



**Puzzle Simulation Game**

箱船に乗って...

*For X68000*

*By Moai Soft 1991-2005.*

制作環境

**SHARP X68000 EXPERT II HD (メモリ 4MB)**

**ディスプレイ TV CZ-605D**

**プリンタ CZ-8PC4**

**HAL研 ファインスキャナ HGS-68**

**SHARP XC C compiler V2.1**

注意事項

X68030や16MHzのマシンでプレイする場合は

本体のクロックを10MHzに合わせて起動して下さい。

メモリは1Mバイトでも大丈夫です。

プレイする際はディスクのライトプロテクトシールをはがしておいて下さい。

ジョイスティック専用です。キーボード、マウスは使用できません。

## 第1章 目次

第1章	目次 .....	- 2 -
第2章	物語と目的 .....	- 3 -
第1節	ストーリー .....	- 3 -
第2節	目的 .....	- 3 -
第3章	遊び方 .....	- 4 -
第1節	ゲームの起動 .....	- 4 -
第2節	ゲーム開始までの流れ .....	- 4 -
第1項	メインメニュー .....	- 4 -
第2項	BGM選択 .....	- 4 -
第3節	画面構成 .....	- 5 -
第4節	ゲームのルール .....	- 6 -
第1項	操作方法 .....	- 6 -
第2項	基本ルール .....	- 7 -
第3項	天災 .....	- 8 -
第4項	人の死とゲームオーバー .....	- 8 -
第5項	住民の迎撃 .....	- 8 -
第6項	プレートマーク .....	- 9 -
第5節	人間 .....	- 10 -
第1項	4種類の人種・性格の違い .....	- 10 -
第2項	主な民衆の行動 .....	- 10 -
第6節	エンディング .....	- 11 -
第1項	ゲームオーバー（エンド）の種類 .....	- 11 -
第2項	ランキングについて .....	- 11 -
第4章	成績表示 .....	- 12 -
第1節	1時代クリア時のインフォメーションの読み方 .....	- 12 -
第2節	ランキング画面での成績表示の読み方 .....	- 13 -
第1項	選択画面 .....	- 13 -
第2項	詳細画面 .....	- 14 -

## 概略

このゲームは一言で言えば、**落ちてくるプレートを回転させて地上の隙間にはめ込んで色を揃えて消し、それによって出現した箱舟に滅亡寸前の地球人類を乗せて脱出させる**ゲームです。既存のゲームを例に挙げれば、(ポピュラス+コラムス) ÷ 2と言ったところでしょうか。カラフルな地上のパネル上(6色)には**最大40人**の人々がそれぞれの立場に基づいて生活をしています。彼らは仲の悪い人種どうしでは殺し合い、自分の家を持ち、家に帰って眠り、食べ物を見つけると食べて、お腹が空けば餓死します。

しかしそれらの人々を直接操作できるわけではありません。プレイヤーはこの惑星の**神**となって地上の繁栄をできるだけ長びかせつつ、地球崩壊に備えて**人類を宇宙へ脱出させる**べく活躍するのです。

人々は放って置くと異人種どうしで喧嘩したり、お腹が空いたり、パネルから落ちたりするので、その場合は仲の悪い種族どうしはお互い遠くに配置したり、食料を近くに置いてあげたり、すくい上げてやったりしてやらなければなりません。

