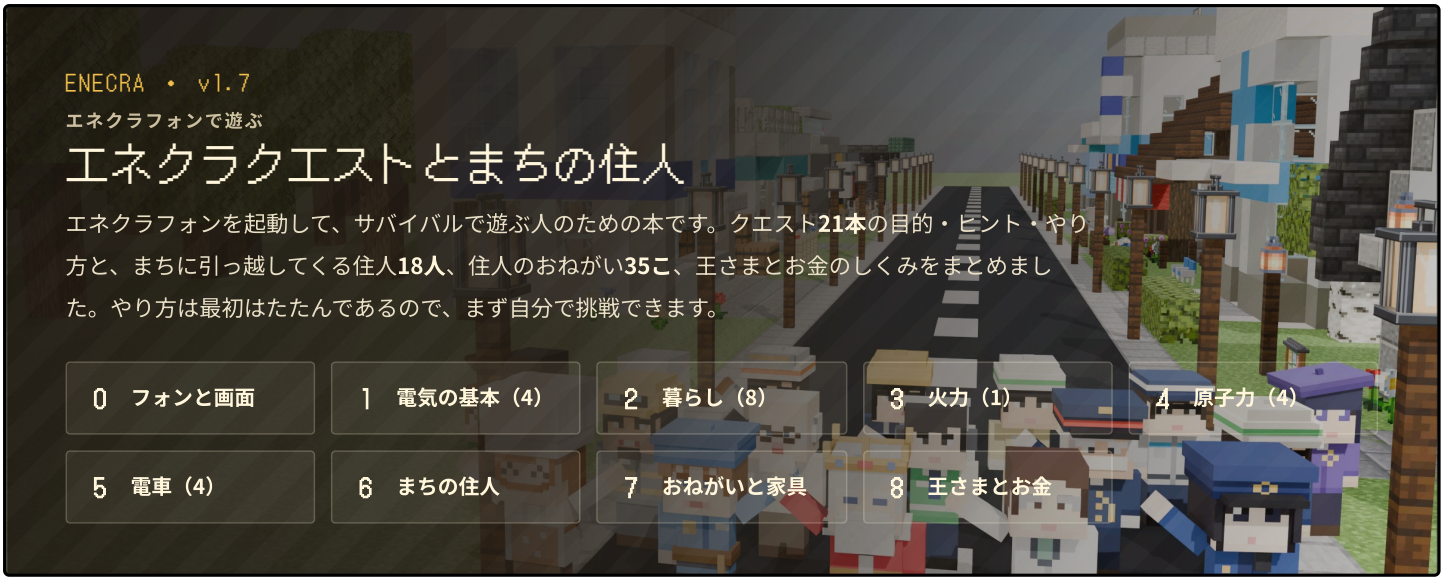


ENECRA ・ v1.7

エネクラフォンで遊ぶ

エネクラクエストとまちの住人

エネクラフォンを起動して、サバイバルで遊ぶ人のための本です。クエスト**21本**の目的・ヒント・やり方と、まちに引っ越してくる住人**18人**、住人のおねがい**35こ**、王さまとお金のしくみをまとめました。やり方は最初はたたんであるので、まず自分で挑戦できます。

0 フォンと画面
1 電気の基本（4）
2 暮らし（8）
3 火力（1）
4 原子力（4）
5 電車（4）
6 まちの住人
7 おねがいと家具
8 王さまとお金

CHAPTER 0

エネクラフォンと画面

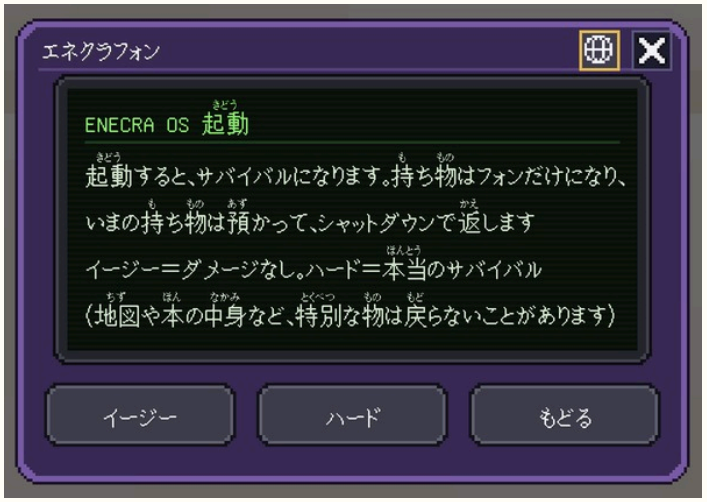
起動のしかた・ホーム画面・クエスト画面の見かた・言語

エネクラフォンを手に入れる

はじめてワールドに入った人には、エネクラフォンが1台入ります（サバイバルの人には誰にでも。クリエイティブの人は、ワールドの持ち主だけ）。クリエイティブの持ち物一覧の「道具」からも取り出せます。手に持って使うと、フォンが開きます。

電源を入れる前のフォンをなくした時は、作業台で作れます（作業台の左の虫めがねでフォンの名前を探すと、作り方が出ます。名前はマインクラフトの設定の言語＝日本語なら「エネクラフォン」）。

起動する（イージーとハード）

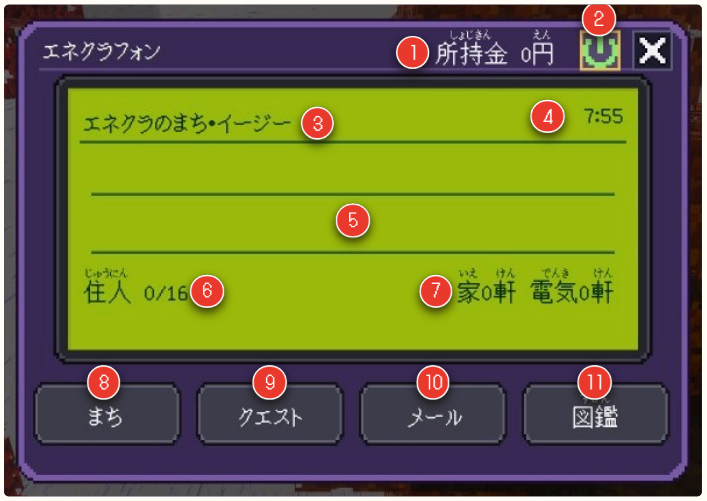


起動の画面

電源ボタンを押すと出ます

- 起動すると**サバイバル**になり、持ち物はフォンだけになります。いまの持ち物は預かって、シャットダウンで返します。
- **イージー**＝ダメージを受けない・ブロックを速くこわせる。合う道具でなくても、こわしたブロックはアイテムになって落ちます。
- **ハード**＝本当のサバイバル（ダメージを受ける）。
- どちらのモードも、空は飛べません。モードは起動している間、いつでも切り替えられます。
- 起動している間は、フォンを落としても・倒れても・なくしても、すぐ手元に戻ります。

