

メモ欄

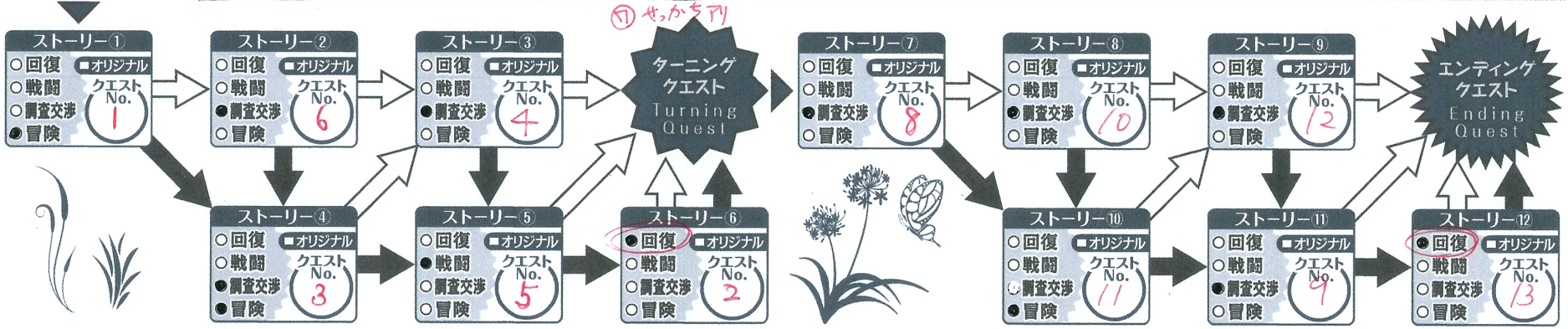
仲間の誕生日にサプライズパーティをしよう
思ってた。ケキ用のタゴを捕って、その日にパーティ
To!! ところが昨日までのお話しみんな
手分けしてサプライズの準備をしていたが、
その指示が「マズかった」
「またいつものせかちツリが「朝にまたサプライズを〜」
「早く実行しよう。先回りで準備と終わらせなければ!」

オープニング
クエスト
Opening
Quest

ストーリーボード

シナリオの
タイトル

サプライズ! <B面>



④
F-4-10
全て忘れ
<B面>の
ほかに
戻す。

ストーリー No.	クエスト種別				クエスト No.	メモ
	回復	戦闘	調査交渉	冒険		
①	Q	○	○	【勇●】	「サプライズに失敗」 ^① 「おはハロ/サプライズ」 ^② 思ひ足らぬおける 成功DGJ! ③④ 失敗▶コケた。Dmg[1] ④③	
②	Q	○	○	【知●愛】	「オニオバットラブ(CB)」 話の好きなお茶に捕まえた! 成功DGJ! ③④ 失敗▶長話でDmg[1] ④③	
③	Q	○	○	【知●】	「タゴを探せ」 タゴを探せろ 成功DGJ! ⑤⑦ 失敗▶ワトに見つかた! ⑤	
④	Q	○	○	【愛●勇●】	「ケイク! ケイク!」 メンドリが撃つ声に驚いて。 思ひ足らぬ【勇●】> 驚かす... 伝言の【愛情】+心話 成功DGJ! ③④ 失敗▶お茶に⑤	
⑤	Q	○	○	【●●】	「侵入者、発見!」 気が付いたメンドリが「襲いかかる!」 勝利▶即座にやめ、2分3秒で⑥⑦ 撤退▶卵おかしにたかぶのDmg[1] ⑥②	
⑥	【●●】	Q	○	Q	「コケモノの園」 靴履でタゴは起す。【希望】で[D6]回復。デコレーションに持ちこた⑧⑨	
⑦	Q	Q	○	【愛●】	「ソリエ:55」 寝巻のお茶に話した5分遠回りに案内するお茶に 成功DGJ! ⑩⑪ 失敗▶「xoxo ok! ok!」不安なDmg[1] ⑩⑪	
⑧	Q	○	○	【知●】	「手がかり隠し」 念のため、お茶に厚くお茶に 成功DGJ! ⑫ 失敗▶お茶の意味、通路には見つかた。Dmg[1] ⑩⑪	
⑨	Q	○	○	【知●】	「プレゼントの準備はok?」 そういえば、何を用意した? それで下調べはしたけれど... 成功DGJ! ⑬⑭ 失敗▶お茶、お茶に?!! ⑭⑨	
⑩	Q	○	○	【勇●】	「デコレーション」 ややこしいお茶に、お茶に作られた、メンドリと生クアを泡た。 成功DGJ! ⑬⑭ 失敗▶味は悪くない! ⑭⑨	
⑪	Q	○	○	【愛●】	「主役はどなた?」 お茶に主役が迷子だ。歌で3分3秒呼んであげろ。 成功DGJ! ⑮⑯ 失敗▶要曲ミス、お茶にたDmg[6] ⑮⑯	
⑫	【愛●】	Q	○	Q	「お茶に、お茶に」 主役は道に迷ったお茶のお茶。お茶にみつけたお茶に話して、お茶に話したお茶に話してあげろ ▶ ⑮⑯	

メモ欄
※T以降、ED of ⑪⑫にたどり着く | ED サプライズ! お誕生日おめでとう。
お茶に【希望】が【0】にたどり着く。【3成功4回】お茶に話したお茶にパーティ会場には、
お茶に2回お茶に話した⑫⑬に話した。 タゴとコケモノのたごり入ったケーキ ▶

仲間たち(お茶のお茶)の笑顔がある。
主役もお茶に話した「お茶に話した」と言っていた。
<お茶に>