

**U
R
E
G**

**n
ealistic
scape
Game**



Un Realistic Escape Game

作：保田 琳

対象年齢



推奨人数



目安時間



《このゲームについて》

UREGは、プレイヤーキャラクター(PC)が障害物を突破して、閉鎖空間から脱出することを目的とした会話型の協力ゲームです。

参加者は輪をつくり、言葉でシナリオの状況を説明するゲームマスター(GM)と、それを聞いて、閉鎖空間にいるPCを操作するプレイヤーに分かれて遊びます。

遊ぶのに必要な物

ルールブック、時計、紙とペン*、電卓*、キャラクターカード(6枚)

『Inspiration』、『Nimbleness』、『Strength』、『Dexterity』、『Night Vision』、『Littleness』
アイテムカード(23枚)

「空き瓶」、「カードキー」、「懐中電灯」、「鍵」、「ガムテープ」、「木箱」、「磁石」、「シャベル」、「つるはし」、「手鏡」、「天使の像」、「電卓」、「ナイフ」、「鍋」、「パール」、「梯子」、「ビー玉」、「不気味な像」、「ペン」、「箒」、「ライター」、「ロウソク」、「ロープ」

キャラクターカード



能力

○長所

×短所

アイテムカード



説明文

* シナリオによって必要な場合があります。

ゲームルール

用語

GM：ゲームマスターの略。脱出ゲームの司会進行役。

PC：プレイヤーキャラクターの略。脱出ゲームの登場人物。

アイテム：障害物を突破する助けとなる道具のこと。

キャラクター：PCとなりうる登場人物で、能力を2つもつ。

シナリオ：舞台となる閉鎖空間で行なわれる脱出ゲームのこと。

場：参加者が輪になってつくる中央の開いた空間のこと。

プレイヤー：担当するPCの行動や意思決定を行なう役。

閉鎖空間：UREGの舞台となる謎の空間。PCは突如、この場所にやってきて、日常に戻るため脱出を目指すことになる。

《ゲームの勝利》

PCが全員無事脱出できたら、プレイヤーとGMの**完全勝利**です。一部のPCだけ脱出した場合は、**部分的勝利**となります。

《ゲームの終了》

以下の状況の時にゲームが終了します。

- PCが全員脱出できた時
- PCが脱出不可能になった時
- 制限時間が過ぎた時
- プレイヤーがギブアップした時

《ゲームの準備》

●GMとプレイヤーの決定

誰がGMをするかひとり決めてください。

GMはルールブックを持って遊びます。

他の人はプレイヤーとなります。

●シナリオの選択

GMは今回脱出するシナリオを選びます。

遊ぶシナリオをよく読みましょう。

●アイテムの配置

配置アイテムに書かれたアイテムカードを裏向きにして、中央の場に置きます。

●キャラクターの選択

使用するキャラクターカードを、ひとり1枚選択をします。選んだキャラクターカードがあなたのPCとなります。プレイヤーが1人の時は、『Inspiration』を推奨します。

●制限時間の確認

制限時間が何分か伝えて、ゲームプレイの開始と同時に時間を測ってください。

《ゲームプレイ》

●開始描写

まず、GMはシナリオの開始描写を読みます。そして、PCのスタート地点の状況を説明し、プレイヤーにこの後どうするか問いかけます。

●プレイヤー

プレイヤーの操作するPCは、閉鎖空間の中を探索することができます。気になった場所などに近づいて調べ、障害物を突破する方法を見つけ、ゴール地点に行き脱出しましょう。

●GM

シナリオのMAPに書かれている情報を、臨場感たっぷりにプレイヤーへ伝えます。PCの現在地をMAPに照らし合わせて、今の状況を説明してあげてください。

●探索

PCが閉鎖空間を調べる行為です。PCの行った行動によってはアイテムを入手します。場に伏せたアイテムを表向きにしてください。

例：袋の中にあるものを取り出す。

●障害物

脱出^{じやま}を邪魔しているものです。

障害物を突破することで、状況が変化します。

必ず1つは障害物を突破する方法がシナリオに書かれています。

例：鍵のかかった扉、暗闇、ひび割れた壁

●突破

PCが障害を解決する方法をGMに提案し、実行する行為です。閉鎖空間にあるものはなんでも利用できます。

GMは、プレイヤーの説明を聞いて、キャラクターの能力、アイテム、シナリオにある物を見て、それが可能かどうか判断します。可能と判断すれば、シナリオに書いていない方法でも、障害物を突破できます。

