

脱出ゲームアイデアについて

1. まず、登場させる仕掛けパーツ、アイテムを決めます。日常にありふれたものの方がいいでしょう。
1つのゲーム内に、仕掛けは4, 5個あればOKです。

2. そのモノの特徴・規則性などを利用した仕掛け（暗号、ヒント、フラグ）にします。

(例) 木琴 : 音を鳴らす
ステレオ : CDを入れる
カレンダー : 数字に関連させる
電話 : 音を鳴らす、それを聞き取る

上記(例)のように、モノにはそれぞれ役割があるので、それを活かした謎解きを考えて下さい。

また、各パーツの1部分からアイテムが取れたりするのもよいです。

(例) カレンダーのフレームが「木の棒」としてアイテムになる

3. アイテムは、物陰や、普通に見えるところに配置すればよいです。

また、アイテム同士の結合も考えられます。

4. ダウンロードした画像をプリントして、直接ボールペンでパーツ・アイテムの絵を描き加えて下さい。

5. エンディングには、採用させて頂いた仕掛け・投稿者様ハンドルネームを掲載いたします。

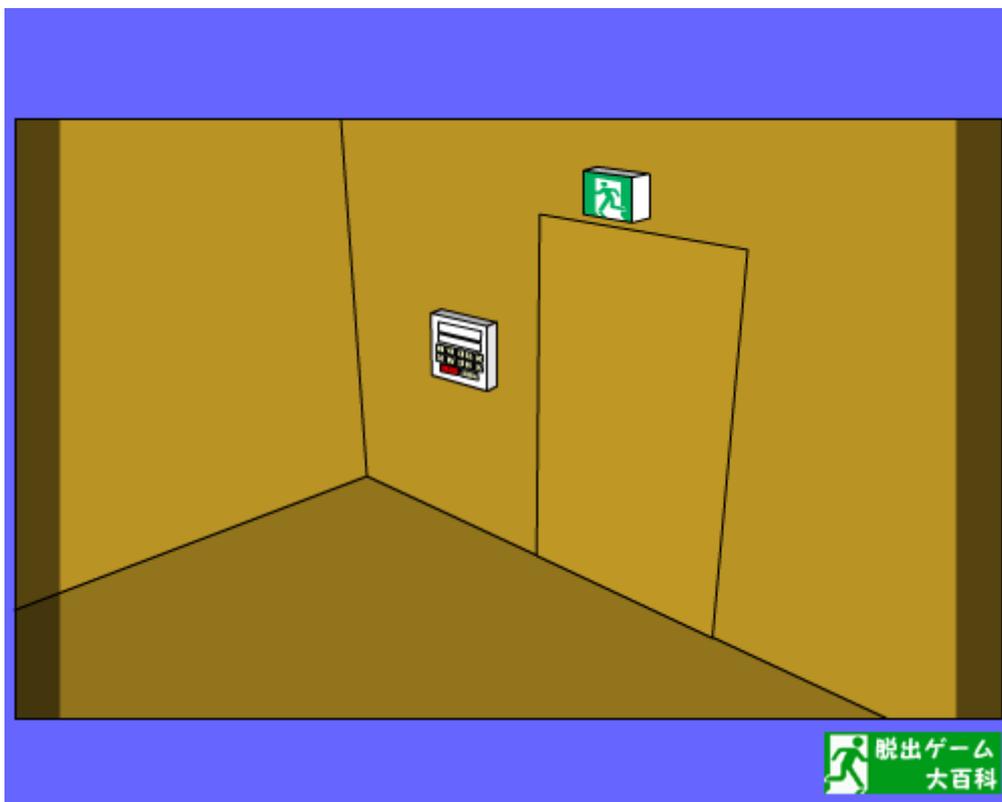
