

C Gは

1 A E

4

の形で番号をふってあります。

例えば・・・1 - Aの場所にC Gが複数枚ある場合はAの後に数字を付けています。

(例) 1 - A - 1      1 - A - 2      1 - A - 3      といった形です。

Lamentoはさんざんしゃぶり尽くしたゲームのはずでしたが、先日『Lamento GreenNote』なる公式ビジュアルファンブックが発売された際に、キャラの好感度ポイントの割り振りが発覚・・・。

取り急ぎそれを追加して作り直してあります。

EXTRAでのC G集「Other」での風景では、根性を発揮できず番号を割り振ってありません。人物ではきちんと割り振ってありますので、通常攻略していれば全てのC Gは埋まるはずですので

# L a m e n t o -BEYOND THE VOID- (共通P1)

START

CG・コノエ・1 - A

生贄の猫の様子を伺わない 生贄の猫の様子を伺う

突き上げてくる喜びの衝動  
ライ+1

へびが締め上げてくる加虐の心

CG・コノエ・1 - C - 2

突き上げてくる快楽の衝動  
バルド+1

這い回るへびの皮膚のなまめかしさ

CG・コノエ・1 - C - 3

CG・その他・1 - A

突き上げてくる哀しみの衝動  
アサト+1

身も凍るへびの皮膚の冷たさ

CG・コノエ・1 - C - 4

突き上げてくる怒りの衝動

へびが体に巻き付く息苦しさ

CG・コノエ・1 - C - 5

CG・コノエ・1 - C - 1

CG・コノエ・1 - D

CG・その他・1 - B

CG・コノエ・1 - B - 2

CG・ライ・1 - A

思わず見入る  
ライ+2

何も考えずに呆然と見る

CG・ライ・1 - B

CG・アサト・1 - A

お前は どうするんだ  
アサト+2

わかった逃げる

ひどく悲しくなる  
アサト+1

妙に楽しくなる  
バルト+1

無性に嬉しくなる  
ライ+1

お前は どうするんだ を選んだ場合 ここでアサト選択肢発生

CG・アサト・1 - C

じゃあ、決まりだな  
アサト+1

わざと溜息を吐く

奇妙な喜びの感情が強い  
ライ+1

悲しみがこみ上げてきた  
アサト+1

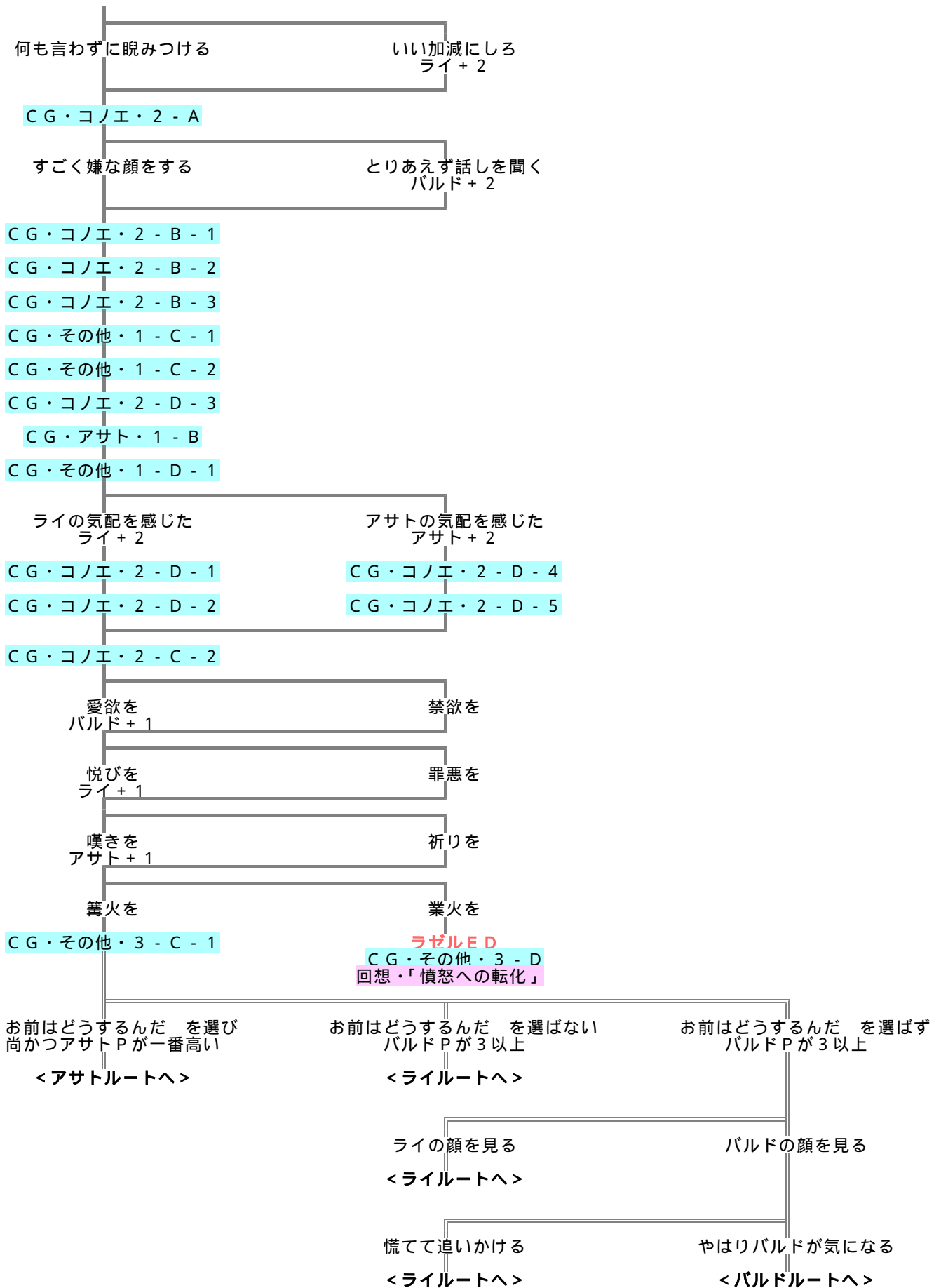
