

定価1,500円(本体1,456円)

ISBN4-87376-187-5 C0076 P1500E

ビクトリアン・パーク

公式アトラクションガイド

八尋 峻 著

f2

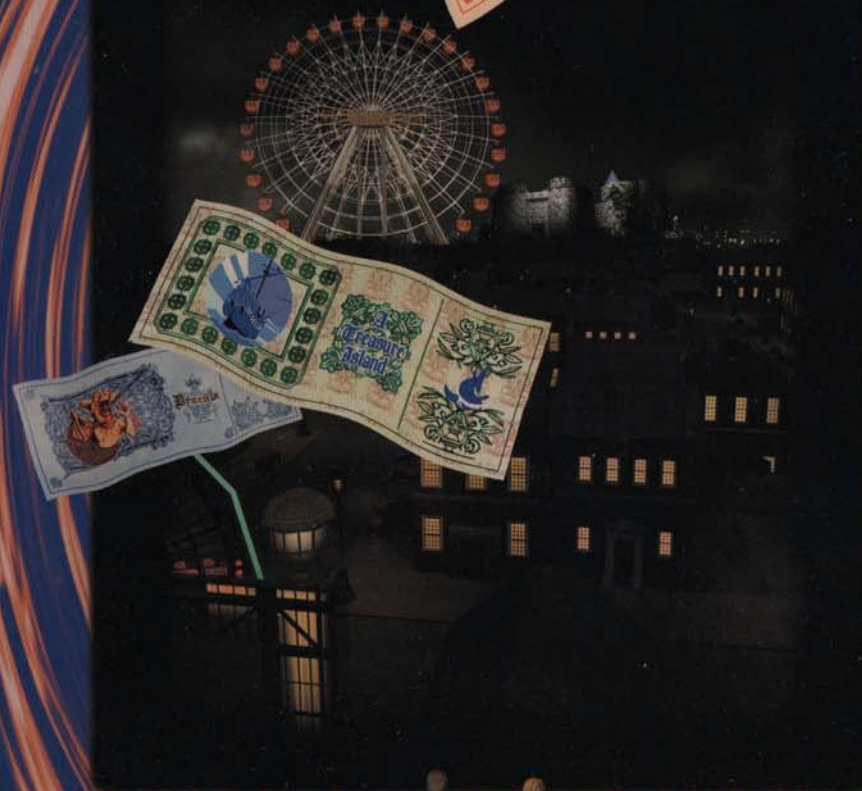
キネマ旬報社



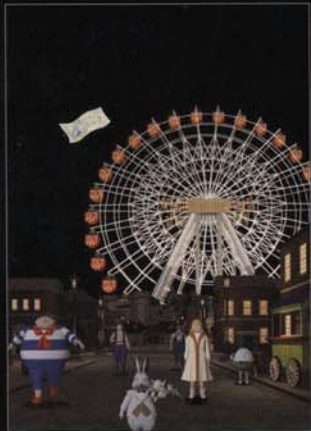
# Victorian Park

公式アトラクションガイド

八尋 峻 著  
エフエウ株式会社 監修



キネマ旬報社



**Windows  
Macintosh  
Pippin版 (CD-ROM2枚組)  
絶賛発売中**

**推奨環境**

**Windows版**

- Windows95及びWindows3.1対応
- 空きメモリ 8MB 以上
- CPU: 486X66MHz以上
- CD-ROMドライブ: 2倍速以上
- サウンドカード: 100%ウィンドウズコンパチブルであること。
- 12インチモニター以上推奨
- 画面表示色数256色

**Macintosh/Pippin版**

- Macintosh System7.5対応
- 空きメモリ 8MB 以上
- LC630 以上
- CD-ROMドライブ: 2倍速以上
- 12インチモニター以上推奨
- 画面表示色数256色

Windows版 定価6,800円(税込)

Macintosh/Pippin版 定価5,800円(税込)

**発売**

株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント

**制作**

エフツウ株式会社

**カバーデザイン**

伊丹友広/イットイズデザイン



八尋 峻(やひろ しゅん)

1965年生まれ、東京育ち。AppleIIとの出会いをきっかけにマイコンに魅了されコンピューターの世界へ足を踏み入れる。本業の吟遊詩人を続けるかたわら、知人数人と会社を設立しゲームライター、ソフトウェアのインターフェースや画面デザイン等の多様な仕事を手懸けて現在に至る。好みのスコッチは「タルモア」、ワインはスペイン産「リオハ」、チーズは「リダーチーズ」と嗜好にはこだわりを持つ。このこだわりがゲーム全体から細部に至るまで見事に反映されている。





©1996 Bandai Digital Entertainment Co., Ltd. F2 Co., Ltd. All right reserved

## [CONTENTS]

|              |    |
|--------------|----|
| ビクトリアン・パーク全景 | 4  |
| あらすじ         | 6  |
| 登場キャラクター紹介   | 10 |
| 攻略の手順        | 18 |

### 第一章

|             |    |
|-------------|----|
| 旅籠屋         | 22 |
| 波止場①        | 27 |
| 海賊たちのショーボート | 29 |
| 商店街①        | 31 |
| ハンターの小屋の地下  | 37 |
| 海賊船密航       | 40 |
| 宝島          | 46 |
| 反乱          | 52 |

### 第二章

|                      |    |
|----------------------|----|
| 商店街②                 | 58 |
| アリスの館                | 60 |
| 迷路                   | 64 |
| 波止場②                 | 74 |
| チェス盤の地下へ             | 77 |
| 制作者に聞くVictorian Park | 80 |

### 第三章

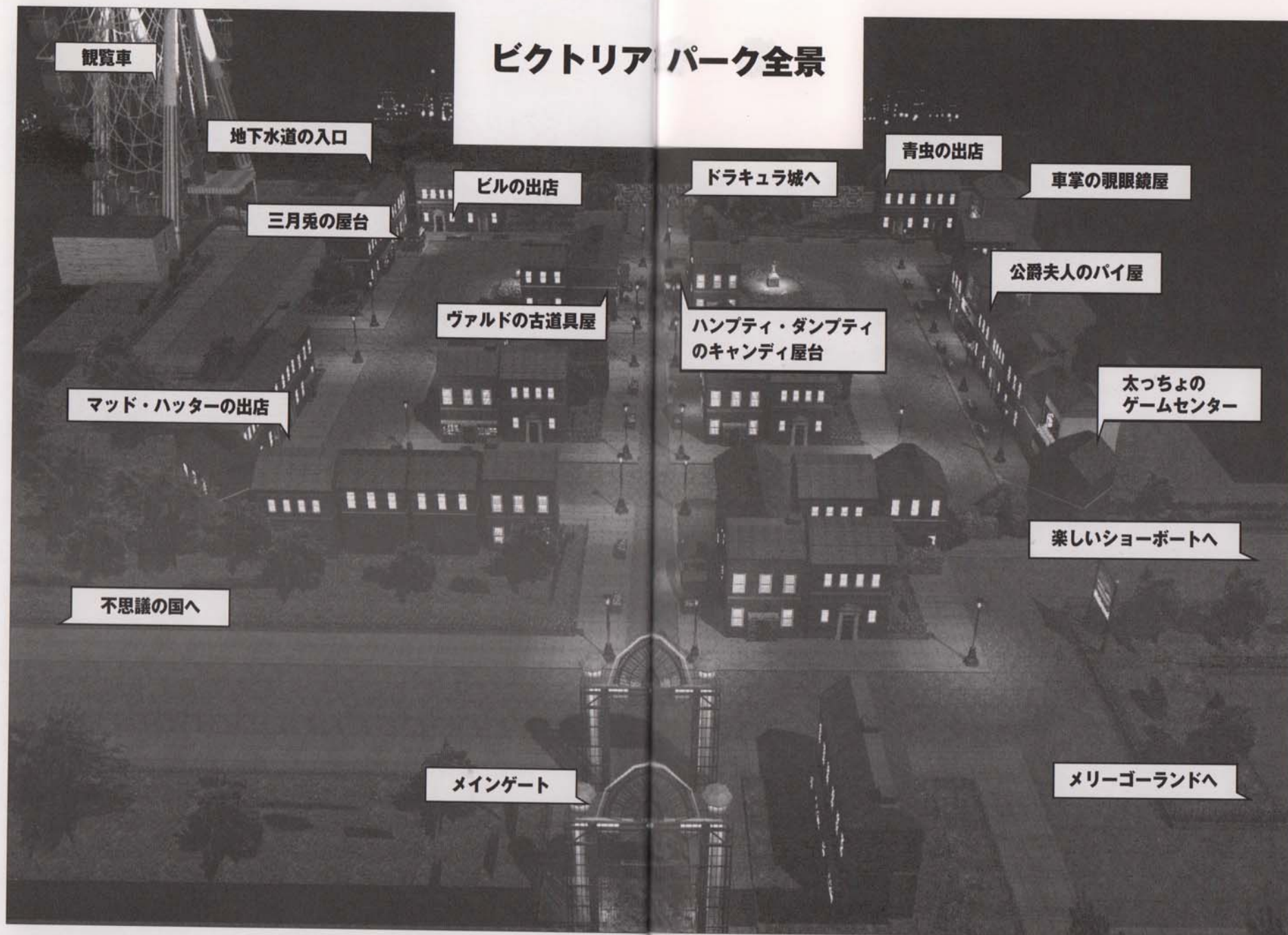
|        |    |
|--------|----|
| 博士     | 82 |
| ドラキュラ城 | 84 |
| 時間の聖堂  | 96 |

### 第四章

|                     |     |
|---------------------|-----|
| クィックリファレンス          | 100 |
| 迷子になっているあなたに贈るQ & A | 104 |
| アイテム一覧              | 106 |



## ビクトリアパーク全景





# あ ら す じ

「ここはいったいどこなんだろう？」

ビクトリアン・パークは夢の中に存在する不思議な遊園地。

陽気な海賊たち、ハンプティ・ダンプティや三月兔、

そして身の毛もよだつような恐ろしい吸血鬼が、

今や遅しとあなたの人場を待っています。

何時、誰が、どんな目的で作ったのか？

それすらはっきりとは判らない謎の世界。

ここでは愉快な音楽や出し物が繰り返し演じられ、

通にはお客を呼びこむ楽しげな声が響いています。

気が遠くなるような昔から、永遠にそういったことが続いているのです……。

そして、そこに住む住人たちの誰一人として、

そのことに疑問を差し挟む者はいないので

さあ、あなたは遊園地へ迷いこんだ兄妹の一人となって、

3つのアトラクションを体験しながら、

この奇妙な世界の謎へ迫っていかねばなりません。

夢の中に存在する遊園地「ビクトリアン・パーク」……。

ここでは、管理者と呼ばれる存在が遊園地の全てを乗っ取ろうと画策しています。

どうやら、管理者は多くの従業員たちを配下にし、既に優勢な様子です。

でも、「海賊たちのショーボート」は子供のように単純ですが、

強い意思を持った海賊船長のジャックによって仕切られていて、

まだ、彼の支配が十分には及びません。

しかし、ここには遊園地を永遠に支配するために不可欠な

「ドラキュラの棺」の封印されている宝島が存在します。

そこで管理者は、手下のハンターを使って単純なジャックを唆します。

「宝島には、本当にすごい宝が埋めてあるのだ」……。

海賊であるジャックが宝の魅力に抗えないことを知っていたのです。

一方では、ジャックに反感を持っている太っちょを

「ジャックに代わって船長にしてやる」と約束し、仲間に引き入れました。

そして管理者は、遊園地へ紛れ込んだあなたにも目を付けました。

お客であるあなたならば、自由にどこへでも入ることができる筈です。

## あ ら す じ

ドラキュラを起こすためにはエネルギーが必要でした。  
遊園地の創造主、博士はドラキュラに生命を与えていなかったのです。

そこで、自分では生命を作り出すことができない管理者は  
ハートの女王の納める「不思議の国の迷路」に着目しました。  
このアトラクションでは物の在りようが歪んでいる不思議な所です。

管理者はこの不思議の源となっているエネルギーを  
恐ろしいドラキュラを動かす力に流用しようというのです。  
でも、問題がありました。この国を仕切るハートの女王はプライドが高く、  
エネルギーを差し出すようにという管理者の命令なぞ聞こうとはしません。  
それに不思議の国を作り出しているエネルギーを渡してしまったら、  
女王の国は普通の国になってしまうのだから、彼女が許可する訳もありません。  
おまけに、エネルギーは、恐ろしいジャバウォッキーが護っているのです。  
この怪物を倒すことはとても不可能なので、なんとか出し抜かねばなりません。

そこで彼はハンターを使って再びあなたに接触します。  
「そこには君の兄妹が囚われている」と、嘘をついて……。

不思議の国での探索に失敗して地下の世界に難を逃れているうちに、  
あなたとジャック船長は、遊園地の創造主である博士と出会います。  
博士は、兄妹はドラキュラの恐ろしい力によって昏睡していて、  
目を覚まさせるにはドラキュラを倒して呪いを解くしかない、と教えてくれます。

「ドラキュラは君の兄妹の生気を吸って動き続ける。  
逆に言えば、この夢の世界でドラキュラの奴が動いている間は、  
決して君の兄弟の目が覚めることはないのだ。  
君の兄弟を救うには、ドラキュラを倒すより他にしようがないぞ！」  
博士はあなたが夢に落ちる時に「時計のネジ」を手渡していました。

このネジを使って、遊園地の時間を止めている時計動かせば、  
遊園地へ朝がやってきて、あなたはこの夢の世界から逃れることができます。  
けれども、その前にドラキュラとその棺を壊してしまわないと、  
あなたの兄妹は二度と目を覚ますことはないのです。

折りしもその頃、管理者の恐ろしい計画は、  
遊園地の全てを支配する寸前まで進んでいたのです……。





## 登場する キャラクターたち

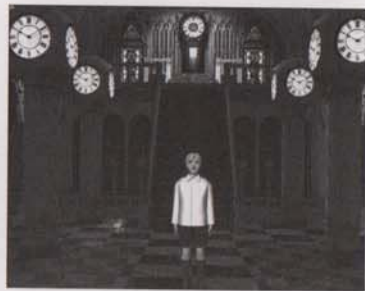
ビクトリアン・パークの全登場人物



### 主人公：兄

僕がこのゲームをプレイする『あなた』の分身で、この物語の主人公の一人だ。今年で12歳になるんだから、あまり子供扱いほしなで貰いたい。

さて、これからお付き合い頂くのは、ある寝苦しい夜に僕と妹が見た不思議な夢の世界での出来事なんだ。そうそう。今、手に取っている本だけど、実は僕が書いたものなんだ。これを読めば、僕が夢の遊園地で体験したことの大方は解ってしまうのだけれど、あんまり頼り過ぎるのは、つまらないんじゃないかな。だって、『子供』の僕に負けてたんじゃ、悔しいだろ？



### 主人公：妹

こいつが僕の妹、今年で10歳になるんだ。もしも『あなた』が望めば、妹と一緒に『ビクトリアン・パーク』を冒険することもできるよ。まあ、ちょびり強情で子供っぽいところはあるけれど、うまくやっていけると思うな。

そうそう、『あなた』が妹の奴を選んだ場合は『僕』を、僕を選んだ場合には『妹』をゲームの中で助け出すことになるんだ。もしも、途中で冒険に失敗してしまうと、僕たち兄妹の片方は、永遠に夢の世界に囚われてしまうから、この本を参考にして、そんなことにならないようしっかり頼むね！



### ジャック船長

僕がジャック船長と出会ったのは、遊園地の最初のアトラクション『海賊たちのショーボート』でのことだ。そう言えば、僕が海賊船『ハボック号』に乗って宝島へ出かけた時には、この遊園地に隠されている秘密のことなんか、ほとんど何も知らなかったのだ！ その時、ジャックは島のどこかに埋められている『遊園地の宝』を掘り当てようとして夢中だったっけ……。

僕は船長のことをおっかない人だと思っていたけれど、大間違いだった。ジャックは宝島での探索が失敗してから、色々と僕を助けてくれたんだ。







### ハンター

ハンターは波止場の小屋に住んでいる謎めいた男だ。『海賊たちのショーボート』のチケットがなくなった時や、冒険の途中で行き詰まった時に、僕は幾度となく彼に助けてもらった。でも、彼の親切さにはどこか裏があるように思えるんだ……。



### ヴァルド

ヴァルドはジャックの片腕で『ハボック号』の操舵長を勤めているんだ。気の良い男で、太っちょの反乱が起こった時には、僕とジャックの命を救ってくれたっけ。彼は商店街に古道具の店を持っていて、暇な時にはそこで店番をしているんだ。



### 太っちょ

太っちょほど嫌な奴を、僕は今まで見たことがない。彼は海賊船『ハボック号』の要職にあることをかさに着て、機会あるごとにいじわるをしてくるのだ。僕が一所懸命に磨いた大砲の弾を、笑いながら試し撃ちした時には本当に頭にきたものだ。



### 黒犬

黒犬と言え、しつこく売り込んでくるレモネードのことが、印象に残っているけれど、彼の飲み物がバーラーの客の払い下げたレモンから作られているって知った時には、さすがの僕も色を失ってしまった。でも、どこか憎めない奴だけれどね！



### インテリ

インテリは遊園地のチケットの秘密に取り憑かれた変わった男だ。ずいぶん長い間、正しい組み合わせのチケットを作ろうと研究を重ねていたらしいけれど、どうして大人の彼が、アトラクションに入りたかったのか、僕には今でも解らないんだ。



### バーテン

彼は『海賊たちのショーボート』にある旅籠屋のマスターなんだ。とても話し好きで、僕に海賊たちの話を聞かせてくれたし、アトラクションが閉鎖されてからも、旅籠屋にいて、アリスのチェス盤に関する重要な情報を教えてくれたんだ。



### 下っ端海賊

調子の良いのや、いつも酔っ払っている奴……。ジャックの手下の海賊たちは大勢いたけれど、太っちょの反乱に荷担しなかった者は倒れてしまったし、他の者も船を取り上げられてしまった。みんな根は良い奴だっただけに、気の毒だったな。



### もぎりの婆さん

この遊園地では、何故かチケットを新たに作る方法が失われているんだ。その中で、一人だけ正しい模様の組み合わせを知っている、もぎりの婆さん。間違った組み合わせだと、決して入れて貰えないんだ。これにはまったく閉口しちゃったよ。





### マッドハッター

迷路の中でティーパーティをしている3人については、『不思議の国のアリス』で有名だから、今さら説明の必要はないかも知れないね。

彼らは、遊園地の時間がちっとも進まないせいで、いつでもお茶を飲んでいなくちゃいけなかったんだ。



### 三月兎

三月兎は商店街にコーヒーの屋台を出していて、インテリもここの常連なんだそうだ。でも、僕がいくらコーヒーを頼んでも、全部自分で飲んでしまうんだ！ もし、インテリに会うことがあったら、どうやったら飲めるのか聞いてみて欲しいな。



### 眠りネズミ

眠りネズミは、ティーパーティのポットに押し込められたり、ずいぶんな目に会っているような気がするけど、気にしていないみたいだ。

ラム酒の井戸の話には本当に呆れたけれど、おかげでジャックに会えたんだから、感謝しないとね！



### 偽海亀

いつも不思議の国の海岸で泣いている、気の毒な偽海亀。彼が親友のグリフォンを亡くしてしまった悲しい話は、僕たちがチェス盤の入口を知るヒントになってくれたっけ。

でも、いくら悲しくても、無線機に向かって泣くことはないよね。



### 女王

『不思議の国の迷路』を治めている女王は気位が高く、とても計算高い人だ。でも、彼女は自分の国の外の出来事に関心がなかったから、管理者の計略を見抜けなかったんだと思う。そのせいで結局、自分の国を失うことになってしまったんだ。



### トランプ兵

ハートの女王に仕えるトランプの兵隊たちは、みんなちょっと間抜けな連中だった。もっとも、そのお陰で僕は助かったんだけどね。彼ら自身は、仕方なく女王の命令に従っているって感じだったし、本当は氣立てのいい連中なんだと思うよ。



### 白兎

せかせかしていて、気短な白兎のことは、僕はあまり好きになれない。だって、声を掛けても全然、相手にしてくれないし、いつも、とかげのビルに威張り散らしているんだもの。まるっきり、どこかにいる嫌な大人っていう感じなんだよ。



### とかげのビル

とかげのビルは、幸運っていうものにまるっきり見放されている感じだったな。でも、その原因はビル自身がひどく引っ込み思案のせいじゃないかと思うな。僕は今でも時々、あの哀れな生き物が、どうなったのか気になって仕方ないんだ。





## 公爵夫人

公爵夫人は教訓好きでがさつな人だったけど、僕はなんとなく悪く思えない。でも、彼女の好意はその場限りの無責任なものだったと思う。そうでなかったら、僕に、妹のことは諦めて替わりにサルを飼ったらい、なんて言う訳がないものね。



## トウィードルダムとトウィードルディー

ちょっと意地の悪いディーとダムはユニークな連中だったな。でも、あの『夢の話』を聞いた後は、どうやっても、彼らに会うことができなかった。もしかしたら、大事な秘密をバラしたんで、管理者の怒りを買ってしまったんじゃないだろうか？



## ハンプティ・ダンプティ

卵のようなハンプティ・ダンプティは威張り屋で、いつでも自分を重要人物のように見せたがっていたっけ。それにしても、キャンディが際限なく値上がりするのには、まいったよ。彼が算数に弱くなかったら、きっと僕は破産していただろうな。



## 車掌

乗り合い馬車の車掌は、手が空いている時には、商店街で覗き眼鏡屋をやっていた。そういえば、あそのスコープのヒントのお陰で、僕はドラキュラに殺されないで済んだんだ。だけど、彼があ機械を発明したっていうのは本当なのかなあ？



## ネズミ

ネズミのアドバイスはいろんな所で役に立ったな。お陰で僕は、秘密の通路のレバーや、アリスの館の秘密。それに、ジャバウォッキーを倒す方法だって判ったんだ。だけど、その度にキャンディを要求されるのには、ちょっと閉口したけどね。



## 博士

『ビクトリアン・パーク』を創った人物が博士だ。残念なことに、少しの時間しか話をする機会がなかったけれど、管理者のことは心を痛めていたみたいだった。彼は間接的にだけど、時計のネジをくれたりして僕たちを助けてくれたんだ。



## 管理者

管理者は遊園地を永遠に支配しようとして僕の兄妹を捕えた人物だ。僕は結局、最後まで管理者に会うことがなかった。それはほっとすることだけど、心残りでもあるんだ。だって、彼に会って、間違いを正してやるチャンスを失ったんだからね！



## ドラキュラ

遊園地の全ての出し物は、博士が創ったものだけど、ドラキュラだけはあまりに恐ろしくなり過ぎたんで、魂を入れずに放って置いたらしい。だから、こいつは機械仕掛けの人形みたいなんだ。ドラキュラを倒せばエンディングまであと少しだ。