GMは、どう状況が変化したか伝えてください。

例：「梯子」を立て掛けて、窓まで登る。

●脱出

PCがゴール地点に辿りつくと脱出できます。

《基本ルール》

- ルールの審判はGMが受け持つ。
- シナリオはGMしか見てはいけない。
- PCの行動が可能かどうかは、GMが判断する。
- ゲーム内時間は巻き戻せない。

《プレイヤールール》

閉鎖空間にいるPCを直接操作し、行動の意思決定権をもっています。

- ・選んだPCを操作（行動、意思決定）します。
- ・PCは閉鎖空間内を移動することができます。
- ・GMに状況やアイテムについて質問することができます。
- ・障害物を突破する方法をGMに提案し、それを実行するかどうか決められます。
- ・GMが認めないかぎり、紙にペンで書いたり、電卓を使ったりしてはいけません。

《GMルール》

シナリオシートを見ながら、プレイヤーにPCの状況を説明し、司会進行します。

- ・PCの状況がプレイヤーに分かるように、言葉で情景描写することができます。
- ・プレイヤーが提案した障害物を突破する方法が可能かどうか判断を下します。
- ・GMは、自分が進行するシナリオの間だけ、ルールや内容を変更、修正、追加できます。
- ・プレイヤーに障害物を突破する方法の答えを直接伝えてはいけません。

《アイテムルール》

入手したアイテムや閉鎖空間にある物は、障害物の突破に役立てることができます。

プレイヤーはどのように使うか、GMが納得できるように説明してください。また、アイテム自体を加工することも可能です。

例：「バール」を使い、「梯子」の中央を“く”の字に曲げる。

◆ ゲームプレイの参考リプレイ ◆

以下は、GMとプレイヤーが実際にゲームプレイする場面を書き形式で再現しています。

GMは、シナリオシートを1枚選ぶと、「シナリオ名」を言って、アイテムカードを場に2枚裏向きに置きます。

プレイヤーは、1人プレイで推奨されている『Inspiration』の青年を選択しました。

GM: (タイマーを押して) 開始状況を読むよ。君は6m四方の部屋の中央にいた。正面には壁があって、高さ5mの位置に窓がある。さあ、どうする？

プレイヤー (以下、青年PC): いきなりだ！他ににかなないか、辺りを見渡せますか？

GM: OK。(シナリオのMAPを見て)すると、君の後ろ側にある壁の両端には、布がかけられた木箱と3mの梯子が置いてあるよ。

青年PC: これは、簡単だな。近づいて梯子を持つことはできますか？

GM: できます。(場にある「梯子」のカードを表向きにする)では、「梯子」が障害物の突破で使えるようになったよ。

青年PC: その「梯子」を窓の下に立て掛けて、両手を伸ばせば窓を開けて出られますか？

GM: 「梯子」は3mだから、残り2m弱だね。君が<×低身長>や<×鈍重>なら難しい。

青年PC: このキャラクターの短所は<×平凡>だから、平均的な身長と身体能力です(笑)。

GM: そうだね。では、君は障害物を突破し、無事に閉鎖空間から脱出した。おめでとう！

青年PC: やったね。でも、これって<×低身長>とかはクリアできるんですか？

GM: そもそも一人プレイの時は推奨しないけど、できるよ。

◆ Q & A ◆

持ち物

PCが持っている物は、イラストに書かれた衣類とアクセサリです。他の物はなぜか無くなったものだと思います。

手の届く範囲

大人は2mの高さまで手が届きます。両手を真横に広げると、身長ほどの長さになります。

肩車

大人二人で肩車すると、3mの高さまで手が届きます。

立ち肩車は、上に乗る人が<○身軽>や、<○小柄>でないと難しいでしょう。立ち肩車なら、さらに高さは50cm伸びます。

ジャンプカ

垂直飛びなら50cm、幅跳びなら1m50cmは少なくとも飛べるものと考えてください。<○身軽>は、垂直飛びは75cm、幅跳びは3m。<×鈍重>は、垂直飛びは25cm、幅跳びは1m。十分な助走をつけるなら、垂直飛びはその1.5倍、幅跳びはその2倍の距離を跳べます。

普通のヒントはどこまで？

問題を乗り越えるために必要なアイテムが話題に出てこない時や状況を勘違いしている時に、今まで出た情報を整理して、繰り返しても構いません。

必要な単語を強調して、繰り返して言うと効果的です。

※ただし、PCは勝手に動かさせません！

◆ GMが困った時の各キャラクターの能力の目安 ◆

『Inspiration』

初心者向きのキャラクターです。GMから1度だけ特別なヒントがもらえます。

〈○閃き〉

- ・障害物を突破する時に使うアイテムや動作をヒントとして言ってもよいでしょう。
- ・プレイヤーに特別なヒントのための質問の内容を考えてもらってもよいでしょう。

