

ワンダークラッカーズ2

ロストダイアリー QR

お得な取扱説明書

Wonder Crackers 2

The lost diary QR

Useful manual



kijibato@mac.com

目次

【基本情報】	3
1. ロストダイアリー QR とは	3
2. ものがたり	3
3. 遊び方と目的	3
【夢国日記の世界】	4
1. 基本編	4
A. 遊び方	4
B. プレイ画面とステータス表示	5
C. 使用するボタン	6
D. ゲームの開始とステージ選択	8
2. 夢国日記 攻略編	9
A. 敵の撃退方法	9
B. 地形オブジェクト	13
C. アイテム	15
D. 主なキャラクター	19
E. システム補足	24
【アプリケーション情報】	28
1. 動作環境（※動作を保証するものではありません）	28
A. Mac 版	28
B. Windows 版	28
2. 予測されるトラブル	28
A. Mac 版	28
B. Windows 版	29
C. ゲーム内容に関するもの	29
3. 権利	30
フリーソフトウェア	30
権利と責任	30
【おまけ】	31
1. 攻略テクニック	31
A. 操作テクニック	31
B. 各ステージ攻略	32
C. 付録ステージ「超世界・世界交差点」	34
2. おまけのおまけ	35
A. ちょっとワンダークラッカーズ	35
B. なぜか巨人戦機 GIANTS Revival 版の裏技	36
C. USB Pad（コントローラ）の件	36
D. SDL（SimpleDirectMediaLayer）のこと	38
E. ギャラリー TLD	39

[基本情報]

1. ロストダイアリー QR バージョンとは

MacOS・MacOSX 用スクロールジャンプアクションゲームとして、2002 年にリリースした「ロストダイアリー（無印）」を、ウィンドウズコンピュータでも遊べるよう、SDL & OpenGL に移行し、入出力・グラフィック・ユーザーインタフェースなどを修正した「ロストダイアリー DX」、更にそれを遊びやすくするオプション・フレームレート・グラフィック・操作性・ゲームバランス等に再び手を入れて品質を向上（日記本なので改訂）したものが QR 版です。

☆また、QR 版では、従来とほぼ同じ内容の 5 章分のあとに、付録である「超世界：世界交差点」が 1 章分追加されています。しかも、各セクション毎のボリュームは既出の 1 章分並みに大きいです。

リプレイデータを含め、Mac 版／Win 版のデータ互換を実現していますので、OneDrive 等にゲームフォルダを丸ごと入れておけば、どこの PC（Mac/Win）でも続けて遊べるような気がします。（というコンセプトなのですが、だんだん OS のセキュリティ要件が厳しくなっていますので、そのような運用はおろか、起動さえも困難になるかもしれません。特に MacOS。）

2. ものがたり

リトル・トリックに奪われた「夢国日記」の世界を、リックとアキカ、そして「ももいぬのぬいぐるみ」のモモたちは、果たして取り戻すことができるでしょうか？

3. インストール方法

このドキュメントを読んでいるということは、既にどこかのフォルダに解凍（展開）されているかと思われますが、このゲームアプリは、同一階層に進捗データやリプレイ、初期設定を保存します。ですので、アプリケーションが書き込みを行えるフォルダに置いてください。（書類フォルダや、デスクトップ、OneDrive 等は大丈夫と思います。アプリケーションフォルダなどは、勝手に書き込みできないから無理と思われます。OneDrive だと、進捗データの履歴が遡れて便利かもしれません。）

4. 遊び方と目的

行く手を阻む敵をやっつけて、各面（セクション／ステージ）の出口へ向かってください。時には出口にたどり着くため、リックとアキカをうまく交代してカギを見つけたり、侵入を妨げるトラップを解決しなくてはならないことがあります。

全 5 章を乗り越え、最後の敵に打ち勝つことで、新たな発見があるかもしれません。

取れるか？攻略率 100%！

ワンダークラッカーズ 2
ロストダイアリー QR (品質改訂版)
Wonder Crackers 2
The Lost Diary - Quality revision -
kijibato 1998-2024 All Rights Reserved.

[夢国日記の世界]

1. 基本編

A. 遊び方

リックとアキカを操作して、二人を出口に導ければ、ステージクリアとなり、次のステージへ進むことができます。

先に進むため、時にはカギを見つけたり、仕掛けを解決する必要があります。

二人の行く手には例の如く邪魔者が立ちふさがり、クリアを妨害してきます。

操作中のキャラクターが邪魔者の撃つ弾や、体当たりによられてしまうとミスとなり、ゴールドコインを 50 失います。

ゴールドコインをすべて失う（50 枚以下でミスする）とゲームオーバーです。

目の前にいる敵には、パンチやキックを直接当てることができますが、かなりリスクが高いです。

でも大丈夫。二人にはモモという強い相棒がいます。

モモはエネルギーを消費して、直接攻撃より射程のあるショットを発射してくれます。

多くの敵は、ショットに当たると気絶して、無害化（触れてもダメージなし）します。気絶中の敵を蹴ると、向いた方向に転がり画面から消えます。

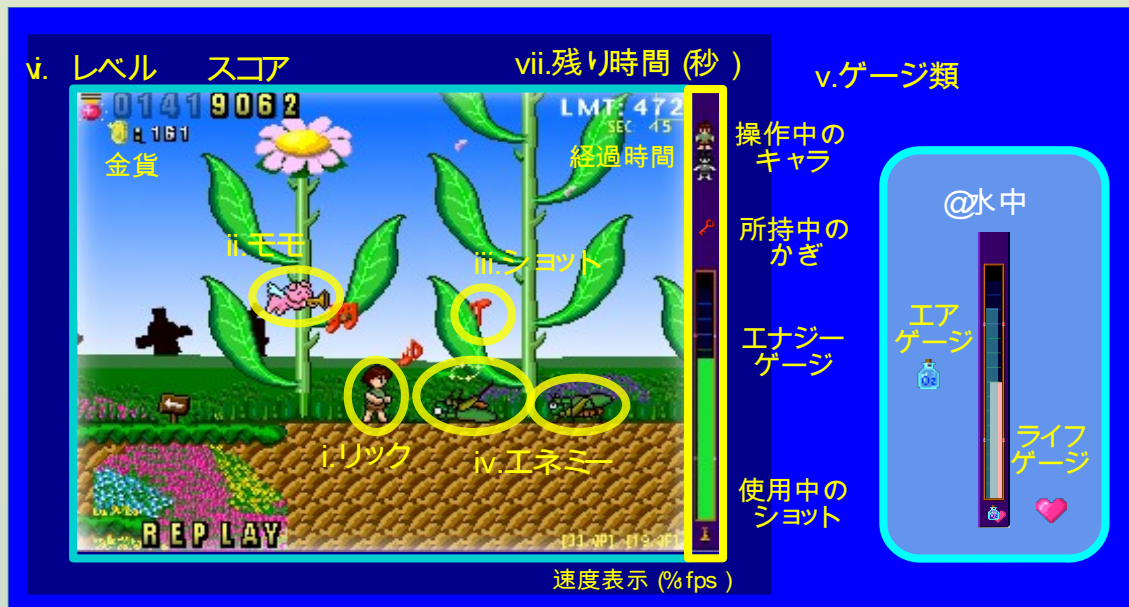
更にチャージアタックを放てば、硬い敵にも大ダメージを与えることができます。



チックとタックのアドバイスや、隠れたアイテム、ジャンプテクニックを駆使し、全 5 章を救ってください。



B. プレイ画面とステータス表示



i. 現在操作中のキャラ（リック）

コントローラで操作し、敵を倒したり、仕掛けを解決してステージをクリアを目指します。

ii. モモ（もも犬のぬいぐるみ）

操作中のキャラクターの上を飛んで、ショット攻撃を行います。暗い場所ではあやしく光り、照明の役目をします。

iii. 味方のショット（オンブ）

iv. エネミー（起きている敵と気絶中の敵）

気絶中の敵に接触してもミスにはなりません。敵は一定時間経過で目を覚ましますので、その前にパンチ、キックで倒してしまいましょう。

v. ゲージ・鍵（ステータスバー）

モモが攻撃するために必要なエネルギーの残量を表示します。残量が減るとゲージは赤くなり、強力なローリングアタックが放てなくなります。水中面では、空気（青）と体力（ピンク）の残量が重ねて表示されます。カギはその面で入手したものです。