6. 著作権があるものについては、採用することはできません。

(例) タレントの顔写真、キャラクター画像など

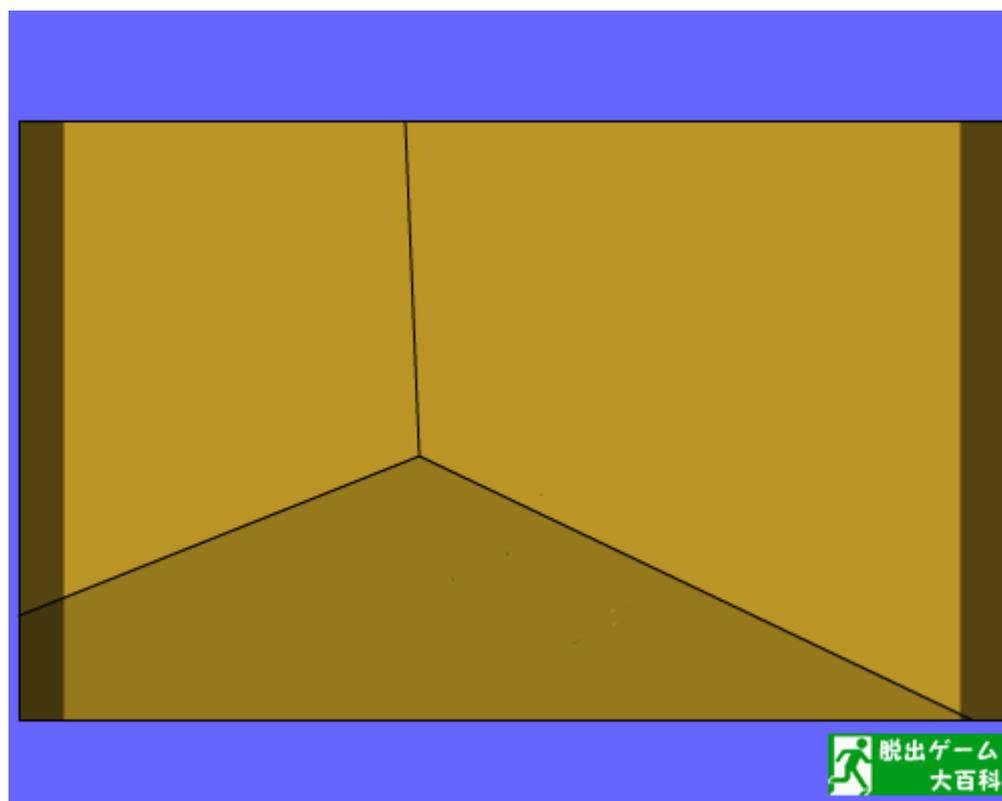
その他メモ

部屋画面イメージ図

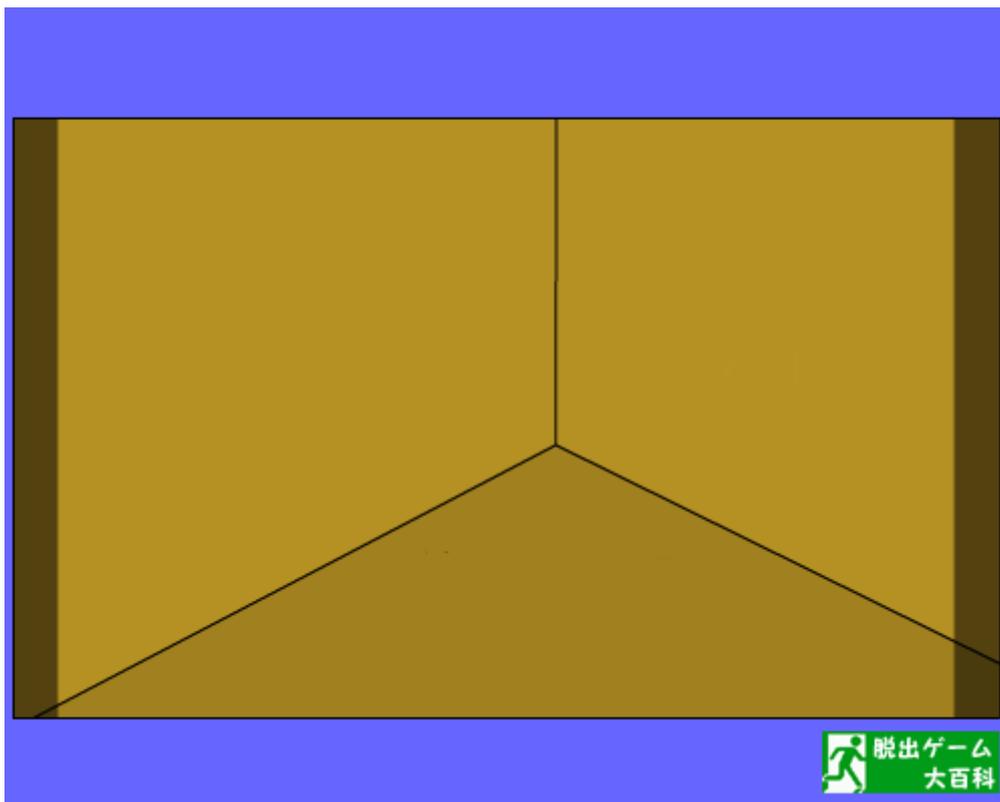
