

的奏的 重連接 旅行

階層への誘いにおいて、彼女の視線に映る炬火

大学を卒業し、都心の会社で働きはじめたばかりの少女アオイ。残業に追われ、一人遅くまで職場のオフィスに残っていた。

何枚も重なった紙の束を、巨大なクリップで留めながら彼女は思う。

「下手く行かないことばかりだな。」

見通しの良すぎるフラットなオフィスの環境は、様々な情報が五感を通して嫌でも入ってくる故、彼女の神経は常に張り詰め通っていた。

アオイが働くフロアの中層階にはフロア全体を見渡せる部長の部屋があり、常に監視されているような気分になる。同僚や上司の直接的すぎる視線に晒され疲弊したアオイには、人影のない残業のほうに気が来て、心地よかった。

やっと仕事が一段落し、帰り支度を始める。終電に間に合うだろうかという不安と、やっと退社出来るという開放感の入り混じった複雑な気持ちであったが、やはり嬉しさが勝り、思わず誰もいない社内ですきップをする。

外に出てスント冷え切った空気を鼻から肺に思いつきり吸い込む。夜間などという言葉はこのオフィス街には似つかず、巨木を思わせるビルが天を突きめけ、煙々と明かりを灯している。

街に灯る等間隔の明かりが、無眼に伸びていき、ビルの間隙に消えていく。いつもの景色だ。

時計の針は〇時を過ぎていた。終電には間に合うが、今日の気分では、とても駅まで走る気にはなれなかった。

コンビニエンスストアに入り、350mlの出ビールを買う。駅まで徒歩10分、間に合わなくとも良い。いつも上司や同僚の視線に晒され、何かに追われ続け、ストレスばかりの状況に嫌気が差したのだろうか。どうやら投げやりな気分になっているようだ。

ビールを飲みながらいつものとは違うルートで駅を目指す。ふらふらと歩いていると、ふと異様な雰囲気で屹立するビルが目が止まった。

「こんなビル、あつたかな…？」

なにやら見かけないビルとビルの間がぼおつと明るく光っている。

酔ったせいだろうか。アオイは、誘われるように、そのビルの間隙に入ってしまった……。

ゲームシステム

いつだかどこか分からないような仮想空間に迷い込んだ少女アオイが、建物の中を探索するゲームです。建物内部には、青色のロボットが徘徊しており、ロボットに見つかってしまうと、建物から排除されてしまいます。ロボットに見つからないように、空間の段差や家具等をうまく利用して、探索を進めて下さい。

タイトルメニュー



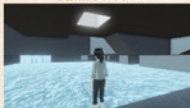
ゲームスタート時の画面です。任意の Key を押す、またはマウスをクリックするとゲームが始まります。途中でゲームを進めた後に START ボタン (ESC) を押すことで、この画面に戻ります。その際、また何かの Key を押せば、続きからプレイすることが可能となります。最初からプレイする際は、SELECT ボタンを押すまたはゲームを再起動して下さい。

椅子に座る

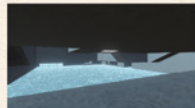


特定の椅子の前で△ボタン (左 Shift キー) を押すと、座る事ができます。ある条件下では、ロボットに見つかっても建物から排除されません。空間に点在する家具とその配置にどのような効果があるのかを考えながらゲームをプレイするのも楽しいかもしれません。

