

アクションシューティング in 新宿Brave Point

イメージ / 概要

- FPSゲームの訓練場のように動いてマンターゲットを撃つアクションシューティング風ゲームを行いたい
- ちゃんとスコアを集計すると時間がかかって遊ぶ回数が減る
=> スコアはなし。あくまで雰囲気・動画映えを重視する
(当たってなくてもある程度狙ってタップ撃っていればOK)

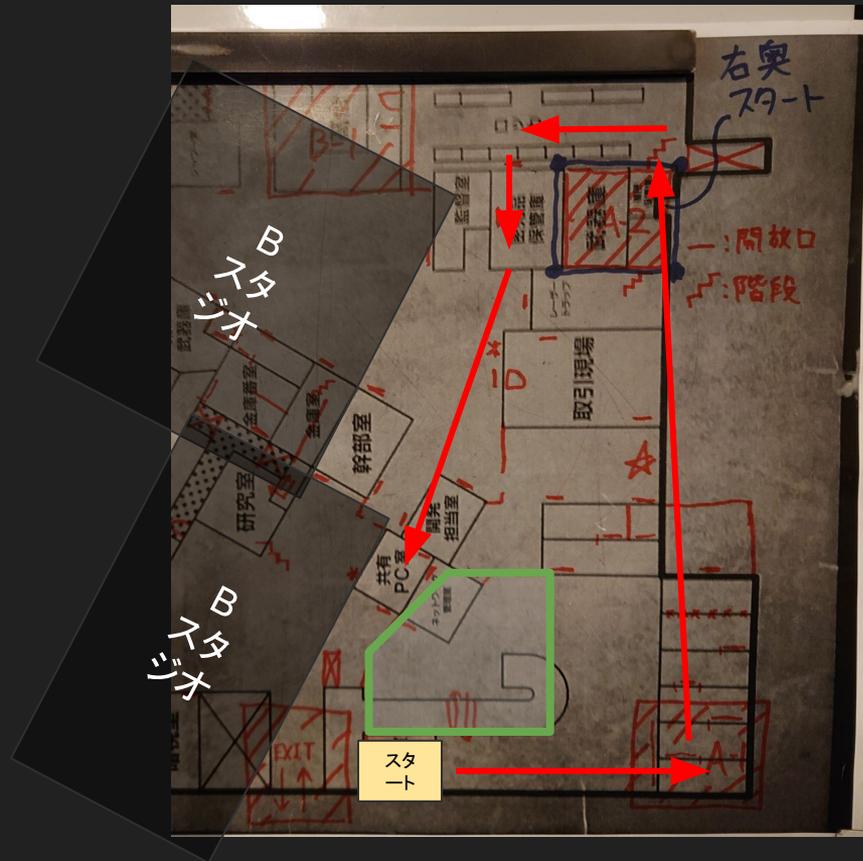


レギュレーション

- 弾速は法律の範囲内であればOK
- シューティンググラスの使用もOK
- フェイスガードはなくてもOK
(待機エリアではマスクを着用してください)
- ウェポンライトのルーメン制限はなし
(人に向けないことを条件とします)
- 小走り程度はOKですが、怪我やスタジオのセットを壊さないように動くこと
(スライディングや壁にぶつかって制動するような動きは禁止します)
- その他は基本的にフィールドのレギュレーションに準じます

ルール

- アイウェアは絶対に外さない
- マガジンはスタート地点で保管する
- **マガジンを挿しているのは原則エリアに1人**
(安全対策として)
- 観戦者は緑のエリアと螺旋階段上で待機
(マガジンは挿さない)
- 扉は開閉しない(Bスタジオに入る恐れ)
- 物を動かさない / ぶつからない
- 天井に向けて打たない



