

TEXT ADVENTURE GAME

ゾークI HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズN

③

飯島一彦：著

TEXT ADVENTURE GAME

ゾークI HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズIV

③

飯島一彦：著

株式会社ビー・エヌ・エヌ

はじめに

いよいよというか、やっとというか、ついにといるべきか、あの『ZORK』シリーズが日本語版として移植された。

ご存知ない方も多いと思うが、このゲームはおおよそ10年ほど前のApple II全盛期に発売されたもので、その知名度・完成度とも『Wizardry』シリーズに比して決してひけをとらなかった。ここ日本においても、知る人ぞ知る名作ゲームだったのである。

ただ、テキストアドベンチャーゲームにおける「英語」という大きな壁の存在はいかんともしがたく、当時プレイした筆者も謎を解く面白さよりも、むしろ辞書を引く苦しみをタップリと味わったクチだ。ワープロ普及のなせるわざか、『ZORK』を日本語で遊べることになろうとは感慨ひとしおである。システムソフト社の勇気ある(?)英断に拍手を送りたい。

本書は、シリーズ第1弾である『ZORK I』の冒険の手引き書である。ゲームソフト自体にオンラインヒントが用意されているため、内容の大部分を占める第2章、第3章ではグラフィックに重点を置くこととした。ゲームの進行に合わせて該当ページをひもとけば、疑似グラフィックアドベンチャーとしても楽しめるだろう。ここでは謎解きの楽しみを奪ってしまわないよう最大限の配慮をしたつもりだが、ところどころにおせっかいなことを書いてしまった。その点は何卒ご容赦願いたい。

なお、できるだけ自力で解こうとしている方は第4章「冒険ガイドマップ」を見ないほうがよい。第1章「地下帝国の歩き方」でもかなりキワドイことを書いている。一見してすぐに答が分かってしまうような記述はないのだが、困ったときにチラリと見る程度にしておいたほうが無難だ。

目次

はじめに.....	3
第1章 地下帝国の歩き方	7
ゲームの概要	9
使用できる単語.....	10
得点について.....	13
ランクについて.....	14
難関ゾーンの歩き方	15
危険ゾーンの歩き方.....	17
戦闘について.....	19
第2章 絵で見るZORK I	21
この章の見方・読み方	23
あ～	24
か～	42
さ～	55
た～	71
な～	91
は～	94
ま～	103
や～	112
ら～	113
わ～	114

第3章 アイテムカタログ—————115

カタログの見方・読み方	117
あ～	118
か～	120
さ～	122
た～	124
な～	127
は～	127
ま～	129
や～	129
ら～	130
わ～	130

第4章 冒険ガイドマップ—————131

マップの見方・読み方	133
地上エリア	134
南部エリア(地下室周辺)	136
北部エリア(炭坑周辺)	138
西部エリア(迷路周辺)	140
東部エリア(フリジッド河周辺)	142



第1章

地下帝国の歩き方



||| ゲームの概要

地下帝国に隠されているすべての宝物を集め、リビングルームに持ち帰ってトロフィーケースの中に収めることがゲームの最終目的だ。そこに至るまでには様々な難関をクリアしていかなければならない。冒険は、おおむね次のような流れで進めていく。

①メッセージの表示

その部屋・地域に初めて足を踏み入れた際、周囲の状況が文字情報として表示される。当然、目に見えるものしか知らせてくれないが、そこには重要なヒントが隠されている。

②推理・想像・直感

提示された情報をもとに、次にどのような行動をとるかを考える。ただ素通りするだけのときもあれば、解決の糸口を見つけ出すのに長い時間を費やしてしまうこともある。どうしても分からぬ場合は本書をくまなく読むか、オンラインヒントのお世話になるしかない。

③行動の入力と実行

するべきことを決定したら、その内容を「手紙を見る」「手紙を読む」「手で郵便箱を壊す」というふうに文章として入力してリターンキーを押す。ファンクションキーやテンキー、[TAB] キーなどを併せて使えば、より効率よく入力することができるだろう。行動をおこさないかぎり時間は進まない。

④行動に対するメッセージの表示

何かを読んだらその内容が表示され、何かを取ったらそのアイテムがリストに加わるといった具合に、あなたのとった行動の結果が表示される。同じ場所にいるかぎりここで②へ戻り、違う場所へ移動したのなら①に戻る。

使用できる単語

『ZORK I』では、コンピュータと会話をしながらゲームを進めていくシステムになっている。つまり、自分が次にどういう行動をとるのかを文章にして入力していくのだ。そこで、この節では入力可能な単語を一覧にしてみた。ゲームに詰まったときは、ここに掲げた単語をじっくり眺めてみることをお勧めする。ここに掲載されていないいくつかの単語（主に固有名詞）もあるが、それは自分で探し出してほしい。

[あ]	[か]	[さ]
あかりをつける	置く	空気を入れる
悪魔払いをする	起こす	空気を抜く
開ける	押す	加える
上げる	落とす	消す
与える	泳いで渡る	蹴る
歩き回る	泳ぐ	後悔する
歩く	降りる	攻撃する
言う	降（下）ろす	後退する
行く		強奪する
いっぱいにする		呼吸する
移動する	[か]	こじ開ける
祈る	揚げる	こする
入れる	鍵を開ける	答える
上に乗る	鍵を掛ける	転がす
動かす	鍵をはずす	殺す
打（撃）つ	教える	壊す
奪う	勝つ	こんにちは（と言う）
うるさい	聞（聴）く	
演じる	刻む	
追う	キスする	
大声をあげる	傷つける	
応答する	切（着）る	
	きれいにする	

刺す
去る
触る
静かにしろ
下を覗く
閉める
自由にする
呪文を唱える
上陸
調べる
進水
スキップする
捨てる
スプレーする
ずらす
座る
ぜんまいを巻く
栓をする
注ぐ
外に出る

つぶやく
点灯する
出る
通る
溶かす
閉じる
どなる
飛び越える
飛び越す
跳ぶ
灯す
取り上げる
取り出す
取る

呪う

[は]
入る
破壊する
爆破する
はずす
話す
跳ねる
パンクさせる
引き上げる
引く
引っ張る
開く
拾う

[な]
中に入る
投げる
なでる
鳴らす
臭いをかぐ
臭う
握る
塗る
ねじを巻く
覗き込む
覗く
望む
ノックする
ののしる
登る
飲む
乗り込む
乗る

火をつける
火を灯す
ふきかける
吹き消す
吹き込む
膨らませる
塞ぐ
振り上(挙)げる
振り返る
振り回す
振り向く
振る
触れる
返事する
返答する
ほどく
掘る

[ま]	[ら]
巻く	ロックする
待つ	
魔法をかける	
魔法を解く	
回す	
見上げる	
見下ろす	
磨く	
水に降ろす	
水をかける	
満たす	
見つける	
見回す	
見る	
むしゃむしゃ食べる	
結ぶ	
命じる	
命令する	
めくる	
持ち上げる	
燃やす	

[や]
やっつける
揺らす
横切る
呼ぶ
読む
寄りかかる

得点について

謎を解いたり、宝物を手に入れたり、ある行動を起こしたり、ある場所に足を踏み入れたりしたときに得点が加算され、350 点獲得した時点でゲームの終了となる。獲得した得点によって、どの程度冒険が進んでいるのかを知ることができるだろう。得点の種類には次の 3 種類がある。

▶入手点

宝物を手に入れた時点で加算される。得点は宝物の種類によって異なっており、高価なものほど、入手困難なものほど得点が高い。詳細は第 3 章「アイテムカタログ」を参照のこと。

▶保管点

宝物をリビングルームのトロフィーケースに収めた時点で加算される。おおむね入手点と連動しているが、持ち運びの困難な宝物はやや得点が高くなっている。詳細は第 3 章「アイテムカタログ」を参照のこと。

▶行動点

下記に示す特定の行動に対して得点が加算される。これらは捜し当てるものではなく、いずれも宝物を発見するために不可欠な行動だ。とくに意識して行動する必要はない。

- ・窓をこじ開けて白い家に侵入したとき……10 点
- ・風の吹く部屋のトリックを解いたとき……13 点
- ・宝の部屋に足を踏み入れたとき……………25 点
- ・東西の通路に足を踏み入れたとき……………5 点
- ・隠し扉を発見して地下室に降りたとき……25 点

||| ランクについて

[f•4] キーを押し、カーソルキーでハイライトバーを [スコア] に合わせてリターンキーを押すと現在までに得た得点、行動数、冒険者としてのランクが表示される。ランクには次のような種類がある。

▶ 初級冒険家（～100点）

いわゆるシロート。『ZORK I』の本当の面白さや難しさをまだ実感していない段階だ。今のうちにゲームシステムや文章入力に慣れておこう。

▶ 中級冒険家（～100点）

いくつかの未解決の問題を先送りしつつ、地下帝国の奥深くを探検しているところだろう。そろそろ頭がパンクする頃か？

▶ 冒険家（200点～）

友人に「ゾークをプレイしたことがあるぞ！」と自慢できるレベル。が、ここまで時間をかければ誰だって到達できる。問題は、これから先だ。

▶ 名人（300点～）

ほとんどの財宝はかき集めたものの、ダイヤモンドやプラチナの棒、水晶の頭蓋骨あたりが手つかずのまま残されている。たぶん。

▶ 魔法使い（330点～）

ここで詰まるか、最後までいくかの分かれ道。入力可能な言葉の中に「魔法をかける」「呪文を唱える」などがあるが、何か関係あるのだろうか？

▶ 名冒険家（350点）

満点！ リビングルームで「ささやき」を聞いたら周囲をもう1度よく見渡してみよう。すると……。

III 難関ゾーンの歩き方

以下に掲げる部屋・地域には冒険者を悩ます難解な仕掛けが施されている。命を脅かされるような危険はないが、そのトリックを解かないかぎりゲームコンプリートは永久に不可能だ。第3章、第4章の解説と併せて考えれば解決の糸口を見つけることができる、かもしれない。

▶ うるさい部屋

騒音が鳴り響いているうちほどんなコマンドを入力しても無駄。いろいろと工夫してみるのもいいが、部屋自体に音源がないことだけは確か。プラチナの棒を取れるのは古いトランクを入手した後になるだろう。つまりトリックのタネは両者とも同じ、ということ。

▶ 狹い通路

入手したアイテムをリビングルームに持ち帰る際、狭い通路での手荷物制限に悩まされることがある。最初はアトリエからしか出られないが、地上への脱出方法は他にもいろいろあるので捜してみよう。

▶ コウモリの部屋

何も準備しないまま部屋に足を踏み入れると、コウモリの集団にさらわれてあれよあれよという間に炭坑の奥深くへと運ばれてしまう。でも、「血の好きな」コウモリが苦手なものを持っていれば安心。えっ、まさか食べてしまったんじゃないだろうね？

▶ 風の吹く部屋

かなりの難関だが、答が分かれば「な～んだ」というようなトリック。ここに来るまでに、何の用途に使うのか分からないモノがあったはず。よ～く思い出してみてほしい。そう、炭坑といえば絶対に必要なアレ。アレをうまく使って何とかすればいいのだ。

▶虹の向こうには？

いかにも秘密が隠されているような虹。実は、この虹を渡って別の場所に行くことができるのだ。途中、すばらしい宝物を手に入れることもできる。では、どのようにすれば虹を渡れるようになるのか？ 空を飛んだりすることはできるのだろうか？ なんにせよ手ブラではどうしようもない。まずは「色」というキーワードに共通するアイテムを捜し出すことが先決だ。どうやって使えばいいかは、そのアイテムの形状を見て判断してほしい。

▶ダムの操作法

ある2つのアイテムを入手するためには、ダムの水門を操作しなければならない。ダム近辺にはボタンやパイロットランプ、ボルト、工具類などがあり、これらを正しい手順で使用・確認すれば目的を達成できる。正しい手順を見つけるには試行錯誤を繰り返すしかない。ある行動に対して表示されるメッセージを注意深く観察することが大切だ。

▶みかげ石の壁の謎

はっきり言って、みかげ石の壁はゲームをコンプリートするために必要不可欠な要素ではない。だから無視してもいっこうにかまわない。そうは言てもこれが何なのか気になってしまふのが、冒険者も多々いることと思われる。実は、みかげ石の壁は鏡の間の鏡とたいへんよく似た働きをする。もちろん、触ってみてもどうにもならないが。

▶迷路と炭坑

いきあたりばったりに探索していると、まず確実に道に迷ってしまう。正しい道順を見つけるためにはマメにマッピングするしかない。それが面倒ならば本書の第4章を見るとよい。ゲームの醍醐味は少々薄れるが、時間をかけて取り組むべきところは他にいくらでもある。

危険ゾーンの歩き方

以下に掲げる部屋・地域では「死」が待ちかまえている。あまり具体的なコメントはできないが、十分な注意を払って冒険を進めたほうがよい。これらの場所へ足を踏み込む直前にセーブしておくことを強くお勧めする。

▶砂のほら穴

人間のあくなき好奇心につけ込んだ危険な罠が用意されている。欲を出すとロクな目に合わない。目的を達したらさっさと立ち去ること。過ぎたるは猶及ばざるがごとし、なのだ。

▶ガス室

一度散々な目にあえば、次はどうすればよいかが分かるはず。あまり深く考えず、ごく常識的な方法で対処すればよい。この部屋だけにかぎらないが、ゲーム空間という非日常的な環境の中でいかにして「常識」を保てるかが攻略のためのキーポイントとなる場合がある。

▶トロルの部屋

この部屋に入るときには、戦いに備えて奇妙なナイフや妖精の剣などの武器を携帯しておくこと。誤って足を踏み入れたら、あるいは勝ち目がないと判断したらすぐに入ってきた方向から逃げ出せばよい。それほど危険な場所ではないものの、運が悪ければ一発での世行きという可能性もある。くれぐれも油断しないように。

▶冥界の入り口

特定のアイテムと特定の手順なくして、この部屋のクリアはありえない。重要なところで手順を間違えると後の祭。慎重に行動しなければコンプリートできなくなってしまう。かんしゃくを起こして神を冒瀆すると必ずや報復を受けるだろう。

▶サイクロプスの部屋

試しに戦ってみるのも1つの手だが、敵を倒すことだけが唯一の解決方法ではない。サイクロプスの行動を冷静に観察して適切な行動を取ること。クリアする方法は2通りある。そのうちの1つは、他の場所で手に入るアイテムの中にヒント（というよりは、そのものズバリ）が書かれてある。それと気付くかどうかはあなたの洞察力しだいだ。

▶フリジッド河

現実世界では「危ない！」と認識できるケースでもゲームの中では危機感覚がマヒしてしまいやすい。冷静に状況を判断すれば、どのように行動するのがベストなのかはすぐに分かるはず。メッセージが警告を発しているのなら、それは本当に危険なのだ。たんなるプラフだと思ってはいけない。無謀な行為は自滅への道だと思い知れ。

▶恐怖の暗闇

すべての部屋・地域に共通するが、明かりなしで暗闇の中を冒険しようとするとグルーの餌食になってしまう。「ここは墨のように真っ暗です。あなたはグルーに食べられそうです」という警告メッセージが表示されたら、明かりを点けるか、あるいは明かりのある部屋に移動しないとヤバイ。たいまつは冒険者の必需品だ。

▶泥棒

地下の部屋に荷物を置きっぱなしにしていると、いつのまにか紛失していることがある。これは地下に住み着いている泥棒の仕業だ。宝の部屋がこいつの隠れ家となっており、盗んだ財宝はすべてここに運び込まれている（その他のアイテムは迷路の中に捨てられている）。取り返すには、泥棒と戦って勝たなければならない。他の場所で泥棒と遭遇することもあるが、このときは手を出さないほうが賢明だ。

戦闘について

あなたは冒険中、最低2度の戦いを勝ち抜かなければならぬ。必勝法なるものは存在しないが、戦いに勝つコツをいくつか掲げておこう。

- ・戦う前に必ずセーブしておくこと。
- ・武器の種類にこだわらなくてもよい。妖精の剣だけでも十分に通用する。
- ・いったん戦闘に突入したら手を休めずに攻撃を続けるべし。
- ・相手が死んだと表示されるまでは決して安心できない。
- ・戦闘では「攻撃する」「振り回す」「刺す」「突く」などの動詞を使う。
- ・同じ攻撃を繰り返すときは [TAB] キーを押すと便利。
- ・死んだり武器をなくしたら即ロード。勝った直後に即セーブ。
- ・武器では絶対に倒せない敵もいる。

▶トロルとの戦闘例

参考までに、戦闘の様子をライブで紹介しておく。あまりいい例とは言えないうが、どのようにして戦闘が行われるかを理解する助けにはなるだろう。ただし、現実の戦闘が例と同じように進行するとはかぎらない。返り討ちにあってあなたが死んでしまうこともあるのだ。なお、()内の文章は後で付け加えたコメントである。

入力：トロルを攻撃する

表示：何で攻撃するのですか？

入力：奇妙なナイフ（ゲームの序盤では妖精の剣と奇妙なナイフしか武器を持っていない。どちらを使ってもかまわぬが、最初は奇妙なナイフを使うことにした）

表示：素早い攻撃ですが、トロルはガードしています。もう少しでトロルの一撃を受けるところでしたが、武器で払い、かすり傷だけにとどめました。
(この程度の傷なら心配することはない)

入力：トロルを攻撃する

表示：何で攻撃するのですか？

入力：妖精の剣（武器を持ち変えた。「妖精の剣でトロルを攻撃する」と入力すれば、1回の入力でコマンドを実行できる）

表示：あなたの武器の柄によって、トロルを倒しました。（たんに倒しただけで、まだ死んでいるわけではない。こういったまぎらわしい表現にダメされないように注意）

入力：斧を取る（死んだとカン違いしてこういう無駄な行動を取ると相手に復活の機会を与える）

表示：トロルは、それをあなたの手の届かないところに動かします。あなたが横に飛びのいた瞬間、力強い斧の一撃が通り過ぎました。（おっと。アブないアブない）

入力：妖精の剣でトロルを攻撃する

表示：トロルをノックアウトしました。（今度こそ死んだか？）

入力：斧を取る（しつこく武器を奪おうとしているが…）

表示：荷物が重すぎます。（荷物を整理しているヒマはない）トロルは起き上がり、素早く戦闘体制を取りました。（しまった！）

入力：妖精の剣でトロルを攻撃する

表示：トロルは乱打され、意識を失います。（ここで攻撃の手をゆるめるとトロルは元気を盛り返す）

入力：妖精の剣でトロルを攻撃する（[TAB] キーを押すと、直前に入力した文章が再度入力される。これでトドメを刺すのだ）

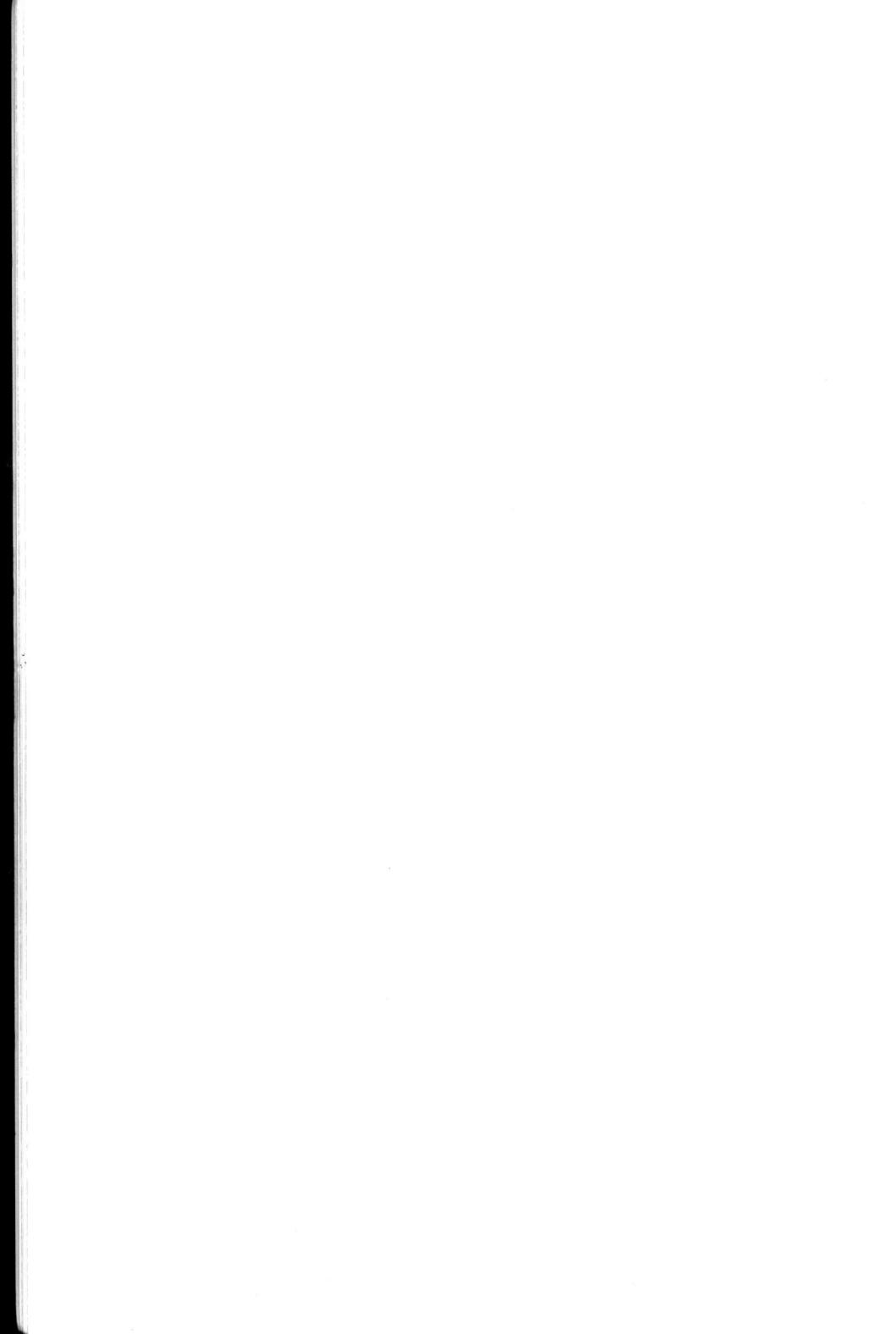
表示：意識を失ったトロルは攻撃を避けられません。彼は死にます。トロルが最後の息についてすぐに不吉な黒い霧が彼を包みました。霧が上昇すると、その死体は消えてしまいました。（勝利！　これで安心して血まみれの斧を取ることができる）

▶死んだらどうなるか

不幸にも死んでしまったら、あなたは冥界に送られる。そこでリターンキーを押せば森のどこかで復活するが、アイテムはすべて地下深くに失われてしまっている。確固たる信念を持つ筋金入りのゲーマーでないかぎり、直前にセーブしたところからやり直すべきだろう。

第2章

絵で見るZORK I



この章の見方・読み方

▶名称

部屋・地域は五十一音順に並べられており、各ページの上段にその名称を英語名とともに表記している。()内の文字は分類の便宜上付加したもので、実際のゲーム画面では表示されない。

▶グラフィック

名称の下の絵はその部屋・地域のグラフィックイメージを表している。絵の中に重要なヒントが盛り込まれているので、じっくりと見てほしい。

▶手前側の様子

手前（南西側、南側、南東側）に通路やドアなどがある場合、絵の下にその旨を記している。↑・↓印は上昇・下降を、??印は不定であることを示す。

▶移動先インデックス

下段左側に、現在位置を中心に各方向へ進んだ場合の行き先（ページ数）を記している。上が北の方向を示し、上の2つのボックスは上昇・下降した場合の行き先を表す。ページ数の表記には次のような種類がある。

123 普通に移動することができる

123 一方通向

(123) 持ち運べる荷物の量や大きさに制限がある

× その方向に行くことはできない

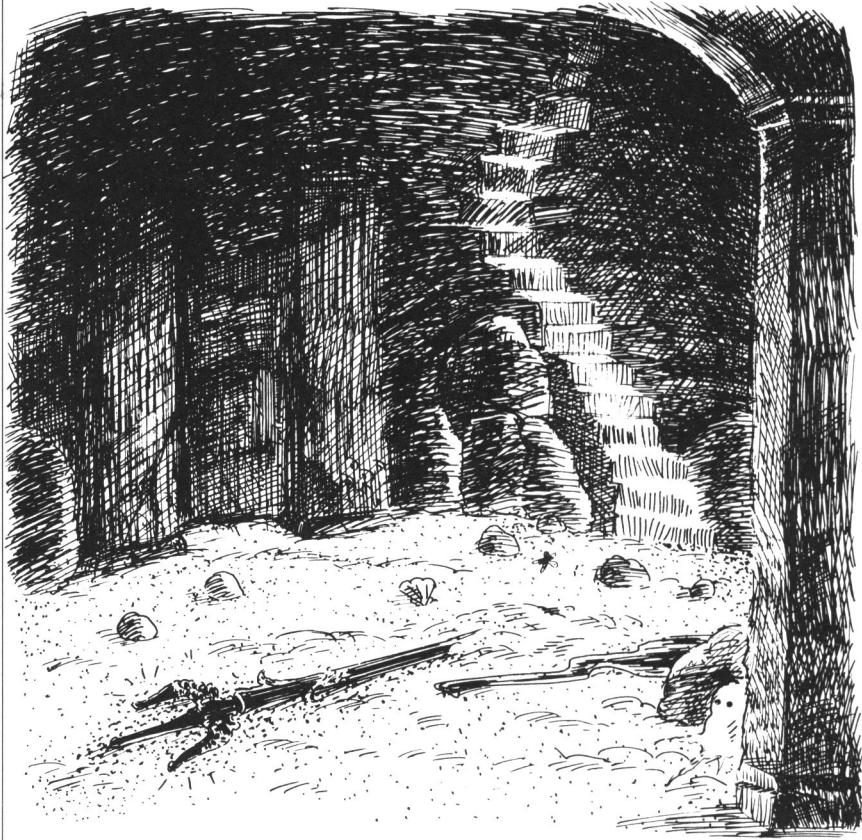
123 移動するには特殊な条件やアイテム、動作などが必要

現 現在位置

▶解説とアイテムリスト

下段右側にはその部屋・地域の解説と得られるアイテムを記述。価値あるアイテムには★マークを印している。入手したら□内にチェックしておこう。

アトランティスの部屋



出 口

74		×
×	×	×
×	現	×
×	85	×

過去何世紀にもわたって水中に没していた伝説のアトランティスの部屋だ。岸辺にはポセイドンの持ち物である水晶のトライデントがある。これは簡単に取ることができるだろう。貯水池をカラにしていないうちは、鏡の部屋を経由してここに来よう。南に出口があり、上に階段が続く。

【アイテム】

□★水晶のトライデント★

アトリエ



ドア

芸術家のアトリエ。煙突は暖炉からキッチンに続いているが、持ち物が多くなると登ることができない（例えば絵やたいまつは不可）。また、いったん登ったら再び下に降りてくることはできないので注意。壁には説明書が張られているので読んでおこう。部屋の南端には開いたドアがある。

