

©Copyright1995,CARAVAN INTERACTIVE,Inc.  
HorrorTour is trademark of CARAVAN INTERACTIVE,Inc.  
All rights reserved.  
feoh is a trademark of CARAVAN INTERACTIVE,Inc.

導きの書

1995年7月 初版発行

編集・著作株式会社キャラバン・インタラクティブ

〒160東京都新宿区荒木町6-1第2ミヤコビル3F

TEL. 03-3350-1621

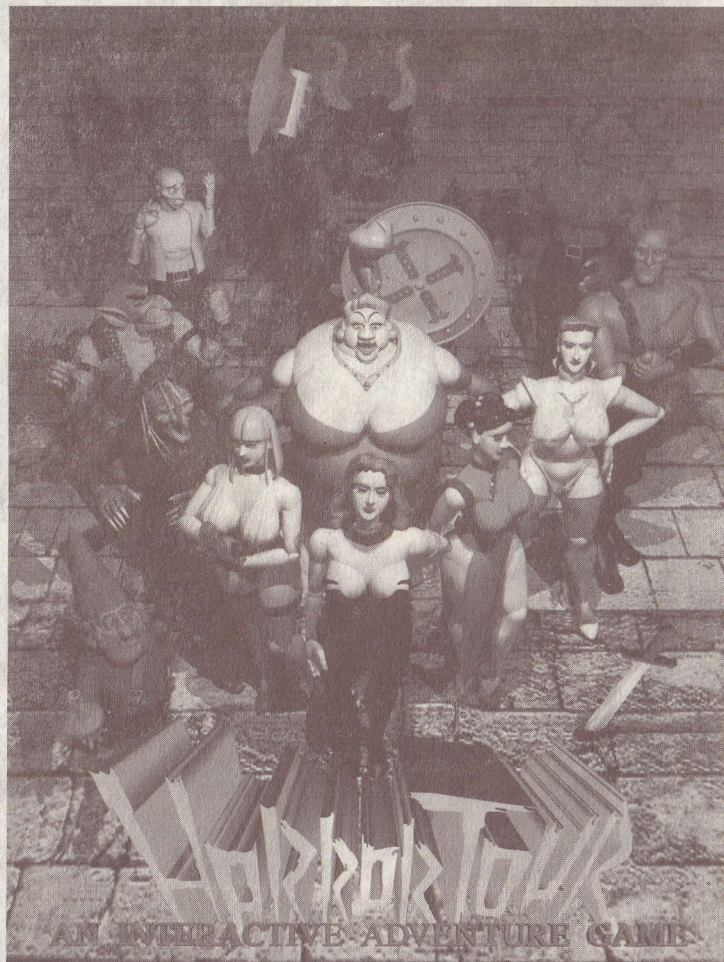
FAX. 03-3350-1622



導きの書

この書はなぞを解き明かす助けとなるだろう。  
ただし、己れの力をためす前には開かぬように…。





このたびはインタラクティブ・アドベンチャーゲーム『HORROR TOUR』をお買い上げいただきありがとうございます。

本マニュアルは、『HORROR TOUR』をプレイヤーのみなさんにより楽しんでいただくために用意されたヒント集です。とくに「3.各場面の解説」には詳細なヒントが書き込まれています。謎解きの楽しさが半減しないようご注意の上お読みください。

## 1. インターフェイスについて

まず、プレイヤーが持つ魔法の鏡「トゥルクーラ」の操作についてお話しします。

「トゥルクーラ」の操作は方向ボタンによる移動のみにとどまりません。防御やアクション・謎解きを行うために、映し出されたものをハンド・アイコンに変わったポイントで直接さわったり、動かしたりする必要があります。(図1)

たとえば、書物庫で本を読もうとすると、あなたは画面上で読みたい本をクリックしなければなりません。城の住人達に話しかけると、Yes.Noの意思表示をするときも同様です。

また、「トゥルクーラ」のフレーム上には、手に入れたアイテムをセットすることができます。鍵を鍵穴に差し込んで扉を開ける場合のように、それらのアイテムをはじめとした、画面上にあるものをドラッグして解決しなければならない場面も数多くあります。(ただし、始めは使えないものもあります。) 怪しいと思うものはどんどんさわってみてください。

これらの操作は、城中に用意されたイベントを楽しむためにもなくてはならない操作です。ために、1階の大広間の暖炉に、「永遠のロウソク」をドラッグしてかざしてみてください。(図2)

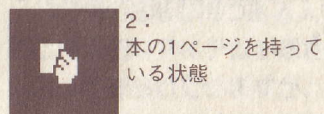
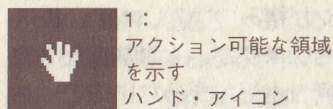


図1: ハンド・アイコン

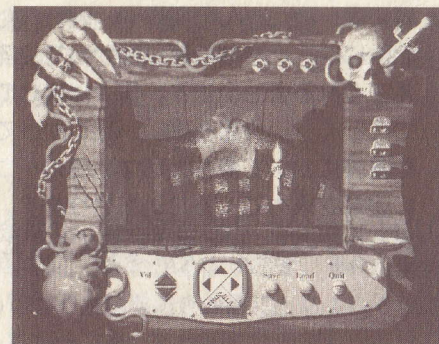


図2: ロウソクを暖炉にかざすと...



