

アマゾン学術探検

Converted by : Star Craft, Inc.

Staff

Supervisor : Raly Yamaguchi

System Designer : Takanori Ohde
Akihiko Miura

Art Designer : Yuhji Sawairi

プロローグ

——アマゾン学術探検隊が編成されたいきさつ——

1981年、トーマス・ターザントはテキサス州オースチンの郊外にある自分の農場、アルマジロ農場の敷地内で石油が出るのを発見した。

6カ月もたたない内に連邦政府は彼の納税額をこれまでの農産物の税率から、年収の70%を納税するものに切り替えてしまった。

トーマス・ターザントは十数年間連邦政府からアルマジロ飼育の助成金を受取っていたにもかかわらず、自分が税金を払う段になると、今度は連邦政府の財源を少しでも減らしてしまう方法を考え始めたのである。

かくてフリント大学の誕生となった。これがターザント農場の新しい事業である。

年間6万ドルの基金を得て、フリント大学は考古学部を設置した。スタッフはパートタイムの教授を1名、登録係、会計係、用務係を兼ねた事務員1名で構成された。学校教育は器ではなく、内容なのである。

パートタイムの教授、ジョナサン・アロウヘッドはカリフォルニアの一流大学で数カ月間研究に没頭した結果、1980年に博士号を取得した。この大学は学位を授与するに当ってその生活体験、つまり職探し、結婚・離婚、刑務所入りの時間等々を重視するといったユニークな審査規準を設けている。

これらのすべてとその他にも数々の経歴を有するアロウヘッド氏は優等の成績で卒業し、卒業証書に添えて2000ドルの賞金を手に入れた。この名誉を祝って、彼は四番目の妻をめとり、アストロワールドでのハネムーンを楽しんだ。

ヒューストンで、新婚のカップルは映画「レイダース」を見に出かけたが、アロウヘッド氏がフェルト製のソフト帽に皮のジャケット、ヒモ締めブーツを買い求めて、フリント大学のパートタイムの職に応募したのはその翌日だった。

フリント大学考古学部では、ジョナサン・アロウヘッド教授の指導の下に、学術研究のターゲットを一つに絞ってこの目標達成に専心することになった。その目標とは失われたインカの古都「カ」を発見する事である。

アロウヘッド教授はニヒル図書館でインカ文明を克明に研究した結果、インカ帝国は地球外惑星文明の影響を受けて高度の文明社会を築き上げたという漸新でユニークな学説を提示したのである。

アロウヘッド教授によると、「古代宇宙飛行士を求めて」を観賞しながら葉っぱをふかしている時、最近発見されたインカ遺跡に近いペルーのジャングルに埋もれた古代都市が存在するという考えがひらめいたというのである。彼はその都を「カ」と名づけ、インカの人々はそこで純粋数学や天文学を学んだと信じていた。

ちなみにアロウヘッド教授はインカ（INCA）を「INKA」と書き、インディアンは「INJUN」と書くことにしている。

さて、これからの物語は……

フリント大学では、失われた都市を求めてペルーに赴く学術調査チームの隊員を集めることになった。チームはそれぞれ専門分野を持つ4人のメンバーで構成されることになっている。

1人はアロウヘッド教授に代わってチームの指揮を取る隊長である。次は隊員の健康管理を担当するドクター、3番目は無線係、そして最後はチームの安全を守る護衛係である。これら4人のメンバーは、ペルーに赴く前に3カ月間のトレーニング期間を与えられるということになっている。

彼らはピストルの弾丸の込め方・打ち方、手榴弾の扱い方、カヌーの漕ぎ方、ピラミッドの見つけ方から地図の書き方までこの学術探検に必要な技術を身につける。又、各メンバーはそれぞれの専門分野のトレーニングも受ける。

ドクターはバンドエイドの包装についている開き口の赤い糸の見つけ方から、アスピリンの幼児開封防止プタの付いたピンの開け方まで教えられる。

無線係はON-OFFのスイッチがどこに付いているか、「こちら……、応答せよ」とか、「……、以上」等の発信・受信を学び、護衛係は自動ライフルの操作方法まで訓練させられる。

