



かんぜん こうりやく ガイド

COMPLETE WALKTHROUGH – SCREEN BY SCREEN

※ この さっしには じけんの しんそう（ネタバレ）が すべて かかれています。
まずは じぶんの すいりで あそんでから ひらくことを おすすめします。

あそべるばしょ： <https://donhibiscus.com/#case>

1. このゲームについて

『ドン・ハイビスカスさつじんじけん』は、1983年の名作『ポートピア連続殺人事件』の作法（コマンド選択式・相棒への命令・密室・地下迷宮）へのオマージュとして作られた推理アドベンチャーです。ニューアルバム『ハイパートロピック』発売前夜、マリンバ奏者ドン・ハイビスカスが、内側から鍵のかかったスタジオで死体となって発見されます。あなたは捜査一課のベテラン刑事「ボス」。相棒の若手刑事「ヤシ」に命令を出しながら、密室の謎とドンの隠された過去を解き明かしてください。

操作方法

↑ ↓	コマンド・選択肢を選ぶ
Z / Enter	決定・メッセージ送り
X / Esc	やめる（ひとつ戻る）
矢印キー	地下迷宮での移動（迷宮内ではZでコマンドを開く）
クリック／タップ	マウス・スマホでも全操作が可能

セーブについて

そうさの内容は自動でセーブされます。ブラウザを閉じて、タイトル画面の「つづきから」で再開できます。

画面の見方



- ① ステージ - 現在の場所と人物が表示される ② コマンド窓 - 命令はここから選ぶ（「▼そのた」で命令群を切替） ③ メッセージ窓 - 「ヤシ「ボス？」」が命令待ちの合図

2. コマンド一覧（全14種）

ばしょ いどう	別の場所へ移動する。捜査が進むと行き先が増える
ひとに きけ	聞き込み。同じ相手に何度も聞くのが攻略の基本
ひと しらべろ	人物の身体・持ち物を調べる（終盤の決め手）
なにか みせろ	持ち物を人に見せる（重要な反応が多数）
ひと さがせ	行方を搜索させる
よべ	とりしらべしつに関係者を呼ぶ
たいほ しろ	犯人を逮捕する。証拠が揃うまで実行できない
なにか しらべろ	現場検証。あやしい場所は何度でも調べる
もちもの	持ち物を確認する
たたけ	物や人を叩く。迷宮のある壁で必須
なにか とれ	物を拾う・入手する
すいり しろ	ボスが考えを整理する。詰まったらこれ（ヒント機能）
でんわ かけろ	鑑識や関係先に電話する
そうさ やめろ	捜査終了。事件解決までヤシが拒否する

登場人物



事件の関係者たち。全員に「何度も」話を聞こう。

3. 攻略チャート 第1章 現場検証

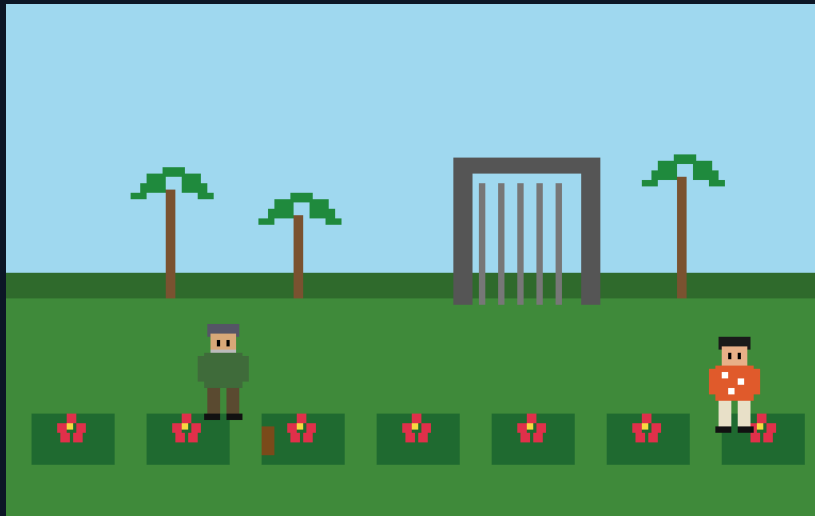


現場：ヴィラ・ハイビスカスのスタジオ。倒れているのがドン。左は第一発見者のレイ。

1. なにか しらべろ → したい を3回。2回目で右手から やぶれたしゃしん を入手、3回目で後頭部の傷に気づく。
2. なにか しらべろ → マリンパ。マレットが1本足りないことが判明。
3. なにか とれで かきおき と ラムのピン を回収（ラムは第2章で必ず使う）。
4. でんわ かけろ → かんしきか。死因は撲殺、自殺ではなく殺人と確定（手順1で傷を見つけていることが条件）。
5. ひとに きけ → レイ を4回。密室の状況、差出人のない手紙、レコード会社の電話番号がわかる。