vi. レベル・スコア・金貨

プレイ中のレベル（難易度）、【ピーマン < バナナ < ルビー < 金 < ダイヤ】が表示されます。スコアは面ごとにリセットされます。スコアの後ろには最高得点が薄く表示されています。金貨表示が50以下（赤く点滅）の時にミスるとゲームオーバーです。

vii. 残り時間（白・上）／経過時間（黄・下）

残り時間が0になると、おばけが大量出現します。Ex ステージでは強制終了（クリア扱い）となります。

経過時間の表示はリアルタイムです。

C. 使用するボタン

本ゲームで使用する主なボタンと、デフォルトの割り当ては次のとおりです。



デフォルト設定値

- i. 移動ボタン：カーソルキー／JOYPAD スティック 1（軸 0,1）
- ii. アタックボタン（A ボタン）：Z キー、JOYPAD ボタン 1
- iii. ジャンプボタン（B ボタン）：X キー、JOYPAD ボタン 2
- iv. チェンジボタン（C ボタン）：C キー、JOYPAD ボタン 3
- v. スタートポーズ（D ボタン）：スペース、JOYPAD ボタン 9
- vi. リセット（強制終了）：ESC キー、ESC 連打で Quit

※ポーズの解除はスペースを押してください。

ボタンの役割

i. 移動ボタン・スティック（方向）

プレイ中は操作キャラクターが推した方向へ移動します。押し続けると走ります。走るには一定の助走距離が必要です。上下キーを押すと、若干画面外を見ることができます。選択画面ではカーソルの移動を行います。

ii. アタック（決定/A）ボタン 初期：Z キー

エナジーを消費してモモからショットを撃ちます。ターゲットが近くにあると近接攻撃（パンチ/キック）をします。長押しでチャージアタックを繰り返します。

※水中ではショットが出ないので、チャージアタックしか攻撃手段がありません。

選択画面では決定の役割があります。

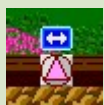
iii. ジャンプ（キャンセル/B）ボタン 初期：X キー

ジャンプします。長く押しつづけることでより高く上がります。

※水中では水を蹴って進みます。

選択画面ではキャンセル（戻る）の役割をします。

iv. チェンジ（交代／C）ボタン 初期：Cキー



特定の場所（チェンジポイント or スイッチの上等）で操作するキャラを交代します。

（セクション選択画面では、リプレイ選択モードに移行）

※ゲームオプション（プロローグの左）にある、「ALT play」を選択すると、2人で別々のコントローラを使って交代しながら遊べます。

※↑2人同時に操作できるわけではありませんので、チェンジポイントが少ない場所ではパートナーを応援してあげましょう；；



交代できる場所では「チェンジ!」と頭上に表示されます。

v. スタートボタン (D)

ゲームの開始。タイトル画面の時にを押してください。プレイ中は、ポーズ・解除になります。

vi. リセットボタン (ESC)

ゲームの中断。連続して押すとアプリケーションを終了します。（Command-Q／ALT-F4でも終了します）

確認せずに中断（もしくは終了）しますので、ご注意ください。

※各ボタンとキーの関係は、同梱の「Setting2(.app, .exe)」ユーティリティ（後述）を別途起動して変更できます。

D. ゲームの開始とステージ選択

1. スタート



■タイトル画面

起動後、タイトル画面でスタート（に割り当てた）ボタンを押します。

2. チャプター（章）選択



■チャプター選択ページ

プレイするチャプター（章）にカーソルを上下選択し、右を押すとそのチャプターのセクション（話／面／STAGE）選択画面に移動します。

※選択できるチャプターは、到達できたところまでです。

3. セクション（面/Stage/話）選択



■セクション選択ページ

「←」「→」でセクションを選択（選択中のアイコンが拡大します）し、A ボタンを押すと開始します。（C ボタンを押すとリプレイモードに。）

2. 夢国日記 攻略編

A. 敵の撃退方法

目の前にいる敵には、パンチやキックを直接当てることができますが、かなりリスクが高いです。そこで、我らの強い味方「モモ」の出番です。エネルギーがある時、モモは直接攻撃より射程のある4種のショットを発射することができます。

敵にショットを当てると、敵はショックで一時気絶します。気絶した敵を蹴ると、敵は蹴った方向へ転がって画面外に消えます。また、蹴った敵が消える前に別の敵に当たること、さらにその敵が弾け飛び、大量のコインや高得点を得ることができます。

気絶した敵を放っておくと、起きてきますので注意してください。

通常攻撃

i. パンチ&キック

殴打対象の物体がすぐ前にある時、パンチかキックを繰り出します。対象の物体が存在しないときは発動しません。（※敵弾は殴打対象ではありませんので発動しません。）

柔らかいブロックや、もろい岩盤なども壊すことができます。



あやしげなところは壊して通り抜けられるかも。

ii. ノーマルショット（メインショット）

モモはエネルギーを使って、いろいろな種類のショット（弾）を放ちます。

ショットは、当てた対象の耐久力を削るだけでなく、大抵の敵をショック状態にすることができます。ただし、敵弾や既にショック状態の敵には効果がありません。

ノーマルショットは、時々ステージに置かれているアイテム「ビッグショット」を取ることで、攻撃力が一定時間大幅にパワーアップします。



ノーマルショット一覧

オンブ波（ラッパ）

モモから、水平方向に地形を通り抜ける波を発射します。モモは上方を回っているため、特に上方の物体に有効です。（対空ショット）

エネルギーの消耗は小さいため、長時間撃ち続けることができます。



ミニモモ（ストロー）

モモの小さな分身が、前のめりに一定距離を走って消えます。低い段差なら乗り越えます。（対地ショット）

消費エネルギー小さめです。



ワンダー玉（法螺貝）

地面や障害物に当たると、跳ね返る球（バウンドボール）を噴射します。

割と万能ですが、消滅までの時間が長いので、撃ちまくっていると弾切れを起こします。

消費エネルギーは中程度です。



モモ爆ダン（サックス）

敵か障害物に当たると、一定時間爆炎を発生します。爆炎は対象に対し連続的にダメージを与えるため、耐久力のある敵に効果的です。

消費エネルギーが非常に大きいため、すぐに弾切れを起こします。



※ノーマルショットは同時に4発(爆弾は2発)まで発射できますが、ワン玉（法螺貝）は、消えずに見えるところで跳ねていることもありますので、弾切れに注意しましょう。（特に海上などで）