ホーム画面

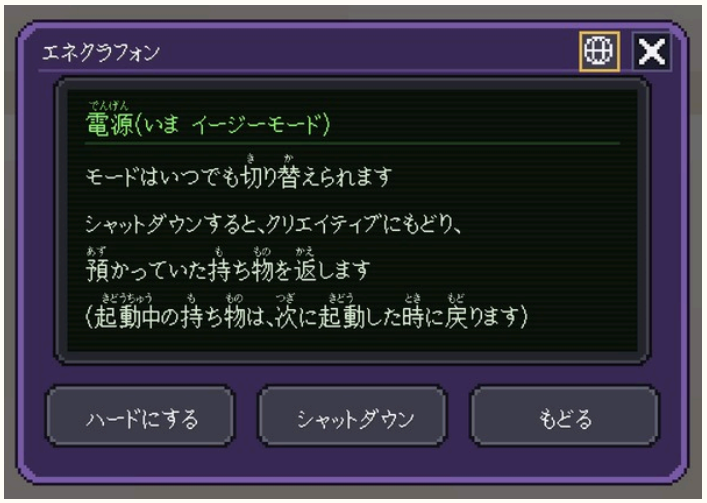


ホーム画面
起動したばかりのまち（住人0人）

1. **所持金** 自分のお金（自分の家と、預けているお金の合計）。
2. **電源** 起動している時は緑。押すと電源の画面（モードの切り替え・シャットダウン）。
3. **まちの名前とモード** いまのモード（イージー／ハード）も出ます。
4. **時刻** ゲームの中の、いまの時刻。
5. **まちのようす** 建ったお店の絵や、知らせ（いま付いている効果・「！ 引っ越したい人がいるよ」など）。
6. **住人の数** 来た住人の数 ／ ふつうの住人16人。
7. **家と電気** まちの家の数と、電気が来ている家の数。
8. **まち** 住人の一覧。引っ越したい人を迎える・まちの1日（電気のグラフ）。
9. **クエスト** クエスト画面を開きます。
10. **メール** 王さまからのメール。
11. **図鑑** 住人ずかんと、アイテムずかん（手に入れた家具を買える）。

> **着信**　住人が引っ越したくなった時・住人が来た時・停電した時などは、フォンを開くと先に着信の画面が出ます（「ピピッ着信」）。

シャットダウンする



電源の画面
ホームの電源マークで開きます

- 「シャットダウン」で、起動する前のモード（サバイバル／クリエイティブ）にもどり、預かっていた持ち物を返します。
- 起動している間の持ち物は、フォンの中にしまわれ、次に起動した時に戻ります。
- 先生用タブレットで研修をしている間は、フォンは起動できません。

言語（日本語／English）

- 新しいワールドに持ち主がはじめて入った時に、1回だけ「言語 / Language」の画面が出ます。選んだ言語が、そのワールドの言語（全員の画面・ワールドの中の看板）になります。前の版から遊んでいるワールドは、聞かずに日本語です。
- あとから変える時は、フォンの起動の画面と電源の画面の、上のふち（×の左）の**地球のボタン**。ワールドの持ち主のフォンはワールドの言語（全員）を、ほかの人のフォンは自分の画面だけを変えます。先生用タブレットでも変えられます（全員）。
- ブロックとアイテムの名前は、マインクラフトの設定の言語で出ます（英語で遊ぶ時は、マインクラフトの言語も English に）。

クエスト画面の見かた



1 **章のタブ**
章ごとにクエストが分かれています。いちばん右の「おねがい」は、住人からのおねがい（7章）。

2 **達成の数**
全部で21本のうち、いくつ達成したか。

3 **クエストの一覧**
選んだ章のクエスト。押すと、右に中身が出ます。

4 **番号と難しさ**
クエストの番号と、難しさの星。

5 **状態**
「受けられる」→ 受けると「挑戦中」→ できると「達成」。

6 **進み具合**
工程がいくつ済んだか（済んだ数 ／ 全部の数）。

7 **目的**
何をすれば達成になるか。

8 **工程**
達成までにすること。受けている間は、次にすること（NEXT）も出ます。

9 **ヒント**
やり方のヒント。達成すると、ここに答え（やり方）が出ます。

10 **このクエストを受ける**
押すと受けます。受けている時は「このクエストをやめる」になります。

攻略チャート

1 電気の基本 4本 ▶ **2 暮らし** 8本 ▶ **3 火力** 1本 ▶ **4 原子力** 4本 ▶ **5 電車** 4本

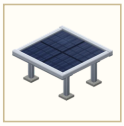
攻略のコツ　クエストは好きな順に受けられます。迷ったら、章の番号の順に進めましょう。受けられるのは1度に1つ（ほかのクエストを受けると、そちらに切りかわります）。数えるのは**受けてから**したことだけです。フォンを起動している人は、クエストを受けた時に、そのクエストで使う道具がもらえます（下の「もらえる道具」）。受けると画面が閉じ、画面の右上に、受けたクエストと次にすること（NEXT）が出ます。

CHAPTER 1

電気の基本

クエスト 4本

1-1 はじめての電気　進捗



難しさ ★☆☆

目的　発電機を置いて、電気をつくろう

ヒント　太陽光発電機を、空の見えるところに置いてみよう（フォンを起動している人は、受けた時に1つもらえる）

もらえる道具　太陽光発電機
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. このクエストを受けてから、太陽光発電機（風力・水力でもよい）を自分で置く。フォンを起動している人は、受けた時に太陽光発電機を1つもらえる
2. 太陽光は上に空が見える所で昼に動く。風力は上を空ける。水力は水の流れに当てる
3. 置いた発電機が電気をつくり始めたら達成

