

CD-ROM

ハイブリッド版
Windows 95, Macintosh 対応

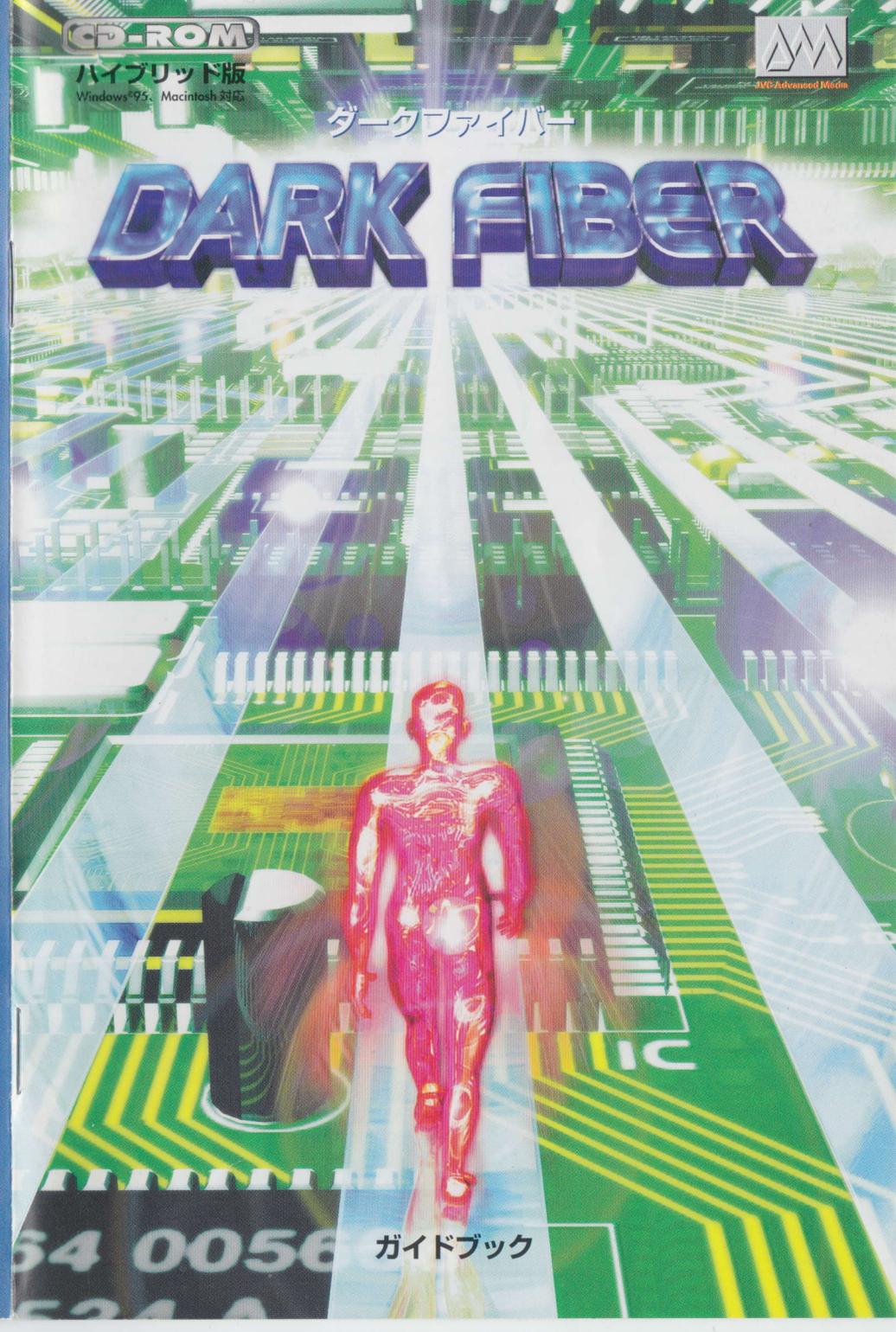


ダークファイバー

DARK FIBER



AVC-Advanced Media



9357B

64 0056
524 A

ガイドブック

NEC CD-ROM ソフトユーザーサポートセンター

電話:03-5821-1339 ファックス:03-5821-1615
(月) ~ (金) 10:00 ~ 18:00 (祝・祭日を除く)
上記時間外は、留守番電話にて承ります。

CD-ROM ディスク取り扱い上のご注意

- 信号面（虹色に光っている面）に手を触れないようご注意ください。
- 信号面に傷がつかないように大切にお取り扱いください。
- ディスクは曲げないでください。
- 信号面はもちろん、ラベル面（文字などが印刷してある面）にも、紙を貼ったり文字を書いたりしないでください。
- 信号面についた指紋やほこりなどは、柔らかい布でふきとってください。ディスクをふくときは、必ずディスクの中心から外側に向かって放射状にふいてください。
- ベンジン、シンナー、レコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので使用しないでください。
- ディスクはケースに入れて保存してください。
- 直射日光のあたる場所、暖房器具の近くなど温度が高くなる場所には置かないでください。

- Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- i486, Pentium は米国インテル社の商標です。
- PowerPC は米国 IBM 社の登録商標です。
- Macintosh, 漢字Talk は米国アップルコンピュータ社の米国およびその他の国における登録商標です。

© SolidState, Inc.
© NEC Interchannel, Ltd.

ご注意

- (1) 本書の内容の一部または全部を無断転載することは禁止されています。
- (2) 本書の内容に関しては将来予告なしに変更することがあります。
- (3) 本書は内容について万全を期して作成いたしました。万一ご不審な点や誤り、記載もれなどお気づきのことがありましたらご連絡ください。
- (4) 運用した結果の影響について(3)項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。
- (5) 落丁・乱丁はお取り替えいたします。

商品内容

本商品には、次のものが梱包されています。
万一、不足品や不良品がありましたら、すみやかに買い求めの販売店までご連絡ください。

- CD-ROM ディスク …… 2 枚
- ガイドブック …… 1 冊
- お客様登録カード …… 1 枚

お客様登録カードに必要な事項をご記入の上、返送してください。
お客様登録カードをご返送いただかないと、必要なサービスを受けられない場合がありますので、ご注意ください。

ゲームのインストール方法と起動方法

Windows 環境

1. Windows®95が起動してから、CD-ROMに「ダークファイバー」のCD-ROMを挿入します。オートプレイが起動します。



2. 「SETUP」 ボタンを左クリックしてください。
その後、セットアップ画面の指示にしたがいインストールしてください。

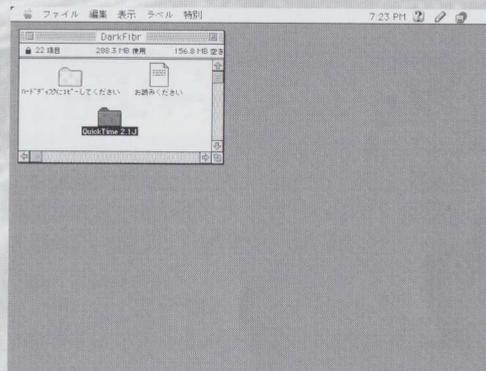
注意

お使いのパソコンに「WinG」をインストールしていない場合は、必ずインストールしてください。

3. 次回からは、「オートプレイ」の「PLAY」ボタンをクリックすると起動します。

Macintosh 環境

1. Macintoshが起動後、CD-ROMドライブに「ダークファイバー」のCD-ROMを挿入します。フォルダが表示されます。

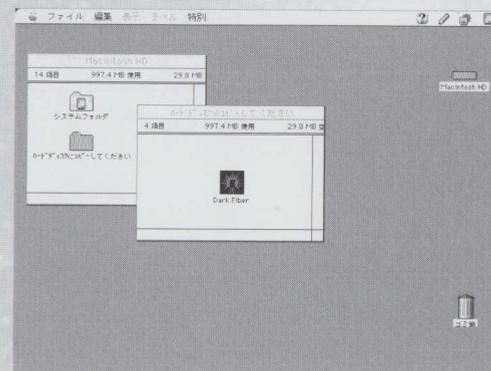


2. 「ハードディスクにコピーしてください」フォルダをハードディスクにコピーしてください。

注意

「ハードディスクにコピーしてください」フォルダをドラッグして、お使いのパソコンのハードディスク上にドロップすればコピーされます。デスクトップにコピーする場合は「option」キーを押しながらドラッグしてください。

3. コピーした「ハードディスクにコピーしてください」フォルダを開いて、「DarkFibr」アイコンをクリックすると起動します。



ゲームについて

独自開発による全方向3Dナビゲーションシステムを用いて、サイバーパンクSFの世界をゲーム中に再現した、新タイプのアドベンチャーゲーム。マインドコントロールを受けた主人公、疑似人格を持った人工知能など、特異なキャラクターが複雑に絡み合い、予想の付かない、ボリューム感たっぷりのストーリー展開が楽しめる盛りだくさんな内容になっているゲームです。