〈×平凡〉

- ・普通のことしかできません。

『Nimbleness』

初心者向きのキャラクターです。行動範囲が広く、脱出方法が多彩になります。

〈○身軽〉

- ・アクロバティックな動きができます。
- ・不安定な足場や姿勢でも作業できます。
- ・陸上選手並に身体能力が高いです。

〈×非力〉

- ・肩車で“○小柄”しか持ちあげられません。
- ・道具を使わないと、硬い物を曲げたり、重い物を持ち運んだりすることはできません。
- ・全身の力を使う行動は普通にできます。例えば、這い上がることなどです。

『Strength』

中級者向きのキャラクターです。無理やり力で道を開けますが、器用さがありません。

〈○強力〉

- ・素手で、道具を使わないと曲がらない硬い物や、重い物を動かすことができます。
- ・肩車で“×鈍重”も持ち上げられます。
- ・頑丈な壁や扉の破壊はできません。

〈×不器用〉

- ・アイテムに繊細な加工を施せません。
- ・微妙な力加減ができません。
- ・鍵を開けるような簡単なことはできます。

『Dexterity』

中級者向きのキャラクターです。加工の幅が広がりますが、行動が制限されがちです。

〈○器用〉

- ・アイテムに細かい加工を施せます。
- ・的確に狙った場所へ物を投げられます。
- ・鍵開けには、適切な道具が必要です。

〈×鳥目〉

- ・薄暗い所は、暗闇と同じように暗くて見えません。
- ・そのため、薄暗い所でも手を引いてもらうか、這って進まないし移動できません。

『Night Vision』

上級者向きのキャラクターです。夜目が利きますが、行動範囲が狭く工夫が必要です。

〈○夜目〉

- ・暗闇でも、白黒で物が見えます。
- ・影になっていて見つけにくい物も見つけます。

〈×鈍重〉

- ・人や道具の支えがないと、不安定な足場を満足に動かせません。
- ・普通の人とは、この人を肩車で持ち上げることや、引っ張り上げることができません。

『Littleness』

上級者向きのキャラクターです。他では行けない場所が行ける分、連携が大切です。

〈○小柄〉

- ・普通の人とは通れない狭い空間も通れます。
- ・誰にでも肩車で上に乗ったり、引っ張り上げてもらったりすることができます。

〈×低身長〉

- ・手の届く高さは軒並み50cm低くなります。
- ・“○小柄”以外を肩車したり、引っ張り上げたりすることが基本的にできません。
- ・視線の高さは約1mです。

◆ シナリオシートの見方 ◆

シナリオシート

① **高い窓から光は差す**

② **開始描写**

③ **配置アイテム**

④ **MAP**

⑤ **制限時間**

⑥ **シナリオメモ**

⑦ **MAP**

シナリオメモ

部屋の隅には、プレイヤーに「本棚」の存在をアピールして知らせるための、本棚の中に「バール」が入っているのだ。PCが「本棚」を見つけたら、フタがあることを伝えよう。

隣の部屋は、光が足元から照り出している薄暗い部屋であることを描写すること。読者の想像を誘おう。

高さ1m、高さ3mの枠つき鉄格子

隙間があり、「バール」で枠ごと引き抜ける。枠ごと引き抜かれる。

高さ6mにある天井の凹凸

隣の部屋では壁の一面は50cm、壁の下に「本棚」を置いた。その下に「椅子」を置けば、少しづつだが、足場の高さが6mになるので置かれる。

高さ50cm、高さ3mある「椅子」

部屋 (横5m縦10m高さ7.0m)