視点切り替え



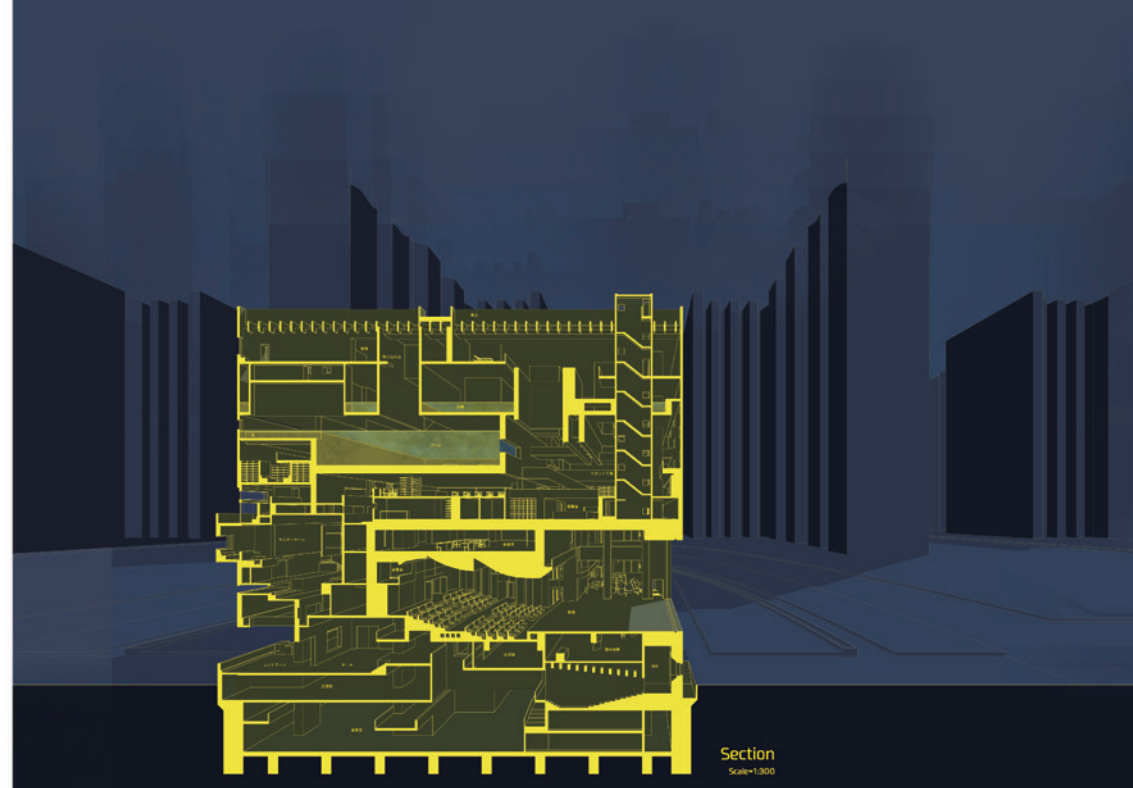
3人称視点



1人称視点

○(Enter キー) を押すと、1人称視点と3人称視点を切り替えることが出来ます。1人称視点は没入感があります。3人称視点はロボットと少女アオイの位置関係の把握がし易いでしょう。状況に応じて、使い分けると良いかもしれません。

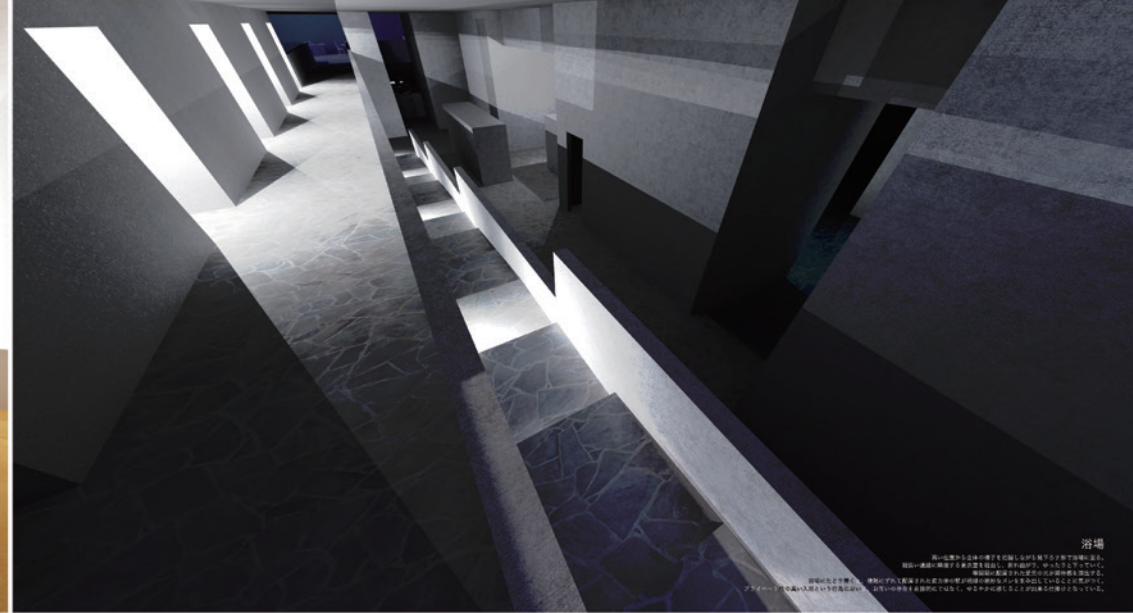
操作方法





住空間

居住空間としての特長とするには、家具・インテリアを際立たせることが重要である。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



