。「マザーテーブル」は第壱～五譚を条件1、第六～拾譚を条件2とする。それぞれのシナリオをクリアするたびに上記の条件に入れ替わるので、何度もプレイしてふたたび最終章にチャレンジすると展開に変化が生まれる。

大人の気配はないがついでいる
間には打りがついていた
わたしは魔女の重い扉

本すじから分岐へ移動。そして固有ポイントの増減があり、ふたたび本すじへ戻る。基本的には、これを繰り返し物語は進行する。しかし、分岐の構造は非常に複雑だ。

「ウウウウウウ
低いなり声。
そもそも間近だ。
真面

ほかのシナリオのクリア条件の影響をもろに受けている。プレイ次第で最終章の姿がまるっきり変化する。試してみよう。

どつやうら男は何らかの
罪を犯したためにこん
どに遭っているらしい



まるで魔術を整えるかのよ
うだ。
二、誰かを待っている
一、わたしを待っている

分岐の数はあまりにも多い。すべてのパターンを体験するには、何十回ものプレイが必要となってくるだろう。

大まかなシナリオの流れ

館の主人が本を開く

主人らしき人物が古い書物を開こうかどうかを考えている。そして、結局その本はページをめくられることになった。



枯れた大地

気づいてみれば館の外にいた。果てしなく広がる大地の向こうに夕日が沈んでいくのが見える。このまま夜になるのか。



逃げてきたはずが…

野犬を避けるために足を踏み入れた館。しかしどうやら野犬の声はここから響いていたらしい。追いつめられて…。

■別そつわせば人してたるの處で駆けぬけた。我夢中になつていた。

果てのない階段

階段を見つめた。のぼってみると、上がっても上がっても果てがない。なにかのからくりにだまされているのだろうか。



休んでいる竜

今度は広い部屋に行き当たった。岩が落ちているように見えたが、それは巨大な竜だった。竜は主人公をにらみつける。

たゞわよんじがなもがつそつと飛ねれてみ

カーテンのあるベッド

窓際のベッドには誰もいなかった。しかしその脇には食物が置かれていた。治療器具もある。腰を下ろしてみると。



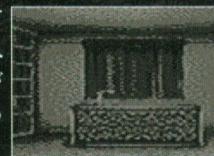
食堂には何が？

ある扉を開けると、そこは食堂になっていた。いろいろと探し回るが、食物は出てこない。棚の上をのぞいてみると……。



主人は誰なのか

館内部に部屋を発見する。そこにはここの人かと思えるような人物がいた。しかし尋ねてみると主人ではないようだ。



最終章

●最良のエンディングを目指す～金のエンディング～

最終章には四種類のエンディングが存在する。そのうちベストエンディングと呼べるものには二種類だ。この二種類への到達方法を別々に解析しよう。まずは最初のパターンを紹介する。

五つのシナリオを条件1の状態で終わらせていることを前提にする。そのほうがこのエンディングまで到達しやすいからだ。数値判定はシビアなので、この道順で進むことをオススメする。

館の主人はどうとう……

▼
主人はマホガニー製の……

▼
表紙は革で、見慣れぬ……

▼
主人は本を開いた

▼
下山する道を歩いていた……

▼
人の気配はないが、……

Point 1 「怨霊旅館」クリア 条件1

▼
扉を開けると廊下が……

▼
足下に、小さな人形が……

▼
作り物と思えない……

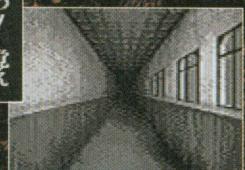
Point 2 やめておく SP +6

中男に冷ひせらねるの背
へ行くからなつ

てろより者つ!
必らずお前のか
らなつ出だえ

ところどころに目に見え
ない条件成立もある。

ちょっとでも横道にそれ
ると到達は難しい。



▶ Point 1

各シナリオをどのように
終わらせたかを判定

シナリオのあち
こちに見えないチ
ェックポイントが
ある。五つのシナ
リオの結末がここ
で判断される。もし
望まない展開に
なったら、ほかの
シナリオを読み直
すしかないのだ。

主人公は本を開いた

▶ Point 2

行く手をはばむ
小さな人形とのやりとり

扉の前に小さな
人形があり、行く
手をはばんでい
る。ここでは強引
に進もうと、あき
らめようと結局、
扉は開く。またス
テージ固有ポイント
の上昇値も変わ
らない。

やめておく

作り物と思えないする
どい跡でわざとしをに
らみつけてくる。
ドアを開ける

わたしはあきらめて、……

「愛しき友」クリア

条件
1

「小さなお化け屋敷」クリア

条件
1

部屋の中に入った途端、……

「開けないで！」

Point 3 姿を見ないと約束する SP +8

カーテンを開けても……

爪は伸び、皮膚は……

Point 4 我慢する SP +2

もしかすると、わたしは……

「小さなお化け屋敷」クリア 条件
1

「きしむ音」クリア

条件
1

しばらく歩くと建物らしき……

「マザーテーブル」クリア

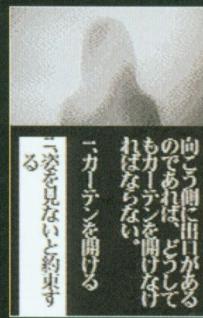
条件
1

Point 5 水は枯れていな SP +8

▶ Point 3

カーテンのかげから声が

部屋を仕切るカーテンの奥から女性が「カーテンを開けないで」と語りかけてくる。そこで姿を見ないと約束をする。ポイント的に大差はないが、この約束は守ってあげよう。



向こう側に出かける
ものではあるが、どうして
はならない。
「カーテンを開ける
姿を見ないと約束す

▶ Point 4

目を開けるべきか……

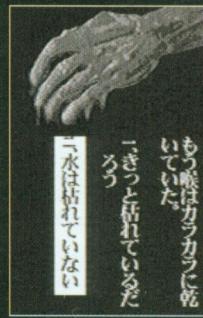
約束した後、女性に手を引かれて進む。その女性の手がじょじょに形を変える。しかし約束は約束だ。これを破ると、せっかくためたポイントがぐんと減ってしまう。

「我慢する
爪は伸び、手を隠す力もサ
徐々に強くなっていく
「目を開ける

▶ Point 5

のだがカラカラだが

枯れた大地に足を踏み入れる。少し進んだ先には、建物と死体があり、そのそばに井戸がある。「水は枯れていな」と希望を保つことでポイントを獲得しておこう。



もう咲はカラカラに乾
いていた。
一きつと枯れているだ
ろう。
「水は枯れていな

釣瓶が水を湛えた音を……

光がそこに届くと、……

「きしむ音」クリア

条件
1

扉の先は窓が並ぶ廊下……

よく見れば、それは数羽の……

わたしは攻撃を避け、……

「怨霊旅館」クリア

条件
1

子供には、やはりお手本を……

Point
6

言ってわかることがある

SP
+6

そんなことはない。

そのすきに、わたしは近くの……

Point
7

マホガニーの本棚が……

わたしの生きてきた道。

次の頁をめくれば

「マザーテーブル」クリア

条件
1

▶ Point 6

カラスに襲われる



二言つてわかることがある
あるかもこれない
手本を見せる
んでもうね
子供ほん
やはないお
うかもこれない

廊下の窓からカラスが飛び込んでくる。小さなカラスが数羽と親ガラスが一羽だ。この選択肢はどちらを選んだところで結果に大差はない。しかし最終的に必要なポイント数が微妙な数値なので、「言ってわかることがある」と説得することにしよう。

