

# INDIANA JONES

and the  
**FATE of ATLANTIS™**

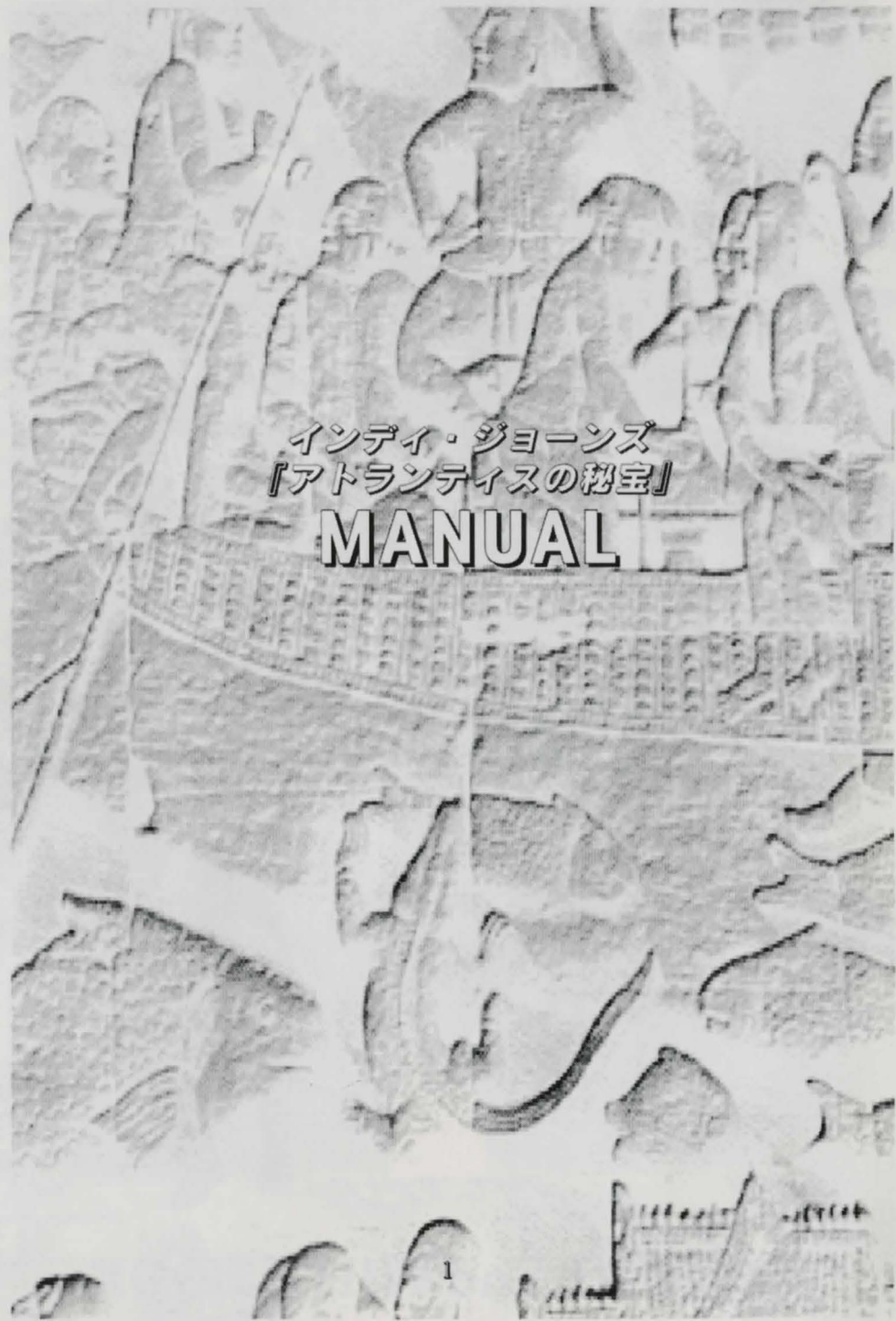
インディ・ジョーンズ  
『アトランティスの秘宝』

日本語版

マニュアル  
&  
ヒントブック



MANUAL and HINT BOOK



インディ・ジョーンズ  
『アトランティスの秘宝』

# MANUAL

# INDIANA JONES<sup>®</sup>

and the

## FATE of ATLANTIS™

はじめに

インディ・ジョーンズ・アトランティスの秘宝では、あの有名な考古学者で冒険家インディ・ジョーンズがあつたアトランティスの伝説の謎を解くため再び冒険の旅に出かけます。アトランティスの英知を入手し全世界を我が物にしようと企むナチスのエージェンツとの死闘が又繰り広げられます。彼らとの執拗な追跡のなか、かつての同僚で、今や超能力者となったソフィアと共に車を操り、またたく間に跨り、気球・潜水艦を操縦し、そしてアトランティスの残した素晴らしい機械を駆使して冒険を進めていきます。あなたがアドベンチャーゲームをプレイするのが初めてというのなら、もし行き詰まっても根気強く考えて謎を解き、決してくじけたり、諦めたりしない事です。それでは、健闘を祈ります！

### もくじ

■操作方法	3
■ゲーム画面の説明	3
■ゲームの開始	5
■コースの選択	5
■登場人物との会話	6
■IQポイント	7
■格闘シーン	7
■アドバイス	8
■CREDITS	10
■ユーザーサポートについて	11
■保証サービスについて	11



## 操作方法

各パソコンのインストール方法およびマウス・ジョイスティック・キーボードの詳しい説明、操作方法は、別紙のリファレンスマニュアルに記載されています。このマニュアルとリファレンスマニュアルを併用しながら操作を進めてください。