ゲームストーリー

西暦2015年に大地震と大津波がロスアンジェルスを襲い、カリフォルニア州沿岸部の大半は海底に沈んでしまった。それから28年後の西暦2043年に物語は始まる。

ケイス・トウゴウ(=プレイヤー)はTWIコーポレーションの研究所に勤務する研究者であり、高度な暗号解読デバイス「カメレオンチップ」の開発に成功した直後であった。

そんなある日、ケイスの体内に埋め込まれた神経制御デバイスが発動した。ケイスは、自分がTWIのライバル会社ダイダックアメリカから送り込まれた産業スパイであったことに気づく。ケイスのミッションは、カメレオンチップやその他のTWIの研究成果を盗み出すことである。ここから、ケイスの苦闘の日々が始まる。

ゲームの前半部分は、TWI社内からいくつかの研究成果を盗んで脱出し、無事にケイスの隠れ家まで戻ってくるのがミッションとなる。最初にケイスが盗み出すものは「カメレオンチップ」となる、これはケイス自身が開発したものである。比較的容易に手に入れることができる。そしてまた、カメレオンチップは他のテクノロジーを盗み出す際やTWI社の内部情報にアクセスするために必ず必要となる。カメレオンチップの次には、最新の人工知能プロジェクトである「ハンターチップ」、そしてプラズマ兵器「エネルギーハンマー」を盗み出す必要がある。それぞれの研究室の入り口では、パズルを解かなければ中へ入ることはできない。

3つのテクノロジーを盗んだら、TWI社を脱出してケイスの隠れ家へと向かう。TWI社から抜け出す際に、ケイスはハンターチップ内に存在する人工知能“マイケル・ハンター”をネットワーク内に逃がしてしまう。

長い迷路を抜けて自分の隠れ家にたどりついたところから、ゲームの後半部分が始まる。

ケイスの隠れ家にあるワークステーションからは、自分の雇い主であるダイダックアメリカの上司テラー・フォイヤル、昔の仲間であるLXデイドラス、テロリストグループの幹部カーナなどにコンタクトすることができる。また、ワークステーションからの通信中に、AI(人工知能)のジャスパー・メリーウエザーやマイケル・ハンターが割り込んでアクセスしてくることがある。

ジャスパー・メリーウエザーは、サイバースペース・ネットワーク内に存在する人工知能である。彼は、ケイスの体内にしかけられた神経制御デバイスには、ケイスに致命傷を与える力があることを知らせる。また、2度目のアクセスでは、ケイスが逃がしてしまった未完成の凶悪なAI、マイケルハンターを閉じ込めるために、5カ所のアップリンクサイトを爆破することをケイスに依頼する。ジャスパーの依頼を断ると、ジャスパーはケイスの居場所の情報をテラー・フォイヤルに教えてしまう。

テラー・フォイヤルはダイダックアメリカの上司であるが、彼に盗み出したテクノロジーを素直に渡してしまえば、ケイスは殺されてしまう。そこで、彼をうまくはぐらかして、待たせておくことが重要である。

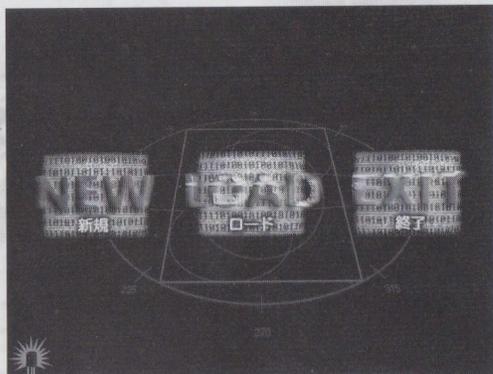
昔の仲間であるLXデイドラスは、ケイスの体内から神経制御デバイスを取り除いてくれるが、それと引き換えにサイバースペース内からデータパケットを手に入れるネット・ミッションを依頼する。このネット・ミッションはゲーム内ではサイバーメイズと呼ばれる、アクション要素を盛り込んだ迷路ゲームとなっている。LXはそのほかにも有用な情報を提供してくれる。LXに依頼されるネットミッションは合計6種類ある。

カーナは、テロリストグループのメンバーであり、ケイスにプラスチック爆弾などを提供してくれる。ケイスはそれと引き換えに、2つのネットミッションと海中に沈んだ旧LAの市街からの爆発物の引き上げを行う。

LXデイドラスやカーナからアップリンクサイトの所在地の情報と、爆弾や起爆装置の提供を受け、すべてのアップリンクサイトに起爆装置をセットしてから、最終のネットミッションをクリアすれば、このゲームの勝利となる。

ゲームのスタート

起動すると、次の画面が表示されます。



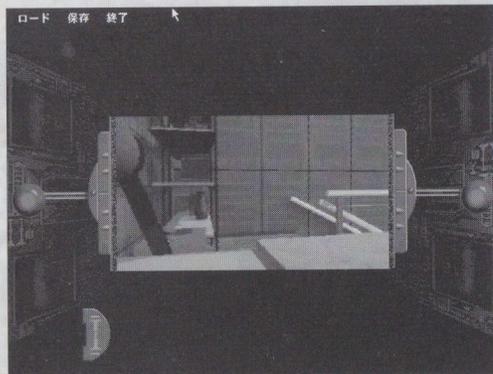
NEW ゲームが開始されます。
LOAD 保存したゲームを開始できます。
EXIT 終了。

注意

「NEW」をクリックすると、ミッションを説明しますのでよくお聞きください。

注意

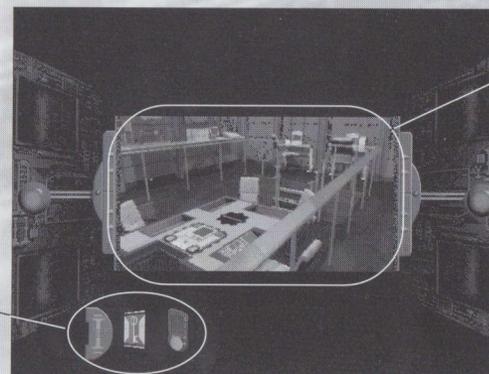
ゲーム中に「ロード」「保存」「終了」したい場合は、マウスをスクリーン左上の角に持って行ってください。



ゲームの操作方法

高速全方向 3D ナビゲーションシステム

「ダークファイバー」は、ゲーム中に全方向を自由に眺め回せる 3D ナビゲーションシステムを装備しています。



ビュースクリーン

携帯品リスト

ビュースクリーン 見たい方向をマウスでクリックするとその方向へ視線を変更します。
携帯品リスト(インベントリメニュー) ... クリックすると所有しているアイテムを表示します。アイテムを使用したい場合は、ビュースクリーンの中の使いたい場所までドラッグします。

○マウスカーサー

画面中央のビュースクリーンの中で、見てみたい方向へマウスをドラッグするだけで、上下左右のような方向へも視線を巡らす事ができます。なお、マウスカーソルの形は次のような意味を持ちます。



..... ドラッグするとその方向に視線が回ります。



..... クリックすると新たな場所へ移動します。



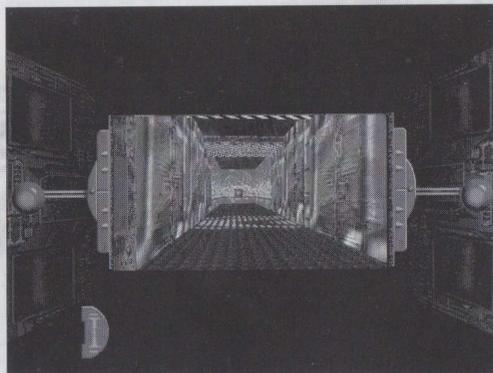
..... クリックするとその部分を拡大します。



..... その場にある物を手に入れて携帯品リストに加えます。

○サイバーメイズ内での操作方法

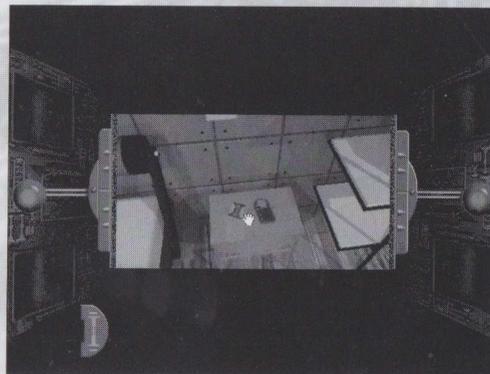
サイバーメイズ内では、キーボードの操作でプレイします。



-  前進
-  後退
-  左旋回
-  右旋回
- shift +   サイドステップ
- control +     .. 走る (Windows の場合)
- option +     (Macintosh の場合)
- スペース ドア、隠れたドア、スイッチの操作
- esc サイバーメイズの中断

