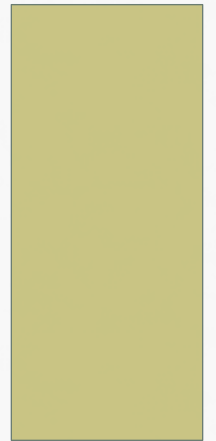


RIDDLES IN PIECES

企画書&仕様書

2014/02/22



目次

1. 概要

1. ペラコン内容
2. ゲーム概要
3. スト-リー概要
4. 舞台
5. ステージ概要

2. ゲーム画面と操作

1. 探索画面例（遠景）
2. 探索画面例（近景）
3. Riddle（英文並び替え）画面
4. Riddle（英文並び替え）画面正解時
5. Riddle（英文並び替え）画面不正解時
6. Riddle正解後の探索画面
7. ダイアルロック画面
8. その他画面

3. ゲームの流れ

1. オープニング
2. ステージ1（Living Room）
3. ステージ2（KIDS Room）
4. ステージ3（BED Room）
5. ステージ4（LIVING Room）
6. エンディング

4. 画像・イベント配置

1. LiVing Room
2. LiVing Room（拡大画面）
3. KIDS Room
4. KIDS Room（拡大画面）
5. BED Room
6. BED Room（拡大画面）

概要

ペラコン内容



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ナナやいた。
ベティーをみつけて
「Find Betty.」と。

アドベンチャー画面

ヒント（任意で確認）→ ?

気になるところをクリック



パズル画面

意味が通るように並べる ?



アドベンチャー画面

イベント発生！

ドアの近くで物音がした。



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。

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）

ゲーム概要

【ゲーム内容】

このゲームはバラバラになった謎を組み合わせて進む謎解き脱出ゲームです。英語を意味が通るように並べることで、次の道が開けます。

英語の単語、文法等の知識を必要とするため、良く知っている人は頭を使う知的なチャレンジ、あまり知らない人は解けるまでの試行錯誤と解けたときの解放感を楽しむことができます。

また、結果としてゲームに出て来た英文法や単語を学ぶことができます。

【問題の難易度】

中学校1-3年までの英文法。

【メインターゲットプレイヤー】

中学校卒業レベルの英語を持った脱出ゲームが好きなライトゲーマー。

【ハード】

PCまたはモバイル（iPhone5 の横画面サイズに対応）

【クリア時間】

15-30分

【プレイ環境】

ブラウザで作動。スマホの場合はタッチ操作となる。

ストーリー概要

- 主人公はイギリスの片田舎を旅行中、道に迷ってしまう。
- たまたま見かけた5歳くらいの少女に、道を聞こうと近寄ると、少女は近くの家に入っていく。
- 開け放された家の扉から中を覗くと誰もいない。そのまま一歩足を踏み入れた時、かすかに「Find Betty」と少女の声が聞こえるが次の瞬間背後で扉が閉まってしまう。その扉はなぜか内側からは開かない。
- どうすれば外に出られるのか。少女の声は何を意味していたのか。まずは家を探索し、外に出る方法を探さなければならない。

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マザーグースの遊び歌...
- 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



ステージ概要

- Living room
主人公が最初に入る部屋。家族の肖像や子供の落書きが落ちている。主人公はここで謎を解き、二階に進む階段を見つけ出す必要がある。
- Kids room
二階にある部屋。子供のベッドやおもちゃ、絵日記などがある。マザーグースのナゾナゾ（Riddle）がピースになって落ちており、これを並び替え、さらに謎を解き明かすことで、次の寝室に入ることが出来る。
- Bedroom
子ども部屋の隣の真っ暗な部屋。ろうそくを手に入れると入れるようになる。主人公はここでBettyを見つけることとなるが、最後にもうひとつ探し物をする事となる。

