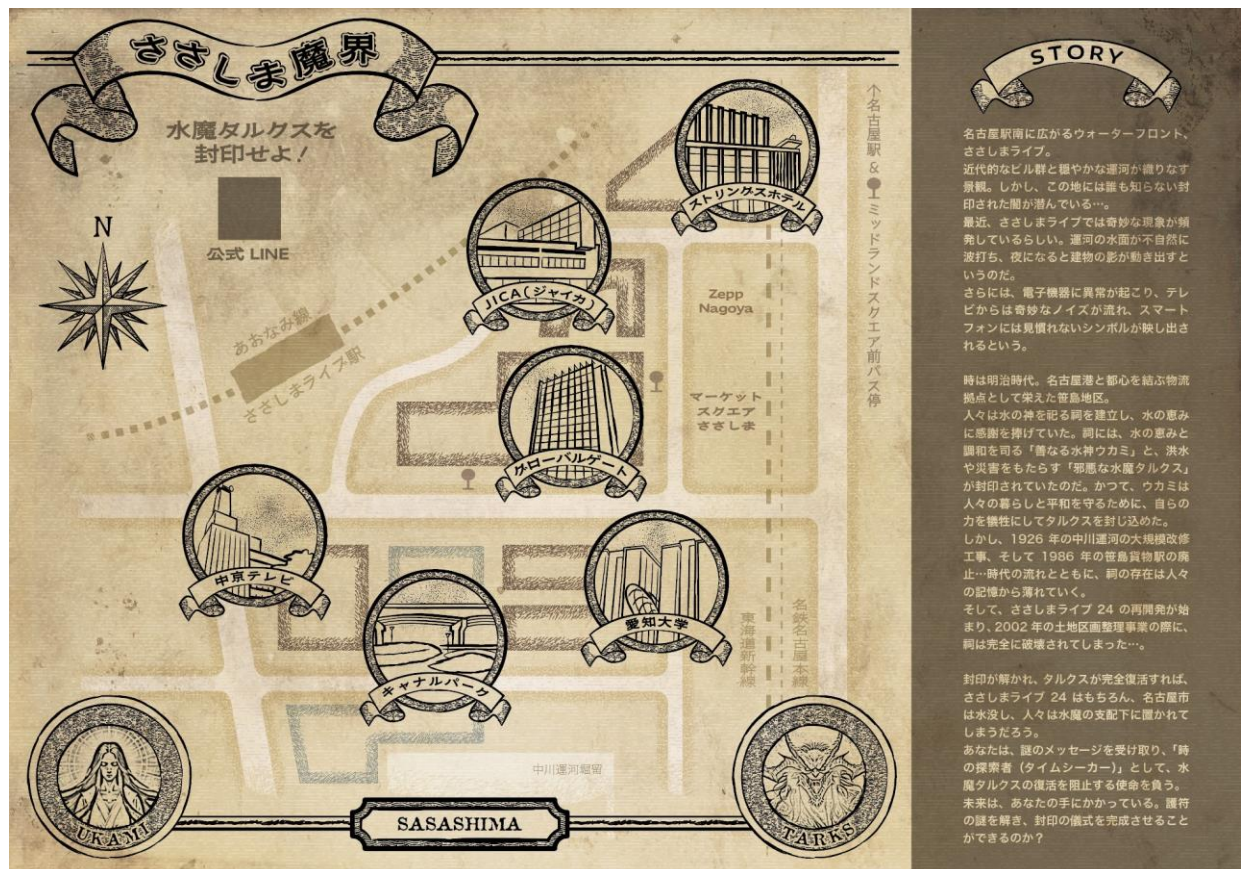


③ デジタルコンテンツ



目次

1. 概要	P. 3
2. 現地調査	P. 4
3. 内容・ストーリー	P. 6
4. 実施内容	P. 7
5. 制作物	P. 10

1. 概要

目的

ワークショップを通して出力したシャトルバス内と連携しての社会実験コンテンツを交通事業者と協働実施を目指す。

RPG 的まちづくりコンテンツ × バス移動要素

1. バス移動を活かしたストーリー設計

プレイヤーは名古屋駅からささしまライブ行きのバスに乗ることで、物語が進展します。

(1) バスに乗る前：名古屋駅での導入

内容：「ささしまライブへ向かうためには”特別なバスチケット”が必要だ」という設定
名駅周辺で手がかりを探し、特定の場所（モニュメント、歴史的スポットなど）を巡る
例えば、「金時計」「銀時計」周辺で、チケットの謎解きをする
チケットを入手すると、バス乗車で物語が進行

(2) ささしまライブ到着後のクエスト展開

バスを降りると、物語が次のステージへ進む
ささしまライブに到着すると、新たなクエストが解放

2. バス移動を楽しむための演出アイデア

バス停に特別なサインを設置（バス停自体を”冒険の起点”とするデザイン）
バス運転手さんや乗客（エキストラ）と連携し、ゲームの一部として演出

3. 実現に向けたステップ

名古屋駅～ささしまのバスルート調査（どの便が最適か、バス会社との連携も検討）
車内コンテンツ制作（QR コード、音声ガイド、簡単な冊子など）を作成
実証実験&テストプレイ（バス乗車中に楽しめるか、移動時間に適したクエスト設計）
プロモーション&運用開始

2. 現地調査

まちあるき

日時 : 2024 年 11 月 14 日 (木) 14:00 JICA

講師 : 中野公雄

参加者 : 各施設代表者、オンライン参加者を含む約 12 名

内容 :

14:00 オリエンテーション

14:30 まちあるき (謎解きに活かせるようなものや新しい発見を写真に撮る)

15:30 課題発表と議論

街中で謎解きを盛り上げるためのポイント

1. 五感を活用して発見する

視覚 : 建物の形や看板などを暗号に活用する。聴覚 : 街の音を周波数に変換するなど、音を鍵として謎に利用する。

触覚 : 壁やオブジェに触れ、その触った感覚で謎を解く仕掛けを考える。

嗅覚 : 特定の香りをヒントとして設定する。

味覚 : 料理を食べて新たなアイテムを得る工夫をする。

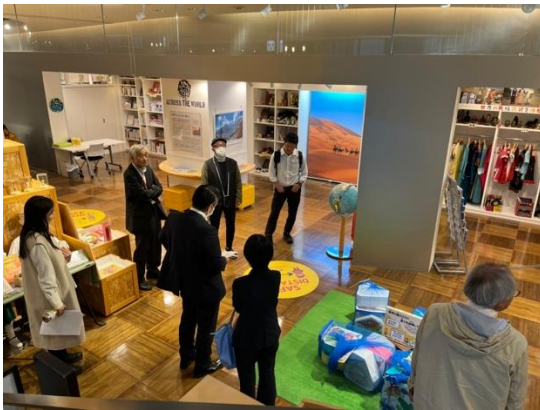
2. 地域の歴史や文化を活かす

- ・街の背景を調べ、謎解きの物語に絡めることで舞台となる。
- ・暗号の解説により新たな発見を演出する。

3. 自由な想像力で発想する

- ・「もしも」の発想で現実にユニークな要素を入れて面白くする。
- ・子どものような柔軟な発想を取り入れて、工夫する。

* 日常の風景を謎解きの舞台にする !