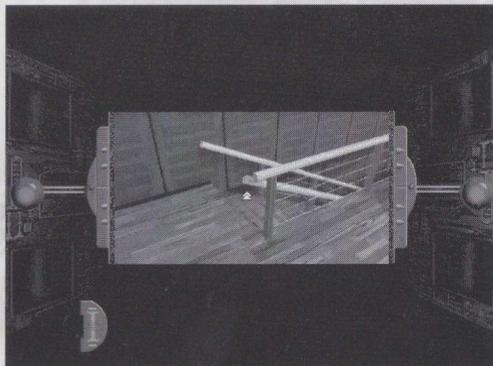
ゲームを始めてみよう

- 1 まずは、TWI タワー内のケース (プレイヤ) の部屋であなたが起きるところから、ゲームは始まります。
ベッドの横にキーカードとPDAがあります。これを手に入れましょう。

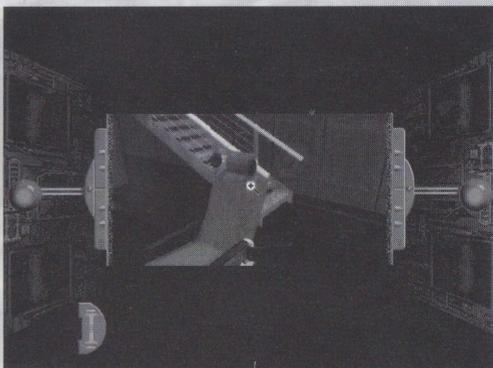


PDA を画面中央までドラッグすると、PDA 自体が大きく表示されますので、PDA の右側にあるいくつかのボタンをクリックしてみてください。その時点での自分がすべきことや、入手済みの情報などが表示されます。この機能はゲーム後半で大きく役に立ってきます。

2 階段を降りて、ワークステーションがある部屋に行こう。

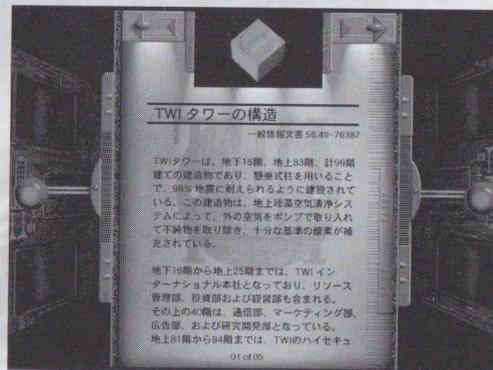


3 リクライニングチェア



リクライニングチェアのヘッドレストのところをクリックすると、ワークステーションの画面が表示されます。

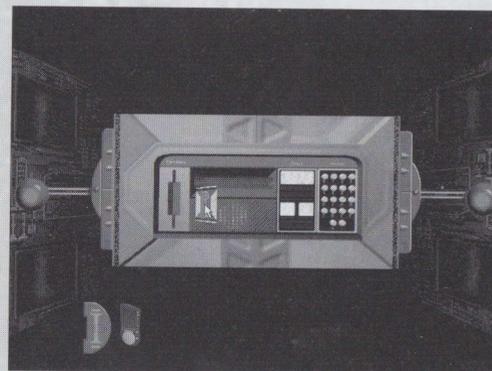
4 ワークステーションのインターフェイスを表示します。



ワークステーションの表示を終了するには、ページ表示以外の部分をクリックしてください。ワークステーションは、セクション別、トピック別で整理されています。別のセクションを見るには、画面上部中央の立方体の下のセクションをクリックしてください。同じセクションの別のトピックを見るには、画面の一番左および右の大きな矢印をクリックしてください。ページを移動するには、小さい矢印をクリックしてください。

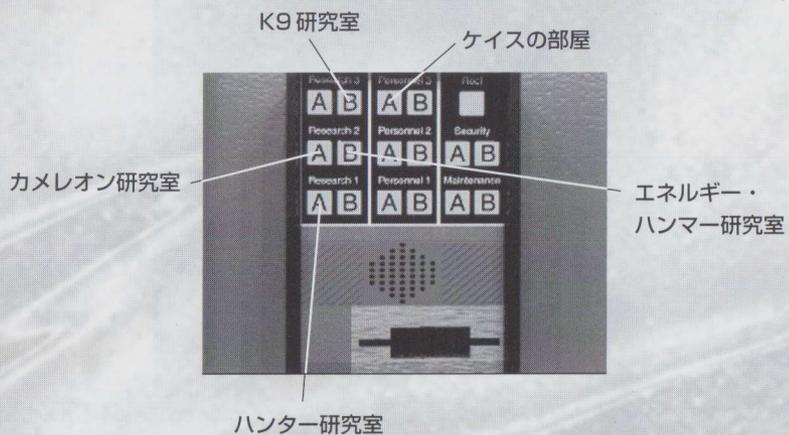
重要な情報が隠されています。必ずお読みください。また、各チップを入手しないと読めないものもあります。

5 ほかの研究室に行ってみよう



ケースの部屋を出るには、上階のベッドの横で見つけたキーカードが必要です。

6 エレベーター内で部屋番号を選択



アクセスパネルをクリックしてください。クローズアップした状態のアクセスパネルが表示されます。ここでボタンを押すと各部屋に行くことができます。

これで基本的なゲームの操作が理解出来ると思います。あとは自分ですすめてみましょう。

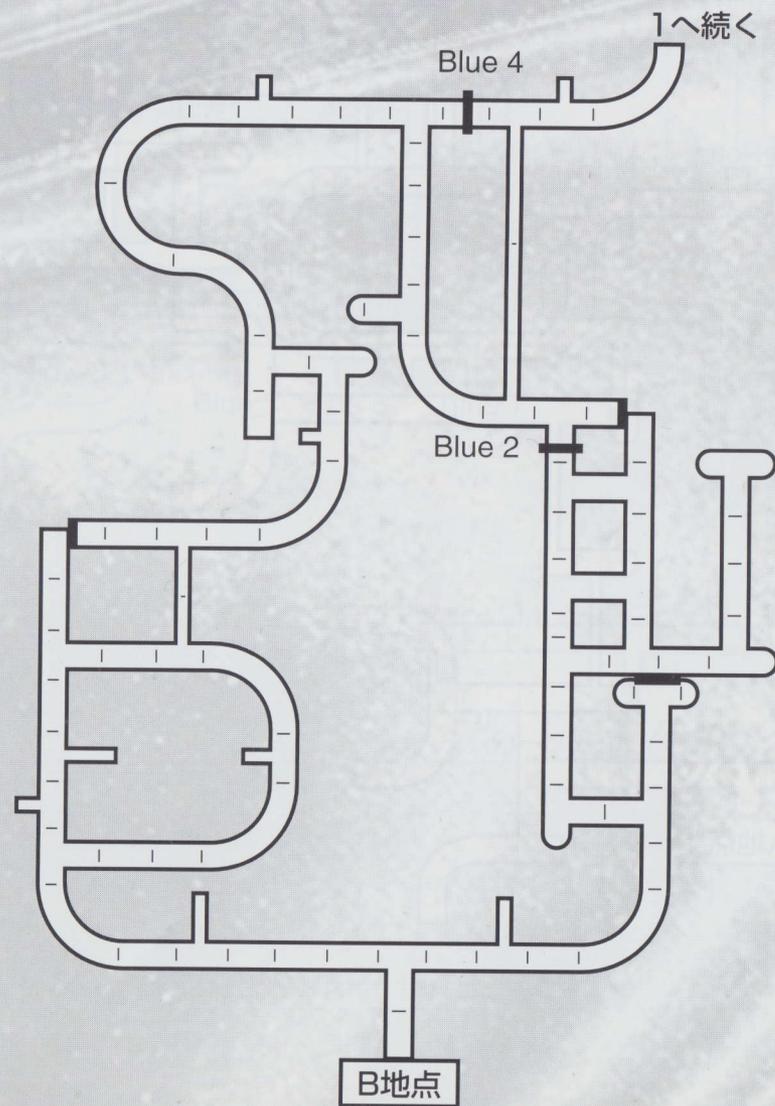
まずは、カメレオンチップを入手して.....