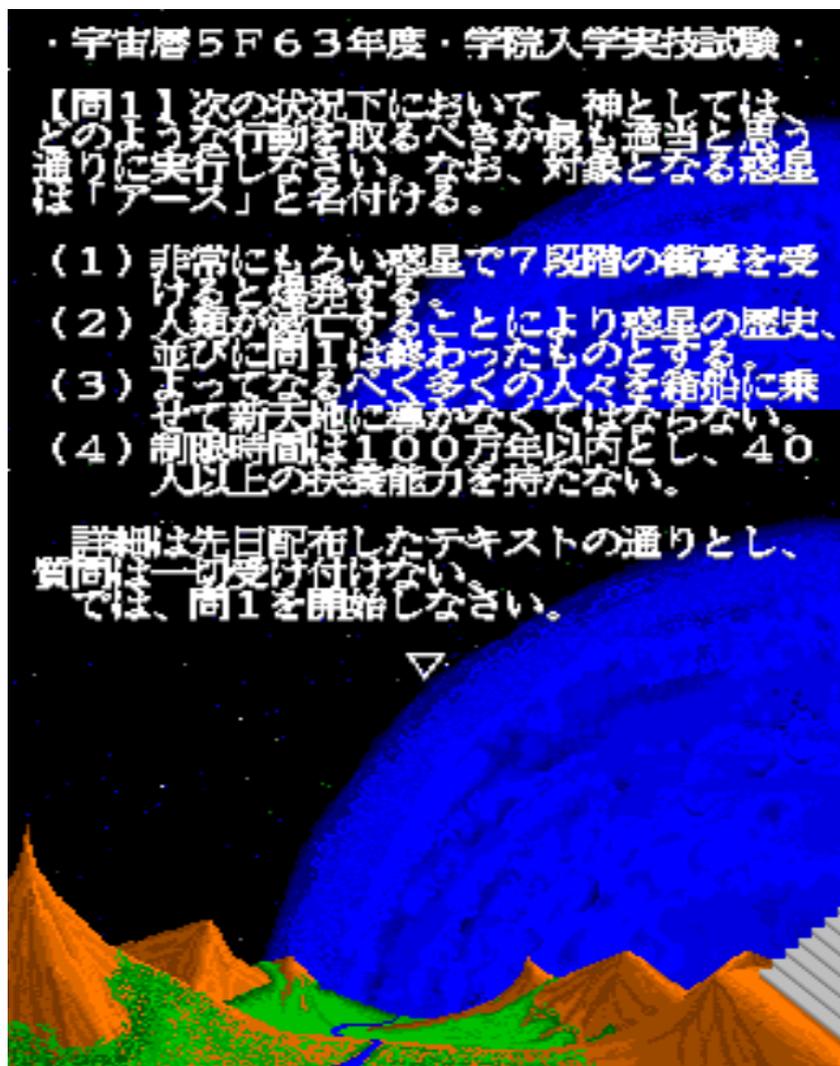
地球のダメージが限界に達するか、人間が一人も居なくなればゲームオーバーです。

## 第2章 物語と目的

### 第1節 ストーリー

ここは宇宙各地の有名な神々の出身校として名高い、宙立アンドロメダ大学院である。一人前の神としての証は、ここを卒業しなくては貰えない。そのうえ、この学院の入学試験はメチャクチャ難しい事で有名であった。

しかし、今年も一流の神となるべく、優秀な生徒達が集まってきた！



### 第2節 目的

このゲームは3つのモードごとに目的が多少異なります。それは以下の通りです。

#### ① ゲームA

… スコアアタックモード。なるべく長時間、地球を存続させ、人類の新天地への脱出を促し、高得点を競う。

#### ② ゲームB

… 長時間タイムアタックモード。50人の人類をなるべく早く、地球外に脱出させ、その早さを競う！

#### ③ ゲームC

… 短時間タイムアタックモード。10人の人類をなるべく早く、地球外に脱出させ、その早さを競う！

## 第3章 遊び方

### 第1節 ゲームの起動

ディスクをドライブ0に入れて「OPT. 1」を押しながらリセットして下さい。オープニングが終わった後、自動的にタイトル画面が現れます。オープニングデモ中はトリガーを押すとカット出来ます。(※注：ディスクのライトプロテクトシールは必ずはがしておいて下さい)

### 第2節 ゲーム開始までの流れ

#### 第1項 メインメニュー

タイトル出現後、右のようなメニューが現れます。スティックの上下で選択してAボタンを押して下さい。



① 上側の3つのコマンドを選ぶとゲームが始まります。モードが3つあるので好きなものを選んで下さい。上から説明すると…

- 999990年まで、いつまで存続するかと、スコアを競う【ETERNAL】モード、
- 50人の人類を脱出させるまでの時間を競う（短いほど良い）【50-EXODUS】モード、
- 10人の人類を脱出させるまでの時間を競う（短いほど良い）【10-EXODUS】モード、