▶ Point 7

選択肢はないが……

れわなれにも
いたせな関
いしない。
かなかた
かたの内
そべそ
その内
が本
書には
かもしこ
の方

扉の先にあったのは書庫だった。ここに一冊の本が机に置かれている。中には自分の人生が書かれている……。ここには選択肢はないが、シナリオ的にはもっと意味のある場面だ。ほかのエンディングを目指すときにも、この場面を思い出してプレイすると興味深い。

最終章

last scenario

扉の向こう側は淡い光……



淡い光は天井の星と……



「愛しき友」クリア

条件
1

足下に描かれた絵は、恐竜。



先に進めば進化の行き着く……

Point
8

先に進む

SP
+6

先に進むと、ほ乳類の……



これは猿人……



やはり人は滅びるのだろうか。



扉をくぐり抜けると、……

Point
9

未来は自分で決める



私はそれを拒否した。



最終章・終

▶ Point 8

進化の先を見るのか……

先に進めば進化の行き着く
が生物進化の樹形図が床に描かれていた。
生き残るのか？

二先に進む
二引き寄せ

生物進化の樹形図が床に描かれていた。
これを後方にたどれば古代へつながり、
先方へ進めば未来が……。ここで最後のポイ
ント加算が行われる。二つの選択肢には
わずかな数値差しかないが、今までのポイ
ント同様に、非常に重要な差もある。

▶ Point 9

最重要選択肢がここに

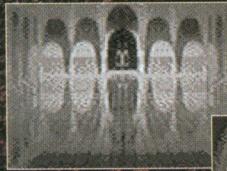
男は立ちながらると、木を差す
たじに向かつて木を差す
して出した
二未来は自分で決める
二戦闘の方法は…

自分の未来。それはこの館からの脱出
も含まれる。自分で決めるか、男にゆだ
ねるか。この選択肢で積極的な態度を見
せれば、正真正銘の真のエンディングに
たどり着くことになる。逆に言えば、消
極的になるとエンディングの質がワンラン
クダウンすることになる。

最終章 ●最良のエンディングを目指す～銀のエンディング～

二つめのベストエンディングは、エンディング直前で判定される数値が非常に微妙なため、前述したエンディングや、それ以外の通常のエンディングよりも、はるかに見るのが難しい結末だ。

前述のエンディングとは違い、こちらは「愛しき友」と「マザーテーブル」のクリア条件が1、それ以外が2の条件になっていることを前提として話を進める。この組み合わせでもギリギリだ。



前述エンディングになかったシーンも多い。



ほかの組み合わせにトライしてみるのもいいかも。

館の主人はどうとう……

主人はマホガニー製の……

表紙は革で、見慣れぬ……

主人は本を開いた

下山する道を歩いていた……

私は屋敷の重い扉を開いた

Point
1 「怨靈旅館」クリア 条件
2

条件
1

扉が開くとカビの臭い……

「小さなお化け屋敷」クリア 条件

Point 3 外に逃げる

► Point 1

五つのシナリオのクリア条件に注意

先に紹介したエンディングとは多少異なる条件を前提にしている。あちらよりも微妙な数値が求められるので、少しでも不足があると違うエンディングをむかえてしまう。



そのまま表紙を開けようとして……主人はためらった。私はそんな権利があるのだろうか？
しかしそんな思いがよぎつたのも一瞬のことだった。**ぬ**

► Point 2

逃げ込んだはずなのに
なぜこんなことに……

野犬を避けるための行為が、かえって野犬のもとに飛び込んでしまう結果に。戦うか逃げるかの選択肢が表示される。比較的現実的な道を進むほうがポイントはいいようだ。



逃れてきたつもりが…
…ここは貰ったのか？

まさか中に野犬がいる……



だがそれは犬ではなかった



「愛しき友」クリア

条件
1



「小さなお化け屋敷」クリア

条件
2



扉を開けると……



中庭なのだろうか



「おいっ」突然……



その男の顔はわたしの……



「きしむ音」クリア

条件
2



まさか本当に友人なの……



助けない

SP
+2



わたしはその男を置き……



そんなことはしない

SP
+4



「小さなお化け屋敷」クリア

条件
2



部屋の隅のほうに豪華な……

▶ Point 3

友人そっくりの困る男

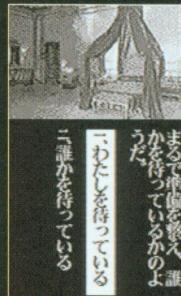


う解よかさじや死んじま
ういづかれてむかうるうる
このままじや死んじま
■かれらの顔だ
友達だろをだ

なぜこんな場所に知り合いが姿を現すのだろうか。しかも、つるしあげをくらい困っている。この場面でのもつとも効率的なポイント加算方法は、まず「助けない」、次に「そんなことはしない」を選ぶこと。最初から親切にすると、実は痛い目をみることになる。

▶ Point 4

窓際に置かれたベッドは



まるで施設を整へうだ。
かを待つてゐるかのよ
二、誰かを待つてゐる
わたしを待つてゐる

部屋に入ると豪華なベッドが目に飛び込んでくる。ひょっとしてこれは自分を迎え入れてくれるものなのだろうか。しかしほかの誰かのものかもしれない。思い切って自分のものと思いこみ、少し体を休めてみよう。意外な展開が待っている。

まるで準備を整え……

▼
「マザーテーブル」クリア

条件
1

Point
4 わたしを待っている

SP
+6

私はほとんど開き直って……

箸の先が濡れている

▼
「きしむ音」クリア

条件
2

▼
「マザーテーブル」クリア

条件
1

部屋の隅にはゴツゴツ……

Point
5 休んでいる

休んでいるのですか

SP
+6

はげます

そんなことはない

SP
+2

Point
6 これまでとは違う、……

条件
2

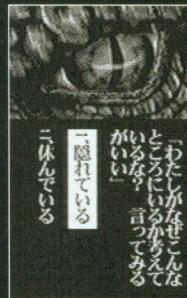
▼
「マザーテーブル」クリア

条件
1

扉の向こう側は淡い光……

▶ Point 5

休んでいる竜

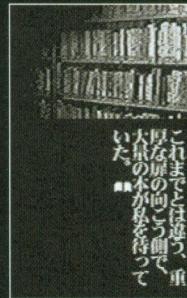


わたくしがなぜこんな
ところにいるか
隠れている
がいいところにいるな!
言つてみる

部屋の隅に竜を発見した。彼に対する態度のとりかたによっても、うまくポイントを加算できる。「休んでいる」と「はげます」の順番だ。「隠れている」にくらべると、わずかだが多めにポイントを獲得できる。この微妙な差が非常に重要になる。