そして最後には、全員が歯を使って手榴弾のピンを抜く方法と、スペイン語で値切ったり、物を高く売りつけたりするテクニクまで教え込まれた。

訓練コースを完了した後、学術探検隊はペルーに入国し、アマゾン川流域にあるイキトスという町にやっとの思いでたどり着いた。ここの交易所で探検に必要な装備を手に入れなければならない。交易所の亭主ペドロは「やらずぶったくり」の商売上手だし、探検隊の資金には限度があるのだが、「カ」の都は何としても見付け出さねばならないのだ。

アマゾンのジャングルにはルールらしきものは何もない。あなたの論理と常識に頼って行動する以外に道はない。いや、アマゾンのジャングルにも道はあるのだが、道を歩いているだけでは探検にはならないのだ。

探検予定地は10カ所のジャングルの地図で示されているが、先ずこの10枚の地図を完成することから着手することをお勧めする。この場合、1つの区分地図の探検が完了した後ではこのエリアの地図はチームの地図帳に登録されるが、もし1カ所でも探検し残した部分があるとその区分地図全体を失ってしまうことになる。

ジャングルで生き延びるために . . .

アマゾン川流域の原住民は原始人さながらの凶暴な人種で、下流の住民からはアマゾン原人と呼ばれて恐れられている。探検隊のメンバーはこの原人の度重なる襲撃を撃退しなければならないし、こっそり忍び寄る原人に貴重な装備品をこわされたり盗まれたりする。1つの銃撃戦で消費する弾丸、手榴弾の量ははなはだしく、その上1隻2000ドルもするボートをこわされると、隊長はその度に学術探検とは何とお金がかかるものかため息を漏らし、学術的な成果よりも探検隊の金勘定に頭を悩ませるのだった。

いずれにせよ、資金の使い方には充分留意して、装備品を補充する時にはわざわざイキトスに戻らなければならない。さいわい探検隊が手に入れたマヤ族の遺品は交易所のペドロが飛びつくようにして買ってくれる。

探検隊が成果を挙げるにつれて、チームのメンバーの熟練度は上がって行く。

この熟練度（レベル）を上げることが、目標達成の重要なステップとなっている。レベルが上がれば原人の攻撃に耐えるスタミナがつくだけでなく、隊員の知識や技能も向上する。この傾向はドクターや護衛係に特に顕著である。

怪我をしてスタミナが衰えたら、残っている医療品の許すかぎり治療しておくことをお勧めする。勿論ドクターが死んだ後は治療を受けられないが、生きていればドクターは自分自身を治すことも出来る。治療を受けたメンバーは彼または彼女が獲得したレベルに応じた最高のスタミナに回復する。

ただし、アマゾン原人の襲撃は際限なく続くので、隊員の重傷に備えて最低量の医療品は必ず残しておくようにしよう。

イキトスにはオンボロのヘリコプター会社がある。2000ドル支払えばジャングルのどこに居てもベースキャンプまで運んでくれる。ただし探検隊が無線装置を持っており、無線係が生存している時に限りこのサービスを利用することが出来る。又このオンボロのヘリコプターは時として墜落することもある。念のため.....

更にローラン（自位置測定装置）と称する誠に高価な装備品もある。これがあれば、無線係は10枚の区分地図に於けるベースキャンプと現在位置を測定することが出来る。

最後に2~3の忠告をしよう。

- 1 ランプや道具を持たずに地下の迷路には入り込まぬこと。
- 2 いかに暑さが厳しくとも、アマゾン川で泳ごうなどとは間違っても考えないこと。
- 3 フリント大学が受け取った探検隊からの報告によれば、「地下の迷路では、上り階段・下り階段、礼拝室（石の棺）に関しては、建築上一定のルールに基づいて作られているらしい。」ということだ。

ゲームを始める前に.....