画面 1



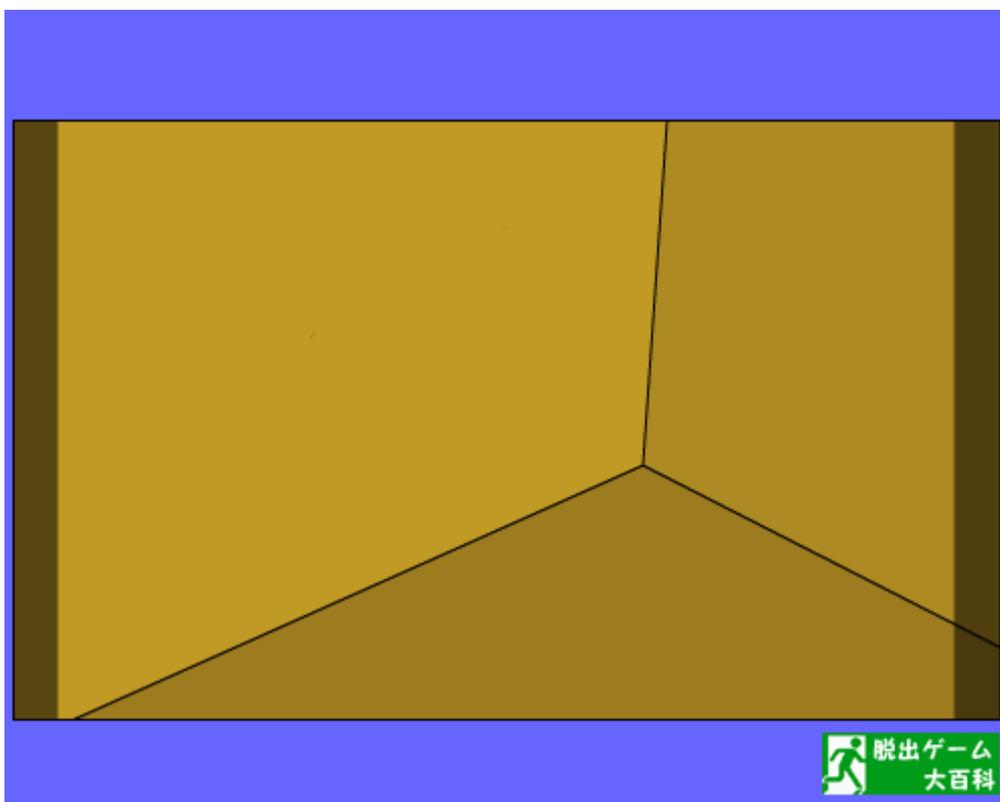
画面 2



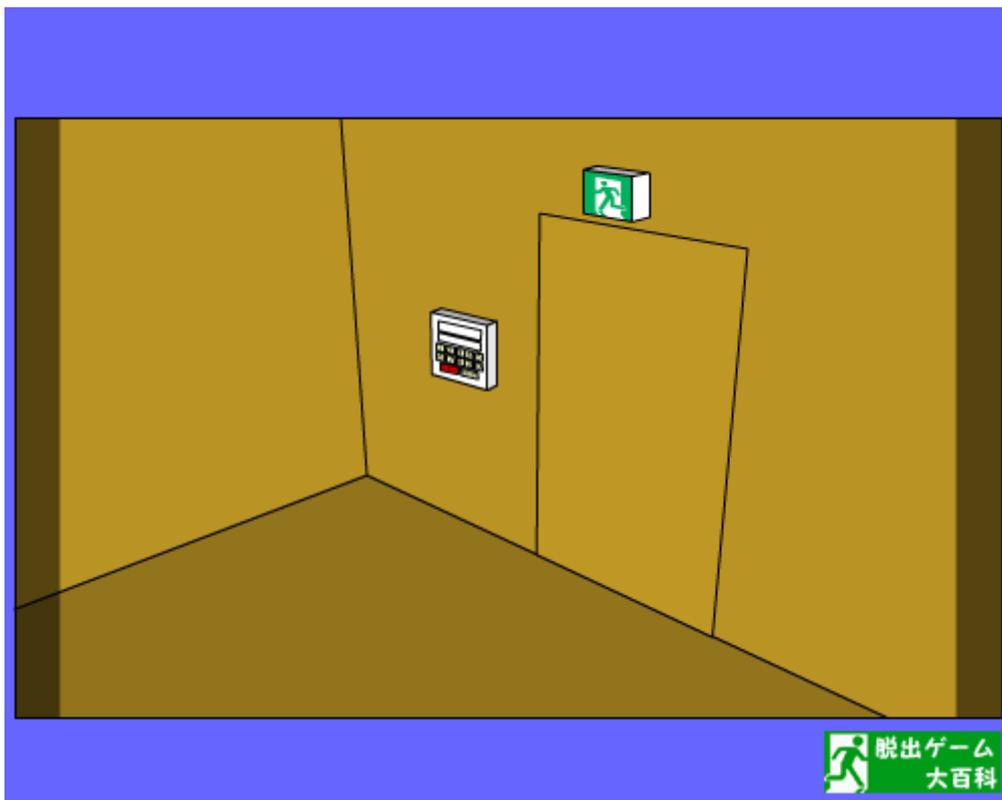
画面 3



画面 4

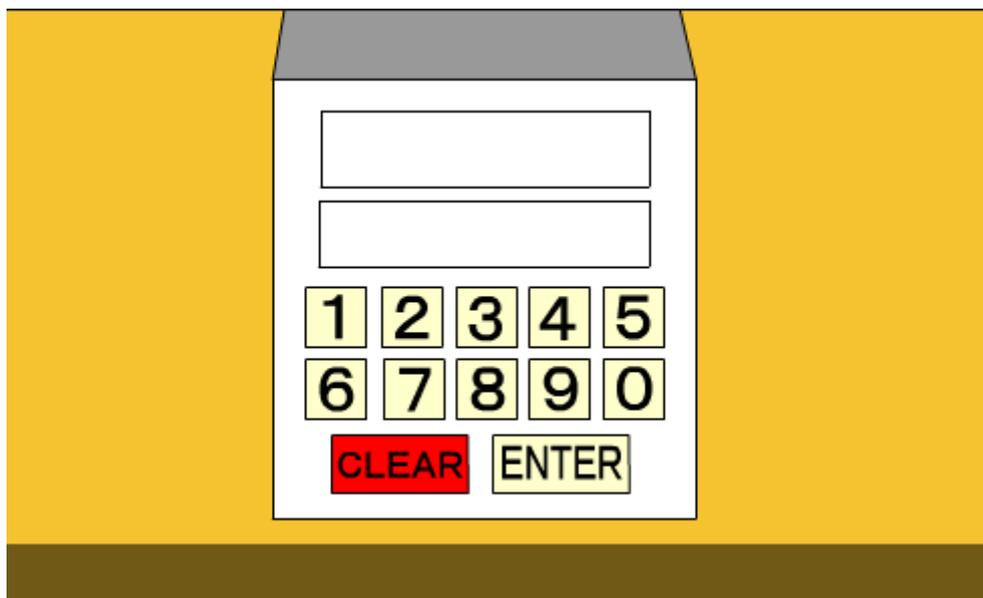


具体的な仕掛けなど



