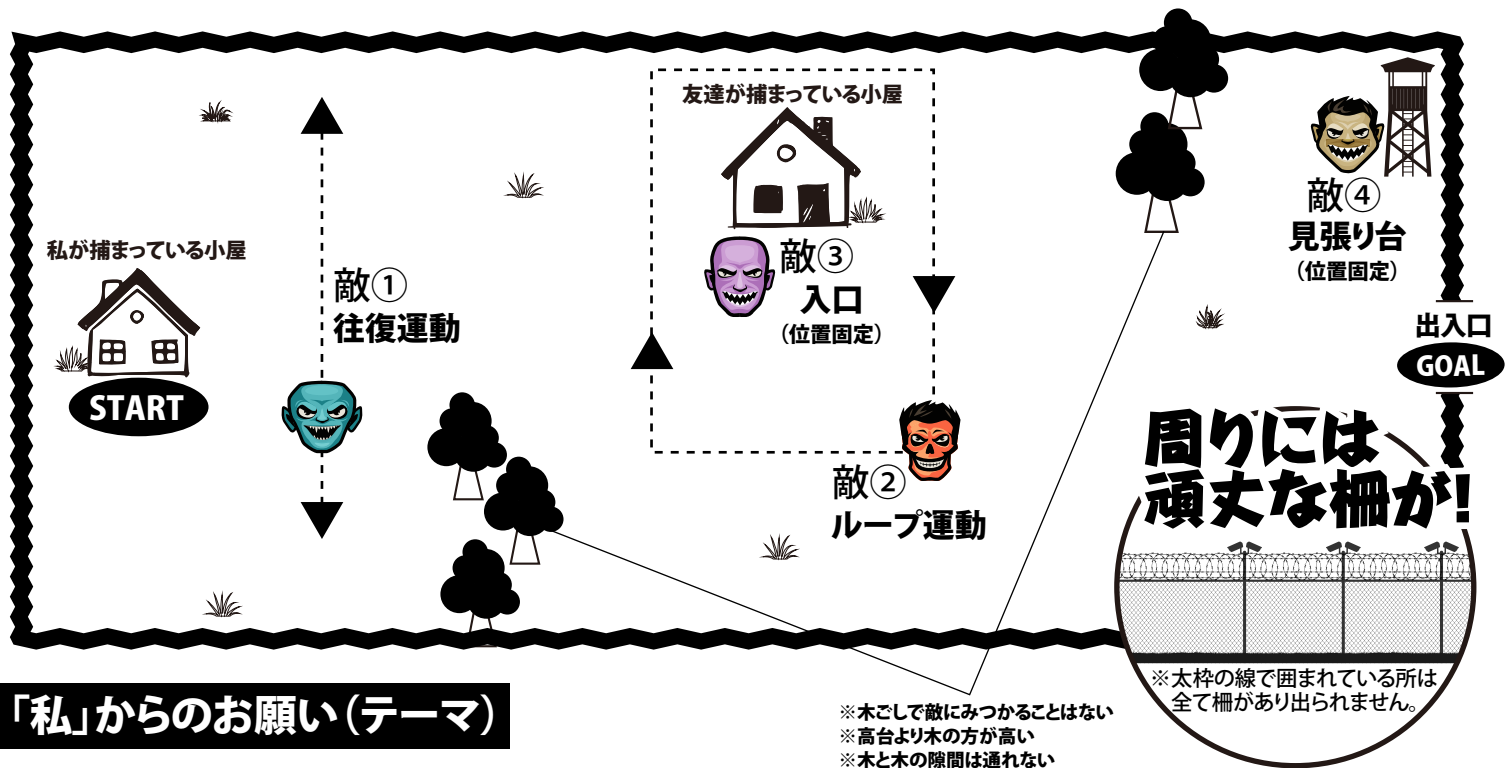


ドラマティックに 脱出せよ!