3. 内容・ストーリー

ささしまライブエリアにおけるリアル RPG ゲーム企画の提案と実施計画について

日時：2025 年 1 月 23 日（火）15 時 オンライン会議

講師：中野公雄

参加者：オンライン参加者約 12 名

目的：地域の活性化と回遊性向上を目指したデジタルコンテンツの企画検討

内容：

中野氏から、地域の特徴を活かした謎解きゲーム形式のストーリー展開の企画について詳細な説明と提案。

ゲームのストーリーは、ささしま地区の水路と祠にまつわる伝説を基に、参加者が「タイムシーカー」となって地域を巡るという設定。企画の核となる要素として、ささしま地区の歴史的背景を活かしたストーリー設定、LINE や QR コードを活用したデジタル展開、各施設の特徴を考慮した回遊ルート設計などが提示された。参加者からは、施設の利用制限や実施時期、ターゲット層などについて具体的な質問や懸念が提起された。特に ZeppNagoya や愛知大学などの施設利用については、通常の営業や学生の活動に支障が出ないよう配慮が必要との意見が出された。また、バス停や公共空間の活用方法についても具体的な検討が必要とされることが確認された。

今後について：

- ・リアル RPG ゲームの基本コンセプトを採用し、LINE を活用したデジタル展開を基本とする。
- ・2 月末までに試験的な実施が可能なレベルまで企画を具体化し、参加者全員で実際のルートを回り実施方法を検証する
- ・各施設の利用については、入口までの利用を基本とし、通常の営業や活動に支障が出ない範囲で検討を進める
- ・各施設との具体的な調整や協力体制の構築を行う。



4. 実施内容

ささしまライブエリアにおけるリアル RPG ゲーム企画の提案と実施計画について

日時 : 2025 年 2 月 21 日 (金) 14 時

講師 : 中野公雄

参加者 : 9 名

内容 :

実際に QR コードからアプリ・LINE を使って友達追加をして、表示される通りに謎解きをしていき、フィードバックを行った。



LINE のやりとり：



フィードバック

今回の意見を踏まえてブラッシュアップしていく。

- ・他言語対応を考えていく。
- ・文章表現がわかりにくいところや、ストーリー展開に関係なく先の答えを入力すると、問題が飛ばされてしまう場合がある。
- ・回答では、日本語のほかに英語の場合もあると最初に記載しておく。
- ・キャナルパークの記載があるが、2箇所あるため、わかるように表示する。
- ・ヒントを出しながら、1時間ほどでゴールすることができた。
- ・中級くらいの難しさだと考えている。

- ・ストーリーの流れを押さえて考えていく。
- ・いまはストーリーが文章であるが、画像も使ってわかりやすくする。
- ・実装するときには各店舗へ事前に伝えておく。
- ・ながらスマホになってしまうことが懸念される。
- ・各施設のどこまで入っていいのかを確認する。
- ・来年度は、このコンテンツを実装するため、まちづくり協議会の中で担当者分けをする際に、謎解きにアイディアを出せるメンバーを入れるようにする。
- ・休憩できるように、ショップのクーポンをアプリに表示させる。
- ・クリア後の特典を考える。お店のクーポンを表示させる案が出た。
- ・クリアの確認は、スクリーンショットや画像の転送ができてしまうので、アカウント名や謎解きをしてきた履歴を表示してもらうようにする案が出た。
- ・イベントの際は、あおなみ線やバスに情報を掲示する。
- ・イベント開催時期を早めに決める。
- ・ストーリーにテレビ局を組み込む場合、イメージに影響がないようなストーリーとする。
(テレビに異常が起こる、奇妙なノイズ等、中京テレビに悪い印象がつかないようにする)
- ・マップを作成する。「冒険の書」のようなイメージで制作していく。
- ・マップは LINE の画面で表示できるようにし、印刷する場合は、持ち歩きやすいようにポストカードサイズを考えている。
- ・本日の修正は 3 月末までに提出する。

5. 制作物



ささしま魔界！

ー水魔タルクスと祠の呪いー
封印された水路と護符の謎を解け！



ささしまライブ24
リアルRPG型謎解きQRコード

ささしま魔界の参加と謎解きの流れ！

- バス停「ささしまライブ」から降り立ったところからのスタートです。
▼
- お手元のQRコードをLINEから読み取ります。
▼
- 友達追加登録で謎解きがスタートします。
▼
- 物語形式になっている謎を解きながら指示にしたがって、進みます。
※それぞれいくつかのヒントはありますが、よく考えたり、スマホメモを活用がおすすめ！
▼
- 最後まで辿り着き、コンプリートすると・・・続く世界があるかもしれません