地図

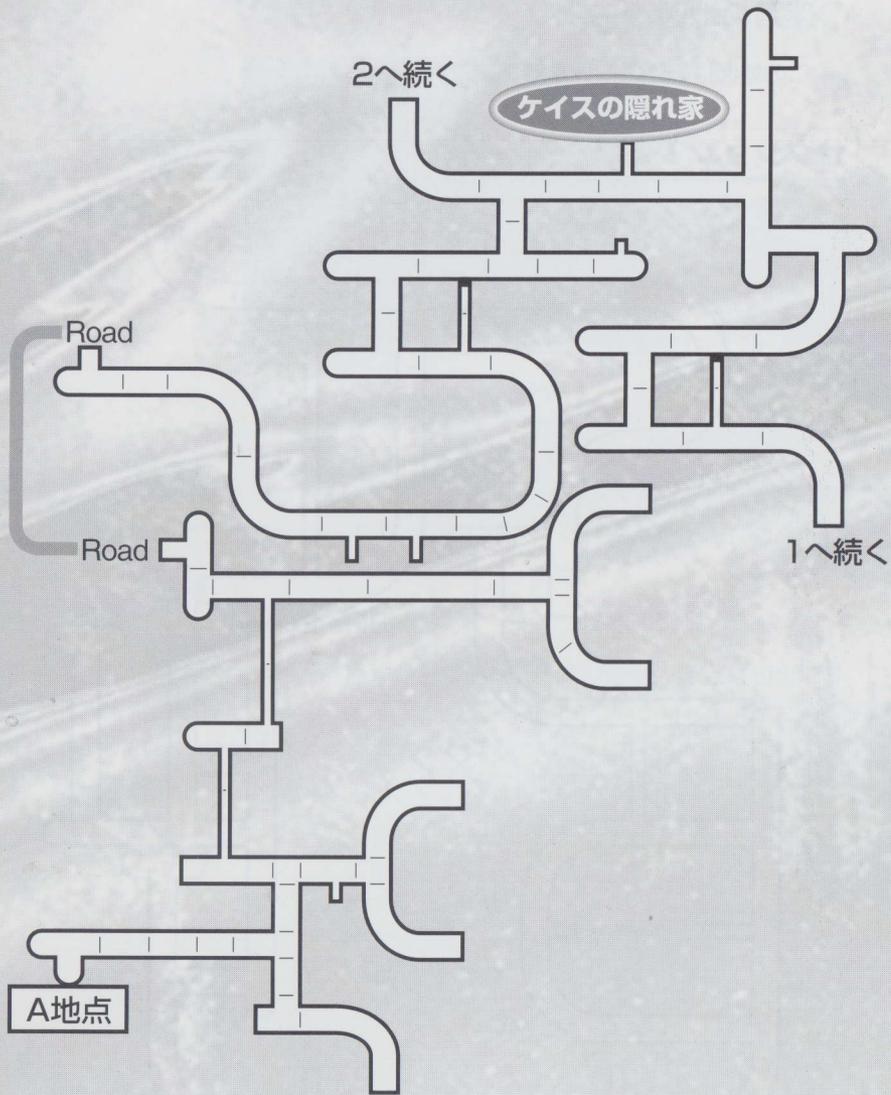
○迷路の地図

この地図は、迷路を通るときにご利用ください。

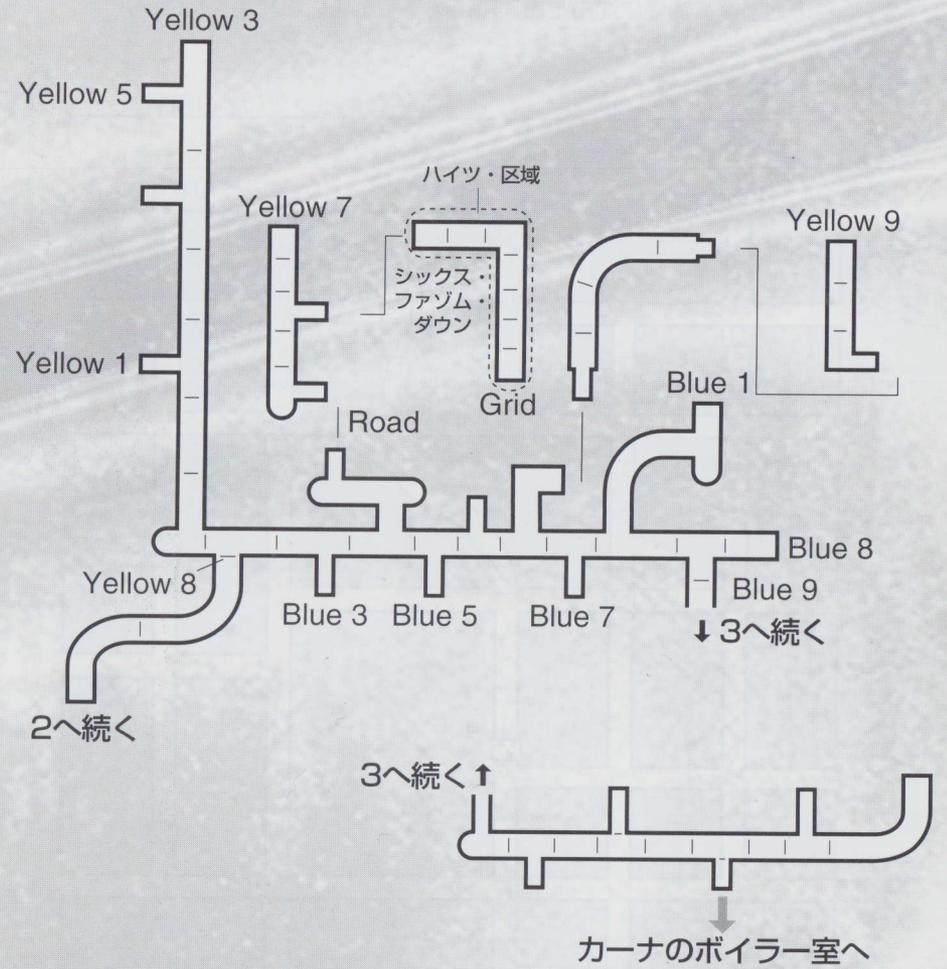
セクション I



セクションII



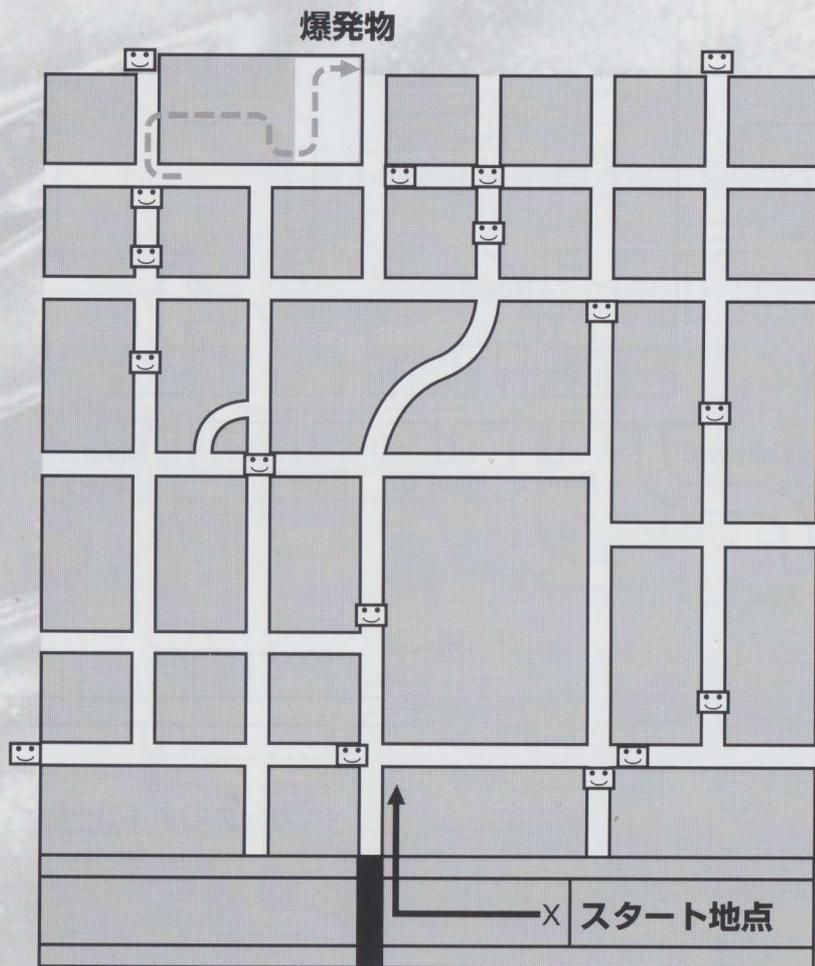
セクションIII



○水中の地図

この地図は、海底に沈んだロス市街を通るときにご利用ください。

オールド・ロス



☺ マークは行き止まりです。

トラブルシューティング

- ダークファイバーを起動する前に全てのアプリケーションソフトを終了してください。また、スクリーンセーバー、ネットワーク、共有等は使用しないでください。
- 「ダークファイバー」起動中は、ほかのアプリケーションソフトを起動させないでください。
- ランチャー等は利用しないでください。
- 「ダークファイバー」起動中は、絶対にCD-ROMディスクを抜かないでください。
- Macintoshでは、QuickTime2.1Jが必要です。2.1J以外のバージョンだと正しく動作しない場合があります。
- お使いのパソコンによっては動画が正しく再生できない場合があります。
- Windowsでは、WinGが必要です。必ずインストールしてください。

ヒント

ここからは、ゲームが解けない人のみお読みください。



1 カメレオン研究室でカメレオンチップを入手しよう。

あなたのテクノロジーを盗み出すというミッションの最初のターゲットは、カメレオン・チップです。このチップがあなたの制作したものであるため、この研究室には問題なくアクセスすることができます。チップは、研究室中央の一段低い位置にある作業エリアのパネルの上にあります。一度手にいれると、チップは、あなたのインターフェイスの右上部のソケットに表示されます。