② 下の3つのコマンドは、上記の3つのモードに対する今までのプレイの成績表示です。見たい項目を選んで下さい（P11参照）。

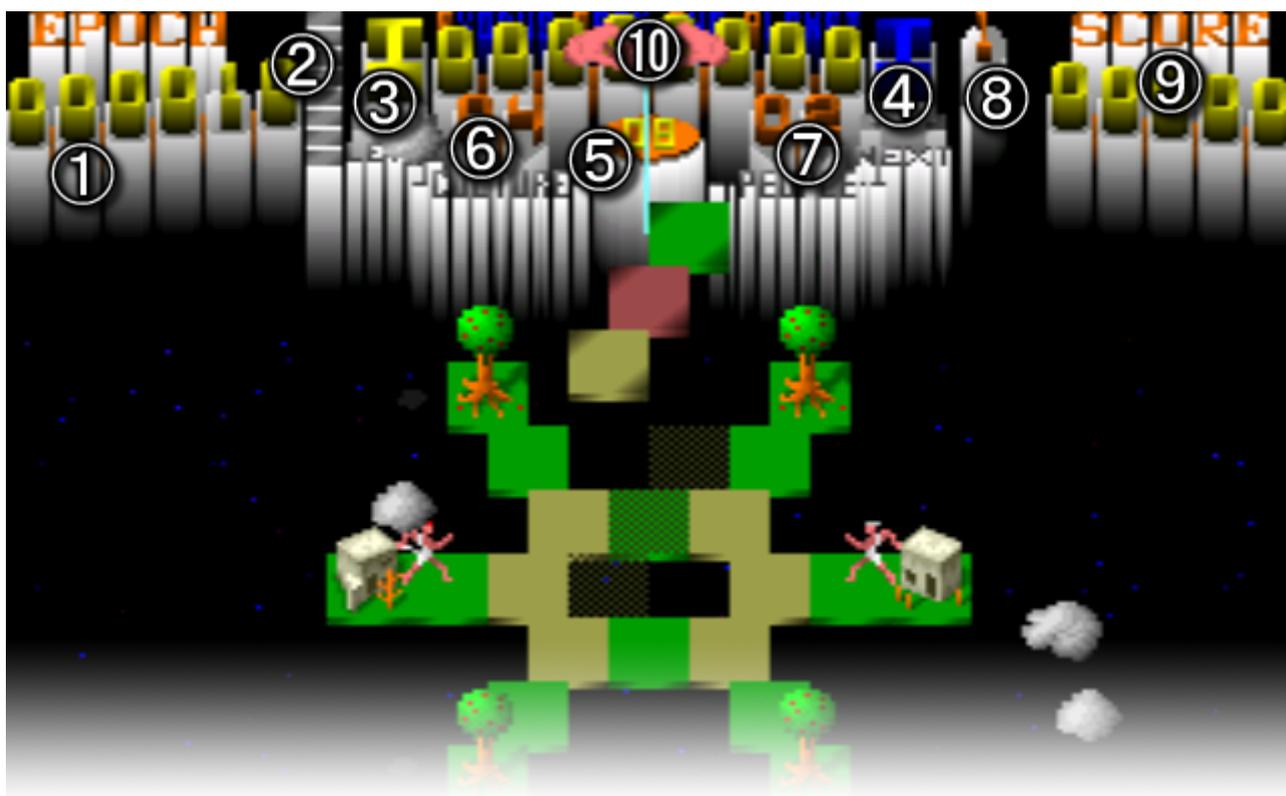
#### 第2項 BGM選択



上記で、ゲームモードを選ぶと、再び以下のようなメニューが現れます。

1～3のアレンジの異なる3種のBGMと、BGMオフの中から好みのものでAボタンを押すと、ゲームスタートです。Bボタンを押すと、初期メニューに戻ります。

### 第3節 画面構成



#### ① 年代

現在の年代を指している。**500年毎に1時代**が過ぎた事になり、時代・文化が移行する。**999、990年**になるとタイムオーバー。

#### ② インフォメーション

今の状況を文字で表示します。

- ・ ARK!! (茶) … 箱舟出現
- ・ LAST OF AGE (青) … 1時代終了50年前。
- ・ EARTHQUAKE (赤) … 大地震
- ・ RECOVER! (茶) … 惑星ダメージ快復
- ・ BE CAREFUL! (黄) … 注意信号!  
(惑星ダメージ6以上または、人口2人以下)

#### ③ 今の時代のレベル

#### ④ 次時代のレベル

次時代のレベルは現時代終了時の文化度によって変化します (P8【5】参照)。これは**このIQのままなら**どの文化レベルに移行するか表示したものです。

#### ⑤ 箱舟を出すために必要な同時消滅プレート数

**この数以上のプレートを同時に消すと箱舟が出現します。**これは**10人以上脱出する毎に1ずつ上昇し、18が最高**です。また、未来都市では上がりません。また、**文化レベルが高いほど少なくなります。**レベル1では8個以上消さなければなりません、レベル6の未来都市ではたったの3個で出現します。