▶ Point 6

重要なポイントチェック



い大厚
いた量な
これまよとほ
の扉の
■本の
が見を待つ
て、重

最初に紹介したエンディングとは違う道を進むために、ここまでに正確なポイントを得ておかねばならない。ここで必要な数値は、最初のエンディングとは選択肢にしてひとつか2つ程度の差しかない。これ以降紹介する展開と違うようなら、もう一度確認が必要だ。

Point
7

先に進む

SP
+8

先に進むと、ほ乳類の……

これは猿人……

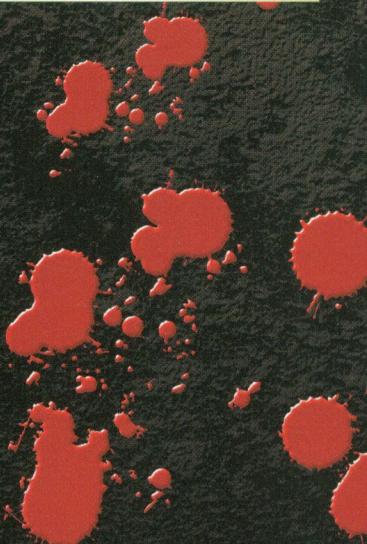
やはり人は滅びるのだろうか。

扉をくぐり抜けると、……

Point
8

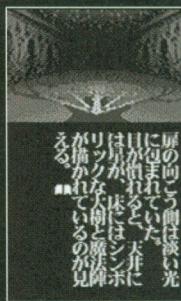
この本を読ませたくない

最終章・終



▶ Point 7

人類の行く先は……



前述のエンディングにも登場した樹形図。ここでも同じ選択肢を選びう。また、ここは最後のポイント獲得地点である。この先のチェックポイントはひとつだけ。しかし、そこでポイントが不足していると、即、通常のエンディングになってしまう。

怨霊旅館

愛しき友

小さな化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ

最終章

last scenario

▶ Point 8

最重要選択肢がここに



ここで聞かれる質問はどちらも自分の未來に関する欲求を示した選択肢だ。しかし似たような選択肢にもかかわらず、かたくなな態度をとると、エンディングへのルートがそれてしまう。ここでは「この本を読ませたくない」を選ぶ。すると男はうまい案を出してくれるだろう。

