

©1997 IBIS Inc./Ray Corporation



動作環境

- CPU：68LC40 33MHz以上（PowerPC推奨）
- メモリ：空きメモリ8MB以上（16MB以上推奨）
- グラフィック：640×480ドットで256色以上表示可能なもの（32,000色以上推奨）
- CD-ROM：倍速ドライブ以上（4倍速以上推奨）
- 必要空きディスク容量：5MB以上
- OS：漢字Talk7.1以上
- 機能拡張：QuickTime2.1以上（QuickTime2.5 添付）

起動方法

「ANKH3 Macintosh版」のCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入し、CD-ROMのフォルダの中の「ANKH3」アイコンをダブルクリックします。

- ※本製品は、権利者の許諾なく賃借業に使用することを禁じます。
- ※本製品を権利者の許諾なしに、録音、録画、コピーすることは法律で禁じられています。
- ※株式会社レイ及び権利者は、いかなる場合も本ソフトウェアの使用に起因する、どのような事態に関しても一切責任を負いません。
- ※Macintosh、漢字TalkおよびQuickTimeは米国Apple Computer社の登録商標です。

伝説に満ちたファラオ ラムセス2世の半生をたどる

エジプト最大の王ラムセス

古代エジプトの偉大なる王の称号「ファラオ」。ラムセス2世は今もって「ファラオの中のファラオ」として尊敬され、現エジプトでも「ラムセス通り」「ラムセス広場」など、その名を冠した場所は数多い。では彼がそこまで英雄視されたのはなぜか。今から約3000年以上も前、新王国時代第19王朝と呼ばれる時代に、92歳という天寿を全うし、王として67年も在位したラムセス2世。彼はエジプト各地に巨大な神殿や宮殿を建て、それらに自分の名前と偉業の数々を刻み付けた。それはファラオ本来の威厳や思想を形にして民衆に浸透させ、アピールするためだった。生まれたときからファラオとしての教育を受けたラムセス2世。彼は青年時代に理想とする国家の姿を思い描いていった。治世5年目には西アジアの領土を巡り、シリアのカデシュでヒッタイト軍と戦い大勝利を収めた。しかし彼が敵国と戦争したのはたった1度きりだった。敵と戦って国力を落とすよりも、戦わずして国内の力を蓄えようとしたのだ。治世22年目にヒッタイトと結んだ平和条約は、最古の国際条約と言われている。彼は平和志向のファラオだったのだ。この1度きりの「カデシュの戦い」で英雄としての彼の姿は今も神殿の壁画で偲ぶことができる。在位中に王妃とされた女性は7人。中にはヒッタイトの王女も含まれている。その中で最も寵愛を受けたのがネフェルタリだ。ラムセス2世が渾身を込めて建設したアブ・シンベル大神殿。その横に寄り添うように建てられたネフェルタリの小神殿と、王妃の谷に残るエジプトで最も美しいといわれる彼女の墓。それらは彼が最愛の妻ネフェルタリに捧げたものだ。エジプトの「建築王」にして「最大の王」ラムセス2世。君はこのゲームでラムセスの人生を体験することになるのだ。

キャラクターの紹介



■ラムセス2世

このゲームの主人公。92歳まで生き、67年もの長きにわたりエジプトを治め、100人を越す子供がいたと言われ、古代エジプト史上最も偉大なるファラオと呼ばれる大王。ラムセス1世の孫に当たり、セティ1世の息子。名前のラムセスは「太陽から生まれた」を意味する。

■ネフェルタリ

神殿に仕える巫女であったがラムセスと婚姻し、後にエジプト第1王妃となり、ラムセスを影から支えた女性。ネフェルタリ(「最も美しい」の意味)の名の通り、王妃の谷にある王妃墓の壁面には美しく威厳のある姿が描かれている。

■セティ1世

ラムセス2世の父。破壊の神「セト神」に由来した名を持つ偉大なるファラオ。ケルエフとラムセスのいずれに王位を継承させるか決めかねている。

■トーヤ妃

ラムセスとケルエフの母。エジプト王妃。セティの死去後もラムセスとネフェルタリを見守り続ける。

■ケルエフ

ラムセスの兄。ラムセスと王位継承権を巡って争うことになる。狡猾く抜け目がない性格で、ファラオには自分になるべきだと思いこんでいる。

■モーゼ

ラムセスの親友。ヘブライ人。幼少から青年期をラムセスを助け共に過ごす。後に思想の違いからヘブライ人を引き連れエジプトから旅立つ。

■将軍

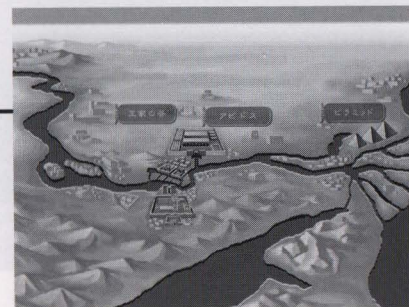
エジプト王家に仕える将軍。セティ、ラムセスと二代に渡ってファラオに忠誠を誓う。

■ヌビア人首長

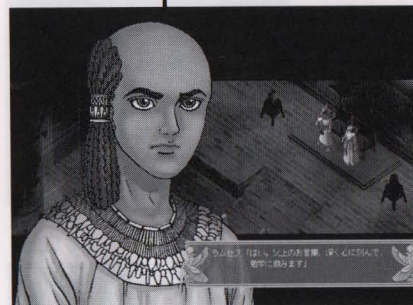
エジプトと交流のあるヌビアの首長。古来よりヌビア地方に語り次がれる「伝説の獅子王」の出現を待ち望んでいる。

ゲームの構成

アंक3は大きく2つのパートに分かれます。「アドベンチャーゲーム・パート」では古代エジプトの中を移動しながら様々なイベントをクリアしなければなりません。「シミュレーションゲーム・パート」では、エジプト軍を率いて諸外国との戦いに望む事になります。