以下ゲームに含まれる内容

くさしま魔界！—水魔タルクスと祠の呪い— 封印された水路と護符の謎を解け！>

【第 0 章】

0-1) バス停のミッドランド前

①立止注意ポイント ポスター（or チラシ）※イベント案内 イ) ストーリー、ロ) キャラクター ハ) 遊び方（参加方法）

●ストーリー（ポスター内容）

□ポスターに水魔タルクスのビジュアルと「水魔復活の危機！」「さしまライブ 24 を守れ！」とキャッチコピー！

□1)「ストーリー さしまライブ 24 に隠された真実」

名古屋駅南に広がるウォーターフロント、さしまライブ 24。

近代的なビル群と穏やかな運河が織りなす景観。しかし、この地には誰も知らない封印された闇が潜んでいる…。

最近、さしまライブ 24 では奇妙な現象が頻発しているらしい。運河の水面が不自然に波打ち、夜になると建物の影が動き出すというのだ。

さらには、電子機器に異常が起こり、テレビからは奇妙なノイズが流れ、スマートフォンには見慣れないシンボルが映し出されるという。

時は明治時代。名古屋港と都心を結ぶ物流拠点として栄えた笹島地区。

人々は水の神を祀る祠を建立し、水の恵みに感謝を捧げていた。祠には、水の恵みと調和を司る「善なる水神ウカミ」と、洪水や災害をもたらす

「邪悪な水魔タルクス」が封印されていたのだ。かつて、ウカミは人々の暮らしと平和を守るために、自らの力を犠牲にしてタルクスを封じ込めた。

しかし、1926 年の中川運河の大規模改修工事、そして 1986 年の笹島貨物駅の廃止…時代の流れとともに、祠の存在は人々の記憶から薄れていく。

そして、さしまライブ 24 の再開発が始まり、2002 年の土地区画整理事業の際に、祠は完全に破壊されてしまった…。

封印が解かれ、今まさに復活を遂げようとするタルクス。もしもタルクスが完全に復活すれば、名古屋駅やこのさしまライブ 24 はおろか、名古屋市内は水没し、人々は水魔の支配下に置かれてしまうだろう。

あなたは、謎のメッセージを受け取り、「時の探索者（タイムシーカー）」として、水魔タルクスの復活を阻止する使命を帯びる。

さしまライブ 24 の未来は、あなたの手にかかっている。

果たしてあなたは、**護符の謎を解き、封印の儀式を完成**させることができるのか？

さあ、水魔タルクスを封印せよ！

□ 2)「史実と伝説の融合背景」とした内容

1. 中川運河の歴史的背景

□ 開発の経緯

中川運河は、名古屋港と都心をつなぐ物流の要衝として 1926 年（大正 15 年）に着工されました。

工業化経済の発展とともに、運河周辺は物流拠点としての役割を担い、名古屋の成長を支えました。

□ 鉄道拠点としての発展

笹島地区は鉄道貨物の拠点としても栄え、経済の中心地として重要な位置を占めていました。

しかし、1986 年に笹島貨物駅が廃止されたことで、物流拠点としての役割は徐々に衰退しました。

□ 再開発と都市機能の変化

1999 年から土地区画整理事業が始まり、名古屋市が都市基盤整備を進めることで、「ささしまライブ 24」として再生。

観光や文化、国際拠点としての機能を強化しながら、地域活性化を図りました。

2. 神話と伝説の背景

□ 水の守護神ウカミと水魔タルクスの伝説

運河沿いには古くから水を守る神々が祀られていたとされます。その中でも、調和と恵みを司る「善なる水神ウカミ」は、地域の人々に繁栄をもたらす存在でした。

一方で、「邪悪な水魔タルクス」は暴走と洪水を引き起こす存在として恐れられ、人々は祠を建ててこの力を封じました。

ウカミはタルクスの力を抑え込むため、自らの力を封印に使ったとされています。

●キャラクター

□ 水魔タルクス 渦巻・混乱と呪いの邪悪な名を持つ。

属性: 水と運河を支配する古代の悪魔。姿は巨大な水龍であり、時として人型の水の巨人の姿で人前に現れる。

性格: 高慢で怒りっぽい、知恵を重んじる。謎解きや知識を試すのを好む。

呪い: 「船を沈める」「水辺の建物に災いをもたらす」。

封印方法: 運河に祀られた護符を集めて祠を復元する。

□**水神ウカミ** 水に浮く美しい神として親しまれてきた名古屋の運河と人々の調和を守る水の守護者。

属性: 古来より運河とともに生きる笹島地区を守護してきた神。水の流れを連想させる優美で力強い中性的な姿をしているが滅多に人前に現れない。

性格: 慈愛に満ち、自然と人々の平和を守る存在。しかし、自然を乱す行為には毅然とした態度を見せる。人々と共に力を合わせることを好む協調性のある性格。

能力: 「水の浄化」「守護の結界」「癒しの力」「未来視」

役割: 一度タルクスを封印するため、自らの力を大きく削ったが、再び人々の呼び声に応え現れる。謎解きゲームでは、プレイヤーにヒントを与え、導く存在。

祠の破壊によって世界に散りばめられた 5 つの護符を集め、タルクスを再び封印するための使命をプレイヤーに託す。

●遊び方（参加方法）の案内（ポスター）

- ・ポスターの QR コードにスマートフォンをかざすと、水魔タルクスの邪悪なメッセージが流れる。
- ・バスに乗ったら、「ささしま魔界の QR コード」から LINE にともだち登録して、スタート。「黒幕」からの指示を受けながら進めます。

●QRコード⇒動画等

スマートフォンで QR コードを読み取ると、水魔タルクスからのメッセージ動画が再生される。（or タルクスのイラスト・メッセージ LINE）

タルクスは、直接参加者に語りかけるような挑発的な内容で、ささしまライブ 24 を水没させると宣言する。

□タルクスのイラスト

①「愚かな人間どもよ、我、水魔タルクスが復活する時が来た！ ささしまライブ 24 を水没させ、この地を我が物とする！ …ククククッ…」

②「このわたしを止めることができるものならしてみろがよい。どうせ、このバスに乗ったところで、もはやどうすることもできやまい…ククククッ…。早くバスに乗って向かってこい！」

< * 謎解き①> 「*」は可能なら

- ・ 謎 「水神ウカミの眠る場所・ささしまライブ 24 へ行くには、何に乗ればよい？」
- ・ ヒント 1 「バス停をよく見てみよう。」
- ・ ヒント 2 「バス停にある表示を見てみよう。」
- ・ ヒント 3 「行き先が『ささしまライブ』と書かれたバスはどれかな？」(難易度調整)
- ・ 解 答 「ささしまウェルカムバス」

0-2) バス車内

①立止注意ポイント ポスター (or チラシ) ※QR コード⇒動画

●エピソード (背景) (LINE)

□祠のイラスト

①かつて、名古屋港と都心を結ぶ物流拠点として栄えた笹島地区。人々は水の神を祀る祠を建立し、水の恵みに感謝を捧げていた。祠には、水の恵みと調和を司る「善なる水神ウカミ」と、洪水や災害をもたらす「邪悪な水魔タルクス」が封印されていたのだ。しかし、再開発と同時に、その祠も壊されてしまった。

●プレイガイド (LINE)

バスに乗ったら、「ささしま魔界の QR コード」から LINE にともだち登録して、スタート。「黒幕」からの指示を受けながら進むようにする。

●メッセージ (LINE)