## ゲーム画面の説明

さあ、ゲームの開始です。バーネット大学でインディが角製の彫像を探しています。部屋の中には、色々銅像があります。それらをくまなく調べてみて下さい。無事彫像を発見出来たらインディはオフィスへ戻ります。そこで、カットシーンが始まります。カットシーンにはなにかしら手がかりや情報が含まれていますので、最低1回は見るようにして下さい。カットシーンが進行している間はカーソルは画面上から消えていますので、あなたは只楽しんで見ているだけでOKです。さて、いよいよ本番はインディがニューヨークに到着した時から始まります。この場面については後述します。ここでは、ゲーム画面について説明します。ゲーム画面は次のように分けられています。

### コマンド表示

何か動作を行う場合、その動作が表示されます。

### アクション画面



※画面はDOS/V版で

### 動詞リスト表示

各動作を表わす動詞が表示されています。マウスでクリックすることで行動を決定します。

### アイテム表示

手に入れたアイテムはここに表示されます。左の矢印をクリックすることで見えないアイテムが表示されます。

ディスプレイの大部分を構成しているアクション画面は、登場人物達がいろいろと動き回るところです。登場人物の会話、ゲーム進行に関連のあるメッセージもこの部分に表示されます。文章画面はアクション画面の真下に表示されます。あなたは、文章を作ってインディにいろいろと行動させることが出来ます。

文章は1つの動詞と1つまたは2つの名詞を組み合わせて作ります。例えば、"彫像に鞭を使う"といったようにです。名詞を選ぶには2つの方法があります。アニメーション画面上の対象物にカーソルを置くことによって、その名詞が下の文章の表示スペースに現れます。画面上の多くの対象物でゲームの進行になんらかの関係があるものは、この方法で全て名前を知ることができます。もし、名前が表示されない場合は、それは単なる背景として、ゲーム進行には関係ないものとみなしても大丈夫です。2つめの方法として、貴方の集めたアイテムの中から使いたいものを選ぶこともできます。画面下、動詞群の下にこのアイテムのスペースがあります。ゲームの最初頃はインディがカットシーンから持っているものしかないですが、ゲームが進むにつれ、拾ったりもらったりしてどんどんアイテムは増えていきます。もちろん、インディの持ち運べるアイテム数に限りはありません。アイテムの数が10個以上になった場合は、左側に上下の矢印が現れますから、それをスクロールして、随時アイテムを選択できます。