【アイテム】

□説明書

71

×

×

現

×

×

51

×

悪臭の部屋



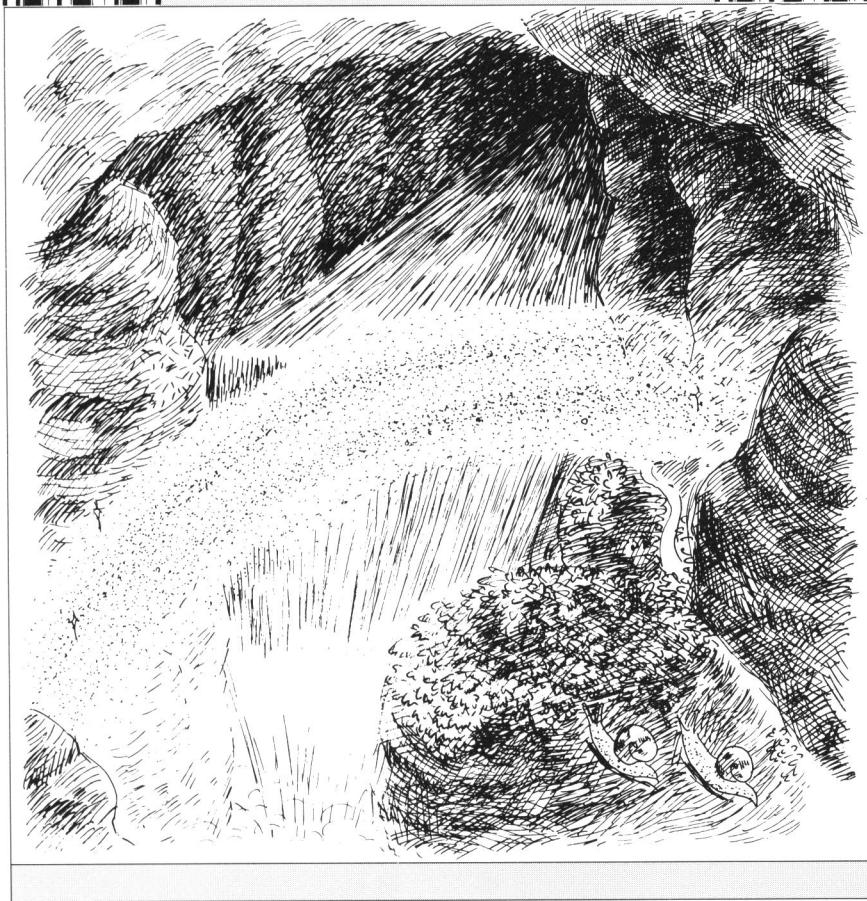
X		46
X	X	X
X	現	X
X	76	X

これといった特徴のない小さな部屋。下に向かう階段の方からガスのような妙な臭いが漂っている。妖精の剣は何の反応も示さないが、何かしら悪い予感が……。先に進む前に、ここでいったんセーブしておいたほうがよい。南には狭いトンネルがある。

【アイテム】

なし。

アラゲイン滝



巨大なアラゲイン滝の頂上。この滝は150メートル程の高さがあり、美しい虹が滝の上から西にかけて見事な弧を描いている。この虹に乗って歩くためには、あるアイテムが必要。そのアイテムはファラオの部屋で入手することができる。小さな道が北の端から伸びている。

【アイテム】

なし。

×	×
×	48
92	現
×	×
×	×

家の裏



小道

白い家の裏手。家の隅のほうにある小窓がわずかばかり開いている。小窓から家の中をそっと覗いて見ると、ここはどうやら台所らしい。ひょっとしたら、窓をこじ開けて家の中に侵入することができるかもしれない……。小道が東、南、北に続いている。

【アイテム】

なし。

X		X
	29	
71	現	43
X	31	X

家の北



白い家

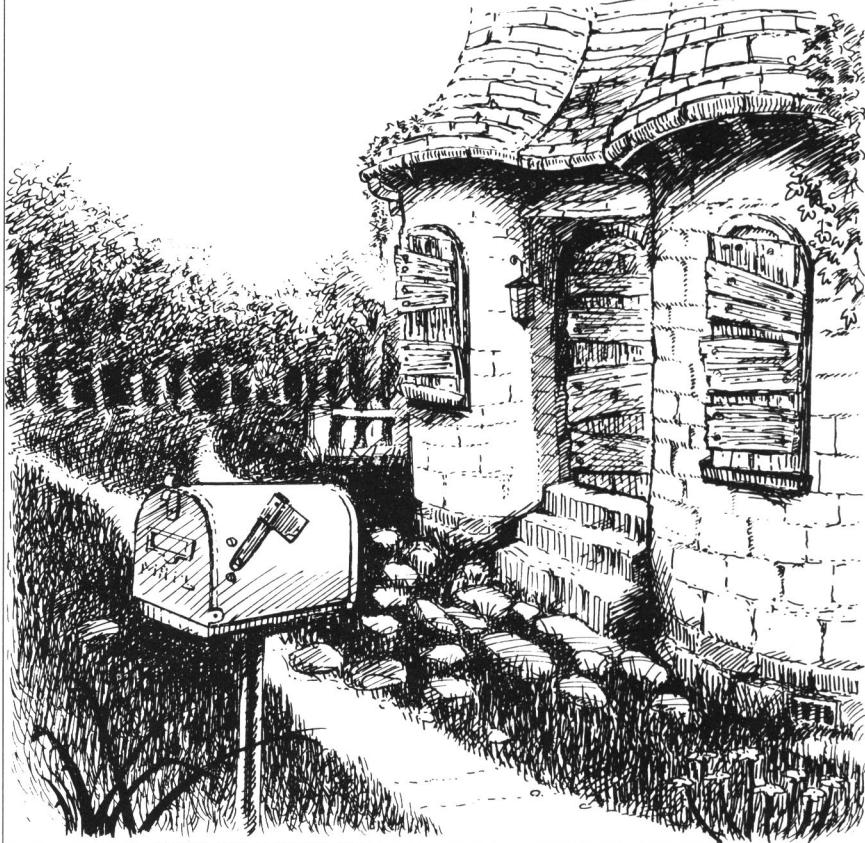
白い家の北側で、こちら側にはドアはない。壁の窓には頑丈な板がしっかりと打ちつけられている。この板を手ではがそうとしても無駄な結果に終わるだろう。窓から家の中を覗き見することさえできない。東と西に小道があり、北には狭い小道が木々をぬって伸びている。

【アイテム】

なし。

×	×	
×	111	×
30	現	28
×	×	×

家の西



秘密の小道

小道

X		X
X	29	X
107	現	X
34	31	X

白い家の西側。ここに玄関があるが、ドアは板で塞がれていて中に入ることはできない。近くに小さな郵便箱があるので開けてみよう。手紙が見つかるはずだ。西、南、北に小道がある。南西方に続く秘密の小道はリビングルームで「ささやき」を聞くまで発見することができない。

【アイテム】

□手紙

家の南



小道

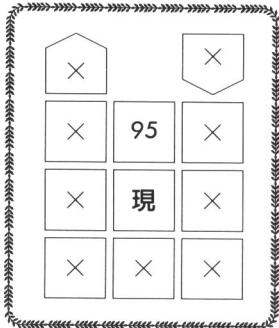
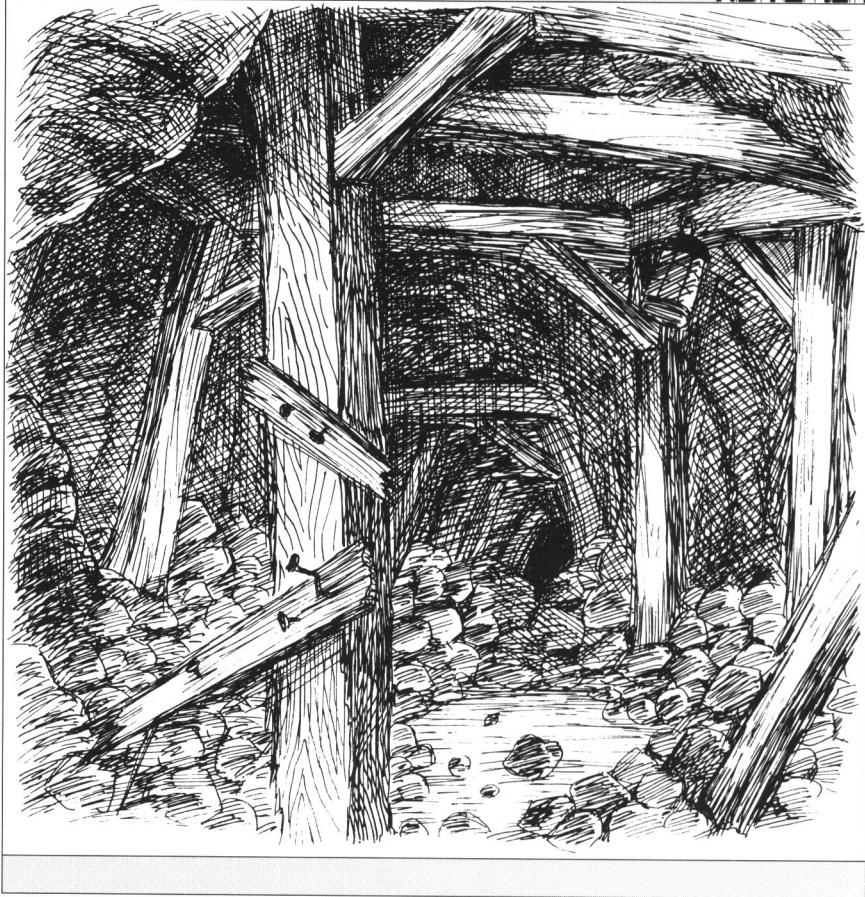
白い家の南側。こちら側にはドアがなく、壁にいくつかの窓があるだけだ。が、すべての窓には板が打ちつけられており、部外者の侵入を防いでいる。これらを破壊して中に侵入しようとする試みは徒労に終わることだろう。東、西、南に小道が続いている。

【アイテム】

なし。

×	×
×	×
30	現
28	
×	109
×	×

行き止まり(炭坑)

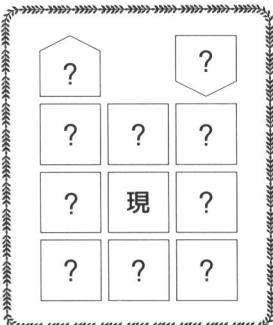


炭坑の行き止まり。発掘現場の最前線だったらしく、岩肌のいたるところに黒々とした石炭を見ることができる。そのうちの1つが足元に転がっているので、記念に取っておこう。一見無価値のようだが、あとで必ず役に立つ（あるものを作るための原料として……）。坑道は北に続いている。

【アイテム】

□石炭

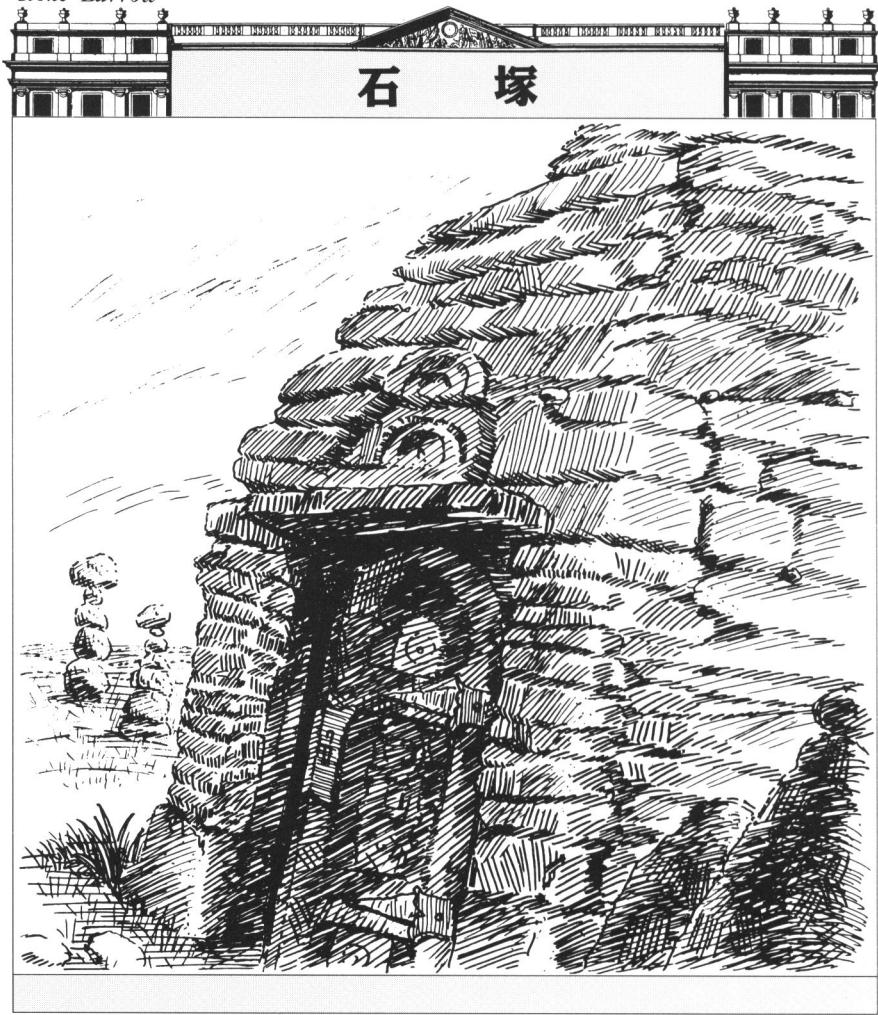
行き止まり(迷路)



迷路の行き止まり。迷路内に4ヶ所ある。泥棒に盗まれたアイテムのうち、さほど価値のないものが投げ捨てられている。これ以上盗まれることはないので、どうしても必要なもの以外はそのまま放っておけばよい。ここから伸びる小道の方向は場所によって異なっている。

【アイテム】

なし。



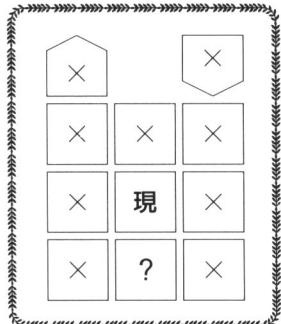
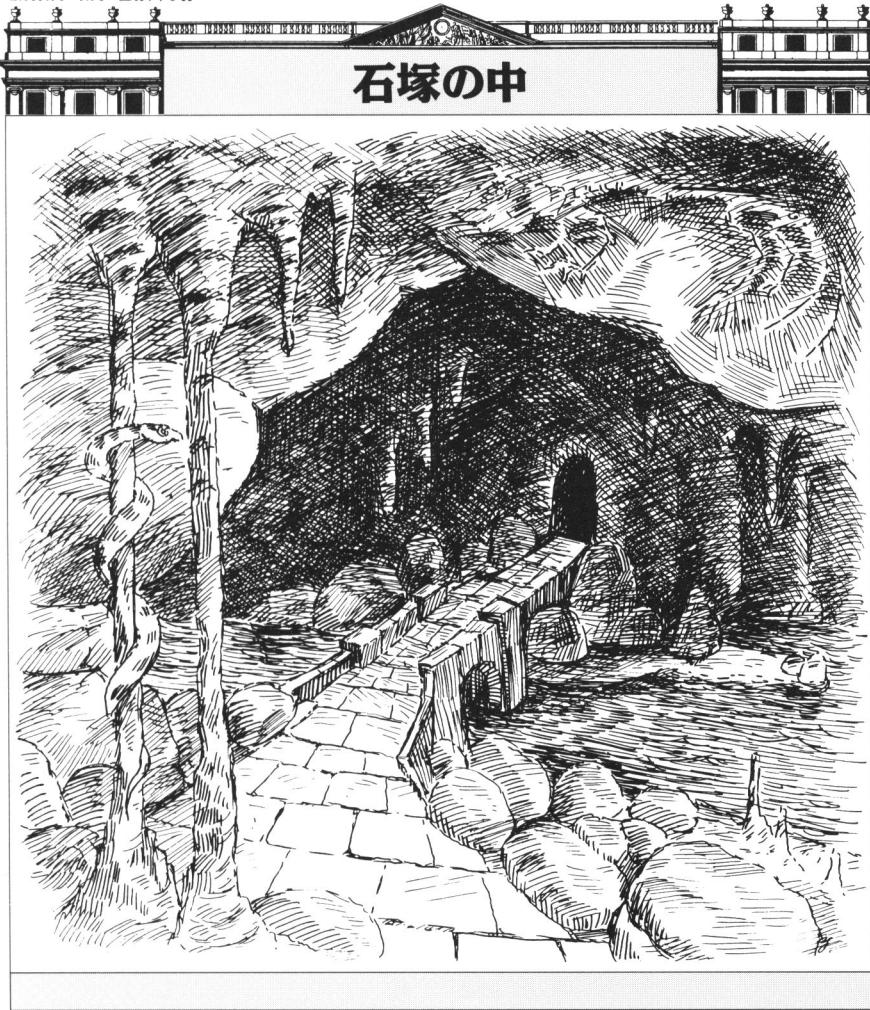
X	X	
X	X	
35	現	30
X	X	X
X	X	X

堂々とした石塚が目前にそびえ立つ。西の面には大きな石のドアが冒険者を誘うよう開いている。中は暗闇で何が待ちかまえているのか分からぬ。が、恐れることはない。胸を張って入っていこう。ここは、ZORK I をクリアした冒険者だけが入ることを許されている聖域なのだから。

【アイテム】

なし。

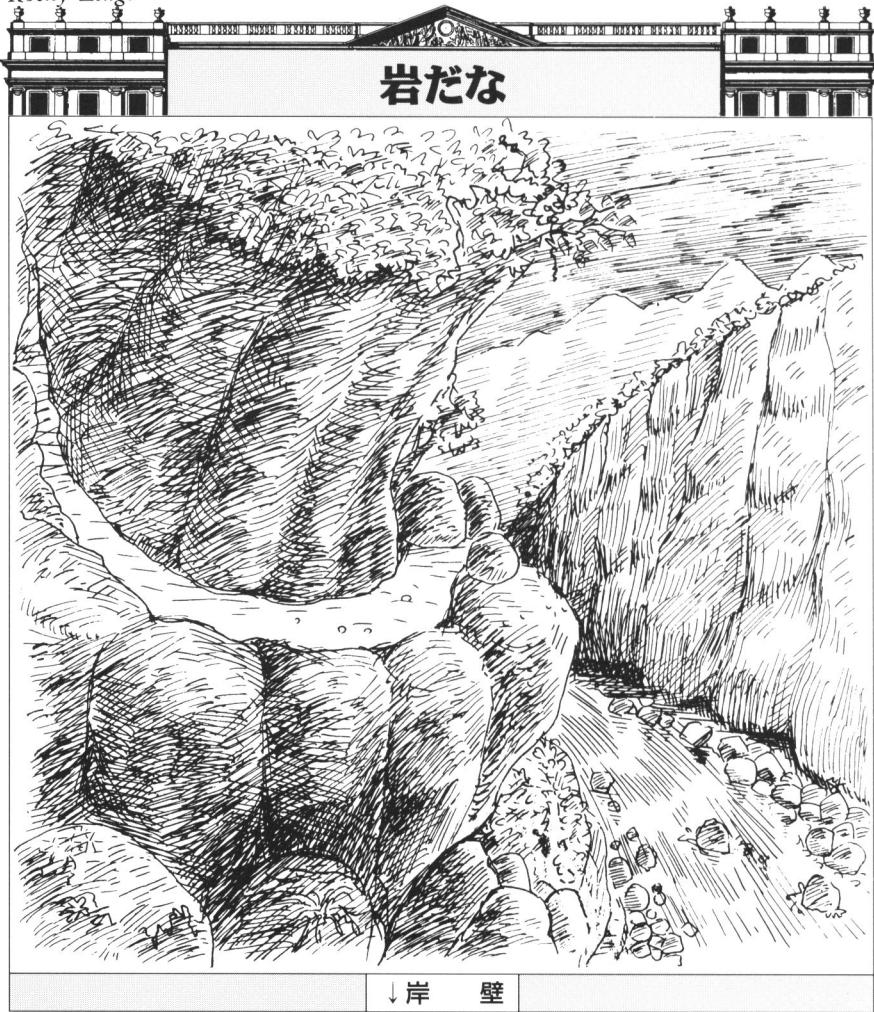
石塚の中



石塚の中。いったん入ると、もはや外に出ることはできない。前方に明るく輝いている洞窟が見え、その間に広い河が流れている。河には暗いトンネルへと続い小さな橋が掛かっており、橋の中央には大きな掲示が空中に浮かんでいる。それにはこう書かれている……。

【アイテム】

なし。

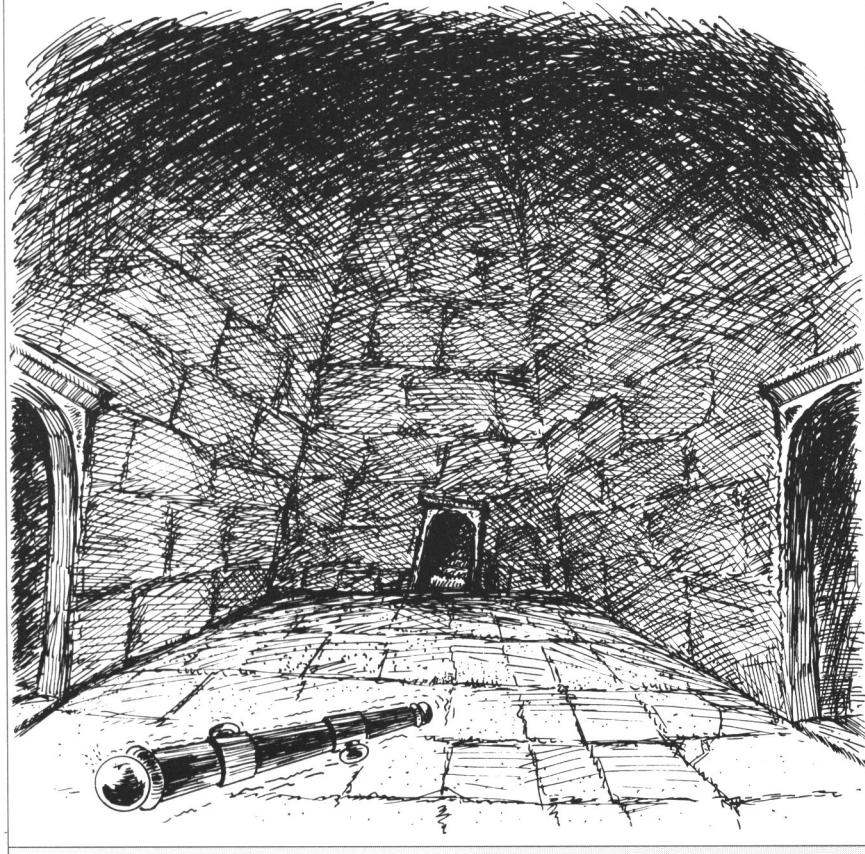


53		52
×	×	×
×	現	×
×	×	×

峡谷の崖の中ほどにある岩だなの上。アラゲイン滝近辺の様子を一望することができる。眼下は峡谷の底だ。ここでは何もすることができないので観光気分にひたってしばらく休憩をとるか、さもなくばさっさと先に進むしかない。なんとか登れそうな岩壁が上下に続いている。

【アイテム】
なし。

うるさい部屋



難関の1つだ。外部から伝わってくる何かの音が部屋じゅうに響きわたり、コマンドを入力しても反響がこだまするだけで実行できない。プラチナの棒を取るためには音の発生源を突き止め、音を元からシャットアウトする必要がある。東と西に狭い通路が続き、上に向かう石の階段がある。

【アイテム】

□★プラチナの棒★

97	×
×	×
38	現
63	×
×	×

円形の部屋



通 路

通 路

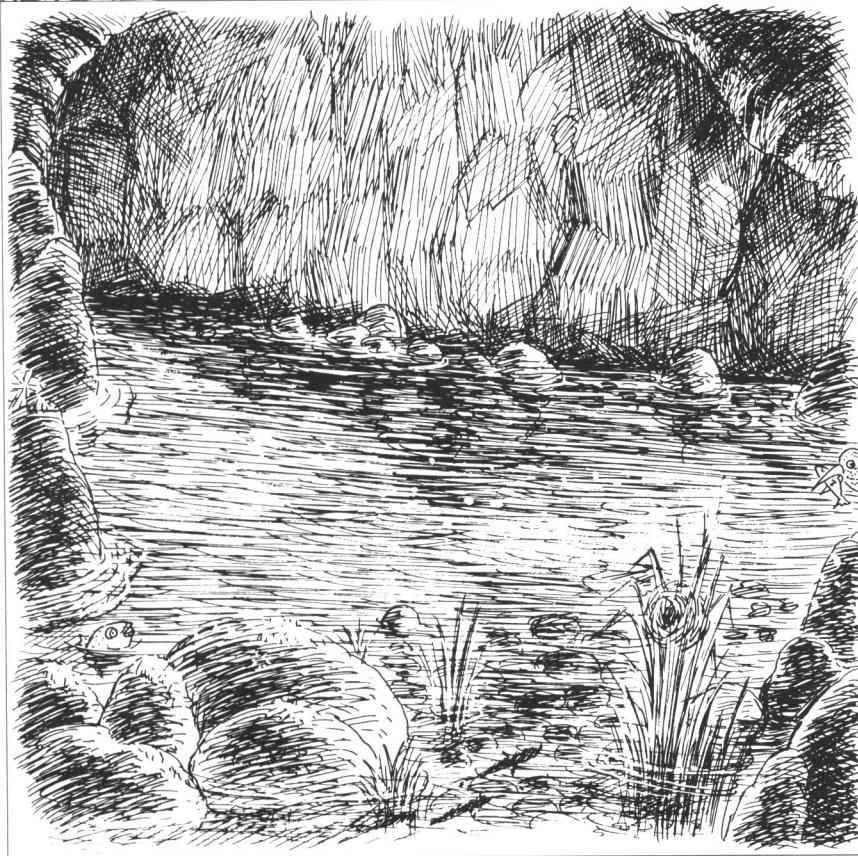
円形の石の部屋。地下帝国の「へそ」的存在ともいえる。この部屋からあらゆる方向に向かって通路が伸びているが、北東、北西、南西方向の通路は落盤によって岩で塞がれており、通ることはできない。通れるのは東、西、南、南東、北の5方向だけだ。

【アイテム】

なし。

X		X
X	91	X
88	現	37
X	70	83

小川



河原

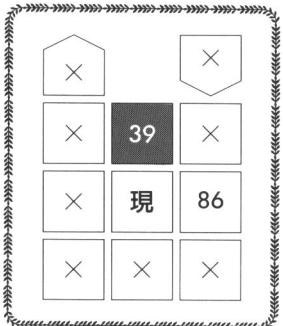
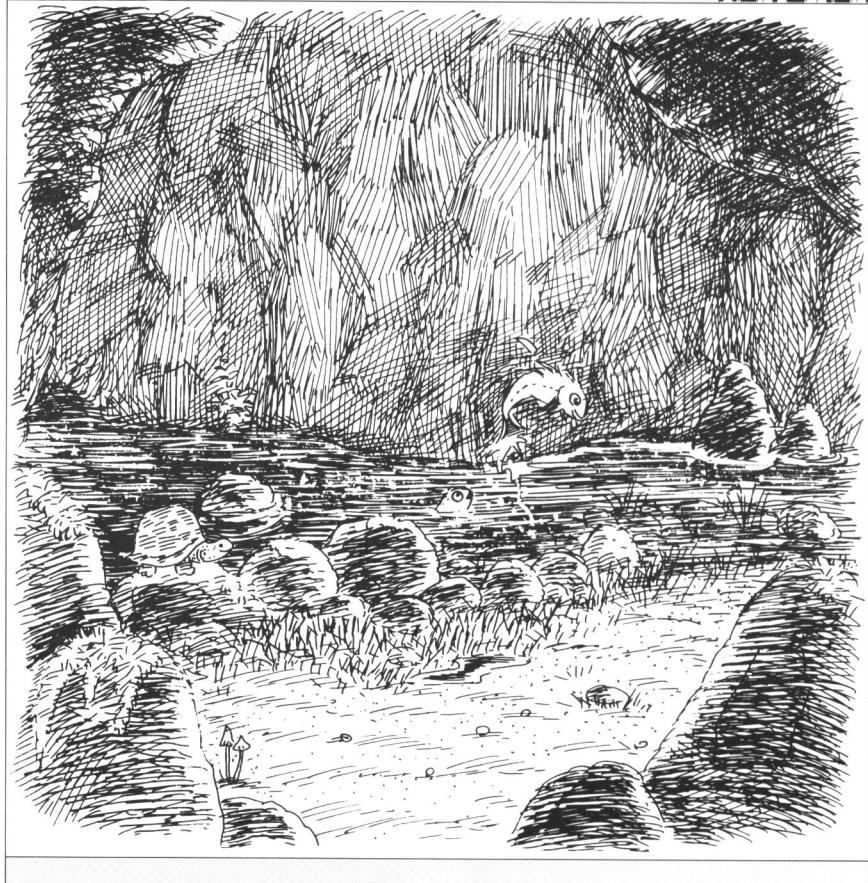
優しく流れる小川の上。上流は船で行くには狭すぎ、下流の方向は壁に隠れて見ることができない。つまり、ここからは東にしか行くことができない。この小川が貯水池の源になっているらしいが、流れをせき止める方法はなさそうだ。南には降りられそうなちょっとした河原がある。