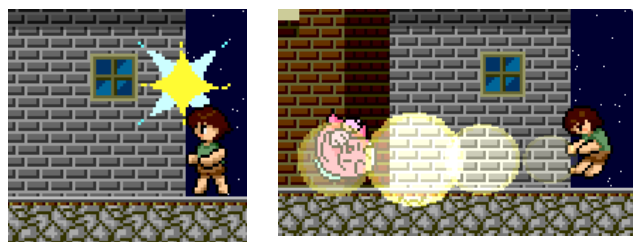
チャージアタック

A ボタンを押し続けると、モモがスパークし、そのあとボタンを離すと強力な攻撃を放つことができます。エネルギー残量によって攻撃方法が変わります。

ローリングアタック

エネルギー残量が赤でないとき、モモを上から前に降ろした後、前方に強力な貫通攻撃を行います。

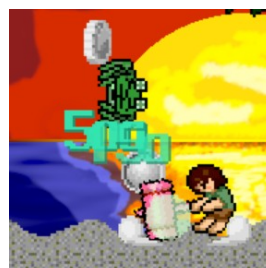
エネルギー消費は大きいです。



モモハンマー

エネルギー残量が赤以下のときは、モモを上から前に木槌のように降ろし、至近距離にある物体に大ダメージを与えます。

エネルギーは消費しません。



ゲージが赤

ストリームシュート

モモは、水中では泡バリアに包まれてショットを打てなくなるため、この攻撃のみが可能となります。

エネルギーは消費しません。



☆チャージアタックで柔らかいブロックや、もろい岩盤なども壊すことができます。

エネミーアタック

気絶した敵を蹴って敵に当てると、当てられた敵もダメージを受ける攻撃となります。さらにその敵が別の敵に当たると連鎖が生じ、得点やアイテムを大量ゲットできます。

i. ノーマルEアタック

通常の敵を蹴るとこの攻撃となります。一定距離転がるか、敵に当たると画面の外に消えます。



ii. スーパーEアタック

重い敵（ネズ公やゴロン太）を蹴ると、スーパーEアタックとなり、一定時間敵を蹴散らして進んだ後、画面の外に消えます。



スーパーな貫通力

その他の攻撃

特定のアイテムを利用して、スペシャルな技を出すことができます。

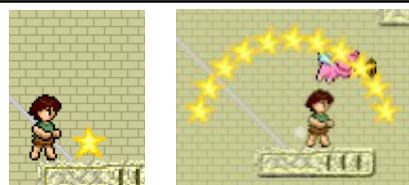
三段流星脚（拳）

青い壺を割ると、向いた方向に流星を放ちます。 打って、割って、飛ばせ！



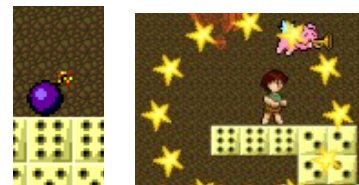
パノラマシュート

星アイテムを取ると、上方に流星を飛ばします。



マルチウェイボム

爆弾アイテムを取ると、流星が全方位に飛びます。



ボーリングの球

蹴ると一定時間、敵や敵弾を蹴散らして進みます。画面外に消えない限り、何度も蹴ることができます。



B. 地形オブジェクト

仕掛・ゲート

クリアするためには、突破しないといけない仕掛がある場合があります。二人をうまく動かして、仕掛けを解決しましょう。

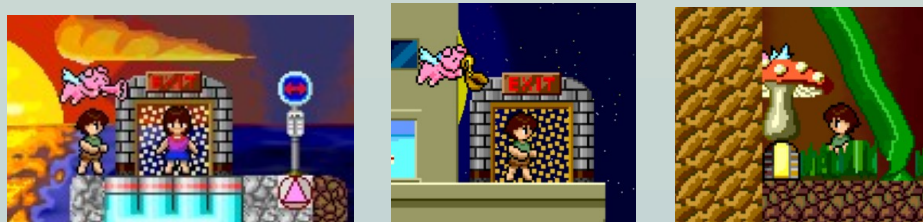
i. スイッチ

スイッチに触れると、特定の場所が通れるようになったり、特定の機能（ワープ等）が有効になったりします。一度触れると戻らないものと、離れると元に戻るもの（兼チェンジポイント）があります。スイッチの見た目はステージごとに異なります。



ii. ゴール/出口 (EXIT)

二人が同時に入るとステージクリアするゲート。チェンジポイントでもあります。



iii. エクストラ

触れると別のステージに移動します。（渦巻など）

クリアと同等ですが、最速クリア記録の選考外です。



渦巻き



フォースゲート

iv. ワープ入口

触れるとステージ内の別の場所に移動します。（建物の中に入る等）



v. シールド（封印）ブロック

鍵穴のあるブロックと同色のカラーキーを持っていれば、アキカが壊すことができます。



フィールド類

i. トラップ

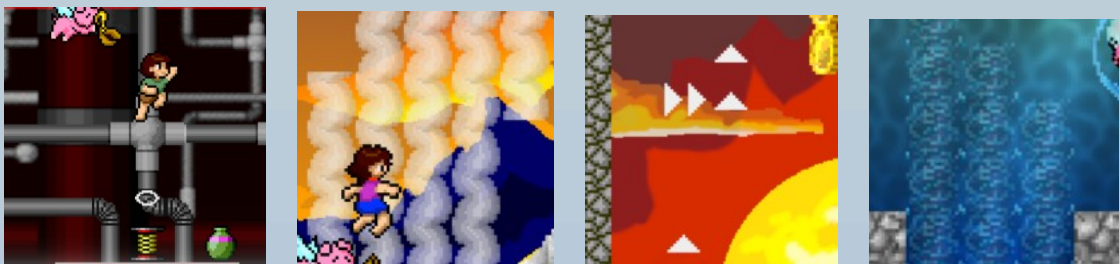
接触すると即ミスになります。スイッチと連動して通過できる場所もあります。

トゲ/回転ブレード/電気スパーク/火/溶岩/即発地雷



ii. ジャンプ台、力場・流れ

高いところに飛んだり、特定の方向に力が働きます。力が働いているときでも方向入力は多少受け付けます。



iii. 水面（水上）

水中面で息を最大まで回復できます。水面や深い場所にある空気溜り等です。



iv. 回復ポイント

水中で受けたダメージや怪我、時間経過で消耗する体力を回復するポイントです。

暖かい場所や生命の水が湧くところ等です。



←ヒーリングスポット

C. アイテム

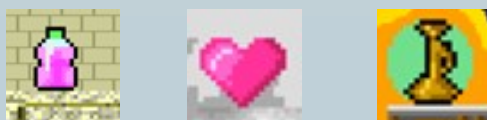
重要なアイテム

ステージに置かれていたり、壺などを割って出現するアイテムを取ると、得点アップ以外の効果が得られるものがあります。（※見えていても、必ず取れるとは限りません。）

i. エナジー

エナジーはモモがショットやスペシャルアタックを使うために必要です。無くなると近接攻撃しかできなくなります。エナジーは操作中のキャラからもらいますので、交代するとエナジー残量ゲージが交代相手のものになります。

入手方法： ショットチェンジ／ライフハート／天然の桃水／缶コーヒー、など。



ii. ショットチェンジ

壺などに入っているショットチェンジのアイテムは、モモが放つショットのタイプを変更できます。（対空→対地→バウンド→爆→対空...以降ループ）



※発射するショットのタイプは、操作中のキャラがそれぞれ取得したものとなります。

iii. コイン



ミスをするると金コインを 50 枚失い、50 以下でミスをするるとゲームオーバーとなります。銀コインはクリア時、金コインに両替されます。

コインを連続して取ると得点倍率が増えます。（金貨で、500→1000→1500→2000...最大倍率はレベル、ステージミス数で異なります。）



連続ゲットで高得点

※コインは基本的に最大 1199 枚まで持つことができます。

iv. カラーキー／マスターキー／日記の鍵

シールドブロックの封印を解く鍵です。大抵は出口に向かうため、この鍵を探すことになります。ステージごとの利用しかできないため、持ち越しはできません。

マスターキーを取ると、チャプター内全てのカラーキーを持っていると同じ効果となりますが、**使用する（未取得のシールドブロックを開ける）と後述の RC チップの効果（最速記録登録）が失われます。**マスターキーはアプリケーション終了時まで有効です。

日記の鍵は、最終ステージをクリアすると入手できます。入手後は証となり、今まで入れなかった場所に進入できたりします。



カラーキー（3色）



マスターキー



日記の鍵



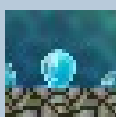
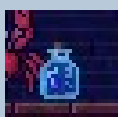
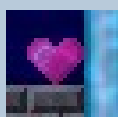
ダミーキー：取得済み／取得条件不足の鍵やチップの場所にあります。

v. エアー

水中では息ができないので、苦しくなる前に浮上する必要があります。

目的を遂げるため、深い場所で耐え続けなくてはならないときは、空気アイテムを取ることで、活動時間を少し稼ぐことができます。

入手：ライフハート／空気ビン／大きい泡等



vi. ライフ

敵や敵弾、物体との接触で体が傷つくと体力が減少します。体力ゲージは、息を継ぐだけでは回復しないため、ライフアイテムを取得し、回復する必要があります。（または前述の回復フィールドで。）

入手：ライフハート／神秘の水等



vii. 時間制御

残り時間を増やしたり、タイマーを止めたり再開したりするアイテムです。



攻略アイテム

i. いろえんぴつ・しおり

取得後、ステージクリアすると保存され、攻略率が上昇します。各章の全ての攻略アイテム（10個）集めると、どこかにある空のえんぴつ入れがアクティブになり、取得することでさらに攻略率が上昇します。