ゲーム画面と操作

探索画面例（遠景）



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。

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。

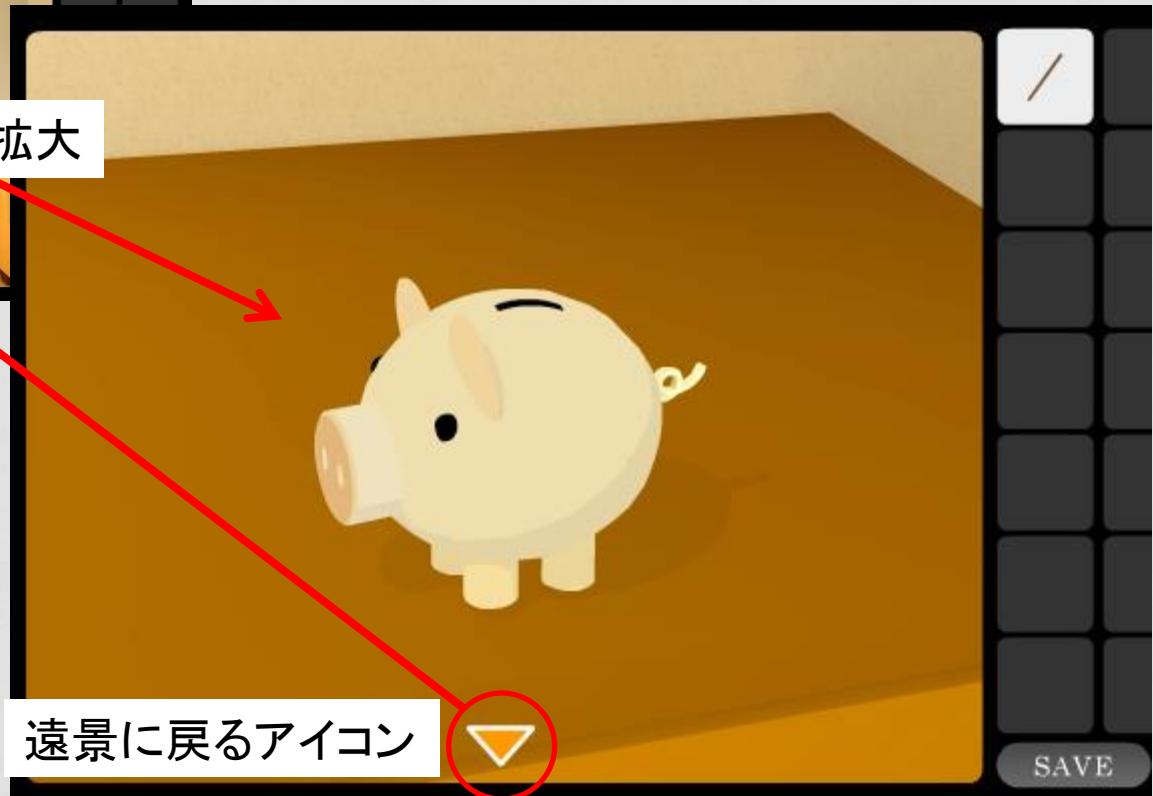
※画面は一例です。

探索画面例（近景）

部屋に置いてある物によっては、クリックすると拡大して見られるものが有ります。その場でさらに物をクリックすることでより詳しく調べることが出来ます。



拡大



遠景に戻るアイコン

※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出来ます。

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 features a collection of yellow word pieces and a grid of numbered slots. The word pieces are: 'to', 'You', 'see', 'dark', 'in', 'the', 'have', 'to', 'light'. The grid consists of two rows of slots numbered 1 through 9. A red arrow points from the 'You' piece to slot 1. On the right side, there is a vertical grey bar labeled 'アイテム欄' (Item List). At the bottom right, there is a yellow button labeled 'この並びで決定' (Decide with this arrangement), which is circled in red.

アイテム欄

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。

RIDDLE（英文並び替え）画面 正解時

正解すると、決定ボタンが消えて日本語が上に浮かび上がります(フェードイン)。その後、探索画面に戻ります。

♪ 成功したSE

暗い中で見るためには、照らさなければならない。

You

have

to

light

to

see

in

the

dark

アイテム欄

※画面は企画書用の仮のものです。

RIDDLE（英文並び替え）画面 不正解時

テキストウィンドウで失敗した事が表示されます。
もう一度並べる、というボタンを押すと今の並びから再度プレイできます。

♪ 失敗したSE

意味が通らなかったようだ....

You

have

to

dark

to

see

in

the

light

アイテム欄

もう一度並べる

※画面は企画書用の仮のものです。

RIDDLE正解後の探索画面



今解いたRiddleがアイテム欄に格納され、いつでも内容を参照することが出来るようになります(謎解きのヒントになるため)。

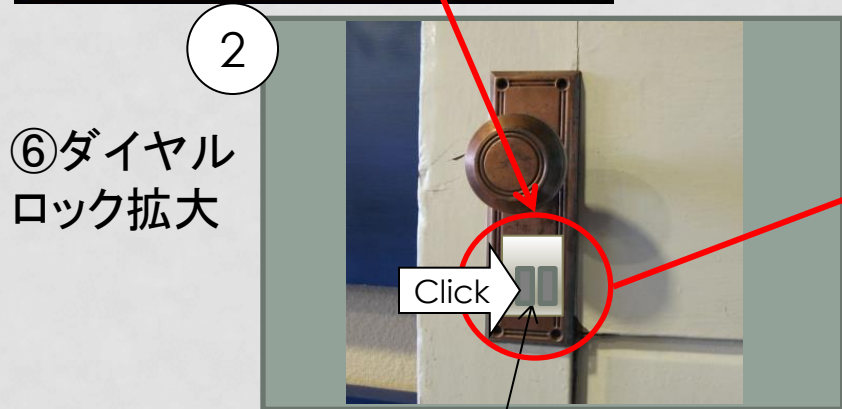
テキストウィンドウで、何かが起こった事が示されます。テキストは数秒間表示されます。