カメレオン・チップは、コード解除チップです。一度これを手に入れると、あなたの部屋のワークステーションで制限されていた情報にアクセスすることができます。



2 ハンター研究室に行って、ハンターチップを入手しよう。

ハンター・チップは、ダイダックが手に入れたくてたまらない、革新的人工知能プロジェクトです。あなたのキーカードでは、ハンター研究室にアクセスすることはできません。しかし、カメレオン・チップを使うことで、研究室のドアのセキュリティ・メカニズムにアクセスすることができます。ドアのアクセスパネルにズームインすると、インターフェイス上のカメレオン・チップが点滅しているのに気付くでしょう。それをクリックして、セキュリティ・メカニズムにアクセスしてください。

研究室に入るためには、床面にうめこまれている立方体の表面の凹凸をお手本に自分をとりまく壁の凹凸を同じように合わせなければなりません。



3 エネルギー・ハンマー研究室でエネルギー・ハンマーを入手しよう。

エネルギー・ハンマー研究室へアクセスするには、最初に扉のロック・メカニズムを破らなければなりません。最初に、点滅しているカメレオン・チップを使い、その後、扉の『歯車（タンブラー）式』ロック・メカニズムを破ってください。

このパズルを解くには、ロックしているシリンダーを整列させて、レーザーの光が、五つのすべての空間に通るようにしなければなりません。

最初に、一番内側の輪を回転させて、光線の位置を下方方向に移動させます。それから一番外側の輪から順番に、クリックして、光線が真下になるようにすると、このパズルを解くことができます。



4 エネルギー・ハンマー研究室内では..

一度、研究室の中に入ると、武器に動力を供給するために、研究室の棚や机の引き出しにある九つのバッテリーを探し出さなければなりません。その後、カウンターの上に、チェスのボードとノートがあるのに気が付くでしょう。ノートには、武器のバッテリーパックを組み立てるための、コントロールコードが青インクで書かれています。

下から [O-O]、[B×B]、[B-B4]、[P-K4]、[Kt-QB3]、[P-Q3]、[Kt-B3]、[B-Q3]、[P-KR3]の順番で正しいバッテリーを組みこむことができたなら、ガラス管のふたが閉まり、管がバックパックの中に入り、あなたのインベントリーの中に加わります。また、研究室中央にあるカウンターの上の武器も手にいれる必要があります。



5 TWI タワーから逃亡しよう。

エネルギー・ハンマー、ハンター・チップ、カメレオン・チップを収集したら、TWI タワーからの逃亡準備万端です。二つの逃亡方法があります。「屋上-逃亡ルート」と「K9 研究室から焼却炉ルート」です。

DARK FIBER

屋上-逃亡ルート1:

ケイスの部屋までエレベータに乗り、そのまま、頭上のハッチカバーをクリックして、エレベーターから出ます。梯子を登り、鍵のかかったハッチカバーまで登り詰めます-エネルギー・ハンマーでハッチカバーを爆破してください。

屋上の外に出るには、「ハノイ」の扉のロック・パズルを解かなければなりません。

パズルのゴールは、3つのチップを扉の真反対の渦巻き模様のある場所へ移動することです。

屋上には、数機の非常用軍機があり、その軍機を作動するには、階段の上のコントロールパネルを使います。(ここで、あなたは、人工知能 (AI) - マイケル・ハンターに会うことになります。)

軍用機で砂漠の地に着陸すると、燃料庫を見つけるでしょう。これが、迷路への入り口です。(迷路地図セクションIIのA地点)

K9 研究室から焼却炉の部屋へ-逃亡ルート2:

エレベータでK9 研究室へ行きます。「反射鏡」のロック・パズルを解いてください。K9 研究室では、作動していない焼却炉に飛び込むことで、逃亡することが可能です。焼却炉にメモがあるのに気が付くでしょう:

最初に、コントロールパネルを見つけて、システムクロックをセットすることで、焼却炉を作動させなければなりません。焼却炉の黄色のスイッチを押し、焼却炉の口を開け、壊れている方に飛びこんでください。

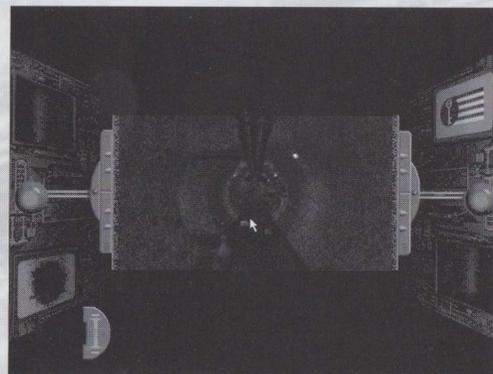
シュートを降りると、焼却室に着きます。黄色の扉は、セキュリティ・ルームと迷路につながっています。その扉をエネルギー・ハンマーで爆破して、逃亡しなければなりません。

セキュリティ・ルームの中に入ると、扉の近くのコントロールパネルを見つけてください。ここで、AI (人工知能)、マイケル・ハンターに会うことになります。彼が、あなたのためにセキュリティ・フィールドを下げしてくれるでしょう。ここが、迷路への入り口となります。(迷路地図セクションIのB地点)



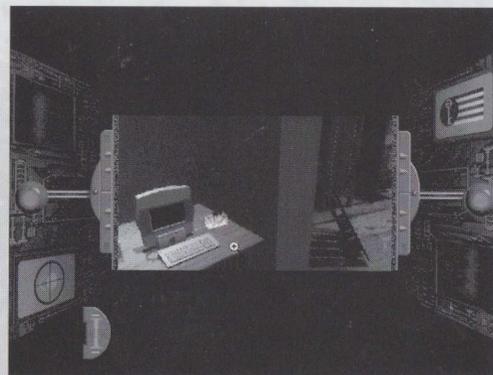
迷路に入りましたか? 「ケイスの隠れ家」へ行こう。

逃亡ルート1であろうがルート2であろうと迷路を進めばケイスの隠れ家へすすめます。(迷路地図セクション2参照)



通信してみよう。

ワークステーションにアクセスするには、ケイスの机の上のモニタをクリックしてください。



「通信」を選択して、テイラー・フォイヤルまたはL.X. デイドラスにコンタクトします。どちらに先にコンタクトするにしろ、あなたの通信は、AI (人工知能) ジャスパー・メリウェザーにより中断されます。ダイダックによりあなたの大動脈に死に近い状態を引き起こすことができる神経制御デバイスというデバイスが埋め込まれていることが知らされます。

あなたのダイダック社での上司、テイラー・フォイヤルにコンタクトすると、彼は、あなたの盗んだテクノロジーを手に入れるために、会いたいと申し出ます。隠れ家の座標を教えるか、または「シックス・ファゾム・ダウン」(迷路セクションIII 参照) という酒場で会うことが可能です。どちらのシナリオを取っても、あなたが従順に従うなら、彼は神経制御デバイスを放ち、あなたを殺してしまうでしょう。テイラー・フォイヤーを待たせるのが生き残る道です。

L.X. デイドラスにコンタクトしたなら、彼の助手、セーフティ・ディブと迷路のイエロー5で落ち合うことになり、そこから、彼がL.X.の作業場(迷路の地図のセクションIII)まで連れていってくれます。L.X.は、神経制御デバイスを除去してくれますが、その代わりに、ネットでの2つのミッションを遂行し、リコー信託、CAIV共同体、からデータ・パッケージを手に入れてこなければなりません。このミッションをはじめするには、隠れ家にあるワークステーションからネットにアクセスし、マトリックスを選択します。そうすると、ミッションのネット・アドレスが表示されます。データ・パッケージの入手に成功すると、そのミッションは完了し、データ・パッケージのアイコンがインベントリーに追加されます。



L.X.のネット・ミッション

最初のサイバースペース・ミッションでネットにアクセスする際、あなたの通信は、またもAI(人工知能)ジャスパー・メリウエザーにより中断されます。今回、彼は、邪悪なAI(人工知能)マイケル・ハンターを閉じ込めるためにあなたの援助を求めてきます。二度目にネットにアクセスした時には、マイケル・ハンターにより通信が中断されます。このハンターとの遭遇で、あなたは、彼の邪悪な正体を発見します。

最初の二つのネット・ミッションを完了し、データ・パッケージの両方を手に入れると、L.X.に連絡することができ、セーフティ・ディブが、取引を行なうためにあなたをイエロー5まで導くことでしょう。二つのデータ・パッケージを手に入れる前に、L.X.に連絡すると、セーフティ・デブから、両方を手に入れたときに連絡するようと言われるます。

L.X.のために全部で六つのネット・ミッションを達成しなければなりません。

- リコー信託
- CAIV 共同体
- テレジーン
- シンジケート・マカオ
- スベトロスキ工業
- アズレテック

(各ミッションのヒントはP.26)

途中で、マイケル・ハンターとジャスパー・メリウエザーの両者から、通信を中断されます。ジャスパーは、あなたの援助を求めてきます。L.X.は、あなたのミッションを達成するのに重要な情報を提供することができます。しかし、それは、ネットのデータへのアクセスとの引き替えを行なうという条件付きです。

