

ストーリードリブン脱出ゲーム：アウェイクニング

ESCAPE TALES

THE AWAKENING

RULEBOOK

ルールブック

ゲームについて

『ストーリーリブ脱出ゲーム：アウェイクニング』は、カードで行う脱出ゲームといえるでしょう。プレイ人数は1～4人で、ストーリーに重点を置いています。物語の中心となるのは、主人公のサミュエルです。彼は娘を見つけ出して救うため、不思議な旅へと向かいます。あなたはこの旅を通して、数多くの謎に直面するでしょう。それらを解き明かして初めて、冒険の前に進めることができるのです。

内容物

- アクショントークン18個
- ゲームカード122枚
- 宿命カード9枚
- 場面カード18枚
- ゲームボード1枚
- ストーリーブック1冊



準備

注意! 準備をするときは、カードの表面は見ないようにしてください。

- 1 ゲームボードを、プレイヤー全員の手の届くところに置きます。
- 2 以下のものも同様に用意します。
 - A アクショントークン
 - B ゲームカード。昇順に重ねます(「COO1」から「C122」まで)
 - C 宿命カード。昇順に重ねます(「DO」から「D8」まで)
 - D 場面カード。昇順に重ねます(「LO1」から「L18」まで)
 - E ストーリーブック
- 3 携帯端末を用意しておきます(謎を解く際に使用します。詳しくは5ページを参照)。

重要! ゲームの製造は、細心の注意を払って行われています。しかしながら、何にでも間違いはあるものです。ゲームの準備をする際に、カードがすべて揃っていることを確認してください。こうすることで、ゲームが台無しになる事態を防げます。その際も、カードの裏面だけを見るようにしてください。欠けている物や間違いなどあれば、<http://www.groupsne.co.jp/form.html>にてご連絡をお願いします。

ゲームの目的

これは協力ゲームです。調べたい場所をみんなで決めて、話し合いながら謎を解きます。ゲームの目的は、主人公サミュエルの娘であるリジーを見つけ出すことです。選択を迫られた時には、よく考えて決めましょう。このゲームには複数のエンディングがあり、そのすべてがハッピーエンドというわけではありませんから。

ゲームの流れ

まず、ストーリーブックの表紙に書かれたプロローグを読み上げます。そうすれば、冒険を始めるのに必要な情報がわかるでしょう。

それからは、ゲームは次のように進行します。

- 1 ストーリーブックの指示されたパラグラフを読み上げ、すべての指示に従います。
- 2 以下のアクションの中から1つを実行します。その結果、ストーリーブックの特定の箇所を見るよう指示され(○○へ)ます(つまり、1に戻ります)。
 - a 調べる——手に入れたアクショントークン1個を、「マップカード」のまだ調べられていないマスに置きます。そして、ストーリーブックの指示されたパラグラフへ進みます。
 - b 宿命——アクショントークンを持っておらず、しかし調べたい場所がある場合、宿命カードを1枚引いて読み上げ、すべての指示を実行します。
 - c 謎を解く——アプリで選んだ謎の画面を開き、提示されている行動を行えます(答える・必要なカードを確かめる・ヒントを見る)。
 - d 場面を離れる——「脱出カード」を持っているなら、今の場面から出て行くことができます。そうする場合は、ストーリーブックの指示されたパラグラフへ進んでください。
 - e 条件を満たす——「条件カード」を持っていて、書かれた条件を満たせるなら、ストーリーブックの指示されたパラグラフへ進めます。
- 3 あなたたちが正しくゲームを進めていけば、このステップには来ないはずですよ(笑)。

ストーリーブックとパラグラフ

プロローグの後は、指示された「スタートパラグラフ」へ飛ばされます。それぞれのパラグラフには数字と、その前に「P」の文字が書かれています(例:P159)。これらのパラグラフには、プレイ中にわれらの主人公に起こる出来事が書かれていて、本としての並び順はバラバラになっています。他のパラグラフは、できるだけ見ないようにしてください。

A

P099

君はリジーが大好きだったクレヨンに手を伸ばした。娘はそのクレヨンで生まれて初めての絵を描いたが、君が誤ってジュースをこぼしたせいで、娘の作品が台無しになってしまった。今でも娘の涙と恨みの視線が忘れられない。娘があそこまで怒ったことはない。君はお詫びのしるしに全色揃いのクレヨンセットをプレゼントしたが、彼女は相変わらず、この1色のクレヨンで絵を描くことが多かった。

