

仕掛け 第1章

- ・ 普段食糧があった戸棚の前から開始。
- ・ 出口のドアを調べられるが、「扉は開けられなかった。鍵がかかっている訳ではなく、開けたくなかった。」的な事が表示される。
- ・ 部屋の中には、戸棚が 10 数個あり、中を開けることに、ただし全て中は何も入っていないか、物が入ってはいるが食糧はない棚のみ。
- ・ 主人公のいる部屋から、(廊下を出ずに)もう 1 つの部屋に行ける。ただし、前の戸棚を全て開けていないと、主人公は「本当に食糧はないのか……」と言い、その部屋には進めない。全てを開けていると、「ここにあるのかな…」とためらいながらも部屋に行ける事が出来る。
- ・ 部屋に入ると、大きなタンスがある。だが、調べてもカギがかかっていたか、なにも入っていない。(ゲームでは、どのタナを開けるかの選択肢で、右側・真ん中・左側を選択し、その後、上から何番目を開けるかを 1~5 番目から選択する。)ただ 1 つだけその棚の 1 つを、よく見ると、棚の隙間に、封筒が引っかかっていた。
- ・ 封筒には片仮名で「コノタナヲアケタケレバ、5 ツノカギタダシクイレロ。」と書いてあった。さらに封筒をよく見ると、取手に 0~12 の番号が入ったカギと取手が○のカギが入っていた。主人公は、不本意ながらもカギを開ける手がかりを探す事とした。
- ・ ○のカギを○のカギ穴にいれると、その棚が開く。すると、紙切れと電卓と△のカギが入っていた。(仕掛け その 1)
- ・ △のカギを△のカギ穴にいれると、その棚が開く。すると、また紙切れが入っていた。(仕掛け その 2)

・仕掛けその2を解いて、地下に行くと、2のカギ穴にいれる番号のカギについての紙と少し錆びた□のカギが見つかる。(それぞれ地下の別の所に配置。)

・ □のカギを□のカギ穴にいれると、その棚が開く。すると、また紙切れが2枚、一枚は(仕掛け その3)の暗号と、(仕掛け その4)の暗号が見つかる。(どちらを見るかは、選択制。どちらも見れる。)

・ (仕掛け その4)を解き、★のカギを見つける。★のカギ穴の棚を開け、4番目のカギ穴の番号を発見する。その際、「棚が入らなくなった」と表示される。(これが仕掛けその5までのヒント。)

・ ★のカギを調べた棚をもう一度調べると、★のカギ穴の棚が壊れる。その壊れた棚の裏に、(仕掛け その5)の暗号が出てくる。

.

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 (コレノウラガコタエ。ソノコタエヲイチノアナニ。)と、古い電卓(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。

(ポイント)(右へ反転)この紙は、主人公が読む方向からでは、正確な方向を向いていない(正方形なのがポイント)。紙を回転して、正確に移動出来るのは1つの方向からだけである。その正しい方向から読んで、歩いた先の床が開くので、地下に行ける。そこに二番目のカギ穴の番号がある。

先の足下が開く。

仕掛け その3 「ろあさうち れぎをこげ いかぎんう にのかばゆ なんのののじ」と書いている。

仕掛け その4 ×からはじめて、△へ、そのから○をめざしてね。おなじとびらをひらいちゃいけない。」と書いている。

主人公の部屋にあるタンスがポイント。所々に×△○の形をした印がよく見るとある(棚を調べた際に、表示される)。×から一筆書きで、△に向かって棚を調べ、△の棚を開け、そこから今まで調べた棚を調べずに、○の棚に向かって棚を調べる(印の位置、及びタンスの形状は、後日手書きで見せる。)。○を調べると、「下の棚から音がした」と表示され、そこを調べると中には、★のカギが入っていた。★のカギ穴にいれると中に4つ目のカギの番号が書かれてる。

仕掛け その5

「よるになるとみんながいくところはどーこだ」と書いている。

普通に正解は「ベッド」。ベッドを調べると、ふとんの裏から「みぎなのひだり これってなーに。」という紙が貼られてる。これは正解は「鏡」。次に鏡を調べると、鏡越しで掛け軸に字が浮き出てるが鏡が古くて読めない。物置のタンスの右側の壁の掛け軸を調べると、主人公が反転している文字を読んで、「なにもないたんすをあるいたようにあけろ。」と、表示される。何も書いていないタンスを、左の(上から)3番目・右の(上から)5番目・右の(上から)3番目の順に調べると、「左下から、パサッと音がした。」と表示される。そして左から(上から)5番目を開けると、封筒が見つかる。封筒には（ごばんめは ふたつのなまえ おなじのならぶ）と書いている。答えは「なな(7)」

以上から 5 つのカギ穴に正確な番号のカギを差し込むと、中が開く。中には封筒が入っていて、中には祖母の(事実上の)遺言が入っている。それを見て主人公は部屋へそして外へ出る決心をする。そして、ドアを調べると、扉が開く。

第1章クリア

ここまでの第1章の設定(新たに追加した点・前回から変更した点)

- ・前回、主人公の部屋は祖母の部屋がいったが変更→祖母は2つの部屋持っていて、(1年生になった際に、1部屋あげた)後の主人公の部屋と、隣の祖母のタンスがある部屋の2つである。タンスのある場所は、今は物置になっており、その置き場所は、8年間ずっとそのまま(主人公の部屋も)。

- ・祖母はこのゲームを考えていた時点で、病院に入院する事になっており、自分でも先がながくない事を悟ってた。そこでもう主人公とはもう会えなくなるかもしれないと考え、最後の祖母からのゲームとして、この仕掛けを主人公や息子夫婦(主人公の両親)に内緒でこっそり作った。家から出る際に、息子(父親)に仕掛けの存在を主人公に伝えて、5つのカギ穴にあるタンスを遠回りで調べるようにと伝えるつもりだったが、直前に様態が急変。結局8年間誰にも気づかれる事が無かった。

- ・部屋の概要は手書きで作成。(マップは後日見せる。)

懸念点

- ・一カ所だけカギ穴が5つの棚があり、その四方は全然違うマークのカギ穴があるタンスが存在しているのか。

- ・棚を正確にあけたら、どうして封筒が別の棚に現れるのかの根拠がない。

.