ポイント 『ポートピア』と同じく、情報には優先順位があります。「したいを調べる→鑑識に電話」のように、前の発見が次の情報の解禁条件になっています。

第2章 聞き込み（にわ／レコード会社／とりしらべしつ）



にわ。左にいるのが庭師のくまい。酒を見せるまで話にならない。

1. ばしょ いどう → ヴィラの にわ。くまいは酔っていて話が通じない。
2. なにか みせる → ラムの ピン → くまい。機嫌が直り、話が聞けるようになる。
3. ひとに きけ → くまい
を3回。深夜に地下室から音がした話、10年前に住んでいた音楽家の2人組の話、そして **ちかしつ** のカギを入手。
4. ばしょ いどう → パラダイス・レコード。ひとに きけ → ごうだ
を3回。ミュージシャンのマルコがドンと揉めていたことが判明。
5. ばしょ いどう → とりしらべしつ。よべ → マルコのあと **ひとに きけ** → マルコ
を3回。アリバイは堅いが、**パー・サンセットパー**ムの情報を得る（行き先に追加される）。



パラダイス・レコード。壁には明日発売の新譜ポスター。



とりしらべしつ。「よべ」で関係者を呼び出せる。

第3章 パー・サンセットパーム



渋谷の路地裏のバー。ママのミラはドンの「昔」を知っている。

1. ばしょ いどう → パー・サンセットパーム。
2. なにか みせる → やぶれた しゃしん →
ミラ。ミラが持っていた写真とぴったり合わさり、ドンの正体がひだか
ふみと、写真の女性が相方のあんどろ かなえ（10年前に海で死亡）と判明。ふるいしゃしん を入手。
3. ひとに きけ → ミラ
を4回。かなえが作曲の天才だったこと、そしてかなえには歳の離れた弟がいたことがわかる。

寄り道（推奨） なにか みせる → かきおき →

ミラで、遺書に見えた書き置きがかなえの作った歌の歌詞だとわかります。事件の見え方が変わる重要な演出です。

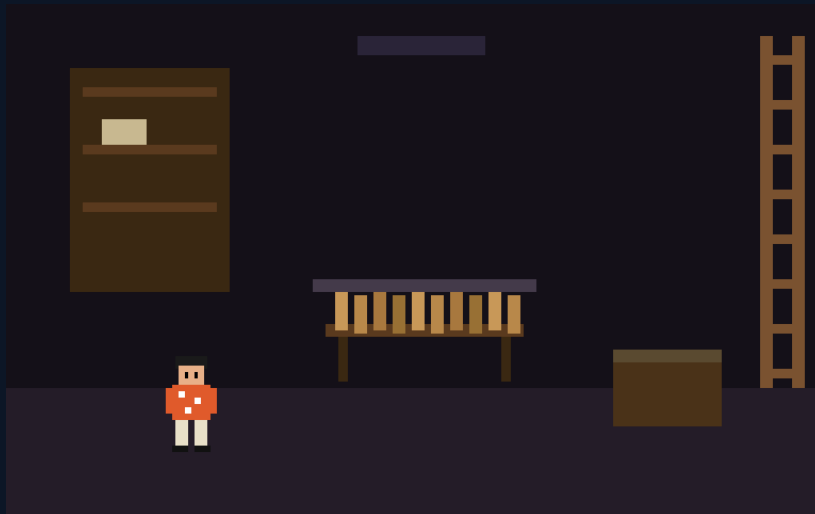
第4章 地下迷宮



地下ワインセラーの迷路。黄色の線が正解ルート。右下の赤い壁が「ひびわれ」。

1. ばしょ いどう → ちかしつ (スタジオか にわ から。くまいのカギが必要)。
2. 矢印キーで迷路を進む。上のルート図のとおり、右下のどん詰まりを目指す。
3. ひびわれの前に着いたら **Z**キーでコマンドを開き、**たたけ** → **かべ**。壁が崩れてかくしべやへ！