1-2 あかりがついた　目標



難しさ ★★☆

目的　つくった電気を電線で送って、LEDをつけよう

ヒント　発電機から電線をのばして、その先にLEDをつなごう

もらえる道具　ブルーLED・電線×8
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. このクエストを受けてから、LED（ブラックLED・真鍮LED・ブルーLED・フィラメントLED・工場用LED・提灯LED）を自分で置く
2. 動いている発電機から電線をのばして、LEDまでつなぐ
3. LEDが点いたら達成（発電機が止まっていると点かない）

1-3 再エネをそろえた　目標



難しさ ★★☆

目的　太陽光・発展型太陽光・風力・水力の4つで発電させよう

ヒント　4つそろえよう。風力は上を空けて、水車は水の流れに当てる

もらえる道具　太陽光発電機・発展型太陽光発電機・風力発電機・水力発電機・水入りバケツ
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. このクエストを受けてから、太陽光発電機・発展型太陽光発電機・風力発電機・水力発電機を1台ずつ自分で置く（1-1 で置いた物は数えない）
2. 太陽光の2つは空が見える所で昼に動く（夜は止まる）。風力は上を空ける。水力は水の流れに当てる
3. 4種類がそれぞれ発電したら達成（種類ごとに数える）

1-4 夜もあかりを　目標



難しさ ★★☆

目的　蓄電池に電気をためて、夜もLEDをつけよう

ヒント　太陽光は夜は止まる。昼のうちに蓄電池へためて、夜の前に右クリックで「送る」にすると、夜も使える

もらえる道具　蓄電池・電線×8
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. このクエストを受けてから、蓄電池を自分で置いて、発電機（太陽光など）と電線でつなぎ、昼のうちに電気をためる（前に置いた蓄電池は数えない。置いた蓄電池は「ためるだけ」から始まる）
2. このクエストを受けてから自分で置いたLEDに、蓄電池から電線をのばしてつなぐ（1-2 で置いたLEDは数えない）
3. 蓄電池を右クリックして「送る」にする（ランプが緑・レバーが上）。「ためるだけ」の間は電気を送らない
4. 蓄電池に電気がたまり、「送る」にして、夜（太陽光が止まる時間）に自分のLEDが点いたら達成（3つそろって達成）

CHAPTER 2

暮らし

クエスト 8本

2-1 家に電気がきた　進捗



難しさ ★☆☆

目的 モデルハウスを建てて、分電盤まで電気を届けよう

ヒント モデルハウスビルダーで家を建て、分電盤のうら（家の外の壁の緑の口）へ、発電機の電線をつなぐ（家の中のシーリングライトは、電源コードで天井のコンセントにつなぐとつく）

もらえる道具 モデルハウスビルダー・電線×8
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. モデルハウスビルダーで家を建てる（建てた人が分電盤の持ち主になる）
2. 分電盤のうら（家の外の壁の緑の口）へ、発電機の電線をつなぐ
3. 自分の家の分電盤に電気が届き、ブレーカーが落ちず、電気が足りていたら達成（シーリングライトは電源コードで天井のコンセントにつなぐとつく）

2-2 魚を冷やせ　進捗



難しさ ★☆☆

目的 釣った魚を、電気の来ている冷蔵庫に入れよう

ヒント 釣った魚は放っておくと傷む。冷蔵庫は電気が来ていないと冷えない

もらえる道具 冷蔵庫・釣りざお
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. モデルハウスビルダーで家を建てる（冷蔵庫つき）。分電盤のうら（家の外の壁の緑の口）へ、発電機の電線をつなぐ
2. 釣りざおで魚を釣る
3. 電気の来ている冷蔵庫を右クリックして、魚を入れたら達成

2-3 チンして料理　進捗



難しさ ★☆☆

目的 電子レンジで食べ物を加熱しよう

ヒント 生ものは電子レンジで加熱すると傷まなくなる

もらえる道具 電子レンジ
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 電子レンジに電気をつなぐ（モデルハウスなら、家に電気が来ればよい）
2. 生の肉・魚・じゃがいもを手に持って、電子レンジを右クリック
3. 加熱が始まったら達成（できあがりは「チン」の音）

2-4 そうじマスター　目標



難しさ ★★☆

目的 掃除機を満充電にして、ほこりを吸い取ろう

ヒント 掃除機は充電スタンドにセットすると充電される（モデルハウスは最初からセットしてある）。ほこりは家電のまわりに落ちる

もらえる道具 コードレス掃除機・充電スタンド
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 家に電気をつなぐ（モデルハウスの充電スタンドには、最初から掃除機がセットしてある）
2. スタンドの掃除機が満充電になるまで待つ
3. スタンドを素手で右クリックして掃除機を受け取り、家電のまわりに落ちるほこりのそばで使う
4. 満充電とほこり、2つそろったら達成

2-5 ロボにおまかせ　目標



難しさ ★★★

目的　お掃除ロボットを置いて、家のほこりをまかせよう

ヒント　フォンを起動している人は、受けた時にもらえる（クリエイティブなら持ち物の一覧の暮らし）。充電台をコンセントにつなぐと、ロボットが出てくる

もらえる道具　お掃除ロボットと充電台・電源コード（白）×2
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. フォンを起動している人は、受けた時に「お掃除ロボットと充電台」と電源コードをもらえる（クリエイティブなら持ち物の一覧の暮らし。まちに電器屋さんが来ていれば、お店でも買える）
2. 充電台を家の壁ぎわに置き、電源コードでコンセントにつなぐ（電気が来るとロボットが出てきて充電する）
3. 家にほこりが出ると、ロボットがそうじに出る。ほこりを1つ片づけたら達成

2-6 契約を見直せ　進捗



難しさ ★☆☆

目的　電気工事で契約アンペアを変更しよう

ヒント　ブレーカーがよく落ちるなら契約が小さいのかも。まちの電気工事屋さんに たのもう

もらえる道具　ルームエアコン・洗濯機
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 電気工事屋さんをまちにむかえる（ブレーカーが落ちた家があると、引っ越してくる）
2. 電気工事屋さんに話しかけて「電気工事をたのむ」から、自分の家の契約アンペアを変える
3. 変えたら達成（ブレーカーがよく落ちる家は、契約が小さすぎるのかも）

2-7 猛暑をのりきれ　目標



難しさ ★★★

目的　充電したファン付きジャケットを着て、猛暑日の外に出よう

ヒント　コンセントの前でしゃがむと充電できる。着るのはチェスト装備

もらえる道具　ファン付きジャケット
（フォンを起動して受けた時に1回）

ごほうび　扇風機（達成した時・家具）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. ファン付きジャケットを持って、コンセントの前でしゃがんで充電する
2. 胸（チェスト）に着る
3. 猛暑日の昼に外へ出て、ジャケットが自動で動き出したら達成（猛暑日かどうかはテレビの天気予報で分かる）