■エジプトMAP



■アドベンチャーゲーム・パート



■シミュレーションゲーム・パート

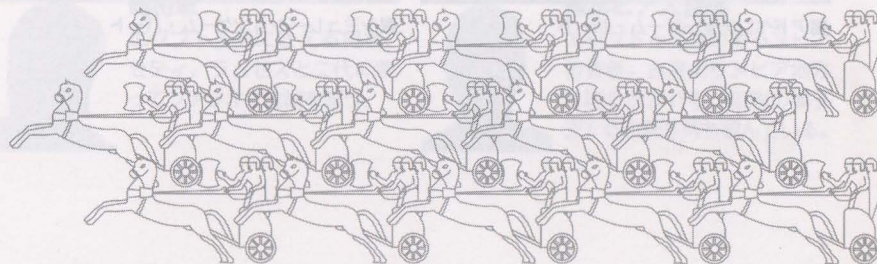
ゲームのはじめ方

まず、「アंक3」を起動します。オープニングの後「データロード画面」が表示されます。

■データロード画面



最初からゲームを始めたい場合は「最初から」ボタンをクリックしてください。最初からゲームが始まります。セーブしたところからゲームを再開したい場合は「上下」ボタンでロードしたいデータを選択し、「続きから」ボタンをクリックしてください。前回セーブしたところからゲームが始まります。またセーブデータが無い場合は自動的に最初からゲームが始まります。



データのセーブについて

アंक3ではゲーム中にデータのセーブを行うことができます。セーブは次のように行います。

■アドベンチャーゲーム・パート/エジプトMAP



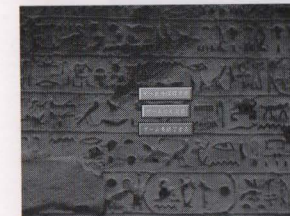
アドベンチャーゲーム中に登場するエジプトMAPでデータをセーブする事が出来ます。まずエジプトMAPが画面に標示されたら右端の「ギザのピラミッド」をクリックします。するとセーブウィンドウが現れます。「上下」ボタンでセーブしたいスロットを選択し、キーボードでファイル名を入力します。ファイル名を確認したら「保存」ボタンをクリックします。これでデータの保存は完了です。「ゲームに戻る」ボタンでエジプトMAPに戻ることが出来ます。

■シミュレーションゲーム・パート/作戦会議



シミュレーションゲーム中は作戦会議シーンでデータをセーブする事が出来ます。テント内での作戦会議が済むと、セーブウィンドウが現れます。セーブする場合は「上下」ボタンでセーブしたいスロットを選択し、キーボードでファイル名を入力します。ファイル名を確認したら「保存」ボタンをクリックします。これでデータの保存は完了です。「ゲームに戻る」ボタンをクリックするとシミュレーションゲームが始まります。データのセーブが必要ないときは「ゲームに戻る」ボタンをクリックしてください。

■QTVR/コマンド選択画面



QTVR画面でもデータをセーブする事が出来ます。まずQTVRの画面上で一度クリックします。すると「コマンド選択画面」が標示されます。そしてさらに「データを保存」ボタンをクリックするとセーブウィンドウが現れます。セーブする場合は「上下」ボタンでセーブしたいスロットを選択し、キーボードでファイル名を入力します。ファイル名を確認したら「保存」ボタンをクリックします。これでデータの保存は完了です。「ゲームに戻る」ボタンをクリックするとQTVR画面に戻ります。

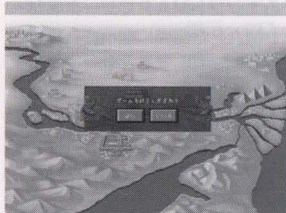
■QTVR/セーブ画面



ゲームを終了するには？

ゲームを終了するには次のように行います。

■アドベンチャーゲーム・パート/エジプトMAP



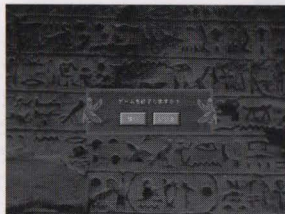
アドベンチャーゲーム中に登場するエジプトMAPからゲームを終了する事が出来ます。まずエジプトMAPが画面に標示されたら「王家の谷」をクリックします。するとメッセージウィンドウが現れますので、終了する場合は「はい」をクリックします。「いいえ」をクリックするとエジプトMAPに戻ることが出来ます。またこのほか「学校」でもゲームを終了する事が出来ます。

■シミュレーションゲーム・パート/作戦会議



シミュレーションゲーム中は作戦会議シーンでゲームを終了する事が出来ます。テント内での作戦会議が済むと、セーブウィンドウが現れます。ゲームを終了したい場合は「ゲームを終了する」をクリックしてください。するとメッセージウィンドウが現れますので、終了する場合は「はい」をクリックします。「いいえ」をクリックするとセーブウィンドウ画面に戻ります。

■QTVR/コマンド選択画面



QTVRからゲームを終了するには、まずQTVRの画面上で一度クリックします。すると「コマンド選択画面」が標示されます。そして「ゲームを終了する」ボタンをクリックするとメッセージウィンドウが現れます。終了する場合は「はい」をクリックします。「いいえ」をクリックするとQTVR画面に戻ります。

※上記の場合以外にもMac版の場合はキーボードの[command]+[Q]を、Windows版の場合はキーボードの[Alt]+[F4]を同時に押すと強制的にゲームを終了させることが出来ます。

アドベンチャーゲーム・パートについて

アドベンチャーゲーム・パートではインタラクティブにゲームが進行する部分とオートで進行する部分とがあります。カーソルの状態によって、プレイヤーが自分で判断しなくてはなりません。

カーソルの説明



画面上をラムセスが移動出来るとき、表示されます。ラムセスを移動させたい場所でクリックします。



このカーソルが表示される場所にはラムセスは移動できません。

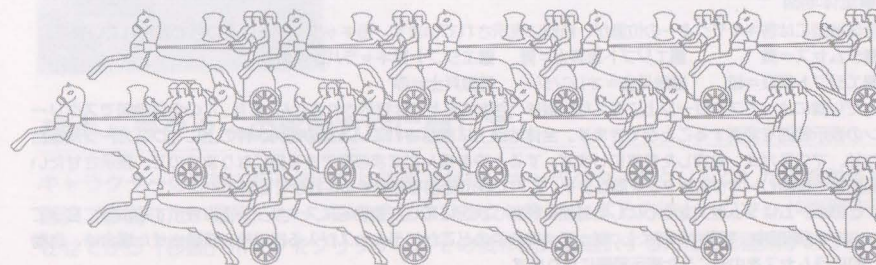
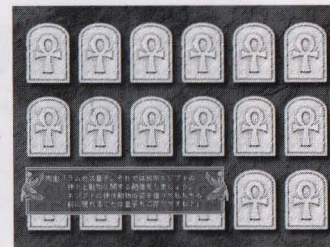