# 攻 略 手 順

3つのアトラクションはこう廻ろう

海賊たちのシヨールポート

置き去り人の小屋のコントロール装置で跳ね橋を降ろす  
 スペイン砦へ登って宝島の地図を完成させる  
 コンパスを使って宝島のジャングルを抜ける  
 王室海軍の戦列艦が出現するので撃沈する  
 海賊船の下甲板にある操作盤を合わせて宝島へ  
 ジャック船長の質問にYesと答えて海賊の仲間になる  
 出港合図の鐘が鳴る前に、波止場の樽へ潜り込む  
 ハンターの小屋の地下へ行き、潮位操作盤を変更する  
 波止場へ戻り、海賊たちの質問にNoと答える  
 商店街の古道具屋で暗号の書かれた紙片を取る  
 アトラクションの遊覧航海を体験する  
 出港合図の鐘が鳴ったら、ハボック号に乗船  
 波止場の小屋でハンターと会う  
 波止場で海賊たちの質問にYesと答える  
 旅籠屋2階へ戻ってコンパスと地図を手に入れる  
 従業員控え室のロッカーからBの鍵と暗号紙片を手に入れる  
 旅籠屋でロッカーの鍵を手に入れる

★ ★ ★ ★



不思議の国のラビリンス

館の廊下でネズミからボールブレードの話聞く  
 ジャックと別れ、館のチェス盤のボーンを入城の位置へ動かす  
 女王の裁判から脱出する  
 白兎の家でジャックと合流する  
 ティーパーティーで「ラム酒の井戸」の話聞く  
 ディー・ダムとガラガラ釣りをして「夢の話」を聞く  
 女王とのゴルフゲームで3つの情報を聞き出す  
 白兎の家を訪ねて女王の招待状を拾う  
 アリスの館でチェス盤を適当に動かしておく  
 インテリが直したチケットマシンで不思議の国へ  
 ハンプティ・ダンプティからキャンディを買う  
 商店街でインテリを探す  
 ダークゾーンの迷路を抜けて商店街に出る  
 最下層甲板の木箱バズルを解いて地下世界へ  
 ハボック号の武器庫からピストルと剣を取る  
 ワニのトラップを通り抜けて宝の埋蔵地点へ  
 腐っている床板に気をつけて跳ね橋を渡る

★ ★ ★ ★







★マークのついている部分は省略が可能な行動です。また、ここに紹介した攻略の手順はあくまで著者の推奨するもので、絶対的な目安ではありません。

聖堂の中へ入って時計を動かす

通路にあるレバーを動かしてドラキュラを潰す

レンフィールドの部屋にある穴から時間の聖堂へ

礼拝堂で色合わせのバズル解き兄妹を救出

地下の水道管のバズルを解く

★

水道のバルブを開く

★

トランシルバニアの森へ入って鬼火をすべて消す

★

塔へ登って森や色合わせバズルのヒントを入手する

★

地下の展示物裏側で城の鍵を入手する

★

覗き眼鏡屋でチケットを発行して城へ入る

★

古道具屋でジャックと合流する

★

博士からドラキュラや管理者の話聞く

★

血も凍るドラキュラ伯爵の恐怖の館

★

ジャバウォッキを倒しエネルギーの部屋へ

★

ジャックと合流して迷路地下のレバーを動かす

★

ハンターの小屋へ行ってポーバルブレッドを貰う

★



## 【海賊たちのショーボート】



あなたが夢の遊園地で初めて体験するアトラクション。海賊船長のジャックが宝島の世界へ案内してくれる



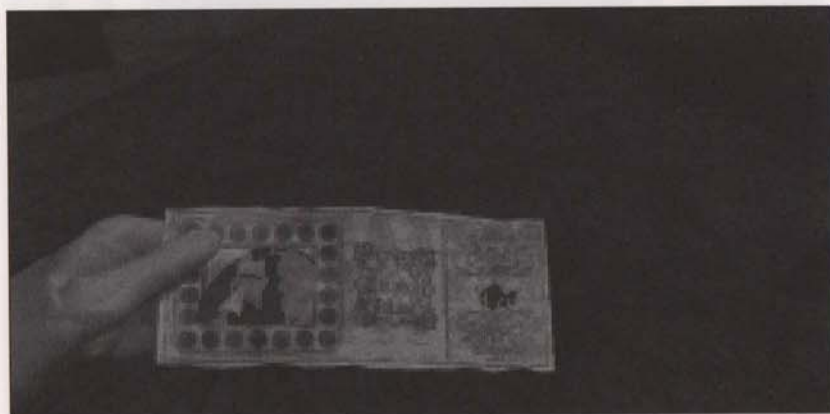
# 旅 籠 屋

遊園地での冒険は、唐突に始まる

こ こはいったいどこなんだろう？ …気がつくやうに、僕は遊園地の真ん中に立っていた。今では本当にあったこととも、そうでなかったとも思われる、あの不思議な体験の始まりはこんな風だった。ベッドに入るところまでは覚えているから、きっと夢の中の世界なのだろう。ポケットに何かが入っている。チケットとコインが数枚ずつ。それに時計の模様のネジ？

「チケットがなければ、中へは入れないよ」

急に声を掛けられたので、あやうく飛び上がるころだった。見るとチケットもぎりから老婆が僕を差し招いている。なるほど、ここは遊園地なんだからアトラクションに入るにはチケットがいるのは当然だ。僕はチケットを老婆に渡した。最初に持っていたチケットは3枚だから、残りは2枚か……。



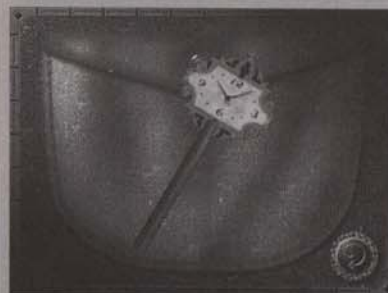
↑プレイヤーがゲームのスタート時点で持っている3枚のチケット、これは当然ながら使えばなくなってしまふ。後々、海賊たちのショーボート内で入手はできるが、残りの枚数には十分に気を配っておきたい。



↑アトラクションへ入る前に、持っているチケットをポケットから取り出して、もぎり所のペイントと比べてみよう。同じ模様が描かれていることに気付くはずだ。この法則は、新たに海賊のチケットや、不思議の国のチケットを作る時にきつと役立つぞ。



↑チケットがなければ、遊園地のアトラクションに入ることはできない。従って、チケットを手に入れることがゲームの重要な鍵になってくる。この世界では、遊園地のチケットはプレイヤー自身が2つの模様を組み合わせて作り出さねばならないのだ。



↑ゲームスタート時点から持っているこのネジ、なんの役に立つのか見当がつかない。当分、使用する機会はないけれど、持っていることを忘れずに。



↑海賊たちのショーボートは、プレイヤーがゲーム開始時に入ることができる唯一のアトラクション。まずは、ショーボートの出発点となる旅籠屋からトライしてみよう。ここでは冒険に必要なアイテムがいくつも収集できるので、素通りしないように。

旅 籠屋の中は暖かい灯りに包まれていて、僕はほんと安堵の息をついた。暗い小道をずっと歩いてきた後だったし、この遊園地にはまったくお客の姿が見えないのだ。いったいどうなっているんだろう？

カウンターにいるバーテンは僕にスティーブンソンの『宝島』の話やカリブ海を本当に荒らしまわっていた実際の海賊たちの話を聞かせてくれた。興味深い話だったけど、すぐに何かの役に立ちそうもない。もう少し、この辺を調べてみるか。

旗めくジョリー・ロジャー  
船板歩きに  
埋蔵された財宝……  
この先で待っているのは  
そんな海の冒険なんだよ





**す** ぐに、この先にあるアトラクションへ行っても良かったけれど、別に焦らなくてはならない理由もない。ポケットにある『海賊たちのショーボート』のチケットはあと2枚しかないのだ。進む前によく考えないと。

そう考えて室内を見渡してみると、樽の上に3枚のコインを見つけた。この先どんなところで必要になるかもしれない……。そう思って、僕はそれをポケットに入れた。ここでは他にも『4』と書かれたタグの付いた鍵を、外套の中から発見した。これはなんとなく役に立ちそうな予感がある。

気を良くして暖炉の前にあった『不思議の国のアリス』と書かれた本を開いた時のことだった。風に煽られたようにパラパラとページがめくれると、突然、目の前が真っ暗になって、僕は本の中へ吸い込まれてしまった。なんということだろう！ この遊園地はやっぱり普通とは違った世界なんだ。でも、そこで起った出来事を紹介するのは後回しにしようと思う。じらすつもりはないけれど、読者のみなさんが混乱してしまうといけないから。ただ、ここでは『別のアトラクションへ通じるドア』とだけ書いておこう。



↑樽の上には3枚のコインが。今は十分なお金を持っているが、後で必ず必要になる。取っておこう。



↑椅子の上に置かれてた外套から鍵を失敬！ 見逃しがちなアイテムだから、忘れないようにしよう。



↑暖炉の側に置かれていたアリスの本は不用意に開くと不思議の国へ飛ばされる。今は放っておこう。

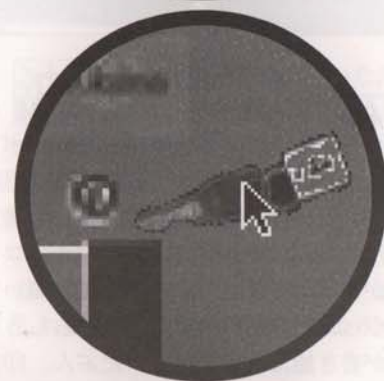


↑この通路は旅籠屋から波止場へと続いている。目立たないが、途中には従業員室への扉もあるのだ。

**旅** 籠屋から伸びている通路は薄暗く、ちょっと無気味な感じだ。さっさと通り過ぎてしまおうと思った矢先、何かが目に入った。

それは『宝島』には不釣り合いなスチール製のドアだった。『関係者以外立入禁止』と書いてある。怒られるかもしれないと思ったけれど、僕はなんともいってもお客なんだし、それほどひどくってこともないだろう。思い切ってノブを回してみた。

なんのことはない、中は真っ暗で誰もいないじゃないか。僕は壁に電灯のスイッチを見つけて、それをつけた。殺風景な室内にロッカーが並んでいる。もちろん、片っ端から開けてみたけれど、鍵が掛かっていない扉にはニンニクが1つだけ。まあこんなものか……。そうだ！ さっき手に入れた鍵を試してやれ。



←鍵が掛かったロッカーには「JOLLY ROGER」と書かれた紙切れが。これはバーテンの話にあった海賊の旗のことだが、暗号なのだろうか？ 一緒に入手した鍵は旅籠屋2階の箱のモノ。一度、戻ってみよう！





**僕** はスチーブンスンの『宝島』を読んだことがあったので、旅籠屋の2階の部屋が海賊『ビリー・ボーンズ』の部屋をイメージして作られているということがすぐに解った。窓際に置いてある箱にはやっぱり鍵が掛っている。従業員控室で手に入れた鍵を差しこんでみると、ぴったりだ。

箱の重い蓋を開けると、中からコンパスと封蝋された巻紙、そしてコインが5枚出てきた。早速、巻紙を開いてみる……。僕の胸は期待に高鳴った。やったぞ、宝の地図だ！ 島らしきものが大きく記されていて、中心に×印が書き加えられている。たぶん、印がある場所に宝物が埋められているに違いない。僕は手に入れた品をポケットへ納めると、上機嫌で港へ向かった。

### 入手アイテムリスト

|               |    |         |
|---------------|----|---------|
| 時計のネジ         | —  | ゲーム開始時点 |
| コイン           | ×3 | ゲーム開始時点 |
| 宝島アトラクションチケット | ×3 | ゲーム開始時点 |
| コイン           | ×3 | 旅籠屋の1階  |
| ロッカー（4番）の鍵    | —  | 旅籠屋の1階  |
| ニンニク          | ×1 | 従業員控え室  |
| Jolly Roger紙片 | —  | 従業員控え室  |
| 船員箱の鍵         | —  | 従業員控え室  |
| コンパス          | —  | 旅籠屋の2階  |
| 宝島の地図         | —  | 旅籠屋の2階  |
| コイン           | ×5 | 旅籠屋の2階  |



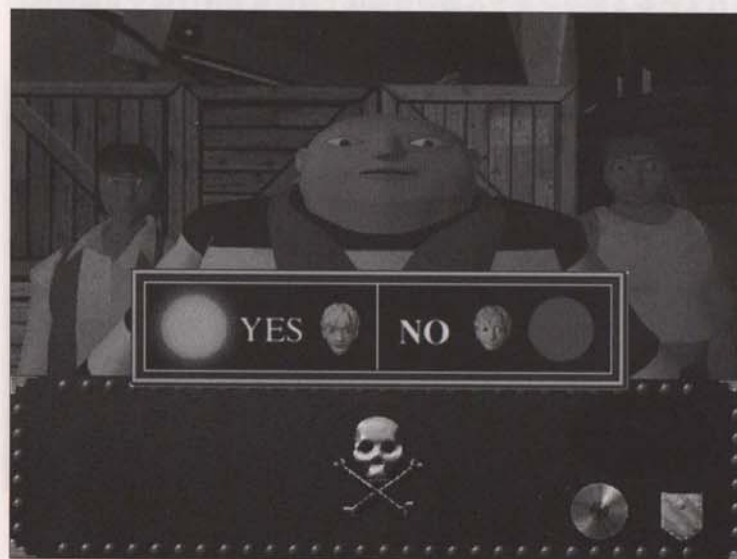
ここで主人公は重要な人物に会う



↑地下道を出ると、波止場に停泊する海賊船「ハボック号」の姿が目に入る。ここではまず、焚き火の傍にたむろっている太っちょたちに声をかけよう。

**波** 止場で焚き火を囲んでいた海賊たちは僕の姿を認めると、「乗組員に志願するのか」と話かけてきた。当然、僕は「Yes」と答えた。乗り掛った船じゃないか！

どうやら海賊船の出帆時刻にはしばらく間があるようだ。そうだ、少しの間、辺りを歩き回ってみよう。



←「乗組員に志願するのか？」という太っちょの質問に「Yes」と答えるか、「No」と答えるかで、ハンターの小屋の様子が違ってくる。「No」だと従業員見習いだと思われるので、ここは「Yes」と答えよう。





↑ここがハンターの小屋。波止場の太っちょの質問に「Yes」と答えていれば、ハンターがいる。



↑扉の前で何の気なしに、耳にした会話は重要だ。だが、ここで主人公は太っちょに捕まってしまう。

**時** 間を潰しながら波止場の外れに建っている小屋まで来た時のことだ。僕はドアの向こうからボソボソと漏れてくる話し声に気が付いた。「ジャックの奴は宝の正体にはまったく気がついていないようです。愚かな奴ですよ」…宝!? 僕の持っている地図と関わりのあることだろうか?

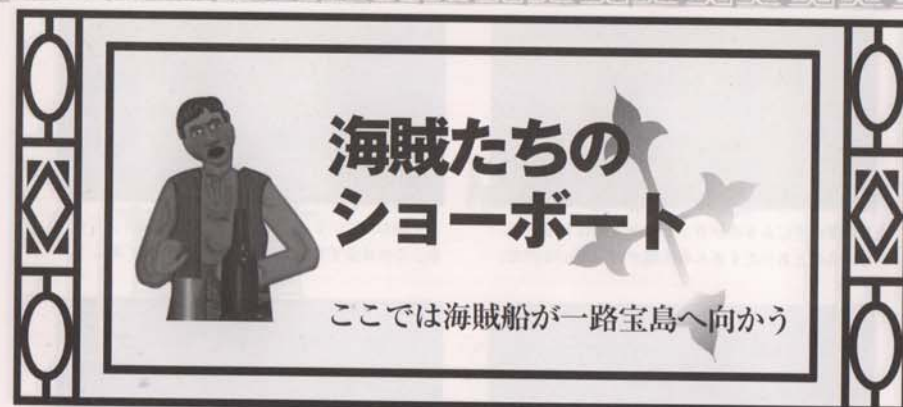
そんなことを考えていると、突然、僕は後ろから襟首を捕まれて宙ぶらりんに持ち上げられてしまった。さっきの太っちょに捕まってしまったのだ! 「ハンターさん、こいつが玄関のところで立ち聞きをしましたぜ」

まずいことを聞いてしまったのだろうか。僕の背中に冷や汗が流れた。「なあに、聞かれて困るような秘密もないんだから、構わないだよ。さあさ、その子を離してやってくれ」

ハンターと呼ばれた男の一言で僕は解放された。不満そうに太っちょが去ると、彼はすぐに笑顔を取り繕って僕をもてなしてくれたが、そのくらいでは僕の心は明るくはならなかった。このアトラクションには、きっと何か秘密が隠されている! ハンターとあの男には十分に気を付けなくては……。



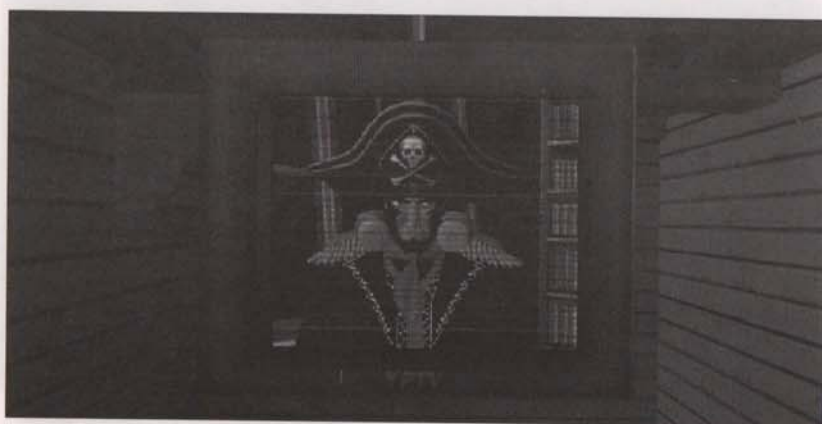
↑お金を渡して太っちょを追いかけるハンター。「話を聞いたのかな?」という問いには、どう答えても構わない。以降、彼の小屋を訪ねる度にさまざまな質問ができる、積極的に情報を聞き出すようにしましょう。



ここでは海賊船が一路宝島へ向かう

**し** ばらく波止場をぶらぶらしていると出航を告げる鐘の音が聞こえた。「ようこそジャック船長の海賊船へ。足元に気を付けてください」タラップを上って行くと妙に親切な海賊が、僕を船長室まで案内してくれた。だが、船長の話す『海賊の誓い』を聞いているうちに、僕は馬鹿らしくなってきた。誓いとは名ばかりで「チューインガムを投げ捨てるな」とか、たわいのないものだ。所詮、海賊船も宝物も作り物にすぎないのだ。あの時僕は不真面目に「No」と答えてやったが、船長は怒りもしなかった。

やがて、船は港を離れて大海原へ乗り出した。客席に座っていると、ジャック船長が下の甲板で大砲の試し撃ちができるかと教えてくれた。まあ、ここは不貞腐れていても仕方ない。大砲でも撃って気分を晴らすことにしよう。



↑客席のテレビモニターに映った海賊船長ジャック。アトラクションでは何もしなくても、彼が宝島へ連れて行ってくれる。だが、ただ座っているんじゃもったいない。ガンデッキで大砲の試し撃ちに挑戦しよう!





↑客席の下にあるのがガンデッキと呼ばれる甲板。その名のとおりたくさんの大砲が並んでいるのだ。



↑大砲の所にいる黒犬は砲弾の種類を説明してくれる。これは必ず役に立つ。しっかり聞いておこう。



↑遊覧航海は島の水路をぐるりと回っておしまい。この橋の下にはずいぶんワニがいるようだが……。



↑航海を終えると記念にコインをくれる。これを目当てにアトラクションに再び来るのもいいだろう。

**船** が宝島の入り江に錨を降ろすと、ジャック船長が客席へやってきた。「ボートで上陸するので、お客さん方は甲板まで来てもらいてえ」…そうは言ってもお客は僕だけだ。仕事用の台詞なのだろうか？

僕たちが乗り込んだボートは、海面を滑るように進んでいく。ジャックが時折、難破船や置き去り人など、船縁から見えるものを解説してくれた。

やがて、ボートは宝のある岸辺へ到着した。そこでは岸辺のベニアでできた海賊の人形が、宝物を掘り出したり、終わることのない宴を開いたりしている。だが、僕は旅籠屋で手に入れた地図の印がもっと内陸にあったことは忘れていなかった。

そうして、僕は気前のいい海賊から貰った『財宝の分け前』を手にはボックス号から下船したのだった。



通常弾



鎖弾



ぶどう弾

↑通常弾は船体を狙って発射する。鎖弾は相手の船のマストやリギンを壊すのに使う。そしてぶどう弾は中から小さな弾が出て乗組員を傷つける怖い弾だ。

### 入手アイテムリスト

コイン

×3

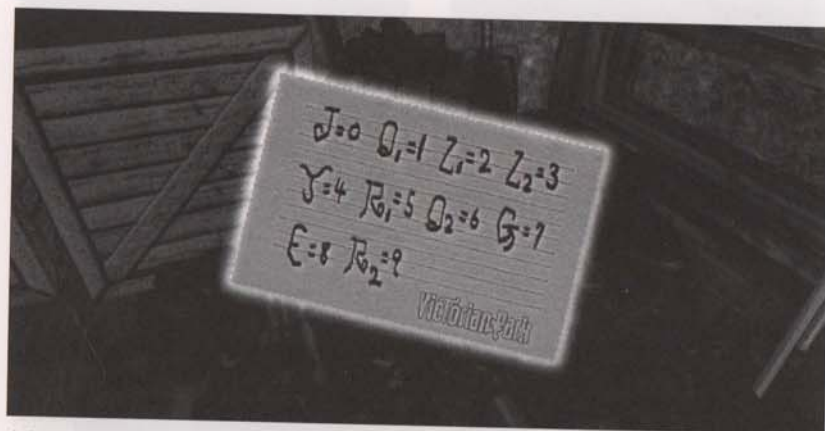
宝島のアトラクション



## 商店街 ①

ここでは大勢の奇妙な連中と出会う

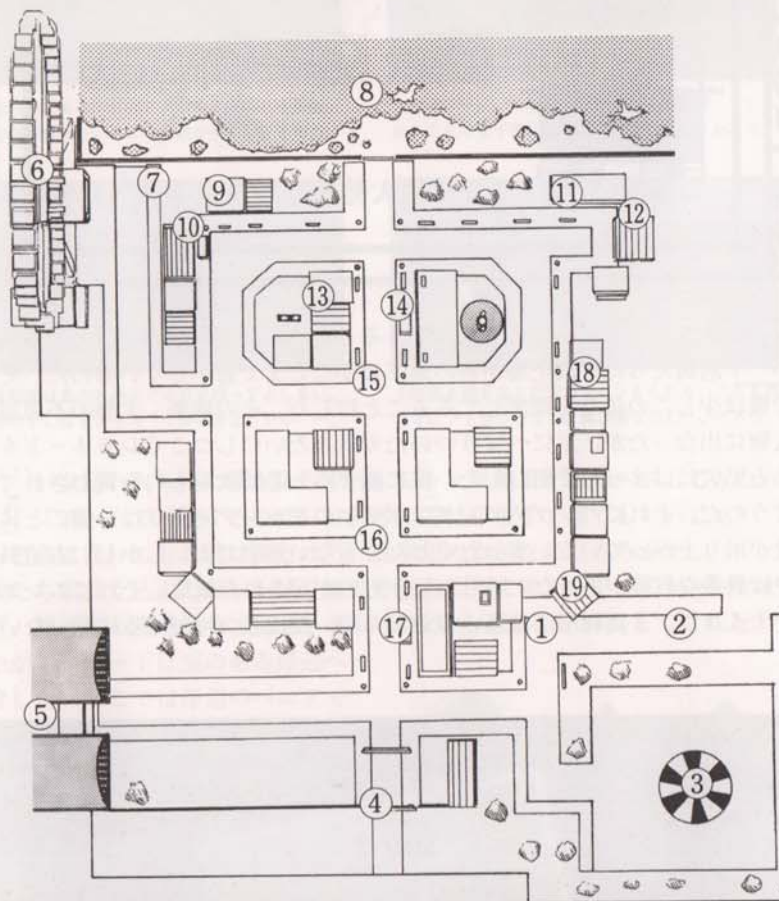
**ア** トラクションを終えて船を降りると、そこは遊園地の中ほどにある商店街だった。波止場からの地下道がここまで繋がっているのだ。そこで僕は少しこの辺りを探索してみることにした。その結果、大勢の不思議な人物に出会ったが、足にへばりついたガムみたいにしつこくレモネードを勧める黒犬にはまったく閉口した。彼に捕まると必ず飲みものを買わされてしまうのだ。それにハンプティ・ダンプティのキャンディ売りは一個ごとに値段が吊り上がっていく。まったくとんでもない連中だ！ しかし、古道具屋では貴重な収穫があった。暗号らしきものが記された紙片、それにニンニクやナイフだ。まだ利用法は思いつかないが、役に立つ時がくるに違いない。