2-8 寒さをのりきれ　目標



難しさ ★★★

目的　充電した電熱ベストを着て、寒い日の外に出よう

ヒント　コンセントの前でしゃがむと充電できる。着るのはチェスト装備

もらえる道具　電熱ベスト
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 電熱ベストを持って、コンセントの前でしゃがんで充電する
2. 胸（チェスト）に着る
3. 寒い日の夜に外へ出て、ベストが自動で動き出したら達成（寒い日かどうかはテレビの天気予報で分かる）

CHAPTER 3

火力

クエスト 1本

3-1 火力発電所を動かせ　チャレンジ



難しさ ★★★

目的 火力ボイラーとタービン発電機を完成させて、発電しよう

ヒント 火力ボイラービルダーで建てて、貯炭場に石炭。蒸気は汽水ドラムからタービンへ

もらえる道具 火力ボイラービルダー・タービンビルダー・電線×32・蒸気パイプ×16・給水パイプ×16・水入りバケツ×2・石炭×32
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 火力ボイラービルダーでボイラーを、タービンビルダーでタービン発電機を建てる
2. 貯炭場に石炭を入れる
3. 蒸気を汽水ドラムからタービンへ管でつなぐ
4. 発電を始めた時、そばにいた人が達成

CHAPTER 4

原子力

クエスト 4本

4-1 原子力発電所を動かせ

チャレンジ



難しさ ★★★

目的 原子炉とタービン発電機を完成させて、発電しよう

ヒント 原子炉は蒸気でタービンを回す。蒸気の通り道と、水の戻り道が要る。燃料（二酸化ウラン燃料）は、まちの商社さんで買える。困ったら制御盤の「ヒント」を見る

もらえる道具 沸騰水型原子炉BWRビルダー・タービンビルダー・蒸気パイプ×16・給水パイプ×16・水入りバケツ×2・電線×16
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 沸騰水型: 沸騰水型原子炉BWRビルダーとタービンビルダーで建て、蒸気の通り道（炉からタービン）と水の戻り道（復水器から炉）を管でつなぐ。制御盤の「ヒント」に沿って起動する
2. 加圧水型: 原子炉・タービン発電機・変圧器/開閉所の3つのビルダーで建て、主蒸気管（白）と給水管（水色）で原子炉とタービン列をつなぐ。取水口を海か川の水に触れさせ、中央制御盤で起動の手順を進める
3. 発電を始めた時、そばにいた人が達成（どちらの型でもよい）

4-2 MOX燃料を作った

目標



難しさ ★★☆

目的 再処理工場で、使用済燃料からMOX粉末を作ろう

ヒント 使い終わった燃料は捨てるだけじゃない。沸騰水型の原子炉が動いていると、再処理屋さんが来る。使用済燃料を5体、再処理屋さんに持ちこむと、工場が動く（廃棄物容器のままでもよい）

もらえる道具 電線×8
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 沸騰水型の原子炉の発電が1分続くと、再処理屋さんが引っ越したくなる。むかえて、再処理工場ビルダーで工場を建てる
2. 工場の裏の受電盤に電線をつなぐ（工場に電気が来ていないと、燃料を受けられない）
3. 原子炉の後ろの使用済燃料プールを右クリックして、使用済燃料を取り出す（5体で1回・1回に25体まで・廃棄物容器のままでもよい）
4. 再処理屋さんに話しかけて「使用済燃料を持ちこむ」（1回1,000円）。約96秒で、入口の右の出荷の箱に MOX粉末・ウラン酸化物・ガラス固化体・金属片ができる。できた時、出荷の箱から24マス以内にいた人が達成（遠くにいた人も、出荷の箱から32マス以内に戻れば達成）

4-3 燃料が一周した

チャレンジ



難しさ ★★★

目的 できたMOX燃料を、もう一度原子炉に入れよう

ヒント 再処理工場でMOXをつくって、原子炉に入れよう

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 再処理工場でMOX粉末をつくる（4-2）
2. 入口の右の出荷の箱（たる）を開けて、MOX粉末を取り出す
3. MOX粉末を手に持って、沸騰水型の原子炉ノズルを右クリックして入れたら達成（燃料が一周した）

4-4 電源をそろえた

チャレンジ



難しさ ★★★

目的 再エネ・火力・原子力の3つで、同時に発電しよう

ヒント 日本の電気は、1つの電源にたよらず組み合わせてつくる（エネルギーミックス）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 再生可能エネルギー（太陽光・風力・水力のどれか）・火力発電所・原子力発電所を、それぞれ動かす
2. 3つを同じ時に発電させる（太陽光なら昼に。夜は風力か水力）
3. 3つが同時に発電したら達成（同じ世界の中なら、場所は離れていてよい）

CHAPTER 5

電車

クエスト 4本

5-1 電車を動かせ　目標



難しさ ★★☆

目的　電化路線を建てて変電所に電気をつなぎ、電車を走らせよう

ヒント　電車の電気は、変電所から架線（トロリ線＝レールの上5m）へ流れ、屋根のパンタグラフから電車に入る。2つの変電所は電線でつながっていて、電気を分け合う

もらえる道具　電化路線ビルダー・電車ビルダー・電線×8
（フォンを起動して受けた時に1回）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 電化路線ビルダーで環状線を建てる（駅・直流と交流の2つの変電所・通勤電車つき）
2. どちらかの変電所のとなりに、電気の来ている電線をつなぐ（2つの変電所は電線でつながっていて、電気を分け合う）
3. 電車の先頭（運転台）を右クリックして「自動運転を始める」か「運転席に座る」。電車が走った時、そばにいた人が達成

5-2 電車に乗ろう　目標



難しさ ★★☆

目的　駅で電車に歩いて乗り、好きな席に座って、次の駅まで乗ろう

ヒント　止まっている電車の中は歩ける。座りたい席を見ると緑の光が出る＝右クリックで座る。ほかの席を見て右クリックで移る。立つのは しゃがむ（Shift）

ごほうび　駅の時計（達成した時・家具）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 電車が駅に止まって扉が開いたら、ホームから歩いて乗る（止まっている間は車内を歩ける）
2. 座りたい席を見ると緑の光が出る。右クリックで座る（ほかの席を見て右クリックで移る・しゃがむと立つ）
3. 電車が次に駅に着くまで座っていたら達成（自動運転か、ほかの人の運転で）