会話ウィンドウ内の台詞を選択します。またミニゲームの選択をします。



クリックすると次の会話が展開されます。

アドベンチャーゲーム・パートでは、そのほとんどが「会話」から成り立っています。大事な会話を聞き逃さないように注意してください。またアドベンチャーゲーム・パートにはゲームの進行に会わせて、いくつかのイベント、ミニゲームが用意されています。それらの遊び方、ルール説明等も全てゲーム中の会話でされています。



シミュレーションゲーム・パートについて

シミュレーションゲーム・パートではラムセスはエジプト軍を率いて3つの大きな戦いに勝利しなくてはなりません。

カーソルの説明



ラムセス及びエジプト軍キャラクターが移動出来る場所、「戦闘」コマンド時には選択可能な敵キャラクターを示します。移動させたい場所でクリックします。



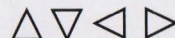
このカーソルが表示される場所にはラムセス及びエジプト軍キャラクターは移動出来ません。



スクリーンの表示範囲を全体地図で変更する時に使います。

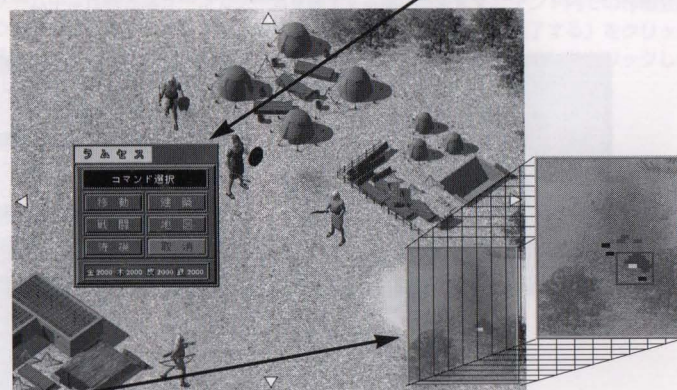


コマンドを選択する、もしくはキャラクターのステータスを表示する時に使います。



画面の表示範囲を矢印の方向に切り替えます。

基本画面



●全体地図

全体地図には各キャラクターの位置が、色別に表示されています。各キャラクターは次の色で表されています。

■ラムセス=黄 ■エジプト軍兵士=青 ■エジプト軍キャラバン=青

■エジプト軍及=緑 ■敵兵舎=オレンジ ■敵兵士=赤

ただし霧によってスクリーン上に見えない敵は、全体地図上には表示されません。また、この全体地図でスクリーンの表示範囲を変更することができます。全体地図上に表示されている緑の四角い枠の上にマウスカーソルを合わせ、マウスボタンを押したままにします。すると枠を掴んだまま移動できる様になりますので、表示させたい範囲まで移動し、マウスボタンを離します。これで表示範囲を変更することができます。

※このゲームはラムセスを中心にした範囲を判断し状況に応じて自動的にスクリーン上に表示するようになっています(戦闘中、移動中は除く)。従って、枠の中のどこかにラムセスが入る様に枠を移動させた場合は、自動的にラムセスを中心にした表示範囲になります。

ゲームの進め方

シミュレーションゲームはテント内での作戦会議シーンから始まります。ここでは作戦参謀の話をよく聞いて作戦を立ててください。まず、最初に兵舎を建設しなくてはなりません。また兵舎を建設しなくては兵を雇う事は出来ません。建設した兵舎により雇える兵の種類は異なり建設できる兵舎はシナリオによって変化します。兵舎と兵士は以下の通りです。

■兵舎と兵士



●剣兵舎 剣兵を雇うことが出来ます。



●弓兵舎 弓兵を雇うことが出来ます。



●戦車兵舎 戦車兵を雇うことが出来ます。

コマンド画面について

ラムセスや兵士に指示を与える場合はコマンド画面を使用します。(移動を行う場合は、後述の通りコマンド画面を使用しない方法もあります。)



●コマンド画面

各キャラクターに指示を与えます。コマンド画面を表示するには、各キャラクターの上にマウスカーソルを合わせて約2秒間マウスボタンを押したままにします。

■キャラクターの移動方法に関して

キャラクターの移動を行う場合には移動させたいキャラクターをクリックした後移動先を選択(移動したい場所にカーソルを合せクリックします。)する方法と、コマンド画面表示させてから「移動」ボタンをクリックし、その後移動先を選択する方法の2種類があります。

■コマンド画面の説明

●兵士の種類

●「移動」

兵士を移動させます。

●「戦闘」

兵士を敵と戦わせます。

●「待機」

兵士をその場に待機させます。



●「地図」

全体地図の表示／非表示を切り換えます。

●「建設」

各兵舎を建設します。

●「取消」

コマンド画面を閉じます。

●「資源表示ウィンドウ」

兵士の雇用に必要な資金や、兵舎を建築するために必要となる資源(金・木・皮・鉄)の現保有量を表示しています。

●移動…キャラクターを移動させたい場合はまずコマンド画面の「移動」をクリックします。そしてそのあとキャラクターを移動させたい場所をクリックします。

●戦闘…エジプト軍のキャラクターと敵キャラクターを戦わせます。「戦闘」をクリックした後、戦わせたい敵キャラクターの上にマウスカーソルを合わせクリックします。

●待機…次のコマンドを与えるまでその場に待機します。ただし敵が近づくと自動的に戦闘モードに入ります。

●地図…全体地図を表示します。

●建築…ラムセスだけが使えるコマンドです。各兵舎を建設するときに使います。

●取消…コマンド画面を閉じます。または一つ前のコマンド画面に戻ります。

■「資源表示ウィンドウ」に関して

兵士を雇用したり兵舎を建築するためには、資源が必要になります。資源はキャラバンによって本国より随時運ばれてきます。もし敵にキャラバンを攻撃されてしまうとそれ以上資源は入手できなくなってしまうので注意してください。兵士雇用に必要な資金や建築に必要な資材のコストは兵士や兵舎の種類によって異なり、その都度画面に表示されます。



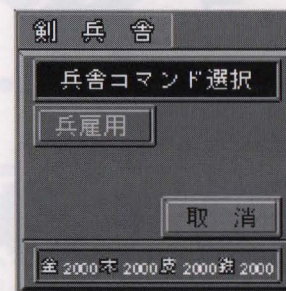
■兵舎を建築するには

画面上のラムセスをクリックし、コマンド画面より「建築」をクリックすると、建築コマンド画面が表示されます。次に建築したい兵舎を選びクリックします。すると建築に必要なコストが表示されますので、もしよければ「建築開始」をクリックしてください。建築が始まります。工事が完了するまでには時間がかかります。