※画面は一例です。

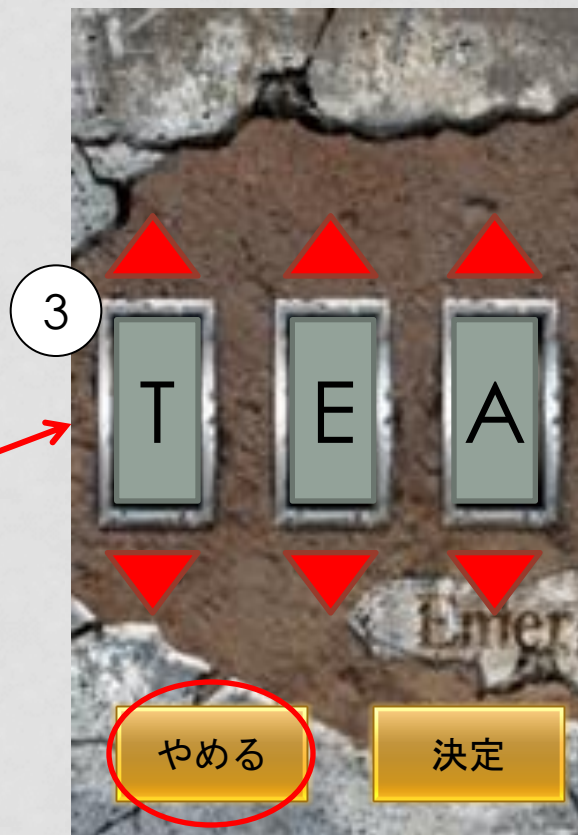
ダイヤルロック画面



Riddle1-2, 4-1ではドアの鍵や箱の鍵開け画面が出て来ます。Riddleのヒントを元に、答えを入力します。



⑥-1



一つのダイヤルにはそれぞれ4~6文字入っており、上のボタンで文字を回転させて入力します。

やめるを押すと、①の画面に戻ります。

※画面は一例です。

その他画面



- タイトル画面
(以下のボタンあり)
- New game
 - Continue
 - Riddle解説
 - (スタッフロール)



Riddle解説画面
文法の解説画面です。これまでに正解した英文の解説を見ることが出来ます。タイトル画面の「Riddle解説」からジャンプできます。矢印を次の説明に移動します。



オープニング/エンディング
背景のイメージの上に、テキストでストーリーを簡単に表示します。

スタッフロールについては未定です。

※画面は一例です。

ゲームの流れ

オープニング

- 主人公はイギリスの片田舎を旅行中、道に迷ってしまう。
- たまたま見かけた5歳くらいの少女に、道を聞こうと近寄ると、少女は近くの家に入っていく。
- 開け放された家の扉から中を覗くと誰もいない。そのまま一歩足を踏み入れた時、かすかに「Find Betty」と少女の声が聞こえるが次の瞬間背後で扉が閉まってしまう。その扉はなぜか内側からは開かない。
- どうすれば外に出られるのか。少女の声は何を意味していたのか。まずは家を探索し、外に出る方法を探さなければならない。

テキストは後日作成します。

ステージ1 (LIVING ROOM)

1.Living room

1-1: 【最初のチュートリアル、脱出ゲームのクリア条件を暗示する英語】

床に落ちているノートの切れ端を見つける。子供の文字で書いてある。



並び替え問題：「Help Betty out.」を完成させる。



本棚から本が落ちてくる。

1-2: 【階段に進むドアの鍵を開けるためのヒントとなる英語】

本を拾う。



並び替え問題：「This is where you sleep at night.」を完成させる。



ドアのダイヤルをタッチ。



ダイヤル問題：3つダイヤルをまわしを「BED」を完成させ、OKボタンを押す。各ダイヤルには4文字ずつのローマ字が並び、それをまわし文字を作る。5回以上ミスをした場合は、本棚から本が落ちる。本には「お茶（仮）」と書いてある。



ドアが開く。



2階に向かう。

ステージ2 (KID'S Room)

2.Kid's room

2-1: 【ベッドルームに進むために必要なアイテム(火のついたろうソク)を入手する英語】
部屋に入り探索を始める。

↓
ゴミ箱に捨てられた紙片を発見。

↓
並び替え問題: 「You have to light the candle to see in the dark.」を完成させる。

↓
ゴミ箱の底からマッチを入手。

↓
マッチを持った状態で机の上のろうソクを選択し、ろうソクに火を灯す。

↓
「火のついたろうソク」を入手

↓
Bed roomへ行けるようになる。

2-2: 【日記を解読する、BEDROOMのBetty選択のヒントになる】
日記を見つける。

↓
並び替え問題: 「Betty's eyes are hurt.」を完成させる。

↓
日記のBettyに関するステータス「髪の色」や「目をけがしている」などを英語で提示(伏線)。

↓
日記の「Bettyを助けてあげて」という英文を読む。

ステージ3 (BEDROOM)