【アイテム】

なし。

×	×
×	×
×	現
×	84
×	40
×	

小川の見える所

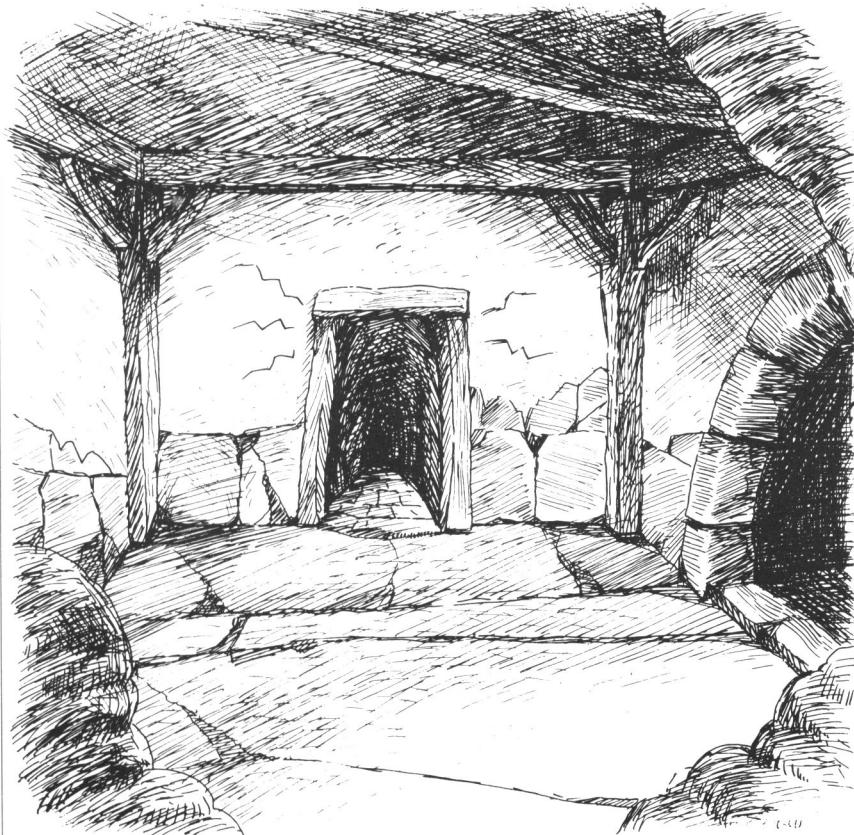


優しく流れる小川の横の道。小川の向こう側には険しい崖が見える。小川に繰り出すにはボートが必要だ。小川の水は美しく、手にすぐって飲むこともできる。喉がかわいているのなら、ここでひとときの休息をとってみてはどうだろうか。小川に沿って東に道が続いている。

【アイテム】

なし。

音がする部屋

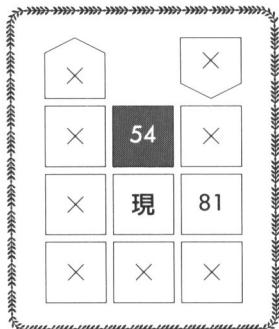


トンネル

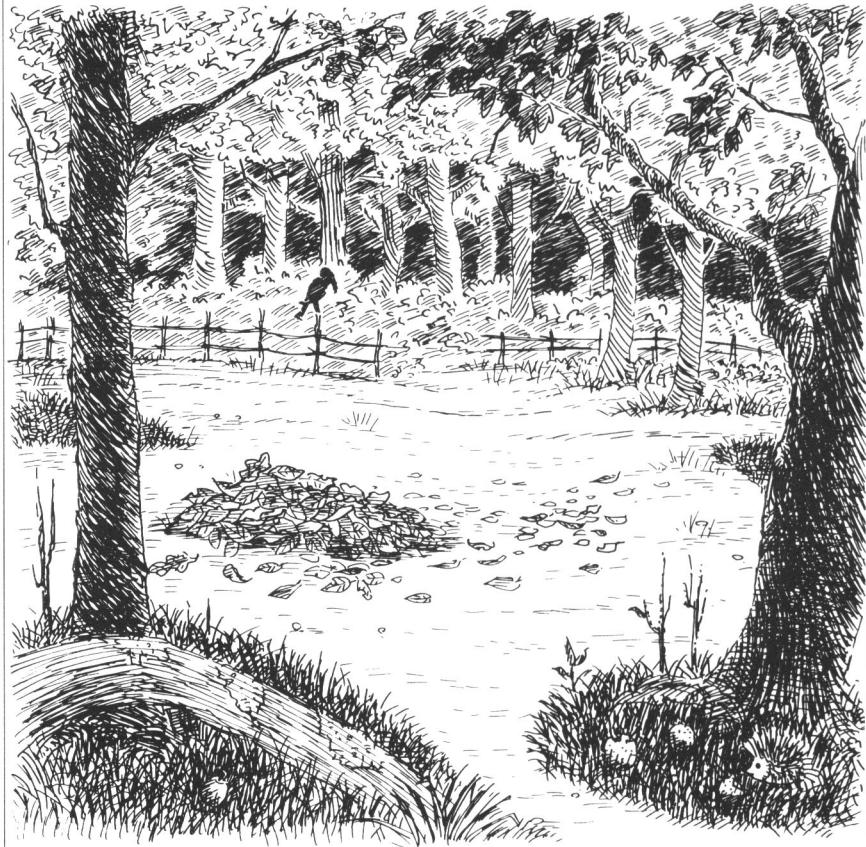
何もない小部屋だ。耳を澄ますと、キーキーという奇妙な音（鳴き声？）が北端にある通路から聞こえてくる。はて、どこかで聞いたことのあるような……。妖精の剣が青く輝いているので、ここでいったんセーブしておこう。北にドア、東にたて穴がある。

【アイテム】

なし。



開拓地(1)



道

開拓地の真ん中で、周囲をうっそうと生い茂った森に囲まれている。地面の落葉を取り除いてみると下から鉄格子が現れるはずだ。しかし、カギが掛けられているため手でこじ開けることはできない。いつか、どこかでカギを発見するまで放つておこう。東、西、南に道が伸びている。

【アイテム】

□落葉

X		87
X	X	X
107	現	108
X	111	X

開拓地(2)



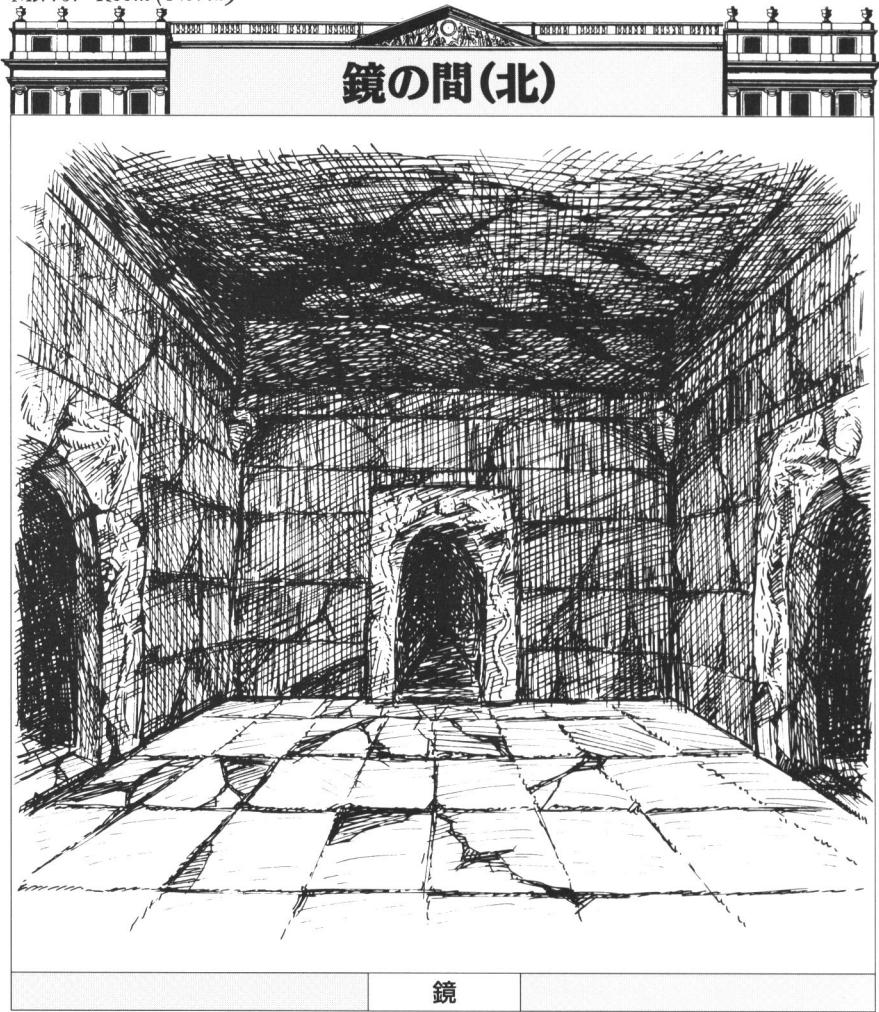
道

森の道の途中にある小さな開拓地。道は東西南北の4方向に伸びており、北と南はうっそうとした森に、西は小じんまりとした白い家に、東は見晴らしのいい場所に続いている。ここでは特に何もすることはない。目的地を目指してさっさと先に進もう。

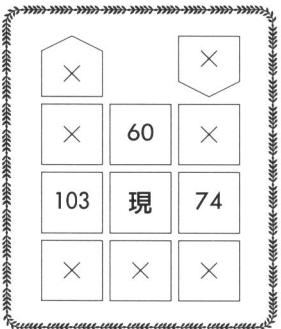
【アイテム】

なし。

×	×
×	108
28	現
×	53
109	×



鏡

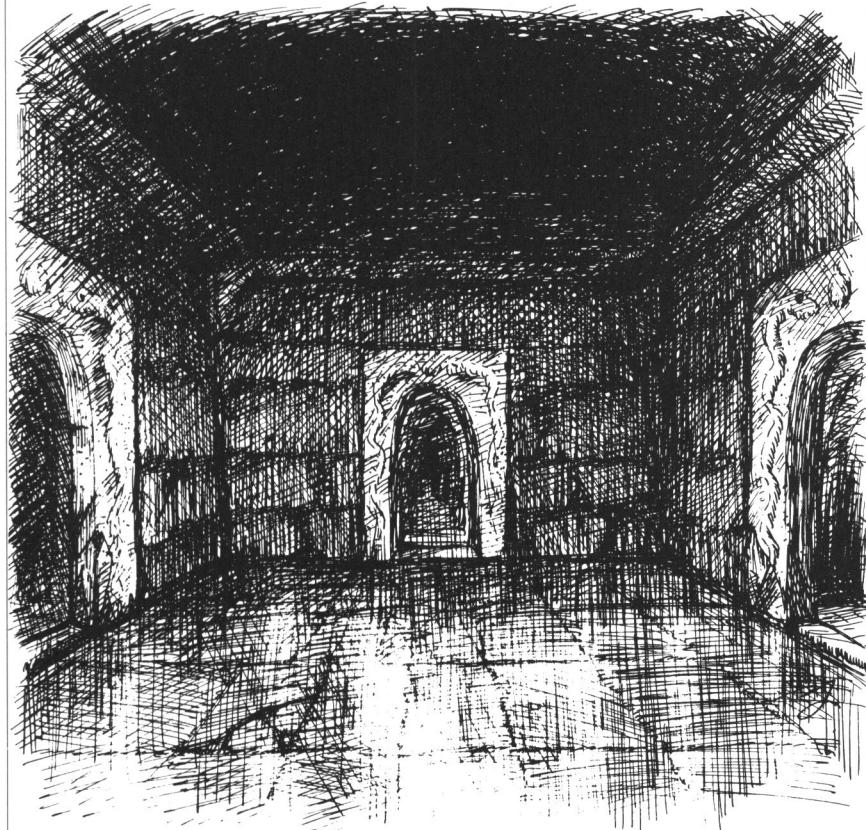


天井の高い、広い四角い部屋。南には壁全体をおおう大きな鏡があり、残りの3方向にはそれぞれ出口がある。貯水池に水が貯まっている間は、この鏡を利用して南部・北部エリア間を移動すると便利。どちらの鏡の間にいるのか分からなくなったら周囲の部屋の名称で確認すればよい。

【アイテム】

なし。

鏡の間(南)



鏡

天井の高い、広い四角い部屋。南には壁全体をおおう大きな鏡があり、残りの3方向にはそれぞれ出口がある。鏡を動かしたり持ち運んだりすることはできないが、見たり、磨いたり、触れたりすることはできる（でも、決して壊したりしないように！）。すると……。

【アイテム】

なし。

×		×
×	70	×
114	現	75
×	×	×



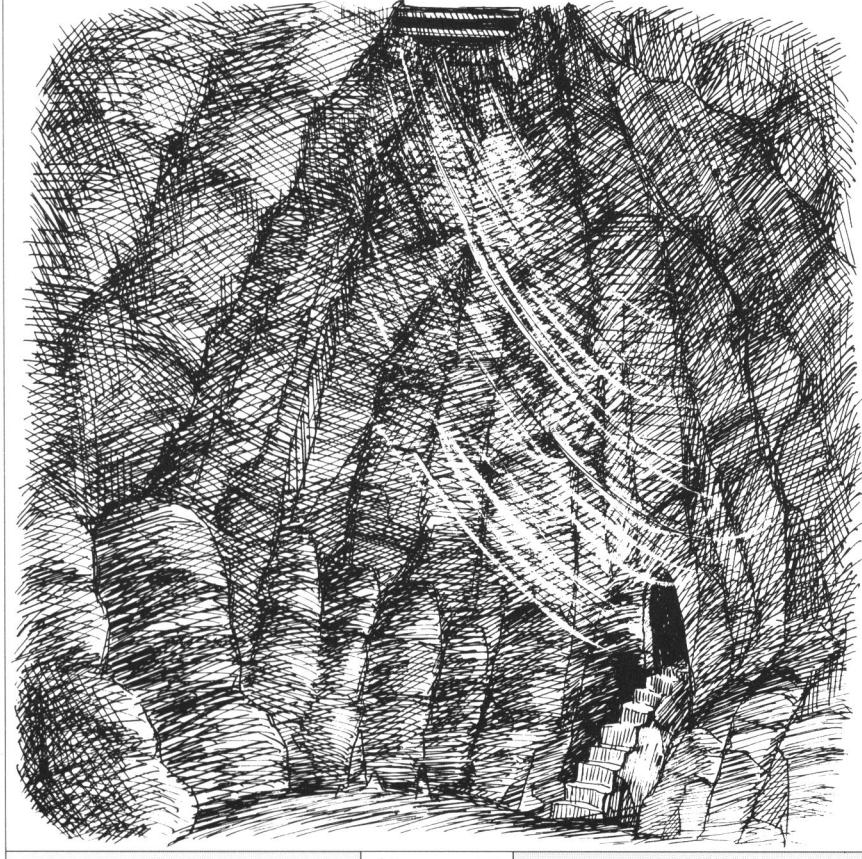
26	X
X	X
X	現
X	80
X	X

石炭ガスの充满する小部屋。ここにはサファイアのプレスレットがあるが、火を持ったまま部屋に入るとガスに引火してドッカーン！しかし明かりがないとアイテムを取ることができない。火を使わない照明器具さえあれば……。南側に上に登る短い階段と、東に向かうトンネルがある。

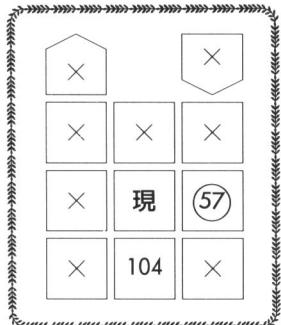
【アイテム】

□★サファイアのプレスレット★

風の吹く部屋



ドア



南側にドアがあるが、明かりのないまま移動しようとすると瞬時にグレーの餌食に。部屋にはすきま風が吹きすぎているので、マッチをつけてもすぐに消えてしまう。たいまつかランプがないとこれ以上進むのは無理。ではどうやって？ そう、アレを使って運び込んでおくのだ。

【アイテム】

なし。

岸



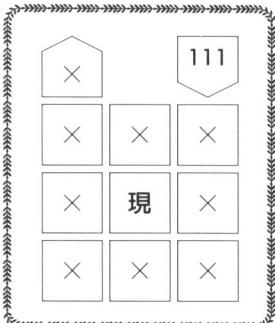
フリジッド河の東岸に立っている。アラゲイン滝に近いせいか、水流はこのあたりから危険なほど速くなっている。したがって、ここからボートを進水させるのはなるべく避けたほうがよい。南北に走る道の南端は、鋭角に向きを変えて滝の方に続いている。

【アイテム】

なし。

×		×
×	67	×
102	現	×
×	27	×

木の上



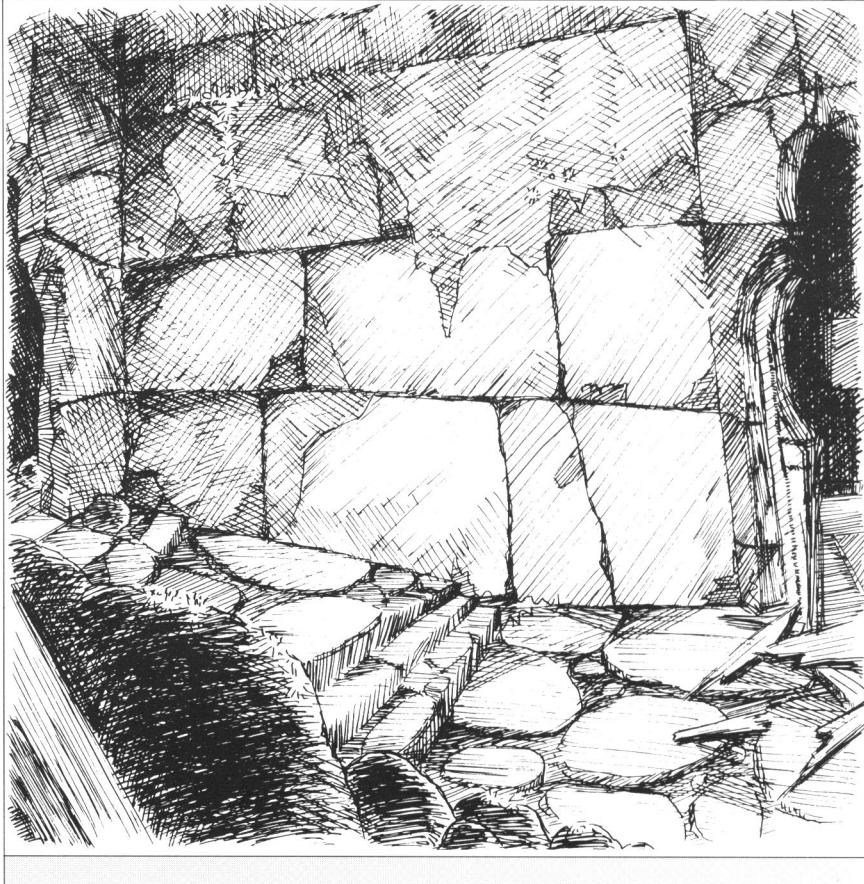
枝に囲まれた木の上。そばの枝には小さな鳥の巣があり、中には高価な宝石で飾られた大きな卵がある。手で卵を割ることはできないが、重力を利用すれば……。卵を壊さないで中身を取り出すには泥棒並の器用さが必要!?

【アイテム】

□鳥の巣

□★宝石をちりばめた卵★ (★ _____ ★)

奇妙な通路



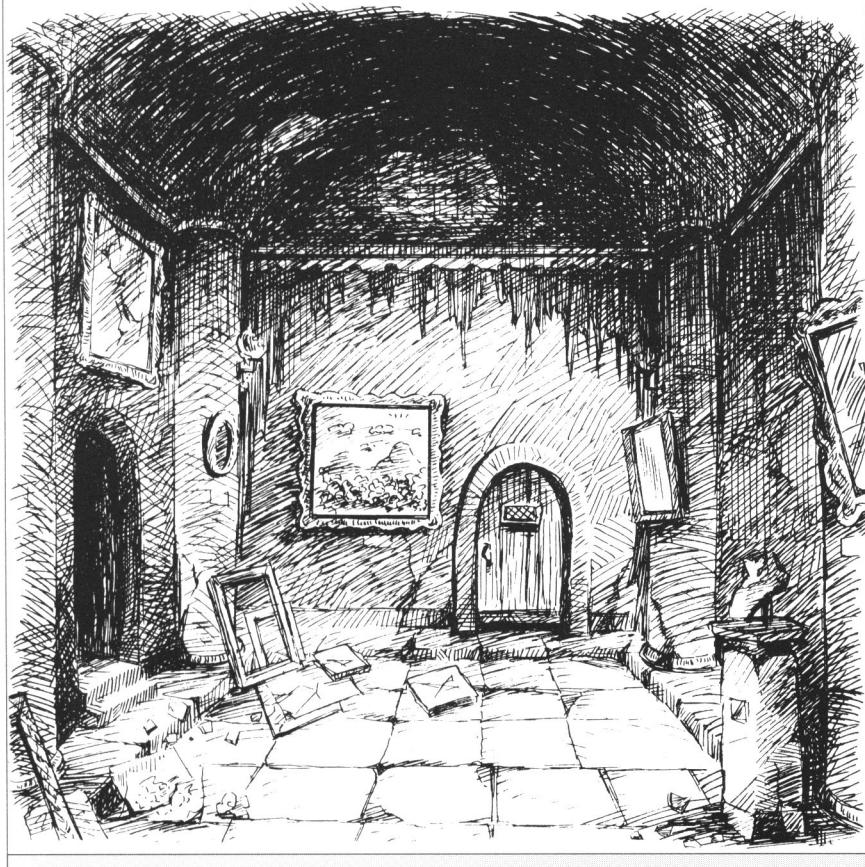
X	X	
X	X	
55	現	113
X	X	X

東西に伸びる細長い通路の中間地点に立っている。西の突き当たりには出入口があり、東の突き当たりには、ちょうどビサイクロプスが通れるくらいの穴のあいた大きな古い木のドア（前に向こう側から見たことがあるはず）がある。ここまでくれば、財宝の持ち運びもかなりラクになる。

【アイテム】

なし。

ギャラリー



かつて、この部屋には数多くの絵画が展示されていた。その名残からか、美しい絵が壁に1点だけ取り残されている。絵は簡単に取り外すことができるものの、重くて大きいため持ち運びに苦労するだろう。ちなみに、あなたの行為は「泥棒」にならないで安心してほしい。

【アイテム】

□★絵★

×		×
×	25	×
59	現	×
×	×	×

峡谷の下



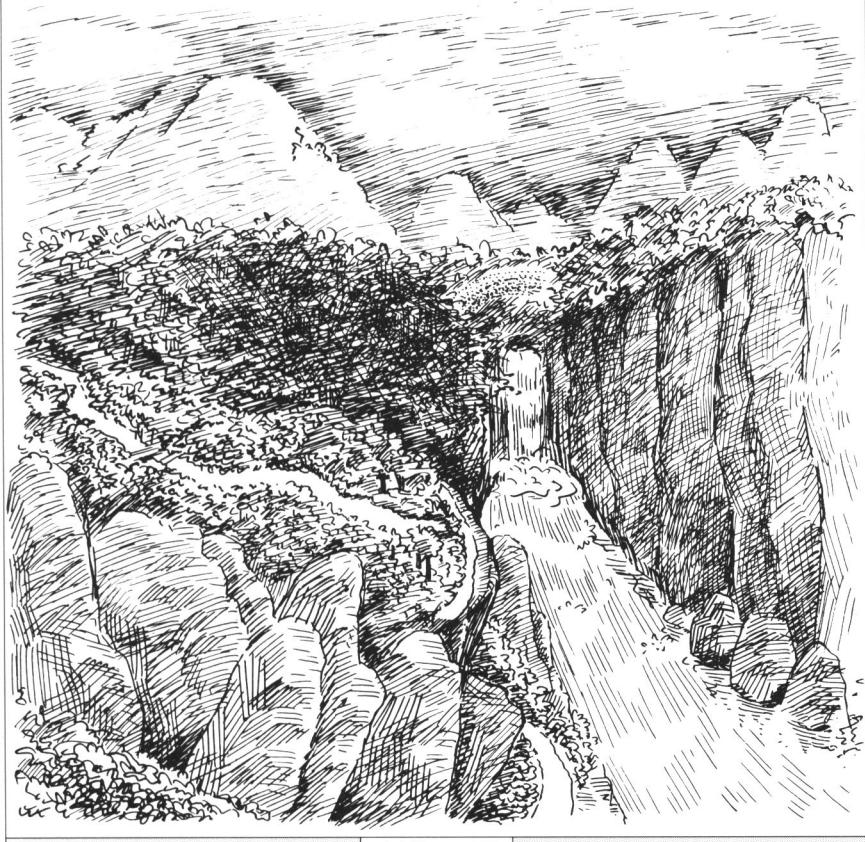
36		×
×	93	×
×	現	×
×	×	×

峡谷の崖の下。アラゲイン滝の下流は下方に続いている。ここでは特にすべきことはない。ただ、滝から落ちた無謀な冒険者の死体がときたま流されてくるらしいが……（あなたがそうならないよう！）。北には狭い道がある。また、ここから峡谷に登ることもできそうだ。

【アイテム】

なし。

峡谷の見える所



↓岸壁

大峡谷の西壁の頂上から峡谷とフリジッド河上流の全景を見渡すことができる。峡谷を横切る絶壁がフラットヘッド山脈へとつながっており、峡谷の上流には虹と共にアラゲイン滝が見える。小道が北西に続いている。峡谷の下に行くこともできそうだ。危険はないので降りていってみよう。

【アイテム】

なし。

×		36
43	×	×
109	現	×
×	×	×

コウモリの部屋



ド ア

X		X
X	X	X
X	現	76
X	41	X

東と南にだけドアのある小さな部屋で、ここにヒスイで作られた美しい像が置かれている。しかし取ろうとする間もなく、吸血コウモリに襲われて炭坑のどこかに運ばれてしまう。武器での攻撃は一切通用しない。何か、「吸血」コウモリが苦手なものを持っていれば……。

【アイテム】

□★ヒスイの像★

サイクロプスの部屋



73.