■兵士を雇うには

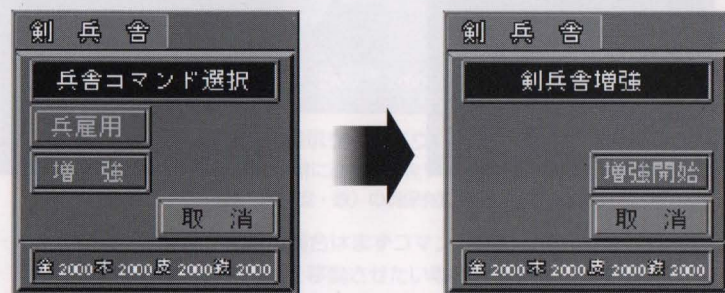
兵士を雇うためには兵舎を建築しなくてはなりません。兵舎が完成したら、兵舎の上にマウスカーソルを合わせてクリックします。すると、コマンド画面が表示されます。



「兵雇用」をクリックすると、どこに兵を配置するかを決定します。また必要な資源のコストも同時に表示されます。資源が足りない場合は兵士を雇うことはできません。「→前線へ」を選択するとラムセスの周囲に配置されます。「→自陣地へ」を選択すると兵舎の周囲に兵士が配置されます。配置された兵士は基本的にプレイヤーからのコマンドで行動します。「弓兵」「戦車兵」も同様にして雇うことができます。

■兵舎をアップグレードする

各兵舎には3段階のグレードがあり、そのグレードの違いにより雇用できる兵士の強さも異なります。強力な兵士を雇用するには各兵舎をアップグレードする必要があります。アップグレードのは次の様に行います。まず各兵舎をクリックします。するとコマンド画面が表示されます。次に「増強開始」をクリックします。このとき増強に必要なコストが表示されます。資源が足りない場合は兵舎をアップグレードする事が出来ません。またアップグレード中は各兵士の雇用はできません。各兵舎をアップグレードしたあとより強力な兵士を雇用することが出来ます。バトルシナリオによってアップグレードできる段階が異なります。



■剣兵舎のアップグレード



■弓兵舎のアップグレード



■戦車兵舎のアップグレード

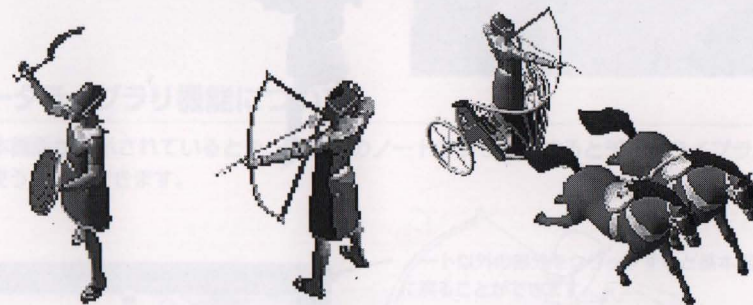


■兵士のアップグレードに関して

兵舎をアップグレードすると、より強力な兵士を雇用する事ができます。各兵舎のアップグレード完了後、兵士雇用コマンドを使用することにより雇用が可能となります。その際、その次点までに雇用した兵士（現在マップ上にいる兵士）に関してはアップグレードの対象外となり、そのままゲームが進行します。新規に雇用した兵士のみアップグレードの対象となります。

■ラムセスについて

主人公であるラムセスについては、ほかのキャラクターと多少異なる部分があります。ラムセスは兵舎の建設により雇用される兵士とは異なり、アップグレードという概念は持っていません。その代わり、各兵舎の建設状態により剣兵、弓兵、戦車兵と変化します。ラムセスはその時建設されている最強の兵舎の兵士と同じ装備（状態）でゲーム中に登場します。また、ゲームの状況によりラムセスの装備（状態）もリアルタイムに変化します。プレイヤーが任意にラムセスの装備（状態）を選択することはできません。



●ラムセス／剣装備時

●ラムセス／弓装備時

●ラムセス／戦車騎乗時

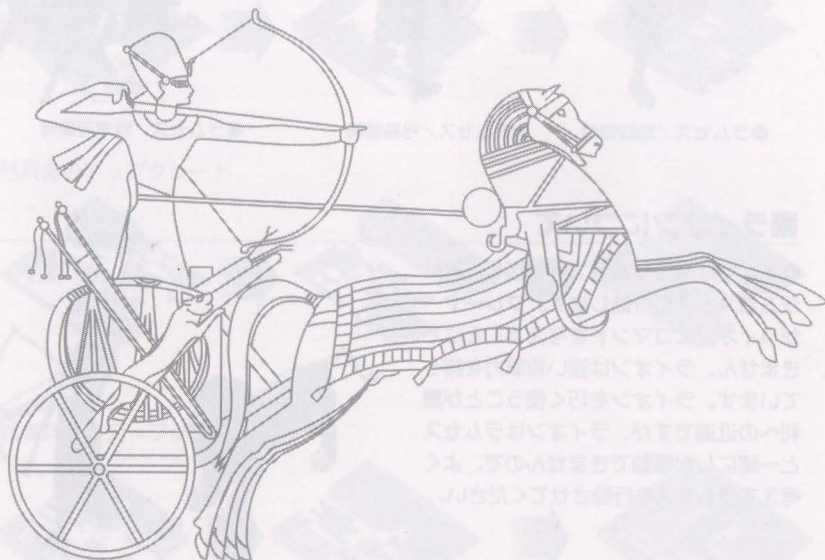
■ライオンについて

ライオンは常にラムセスを守護し、常にラムセスと共に行動します。プレイヤーがライオンにコマンドを与えることはできません。ライオンは強い攻撃力を持っています。ライオンを巧く使うことが勝利への近道ですが、ライオンはラムセスと一緒にしか移動できませんので、よく考えてラムセスを行動させてください。