3.Bedroom

3-1:【複数ある人形からBettyを選ぶ】

部屋が暗いため、アイテム「火のついたロウソク」を使用する。



部屋が明るくなり探索できるようになる。



人形が並んでいるのを見つける。



複数ある人形のなかから、日記を頼りにBettyを選ぶ。



壁に掛けてある「縫い物をしているお母さんの絵」を見つける。



絵の中のお母さんのいる場所がリビングルームのサイドボードの前で、裁縫箱がリビングルームにあることを示唆する。



Living roomのサイドボードの中の裁縫箱のロックに挑戦できるようになる。

ステージ4 (LIVING ROOM)

4.Living room(2度目)

4-1:【裁縫箱を見つけ、裁縫箱を開ける】

サイドボードを調べる。



裁縫箱を見つける。



ダイヤル問題：（検討中）



裁縫箱が開く。

4-2:【最終問題。正しいボタンを選びBettyを直す】

裁縫箱の中の複数のボタンを見つける。



Betty人形からバラバラのメモが落ちてくる。(正しいボタンを示す)



文章作成問題：たくさんの単語の中から正しい物を選び、並べ、文章をつくる。

「Please give me eyes as blue as sapphires and as round as the sun.」を完成させる。



完成したメモのヒントから正しいボタンを選ぶ。



Bettyを直す。



エンディング

エンディング

- 目の前に少女が現れ、「Betty, you get well !!」（ベティー元気になったのね！）と言って目のついた人形を受け取る。主人公に「Thank you so much」（どうもありがとう）と言ってにっこり笑う。
- 辺りが真っ白になったかと思うと、次の瞬間そこにあったはずの家は無くなり、目の前にはただ荒れ果てた廃屋があるだけだった。