## 2. ゲームの進め方について

つぎに、アドベンチャーゲーム『HORROR TOUR』を進める上で大切なポイントについてお伝えします。

1. 舞台となるロッドヴィデル城には、プレイヤーのゆくてを邪魔したり、ときには命さえ奪う危険な罠が数多くまちかまえています。これらに備えるために、あなたの冒険をこまめにセーブすることをお勧めします。単純なようでいて、これは以外と大事なことです。また別名で保存することで、複数の冒険を平行して進行することも可能です。それぞれの攻め方を変えたり、重要な場面を別に残しておくことで、見落としや行き詰まりを大幅に減らすことができます。
2. ただ闇雲に歩き回っても、謎を解き明かし前に進むことはできません。まずは城内の様子を知ることから始めましょう。城の1階の書物庫には、プレイヤーが必要とする情報を記した、「賢者の書」「城の書」「塔の書」「地下の書」「トゥルクーラの書」の五冊の本が置いてあります。これらに載っている挿絵や図は、あらかじめメモしておいてください。文字のほうは、あなたには直接読むことができません。一冊見終えるごとに、はさんであるページを持って魔法使いのところに行き、より詳しい情報を得てください。
3. 城には、たくさんの魔物や、呪われた人々が棲みついています。彼等の中には、いきなり襲いかかってくる者もありますが、大事な情報を教えてくれる者もあります。答えは決して一通りとはかぎらないので、しつこいくらい何度も通い、話しかけてみてください。会話は、こうした冒険において最も大切な手段の一つです。また、彼等は逆にあなたに返事を求めてくることがあります。その後の展開を左右することもありますので、よく考えて答えてください。

## 3. 各場面の解説

それでは、各場面の説明に入ります。先にも触れたように、かなり具体的な内容になりますので、ここまで読んでプレイしてもどうしてもわからない、というときにだけ見るようにしてください。

### ■地上1階

まずは情報集めをします。ここで得たヒントは行く先々であなたの助けとなることでしょう。

#### 1. 城の周り

城外には、とくに危険なことはありません。城内に入る前に、城壁を一周してみてください。どこかで、あなたを悲しそうにみつめる者を見つけられるでしょう。

#### 2. 礼拝堂

城内に入るとすぐに、魔女が横切るのが見えるはずです。彼女のあとを追って、右手の礼拝堂に向かってください。まずはそこで情報を得ることができます。ここへは、塔や地下へ行く前に何度も通う必要があります。たとえ一度追い払われてもそれで終わりとは限りません。すべてを聞き出してください。

#### 3. 書物庫

前にも触れた通り、ここの本を読まずに先へ進むことはできません。なかには無関係なものも含まれているようですが、もろさずチェックしておきましょう。礼拝堂で魔女に読んでもらうことも忘れないでください。より詳しいヒントが得られます。

#### 4. 調理場

この先の2階で待つある人物と会話し、書物庫で十分に本を読み込めば、ここに大切なアイテムが隠されていることがわかるはずです。それは魔物によって守られていますが、飛んでくる食器を防ぎきることによって手に入れることができます。まえもってセーブをしたうえで、うまくいくまで何度でも挑戦してください。



## ■地上2階

1階で城の情報を得たあとは、階段を上がって2階を探ってみてください。この1階・2階ですべての謎を解くことができれば、あなたは3つのアイテムを手に入れることができるはずです。

### 1. 盾と剣のある部屋

つきあたりの壁に盾と剣のかかっている部屋です。じつはこれらはパズルとなっています。盾の紋章と剣の形を、正しく配置することにより、あるアイテムを手に入れることができるのですが…。

### 2. 絵画ある部屋

この部屋で、あなたはだれかに呼び止められるはずです。指示されたアイテムを手にいれ、呪われた彼女を早く自由にしてあげてください。この先心強い味方となるものを託されます。

### 3. 奥の広間

この広間のある位置でしばらくじっとしていると…何かが目の前を横切っていきます。それが何かわかればおそらくすることはひとつ。これは何かの封印と連動しているようです。