★いろえんぴつは特別な鍵の役割もあり、特定の場所が通過できることがあります。



ii. RC チップ

取得すると、そのステージの最速タイムが出た時、記録が更新されます。

★大抵はショートカット不能な位置に置かれています。



その他有用なアイテム

iii. 不死身



取ると一定時間不死身（≠無敵）になり、トラップさえ通過できます。

iv. ビッグショット



取ると一定時間ショットが巨大化し、ダメージがアップします。

v. MANEKI NEKO



取ると、一定時間ばらまかれたコインが集まってきます。

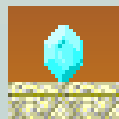
vi. マックスコイン



取ると、一定時間コイン取得時の倍率が下がらなくなります。

なお、コインの最大倍率はミスをする度に下がっていきます。

お宝アイテム



10 点台から数万点まで。中にはコインが増えるものも。

花 野菜 果物 ドリンク お菓子 食堂 宝石

メダル（DX 版では難易度レベルが上がります。）



ジャンボフードは得点もジャンボ！

危険なアイテム

i. ポイズンボトル



取ると現在のエネルギーが半分になってしまいます。水中では空気と体力への大ダメージとなりますので要注意。取るメリットは無いので、間違っても取らないようにしましょう。

（DX 版では上がったレベルを初期値状態に戻す効果があります。）

ii. 黒鍵

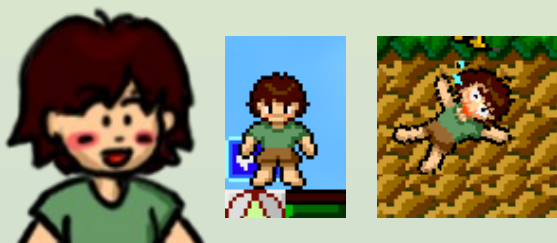


取ると、現在持っているカラーキーを全て失います。進行上、否が応でも取らざるを得ないものもあります。

D. 主なキャラクター

登場人物

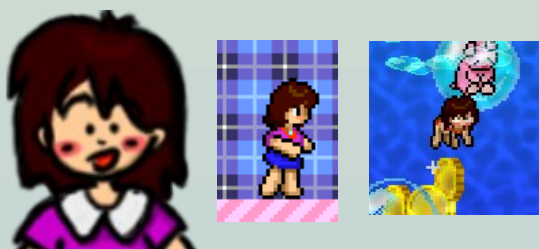
i. リック



このゲームの主人公その1。野山を探索するのが大好きな男の子。ひいひいお爺さんが100年前に書いた絵本の原書が今も家にあります。

機動力（ジャンプ力、走る速さ）が非常に高いため、大抵の場合、路を拓く役回りを担うことになるでしょう。ただし封印ブロックを解くカギを使うことはできないため、アキカをそこまで導く方法を考える必要があるかも。

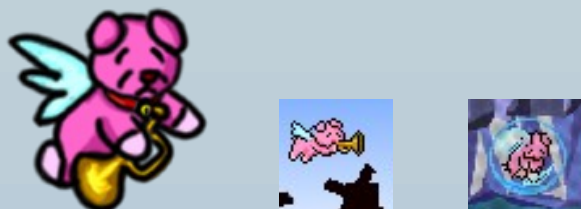
ii. アキカ



主人公その2。リックの家の近所に住んでいる女の子。リックより1つ年上のため、いつもおねえさん風を吹かせている。

機動力はリックに及びませんが、封印されたブロック（シールドブロック）を解く鍵を使う能力があります。また、泳ぐ能力（移動速度、耐久時間）は、どんな大人の選手にも負けないくらい達者で、リックでは困難な水中での問題解決に活躍しそうです。

iii. モモ



リックが小さい頃、誕生日のプレゼントにもらった羽のある犬（**ブタじゃないよ！**）のぬいぐるみ。さわるとプワプワしているけど、ショットを発射したり、暗闇を妖しく照らしたりと、すごい力を秘めているようです。水に濡れると動けなくなるので、水中では泡の中にいます。

果たしてその正体は．．．。

iv. チックとタック



ワンダークラッカーズの世界からやってきた双子のきょうだい。元の日記世界を取り返すため、時空を移動して二人を導いてくれるでしょう。

v. リトルトリック



夢国日記を乗っ取り、世界中の子供達の王様になろうとたくらむ悪い妖精。

夢国日記の原作本に入り込むため、リックの家の書斎に隠れて本が開くタイミングをうかがっていました。ある日リックとアキカが本を開いたところ、ここぞとばかりに姿を現し、本に飛び込みました。

vi. 他



絵本のところどころには、誰かが書き残したメッセージが置かれています。重要なヒントがあるかもしれないので、一回は見ておきましょう。

また、そのほかの登場人物？からのメッセージがあるかもしれません。



エネミー（一般）

アンティ 小さな体で、大きな「つるはし」を放ってきます。 	バーニーちゃん MMX テクノロジを支える MPU の妖精。集団で突撃してきます。 
バケット 隠れているときはダメージを受けません。 	どらんけん 同じ顔の酔っぱらいで、酒瓶などを投げてきます。 
いたづらレイブン 物を投げ落とししたり、高速で突撃して来たりします。 	ダーク ニトロボーイ 桜間爆太郎の負の心が実体化したもの。 
泡クラブ 毒のある泡を吐出します。 	イエローデブマリン 追尾ミサイルや魚雷を撃ってきます。 
巨人クラブ 泡を大量に吐出してくる。 	オクトパチ 放っておくと羽交い絞めをかけてくるので注意。レバガチャで脱出だ。 
ペストポット 近寄ると厄介者が出てくる壺など。 	ゼネレータ 周期的に特定の物体を発生します。形は様々です。 
おばけ 無敵状態でも、触れると大ダメージ。 残り時間に注意。 	破烈太（ばれった） 前から飛んでくる大砲の弾。 うまく乗れるかも？ 
弾 ショットで相殺できません。（チャージアタックでは可）見た目、サイズ、動きも様々。 	重力レーザ 当たるとはじき飛ばされます。 
追尾ミサイル 一定時間追尾してきます。 	毒ガス 特定の場所で湧いている。 

エネミー (中・大型)

スパイラルパイダー

第一章のボス。

花の国の守護者だが、リトルトリックのせいで攻撃的になっている。



ボット

部外者を自動で排除するロボット。重力レーザ、追尾ミサイル装備。



スパ郎

特定の区間を往来して、貨物を輸送している。

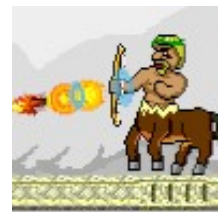
上に乗って移動することができるが、前方のドリルに注意すべし。



オリンピア

城や遺跡を守っている。

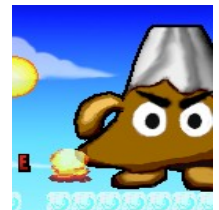
常に徘徊し、侵入者を見つけると高速の火矢を放ってくる。



巖 (イワヲ)