↑海賊船の操舵長、ヴァルドの経営する古道具屋は重要な場所だ。ここで新たな暗号紙片、ニンニク、ナイフと3つもアイテムが手に入る。それから絵をクリックすると聞こえてくるメッセージは忘れずに心に留めよう。店を出る時にはヴァルドの問いに正直に答えること、さもないと見つけた物を没収されてしまうぞ！



## 商店街の全景



- ①ゲーム開始地点
- ②海賊たちのショーボートへ
- ③メリーゴーランド
- ④メインゲート
- ⑤不思議の国のラビリンス
- ⑥観覧車
- ⑦地下水道へ
- ⑧血も凍るドラキュラ伯爵の恐怖の館
- ⑨ビルのペットフード屋
- ⑩三月兔のコーヒー屋台

- ⑪青虫のオルガン弾き
- ⑫車掌の覗き眼鏡屋
- ⑬ヴァルトの古道具屋
- ⑭ハンプティ・ダンプティのキャンディ屋台
- ⑮黒犬のレモネード売り(移動)
- ⑯白兔(移動)
- ⑰偽海亀のスープ屋台
- ⑱公爵夫人のバイ屋
- ⑲太っちょのゲームセンター



↑観覧車は無料なので一度は乗っておこう。ゴンドラからは遊園地の全景を見下ろすことができるぞ。



↑三月兔のコーヒー屋台は店主自らが煎れたてのコーヒーを飲んでしまおう。これで儲かるのだろうか？



↑偽海亀が売っているのは、本物の海亀のスープなのだそうだ……。よほど自虐的な性格なんだろう。



↑青虫はこんなところで手回しオルガンを引いている。演奏の代金は置いても置かなくても構わない。



↑黒犬は決して客を逃がさない。彼に話しかける時には貴重なコインを1枚失うことを覚悟すること。



↑公爵婦人のバイ屋ではありがたい教訓を聞かせて貰える。だが、バイは決して買うことができない。



↑遊園地の高台にそびえるドラキュラ伯爵の館。現在は閉鎖中のため、城の門は固く閉ざされている。



↑冒頭で主人公を迎え入れた扉だが、まるで檻のように固く閉ざされており、開けることができない。



**商** 店街の奥まった所にある覗き眼鏡屋で見た、ちょっとした映画には正直言って驚かされた。いきなり僕と妹の部屋が映し出されたからだ。棚には大事なおもちゃまでが並んでいる。やっぱりここは夢の世界なのだ！

そういえば、妹は今頃どうしているだろう？ ぐっすりと眠っているのだろうか。それとも、僕みたいに悪い夢を見てうなされているんだろうか？

小屋には全部で3つのスコープがあった。ちょっと懐が痛んだけど、あんな光景を見せられては、放って置くことなどできやしない！ 僕は迷わずに2つ目のスコープにコインを入れた。今度は画面にハボック号とよく似た帆船と、それよりもずっと大きくて強そうな船が現われた。そして、たちまち両者は接近して激しく砲火を交し始めた。さっきのアトラクションではこんなシーンはなかったはずだ！ 僕は目を皿のようにして画面を見つめた。戦闘の決着はすぐについた、ハボック号が勝利したのだ。スルスルと吸い込まれるように海賊船が小島に入っていく。形からして明らかに宝島だろう。手前のドーナツのような入江は、僕がボートで巡った遊覧コースのようだ。

このスコープは、きっと宝を得るためのヒントに違いない。だが、アトラクションの海賊船は決められた道順をぐるりと回るだけの乗り物だ。何か特別な方法があるのだろうか？ 映画は何の答えも示してくれなかった。

## ① 子供部屋



↑映し出されたのは主人公たちの部屋だ。覗く度にお金が必要なので、見る前に必ずセーブをしよう。



↑この部屋には遊園地での出来事を暗示するアイテムがたくさんある。棚にあるガラガラには注目だ。

## ② 帆船の戦い



↑画面では2隻の船が壮絶な砲撃戦を繰り広げる。戦いに勝利した小さい帆船はハボック号のようだ。



↑勝利したハボック号が向かうのは宝島とおぼしき場所。入港する場所にもヒントが隠されているぞ！

**最** 後のスコープには『ドラキュラ』とタイトルが付けられていた。画面に登場する恐ろしい怪物がドラキュラ伯爵なんだろうか!? 僕にはどちらかといえばフランケンシュタインのような人造人間に見える。画面が切り替わって何かのレバーが操作されると、床がまるで仕掛け舞台のようにせり上がって、アッと言う間こそあれ、怪物は天井と床とに押し潰されてしまった。ドラキュラ伯爵のあっけない幕切れである。

今までに覗いた2つのスコープの傾向からして、このスコープも単なる怪奇映画ではなさそうだが、ここで得た知識を活用する時がやってくるのだろうか？ いくらヒントを得ていても、このドラキュラのような怪物に一人で勝てる自信などありはしない。混乱した頭を抱えて僕は小屋を後にした。

これ以上商店街で得られそうなこともないし、チケットも2枚残っているから、もう一度『海賊たちのショーボート』をチャレンジしてみることにしようか？ たぶん、波止場で何か見落としていることがあるに違いない。



↑宝島のチケットがなくなってもハンターが助けてくれる。彼に会った経験があればの話だが……。

## ③ ドラキュラ



↑いかにも恐ろしい怪物といったドラキュラ。奴とは最後のアトラクションで遭遇することになる。



↑壁際にあるレバーの操作で、突然に床がせり上がって、迫ってきたドラキュラを押し潰してしまう！

→覗き眼鏡屋にはファンタスコープの他にもドラキュラ城のチケットマシンがあるが、今は放っておこう。小屋の壁には博士の肖像画も飾られているのだ。





**お**っと、僕はまだ太っちょのゲームセンターのことを話していなかったっけ。実を言えば意識的に話題にするのを避けていたのだ。でも、読者が僕の失敗を教訓にできるように、少しだけ触れておくことにしよう。結果から言えば、僕はそのスロットマシンで危うく全財産をスッてしまうところだったのだ。あんなに悪いスロットマシンは見たことがない。普通のスロットマシンには存在しないハズレの模様があるんだから。懸命にも持ち金なくなる前に切り上げたけれど、もしもお金が増えていたらと思うと、今でもゾツとする。



←スロットマシンで勝負するのはいいが、セーブをしてからチャレンジしよう。所持金の確認に利用するという手もある。



### 入手アイテムリスト

|        |    |      |
|--------|----|------|
| 暗号紙片 2 | —  | 古道具屋 |
| ナイフ    | —  | 古道具屋 |
| ニンニク   | ×1 | 古道具屋 |



スロットマシンドラム表



↑これがドラムの配列だ。ボタンを押してから止まるまでに多少の滑りがある。

## ハンターの小屋地下

ここでチケットの秘密が明かされる

**乗**組員に志願するののかという海賊たちの問いに「No」と答えてみたのは子供じみた気まぐれからだった。すると意外な答えが返ってきた。「なあんだ、臨時雇いか。それなら小屋の地下へ行ってくれ」

小屋の地下!? この前は小屋の様子を探るところじゃなかったけれど、あそこに地下室があるのか。だけど、あの男は僕の事を覚えているに違いない。ええい、ぐずぐず考えても仕方がない。僕は小屋のノブを回した。ハンターだって気軽に小屋を訪ねておいでと言っていたじゃないか。

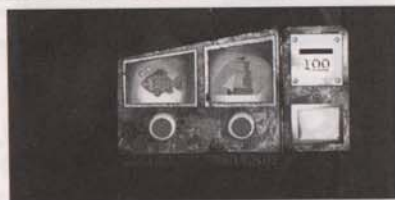


↑ライティングビューローの中には無線機があって、スイッチをつけてスプレッドダイヤルをいじれば従業員たちの交信を聞くことができる。せっかちにダイヤルをいじってしまうと聞き逃す情報が出るので注意!





↑床に散らばるチケットを拾うと、インテリが出現する。本物のチケットを持っていると言うが……。



↑隠し扉の奥のチケットマシン。もっとも宝島のチケットはなくなればハンターから貰えるのだ。

**幸** い室内には誰もいなかった。この機会を逃す手はないので、僕は小屋の中を探ってみた。ライティングビューローの中に無線機があるぞ。「…その後、あの件はどうなっているのだ！ 不思議の国のチケットは渡したんだろうな？ あの少女は私の計画には必要不可欠の人物なのだ」

スイッチを入れたらこんな交信が飛び込んできた、聞き覚えのない声だ。明らかにこの機械は遊園地の業務連絡に使われているらしいけれど、僕以外にもこの遊園地に来ている人がいるんだろうか？ 不思議の国のチケット、少女？ そういえば、ここへ来てから他の客は一人も見ることがないんだ。

問題の地下へは、小屋の奥にある扉から降りることができたのだけれど、そこは床一面に遊園地のチケットが散乱している殺風景な所だった。ここで僕は『インテリ』と呼ばれている奇妙な男に出会った！ 彼から聞いた話はまったく信じられないような内容だった。なんと、この遊園地ではチケットを作る方法が失われてしまったらしい。アトラクションへ入るためには模様の正しい組み合わせを自分で発見しなければいけないというのだ。その試行錯誤の結果が、床中に散らばっているチケットだったのである。

これがまぎれもない本物さ！  
苦心して手に入れたんだ  
お前がその紙屑の中から  
探し出そうとしても  
それは無駄というものだ

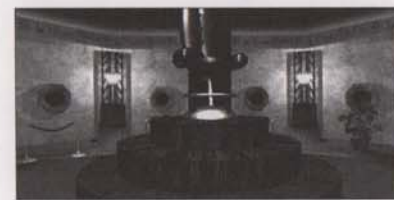


**地** 下の世界は思わぬ広さがあった。きっと、遊園地の色々な場所と通路が繋がっているのではないだろうか？ そこで発見した物の中でもっとも僕の気を引いたのは、チケット部屋の隣で見かけた巨大な装置だ。そいつはレバーを動かすと、横にあるピーカーのお化けみたいなガラス筒の液体が増えたり減ったりするのだ。僕はしばらくの間、装置のレバーを動かしてみたけれど、それ以外になんの変化も見られないので実験を諦めた。

正体不明の装置の奥にはホールのような部屋があって、中央に置いてある椅子に座ると海中の様子を眺めることができた。驚いたことに真上には海賊船らしきモノが係留されている。しかも、船は海底から真直ぐに伸びるシャフトのようなものでしっかり固定されているじゃないか!? 真っ暗で不気味な通路の先にも何かありそうだったが、試す気にはとてもなれなかった。



↑レバーを動かすことで筒の液体が上下する。実はこの装置、海面の高さを変化させるためのものだ。



↑展望室の先にエレベーターがあるが、入ることはできない。柱のテレビは宝島や管理者を映し出す。

### 潮位コントロールマシンの操作

Before



After



←波止場の海面に立っている棒は、港の潮位を示すためのものだ。地下の装置で水位を上げた後は、念のためにこれを見て確認しておこう。





## 海賊船密航

いよいよ海賊船が宝島へと出航する

**再** び波止場へ戻ったものの、僕にはなんの考えもなかった。

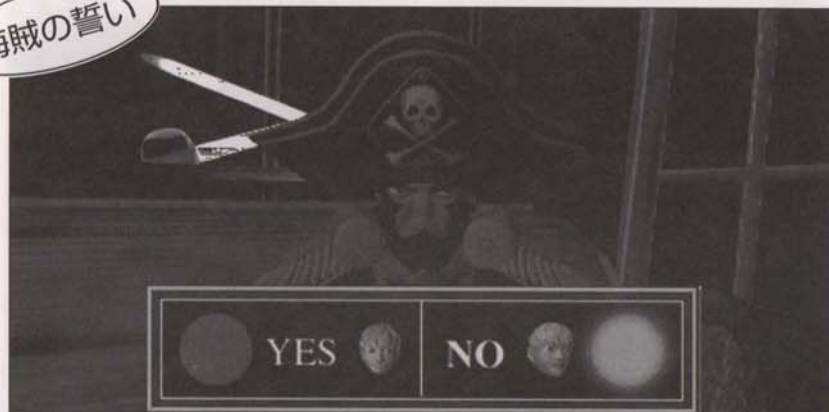
ブラブラと歩きながら、ふとタラップの下に目を留めると、中味が空っぽの樽がある。もしかして、この樽に潜り込めば、出航前の海賊船に密航できるんじゃないだろうか!?

真っ暗で狭い樽の中で我慢すること数分。やがて、海賊たちの声が聞こえてきて、樽がガタゴト持ち上げられた。成功だ! 次の瞬間、僕は海賊船ハボック号の上甲板に立っていた。



↑ 鐘が鳴る前に中央の樽に潜り込もう。辺りがすっかり静かになるまでは、真っ暗な樽の中で我慢だ。

海賊の誓い

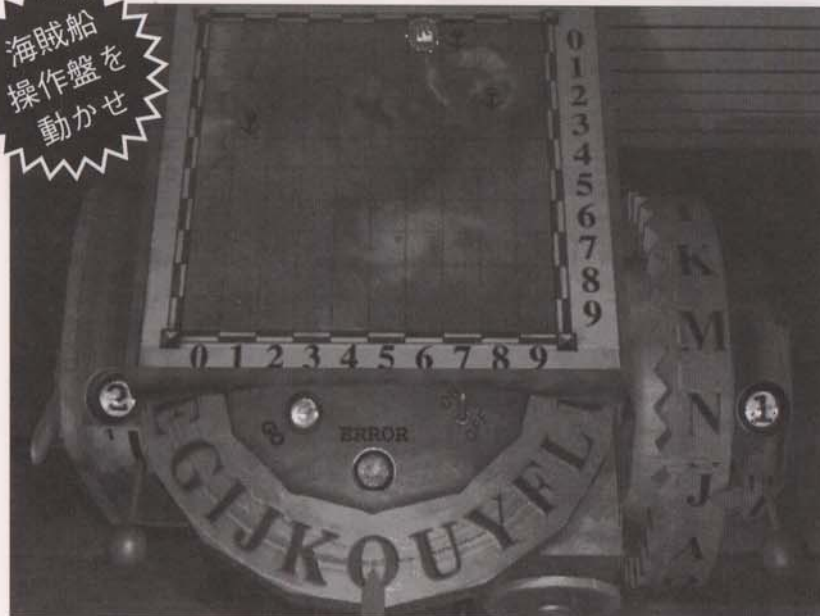


↑ 「本当の海賊になりたいのか?」というジャックの問いには真面目に答えよう。不真面目な対応をすると叩き出されてしまう。誓いに同意したら、あなたも立派な海賊の一員。自由に船内を歩けるようになる。



↑ 行かなくても問題ないが、サルガッソや嵐も体験しておこう。意外な情報が手に入ることも……。

海賊船  
操作盤を  
動かせ



### 【海賊船操作盤入力早見表】

|              |         |
|--------------|---------|
| 波止場          | O1 : L2 |
| サルガッソ        | R1 : L1 |
| ハリケーン        | R1 : G1 |
| 宝島 (アトラクション) | E1 : L2 |
| 宝島 (入江)      | O2 : J1 |

↑ 座標が陸地の上でもエラーとなる。宝島の入江は錨のマークが陸に描かれているので間違いやすい。

→ 操作盤を適当に動かしても、まず、目的地には着かない。従業員控室のロッカーと古道具屋で見つけた紙片が謎を解く鍵だ。ズバリ答えを書いてしまえば、操作盤の0~9までの数がロッカーの暗号紙片にあったJolly Rogerの10文字に対応している。これをダイヤルで合わせるのだが同じ文字はレバーで最初の文字が2度目に出てきた文字から区別してやらねばならない。1個しかない文字はすべて1だ。古道具屋で見つけた紙片は海賊が操作法を忘れないために記したメモなのだ!

- ① 海図
- ② エラーランプ
- ③ 決定ボタン
- ④ H軸 文字切り替えレバー
- ⑤ H軸 文字入力ダイヤル
- ⑥ V軸 文字切り替えレバー
- ⑦ V軸 文字入力ダイヤル







↑船尾のブーデッキと呼ばれる甲板では、双眼鏡を覗くことができる。無駄使いには注意しよう。

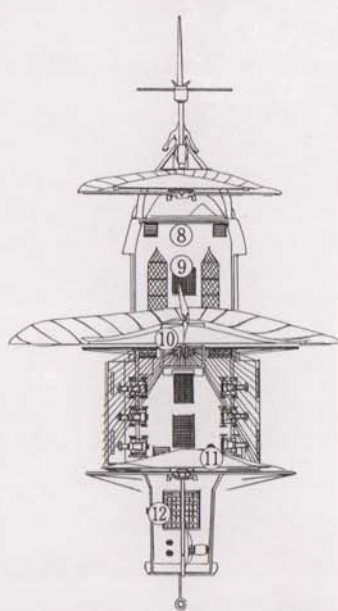
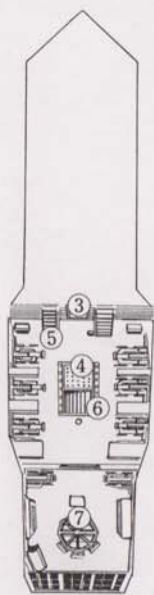
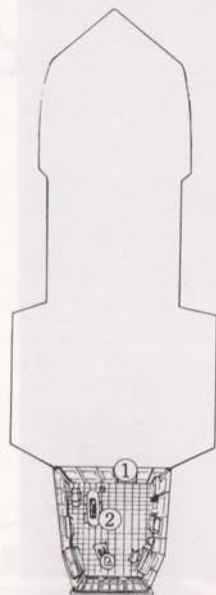


↑双眼鏡で見た宝島の入江。暗礁が島の入口を塞いでいるので、波止場へ戻って潮位を上昇させよう！

## 【ブーデッキ】

## 【クォーターデッキ】

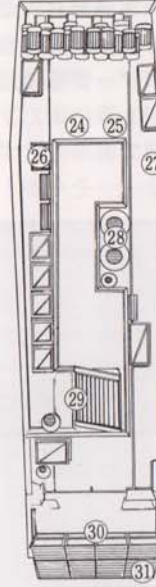
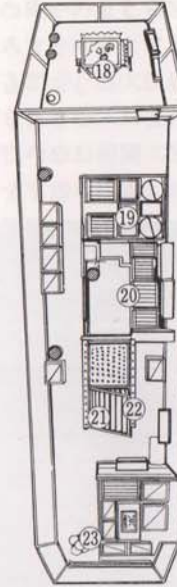
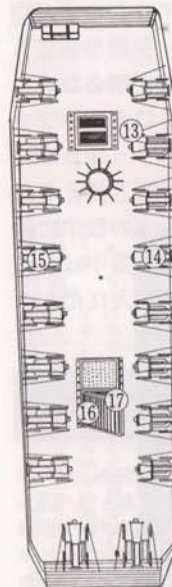
## 【上甲板】



## 【ガンデッキ】

## 【下甲板】

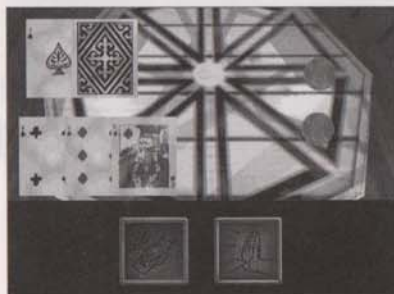
## 【最下層甲板】



- ①上甲板へ
- ②船長室
- ③操舵室
- ④客室
- ⑤階段：上甲板へ
- ⑥階段：ガンデッキへ
- ⑦士官室
- ⑧鏡
- ⑨密航用櫓
- ⑩クォーターデッキへ
- ⑪船長室へ
- ⑫望遠鏡
- ⑬砲弾置き場
- ⑭P口用大砲
- ⑮黒犬の大砲試射
- ⑯階段：ブーデッキへ
- ⑰階段：下甲板へ
- ⑱海賊船操作盤室
- ⑲火薬庫(立入り禁止)
- ⑳武器庫
- ㉑階段：ガンデッキへ
- ㉒階段：最下層甲板へ
- ㉓砲弾貯蔵庫
- ㉔樽(水)
- ㉕樽(ラム酒)
- ㉖空き瓶
- ㉗壺(チーズ)
- ㉘壺(ジャック台流)
- ㉙階段：下甲板へ
- ㉚木箱パズル
- ㉛エレベーター



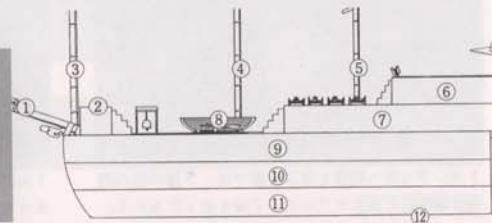
## ブラックジャックでコインを稼げ



←海が平穏ならば、士官室で海賊たちとブラックジャックを楽しむことができる。ゲームのルールは簡単で手持ちのカードの合計が21を越えない範囲で出来るだけ大きな数字を作ったプレイヤーが勝ちだ。絵札はすべて10、Aのカードは1でも11でも都合の良いように解釈できる。追加の札は何回引いてもよいのだが、21を越えればパンクして負けてしまう。左の画面を見るとプレイヤーの手札はすでに20になっている。これなら間違いなく勝てそうだ。あまり勝ちすぎると海賊が逆上して席を蹴ってしまうが、儲けはそのまま懐に入るから心配しなくてもいい。

## 【側面図】

- ①バウスプリット
- ②フォクスルデッキ
- ③フォアマスト
- ④メインマスト
- ⑤ミズンマスト
- ⑥ブーデッキ
- ⑦クォーターデッキ
- ⑧上甲板
- ⑨ガンデッキ
- ⑩下甲板
- ⑪最下層甲板
- ⑫エレベータシャフト



↓航海中にしばしば「ガンデッキに行け!」とか、「ラムを酌んでこい!」などと命令される。迷わないように各デッキの位置関係を側面図で把握しよう。船内を歩き回ることも大切な。



王室海軍  
との戦闘

↑戦闘が始まると太っちょやジャックたちが次々と降りて来る。グズグズせずにガンデッキへ急ごう。



↑ガンデッキでは海賊たちが、配置について号令を待っている。主人公の持ち場は船体中央の大砲だ。

**海** 賊船の下甲板を歩き回っていた時、僕は不思議な物を発見した。宝島や波止場が書き込まれた海図にアルファベットのダイヤルがついた複雑な機械だ。興味を引かれて適当にダイヤルを回してみたが、何度やってもエラーを知らせるブザーが鳴るばかりで、どうしても使い方が解らない。

必ず、何か法則があるはずだ。そういえば、ポケットの紙片にもアルファベットや数字が書いてあったはずだけど、関係はないだろうか？ J = 0、O 1 = 1、L 1 = 2……そうか！ あれは海図の数字を文字に置き換えるための暗号に違いない。J o l l y R o g e rの文字が0から9の数字に置き換えられるんだ。僕は勢い込んで文字盤を動かした。合わせる数字はもう決まっている。O 2・J 1、商店街のスコープで見た宝島の入江だ！

## 意地悪な甲板長の太っちょ

おいお前 ちょっとごっちに來な！  
さあて何を言いつけてやるかな……



←ハボック号の甲板長太っちょは、何かにつけてイジワルする嫌な奴だ。上甲板を歩き回っている太っちょに2度以上話しかけると、砲弾運びなどの用事を言いつけられる。気紛れで用事を言いつけているかのように見える彼だが、言われたことをほったらかしにしておくと、いざ戦闘になった時に大砲の弾がなかったり、錆びていたりしてゲームオーバーになってしまうのだ！ その時にくやしい思いをしないで済むように、命令はさっさと済ませておこう。



↑ガンデッキへ砲弾を運ぶ仕事では、下層甲板の砲弾貯蔵庫前に黒犬が立っていて弾を渡してくれる。



↑大砲の弾を磨く仕事では、磨いたばかりの砲弾を太っちょが試し撃ちに使ってしまうこともある。



↑王室海軍の戦列艦が近づいてくるのが見える。ここが正念場だ！ 倒せば宝島への道が開けるぞ！



↑かたくなに甲板に出ようとしたり、太っちょに言われた仕事をサボっていると、こんな結果に……。

**王** 室海軍の軍艦に発見されたのは操作盤を動かしてすぐのことだった。スコープで見た戦いのことを忘れるなんて僕は馬鹿だ！ あんな大きな船に勝てるのだろうか？ だけど、宝を手に入れるにはやるしかない！  
今になって思うことだが、黒犬に砲弾の種類を習っていて幸運だった。そうでなかったら適切な弾を選ぶことができず、海の藻くずとなっていたかも知れない。そう、僕たちのハボック号はなんとか戦いに勝利したのである。

→太っちょの号令を聞いたらすぐ砲弾を発射しよう。「甲板を狙え」には右のどの弾、「リギン」には真ん中の鎖弾、そして号令が「船体を」ならば左の通常弾を選択する。間違った弾ではダメージを与えられない。3発命中させると王室海軍の船を撃沈することができる。外すと攻撃を受けるから気を抜かずに。



## 入手アイテムリスト

チーズ

×1

最下層甲板





# 宝島

島では死のワナが一行を待ち受ける



でかしたぞ坊主!!

