

星と雑踏のパラドックス

About This Game

本作『星と雑踏のパラドックス』は、近畿大学の学内教育助成金を受けて制作された教育用ノベルゲームです。

ノベルゲームとは、画面に表示される文章を読み進めながら、会話の選択肢を選ぶことで物語が進行する形式のゲームです。

本作は、大学生活の中に潜むマイクロアグレッションやアウティングの問題をテーマに、登場人物の視点を通して、無自覚な選択が他者に与える影響や個人の尊厳について考えることを目的としています。

プレイヤーは主人公・結城悠人（ゆうき ゆうと）として物語を体験します。会話の選択によって登場人物の反応が変化し、終盤の重要な選択によってエンディングが変化します。

想定プレイ時間：15～30分

Story

大学2年生の結城悠人は、ある日、友人の星野葵（ほしの あおい）が突然大学を退学したことを知る。葵の机に残されていたノートには、

「すべてが壊れた。もう誰にも会えない。——裏切り」

という不可解なメッセージが記されていた。

そのノートを強く握りしめた瞬間、悠人の視界は暗転する。気がつくと、目の前には葵が退学する数ヶ月前の日常が広がっていた。

プレイヤーは主人公・結城悠人として、星野葵の退学につながった出来事を追体験しながら、日常の会話の中に潜む違和感や選択の意味を探っていく。

How to Play

基本操作

PCではクリックまたはEnterキーで、スマートフォンなどのタッチ操作端末では画面をタップすることで、セリフや文章を読み進めることができます。

選択肢

物語の途中で、**2つの選択肢**が表示されます。
選択によって登場人物の反応や物語の展開が変化します。
各場面で登場人物の立場や状況を考えながら選択してみてください。
選択によってはバッドエンドに至ることがあります。
ただし、それは単に「間違い」を意味するものではなく、
選択が他者にどのような影響を与えうるのかを示すものです。
バッドエンドになると、物語は最初に戻ります。
2周目以降は、それまで見えなかった登場人物の内面や視点が一部表示されるようになります。

メニュー操作

画面右下の **MENU** ボタンから、以下の操作が可能です。

- ・SAVE：進行状況を保存します
- ・LOAD：保存した場面から再開します
- ・MESSAGE SKIP：セリフや文章をスキップします
- ・BACK TO TITLE：タイトル画面に戻ります

セーブ画面の表示方法

セーブ画面は、以下の操作でも表示できます。

PC：Spaceキー／マウスホイールを上に戻す

スマートフォン：画面を上にはスワイプ／画面を左にはスワイプ

注意

画面の切り替わりの際、背景やキャラクター、セリフが表示されるまでに数秒かかることがあります。少しお待ちください。

Characters



結城 悠人（ゆうき ゆうと）

本作の主人公。大学2年生。

サークル「キャンパス・ミステリー・クラブ（CMC）」に所属している。

楽しい大学生活を送っていたが、葵の突然の退学をきっかけに、過去の日常を追体験することになる。

星野 葵（ほしの あおい）

悠人と同じ学部で、CMCにも所属。

真面目で穏やかな雰囲気を持つが、どこかミステリアスな一面もある。

悠人にとって大切な友人のひとりであり、いつも一緒に過ごしている。



雑賀 エマ（さいが えま）

悠人と葵と同じ学部で、CMCにも所属。

優しくて友だち思いの面倒見のよいタイプ。思ったことを率直に口にすることが多く、周囲の雰囲気を明るくするムードメーカー。

CMCの先輩

悠人たちのサークルの先輩。

誰にでも公平に接する頼れる存在で、後輩たちからも信頼されている。

悠人たちの相談に乗ることも多い。



佐藤

悠人たちと同じ学部の学生。

CMCにも所属しており、サークル活動で顔を合わせることが多い。

田中

悠人たちと同じ学部の学生。

授業やキャンパスでよく顔を合わせる友人。



Credits

ディレクター/原案・シナリオ/背景デザイン/サウンドディレクション/
ゲームデザイン・開発：央戸 育世

企画：角田 雅照・央戸 育世

シナリオ協力：熊本 理抄

キャラクターデザイン・制作：増田 アーサー

BGM・効果音：Audiostock クリエイター

制作ソフト：Tyrano Builder

※本作の企画立案・シナリオ制作過程では生成AIツールを補助的に活用し
背景制作にAdobe Fireflyを使用しています

近畿大学 性の多様性教育推進プロジェクト

（2025年度 近畿大学教育改革・学生支援プロジェクト採択課題
「ガイドブック作成とゲームアプリ開発による性の多様性教育の推進」）