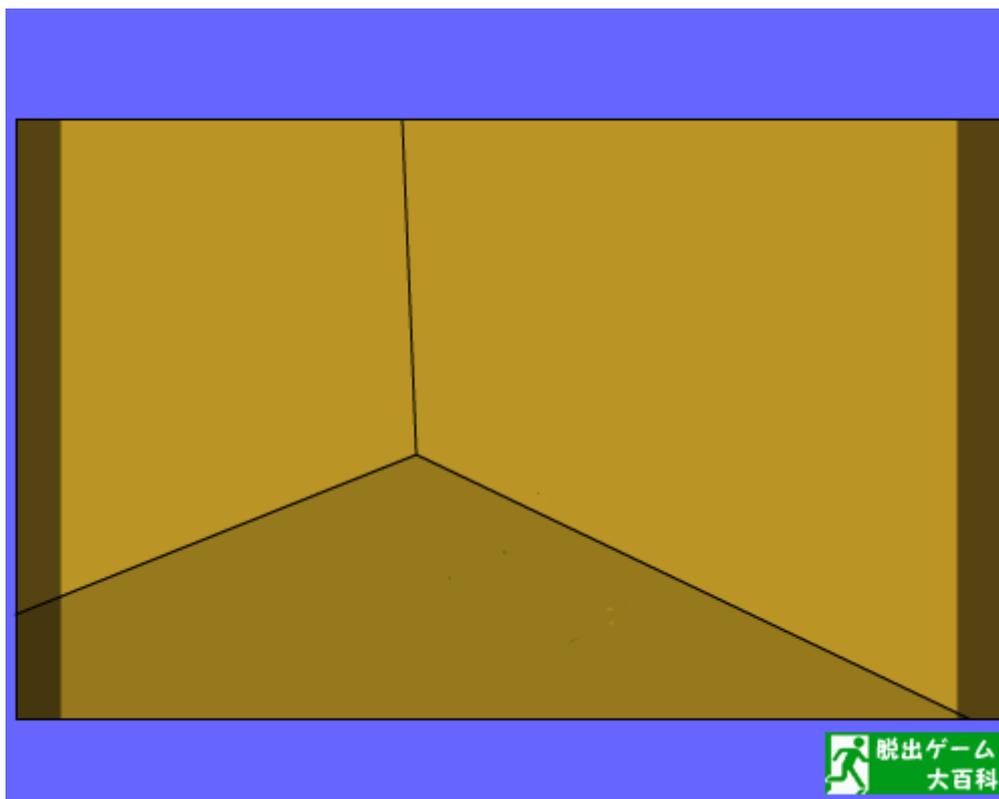
仕掛けのアイデア

-
-



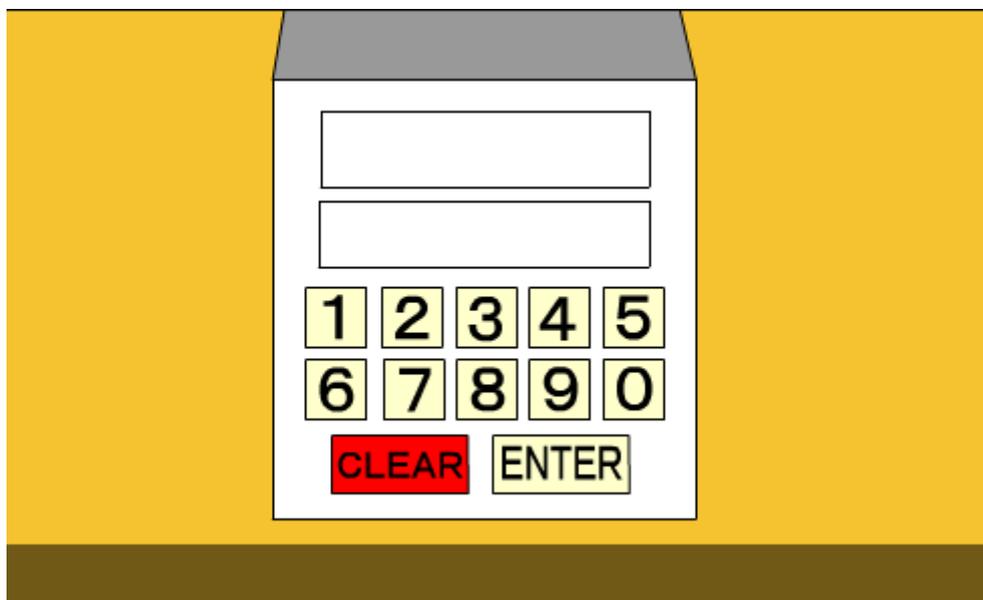
数値入力後に発生すること

-
-



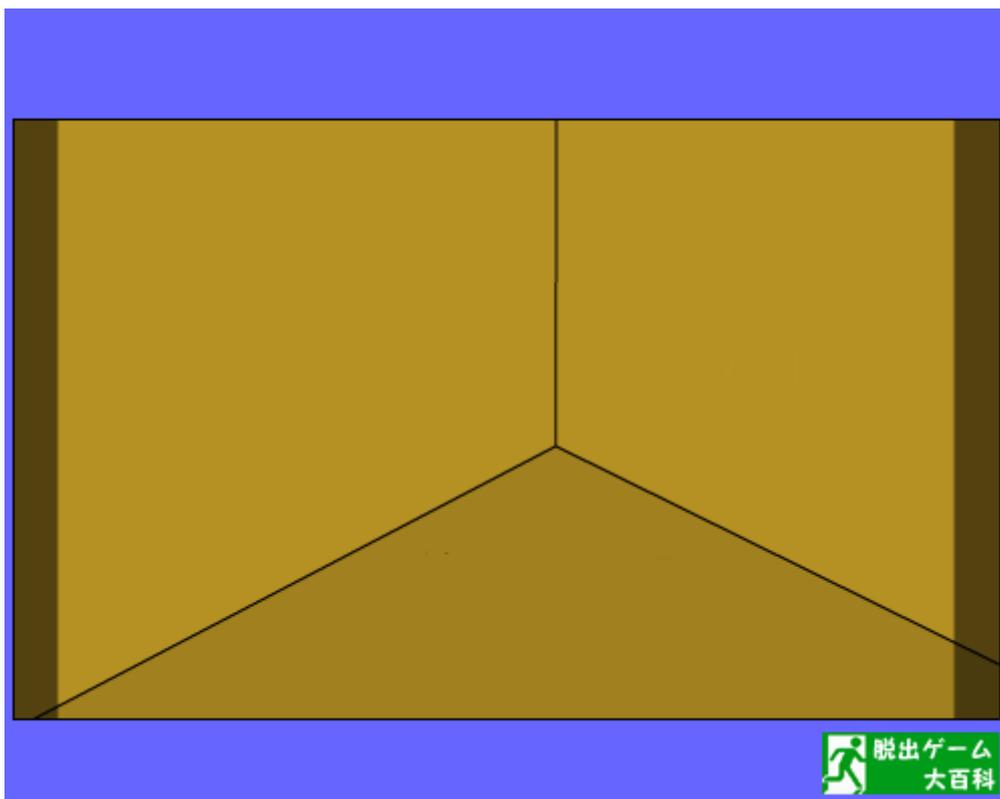