ハ ボック号は満ち潮を利用して、入江の暗礁を無事通過した。地下の装置で潮位を変えておいたのは正解だった。そうでなければ、波止場へ引き返すことになっていたろう。

ジャックの喜び様はたいへんなものだった。長い間、宝を探していたんだから無理もない。

だけど、甲板で出発する僕たちを見送った太っちょの態度には、何かひっかかるものがあった。僕は海賊船に密航した時に、樽の中で太っちょの密談を聞いてしまったのだ。確か……。

「宝さえ見つけちゃあ、奴は用なしだ……」とか言っていたじゃないか!

だが、宝島に上陸してしまうと、そんな不安など飛んでいってしまった。なにせ島中にジャングルが、びっしりと生い茂っていて、たちまち道に迷ってしまったのだから。僕があつた時にコンパスを持っていることを、思い出さなければ、きっとグルグルといつまでも同じ所を歩いていたに違いない。だが、その後は嘘のようにあっさりとジャングルから抜けることができた。



↑いよいよボートで宝島へ上陸。いつもジャックに反抗的な太っちょが何故かにこやかなのが不吉だ。



↑砂浜に上陸すると、ジャックはどんどんジャングルへ入ってしまう。場所をしっかりとチェックせよ。

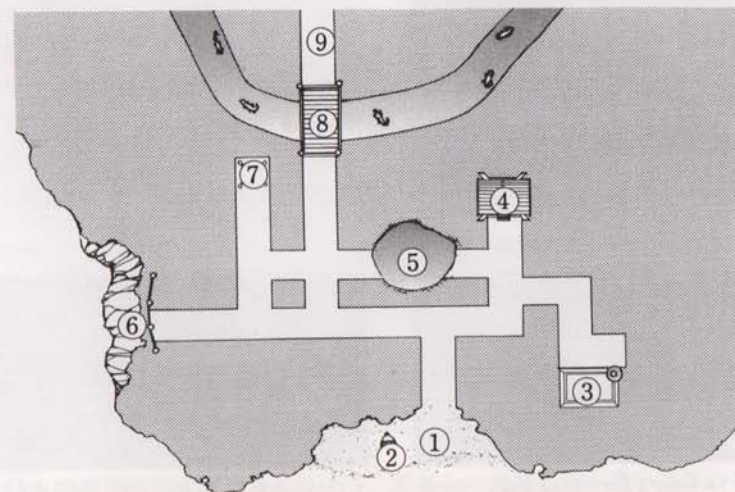


↑宝島上陸時のポケット。コンパスを選択しよう。



↑コンパスがなければ、波止場に戻るしかないぞ!

ジャングルでは  
コンパスを使え



- |             |            |            |
|-------------|------------|------------|
| ① 浜辺: 上陸地点  | ④ 置き去り人の小屋 | ⑦ 骸骨の山     |
| ② ボート: 商店街へ | ⑤ 底無し沼     | ⑧ 跳ね橋      |
| ③ スペイン人の岩   | ⑥ 断崖       | ⑨ ワニのトラップへ |



↑コンパスを使うようアドバイスするジャック。ないとジャングル内をランダムに歩き回ってしまう。



島のジャングルでは同じような景色が続く、断崖などへ出たときにしっかり位置を確認しておこう。



**目** の前が突然開けると、そこに苔むした砦が出現した。なんでもずっと昔にスペイン人が作ったのだとジャックは言うけれど、こいつはまるで遺跡のようだ。僕たちは一旦、塔の頂上へ登って島の様子を確認しようということになった。なるほど、上から見れば全てがハッキリするはずだ。

宝の地図が完成!!



塔の足場はだいぶ怪しくなっていたので、体重の軽い僕が代表となって地図を作ってくることになった。

途中で何ヵ所か階段が崩れていたものの、簡単に屋上へ到着できた。

思った通りだ。ここからは島のほとんどが手に取るようじゃないか。月明かりに照らされて、小屋や跳ね橋などが眼下にハッキリ浮き上がっている。僕はポケットから地図を取り出すと、ジャックから渡された木炭で地図に印を付けていった。



↑ジャングルを抜けるとスペイン人が建てた砦の前に出る。この塔の上に登って地図を完成させよう。



↑スペイン砦の上へ着いたらポケットから地図を取り出そう。これで完全な地図が完成するはずだ。

底無し沼に  
気をつけろ!!



←こうなつてからではもう遅い。底無し沼はマップで確認してぐるりと迂回するようにしよう。沼にはまると助からないので心配な人はスペイン砦でセーブを。



↑スペイン砦へ登って地図を完成させないと置き去り人の小屋を見つけることはできない。注意せよ。



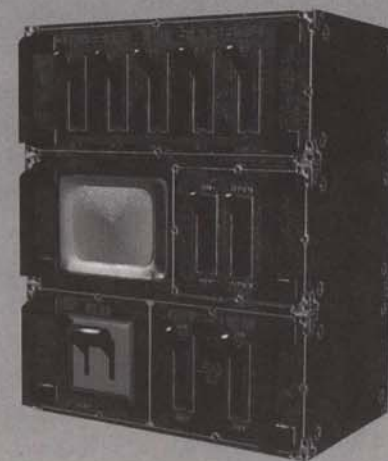
↑部屋の隅に置かれていたこの装置は、宝島の仕掛けをコントロールするためのもの。調べてみよう。

## アトラクション・コントロールマシン

→置き去り人にあるコントロールマシンは宝島の仕掛けをオン・オフするためのものだ。

上のラックでは、アトラクションのボートから目にした、海賊の人形や骸骨を動かす仕掛け。この中に混じっている「ワニ」のスイッチで橋の向こうにあるワナを解除できる。

真ん中のラックは跳ね橋を上げ下げするためのもの。これ操作しないと川の向こうにある宝の埋蔵地点へは行けない。現在の橋の状態が左にあるモニターでチェックできるから、まずモニターの電源を入れてみよう。



**塔** で地図に印を付けたおかげで、恐ろしい底無し沼へ迷いこんでしまうこともなく、簡単に置き去り人の小屋を発見できた。小屋は熱帯によくある高床式の奴だ。僕はジャックたちを下に残して梯子を登っていった。

部屋は殺風景で人が住んでいる気配など微塵もなかった。それもその筈、小屋から身を乗り出していた置き去り人は、ベニア板で作られた人形だ。

おっと！ 壁ぎわにラックのようなものがあるぞ。『海賊』とか『ワニ』と書かれたラベルが貼られている。どうやらこいつはアトラクションをコントロールするための機械らしいな……。モニターの電源をつけてみると、ジャングルで見かけた跳ね橋が映し出された。そうか、ここから橋の開閉を操作できるんだ。



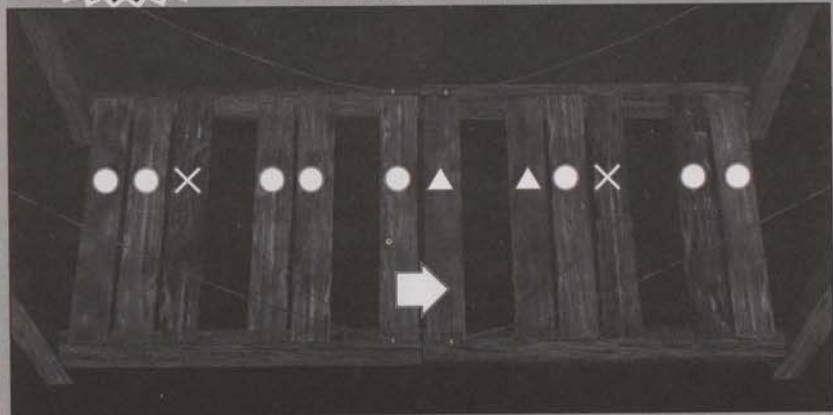
↑跳ね橋は、置き去り人の小屋にある装置で降ろすことができる。ここを渡れば、宝まであと一歩だ！



跳ね橋を渡れ!!

↓×マークの床板は腐っている。踏むと落下してしまうから注意。△マークの床板は乗ると滑って一歩先へ進んでしまう。下図を参考に、良く考えてから前進しよう。

○ = 安全な床板  
X = 腐った床板  
△ = 滑る床板



**よ** うやく跳ね橋を降ろすことに成功した僕たちの前に、新たな難関が待ち受けていた。この橋の床板は、島の湿気のせいだろうか、すっかり痛んでしまっていたのだ。おまけに川には本物のワニがうようよしている！腐った板を踏み抜いた海賊は、アッという間にパクリ食われてしまった。

しかし、宝を目前にしてジャック船長の決意は、あくまで固かった。「ここまで来て引き返してたまるかよ。しっかりと俺たちの渡るのを見ておくんだぞ。そうすりゃあ、どこがヤバイか解るからな！」

持ち前の強運が味方したのか、船長はアッと言う間に橋を渡り切った。ジャックの後に続いた海賊も無事だ！ さて、いよいよ僕の番だ。ジャックたちが橋を渡る様子を見ていたものの、これほど胆を冷やす経験をしたことがない。遠目には判らなかったけれど、板の上には苔まで生えていてヌルヌル滑るのだ。向こう岸に渡った僕たちは、心底、お互いの無事を喜びあった。



↑ジャックたちがお手本を見せてくれる。どの板が安全なのか、目を皿のようにしてチェックしよう。



↑跳ね橋の床板は腐っていて、ひとつ間違えば命を落とすこともある。念のためにセーブしておこう。

OFF



↑置き去り人の小屋にあった「ワニ」のスイッチでベルトコンベアーを停止させておけば、ワナを安全に通過することができる。何もわざわざ危険を犯すことはないのだから、こちらの方をお勧めしたい。

ON



↑次々に現われるワニに触れば一瞬で命を落としてしまう。目の前に尻尾が見えるぐらいのタイミングでベルトをクリックしよう。当たり判定は非常にシビアだから絶対にセーブしておいたほうがいい。

**宝** の埋められている場所へ着いたのは橋を渡ってしばらく歩いた後のことだった。ようやくここまで来たんだ！ しかし、僕たちに喜びにひたっている時間はなかった。銃声とともにジャックの手下がバツリ倒れると、暗がりの奥から、あの太っちょがピストルを手に現われたのだ！「ご苦労だったなあ。あんたの役目はもうおしまいだぜジャック船長……。いいや、元船長かな。これからは、この太っちょ様がハボック号の新しい船長になるんだ」

ついに、反乱が発生してしまったのだ！

ふうむ この辺りのはずなんだが……



↑せっかくの宝を目の前にして、太っちょの反乱によって捕えられてしまう。縛られている間、プレイヤーにはすることがないが、ジャックとの間で交される会話は重要だ。しっかり書き留めておくようにしよう。





# 反 乱

ついにハボック号に反乱が発生する

**僕** がロープで縛られた身体をより船縁を見ると、宝を乗せたボートが接触するところだった。あれが遊園地の宝物なんだろうか？ ウィンチで引き上げられているのはどう見ても棺桶じゃないか！

どうやら、太っちょは管理者という人物に命令されていたようだ。

ジャックがその時、小声で教えてくれたところによれば、この遊園地は博士と呼ばれている人物によって創り出され、管理者によって運営されているのだそうだ。しかし、なぜ管理者はあんな不気味な物を欲しがっているのだろう？

操舵長のヴァルドがやってきて僕たちのロープを切ってくれなかったら、おそらく、今の僕は存在しなかっただろう。またしてもきわどいところで危機を逃れることができたのである。僕たち3人は取り敢えず、ハボック号の船底へ向かって、地下の機械室へ降りる秘密の通路を探すことになった。



↑遊園地に隠された宝というのは、恐ろしい力を持ったドラキュラ伯爵の棺桶のことだった！ 単純なジャック船長は、最初から利用されていたのだ！



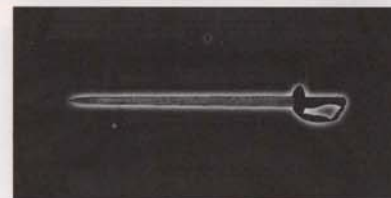
↑上甲板で主人公とジャックはぐるぐる巻きにされてしまう。手も足も出ないとはまさにこのことだ！



↑絶対絶命の危機をヴァルドが助けてくれた。太っちょに見つかってしまうので甲板からは逃げられない。船底に秘密の通路があるらしいのだが……。



↑海賊船の中を太っちょの手下がうろついている。だが、こちらから話しかけなければ、気付かれることはない。まずは武器庫へ向かうことにしよう。



↑武器庫にあるカトラスとレイピアは、重すぎてどちらか1つしか選ぶことができない。カトラスは攻撃力が高いもののレイピアに比べ命中率が低い。

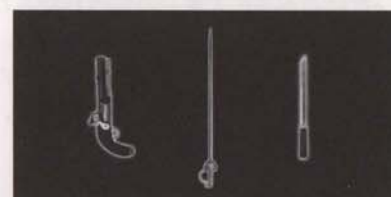
**ジ**

ジャックに手渡された武器庫の鍵を握りしめて、僕は船の下甲板へ向かった。小さくて身軽な僕が、武器を調達することになったのである。

ところが、ピストルとレイピアを手にして通路に出た途端、見張りの海賊に見つかってしまった。とても逃げおおせられる距離ではない！ やむを得ず、僕はレイピアを抜きはなった。本当のところ、ピストルを使いたかったけれど、すぐ傍に火薬庫があるから諦めるしかない。もちろん、相手も素早く剣を構えると討ちかかってきた。力の劣る僕は、ほとんど防戦一方だ。何度かは切っ先を身体に

受けたが、幸いやすただけだ。やがて疲れてきた敵に、僕の攻撃が命中してあっけなく勝負はついた。

→必ずレイピアか、カトラスを選ぼう。ナイフでは短し、ピストルは火薬庫に引火してしまう。



↑相手が繰り出してくる剣先をかわしつつ、タイミングを見計らって突きを入れよう。何度か命中すれば倒すことができる。この海賊は主人公が女の子だと見逃してくれる。女の子でゲームをする方が有利なのだ！



ここに注意!



↑迂闊にガンデッキへ上がろうとすると、太っちょに捕まって、撃ち殺されてしまう。武器を手に入れたらさっさとジャックの待つ最下層甲板へ急ごう。



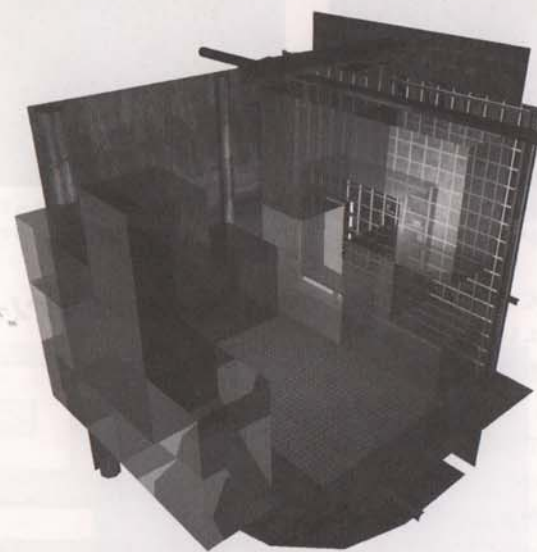
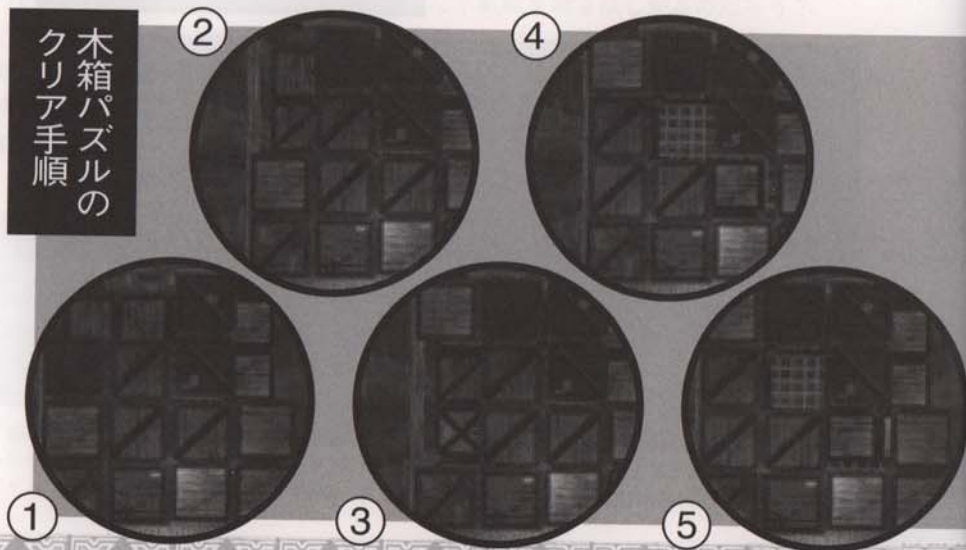
↑下端との戦闘でピストルを使うと、火薬庫に引火して、ハボック号は木っ端微塵になってしまう! 一度は相手の海賊から警告されるから注意したい。

**最** 下層甲板のどこかに地下へ降りる通路が隠されているはずだ。いつまでも隠れている訳にはいかないの、僕たちは3人で船内を調べることにした。船尾の木箱が簡単に動かせることが解るのまでに時間はかからなかった。こいつは寄せ木パズルのようになっているのだ!