画面左下部分には、動詞リストが表示されています。カーソルを動かして動詞を選びマウス/ジョイスティックの左ボタン又はENTERキーで実行します。このゲームでは、カーソルが画面の使える対象(物体)に触れているとき、自動的にそれに合う適切な動詞が点灯するようになっています。例えば、開けることのできるドアの側にインディが立っているとき、ドアにカーソルを置くと自動的に「開ける」が点灯するわけです。そこで、マウス/ジョイスティックの右ボタン又はTABキーを押すと点灯している動詞がその対象物に働きかけるわけです。この例の場合ですと、ドアを開けることができるわけです。(でも、この便利な機能がゲームの謎解きの楽しさを奪うことはないので御安心を)ここで、大切なことは、例え1つの動詞が点灯していても、その動詞だけがその対象物に有効なわけではありません。他の動詞を使える可能性もあるわけですから、色々な動詞を試すことが肝心です。又、インディをあちこち移動させたい場合は、カーソルでそのポイントをクリックすればOKです。



## ゲームの開始

それでは以上を踏まえて、ニューヨークのシーンへ戻りましょう。劇場のそばのドアに新聞がありますね。カーソルで新聞を指して下さい。動詞群の中で"見る"が光ったでしょう？マウスの右ボタンまたはTABキーを押すとインディがそこまで歩いて行って見たものを教えてくれます。さて、その新聞を手に入れる為には、まずカーソルで動詞の"取る"を指しマウスの左ボタンまたはENTERキーを押します。すると"取る"が文章画面に現れますね？そこで、今度はカーソルで新聞を指しマウスの左ボタンまたはENTERキーを押すと文章画面に"新聞を取る"という文章が現れます。これで、インディが新聞を取る筈です。アイテムをみると新聞が追加されています。

さて、劇場の裏口へ行って開けてみましょう。ドアマンが出てきますね。何とか彼に話をつけて中に入れてみてください(キャラクターとの会話については後述します)。やっと劇場の中に入ったら、舞台ではソフィアが聴衆の前に講演をしているようです。舞台側にはステージ係がいます。彼の気を何とかして舞台からそらして、ソフィアの注意をインディに引き付けて下さい。



## コースの選択

ゲームがあるポイントまで進むと、インディは彼のオフィスに戻りこの先の進路を選ばねばなりません。つまり、ソフィアと一緒にこのまま旅を続ける"チームコース"、自分一人で頭を使いながら先に進んで行く"謎ときコース"、あるいは、もうちょっとワイルドに、頭というよりは拳にもものを言わず"アクションコース"この3つの進路の中から選ぶのです。もちろん、この3つの進路はそれぞれ、その謎解き、訪れる場所、などこの先のストーリーにおいて違ってきます。そして、インディがアトランティスに到着した時にやっと合流します。ですから、この選択時にゲームをセーブし、"チームコース"でクリアしたら次は"謎解きコース"というように3種類の進路をそれぞれ楽しんでみると良いと思います。

チームコース	: ソフィアと協力し、相談をしながら進む
謎解きコース	: 一人の力で謎ときを中心に進む
アクションコース	: 敵との戦闘、腕力を中心に進む

## 登場人物との会話

それでは次に、登場人物との話し方を説明します。ゲーム中に話しかけることのできるキャラクターが大勢出てきます。インディの会うほとんど全員が何か彼に話すべきことを持っています(好意的かどうか、また役立つ情報かどうかは判りませんが)。1回話したことのあるキャラクターでも、ある程度ゲームが進行した後にもう1回戻って話してみると新しい情報を聞き出せるかも知れません。インディが、他の場所で発見したことや体験したことが、彼らの新情報を導き出すのです。キャラクターに話しかけたいときには、そのキャラクターをカーソルで指しマウス/ジョイスティックの右ボタン、またはTABキーを押すと自動的に"話す"を使うことができます。すると、いくつかのフレーズが画面下にでますから、クリックして選びます。もちろん、インディが何を言ったかによって、相手の反応も変わってきます。インディの洒落も時にはトラブルの元になりますから注意してください。もし、インディに洒落の効いた台詞を喋らせようとする時には、セーブしてからの方が無難かもしれません。