最終章

さいしゅうしょう

START

「怨靈旅館」
クリア条件 1

「怨靈旅館」
クリア条件 2

ドアを開ける

SP + 6

やめておく

SP + 6

「愛しき友」
クリア条件 1

「愛しき友」
クリア条件 2

「小さな……」
クリア条件 1

「小さな……」
クリア条件 2

「小さな……」
クリア条件 1

「小さな……」
クリア条件 2

鎧兜から
太刀をとる

SP + 4

外に逃げる

SP + 6

鎧兜から
太刀をとる

SP + 2

外に逃げる

SP + 4

穴の中を見ない

SP + 2

穴の中を見ない

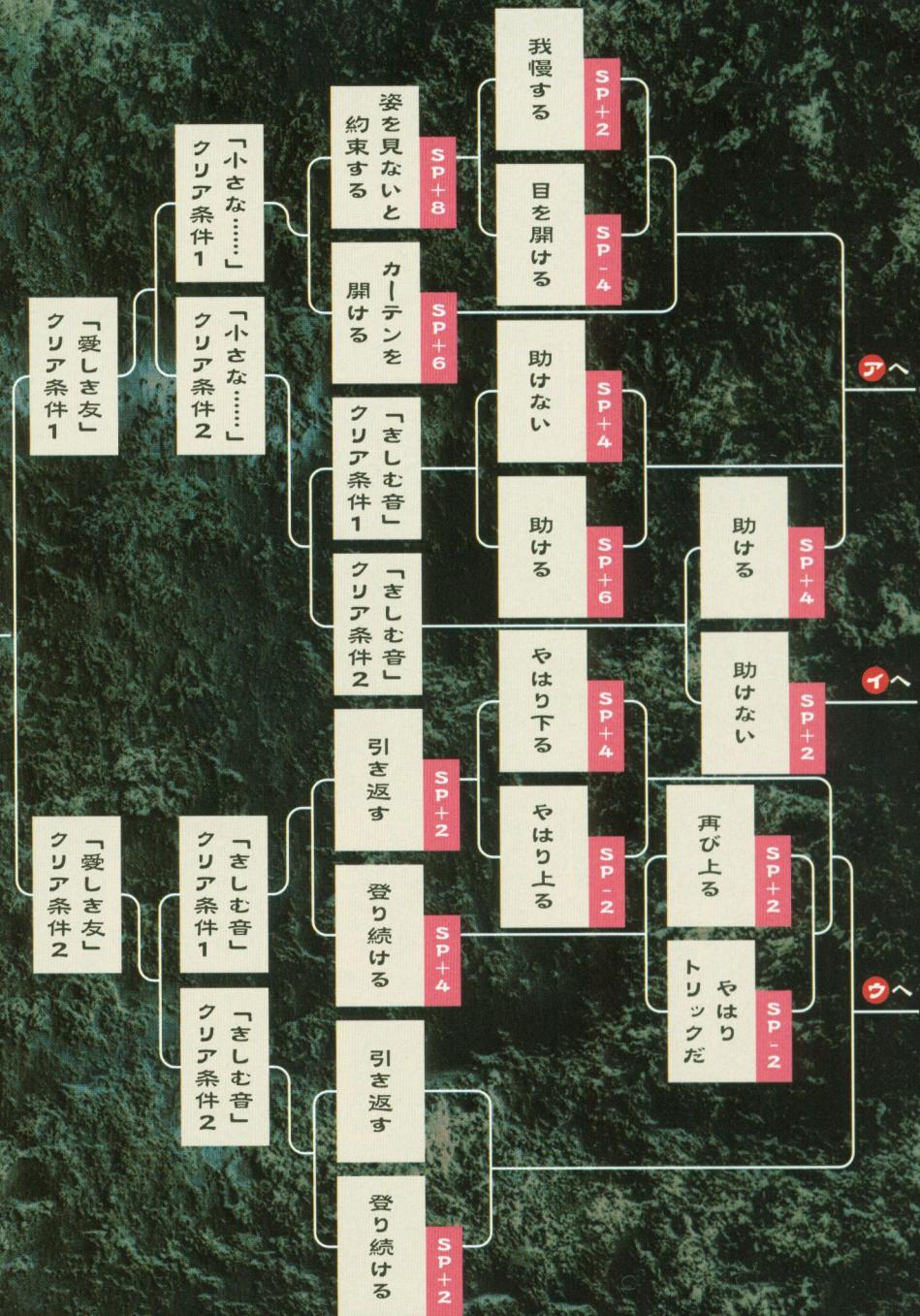
