

# 未来への挑戦！！



チャレトモ脱出ゲーム★Playing book

name :

開始時間 :

やあ、私だ。ジョン・タイターだ。今回は、よく挑戦を決意してくれた。私は君の黄金の精神に心からの敬意を称する！さて、これからゲームを始める前に、以下の事項を再度確認して欲しい。

☆ルール☆

・Playingbook に書かれている 2~5 のミッションをクリアしよう。クリアするごとにキーワードを一つ貰えるぞ！（ミッション1への参加は任意です）

クリアに失敗すると、キーワードは貰えず、そこでそのミッションは完了だ。すべてのミッションが終わったら、〇〇のページへと進もう。

（失敗したミッションがあっても最終的なクリアの可能性はあるぞ。なお各ミッションへの挑戦は一回限り。再チャレンジできないので、注意しよう。）

・ミッションは、1~5 どの順番で挑戦してもOKだ！好きなところから挑戦してみよう。

・クリア目安時間は、最長で約2時間だ。予定がある時は参加時間を調整しよう。また、屋外を20分ほど歩くミッションがあるぞ。

・ゲームを1時間30分以内にクリアすると、いいものがもらえるかも・・・

・ゲームの途中で、他のイベントに参加したり、出展ブースで買いものをすることはもちろんOKだ！

・ゲーム内容は決して他言しないように頼むぞ！

・ゲームに参加するには、以下の持物が必要だ。  
(グループで参加する場合は、グループで一つあれば大丈夫。)

・十分に充電され、インターネットに接続できるスマートフォン

・破損、ページ破れ等がないチャレトモ文化祭のパンフレット

その他、困った事があった場合は、ゲームマスターやスタッフに相談してみてください！

## ミッション1. 参加券を手に入れろ！

難易度：★☆☆☆☆ 所要時間：1時間

制限時間なし

【クリア条件：英語部体験会に参加し、参加券を受付にもっていく】

(ミッション1のクリアは任意だ。また、参加できるのは10時50分までとなっているぞ)

**参加券**は、挑戦する姿勢を示すことで手に入れることができる。**クリア方法は簡単。英語部の体験会に参加するだけだ。**ミッション1はボーナスミッション。クリアしなくてもいいが、参加券を受付にもっていけば、プレイ時間が1時間30分マイナスされる。(所要時間が1時間なので、30分のボーナスが得られるぞ！)

参加が終わったら、主催者に「参加券をください」と告げよう。きっと参加券を貰えるはずだ。参加券を貰ったら、受け付けにみせてサインを貰えば、ミッションは終了だ

キーワード

し

ミッション2 ” 道を切り開け！ ”

難易度：★★★☆☆ 所要時間：20分

制限時間：30分

【クリア条件：すべてのチェックポイントの正解を書き、ゲームマスターの元に行く。】

このミッションでは、自分の足でキーワードを探しだす必要がある。Rizの周辺のチェックポイントを周り、クイズの答えを探して戻ってこよう！

まずはゲームマスターのところいき、ミッションを開始することを告げよう。開始を告げると、制限時間の計測がスタートするぞ！

開始時間           ；       分

まずはスタート地点に向かおう。スタート地点は、35.617745, 139.685224だ。おっとこの数字の意味が分からない時は、下のヒントを参考にしてみてくれ。

- ・グリニッジ天文台、赤道
- ・Riz 35, 139（小数点以下省略）
- ・兵庫県明石市 35, 135（小数点以下省略）
- ・スマホにある地図ツールを活用しよう

わかるかな？場所がわかったら、さっそく向かってみよう。くれぐれも事故には気を付けて、出発してくれ！

さて、そこがスタート地点なら、石畳と倉庫を背にすると、前には公園があるはずだ。さあ、いよいよ冒険のスタートだ！

石畳と倉庫を背にしたら、右に向かって真っすぐ歩こう。

↓

しばらく行くと、信号のある交差点にでる。交差点を右に曲がると、三色の看板がみえるはずだ。これが最初のチェックポイントだ。

チェックポイント① 三色の看板の看板の色は？  
\_\_、緑、茶色

チェックポイントを通過したら、そのまま真っすぐ進んでいこう。しばらく坂を下っていくと、交差点に小さな教会が見える。交差点を右に曲がると教会の前にこの道の名前が書いてある看板がある。ここが第2チェックポイントだ。

チェックポイント② この通りの名前は？  
\_\_ \_\_ \_\_ \_\_ 通り

教会のある交差点を右に曲がったら、そのまままっすぐ進んでみてくれ。

しばらく進むと、信号がある交差点にいきつく。信号を超えて直進すると、神社が見えるはずだ。ここが第三のチェックポイント。中にはいると神社の説明がボードに書いてある。クイズのヒントになるはずだ。読んでみてくれ！

(碑文谷八幡神社ではないぞ！注意してくれ！)