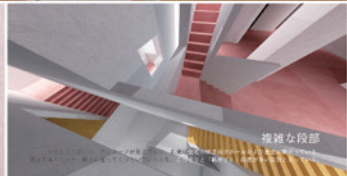
浴場

高い天井と広さの両方を確保し、開放的な空間を実現。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



裏側からの眺め

裏側からの眺め。明るく開放的な空間が印象的。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



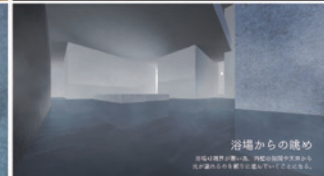
複雑な段部

複雑な段部。空間の個性を際立たせる重要な要素。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



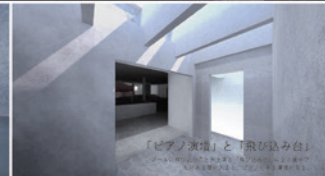
椅子に座り曲を聞く

椅子に座り曲を聞く。空間の個性を際立たせる重要な要素。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



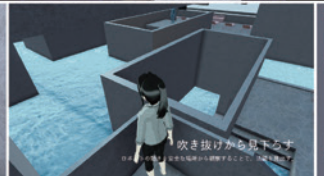
浴場からの眺め

浴場からの眺め。開放的な空間が印象的。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



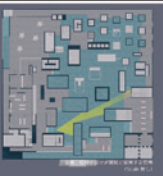
「ピアノ演習」と「飛び込み台」

「ピアノ演習」と「飛び込み台」。空間の個性を際立たせる重要な要素。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



吹き抜けから見下ろす

吹き抜けから見下ろす。空間の個性を際立たせる重要な要素。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。

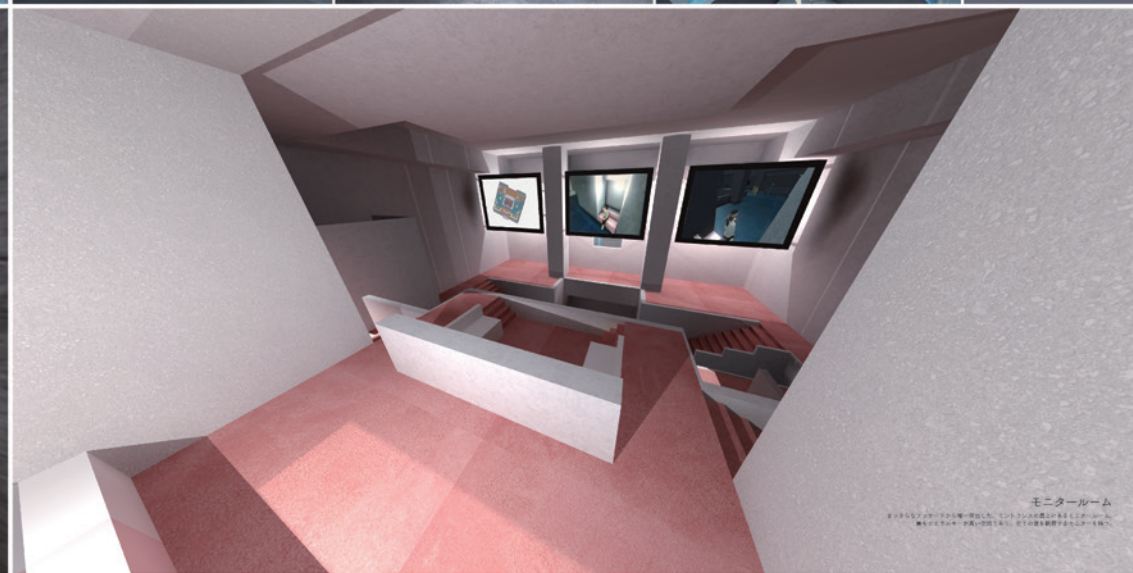


平面図



「ホール」と「プール」に挟まれた通路

「ホール」と「プール」に挟まれた通路。空間の個性を際立たせる重要な要素。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



モニタールーム

モニタールーム。空間の個性を際立たせる重要な要素。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



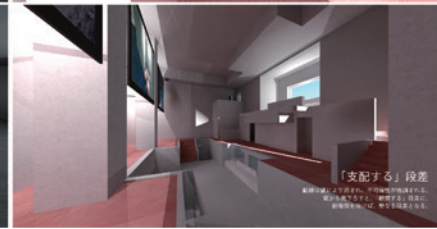
「ホール」

「ホール」。空間の個性を際立たせる重要な要素。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



「プール」

「プール」。空間の個性を際立たせる重要な要素。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



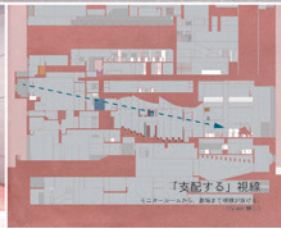
「支配する」段差

「支配する」段差。空間の個性を際立たせる重要な要素。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



座っている状態からの眺め

座っている状態からの眺め。空間の個性を際立たせる重要な要素。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。



「支配する」視線

「支配する」視線。空間の個性を際立たせる重要な要素。照明の演出が、空間の印象を決定づける。この空間は、機能性だけでなく、生活感や居心地を重視して設計された。家具の配置や照明の設計が、空間の個性を際立たせている。居住空間としての魅力を高めることができた。