### 4. 礼拝堂の上

ここからはスタンドグラスを眺めることができます。これらをよく見ると、この城が呪われているということがわかるでしょう。

## ■塔

2階で必要なものを手に入れたら、次は塔へ向かいます。それぞれの部屋には仕掛けがあり、今までに得た情報を生かして、これらを解かねば先へ進むことはできません。

### 1. 盾と剣のある部屋

鍵を開け、階段を進むとまず噴水のある部屋に出ます。噴水には仕掛けが組み込まれています。まずはあちこちさわってみてください。ボタンを見つけたら、その中から3つの紋章を選んで押し込みます。組み合わせが正しければ、3階への扉の鍵が開きます。

### 2. 鍋のある部屋

3階には怪しい鍋と、そこに入れるいろいろな材料が置かれています。

このなかに、ひと通りだけ4階への鍵となる組み合わせがあります。もしここで調合を誤るとたちまち命を落とすことになりますので、挑戦する前に一旦セーブすることをお勧めします。

### 3. カードのある部屋

この部屋では6枚のカードがあなたを待っています。この中から特定の3枚を組み合わせることで、最上階への道を開くことができます。ただし、それだけでここを通りすぎるのでは不十分です。もうひとつ、大事なものを手に入れなければなりません。

### 4. 最上階

大きな鐘の吊られた最上階。この階に隠されたアイテムは、運だけで見つけ出すことはできません。1階で得たヒントをよく思い出し、2重のパズルを説き明かしてください。

## ■地下1階

ふたつ目の鍵を手にいれたあなたは、地下へと進みます。地階は迷宮となっており、マップの作成が必要になってきます。

この階はイベントが中心となっていますが、魔物や罠も数多く潜んでいます。注意してください。

### 1. 通路

地下に一步はいると、そこは魔物のすみかです。通路といえども油断できません。常にアイテムをかざせるように用心して進んでください。

### 2. 射的場

この部屋では、ボウガンを使って射的を楽しむことができます。浮遊するドクロをすべて射抜くと拍手とともに…??

### 3. 妖精のいる部屋

一見平和な雰囲気庭園…と思いきや呪われたシーンへと一転します。この人面花は、姿を変えられた城の人々なのでしょうか。

### 4. 蜘蛛のいる部屋

ドアの中には、そのままでは開けることができないものがあります。他のドアとの違いを見つけ、その仕組みを解いてください。ここには虫たちが住みついています。アイテムらしきものが置いてありま



すがそれに手を出すと…

## 5. 鎧のある部屋

部屋中に鎧が並べられています。この中には、何かに取りつかれているものもあるようです。十分注意してください。

## 6. 墓地

この墓所の壁には、王の肖像が掛かっています。その影に、あなたは最後の敵の姿を見ることでしょう。邪魔をしようと亡霊がまとわりつきますが、気にすることはしないでしょ。

## 7. 闘技場

一見何もない部屋ですが、あることをすると、壁に貼り出されている戦士たちの試合を観戦することができます。ただし、彼等にとってあなたはただの邪魔者です。機嫌を損ねないようにくれぐれも注意してください。

## ■地下2階

地下2階。この階は冒険の最大の難関となるでしょう。今までにない数の罠や仕掛けが待ち構えています。しかし、それだけに言葉を交せる人物・大切なアイテムもたくさん登場しますので、しっかりと最後の戦いに備えてください。

### 1. 通路

地下1階以上に入り組んでいる地下2階の通路。とにかく歩き回り、その構造をつかんでください。いろいろな仕掛けがありますので、どんな特徴ももらさずメモしておくようにしてください。怪しい、と思ったらセーブをお忘れなく。

### 2. 拷問室

ありとあらゆる責めの道具の集められた拷問室です。何をしたのでしょ、娘たちが鎖につながれ、責められています。なかなか妖しい場面ですが、くれぐれもあなたまで変な気を起こさないようにしてください。たちまち魔に取り込まれてしまいます。

彼女たちに気をとられて、大事なことを話してくれる人を見逃さないように気をつけてください。

## 3. 戦士ガンドの部屋

地下1階で闘いを見せてくれた戦士、ガンドの部屋です。かつて人間として魔族と戦っていた彼は、比較的あなたに友好的で、酒を飲みながら、自分の過去や城のことなど、いろいろと語ってくれます。ときには荒々しい面も見せますが、信用できる男です。

## 4. 娘たちの待つ部屋

城のあちこちで見かける彼女たち。あまり話をしてくれませんが何を考えているのでしょうか。敵なのか、味方なのか。周りの助言も参考にして接するようにしてください。

## 5. 地下牢

ドアを開けると、4つの牢獄が並んでいます。これらのなかに、三賢者の残したアイテムの一つが封じられています。

まずひとつめの牢。ここにいるのは、地獄の番犬、ケルベロスです。大事なもののある場所には番犬を、ということでしょうか。とにかく、この牢には近寄らない方がよいでしょう。