火山の精。

いつも怒っていて、そのジャンプは大地を揺らす。



(憎い) タコ様

普段は深い海の底で寝ているが、近づく者がいると獲物と認識し、捕まえようと触手を伸ばしてくる。



ピロシキ

モアイのように、口からモノを出したり入れたりする。



乗り物・箱

敵ではないので、攻撃されません。上に乗ったり、壊せばアイテムが出たりしますが、無くなると困る場面もあるかもしれません。

i. リフト類：

乗って上下左右に移動します。常に動いているもの、離れると止まるものがあります。大抵の場合、ステージをクリアするために利用する必要があります。

ii. 壺類：

割ると中からアイテムが出てきます。青い壺を蹴ると流星脚を放ちます。

iii. 箱類：

拳や蹴りで動かすことができます。しつこく蹴っていると壊れ、アイテムが出てくることがあります。

iv. ボーリングの球：

敵や敵弾を蹴散らして、一定距離を転がります。

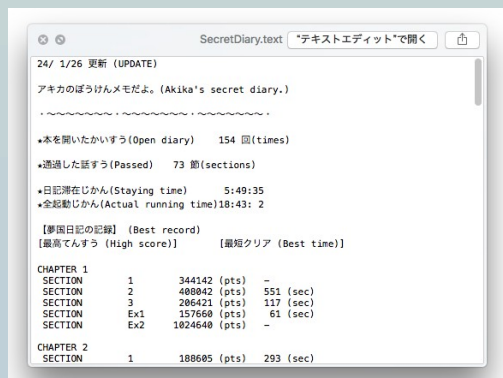
			
丸太リフト	キャリコン	いかだ	木箱
			
トロツコ	フライキャリ	雲	ステージ小
			
ペンズラン	ツルチャン	ステージ大	氷塊
			
壺 (赤)	壺 (青)	宝箱	宝石箱

主な乗りもの・箱類

E. システム補足

スコア・レコード

- i. ハイスコアは、各セクション（面）ごとに保存されます。通しでプレイした場合でも、各セクション開始時に0点からスタートします。ゴールドコインは次のステージに引き継がれますが、ゴールドコイン数はクリアボーナスの対象外です。（Gコイン数はスコアに影響しません）
- ii. ステージ終了（クリア）時、Gコイン、攻略アイテム以外のステータスは引き継がれず、武器やエナジー残量はリセットされます。
- iii. 各ステージのどこかにあるアイテム「RCチップ」を取ると、最短のクリア時間が更新されます。
- iv. 長時間同じ場所に留まっていると、オバケが出たり、引きずり込まれたりしますので注意。
- v. プレイの実績によって、ゲームオプションの選択項目やファンクションが解放されます。
- vi. 設定難易度が低いと、攻略アイテムが取得できなくなるなどのペナルティがありますので、デフォルト難易度「ノーマル」でプレイしましょう。（ノーマル難易度以上においてペナルティはありません。）
- vii. 実績の進捗は「アキカのぼうけんメモ」（同じフォルダ内にある「SecretDiary.text」）で確認できます。テキストが読めるアプリや、Macならスペースキーを押してプレビューしてください。
- viii. プレイデータは「ltdx.pref」に保存されていますので、これを削除すれば記録は完全にリセットされます。



← 秋果の冒険メモだよ！

Macでは「スペースキー」でプレビュー表示。
Windowsではメモ帳などで見れます。

（S-JIS エンコードのテキスト）

※ 保存場所（パス）に日本語が含まれていると、直接開けないことがあります。

リプレイ機能

セクション（話、面）セレクト画面の時にCボタンを押すと、リプレイ選択モードと、セクションセレクトを交互に切り替えることが出来ます。リプレイ選択時にAボタンを押すと再生を開始します。

リプレイは各セクションごとに、

「最後のプレイ」、「最速クリア」、「お気に入り」が上下に選択できます。

「お気に入り」は、最後／最速プレイ選択時に[F5]を押すと更新（上書）できます。



ゲームオプション

チャプターセレクト画面のプロローグの左側（◀）へ入ると、ゲームオプションメニューを表示します。上下に変更したい項目を選択し、左右で値を変更します。

※最近の OS のインターフェースのように、変更した段階で選択は確定されます。

※「5. LOCKED」以下は、特定の条件（攻略率など）を満たすと選択できます。



i. 1. Return (EXIT) (戻る)

前の画面（チャプターセレクト）に戻ります。

ii. 2. ALT. play (交代プレイモード)

2つのコントローラを使って2人を操作します。交代ボタンは操作中のコントローラ側のCボタンが有効になります。

iii. 3. Difficulty (難易度)

スタート時の難易度を5段階に設定できます。敵の強さや接触力が変わります。また、ステージ内には変化があることもあります。

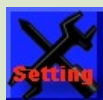
※難易を下げることでこちらの攻撃力上がり、敵との接触判定が緩くなります。

iv. 4. Start coins (所持金)

スタート時の所持金を設定します。

ステージ選択中に変更した場合、そのプレイにおいて設定は反映せず、変更内容は次回の新規ゲームからとなります。（ESCで抜ければすぐに新規ゲーム開始できます。）

システム設定



同梱の「Setting2(.app/exe)」アプリケーションを起動することで、画面、音、コントロール等、プレイ環境の設定を行うことができます。

i. Device (コントローラ)

[Joy device list]：現在接続されている、ジョイパッドなどのコントローラ類の一覧

[Update list]：コントローラを差したUSBポートを替えた場合、選択することで↑の順番を再確認できます。交代プレイ(ALT.play)で使う、1P2Pのポート選択にご利用ください。

ii. Screen (画面モード)

[Window/ZenGamen]：ウィンドウ／全画面（フルスクリーン）表示方法の選択

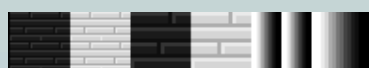
[Window size]：画面の大きさの選択

- ▶ 50%→画面の隅において、さりげなくどこでもプレイするモード；；
 - ▶ 100%→キャラクターのドットと解像度が一致しているサイズです。
 - ▶ 200%→キャラクタ以外の背景、文字、ステータスなどが解像度と一致しています。
- ★200%以上に設定するのがお勧めです。

[Frame]：フレームレートの設定（現在のPCで、1/1以外を選択する意味はありません。）

[Gamma]：画素の明るさ曲線を調整。MacとWindows（というか、今はモニタ設定によって）はガンマ特性が異なりますので、一部の暗い背景のステージではさらに暗くつぶれて見えてしまうかもしれませんので、好みの表示になる方を選択してください。（※これで旧Macで作成された画像の暗域が、作者が期するよう調整されます。）

★現在このページを見ている（プレイするPC）のディスプレイにおいて、



←これが、黒が強く見づらい場合は調整した方が良いです。



←納得できる（問題ない）レベルでしたら調整なしで良いです。

※特に上段左の黒いパターンがつぶれてしまう（線が見えない）ケースが多いです。でも好みでOK。

iii. BGM

[Mute/Play]：曲を演奏するか、しないか。

[BGM level]：SEと曲の音量の割合の設定

※音自体を止めたい場合はPC側で切ります。

iv. Keyboard (キーボード)

[Move]：移動に使用するキーの組み合わせ選択

[A button]：Aボタンに割り当てるキーを選択肢から選択

[B button]：Bボタンに割り当てるキーを選択肢から選択

[C button]：Cボタンに割り当てるキーを選択肢から選択

※Start/Pauseは、スペースキーとreturn(Enter)キーに固定。

v. ・ Joypad (ゲームパッド)

[Joy A button] : A ボタンに割り当てるパッド上のボタン (デフォルト 1)

[Joy B button] : B ボタンに割り当てるパッド上のボタン (デフォルト 2)

[Joy C button] : C ボタンに割り当てるパッド上のボタン (デフォルト 3)

[Joy D button] : [Start/Pause]に割り当てるパッド上のボタン (デフォルト 9)

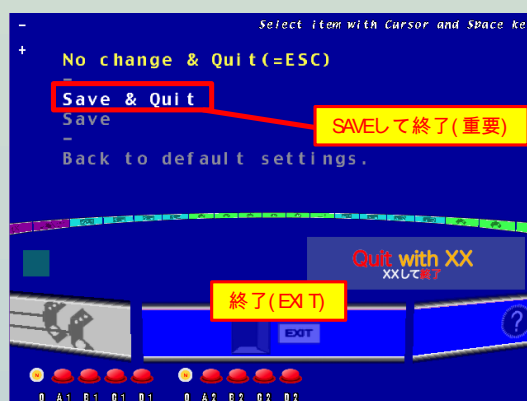
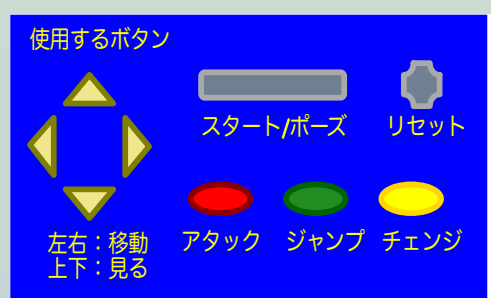
[NeutralValue] : 方向キーが ON 状態となる閾値 (しきいち。アナログスティックなどにおいて、どの程度傾けると、ON とみなすか) を決める。値が大きいほど鈍い。ただのボタンなら 500 とか適当な値で OK。

※ボタンの割り当て時は、対象のデバイスのボタンの状態が、リストの横に表示されます。

※複数のスティックがあるパッド (軸が3つ以上) では、方向キー使用するスティックの軸を指定できます。

[Select X-Axis] : X 方向キーに使用する軸 (基本 0)