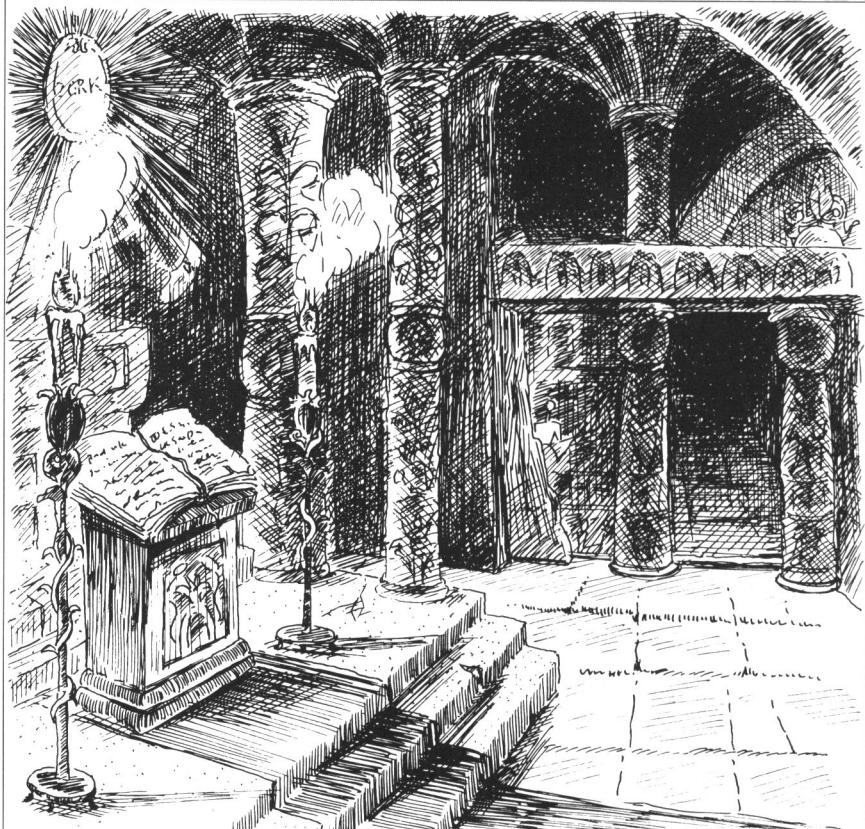
	×	
106	×	×
×	現	50
×	×	×

北西に出口、奥には階段がある。しかし、腹をすかせたサイクロプスが階段に立ち塞がって通ることができない。ここを通過する方法は2通り。1つはサイクロプスに何かを与えること、もう1つはサイクロプスが恐れる言葉（人名？）を発することだ。武器での攻撃は一切通用しない。

【アイテム】

なし。

祭壇



X		75
X	61	X
X	現	X
X	X	X

大きな寺院。祭壇の上には黒い本が置かれており、その両端にろうそくが灯っている。ろうそくは貴重品なので取ったらすぐに火を消しておくこと。また、この神聖な場所にふさわしい行動をとると何かが起こるかも……。北に出口がある。

【アイテム】

- ろうそく
- 黒い本

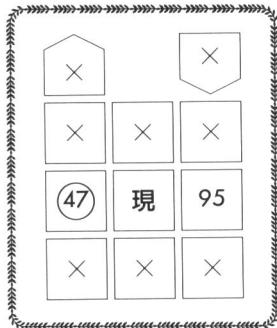
材木置き場



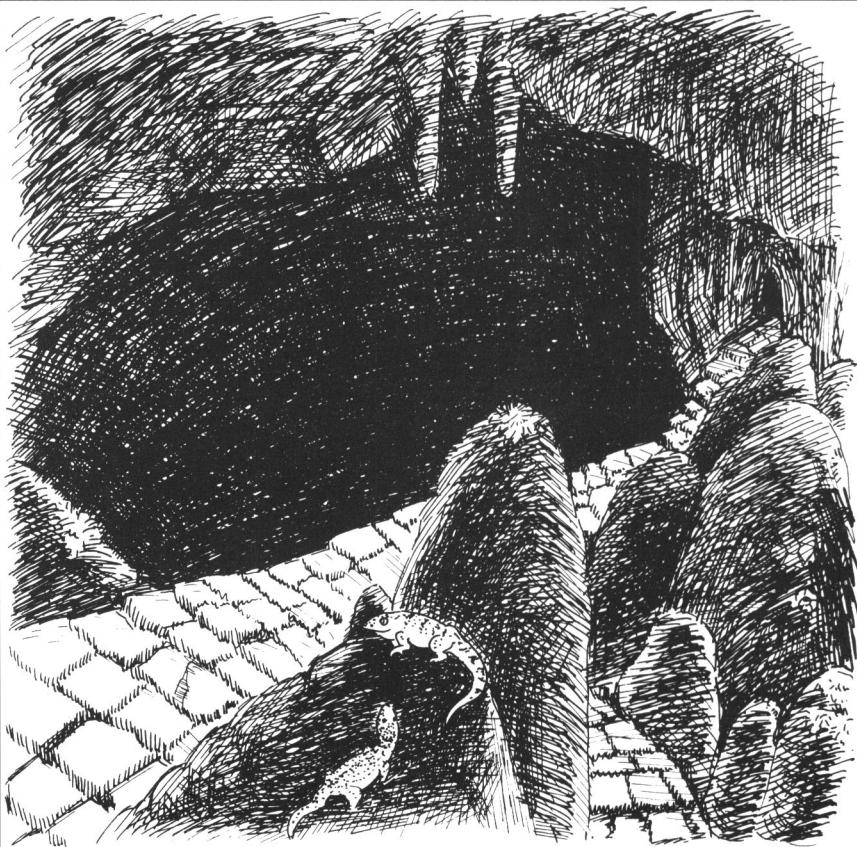
狭くて長い通路には碎けた材木が散らかっており、足元にぼろぼろの木材が転がっている。東へ向かう通路は広く、西へ向かう狭い通路は小部屋へと通じている（極端に狭いため紙マッチぐらいしか持つていけない）。西からはすきま風が吹き込んでいる。

【アイテム】

□ぼろぼろの木材



裂け目



通路

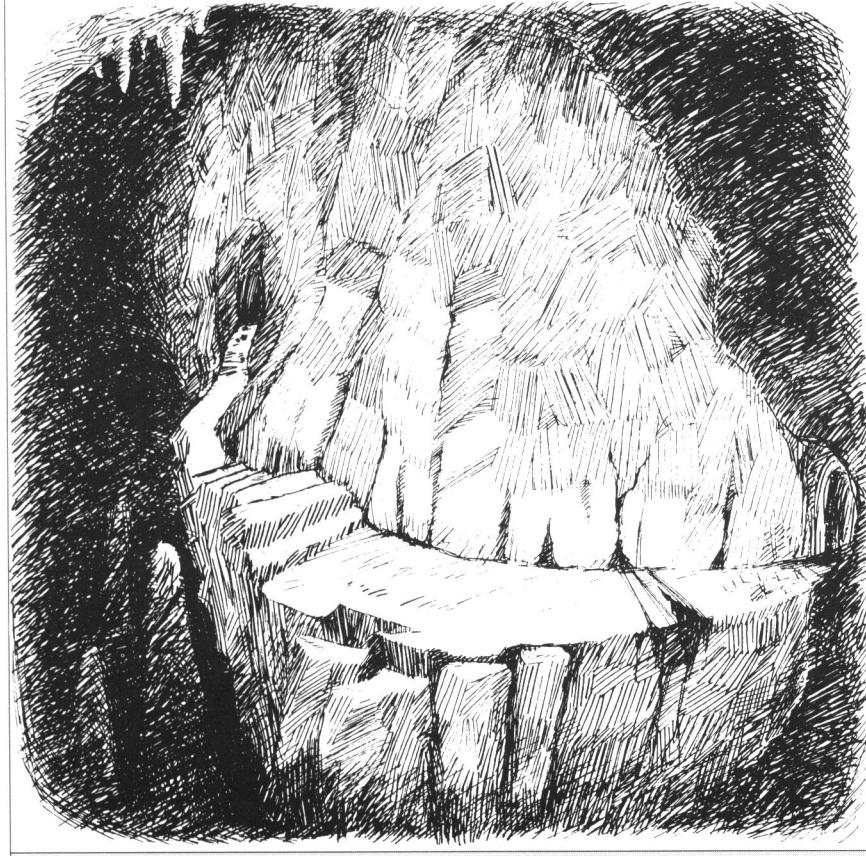
南西から北東にかけて大きな亀裂があり、裂け目に沿って道が続いている。南にも小さな通路がある。亀裂の向こう側にはいったい何が？ 亀裂を越えることは可能なのか？ 亀裂はどうしてできたのか？……。このあたりは、あなたの豊かな想像力におまかせしたい。

【アイテム】

なし。

×	×
×	×
現	86
×	×
88	91
×	×

裂け目の東



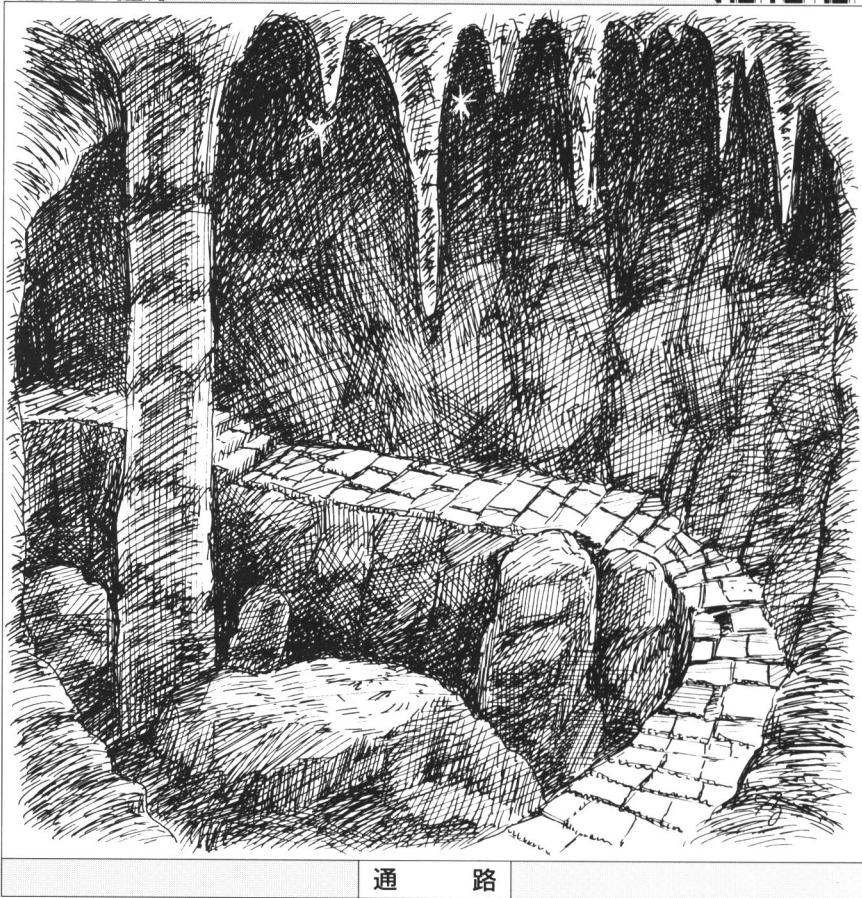
長い裂け目の東端に立っている。裂け目の底は深く、何があるのか、どのような構造になっているのかは闇に閉ざされてまったく見ることができない（まあ、それほど気にする必要はないと思うが……）。今いる道は東へ続き、狭い通路が北に向かっている。

【アイテム】

なし。

×	×
×	82
×	現
×	51
×	×
×	×

寒い通路



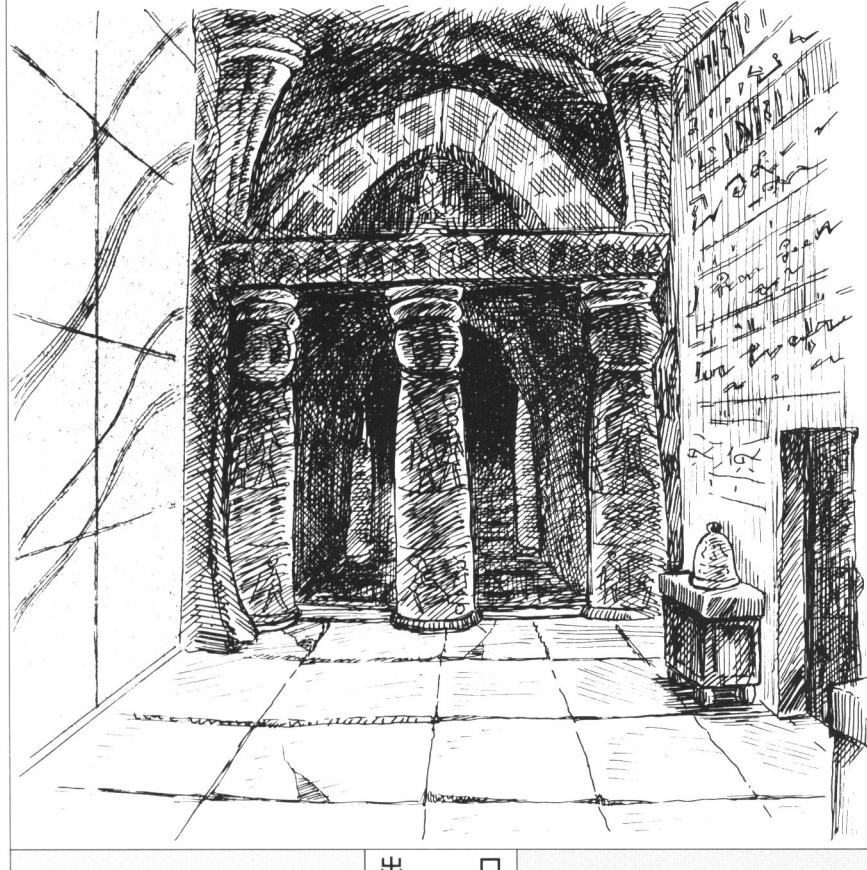
通 路

X		X
	X	X
68	現	X
X	44	X

この先にある炭坑からの冷気が流れ込んでいるらしく、寒くてじめじめした回廊。ただ通過するためだけに存在するエリアだ。したがって、ここではこれといってすべきことはない。一方の端は長く西に伸びており、他方の端は南に曲がっている。

【アイテム】
なし。

寺院



出口

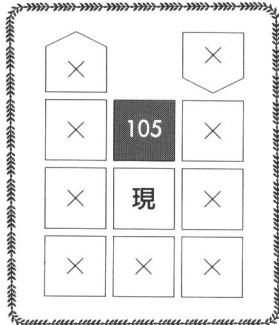
大きな寺院。ここには黄銅のベルが置かれてるので必ず取っておくように。東の壁には祈りの言葉が刻まれた古代の碑文があり、その下には狭い下り階段がある。西の壁は硬いみかげ石でできているようだ（参考までに、みかげ石の壁は宝の部屋にもある）。出口は北と南。

【アイテム】

□黄銅のベル

×	×
×	72
×	96
×	56

死者の国



何千という魂の泣き声やうめき声が聞こえる死者の国。部屋の片隅には以前来たと思われる冒険者たちの遺骸が積まれている。あなたも、死んでここへ來たことが何度かあるはずだ。生きて来られれば、見事な水晶の頭蓋骨を手に入れることができる。出口は北だ。

【アイテム】

□★水晶の頭蓋骨★

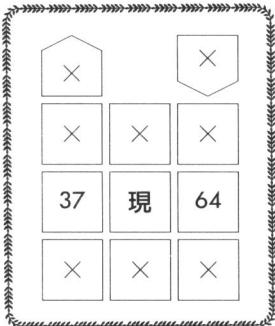
じめじめした部屋



フリジッド河に近いせいか、かなり湿気の多い所だ。床はじめじめしており、南の壁には（虫でなければ通れそうもない）小さな亀裂がある。何もすることができなくてヒマなのなら、この亀裂をどうにかしようとかがんばってみてはいかが？ 東と西に出口がある。

【アイテム】

なし。



白い絶壁の河原(北)



道

白い絶壁に沿って続く、狭くて細長い河原の北側にいる。東にあるフリジッド河の流れは比較的ゆるやかだが泳いで渡ることはできない。河に入るには魔法のボートが必要だ。絶壁に沿って南に向かう狭い道、そして西には絶壁に入る窮屈そうな通路がある。

【アイテム】

なし。

×		×
×		×
63	現	100
×	(65)	×

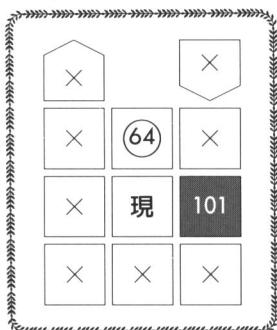
白い絶壁の河原(南)



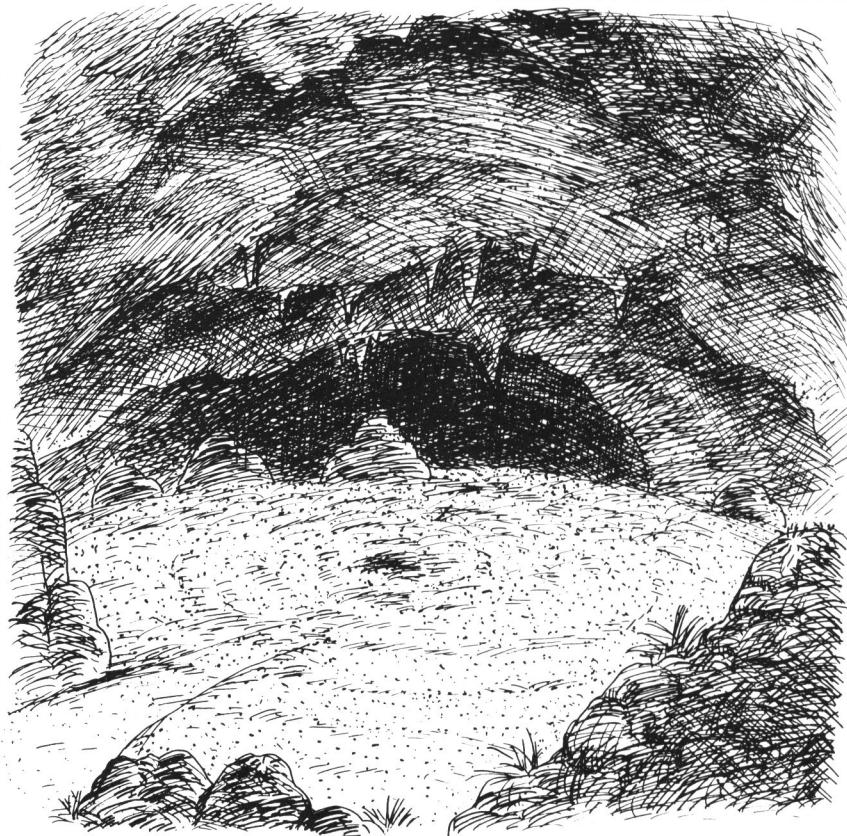
絶壁の横にある、岩だらけの狭くて細長い河原の南側にいる。魔法のボートがないと東のフリジッド河には入れない。岸に沿って北に向かう道があるが、かなり狭いため大きな物を持って通ることはできない。ボートを持ち運びたいのなら、空気を抜いて縮めておけばよい。

【アイテム】

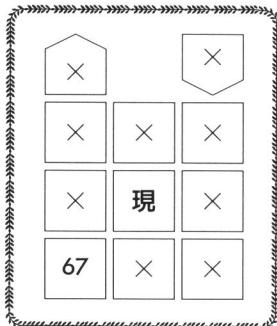
なし。



砂のほら穴



出 口

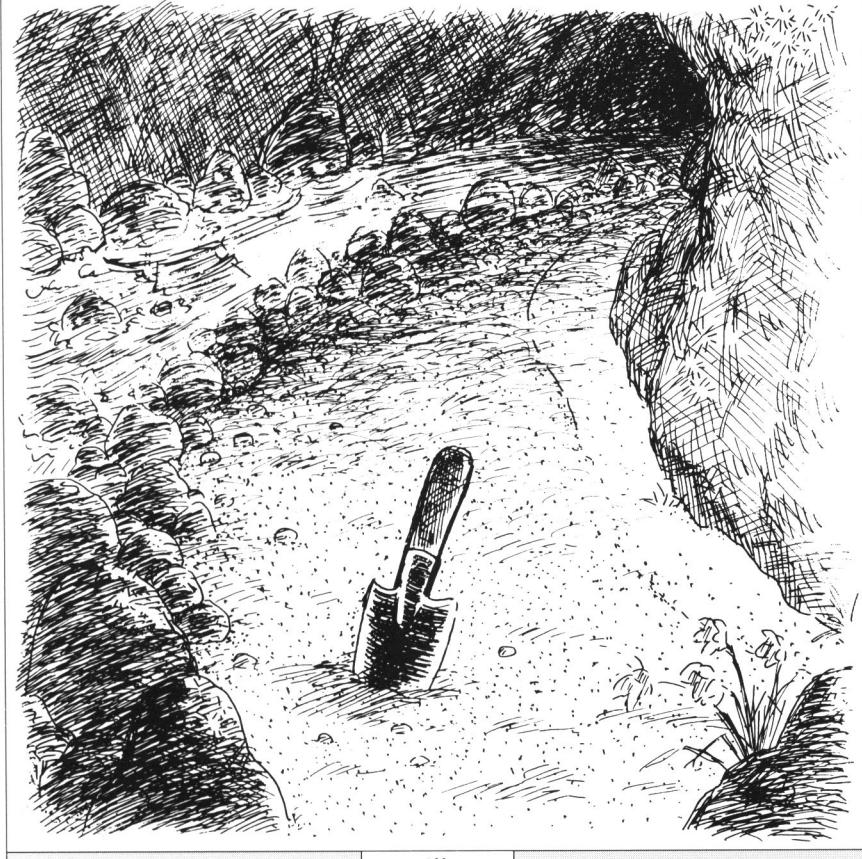


砂の中にすばらしい財宝が隠されている。砂を掘るには手だけでは無理で、ある道具が必要（当然、持っているはず！）。かなり深いところに埋められているため掘る作業を何度も繰り返さなければならない。が、欲をかいて必要以上に掘ってしまうと……。南西の方向に出口がある。

【アイテム】

□★_____★

砂浜



道

水しぶきを立て激しく流れるフリジッド河東岸の広い砂浜。思わせぶりにシャベルが転がっているので拾っておこう。シャベルをどこで使えばいいかは、この近辺を探索すればピンとくるはずだ。道は河岸を南北に走り、北東には砂の道がほら穴に続いている。

【アイテム】

□ シャベル

×	×
×	×
101	現
×	48

すべり台の部屋



↓すべり台

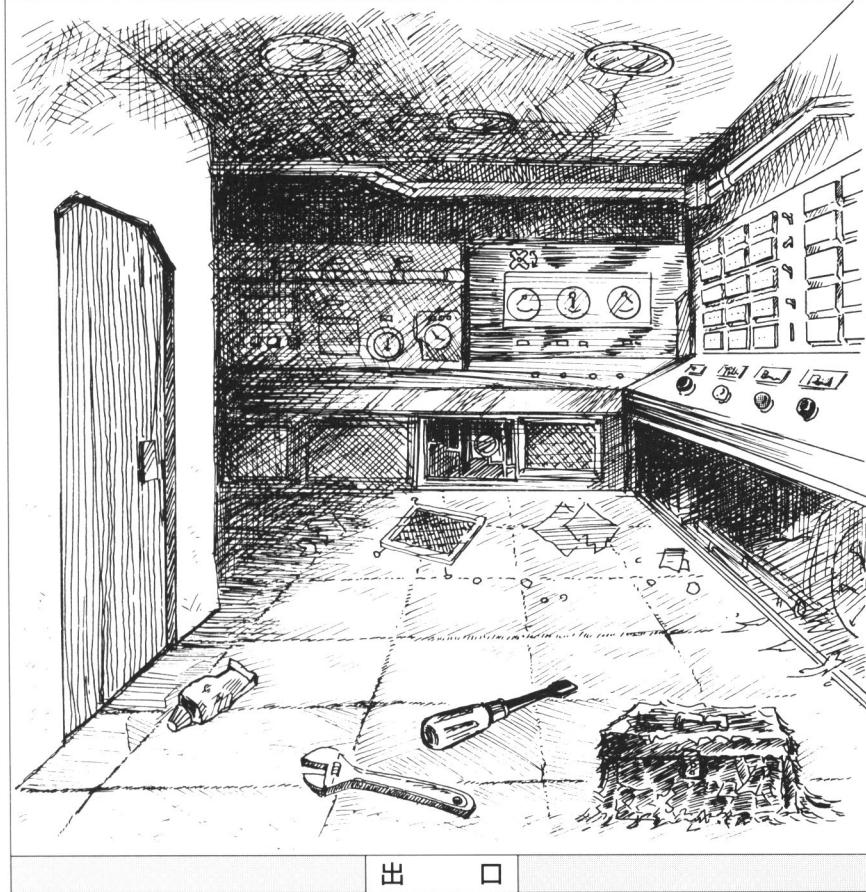
炭坑の一部だったような小部屋で、南側の壁には「みかげ石の壁で唱えよ」という言葉が刻まれている（ちなみに、みかげ石の壁のある部屋は2ヶ所）。部屋の東には長く続く通路、下方にはいったん滑り降りると戻ってこれそうもない金属製のすべり台、北側には戸口がある。

【アイテム】

なし。

×		82
×	81	×
×	現	60
×	×	×

制御室



×	×
×	×
79	現
×	79
×	×

青、黄、茶、赤色のボタンのうち、どれかを押すとロビーのパイロットランプが点灯する。もし誤って操作したら、ここで入手したアイテムを使って危機を脱しよう。出口は西と南にある。

【アイテム】

- ドライバー
- チューブ（接着剤）
- レンチ

狭い通路



X		X
	38	
X	現	X
X	45	X

長く狭い南北に伸びる回廊で、先に進むにしたがって道幅はさらに狭くなっている。といっても回廊を通過するうえでの手荷物制限はほとんどない。たいていの物なら持ち運びすることができる所以安心してほしい。ここですべきことは、何もない。

【アイテム】
なし。

台所



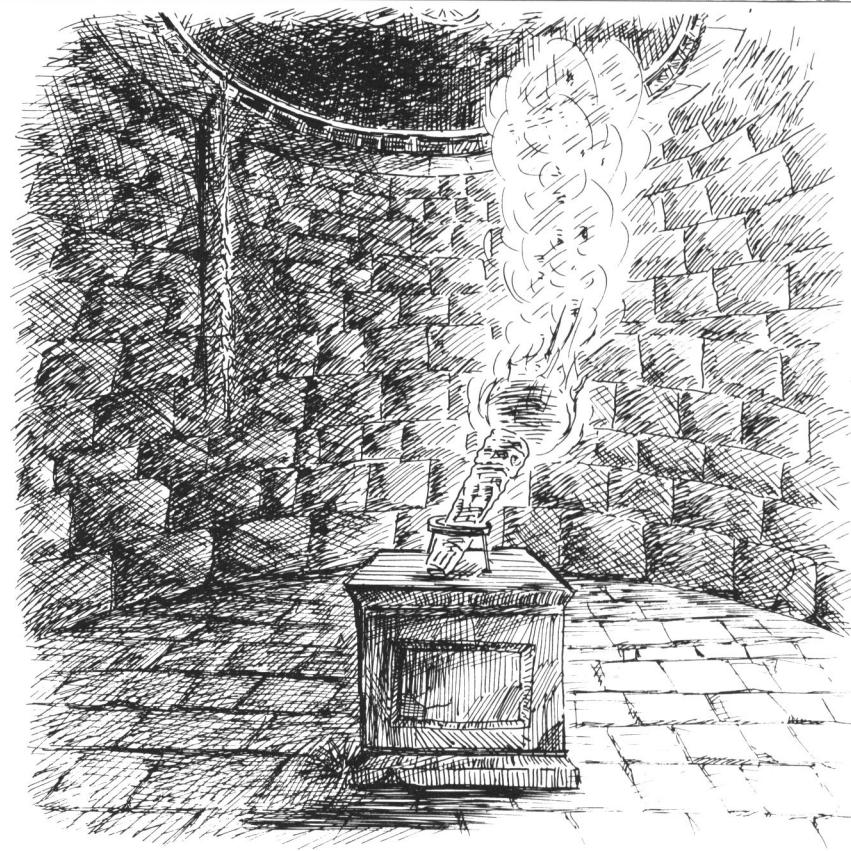
テーブルの上にサンドイッチとにんにくの入った茶色い袋と水の入ったボトルがある。後で役に立つので飲み食いしないこと。通路は西に、階段は上に、東の窓は外に続いている。煙突に入れるかどうかは……試してみれば分かる。

【アイテム】

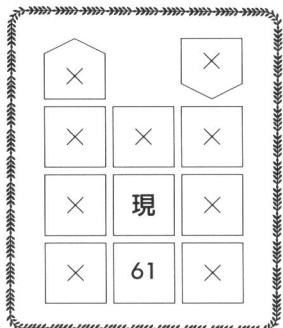
- ボトル（水）
- 茶色の袋（サンドイッチ、ニンニク）

112		×
×	×	×
113	現	28
×	×	×

たいまつの部屋



階 段



天井がドーム状に丸くなっている広い部屋。部屋の中央に大理石の台座が置かれ、その上に象牙製のたいまつがある。頭上のロープは手が届かない高さにぶら下がっているので、このエリアから脱出するには（別の部屋で）他の方法・ルートを見つけなければならない。南には階段がある。

【アイテム】

□★たいまつ★

宝の部屋



55

×		
×	×	×
×	現	×
×	×	×

泥棒の隠れ家。東側の壁がみかげ石でできている大きな部屋だ。ここには盗まれた宝物の他、繊細な彫刻が施された美しい銀の杯がある。これらを入手するには泥棒との戦いに勝たなければならない。自信がなければ階段から逃げ出そう。

【アイテム】

□★銀の杯★

□短剣

たて穴(1)