↑用事が済んだら壺の中のジャックたちと合流しよう。木箱パズルを解いて海賊船から脱出するのだ。

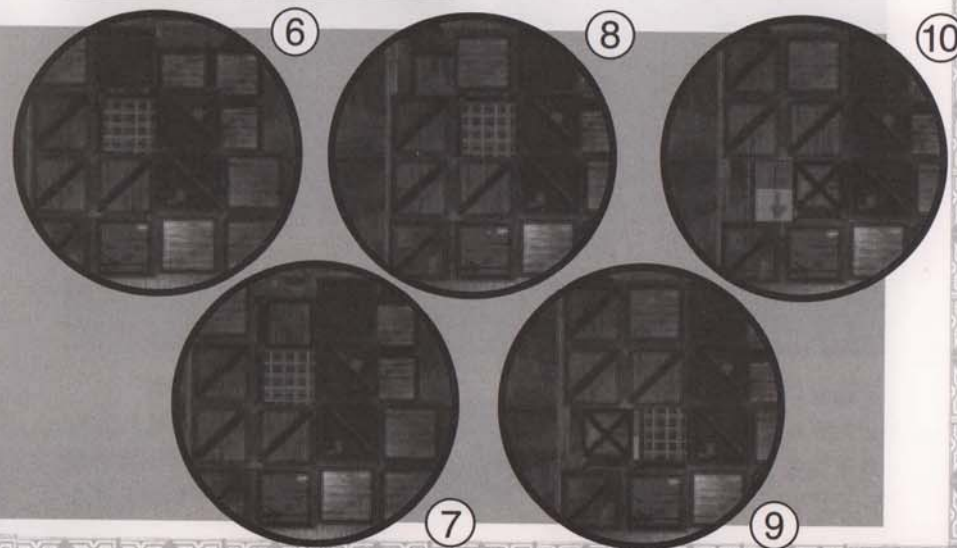
だけど本当に大変なのはそれからだった。パズルは2重構造になっているうえに、思ったように動かないのだ。木箱の一部に奥行があるに違いない。散々に試行錯誤してパズルを解いた時には、時間をだいぶ浪費していた。太っちょの手下がやってくる寸前で、僕たちはエレベーターの扉を閉めた。

木箱パズルの  
クリア手順

図解で見る木箱パズルの仕組み



↑木箱は2重構造だ。後列の木箱は一部しか見えていなくても、ドラッグして動かすことができる。しかし、手前の木箱にある突起が、パズルを難しくしている。後列の木箱はこれに引っかかって動かせないことがあるのだ。うまく行かない時には、木箱の部屋から外へ出れば初期配置にもどってくれる。時間の制限はないので、腰を据えてトライしよう。







↑エレベータで地下へ降りれば安心だ。このエレベータは一方通行なので船へ戻ることはできない。

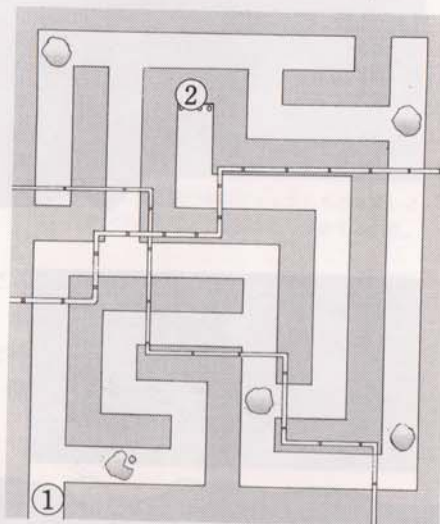


↑この先にある真っ暗な通路へ入って行こう。視界はほとんど利かないが危険はないので安心しよう。

◀ やしがる太っちょを尻目に、僕たちはエレベータで海賊船を脱出した。予想通り、着いた先は展望室の近くだ。ところで僕がこの前にここへやって来たのは、ハンターの小屋からだったのを覚えているだろうか？ しかし、この波止場へ出るルートは太っちょに捕まってしまうことが明らかなので問題外だ。

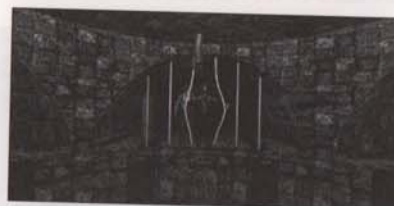
僕たちは仕方がなく、唯一残された真っ暗な通路を選択した。何度も壁に頭をしたたかにぶつけたが、殺されるよりはよっぽどマシだ。

### 【地下道のダークゾーン】



①ダークゾーン入口

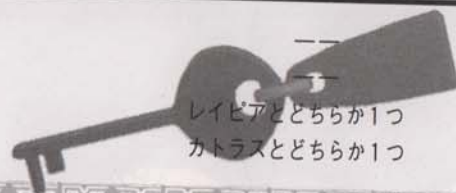
②鉄柵：地下水道へ



↑ジャックは柵を簡単に曲げてしまう。これで今まで行けなかった地下水道へ降りられるようになる。

### 入手アイテムリスト

武器庫の鍵  
ピストル  
カトラス  
レイピア



レイピアとどちらか1つ  
カトラスとどちらか1つ

下甲板  
下甲板武器庫  
下甲板武器庫  
下甲板武器庫

## ラビリンス 【不思議の国の迷路】



ここはアリスのワンダーランド。迷路のあちこちにルイス・キャロルが創り出した愉快的な住人が住んでいる





## 商店街 ②

不思議の国のチケットを入手しよう

**錆** びついたチケットマシンを見つけたのはジャックだった。僕たちが飛び降りた汚水溜まりには、色々なゴミが流れ着いていたのだ。だけど、せっかく不思議の国のチケットマシンを発見したのに、これじゃあとても動きそうにない……。僕の落胆を察してか、優しいヴァルドが、知り合いのインテリなら修理ができそうだから頼んでみる、と言ってくれた。

「奴は商店街に出ている屋台のカフェによく来る、後で訪ねてみな」

…そんな訳で、僕たちはここで別行動を取るようになった。少し心細いけれど、まあなんとかなるさ！ まずは、商店街でインテリを探してみるか。



↑鉄柵の下に身を潜めるジャック。一度、飛び降りてしまうと高さがあるので戻ることはできない。



↑宝島の探索は結局失敗に終わってしまった。しかし、遊園地にはまだまだ秘密が隠されているようだ。



↑汚水溜まりに不思議の国のチケットマシンが。だいぶ錆びついているがインテリなら修理できる。



↑地下水道の出口は観覧車の脇にあった。ここからジャックたちと別れ、単独行動をすることになる。



## インテリのねぐらへ



↑最初に三月兔のコーヒー屋台を訪ねた時にはインテリは来ていない。一旦、ヴァルドの古道具屋で話をしてから戻ってくればインテリに会えるはずだ。



↑インテリのねぐらは地下水道の入口から少し入った所だ。ここの扉は見逃しやすい所があるので、注意したい。屋台で会っていないと鍵が開かないぞ！

**イ**ンテリに会うまでに、僕はずいぶんあちこち歩き回らなければいけなかった。でも、待ち合わせしている訳じゃないから仕方ない。そのお陰でおもしろいこともあった。実はゲームセンターを訪ねてみたのである。思い返してみれば大胆なことをしたものだが、危害を加えられるようなことはなかった。「お前にはあ手を出すなどのお達しだ」と、太っちょは言っていたけれど、例の管理者の命令なのだろうか？ その理由が判らない。

地下水道のインテリのねぐらに行くと、チケットマシンはすっかりピカピカに磨き上げられていた。後はチケットの組み合わせを調べるだけだ！



↑すでにチケットマシンは修理されている。海賊のチケットは不思議の国の本から行けるので不要。



↑何度も訪ねるのは大変だ。チケットは2枚以上発行しておこう。



↑これが不思議の国の正しいチケットだ。不思議の国ではお金を拾えないので、誤ったチケットでお金を無駄にしないようにしよう。



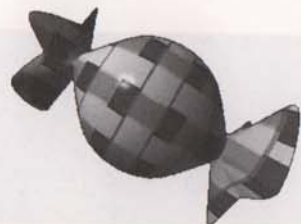


## アリスの館

無限と思える部屋にも終点がある

**行**けども、行けども同じ部屋ばかりで、際限のないように思えるアリスの館にも、実はおしまいがあってことは、もう解っていた。今まで話がややこしくなるから伏せておいたのだけれど、あの旅籠屋の本から来た時にネズミの奴に教わっていたのだ。おっと、ネズミというのはここにいるキャンディー好きの生き物のことで、僕の持っているキャンディーと引き替えに「テーブルの上の本を手にとってごらんよ！」とアドバイスしてくれたのだ。試してみれば、なるほどタイトルが違っている。つまり、僕が歩いていたのは『同じ部屋』ではなく『同じような部屋』だった訳だ。辛抱強く歩いていけば、いつか突き当たり

に到達するっていう道理なのだ。でも、あまりにも部屋がたくさんあるものだから、いいかげんに足が棒みたくなってしまう。これじゃあ、ちょっと忘れ物を取りに戻るっていう訳にはいきそうにないなと、その時の僕は思ったものだ……。



↑不思議の国へ入る前に、ハンプティ・ダンプティからキャンディーを1つは買っておく必要があるぞ。



↑もぎりの模様をよく観察すれば、不思議の国のチケットの正しい組み合わせがなんとなく解るはず。



↑館には旅籠屋の本から来ることができる。しかし、チケットがないと迷路へ入ることはできない。



「旅籠屋からやって来て、テーブルの本を手にとろうとすると、清掃しているインテリが現われる。彼の話しぶりからも、部屋がループでないことが解る筈だ。」



**で**も、不思議の国のチケットさえあれば、そんな苦労は必要なかった。なんのことはない。館の庭からバルコニーの階段を登っていけば簡単に部屋の端へ到着するのだ。もぎり所でチケットにスタンプを押して中へ入るとすぐに館の中庭だったのである！ こんなことならあのキャンディーを取っておくんだった。



小部屋の絵



机の本



↑小部屋に掛かっている兎の絵を注意深く観察しよう、実は、少しずつアニメーションしているのだ！



↑中央の部屋には旅籠屋へ移動できる『宝島』の本があるが、他の部屋にある本はまったくの偽物だ！





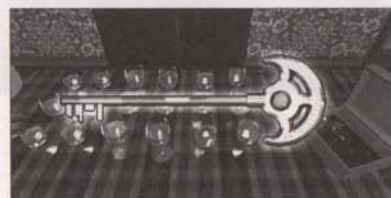
↑壁に掛かっている宝島の絵をクリックすると、海賊船が島に停泊するアニメーションが表示された。商店街のスコープと違ってこちらはカラーである。



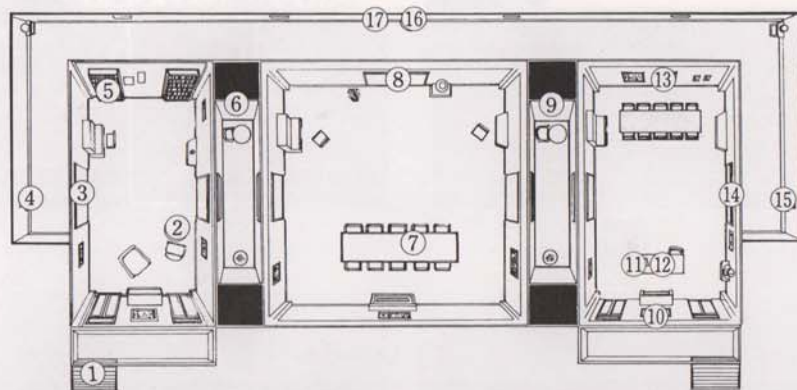
↑この風景画に触ると館の前庭へ飛ばされる。もっとも、バルコニーにある階段でも簡単に行くことができるから、わざわざ試すほどのことはない……。

**館**の端の部屋には、いくつかのクリスタルグラスが並んでいた。グラスには水が入っていて、指で触れて音を鳴らすことができるのだ。後で知ったのだが、これはグラスハーモニカという楽器だそう。

僕は楽器の横にあった木箱から、銀の鍵を手に入れた。これを使って扉を開くと、屋敷の両端を繋ぐ廊下へ出ることができた。反対側の部屋ではもっと興味深いものを発見した。本棚の裏の隠しスイッチだ！ これを押すことで、廊下にあったチェスの彫刻が怪物のレリーフに変化するのだが、僕はこれから、こんな恐ろしい怪物と対面しなくちゃいけないのだろうか？



↑グラスハーモニカの横にある木箱には銀の鍵が入っていた。これで館の廊下へ行くことができるぞ！



- ①階段：庭へ
- ②チェス盤
- ③扉：廊下へ
- ④赤の女王の彫像  
／ジャブジャブバード
- ⑤本棚／隠しスイッチ
- ⑥兎の絵

- ⑦本（宝島：旅籠屋へ）
- ⑧扉：廊下へ
- ⑨兎の絵
- ⑩庭の絵：庭へ
- ⑪小箱：銀の鍵
- ⑫グラスハーモニカ
- ⑬宝島の絵

- ⑭扉：廊下へ
- ⑮白のボーンの彫像  
／ブージャム
- ⑯白の女王の彫像  
／バンダースナッチ
- ⑰城した白のボーンの彫像  
／ジャバウォッキ



↑チェス盤と迷路の先にある巨大なチェス盤は繋がっている。こちらの駒を動かせば、もう一方の駒も連動して動くのだ。今は適当に動かしておこう。



↑本棚を調べていくとカーソルの形が変わる場所がある。実は回転式の隠し本棚になっているのだ。スイッチを押せば廊下の彫刻がレリーフに変化する。



↑廊下にはチェスの駒をかたどった彫刻が並んでいる。これ自体はただの飾りだが、本棚の裏のスイッチを押せば一転して怪物のレリーフへと変化する。



↑中央レリーフにいるネズミはキャンディーと引き替えにジャバウォッキを倒す重要なヒントをくれる。キャンディーをケチらずに話を聞いておこう。



↑ジャブジャブバードの特徴は、黒板を引っ掻くような泣き声で、その声を聞いたものは例外なく縮みあがってしまう。気性はひどく荒っぽく、危険な怪物だ。



↑ジャバウォッキは恐ろしい爪で獲物を引き裂く、不思議の国のエネルギーの運び手。ボーバルブレードと呼ばれる秘剣だけが、この竜を殺すことができる。



↑このバンダースナッチは、物影に姿をじっと隠して犠牲者がやってくるのを待ち構える猟犬だ。素早い動作で襲いかかってたちまち相手を食い殺してしまう！



↑ブージャムはもっとも危険な生き物の1つだ。この4体の怪物はチェス盤の地下に別個の巣を作っているが、ジャバウォッキ以外は倒せないで注意せよ！



## 迷 路

不思議の国の住人と会話をしよう

**車** 窓の景色に見入る暇もなく、僕を乗せた馬車はアッという間に終点へ到着した。そこは生け垣で作られた迷路の入口だった……。

どうやらここを試すしかなさそうだ。方向音痴の僕は暗い気分です迷路の中へ足を踏み出した。すると、どうだろう！ たちまち背後に壁が現われて、僕の退路は断たれてしまった。ふん、こっちは端からこんな所で引き返すつもりなんかないんだ！ 僕はズンズンと迷路へ踏み込んで行った。



↑チケットがなければ迷路へ行く乗り合い馬車には乗れない。したがって旅籠屋の本から来ても駄目！

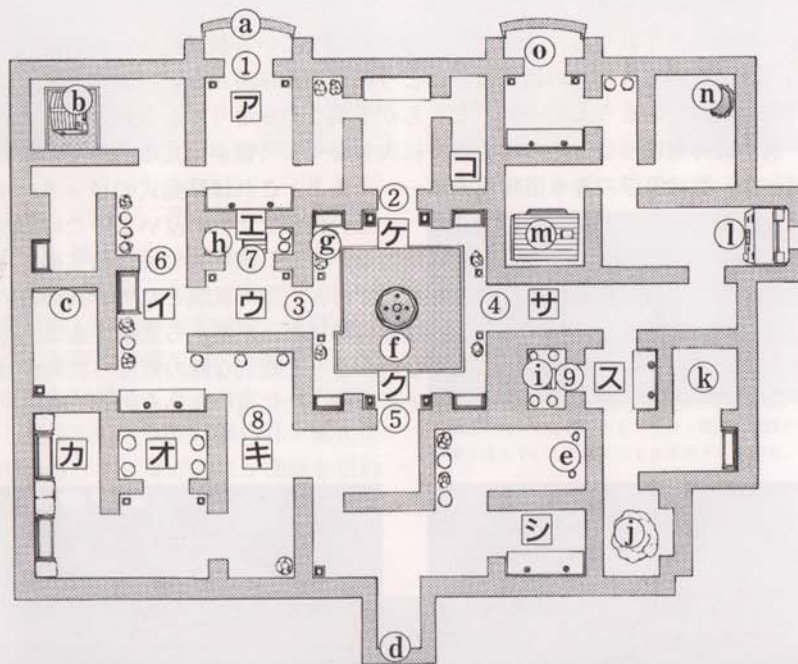


↑この乗り合い馬車に一度乗ると、不思議の国のチケットはなくなってしまう。だが、迷路には一方通行などが仕掛けられているので、一度で周りきるのは困難だ。手間を省くためチケットを2枚用意しておこう。

## 不思議の国の迷路

不思議の国の迷路には通行を妨害する壁がいくつも存在しているから、計画的に歩くことが重要になってくる。この壁は地面に隠されたスイッチを押すことで、せり上がったり、引込んだりするのだ。面倒なことに、スイッチの中には押す度に、壁を出

現させたり、引っ込めたりする物も存在している。もっとも肝心な所は、噴水からティーパーティーの方角へ出てしまおうと外へ出てやり直さないとダメだということだ。もぎりの外へ出なければチケットは有効だが、面倒なことにかわりない、注意しよう。



- |                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>① 迷路入口：庭から</li> <li>② 公爵婦人の家</li> <li>③ ハンプティ・ダンプティ</li> <li>④ 海岸へ</li> <li>⑤ 白バラの木</li> <li>⑥ 噴水</li> <li>⑦ チェンヤ猫の木</li> <li>⑧ 地下通路へ</li> <li>⑨ 地下通路へ</li> <li>⑩ 女王の木：遊戯場へ</li> <li>⑪ 青虫</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>⑫ ティー・パーティー</li> <li>⑬ 白兎の家</li> <li>⑭ ティー&amp;ダムの水溜り</li> <li>⑮ 迷路出口：庭へ</li> <li>○ 通路を防ぐ壁(①～⑨)</li> <li>□ 壁を動かす隠しスイッチ(ア(ア～セ))</li> <li>ア ①→上昇</li> <li>イ ⑥→上昇/⑧→下降</li> <li>ウ ③→上昇</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>エ ⑦→上昇</li> <li>オ ⑦→下降</li> <li>カ ⑤→下降</li> <li>キ ⑧→上昇</li> <li>ク ②⑤→上昇/③→下降</li> <li>コ ②⑤→上昇/④→下降</li> <li>ク ②→下降・上昇</li> <li>ケ ④→上昇</li> <li>セ ⑤→上昇</li> <li>シ ⑨→上昇</li> <li>ソ ⑨→上昇</li> </ul> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



**ハ**ンプティ・ダンプティが迷路の突き当たりに座っている。

この迷路の中では、どうやらリス・キャロルの創り出したさまざまなキャラクターと出会えるらしい。

彼はうんざりするほどの自慢屋で「我輩<sup>わがはい</sup>は管理者とサシで話をしたことだってあるんだぜ！」って威張っ

ていたっけ。やれやれ、迷路に入っすぐの所にいる教訓好きの公爵夫人といい、ここの住人たちの話すことはどうにもつかみ所がない。おまけにすぐ機嫌を損ねてしまうんだから、どっちが子供なのか解りゃしないよ！

僕が偽海亀に出会ったのは、遠くに大きなチェス盤が見える海岸でのことだった。彼は海岸の海水浴用更衣車——ええと、これは移動式のロッカールームみたいなヘンテコな代物なんだ——その傍でシクシク泣いていたのだ。

もちろん、僕はそんなことで動揺はしなかった。商店街で彼にはじめて出会った時もそんな調子だったのだから。でも、一応の礼儀として、彼の身の上話は聞いてあげることにした。僕はその時ほど、平素から忍耐することを学んでいてよかったと思ったことはない。きっと短気な妹の奴だったら、地下のレバーの話聞き出すまで我慢できなかったに違いないもの。



↑通路に隠されたスイッチを踏むとご覧のような壁が。出現地点は違いもあるマップで確認せよ。



↑迷路へ入って最初に訪れることになるのは、おそらく公爵夫人の家だろう。迷路では物の大きさは一定ではない。この家も近付くとぐっと大きくなる。



↑堀の傍にいるハンプティ・ダンプティは管理者の役割について教えてくれる。もっとも、そのためには謙虚な気持ちにならないといけないのだが……。



↑家の中は料理女が鍋を投げたりして、非常に騒々しい。公爵夫人からはブージャムについて警告が与えられるのだけれど、肝心の事は教えて貰えない。



↑偽海亀の身の上話は聞いておこう。海岸の向こう岸へ行く秘密の通路があることや、通路は迷路の地下にあるレバーで浮上させられることが判明する。



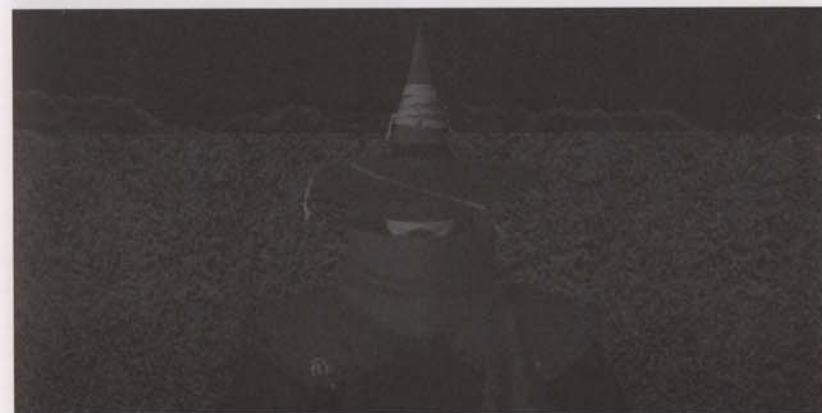
**妹**の奴が、不思議の国の女王に捕えられているだって！

迷路で出会ったハンターの話に、僕は激しい衝撃を受けた。まさか、こんな夢の世界で妹の話題を耳にするなんて思ってもいなかったのだ。

どうして、女王は僕の妹を捕えたのだろう？ 妹がなにか機嫌を損ねることでもしたんだろうか？ こいつは放っておく訳にはいかないぞ。

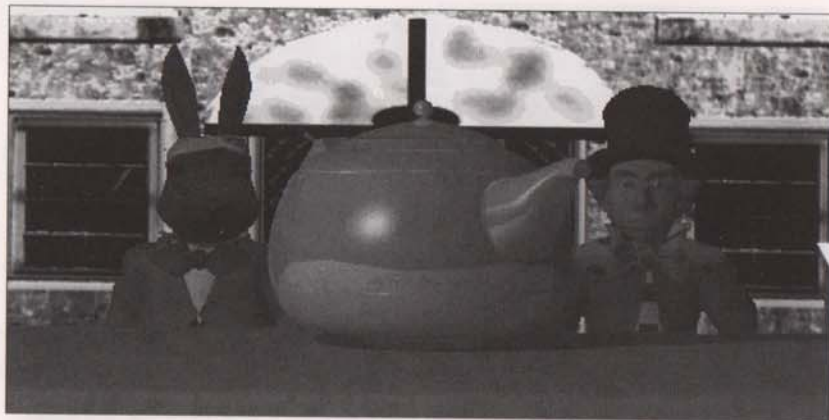


↑噴水の傍の木に現われるチェシャ猫は、迷路の先に誰が住んでいるか教えてくれる気さくな奴だ。



↑ハンターがもたらした話は、不思議の国に主人公の兄妹が捕えられているという衝撃的なものだった。ハンターはジャックに助力を得るように勧めるのだが、肝心のジャックはいったいどこにいるのだろうか？





↑遊園地の時間がちっとも進まないせいで、マッドハッターや三月兎は永遠にお茶会を続けているらしい。支離滅裂な話を我慢して聞いていると、どうもジャックがここに現われたような気配があるのだが……。

**迷** 路のそこそこで、いろいろ話を聞いたおかげで、僕の頭はからまった糸みたいに混乱してしまった。だいたい、この住人はまともな会話などしてくれないのだ！

そうだ、このあたりで少し話を整理してみよう。まず、1) 妹が不思議の国に捕まっている。2) そしてそれはハートの女王の仕業らしい。3) ハンターはジャックを探せと言っていた。4) どうやら、ジャックはお茶会に顔を出したらしい……。

その他にも、5) 秘密の通路を浮上させるレバーがあるとか、6) 遊園地では時間が経たない、7) チェス盤の下には『ブージャム』という恐ろしい怪物が住んでいる。といった話題なんかが僕の興味を引いたけれど、まだ、何かに役立つのかどうか、繋がりは見えてこない……。

ええい、こうなったら白兎の家で手に入れた招待状を使って、女王本人に直接聞いてやろうじゃないか！



↑気難し屋の青虫は取り付く島もない。だが前もってチェス盤を動かしていると説教に重要な秘密が。



↑白兎は女王の招待状を落としていく。これがあれば、ほこらの中にある遊戯場に入れるようになる。



↑ほこらに触れた途端、たちまち穴の中へ吸い込まれてしまう。中は女王の遊戯場になっているのだ。



招待状を見せてくださらんか？

**女** 王が猛烈な勢いでクラブを振り降ろすと、ハリネズミが嫌そうにフェアウェイを歩いていく。

僕と女王のゴルフゲームはそんな風にはじまった。女王が僕が勝ったら、一つ質問に答えてくれると約束してくれたのだ。もっとも、負けたら僕の首は胴体とおさらばだから、真剣にやらないといけな。

ボールが生きているハリネズミなんだから、力まかせに叩くよりも転していこう。そう考えてバターを選んだ僕の読みはうまく的中した。

↓女王の申し出を断わっても討ち首になることはないが、ジャックと会うためにもゲームをしよう。



↓討ち首の話はハッタリだ。ゲームに3度連続して負けた場合、上機嫌の女王が情報を1つくれるぞ。



「ドライバーは強く当たりすぎてハリネズミが嫌がってダブるし、アイアンは尖ったくちばしに痛がつて、転がらず歩いてしまう危険が高い。これはバットゴルフなんだから素直にバターを使っておこう。もちろんゲーじいばいまで溜めた方が、より遠くに転がってくれる。」