B

C

・カードC117を捨てます。

すべてのパラグラフは、以下の3つのセクションで構成されます。番号 A、ストーリー B、指示 C です。あるパラグラフに進むよう指示されたときには、その番号を持つパラグラフを探してください。最初に読むのはストーリーです。そこには今後の選択に影響を及ぼす可能性のある重要な出来事や、隠された手掛かりが書かれています。その後、最後のセクションに書かれたすべての指示を、書かれた順に読み上げ、実行します。ときどき、指示のセクションに何も書かれていないことがあります。その場合は「何も見つからなかった」ことになり、別のアクションを実行することになりますが、一方でストーリーには、その後の鍵となるような情報が含まれていることがあります。

※パラグラフを探しやすくするために、そのページに印刷しているパラグラフ番号をページの端にまとめています。

ゲームボード

場面カード(基本2枚)を置いて、その特定の部分を調べるために使用します。ゲームボードに置くのは場面カードだけです。マップカード(5ページ参照)に従って置いてください。

場面

場面は、「場面カード」によって形作られ、プレイヤーはそこで新しい謎や物品を見つけ、ストーリーを読み進めます。

ある場所の始まりとなるパラグラフの指示セクションには、マップカードと一緒に、通常2枚の場面カードを取るよう指示があります。さらにアクショントークンをいくつか取るようになります。

※対応する山札から必要なカードをすべて取り、即座に表にしてください。

次に、パラグラフに書かれた指示に従って、マップカードのイラストの通りに場面カードを置きます。マッ

ブカードは通常12のマスに分かれており、それぞれを「エリア」と呼びます。場面カードをゲームボードに、マップと同じ向きになるように正しく置いてください。これで場面の準備はできました。探索を始めましょう。



※選択によって、使わない場面ができることもあります。

場面を調べる

※以下のステップに進む前に、場面カードをよく観察して話し合うとよいでしょう。

特定のエリアを調べることにしたなら、手に入れたアクショントークン1個を、マップカードの対応するエリアに置き、そこに書かれたパラグラフを読み上げます。調べた際に、ゲームカードを1枚や数枚、受け取ることもあります。



アクショントークンの個数は、場面のすみずみまで簡単に行けるほどはありません。ですから、どのエリアに行くかの選択が重要です。アクショントークンが尽きたら、宿命カードを使うしかありません。

宿命カード

ゲームを続行できるようにしてくれるカードです。アクショントークンが尽きたあと、さらにエリアを調べたいのなら、宿命カードの山札から1枚を(数字の小さい方から)めくらずにはなりません。そして書かれていることの、すべてに従ってください。



宿命カードは、上部にストーリーが、下部に考慮すべき効果が書かれています。

※ゲームプレイやエンディングに深く関わるものが書かれているため、宿命カードを引く時には注意しましょう!

注意! 未使用のアクショントークンが手元にあるときは、宿命カードは引けません。

ゲームカード

プレイ中、ゲームの効果とパラグラフによって、ゲームカードを引くことがあります(「C」で始まる番号がついています)。カードを引いたら即座に、全員に見えるように表向きにします。ストーリーブックの指示で求められた場合のみ、捨ててください(通常、役割を終えたカードです)。



ゲームカードには、いくつかのタイプがあります。

◆ 謎カード

右下に赤い背景でマークが描かれています。謎は1枚以上のカードから構成されます。



※謎を解くのに必要なカードが、すべて同じ場面で見つかるわけではありません。

重要! 謎を解くためには、そのマークが書かれたカードのすべてが必要です(必要な枚数は、アプリを見ればわかります)。

◆アイテムカード

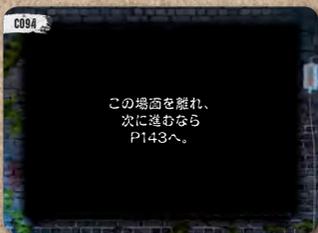
背景が灰色のカードで、アイテムのイラストが描かれています。ときには左下に、黄土色の背景のマークが描かれていることがあります。アイテムは後で役に立つ可能性があります。



◆脱出カード

とくにマークは描かれておらず、中央部は黒く塗りつぶされています。この黒い空間は「ポータル」と呼ばれ、それを使って現在の場面から移動できます。

※一度場面を離れたなら、二度と戻ることはできません!