**⑥ 文化度**

今の民衆のIQの合計。10上がる毎に次時代のレベルも上昇します。

**⑦ 人口**

今現在地上にいる人々の人数です。40人までです。

**⑧ 惑星ダメージ**

「アース」のダメージで、プレートを重ねてしまうと増加し、10人脱出する毎に3つ快復します。7の表示が出ている時にミスするとゲームオーバーです。

**⑨ スコア**

その時代にとったスコアのみ表示されています（合計は中間報告で表示）。

**⑩ 脱出人数**

今までに地球外に脱出した人々の人数です。ゲームBでは50人、ゲームCは10人で目的を達成し、課題終了になります。

## 第4節 ゲームのルール

### 第1項 操作方法

- ▶ 見ると、上から3つのプレートが落下してきます。そして、その上には、プレートを糸で吊って持っている手があります。これは、神の手（プレイヤーの手）で、このプレートには、山や木がのっています。
- ▶ このゲームの地上マップは半分ずつずらした4角形で構成されています。よって神の手に吊るされて落ちてくるプレート（以下プレート）の操作感覚が通常と少々異なります。

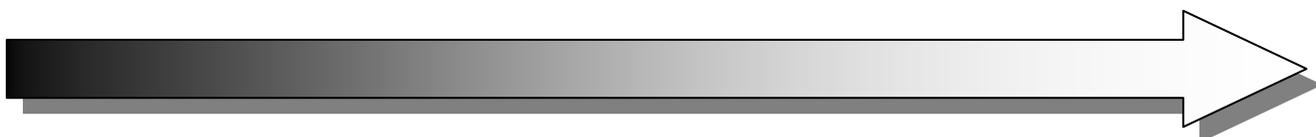
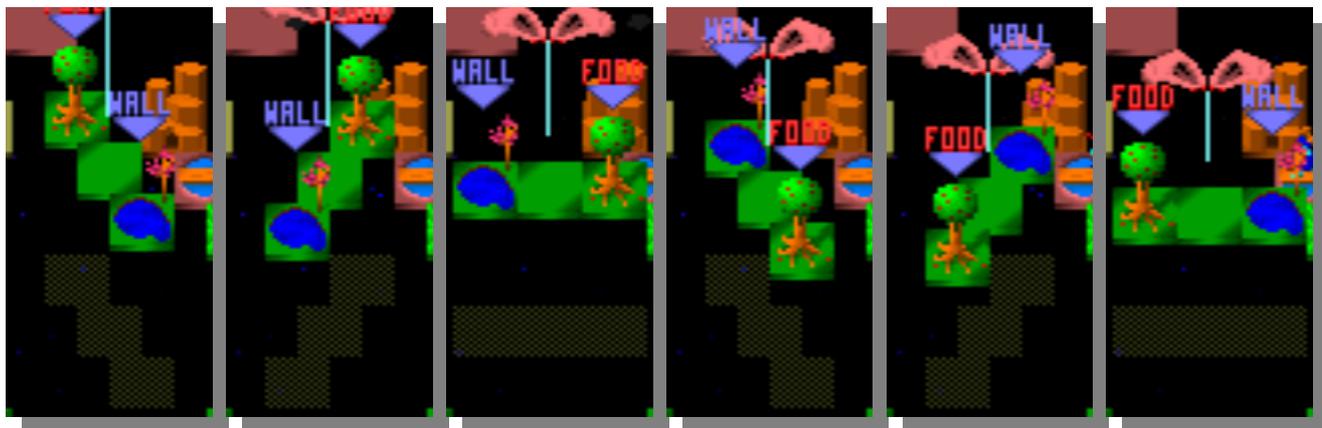


- ▶ スティックでプレートを8方向に移動させます。
- ▶ Aボタンを押すとプレートが6方向に回転します。これで好きな角度にして…、
- ▶ Bボタンを押すと、プレートが真下に地上に落ちます。が、押さなくても時間が経つと、勝手に落ちてしまいます。この時間はだんだん短くなっていきます。
- ▶ 大雑把に言えば、俯瞰型コラムスという感じです。