長さ10mある足元の「ロープ」

一辺が10mの正方形の形をした「本棚」が落ちて、中に「バール」がある。

スタート

①シナリオ名

このシナリオの名前です。

②開始描写

このシナリオの出だしの内容です。

③配置アイテム

このシナリオで場に入れて置くアイテムカードです。

④参加人数

このシナリオに必要なプレイヤーの人数です。

⑤制限時間

このシナリオが強制終了する制限時間です。

⑥シナリオメモ

このシナリオについての注意書きです。

⑦MAP

このシナリオの状況が描かれた俯瞰図です。

1マスは横1m×縦1mです。

〃は閉鎖空間に書かれた文章です。そのまま読みます。

障害物は、黒地白抜きの長方形で書かれています。

※の注意書きは、描写する時に説明します。

◆ シナリオの作成方法 ◆

ゲームの舞台となる閉鎖空間をつくります。

シナリオシートを1枚用意します。

つくる前に、サンプルシナリオの「高い窓から光は差す」(8p)を一度は遊び、流れを理解してください。

シナリオを作成のに順番はありません。障害物や情景など思い浮かんだ順番に書くとよいでしょう。

シナリオをつくる約束

- ①必ず脱出できるようにつくってください。
- ②プレイヤーが工夫して解決するのもOKな気持ちで。
- ③皆が楽しく遊べるようにつくりましょう。

・シナリオ名

できるだけ内容が思い浮かびやすいとよいでしょう。

・開始描写

PCがスタート地点から見えている状況を書いてください。どんな所において、最初にどんな物が見えているのかが分かるとよいでしょう。

・配置アイテム

障害物の突破に使えるようなアイテムを複数置くとプレイヤーが思いがけない発想をしてくれることも。

・参加人数

肩車など、複数人の行動が必要な障害物の突破がある場合は2人以上にしてください。

・制限時間

30分を目安に、難易度によって適宜調整します。

・シナリオメモ

必ず、障害物とその突破する方法を1つは書きま。また、GMへの注意点も記載しましょう。

・MAP

部屋の大きさや高さを決めて書きます。迷ったら部屋の床面積10m×10m、高さ5mにしましょう。スタート地点と向きとゴール地点を決めて、障害物とアイテムを配置し、シナリオに必要なアイテムや必要な情報を記載して完成です。

最後に、スタート地点から脱出できるか確認しましょう。

GM難易度：★（普通）

UREG シナリオシート

シナリオ名

高い窓から光は差す

がいしきょうしゅ
● 開始描写

目を開けると、床が縦10m、横5m、高さ10mの部屋の中央に居た。正面にある壁の高さ6mの位置に横穴がある。そこから部屋へ光が差しこんでいる。あそこから脱出できそうだ。

配置アイテム

「木箱」

「ボール」

「梯子」

「ロープ」

人数

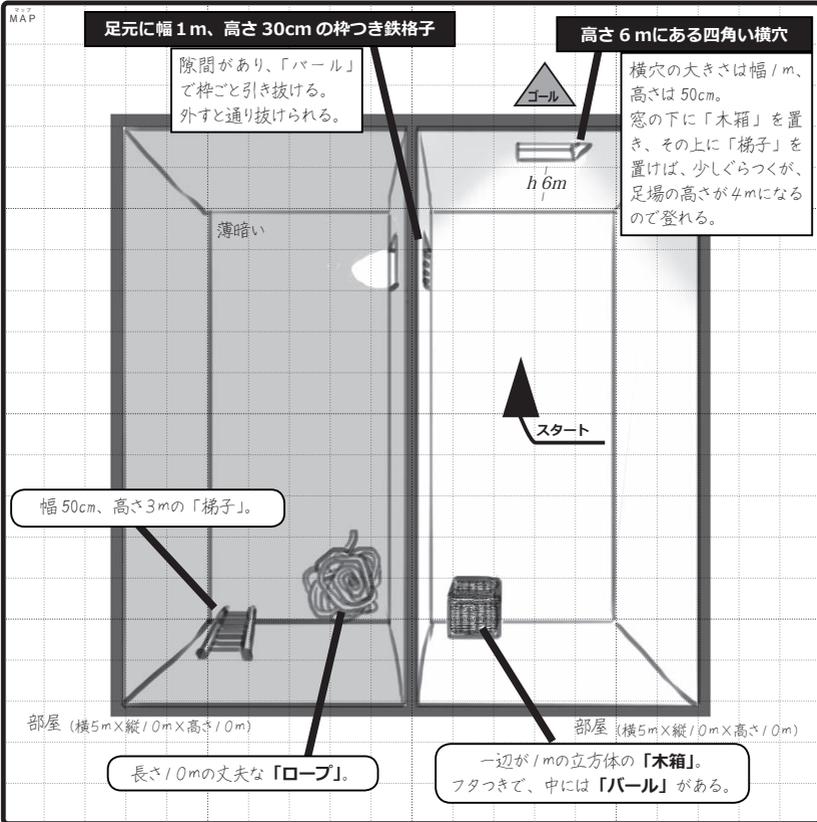
1～

制限時間

30分

シナリオメモ

脱出のためには、プレイヤーに「木箱」の存在をアピールしておく必要がある。木箱の中には「ボール」が入っているのので、PCが「木箱」を見つけたら、フタがあることを伝えよう。
隣の部屋は、光が足元からもれ出ている薄暗い部屋であることを描写することで、臨場感を出していくとよい。



