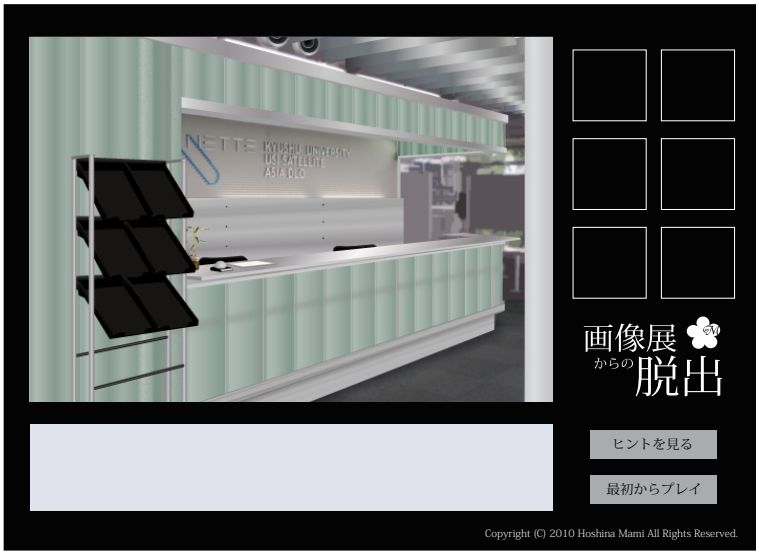
脱出ゲーム 「画像展からの脱出」

画像展「brimage」出展作品

✿ジャンル：脱出ゲーム ✿主な使用ソフト：Illustrator,Flash ✿制作期間：2010/05/11~ 2010/05/18



▲ゲーム画面

■遊び方■
操作は基本的にクリックのみ。
あちこちクリックして調べ、
アイテムを集めてたり謎を解いたりして、
この建物から脱出してください。

取得したアイテムは、
ルーペボタンで拡大表示出来ます。
拡大して調べたら何か起こるかもしれません。

困った時にはヒントボタンを押してみてください。
何か助けになるかもしれません。

※ゲーム中の作品は意図的に不鮮明にしています。
ぜひ実物をお楽しみください。
※このゲームはフィクションです。

※ 脱出ゲームとは…

Flash などで制作されたブラウザゲームのジャンルの一つ。密室などの閉鎖環境に閉じ込められたという設定で、そこから脱出することが目的です。マウス操作で画面の怪しい部分をクリックし、アイテムを探したり謎解きをしてクリアを目指します。

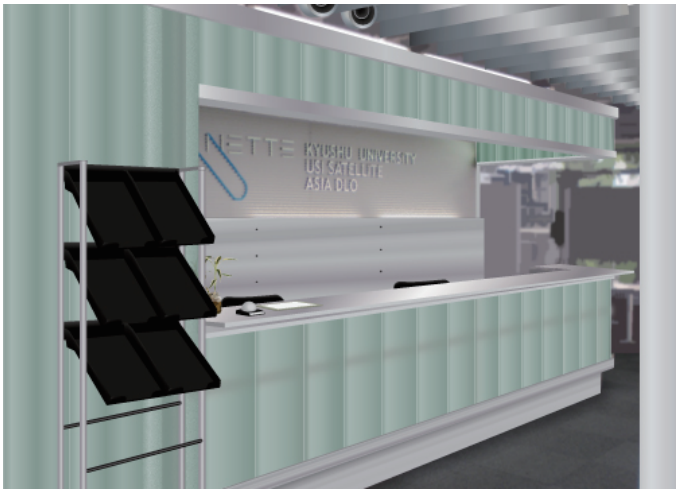
Point 1 実際にお客さんがいる “その場” = 展示会場 を舞台に！ ―展示会をより楽しんでもらえるものに―