## 第2項 基本ルール

- まずは、“**同色のプレートを3つ以上直列させると消滅する**”という基本ルールを覚えてください。
- 着地後、プレートの色（建物の種類ではなく、地面の色の事です）が3つ以上まっすぐに並ぶと、そのプレートは消滅します。
- この時、画面上部の**茶色い○の中に書いてある数以上**を同時に消滅させ、なおかつ落としたプレートの中央も消滅させた場合、中央に“**箱舟**”が出現します。
- 地上の人々は、この“箱舟”というものが付近にあると、**乗り込もうと**します。そしてたどり着くと飛び上がって**地球外に脱出**して行ってしまいます。
- ゲームモードB、Cではいかに早く一定以上の人数を脱出させるかを競うもので、それぞれ、**50人、10人を脱出させた時点**で課題終了となり、ゲームクリアです。
- プレートを落とした地点に、**すでにプレートが存在した場合**、その地点を中心とした同心円上に誘爆を起こします。一回ミスする毎に誘爆の範囲は広がって行き、「アース」の**ダメージが1増えます**。ダメージが**7段階**に達すると「アース」が爆発してゲームオーバーです。
- ゲームAまたはゲームBでは、**10人脱出する毎**にファンファーレが鳴り、「アース」のダメージが**3段階だけ快復**します。
- 地上には、ゲームスタート時、2人の人がいますが、この惑星では同時に**40人まで**しか存在する事が出来ません。それ以上は現れないようになっています。
- 人々は落下プレートの**家屋の中に**住んでおり、プレートが着地すると姿を現します。それらの人々は4種類に分けられます。行動パターンなどは第5節を見て下さい。
- **500年を1時代**とし、1時代終了毎にその時代での成績と次の時代のインフォメーションが表示されます（第4章参照）。

## 参考・プレートの回転順序



### 第3項 天災

この「アース」は入学試験用の仮想惑星ですが、いくつかの自然現象も起こります。

- **地割れ** … 地割れを起こすのは上下に建物や山や木などのない平地のみで、何の前触れもなしに突然崩れさり、上を歩いている人間を飲み込みます。
- **隆起** … 隆起する場合があります。前項とは逆に、平地が突然山になってしまいます。
- **大地震** … 変な効果音と共に起こり、画面が揺れ始め、各地で隆起や地割れが起こるといいます。時々発生し、50年ぐらい続きます。
- **投下物** … 空中物からの投下物です、空中物とは高空を飛行している物のことで、レベルによって様々です（雷雲、飛行船、爆撃機、人工衛星、UFO）。これらの物体が雷や爆弾などを落とし、これが地上のプレートに命中すると建物や橋などは破壊され、平地の場合や廃虚などはプレートごと消滅します。

### 第4項 人の死とゲームオーバー

- 人口が0になると人類滅亡ということでゲームオーバーです
- 人間は足元に何もなくなると、落ちて行き、宇宙の彼方に消え去ってしまいます。
- 人口が増加すると、それに伴い文化レベルも上昇します。レベルは1～6の6段階で、1時代終了毎に、前の時代のIQに従いレベルが移行します。（P8【5】参照）
- ゲームC以外では、10人脱出する毎にその文化レベルでの最低同時消滅プレート数が多くなり、箱舟が出現し難くなります。
- ゲームオーバーになると、エンディングを表示して成績を表示して終わりです。その時、成績が12位以内だと称号を与えられてネームエントリーができます。スティックで文字を選択してAボタンで入力です。Bボタンで1文字消去です・右上の⇒はスペースです。入力し終わったら右下の を選んで下さい。
- 一般的に、メッセージなどを表示したりする箇所ではAボタンまたはBボタンで読み飛ばしができます。

### 第5項 住民の迎撃

住民は動けなくなると暇なので弾を連発（催促）します、こういう時は道を作ってあげましょう。

【住民別、弾の軌道】

- ・平民 … まっすぐ直線で狙ってくる。
  - ・戦士 … 上下のみ誘導弾。
  - ・賢人 … 真上に飛ばすだけ！
  - ・悪人 … 戦士と同じ！
- ・ 住民の撃つ弾は影が付いているので、それを見て避けると楽でしょう。また、住民の弾が地上に落ちると（上下誘導弾は必然的にプレートを落とすと必ずどこかに落ちる）、そのプレートが吹き飛びます。
  - ・ 住民達が行き止まりで止まっているときは、行きたい方向を見て止まっています。その先を見て、道を作ってあげると良いでしょう。