↓階 段

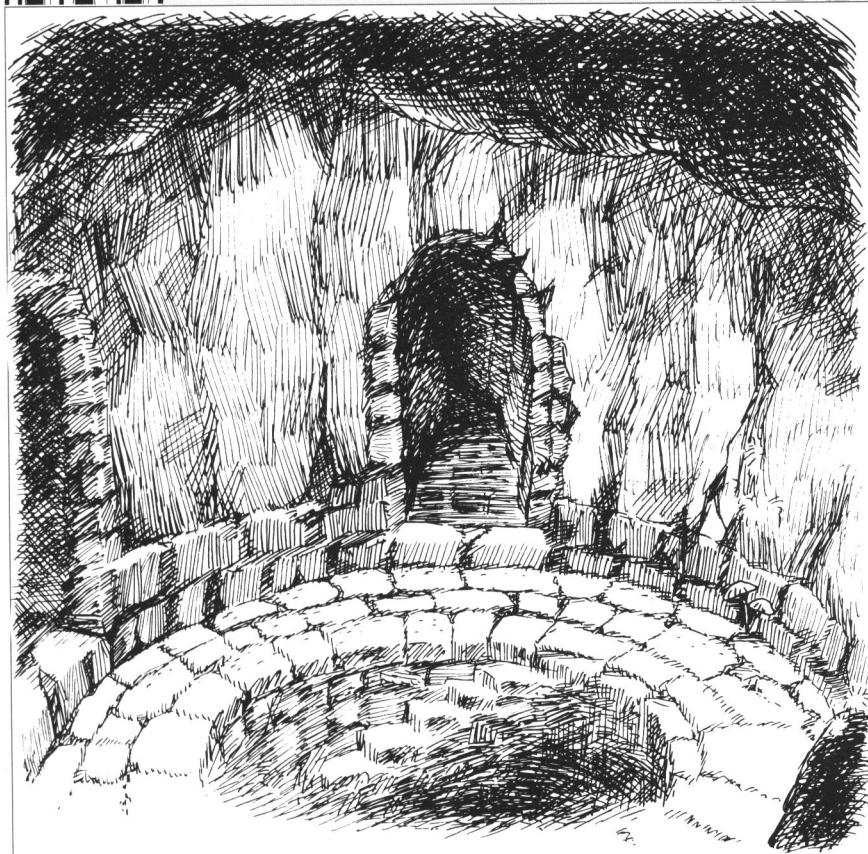
小さなたて穴。西と北に出口があり、手前には下に続く階段がある。

【アイテム】

なし。

×		24
×	44	×
103	現	×
×	×	×

たて穴(2)



↓階 段

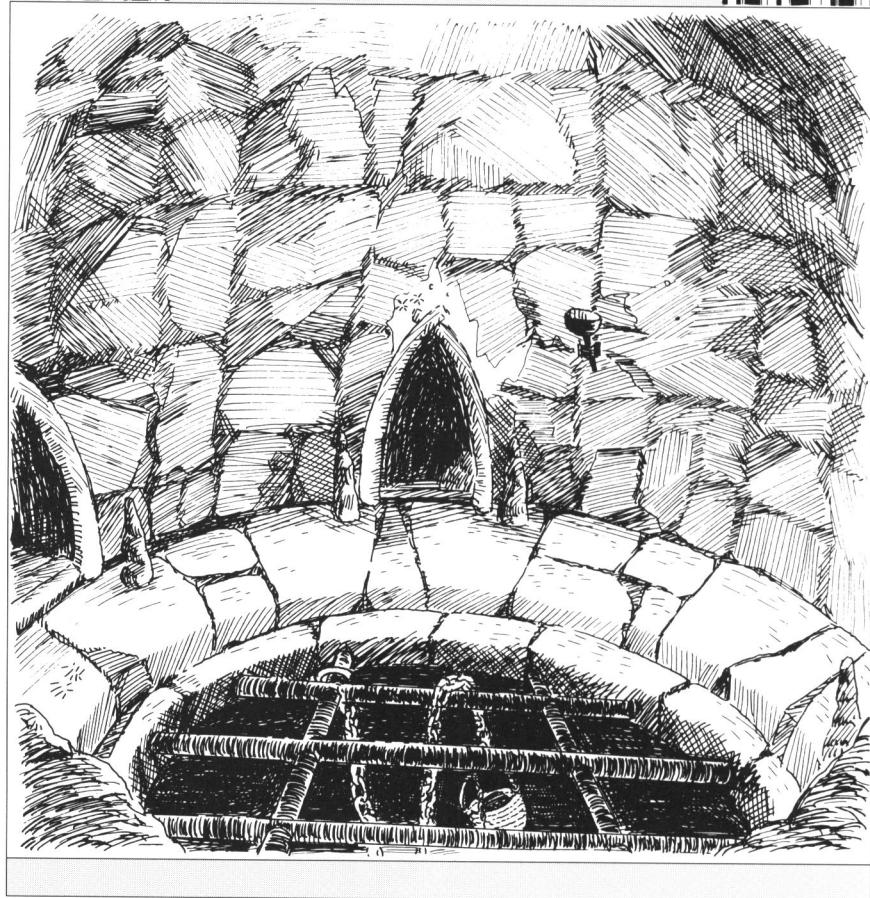
小さなたて穴。西と北に出口があり、暗く、不気味な階段が下に続いている。階段の先からはただならぬ妖気が……。

【アイテム】

なし。

X		105
X	45	X
114	現	X
X	X	X

たて穴の部屋



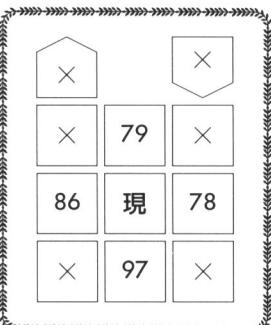
X	
X	26
54	現
X	X
X	X

部屋の中央に下の暗闇へと続く小さなたて穴があり、穴の中に風が吹き込んでいる。たて穴の上には金属製の枠組みがあって、そこに鉄の鎖が井戸のツルのようにつながっている。鎖の先端にはカゴが結ばれている。これが何なののかは、英語の部屋名を読めば分かるだろう。出口は西と北。

【アイテム】

なし。

ダム

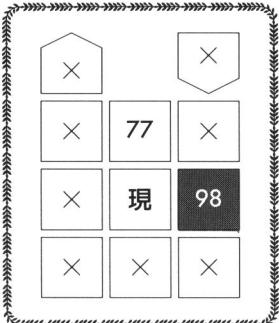


第3水量調整ダムの上に立っている。最初に訪れた時点では水門は閉じているが、緑色のパイロットランプが点灯しているときにボルトを（手以外の道具で）回すと水門を開けることができる。パイロットランプのスイッチはここにはない。出口は北、南、西で、非常口は東に続いている。

【アイテム】

なし。

ダムの底

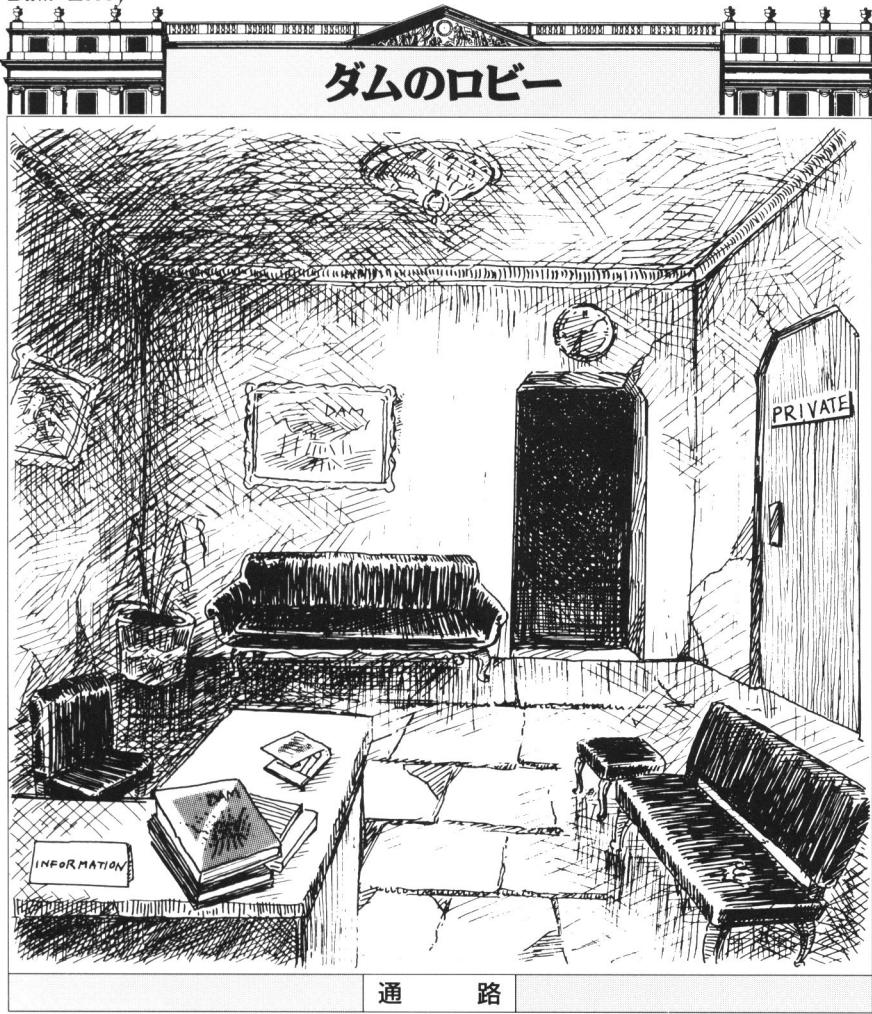
78
第2章

第3 水量調整ダムの底。東にはフリジッド河を見る。ここには折りたたんだビニールが置かれている。使い方は、空気ポンプでビニールを膨らませてみればすぐに分かる。ただし、先の尖った物を持っているとパンクしてしまうので注意。もしパンクしたら、アレを使って修理すればよい。

【アイテム】

□折りたたんだビニール

Dam Lobby



通 路

ここにはガイドブックと紙マッチがある。ガイドブックは読み捨ててもよいが、紙マッチは重要アイテムなので大切に保管しておくこと。開いた通路が北に、「私用」と記された部屋が東に、そして南にはダムの頂上へと続く通路がある。

【アイテム】

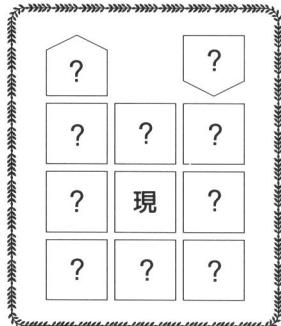
- ガイドブック
- 紙マッチ

X		X
X	69	X
X	現	69
X	77	X

炭坑



？ ？ ？ ？ ？ ？

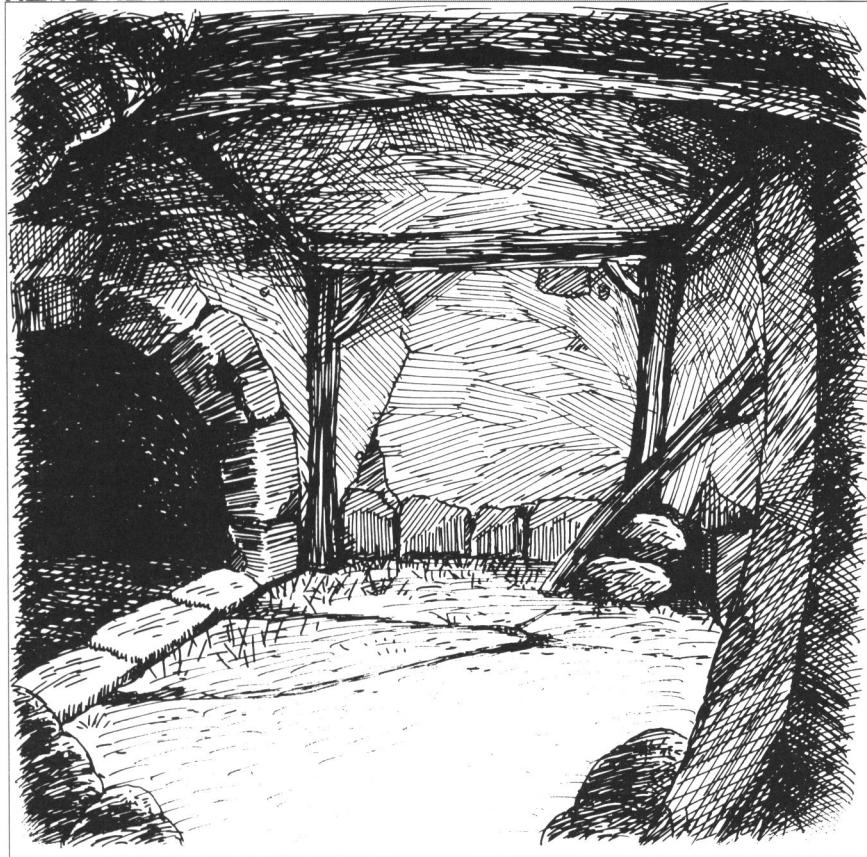


炭坑（の部屋）は全部で4ヶ所。上のイラストは炭坑のイメージを表しているにすぎず、実際の通路は各炭坑ごとに異なっている。迷子になりたくなければ、面倒くさがらずマメにマッピングをすることだ。中には同じ部屋に戻ってきてしまうイヤラシい通路もある。

【アイテム】

なし。

炭坑の入口



出 口

炭坑らしき所の入口に立っている（炭坑エリアのスタート地点）。ここから少し先に進むとコウモリの部屋があるが、そこでコウモリに襲われた場合、運がよければ（？）この場所まで連れ戻されるだろう。西側の壁にはたて穴、部屋の南端には別の出口がある。

【アイテム】

なし。

×	×
×	×
41	現
×	68

地下室



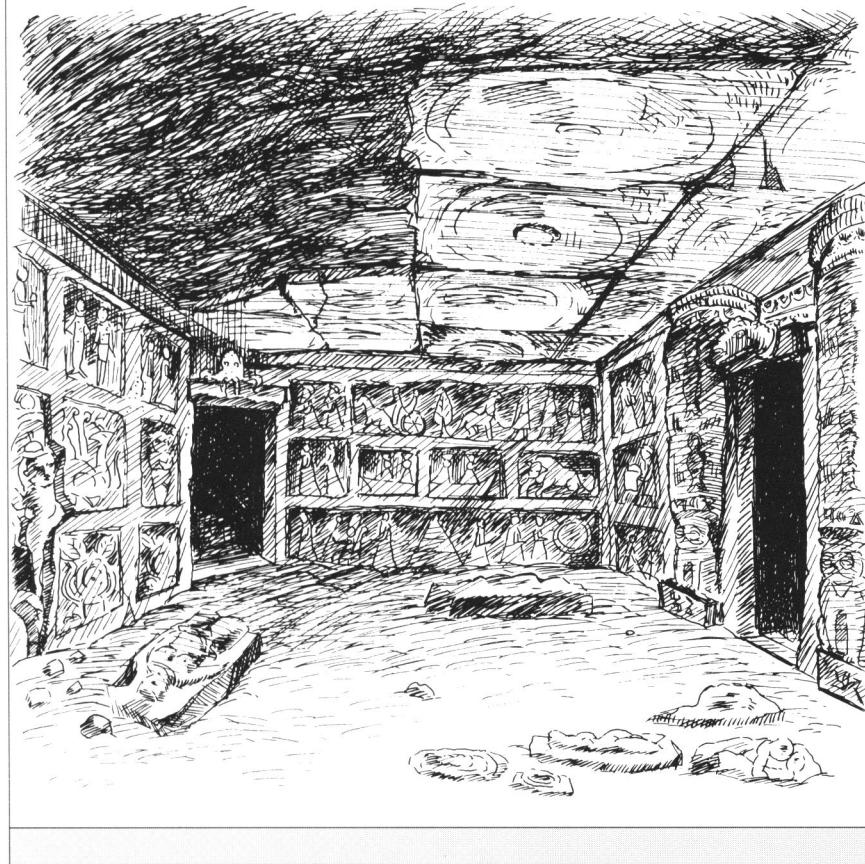
113	X
X	90
X	現
X	59

暗くじめじめした地下室。隠し扉は外側から閉められてしまい、ここからリビングルームに戻ることはできない（少なくともサイクロプスを追い出すまでは）。北には狭い通路が、南には歩道が続き、西には登ることができそうもない金属のすべり台がある。

【アイテム】

なし。

彫刻のある部屋



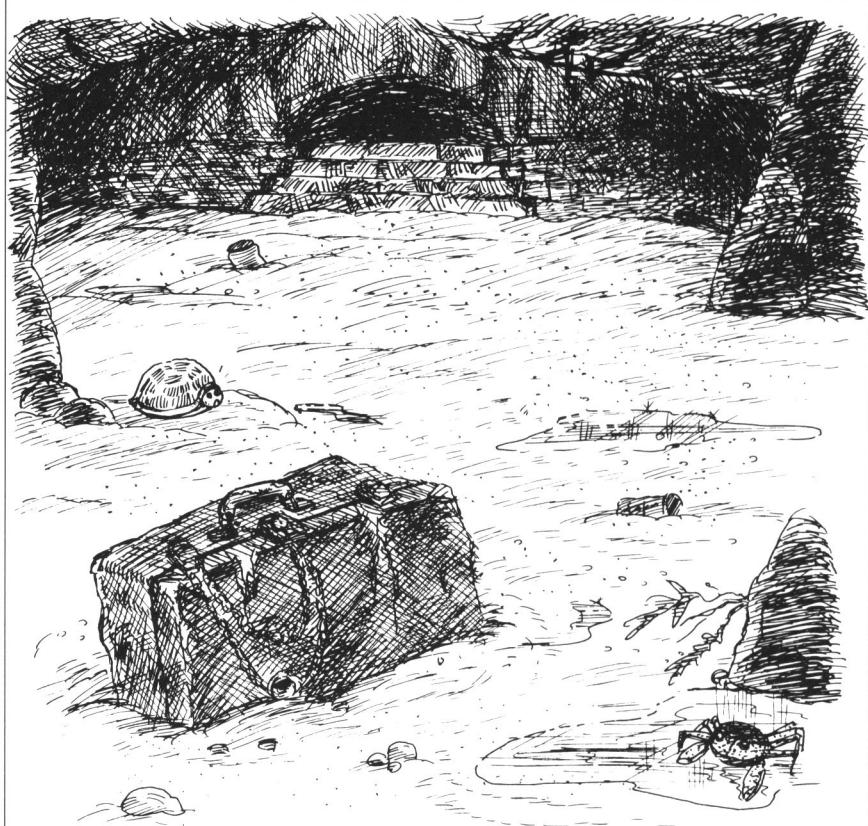
北西と東に道の続く天井の低い部屋。洞窟の壁である自然石に、名も知れぬ者の手によって見事な彫刻が彫られている。見ると、古代 ZORK 人に関する歴史の一端が分かってなかなか興味深い。ただし彫刻は見るためのものであって、それ以外に何ら秘密は隠されていないので念のため。

【アイテム】

なし。

×		×
38	×	×
×	現	89
×	×	×

貯水池



浜

X		X
X		X
39	現	X
X	86	X

貯水池を越えるには魔法のボートが必要。歩いて渡るには、ダムの水門を開けて貯まっている水を出さなければならない。カラになった貯水池に足を踏み入れると、泥に半分埋まっている古いトランクを発見するだろう。中には数多くの宝石がつまっている。北と南に「浜」がある。

【アイテム】

□★古いトランク★

貯水池北



階段

大きな洞窟のような部屋。ここには何かを膨らませるための空気ポンプが置かれている。南には大きな貯水池があり、北には泥だらけの階段がある。貯水池を泳いで渡ることはできない。水が貯まっているうちは、鏡の部屋を利用して南北間のエリアを行き来するしかない。

【アイテム】

□空気ポンプ

×	×
×	24
現	×
×	84
×	×



道

道

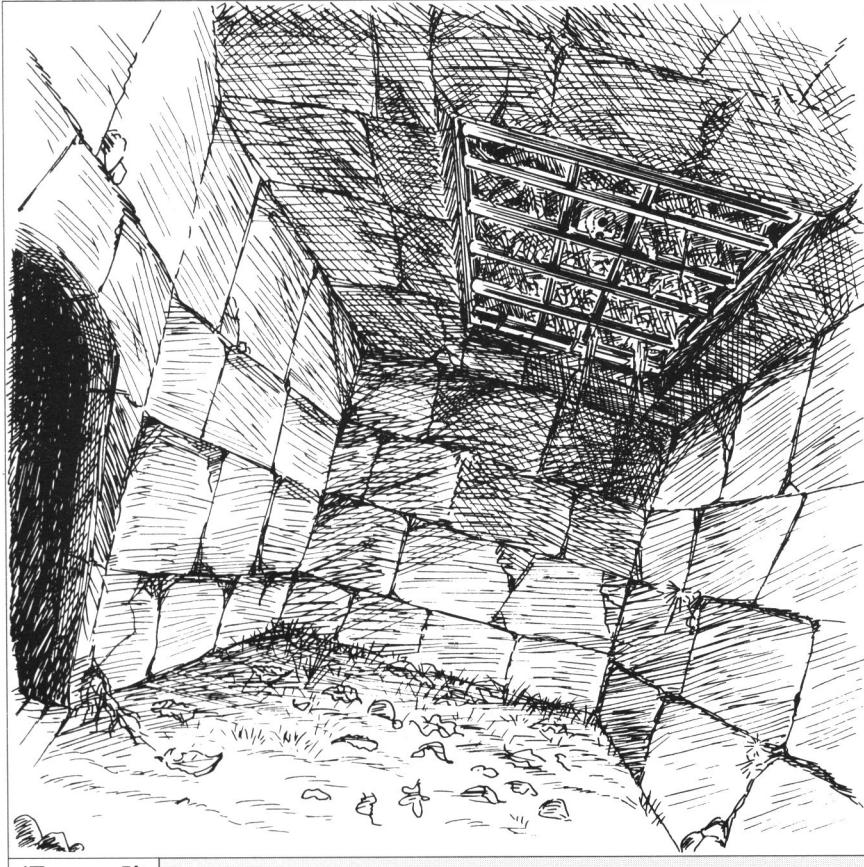
X	X		
X	84		
40	現	77	
58	X	97	

細長い部屋。目前には水をたたえた広大な貯水池が横たわっている。魔法のボートを手に入れるか、またはダムの水門を開くまで貯水池を渡ることはできない。東西に流れる河に沿った小道があり、淵に沿って南西には裂け目に向かう道、南東には峡谷へと続く道がある。

【アイテム】

なし。

鉄格子の部屋



通路

42

X

X

X

X

X

現

X

106

X

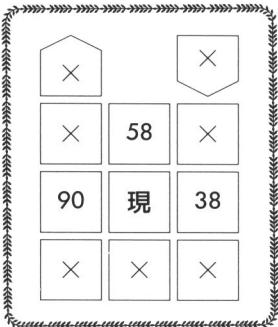
X

迷路の近くの小さな部屋にいる。頭上にドクロのマークのついたカギが掛かっている鉄格子が見え、その向こうには（たぶん）青空が広がっている。あなたは開拓地で見つけた（であろう）鉄格子の内側にいるわけだ。曲がりくねった通路が南西に続いている。カギがあれば外に出れるが……。

【アイテム】

なし。

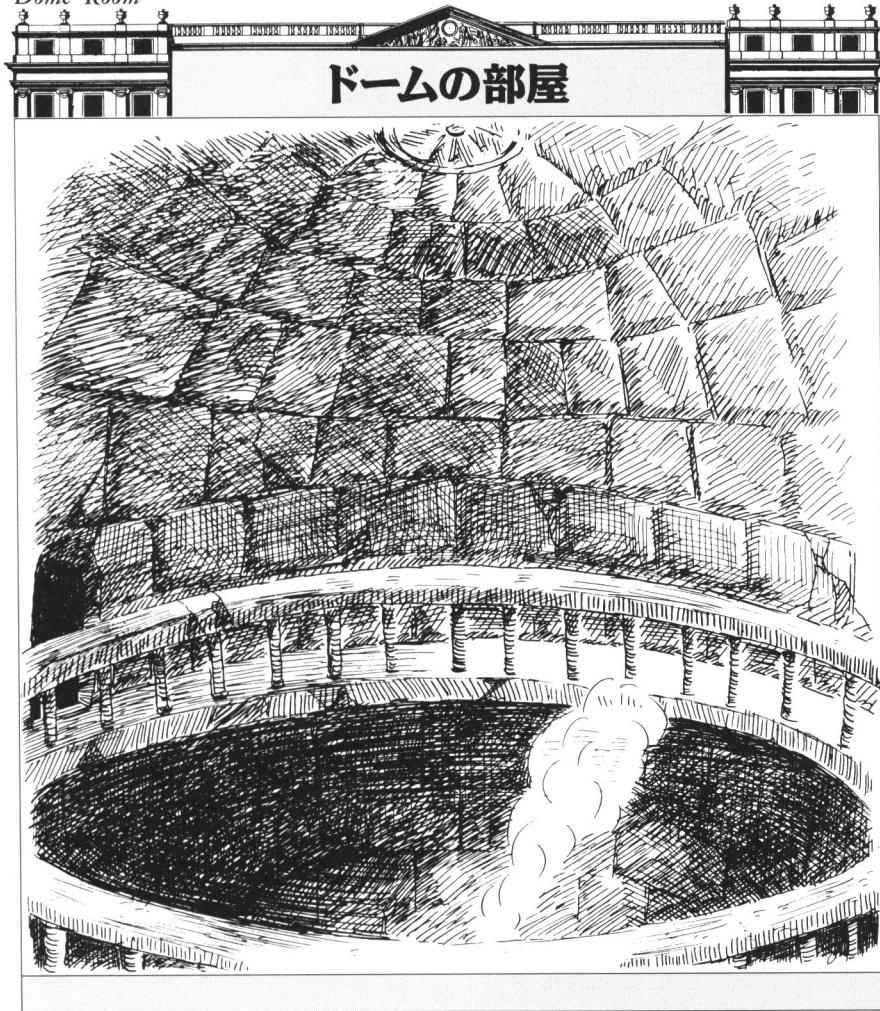
東西の通路



狭く東西に伸びる通路の中央付近にいる。トロルを倒した後、ここを初めて訪れた時に得点が加算される。北端には下に続く狭い階段があり、その先の方に深い裂け目が見え隠れしている。ダムに行くときは、この階段を通って行ったほうが早く着く。

【アイテム】

なし。



他の部屋の屋根に連なる大きなドームで、その内側を落下防止用の木の手すりがぐるりと取り囲んでいる。相当の高さがあるため、何らかの道具を使わないかぎり、ここから下に降りることはできない（降りる際には手すりをうまく利用すること）。東に道が続いている。

【アイテム】

なし。

×		72
×	×	
83	現	×
×	×	×

トロルの部屋



通 路

血まみれの斧を持った汚らしいトロルが立ちはだかり、冒険者の行く手を遮っている。東と南に通路があり、西の方には不気味な穴のある小部屋が見える。トロルを倒さないかぎり、ここから先进むことはできない。妖精の剣で果敢に戦うべし。倒すと血まみれの斧が手に入る。

【アイテム】

□血まみれの斧

×	×
×	×
106	現
82	×

南北の道



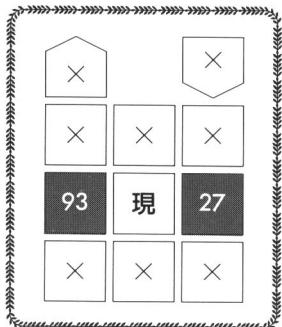
道

南北に続く道の途上。北東の方向には、深い峡谷に向かって枝道が伸びている。その他、これといった特徴のない場所だ。

【アイテム】

なし。

×		×
×	58	97
×	現	×
×	38	×

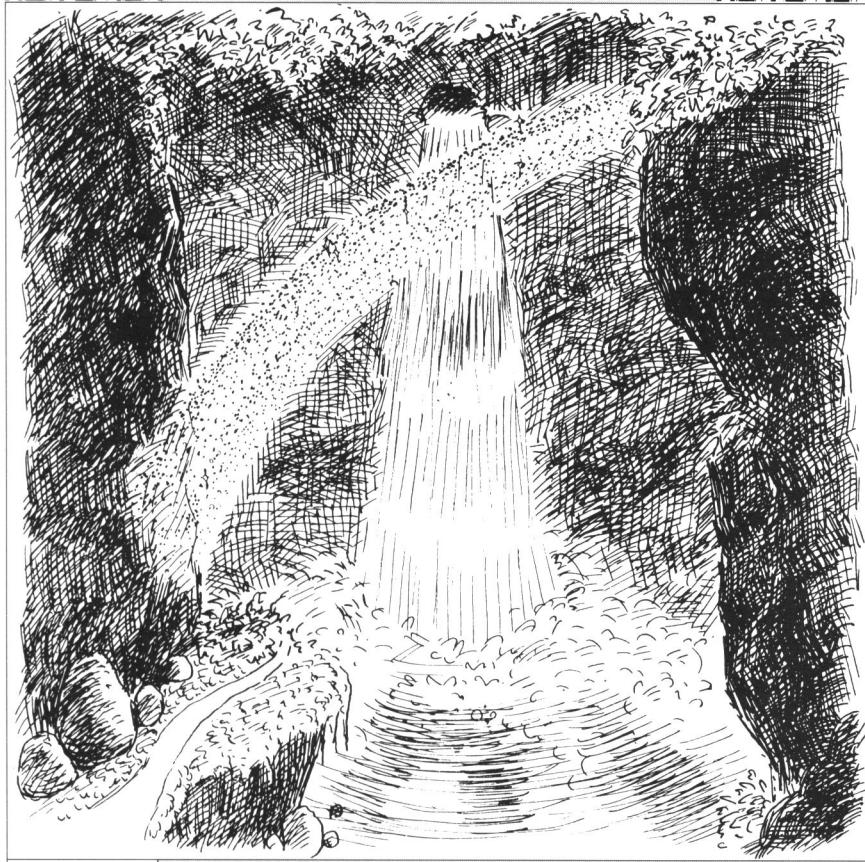


なんと、虹の上に立っている。眼下に美しいアラゲイン滝を見渡すことができる。虹は杖の魔力によって固められているため、誤って転落してしまう恐れはない。いったん杖を振っておけば何度も行き来できるので便利だ。虹は東と西の方向に伸びている。