[Select Y-Axis] : Y 方向キーに使用する軸 (基本 1)



★変更したら、保存して終了するのを忘れないようにしてください。



[アプリケーション情報]

1. 動作環境（※動作を保証するものではありません）

A. Mac 版

64 ビット環境（10.12 Sierra で開発と確認、10.15 Catalina において、OS インストール直後の Apple アカウント未定の状態での動作を確認。Apple シリコンでの Rosetta2 経由の動作は不明。）

初回起動時（解凍／展開直後）はブロックされますので、右クリックで起動して、承認手続きが必要になると思います。（MacOS のバージョンによって異なる。）

元祖 MacOS8 版（ベクターなどでダウンロードできます）等は、エミュレータなどで遊べるかもしれません。（実際このアプリのデータの半分以上はエミュレータ SheepShaver 上で当時の MacOS 環境を動かして作成されています。）

DX 版は OSX-PPC 用ですので、プレイ可能な人はもういないと思われます。

B. Windows 版

Windows10 以上。32 ビット OS では起動しません。（64 ビットアプリです）

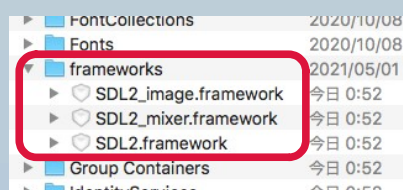
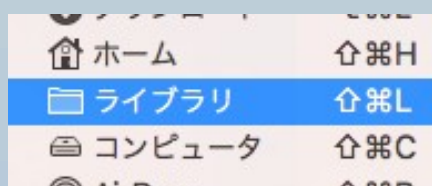
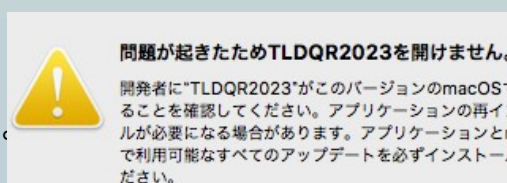
DX 版（ベクターなどでダウンロードできます）は、32 ビット環境でも動きます。

ダウンロード後の起動時にスマートスクリーンが出るかもしれませんが、無害（のはず）です。

2. 予測されるトラブル

A. Mac 版

起動時、「～開けません。」等のエラーが出たら、同梱フォルダ内にある SDL2 関連の Framework を、ユーザーライブラリの Frameworks フォルダへコピーしてください。（Finder メニューの「移動」選択時に Option キーを押していればライブラリフォルダが選べます。Frameworks フォルダがそこにはない場合は、frameworks フォルダを追加してください。）



←SDL2_XX をコピーします。

※M1 Mac 以降の Rosetta2 に対応しているかは不明です。

※Catalina 以降の OS での動作も不明です。セキュリティレベルの問題で、公証のないアプリは起動を制限されるかもしれません。（これは諦めるしかないと思います。）

B. Windows 版

「VCRUNTIME140_1.dll が見つからないため～」等のエラーが表示されて起動できない場合は、該当の DLL（ランタイム）をインストールしてください。大抵の場合、オンラインソフトを使っている PC なら、すでにインストールされていると思われます。（インストール方法はネットですぐに見つけることができます。）

【音（BGM）が割れる】

「サウンド/再生」プロパティにある、サンプルレートの変更等で解決できるかもです。

【モモが止まる】

MS ゲームバーで録画中にモモが止まることが確認されています。P2 の C ボタンが [Shift] [Ctrl] [Alt] [Windows] のでどれかになっていると、押し下げ状態のままと同様の状態になっている可能性があります。C ボタンに設定されているキーを変更してください。

C. ゲーム内容に関するもの

【画面が暗い／明るい】（見づらい色彩）

Mac と Windows（というか、モニタ設定によって）はガンマ特性が異なりますので、一部の暗い背景のステージではさらに暗くつぶれて見えてしまうかもしれません。Setting2 設定ユーティリティを用いてガンマ補正を行ってください。

【リプレイの再現性が悪い】

マップ変更、バージョンアップ等の修正が行われると、再現できなくなります、

【難しすぎる/易しすぎる】

ゲームオプションで難易度を変更してください。ただし、難易度を下げると、後略アイテムが取れないなどの記録へのペナルティが発生します。基本的な操作はチュートリアルエリアをトライしてみてください。（DX 版ではピーマンを取る、勲章を取らない、繰り返しミスると難易度が下がります。）

【水中での操作性が悪い】

水中での行動は、地上と違い、常に水圧の影響を受けるため、急峻な脳内の命令（操作）に対し、瞬時に体が反応することができません。常に 1 秒先の動きを読む操作に慣れるようにしましょう。なお、リックよりアキカのほうが、酸素消費を抑える所作に長けるため、より長時間の水中行動に耐えることができます。

【プレイの実績が見たい】

アプリ同一のフォルダに「アキカの冒険メモ」（SecretDiary.text/S-JIS）がありますので、そちらを開いてください。（Akika's secret diary, 2-E システム補足参照↑）

【スタート所持金（コイン）について】

変更は、NewGame 後に適応されます。（コインを貯めてる途中で変わると困るため。）
カスタム所持金は、プレイ時間や付録の攻略率等で変化します。

3. 権利

フリーソフトウェア

本ゲームはフリーソフトウェアです。内容の改変を伴わない配付や紹介等は、連絡不要でご自由行っても構いませんが、含まれる曲、サウンド、画像等のデータを抜き出して他の目的に流用することはできません。

再配布する場合は、一次配布サイト（作者が登録した場所）から入手した本ゲームのアーカイブ（.zip 等）を展開（解凍）していないものを利用ください。

一度展開したファイルを、再配布しないでください。（セキュリティ的な意味で）

権利と責任

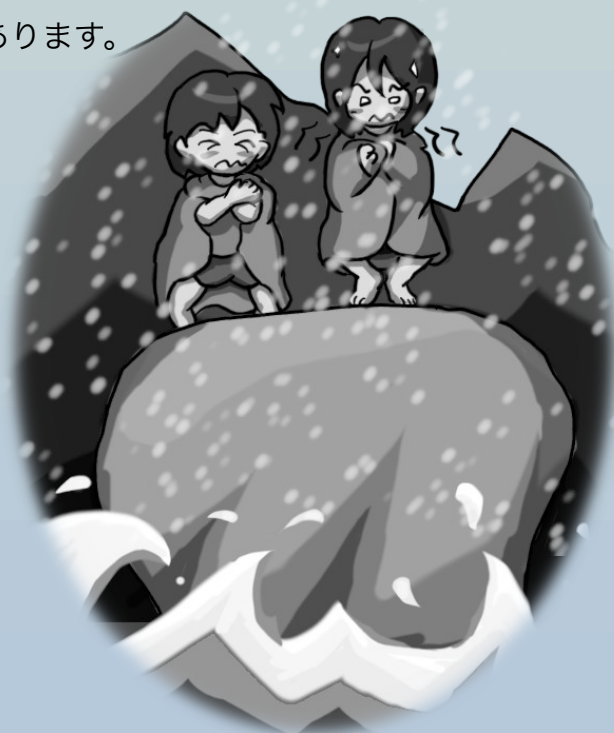
本ゲームの著作権は、「Kijibato」が所有します。

本プログラムを使用、もしくは入手したことなどによって生じたいかなる損害についても、著作権保有者はその保障義務を一切負いません。

作者は Windows 並びに PC に関して無知です。可能な限りバグ等には対処しますが、高度な質問並びに要望はご遠慮願います。（特にビデオ関係、ユーザー固有の環境における内容等。）

一部の BGM は、有限会社キュービックエネルギー発売の"MusicEnergy5"を使用しています。
Copyright1999 Cubic Energy Inc. All rights reserved.