## 女王とのゲームに3度勝て

1



↑ 兄妹は管理者に渡してしまった、と言うのだが、何故、管理者は主人公の兄妹が必要なのだろうか？

2



↑ 指名手配のジャックは三月兔の家近くに潜伏しているようだ。ゲームが終わったら探しに行こう。

3



↑ 2つの質問の後は管理者について話してくれる。管理者の目的は博士を退けて支配者となることだ。



↑ ほこらの外にたたずんでいる公爵夫人は、管理者が女王を抱き込もうとしている事実をはのめかす。

**き** わどい勝負だったが、僕はなんとか女王を負かすことができた。その時の女王の悔しそうなことといったらなかった。この事件の黒幕が管理者と呼ばれる人物なのは、もう、疑う余地がなさそうだ。女王は、管理者が博士から遊園地を取り上げようとしている、って言っていたもの。だけど妹が事件にどう関わっているのか、まだちっとも判らない。それに宝島の棺桶——あれが宝だと言うのだろうか！——はいったい何に必要なのか？

どうも女王は都合のいいことだけ言っているような気がする。僕はもっともっと女王に質問したかったんだけど、何度目かに訪問してみると、いつの間にか遊戯大会は終わっていて、ほこらの中はもぬけの空になっていた。



↑ トランプ兵は白兔の家近くの十字路でしきりとジャックを探している。主人公も手配されているぞ！

妹

が目を覚ますと僕は煙りみたいに消えちゃうだって！

あまりにもびっくりして、僕はうっかり大きな声で叫んでしまった。

にやにや笑いを浮かべながらトゥイードルディーとトゥイードルダムが打ち明けた秘密。この遊園地も妹のしている夢の一部にすぎなくて、

あいつが目を覚ますと消えてしまうっていうのが本当だとしたら、どうしたらいいだろう？ 普段の僕なら笑い飛ばすところだけど、彼等が覗かせてくれた水溜まりには、確かに妹が眠っていたのだ……。僕が存在しないなんて話はとても受け入れる気にはなれないけれど、少なくとも、妹の存在がこの遊園地の秘密を解く鍵だってことは言えるんじゃないだろうか？

まてよ！ もしもディーとダムの話が本当だとすれば、管理者が妹をさらった理由が見えてくるぞ！

## ディー&amp;ダムの

## ガラガラ釣り



↑ なんと水溜まりからは主人公の部屋が見えるばかりか、釣り竿でガラガラを取ることもできるのだ！



↑ 釣りはわりと簡単だ。棚の中段にあるガラガラを引っかけたら、素直に上げていけば、まず大丈夫。



↑ 失敗すると再チャレンジする時に、針を替える代金としてコインを1枚要求される。慎重にいこう。



↑ 遊園地は眠っている兄妹の夢と言うディー。目覚めると何もかも消えてしまうなんて本当なのか！？





↑女王のゴルフゲームの後にティーパーティを訪ねると、ジャックが訪ねて来たことがはっきりする。



↑いきなり白兎の家を訪ねてもジャックには会えない。まずは、眠りネズミから話を聞いてみよう。

**よ**うやく、白兎の家で大きくなって天井につかえているジャックを見つけることができた。

後でジャックが話したところによれば、お酒と間違えてヘンな薬を飲んでしまったらしい。もし本当に眠りネズミが言っていたラム酒の井戸が存在するなら、ジャックはそこに落ち込んで溺れてしまうだろうな。

「ま、兄弟ってのは大事にしねえといけねえよ。お前にはいろいろ迷惑もかけたし力になろうじゃねえか。」

「だが、手順をあせっちゃいけねえぜ、どこに捕まっているのか、まずはそいつを調べなくっちゃな」

そんな訳で、ジャックは僕の力になってくれることになったけれど、たしかに居場所が解らなきゃどうしようもない……。そんなことを考えつつ白兎の家から出た途端、僕たちはトランプ兵に捕まってしまった。



↑白兎の家につかえているジャックを発見。お酒と間違えて大きくなる薬を飲んでしまったのだ！



↑ようやくジャックと合流できた。さあ、兄妹を救い出すために、ポーバルブレード取りに行こう！

**よう！ 縁があるな!!**



↑ジャックは迷惑の詫びに、と快く救出を引き受けてくれる。だが、兄妹の居場所がはっきりしない。



↑ジャックはわざとトランプ兵に捕まり、女王から兄妹を取り替えず魂胆だが、うまくいくだろうか？



**コ**ルクでほこの穴を塞ぐと、ようやく僕たちは息をついた。チェシャ猫が助けてくれなかったら、実際、吊し首にされていたことだろう。「特赦状を見せれば大人しくなると踏んでいたが、見当違いだったぜ」

特赦状というのは、平たく言えば今までの悪さを帳消しにしてくれる許可書で、それがジャックの切り札だったのだ。だが、これはプライドの高い女王をかえって怒らせてしまった。妹探しは振り出しに戻ってしまったのだ。



↑女王の裁判所に引き出されたジャックと主人公。もちろん、判決は最初から死刑と決まっている。



↑ジャックは管理者の特赦状を盾に、自分の無罪と兄妹の返還をせまるが、頑な女王には通じない。



↑危機一髪のところを、チェシャ猫が辺りを暗くして助けてくれる。この隙に逃げ出すことにしよう。



↑まっすぐ前進すればこちらから外へ出られる。死んでしまう危険はないから、暗くても焦らないで！





## 波止場 ②

港では変り果てた海賊船を目撃する

**館**に置かれている『宝島』の本をめくると、目の前が真っ暗になり、アッという間に本に引き込まれた。僕の目的は妹の居場所についてハンターに質問することだ。

それに反乱の後、港がどうなっているのかにも興味があった。太っちょが船長をやっているのだろうか？

旅籠屋では気の良いバーテンが、再び僕を歓迎してくれた。彼が語ってくれたアリスとチェスの関連は、僕に怪物がいるというチェス盤について重要なヒントを与えてくれた。だが「海賊たちのショーボートがあんなことになったもんで、商売はあがったりさ」というのはどういうことだろう……。



↑一旦ジャックと別れて波止場のハンターの小屋を訪ねてみよう。白バラの茂みが待ち合わせ場所だ！

チェス盤の話  
聞き逃すな！

バーテンが動かす駒の動きをよく見よう。アリスを喪わすボーンが入城した場所が正しい地下への入口だ。他の入口は恐ろしいワナなのだ！



↑旅籠屋のバーテンが『鏡の国のアリス』とチェスの関係を説明してくれるので、しっかり聞こう。



↑左から4列目の奥にある女王の駒が、入城したアリス。この状態が正しい配置なので覚えておこう。

## ポーパルブレードを入手せよ！



↑波止場に停泊しているハドック号は、鎖でグルグル巻きにされている。管理者の仕業なのだろうか？



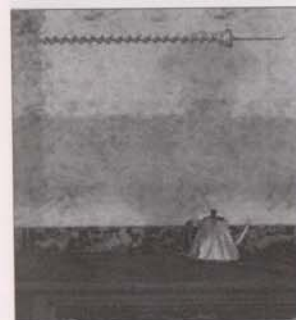
↑波止場にいる海賊もすっかり意気消沈しているようだ。危険はないので彼等の話を聞いてみよう。



↑波止場にあった処刑台には、下っ端海賊の一人が吊されている。ひどいことになったものだ……。



↑ハンターには兄妹のことだけでなく、色々な質問ができる。本当なら頻繁に訪れるのが好ましい。



**波**止場の小屋では、ハンターが相変わらずの愛想の良さを発揮して、僕の質問に答えてくれた。夢のこと、管理者、そして妹について。彼の意見によれば管理者はデューとダムが言っていた、遊園地が妹の見ていた夢の世界だ、という話に興味を持ち、妹を捕えるようにハートの女王に要請したのだろう、と言うことだった。そして、女王は条件をつり上げようとして、まだ妹を管理者に引き渡していない。とハンターは続けた。

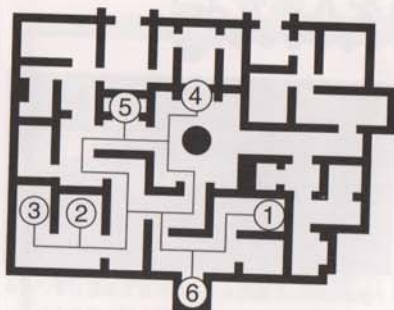
「女王が君の兄妹を捕えているとすればチェス盤の下にある部屋だな……」

ネズミ、青虫、偽海亀、そして今のハンターの話を経合すれば、妹がチェス盤の地下にいることは、もう疑いようがない！僕はハンターの許しを得て、小屋の壁に掛かっている、秘剣ポーパルブレードを手にとった。これを使って妹を救い出すのだ！



うまくいったら  
また会おう！



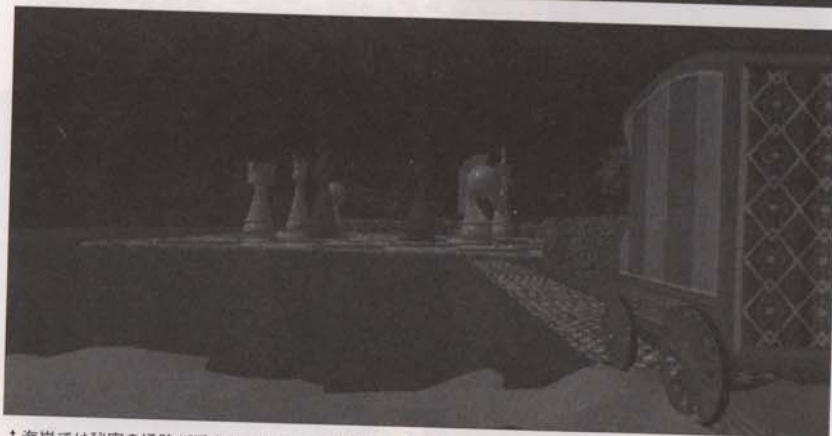


←波止場のハンターの小屋でボーバルブレードを取った後は、旅籠屋の本を使ってアリスの館へ戻ってくる。そして、屋敷のチェス盤のボーンを盤の一番奥、入城の位置へ動かそう。迷路では歩き回らず、左の図を参考に、手際良く白バラ前のジャックと合流したい。何故なら、誤って青虫の所へ行ってしまうと彼にチェス盤を元にもどされてしまうからだ。

**ポ**ーンを入城の位置へ動かした後、僕は白バラの前でジャックと合流した。これから、ジャックに秘密の通路を引き上げる手伝いをして貰わねばならない。あれは錆び付いていて僕の力ではビクともしないんだから。

僕が予想した通り、ジャックならレバーを持ち上げるのも簡単だった。これで偽海亀のいる海岸から、チェス盤の下へ移動できるはずだ、けどもし、ジャバウォッキー以外の怪物がいたら、僕たちはどうなるのだろう!?

→ジャックの力を借りて、地下のレバーを動かそう。これでチェス盤へ移動できるぞ!



↑海岸では秘密の通路が浮上している。海水浴更衣車の中へ入る前に、用意に怠りがないかチェックをしよう。ボーバルブレードは持っているか? 入口は正しいだろうか? 念のためにここでセーブしておこう。

## チェス盤の下へ

果たして兄妹の奪還は成功するか?



**海** 水浴更衣車の中へ入ろうとする僕たちを呼び止めた者があった。もちろん、あの偽海亀だ。ここは身の上話を聞いている場合じゃないとジャックは僕を急かしたけれど、何も慌てて怪物の所へ行くこともないさ。

偽海亀の話から判断が間違っていないことを確認すると、僕はチェス盤の中へ入っていった。あとはプージャムやパンダースナッチと出くわさないことを祈るだけだ! チェス盤の下には胸のむかつくような匂いが充満している。おそらく、突き当たりの扉を開けたら後戻りできないだろう……。

「心の準備はいいか?」ジャックに励まされて、僕は部屋へ踏み込んだ。



↑通路を渡る前に、偽海亀の身の上をもう一度聞けば、正しい入口が入城の位置だと確認できるのだ!



↑チェス盤のそれぞれの駒の下は、独立した小部屋になっていて、違った怪物たちが住んでいるのだ。



↑ドアを開けたら、もう引き返せない! 怪物との戦闘はアクションゲームだ。セーブしておこう。

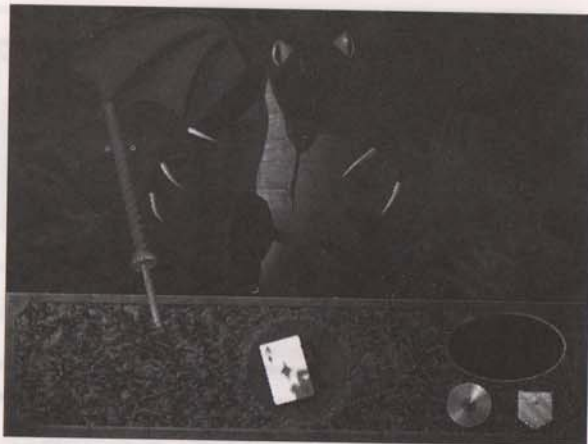


↑間違った駒へ入ると命がない。ジャバウォッキー以外の怪物にはボーバルブレードは通用しないぞ。



ボーパル  
ブレードを  
選択!

→爪での攻撃をかわしボーパルブレードで斬りつけよう。ジャバウオッキーは左右に大きく移動するので、防御が遅れないように注意したい。攻撃は相手が止まるのを待て!



**部** 屋の中はまばゆいばかりの光りで満ちていた。だが、そこにあるのはテーブルの上の小さな小瓶だけだ。妹なんてどこにも居やしない! 「ご苦労だったね」振り向くと、いつの間にかハンターが立っていた。

「その子の兄妹はとっくに女王から引き渡して貰っていたんだよ。そしてこのエネルギーさえあればドラキュラを動かすことも可能になるのだ」

→肝心の部屋には兄妹の姿はなく、不思議な光を放つ小瓶が、1つだけ置かれている。一体、どういうことだろう?



↑入口に姿を現すハンター。実はこの場所、主人公の兄妹が囚われている部屋などではなく、不思議の国のエネルギーが置いてある部屋だったのだ。ジャックと主人公は最初からハンターに騙されていたのである。



↑ハンターは素早くムチを振るって、不思議の国のエネルギーが入っている瓶を奪い去ってしまった。



↑ジャックはピストルでハンターを撃つが、的は外れて、被っている帽子を吹き飛ばしただけだった。

**あ** の棺桶の正体はドラキュラだったのだ。僕たちは管理者の思い通りに利用されていたのだ! 「さらばだ!」

素早く身を翻して逃げ去るハンターと入れ替わるように、女王のランプがドカドカと踏み込んできた。

だが、所詮はカードの悲しさ、ジャックがテーブルを蹴飛ばすと彼等はたわいもなく吹き飛んでしまう。

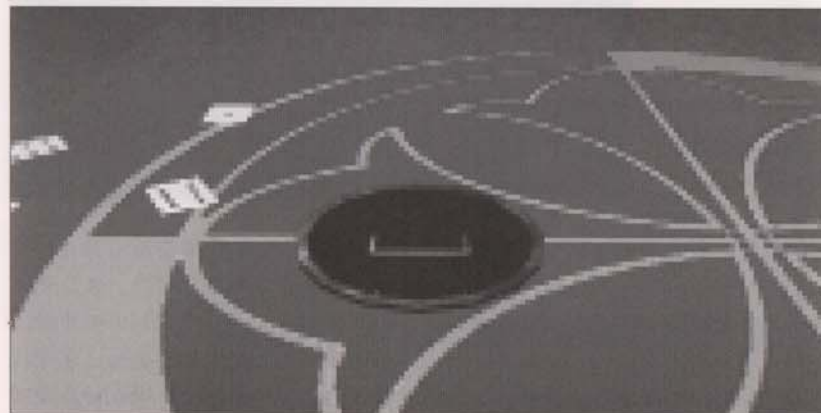
またしても、土壇場で幸運が僕とジャックに味方してくれた。テーブルの下に地下へ通じる穴があったのだ。僕たちはランプ兵を押し退けると、真っ暗な穴へ身を躍せた。



↑帽子の下に隠れたハンターの素顔は、耳が尖り、口が三日月に裂けている。これが正体だったのだ!



↑命令一下、ランプ兵が部屋に躍り込んで来る。エネルギーを盗んだ犯人にされてしまったのだ!



↑追い詰められたジャックがテーブルを蹴飛ばすと、なんとそこには地下へ降りる穴が! やむを得ず2人はこの中へ飛び降りることに……。実は、この穴は遊園地の地下にある博士の部屋まで続いているのだ。



## 制作者に聞く Victorian Park

**ディレクター：長沢孝夫**

**ビクトリアン・パークで表現したかったことはなんですか？**

今までの3D・CGを使ったアドベンチャー・ゲームは綺麗ですが、動きのない死んだ世界を冒険するものが殆どでした。そこで、キャラクターたちが生きて動き回っている世界ができないか、と思ったのです。

それと、夢の中の奇妙さを出すために『夢の中を現実と考えている住人』という重層構造を作りました。

**3Dアーティスト：福間晴耕**

**ゲーム制作で一番苦労したことは？**

ビクトリア朝の資料を集める点ですね。特に帆船は思っていた以上に見つからなくて、苦労しました。

また、子供の視点がうまく表現できなくて、何度もやり直しました。

**どんなところを見て欲しいですか？**

難しいので、なかなか最後までたどり着くのは骨だと思いますが、ど



**DREAM FACTORYとは？**

米 CyberFlix社のオーサリングツールです。奥行のある映画の舞台のようなセットファイルを作り、キャラクターを自由に配置できます。



の場面にも、見せ場をたっぷり盛り込んでいますので、ぜひ、エンディングまでプレイして欲しいですね。

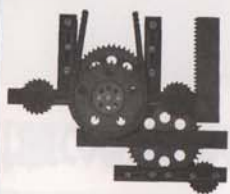
ちょっとしか出ない物も、丁寧に作り込んでいるので、細かい点まで見ていただけたら嬉しいです。

## 【血も凍るドラキュラ伯爵の恐怖の館】



**何故か休業になっているアトラクション。城門は固く閉ざされていて、何人も中に立ち入ることはできない**





# 博士

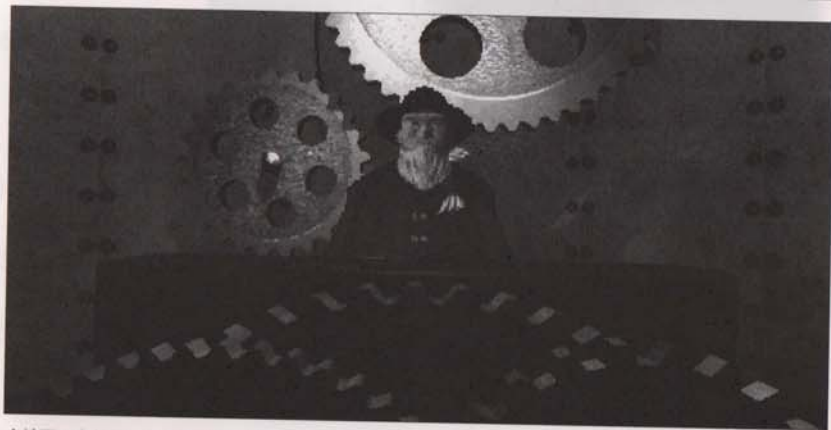
博士から全ての謎が明かされる

**穴**の下は歯車が幾つも並ぶ不思議な場所だった。今までの地下とは明らかに様子が違っている。ここは遊園地の中枢部という感じなのだ。

僕とジャックは、ここで思いがけない人物と出会った。白い髭に眼鏡を掛けた風貌は、そう、見せ物小屋に掛かっていた絵とそっくりだって、すぐ気がついた。彼が遊園地を創り出した『博士』なのだ！

博士は僕の質問に答えてくれると約束したが、そのためには、一度出直さなければならなかった。

→遺体の状態で不思議の国から脱出した2人は、遊園地の地下へ迷い込む。



↑地下の小屋にいる博士は、遊園地にある不思議なアトラクションを作り出した人物。彼からは管理者やドラキュラなどについて説明して貰えるのだが、そのためにはジャックと別れて出直さなければいけない。



↑通路途中のレバーは、ドアの先の歯車を停止させるためのもの。動かさないと地上へは出られない。



↑レバーを動かしていないと歯車に行く手を阻まれる。このドアから回転木馬に抜けることが可能だ。

**博**士は僕の疑問を全部解いてくれた。その時の話を要約するとこうだ。…ドラキュラは、驚いたことに博士が創ったものだった。だけど、あまりに恐ろしい存在になり過ぎたので、博士はドラキュラに魂を入れずに、宝島に封印していたと言う。それを僕たちが掘り出してしまったのだ！

そして、博士の説明によれば、ドラキュラに取り憑かれている限り、妹が目覚ますことはないらしい。…だからこそ管理者の奴は、永遠に遊園地を支配するための手段としてドラキュラに目をつけたのだ。不思議の国のエネルギーだって、魂のないドラキュラを動かすために必要な物だったんだ！

だけど、一連の話の中で僕にとって一番ショックだったのは、ジャック船長も博士が創り出した存在という事実だった。だからこそ、博士は僕にジャックと別れて一人で出直してくるよう勧めたのだ。

そして、僕が遊園地へ来た時にポケットの中に入っていたネジ。あれは夢の世界の時間を止めているネジだというのだ。ノ

さてどんな質問に答えようか？



ネジを巻き時計を動かせば、朝が来て僕は目を覚ますことができる。

だけど、その時にはジャック船長もヴァルドも消えてしまうだろう。この事実は僕をひどく混乱させた。



↑地上に戻ってみると、商店街には人っ子ひとりいない！ いったい遊園地に何が起ったのだろう。



↑最後のアトラクション『ドラキュラの館』へ出発する前に、古道具屋でジャックと合流しておこう。





## ドラキュラ城

吸血鬼となった住人が襲いかかる！

**無** 人となった商店街で僕はドラキュラのもぎりを探したのだけれど、見つけ出すことはできなかった。やむを得ず、残ったお金で何種類かチケットを作ってみることにした。

それにしても、遊園地の住人たちはどうしたのだろう？ これはおかしいぞ。

→ドラキュラのチケットマシンは見せ物小屋にあるので探す必要はない。

→正しいチケットさえあれば、閉ざされていたドラキュラ城の扉が開く。



↑これが正しいチケット。正しい組み合わせを探そうにもドラキュラ城のもぎり所は撤去されて、発見できない。ここはひたすら努力するしかないのだ。城の入口は一方通行なので決して一人で入らないように。



↑さすがに「血も凍るドラキュラ伯爵の恐怖の館」と言うだけあって、ここでは今までとは比べ物にならないほどの危険が待ち受けている。万が一ということもある、城へ入る前に確実にセーブをしておこう。

**ジ** ャックは古道具屋で僕を待っていた。博士のことを聞かれたらどう答えようかと気に病んでいたのだが、ジャックは何も尋ねなかった。

さて、何枚もの無駄なチケットを作った後、ようやく僕たちはドラキュラ城の門を通ることができた。無数の墓石が並ぶ坂道を登っていくと、真っ黒な城郭が威圧するようにそびえている。それにしても、なんて不気味な所だろう！ ジャックがいなかったら、とても耐えられなかったに違いない。