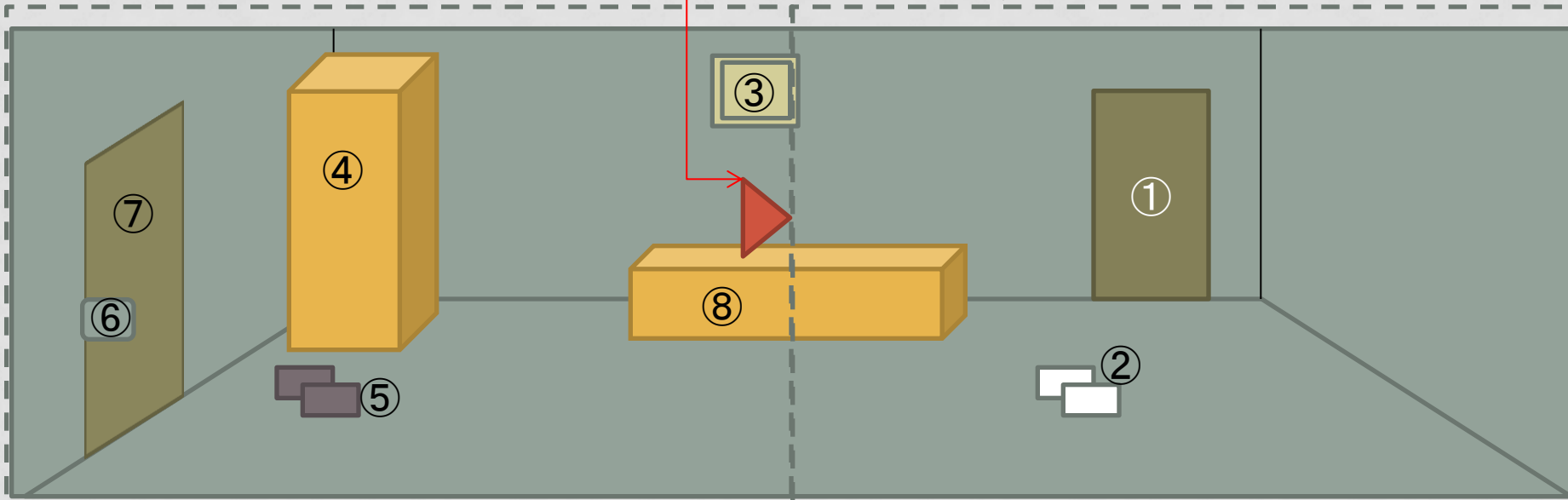
The End

テキストは後日作成します。

画像・イベント配置

LIVING ROOM

※点線は一画面分の大きさです。
やじるしアイコンで表示する画面を切り替えます。



No	タッチ可能なオブジェクト	説明	拡大画面	入手するアイテム
①	入り口のドア	閉まっていて開かない。タッチするとガタガタと音がする。		
②	床に落ちている子どもの落書き (Riddle1-1)	Help, Betty, Outと子どもの字で書いてある。タッチでRiddle画面へ遷移する。		床に落ちている子どもの落書き (Riddle1-1) (Riddle1クリア後)
③	家族の肖像画	選択時にアップで見られる。父・母・娘の家族の肖像。	あり	
④	本棚	Riddle1-1を解くと本が床に落ちる。		
⑤	床に散らばっている本 (Riddle1-2)	Riddle1-1を解くと出現。		床に散らばっている本 (Riddle1-2)
⑥	ダイヤルロック	3文字のダイヤルロック。ナゾナゾの答えで開錠する。	あり	
⑦	二階へ続く扉	ダイヤルロックを開錠すると開いた絵になる。		
⑧	サイドボード	拡大することが出来る。拡大時に開くと裁縫箱がある。	あり	

LIVING ROOM（拡大画面1）

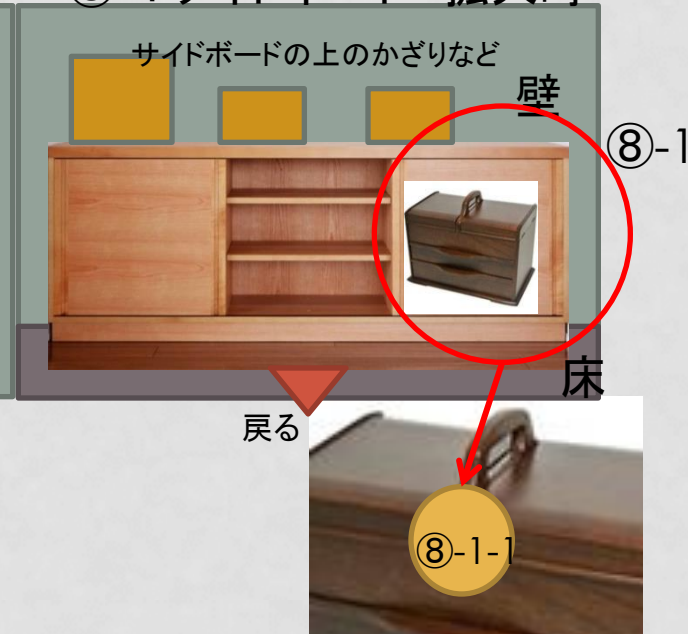
③-1 家族の肖像画 拡大時



⑥ダイヤルロック 拡大時

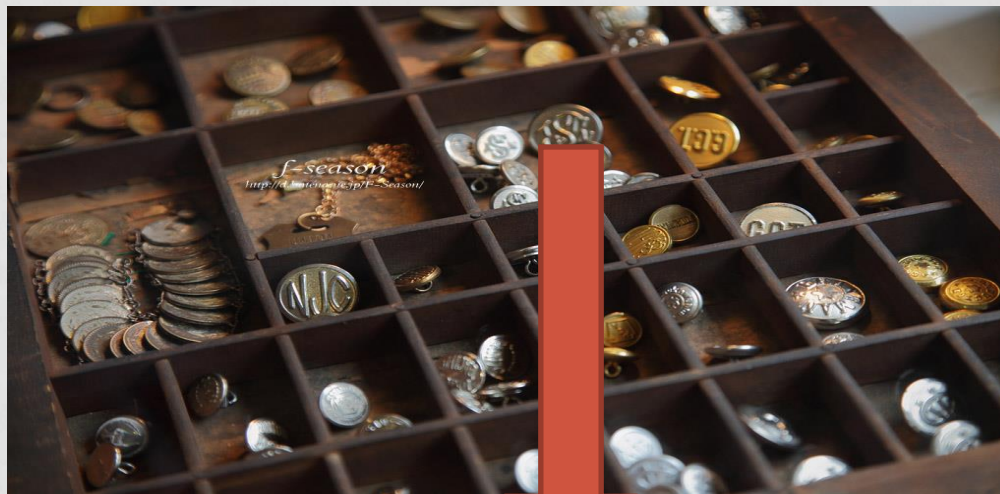


⑧-1 サイドボード 拡大時



No	タッチ可能なオブジェクト	説明	拡大画面	入手するアイテム
③-1	家族の肖像画アップ	絵を見ることが出来る。少女と家族が映っている。		
⑧-1	サイドボード	拡大することが出来る。扉をタッチすると開き、中に裁縫箱が見える。	あり	
⑥-1	ダイヤルロックアップ	ドアノブの近くにダイヤルロックがある。そこをタッチすると、ダイヤルロック開錠画面へ遷移する。		
⑧-1-1	裁縫箱についてのダイヤル	サイドボードの中の裁縫箱をクリックすると、ダイヤルが付いているのが見える。このダイヤルをクリックしても、鍵が閉まっていて開かない。（ゲームの流れ4-1で挑戦出来るようになる）		