◆ 左のサンプルシナリオの進行例 ◆

このシナリオは一番最初に遊ぶことを想定しています。以下はこのシナリオのGMがする描写の例です。

▼開始描写

GM : 目を開けると、床が縦10m、横5m、高さ10mの部屋の中央に居た。正面にある壁の高さ6mの位置に横穴がある。そこから部屋へ光が差しこんでいる。

あそこから脱出できそうだ。さあ、どうする？

●探査：周りを見渡す

GM : 窓のある幅5mの壁の反対側には、木箱が置いてあった。他には何もなさそうだ。

GM : 幅10mある壁の足元に幅1m、高さ30cmの鉄格子があるのを見つける。奥は薄暗いが、部屋があるようだ(〈×鳥目〉には、真っ暗だ)。

●探査：壁

GM : 壁を叩くと、一面だけ音が反響する。

●アイテム：木箱

GM : 木箱は、各1mの立方体で頑丈にできている。フタもついている。「木箱」を表向きにする)

・木箱を揺さぶる

GM : 中でガチャガチャと金属音がする。

・フタを開けた

GM : 中には、「パール」が入っている。

●アイテム：パール

GM : パールは鉄でできていて重い。物を剥がすのに便利だ(「パール」を表向きにする)。

●障害物：高さ6mにある四角い横穴

GM : 高さ6mの位置に、四角い穴がポッカリと開いている。手を伸ばしてもあと4m(〈×低身長〉は4.5m)ほど高さが足りない。

●障害物：鉄格子

GM : 壁と少しだけ隙間のある枠がついた鉄格子だ。鉄棒越しに見える奥には、こちらと似たような部屋があるが、薄暗いようだ。

●鉄格子の突破方法

①「パール」を使って鉄格子を枠ごと引き抜く。

②〈○強力〉で、素手で鉄格子を掴んで、枠ごと引き抜く。

GM : 鉄格子は穴から外れ、奥の部屋に通れるようになった。

●探査：隣の部屋

GM : 隣の部屋は薄暗く、奥の方に何かあるようだ。(○夜目なら、「梯子」と「ロープ」が置いてあるのが分かる)(〈×鳥目〉だと、近づかないと詳しくはわからない)。

●アイテム：梯子

GM : 幅50cm、高さ3mあるステンレス製の梯子だ(「梯子」を表向きにする)。

●アイテム：ロープ

GM : 長さ10mのロープだ(「ロープ」を表向きにする)。

◎高さ6mにある四角い横穴の突破方法

①窓の下に「木箱」を置いて、その上に「梯子」を立て掛ける。それを登って窓から脱出する。

②傾くように「パール」を「ロープ」で結び、四角い窓の角へ「パール」をひっかけるように投げやる。もう片方を木箱に結び付けて、びんと張り、〈○身軽〉に綱渡りをして窓から脱出する。

③「梯子」と鉄格子の枠にしたものを「ロープ」で縛る。窓の下に「木箱」を置いて、その上に、「梯子」と鉄格子の枠を載せて、〈○小柄〉な身体でそれを登って窓から脱出する。

△脱出

GM : あなたは閉鎖空間から脱出すると、周囲の景色はいつもの日常へと戻っていった。

これらは、シナリオシートを基に、GMが情景を思い浮かべ、想像したことを伝えています。臨場感を出すことで、プレイヤーはよりPCの状況を把握することができます。目に見えることだけでなく、音やにおいも状況の説明に役立つでしょう。

● あとがき ●

“遊学芸”は「遊び」と「学び」を1つにしたゲームをつくることを目指しています。

『UREG』にも、もちろんそれはあります。今回、学びポイントは2つです。

このゲームはテーブルトークRPGや、ブラックストーリーズに近い協力ゲームです。情報をすべて握った進行役（GM）と、GMから情報を引き出す参加者（プレイヤー）で遊びます。

GMは、プレイヤーの操作するPCが無事に脱出できれば勝利です。そのため、意地悪や嘘を言っても意味がありません。プレイヤーがその場の状況を把握できるように、伝える必要があります。

プレイヤーは、GMの情報を基に想像力を使って、その場がどんな風になっているのか頭の中で思い描き、PCの脱出を試みます。

GMは「伝達力」を、プレイヤーは「想像力」を働かせる。これが2つの「学び」ポイントです。

つまり、この「遊び」を楽しめたのであれば、それは自然と「学び」に繋がっているということです。

※これはフリー版のため、サンプルシナリオはひとつしかありません。

保田 琳



2015 Lin Yasuda

UREGフリー

2015年10月17日

ゲームデザイン・アートワーク：保田琳

協力：TRPGサークル卓上劇団ひゅぶのしす
連絡先

ブログ <http://yogakugei.blog.fc2.com>

E-mail Linelinglink@gmail.com

