



Stage.0
『目覚めた部屋』

情報カード

Stage.0
『目覚めた部屋』



部屋全体がコンクリートで
作られており、どこか冷た
い雰囲気を感じる。



Stage.0
『目覚めた部屋』

情報カード

Stage.0
『目覚めた部屋』



遮断性がいいのか、雑音が
しない。



Stage.0
『学習机』

情報カード

Stage.0
『学習机』



変哲もないただの学習机。
使い込まれているのか、細
かな汚れや傷跡が確認でき
る。



Stage.0
『PC』

情報カード

Stage.0
『PC』



電源がついてない。外傷が
見られないため、壊れては
いないようだ。



Stage.0
『PC』

情報カード

Stage.0
『PC』



音がしない。
電源がついていないようだ。



Stage.0
『デスクトップ』

情報カード

Stage.0
『PC』

デスクトップ



デスクトップ上に、フォル
ダが1つだけある。



Stage.0
『乱雑に積まれた本』

情報カード

Stage.0
『乱雑に積まれた本』



年季の入った本ばかりで、
タイトルや本文が掠れてい
る。



Stage.0
『扉』

情報カード

Stage.0
『扉』



コンクリートの部屋に似つかわ
しくない黒い扉。
鍵がかかっている様子はない
が、開かない。



Stage.0
『扉』

情報カード

Stage.0
『扉』



とても厚い扉なのか、
向こう側の音は聞こえない。



Stage.0
『少女 A』

情報カード

Stage.0
『少女 A』



15~18 歳ほどだと感じる。
少女 B と歳はそれほど変わらないように見えるが、どこか幼い
雰囲気を持つ少女。
落ち着きがなく、一目見ただけ
でも活発だとわかる。



Stage.0
『少女 A』

情報カード

Stage.0
『少女 A』



「ついてきてくれるかなあ」
と少女 B に耳打ちしている
のが聞こえる。



Stage.0
『少女 B』

情報カード

Stage.0
『少女 B』



15~18 歳ほどだと感じる。少女
A と歳はそれほど変わらないよ
うに見えるが、大人びた雰囲気
を持つ少女。一目見ただけでも
とても落ち着きがあることがわ
かる。
顔や体に包帯を巻いている。



Stage.0
『少女 B』

情報カード

Stage.0
『少女 B』



「私たちは案内人ですから。
連れて行くしかありません」
と小声で話しているのが聞
こえる。



Stage.1
『第一の部屋』

情報カード

Stage.1
『第一の部屋』



コンクリート性の部屋なのは変
わらないが、前室と比べておも
ちゃや人形まで、遊ぶ道具が増
えていることに気が付く。
部屋の奥にある 2 つの扉は相違
がなく、少女 2 人がそれぞれの
扉の前に立っている。