LIVING ROOM（拡大画面2）

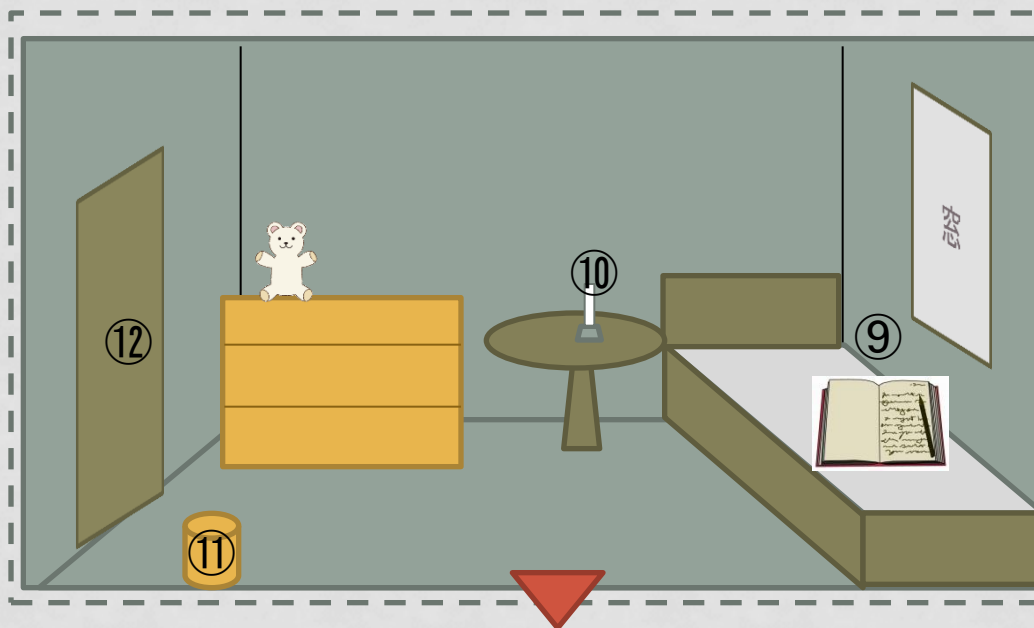


←ドラッグ&ドロップで、該当するボタンを箱の外に出すようなイメージをしています。

ボタンは二つセットで箱に配置されている。
取り出す時も二つセット。

No	タッチ可能なオブジェクト	説明	拡大画面	入手するアイテム
⑧-1-2	裁縫箱の中	裁縫箱を開けると沢山のボタンがある。ここからBettyの目に該当するボタンを選択する。		

KID'S ROOM



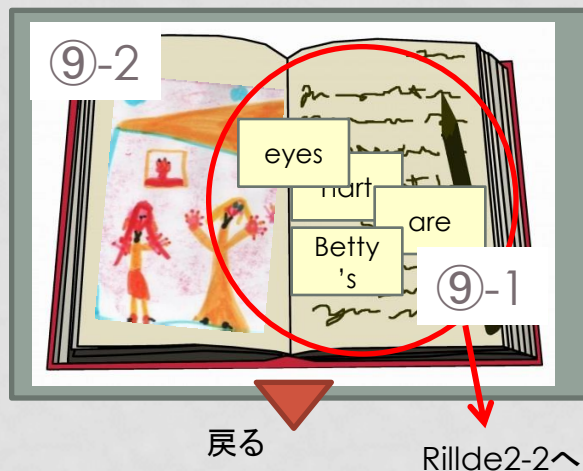
※タッチできるオブジェ以外のものはイメージです。実際に必要なものではないので、変更可能です。

