



Alice in  
Wonderland  
Walkthrough

## 劇本答案

請在確認想要查閱答案時，再閱讀本文件！

你正在享受愛麗絲的故事時，腳下的地板突然塌陷，你發現自己已經身處於仙境之中！你意識到要成功逃脫，唯一辦法就是緊隨白兔的腳步。你成功追上他了嗎？還是說，在解謎的過程中，失去他的蹤影？以下是通過此劇本時，玩家需要依次執行的流程。

## 第一部分：打開通往白兔的門。

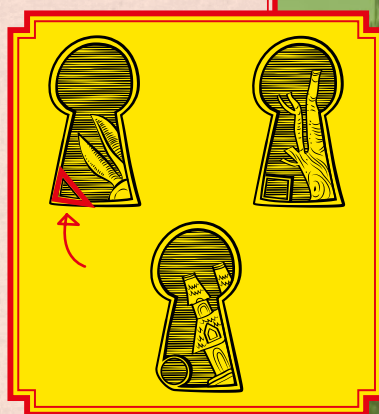
顯然，找到白兔是你逃脫的關鍵。

首先你必須確定白兔走進了哪一扇門，並且想辦法打開它。

### 白兔進了哪一扇門？

牆上有好幾處寫著讓你「挑選一扇門」。在房間中有一個裝置，看起來像是在望遠鏡上套上一個氣球。將信封中的氣球充氣以放大氣球表面的鑰匙孔圖案，玩家會在其中一個鑰匙孔中看到兔子耳朵，而另外兩個鑰匙孔則是樹枝與城堡。在每個鑰匙孔的左下角，玩家都能看到一個形狀，這個形狀與每扇門上的裝飾形狀對應。玩家的任務是追尋白兔，所以應該進入的，就是飾有三角形圖案的門，這也是第4條鑰匙。

鑰匙4：△

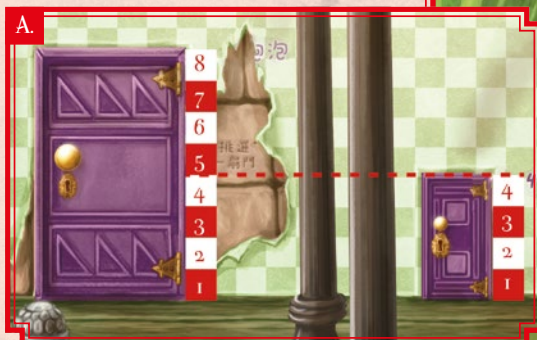


### 如何可以開門？

按照瘋帽匠畫像下的信息來看，玩家必須變成與門一樣大小的尺寸，才能打開門。現在，玩家要做的，是確定三角形圖案的門的尺寸，然後調整自己的尺寸。

### 門的尺寸

**A.** 門的尺寸可以通過門邊上的紫色塗鴉，以及牆紙上的方格推斷可得。惟玩家也需要花一番功夫——對比每一個門邊的塗鴉後，玩家可推斷出最小的門旁，其內容應該為「4個泡泡」。塗鴉上的劃線正好位於壁紙上方格之間的邊界上，而最小的門旁的劃線位於4格高度的位置，因此壁紙上的1格就對應了1個泡泡，三角形門的高度為8格壁紙，對應的就是8個泡泡。



**B.** 玩家同樣可以通過藥水瓶配件上的泡泡推斷門的高度。

### 怎樣讓自己達到8個泡泡的尺寸？

查看藥水上的標籤，有些藥水會讓玩家變成特定泡泡數量的高度（黃色泡泡），有些則會讓玩家的尺寸減少特定泡泡數量的高度（藍色反轉泡泡），又或是增加特定泡泡數量的高度（紅色附加泡泡）。



有數種藥水的搭配組合可以讓玩家達到8個泡泡的高度。

有些瓶子的標籤會擋住其中部分泡泡，但由於泡泡的大小都一樣，所以玩家依然可以推斷出瓶子中泡泡的總量。



## 確定藥水的組合與順序——似棋非棋遊戲

閱讀瘋帽匠的非生日留言，然後通過遊玩似棋非棋遊戲，就可找到藥水的正確組合。根據規則移動動物，並且確認哪個動物會拿取哪個獎杯。

袋鼠無論從哪個位置出發都無法拿到獎杯，牠只會成為掉隊動物。鯨魚可拿到獎杯1，蛇拿到獎杯2、螃蟹則可拿到獎杯3。

現時，玩家已知道其目標是達到8個泡泡的高度，從而開門追上白兔。要想達到8個泡泡的高度，首先喝下黃色的鯨魚藥水，將自己變成12個泡泡的高度，然後喝下紅色的蛇藥水，額外增加2個泡泡的高度達到14，最後喝下含有6個藍色反轉泡泡的螃蟹藥水，以達到正好8個泡泡的高度，藥水瓶上的標籤形狀，就是對應正確鑰匙的形狀：



