ゲームブック風サンプル

劇鼠らてこ

【注意事項】

このＰＤＦファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にＰＤＦ化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でＰＤＦファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

ＰＣ版でのみ機能するゲームブック風のデザインです。

ｂｏｘ内にｌｉｎｋとｉｄを張り巡らせる事で、ウィンドウ内部での選択肢による分岐の変化が楽しめます。

目次

サンプルゲーム

スタート（ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲになるとここに戻ります）

暗がりが顔を覗かせている。洞窟に入りますか？

はい　／　いいえ

あなたは一歩を踏み出した。纏わりつく闇に、しかし恐れる心は無い。

進もう。

あなたは一歩後退る。しかし、どうしてだろう。体は石のようになって動かない。

観念して進む

分かれ道だ。貴方は、

右へ進む　／　左へ進む

貴方は、

右へ進む　／　左へ進む

あなたが右の道を上ろうとすると、その坂の奥に光る球体を発見できるだろう。

それでも行く　／　分岐点に戻る

その道にはもう何もない。

それでも行く　／　分岐点に戻る

何もないはずなのに、好奇心に勝てなかった。

あれ、こんな道あったっけ？

横道に入ると、そこにはさらに沢山の金の卵が！
やった！　大金持ちだ！

卵に頬ずりをしていると、頭に何か液体がついた。雨漏りかな？
上を見る　／　後ろを見る

そこには、大口を開く竜の姿があった。抵抗する間もなく、貴方は食べられてしまった。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

そこには、恐ろしく鋭い竜の爪があった。貴方は無残にも切り裂かれてしまった。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

勇敢にも突き進んだ貴方を待っていたのは金色に光る何かの卵だった。それ以外は何もない。
入手し、元の分岐へ戻る。

貴方はゆっくりと下り坂を降りていく。少し冷えてきた。
温かいお茶を持ってきたはずだ　／　寒さなんか知るか！

さらに寒くなってくる。それに、どこか……息苦しいような
温かいお茶を持ってきたはずだ　／　酸欠か？　酸素ボンベがある
／　知らん知らん！

ふと、踏み出す足に感触が無くなった。
不味い気がする。引き返すべきだ。　／　進め進め！

ふと、踏み出す足に感触が無くなった。
不味い気がする。引き返すべきだ。　／　進め進め！

貴方は美しい泉に辿り着いた。緑と青の泉は、幾つもの骨が浮いている。
まだ間に合う。帰ろう。　／　なんだか見覚えのある服が浮いている

貴方は美しい泉に辿り着いた。緑と青の泉は、幾つもの骨が浮いている。
もう間に合わない。　／　なんだか見覚えのある服が浮いている

あれ、この服装は……自分、じゃないだろうか。
じゃあ、あなたは誰？

いつの間にか貴方は死んでいた。ここは死後の世界。生者は入り得ない。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

駆け足で今来た道を戻る。危ないけど、そうしないともっと危なそうだ。
そうだ、温かいお茶を持ってきたはずだ！　／　いや、勇敢さを忘れてはいけない。行こう。

駆け足で今来た道を戻る。危ないけど、そうしないともっと危なそうだ。
あった、あの脇道！　／　いや、勇敢さを忘れてはいけない。行こう。

どれほど酸素を吸っても、一向に苦しさは和らがない。
ここからはゆっくり行こう　／　息が切れる前に進め！

ふぅ、ほっと一息。温かさが身を包んでいる気がする。
ゆっくり行こう　／　早歩きで行こう

慎重に慎重に、貴方は坂を下っていく。だから気付けたのだろう、脇道がある。

入ってみる　／　無視！

脇道があるところまで戻ってきた。

入ってみる　／　やっぱ無視！

スピード感重視で行く。体はまだ温かいし、寒さも気にならない。違和感を覚える　／　違和感を覚えない

……いや、おかしい。貴方は気付いた。寒さも感じないのは、おかしい。

一度戻ろう。　／　いや、気にする事でもないか。

そこは、なんと言えばいいか、映画館のような場所だった。

探索をする（次の話へ）　／　やっぱり引き返して下ろう

↓探索をする。　次の話へ続く……。