【アイテム】

なし。

虹の果て



道

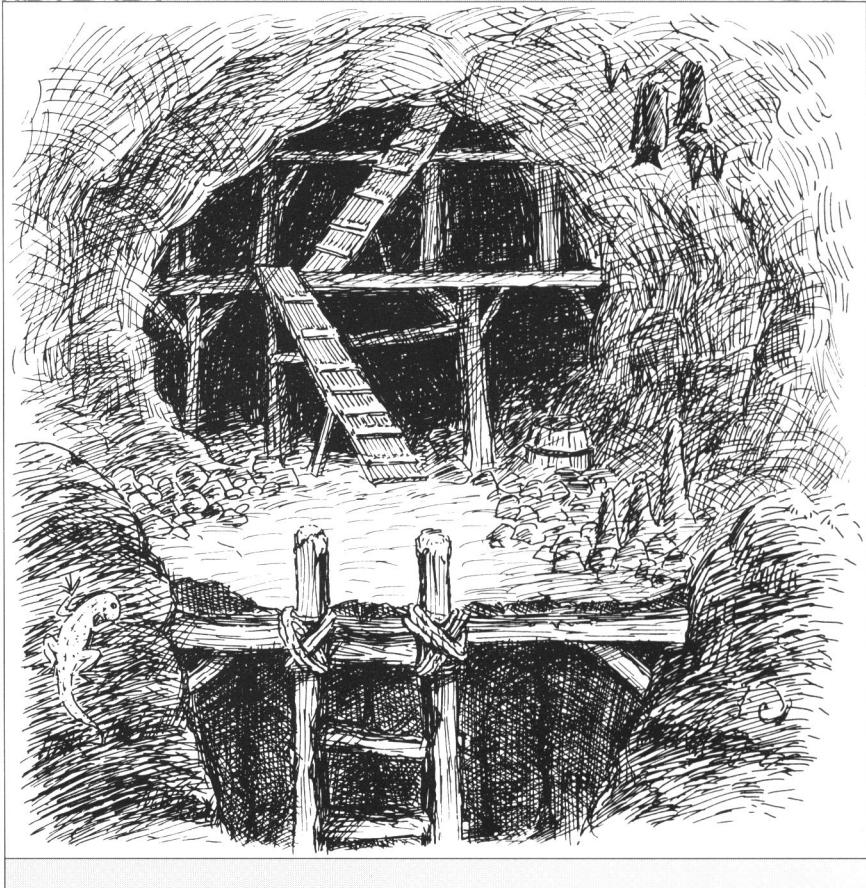
フリジッド河から続く小さな岩だらけの砂浜にいる。虹はアラゲイン滝の上を東に横切り、狭い道が南西に繞いている。きらきら光る金の壺が虹の果てに見えるが、虹の上に乗らないかぎり取ることはできない。空を飛べないのなら、何らかの方法で虹を固めてやれば……。

【アイテム】

□★金の壺★

X	X
X	X
X	X
X	現
52	92
X	X

はしごの上



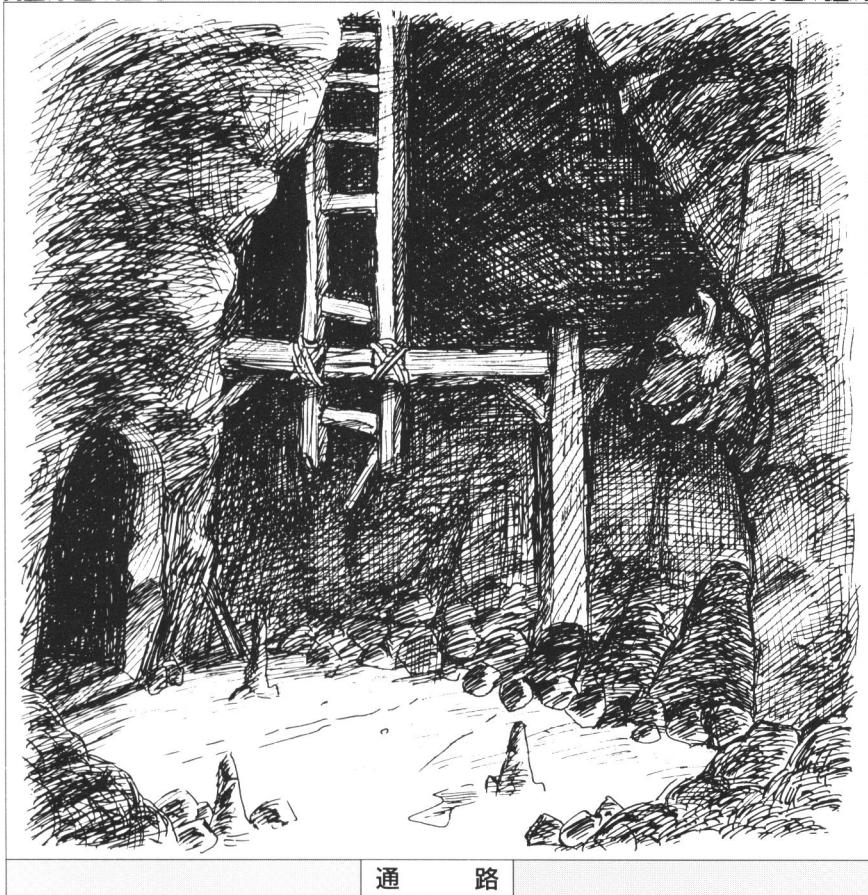
80		95
×	×	×
×	現	×
×	×	×

小さな部屋だ。隅のほうに下に続くがたがたの木のはしごがかけられており、また、部屋の正面には上に行く階段がある。これからも分かるように、炭坑は複雑な「立体構造」になっている。このことは、ある場所のトリックを解決するためのヒントでもある。

【アイテム】

なし。

はしごの下



通路

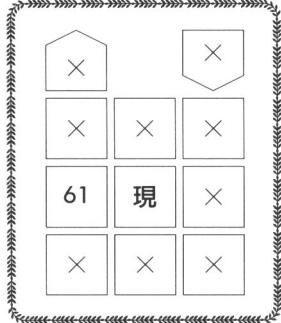
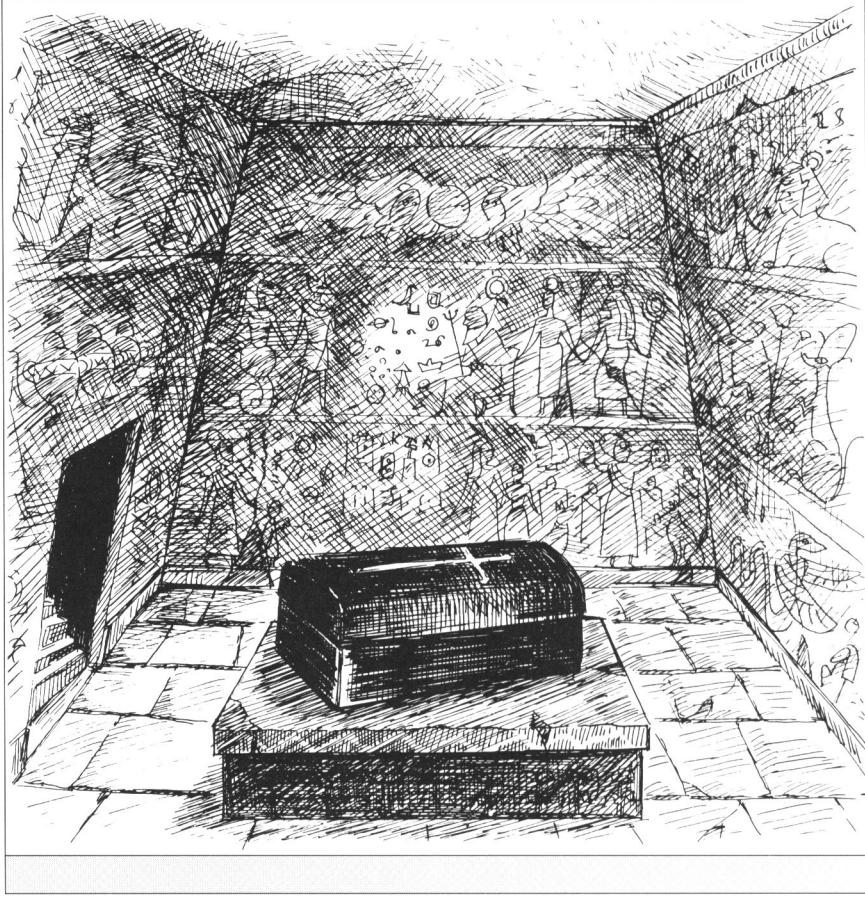
部屋は少しだけ広くなっている。隅のほうには壊れかけた狭い木のはしごの下の部分が見え、西と南には他の部屋に通じる通路がある。

【アイテム】

なし。

94		×
×	×	×
57	現	×
×	32	×

ファラオの部屋



この部屋にはラムセスII世の埋葬に使われたという黄金の棺が置かれており、中に（7色の）光を発する不思議な杖が入れられている。杖はともかく、重い棺をどうやって運び出すかが問題。「苦しいときの神頼み」という諺もあるが……。西には上に向かう階段がある。

【アイテム】

□★黄金の棺★ (□★杖★)

深い峡谷



道

↓階段

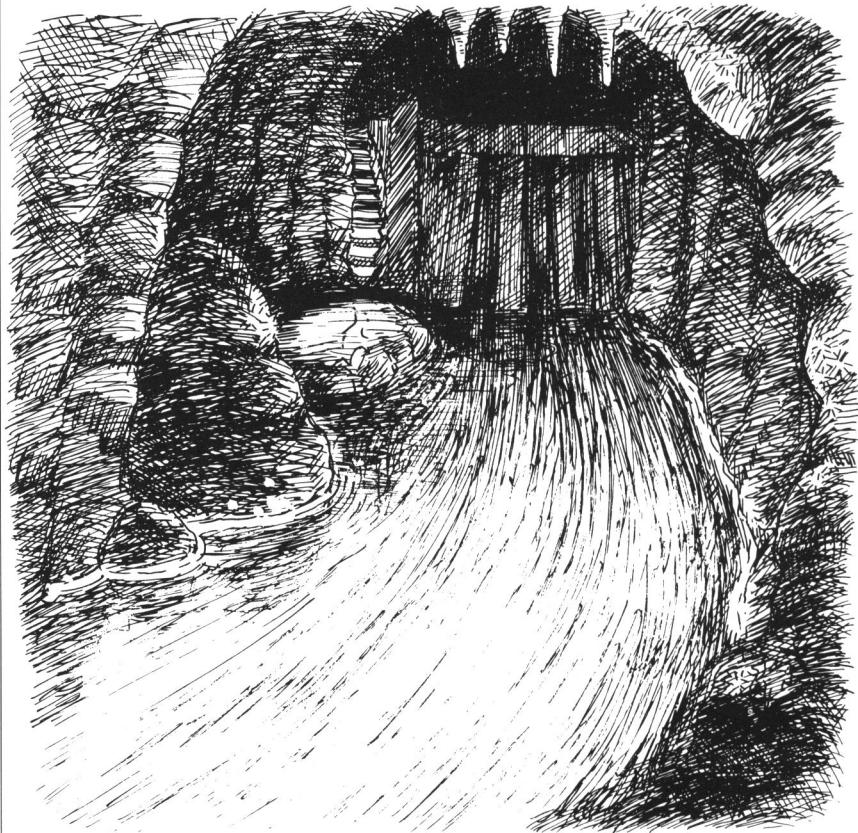
X		37
86	X	X
X	現	77
91	X	X

深い峡谷の南側の道沿いに立っている。耳を澄ますと、水の流れる音が下の方から聞こえてくるようだ。しかし、峡谷の下へ降りられそうな所はどこを捜しても見つかりそうにない。道はここから東、北西、南西方向に続いており、南には下に向かう階段がある。

【アイテム】

なし。

フリジッド河(1)



河

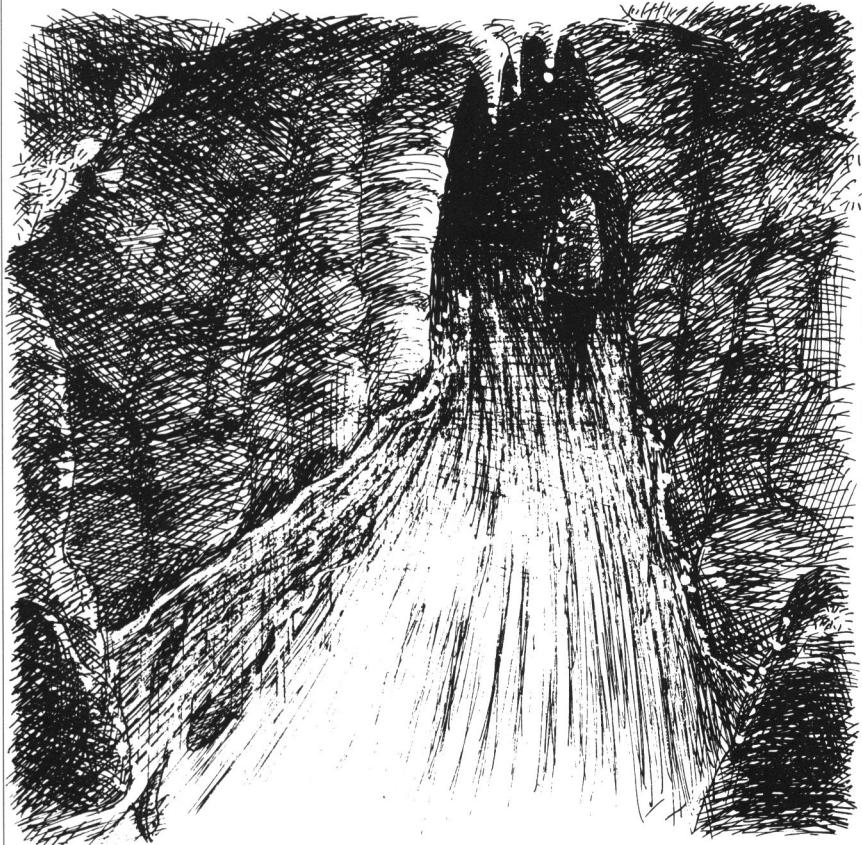
X		X
X	X	X
78	現	X
X	99	X

魔法のボートに乗ってフリジッド河の上を移動している。このあたりの河の流れはたいへん緩やかだ。近くにダムがあり、西岸には上陸できそうな場所が見える。「見る」などといった適当なコマンドを何度か実行していると、さらに下流へと押し流される。

【アイテム】

なし。

フリジッド河(2)



河

×		×
×	×	×
×	現	×
×		100
×		×

魔法のボートに乗ってフリジッド河の上に浮かんでいる。東側の土手にはぼんやりと白い絶壁が見え、西側には大きな岩がそびえている。ここでボートを岸につけることはできない。適当なコマンドを何度か実行していると、さらに下流へと押し流される。

【アイテム】

なし。

フリジッド河(3)



河

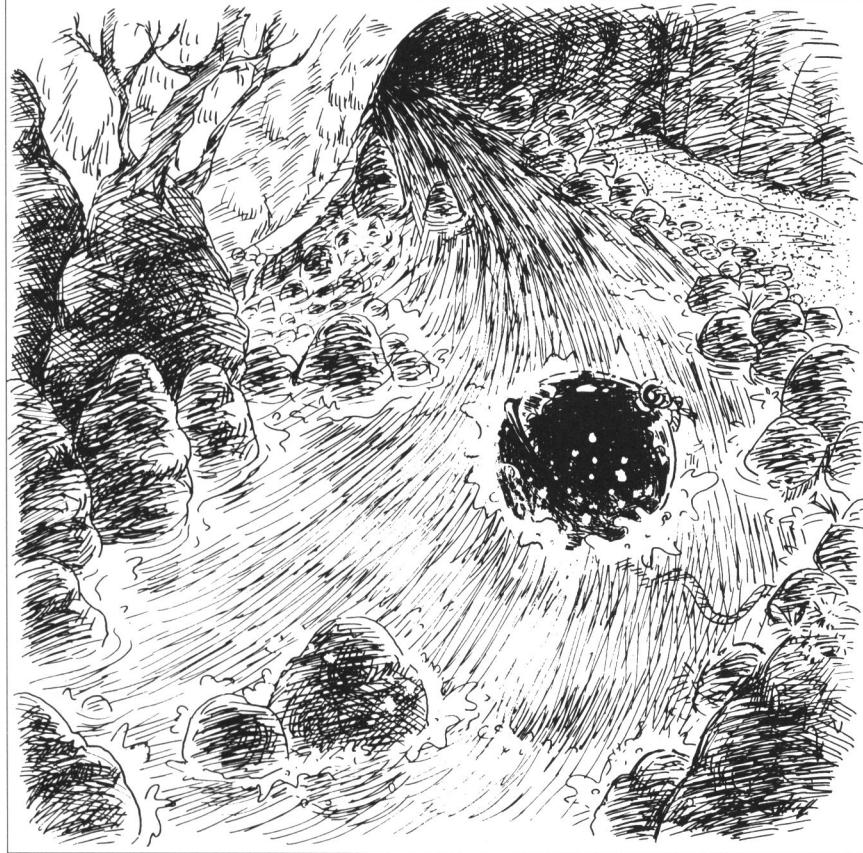
X		X
	X	X
64	現	X
X	101	X

魔法のボートに乗ってフリジッド河の上に浮かんでいる。河は峡谷の中を下り、絶壁の下の西岸に狭い河原が見える。このあたりから河の流れがだんだんと速くなってきてているようだ。適当なコマンドを何度か実行していると、さらに下流へと押し流される。

【アイテム】

なし。

フリジッド河(4)



河

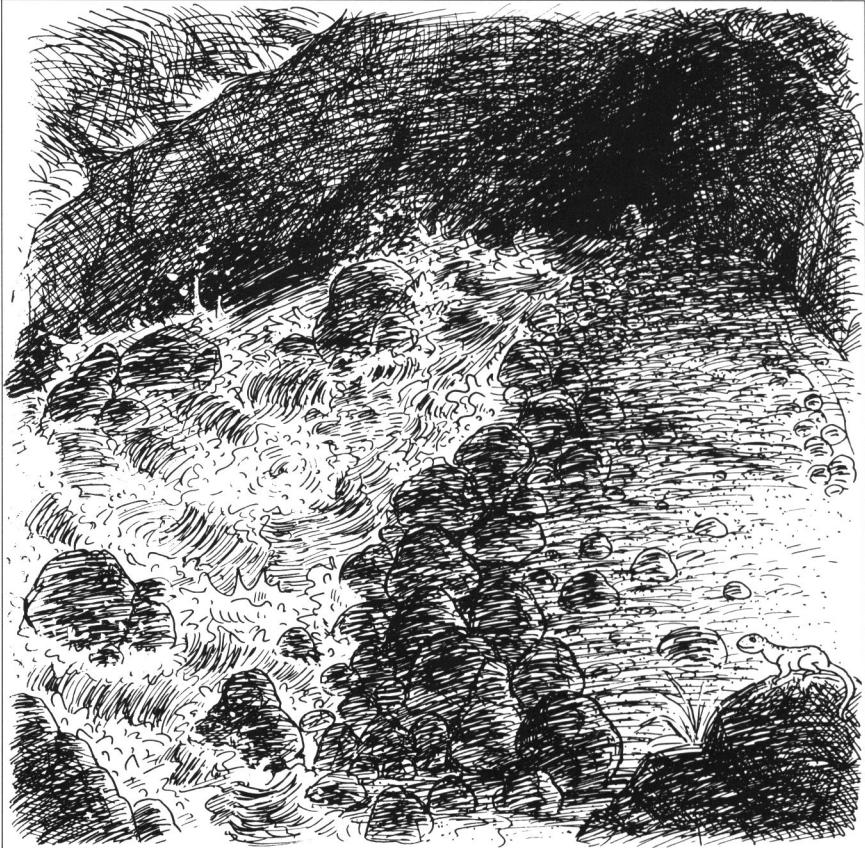
魔法のボートに乗ってフリジッド河の上を移動している。河に赤いブイが浮かんでいる（何かが入っているようだ）。河の流れはかなり速い。すばやく行動しないと、さらに下流へと押し流されてしまうだろう。東岸は砂浜で、西側の絶壁の下に小さな河原が見える。

【アイテム】

□赤いブイ (□★ _____ ★)

×		×
×	×	×
65	現	67
×	102	×

フリジッド河(5)



河

×		×
×	×	×
×	現	48
×	?	×

魔法のボートに乗ってフリジッド河の上を移動している。もはや「浮かんでいる」という生半可な状態ではなく、激流にもまれながらアラゲイン滝に向かってどんどんと押し流されている。東岸には広い河原がある。脱出するのなら、ここが最後のチャンスだ！

【アイテム】

なし。

曲がりくねった通路



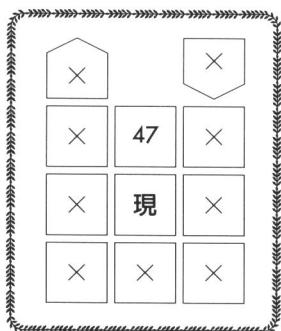
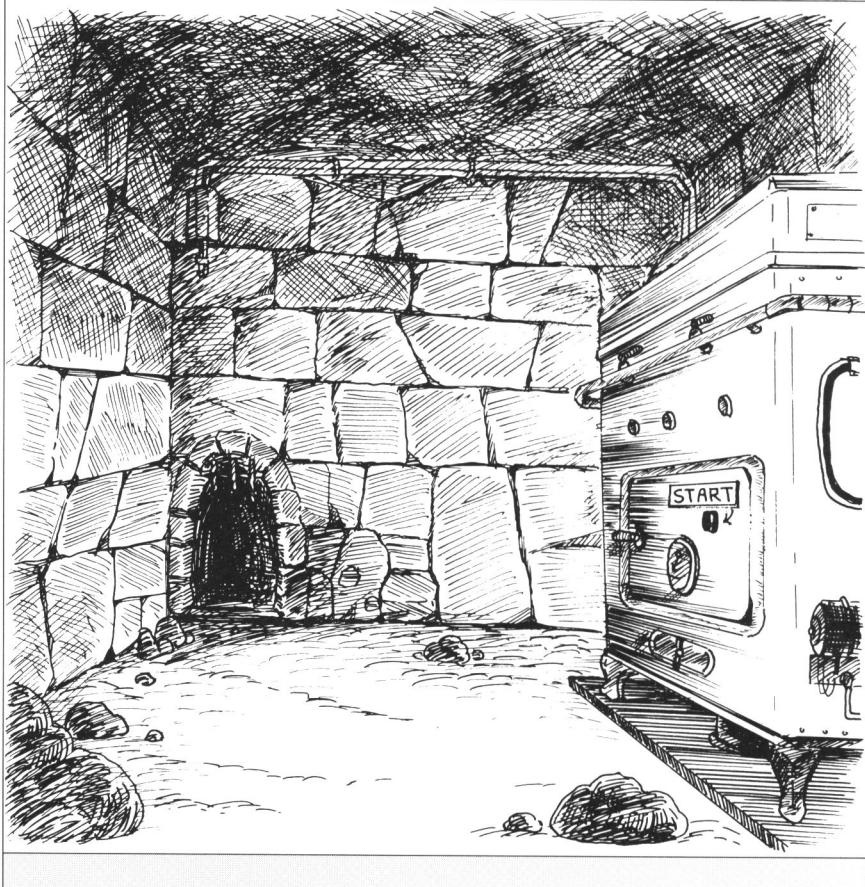
湾曲した通路。鏡の間（北）を中心としたこのあたりのエリアは南側の鏡の間近辺と構造が酷似しているため、ちょっとしたきっかけで現在位置を誤認してしまうおそれがある。何かヘンだなと感じたら、今自分がいる部屋の名称を見て位置を確認することだ。東と北に出口がある。

【アイテム】

なし。

×		×
×	44	×
×	現	74
×	×	×

マシン室



広く寒い部屋の片隅に乾燥機のようなマシンが設置されている。前面には蓋（閉じている）とスイッチが付けられているが、スイッチはあまりに小さいため手で回すことは難しそうだ。ここで必要なアイテムは2つ。これらを使えば、ある物を作り出すことができる。北に出口がある。

【アイテム】

□★ _____ ★

冥界の入口



門

南に大きな門が見える。門は開いているが、幽霊に妨害されて通ることはできない。また、幽霊に対してはいかなる物理的攻撃も通用しない。ではどうすればよいか？ 答はズバリ、「悪魔払いをする」。この儀式を執り行うには3つのアイテムが必要だ。しかし、手順を間違えると……。

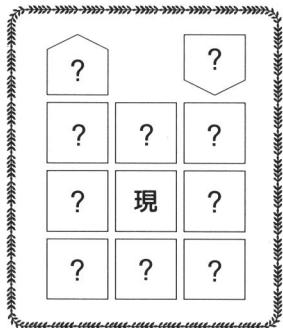
【アイテム】
なし。

75	X
X	X
X	現
X	X
62	X

迷路



？ ？ ？ ？ ？ ？



迷路は全部で 15ヶ所。その中の 1つに下記のアイテムがある。イラストはあくまでイメージであって、実際の通路は各迷路ごとに異なっている。

【アイテム】

- ★革の財布★
- 燃えつきたランプ
- ドクロの鍵
- 鎏びたナイフ

森(1)



森

木がうっそうと繁っている森の中にいる。東の方からは（森が途切れているらしく）、かすかに日光が入り込んできている。東、南、北の方向にはなんとか行けそうだ。ここからさらに西に行くにはナタが必要らしいが、はたしてそんなものはあるのだろうか？

【アイテム】

なし。

×	×
×	42
×	現
×	111
×	109
×	×

森(2)



森

X		X
	X	X
111	現	110
X	43	X

周りを巨木で囲まれた薄暗い森の中。ここからは東、西、南の方向に行くことができる。南の先に開けた場所がかすかに見える。森で迷子にならなければきちんとマッピングすること。それが面倒なら手紙などの不要なアイテムを目印として落としておくとよい。

【アイテム】

なし。

森(3)