仕掛けのアイデア

-
-



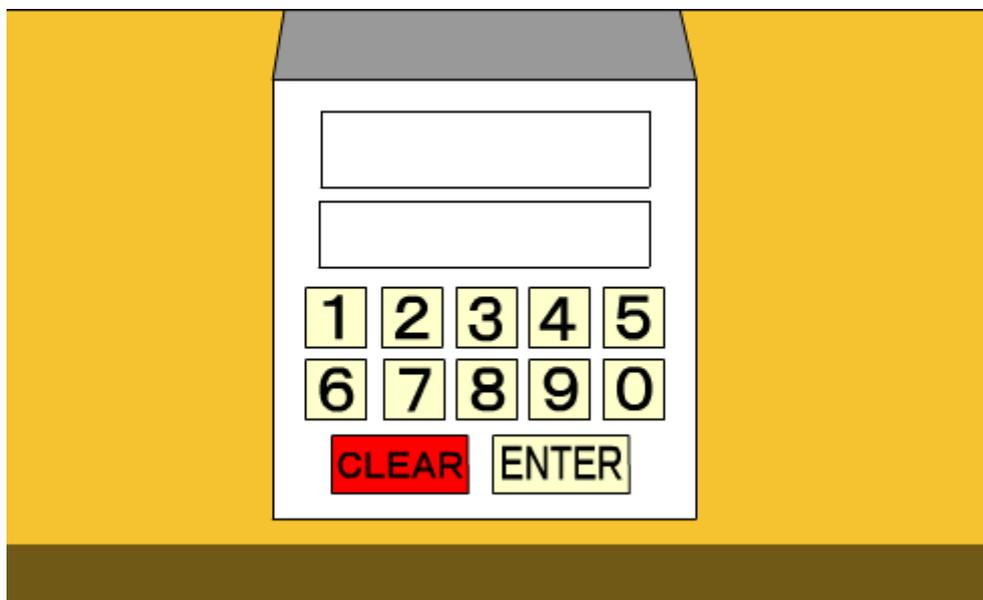
数値入力後に発生すること

-
-



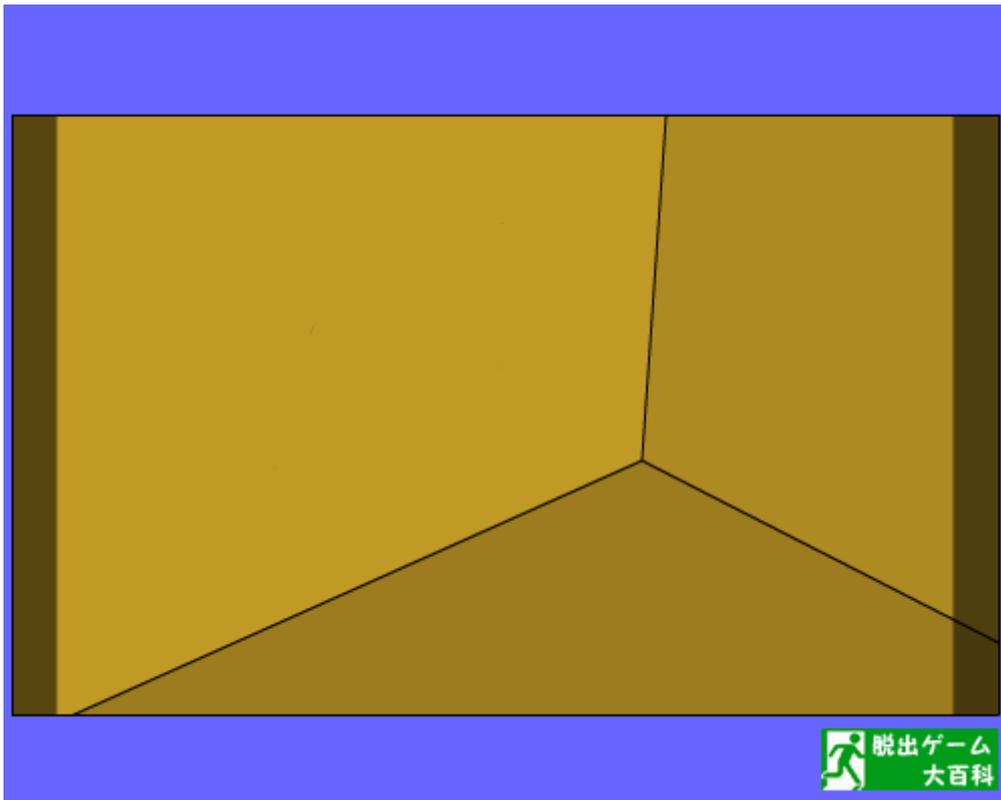
仕掛けのアイデア

-
-



数値入力後に発生すること

-
-