Stage.1
『第一の部屋』

情報カード

Stage.1
『第一の部屋』



どこからか、かすかに音が
聞こえる。



Stage.1
『おもちゃ箱』

情報カード

Stage.1
『おもちゃ箱』



なんの変哲もない、手のひらに
収まる小さな可愛い人形が
たくさん入っている。



Stage.1
『おもちゃ箱』

情報カード

Stage.1
『おもちゃ箱』



なんの音もしない、普通の
人形。



Stage.1
『列車のおもちゃ』

情報カード

Stage.1
『列車のおもちゃ』



電池で動くタイプのおもちゃの
ようだ。
列車はレールの上に置かれてい
る。



Stage.1
『扉』

情報カード

Stage.1
『扉』



隣合わせにある同じデザイン、
同じ大きさの扉。



Stage.2-1
『第二の部屋 -1』

情報カード

Stage.2-1
『第二の部屋 -1』



真っ白な部屋。
白いペンキで隅々まで塗りつぶ
されたように、床や壁、天井ま
でもが白に埋め尽くされてい
る。



Stage.2-1
『第二の部屋 -1』

情報カード

Stage.2-1
『第二の部屋 -1』



静かな空間で、音がしない。



Stage.2-1
『ショーケース』

情報カード

Stage.2-1
『ショーケース』



150cm ほどの縦型のショーケー
ス。ジュエリーショップで見か
けるネックレスの展示ケースの
ようなもの。
中には、ボタンがある。



Stage.2-1
『張り紙』

情報カード

Stage.2-1
『張り紙』



アルバイト募集！とデカデカと
書かれているチラシ。



Stage.2-1
『扉』

情報カード

Stage.2-1
『扉』



隣合わせにある同じデザイン、
同じ大きさの扉。
この部屋と同じく、真っ白に染
まっている。



Stage.2-1
『扉』

情報カード

Stage.2-1
『扉』



特になにも聞こえない。



Stage.2-2
『第二の部屋 -2』

情報カード

Stage.2-2
『第二の部屋 -2』



不気味なほどまでに赤く染まっ
た部屋。
他の部屋と比べて、暖かいよう
な気がする。
部屋の真ん中に大きなシミがあ
る。



Stage.2-2
『第二の部屋 -2』

情報カード

Stage.2-2
『第二の部屋 -2』



不定期に、小さく”こぼっ”
と音が聞こえる。



Stage.2-2
『バイオリン』

情報カード

Stage.2-2
『バイオリン』



この部屋に似つかわしくないバイオリン。
このバイオリンだけは赤く染まっていない。



Stage.2-2
『バイオリン』

情報カード

Stage.2-2
『バイオリン』



指で弦を弾くと、ピンッと音になる。



Stage.2-2
『紐』

情報カード

Stage.2-2
『紐』



部屋の天井の真ん中から垂れ下がっている1本の紐。



Stage.2-2
『扉』

情報カード

Stage.2-2
『扉』



隣合わせにある同じデザイン、同じ大きさの扉。
この部屋と同じく、真っ白に染まっている。



Stage.2-2
『扉』

情報カード

Stage.2-2
『扉』



特になにも聞こえない。



Stage.3
『第三の部屋』

情報カード

Stage.3
『第三の部屋』



浜辺のような部屋。
床には砂があり、船の模型が置かれた部分は、海のように青いライトが照らされ、揺らめいている。
部屋全体を見渡しても、壁1面に海の風景が描かれている。