鑰匙1：鯨魚標籤12個泡泡 | 12個泡泡 = ○

鑰匙2：蛇標籤12個泡泡 | 2個附加泡泡 = □

鑰匙3：螃蟹標籤12個泡泡 | 6個反轉泡泡 = ▱

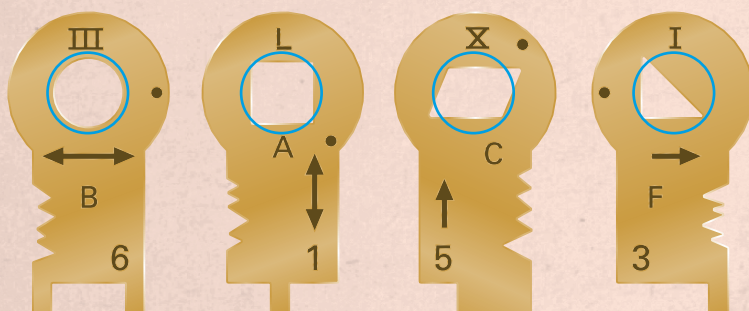
### 鑰匙順序

按照瘋帽匠的畫像下信息，玩家應該先喝下藥水變成正確的尺寸之後再開門，所以密碼的順序應該是喝下三瓶藥水之後再開門。

然而在遊戲之中，玩家可以先開門再喝下三瓶藥水，兩種密碼都被視為正確。



密碼1：○□▱▴





## 第二部分：找到辦法打開迷宮出口處的門

白兔正在迷宮等待你。你需要找到正確的道路前往迷宮出口。為了開門，「反抗軍」需要玩家使用「瘋帽匠的方式」找到某個「魔法關鍵詞」，並且使用鈕扣對其進行「破譯」。第一個要破譯的，看起來就是手帕上的謎題。

### 在手帕穿針引線找尋魔法關鍵詞

首先，在迷宮的地圖上描繪出從入口到出口的正確路線，然後從入口將繩子從背面穿出，在路線上第一個路口持續穿上繩子，依次穿過路線經過的每一個洞口。

A.

完成後將迷宮地圖翻面，就可在背面的手帕上找到魔法關鍵詞：Alice(愛麗絲)。

B.

### 使用鈕扣破譯關鍵詞

在宣傳冊的背面著一些字母、數字以及塗黑內容。玩家可通過對應塗黑的位置，在鈕扣上找到每一組字詞的位置，並且將所有的字詞填在鈕扣的空格上。

RVD-X2-3-5-BVIIA-U16  
1410-6

C.

然後，玩家可在鈕扣背後找到ER圖標，將鈕扣放在計時解碼器上的字母密碼盤中。關於鈕扣的正確角度可在宣傳冊正面的白色修正內容中找到——「將R對齊」。宣傳冊上的標題WONDERLAND中的「R」被塗改成「H」，暗示了玩家需要將鈕扣上的「R」與字母密碼盤上的「H」對齊。