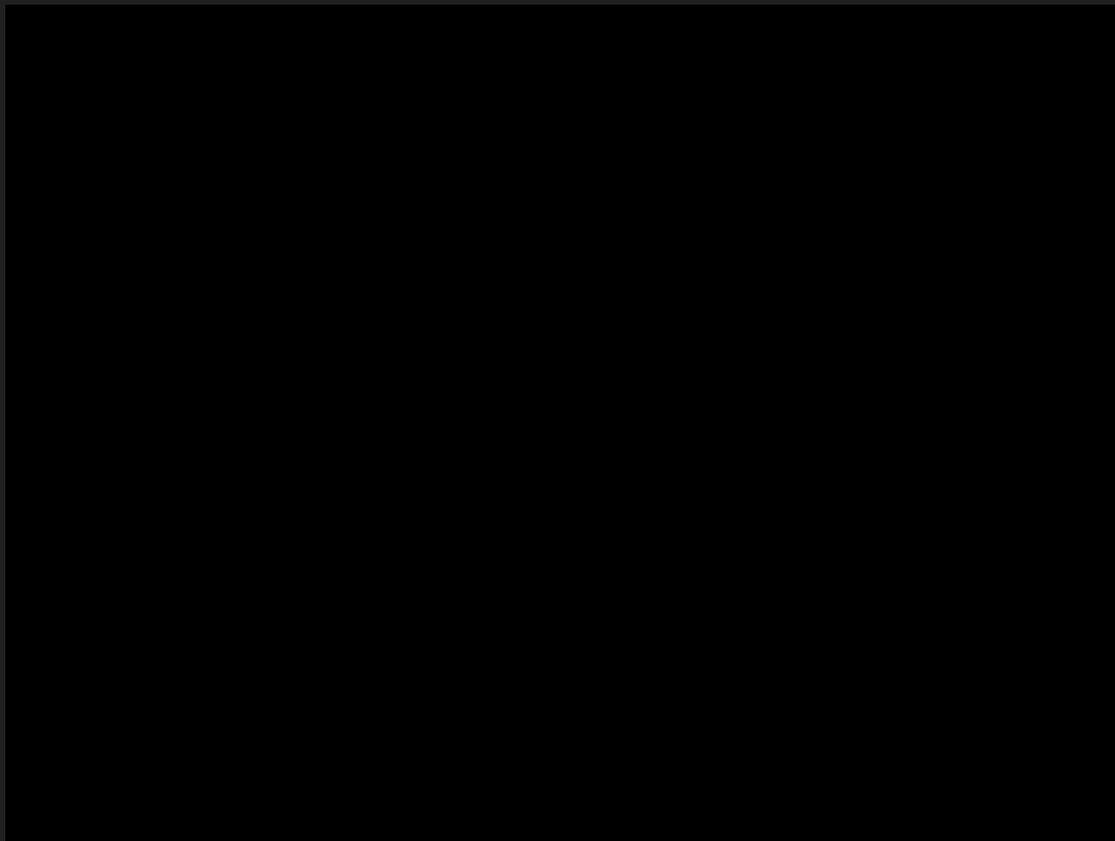
タイムテーブル

- 12:00まではスタジオにBB弾やマガジンを持ち込まないようにする
- ルール確認はスタジオ内で行う
- 12時からは発砲可
プレイヤー以外は必ず観戦エリアへ
- 前半は回転優先でどんどん遊ぶ
- 後半は動画撮影ありで回すの重点
(カメラマン負荷軽減のため、撮影の周回をするのを分散させる)
- 休憩/補給は適宜お願いします

10:00~11:30	準備・着替え ランスルー
11:30~12:00	ルール/安全確認
12:00~13:30	回転率優先時間
13:30~15:30	撮影重点時間
15:30~16:00	撤収

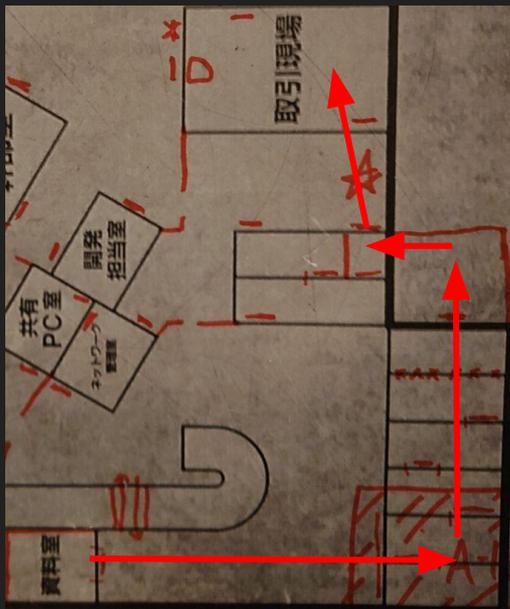
ルートイメージ

研究室が使えないので後半
は異なります



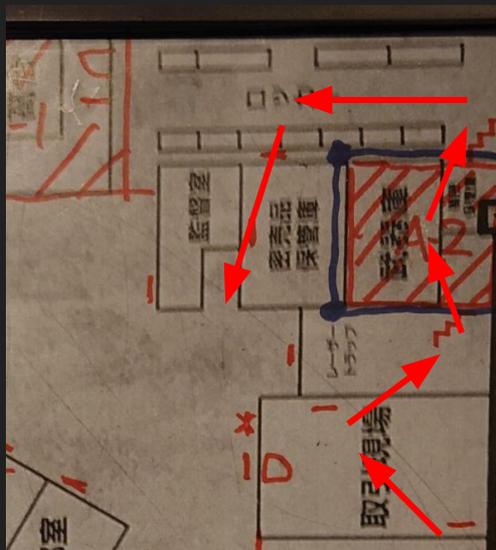
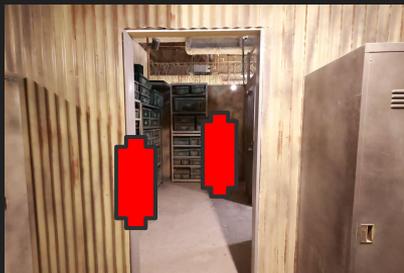
ルート1/3

クリアリングがメイン



ルート2/3

突入 & 射撃メイン



ルート3/3

射撃 & ゴール地点

ゴールの共有PC室にある
ブザーを鳴らしたら待
機場所へ



カメラ担当者向け

- 追従カメラマン1人+ 定点カメラ
- カメラマン役は参加者の後ろから追従
- 武器庫は**階段の上り下り&狭いので**左に抜けて密売品保管庫へ先回り
- ロッカーには定点カメラを設置する？



次回向け