Stage.3
『第三の部屋』

情報カード

Stage.3
『第三の部屋』



スピーカーらしきものは見当たらないが、どこからか海のさざなみが聞こえる。



Stage.3
『砂』

情報カード

Stage.3
『砂』



この部屋全体に敷き詰められたもの。
感触としては、浜辺に近い。
室内であるため、温度は感じない。



Stage.3
『壊れた船の模型』

情報カード

Stage.3
『壊れた船の模型』



自分たちの背丈ほどある大きな模型。
模型は部分的に壊れている。



Stage.3
『壊れた船の模型』

情報カード

Stage.3
『壊れた船の模型』



部屋に響くさざなみの音が
聞こえるだけで、模型から
はなにも聞こえない。



Stage.3
『壁』

情報カード

Stage.3
『壁』



今までとは異なり、扉が見当た
らない。
見渡しても、すべての壁に海の
風景が描かれているだけであ
る。



Stage.0
『目覚めた部屋』
技能成功

情報カード

Stage.0
『目覚めた部屋』
技能成功



天井に照明がついているため暗くはないが、窓がなく、外の様子を確認することはできない。



Stage.0
『目覚めた部屋』
技能成功

情報カード

Stage.0
『目覚めた部屋』
技能成功



壁を叩くと、扉のある壁だけ音が違うのがわかる。この先に、なにか空間がありそうだ。



Stage.0
『学習机』
技能成功

情報カード

Stage.0
『学習机』
技能成功



机の裏に、小さくなにか書かれている。拡大できるものがあれば、詳しくわかりそうだ。

[持ち物カード]
「鉛筆」 入手



Stage.0
『PC』
技能成功

情報カード

Stage.0
『PC』
技能成功



PCを開いて隅々まで見てみるが、やはり壊れていない。電源ボタンを押せば問題なく電源が付きそうだ。



Stage.0
『PC』
技能成功

情報カード

Stage.0
『PC』
技能成功



耳を近づけてみるが、異音はしない。問題なく電源が付きそうだ。



Stage.0
『デスクトップ』
技能成功

情報カード

Stage.0
『PC』
デスクトップ
技能成功



フォルダの中に、テキストメモがたくさんある。中身を確認するが、{g94f...}など、意味のわからない文字が羅列されている。



Stage.0
『乱雑に積まれた本』
技能成功

情報カード

Stage.0
『乱雑に積まれた本』
技能成功



すべての本に、鉛筆で直接書き込んだ後のようなものが見える。消されてしまっているため、内容はわからない。なにかで文字を浮かき出させることができないだろうか。



Stage.0
『扉』
技能成功

情報カード

Stage.0
『扉』
技能成功



どこか重々しさを感じる。押しも引いてもびくともしない。



Stage.0
『扉』
技能成功

情報カード

Stage.0
『扉』
技能成功




耳を扉に当てると、向こう側から微かに音がするのがわかる。



Stage.0
『少女 A』
技能成功

情報カード




Stage.0
『少女 A』
技能成功

雰囲気は真逆だが、少女 B にどことなく似ている気がする。




Stage.0
『少女 A』
技能成功

情報カード




Stage.0
『少女 A』
技能成功

「元の場所に戻すためのお手伝い、頑張る！」と小声で意気込んでいるのが聞こえた。



Stage.0
『少女 B』
技能成功

情報カード




Stage.0
『少女 B』
技能成功

雰囲気は真逆だが、少女 A にどことなく似ている気がする。



Stage.0
『少女 B』
技能成功

情報カード




Stage.0
『少女 B』
技能成功

「彼らを元の場に戻すために、私たちはいるのですから」と少女 A に諭していたのが聞こえた。



Stage.1
『第一の部屋』
技能成功

情報カード




Stage.1
『第一の部屋』
技能成功

子供部屋だろうと察する。また、おもちゃの種類から幼稚園など幼い子供の部屋なのではないかと感じるかもしれない。



Stage.1
『第一の部屋』
技能成功

情報カード




Stage.1
『第一の部屋』
技能成功

部屋に反響していて、音のする方は特定できないが「シュッシュュツ」と聞こえることがわかる。



Stage.1
『おもちゃ箱』
技能成功

情報カード



Stage.1
『おもちゃ箱』
技能成功


足や腕が可動式となっていて、人間から動物までぱっと見でも様々な種類の人形があることがわかる。

[持ち物カード]
「メガホン」 入手



Stage.1
『おもちゃ箱』
技能成功

情報カード




Stage.1
『おもちゃ箱』
技能成功

人形を振ると、ぴちゃぴちゃと音が鳴る。



Stage.1
『列車のおもちゃ』
技能成功

情報カード



Stage.1
『列車のおもちゃ』
技能成功

レールはよくある自由に組めるレールのようなだ。遊ばれた形跡があり、単純なコースが作られている。



Stage.1
『扉』
技能成功

情報カード

Stage.1
『扉』
技能成功



あまりにも酷似しているため、
気味が悪く感じる。



Stage.2-1
『第二の部屋 -1』
技能成功

情報カード

Stage.2-2
『第二の部屋 -2』
技能成功



部屋の真ん中にあるシミの上部
左右から、扉に向かって繋がっ
ているような跡があることがわ
かる。
[持ち物カード]
「液体の入った小瓶」 入手



Stage.2-1
『第二の部屋 -1』
技能成功

情報カード

Stage.2-1
『扉』
技能成功



扉を叩くと、乾いた音にな