チェックポイント③ この神社の祭り神は？

— — — 命

高木神社をでたら、いよいよ最後のチェックポイントだ。交差点に戻り、左に曲がろう。信号機の下に細い散歩道がある。2本道があるので、白い看板がある散歩道を進もう！

散歩道を直進すると、左前方に神社が見えるT字路に出る。右に曲がり直進すると交差点が見えるはずだ。交差点を左に曲がろう。頑張れ！チェックポイントはもうすぐそこだ！

交差点を曲がったら、そのまままっすぐ道を進

んでいこう。するとまたすぐに交差点が見えるはずだ。この交差点も直進し、少し進むと、右側に公園への入り口が見えるはずだ！

入り口から公園に入ると、鳥の説明をした看板が見える。ここが最終チェックポイントだ！答えは看板に書いてあるぞ！

チェックポイント④カラス目での公園にみられる鳥は？

— — —

これでミッションは完了だ。公園の入り口に戻って右に曲がって直進すればRizにつくぞ。(もう一つ出口があるので、間違えないように気を付けよう)

Rizに戻ったら、この Playing book をゲームマスターにチェックしてもらおう。すべてのチェックポイントに正解していれば、キーワードがもらえるぞ！

キーワード2 (忘れないように書いておこう)

ミッション3”サイコロ勝負に勝利せよ！”

難易度：★★★★★ 所要時間：30分

制限時間：なし

クリア条件：ゲームマスターとサイコロ勝負をし、勝利すること。（サイコロを振る、またはプログラムを書いてもOK）

次のキーワードはゲームマスターとの簡単な勝負に勝てばいいだけだ。ルールは簡単で、サイコロを5回振って、一度も3を出さなければ君の勝ちだ。

この勝負は、普通にサイコロを振って勝負することもできる。普通に勝負をして勝てる確率は4割。

それともプログラムを書いて勝負をすることもできるぞ。プログラムを書いて勝負をすれば、100%勝てる！

プログラムというと難しいかもしれないが、これぐらいだったら、1分もあれば書くことができるぞ！もし調整したい人がいたら、これから書

く説明にそって、書いてみてくれ！

### 【プログラムの書き方】

今回はPHPというプログラミング言語を使ってプログラムを書いてもらう。まず下のQRコードを読み込んで欲しい。（またはcodepadと検索）URL <http://codepad.org/>



するとプログラムを書けるサイトにアクセスできる。今回はPHPという言語を使って書くので、PHPを左側のLanguageから選択しよう。

続いて、右側のテキストボックスに  
<?php

?>

と書こう。（文字はすべて半角）

これは決まり文句で<?php ?>の中に書かれた文字が、プログラムの中身となることを覚えておこう。

プログラムというと難しく聞こえるかもしれないが、プログラムは、人間の言葉を機械でもわかるように直しているなものだ。

英語と同じように、機械語の文法やルールを覚えれば、誰でもかけちゃいます！では、今回使うプログラムのルールを紹介します。

①echo ・ ・ echo は画面に出力するという命令。

```
<?php
```

```
echo 'Hello';
```

```
?>
```

と書いて submit を押すと、プログラムが実行され、「Hello」と出力 (output) される。(echo を使う場合、文字列は' で囲もう！また、; は行の終わりに入る、英語のピリオドみたいなもので、出力はされないが、行の終わりにいれるものと覚えておこう)

②変数 ・ ・ 変数は、代入して使える文字。数学の  $X=3$  という式と同じように、数字などを代入できる。(頭には半角の\$をつける) 例えば

```
<?php
```

```
$x = 3;
```

```
echo $x;
```

```
?>
```

と書いて実行する (submit を押す) と、\$x には 3 が代入されているので「3」が出力される。

③rand 関数 ・ ・ () で囲んだ数から、ランダムに数を出力できる。例えば 1 から 6 の間の数字を出力したいなら、rand (1, 6) となる。実際に書くと、

```
<?php
```

```
echo rand(1, 6);
```

```
?>
```

となり、実行の度に 1 から 6 の間の数がランダムに出力される。

④if 関数 ・ ・ if 関数は条件の分岐が出来る関数。例えば変数  $x=3$  だったら、何も出力しない。それ以外の場合は error を出力する。というように条件を分岐して書くことができる。

書き方は、if (出力する条件)  
{条件にあった時におこなう処理} else  
{条件に合わなかった時に行う処理}

だ。

if の中で=を書くときは、==になることに注意  
しよう。実際に書くと

```
<?php
```

このプログラムでは変数 \$x=1

```
$x = 1;
```

処理を行う条件。\$x が 3 の時 [ ] 中の処理  
を行う

```
if ($x == 3 )
```

```
{echo ' ';}
```

if () に合わない時は else [ ] 中の処理を行  
う

```
else
```

```
{echo 'error';}
```

```
?>
```

文字を除いて続けてかくと

```
<?php
```

```
$x = 1;
```

```
if ($x == 3)
```

```
{echo ' ';}
```

```
else
```

```
{echo 'error';}
```

```
?>
```