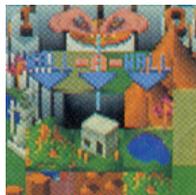
## 第6項 プレートマーク

ゲーム中、どのプレートがどのような役割を果たすか表示する機能があります。

このゲームはしょっちゅう背景が変わるので、どれがどういう役割を果たすプレートか分からなくなる場合があります。そういう時は「ESC」キーを押してポーズをかけて以下のボタンで再開して下さい。

- Aボタンで再開 … 初めて登場したプレートにのみ説明マークを表示する。
- Bボタンで再開 … ゲーム終了まで、全プレートに説明マークを表示する。

マークの意味は、以下の通りです。



**— A —** … 平民の住居。これが着地すると平民が出てくる。



**— B —** … 戦士 〃 。 〃 戦士 〃 。



**— C —** (写真右) … 賢人 〃 。 〃 賢人 〃 。

表示無し (写真中央) … 道。人々が通行できる。



**— D —** (写真中央) … 悪人 〃 。 〃 悪人 〃 。

**WALL** (写真左) … 壁。いかなる人も通れない。



**FOOD** … 食糧。一回取ると無くなる。



… 箱船。ここに民衆を誘導すると、脱出させられる。

## 第5節 人間

人間は同時に40人まで存在でき、以下の4種類に該当するキャラに分かれています。

### 第1項 4種類の人種・性格の違い

- 平民(IQ=3) … 普通の生活をしている一般的な人々で戦闘に参加する事はない。
- 戦士(IQ=1) … 悪人を見つけると戦い、悪人の住居が隣にあると破壊する正義の味方。
- 賢人(IQ=5) … 行動・性格は平民と変わらないが頭がよい。
- 悪人(IQ=1) … 他の3種族を見かけると攻撃してくる。住居なども破壊する。

・ IQは頭の良さの事で各種族毎に異なります。

例) 平民×1、戦士×2、賢人×2、悪人×3の場合、  
 $3 \times 1 + 1 \times 2 + 5 \times 2 + 1 \times 3 = IQ18$

・ で、IQが高いと何なのかという事ですが、次の時代の文化レベルがそれによって変化します。このような文化レベルの移行は500年毎に行われます。レベル1の古代ギリシャ文明から、ローマ封建時代、西欧産業革命時代、第二次世界大戦、現代、未来都市のレベル6まで様々に変化します。

### 第2項 主な民衆の行動

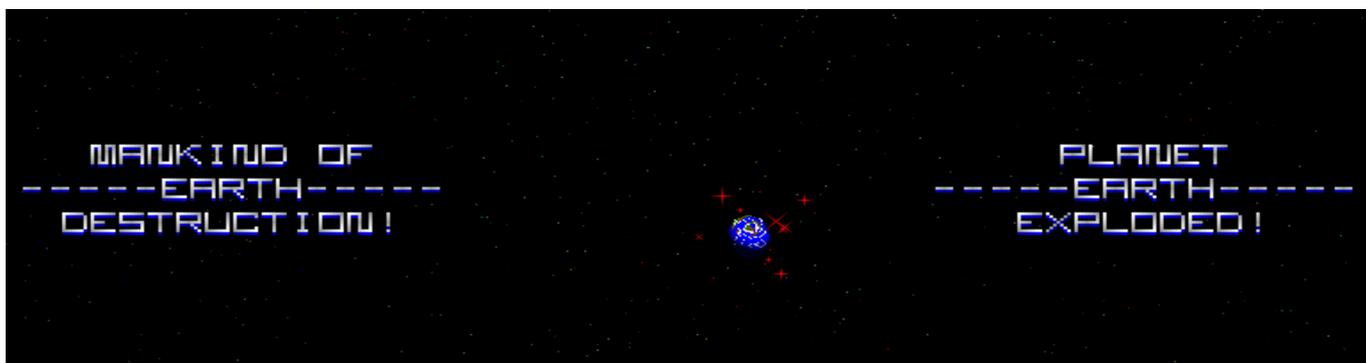
- ① **戦闘** … 戦士や悪人の場合は、敵対する種族を見つけると、このマークを表示して戦い始めます。負けた方は死んでしまいます。
- ② **睡眠** … 人は住居の中にいる時にこのマークを表示して寝てしまう場合があります。
- ③ **会話** … 仲の良いどうしで話しをします。
- ④ **逃げる** … 平民や賢人は弱いので悪人に攻撃されると家に逃げ込んで籠城します。
- ⑤ **採集** … 食糧が近くにある場合、取りに行きます。
- ⑥ **食事** … 空腹になると、勝手に食事をします。もし食糧がなければ餓死してしまうので、近くに食糧を落としてあげましょう。HPも回復します。
- ⑦ **脱出** … 箱舟が近くにあると、皆食事も忘れて近づいて行きます。山などで行けなかったり道がない場合は、道を作って通れるようにしてあげましょう。
- ⑧ **対空攻撃** … 地上の人々はプレートの存在に気付いているらしく、狙って弾を打ってきます。当たると真下に叩き落とされてしまうので避けましょう。