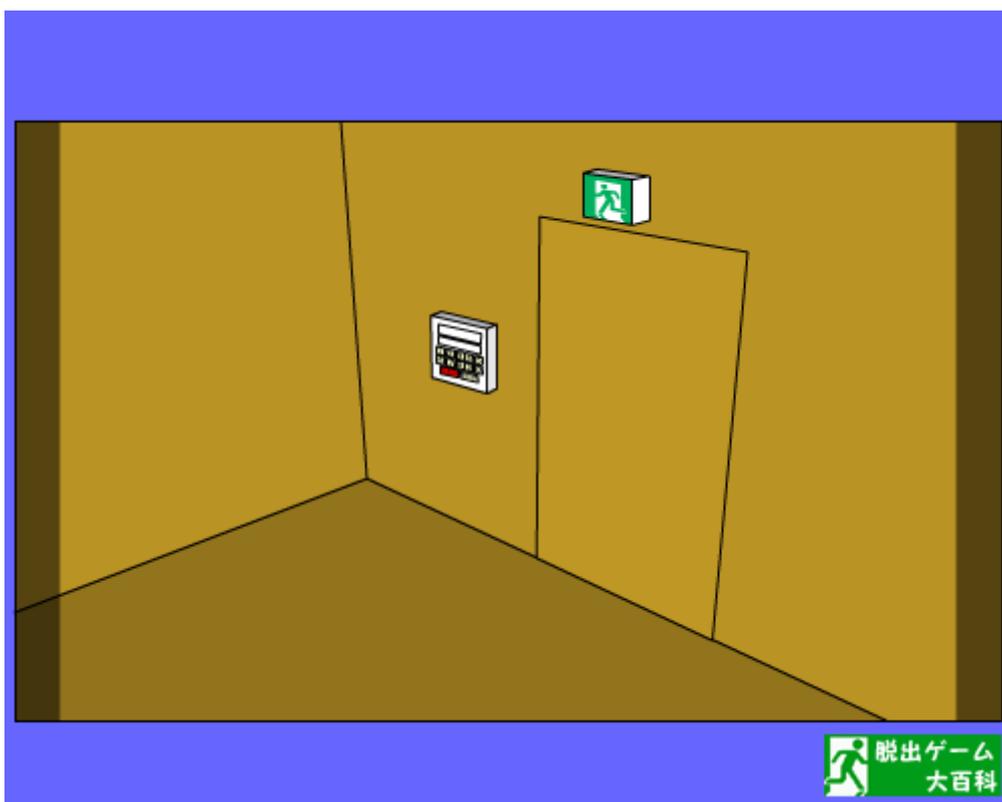
仕掛けのアイデア

-
-



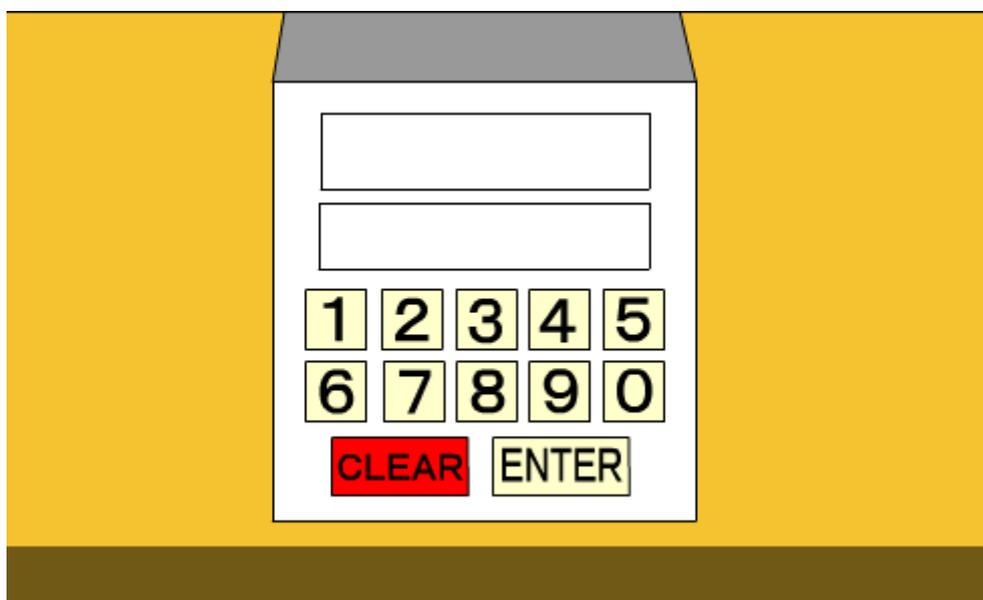
数値入力後に発生すること

-
-



仕掛けのアイデア

-
-



数値入力後に発生すること

-
-

(終わり方例) 鍵を利用してドアを開いて終わり。