ディスク・ドライブに「ゲーム・ディスク」を入れ、コンピュータのスイッチを入れて下さい。ディスクがブートしたなら、コンピュータの指示に従い「ゲーム・ディスク」を取り出し、「プレーヤー・ディスク」を入れ替えて下さい。ゲームがスタートします。

ゲームのスタート以後は、この「プレーヤー・ディスク」のみを使用しますので、ディスクの磨耗を防ぐため、バックアップを取ったディスクをお使いになることをお勧めします。「プレーヤー・ディスク」はコピー可能です。

コピーの方法はお使いのコンピュータについているシステム・ディスクを用い、通常の手順に従ってコピーして下さい。

タイトル・ページが表れたら、スペース・バーを押して下さい。「メニュー」が表示されて、フリント大学があなたを歓迎してくれます。

新しいチーム編成を行うか、以前のデータを継続して行うかを選択して下さい。ここでヤジ馬根性を出してフリント大学の見学をするのも面白いでしょう。

【注意事項 1】 キー入力の仕方

この「アマゾン学術探検」はアロウヘッド教授の学識豊かな指示に従い、隊員登録の際名前をカタカナで入力する以外は、スペース・バー、リターン・キー、方向を示す4つの矢印の計6つのキーだけの操作でゲームが進行するように設計されています。

1 探検隊の移動はすべて4つの矢印キーで行う。

- | | | | |
|---|------------|---|------------|
| → | 東（画面の右方向へ） | ← | 西（画面の左方向へ） |
| ↑ | 北（画面の上方向へ） | ↓ | 南（画面の下方向へ） |

2 探検隊及び隊員が行動を選択する際には、

いずれかのキーで選択し、リターン・キーで決定して下さい。

アマゾン学術探検の行動パターンは次のとおり

- ステップ 1 フリント大学で4名の隊員を集め、チームを結成する。
- ステップ 2 イキトスに行き、交易所で装備を整える。
- ステップ 3 アマゾン川を外輪船でさかのぼり、ベースキャンプへ向かう。
- ステップ 4 ジャングルの10カ所の探検予定区域をあます所なく調べて地図帳を作る。装備品が不足して来たら一旦ベースキャンプに戻り、イキトスに戻って返す。発見した財宝は交易所で売ることが出来る。
- ステップ 5 隊員の熟練度が上がり、全員の健康状態が良好で、装備も充分であればピラミッドの下に入って行き、迷路の調査を始める。
- ステップ 6 迷路の地図帳を完成したなら石の棺の謎を解いて「カ」の都に通じる秘密の入口をさがり出す。

【注意事項 II】 フリント大学にて

フリント大学で新しいチームを編成すると、古いゲームのデータは消えてしまいます。一度消されたデータは再び呼び出すことが出来なくなります。

【注意事項 III】 ジャングルからイキトスへの戻り方

ベース・キャンプはイキトスから川を逆のぼり、最初にジャングルに着いた場所です。そこで「キャンプ モード」にして、イキトスへ戻って下さい。

【注意事項 IV】 イキトスにて

イキトスでは、到着する度に「メニュー」が表示されます。交易所へ行くのか、装備の補充が済んだのでジャングルへ出発するのかを選んで下さい。

探検隊の記録

又、イキトスではこれまでの探検の成果を調べることも出来ます。

- a 探検隊の所持金 b 踏破したエリアの大きさ c これまでの所要時間
d 完成した地図の枚数 e 発見したマヤ族の宝 f 死亡した隊員の数
g 上のデータを総合した得点（この得点と所要時間の比較であなたの探検隊の進み具合が正しいかどうかの判断の目安となります）
h 隊員全員の健康状態