SP + 4

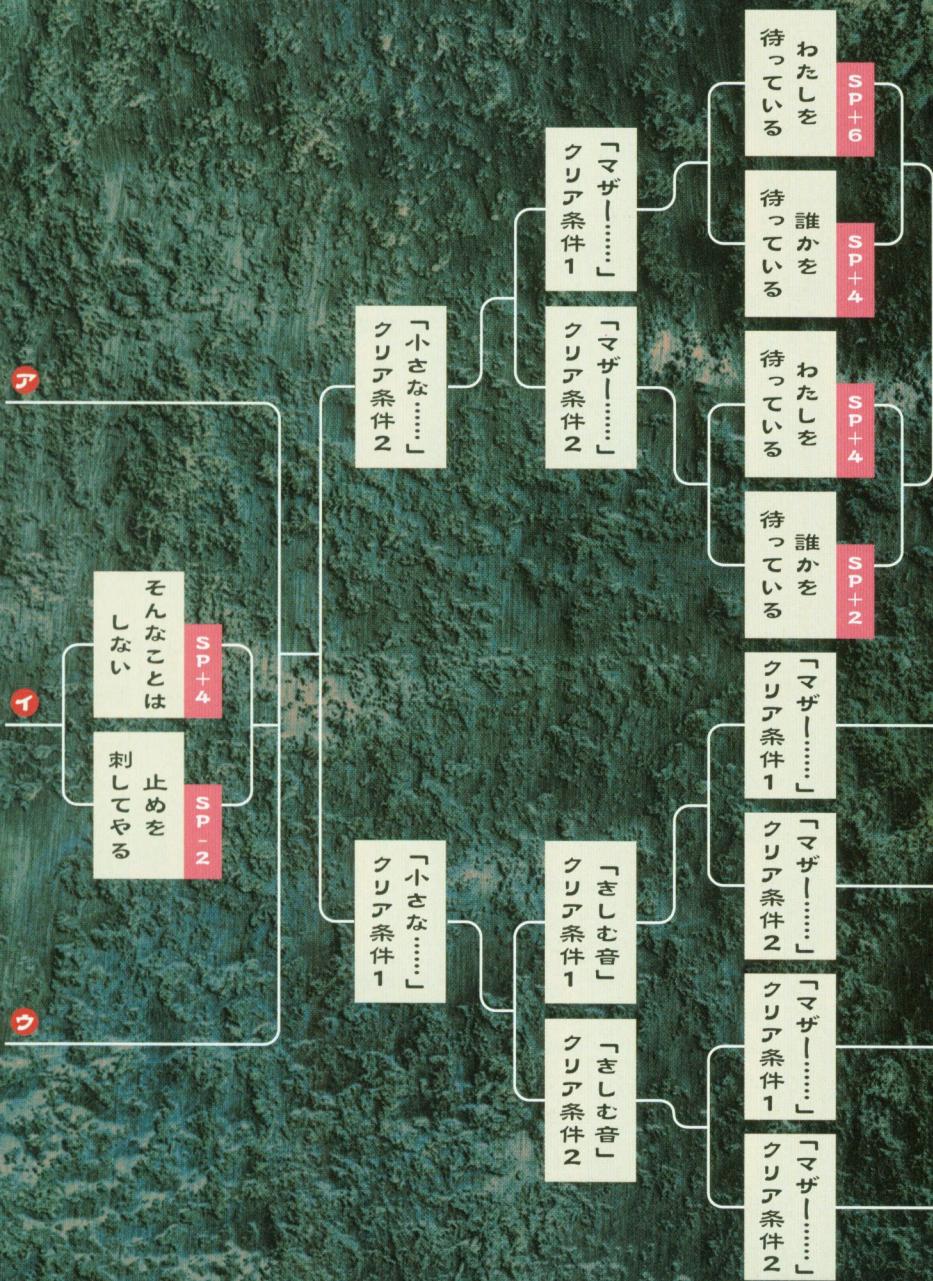
穴の中を見ない

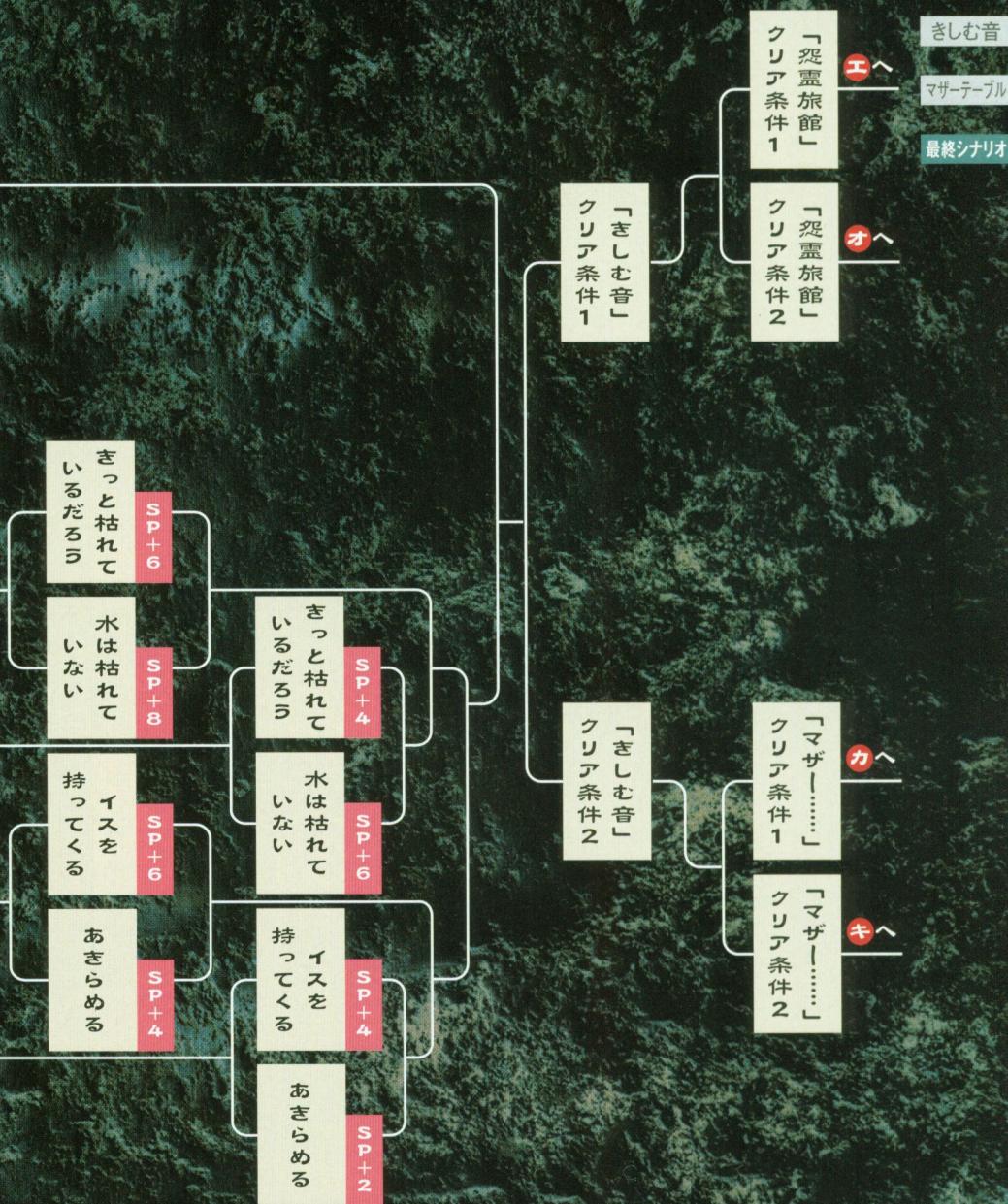
SP + 2

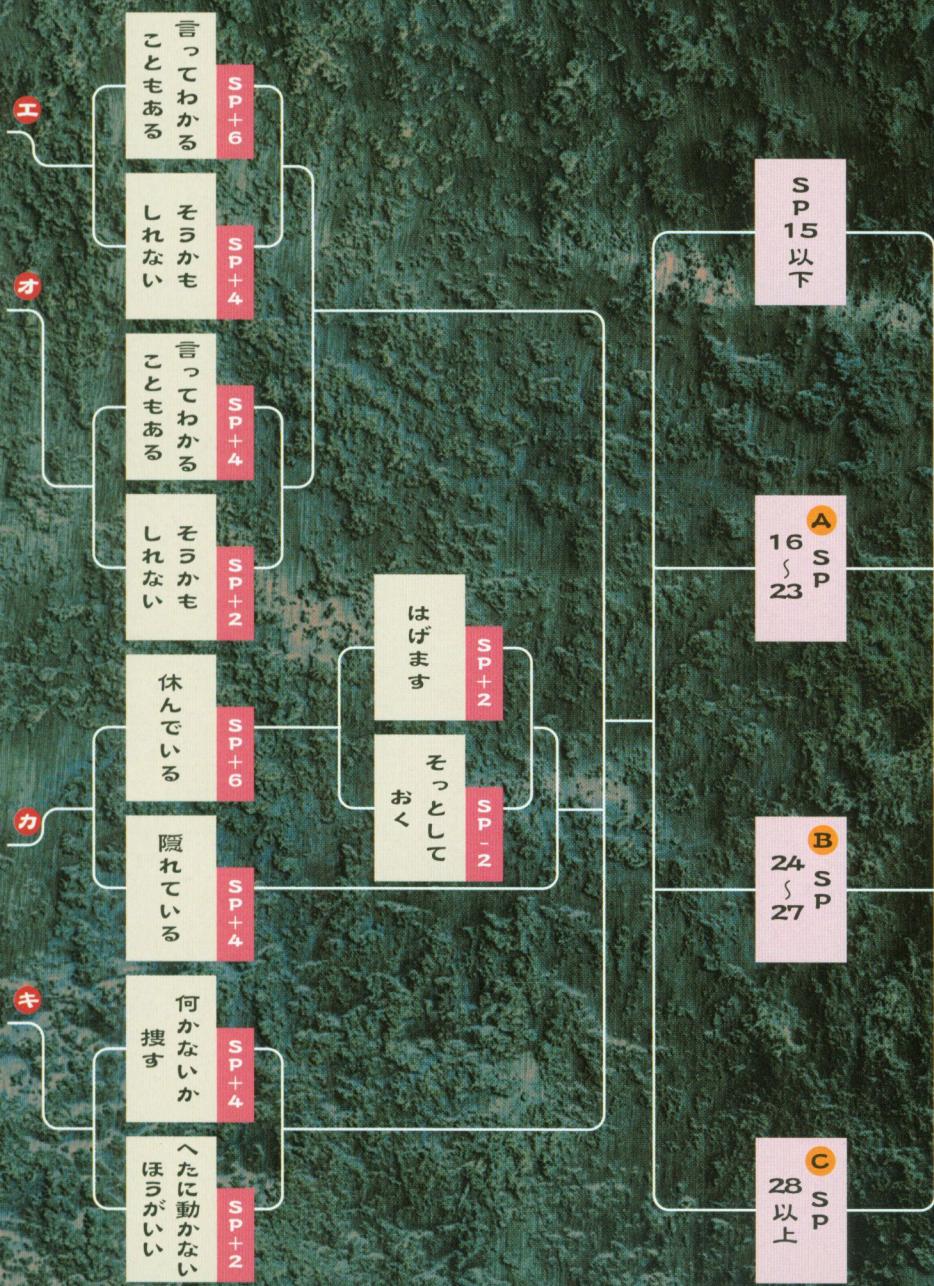
穴の中を見ない

SP + 2



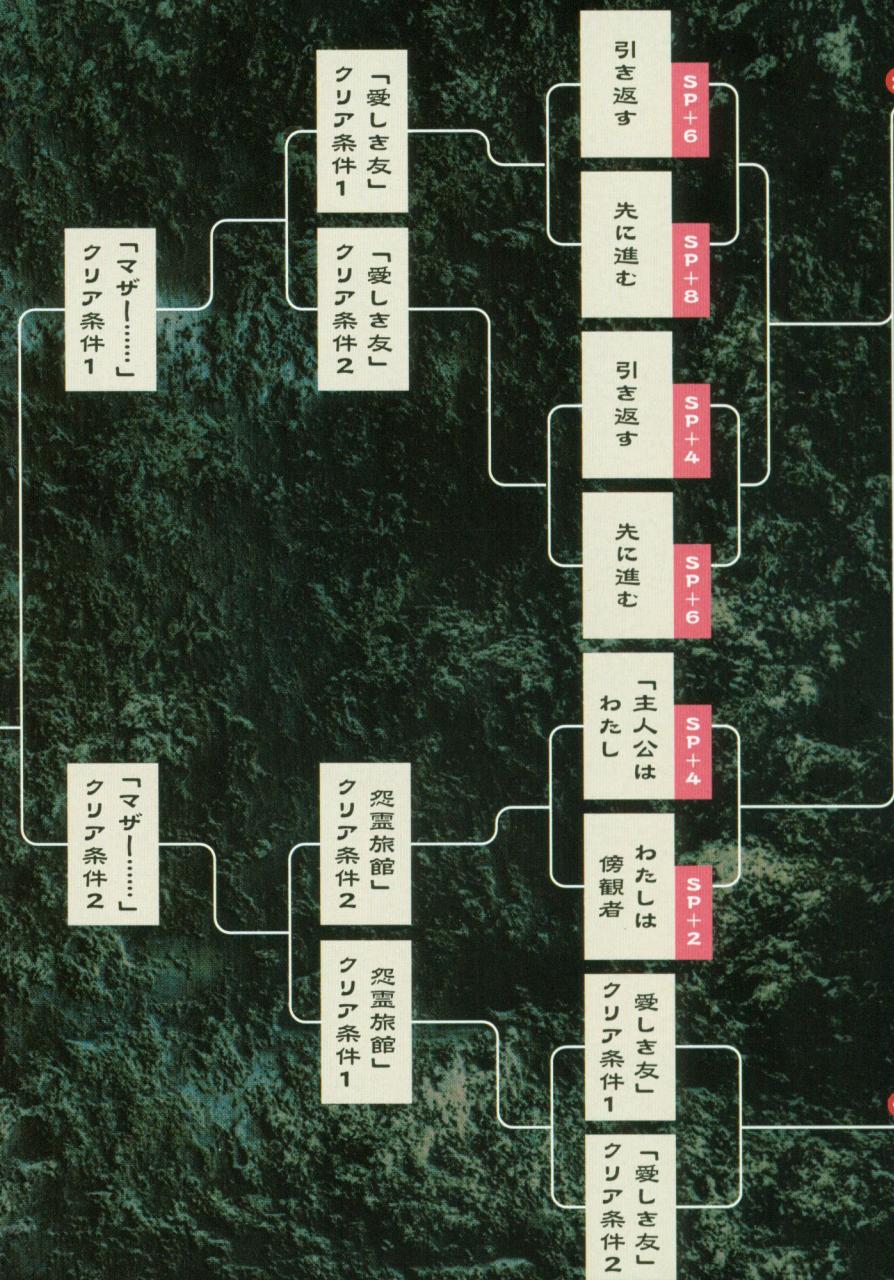


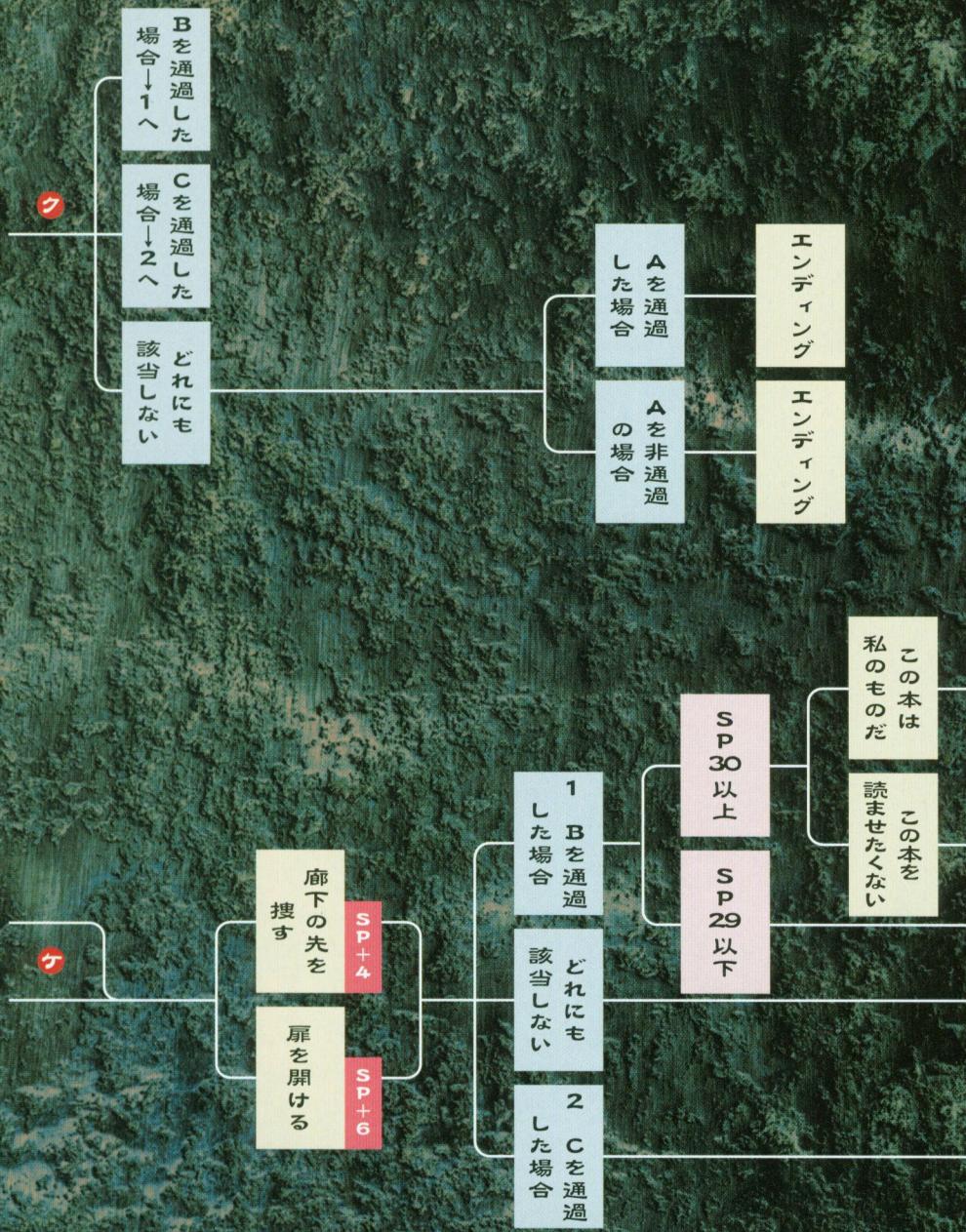


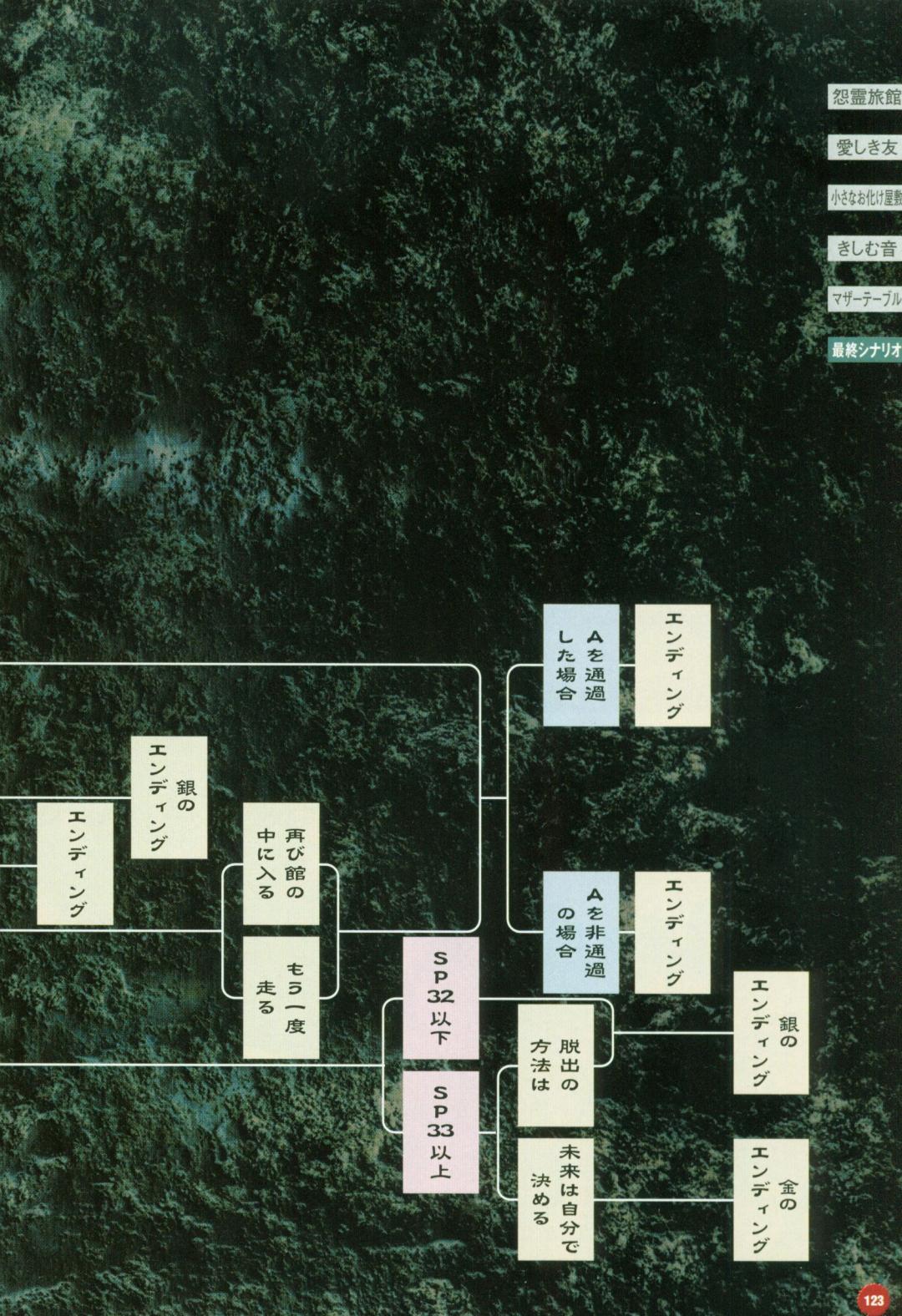