お題

目が覚めると、なぜか私は小屋の中にいました。外をのぞくと柵に囲まれた草むらが見えます。ここがどこかわからないし、外を見ると武器をもった怖そうな知らない人たちが見張っていて、見つかったら殺されてしまうようです。よく見ると違う小屋に友達もつかまっているようです。柵の外まで脱出するにはどうしたら良いか考えてみましょう。



「私」からのお願い(テーマ)

「私」が生きたまま脱出し、
“後々語れるような出来事”に。

まずは生きて脱出しないとどうしようもないので、何とか生きて脱出しましょう。

ただ、ここで私の悪いクセが出てきてしまいました。

脱出出来た後は、この脱出劇を語りたいと思っておりますので、ぜひ単に脱出するだけでなく、みんなが興味を持つような脱出をお願いします。

脱出までの大きな流れ

敵に見つからない様に進むか、敵を倒して進んで柵の外に脱出してください。

★アイテムを必ず使う必要があります(アイテムに関する条件は別紙参照)。

変えられないルールや前提条件

- 自分の動くスピードと敵の動くスピードは同じ。
- 見張りの中に、家族や知り合いなど顔見知りはいない。
- 「出入口」以外の柵は越えられない(上空、地下通路、網に穴をあけるなど全て無効)
- 芝生、各小屋、木、見張り台、柵以外の物はない。
(都合の良い抜け穴や、隠れられる岩などは見つからない。※アイテムによる出現は除く。)
- アイテムを使うだけで脱出できたり、その場全てが爆発したり、全滅したり、瞬間移動など一気に全て解決するようなアイテムはない。
- アイテム使用は最低3つ以上必ず使用。上限5つまで(詳しくはアイテムページ)。
- 同じアイテム使用は1度だけ。2回以上使えない。
- 初期アイテムと同じアイテムの効果を都合よく変えただけのアイテムは作成できない。
- 「魔法」は使えない。「透明人間」にはならない。
(その他、ファンタジー要素のある物は初期で用意されているアイテムのみ)

▼自分で考えてみよう

脱出劇のタイトル(コンセプト)

どんな脱出にするか、今回の脱出劇にタイトルをつけてみてください。

それがいわゆるコンセプトになります。

例えば「楽しみながら脱出」「悲劇の脱出」「殺戮マシーン」

「ほろ酔い大作戦」「まるでバカンス」「プリズンブレイク」などなど。

タイトル(コンセプト)の中に「脱出」という言葉を使わなくても構いません。

▼自分で考えてみよう

ポイント(キーワード) × 3

さきほどこの脱出劇にタイトル(コンセプト)をつけましたね。

そのコンセプトになった具体的なポイントを書き出してみましょう。

順不同で構いません。以下に例を載せておきます。

※使用したアイテムを3つ書くのではありません。

例A コンセプト「まるでバカンス」

キーワード①誰も死なない②綺麗な景色③堂々と出る

例B コンセプト「プリズンブレイク」

キーワード①死に物狂い②だましあい③殺し合い

①

②

③

アイテムやスキル

アイテムを使用しながら脱出をします。

- 条件として、アイテムは最低3つ以上必ず使用し、最大6つまで使えます。
- 使用アイテムのうち、少なくともオリジナルアイテムが最低1つは含まれていること。
- 敵を殺してしまうアイテムは敵の人数分は使えない(武器で単に全員殺して脱出、は出来ない)
- オリジナルアイテムの使用は最大2つまで。

初期アイテム

はじめから用意されているアイテムをご紹介します。この中から条件の範囲内で好きなタイミングで使用できます。各アイテムには効果がありますが、その効果をどう使うかはあなた次第です。同じ効果や似た効果のアイテムもありますが、自分が考えたコンセプトにあったアイテムを選んでくださいね。

