

r : アイドレスのプレイヤーへ {  
くぎゃ~と鳴く犬です。  
私にとってアイドレスというゲームは戦争のゲームではありません。  
ものづくりのゲームです。

愛鳴之藩国という藩国を一つの作品として作り上げ、テラへのプレゼントとすることです。

「第七世界人は」という言葉がよい意味で使われるように  
想像の翼と創造の力で愛鳴之藩国を素敵なプレゼントとすることが目的です。

これらの目的が、私の目的ではなく我々の目的と言えるよう  
以下の理念を残します。  
}

## 愛鳴之藩国の理念

戦争続くテラの地で子供たちの心と未来を守る盾となり  
次世代をになう子供たちが健やかに過ごせる世界を創造する。

## 行動指針

親と別れるような不幸に在った子供たちへその不幸を上回るような幸せと加護を届ける。  
藩国孤児院において

- ・ 戦災にあった孤児たちを引き取り、守る。
- ・ 子供たちが世界と向き合う準備が整うまで、  
彼らを守る盾となり、彼らを愛する親となる。
- ・ 子供たちが世界と向き合う決心がついたとき、  
羽ばたける翼としての教育を惜しみなく与える。

子供たちの未来を作るために

- ・ 子供たちの輝かしい未来として職業アイドレスを選択し、  
彼らが大人となったときに誇り高く羽ばたける未来を描く。
- ・ 子供たちからみても魅力的に写る職業アイドレスを選択し、  
彼らが明日を夢見れるようにする。

我々のための藩国ではなく、子供たちのための藩国にする  
意思決定の基準として

- ・ 子供たちの視点でもっとも彼らの笑顔が増えるよう意思決定していく。  
・ 子供たちの都合をもっとも大切な意思判断基準とする。

施設を作る基準として

- ・ 藩国に施設を作る際には、子供たちを喜ばせるための施設を作り、  
彼らの笑顔を作り出す。

子供たちを支える人たちも支える。

困った人に手を差し伸べる

- ・ 子供たちを守る存在である大人たちも大事にする。
- ・ 藩国の内外に関わらず、プレイヤー一人一人に敬意を払い大事にする。  
・ 無茶は「しない」「させない」「見過ごさない」