

「君が見た景色」サウンドノベル化プロジェクト

制作 : 令和2年5月11日完成
正式名称: 君が見た景色
形態 : サウンドノベル

この度は「君が着た景色」をプレイ頂き誠にありがとうございます。
感想やバグ報告は下記 HP かアドレスまでお願いいたします。

<更新履歴>

2020.05.18 ver1.04 CLOSE ボタン設置、メニュー画面調整
2020.05.15 ver1.03 誤記修正、演出の調整
2020.05.13 ver1.02 誤字修正、福音史家追加、バッジ機能追加
2020.05.12 ver1.01 完成

(C)2019-2020 yuuralia/All Rights Reserved.

☆1. 作者

吉田優蘭 (<https://yuuhi6284.wixsite.com/yuuralia>)

メール (syouhei_xenogears@hotmail.com)

感想・連絡フォーム (<https://my.formman.com/form/pc/UyW9QXZgajCybbEn/>)

☆2. 制作ツール

ティラノビルダーPro 製品版 (<https://b.tyrano.jp/>)

動作環境や、プライバシーポリシー、利用規約は「ノベルゲームコレクション」
様 (<https://novelgame.jp/>) に準拠いたします。

☆3. ゲームの操作方法

- ① 画面をクリックするか、Enter キーを押すと文章が表示されていきます
- ② 今回選択肢は存在しません。ご自身のペースで読み進めてください。
- ③ データのセーブは画面右下の「Save」を押して保存してください。
ロードは画面右下の「Load」を押して、保存した所から再開して下さい。
TOP 画面では「つづきから」をクリックして物語を再開してください
- ④ 本編中にメッセージ枠が表示されている状態で「右クリック」を押すと

枠が消えて、背景だけを見ることが出来ます。ご活用ください。
もしくは「CLOSE」のボタンを押してください。スマホの方は、
右フリック→背景を見る、で背景のみ表示されます。

- ⑤ この物語には、バックログに文章が追加される場合があります。
本編中には表示されない文章ですので、特定の効果音が鳴った時に
ぜひバックログを開いてみてください。主人公の心の声に分かります。
- ⑥ ⑤のシステムを「琴線に触れる」と作者は読んでいますが、これを
読まなくても物語を進めて行くことが出来ます。
まずは、本編のみのモノログをお楽しみいただいても構いません。
- ⑦ 読了後、最後のタイトル画面にて「福音史家」が選べます。
今回お借りしたBGM集が聞けますので、どうぞお聞きください。
-

☆4. 注意事項

本作品に含まれる画像、テキスト、効果音、BGMなど使用されているデータに
関しては、それぞれ作者およびフリー素材サイト様に著作権が所有されています。
無断転載・複製・抽出などいかなる違法行為は一切禁止しておりますのでご注意
下さい。

気になる素材、または資料などございましたら下記クレジットのリンク先を
ご参照ください。

本作品は1次創作でありフリープレイなので、自己責任でお読みください。
実況に関しては「可・歓迎」とさせていただきます。会話文無しの二人称小説という
世にも珍しい？形態ですので、全て独白（モノログ）としても読みやすい
かと思います。どうぞ、声に出して読んで頂けたら幸いです。
もちろん、SNSなどで読了報告・拡散は大歓迎です。

本作品が原因で何らかの損害や障害が発生したとしても制作者は一切の責任を
負わないものとします。

本件は本作品をダウンロードした時点で同意したものとみなします。

本作品はキャラクターの立ち絵が無い作品になります。イラストなど二次創作物
の公開は良識の範囲内で行っていただいて構いません。
その際はご一報頂けますと、今後の創作の励みになります。

☆5. クレジット表記

<効果音素材>

◇OtoLogic (<https://otologic.jp/>)

◇Wingless Seraph (<https://wingless-seraph.net/>)

◇くらげ工匠 (<http://www.kurage-kosho.info/index.html>)

◇On-Jin ～音人～ (<https://on-jin.com/>)

<音楽素材>

◇音の園 (<http://oto-no-sono.com/>)

・時を語る者

◇あおいとりのうた (<http://www.aointorinouta.com/index.html>)

・蝶番

・始りの欠片を拾う路

・稲穂の夏

・Silent Affection

・One's

◇DOVA-SYNDROME (<https://dova.s.jp/bgm/>)

・風の声 (shimtone)

・始まりと終わり (sakuno ken)

・紫苑—追憶— (カワサキヤスヒロ)

・一瞬の輝き (ゆうきわたる)

・それでも… (ISAO)