なお必要ならば、探検隊の装備品の全リストを調べることも出来ます。

交易所

発見したマヤ族の宝は、ペドロの言い値で買い取ってくれます。

また不用になった装備品も、ペドロは売り値の半値で引き取ります。

装備品を揃える時には、次のことを充分考慮して購入計画を立てて下さい。

- 1) 1単位の医療品は隊員1人の1回の治療にしか使えない。 2) ランプやロープはこわれることもある。 3) バッテリーは消耗品だし、食料品は日が経つにつれてなくなる。 4) 2000ドルもするボートは沈むこともある。

ジャングルを行く

ジャングルの中にも道があり、この道を進む限り探検隊は何の危害も受けない。アマゾン川は危険に満ちており、ボートを失った際には探検をあきらめるべきである。アマゾン原人はひそかに探検隊に忍び込み物をこわし装備品を盗んで行くが、これを防ぐ手立てはない。そして彼等は射たれても殺されても執拗に襲って来る。

【注意事項 V】 データ表示

探検隊がジャングルに居る間は、スクリーン上の部分に「探検に費やした時間」「踏破したエリアの大きさ」、「食料品の残量」が表示されます。

又、スクリーン右の部分には隊員1人1人の健康状態が表示されます。

隊員のスタミナが3以下になると名前部分が点滅し始めます。これはその隊員の危険状態を意味し、スタミナが0になるとその隊員は死にます。

キャンプを張る

探検隊はアマゾン原人と戦っている時以外は、リターン・キーを押してゲームを中断し、キャンプを張ることが出来る。(ローランを持っている時にはこれを使うことも出来る。)

キャンプを張った際出来ることは、次の4つである。

1 隊員の治療

ドクターが生存しており医療品があれば、医療品1単位で1人の治療をすることが出来る。(治療を行うとスタミナはその時の最高の状態に戻る。この最高の状態とはその隊員のレベルの2倍の数値。)

なお、各隊員は怪我をした回数が表示されるが、治療を受けないまま1日が終わると、怪我の回数の2分の1のスタミナが減少する。

2 ヘリコプターを呼ぶ。

無線係が居て無線機があり、2000ドルの所持金があれば、ヘリコプターの救出サービスを受けることが出来る。

3 装備の確認

現時点の装備品の残量をチェックすることが出来る。

4 メッセージの表示スピードを変える。

ジャングルで遭遇する出来事を報告するメッセージの表示スピードを調節することが出来る。1が一番速く、9が一番遅い。又、0の場合はスペース・バーを押すまでメッセージが消えない。(このゲームを始める時は、メッセージの表示がいつでも0の場合に設定されている。)

アマゾン原人と戦う

アマゾン原人との戦闘は次のパターンで展開する。

1 相手が待ち伏せていて木陰などから襲撃して来る場合は、相手の人数も分からないし、相手の攻撃が先になる。

相手と正面から遭遇した時は、味方から攻撃が開始されるし、相手の人数も分かっている。

2 アマゾン原人は3段階で攻撃して来る。

はじめは弓矢で、次は槍そして最後はとっ組み合いとなる。それぞれの攻撃を4回受けることになるが、4人の隊員が一緒に攻撃を受けるとは限らない。

3 アマゾン学術探検隊はフリント大学を出発する時から、3000ドルの現金の他に各隊員がピストルとナイフを携帯している。

ピストルの弾丸と手榴弾、それに資金に余裕があるなら自動ライフルはイキトスの交易所で買わねばならない。

味方の攻撃は隊長、ドクターの順にピストル(6発まで)、手榴弾のどちらかで行うが、相手ととっ組み合いとなったらナイフを使って殺し合うことも出来る。自動ライフルは護衛係だけが使用出来、一度に60発まで撃てる。

4 戦闘中に、隊員が死にかけたり、武器がなくなってしまったら「ニゲル」ことが最良の手段である。

ピラミッドの下は迷路また迷路.....

ジャングルから地下の迷路に通じる階段は3つだが、この他に数カ所の落とし穴がある。落とし穴にはまり込んだら、急いで逃げ出さない限り地下の世界に墜落する。

この世界はランプやバッテリーがなければ身動き出来ないし、道具がないと地上には戻れない。

しかもこの世界はすべて迷路の連続で、到る所にカラ井戸、溶岩の穴、火山孔などあらゆる危険が待ち受けている。その上この地下の世界には更に下へ続く落とし穴や階段があり、何層にもなっているのだ.....