となる！今回は \$x は、1 と最初に定義され、  
if の条件は \$x == 3 となり、当てはまらない  
ため、else のあとの処理の error が出力される。  
また、空欄は ' ' と半角の ' でスペースを囲むこ  
とを覚えておこう。

もう一つ例を書いてみよう。今度は rand 関数  
を変数にいれてみるぞ！

```
<?php
```

```
$x = rand(1, 6);
```

```
if ($x == 3) {
```

```
echo ' $x は 3';
```

```
}else{
```

```
echo ' $x は 3 以外';
```

```
}
```

```
echo $x;
```

```
?>
```

実行すると rand 関数の結果が 3 なら、『\$x は  
3』、3 以外なら、『\$x は 3 以外』と出力される。

変数には、関数も入れることが出来る！また、最後の echo は \$x の中身の確認のためだ。

これで、サイコロ勝負に勝つためのプログラムの知識はすべて整ったはずだ。早速プログラムを書いてみよう。

今回書くプログラムは、変数 \$x には 1 から 6 での数字がランダムにはいる。\$x が 3 の時は空欄の ' ' を出力し、それ以外の時は \$x に入った値を出力するというプログラムだ。

以下を参考に●の部分を考えてみよう！！

```
<?php
```

```
$x = ●;
```

```
if (●) {  
    echo ' ' ;  
} else {  
    echo ● ;  
}
```

?>

codepad にプログラムが書けたら、submit を押して試してみよう！うまくいかない時は、文字（や' が半角かどうか、; が上のプログラム通りに入っているかを確認してみよう！

プログラムがすべてかけたら、ゲームマスターに勝負をいどめ！ミッション5に挑戦したいと声をかければOKだぞ！！

キーワード3（聞いたら書いておこう）

---

#### ミッション4 ” パズルをとけ”

難易度：★★★★☆☆ クリア予想時間：5分

制限時間：5分

【クリア条件：パズルを完成させろ】

このミッションは簡単だ。ある人のところにおいてパズルを完成させろ！5分以内にクリアすれば、OKだ。

ミッション5 ” このキャラなーんだ？”



難易度：★★★☆☆ クリア予想時間：10分

制限時間：10分

クリア条件：ある人物が頭に思い浮かべたキャラクターを5回の質問で当てろ！

このミッションは、ある人物が頭に思い浮かべたキャラクターを、質問をして当てれば、クリアーだ。その人物とは出展ブースにいる。真実を知る子を訪ねてみよう。ミッション5に挑戦したいといえ、ミッションがスタートするぞ！

質問は5回まで許される。また、「あなたは誰ですか？」といった直接的な質問は答えてもらえない。「はい」または「いいえ」で答えがわかる質問をしよう！

例えば、こんな感じで質問すれば、正体がわかるかもな。

1. あなたは人間ですか？ はい
2. 眼鏡をかけてますか？ はい
3. おばあちゃんこですか？ いいえ
4. 周りでいつも事件が起きますか？ はい
5. あなたは小学生ですか？ はい

ずばり、みんなもう正解はわかったかな？ そう正解はコナン君だ！こんな感じで、質問をして、うまく正解を導こう！

うまく当てれば、キーワードを教えてもらえるぞ！

キーワード5（聞いたら書いておこう）

\*\*\*\*\*

### ☆ファイナルミッション☆

ジョン・タイターだ。さあ、全てのキーワードを揃えたな！おめでとう。ところがここで問題が発生した。私が君の挑戦を記録したデバイスが、ひそかに後をつけてきたロボットに隠されてしまったんだ。

幸い、金庫にいれてあるところを奪い返したが、頑丈な金庫にいれられていて、カギをあける必要がある。しかし安心してくれ。実は君たちに集めてもらったキーワードが、カギを解くヒントになるように、並行世界のジョン・タイターが仕組んでくれていたんだ。

ロボットにばれないように、このplaying bookにヒントを書いた。この最後の謎解いたら、ゲームマスターの元にむかってくれ！

キーワードを当てはめると謎をとくヒントが得られるぞ！

4	3	5	2	1
				し

星星星星星牛牛星牛石星星星星虫虫虫虫  
星虫虫虫虫星星星石石足牛牛星星星星虫  
星星星星星虫星星石石石石石星虫虫虫虫  
石石石石星星星星牛石石石石星牛牛牛虫  
星星星星星星星星足牛石石虫星虫虫虫虫  
星牛石石虫星星星石足足石石石足星牛牛  
星星牛牛星牛石星星星星星星石足星牛牛  
星牛石石虫星星星石足足石石石足星牛牛

正しいキーワードを当てはめていけば、今君には何かがみえているはずだ！

Playing bookをもって、ゲームマスターの元に  
いってみよう。大丈夫、自分を信じるんだ！き  
みの挑戦をまっているぞ！

### ★困ったときのヒント集★

わからない時は、ヒントをみてみよう。ヒント  
をみることも、重要な解決策の一つだ！



<https://challetomo.com/escape-hinto-matome/>