このソフトウェアは予告なしに修正されることがあります。



【おまけ】

1. 攻略テクニック

A. 操作テクニック

i. 壁越え（食らいつき）

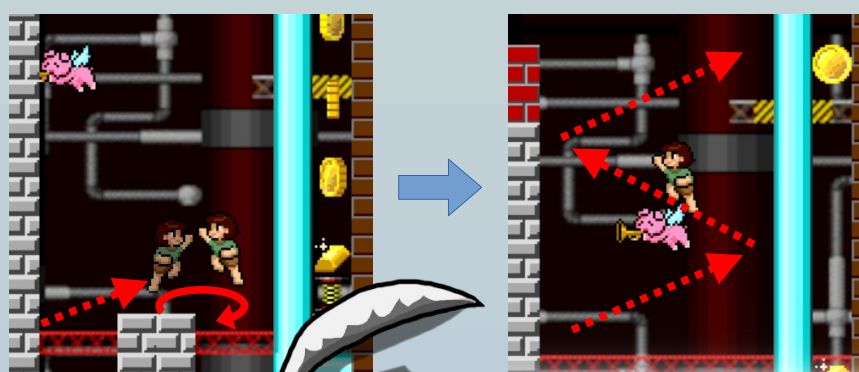
垂直な壁に向かってジャンプし、壁面を上がっている状態で、再度ジャンプを押すと、もう一度壁面（地形）を上ることができます。（再ジャンプは1段のみ。更にもう一度はできません。）

また、ジャンプで上がれない場所でも、際にタッチした時、もう一度ジャンプを押せば、乗り上がる（食らいつく）ことができます。



ii. 壁蹴り

壁に向かってジャンプ中、反対方向を向き（壁を背に壁方向に飛ぶ）壁面で再度ジャンプすると、「忍者くん」のように壁を蹴って上がることができます。これを繰り返すことで縦坑を登ることができます。（押すタイミングを計れば、だんだん降りることもできます。）



B. 各ステージ攻略

i. 第1章 花国

基本的な操作を覚えて、クリアに専念しよう。達成度のアップは後回しだ。



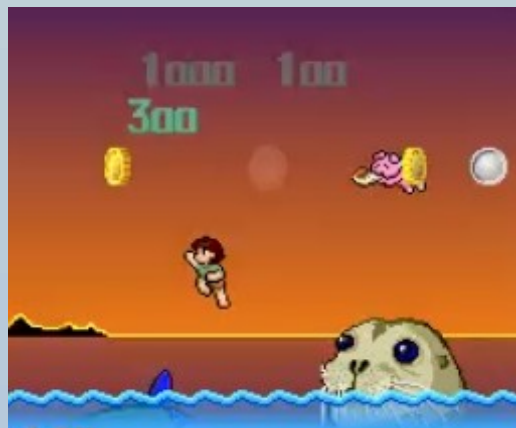
ii. 第2章 空国

スイッチの操作がカギ。二人の能力を把握し、走り出す助走距離を計ろう。浮遊中でも方向入力は効くぞ。



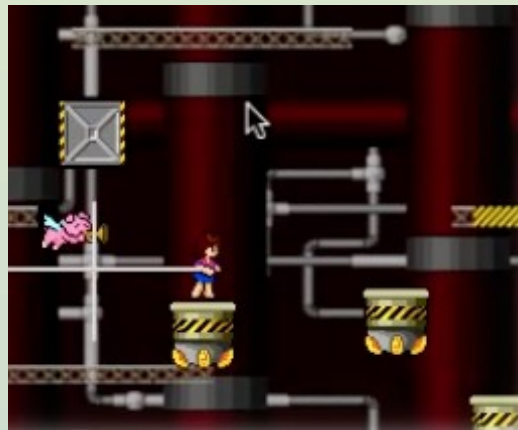
iii. 第3章 海国

ジャンプで筏（いかだ）や箱に飛び乗るタイミングを計れるようになる。オバケはショットで倒すことはできないが、パンチやチャージは効くぞ。筏はサイドから激突すると超危険。



iv. 第4章 夜国

建物や、ゲートを出入りすると、外の様子がリセットされるぞ。
スイッチと対応したゲートの関係性、カギの使い所を把握することが重要だ。



v. 第5章 夢国

ここまで培ってきた知識とテクニックを発揮し、難所を切り抜けよう。
最後の暗黒回廊に突入する前に、一旦入口付近を確認してみる？



C. 付録ステージ「超世界・世界交差点」

■■■■■を撃破し、リトルトリックの“夢国日記”改竄を退けた陸と秋果。

それからしばらく経ったある日、二人がおじいさんの書斎で本を漁っていると、なんと桃が再びあらわれた。

「えっ、モモ!？」

「大変だ、夢国日記の中に謎のゲートが現れて、別の世界と繋がってる！」

「い、異世界？」

「見た目は付録のようだけど、そこが異世界への入り口なんだ。何とか閉じたいけど、僕だけでは向こう側の力には敵わないんだ。助けてくれるかい？」

「もちろんさ!!」

「異世界なのねワクワク！」

「でも気を付けて。異世界は現実世界と同じで、夢国日記の世界の理は通用しないかもしれない。もっとあぶない目にあうかも...」

... ということで、2人は案内されるがまま、日記と繋がった謎の世界に旅立った。

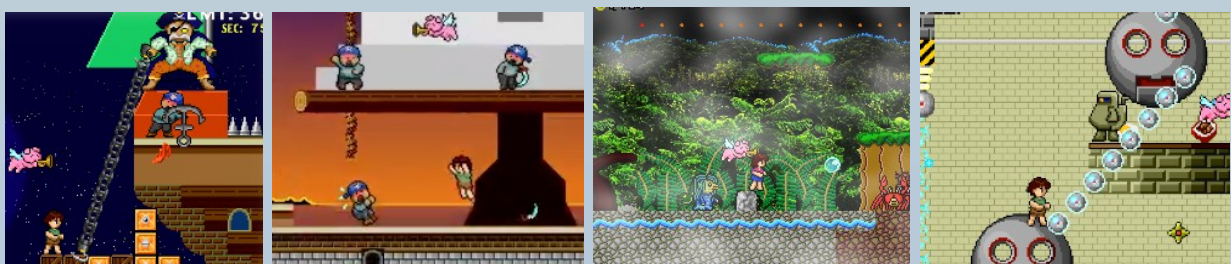
★超世界は、最終章をクリアしたのち、攻略率がある値(%)を超えると出現するらしい。

i. 交差する超世界（裁定者の試練）



欲しいものがピラミット（開光扉）の上空に。タンクの中にショートカットコースができる、あきらめないで。しつこいタコに注意。氷海では、冷たい物体に触れて体力が切れると凍ってしまう。海上では悪ラッコに絡まれないよう気を付けよう、大砲のタイミングを計れ。暗い場所でもプチモアイを見逃すな。

ii. 謎の海賊団（最後の挑戦）



海賊たちを退け、密林に没した塔の入り口を探し、あらゆるテクニクを使って、この世界のとっぺんを目指せ。果たして、呪われし神域から生きて帰ることができるのか？

2. おまけのおまけ

A. ちょっとワンダークラッカーズ

ワンダークラッカーズとは、ロストダイアリーの前作となるゲームで、バブルボブルのような、いわゆる「ノンストップ面クリ形アクションゲーム」型式で、チックとタックが100面を一気に駆け抜けます。

いまでもベクターなどに置かれていますので、ビンテージ Mac やエミュレータなどで遊ぶことはできます。



蹴って蹴って大連鎖、デカイ数字に小坂一也もいきなり蘇るインチキおじさんが登場。

♪ヤミヤミヤックのグルッパー。2人で炸裂弾を投げ合えば、気分はサボテンボンバーズ！

エミュレータでもそれなりに動きますが、インプット回りが弱い（遅延が大きい）感じなので、壁蹴り操作がちょっと難儀。（できるだけ入力遅延が少ない設定を見つけてお試しください。）

登録ダイアログのIDに「FREEPLAY」、番号に「393899800」を入力すると解除できるよ。

B. なぜか巨人戦機 *GIANTS*(*Gigantic Gunner Giants*) *Revival* 版の裏技

i. 高速モード

[F11*]を押すと、高速モード／通常モードを切り替えます。（トグル）

ii. 当たり判定・耐久力表示

10 回以上プレイ（クリア／ゲームオーバー）していると、[F12*]を押すことで、オブジェクトとの接触領域（コックピットとの相対距離）と、攻撃対象の耐久力が上方に表示されます。（トグル）