■兵士及び建築物の耐久度に関して

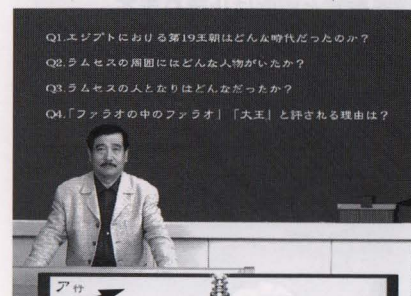
各キャラクター（及び建築物）にはそれぞれに「体力」（耐久度）があります。敵と交戦したり敵から攻撃を受けるとこの「体力」（耐久度）は減っていきます。「体力」（耐久度）がゼロになると兵士は死亡し、兵舎は崩壊します。一度減った「体力」（耐久度）を回復することはできません。同様に攻撃する相手や目標物にも「体力」（耐久度）があります。全てのキャラクター（及び建造物）の「体力」（耐久度）を見るには、知りたいキャラクター（建造物）の上にマウスカーソルを移動させます。そうするとキャラクター（建造物）に対する「体力」（耐久度）が表示されます。



吉村教授 インタラクティブ・レクチャーについて

アंक3ではゲーム中に吉村教授による講義を聞くことができます。

■レクチャー基本画面



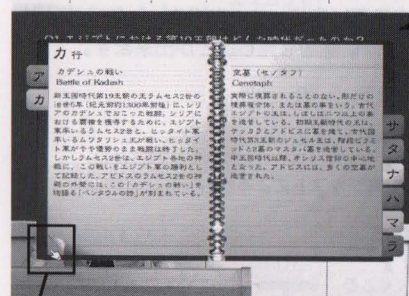
●黒板に書かれている「質問事項」をクリックすると吉村教授のレクチャーを聞くことができます。

●黒板消し
全てのレクチャーを聞き終わると画面上に現れます。黒板消しをクリックするとインタラクティブ・レクチャーが終了し、ゲームの続きが始まります。

●ノート
古代エジプトに関するデータライブラリを見ることができます。

■データライブラリ機能について

上の基本画面が表示されているとき、画面下のノートをクリックするとデータライブラリ機能を使うことができます。



ノート以外の部分をクリックすると基本画面に戻ることができます。

●50音別検索
「ア」～「ラ」行順に古代エジプトに関する語句を調べることができます。

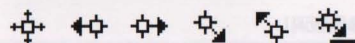
各ページの左右下端をクリックすると、1ページずつ前後にノートをめくることができます。

QTVRについて

QTVRでは、画面を360度自由にスクロールさせてゲームを楽しむことができます。QTVR画面上のカーソルが(●)に変化する場所で、「マウスボタンをクリックしたまま」マウスを上下左右に動かして下さい。マウスを動かす速度によって、画面のスクロール速度も変わります。指を離すと画面は止まります。

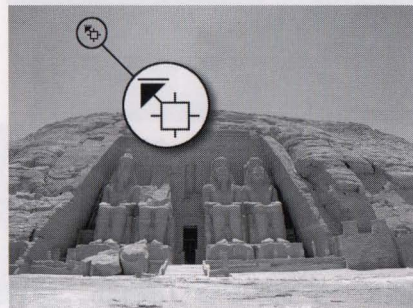
注意：お使いのコンピュータの性能によりスクロールの精度に違いが出ることがあります。