怪奇映画に、扉が開かなくなって退路を絶たれる場面があるけど、実際に体験してみると嫌なものだ。城の中へ足を踏み入れた途端に背後の扉が音を立てて閉まって、僕たちは閉じ込められてしまった。どうやらエントランスホール右側の、地下へ降りる階段へ進むしかなさそう。



↑エントランスの左側は柵があって入ることができない。迷いの森で鬼火を消して柵を上げるのだ。



↑地下にはドラキュラを題材にした展示物がある。ここから先は命懸けの冒険だ。気を引き締めよう。



↑一人で地下まで行くと入口で、鼠が警告してくれる。「No」を選ぶと商店街へ戻る事が可能だ。



## ドラキュラ伯爵の館・地下展示物のすべて



↑地下には壊れたもぎり所が打ち捨てられている。もちろん、チケットもぎの老婆など居はしない。



↑展示物の脇にあるパネルで説明を聞いたり、人形などを動かすことができる。一度は試してみよう。



↑これはドラキュラの棺の展示。怪物ドラキュラは故郷トランシルバニアの土から力を得ているのだ。



↑このトランシルバニアの森では、ボタンを押すと幻燈機によって燃え上がる鬼火が映し出される。



↑これはウェステンラ家の礼拝堂の展示。どうやら青いリアクションのボタンは故障しているようだ。



↑これはドラキュラを英国へ運んだデメテル号の展示。ハッチの向こうに通路が見えるようだが……。



↑礼拝堂の脇にある柵の中を見ると、恐ろしいことに、吸血鬼にされた遊園地の住人が遠くにいる。

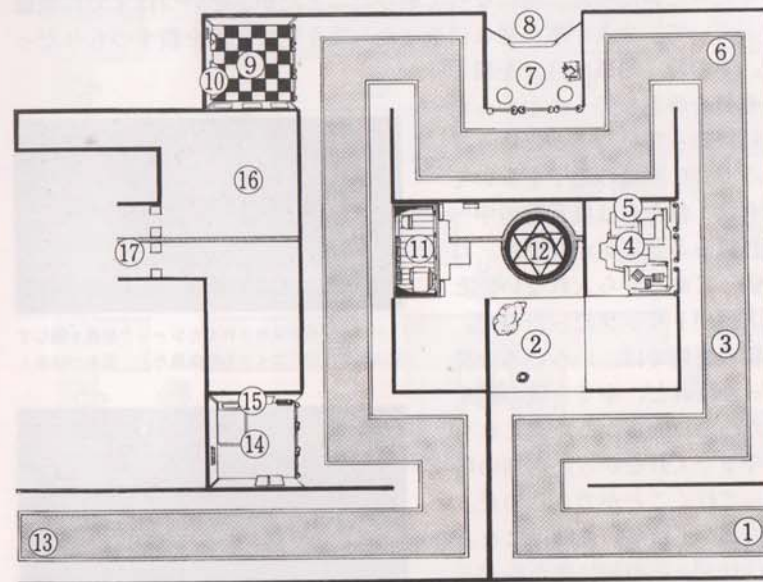


↑ここでは何故かインテリがレンフィールドの役を演じていて、中には秘密の抜け穴が隠されている。



ロープを  
越えて展示  
の裏へ

←ロープがあるので前進できないように思えるが、騙されてはいけない。乗り越えて展示物の裏へ行けるのだ。



- |              |               |
|--------------|---------------|
| ①入口：階段へ      | ⑩隠し部屋へ        |
| ②ヒース野の白い女    | ⑪デメテル号        |
| ③吸血鬼化した下っ端海賊 | ⑫水道管の26パズル    |
| ④ドラキュラの棺     | ⑬出口：商店街へ      |
| ⑤城の鍵         | ⑭レンフィールドの病室   |
| ⑥吸血鬼化した下っ端海賊 | ⑮壁の抜け穴        |
| ⑦トランシルバニアの森  | ⑯吸血鬼化した遊園地の住人 |
| ⑧迷いの森へ       | ⑰時間の聖堂        |
| ⑨ウェステンラ家の礼拝堂 |               |





↑何故かワニに食われた筈なのにどうして!? 話しているうちに表情が変わる。やはり吸血鬼なのか?

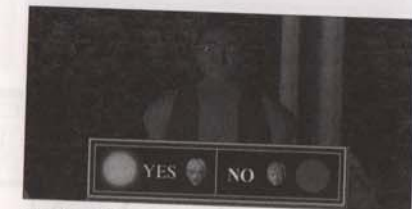


↑正体を現した下っ端海賊が主人公に襲いかかる。1人で来るとゲームオーバーになってしまうぞ。

**城**の地下では、沢山のワナが僕たちを待ち受けていた。中でも「ハボック号が沈められる」という下っ端海賊の作り話は、ジャックをひどく動揺させたみたいだった。後になって解ったことだが、そいつはすでに吸血鬼になっていて、2人が離れ離れになったら隙を見て、僕を殺すつもりだったのだ。あの時、船長が自分を殺して僕の意見を尊重してくれなかったら冒険は終わっていたことだろう。

ところで、この城の地下を歩いているうちに、僕たちは展示物の中へ入って行けることに気がついた。ロープが張ってあるから入れない、という先入観がトリックだったのだ。

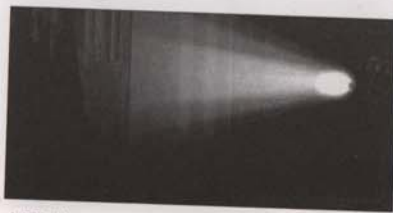
展示物の裏側では、いろいろな発見があったけれど、中でも城の鍵を発見したことは大きかった。これを使うと今まで入れなかった右側の塔へ上がって行くことができるのだ。そこでのヒントは多いに助けになったのだけれど、その前に僕たちがうっかり迷い込んでしまった森について書いておくことにしよう。



↑ハボック号が沈められるとジャック船長を騙して主人公に近づくコイツも吸血鬼だ! 気をつけろ!



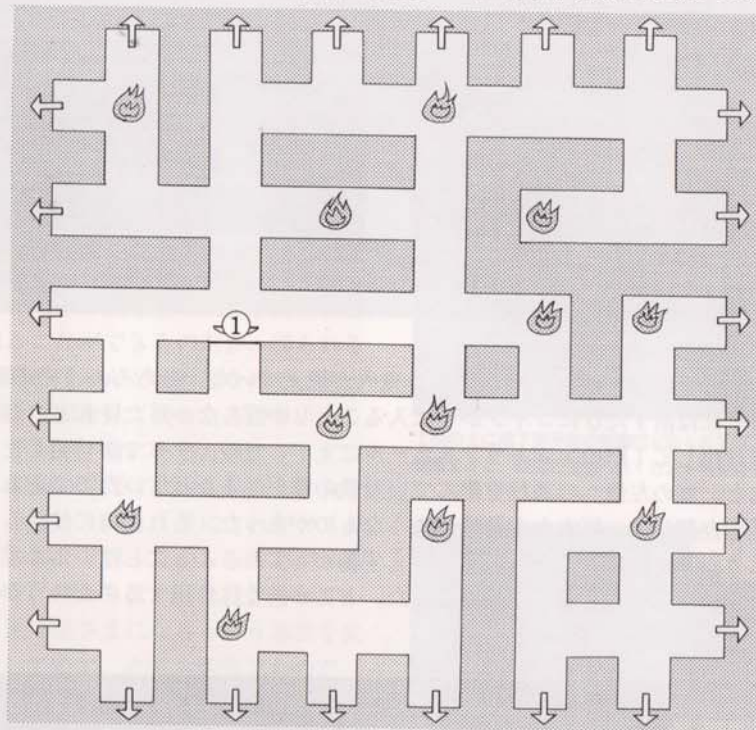
↑ドラキュラの棺の部屋の壁には鍵が……。ちょっと見づらいがカーソルの形が変わるので見逃すな!



↑展示物のスクリーンを越えて奥へ入って行こう。鬼火を集めて城の左へ移動できるようにするのだ。

### 迷いの森で鬼火を消そう

**他**の展示物と同様に「トランシルバニアの森」もロープを越えて中に入っていくことができた。驚いたことに、中には本当の森が際限なく続いていて、僕たちはそこで迷子になってしまうところだった。ここの出口は特定の方向——つまり入った方向の逆だ——からしか発見できないのだ。



①出口：トランシルバニアの森へ  
⇄ ⇕ ⇓ ループ



↑出口からは幻燈機の灯りが見える。一方からしか外へ出れないので、方向感覚を失わないように。



↑燃えている鬼火を消すと、コインが1枚入手できる。10個の鬼火を消すことが、この森での目的だ。





↑城のエントランスにあるタペストリで鬼火の残り数を確認することができる。初期状態で10個ある。



↑この状態では、森の鬼火があと2個残っていることが判る。マップを参考にすべての鬼火を消そう。



↑すべての鬼火が消えると、城の左側へ入ることができる。鍵を使ってポンプ室へ行こう。



↑城の左側にある地下への階段から博士の部屋へ抜けることが可能。しかし、行く必要はないだろう。

**森**の中には、所々にチロチロと鬼火が燃えていた。もちろん、その時には消すたびにコインが手に入ることも解らなかったけれど、森から抜け出して1階のエントランスホールに上がった時、すべてが判明した。なんと、城の左側への通行を阻んでいた鉄の柵がなくなっていたのである！

城の左側には、巨大な水道栓のようなものがあった。これは何に使うものだろうか？ 僕はこんな時、取り敢えず動かしてみることにしているんだけど、なんの変化も感じられなかった。どこか遠くに作用するのだろうか？

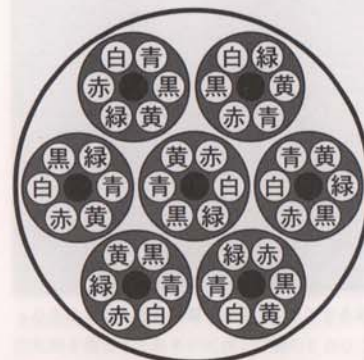
↑城の左側にある扉の鍵を開けると、このポンプ室へ行くことができるので水道栓を開いておこう。順序はどちらからでも良いが、このポンプと地下の水道管のバズルの両方を解かないと、水路に水が流れない。



↑城の右側にある扉を開けると4階建ての塔へ上がる階段がある。塔の2・3・4階には城のヒントが隠されているが、中でも4階のステンドグラスは重要だ。

**ま**だ塔の小部屋のことを紹介していなかったと思う。ここへは、地下で鍵を手に入れさえすれば来ることができるのだが、得られる情報のほとんどは地図なので、僕が描いた図を見て貰った方が早い。

でも、4階にあったステンドグラスについてだけは少し紹介しておこう。というのも、後にこれがパズルの解答だと解ったからなのだが、その時に僕たちは、壁に投影されている像は逆さまになるという事実を失念していて、とても苦労したのだ。



2 階



↑机の上に地下展示物の配置図が彫られてい。よく観察すると、時間の聖堂へ行く方法が判るはずだ。

3 階



↑こちらには迷いの森の地図が彫り込んである。また、この部屋のベッドでは兄妹の情報を得られる。

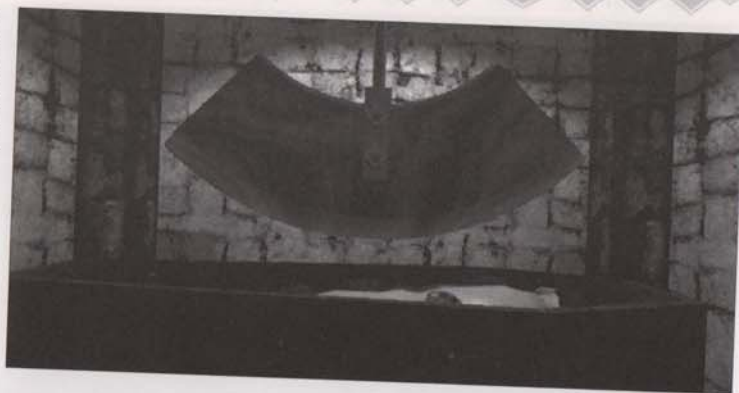
4 階



↑映し出されたステンドグラスの影は、色合わせパズルの解答だが、投影像なので反転するのがミソ。



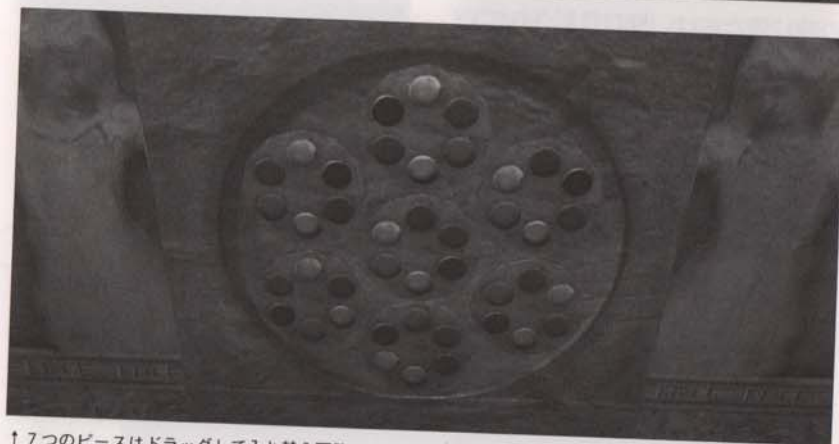
→礼拝堂の祭壇の下にある隠し部屋には、主人公の兄妹が眠るベッドがある。ここから兄妹を救出するためにはパズルを解かねばならない。



**妹** は礼拝堂の地下にあるベッドに眠っていた。もちろん、僕はすぐに救い出そうとしたけれど、天井の巨大な刃物が邪魔をしてうまくいかない。まず、こいつを取り除かないとダメだ。その時、ベッドの上に鮮やかな色に塗られた円盤形の物が散らばっているのに気づいた。これは何だろう？ 辺りを良く見てみると、ベッドの下にちょうど合いそうな窪みがあるぞ。

もしかして、これを解けば、妹を救い出せるんじゃないだろうか？

7個の円盤を各々の窪みにはめ込み、円盤に塗られている6つの色を合わせれば……。そうか！ あの塔のステンドグラスがヒントなんだ！



↑7つのピースはドラッグして入れ替え可能。クリックで回転させてすべての色が隣り合うようにしよう。



↑ジャックが古道具屋へ戻る間、ここで留守番をすることになる。不用意に扉を開けてしまうと……。

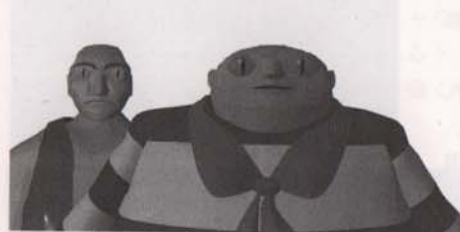


↑ジャックが戻って来た時には3度、扉をノックする。ちゃんと言いつけを守っていれば危険はない。

**ジ** ャックが妹を古道具屋へ移す間、僕はこの不気味な場所に残ることになった。心細いけれど、妹をこんな所へ放って置く訳にはいかない。「上首尾にいったらドアを3回ノックするからな……いいか、扉を閉めて、誰が来ても絶対、開けちゃあならねえぞ」ジャックは僕に念を押した。

でも、僕は一人の心細さから、ジャックの注意をすっかり忘れて、ノブをガチャガチャやる音が聞こえた時に、うっかり扉を開けてしまったのだ。

部屋へ入ってきたのは、吸血鬼になった太っちょと海賊の下っ端だった！

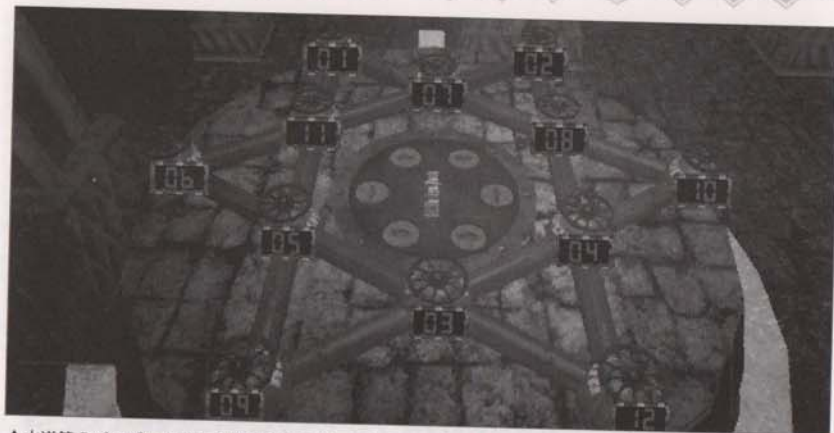


「そういう訳だ、観念しな！」  
ジャックが、ヴァルドを連れて戻ってこなかったら、僕は殺されていたろう。でも、その時の争いで、ヴァルドは跳びかかって来た太っちょに噛まれてしまった……。



↑迂闊にドアを開けてしまうと太っちょたちが部屋に入ってくる。戻ってきたジャックたちが、絶体絶命の危機を救ってくれるのだが、ご覧のとおりヴァルドが吸血鬼になった太っちょに噛まれてしまうのだ！





↑水道管のバルブに書かれた数字の合計が、6本のパイプでそれぞれ26になるようにしよう。なお、2つのバルブで同じ数字をセットすることはできない。ノーヒントのとても難しいパズルだが、回答は上の通り。

**イ**ンテリはニンニクに触れて見せるまでは、僕のことを吸血鬼の仲間だと思って怖がっていた。

彼は僕に吸血鬼がニンニクと流れる水を怖がるのだと教えてくれた。

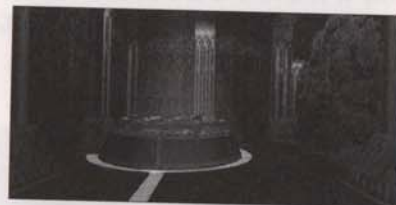
その時、僕は上で見たポンプの用途がはっきり判った。あれは地下の水路へ水を流すためのものなんだ！

水路に水を流すための方法はすぐに判明した。展示物の裏側にあるパイプを調整する必要があったのだ。僕たちは色々と考えてみた末に、パイプの圧力を均等にしなければダメなんじゃないか、という結論に落ち着いた。

つまり、1本のパイプに付いている4つのバルブの和が26になるようにするのだ。数字を合わせると、成功だ！ 勢い良く水が水路へ流れ出した。



↑レンフィールドの病室へも入ることが可能だ。差し出されたニンニクに触って、主人公のことを吸血鬼と勘違いして怯えているインテリをなだめよう。



↑水路が時間の聖堂の方角へ続いている。パズルに正解して、水道栓が開いていれば水が流れるのだ。



↑これで合計で3つニンニクが揃ったことになる。これを使い水路の吸血鬼を倒す、強行策も可能だ。もっとも、パズルで水を流した方が安全だろう。



↑レンフィールドの病室で衝立を動かすと、壁の穴が発見できる。ここから時間の聖堂へ行けるのだ。



↑時間の聖堂では最後の戦いが待っている。この先にはセーブポイントがない、忘れずセーブしよう。

**水**路が満たされたのを確認すると、僕たちはレンフィールドの部屋にある壁の穴から、吸血鬼となった黒犬やハートの女王がいる檻へ入っていった。僕は非常の事態を想定してニンニクを握り締めたが、その必要はなかった。インテリの言ったことは本当だった、吸血鬼は動けないでいる！

僕たちの左手を見ると、まるで獲物を捕える蜘蛛のような形の、不気味な建物がそびえている。…妙に遠近感がおかしい。それに、そこだけが遊園地を覆う闇の影響を受けないのか、血のような空が広がっているじゃないか……。

おそらく、僕の妹に取り付いているドラキュラはあそこにいるのだ！ その時、僕は強く確信した。



←水路に水が流れていけば、吸血鬼は無力化されている。そうでなければ、遠くにいるうちにニンニクを投げ始めないと間に合わないぞ！

### 入手アイテムリスト

|          |     |      |
|----------|-----|------|
| ドラキュラ城の鍵 | —   | 城の地下 |
| コイン      | ×10 | 迷いの森 |
| ニンニク     | ×1  | 城の地下 |





## 時間の聖堂

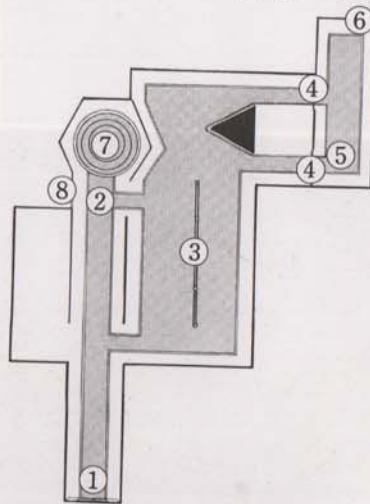
時間の聖堂で最後の戦いに勝利せよ

**聖** 堂へ入った途端、僕たちの前にドラキュラが不気味な姿を現した！  
「いきなりご対面か！ いいか、二手に別れるんだ、ドラキュラに追われた方は、引き付けて適当な所で巻く。もう一方は奴の大事な棺を壊す」  
考える暇などなかった。グズグズしていたら命がない！ 僕はジャックの指示にうなずくと右側の通路へ走った。ドラキュラは、と見れば……。

なんてことだ！ 僕の方を追って来ているじゃないか。ジャックが棺を壊すまで時間を稼がなければ……。

奴は通路の対面を意外な早さでこちらへ向かってくる。右か、左か!?