5-3 運転士になれ　目標



難しさ ★★☆

目的　運転席に座って自分で運転し、駅（ホーム）に止めよう

ヒント　W で加速・S でブレーキ・何もしないと惰行。ホームの横で止めると扉が開く。前に電車がいる時は、近づくと自動で止まる（閉そく）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 電車の先頭（運転台）を右クリックして「運転席に座る」
2. W で加速・S でブレーキ（前に電車がいる時は、近づくと自動で止まる）
3. ホームの横で止めると扉が開く＝達成

5-4 交直の境目を越えろ　チャレンジ



難しさ ★★★

目的　電車でデッドセクション（直流と交流の境目）を通り抜けよう

ヒント　電化路線ビルダーの環状線には、直流の区間と交流の区間がある。境目の架線には電気が来ない＝電車は勢いで通り抜ける（本物も、直流の線と交流の線がつながる所にある）

やり方を見る（ネタばれ注意）

1. 電化路線ビルダーで環状線を建てる（直流と交流の2つの変電所・その境目のデッドセクションつき）
2. 変電所に電気をつなぎ、運転台を右クリックして「自動運転を始める」か「運転席に座る」
3. 電車がデッドセクションを通り抜けた時、そばにいた（乗っていた）人が達成。通る間、車内の明かりが一瞬消える

CHAPTER 6

まちの住人

電気をきちんと届けると、住人が引っ越してくる（18人）

住人が来るまで

1 条件を満たす
まちの電気のようす
▶
2 フォンに着信
「引っ越したいって」
▶
3 まちで迎える
ホームの「まち」
▶
4 お店を建てる
お店のビルダー
▶
5 住人が来た
お店の前に立つ

- 条件を満たすと、フォンに着信が来ます。ホームの「まち」で「引っ越したい！」の住人を押すと、その人のお店のビルダーがもらえます。
- お店は好きな所に建てられます（ビルダー取り消しで、建て直せます）。建つと、住人がお店の前に立ちます。話しかけてみましょう。
- 住人は出ていきません。お店に電気が来ていない間は「おやすみ」です（看板の明かりが消え、話しかけると困った顔をします）。
- 住人に話しかけると、まだ来ていない住人の**うわさ**（来る条件のヒント）が聞けます。
- 住人はまち（ワールド）の物です。おねがいとクエストは、一人ずつです。
- かくれ住人が2人います。来るまでは図鑑に出ません。



着信の画面
住人が来た時（ピロリロ）



ホームの「まち」の画面
住人の一覧（引っ越したい人もここに出る）

住人図鑑

ゲームの「住人ずかん」と同じく、来る条件のヒントは見せて、くわしい手順はたたんであります。



No. 01

電力会社さん

でんりょくがいしゃさん

電力会社（いつでも）

「電気はためておけないから、つくる量と使う量を、いつもそろえているんだ」

引っ越してくる条件　フォンを持った開拓者が、はじめて発電機を置いたまちに来たいらしい

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. エネクラフォンを持つ（電源は入れなくてよい）
2. 発電機を1台置く（太陽光発電機など）
3. 人が置いた発電機があれば、すぐ引っ越したくなる
4. 電力会社さんと売電の契約をすると、余った電気を、まちが使う分だけ売れる



No. 02

電器屋さん

でんきやさん

電器屋（9時〜18時）

おねがい 3こ

「電気がきちんと届くまちだから、お店を開けたよ」

引っ越してくる条件　家に半日ずっと電気が届くまちに来たいらしい

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 家を1軒以上建てて、分電盤に電気をつなぐ
2. その家に、ゲームの半日（約10分）続けて電気を届ける
3. 途中で停電したら、そこから数え直し



No. 03

パン屋さん

ぱんやさん

パン屋（4時〜7時）

おねがい 4こ

「朝4時から生地をこねているよ。暗いうちから電気が要るんだ」

引っ越してくる条件　夜明け前でも、家に電気が足りているまちに来たいらしい

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 家を1軒以上建てる
2. 夜明け前（4時〜6時）のあいだずっと、どの家にも電気が足りているようにする
3. 太陽光は夜に止まるので、蓄電池や夜も動く発電所で支える（蓄電池は置いた時は「ためるだけ」＝右クリックで「送る」にしておく）
4. 夜のうちから見ていない朝と、時刻を飛ばした（ベッド・/time）朝は数えない



No. 04

お巡りさん

おまわりさん

交番（19時〜5時）

おねがい 3こ

「夜の道が明るいと、見回りも安心だよ」

引っ越してくる条件　夜の道が、ずっと明るいまちに来たいらしい

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 道に街灯を6本以上立てる（家の配線につないでいない街灯）
2. 夜（19時〜5時）のあいだずっと、6本がついているようにする
3. 途中で消えた街灯は数えない。時刻を飛ばした夜も数えない



No. 05

お医者さん

おいしゃさん

診療所（いつでも）
おねがい 3こ

「診療所の電気は、夜も止められないんだ」

引っ越してくる条件　1日じゅう停電しないで、蓄電池もあるまちに来たいらしい（住人が3人になってから）

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 建った住人を3人以上にする（まちの段階2）
2. 家を1軒以上建てる
3. どの家もゲームの1日（約20分）続けて停電しないようにする
4. まちに蓄電池を1台以上つなぐ



No. 06

駅長さん

えきちょうさん

駅の売店（16時〜21時）
おねがい 4こ

「電車が止まらずに走るまちは、いいまちだよ」

引っ越してくる条件　電車が1日止まらずに走るまちに来たいらしい（住人が3人になってから）

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 建った住人を3人以上にする（まちの段階2）
2. 変電所に電気を送り、電車を走らせる
3. 変電所にゲームの1日（約20分）電気が来続けるようにする
   （10秒より長く止まったら数え直し）
4. そのあいだに電車が1回以上走れば来る



No. 07

工場長さん

こうじょうちょうさん

工場（9時〜17時）
おねがい 3こ

「昼のあいだ、機械をずっと動かしているよ」

引っ越してくる条件　昼のあいだ、たくさんの電気を止めずに使えるまちに来たいらしい（住人が3人になってから）

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 建った住人を3人以上にする（まちの段階2）
2. 昼（9時〜17時）のあいだずっと、家とお店がどれも停電しないようにする
3. まち全体で、平均して家10軒ぶんの電気を使う（家やお店・家電をふやす）
4. 昼を途中から見た日と、時刻を飛ばした日は数えない



