

RIDDLES IN PIECESペラコン

RIDDLES IN PIECES

あなたの目の前に突如現れた少女は
殆ど聞き取れない声でささやいた。
「ベティーをみつけてFind Betty.」と。

アドベンチャー画面



家の中を探索します。文のピースを見つけると、パズル画面に移行します。

パズル画面



決定を押すまで何度でも試せますがクリア後の成績にやり直し回数が影響します。完成すると日本語が表示されます。

アドベンチャー画面



文のパズルが解けると何かが起こります。文がなぜなぜになっている場合は、答えになるものをさらに部屋から探し出します。

学べる力：謎解きをしながら英文法、熟語、単語力が身に付きます(基礎の単語と英文法が分かる人対象)

舞台

- 主人公が迷い込んだのは、イギリスの古びた田舎の小さな一軒家。誰もいないかのように静まり返っているが、確かに人の住んでいた気配がある。
- リビングに残る父母と娘の肖像、子どもの落書き、破って捨てられている意味深な謎...
- 一見関係のなさそうなものたちが、家に残された謎を指し示しているようだ。

Image例



探索画面例（遠景）



探索全体画面

移動アイコン
部屋の位置を左右に移動できます。

アイテム欄
入手したアイテムが表示されます。入手できるアイテムを拾うとアイテム欄に収集されます。

画面上から随時セーブ
をすることが出来ます。

※画面は一例です。

RIDDLE (英文並び替え) 画面

バラバラになっている単語を、ドラッグ&ドロップで下のグリッドに正しい語順で配置します。決定を押すまで、何度でもトライすることができます。

文字のピースの画像はその時々に応じて、メモだったり破られた紙だったり、本のタイトルだったり、変化を付けたいです。

The interface shows a 2x6 grid of empty slots. Above the grid, several word pieces are floating: 'to', 'You', 'have', 'to', 'light', 'see', 'in', 'the', and 'dark'. The word 'You' is circled in red, and a red arrow points from it to the first slot of the first row. A vertical bar on the right side is labeled 'アイテム欄' (Item Bar).

この並びで決定

決定ボタンを押すと、正解か不正解が判定されます。

※画面は企画書用の仮のものです。

このゲームの面白さと学び

【面白さ】

- 英語を知っている人→頭を使う知的なチャレンジ
- 英語をあまり知らない人→解けるまでの試行錯誤、解けたときの解放感
- Bettyって誰？というのを解き明かすワクワク感

【学べること】

- 中学校で習う英文法や英単語

RIDDLES IN PIECES

あなたの目の前に突如として現れる謎は
殆ど聞き取れぬほどに暗く、

アドベンチャー画面

パズル画面

イベント画面

ヒント (任意で確認) → ?

気になるところ

イベント発生!

ドアの近くで物音がした。

家の中を探索し、謎の扉を見つけると、パズル画面へと移行します。

決定を押すまで何度でも試せますが、クリア後の成績にやり直し回数が影響します。完成すると日本語が表示されます。

文のパズルが解けると何かが起こります。文がなぜなぜになっている場合は、答えになるものをさらに部屋から探し出します。

学べる力：謎解きをしながら英文法、熟語、単語力が身に付きます(基礎の単語と英文法が分かる人対象)