

## 仕掛け 第1章 (修正版)

### 仕掛け その1

1 = 5    2 = 2    3 = 2    5 = 2    6 = 1    7 = 4    8 = 0    9 = 1    0 = 1  
4 = ?

ヒント (ミエルモノニコタエハミエナイ。ミエナイモノニコタエハアル。イチノダイヤルハソノコタエ。)と、古いデジタル時計(実際使用は出来ない)も一緒においてある。

### 仕掛け その2

正方形の紙で「←←↑↑→↑→↑」とだけ書いている。

仕掛け △のカギで△のカギ穴の引き出しをあけると、上記の紙と、「タカラノドウクツ。ミギノハテ。シタノハテ。アトハヤジルシサンガコタエヲシッテル。デモハジメハヤジルシサンヲシンジテハイケナイヨ。タカラニハタドリツケナイカラ。」という紙が2枚入っている。、部屋の右下を調べると、足下が開けられるようになっており、地下室に行ける。

真っ暗な地下室に入った際に、選択肢で「前」「右」「左」と表示。でたらめに進むか、間違った方向(紙の向き)に移動していると、(光の差す所)スタート地点へ戻る。正確な手順に移動すると、その先に、壁に行き渡る。よく見ると、壁にはしまった何かが見つかる。触った形から、カギだと分かる。(その後、主人公は自動的に、地下室を出る。この後、地下室へは入れなくなる。{カギが出に入ったかどうかで判断。})そのカギは、少し錆びた□のカギであり、このカギを調べる(「調べる」コマンドが必要。)と、カギのストラップ(?)には「2→(番号)」と書いている。

仕掛け その3 「だるんうち えやばごい たいんんう こださばゆ ののが  
のじ」と書いている。

ヒントは「イチバンウシロノジダケヨミ，マエヘトジュンバンヨクヨメ」

一番最後の文字列の後ろの文字を読み，次は1つ前の文字列の1番後ろの文字，  
次はさらに1つ前の文字列の1番後ろの文字。次はまたさらに1つ前の文字列  
の1番後ろの文字。さらに1つ前の文字列(1番前の文字列)の1番後ろの文字，  
次に1つまえ

仕掛け その4 「エノマワリヲシラベロ。」という紙が見つかる。

壁のある場所に絵がかけられている。が、絵を調べても「何も見つからない」  
と表示される。一方の壁を調べると，主人公が壁をたたくが，「何も見つからない」  
と表示される。絵の両側を調べると，「突然絵が床に落ち，絵の裏側がとれ  
てしまう。倒れた絵を調べると，元からあった絵の裏にもう一枚絵がある。同  
時に★のカギが見つかる。再び，その倒れた絵を調べると，「チガウカズガヨン  
バンメノコタエ」という紙切れと，間違い探しの絵が見つかる。その間違いの  
数が4のカギの答え。(絵のかけられている所と，絵は後日見せる。デザインに  
応じて，絵の変更可。)

仕掛け その5 ★のカギ穴の棚を見ても，紙が「コノナカニハナニモハナイ。  
テッテイシテシラベロ」と書いている。何度もこの棚を調べると，メッセージ  
の表示が変わる。(1回目)「中には何も入ってなかった。」→(2回目)「中には何  
も入ってなかった…？」→(3回目)「中には何も入ってなかった…？」「あれ，  
他の棚となんか違うような……？」→(4回目)「中には何も入ってなかった…？」  
「おかしい。ここの棚はここまで開かないはずが……」→(5回目)棚を調べた。  
(棚がはずれた時の効果音)突然棚が外れた！。

棚の裏を見ると紙が貼られていた。「( ふたつのなまえ おなじのならぶ そ  
のこたえをごばんめに) と書いている。答えは「なな(7)」