・コールドフィッシュ (かずち)

・HIRAHIRA (もっぴーさうんど)

<背景画像>

・unsplash (<https://unsplash.com/>)

・Photock (<https://www.photock.jp/>)

・ぱくたそ (<https://www.pakutaso.com/>)

・photoAC (<https://www.photo-ac.com/>)

・びたち—素材館 (<http://www.vita-chi.net/sozai1.htm>)

・Color-full Days (<https://season-freeillust.com/index.html>)

フラクタル1 咲乃さん

<https://www.pixiv.net/artworks/11735653>

フラクタル2 Jolliamさん

<https://www.pixiv.net/artworks/33705036>

フラクタル3 Aさん

<https://www.pixiv.net/artworks/38595239>

フラクタル4 輝月さん

<https://www.pixiv.net/artworks/30173618>

フラクタル5 ふらくたるなんたらさん
<https://www.pixiv.net/artworks/37043134>

フラクタル6 Joliam さん
<https://www.pixiv.net/artworks/34511383>

フラクタル7 akiran さん
<https://www.pixiv.net/artworks/21382454>

フラクタル8 ヤミノツキシさん
<https://www.pixiv.net/artworks/29725907>

フラクタル9 フォルテさん
<https://www.pixiv.net/artworks/37230920>

フラクタル10 輝月さん
<https://www.pixiv.net/artworks/29584885>

フラクタル11 まあむさん
<https://www.pixiv.net/artworks/30343801>

フラクタル12 13 Joliam さん
<https://www.pixiv.net/artworks/35085427>

<フォント>

- ・あんずもじ (http://www8.plala.or.jp/p_dolce/site3-1.html)
- ・みちます (http://www.masuseki.com/index.php?u=my_works/121003_mitimasu.htm)
- ・851マカポップ (<http://pm85122.onamae.jp/851mkpop.html>)
- ・あずきフォント (<http://azukifont.com/>)

☆6. 最後に

この物語は、選択肢の存在しない「サウンドノベル」という昔懐かしい形態です。そして、7年前に書いた習作をノベル化したものになります。

当時の気持ちをそのままに、大幅な改変を加えずに補足程度に留めております。

「文体」というのは作家性を表すと、どこかで聞いたことがあります。僕もそのとおりだと思っています。しかし、7年前の当時と今とでは心持ちも書き方も変わってくるものだと思います。極端に言えば、同じ自分であったとしても、作風や言い回しは変わってくるだろうと。なので、大幅に改変して今だからこそ書けるものに変える、という選択も出来ましたがあえて今回はそうはせず、当時の名残を残しつつ、前回の課題であったシステム面に注力することにしました。

「せめて、笑ってくれたなら」を読んでくださった方には、え？もう終わり？と

いう短さかと思いますが、また違った世界観をお楽しみ頂ければ幸いです。

今作のコンセプトとしましては、森・少女・ファンタジー・成長といった言葉が概念としてありました。そして、習作ならではの挑戦という意味では「二人称小説」「会話文は一切なし」という文章表現の幅も意識して執筆したものになります。拙い文章ではありますが、今作でもどこかに何か感じるものがあつたら幸いです。

半分は僕の妄想で、少しの心理学を添えて、ちょっぴり哲学も混ぜ込んでみたりした不思議な不思議な物語です。どうぞ、お楽しみください。

それから忘れてはならない「琴線に触れる」というシステムを導入しています。

「バックログを読む」という簡単な仕様です。これは、本編はモノログであるがゆえに、会話文などは一切入れておりません。すべて「語り部」の口調になります。全てが地の文、とも言い換えられます。そこから心情を察したり、どんな会話がなされていたのかを想像することはとても楽しいことだと僕は思います。

なので、一度はそのままモノログとしてお楽しみ頂いて、主人公エリスの心が動いた瞬間、琴線に触れたところでは不思議な効果音になるので2回目を読むときにちょっとだけエリスの心の内側を覗いてみるのはいかがでしょうか。

それによって、大きく世界が広がったり、隠されていた秘密が明かされることはありませんが、エリスも普通の女の子なんだよってということが少しだけ分かると思います。

この「琴線に触れる」というシステムは、読まなくてもさほど影響は無いかもしれませんが、しかしその「なんでもない」ことが、あなたの過去や未来に繋がる＝琴線に触れることになったら作者としてとても嬉しいです。

それでは、ぜひ何度も読み返して欲しい物語をお届けします。

この箱庭を今度はあなたへ送ります。ぜひお楽しみくださいね。