□黒幕イラスト&メッセージ

「私はウカミの末裔。タルクスの復活を阻止する使命を、代々受け継いできた…」

「今、ささしまライブ 24 は危機存亡の状況にある。あの邪悪な水魔タルクスが復活を遂げようとしている。このままでは、ささしまライブ 24 はおろか、名古屋市内、そして日本は水没してしまうかもしれない。この惨劇を防ぐために、水神ウカミを助け、時の探索者/タイムシーカーとしてこの地を守って欲しい！」

「水魔タルクスを止めることができるのは、君たちだけだ。時の探索者 (タイムシーカー) よ、水神ウカミの力を借り、ささしまライブ 24 に散りばめられた護符を探し出し、封印の儀式を完成させるのだ！さあ、バスに乗って、グローバルゲートに向かえ！！」

「まずは、その前にグローバルゲートに散りばめられている真言となるキーワードを理解し、身に着けることで、能力を高めるようにしろ！」

「バス停「ささしまライブ」に着いたら、グローバルゲートのエントランスホールに進み、大きな植栽を探せ。そこに、次の目的地へのヒントが隠されている。」

「各エリアで謎を解き明かすことで、真言（キーワード）を獲得できる。これに関する問いは、LINEのメッセージで送られてくる。」

【第 1 章】

第 1 章では、タイムシーカーとしての能力を高めることが目的となる。水魔タルクスの暴挙から世界を守るためには、結界を完成させる必要があるが、それには 5 つの護符を集めなければならない。しかし、護符を手にするには、タイムシーカーとしての力を十分に高めることが不可欠である。そこで、タイムシーカーはグローバルゲートを通じて様々なキーワード（真言）を獲得し、能力を鍛えながら第 2 章へと進む準備を整える。

1) グローバルゲート

(1 階) 立止注意ポイント 植栽

●タイムシーカーのアクション

・タイムシーカー（参加者）は、植栽を探し、そこに向かう。ここではじめて、タイムシーカーは謎解きと出会う。

●プレイガイド（LINE）

・グローバルゲート内では、時の探索者／タイムシーカー能力を高めるキーワード（真言）が複数隠されている。

それぞれの場所で真言を獲得するための謎を解き、キーワードを集める。

・植栽に向かって進み、そこでの謎を解き、指示に従い、次へ進ませる。

・「**wood**」と書かれたカードを配置。「1 wood」と入れるように指示がしめされている。

・「1 wood」と LINE に入れると、問題が LINE 上に出てくる。

●メッセージ（LINE）

□黒幕イラスト&メッセージ

「グローバルゲート内では、5 つの護符の謎を解くため、時の探索者／タイムシーカーとしての能力を向上させねばならない。

そのためには、次から次へと出される謎を解き、自らの能力を高めるのだ」

□黒幕から問題①

「この木は、なぜここで生き続けることができるのだろう？水神ウカミは、命を育むものを何よりも大切にする。

この木にとって、もっとも大切なものは何だろう？水神ウカミがもっとも大切にしている生命の源だ！これこそが、第1のキーワードである」

□ヒント

ヒント1「木は何を吸って大きくなるのか？」

ヒント2「太陽の光だけでは足りない。土だけでも生きられない。」

ヒント3「流れるもの。大地の下にも、空からも降ってくるもの。」

□解答①

「water」

□黒幕イラスト&メッセージ

「よくわかったな。水神ウカミは、命の源を最も大切にしている。その証を探せ！2階へ向かい、水にまつわる現象を見つけよ！」

□ヒント

ヒント1「水をあらわすカタチを探せ」

ヒント2「雨は天から降ってくる上を見ろ」

ヒント3「一滴の雫は貴重である」

*《不正解の場合のメッセージ》

「何かが違うようだ…。あきらめるな、タイムシーカーよ」

(2階) 立止注意ポイント 赤い雫

●タイムシーカーのアクション

・タイムシーカー（参加者）は、水にまつわる現象（カタチ）を探す。

●プレイガイド（LINE）

・水にまつわる現象をみつけたら、そのカタチを表現して入力するよう指示する⇒「2しずく」と入力を促す。

・「2しずく」とLINEに入れると、問題がLINE上に出てくる。

●メッセージ（LINE）

□黒幕イラスト&メッセージ

「雫（しずく）を見よ！それは波の源であり、記憶の器。始まりは、ただ一滴。しかし、集積し、重なり合う刹那、波紋は連鎖し、過去、現在、未来を映し出す鏡となる。」

□黒幕から問題②

「さあ。その雫をもっとよく見よ、そしてその本質を見よ！重なる文字、連鎖する波紋は、階層をあらわす。さあ、その数字を答えよ！」

□ヒント

ヒント1「essence」という言葉の本質を見抜くのだ。波のように繰り返す文字に隠されている謎を考えろ。」

ヒント2「波紋のように広がる「e」の 連なり に注目せよ。」

□解答②

「3」

□黒幕イラスト&メッセージ

「正解だ！“essence”に潜む「e」の数は3つ。その数字は、次なる向かうフロア・3階への導きである。よくぞ、言葉の奥に隠された意味を解き明かしたな。」

*《不正解の場合のメッセージ》

「何かが違うようだ…。あきらめるな、タイムシーカーよ」

（3階）立止注意ポイント 波とクジラ①

●タイムシーカーのアクション

・タイムシーカー（参加者）は、水が次から次へと重なる現象があらわされているマークを探す。

●プレイガイド（LINE）

・水が次から次へと重なる現象のマークをみつけたら、そのカタチを表現して入力するよう指示する⇒

「3 wave」と入力を促す。

・「3 wave」とLINEに入れると、次の問題④がLINE上に出てくる。

□黒幕から問題③

「タイムシーカーよ！3階へと進み、文字が重なるように、繰り返し、水が次から次へと重なる現象を見つけ出せ」

□ヒント

ヒント1「水が寄せては返すと現象といえば…」

ヒント2「海にいけば必ず見られる現象」

□解答③

「wave」

＊《不正解の場合のメッセージ》

「何かが違うようだ…。あきらめるな、タイムシーカーよ」

●メッセージ（LINE）

□黒幕イラスト&メッセージ&黒幕から問題④

「よくぞ見つけ出したな。雫の波動によって生まれた大きな波紋の連鎖に隠されたメッセージは息づき、街の記憶を囁くのだ。雫は波紋となり、やがて大きな波となるのだ。その波の数は幾つか答えよ。必ず正解を導くのだ！そしてその波は何処へ向かうのか？タイムシーカーよ、流れを読み解き、封印を解き放つのだ。」

