



作品概要

ファイル名 : 01#作品概要.pdf

ページ数 : 24



目次

- 1 . ゲーム概要（内容） : ゲームの基本情報を記載。
- 2 . ゲーム概要（プレイ人数） : プレイ人数を記載。（以降の情報はネタバレになるので注意）
- 3 . ゲーム概要（難易度） : 難易度について記載。（ヒントの有無、即死要素の有無等）
- 4 . ゲーム概要（事前読み込み） : 事前読み込みの必要性を記載。（NPCを扱う為の情報等）
- 5 . ゲーム概要（環境） : プレイ環境についての記載。
- 6 . ゲーム概要（キャラクターシートの制限） : キャラクターシート作成時の注意事項を記載。
- 7 . ゲーム概要（キャラクターシートの技能） : 推奨技能、非推奨技能の記載。
- 8 . ゲーム概要（キーパーのポイント） : キーパーの心構えを記載。
- 9 . ゲーム概要（プレイヤーのポイント） : プレイヤーの心構えを記載。
- 10 . ゲーム概要（シナリオチャートについて） : シナリオの流れを記載。
- 11 . ゲーム概要（ゲームの流れ） : ゲームの動かし方を流れに沿って記載。
- 12 . その他のゲーム説明 : その他、注意事項を記載。

ゲーム概要（内容）

- ジャンル：クトゥルフ神話TRPG
- 時代背景：現代
- 探索場所：異界
- 傾向：協力型脱出ゲーム
- 戦闘有無：あり
- 対立要素：多少あり（仲違いさせたり、同士討ちさせるような罠がある）
- 秘匿要素：なし
- 雰囲気：不気味、狂気、お洒落、綺麗
- 改変：あり（ゲームがやりやすいよう自由に編集可）

ゲーム概要（プレイ人数）

- キーパー（K P） : 1 人必須
- プレイヤー（P L） : 2 ～ 4 人推奨

※ 「協力型脱出ゲーム」である為、プレイヤーが多い程、難易度は低下する。

※ 探索場所は狭い為、プレイヤーが多すぎると一人一人の役割が極端に減る。



※ 以降、ネタバレ注意

プレイヤーとして参加する方は、
以降の情報を参照するのは控えるよう、お願い致します。

ゲーム概要（難易度）

■ 難易度：優しめ

■ 死亡率：低め

※ ヒントは多め。

※ 時間経過で自動脱出の為、謎解きの失敗で全員死亡ケースは存在しない。

※ 「即死要素」は無し。

※ 過度に暗いバッドエンド等はないが、NPCの死亡あり。

※ 正気度ロールは多め。（狂気に陥る可能性もあり）

※ 戦闘は確定で発生。敵はプレイヤーが十分に撃退できる強さ。

ゲーム概要（事前読み込み）

- キーパー : シナリオの事前読み込みが「**必須**」
- プレイヤー : 事前に読み込む資料は「無し」

※ 質疑応答が可能なNPCは存在しない。

ただしプレイヤーの行動で反応したり挙動が変わるNPCがいる為、注意。

ゲーム概要（環境）

- 通話の有無：ボイスセッション推奨
- 事前準備：「ココフォリア」の盤面データあり

※「ココフォリア」を使用するかは任意。

配布データのみでゲームは可能だが、「ココフォリア」の使用を推奨。

ゲーム概要（キャラクターシートの制限）

- 作成制限：「現代」かつ「デパートへの買い物」に違和感が無いキャラであること。
- 超能力：「無し」推奨。
- 近代兵器：「無し」推奨。
- 相関関係：身内でも初対面でもOK。

※ 導入で使用する舞台が「大型デパート」である為、予め全プレイヤーに舞台の説明をして、違和感の無いキャラクター作りをして貰う方がスムーズに話が進められると思います。

※ メイン舞台は「地球」では無い為、

強すぎる近代兵器は最悪「此处では使えない」という理由で使用不能にして問題ありません。

ゲーム概要（キャラクターシートの技能）

- 必須技能　： 特に無し
- 非推奨技能： 「修理」、「操作」、「運転」を使う想定は無い
- 推奨技能　：
 - ・ 目星　　： 探索がメインなので常に使う事となる。
 - ・ 戦闘技能： 戦闘パートがある為、戦える人はある程度必要。