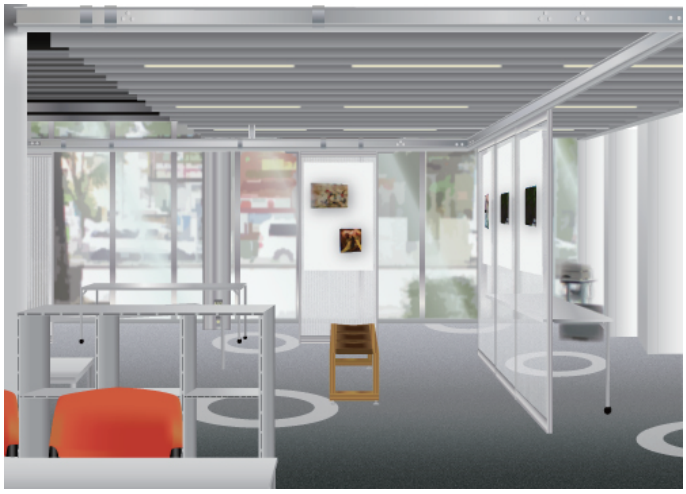
このゲームは、実際にゲームを展示した会場を舞台としました。つまりお客さんがこのゲームをプレイする時、ゲームの中の風景と、周りを見回して見える風景が同じ…ということが起こるわけです。実際に展示会場内を見て回る感覚でゲーム内を探索し、展示されている作品を楽しみながらゲームクリアを目指してもらうことで、お客さんにワクワクしてもらうことが狙いでした。

ゲーム上で展示されている作品をクリックするとその作品を紹介するコメントが表示されるように設定し、展示会のインフォメーションも兼ねられるようにしました。展示作品を紹介する際にはあえて鮮明にはせず、お客さんが実際に作品を見る楽しみを奪わないように配慮しています。

▼ 会場の写真

▼ 制作したグラフィック





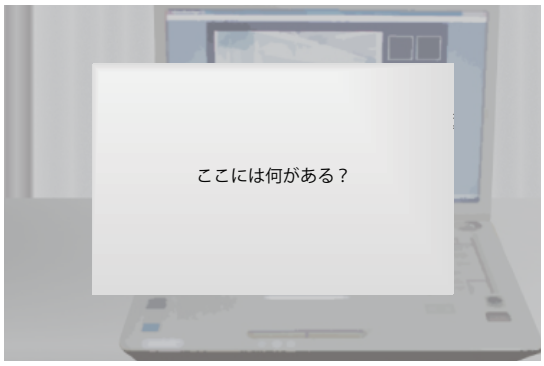
展示会場を回り切れていない人にとっては、会場を見て回る楽しみが増すような、既に展示を見て回ったという人にとっても、再び会場内を見て回りたくなるような――そんなゲームを目指しました。

Point 2　ゲームのヒントを現実に隠す！ ― 従来の脱出ゲームでは不可能な試み ―

そもそも脱出ゲームはオンライン上で広まっているジャンルですから、プレイヤー毎にプレイ環境が異なるのが普通です。しかし今回は、“ゲームの舞台となっている場所の中でプレイする”という特殊な環境を設定することが出来ました。そこで、その折角の機会を活かしたいと思い、“ゲームのヒントを現実に隠す”という試みを行いました。

※以下はゲームの内容の核心に触れます※

具体的な方法としては…
ゲーム中で色つきのコインを集めるのですが、ゲーム中盤でそのコインが一枚足りないという状況になります。そこで、「キャプション」というアイテムの裏面に「ここには何がある？」という謎かけを書いておきます。



この「キャプション」は、現実でもゲーム中と同じ場所に置いてあります。
そこで、実際に現実のキャプションの裏面を見ると…

一円玉が貼り付けてあり、それが足りないコインの役割を果たす、というわけです。
展示会だから実現できるゲームの中だけには留まらない仕掛けを盛り込むことで、お客さんに驚きとワクワクを感じてもらうのが狙いでした。実際、脱出ゲームというジャンルに慣れている人であるほど、この仕掛けに気付いた時の驚きは大きいようでした。そのお客さんのリアクションを見るのが展示会中の大きな楽しみの一つでした。