カーソルの説明

 スクロールの方向を示しています。

 解説または情報を見ることが出来ます。

 次のポイントに移動します。



QTVR解説画面について

QTVRには各遺跡ごとと数カ所に解説画面が用意されています。カーソルが(●)に切り替わる場所でクリックしてください。遺跡に関する解説画面を見ることが出来ます。

遺跡解説画面



●タイトル

●テキストによる解説

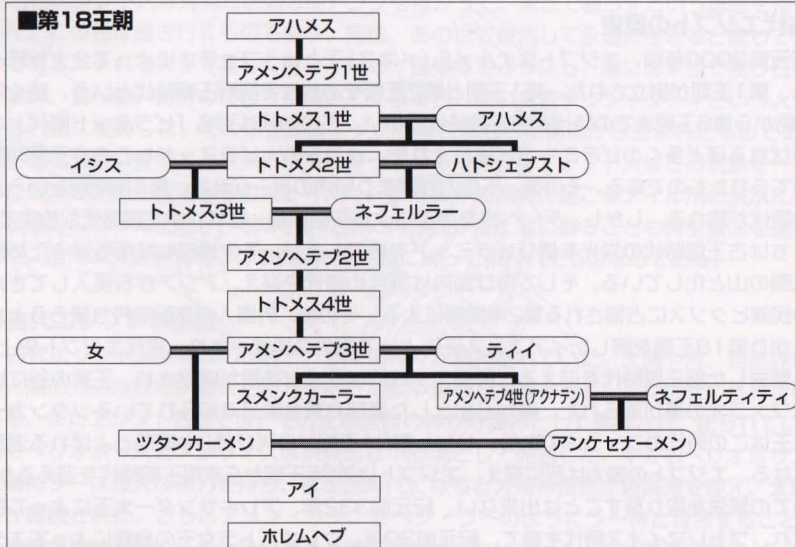
●「QTVR」
QTVR画面に戻ります。

●「Movie」
QTムービーを見ることが出来ます。

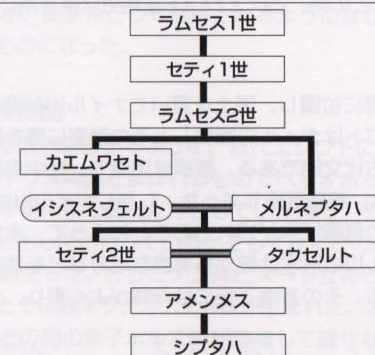
●「Photo」
スライドショーを見ることが出来ます。

資料

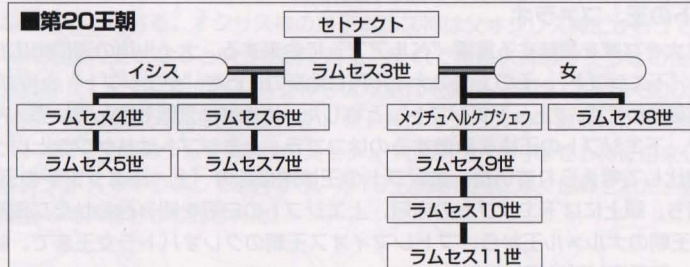
■王族系図



■第19王朝



■第20王朝



■時代背景

●古代エジプトの歴史

紀元前3000年頃、エジプトはナルメル(メネス)王というファラオによって全土が統一され、第1王朝が樹立された。第1王朝と第2王朝をあわせて初期王朝時代という。続く第3王朝から第6王朝までの時代を古王国時代といい、この時代は別名「ピラミッド時代」とも呼ばれるほど多くのピラミッドが建設された。クフ王の大ピラミッドもこの古王国時代に建てられたものである。その後、王の力が弱まり国内の統一が乱れ、第1中間期という混乱の時代が訪れる。しかし、テーベ出身の王により王国は統一され、中王国時代が始まる。王たちは古王国時代の栄光を偲びピラミッドを建設したが、その規模も技術も劣るため既に瓦礫の山と化している。そして再び国内は混乱の時代を迎え、アジアから侵入してきた謎の民族ヒクソスに占領される第2中間期に入る。その後、外国人の支配を打ち破ろうと立ち上がり第18王朝を興したイアフメス王によって国内は再統一され、古代エジプト史上、最も繁栄した新王国時代を迎える。首都テーベには壮大な神殿が建設され、王家の谷には歴代ファラオの墓が造られた。墓から出土した豪華な黄金製品で知られているツタンカーメン王はこの時代のファラオである。しかし第21王朝から再び第3中間期とよばれる混乱期になる。エジプトの国力は既に衰え、エジプトは第25王朝から末期王朝時代を迎えるが、かつての繁栄を取り戻すことは出来ない。紀元前332年、アレキサンダー大王によって征服され、プトレマイオス時代を経て、紀元前30年、クレオパトラ女王の自殺によってエジプトはローマ帝国の属州となる。この時、古代エジプト王朝史は幕を閉じるのである。

●古代エジプトの自然

エジプトはアフリカ大陸の北部に位置し、国土を貫いてナイル川が流れている。ギリシャの歴史家ヘロドトスが「エジプトはナイルの賜物」とその著書に書き記したように、エジプトはナイル川の恵を受けた古代文明である。気候は温暖で、地中海に面したデルタ地帯を除くと、雨のほとんど降らない乾燥気候であった。しかしナイル川は1年に1度、水源地に降る雨とキリマンジャロ山の雪解け水が流れ込むことによって、水かさが増し、氾濫した。しかしこの規則的なナイル川の洪水は畑から有害な塩分などを洗い流し、上流地帯から沃土を運んでくれたのである。そのお陰で畑には作物がよく実り、ナイル川流域にエジプト文明が誕生したのである。

●古代エジプトの王、ファラオ

ファラオとは大きな家を意味する言葉「ペルアア」に由来する。ナイル川の河口に広がるデルタ地帯を「下エジプト」、その上流のナイル河谷地帯のことを「上エジプト」と呼び、この二つの地域を合わせて、「上・下エジプト」と称した。両地域は気候も住んでいる人々も異なる地域で、下エジプトの王権を象徴するのはコブラ、上エジプトはハゲワシというようにいつも対比して考えられていた。エジプトの王は常にこの「上・下エジプトの王」という称号を持ち、頭上には下エジプトの赤冠、上エジプトの白冠を組み合わせた二重冠を被った。第1王朝のナルメル王から、プトレマイオス王朝のクレオパトラ女王まで、約3000年にわたって王権が受け継がれた。

●古代エジプトの死生観

古代エジプト人は死ぬと永遠の命アンクを授かって、来世で暮らすという思想を持っていた。この世は過ぎ行くものであり、死後、あの世で復活して永遠に生きると信じていたのである。それで来世で楽しく暮らすため、遺体はミイラにし、墓には来世で使う日用品や家具、食べ物、自分のかわりに働いてくれる召し使いを表すウシャブティという人形などを一緒に埋葬した。この来世観はエジプトの特異な自然環境から生まれたものである。西に沈む太陽は翌朝、必ず東の空から昇ってくる。古代のエジプト人はこの現象を一度死んだ太陽が、再生復活するのだと考えた。また毎年規則的に起こるナイル川の洪水によって水浸しになった土地が、水の引いた後に再び豊かな土地に蘇ることも再生復活を連想させた。古代エジプト文明はこの独特の死生観によって築かれたものなのである。