ジャスパーは、あなたに、AI(人工知能)マイケル・ハンターを閉じ込めるため、五つのサテライト・アップリンクサイトの爆破を依頼します。あなたがジャスパーを援助しない場合、彼はダイダック社のあなたの上司に、あなたの居場所に関する情報を知らせてしまいます。そして、その上司は、あなたを殺し、あなたがTWIタワーから盗んだテクノロジーを取り上げてしまうでしょう。ジャスパーは、あなたが爆発物の設定が無事に完了した時に、あなたに連絡してくるでしょう。



ツ・リーとカーナ

下水道の迷路を探索するうちに、イエロー8を通りすぎたあたりで、「ハイツ」へと続く道を見つけられるでしょう。そこ、「ハイツ」には、「シックス・ファズム・ダウン」という酒場があります。(1) テイラー・ファイナルに連絡しなかった場合、または(2) 酒場でテイラーに会い、盗んだテクノロジーを彼に渡さず酒場を一度出て、また戻ってきた場合に、ツ・リーに出会います。彼は、500クレジットと引き替えに、あなたに爆発物の入手法、アップリンクのある場所に関する情報を提供してくれます(どちらの情報も、ジャスパーからのミッションを無事達成するのに十分です)。

クレジットは、あなたの隠れ家に隠されています。(机の左すみにのっている物です) ツ・リーは、(クレジットを持ち合わせていた場合は酒場から、または通信リンクを通して隠れ家から) あなたにカーナ・レゴに連絡を取るように、指示します。カーナは、L-サン10・テロリスト・グループのメンバーで、NETで二つのミッションの遂行と引き替えに、爆発物、起爆装置、起爆レシーバー、五つのアップリンク・サイトの場所を得るための手助けをしてくれます。二つのミッションは、エマソン・バイオソフトとホンコン銀行です。

彼女の条件に同意する場合、この取引における最初の任務は、彼女を助けて爆発物を確保することです。カーナは、あなたをウォーター・スキッパーで、水中に連れていきます。あなたは、オールド・ロスの道を通りながら、水の中を移動しなければなりません。隠されていた爆発物を見つけてください。(オールド・ロスの水中地図を参照) あなたの必要とする爆発物は、2つのネットミッションの達成後に渡されます。



最後に：

5カ所のサテライトアップリンクの場所の情報は、PDAの中に記録されていきます。

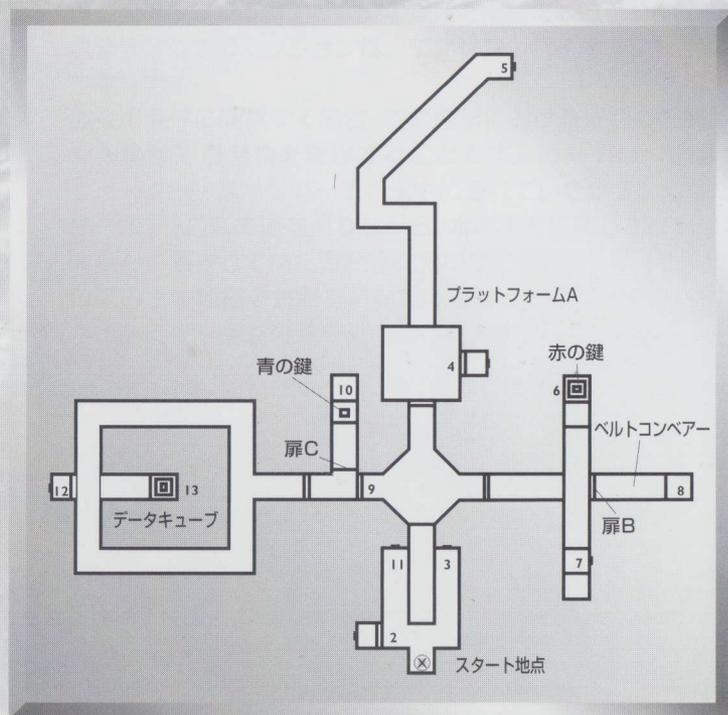
PDAを見てドアコードが表示されている場所を逐一チェックしていくことがゲームを最後まで解く鍵となります。

5カ所のサテライト・アップリンクサイトのコントロールパネルにプラスチック爆弾、起爆装置、起爆レシーバーを設置したら、次にあなたの隠れ家にあるワークステーションにログオンします。アップリンクを爆破する前に、マイケル・ハンターをサイバースペース・NETの中の一セクションに閉じ込めなければなりません。ここであなたは、パズルを解き、ハンターをニュー・ロスノードに閉じ込め、爆発物を爆破することで、始めてゲームに勝利することができるのです。

各ミッションの解き方

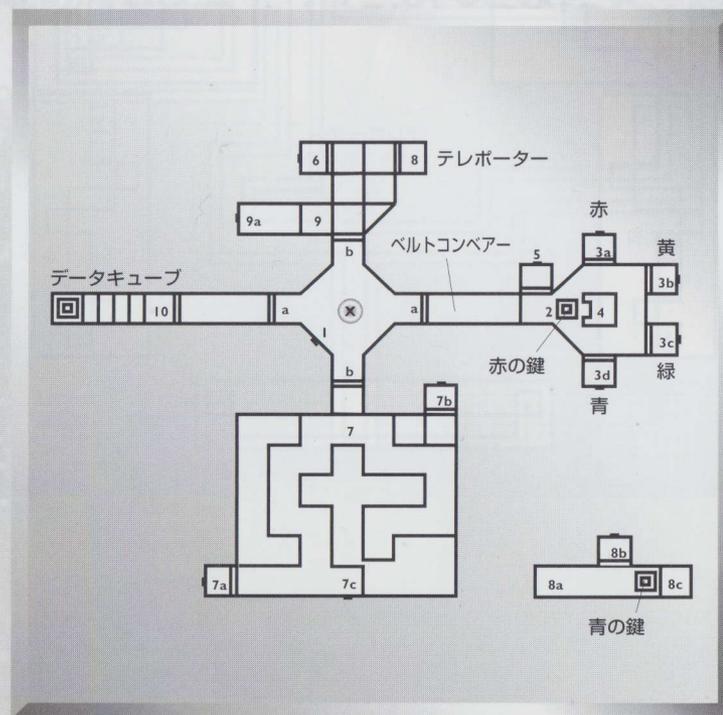
エマソン・バイソフト

- サイバー迷路 1のスタート地点
- 秘密の扉を開き(秘密の扉は、濃い点線で印されています)、プラットフォームAを低くするために、スイッチを押してください。
- スイッチを押して、扉Bを開いてください。
- 秘密の扉を開き、スイッチを押して、降りてくる天井を止めてください。
- 扉Cを開いてください。
- 赤の鍵を手に入れます。
- スイッチを押して、ベルトコンベアーの方向を変更します。
- テレポーターを使って、中央の部屋に行きます。
- 赤の扉を通り抜けます。
- 青の鍵を手に入れ、テレポーターを使います。
- 開始地点の近くに到着し、それから左側の新しいスイッチを押して、データキューブのある台座を低めます。
- 秘密の扉を開き、スイッチを押します。
- データキューブを手に入れ、このミッションを完了します。