・ 各人々は一人につき1つずつ住居を持っています。自分の家以外は通過したり住む事は出来ません。

・ 人々が足場を失って落下しているときにプレイヤーがその人の上に平地(道)のプレートを落とすとすくい上げて助ける事が出来ます。しかし、この時、家などで潰してしまうと、その人は死んでしまいます。

## 第6節 エンディング

### 第1項 ゲームオーバー（エンド）の種類



エンディングは3種類のパターンがあります。

#### ① 人類滅亡（左図）

… 画面内の人々（箱舟に乗っている途中の人も含める）が0人になったらゲームオーバーです。

#### ② 惑星爆発（中、右図）

… 惑星ダメージが7の時にもう一つ誘爆を起こすとゲームオーバーです。

#### ③ 課題終了

… 999、9990年になってしまうか、GAME-B、Cでは50、10人脱出させるとエンドです。

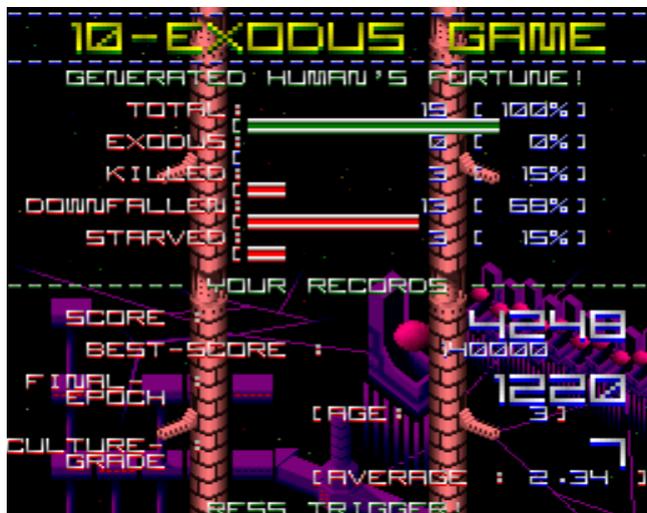
### 第2項 ランキングについて

その後、総合結果を表示します。称号が表示され、12位以内に入賞（因みに右下写真は、圏外）した場合は、モード別にネームエントリーが出来ます。順位の基準となるものは、