また、文章が4つ以上ある場合には、文章の左にバーが表示されます。このバーをマウスで下にずらすことにより、下の文章を表示させることができます。さらに、画面にすべて表示できない長い文章の場合には、文章の下にバーが表示されます。このバーをマウスで右にずらすことにより、隠れた文章を表示させることができます。

さらに、文章を単に発音させることもできます。文章選択の時にマウスの右ボタンあるいはTABキーを押せばゲーム進行に関係なく文章の発音と文字が表示されます。英語の学習などにお役立て下さい。

文章が4つ以上ある場合は、バーが表示されます。バーをスライドすれば下の文字が表示されます。



文章が長い場合は、バーが表示されます。バーをスライドすれば続が表示されます。



## IQポイント

IQポイントキー（iキー）を押すと、アイテムの画面からIQポイントの画面に切り替わります（もう一度iキーを押すか、IQポイント画面をクリックすれば元のアイコン表示に戻ります）。IQポイント画面にはそれぞれPath・Current・Totalと表示されていますが、Path（コース）についてはゲームのある場面でああなたが進路を選択するまでは"None"と表示されます。

Current:xxxと表示される数値は今現在プレイしているゲームでのIQポイントの数値です。Total:xxxと表示される数値はあなたが今までプレイしてきた全ゲームでのIQポイントの数値です。前述した3つ全ての進路で全てのパズルを解いたときに、Totalでの数値は最高1000ポイントを示します。IQポイントはパズルを解いたとき、障害を取り除いたとき、重要なアイテムを発見したときに増えていきます。ゲームをやめる場合、セーブしておけば、もちろんIQポイントもセーブされます。

IQポイントは、あなたがゲームオーバーになったときや、ゲームをクリアした時にどの程度の冒険をしたかの目安となります。



## 格闘シーン

もし“アクションコース”を選択した場合には、拳にものをいわせて進路を切り開いて行かねばならない場面が何回も出てきます。しかし、格闘シーンは危険で、負ければ即ゲームオーバーになってしまうことがあります。格闘シーンになると画面上にインディと相手の体力とパンチ力がそれぞれ表示されます。もし体力が危険レベルまで下がると画面は黄色に変わって警告します。もはや絶体絶命という時には更に赤くなって警告します。そして、体力が使い果たされると気絶してしまいます。もし、インディが格闘と格闘の間に休息を取れば、インディの体力レベルは元に戻ります。

パンチ力レベルはインディのパンチ力を示します。インディがパンチを繰り返すたび、元のレベルに戻るには多少時間がかかります。つまり、インディがパンチを速く繰り返すとその分パンチ力が低くなるわけです。インディは上、中、下それぞれパンチを使い分ける事が出来ます。また、相手方のパンチ力・体力もそれぞれキャラクターによってもちろん変わってきます。相手にパンチを浴びせるには、狙う部分、上・中・下をカーソルで指し、マウスの両ボタンを押します。

注意：もちろん、キーボード操作も可能です。キーボードコマンドについては、リファレンスカードを参照して下さい。



インディは又、防御体制を取る事も出来ます。相手がパンチを繰り返そうとするとき注意して見ていると、相手が1回上、中、下いずれかに拳を構えるのが判ると思います。そこで、カーソルでインディのその位置を指しクリックすれば相手の攻撃をブロック出来ます。また、フットワークを使って相手との間合いを広げる事も出来ます。インディのパンチ力を回復させたいときに便利です。もし、今闘いたくないというときには、この方法でどんどん後退し相手との距離を広げていけば逃げ出す事も可能です。

## アドバイス

### ■ プラトンの失われた対話録

プラトンの失われた対話録の鍵となる頁には、それぞれクリップで印がつけられているはずですが、この印のつけられている頁をめくるには、そのクリップをカーソルでクリックするだけでOKです。

また、対話録は、初め左ページだけが表示されています。右ページを表示させるには、本の右側をクリックしてください。クリップが5つありますから、全ページ数は10ページとなります。