□ヒント

ヒント1「波は一つではない。よく見ると、複数の波が重なり合っている。」

ヒント2「波紋は円を描き、外から中心と向かっている。その動きの数を意識せよ。」

□解答④

「9」

□黒幕イラスト&メッセージ

「正解だ。この大きな波は過去から絶え間なく続き、過去からのメッセージを確かに伝えている。よくやった、タイムシーカーよ。」

波の間にいる大きなクジラは太古から生きている水神ウカミの使いである。クジラからのメッセージは届いているか？次なる場所に向かうためにも、クジラの問いに応えよ」

「そのため、「4 クジラ」とLINEに入力してみよ！」

＊《不正解の場合のメッセージ》

「何かが違うようだ…。あきらめるな、タイムシーカーよ」

（3階）立止注意ポイント 波とクジラ②

●タイムシーカーのアクション

・タイムシーカー（参加者）は、あらためて波とクジラのサインの前に立って、クジラの問いに応える。

●プレイガイド（LINE）

・波とクジラのサインマークをみつけたら、「4 クジラ」と入力するように促す。

・「4 クジラ」と LINE に入れると、問題が LINE 上に出てくる。

●メッセージ（LINE）

□クジライラスト&メッセージ 問題⑤

「わたしは水神ウカミ様の使いである。寄せては返す波は永遠の時の流れを示している。水神ウカミ様は、邪悪で危険な水魔タルクスを封印し、静かに繰り返される波とともに眠りについてしたが、ささしまライブ 24 の再開発により、水魔タルクスが復活してしまった。そのため、大きな津波が起きるようになった。わたしは、その波を受け止め、この地に被害が及ばないように使わされたのだ。ウカミ様より、『波は青く、龍の如く天を舞い、円を描き舞い踊る。クジラは時の深淵より言葉を紡ぐのである』と使命を与えられている。そこで、タイムシーカーであるあなたに呪文を渡したい。タルクスに見つかないように、1 文字抜けてある。その 1 文字を見つけ出して呪文を完成させてほしい！」

「青、龍、円、□」の 4 つの文字でできている呪文である。最後の 4 番目にくる文字を見つけ出すのだ。この呪文が完成すれば、さらにキーワードが授けられるのだ。」

□ヒント

ヒント 1「波は青く、龍の如く天を舞い、円を描き舞い踊る。クジラは時の深淵より言葉を紡ぐのである。」をよく読むのだ。

ヒント 2「繰り返し使われていることには意味があるのだ。」

□解答⑤

「舞」

*《不正解の場合のメッセージ》

「何かが違うようだ…。あきらめるな、タイムシーカーよ」

□黒幕イラスト&メッセージ

「クジラからの謎の呪文『青龍円舞』、よくぞ解き明かした。タイムシーカーよ、海の力を掌握せし、汝(なれ)に、次なる試練を与えよう。」

「海は万物の源、生命の揺りかご。しかし、海面は常に変化し、その姿をあるものに委ねる。ここさしまライブ 24 の地は中川運河を通じて、海を知り、波を操る汝ならば、あるものを感じ取ることができる。」