Living roomへ

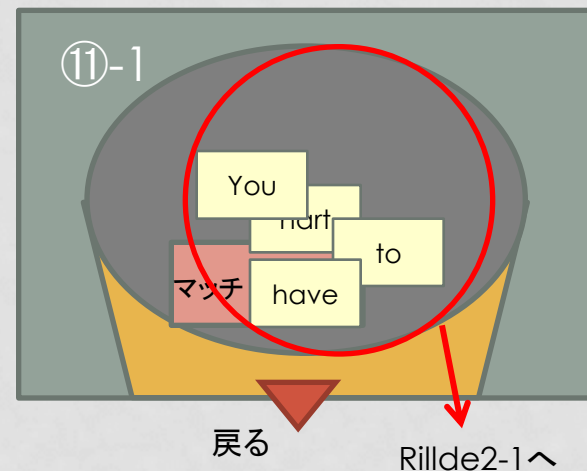
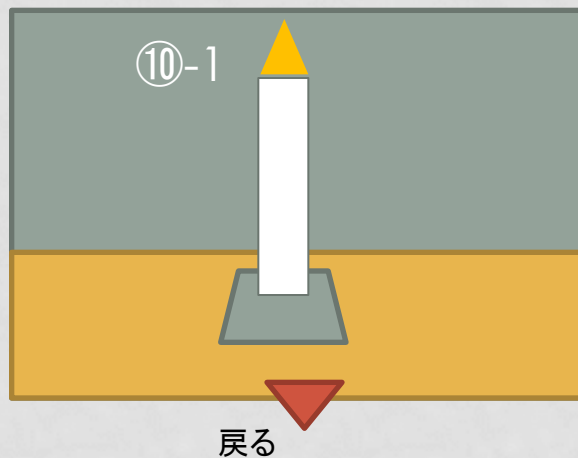
No	タッチ可能なオブジェクト	説明	拡大画面	入手するアイテム
⑨	絵日記	子どもの絵日記。クリックで拡大し、読むことができる。	あり	
⑩	ろうそく	マッチを入手してからタッチすると火が付く。火がつたろうそくは入手可能。	あり	
⑪	ごみ箱	拡大可能。中に紙片が入っている。	あり	
⑫	ベッドルームへ続くドア	クリックするとガチャッと音がしてベッドルームへ移動する。		

KIDS ROOM（拡大画面）

⑨絵日記 拡大時

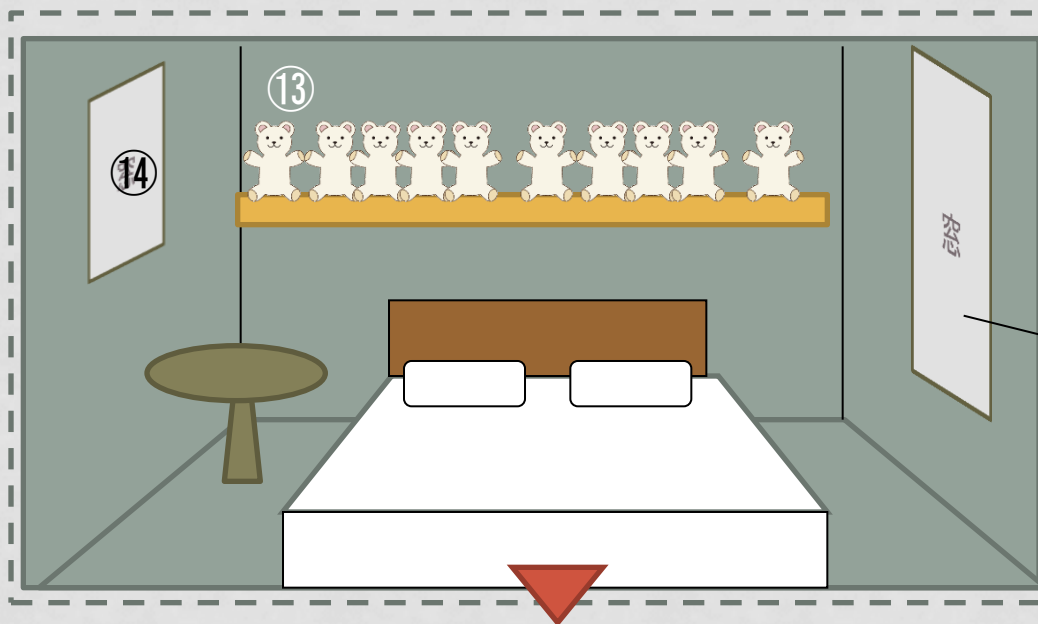


⑩ろうそく 拡大時



No	タッチ可能なオブジェクト	説明	拡大画面	入手するアイテム
⑨-1	絵日記の上のメモ	クリックすると、Riddle 2-2 Betty's eyes are hurt. に遷移する。		メモ（Riddle 2-2）
⑨-2	絵日記アップ	Riddle2-2を解くと、メモが無くなって読むことが出来るようになる。子どもの描いた女の子の絵と、I love Betty's beautiful blond hair.、Betty always wears a green dress.、 We need to help Betty. と書いてある。		
⑩-1	ろうそくアップ	燭台に載っている。マッチを入手してからタッチすると火が付く。火がついたろうそくは入手可能。入手するとろうそくは表示されなくなる。		火のついたろうそく
⑪-1	ごみ箱 アップ	拡大可能。中に紙片が入っている。紙片をクリックすると、Riddle2-1 You have to light the candle to see in the dark. へ遷移する。クリアすると紙片はなくなり、底のマッチを入手することが出来る。		紙片（Riddle 2-1） マッチ（Riddle 2-1クリア時）