僕は反射的にドラキュラからもっとも離れる通路を選んだ。あの怪物ならば壁ぐらい簡単に壊すだろう。左へ行行って、仕切り板ごしにドラキュラとすれ違うなんてご免だ！



- ①入口：地下迷宮から(一方通行)
- ②ドラキュラ出現
- ③脆い木の壁
- ④カーテン(通過可能)
- ⑤ドラキュラを潰す罠
- ⑥罠を作動させるレバー
- ⑦ドラキュラの棺
- ⑧出口：時計台の広間(一方通行)



↑不気味な外見をした時間の聖堂、中に入ると引き返すことはできない。覚悟を決めて進んでいこう。



↑ジャックの指示に異議を唱えたり、この左手の通路へ進んだりすればドラキュラに殺されてしまう。



↑ドラキュラは親玉だけあってニンニクが通用しない。ここはレバーで動けなくするしか方法がない。

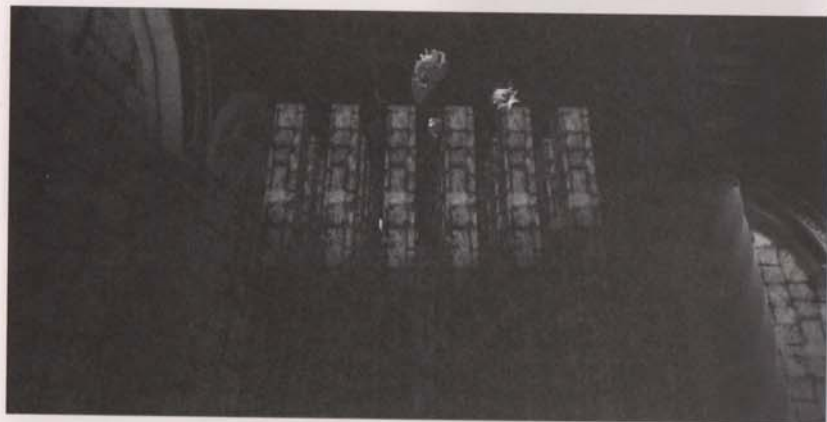
**右** へ、右へ、僕はドラキュラから離れるように進んだ。恐怖で足が思ったように動いてくれない。2つめの角を曲がった僕は、凍りついたように立ちつくした。行き止まりだ！ ここまで来て僕の冒険は終わってしまうのだろうか……。だが、そうなると妹は、ドラキュラに取り憑かれている妹はどうなってしまうだろう？ ままよ、とばかりに僕は壁に体当たりした。

するとどうだろう、僕はするりと壁の向こう側に抜けていた。突き当たりと思われた所は、ただ天井からカーテンが吊してあっただけだったのだ。

通路の突き当たりに、黄色のレバーが設置されているのを見たとき、僕の頭の中に覗き眼鏡屋のスコープで眺めた場面が蘇ってきた。そうだ、あのレバーだ！ ドラキュラの息を背中に感じながら、僕はレバーへ跳びついた！

アッという間の出来事だった。レバーを下げると同時にドラキュラの立っている床が轟音と共にせり上がったのだ。怪物は絶叫を上げながら息絶えた……。

→スコープを思い出しレバーを引こう。罠でドラキュラを押し潰すのだ。





**棺**の横の扉を潜ると、いくつもの時計が並ぶ不思議な場所だった。正面の階段の上からはひときわ巨大な柱時計が僕たちを見下ろしている。ここにある時計はどれも同じ時刻を差したまま止まっているみたいだ……。

その時、辺りの静寂を破って、あのハンターの声が室内にこだました。

「これ以上、先へ行かせる訳にはいかないね。君たちには死んで貰おう！」

柱の影から姿を現して、僕とジャックの前に立ちはだかったハンターは、今では帽子のつばで正体を隠すこともなく、手には鞭を握り締めている。

「ここは俺がなんとかする。お前は、早く時計のところに！」

ジャックは何もかもを知っていたのだ。そして、おそらくは僕たちを殺そうとしているハンターも、僕がネジを巻いて時計を動かせば、自分も遊園地も消えてしまうという事実を知っているのだ……。本当ならば、武器を持って戦うなどということは、あのハンターなら良しとしない事だったろう。だけど、万策尽きて、彼はすっかり追い詰められてしまっていたのだ。

ジャックとハンターが組み合っている隙に、僕は時計の下へ到達できた。ネジの穴はすぐ解った。これを巻いて、振り子を動かせば妹は助かる！

階段の上から様子を見ると、ジャックとハンターは激しく戦っていた。

「その時計から離れろ！ 君は自分だけのために遊園地の住人を犠牲にするのか？」僕の迷いを察したのか、ハンターはここを先途と声を振り絞った。

だれど、ここでやめれば、僕は妹とジャックのどちらも失ってしまうだろう……。僕はもう後ろを振り返らず、力を込めてネジを回した。

「朝になると、俺たち遊園地の住人は、みんな消えてしまう。お前の親友、ジャックだって消えてしまうんだぞ！」ハンターの声はもう力なかった。

振り子が音を立てて動きだすと、パッと陽の光が差し込んできた。僕が最後に見たのは、ハンターとジャックがその中に霞んでいく光景だった。



Fin

## 【クイックリファレンス】



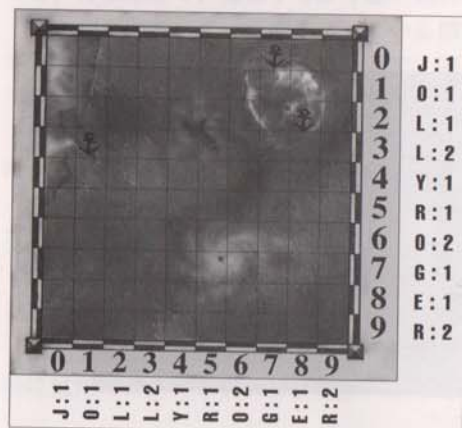
ビクトリアン・パークの3つのアトラクションに仕掛けられた謎を解いて、兄妹を夢の世界から救出しよう



# クイックリファレンス

すぐに知りたい、あなたのために……

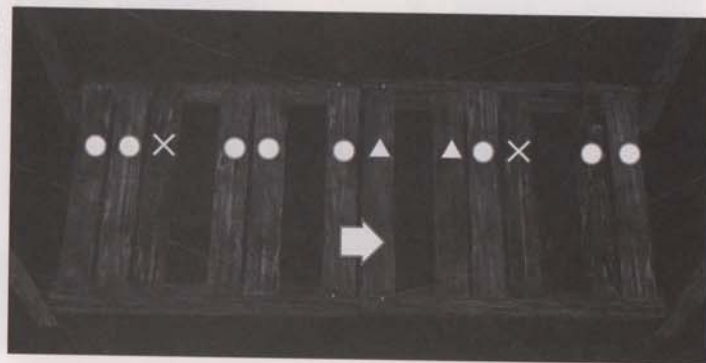
## ●海賊船操作盤を合わせる



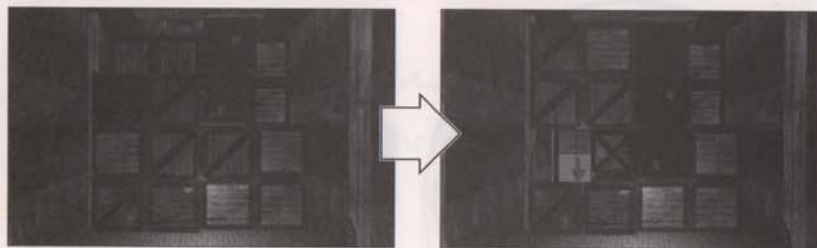
海賊船操作盤にある2つのダイヤルとレバーを正しく合わせることで、目的の場所へ移動することができる。操作盤の上面にある海図の座標0～9は、それぞれJolly Rogerの10文字に対応している。同じ文字は順番によりレバーの1・2で区別する。例えば宝島の入江ならば海図では横が6で縦が0だから横のダイヤルを02、縦をJ1に合わせれば良い。

## ●宝島の跳ね橋を無事に渡る

→腐った板を踏んでしまうと川に落ちてワニに食われてしまう。滑る板を踏むと自動的に一歩前進する。横の図を参考にして渡れば間違いないが、万が一に備えてセーブはしておこう。



## ●最下層甲板の木箱パズルが解けない!?



↑木箱のパズルは奥行がある中心の赤いL字をうまく避けていくのがコツ。失敗したら室外に出よう。

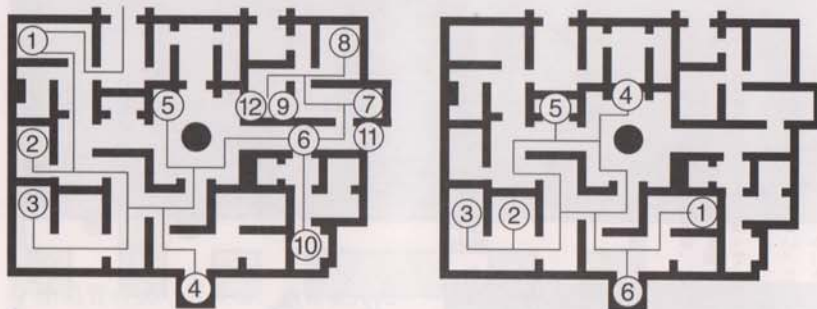
↑奥の木箱は全部露出してなくても動く。1マスの箱をうまく動かせば最短10手でクリア可能だ。

## ●不思議の国の正しいチケットは……?



正しい組み合わせはアリスとティーカップ。不思議の国のチケットマシンの海賊たちのショーボートのクリア後に地下水路で発見される。慌てて探さないようにしましょう。

## ●不思議の国の迷路 攻略手順



【ジャック船長との合流まで】

【合流からチェス盤の地下へ】

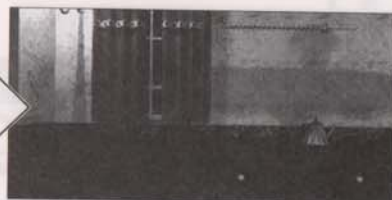
ここでは、迷路にあるスイッチを踏むと、壁が出現して通路を遮断する。注意するのは噴水から東の方向へ出ると、一旦は外へ出ねばならないということ。ティーパーティとディー・ダムに会って、白兔で女王の招待状を取ったら入り直そう。合流後は噴水前のスイッチで南へ行くことが重要になる。



## ●—ボーパルブレードを入手するには……？



↑ボーパルブレードを入手するために、レリーフにいるネズミにキャンディーをやって話を聞こう。



↑ネズミに会った後に小屋で剣に手を掛けるとハンターが出現するので、質問に「Yes」と答える。

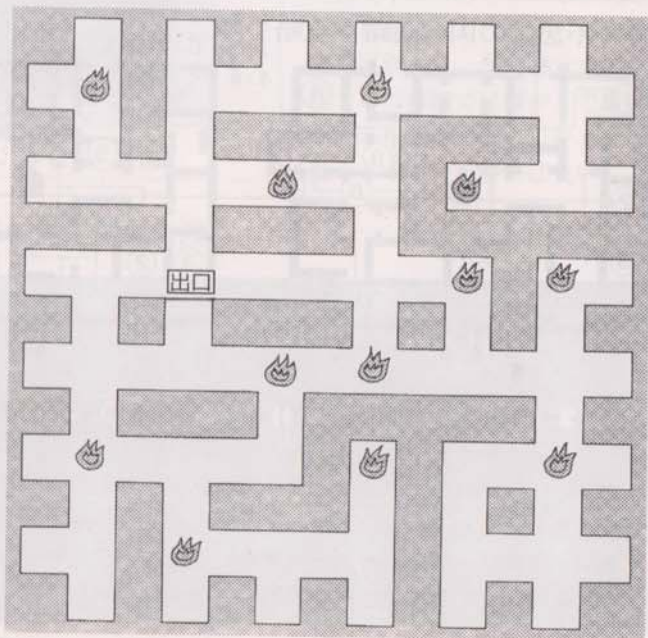
## ●—ドラキュラ伯爵の恐怖の館、正しいチケットは……？



正しい組み合わせは伯爵の胸像とワイングラス。ドラキュラのチケットマシンは、最初から見せ物小屋にあるが不思議の国をクリアしていないと、中へ入ることはできない。

## ●—迷いの森が抜けられない!?

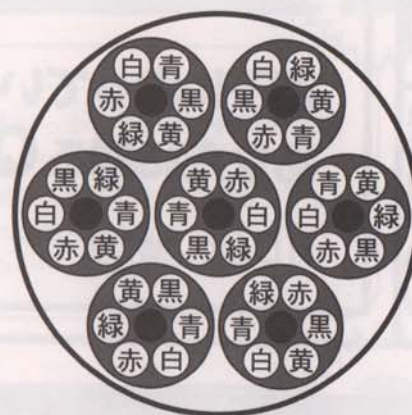
→森の中にある10個の鬼火を消せば、城の左側の橋が開いてポンプ室へ行けるようになる。もしも、いくつかの鬼火を消したか解らなくなったら、城のエントランスホールにあるタペストリーで残っている数を確認できるから、利用すると良いだろう。森の中はマップの端と端がループする構造になっているので、しかも、一方向からしか外出することはできない。このことに気づかずには慢然と歩いているとすぐに迷子になってしまう。しっかりとマップを確認しながら歩いて行こう。



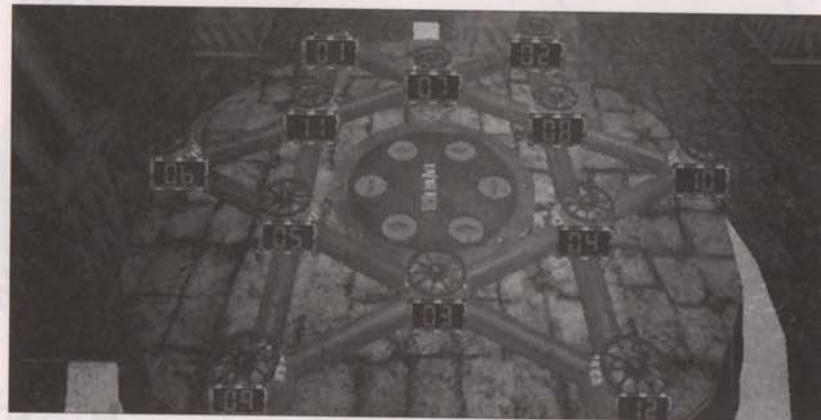
## ●—色合わせパズルの解答は……？

礼拝堂内部の色合わせパズルを解けば、兄妹を救うことができる。

パズルは7つあるピースを回転させて、塗られている6つの色すべてが、隣り合ったピースと同じになっていなければいけない。ピースをただグルグルと回していてもダメだ。ドラッグすることによって他のピースと場所を入れ替えられるから、右の図を参照にして、1つずつ置き場所を合わせていこう。



## ●—水道管26パズルを解いて、水路に水を流す方法は……？



水道管の26パズルは、横に並んだ4つのバルブの数字の和が26になるようにセットする。星型に配置された6つの水道管すべてで条件を満たさねばならない。2つのバルブは同じ数にはセットできない。つまり、12のバルブを1にセットすると、今まで1だったバルブは12になる。



↑森の鬼火を消した後、鍵を使えばポンプ室へ行ける。ここで栓を開けないと水は来ない。



# 迷子になっている あなたに贈るQ&A

おしえて、悪い人！



Q：どうやったら宝島へ行けるの？



困っているようだね！ 海賊船の操作盤をO2：J1へ合わせただけじゃ、入江の暗礁に阻まれてしまって、島へは上陸できないんだよ。波止場の地下には海面の高さを変える機械が存在するらしいよ、探してみたらどうか？

Q：軍艦がやつつけられないよ！



お前えは、この太っちょ様や黒犬の言うことを、ちゃんと聞いてねえからダメなんだぜ。いいか、どこを狙うかによって3種類ある砲弾を使い分けなきゃ、ダメだ。焦らずにしっかり号令を聞いてからぶっぱなせ、解ったな！

Q：ジャングルで迷ってしまうの！



うーん、ジャングルっていうのは同じような木ばかりで、どこを歩いているか判らないからなあ。そうだ、たしか旅籠屋の2階にコンパスがある筈だよ。あれを使ったらうまくいくんじゃないかな……。成功を祈っているよ。

Q：チェス盤の正しい入口はどこ？



この太っちょ様が、今回だけ特別に教えてやるから、よっく聞いておくんだな。旅籠屋のバーテンが言ってるアリスの入城の位置が、正しい部屋だぜ。バーテンが動かすチェス盤はしっかり見ておくんだな。まあ、頑張りな！

Q：パズルが難しくって解けないの



ニンニクを3つ持っていれば、ドラキュラ城のパズルのうち、迷いの森と水道管の26パズルは解かなくても大丈夫かもしれないな。だけど、吸血鬼がやって来たら素早くニンニクを投げないと、きっと間に合わないだろうねえ。



# アイテムリスト

正しい選択がゲームを解く鍵になる

## 時計のネジ | ゲームの開始時点等

このネジはゲームの冒頭から主人公のポケットに入っている。チケットと違い、取り出して眺めるシーンがないので失念しがちだが、後で夢の世界から目覚めるために、時計を動かすためのネジだと判明するはずだ。



## コイン | ゲームの開始時点等

コインはチケットやキャンディーを買うために不可欠のアイテムだ。冒頭に3枚持っている他、旅籠屋などでも入手可能だが、不思議の国の中では手に入らない。ゲームなどで使いすぎないように注意しよう。



## 宝島アトラクションチケット | ゲームの開始時点

海賊たちのショーボートへ入るためのチケットで、冒頭では3枚を持っている。追加のチケットは地下のチケットマシンで作れるが、ハンターに会っていれば、0枚になった時に木馬の前で貰うことも可能だ。



## ロッカー（4番）の鍵 | 旅籠屋の1階

旅籠屋の椅子に掛かっている外套を探すと、この鍵が見つかる筈だ。

従業員控室にあるロッカーの鍵穴へこのアイテムをドラッグすれば、扉の中から船員箱の鍵、暗号紙片、そして、ニンニクが入手できる。



## 船員箱の鍵 | 従業員控え室

ロッカーの中に入っているこの鍵は、旅籠屋の2階に置かれている船員箱を開けるための重要アイテム。

この箱からコンパスや地図を入手していないと、宝島のジャングルをクリアすることはできないのだ。



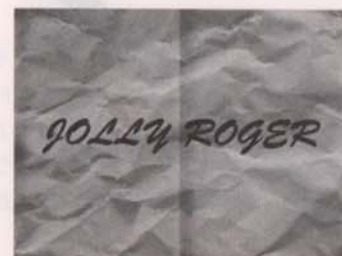
## にんにく | 従業員控え室等

遊園地では合計3つのニンニクが入手可能だ。それぞれの場所は、ロッカー、古道具屋、ドラキュラ城の3カ所。これを使うと吸血鬼を追ひ払えるが、親玉のドラキュラには効かない。なくてもクリアは可能だ。



## Jolly Roger紙片 | 従業員控え室

この紙片は海賊船を動かす操作盤のヒントになっている。これだけでは、どうやって動かしているのか判らないかもしれないが、ヴァルドの古道具屋地下で発見できる第2の紙片と合わせて謎を解いていこう。







コンパス 旅籠屋の2階

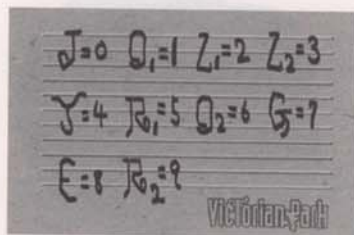
船員箱の中から出てくるコンパスはジャングルを抜けるために不可欠のアイテム。ジャングルを歩いている間は、アイテムウィンドウにコンパスを出しておこう。さもないとランダムに飛ばされてしまうのだ。

宝島の地図 旅籠屋の2階

船員箱から出てきた時の宝島の地図には、宝の埋蔵場所を示す×印しかついていない。スペイン砦の屋上でポケットから取り出して、完全な島の地図にしよう。そうすれば置き去り人の小屋などを発見できるぞ。



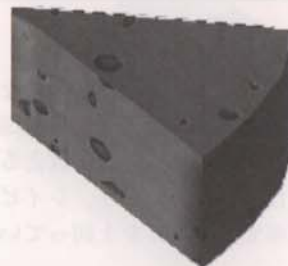
暗号紙片2 古道具屋



古道具屋の地下にある暗号紙片は海賊船の操作盤に書かれているアルファベットを海図のロケーションに合わせるためのヒント。古道具屋から出るとき、ヴァルドの間に正直に答えないと持ち出せないの注意。

ナイフ 古道具屋

古道具屋にあるナイフはまったく役に立たないアイテムなので、わざわざ取る必要はない。海賊やジャバウォッキーとの戦闘でナイフを選択しても、リーチが足りないために相手にダメージを与えられないのだ！



チーズ 海賊船最下層甲板

チーズは最下層甲板の瓶の中に入っている。取っても取らなくても構わないアイテムだが、キャンディーの代用品として使用できるので、ハンブティ・ダンプティに払うお金を節約することができるはずだ。

武器庫の鍵 海賊船下甲板

このアイテムは海賊船で反乱が発生した後に、ジャック船長からじきに手渡される。武器を入手する前に、廊下の下っ端海賊に話しかけると、主人公が男の子ならば命を落とすことになるから気をつけよう。



カトラス 海賊船下甲板武器庫



武器庫の中で発見できる武器で、下っ端海賊と戦う時にのみ有効だ。

なお、重いためレイピアとどちらかしか持っていくことができない。レイピアと比べると、こちらの方が敵に与えるダメージで勝っている。

ピストル 海賊船下甲板武器庫

武器庫で入手できる単発式のピストルだ。ジャック船長が必要としているアイテムで、主人公がこれを使う機会はない。もし、海賊との戦闘で使用すると、火薬に引火して海賊船は木っ端微塵に爆発してしまう！





## レイピア 海賊船下甲板武器庫



武器庫のレイピアを取ると、自動的にカトラスを諦めたことになる。

どちらも下っ端海賊との戦闘でのみ有効なので、見逃して貰える女の子には必要ないだろう。レイピアは命中率でカトラスを上回っている。

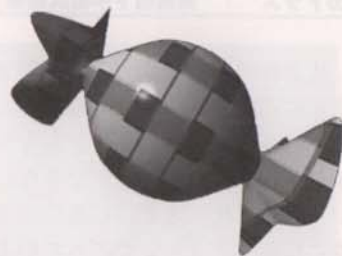
## 不思議の国アトラクションチケット インテリのねぐら

地下水道で発見したチケットマシンは、インテリが直してくれる。

不思議の国のチケットもぎりを参考に正しい組み合わせにセットしよう。最短コースならば2枚でもOKだが、予備があれば戻らずに済む。



## キャンディー 商店街



不思議の国のネズミから情報を得るのに不可欠なキャンディーは、商店街のハンブティ・ダンブティから買うことができる。2→4→6→8とどんどん値上がりするが、計算に弱い彼は次の数が判らないようだ。

## 銀の鍵 アリスの館

アリスの館にある小箱から入手できる銀の鍵は、廊下へ通じる3つの扉を開ける大切なアイテム。これがないとレリーフに書かれた怪物の説明を読むことができず、ボーバルブレードも入手することができない。



## 女王の招待状 不思議の国の迷路



招待状は最初に白兔を訪ねた時に入手できる。これをほこらのトランプ兵に見せれば、女王のゲームに参加することが可能だ。不思議の国をクリアするためには最低でも3回、ほこらを訪ねることになるだろう。

## ボーバルブレード ハンターの小屋

チェス盤の地下にいる怪物、ジャバウォッキーを倒せる唯一の武器。

波止場のハンターの小屋にゲームの最初から掛かっているが、ネズミから情報を得ていないうちは、持っていくことを許可して貰えない。



## ドラキュラ城アトラクションチケット 商店街の見せ物小屋



商店街の見せ物小屋に置かれているチケットマシンで、いつでも発行することができるが、中へ入れるのは不思議の国をクリアしてから。

正しい組み合わせは、試行錯誤して調べるしかないので苦勞する。

## ドラキュラ城の鍵 ドラキュラ城地下

展示物の裏側の壁に掛かっているが、小さいので見つけにくい。これがあれば塔やポンプ室に入れるが、実は取らなくてもニンニクが3つあればクリアー可能だ。ただし素早い反射神経が要求されることになる。







**Victorian Park**  
**公式アトラクションガイド**

1996年12月10日 初版発行

著者 八尋 峻  
装丁 伊丹友広 / イットイズデザイン  
イラスト 大熊 仁  
編集人 高世詳史  
発行人 黒川文雄

発行所 エフツウ株式会社 TEL 03(5275)6854(代表)  
〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 精和ビル7F  
発売 株式会社キネマ旬報社 TEL 03(3815)7131(代表)  
〒112 東京都文京区1-21-14 小石川吉田ビル2F

印刷・製本 凸版印刷株式会社

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。  
定価はカバーに表示してあります。

©1996 F2 Co., Ltd. Printed in Japan  
ISBN4-87376-187-5

ゲームの内容上、電話でのご質問にはお答えできませんのでご了承ください。