- ・ GAME-A … スコア
- ・ GAME-B、C … 最終年代（低い方）

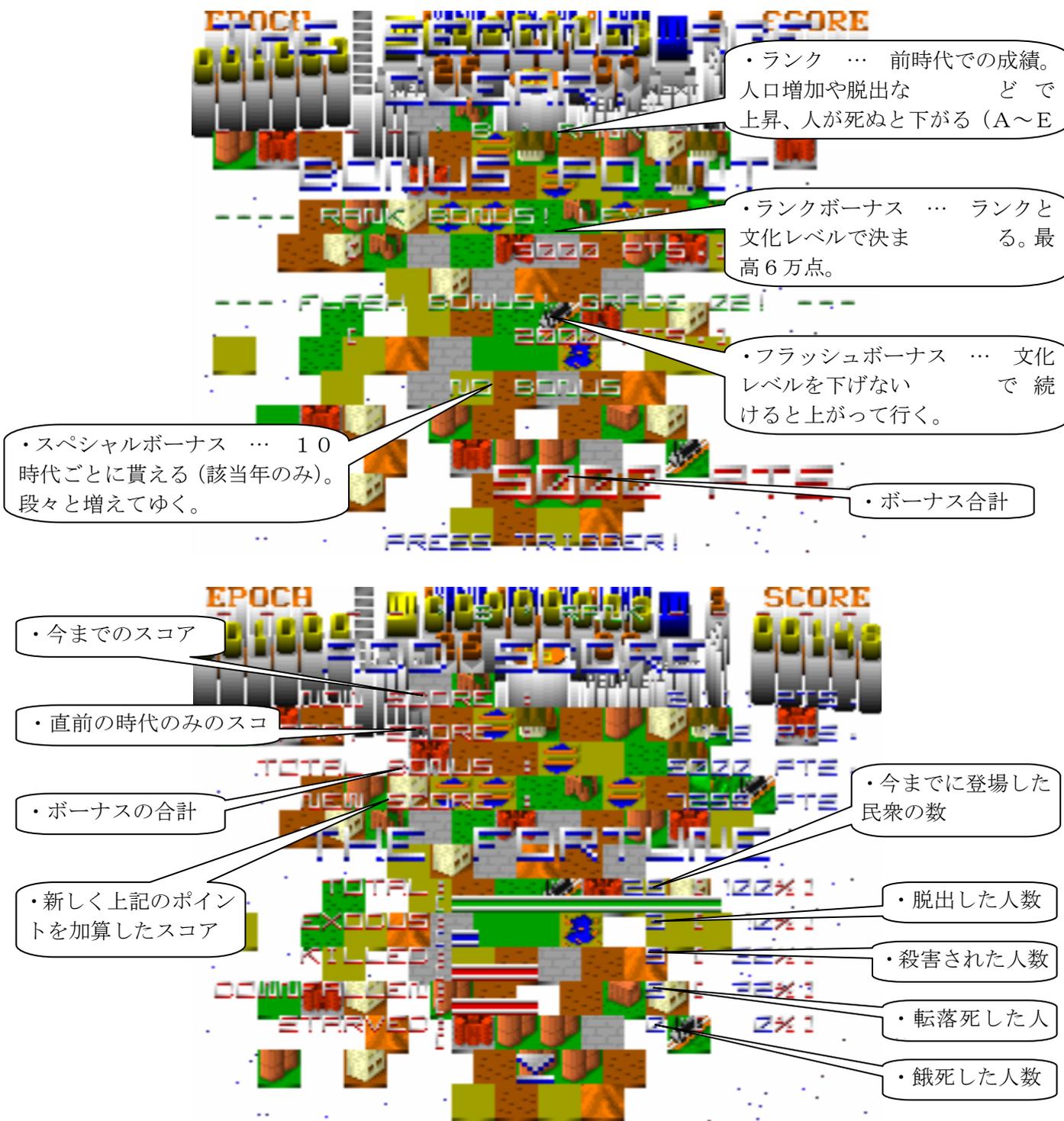
のみで、その他の値がいくら良くても全然関係ありません。

なお、名前は8文字以内です。



## 第4章 成績表示

### 第1節 1時代クリア時のインフォメーションの読み方



再びAボタンを押すと次の時代のインフォメーションに移ります。ここでは次に始まる時代ではどのようなグラフィックのキャラがどの人種なのかを表示しますので覚えて下さい。

- 画面左上 (MASSES) ... 平民
- 画面右上 (BATTLER) ... 戦士
- 画面真上 (WISEMAN) ... 賢人
- 画面真下 (APPONENT) ... 悪人

見終わったらAボタンを押して下さい。新しい時代が始まります。

## 第2節 ランキング画面での成績表示の読み方

### 第1項 選択画面

タイトル画面に表示されているメニューで下側の3つを選ぶと、上のように1～12位の称号、名前、スコア（クリア年代）が表示されます。

更にデータを詳しく見たい人をスティック上下で選択し、Aボタンで決定して下さい。

順位	称号	プレイヤー名	スコア
1ST	MOEBIUS	ARIES	100000
2ND	IZANAGI	MIN	99161
3RD	PHOENIX	US	
4TH	GAER	GEMINI	
5TH	URANUS	CANCER	60000
6TH	HELIOS	LEO	50000
7TH	EL NINO	VIRGO	40000
8TH	NIKE	LIBRA	30000
9TH	SIVA	SCORPIO	22746
10TH	ARTEMIS		20000
11TH	BOREAS	SAGITARS	10000
12TH	ERINYES	CAPRICORN	2000

スコア  
GAME-B・Cの時はクリア年代)

・上図の画面の時にBボタンを押すと、タイトル画面に戻る事が出来ます。

## 第2項 詳細画面

ここから、戻りたい場合はAまたはBボタンを押して下さい。なお、全体の順位はGAME-Aではスコアで、GAME-B、Cではクリアした年代の早さで競う事になります。

最終年代でみた順位はGAME-Aでは長いほど良く、GAME-B、Cでは短いほど良い事になっています。