BEDROOM



※火の付いたろうソクを入手する前は真っ暗で何も見えない状態です。

遮光カーテンが閉まっていると良いです。

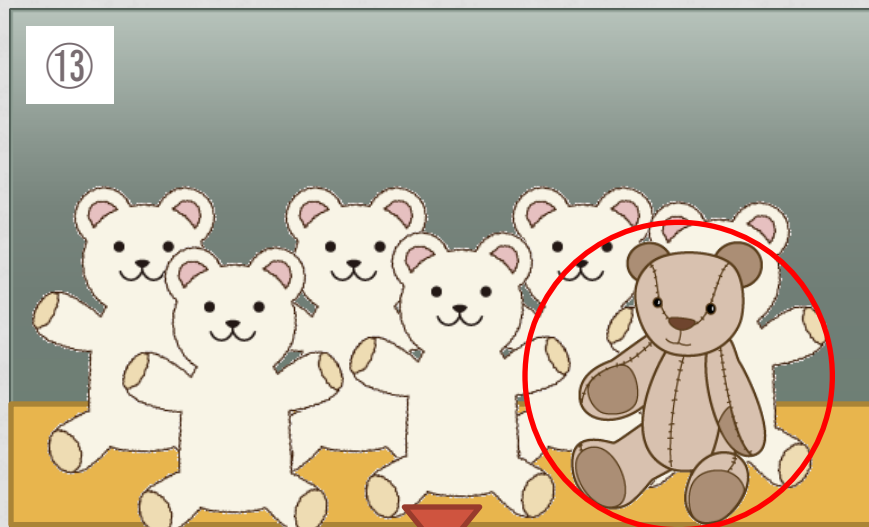
KIDS ROOMへ

No	タッチ可能なオブジェクト	説明	拡大画面	入手するアイテム
⑬	人形が部屋中にあります	色々な人形が並んでいる。	あり	
⑭	縫い物をしている絵	お母さんらしき人がリビングとわかる場所で縫い物をしている。	あり	サイドボードのカギ

2/20追加

BED ROOM（拡大画面）

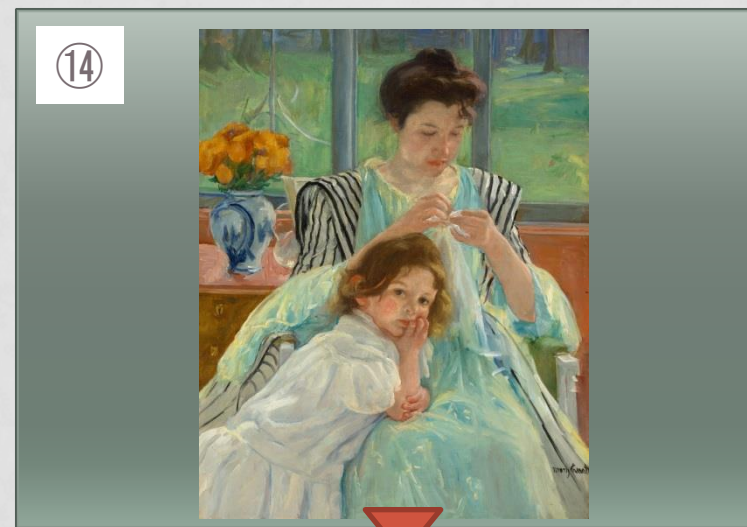
⑬棚の人形 拡大時



戻る

アイテムとして入手

⑭絵 拡大時



戻る

No	タッチ可能なオブジェクト	説明	拡大画面	入手するアイテム
⑬	Betty人形	日記のヒントから正しい人形をクリックとアイテムとして入手		Betty
⑭	縫物をしている絵アップ	Living Roomのサイドボードを背景にしてあり、裁縫箱のありかを示唆		

2/22追加

解説画面（既に謎を解いている時）

発見場所:リビングルーム

英文:Help Betty out.

訳:ベティーを助けて。

解説:「ベティーを助けて」という意味です。この文は「命令形」なので主語は「You」となりますが文面に出す必要ありません。「Help out」は「助ける」という意味の動詞＋前置詞のセットからなる「句動詞」です。句動詞の目的語は前置詞の後に置く場合と動詞と前置詞の間に挟む動詞がありますが、ここではどちらの一でも大丈夫です。Help Betty outもHelp out Bettyも文法的に正解です。

タイトル画面に戻る

タイトル画面に戻ります。

表

使用してく
システム欄など

次の
次の
示。

2/22追加

解説画面（まだ謎を解いていない時）

このRiddleはまだ解いていません。

タイトル画面に戻る

謎を解いていない部
解説に手は、表
る文章を変更します。
は画像ではなく、テキ
します。