在將鈕扣轉到正確角度後，玩家就可將魔法關鍵詞「Alice」轉化成對應羅馬數字：

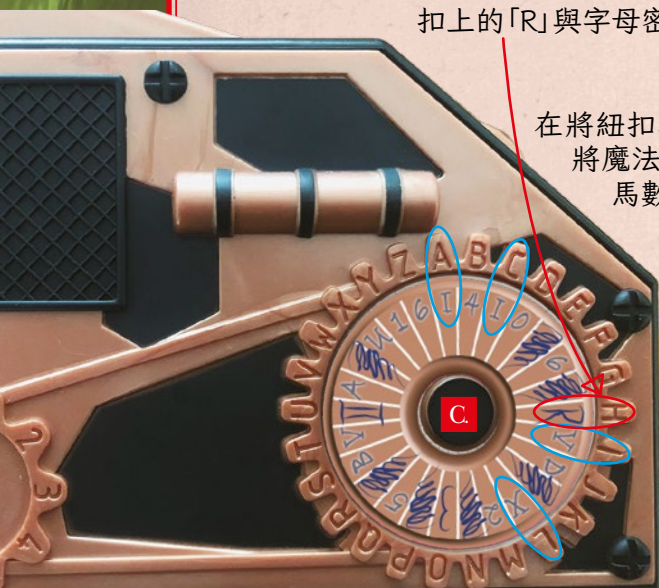
鑰匙1：A對應羅馬數字I

鑰匙2：L對應羅馬數字X

鑰匙3：I對應羅馬數字V

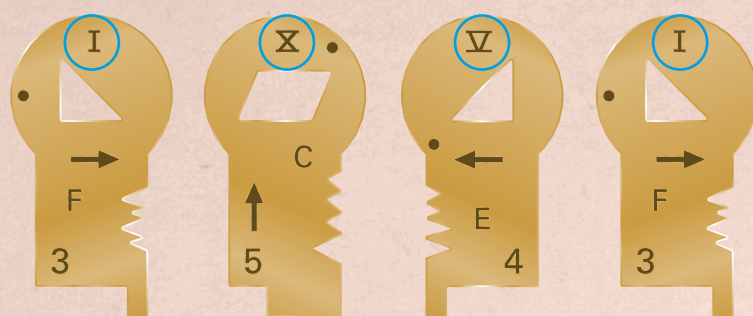
鑰匙4：C對應羅馬數字I

最後的字母「E」並不需要破譯，因為宣傳冊背面的提示中有提到「毋須在意她的終點」。





## 密碼2：IXVI



## 第三部分：找出跳房子的正確順序，重返原本的世界。

你快要成功了！現在需要的是以正確順序完成跳房子遊戲。

### 鑰匙順序

跳房子圖案的底下寫著不能走回頭路，所以鑰匙的順序應該是：

1) 一個方向箭頭 2) 一個鋸齒圖案 3) 一個圓點 4) 一個數字  
 玩家遭遇的每個角色，都會對其中一條鑰匙進行提示。

### 1) 雙胞胎

在玩家閱讀完雙胞胎的對話後，就會了解自己的任務是「標示不同」。在比較兩者的穿著後，玩家就會發現，其身上的鈕扣並不是完全相同，在標示出所有不相同的鈕扣之後(使用帶有打印圖標的配件)，玩家就會看到一個左右雙箭頭的圖標，這個圖標對應了第1條鑰匙。



鑰匙1：↔

### 2) 毛毛蟲

將7片詩句按上下文內容排列成正確的順序，最後銜接在毛毛蟲的對話框上作為結尾。詩句的左側形狀會顯示出跳房子圖案中兩個鋸齒圖案中的一個，該鋸齒就對應了第2條鑰匙。



鑰匙2：C

### 3) 柴郡貓

使用配件中的鏡子尋找柴郡貓的「真實面孔」：它有2隻眼睛、1個鼻子、6根鬚鬚、2隻耳朵以及一臉笑容。通過將鏡子放在柴郡貓臉上各種角度，就可看到其中一種角度顯示出一張完全符合要求的臉——這張臉上帶有彎折的鬚子。在配件背面，玩家可看到四張透明印刷的面孔，其中帶有彎折鬚子的面孔眼睛看向右下方。這就是對應第3條鑰匙的提示，第三條鑰匙的圓點在右下方。



鑰匙3：●



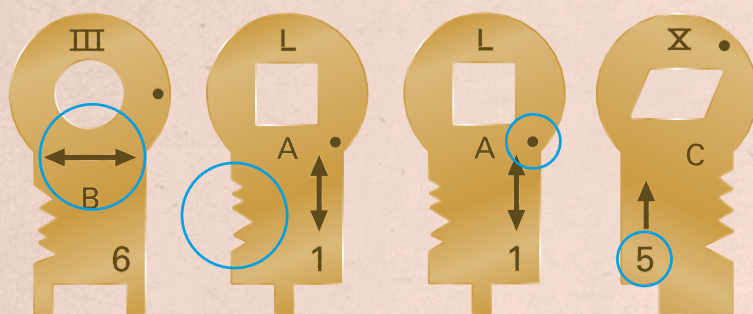
#### 4) 蛋頭先生

蛋頭先生要求玩家找出牆上最長且有意義的詞句，牆上最長且具完整意義的詞句為「不帶走一片雲彩」。蛋頭先生提示的最後一句話「看到答案」旋轉了90度，玩家應該將連接起來的詞句旋轉90度觀看，就能看到連接的線條組成阿拉伯數字5。這就是第4條鑰匙的答案。



鑰匙4：5

密碼3：↔ ▲▲▲ ? 5



翻譯：Liwen Yu  
主編：Hong  
美術：Ash, Machai, Shum  
校對：呂伊恩



栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited

⌚ <http://www.broadwaygames.com.hk>  
✉ [bw-hk@longshore.com.hk](mailto:bw-hk@longshore.com.hk)  
☎ Tel: +852 23631998

© 2023 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。  
Copyright © 2023 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.