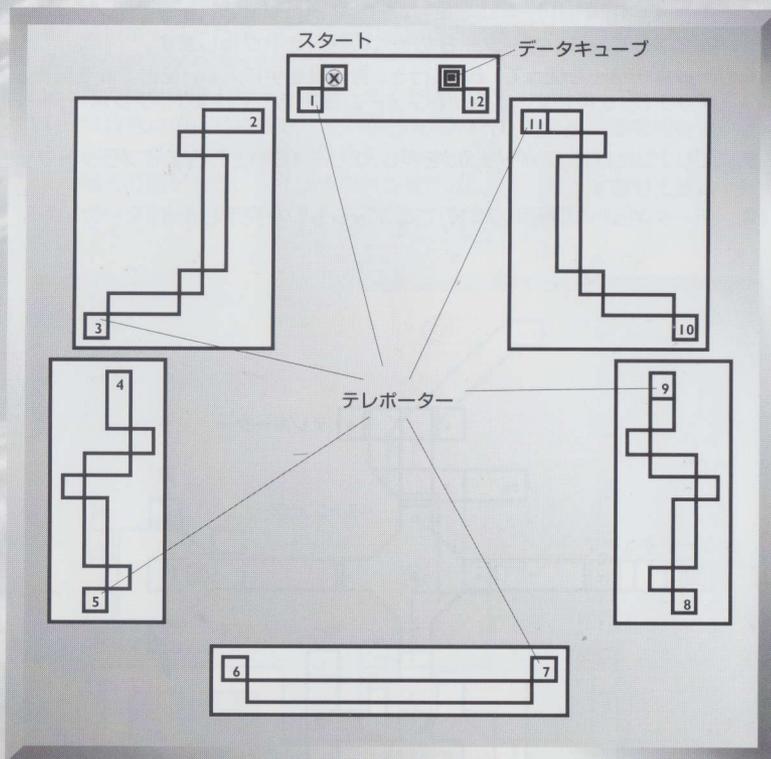
ホンコン銀行

- スイッチIで扉aからbへアクセスする扉をトグルします。
- 赤の鍵を手に入れます。
- 扉を開き、a, b, c, dの順で色のついたスイッチを押します。
- パネルスイッチを左から右に、赤、黄色、緑、青の順で設定します。
パネルスイッチの順序は、それぞれ、3aから3dで設定したスイッチに対応しています。これにより、ベルトコンベアーの方向が逆になります。
- 秘密の扉を開け、スイッチを押し、プラットフォームを赤い扉6まで上げ、ベルトコンベアーを渡り、スイッチIを押して、6にアクセスします。
- プラットフォームを赤い扉に向かって上がり、スイッチを押して、エリア7を明るくします。
- 秘密の扉を開け、スイッチ7aを押し、エリア7bを明るくします。秘密の扉を開け、7bを押し、データキューブ近くの段を低くします。スイッチ7cを2度押して、テレポーター8の近くの階段をトグルします。
- テレポーターを使って、8aに行き、青の鍵を手に入れ、秘密の扉を開き、スイッチ8bを押して、プラットフォーム9を低く下げます。テレポーター8cを使います。
- エリア9に行き、スイッチ9aを押し、エリア10のところまでプラットフォームを上げます。
- データキューブを手に入れ、このミッションを完了します。



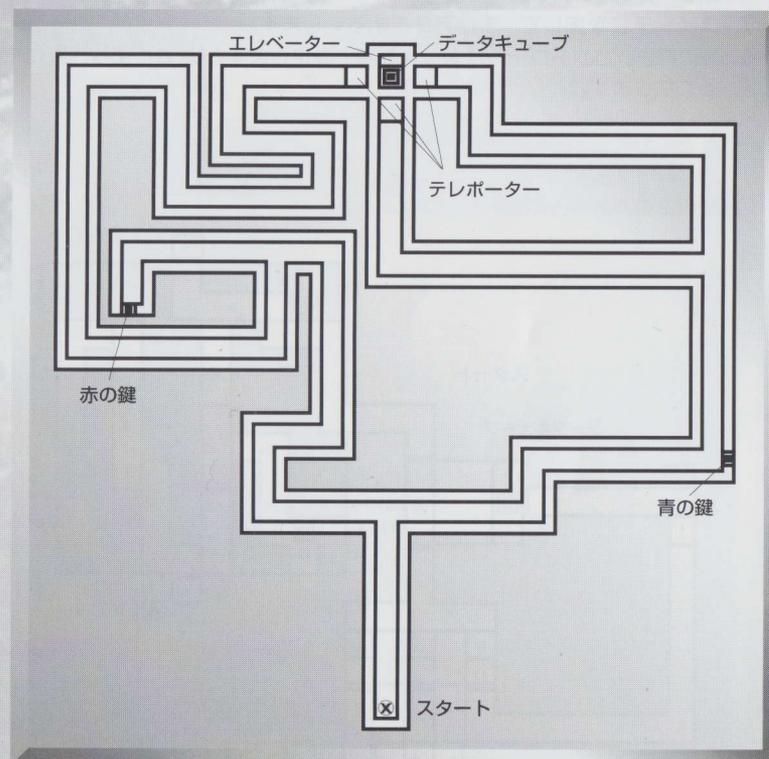
リコー信託

1. Xがスタート地点です。
2. プラットフォームから落ちないように。落ちてしまうと、スタート地点からやり直しです。
3. プラットフォームからプラットフォームへ、エレベーター 11 に着くまで、ジャンプし続けなければなりません。エレベーター 11 まで進むと、データキューブのあるエレベーター 12 に自動的に進むことができます。



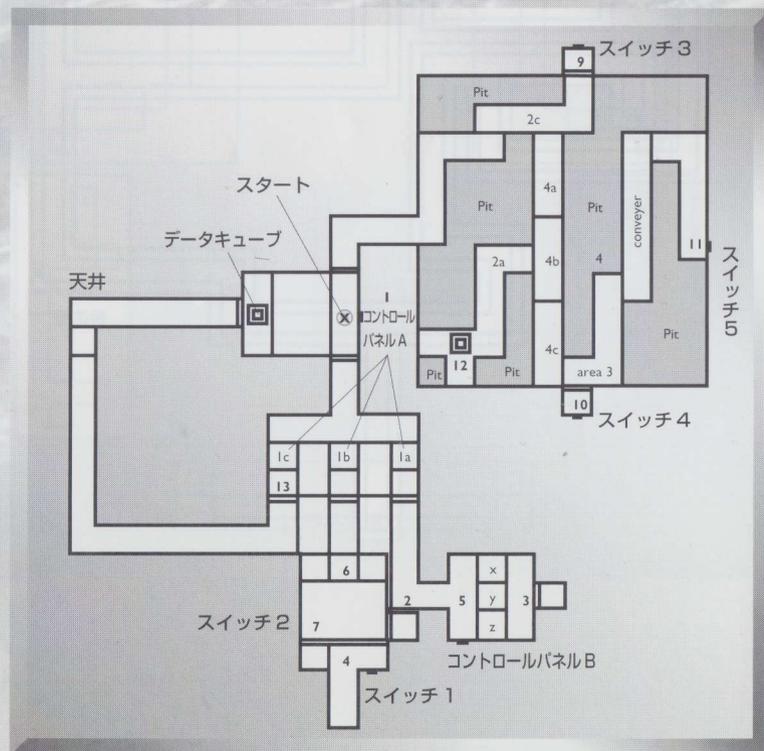
CAIV 共同体

1. Xがスタート地点です。
2. 溝に飛び込み、赤の鍵を手に入れ、その溝を伝って、周辺を回り、青の鍵を手に入れます。データキューブのある所に行くために乗るエレベーターを作動するには、両方の鍵が必要です。
3. エレベーターにのると、スタート地点に戻されます。



シンジケート・マカオ

0. Xがスタート地点です。
1. 3つのスイッチのあるコントロールパネルAは、台座を1a, 1b, 1c (左、真ん中、右)の位置に移動します。また、エリア2a (左)と2c (右)を明るくします。スイッチを左に移動して、1aを渡ってください。
2. 秘密の扉を開き、エレベーターを使います。
3. 扉を開き、エレベーターを使います。
4. スイッチ1を押し、台座6を上げ、エレベーター5を使います。
5. Xに戻り、コントロールパネルAを真ん中に設定します。
6. 台座1bを渡ります。
7. スイッチ2を押して、エリア3を明るくします。
8. Xに行き、コントロールパネルAを右に設定します。(これにより、2cが明るくなります。)



9. スイッチ3を押して、ベルトコンベアーを明るくします。(コントロールパネルBに行き、真ん中のスイッチを真ん中に設定します。このパネルは、エリア4a, 4b, そして4cを明るくし、また台座x, y, zに影響を及ぼしますが、別にどこかに繋がっているわけではありません。)
10. 隠されたプラットフォーム4a, 4cを渡り、秘密の扉を開き、スイッチ4を押して、ベルトコンベアーの作動を止めます。
11. スイッチ5を押して、降りてくる天井を止め、Xへ行き、コントロールパネルを左に設定します。
12. 赤の鍵を手に入れ、それから、Xへ進み、コントロールパネルAを右に設定します。
13. 赤の扉を開け、データキューブを手に入れます。

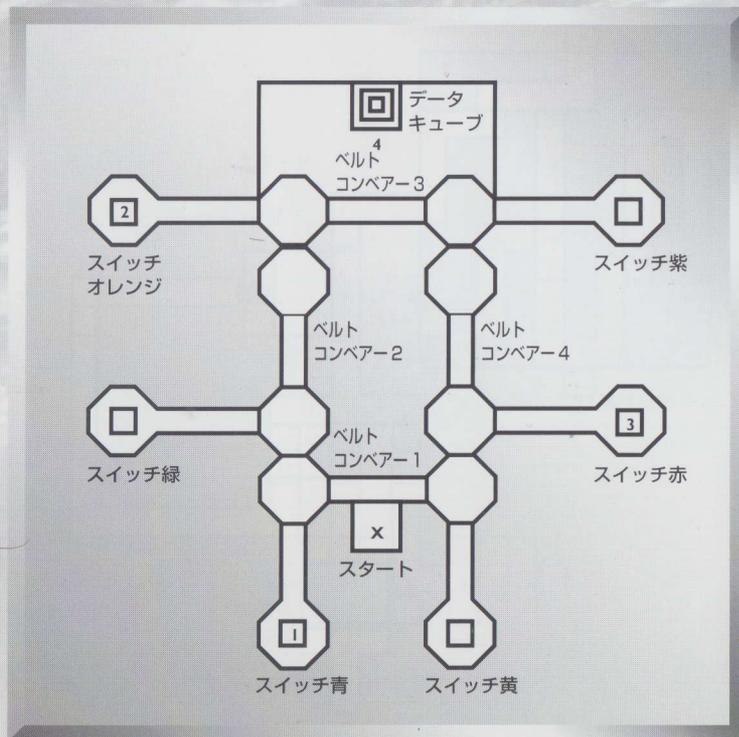
テレジーン

1. Xがスタート地点です。
2. 青、緑、オレンジ、紫のそれぞれのスイッチが、ベルトコンベアーの方向に影響します。

青 : ベルトコンベアー2
 緑 : ベルトコンベアー3
 オレンジ : ベルトコンベアー4
 紫 : ベルトコンベアー1

赤のスイッチがデータキューブのある台座を下げます。黄色のスイッチは、台座を上げます。

3. プラットフォーム、ベルトコンベアー、エレベーターから落ちてしまった場合、スタート地点から再度やり直します。
4. 青、オレンジ、赤の順でスイッチを作動して、下に落ちてしまうことなしにデータキューブのある所まで進んでください。