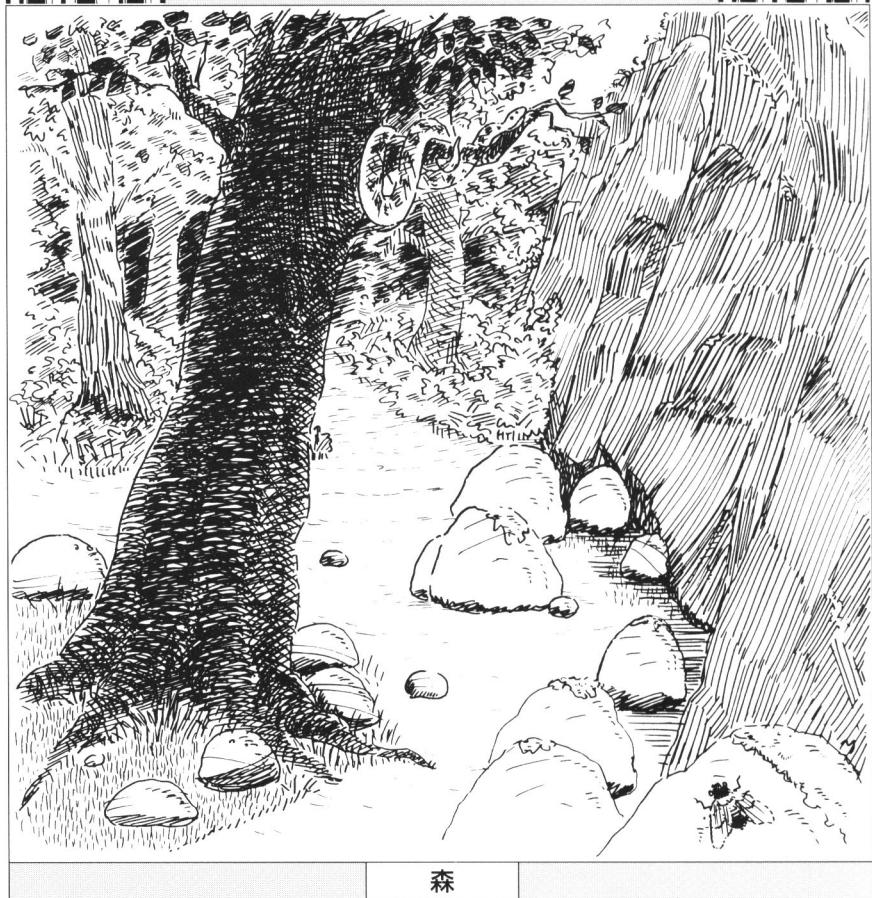
周りを巨木で囲まれた薄暗い森にいる。ここからは西、北西、北の方向に行けそうだ。東はさらに深い森の中へと続いており、北西の先には建造物が、北の先には開けた場所が見える。森の中では逆方向に進めば元に戻れるという保証はないので十分に注意すること。

【アイテム】

なし。

×	×
31	43
107	現
×	×

森(4)



森

この辺りの木々はまばらで、眼前に険しくて登れそうもない山が見える。どうやら、森の東端まで来てしまつたらしい。ここから西、南、北の方向に進むことはできるが、山を越えるのはあきらめたほうがいい。もちろん、ロープを使ってチャレンジしてみるのは個人の自由だが……。

【アイテム】

なし。

×	×
×	108
108	現
×	×
108	×

森の小道



道

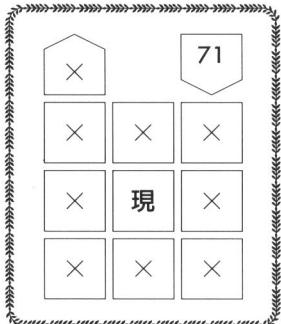
薄暗い森に通じる道の途中にいる。道の端の方に、特別大きな木が低い枝を広げながら立っている。ここならなんとか登ることができるかもしれない。道は南と北の方向に続いている。また、東と西の方向に広がっている深い森の中にも入っていけそうだ。

【アイテム】

なし。

49	×		
×	42		
107	現	108	
×	29	×	

屋根裏部屋



まったく光が差し込まない穴蔵のような屋根裏部屋。リビングルームで黄銅のランプを手に入れてからこの部屋を訪れよう。部屋の片隅にロープの大きな束が、テーブルの上には不気味なナイフが置かれている。階段は下に向かっている。

【アイテム】

- 不気味なナイフ
- ロープ

リビングルーム



82

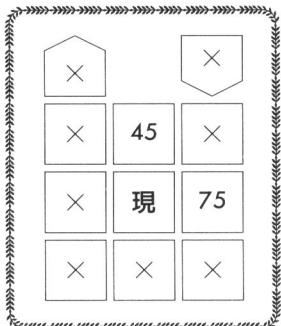
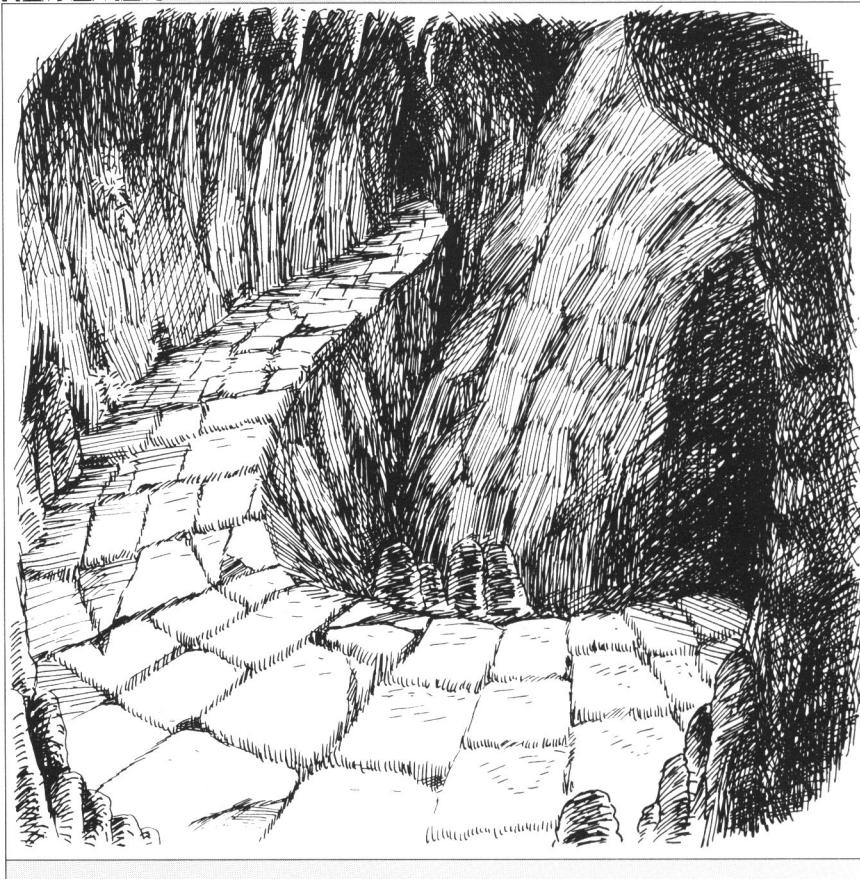
X		
X	X	X
50	現	71
X	X	X

部屋の隅にトロフィーケースがある。その上に黄銅のランプと妖精の剣が置かれ、床には大きなじゅうたんが敷かれている。西側の木のドアは封鎖されて通ることはできない。この部屋のどこかに地下へ通じる秘密の通路が隠されている。

【アイテム】

- 妖精の剣
- 黄銅のランプ

湾曲した通路



湾曲した通路。周囲の部屋の様子が南側のエリアにある「曲がりくねった通路」近辺と非常によく似ているのでカン違いしやすい。東と北に出口がある。

【アイテム】

なし。

第3章

アイテムカタログ



カタログの見方・読み方

▶名称

アイテムは全部で51個あり、各項目の上段にそのアイテムの名称を記している（五十一音順）。なお、「水」や「壊れ物」、「最後の宝物」などといったいくつかのアイテムは独立項目としての解説を省略させていただいた。

▶入手場所

そのアイテムが手に入る部屋・地域の名称。故あって、?印で特定していないものもある。いずれにせよ、そこに行けば必ず入手できるという保証はない。冒険とは、そんなに甘くないのだ。

▶得点

得点には2種類あり、最初の得点はそのアイテムを手に入れた時点で加算される得点（入手点）で、次の得点はそのアイテムをリビングルームにあるトロフィーケースの中に納めた時点で加算される得点（保管点）を表す。得点があるものはいわゆる財宝で、得点のないその他のアイテム（つまり、財宝を入手するために必要なアイテム）は一印で示している。

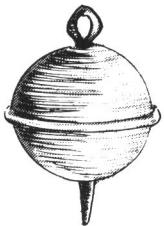
▶中身

そのアイテムの中に何か入っている場合、その名称を記している。一印はカラもしくは開けることができないことを示している。開け方によっては、内容物が変化することもある。

▶解説

項目の最後に、そのアイテムの入手方法や使い途のヒント、注意点などを簡単に記述している。解説としては不十分だが、第2章の解説と併せて読めば、たいていの疑問は解決されるはずだ。

赤いブイ



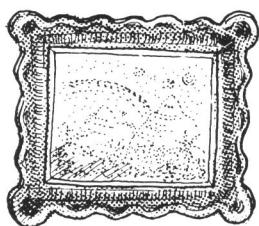
入手場所：フリジッド河 (4)

得 点：—

中 身：大きなエメラルド

ブイを取るには魔法のボートが必要。下流に押し流される前に素早く引き上げるべし。

絵



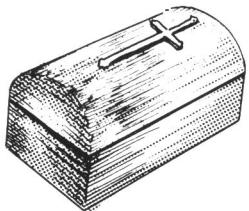
入手場所：アトリエ

得 点：入手 4 点/保管 6 点

中 身：—

サイズが大きいため、リビングルームに持ち帰るのに（最初のうちは）手間と時間がかかる。

黄金の棺



入手場所：ファラオの部屋

得 点：入手 10 点/保管 15 点

中 身：—

絵と同様に、持ち運ぶのに苦労するだろう。通常の移動方法では無理で、発想の転換が必要だ。

黄銅のおもちゃ



入手場所：森

得 点：入手 1 点/保管 1 点

中 身：—

得点は低いが入手は難しい。ある長い名前のアイテムを森のどこかでホニャラカすれば…。



黄銅のベル

入手場所：寺院

得 点：—

中 身：—

ある部屋に行くために必要な3つのアイテムのうちの1つ。使うのは最初だ。



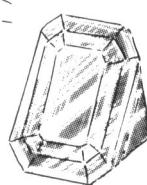
黄銅のランプ

入手場所：リビングルーム

得 点：—

中 身：—

火を使わない文明の利器。たいまつを入手するまでの必須アイテムだ。点灯時間に制限あり。



大きなエメラルド

入手場所：フリジッド河 (4)

得 点：入手5点/保管10点

中 身：—

赤いブイの中に入っている。開けて取り出さないと得点にならないので注意。



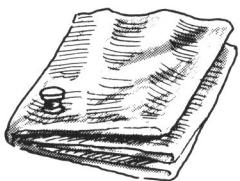
落葉

入手場所：開拓地 (1)

得 点：—

中 身：—

鉄格子を隠すためのアイテム。わざわざ持ち歩くほどのものではない。



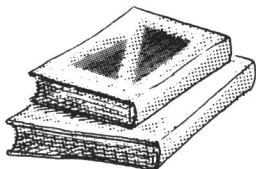
折りたたんだビニール

入手場所：ダムの底

得 点：—

中 身：—

下に置いた状態で、あるアイテムを使って空気を入れると魔法のボートに変身する。



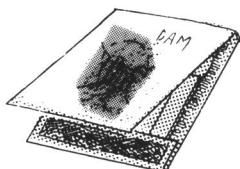
ガイドブック

入手場所：ダムのロビー

得 点：—

中 身：—

観光者向けの説明文が記載されている。一通り読んでおくだけでよい。



紙マッチ

入手場所：ダムのロビー

得 点：—

中 身：—

あるアイテムに点火したり、緊急時の明かりとして利用する。マッチが尽きることはない。



革の財布

入手場所：迷路

得 点：入手 10 点/保管 5 点

中 身：—

力尽きた冒険者の持ち物だったのだろう。ちょっと良心が痛むけど…。



銀の杯

入手場所：宝の部屋

得 点：入手 10 点/保管 5 点

中 身：—

部屋の主（泥棒）を倒さないかぎり取ることはできない。自信がないのなら後回しにせよ。



金の壺

入手場所：虹の果て

得 点：入手 10 点/保管 10 点

中 身：—

アイテム自体は簡単に取れるが、ここに来れるようになるまでが大変。



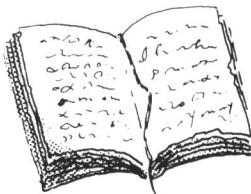
空気ポンプ

入手場所：貯水池北

得 点：—

中 身：—

あるアイテムに空気を入れるためのもの。河原に置いておくと便利だ。



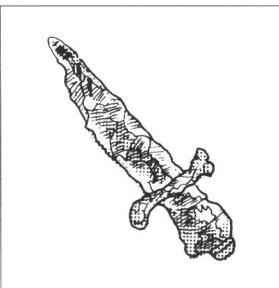
黒い本

入手場所：祭壇

得 点：—

中 身：—

ある部屋に行くために必要な 3 つのアイテムのうちの 1 つ。最後に使う。中に重要ヒントが…。



鋸びたナイフ

入手場所：迷路

得 点：—

中 身：—

かなりの年代ものだが武器として使えないこともない。それなりの威力しか期待できないが。



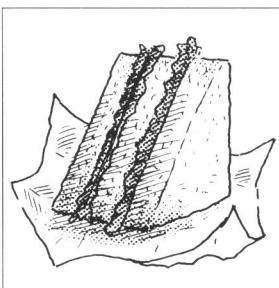
サファイアのブレスレット

入手場所：ガス室

得 点：入手5点/保管5点

中 身：—

アイテムの獲得さもなくば死、という過激なトリックが待ちかまえている。要注意！



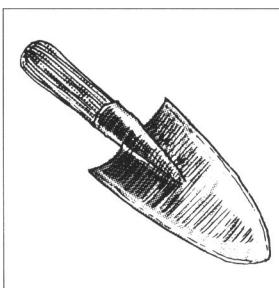
サンドイッチ

入手場所：台所

得 点：—

中 身：—

茶色の袋に入っている。腹をすかせた誰かにプレゼントすれば喜んでくれるかもしれない。



シャベル

入手場所：砂浜

得 点：—

中 身：—

その用途は単純明快だ。ただし、自分で掘った穴に埋まってしまわないように。



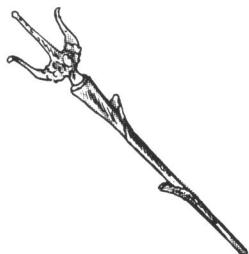
水晶の頭蓋骨

入手場所：死者の国

得 点：入手 10 点/保管 10 点

中 身：—

このアイテムを入手するためには、幽霊を退散させて「生きたまま」死者の国を訪れよ。



水晶のトライデント

入手場所：アトランティスの部屋

得 点：入手 4 点/保管 11 点

中 身：—

高価な財宝だが武器としても使えそうだ。ただし、万一壊れても当方は責任を負えない。



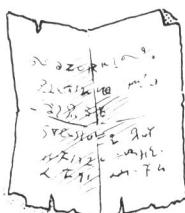
石炭

入手場所：行き止まり（炭坑）

得 点：—

中 身：—

何の利用価値もなさそうだが、あるものを作るための原料になる。大切に保管しておこう。



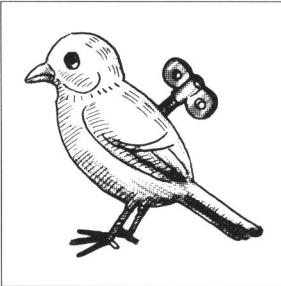
説明書

入手場所：アトリエ

得 点：—

中 身：—

何を説明しているのかは手に取って読んでみれば分かる。まあ、そういうこと。



ぜんまい仕掛けのカナリヤ

入手場所：木の上

得 点：入手 6 点/保管 4 点

中 身：—

宝石をちりばめた卵の中に入っている。卵を木から落とすと中身も壊れてしまう。



たいまつ

入手場所：たいまつの部屋

得 点：入手 14 点/保管 6 点

中 身：—

永遠に燃え続ける魔法のたいまつ。黄銅のランプのバッテリーが上がる前に手に入れろ。



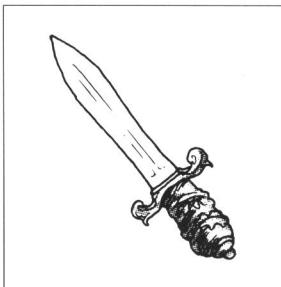
ダイヤモンド

入手場所：???

得 点：入手 10 点/保管 10 点

中 身：—

そのままの状態では置かれていない。ある場所で、ある道具と材料を使って作り出すのだ。



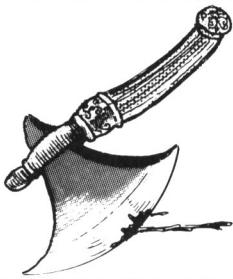
短剣

入手場所：宝の部屋

得 点：—

中 身：—

泥棒の武器。したがって、泥棒を倒せば戦利品として獲得することができる。



血まみれの斧

入手場所：トロルの部屋

得 点：-

中 身：-

トロルの武器。重いわりには大して役に立たないので、後生大事に持ち歩かなくともよい。



茶色の袋

入手場所：台所

得 点：-

中 身：サンドイッチ、ニンニク

荷物をまとめておくには便利だが、盗まれるとその分被害も大きくなる。



チューブ

入手場所：制御室

得 点：-

中 身：接着剤

いわゆる瞬間接着剤。どういうときに使えばいいいかは現実の世界と同じ。



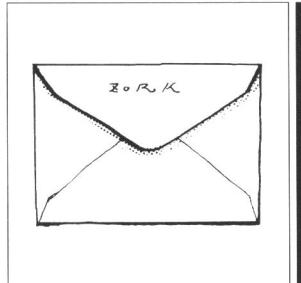
杖

入手場所：ファラオの部屋

得 点：入手 4 点/保管 6 点

中 身：-

保管する前に、ぜひやっておかなければならぬことがある。ヒントは、どこかで「振る」。



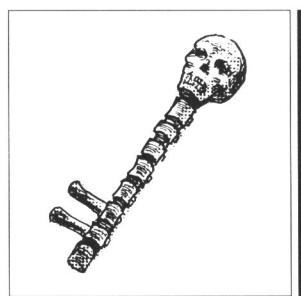
手紙

入手場所：家の西

得 点：—

中 身：—

郵便箱の中に入っている、コマンド入力に慣れるための練習用（？）アイテム。



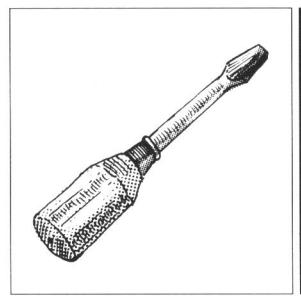
ドクロの鍵

入手場所：迷路

得 点：—

中 身：—

用途は、ある場所に行けばすぐに判明するだろう。鍵がなくてもゲームクリアは可能だ。



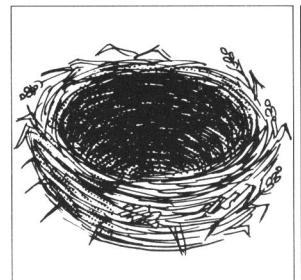
ドライバー

入手場所：制御室

得 点：—

中 身：—

機械類の多い制御室での用途を考えてしまうが、実はここからかなり離れた場所で使うことになる。



鳥の巣

入手場所：木の上

得 点：—

中 身：宝石をちりばめた卵

鳥の巣はもろい卵を守るためのもの。それ以外の何物でもない。



ニンニク

入手場所：台所

得 点：—

中 身：—

ニンニクの効用を発揮させるには、袋から取り出して持ち歩かなければならない。



ヒスイの像

入手場所：コウモリの部屋

得 点：入手5点/保管5点

中 身：—

部屋に巣くう「吸血」コウモリどもをなんとかしなければ手に入れることはできない。



不気味なナイフ

入手場所：屋根裏部屋

得 点：—

中 身：—

武器として使える。ただし、他に武器を持っているのなら常に身に付けておく必要はない。



プラチナの棒

入手場所：うるさい部屋

得 点：入手10点/保管5点

中 身：—

こいつを手に入れるには、古いトランクを取るために行った行動の逆をすればよい。



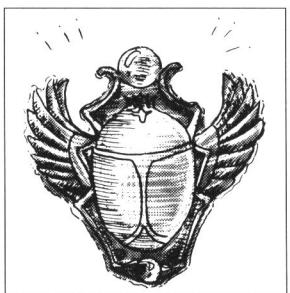
古いトランク

入手場所：貯水池

得 点：入手 15 点/保管 5 点

中 身：—

貯水池に水があるうちは発見できない。人工的に水が貯められているのだから、答は 1 つ。



宝石のスカラベ

入手場所：砂のほら穴

得 点：入手 5 点/保管 5 点

中 身：—

ほら穴の中にポツリと置かれているわけではない。典型的な「宝探し的行動」が必要。



宝石をちりばめた卵

入手場所：木の上

得 点：入手 5 点/保管 5 点

中 身：ぜんまい仕掛けのカナリヤ

鳥の巣の中に置かれている。卵を割らずに中身を取り出す方法はある。自分では無理？



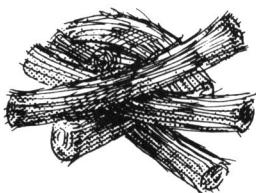
ボトル

入手場所：台所

得 点：—

中 身：水

食事の後は喉が乾くものだ。これは、人間であろうと誰であろうと同じこと。



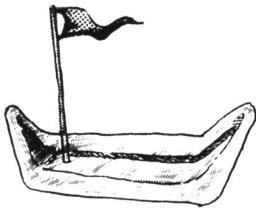
ぼろぼろの木材

入手場所：材木置き場

得 点：—

中 身：—

簡単に手に入るが、これが何の役に立つかを見つけるほうが難しい。



魔法のボート

入手場所：ダムの底

得 点：—

中 身：ラベル

使用方法はラベルに書かれてある。何か鋭利なものを持っていると「穴の開いたボート」に！



燃えつきたランプ

入手場所：迷路

得 点：—

中 身：—

迷路内の道しるべとして適当な場所に転がしておくのが正しい廃品の利用法だ。



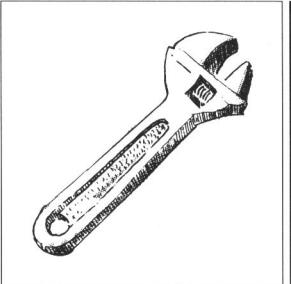
妖精の剣

入手場所：リビングルーム

得 点：—

中 身：—

事前に危険を察知する能力を持ち、武器としても活用できるという頼もしいアイテム。



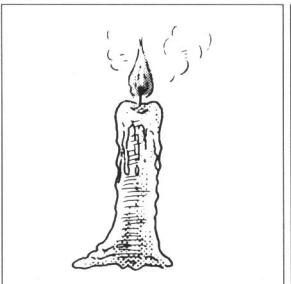
レンチ

入手場所：制御室

得 点：-

中 身：-

レンチはボルトを回すための道具。もし回らなかつたら、何か他の条件が足りないのだ。



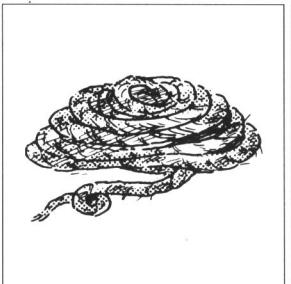
ろうそく

入手場所：祭壇

得 点：-

中 身：-

ある部屋に行くために必要な3つのアイテムのうちの1つ。その時まで火を消して保管しておこう。



ロープ

入手場所：屋根裏部屋

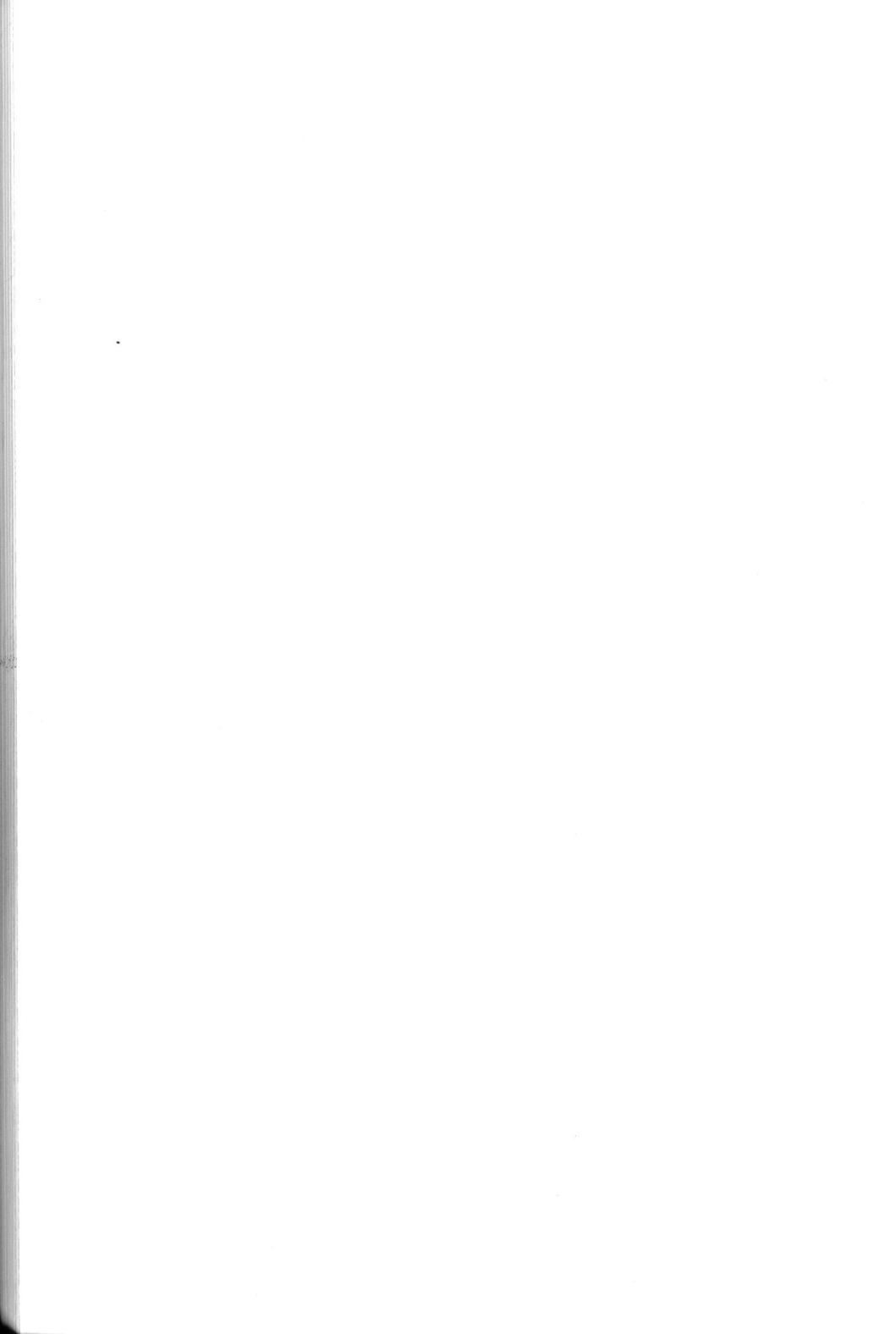
得 点：-

中 身：-

これで山を越えることはできないが、それに近い行動はとることができる。

第4章

冒険ガイドマップ



III マップの見方・読み方

この章では『ZORK I』の世界をあますところなく紹介している。マッピングが苦手な方、すぐ道に迷ってしまう方、部屋・地域の位置関係を確認したい方はマップを見れば一目瞭然！ あなたの冒険のよき友として、上手に活用してほしい。