当たり表示



耐久力表示（左上）

iii. スペシャルパワーアップ（ハイテク）

得点アイテムを 1 つも取らずに 100 個落とすとロンちゃん（三毛猫）が鳴いて、スペシャルパワーアップモードとなります。スペシャルパワーアップモードでは通常到達できるレベルより、さらにパワーアップできます。

最大レベルになる前に得点アイテムを取ってしまうとモードが終了してしまいます。（4 面の最初や、難易度を上げるとやりやすいです。）



最強パワーアップ状態

*バージョン、対応 OS によっては、[F5], [F6]に変わっています。

C. *USB Pad*（コントローラ）の件

i. 最近のことは知らなかった

だいたい新世紀になって（市販の）ゲームをすることが無くなった（多分 Flash のせい）ので、正直ゲームコントローラがどんな進化を遂げているのか知る由もありませんでした。PS 以降買ったハードは、プレステクラシックとメガドラミニのみ。ただ、PS2 が出たあたりでデュアルショックのような、デジタル＋アナログのコントローラが使われていたことは知っていましたので、それっぽい PC 用のコントローラも存在してるだろうとは思っていました。

それから 20 年以上経過したわけですが、コントローラなんて人間工学的に今でもそんなに変わらないんじゃないか。．．でもちょっと気になってネットで調べたところ、それどころじゃないことが発覚。なんだか

2色アンパンの上にゴツゴツとボタンやスティックが、きのこ畑の如く生えている画像が。いまや十字キーと AB ボタンで、．．とはいかなそうな感じです。



テストに使っているのは、ほとんど 20 年以上前の USB パッド。だいたいの付根がボロッと劣化。基本的には、2 軸 N ボタン仕様で問題ないです。

ii. Mac でも Windows でも

Windows のみで遊ぶなら DirectInput、Mac なら HID（昔は Input Sprocket）で対応してしまえば、プログラマ側にはあまり負担がないのでしょうけど、SDL でマルチにやるためには、コントローラから得られる情報を SDL の API を経由して、デバイスがどのようなものか想像しなくてはならないんです。が、その情報というのが、「デバイス 1 の軸 0 の値」、「軸 3 の値」、「デバイス 0 のボタン 1 の値」、「ボタン 10 の値」としか分からないので、「プレイヤー 1 が X 方向押した」、「プレイヤー 2 が A ボタン押した」と解釈するためには、自分で「Pad0 の軸 0 の取得値をプレイヤー 1 の X 方向とする」、「Pad1 のボタン 1 の取得値が、B ボタンの状態」などと規定する必要があります。

iii. どれも同じように設定できるわけではない

どんな GamePad にもスティックは 1 つあるでしょうから、基本的に移動キーは「X 方向を軸 0」、「Y 方向を軸 1」、にしておけば、大抵はデフォルトで対応できるだろうと考えましたが甘かった。近年入手したメガドラ mini 付属の Pad が、ボタンは使えるが、方向を認識しないということに気づきました。これは専用なので特別なカラクリがある（スティックがハットスイッチになってるんじゃないかとか）のかと思いましたが、Windows のデバイス設定からはちゃんと方向キーも認識されているようです。よくよく調べると、このコントローラにはスティックが 1 つしかないにもかかわらず、軸が 5 つあり、X 方向が軸 3、Y 方向が軸 4 という、なかなか意味不明な仕様となっています（何かルールでもあるのかもしれないけど追求はもうパス;）。このことから察するに、近年使用されている、ボタンもりもりコントローラも、どのスティックが方向キーになっているか、実際挿してみないと分からないということです。そして、検証するだけのために何か適当なコントローラを買ってくるのも勘弁してくれ、といったところ。



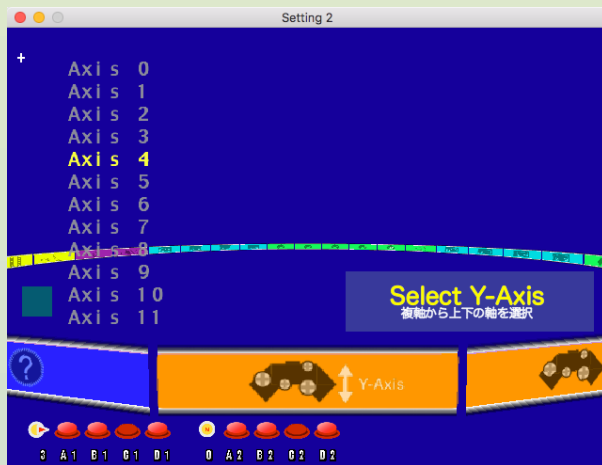
復刻ハード同梱のパッド

```
00: 6B controller
ID: 03000000a30c00002400000006020000
Btns: 10 Axis: 5 (0~4) Hats: 0
01: Sony Interactive Entertainment Co
ID: 0300000004c050000da0c000000010000
Btns: 10 Axis: 2 (0~1) Hats: 0
```

メガドラの仕様（上段、5 軸）、プレステの（下段 2 軸）

iv. というわけで

3 軸以上のコントローラに関しては、ユーザーが X 方向、Y 方向の軸（スティック）を選べるようにしました（2 軸仕様なら 0 が X 方向、1 を Y 方向で強制します）。デジタル&アナログ等、複数のスティックがある場合、ここを設定すれば好きなスティックで遊べるのではと思われます（多分）。．．．とか書いておいて、最近調べたら、XBOX のコントローラとか使えないかもしれん。（え？）



Setting2 ユーティリティの、移動キー軸選択メニュー。

メガドラパッドの水平方向は軸3、垂直方向は軸4を選択。

画面下に表示されている、ボタンプレビューを見て、都度傾けた状態を確認します。

D. SDL (SimpleDirectMediaLayer) のこと

i. Mac でも Windows でも

かなり昔からあるマルチプラットフォーム用の C/C++ ライブラリで、Mac、Windows、Linux、最近ではモバイル用もあるようです。基本的に SDL の入出力機能と、OpenGL を用いた描画を用いれば、ほぼ同じソースコードで同じアプリを作成することができます（厳密には、エンヂアンやガンマに関する考慮が必要ですが）。このゲームもエントリー部分以外は全く同じソースコード、リソースから作成されています。（Mac は Xcode、Windows は VS. でビルドされています。）

SDL2 では、サウンド関係や、環境生成など、いろいろ改善されているようです。Win 版のフルスクリーンモードも、解像度を変更せずにできるので、デスクトップアイコンが乱される弊害を回避できます。

ii. 今では享受できるメリットが無い？

長いことゲームに触ることが無かったのですが、最近地デジ TV を Chrome Cast 専用機として動画（YouTube とか）をよく再生するようになったところ、たまにゲームプレイ動画で流れているアマチュア作の OLS（今はインディーズゲームというらしい？）とか見るとヤバい、普通に 3D とかでグリグリ艶々動いているし、アクションとかも画面全体がキラキラしているじゃないですか。調べてみると、Unity とかのマルチプラットフォームのツールで作られているらしく、アセットという追加機能のコンテンツをガンガン組み合わせることで、昔のアマチュア界限では到底到達できない高みに到達できる... みたいです。

とうことで、高速な（軽い）ゲームを創りたいとか、ソースレベルで（時代を超えた）移植する、「俺は C++ で、プログラムの流れを完全管理するぜ」など、特別な理由でもない限り、そっちで始めた方がよいと思います。描画も OpenGL でなく、最新のものがラッピングされて使えると思いますので。（といっても、近いうちに AI が願望するゲームをリアルタイムで生成して、AI 自身がプレイする時が来ちゃうんじゃないかという気がします。）



E. ギャラリー TLD



ロストダイアリー オリジナル

パフォーマとかピンキリなグレードの旧 Mac (Rage 系 GPU が載る以前の Mac は、HW アクセラレーション皆無で、ソフトリットするしかなかった) で遊べるようにするため、フレームレートも 30fps で妥協。文字や背景の解像度は現在の半分ですが、見た目はそれほど変わってないですね；；



ロストダイアリー第0章 ◀

全方位アクションゲームが Mac でも遊べればいいよね、というコンセプトで開発開始。画面レイアウトが若干異なるけど、基本システムはこの段階でほぼ確定。

-
-
-

Jun. 20, 2024

(以上)