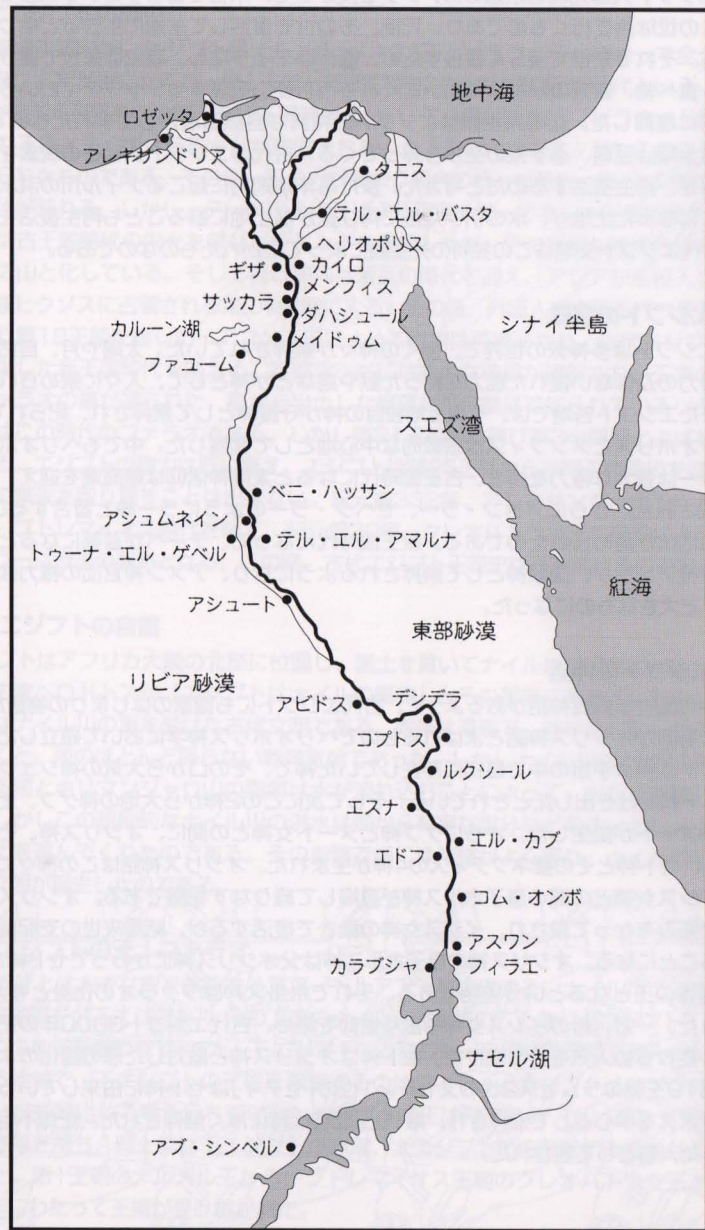
●古代エジプトの宗教

古代エジプトは多神教の世界で、多くの神々が崇拝されていた。太陽や月、自然界に住む人間の力の及ばない優れた能力を持った獣や鳥などが神として、人々に崇められたのである。またエジプト各地では、その土地独自の神が守護神として崇拝され、祀られていた。特にヘリオポリスとメンフィスは宗教的な中心地として発展した。中でもヘリオポリスの太陽神ラーは強大な権力を持ち、古王国時代になると太陽神信仰は最高潮を迎え、太陽神殿が建設された。さらにアメン・ラー、セベク・ラーのようにラー神と習合することで、その神の地位が高められたのである。新王国時代になって、テーベが首都になると、テーベの守護神アメンが、国家神として崇拝されるようになり、アメン神官団の権力は王家をしのぐほど大きなものになった。

●古代エジプトの神話

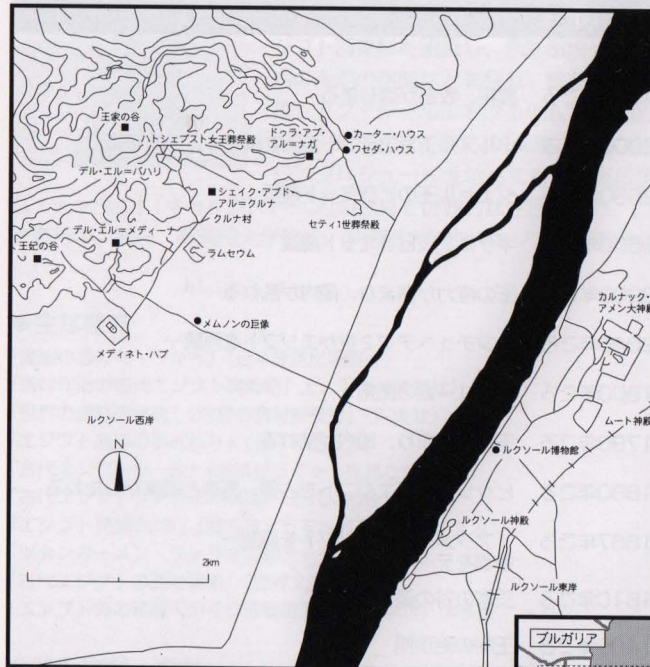
世界中の国々に創世神話があるように、古代エジプトにも国家のはじまりの物語がある。代表的なものがオシリス神話とよばれるものでヘリオポリス神学において確立した神話である。アトム神は宇宙の中で最初に存在していた神で、その口から大気の神シュウ、その妻テフネト神を吐き出したとされている。そして次にこの2神から大地の神ゲブ、その妻の天空の神ヌートが誕生した。さらにゲブ神とヌート女神との間に、オシリス神、その妻イシス女神、セト神とその妻ネフティスの4神が生まれた。オシリス神話はこの神々にオシリス神とイシス女神との間の息子ホルス神が登場して織りなす物語である。オシリス神は弟セト神の妬みをかけて殺され、イシス女神の働きで復活するが、結局来世の支配者として君臨することになる。オシリス神の息子ホルス神は父オシリス神にかわってセト神と戦い、ついに現世の王となるという物語である。それでホルス神はファラオの化身と考えられ、崇拝された。一方、母のイシス女神も広く信仰を集め、古代エジプト3000年の王朝史を通じて、変わらぬ人気を持続した。セト神はオシリス神と敵対した悪の権化のような神だが、第19王朝のラムセス2世の父セティ1世の「セティ」はセト神に由来している。セト神はオンボスを中心として崇拝され、第19王朝時代特に厚く信仰された。正体不明の動物の頭をした人物として表された。

■地図



■エジプト全図

■ルクソール



■カデシュの戦い当時の周辺図

()内は現代名



■年表

時代	事項
先王朝時代	BC. 4500年ごろ 農耕、牧畜がはじまる
初期王朝時代 (1・2王朝)	3000年ごろ ナルメル王がエジプト全土を統一し、王朝を築く
古王国時代 (3～6王朝)	2680年ごろ ジェセル王のピラミッド建設 2550年ごろ ギザに3大ピラミッド建設
第1期中間期 (7～10王朝)	2200年ごろ 王の権力が弱まり、国内が乱れる
中王国時代 (11～12王朝)	2040年ごろ メンチュヘテプ2世がエジプトを再統一 1800年ごろ ファユームの開拓
第2中間期 (13～17王朝)	1790年ごろ 王権が弱まり、国内が乱れる 1680年ごろ ヒクソスが下エジプトを占領、馬車と戦車がつたわる
新王国時代 (18～20王朝)	1567年ごろ イアクメス王、エジプトを再統一 首都をテーベとする 1510年ごろ 王家の谷の造営はじまる 1400年ごろ 王朝の絶頂期 1375年ごろ イクナテンの宗教改革 1360年ごろ ツタンカーメン王即位 1310年ごろ 宰相パラメセスが即位し、第19王朝樹立 1275年ごろ ラムセス2世がヒッタイト軍と戦う 1170年ごろ ラムセス3世が「海の民」を撃退 1150年ごろ ラムセス3世治世下で、労働者のストライキ発生
第3中間期 (21～25王朝)	935年ごろ 国内が乱れ、異民族による支配がはじまる
末期王朝時代 (26～31王朝)	664年ごろ サイスに第26王朝樹立される 332年ごろ アレキサンダー大王がエジプトを支配
プトレマイオス 朝時代	305年ごろ プトレマイオス朝はじまる アレキサンドリアがヘレニズム文化の中心になる 30年ごろ クレオパトラ7世が死んで、エジプト王朝滅亡 ローマの属州になる