むしろ愉快になってきた  
バルド+1

CG・コノエ・1 - E - 2

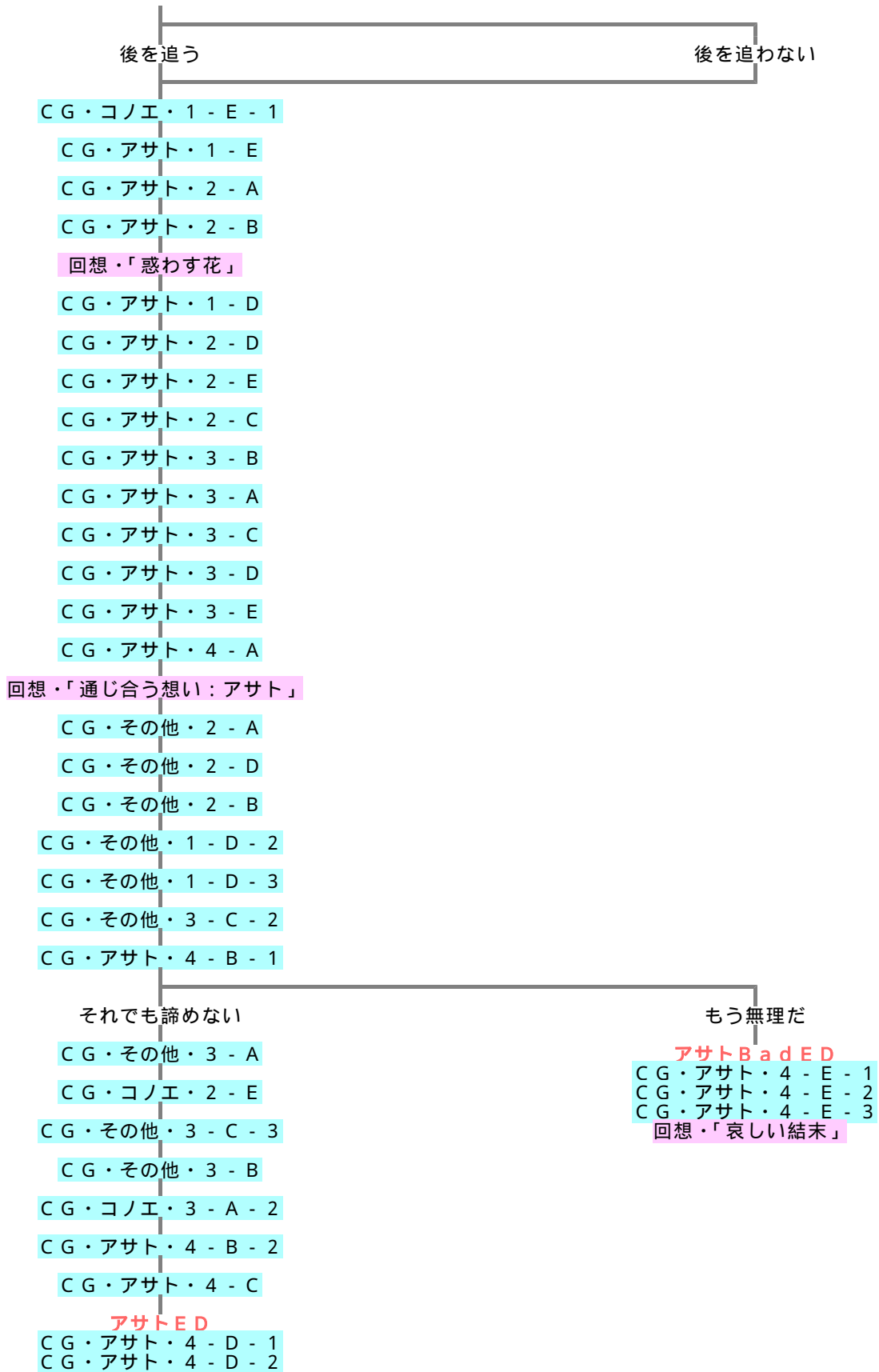
CG・ライ・1 - C

CG・コノエ・2 - C - 3

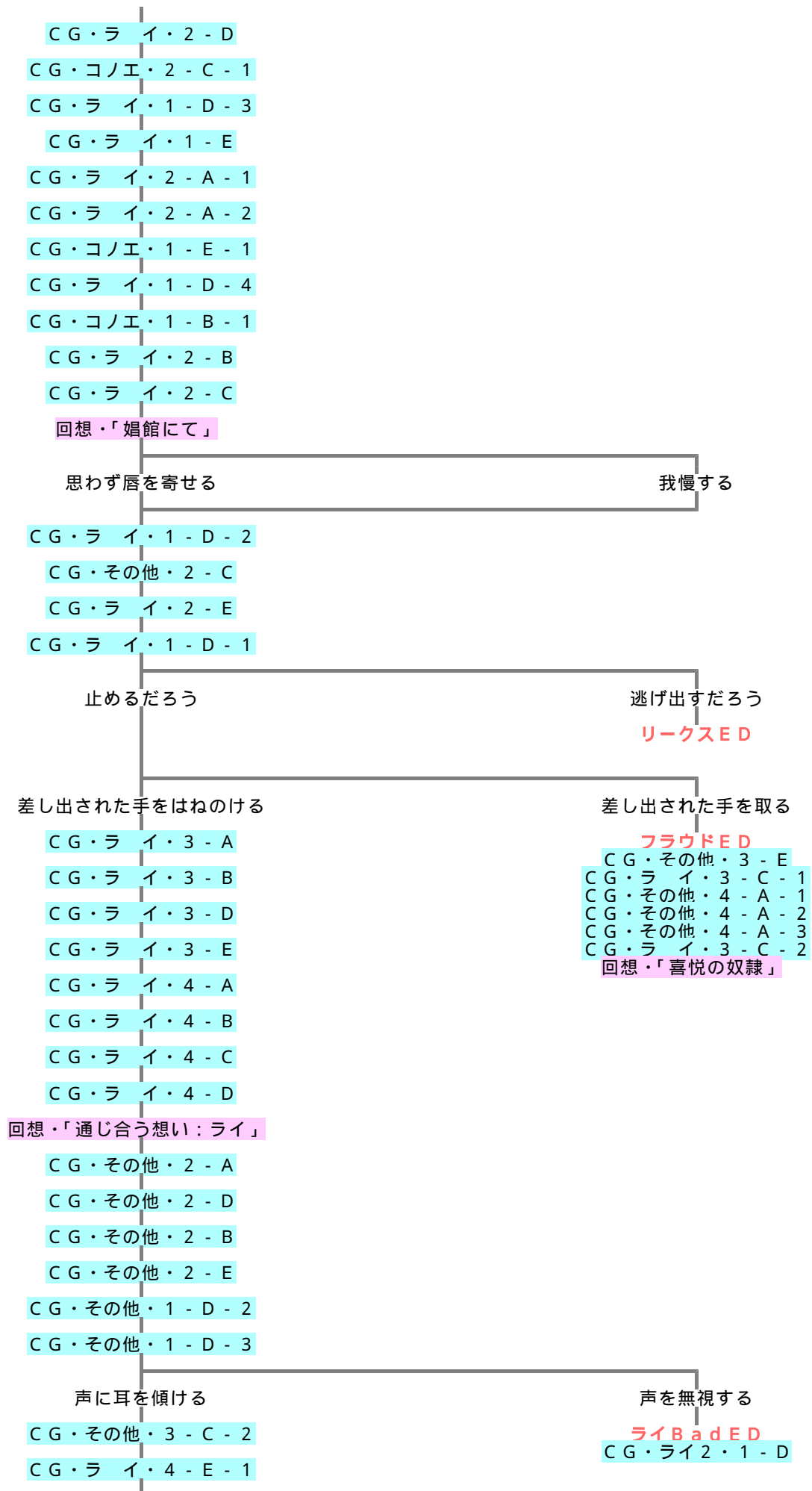
# L a m e n t o -BEYOND THE VOID- (共通P2)



# L a m e n t o -BEYOND THE VOID- (アサトルート)



# L a m e n t o -BEYOND THE VOID- (ライル-トP1)



# L a m e n t o -BEYOND THE VOID- (ライルートP2)

CG・ライ・4 - E - 2

CG・ライ2・1 - A - 1

CG・ライ2・1 - A - 2

CG・その他・3 - C - 3

CG・その他・3 - B

CG・コノエ・3 - A - 1

CG・ライ2・1 - B

ライED

CG・ライ2・1 - C

# L a m e n t o -BEYOND THE VOID- (バルドルート)