「4 階へ向かえ。不思議な立方体がある。そこには目には見えないが… 何かが、汝を待っているはずだ。」

（4 階）立止注意ポイント 不思議な立方体

●タイムシーカーのアクション

・タイムシーカー（参加者）は、**不思議な立方体**を探し、その前に立ちます。

※立方体を**注意深く観察**します。（何かをぶら下げて風を感じるようにしておく）

●プレイガイド（LINE）

・立方体をみつけたら、よく観察して、「5wind」と入力するように促す。

・「5wind」と LINE に入れると、メッセージと次の問題が LINE 上に出てくる。

□黒幕からの問題⑥

「この不思議な立方体の柱だけの構造物をじっとみていると、目には映らないが水神ウカミの力が感じられるはずだ。感じるのだ、海が委ねる、運河からの大気の流れを…。」

□ヒント

ヒント 1「夏は涼しくありがたがられ、冬は寒く嫌われるものだ」

ヒント 2「目には見えないが、感じるものだ。肌で感じることもあるし、耳で聞こえることもある」

□解答⑥

「wind」

＊《不正解の場合のメッセージ》

「何かが違うようだ…。あきらめるな、タイムシーカーよ」

●タイムシーカーのアクション

・タイムシーカー（参加者）は、「wind」の正解後、黒幕からのメッセージと問題を受け取り、次のアクションに備える。

●プレイガイド（LINE）

・問題を解いて「あおなみ」と LINE に入れると、

●メッセージ（LINE）

□黒幕&メッセージ&黒幕からの問題⑦

「タイムシーカーよ、風の真言、見事解き放ったな。水、雫、波、舞、そして風…。

グローバルゲートにて、五つの力を掌握した汝は、水神ウカミを救うための素質を、確かに得たといえよう。」

「しかし、真の力を開花させるには、今少しばかり試練が必要だ。汝自身の内に眠る力を、目覚めさせよ！」

「風を受け、波に乗れ。風の導き、波の流れの先に、汝の進むべき道が現れる。」

「青き龍こそ、力を開花させる。青き龍の力、それは青き波動となり、古代より水脈が響き合う名古屋の海へと続く。故に、その波動を捉え、響きを言葉にせよ。

そこに辿り着いたら、ひらがな 4 文字を LINE へと打ち込むのだ。それこそが、次のステージに行く、呪文なのだ。」

□ヒント

ヒント 1「青き龍は、何色の波動を放つだろうか。」

ヒント 2「ささしまライブ 24 から名古屋港へと続くものを考えよ。」

ヒント 3「青き波、線路の上を進む乗り物が泊まる場所に、その名が刻まれている。まさに、それが呪文だ。」

□解答⑦

「あおなみ」

*《不正解の場合のメッセージ》

「何かが違うようだ…。あきらめるな、タイムシーカーよ」

□黒幕イラスト&メッセージ

「正解だ、タイムシーカーよ！青龍… 汝の内なる力が遂に 開花したぞ。今こそ、水神ウカミの御力（みちから）、汝の身に 宿らん！」

「力を得たタイムシーカーよ、次はいよいよ、水魔タルクス封印の儀式を執り行う時が来る。」

「水神ウカミの力が目覚めた今、汝は時空を超える力をも手に入れた。意識を集中させ、祠の場所を念じるのだ。」

「汝の意識は既に、祠があったであろう中川運河沿いのキャナルパークへと導かれている。」

「キャナルパークに着いたら。そこにある乗り物を LINE に打ち込め！」

【第2章】

第2章では、能力者・時の探索者（タイムシーカー）となった参加者が、力が弱まった護符に秘められた謎を解き、再び護符の力を強めていく。

すべての護符の謎を解くことで、ささしまライブ 24 の結界が再び張られ水魔タルクスの能力は削がれることになる！

2) キャナルパーク（中川運河沿い）

水辺の謎

立止注意ポイント：蒸気機関車

●タイムシーカーのアクション

- ・タイムシーカー（参加者）は、キャナルパークに到着し、機関車を探す。
- ・機関車の周辺を調べ、護符の手がかりを探す。特に、隣接する遊具に注目する。

●プレイガイド（LINE）

- ・キャナルパークに到着したら、そこにある乗り物を LINE に入力するよう促す。
- ・「8きかんしゃ」と入力すると、黒幕からのメッセージと最初の謎が送られてくる。

●メッセージ（LINE）

□黒幕イラスト&メッセージ

「タイムシーカーよ、よくここまで来た！このあたりはかつて、名古屋の玄関口として栄えた笹島停車場があった。時は 1886 年（明治 19 年）、笹島停車場が開業し、多くの人々がこの地を行き交った。そして、その賑わいを見守るように、近くには祠が建てられたのだ。」

「1937 年（昭和 12 年）には貨物専用の駅が誕生し、物流の拠点としても発展したが、1986 年（昭和 61 年）に貨物駅は廃止。しかし、祠だけは、その後もひっそりと存在し続けていた…。だが、ささしまライブ 24 の再開発によって、祠は破壊されてしまった。祠に宿っていた水神ウカミの力は弱まり、封印されていた水魔タルクスの力が再び解き放たれようとしている。」

「ウカミは最後の力を振り絞り、ささしまライブ 24 の各所に護符を散りばめた。しかし、その力はまだ弱い…。」

「タイムシーカーよ、護符の謎を解き明かし、その力を回復させるのだ！すべての護符の力が一つになれば、結界が張り巡らされ、ささしまライブ 24 は救われる。」

「さあ、最初の護符が眠る場所…さあ、その目の前の乗り物を答えよ！」

□黒幕から問題⑧

「タイムシーカーよ、護符の謎を解き明かし、その力を回復させるのだ！すべての護符の力が一つになれば、結界が張り巡らされ、ささしまライブ 24 は救われる。」

「さあ、最初の護符が眠る場所…さあ、その目の前の乗り物を答えよ！」

□ヒント

ヒント 1「中川運河沿いにある公園にその乗り物はあるぞ」

□解答⑧

「8きかんしゃ」

＊《不正解の場合のメッセージ》

「何かが違うようだ…。あきらめるな、タイムシーカーよ」

□黒幕イラスト&メッセージ

「よくぞ見つけてくれた。この機関車こそ、最初の護符が眠る場所だ。」

「水神ウカミは、祠の破壊とともに力を失い、弱体化した護符をささしまライブ 24 の各所に散りばめた。護符の力を取り戻さねば、水魔タルクスの復活を阻止はできない…。」

□黒幕から問題⑨

「さあ、最初の護符に力を与える時だ！機関車が運ぶ3つの遊具をよく見て、失われたメッセージを完成させよ。タイムシーカーよ、護符に力を与えるのだ！」

「そのメッセージとは、まさに「力」だ〃〇〇〇〇R〃、不足している文字はウカミから授けられている。不足している4文字を見つけ出して、メッセージを完成させよ！」

□ヒント

ヒント 1「3つの遊具のアルファベットに注目し、アルファベットを活用せよ！」

ヒント 2「COMPASS COUNTING TELEPHONE」を活用するのだ」

□解答⑨

「9 POWER」

＊《不正解の場合のメッセージ》

「何かが違うようだ…。あきらめるな、タイムシーカーよ」

□黒幕イラスト&メッセージ

「見事だ、タイムシーカーよ！『POWER』…その言葉は、かつてこの地を走り、人々を運び、そして今もなお、この地に力を与え続ける蒸気機関車の魂の叫び！」「その言葉が、最初の護符に力を与えた！しかし、まだ水魔タルクスの脅威は去っていない。奴は、この地の水脈を通じて力を得ているのだ。」「汝に勝利、つまり Victory の“V”を受けよう。この“V”は、次なる場所への道標…」

3)中京テレビ

□黒幕から問題⑩

「さあ、次なる護符を求め、進むべき場所を特定するのだ！その場所は、“○TV”…。 “V”と、COMPASS, COUNTING, TELEPHONE から得られる新たな文字を組み合わせ、3文字の言葉を完成させよ！」

□ヒント

ヒント1「OOVと並べて、場所を考えてみよ！」

ヒント2「COMPASS COUNTING TELEPHONE」を活用するのだ」

ヒント3「もう1文字ヒントを与える“○TV”の○に当てはまる文字を見つけ出せ。そうTVはテレビ局のことだ」

□解答⑩

「10CTV」

*《不正解の場合のメッセージ》

「何かが違うようだ…。あきらめるな、タイムシーカーよ」

□黒幕イラスト&メッセージ

「その通り、CTV…！中京テレビこそ、次なる護符が眠る場所。」

「中京テレビの電波塔は、人々に情報を伝え、希望を届ける光の塔。しかし、その光は、水魔タルクスの闇を呼び寄せる可能性も秘めている…。」

「タイムシーカーよ、中京テレビに急ぎ、電波塔に隠された護符の謎を解き明かすのだ！護符の力を取り戻し、水魔タルクスの魔の手から、この地を守るのだ！」

「中京テレビについたら、電波塔をよく観察せよ！そこに次の手がかりがあるはずだ！」

「中京テレビに辿り着いたか？何か様子がおかしい…」「見よ、あのロゴを！水魔タルクスは、あのピンクの『C』に姿を変え、中京テレビを飲み込もうとしているのだ！奴の狙いは、電波ジャック…！このままでは、タルクスの邪悪なメッセージが、名古屋中に、いや、日本中に発信されてしまう！」

