

# 内装ミニゲーム案

---

1608 尾平春菜

# 内容

## 謎解き

- ・ 宇宙船の内装をリアルに作る
  - ・ ヒントを得て船内のヒントや答えが書いてある小物を探す
  - ・ 宝探し要素が強め
- 佐野案と同じ
- ・ ミニゲームメイン

# 流れ

- ・ 乗車
- ・ 扉がロックされる
- ・ ヒントや指示に従い船内を探索。  
    ロックを解除するキーワードや暗証番号を探す
- ・ キーワードや暗証番号を見つけ次第、ロックを解除して船外に脱出
- ・ 船外(教室)は脱出できた早さにより内装が変化  
    内装(+プロジェクションマッピング)

# 乗り方降り方

ライドの部屋数： 4

- ・ 乗る場所  
一か所乗り場を作る。みんな同じ
- ・ 降りる場所  
各自バラバラ。早く脱出できた人から降りていく。3パターン存在する。
- ・ 乗るタイミング  
各自バラバラ。一組ずつ乗る。
- ・ 降りるタイミング  
各自バラバラ。3パターン存在する
- ・ ライドが一周し乗り場に戻ってくるときはその部屋には誰も乗っていない

# 他の班との関わり

一切なし。その部屋の完全個人成績

# メリット

- ・作業面
  - ・分割しやすい→作業のしやすさ◎
  - ・内装ならみんな作業に参加できる→達成感◎
- ・プロジェクションマッピングの出来に左右されない
- ・回転効率が良い
- ・仕組みが単純→当日はただ一方向に回せばよいだけ
- ・4部屋→1つ部屋が壊れても生きる

# デメリット

- ・ 作業面
  - ・ 内装を作る分だけ負担は増える
- ・ ライドに乗っている感が少ないのではないかとby内装会議
- ・ 船内の小物の位置を短時間で元に戻すプロフェッショナルが必要
- ・ 船内に乗ってから時間がなのでストーリーの説明は宇宙船にのる前にしなくてはならない