クへ

ケへ







怨靈旅館

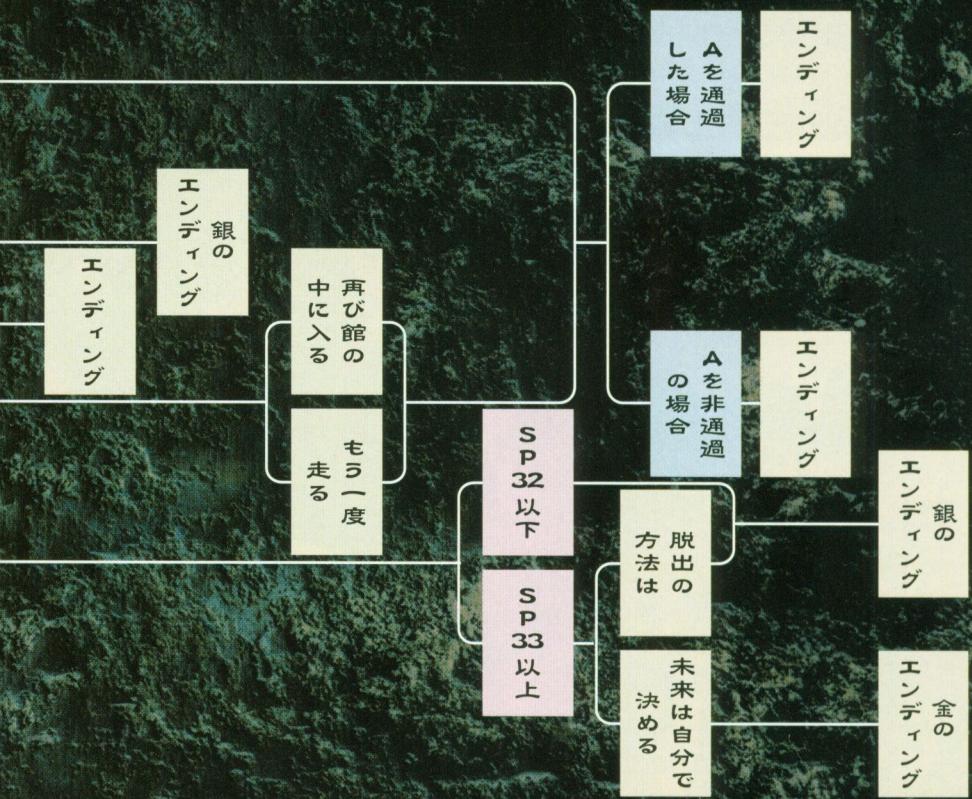
愛しき友

小さなお化け屋敷

きしむ音

マザーテーブル

最終シナリオ



あの子たちが トレーディングカードに なって登場!!

それぞれのシナリオで好演しているアイドルたちが「TERRORS」のトレーディングカードになって登場!
このカードのためにすべてを撮り下ろした全108種のカードには、「TERRORS」に出演しての感想やメッセージなども書かれていて、彼女たちがグッと身近な存在に感じられるゾ。
もちろん、ヒロインとして活躍している4人以外のアイドルも収められている。水着姿のものやセクシーなものもあるので、ぜひ全部コンプリートしてみてほしい!

全オリジナル
撮り下ろし!



CAST

大森玲子
中島礼香
原史奈
佐々木円香
鈴木尚子
小村美佳
小山真未
木村江美子



Fumina Hara



Madoka Sasaki



Reiko Omori



Reika Nakajima

1パック8枚入り
314円(税別)

本人直筆 サインカード	8種
スペシャル 箔押しカード	10種
ストーリー カード	12種
ノーマル カード	78種

全 108種

TERRORS items

さらに

TERRORSエンディングテーマCDも!