本を閉じて、ゲームに戻る場合は、画面上のその他余白部分をクリックするか、またはESCキーを押して下さい。

### ■ らくだ

砂漠の中、らくだを進めるにはマウスが必要です。失敗したら街に戻ってしまいますから充分注意して、露出している岩を避けて進んで行って下さい。

### ■ 気球

気球で移動しているときは、卓越風をうまく利用して行かなくてはなりません。高度を変えようとする卓越風のおかげで方向まで変わってしまいますから要注意です。風見計が画面右下に表示されますから、それを参考に方向を修正して下さい。上昇気流、下降気流も進路に影響しますから注意して下さい。気球の高度を調整するには、画面上の動詞群あるいはマ





ウス・ジョイスティックの左右ボタンを使います。上昇するには砂袋を落とし、下降するには通気孔を開けて下さい。着陸する時には、その地点をカーソルで指定して慎重に、気球が無事地面に着くまで水素を放出し続けて下さい。

## ■自動車

ナチスの手に落ちたトロティエ氏をインディは自動車で追跡し救出さねばなりません。モンテ・カルロの街を逃げ走る彼らの車はスピードが速いですが、どうも方向感覚が鈍いようです。ナチスの車を妨害しトロティエ氏を助けだして下さい。自動車を操縦するには、マウスが必要です。

## ■測量機

おおまかな調整には左右の大きなノブを、微調整を行うためには中央の小さなノブを使って下さい。

## ■潜水艦

次の4つの操作、深度、舵、前後進、速度を調節して、潜水艦を操縦して下さい。それぞれ、画面下、左から右へ表示されます。

- 深度 : 上昇するときはレバーの上を、潜行するときは下をクリックして下さい。深度を安定させる場合はレバーの中央をクリックして下さい。
- 舵 : 操舵輪を左右それぞれクリックすれば潜水艦は180°左右に方向転換します。
- 前後進 : 潜水艦のエンジンスピードをゼロにした後、後進できます。
- 速度 : 速度を上げるときはレバーの上を、下げるときはレバーの下をそれぞれクリックして下さい。レバーを最も下まで下げると潜水艦を停止させることもできます。

## ■アトランティスの機械

インディが収集してきたパーツは画面下に表示されますから、それらを使ってアトランティスの驚異的な機器を復元して稼働させて下さい。パーツを選ぶには、マウスの左ボタンでカーソルを1回クリックしてから、カーソルを画面上に移動して、選んだくいの上にパーツを置きもう一度マウスの左ボタンをクリックして下さい。一度選んでしまったパーツを変更したいときは、マウスの右ボタンをクリックすれば大丈夫です。

## CREDITS

### Development Team

Story and Design by Hal Barwood & Noah Falstein

Produced by Shelley Day

Project Led by Hal Barwood

Programmed by Michael Stemmler, Ron Baldwin, Tony Hsieh, Sean Clark, and Bret Barrett

Additional Programming by

Kalani Streicher

Manager of Software,

Tools & Technology: Aric Wilmunder

Lead Artist: William L. Eaken

Background Art by James Alexander

Dollar, Mike Ebert, and Avril Harrison

Lead Animator: Collette Michaud

Animation by Avril Harrison, Anson Jew, and Jim McLeod

Additional Art and Animation by Mark J. Ferrari, Sean Turner, Martin "Bucky"

Cameron, and Brent E. Anderson

Indiana Jones Theme Music Composed

by John Williams

Original Music and Arrangements by Clint Bajakian, Peter McConnell, and

Michael Z. Land

Music Re-Orchestration by Robin

Goldstein and J. Anthony White

Lead Tester: Wayne Cline

Quality Assurance by Howard Harrison, Tabitha Tosti, Patrick Sirk, Kristina

Sontag, David Maxwell, David Wessman,

David Wessman, Bret Mogilefsky, and

James Hanley

Additional Testing by Jo Ashburn,

Leyton Chew, Justin Graham,

Chip Hinnenberg, Kirk Lesser,

Ron Lussier, Eli Mark, Dave Popovich,

Jon Van, and Ezra

Additional Testing for Japanese Version

by Masayuki Miyakawa

Translator for Japanese Version by

Kayko Watanabe

Music Produced by Peter McConnell

Sound Effects by J. Anthony White,

Robert Marsanyi, and Clint Bajakian

SCUMM™ Story System by Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P. Taylor, and Vince Lee

iMUSE™ Electronic Music System by Michael Z. Land and Peter McConnell

### Packaging

Product Marketing Manager: Robin Parker

Manual and Hint Book by Judith Lucero

Package Design by Soo Hoo Design

Manual Design by Mark Shepard

Package Illustration by William L. Eaken

Necklace Model by Milton Williams

### The Staff of LucasArts Games:

General Manager: Doug Glen

Director of Development: Kelly Flock

Associate Director of Development:

Lucy Bradshaw

Director of Business Operations:

Jack Sorensen

Manager of Planning and Analysis:

Steve Dauterman

Public Relations Manager: Sue Seserman

Marketing Assistant: Marianne Dumitru

International Coordinator: Lisa Star

Direct Sales Manager: Jo Ellen Reiss

Direct Sales Representatives: Rita Bullinger-

Allen, Wendy P. Judson, Kerre Mauel,

and Gabriel McDonald

Product Support Supervisor: Khris Brown

Product Support by Erin Collier,

Mara Kaehn, and Livia Mackin

Computer Systems Supervisor: James Wood

Computer Support by Thomas J. Caudle and

Randy Spencer

Administrative Support by Annemarie

Barrett, Meredith Cahill, Jo Donaldson, Lex

Eurich, Deborah Fine, Michele

Harrell, Brenna Krupa Holden, Marcia

Keasler, Erin Kelly, Liz Nagy, Debbie

Ratto, Andrea Siegel, and Dawn Yamada

*Special thanks to George Lucas  
and Steven Spielberg*

## ユーザーサポートについて

この商品に関する技術的サポートや新商品情報など、弊社取り扱い商品に関わる一切のお問い合わせは、下記電話番号までお願いします。なお、技術的サポートに関するお問い合わせの際は、お買い求めの販売店名、ご使用のシステム構成、トラブルの詳細などを予めご用意の上、お電話頂きますようお願いいたします。

マイクロマウス株式会社 ユーザーサポートセンター  
TEL : 03-5352-7609 / FAX : 03-5352-7607

サポート時間：月～金（祝祭日を除く）  
10:00～16:00（12:00～13:00を除く）  
FAXは24時間受け付けております。

ファックスをお持ちの方は、なるべくファックスでのお問い合わせをお願いします。

## 保証サービスについて

### ●初期不良について

ご購入された製品が初期不良の場合は、お買上げから1週間以内であれば新品交換いたします。1週間を経過した商品につきましては修理扱とさせていただきます。※商品の交換は原則としてお買求めの販売店様にてお願いいたします。

### ●ユーザー登録ハガキに必要な事項をご記入の上ご返送ください。

製品のユーザーサポートを受けるには、製品に添付されているユーザーサポートハガキにてユーザー登録されている必要があります。ユーザー登録されていない場合はサポートをいたしかねます。

### ●ディスク、CD-ROMが破損した場合について

お客さまの不注意や天災等による破損、長期使用による動作不良の場合は、¥4,000-（税込）にて全てのディスク、CD-ROMを有償交換いたします。

・交換につきましては、ユーザーサポート係にご連絡の上、当社に直接お送りください。

※ディスクの故障部分だけの交換は行っておりません。

※送料はユーザー負担となります。

ご注意：郵送等の事故による紛失、破損などについては当社では保証いたしかねます。

Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. LucasArts Games is a trademark of LucasArts Entertainment Company. iMUSE, patents pending, Indiana Jones and the Fate of Atlantis and SCUMM™ & ©1992 LucasArts Entertainment Company. Used under authorization. All rights reserved.

インディ・ジョーンズ・アトランティスの秘宝 マニュアル 9502J110202

■本プログラムの権利の全ては、LucasArts Entertainment Companyに帰属します。

■本書の権利の全てはマイクロマウス株式会社に帰属します。

■記載されている会社名及び商品名は、各社の商標または登録商標です。

■本書の一部または全部を無断で盗用することを禁じます。

発売元 マイクロマウス株式会社