◆条件カード

これらにはある効果(例: 特定のパラグラフを読む)が書かれています。描かれたマークが付いたカードが場にある場合のみ、その効果に従います。

※ある場面で見つかった条件カードに決められた条件はすべて、同じ場面で満たすことができます。



◆マップカード

ゲームボードと同じようなマス目にパラグラフ番号が描かれています。アクショントークンをこのどこかに置いてその該当するエリアを調べましょう。場面カードを引いた時は、必ずマップカードを引くことになります。



重要! 1枚のカードが複数のタイプに属することもあります。たとえば、アイテムカードでありながら謎カードや条件カードである、という場合です。

謎とアプリ

このゲームの謎は、主にゲームカードで構成されていますが、他の要素を使うこともあります。それぞれの謎には1枚以上の謎カードが含まれます(右下にマークが描かれています)。謎の答えが出たら(答えの多くは数字ですが、ひらがなやカタカナの場合もあります)、アプリにそれを入力します。

先に進むのに必要なパズルもあれば、ちょっとした役に立つだけのパズルもあります。ストーリーに本当に必要な謎であれば、それを解かなくては先に進めないようになっています。解けないまま先に進むことを、恐れる必要はありません。

本作のアプリは、一度専用ページに接続して表示していれば、インターネット接続がなくてもそのまま利用することが可能です。

下のURLから、アプリが利用できます。

<http://app.escape-ales.com>

アプリを起動したら「日本語」を選びます。謎の答えは、それぞれの言語で異なる場合があります。

アプリのメイン画面には、すべての謎のマークが並んでいます。マークを選んで、自由に画面を移動できます。新しい謎を見つけたら、まずはそのマークを選んで、書かれたことを読んでみましょう。

重要! アプリ上で行う行為には、アクショントークンは必要ありません。ゲーム内の悪影響もないので、必要なだけ行ってください。



それぞれの謎に対応する画面は、3つの部分に分かれています。解答スペース、必要なカード、そしてヒントです。

- A 解答スペース:** 謎の答えを打ち込みます。必要な文字数(桁数)は、謎によって異なります(スロットを見れば分かります)。

アプリに正しい答えを入力すると、ストーリーブックの決まったパラグラフに進むよう指示されます。



回答の形式によっては、解答スペースと共に手掛かりが書かれていることもあります。謎解き自体への影響はなく、導き出した解答を入力する方法を指示しています。

- B 必要なカード:** 謎を解くために、何枚、どんなものが必要なのか確認できます。これを無視して、物語と論理だけを頼りに進めてもかまいませんし、見たければいつでも見られます。
- C ヒント:** 困ったときに確認できます。最終的には「答えを知る」こともできます。とはいえ、それは最後の手段にするべきでしょう。

ゲームの終了

ストーリーブックには複数のエンディングが書かれています。結末を決めるのは、選択と行動です。

新たなゲーム

新たなルート、新たな決断を試し、新たな謎とエンディングを探しましょう。繰り返し遊ぶこともできます。その場合、最初の場面は飛ばして、「P015」から始めてください。

ゲームの中断

このゲームは、どのタイミングでも中断し、別の日に再開することが可能です。ルールブックの最後のページの欄(セーブシート)に書き込むことで現在の状況を記録し、ゲームを継続できます。

アドバイスをするなら、ゲームの中断は出来る限り場面を移動するときにするべきです。そうすれば、まだ解いていない謎の手掛かりを忘れずにすむでしょう。

専用ページへ



ゲームデザイン:

Jakub Caban, Bartosz Idzikowski, Matt Dembek

アートデザイン:

Magdalena Klepacz, Pawel Niziolek, Jakub Fajtanowski

ストーリーブック:

Szymon Stoczek, Matt Dembek

日本語版製作: グループSNE

監修: 安田均

翻訳: セサン・笠竜海

DTP: 林紫・松田美愛

©2019 Group SNE

公式HP: <http://www.groupsne.co.jp>



セーブシート

	持っているゲームカード	最後に読んだバラクラフ	場面カード	宿命カードの一番上	持っている アクショントークン	マップカード上の アクショントークン																				
1						<table border="1"><tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										
2						<table border="1"><tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										
3						<table border="1"><tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										
4						<table border="1"><tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										
5						<table border="1"><tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										
6						<table border="1"><tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										