ゲーム概要（キーパーのポイント）

■ 重要ポイント 1：NPCの情報

- ・ **キーパーは謎解きの方法を把握しておく必要がある。**
- ・ キーパーは「戦闘パート」のルールを把握しておく必要がある。

■ 重要ポイント 2：ヒントのばら撒き

- ・ 制限時間があるシナリオの為、状況に応じてヒントを出していく判断が必要。

※ 各謎解きにヒントは用意している為、追加のヒントをプレイヤーに授けるかはキーパーの裁量次第。

ゲーム概要（プレイヤーのポイント）

■ 重要ポイント 1：探索力が試される

- ・ 脱出する為のヒントを大量に散りばめている為、探索必須。
- ・ 探索可能箇所が多いかつ時間制限もある為、効率的な探索が出来る人物は有利。

■ 重要ポイント 2：時には力業

- ・ 力業で切り抜けられる要素を多数盛り込んでいる。
- ・ ヒントが無くとも、発想次第で切り抜けられるかもしれない。

ゲーム概要（シナリオチャートの資料）

- ・ 本作品は「シナリオチャート」毎に、ファイルを分けている。
- ・ キーパーはチャートへ到達する毎に、該当のファイルを確認しながら進行を行う。

■ チャートファイルの内容

- ・ チャートの概要
- ・ 場面毎の「台本」
- ・ 「技能」使用時の挙動

ゲーム概要（シナリオチャートの種類）

以下は本シナリオの各チャート。（以降のページで概要を記載する）

1 番から順にチャートを進めていく。

1. 「オープニング」
2. 「異界」※メインの舞台
3. 「戦闘パート」
4. 「エンディング」

ゲーム概要（シナリオチャートの概要（１））

■ チャートの概要「オープニング」

- ・ 物語の始まり。
- ・ 新しく建てられた「大型デパート」で各々買い物を楽しんでいる設定。
- ・ 自己紹介などは異変直後や、エレベーターに全員が乗り込んだ時点で行う事を推奨する。
- ・ このチャートは安全で死亡する要因等は一切無い。

ゲーム概要（シナリオチャートの概要（２））

■ チャートの概要「異界」

- ・ 物語のメイン舞台。
- ・ 本シナリオは「異界」からの脱出を目指す。
- ・ ココフォリアの情報は全て本チャートの情報となる。
- ・ 本チャートがシナリオの８、９割を占める。
- ・ 脱出の為の謎解きがある。

ゲーム概要（シナリオチャートの概要（3））

■ チャートの概要「戦闘パート」

- ・ 謎解き後に必ず差し込まれる戦闘パート
- ・ 襲ってくる化け物を撃退して初めて脱出となる。
- ・ 戦闘パートはルールが特殊な為、注意が必要。

ゲーム概要（シナリオチャートの概要（４））

■ チャートの概要「エンディング」

- ・ 物語の終着点。
- ・ チャート3「戦闘パート」終了後に「大型デパート」に戻ってくる。
- ・ エンディング分岐は「計7つ」。

ゲーム概要（ゲームの流れ（事前準備））

全資料読み込み

← 「K P 用資料」は読み込み必須

部屋設定

← 「ココフォリア」と付属の部屋データの使用を推奨

立ち絵設定

← 各自必要だと判断した場合は、別途素材が必要

BGM設定

← 各自必要だと判断した場合は、別途素材が必要

ゲーム概要（ゲームの流れ（プレイ中））

キャラクターシート
作成

← K P 主導で各自行う

オープニング

← 「02#チャート_01_オープニング.pdf」を元に行う。

本編

← 「02#チャート_02_異界.pdf」を元に行う。（**シナリオの8、9割を占める**）

戦闘パート

← 「02#チャート_03_戦闘パート.pdf」を元に行う。

エンディング

← 「02#チャート_04_エンディング.pdf」を元に行う。

解説・感想戦

← 「05#解説.pdf」を元に行う。

ゲーム説明（ココフォリアの使い方（１））

■ ココフォリアの部屋データの使い方

ココフォリアを使う場合の部屋データは「03_ココフォリア用zip」に配置。

フォルダ内の「room.zip」を、ココフォリア画面にドラッグアンドドロップするだけです。

■ 「pdf」ファイルの活用

情報パネルに「詳細のpdfファイル」を紐づける事が出来ます。

対象のpdfファイルを直接開ける為、便利ですがやや複雑な方法となります。

※ココフォリアの使い方に関しては、本ファイルでは割愛させていただきます。

予めご了承ください。

ゲーム説明（その他注意点（１））

■ 情報量について

本シナリオはココフォリア上の「情報パネル」から確認できる情報以外にも
沢山の情報が溢れております。

「情報パネル」の数が「２０個」なので、勘違いしやすい部分です。注意しましょう。

※ ゲームが始まる前にこの件をプレイヤーに伝えておくと、誤認が減ると思います。

アイテムも同様です。

「情報パネル」に書かれていないアイテムも多数存在する為、
情報量の限界をココフォリアの盤面で測らないようにしましょう。

ゲーム説明（その他注意点（2））

■ 本作品のタイトルについて

タイトルの「昇降機」の部分が若干ネタバレになってしまう可能性があります。
完全に先入観無しでプレイヤーを楽しませたい場合は、
タイトルを伏せてのプレイがオススメです。

■ 資料に出てくる省略文字について

- ・「クリ」：クリティカル
- ・「ハ上」：ダイスロールの「ハード成功」以上を指します。

つまり、ハード成功、イクストリーム成功、クリティカル全て含む場合を指します。）

ゲーム説明（改変について）

改変してゲームを回すこと自体はOKです。

舞台、エンディング、NPC、描写、戦闘ルール等、自由に変更してください。

しかし、変更が多ければ多い程、不都合が起きやすくなります。ご注意ください。

※ 特に本作は「NPCの立ち絵」と「BGM」を収録しておりません。

場合によって上記が欲しいという方は、各自ご用意の程、宜しくお願い致します。