No. 08

天気予報士さん

てんきよほうしさん

気象台（6時〜8時）
おねがい 4こ

「今日の空は、どんな電気をつくってくれるかな」

引っ越してくる条件　太陽の光と風の両方で、同じ日に電気をつくるまちに来たいらしい（住人が3人になってから）

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 建った住人を3人以上にする（まちの段階2）
2. 太陽光発電機と風力発電機の両方を置く
3. 同じ日（朝6時〜次の朝6時）のうちに、両方で電気をつくる



No. 09

博士

はかせ

研究所（10時〜16時）

おねがい 3こ

「まちが育つと、分かることが増えるんだ」

引っ越してくる条件　住人が5人いる、にぎやかなまちに来たいらしい

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 住人を5人むかえて、お店を建てる（かくれ住人は数えない）



No. 10

電気工事屋さん

でんきこうじやさん

電気工事屋（8時〜17時）

おねがい 2こ

「家の契約を変える工事は、まかせてね」

引っ越してくる条件　ブレーカーが落ちて困っている家があるまちに来たいらしい（住人が3人になってから）

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 建った住人を3人以上にする（まちの段階2）
2. 家を建てて、分電盤に電気をつなぐ
3. 家電をいっぺんにたくさん使って、契約より多く電気を使う（ブレーカーが落ちる）
4. ブレーカーが落ちた家が1軒でも出たら、引っ越したくなる



No. 11

商社さん

しょうしゃさん

商社（9時〜17時）

「樹脂やリチウムは、外国から船で運んでくるんだ」

引っ越してくる条件　電気が来ている家があるまちに、外国の材料を売りに来たいらしい（住人が3人になってから）

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 建った住人を3人以上にする（まちの段階2）
2. 家を1軒以上建てて、分電盤に電気をつなぐ
3. 電気が来ている家が1軒でもあれば、引っ越したくなる
4. お店では、外国から取り寄せた材料（樹脂・すず・リチウム・ガリウム・ネオジム・銀・アルミ）が買える



No. 12

半導体屋さん

はんどうたいやさん

半導体工場（いつでも）

おねがい 1こ

「工場の電気は、一瞬でも止まると、作っている途中のウェハがだめになるんだ」

引っ越してくる条件　材料が手に入り、電気が一瞬も止まらないまちに来たいらしい（住人が6人になってから）

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 建った住人を6人以上にする（まちの段階3）
2. 商社さんをむかえる（外国の材料が手に入る）
3. どの家もゲームの1日（約20分）続けて停電しないようにする
4. まちに蓄電池を2台以上つなぐ（止められない電気の備え）



No. 13

電炉屋さん

でんろやさん

電炉工場（いつでも）
おねがい 1こ

「電炉は、まちの電気が余っている時に動かせる工場なんだ」

引っ越してくる条件　昼の太陽光などで、電気がたくさん余るまちに来たいらしい（住人が6人になってから）

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 建った住人を6人以上にする（まちの段階3）
2. 家を1軒以上建てる
3. まちの発電機がつくる電気を、まちが使う電気より 2kW 以上多くする（晴れた昼の太陽光など）
4. その余っている時間が1分続くと、引っ越したくなる



No. 14

シリコン屋さん

しりこんやさん

シリコン工場（いつでも）
おねがい 1こ

「シリコンは、砂の中の石英からつくるんだ。電気をとてもたくさん使うよ」

引っ越してくる条件　電気がとてもたくさん余る、半導体の工場のあるまちに来たいらしい（住人が6人になってから）

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 建った住人を6人以上にする（まちの段階3）
2. 半導体屋さんをむかえる
3. まちの発電機がつくる電気を、まちが使う電気より 150kW 以上多くする（原子力発電所や、たくさんの太陽光など）
4. その余っている時間が1分続くと、引っ越したくなる



No. 15

再処理屋さん

さいしょりやさん

再処理工場（いつでも）
おねがい 1こ

「使い終わった燃料にも、まだ使えるウランとプルトニウムが残っているんだ」

引っ越してくる条件　原子炉が動いているまちに、使い終わった燃料を引き取りに来たいらしい（住人が6人になってから）

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 建った住人を6人以上にする（まちの段階3）
2. 沸騰水型の原子炉（BWR）を完成させる
3. 原子炉で発電して、その発電が1分続くと、引っ越したくなる
4. 工場で、使用済燃料からMOX粉末をつくる（使用済燃料を5体、再処理屋さんに持ちこむ。廃棄物容器のままでもよい）



No. 16

装置メーカーさん

そうちめーかーさん

装置メーカー（9時〜17時）

「工場の機械は、注文を受けてから、一台ずつ組み立てて届けるんだ」

引っ越してくる条件　工場があるまちに、工場の機械を届けに来たいらしい（住人が6人になってから）

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 建った住人を6人以上にする（まちの段階3）
2. 工場の住人（半導体屋さん・電炉屋さん・シリコン屋さん・再処理屋さん）のだれかをむかえる
3. その工場の建物が建つと、引っ越したくなる
4. お店では、まちに建っている工場の製造マシンが買える



No. 17　かくれ住人

天文学者さん

てんもんがくしゃさん

天文台（21時〜24時）

おねがい 2こ

「明かりを消した夜空は、星がこんなに見えるんだ」

引っ越してくる条件　晴れた夜、明かりのない所で空を見上げる人のまちに来たいらしい

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. 晴れた夜（19時〜5時・雨でない）に、屋根の無い外へ出る
2. まわり20ブロックに、ついている街灯が無い所をえらぶ
3. 真上に近いくらい空を見上げて、10秒そのまま



No. 18　かくれ住人

不思議な旅人

ふしぎなたびびと

？？？（ふだんは見かけない）

「いいまちだね。どの家にも、止まらない明かりがある」

引っ越してくる条件　？？？

条件のくわしい手順（ネタばれ注意）

1. ふつうの住人16人を、全員むかえてお店を建てる
2. どの家もゲームの3日（約1時間）続けて停電しないようにする
3. 旅人は建物を持たない。まちのどこかに立っているので、さがして話しかけよう