る。この先は、大きな部屋
に繋がっているのかもしれ
ない。



Stage.2-1
『ショーケース』
技能成功

情報カード

Stage.2-1
『ショーケース』
技能成功



変哲もない赤いボタンだ。
触ってはいけないと言われて
も、触りたくなってしまうよう
な、シンプル故に好奇心が駆ら
れる。
小さな鍵穴がある。



Stage.2-1
『張り紙』
技能成功

情報カード

Stage.2-1
『張り紙』
技能成功



隅々まで見ると、高額！一瞬で
100万円！？と、胡散臭さが溢
れている。



Stage.2-1
『扉』
技能成功

情報カード

Stage.2-1
『扉』
技能成功



前室と作りは同じようだ。
開けようとしても開くことはな
い。



Stage.2-1
『扉』
技能成功

情報カード

Stage.2-1
『扉』
技能成功



扉を叩くと、乾いた音にな
る。この先は、大きな部屋
に繋がっているのかもしれ
ない。



Stage.2-2
『第二の部屋 -2』
技能成功

情報カード

Stage.2-2
『第二の部屋 -2』
技能成功



部屋の真ん中にあるシミの上部
左右から、扉に向かって繋がっ
ているような跡があることがわ
かる。
[持ち物カード]
「液体の入った小瓶」 入手



Stage.2-2
『第二の部屋 -2』
技能成功

情報カード

Stage.2-2
『第二の部屋 -2』
技能成功



水音が聞こえる。
聞こえたこぼっという音が
水中で空気が吐かれた音だ
と気づく。



Stage.2-2
『バイオリン』
技能成功

情報カード

Stage.2-2
『バイオリン』
技能成功



使い込まれているが、新品のような輝きがある。
素人目にみても大切に扱われていることがわかるだろう。



Stage.2-2
『バイオリン』
技能成功

情報カード

Stage.2-2
『バイオリン』
技能成功



指で弾いた音が、響きが良く、豊かな音だと気づく。



Stage.2-2
『紐』
技能成功

情報カード

Stage.2-2
『紐』
技能成功



触ってみると、どこか生暖かいような気がする。
刃物があれば切れそうだ。



Stage.2-2
『扉』
技能成功

情報カード

Stage.2-2
『扉』
技能成功



前室と作りは同じようだ。
開けようとしても開くことはない。



Stage.2-2
『扉』
技能成功

情報カード

Stage.2-2
『扉』
技能成功



扉を叩くと、乾いた音になる。この先は、大きな部屋に繋がっているのかもしれない。



Stage.3
『第三の部屋』
技能成功

情報カード

Stage.3
『第三の部屋』
技能成功



なにか今までの部屋とはなにかが異なると感じる。
この違和感を払拭できるものがあれば正体がわかるだろうか。



Stage.3
『第三の部屋』
技能成功

情報カード

Stage.3
『第三の部屋』
技能成功



さざなみとは別の音が時々聞こえる。



Stage.3
『砂』
技能成功

情報カード

Stage.3
『砂』
技能成功



キラキラしていて、星の形をした砂だ。
とても綺麗で目を奪われる。
なにか入れ物があれば持っていきそう。



Stage.3
『壊れた船の模型』
技能成功

情報カード

Stage.3
『壊れた船の模型』
技能成功



新品のように綺麗な部分と、壊れたまま放置されたボロボロの部分との対比が激しい。



Stage.3
『壊れた船の模型』
技能成功

情報カード

Stage.3
『壊れた船の模型』
技能成功



なにか音が聞こえたような
気がしたが、静かにしても
なにも聞こえない。
音が聞けるものがあれば、
詳しくわかるだろうか。



Stage.3
『壁』
技能成功

情報カード

Stage.3
『壁』
技能成功




自分が今見ているのは、間違い
なく部屋の壁だが、なにか違和
感を抱く。



Stage.0
『目覚めた部屋』
クリティカル

情報カード

Stage.0
『目覚めた部屋』
クリティカル




異様なほどに物が少なく、7
畳ほどの部屋がより広く感
じる。



Stage.0
『目覚めた部屋』
クリティカル

情報カード

Stage.0
『目覚めた部屋』
クリティカル




外の音や雑音がなにも聞こ
えない。遮断性がいいにし
ても、ここまで聞こえない
ことなどあるのだろうか。




Stage.0
『学習机』
クリティカル

情報カード

Stage.0
『学習机』
クリティカル




引っ掻き傷のような傷があ
るのがわかる。



Stage.0
『PC』
クリティカル

情報カード

Stage.0
『PC』
クリティカル




あまり触られてないのか、
新品のようにピカピカして
いる。




Stage.0
『PC』
クリティカル

情報カード

Stage.0
『PC』
クリティカル




キーボードを叩くといくつ
かのキーボードがすり減っ
ていて音が異なるがわかる。
特に、7、9、Eのキーボード
が大きく音が異なる。



Stage.0
『デスクトップ』
クリティカル

情報カード

Stage.0
『PC』
デスクトップ
クリティカル




左上に1014、1015と順に並
んでいるのがわかる。
本文の内容はわからないが、
左上の数字は日付を意味し
ているのだろう。



Stage.0
『乱雑に積まれた本』
クリティカル

情報カード

Stage.0
『乱雑に積まれた本』
クリティカル




よく見ると、表紙に“2さいか
らのてつがく”“面白い哲学の世
界”“哲学の意味”などが書か
れ、哲学の本ばかりだと分かる。
簡単な書籍から、難しそうな書
籍まで数多くある。