「急がねばならぬ！タルクスの電波ジャックを阻止し、護符の力を取り戻すのだ！その鍵は…中京テレビの POST に隠されている！よく探すのだ！」

□黒幕から問題⑪

「POST を見よ！そこに、水魔タルクスが仕掛けた罠…バラバラにされた文字が隠されている。その文字を正しく並べ替え、タルクスの野望を阻止する言葉を導き出すのだ！」「POST の周りをよく調べ、4 つの文字を見つけ出せ！そして、その文字を並べ替えよ！それが、水神ウカミからのメッセージでもある。」

□ヒント

ヒント 1：「POST は何のためにある？そこから連想される言葉は？」

ヒント 2：「POST の周りに、何か落ちていないか？あるいは、POST 自体に何か書かれていないか？」

ヒント 3：「見つけた文字は、バラバラになっている。水魔タルクスの行動を阻止する言葉を考えよ。」

ヒント 4：「見つけるべき文字は、『P』『O』『S』『T』だ！」

□解答⑪

「11STOP」

□黒幕イラスト&メッセージ

「見事だ、タイムシーカーよ！『STOP』のメッセージが、水魔タルクスの電波ジャックを阻止し、2 つ目の護符に力を与えた！」

「しかし、安心するのはまだ早い。タルクスは、人々の心に潜む闇…特に、若者たちの希望や未来を奪おうとしている…」

「次なる護符は、若者たちが集う場所…学び舎に隠されている。そこは、知識と希望の光が灯る場所であると同時に、未来への不安や焦りが渦巻く場所でもある…」

「急げ、タイムシーカーよ！若者たちの心の闇に打ち勝ち、3 つ目の護符の力を取り戻すのだ！」

「愛知大学へ向かい、三角柱を見つけよ！そこに次なる手がかりがあるはずだ！」

「三角柱の前に来たら、「愛の塔」と入力せよ！」

4) 愛知大学

立止注意ポイント：愛知大学 愛の塔

●タイムシーカーのアクション

- ・タイムシーカーは、愛知大学に到着し、「愛の塔」を探す。
- ・愛の塔の周辺を調べ、護符の手がかりを探します。特に、「愛の塔」の3つの面と土台の水盤に注目します。

●プレイガイド（LINE）

- ・愛知大学に到着したら、「愛の塔」を探すよう指示する。
- ・三角柱を見つけたら、「愛の塔」とLINEに入力するよう促す。黒幕からのメッセージと謎が送られてきます。

□黒幕イラスト&メッセージ

「よくぞ来た、タイムシーカーよ！ここ愛知大学は、若者たちが未来を夢見て学び、語り合う場所…」
「しかし、その希望に満ちた学び舎にも、水魔タルクスの魔の手が忍び寄っている。奴は、若者たちの希望を打ち砕き、絶望の未来をもたらそうとしているのだ。」

「見よ、あの『愛の塔』を！護符はあの塔に隠されている。だが、タルクスは塔に呪いをかけ、真実の姿を隠してしまった…。」

「愛の塔には、3つの面がある。『愛の郷（あいのさと）』『あいの山河（あいのさんが）』『あいの人々（あいのひとびと）』それぞれの面に描かれた絵の中に、タルクスの呪いを解く鍵が隠されているのだ！特に、『あいの人々』の面に描かれた若者たちは、お前たちタイムシーカーに何かを訴えている…。」

□黒幕から問題⑫

「水魔タルクスが最も嫌うもの…それは『愛』だ。なぜなら、この学び舎には若者たちの希望があり、タルクスの最も嫌う『愛』に満ちているからだ。しかし、奴はこのエリアからある1つの文字を消し去った…。それは、水神ウカミが最も大切にし、水魔タルクスが最も忌み嫌う文字だ。愛の塔の3つの面には、それぞれ『愛の郷（AINOSATO）』『あいの山河（AINOSANGA）』『あいの人々（AINOHITOBITO）』というタイトルがついている。さらに、『モネの睡蓮（MONENOSUIREN）』。これらをローマ字表記にすると、本来あるはずの“1つの文字”がどこにも存在しないことに気づくだろう。それこそが、護符の力を取り戻すための **鍵となる1文字** なのだ！タイムシーカーよ、その消された1文字を答えよ！」

□ヒント

ヒント 1「愛」を英語で書いてみる！」

ヒント 2「愛の塔の 3 つのタイトルと『モネの睡蓮』をローマ字表記したときに、共通して抜けている文字を探せ！」

□解答⑫

「12L」

＊《不正解の場合のメッセージ》

「何かが違うようだ…。あきらめるな、タイムシーカーよ」

□黒幕イラスト&メッセージ

「見事だ、タイムシーカーよ！消された文字『L』を見つけ出すとは…お前の洞察力、愛を取り戻し、その温かさが胸に広がっているはずだ。だが、それだけではまだ足りない…！愛の奥にある、もっと深く、もっと強いもの。それは人の心を動かし、世界を変える力となる。しかし、それもまた水魔タルクスによって封じられてしまった。見つけ出した『L』を手がかりに、護符の力を回復させるメッセージを導き出せ！それこそが、ウカミの力を完全に取り戻すための鍵となる！」

□黒幕から問題⑬

「『L』を手にしたお前たちよ。だが、この文字が意味するものは、まだ完成していない…！『L』が含まれる言葉。それは 愛と切り離せぬ、人の最も深い部分にあるもの。その言葉を完成させよ！『○○○L』—すでに『L』は見つけた。残りの 3 文字を見つけ出し、言葉を見つけ完成せよ！この地に再び魂を取り戻せ！」

□ヒント

ヒント 1「L」は愛とつながる文字

ヒント 2「愛は、心と共にある。魂がなければ、人の愛は生まれない。」

ヒント 3「SOUO」の形になるはずだ！

解答⑬

「13SOUL」

□黒幕イラスト&メッセージ

「見事だ、タイムシーカーよ！消された文字『L』を見つけ出し、愛（LOVE）を取り戻し、魂（SOUL）を蘇らせた。しかし…まだ終わりではない。護符の力はまだ完全ではないのだ。『L』は、もうひとつの意味を持っている。それは水の流れ（FLOW）、繋がり（LINK）でもある。そして「『L』は、行き先を示す鍵となる。」

□問題⑭

「お前たちは、ここで止まるべきではない。魂を取り戻した今、その流れをさらに追うのだ！「次に進むべき場所は…『〇〇〇L』——そう、この『L』が示す場所だ。その場所には、魂を映し出す『水の舞台』がある。『〇〇〇L』——この空白に当てはまる言葉を見つけ完成せよ！そして、次の目的地へと進め！」