その隣には、ガイコツにつながれています。彼からは、三番目の、アイテムのある牢について聞くことができます。そして4番目の牢では、この階のどこかにいる人物からお誘いを受けます。

さて、問題の牢ですが、こここの扉には、文字合わせ式のロックが掛かっています。ガイコツは頭を使え、と教えてくれましたが…その前に徹底的に足を使ってください。

## 6. のぞき部屋

こここの扉にはすき間があって、中の様子を伺うことができます。いろいろなシーンを見られますので楽しんでみてください。

## 7. レイチェルの部屋

この部屋では、いままでも何度か見た顔に出会います。彼女の名前はレイチェル。自分をダンサーであると紹介する彼女は、あなたにダンスを披露してくれます。

## 8. ドミナの部屋

ボンテージ美女、ドミナの登場です。彼女とはいろいろと楽しみたいところですが、それよりもまず、壁のレリーフを見てください。どこかで見



覚えはないでしょうか。実はここには、最後のアイテムが封じられているのです。

ドミナとの会話を、誘惑に負けず、目的を忘れずに進め、彼女をあきらめさせることができれば、それは自ずとあなたの前に姿を現わすことでしょう。

## 9. その他

「1.通路」の補足として：ハシゴを下ると、トロツコの乗り場に出ます。移動の手段として便利ですが、実はこの乗り物は一方通行です。うっかり乗り場を間違えると大変なことになります。

また、「仕掛け」とは何を指すのかわからない、という方へもうひとこと。壁に注意してみてください。

## ■地下3階

地下3階はこの城の最下層に位置する階です。中央を水路により二分されており、それぞれが、地下2階とある仕掛けによってつながっています。自由に行き来して、情報集めの詰めを行ってください。

### 1. 石像の部屋

見事な石像が並んでいますが、どの像の顔も恐怖に歪んでいます。どうやらこれらは、遠い昔に、奥にいる「彼女」の犠牲になった人々のようです。幸い、トゥルクーラを通して彼女をみるあなたには、術はかからないようです。

### 2. 水鏡の部屋

この部屋の中央には、この城の住人を映し出す魔法の水鏡が置かれています。もしもここに映る人物の中に、見かけたことがない者がいれば、あなたの冒険はまだ不十分、ということになります。

### 3. ノームの酒場

ガンドの話にも出た、ノームが営む酒場です。気のよいオヤジは、あなたにいろいろな酒を勧めながら、城や住人たちのことを話してくれます。あまり彼のご機嫌を損ねるような返事はしない方がよいでしょう。オヤジとの会話に飽きたら、店の隅にいるヨッパライに話しかけてみてください。以外に面白い話が聞けるかもしれません。

## 4. 酒蔵

ノームの店の名酒の数々は、どうやらここで作られているようです。だとするとその原料は手前のあの箱の中身なののでしょうか？見るのは構いませんが…

## ■最後の戦い

いよいよクライマックスです。ここから先の場面は、どこで、どのように展開するのかまでお教えすることはできません。ラストシーンは、プレイヤーが各自切り開いていってください。

### ??の部屋

あえて何の部屋、とは書きません。すべてのアイテムを揃えてこの部屋を訪れるとき、あなたはそこで待つ者にこの冒険の裏にある真の使命を託されます。プレイヤーは、ここにきてはじめて、自分が選ばれし者であることを悟るのです。ここですべてを聞いたら、最後の部屋に向かってください。

### 最後の部屋

この部屋は、人間と魔族の戦いのとき以来、三賢者によって、永い間封印されていました。今のあなたには、ここの封印を解き、その奥で待つ最強の敵と戦う力が与えられているはずです。

さあ、最後の扉を開き、決戦に臨んでください。

## ■おわりに.

最後の敵を倒すとエンディングに入り、画面には石板が現われます。そこには各プレイヤーの戦いのその後が記されています。もしもその内容が、いわゆるハッピーエンドでなかったら、あなたの冒険はおそらくまだ不十分です。すべての謎を説き明かすべく、もう一度旅立たれることをおすすめします。

いかがでしたでしょうか。もしもここまで読んでどうしても先へ進めず、もっとヒントのほしい方は、弊社までご連絡ください。

\*本書の一部または全部について、株式会社キャラバン・インタラクティブの承諾を得ずに無断で複製・複製することは著作権上、禁じられております。

\*乱丁、落丁本は御面倒ですが弊社営業宛に御送付下さい。送料弊社負担にて御取替いたします。