「怨霊旅館」のシナリオでもヒロイン役で好演している大森玲子ちゃん。もう、聴いたことと思うが、最終章をクリアした後、エンディングに彼女が歌う「TERRORS」のエンディングテーマ曲が流れれる。CDを買って、歌手としても活躍している彼女の歌声をじっくり堪能しよう。



TERRORS
エンディングテーマ
『追伸』

作詞 大森祥子
作曲 ハルユキ
編曲 神津裕之
歌 大森玲子
東芝EMIより

全シナリオのキャスト

Reiko Omori



Fumina Hara



Reika Nakajima



Madoka Sasaki



MURDERS

怨霊旅館

出演

大森 玲子

絵コンテ

黒川 文男

松本 吉朗

演出

海野 直春

鈴木 尚子

プロデューサー

佐々木 夕介

シナリオ

小野 隆史

監督

浅尾 慎

海野 直春

萩原 明智

愛しき友

出演

原 史奈

絵コンテ

黒川 文男

小村 美佳

浅尾 慎

松本 吉朗

演出

湖川 友謙

高橋 広樹

プロデューサー

佐々木 夕介

シナリオ

南 利之

監督

浅尾 慎

小さなお化け屋敷

出演

中島 礼香

絵コンテ

湖川 友謙

小山 真未

演出

海野 直春

木村 江美子

プロデューサー

佐々木 夕介

シナリオ

宮西 多麻子

監督

浅尾 慎

海野 直春

佐野 哲士

きしむ音

出演

佐々木 円香

演出

湖川 友謙

高橋 広樹

プロデューサー

佐々木 夕介

シナリオ

神野 淳一

監督

浅尾 慎

絵コンテ

黒川 文男

浅尾 慎

マザーテーブル

出演

有富 桂子

シナリオ 浅尾 慎

演出 浅尾 慎

松本 吉朗

絵コンテ 湖川 友謙

プロデューサー 佐々木 夕介

そのざきみえ

浅尾 慎

監督 浅尾 慎

プロデューサー	サウンドプログラマ	
佐々木 夕介	西村 隆志	松本 吉朗 鈴木 尚子
アシストワーク	音声監督	[愛しき友] 原 史奈 小村 美佳 松本 吉朗 高橋 広樹
田中 庸介 鈴木 敏弘	未岡 靖彦	津久井 街子 大川 力 キャスティングビー 池田 大介 西尾 聰 柳井 達也
監督	曲・効果音	有限会社 MEGAS 株式会社ホリプロ 株式会社
浅尾 慎	未岡 晴彦 西村 隆志	[小さなお化け屋敷] 中島 礼香 小山 真未 木村 江美子
助監督	シナリオ監修	クイーンズアベニューα 株式会社
海野 直春	黒川 文男 湖川 友謙 浅尾 慎 海野 直春 萩原 明智	[きしむ音] 佐々木 円香 高橋 広樹
演出	シナリオ	ダブルフォックス 有限会社 スタジオ・statt 株式会社リマックス 有限会社
黒川 文男 湖川 友謙	[怨霊旅館] 小野 隆史	トリトリオフィス 音響映像システムズ 株式会社スタジオ NEOX
映像美術監督	シナリオ	収録スタジオ
湖川 友謙 浅尾 慎	[愛しき友] 南 利之	神南スタジオ 太平スタジオ
メインプログラム	エンディングテーマ	レコーディング
海野 直春	[小さなお化け屋敷] 宮西 多麻子	「追伸」 作詞 大森 祥子 作曲 ハルユキ 編曲 神津 裕之 歌 大森玲子
プログラマ	制作協力	広報・宣伝
山越 雅晴 萩原 明智 萩原 章 東山 寿一郎	[きしむ音] 神野 淳一	梅田 昌史 島田 浩志 笛野井 隆広 佐藤 剛司 愛甲 尚美
チーフデザイナー	制作	
遠藤 雅之	[マザーテーブル] 浅尾 慎	大下 聰
デザイナー	シナリオアシスタント	東海林 隆 花沢 確 鍋島 慶太 遠山 直樹 西田 昌弘 二宮 浩 坂入 俊光 磯貝 健夫 川保 亜希子
尾見 剛 松田仁志 新藤 恵美	佐野 哲士	株式会社バンダイ
絵コンテ	出演	
黒川 文男 湖川 友謙 浅尾 慎	[怨霊旅館] 大森 玲子	

TERRORS

テラーズ

TERRORS パーフェクトガイド

1999年10月1日初版発行

構成・執筆 根本康弘／有限会社くまくま団
カバー&本文デザイン 株式会社プランオメガ
印刷 共立印刷株式会社

協力 株式会社ホリプロ
株式会社クイーンズアベニュー a
株式会社ダブルフォックス
株式会社バンダイ SWAN事業部

発行人 岡崎 真
編集人 前田 徹
副編集人 山田真司
編集長 北村州識
販売 大村耕史／佐藤公昭／中本直宏
制作業務 中嶋和史／小池 功
編集 アミューズメント書籍編集部(吉本美雅子)

発行所 ソフトバンク パブリッシング株式会社
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売 TEL 03-5642-8100
編集 TEL 03-5642-8401

©BANDAI 1999
©Softbank Publishing Inc.
ISBN4-7973-1105-3
Printed in Japan

- 落丁本・乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。
- 定価はカバーに記載しております。
- 禁無断複製

本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に
電話番号03-5642-8401でお受けしています。
※ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

“”及びWonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの商標です。

ソフトバンク パブリッシング

**SOF
TBA
NK**
Publishing

TERRORS

テラーズ

©BANDAI 1999

“”及びWonder-Swan、ワンダースwanは株式会社バンダイの商標です。

ワンダースワンもやっぱり
ソフトバンク パブリッシング!!

Mobile Suit GUNDAM MSVS パーフェクトガイド	980円
SD ガンダム エモーショナルジャム パーフェクトガイド	1,100円
NEON GENESIS EVANGELION シト育成 パーフェクトガイド	980円
ヴァイツブレイド パーフェクトガイド	1,100円
ラストスタンド パーフェクトガイド	980円
カオスギア 導かれし者 パーフェクトガイド	980円
スーパーロボット大戦 COMPACT パーフェクトガイド	980円

(価格はすべて税抜きです)

ザ・ワンダースワンBOOKS
以下、続刊!!

格闘料理伝説 ピストロレシピ ~ワンダーバトル編~ パーフェクトガイド	10月発売予定
Harobots (ハロボッツ) パーフェクトガイド	10月発売予定

当応募券を愛読者アンケートはがきに貼り、お送りいただいた方の中から抽選で毎月記念品を差しあげます。また、期間限定キャンペーン中は、この応募券がキャンペーンの応募券となります。詳しくは弊社のゲーム雑誌、もしくはホームページ(<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>)をご覧ください。

ソフトバンク パブリッシング
SOFT
BANK
Publishing

ISBN4-7973-1105-3

C0076 ¥980E

9784797311051

定価 本体980円 +税

1920076009808

TERRORS

テラーズ

©BANDAI 1999



及び WonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの商標です。