第5章 かくしべや - 密室の謎を解く



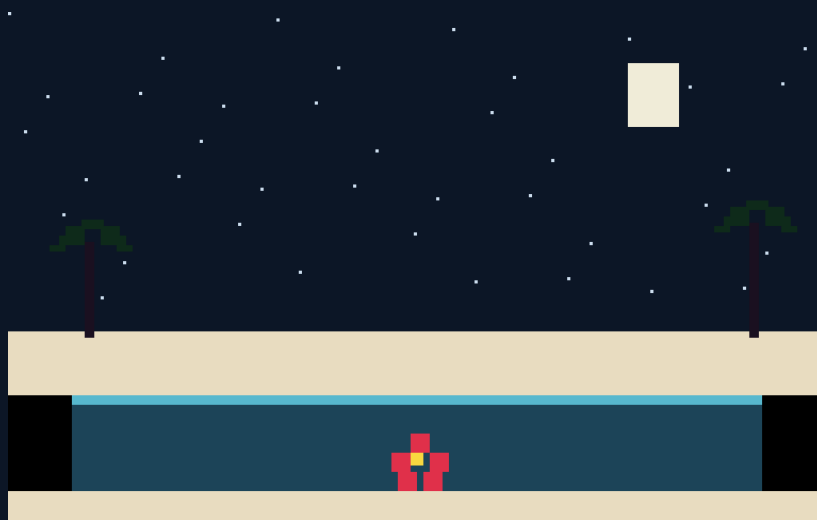
埃をかぶった小部屋。古いマリンバ、棚、箱、そして天井へのびるはしご。

1. なにか しらべろ → ふるいマリンバ。イニシャル「K.A.」＝あんどう
かなえのもの。ここは10年前、2人組が使っていた部屋だった。
2. なにか とれ → ふるいノート。かなえの にっき を入手。「ふみとがわたしの きよくを じぶんの
なまえで…」――盗作の動かぬ証拠。
3. なにか しらべろ → はこ。布に包まれた ちのついたマレット（凶器！）を発見。
4. ばしょ いどう → はしごを
のぼる。出た先はなんとスタジオのクローゼットの中。――密室の正体は、この隠し通路だった！

ここまでの推理 犯人は「この屋敷の隠し通路を知る者」であり「かなえの過去を知る者」。かなえの弟は、いまどこにいるのか――。

最終章 対決、そして逮捕

1. すいり しろ でボスの考えを整理する（この段階で犯人の目星がつく）。
2. なにか みせろ → ふるい しゃしん → ヤシ。……ヤシの顔色が変わる。
3. ひと しらべろ → ヤシ。上着の内ポケットからかなえの写真が出てくる。
4. たいほ しろ → ヤシ。——エンディングへ。

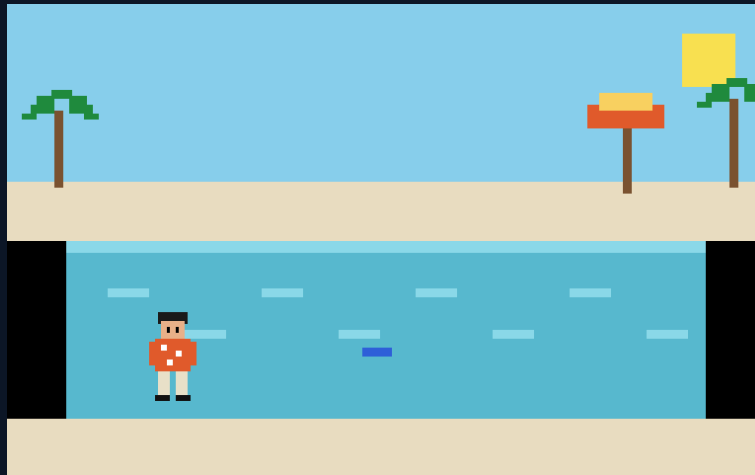


すべてが終わった夜明けのプールサイド。どこかでマリンバの音が――。

真相（ネタバレ） 相棒のヤシ＝あんどう やしおは、かなえの弟。姉の曲をすべて奪って消えた「ひだか ふみと＝ドン・ハイビスカス」を追うために刑事になった。事件の夜、幼い頃に覚えた地下通路からドンに会いに行き、口論の末にマレットで――。遺書に見えた書き置きは、姉の歌の歌詞だった。名作『ポートピア連続殺人事件』の「犯人はヤシ」へのオマージュ。

逮捕できないときは 逮捕には6つの証拠（鑑識結果・かなえの真相・凶器・隠し通路・ヤシとの対決・ヤシの写真）が必要です。足りないときは「すいり しろ」が次にやるべきことを教えてくれます。

補遺 寄り道・小ネタ集



プールサイド。水底に光るものが……。

- ・ プールの光るもの：**なにか とれ → ひかるもの** であおいサングラス（ドンのトレードマーク）を入手。レイに見せると「同じものを3本持っている」という証言が。
- ・ でんわ 177：天気予報……のはずが、聞こえてくるのは「ドンズ・ウェザー・リポート」。
- ・ でんわ 110・117・4126：それぞれヤシの ツッコミ付きの小ネタ。4126は「よいふろ」。
- ・ ヤシを たたけ ×3回：3回目のセリフ「……ぼくを たたいても、じけんは かいけつ しませんよ」。クリア後に聞くと意味が変わる。
- ・ スタジオのマリンバを たたけ：ポロン…と悲しい音がする。かくしべやの古いマリンバも叩いてみよう。
- ・ バーのカウンター：**なにか しらべろ**で「F & K」の彫り込み。ふみと&かなえの痕跡。

クレジット

このゲームは、堀井雄二氏によるアドベンチャーゲームの金字塔『ポートピア連続殺人事件』（1983年PC版／1985年ファミコン版）のゲームマナーへの敬意をこめたオマージュ作品です。本作の登場人物・団体はすべて架空のものです。ドン・ハイビスカスは死にません。

DON HIBISCUS NEVER DIE