地下の世界を探検していて礼拝室を見つけたら、勇気を出してふたを開けてみよう。

中から色々な危険が飛び出して来るが、その反面マヤ族の貴重な財宝を手に入れるチャンスも多く、「カ」の都の入口を見付ける手掛りも発見出来る。

勇気といえば、これら地下の世界の下にはネバネバした溶岩に覆われた世界があるのだが、この一步一步進める方角が変化する世界も勇気をもって探検してみよう。

そして.....

更にその下の灼熱地獄にはまり込んだら別世界が待ち構えている。その時には行動のパターンも変り、

「前進」は ↑、「後退」には ↓
を用いるが、→ と、← は進む方向を変える時のみに用いることになる。

おせっかいな助言

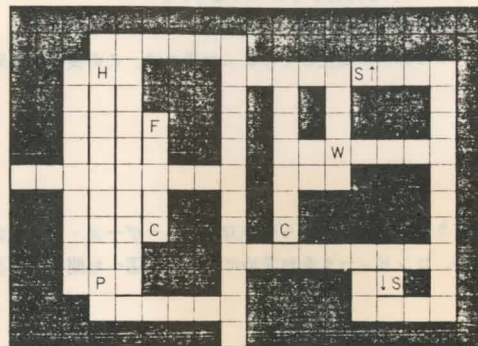
日本人アーチャン・三浦はアロウヘッド氏ほどの実生活面の経験もなく、種々の薬草をふかしてみようという学究心にも欠けるところがあったが、アロウヘッド教授に主席の誉れを奪われたとはいえ、同大学を二番の成績で卒業した日本では5つの指に入る雑学の泰斗である。同氏は現在アロウヘッド教授同様、無名ではあるが知る人ぞ知る東京のある単科大学の教授に就任しているが、今回「アマゾン学術探検」が日本に紹介されるに際し、スター・クラフト宛2~3の助言をお寄せいただいた。

以下は日本人三浦教授の貴重な助言である。

1 アドベンチャー・ゲーム同様、マップを作ること。

特にピラミッド下の迷路は危なっかしく、沢山のワナが仕掛けられているので、あなたの手書きのマップの助けが是非必要となるでしょう。

マップの一例



Sは階段
Wは井戸
Hはおとし穴
Cは礼拝室
Fは落ちるとおぼれる。

- 2 危険のある場所は必ずしも探検する必要はない。
ある探検予定区域を隈なく探検する場合、落とし穴とかピラミッドなどがある場所は避けて通っても（つまり画面を黒いままに残しておいても）、その他の場所が全部探検されていれば、地図は完成されます。
- 3 地図を完成したら、一度イキトスに戻ることに。
ある探検予定区域を隈なく探検して地図を完成した場合、イキトスに戻る時初めてディスクに書き込まれることになっています。
逆にいえば、探検の成果はイキトスに出入りする度にディスクに書き込まれるので、万一ジャングルで隊員が死亡した場合でも、一度コンピュータの電源を切って新たにゲームを開始すれば、前にイキトスを出る時の状態からゲームを進めることが出来る訳です。
- 4 更に日本のユーザーに対するサービスがある。
上の便法に加えて、もし隊員全員が死亡して自動的にゲームが終わってしまった場合、プリント大学で「R」と入力してごらん下さい。
この時も、最後にイキトスを出た時のデータを復活することが出来ます。
(ただし、新しいチームで探検に出発してしまった後では、この復活は出来ません。)

注： バックアップの取り方のお分りにならない方は「ユーザーズ・マニュアル」をお読みになるか、コンピュータをお求めになったお店へお問合せ下さい。



株式会社 スター・クラフト 〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 TEL (03)988-2988(代)