吉村作治教授略歴



吉村作治（よしむらさくじ）

1943年、東京都に生まれる。早稲田大学第一文学部卒業。カイロ大学考古学研究所留学。1966年以来、早稲田大学古代エジプト調査隊を組織し、色彩階段や貴族墓、クフ王ピラミッド内の未知の空間などを発見。現在は、王家の谷・西谷の発掘調査、アブ・シールにおけるラムセス2世王子カエムワセトの葬祭殿の発掘調査、第二の「太陽の船」の発掘・復元、1996年からはダハシュール北地区において衛星画像解析により「トゥーム・チャペル」「キャップストーン」の発見で世界的な注目を集め、この4つのプロジェクトを進行中。現在、早稲田大学教授、早稲田大学古代エジプト調査室主任。

(97.8.10現在)

◆主な著書

「貴族の墓のミイラたち」(日本放送出版協会)
「吉村作治の古代エジプト講義録」上、下巻(講談社)
「世界の遺跡探検術」「世界の食材探検術」(集英社)
「エジプト遺跡の手ざわり」(NTT出版)
「古代エジプト千一夜」「君はピラミッドを見たか」
「古代エジプトファラオの屋敷」(近代文芸社)
「エジプト発掘30年」「超古代ピラミッドとスフィンクス」
「ツタンカーメン ファラオの都テーベ」(平凡社)
「古代エジプトの謎を掘る」(世界文化社)
「エジプト美の起源～カイロ博物館入門」(小学館)他多数

◆参考文献・資料

古代エジプト女王伝／吉村作治著 新潮社・新潮選書
古代エジプト文明の謎／吉村作治監修・執筆 光文社文庫
吉村作治の古代エジプト講義録(上・下)／吉村作治著 講談社・講談社+α文庫
ツタンカーメンの謎／吉村作治著 講談社・現代新書
エジプト史を掘る／吉村作治著 小学館・小学館ライブラリー
ファラオの食卓－古代エジプト食物語／吉村作治著 小学館・小学館ライブラリー
ナイルのほとりの物語－古代エジプト遺跡紀行／吉村作治著 小学館・小学館ライブラリー
ファラオと死者の書－古代エジプト人の死生観／吉村作治著 小学館・小学館ライブラリー
古代エジプト探検史／ジャン・ベルクテール著 福田素子訳 吉村作治監修 創元社
エジプト博物館(世界の博物館17)／川村喜一編 講談社
エジプト(ブルーガイド・ワールド29)／吉村作治・近藤二郎・岩出まゆみ著 実業之日本社
歴史 上・中・下／ヘロドトス著 松平千秋訳 岩波文庫
エジプト考古学 T.G.Mジェームズ著 酒井傳六訳 学生社
古代エジプトの神々／三笠宮崇仁著 日本放送出版協会
ファラオの船／ビョールン・ランドストローム著 ノーベル書房
黄金のツタンカーメン／N・リーヴス著 近藤二郎訳 原書房
古代エジプト文明と遺跡(ビデオ全17巻セット)／吉村作治監修 ボニーキャニオン

スタッフ

企画・原作・制作総指揮
 エグゼクティブ・プロデューサー
 プロデューサー
 シナリオ
 音楽
 資料
 キャラクターデザイン
 フォトグラファー
 ビデオカメラマン
 ビデオエンジニア
 音声
 照明
 スタイリスト
 ヘアメイク
 プロダクション・マネージャー
 アシスタント・ディレクター
 ロケーション・コーディネーター
 コンピュータ・グラフィックス

 プログラマー

 フレーム・アーティスト
 パッケージ・デザイン
 アート・ディレクター
 テクニカル・ディレクター
 クリエイティブ・ディレクター
 プロモーション

協力

監督・演出

吉村 作治 (早稲田大学教授)
 分部 日出男
 西脇 隆門/上田 由雄/岩出 まゆみ/天野 純
 金 龍郎/百足 顕士/Roe R. ADAMS III, KCTJ
 林 じゅじゅ (江理子)
 近藤 二郎 (早稲田大学古代エジプト調査官)
 筆吉 純一郎
 相澤 裕明/中村 ノブオ
 中村 之弘/野沢 啓
 小峰 昌二/小林 謙一
 小林 謙一
 宮島 忠
 岡野 リカ/井上 英子
 光永 恭子
 松林 正貴
 神谷 賢
 新井 章治/Sayed Abdel Gawad
 小倉 達郎/城野 太一/亀井 光秀/岩野 学
 三木 雅弘/吉田 智久/森 マサコ/桧垣 類哉
 小川 美保/大崎 洋二
 松本 剛/松下 智之/菅野 佐知子/渋沢 信二
 西脇 愉有/佐藤 雅俊/新野 浩一/河村 夕香里
 石井 祐子/藤本 信
 北須賀 直巳/真鍋 将
 村上 光延
 小倉 達郎
 山本 久之
 Roe R. ADAMS III, KCTJ
 竹下 和美/関 衣美子/鈴木 晴美/生嶋 真人
 山口 久美子
 エジプト政府 観光省
 早稲田大学古代エジプト調査室・広報部
 株式会社 アケト
 株式会社 ブルヘッド
 有限会社 マーベリック
 マックレイ・ラボラトリー
 日本学術記録株式会社
 株式会社 クラフト
 有限会社 イオ
 株式会社クリーク・アンド・リバー社
 株式会社アコワーク
 日本工学院専門学校
 株式会社エスパー
 株式会社東急エージェンシー
 百足 顕士

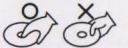
ゲームを楽しむ前に

- ゲーム中は部屋を明るくし、画面に近づきすぎないように操作しましょう。
- ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに10分~15分の休憩をとって下さい。
- 疲れているときや睡眠不足でのゲームは避けましょう。

<健康上のご注意>

- ごくまれに、強い光りの刺激や点滅を受けたり、テレビ画面などをみていて、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。
 このような経験のある人は、ゲームをする前に必ず医師に相談して下さい。
 また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、直ぐにゲームをやめ、医師の診察を受けて下さい。

<使用上のご注意>

- 出し方  中心部を押さえて取り出す
- 入れ方  レーベル面の上から押さえて入れる
- 持ち方  ディスク面に手を触れない

- ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。
- ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。
- ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。
- ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。

<保管上のご注意>

- 直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。
- ディスクは、使用後、元のケースに入れて保管して下さい。
- プラスチックケースの上に重いものを置いたり、落したりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。

- 企画原作 制作総指揮・エジプト考古学者 吉村作治
- 製作・著作：IBIS Inc. & Ray Corporation CD-ROM GAME PROJECT
- 発売元：株式会社 レイ

〒106 東京都港区六本木6-15-21 ハークス六本木ビル
 PHONE 03-5410-4096 FAX 03-5410-5227