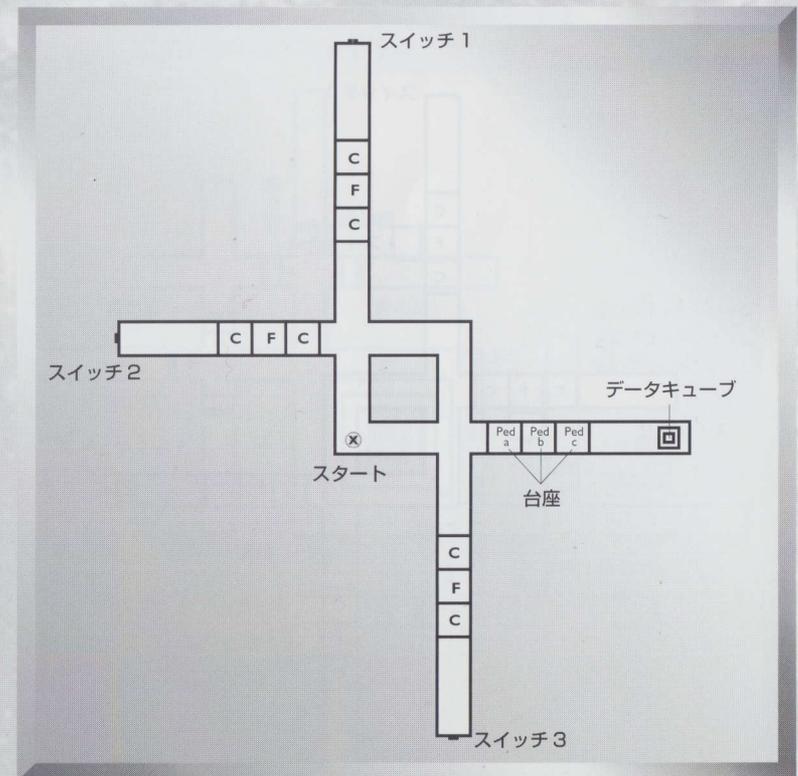


スベトロスキ工業

1. Xがスタート地点です。
2. スイッチ1、2、3を押し、台座a、b、cを上げ、データキューブに届くようにします。
3. 破砕機につぶされないように気を付けます。

C : 天井からの破砕機
 F : 床からの破砕機

4. 一度に三つすべての破砕機を通り抜けることはできません。Fの床が緑色に光っている時には、いったんそこに止まることができます。（タイミングは、3回に1回です。）

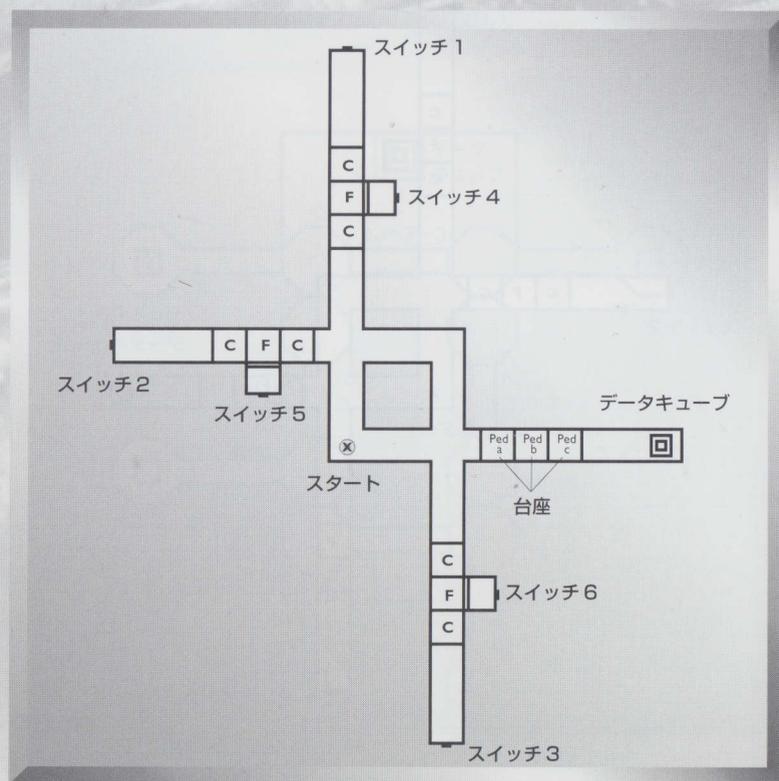


1. Xがスタート地点です。
2. スイッチ1、2、3、4、5、6を押して、台座a、b、cをデータキューブに届くように上げます。
3. 破砕機につぶされないように気を付けます。

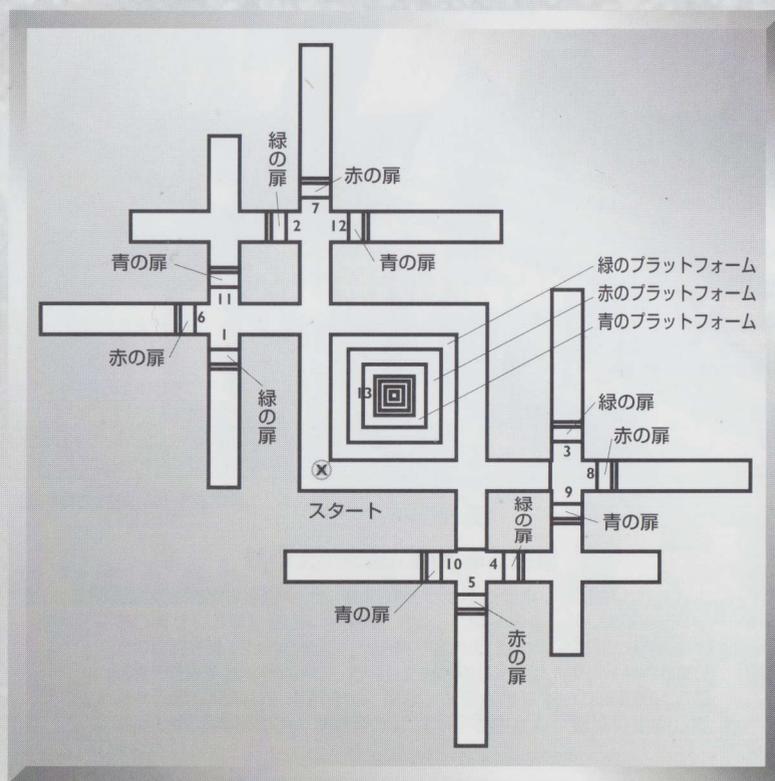
C：天井からの破砕機

F：床からの破砕機

4. 一度に三つすべての破砕機を通り抜けることはできません。Fの床が緑色に光っている時には、いったんそこに止まることができます。(タイミングを良く観察してください)
5. スイッチ4、5、6に届くように秘密の扉を開きます。



1. 適切な順番ですべての扉を閉じ、部屋の中央のメインスイッチにアクセスしなければなりません。メインスイッチを押すまでは、扉は、半分しか閉まりません。
2. 扉はカラーで赤、緑、青と識別されており、部屋の真ん中のプラットフォームを上げるようになっています。緑の扉をすべて閉じると(扉は半分しか閉じません)、緑の縁のプラットフォームが上がります。どの順番でもよいですから、扉を閉じることから始めましょう。一度扉を閉じたら、四つすべてを閉じるまで、同じ色の扉しか閉じることができません。4つの扉を閉じるまでは、次の色に移動することはできません。
3. すべてのプラットフォームが上がったなら、真ん中にあるメインスイッチに届くことができます。溝に落ちてしまったら、ゲームはリセットされます。三分以内でミッションを完了しなければ、あなたは負けです。Xから開始して、番号1から13に従い、ゲームを完了してください。勝利への道は、三つあります。



ダークファイバー

ーガイドブックー

平成9年4月初版

NEC インターチャネル株式会社

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態でのプレイや、長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんのでお避けください。また、ごくまれに、強い光の刺激や、光の点滅を見ているときに、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。こうした経験をした人は、プレイをする前に必ず医師に相談してください。また、プレイをしていて、このような症状が起きた場合は、すみやかにプレイを中止し、医師に相談してください。