CHAPTER 7

おねがいと家具

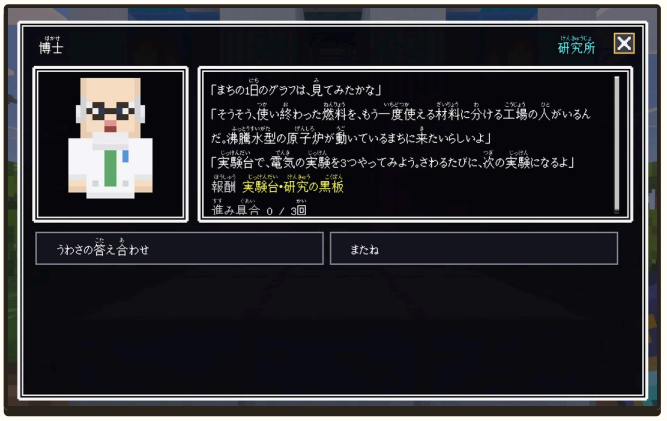
住人のおねがい 35こ・ごほうびの家具 48こ

- 住人に話しかけると、おねがいを聞けます（聞くと、受けたことになります）。クエスト画面の「おねがい」のタブからも受けられます。
- おねがいは住人ごとに順番です。数えるのは、受けてからしたことだけです。
- かなうと、その場でごほうびの**家具**がもらえます。
- 家具の手に入れかたは3つ：おねがい・クエストのごほうび（2-7「猛暑をのりきれ」→扇風機／5-2「電車に乗ろう」→駅の時計）・**アイテムずかん**（1度手に入れた家具は、図鑑で買えます）。



クエスト画面の「おねがい」のタブ

博士のおねがい「電気の実験」を選んだところ



住人と話す画面

博士（研究所）・「うわさの答え合わせ」も選べる

おねがいの一覧

住人	おねがい	すること	ごほうび（家具）
電器屋さん	**家電の電気くらべ**	電器屋の家電の展示棚を右クリックする	家電の展示棚
	はじめてのお買い物	電器屋で1つ買う	電器屋のレジ
	新しい家に家電を	自分の家（分電盤）を2軒にする	配達の家電の箱

住人	おねがい	すること	ごほうび（家具）
パン屋さん	**焼きたてを買いに来て**	パン屋で1つ買う	レジ・黒板のメニュー
	朝いちばんのお客さん	まちの時計の4時から7時のあいだに、パン屋で買う	パンの陳列台・バゲットのかご
	オーブンを止めないで	パン屋に、ゲームの半日（約10分）続けて電気を届ける	パン屋のオーブン・ガラスのショーケース
	パンをたくさん	パン屋で3回買う	パンの棚
お巡りさん	**まちの地図**	交番のまちの地図を右クリックする	まちの地図
	夜の見回り	交番に電気が来ている夜（19時から5時）に、お巡りさんに話しかける	交番の机・掲示板
	明るい道	夜に、道の街灯（家の配線につないでいない街灯）を10本つける	白い自転車
お医者さん	**薬の棚**	診療所の薬の棚を右クリックする	薬の棚
	もしもの備え	まちの蓄電池を2台にする	受付のカウンター・待合の長いす
	止まらない診療所	診療所に、ゲームの半日（約10分）続けて電気を届ける	診察台
駅長さん	**売店でお買い物**	駅の売店で1つ買う	売店のレジ・雑誌と新聞の棚
	駅弁を食べてみて	駅弁を食べる	駅弁の陳列台・おにぎりとお菓子の棚
	自動販売機の飲み物	自動販売機で飲み物を買う	自動販売機
	冷たいお茶	冷たいお茶を飲む	飲み物の冷蔵ケース
工場長さん	**操作盤**	電気が来ている工場で、操作盤を右クリックして機械を動かす	操作盤
	昼の工場	工場に、ゲームの半日（約10分）続けて電気を届ける	旋盤・プレス機
	たくさん作る	操作盤で、機械を3回動かす	ベルトコンベア
天気予報士さん	**いまの空**	気象台の天気図の画面を右クリックする	天気図の画面
	風をつかまえて	風力発電機2台で、電気をつくる	風向風速計
	雨の日の空	雨の日に、天気図の画面（風向風速計でもいい）を右クリックする	雨量計
	晴れの日の電気	太陽光発電機3台で、電気をつくる	百葉箱
博士	**電気の実験**	研究所の実験台を3回右クリックする	実験台・研究の黒板
	顕微鏡	研究所の顕微鏡を3回のぞく	顕微鏡
	いろいろな発電	3種類の発電（太陽光・風力・水力・火力など）で、同じ時に電気をつくる	発電の模型
電気工事屋さん	**契約の工事**	電気工事屋さんに、契約の工事をたのむ	電気工事の机・工事の予定表
	配線の工事	電気工事屋さんに、配線の工事をたのむ	電材の棚・工具の充電器
半導体屋さん	**チップづくりをたのんで**	半導体屋さんに、お金をはらってチップをつくってもらう（できあがるまで）	半導体製造マシン
電炉屋さん	**鉄くずを持ってきて**	電炉屋さんに、お金をはらって鉄くずを鉄インゴットにしてもらう（できあがるまで）	電炉製鋼マシン
シリコン屋さん	**材料を持ってきて**	シリコン屋さんに、お金をはらって金属シリコンをつくってもらう（できあがるまで）	金属シリコン製造マシン

住人	おねがい	すること	ごほうび（家具）
再処理屋さん	**燃料を持ってきて**	再処理屋さんに使用済燃料を持ちこんで、1回再処理してもらう（廃棄物容器のままでよい）	核燃料再処理マシン
天文学者さん	**星空**	晴れた夜に、望遠鏡をのぞく	望遠鏡
	星の見つけ方	天文台の星図を右クリックする	星図