解答⑭

「14HOTEL」

□ヒント

ヒント1 水の流れ、噴水のある場所だ。

ヒント2 人が大勢泊る場所だ。

□黒幕イラスト&メッセージ

「そうだ、タイムシーカーよ…お前たちが向かうべき場所はホテル。玄関前に噴水のあるストリングスホテルへ向かうのだ。」

「急げ、タイムシーカーよ！水の流れを見つめ、次の護符の謎を解き明かせ！」

「ストリングスホテルの噴水の前に立ったら「噴水」入力せよ！」

5) ストリングスホテル 水の記憶を取り戻せ！

立止注意ポイント：噴水

□黒幕イラスト&メッセージ

「よくぞ来た、タイムシーカーよ！お前たちは今、水の流れの舞台に立っている。噴水——それは、水が流れ、記憶を映し、過去と未来をつなぐ場所…。この地に封じられた護符は、水に秘められた記憶によって力を取り戻す。水はすべてを流し、すべてを映す。だが、タルクスの呪いによって、護符に刻まれた記憶は今、失われてしまっている…。」

「護符に宿る記憶を取り戻すためには、この噴水に秘められた“言葉”を見つけねばならない！」

問題⑮

「護符の記憶は、水に秘められた言葉により甦る。水がすべてを記憶するように、この噴水もまた、ある“言葉”を宿している。それは、水の流れとともに響き渡るもの…。この水の流れをよく観察せよ！流れる水の中に刻まれた、ある単語を見つけ出し、答えよ！」

□ ヒント

ヒント 1「水が流れる音に耳を澄ませよ」

ヒント 2「水はすべてを映し出し、やがて大地に還る」

ヒント 3「水にまつわる言葉であり、生命と記憶をつなぐもの」

解答⑮

「15FLOW」

□ 黒幕イラスト&メッセージ

「見事だ、タイムシーカーよ！『FLOW』——それは水の流れ、生命の循環、そして記憶の連なり。護符は今、その力を取り戻しつつある…。だが、タルクスの影はまだ完全に消えてはいない。最後の護符が眠る場所…それは、この地に未来をもたらす人々を照らす。さあ、次なる目的地は JICA だ。そこに、最後の護符が封じられている。JICA には世界をつなぐ源泉がある。そこへ向かい、最後の護符の力を取り戻さねばならないが、ZEPP 側の入口に立ち、JICA と入れて指示を待て」

6) JICA

立止注意ポイント：

●タイムシーカーのアクション

- ・タイムシーカー（参加者）は、JICA 地球ひろばに到着し、水魔タルクスの最後の護符が隠されている場所を探す。
- ・JICA に入って展示物などを見て回る。

●プレイガイド（LINE）

- ・JICA 前に到着したら、「JICA」と入力するよう促す。
- ・JICA と入力すると、黒幕からのメッセージと問題が送られてくる。その後は、黒幕の指示に従う。

□ 黒幕イラスト&メッセージ

「タイムシーカーよ…お前たちは最後の護符を求めて、JICA へと向かおうとしているな…。しかし、扉はまだ閉ざされている。

この先に進むには、“未来を繋ぐ鍵”を見つけねばならぬ！」

「見よ、この地に刻まれた印を！これは単なる装飾ではない。世界を繋ぐ“交差点”に刻まれた、未来へ続く道標だ！お前たちの目の前にあるこのマークに注目せよ！C が二重に重なり、何かを暗示している…これは何を意味するのか？解き明かせ！」

□問題⑩

「目の前にある“C”が重なるロゴ。これは偶然ではない。この二重の C が意味するものが何を意味するかわかるか？答えてみよ！アルファベットで 7 文字だ」

□ヒント

ヒント 1「C」は交差とつながりの英語の頭文字を意味している。」

ヒント 2「英語のワードそのものにすでに答えはでている」

ヒント 3「つながりの意味だ」

□解答⑩

「16CONNECT」

□黒幕イラスト&メッセージ

「タイムシーカーよ、様々な能力を身に着け、護符の力を回復させながら、さらに能力をアップさせることができた。これでようやく、最後の護符の謎をよ解く力を身に着けた」

「ここ JICA は、世界を繋ぐ地。ここでつながるもの、それは“人”だけではない。思考と概念、国と文化、知識と行動…。あらゆるものをつなぎ、そして、過去と今、現在、そして未来をつなぎ、世界をつなぐ地なのだ。」

「最後の護符には、ささしまライブ 24 の本当の姿、真実の姿がこの先にも続くことを願う思いが込められている。さあ、この謎を解くのだ！」

問題⑪

「さあ、最後の謎だ。最後の護符には、ささしまライブ 24 の本当の姿、真実の姿がこの先にも続くことを願う思いが込められている。さあ、そのメッセージとは何だ？

この謎を解くのだ！」

□ヒント

ヒント 1「真実とは TRUE であり、その文字をばらし、それが入っているワードを考えよ！」

ヒント 2「先に続くとは未来のことだ。」

解答

「17FUTURE」

□黒幕イラスト&メッセージ

「見事だ、タイムシーカーよ！お前たちは 真実の未来を見出した！未来は、ただ漠然と訪れるものではない。真実を見極め、それを信じる者だけが、確かな未来を創り出すことができるのだ！今こそ、護符に刻まれた未来の扉を開いたからこそ、結界がはりめぐらされていくのだ。見よ、水魔タルクスの力が封じられていく！封印の儀式は、今ここに完成した！」

「ささしまライブ 24 の未来は、お前たちの手で守られたのだ！よくぞここまで戦い抜いた、タイムシーカーたちよ…！今、力を取り戻した護符は、これからのささしまライブ 24 の未来を照らす灯となるであろう…。そして、お前たちがこの地で導き出した『FUTURE』は、ささしまライブ 24 を超え、名古屋、さらには世界へと続いていく…」

「未来は、お前たちの手の中にある！この地を訪れた全ての者たちが、それぞれの“真実”を見つけ、それぞれの“未来”を創り出していくことを願って…！」

「おめでとう！タルクスの封印は、今ここに完了した！タイムシーカーよ！お前たちの勝利だ！」

【MISSION COMPLETE!】

GAME CLEAR

タイムシーカーの皆さん、お疲れ様でした！

ささしまライブ 24 の未来を救ったお前たちの功績は、この地の“真実”として、永遠に刻まれるであろう…！

「未来は、あなたの手の中にある！」