●打ち上げ花火

対象者の注目を上に向かせられる

●盗聴器

敵の会話から動きを調べ、1人の敵をやりすごせる

●吹き矢

当たった人を1人眠らせる

●フラフープ

使用した人のテンションがあがり、しばらくフラフープに夢中になり周りが見えなくなる。

●安全地帯

ここにいる限りは敵に気づかれない。

●池

敵がはまって抜け出せずしばらく襲って来ない

●酒場への招待券

敵を1人いなくさせられる

●煙幕

敵の視界をふさぐ。
または置いた場所に近くの敵1人をおびきよせる事ができる。

●とりもち

敵を好きな所でストップさせる事ができる。

●狂った方位磁石

敵が拾うと逆方向の動きをする。
縦の往復なら横の往復に。ループなら逆回転に。
元々動いていない敵に効果はない。

●笛

笛を吹くことで、敵が「私」に注目する。

●ロープ

何かを縛って固定したり、高い所に登ったりできる。

●剣

敵を1人倒す事ができる

●5秒飛べる羽

高い所にいる敵の所に行ける(ただしこれで柵は越えられない)

●硬化剤

使われた人は12時間、石と化す。

●下剤

食事や飲み物に混ぜて使える。
服用した人はお腹をくだしトイレに駆け込みしばらく帰ってこない。

●ワイロを渡す

受け取った人の前を、制止されずに通る事ができる。
(敵全員を別の場所に移動するなどは出来ない。見張台にいる敵には渡す前に撃たれるので通用しない。)

●催眠術セット

対象者を1人、マインドコントロール出来るようになる。

●傘

必要に応じて、雨をしのいだり、隠れたり、注目を引く事ができる。

●スニーカー

敵の動くスピードよりも2倍早く移動できる。

●ブーメラン

2回使用できる特殊アイテム。
1度目は相手を殺し、2度目は相手がひるんで次のアイテムを使うまで襲ってこない。

●罠

対象者を1人、必要に応じて倒せるか動けなくできる。

●嘘の指示書

対象者1人を、往復運動、ループ運動、位置固定のいずれかの動きをするように命令できる。

●ダイナマイト

対象者または対象物を爆破し、亡き者(物)とする。

オリジナルアイテム

初期アイテムとは別に、自分でアイテムを生成してください。効果は自由に決められますが、一発脱出やファンタジー要素な効果などルールで認められていないアイテムはNGです。

①アイテムの名前 ※必須

アイテムの効果

②アイテムの名前 ※任意

アイテムの効果

後日、みなさんに タイトル(コンセプト)や そのタイトルになるポイント(キーワード)、 そして実際にどんなアイテムを使って どう脱出するのかの説明を發表してもらいます

以下に、一例を書いておきます。

どの順番で言わないといけないという決まりはありませんので、あくまでサンプルだと思ってください。
ただし最低限、上に書いたコンセプト、キーワード、具体的に脱出するまでの説明、は必要です。

※以下の例は悪い例です!文字だけでわかりにくいですよね
せっかく図解の必要性を学んだので図解などを入れましょう。

01

「私」が生きたまま脱出し、
“後々語れるような出来事”に。

ECC太郎

「プレゼンはじめます!よろしくおねがいします。」

05

脱出手順①～
(合計枚数はお好みで)

09

これで脱出の際は
●●●なので
まるでバカンス気分のように
脱出するわけです

02

コンセプト
「まるでバカンス」

「逃げてるのにバカンスを満喫するかのように
楽しく脱出を試みます。」

06

～脱出手順～
(合計枚数はお好みで)

10

以上、
ご清聴ありがとうございました

「以上、脱出方法についてのプレゼンテーション
でした。ありがとうございました」

03

キーワード
●誰も死なない
●綺麗な景色
●堂々とする

「バカンスを味わうために大切にしたいのはこの3つです」
(各キーワードがなぜバカンスなのか説明)

07

ここで
オリジナルアイテムの投入

●●●●●

これは●●といった役割があります

11

04

今回使用する
初期アイテム

●●●●●●
●●●●●●
●●●●●●

「今回使用する初期アイテムはこちらです。
詳しくは脱出の解説の時に説明します。」

08

～脱出手順～脱出成功
(合計枚数はお好みで)

12