右クリックで遊べる家具

家電の展示棚
右クリックで、家電ごとの電気くらべ
電器屋さんの家具

扇風機
電気で動く家電（コンセントにつなぐ）
電器屋さんの家具

パン屋のオーブン
電気で動く（コンセントにつなぐ）
パン屋さんの家具

ガラスのショーケース
電気で動く（コンセントにつなぐ）
パン屋さんの家具

まちの地図
右クリックで、お店の場所（向きときょり）
お巡りさんの家具

薬の棚
右クリックで、病院と電気のお話
お医者さんの家具

自動販売機
電気で動く（コンセントにつなぐ）。右クリックで飲み物が買える
駅長さんの家具

飲み物の冷蔵ケース
電気で動く（コンセントにつなぐ）
駅長さんの家具

駅の時計
右クリックで、発車のチャイムとまちの時刻
駅長さんの家具

操作盤
右クリックで、近くの工場の機械を10秒動かす
工場長さんの家具

天気図の画面
右クリックで、いまの空と、太陽光・風力の電気
天気予報士さんの家具

風向風速計
右クリックで、いまの空と、太陽光・風力の電気
天気予報士さんの家具

実験台
右クリックで、電気の実験（3つを順に）
博士の家具

顕微鏡
右クリックで、のぞく（プレパラート3枚）
博士の家具

望遠鏡
右クリックで、のぞく（晴れた夜は星空と月）
天文学者さんの家具

星図
右クリックで、星の見つけ方
天文学者さんの家具

工場の製造マシン

半導体製造マシン
置くと3×3マス・高さ3マスのマシンになる。後ろのまん中の下（差し込み口）に電線をつなぎ、右クリックで材料を9マスに入れて「稼働」（1回）か「自動」（材料がある分だけ）。ガラス越しに19工程の加工が見える
半導体屋さんのおねがいのごほうび

電炉製鋼マシン
置くと3×3マス・高さ3マスのマシンになる。差し込み口に電線をつなぎ、鉄くず（鉄の道具やバケツも）と黒鉛を9マスに入れて「稼働」。9工程で鉄インゴットになる
電炉屋さんのおねがいのごほうび

金属シリコン製造マシン
置くと3×3マス・高さ3マスのマシンになる。差し込み口に電線をつなぎ、珪石（砂かネザー水晶）と炭と黒鉛を9マスに入れて「稼働」。9工程で金属シリコンになる
シリコン屋さんのおねがいのごほうび

核燃料再処理マシン
置くと3×3マス・高さ3マスのマシンになる。差し込み口に電線をつなぎ、使用済燃料（廃棄物容器のままでもよい）5体とガラス4を9マスに入れて「稼働」。7工程で MOX粉末・ウラン酸化物・ガラス固化体・金属片ができる
再処理屋さんのおねがいのごほうび

CHAPTER 8

王さまとお金

メール・視察・節目の報奨・お金の入りかた

エネクラのまちは、何もない土地から始まります。この国の王さまが、フォンにメールで課題を出し、ときどき、まちのようすを見に来ます。王さまのメールと報奨は、フォンを起動して遊んでいる人に届きます（研修中は届きません）。

王さまからの、はじめのメール

王さま より

よくぞ来てくれた、開拓者よ。わしは、この国の王じゃ。
わが国は、電気をつくる燃料の多くを、外国から買っておる。自分の国でまかなえるエネルギーは、15%ほどしかない。

この何もない土地に、自分たちで電気をつくるまちを開いてほしい。
安全を一番に、止まらずに届き、高すぎず、空気をよごさない電気をな。まちが明るくなれば、民が移り住んでくる。

国は「おふれ」で後押しする。発電機を買う時の補助金と、まちが育った時の報奨じゃ。
余った電気は、まちに来る電力会社と契約すれば、決まった値段で買ってくれる。ただし、まちで使う分だけじゃ。わしも、たまにようすを見に行くぞ。まずはフォンのクエストから始めるのじゃ。クエストに使う道具は、国からフォンに届けるぞ。

S　安全	E　安定供給	E　経済性	E　環境
Safety を一番に	止まらずに届く	高すぎない	空気や自然をよごさない

どの発電にも、得意と苦手があります。王さまは「どの発電がいい」とは言いません。組み合わせて、ちょうどよいまちにしましょう。



フォンの「メール」の画面
王さまからのメール（新しいメールに【新】）



王さまの視察
パン屋さんの前に立つ王さま（話しかけると S+3E の見立て）

王さまの視察と「やっておいてほしいこと」

- まちが育つと、王さまが視察に来ます。来る前の日に「明日、お主のまちに行くからな〜。」のメールが届きます。
- 来る日の朝から夕方まで、まちに立っています。話しかけると、S+3E でまちを見立ててくれます。
- 前の日のメールに「やっておいてほしいこと」が1つ書いてあることがあります。強制ではありません。王さまがいる日までにできていたら、お礼に**5万円**がもらえます。

やっておいてほしいこと	王さまのことば
家に明かり	「自分の家に、電気を届けておいてくれ」
夜の備え	「まちに蓄電池を1台置いて、夜の備えをしておいてくれ」
夜も明かり	「風や水、蓄電池などで、夜も電気が止まらないようにしておいてくれ」
発電を増やす	「自分の発電機を、いまより1kW増やしておいてくれ」

やっておいてほしいこと	王さまのことば
電源を組み合わせる	「自分の発電機の種類を、1つ増やしておいてくれ」

節目の報奨（おふれ）

国の決まり（おふれ）で、まちが育った節目に1回ずつ、報奨が所持金に入ります。メールで知らせが来ます。

節目	こうなったら	報奨
はじめての電気	自分の発電機が電気をつくった	**3万円**
家に明かり	自分の家（分電盤）に電気が届いた	**5万円**
はじめての住人	まちに住人が1人来た	**10万円**
発電 5kW	自分の発電機が同時に5kW	**10万円**
住人3人	まちに住人が3人	**20万円**
電源3種類	自分の発電機で3種類が同時に発電	**30万円**
発電 20kW	自分の発電機が同時に20kW	**30万円**
住人6人	まちに住人が6人	**50万円**
住人16人	まちに住人が16人（ふつうの住人ぜんぶ）	**100万円**

お金の入りかた・出かた

入るお金

- **売電**：電力会社さんと契約すると、余った電気を、まちが使う分だけ売れます。
- **節目の報奨**：上の表。
- **王さまのお礼**：やっておいてほしいことが、できていた時。
- **補助金**：電器屋さんで発電機を買う時、国が半分出してくれます。

出ていくお金

- **電気代**：家が使った電気と、契約の基本料金。
- **買い物**：電器屋さん・駅の売店・商社さん・装置メーカーさんなどのお店と、アイテムずかん。
- **工事とつくってもらう代金**：発電所のメーターの工事（電力会社さん）や、半導体屋さん・電炉屋さん・シリコン屋さんに、お金をはらってつくってもらう時。

先生用タブレットを使う授業・研修のミッションは、先生用タブレットとエネクラミッションに載っています。
制作・著作：UKABU株式会社（hello@ukabu.world）　｜　利用条件
本アドオンは非公式のMODコンテンツで、Mojang / Microsoft の承認を受けたものではありません。