警 告

最初からマップを見てしまうとゲームの楽しさ・面白さが一部損なわれるおそれがあることを、あらかじめ申し添えておく。

【凡 例】



部屋・地域



通路・道・出入口



一方通行



手荷物制限あり



特殊な行動・アイテム等が必要



同じ部屋に戻ってしまう回廊



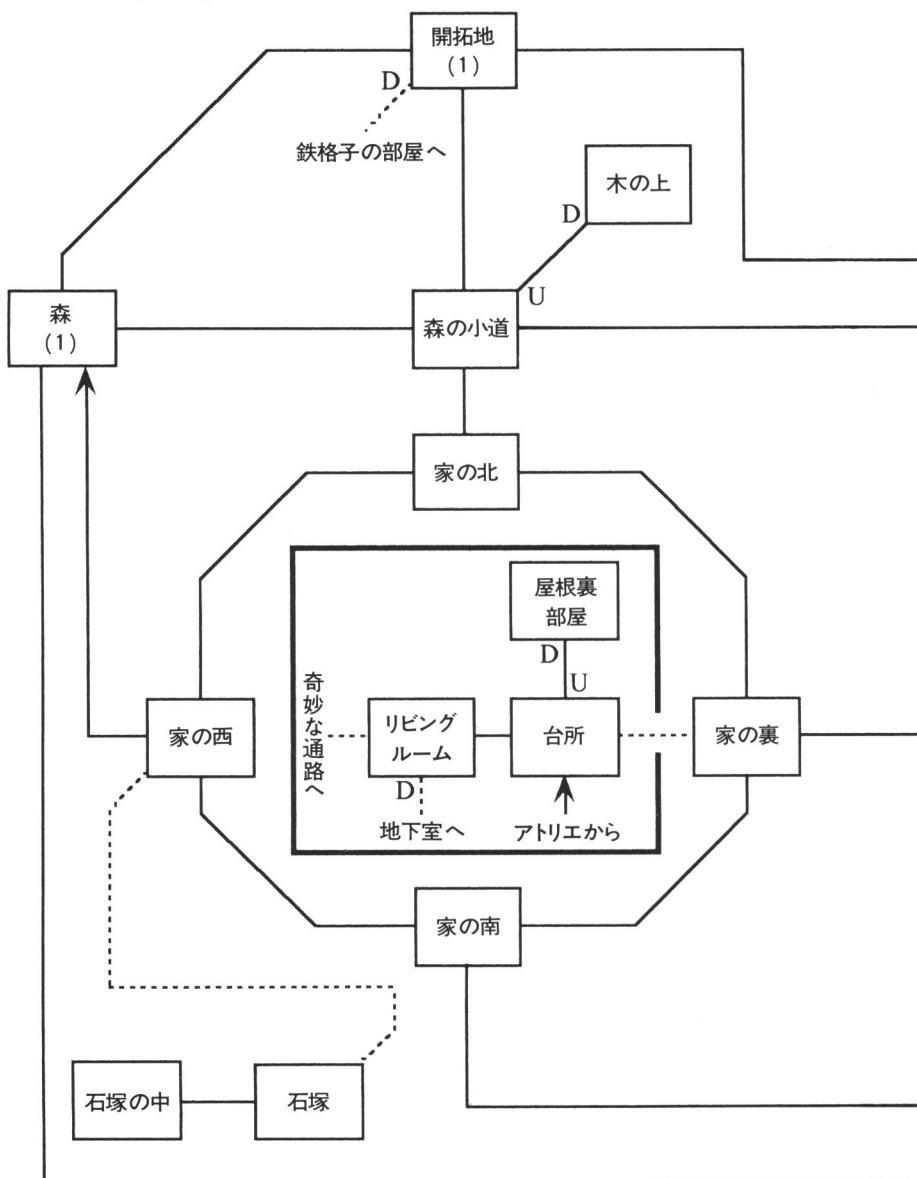
上昇

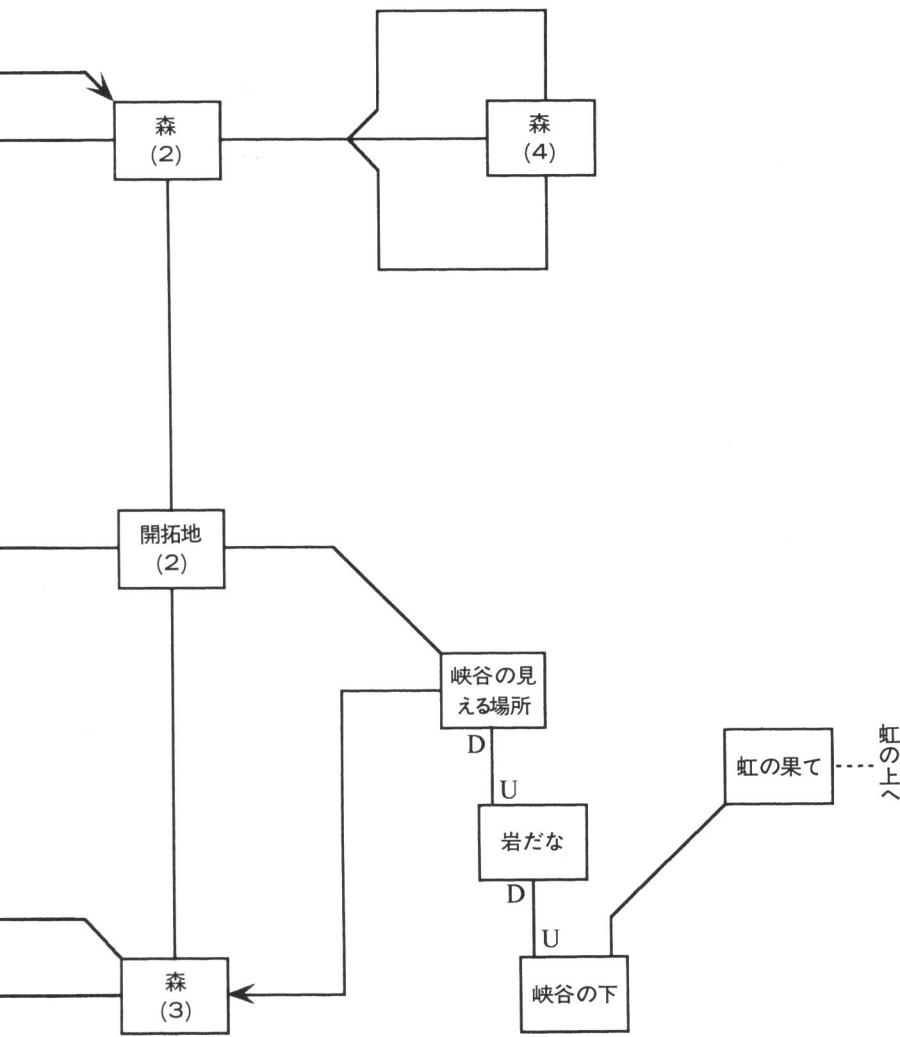


下降

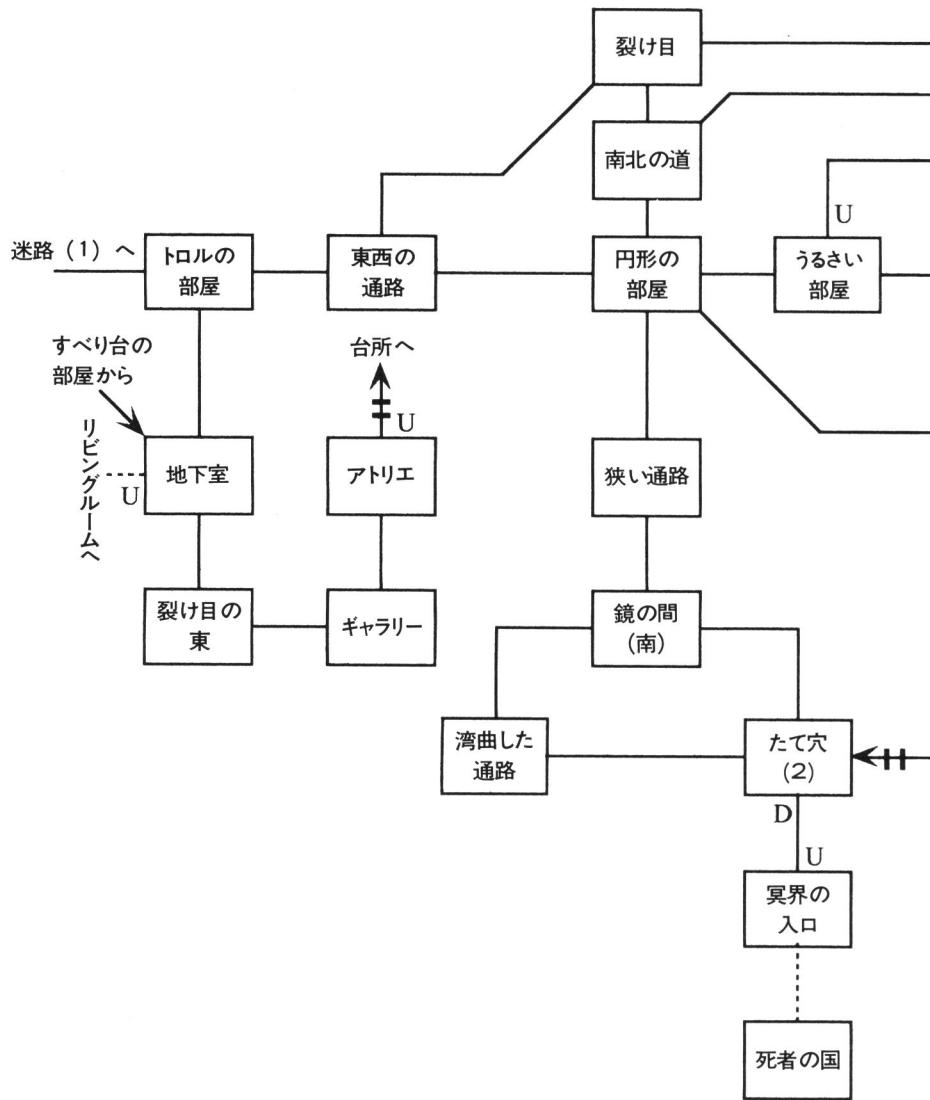
*マップは上を北としている。

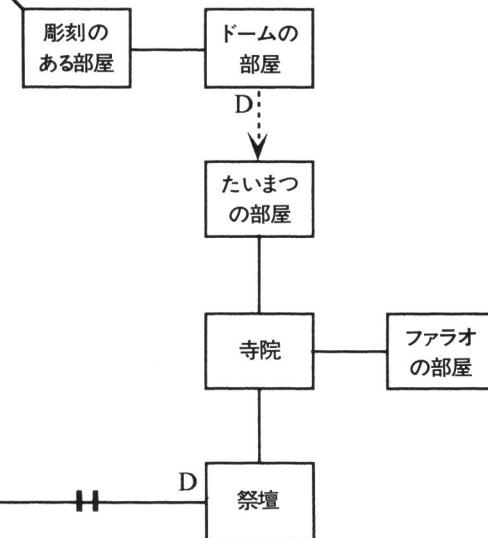
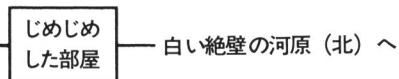
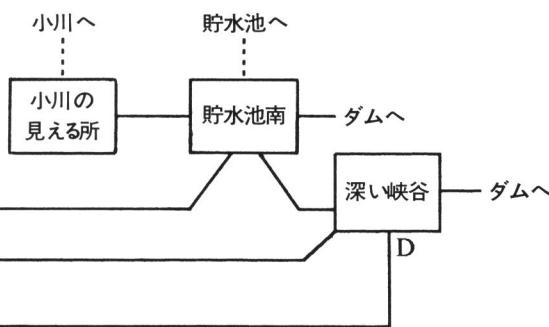
[地上エリア]



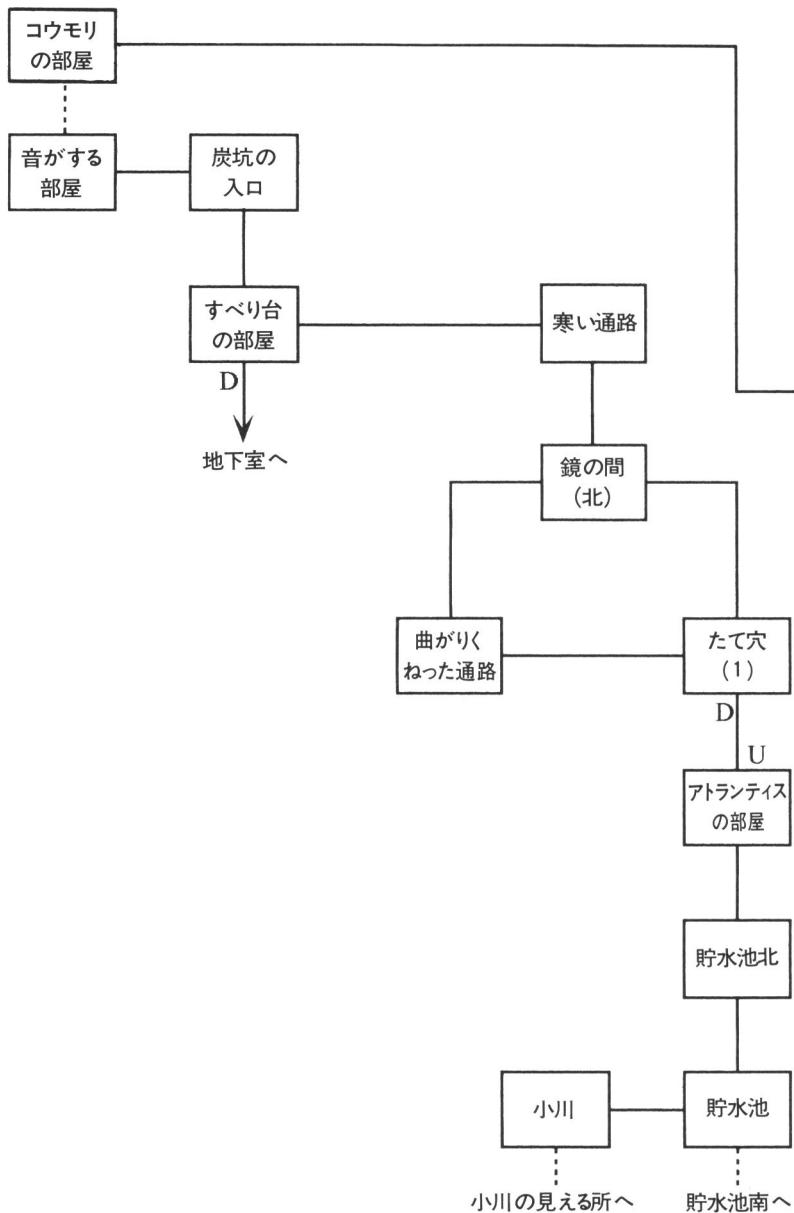


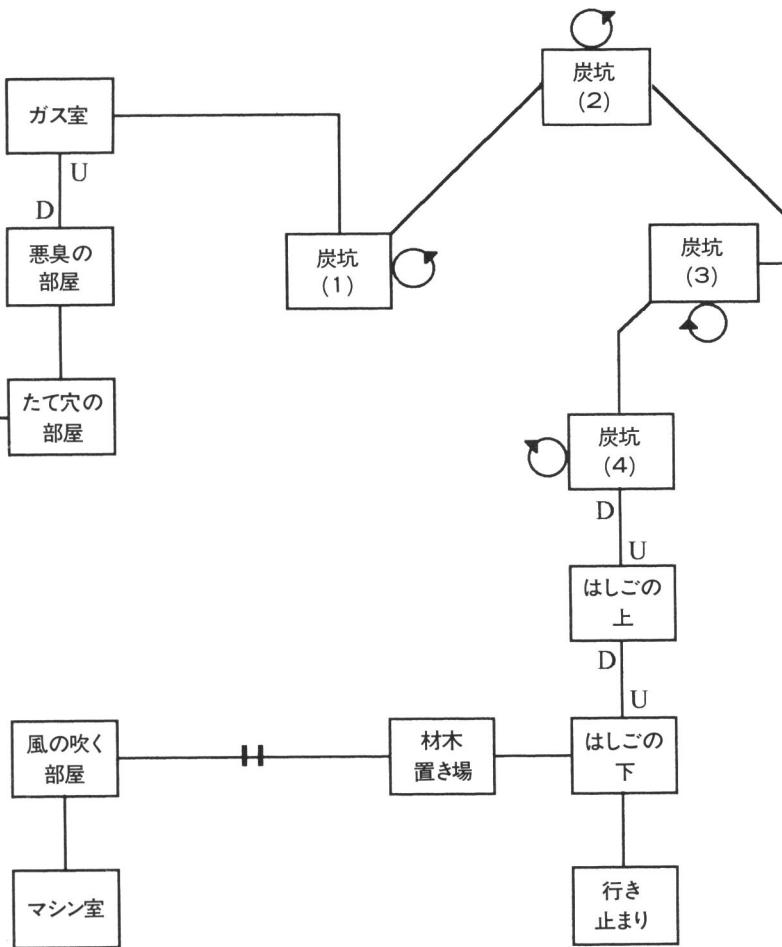
[南部エリア] (地下室周辺)



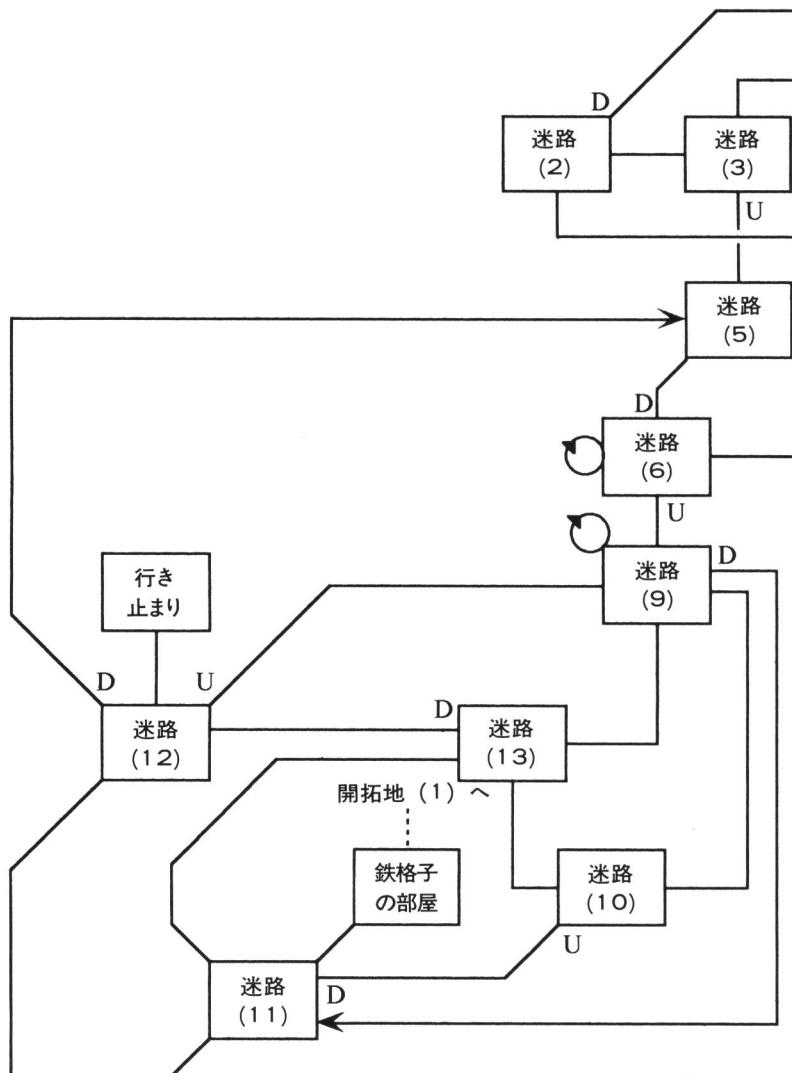


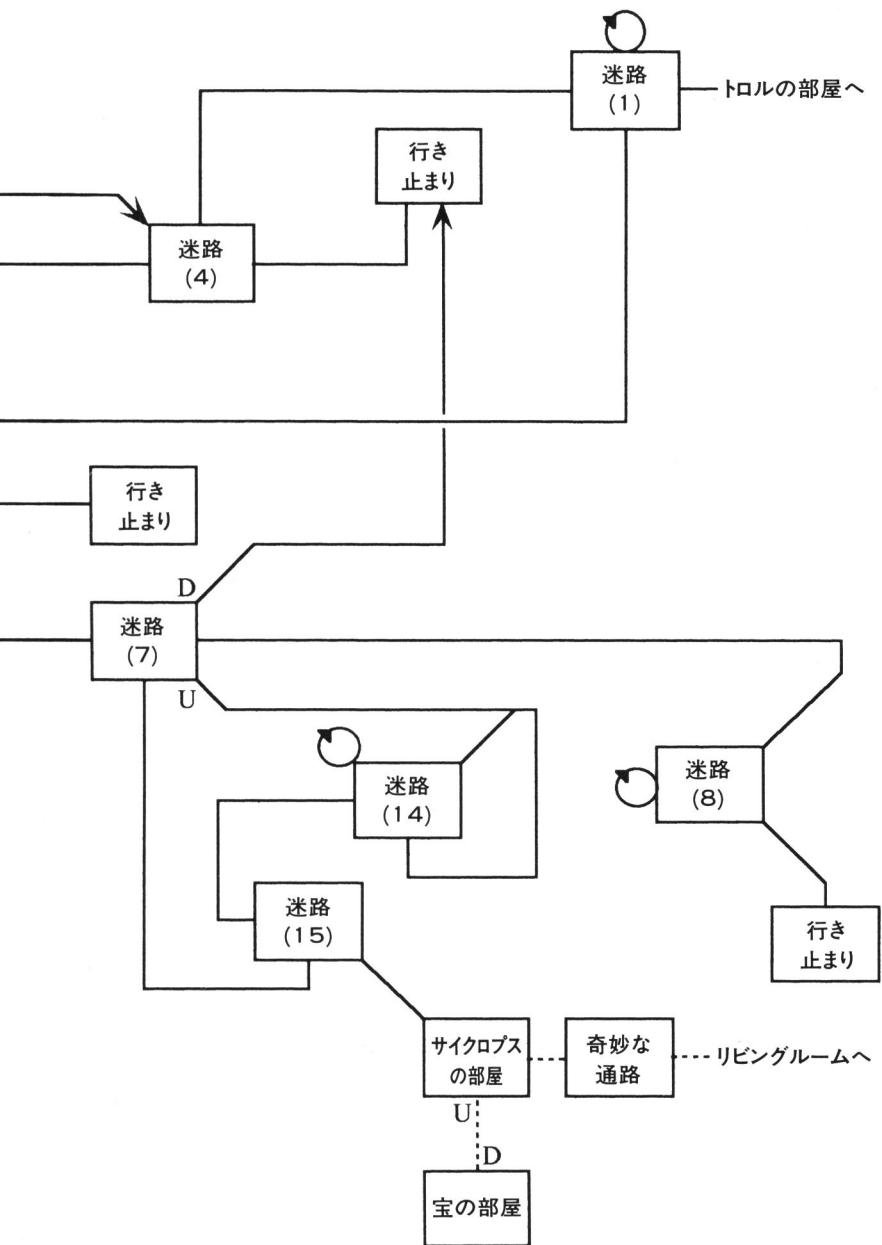
[北部エリア] (炭坑周辺)



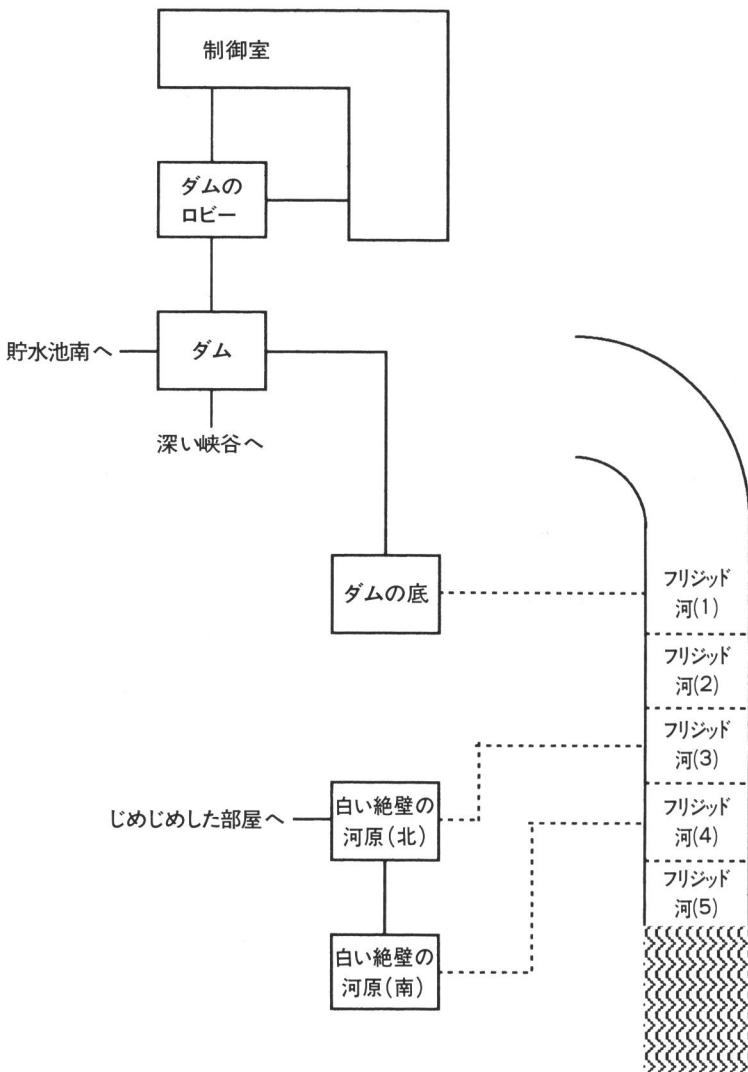


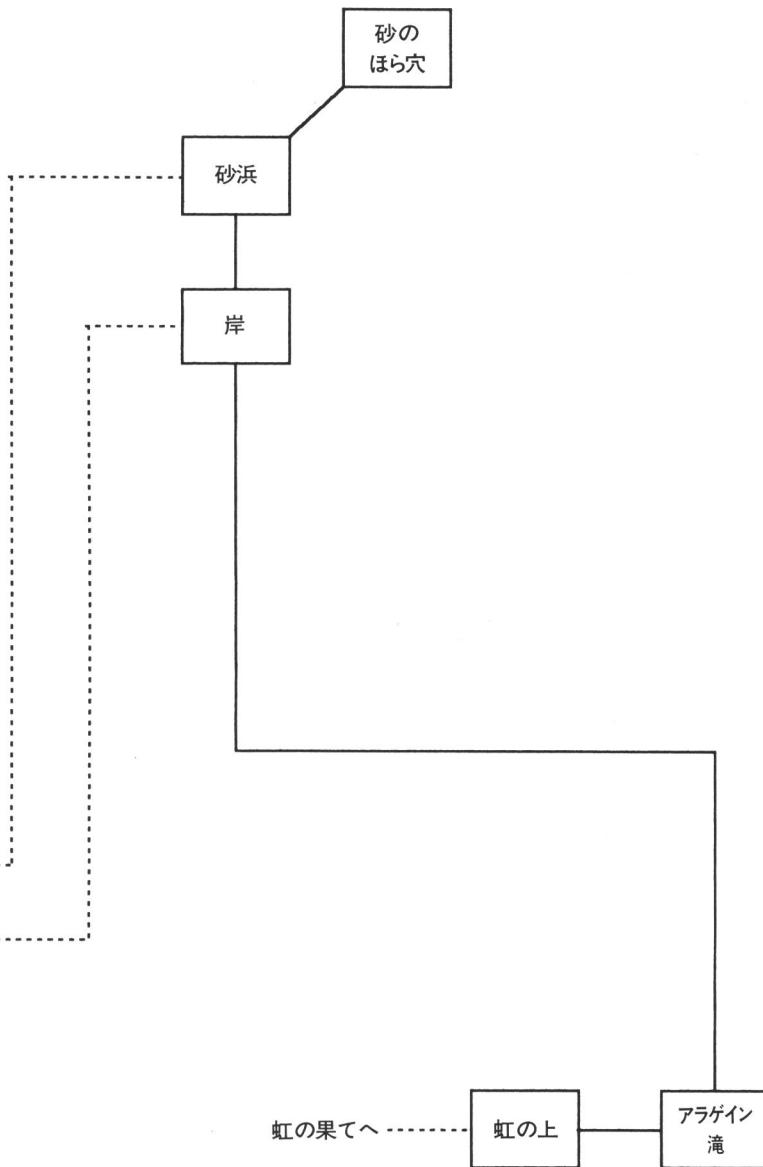
[西部エリア] (迷路周辺)





[東部エリア] (フリジッド河周辺)





ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
 - (2) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられております。
 - (3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、(株)システムソフトが関与するものではありません。
- 乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付ください。送料弊社負担にてお取替えいたします。

ゾークIハンドブック

発行 1991年7月20日 初版発行

著者 飯島一彦

表題 宇治晶

本文イラスト (株)サブミッション

本文デザイン 甲賀美佐子

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町4-5紀尾井町レジデンス5F

電話 営業部: 03-3238-1323, 1622(ダイヤルイン)

印刷所 図書印刷株式会社

ISBN4-89369-137-6 ©KAZUHIKO IIJIMA 1991 Printed in Japan.



PUZZLE

頭の
エアロビクス



ROLE-PLAYING

キャラは育てて
こそ華



ACTION

ボスキャラに
向って撃て



SIMULATION

机の上は
戦場だった

BNN
Bug News Network



ADVENTURE

私に解けぬ
謎はない

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-137-6 C3055 P1400E

定価**1400円** [本体**1359円**]