Stage.0
『扉』
クリティカル

情報カード

Stage.0
『扉』
クリティカル




扉の向こう側になにかありそう
だ。そのせいで開かないのかも
しれない。



Stage.0
『扉』
クリティカル

情報カード

Stage.0
『扉』
クリティカル



向こう側から、誰かの話し
声が聞こえる。
話の内容まではわからない
が、複数人がいるのだろう。



Stage.1
『第一の部屋』
クリティカル

情報カード

Stage.1
『第一の部屋』
クリティカル



先程の部屋とは打って変わって、遊ぶものしか置かれておらず、学習部屋と遊び場が完全に区別されていたことがわかる。



Stage.1
『第一の部屋』
クリティカル

情報カード

Stage.1
『第一の部屋』
クリティカル



その音の正体が、蒸気機関車の汽笛の音だと気づく。



Stage.1
『おもちゃ箱』
クリティカル

情報カード

Stage.1
『おもちゃ箱』
クリティカル



よく見るとどこかにぶつけたのか、片腕が取れていたり両足がなくなっていたりと、傷ついた人形が数体あることがわかる。



Stage.1
『おもちゃ箱』
クリティカル

情報カード

Stage.1
『おもちゃ箱』
クリティカル



人形に耳を当てると、鼓動を打っているのが聞こえる。



Stage.1
『列車のおもちゃ』
クリティカル

情報カード

Stage.1
『列車のおもちゃ』
クリティカル



コースの先は、ふたつに分かれている。
そのレールの上には、5つの人形が置かれているレールと1つの人形が置かれているレールがある。



Stage.1
『扉』
クリティカル

情報カード

Stage.1
『扉』
クリティカル



少女がそれぞれの扉の前に立っている。
どちらか片方へ進めと、選択を迫られているように感じる。



Stage.2-1
『第二の部屋 -1』
クリティカル

情報カード

Stage.2-1
『第二の部屋 -1』
クリティカル



現実味がなく、どこか歪空間に飛ばされたような感覚に陥りそうになる。



Stage.2-1
『第二の部屋 -1』
クリティカル

情報カード

Stage.2-1
『第二の部屋 -1』
クリティカル



他人の音が聞こえない。
会話をしているときは問題なく聞こえているが、相手が探索しているときの雑音、息遣いなどが全く聞こえない。現実世界ではないだろうと、嫌にでも察してしまう。



Stage.2-1
『ショーケース』
クリティカル

情報カード

Stage.2-1
『ショーケース』
クリティカル




このボタンは、高価なものなのか、それとも人知を超えた触れてはいけないものなのか。
どちらにも感じられる、不思議なボタンだ。



Stage.2-1
『張り紙』
クリティカル

情報カード

Stage.2-1
『張り紙』
クリティカル




「安全な場で期間を過ごすだけ、記憶はなくなるので体感一瞬でアルバイト完了です！」と書かれている。



Stage.2-1
『扉』
クリティカル

情報カード

Stage.2-1
『扉』
クリティカル




前室と全く同じ扉、同じ位置にある。



Stage.2-1
『扉』
クリティカル

情報カード

Stage.2-1
『扉』
クリティカル




左右の扉を叩くと、音の響き方が同じことだとわかる。



Stage.2-2
『第二の部屋 -2』
クリティカル

情報カード

Stage.2-2
『第二の部屋 -2』
クリティカル




シミの形がどこかで見たことのある形だ。
過去、学校の保健体育で習っただろう。



Stage.2-2
『第二の部屋 -2』
クリティカル

情報カード

Stage.2-2
『第二の部屋 -2』
クリティカル




シミの形がどこかで見たことのある形だ。
過去、学校の保健体育で習っただろう。



Stage.2-2
『バイオリン』
クリティカル

情報カード

Stage.2-2
『バイオリン』
クリティカル




ヨーロッパ製と書かれている。
バイオリン自体高価なものだが、このバイオリンはそれよりもっと高価なものだ。



Stage.2-2
『バイオリン』
クリティカル

情報カード

Stage.2-2
『バイオリン』
クリティカル




指で弾いただけでも音の響きがよく、高価なものだとわかる。



Stage.2-2
『紐』
クリティカル

情報カード

Stage.2-2
『紐』
クリティカル




部屋のシミと繋がっているように見える。



Stage.2-2
『扉』
クリティカル

情報カード

Stage.2-2
『扉』
クリティカル



前室と全く同じ扉、同じ位置にある。

