



 SYNERGY INC.



GADGET
- Past as Future -
＜ガジェット完全版＞

この度は**CD-ROM「GADGET -Past as Future- <ガジェット完全版>**」
をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
プレイをはじめる前に、この取扱説明書を必ずお読みください。

Contents

■Setup

「GADGET -Past as Future-」をはじめる前に

Windows 95 / NTをご使用の方へ04

Macintoshをご使用の方へ08

CD-ROMディスクの入れ替えについて12

■Operation

「GADGET -Past as Future-」をお楽しみいただくために

設定画面の操作方法14

カーソルの変化について20

■The World of GADGET -Past as Future-

バスト アズ フューチャーの世界

INTRODUCTION24

Grand Central Railway路線図26

旅の途中で遭遇するさまざまなガジェット28

登場キャラクター30

迷ったときは?33

■Credits34

Setup

「GADGET -Past as Future-」をはじめる前に

●セットアップする

ディスプレイの設定を変更する

High Color(16ビット)モード(Windows NTの場合、32,768色)以外[16色モードや256色モード、True Color(24ビット)モードなど]にWindowsが設定されている場合は、以下の手順に従って設定を変更してください。

①デスクトップ上でマウスの右ボタンをクリックし[プロパティ]を選択します(図1)。

②[画面のプロパティ]の[ディスプレイの詳細]を選び、[カラーバレット]を[High Color(16ビット)](Windows NTの場合、32,768色)に、[デスクトップ領域]を[640×480ピクセル]に変更してください(図2)。

③設定を変更したら、右下にある[更新](Windows NTの場合、[適用])をクリックしてください。

④[システム設定の変更]を確認するダイアログボックスが表示されるので、[はい]をクリックしてください(図3)。

([スタート]メニューの[設定]または[マイコンピュータ]から、[コントロールパネル]→[画面]→[ディスプレイの詳細]を開くこともできます)

※[スクリーンセーバー]の設定をしている場合は、[画面のプロパティ]の[スクリーンセーバー]を選び、(なし)にしてください。

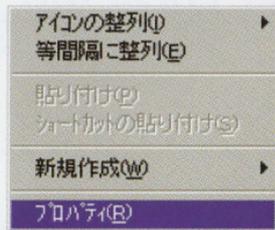


図1



図2

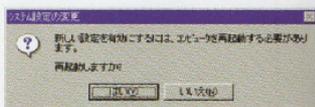


図3

●起動する

CD-ROMドライブに[GADGET -Past as Future-(Disc 1)]をセットすると、ティーザースクリーンが表示されます(図4)。

※[QuickTime for Windows 2.1.2]以上のバージョンをお持ちでない場合、自動的にセットアップがはじまります。「GADGET -Past as Future-」をプレイするのに必要ですので、セットアップをおこなってください。(→P.6[QuickTime for Windows 2.1.2のインストール]参照)。

①[Setup]/ [Play]

[Setup]
「QuickTime for Windows 2.1.2」のインストールをおこないます。セットアップをすると[Play]ボタンに変わります。

[Play]

クリックすると、プロロゲームムービーが再生されます。(ムービーは最後まで再生すると、最初から始まります)ムービーの再生中にマウスをクリックすると、画面の下部にボタンが表示されます。新しくはじめる場合は[START]を、前回の続きからはじめたい場合は[CONTINUE]をそれぞれ選んでください(図5)。「GADGET -Past as Future-」がスタートします。

※はじめてプレイする場合、またはデータを保存していない場合は[START]のみ表示されます。

②[Web]

シナジー幾何学のホームページをみることができます。また、マイクロソフト社のインターネット エクスプローラ3.01をインストールすることもできます。

③[Help]

ヘルプファイルを表示します。
マシンの設定などに関する非常に重要な情報が記載されています



図4



図5

ので「GADGET -Past as Future-」をプレイする前に、必ずお読みください。

④ [Exit]

クリックすると、デスクトップに戻ります。

※データのセーブについて

「GADGET -Past as Future-」は、設定画面からセーブするスタイルになっています。

(→P14 「設定画面の操作方法」参照)。

※終了後、再び「GADGET -Past as Future-」をプレイする場合読み出したいデータの入っているディスクをセットしてください。Disc 2以降のセーブデータから本編を始めたい場合、Disc 1を入れる必要はありません。

●終了する

再生中に終了するには、キーボード上の[Ctrl]キーを押し、設定画面の[Quit]を押してください。「GADGET -Past as Future-」が終了し、デスクトップに戻ります。

(→P14 「設定画面の操作方法」参照)。

※終了できるのは、設定画面を呼び出せるときだけです。ムービー中などコントロールが表示されていないときは[Ctrl]キーを押しても設定画面を呼び出せませんのでご注意ください。

●「QuickTime for Windows 2.1.2」のインストール

「QuickTime for Windows 2.1.2」以上のバージョンをお持ちでない場合、自動的にインストールプログラムが起動し、「QuickTime for Windows 2.1.2」をインストールできます。

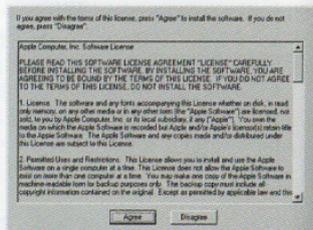


図6

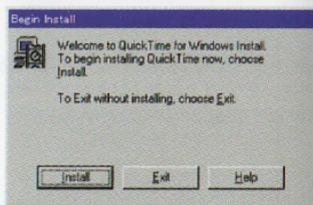


図7

①セットアッププログラムに関するウィンドウが表示されますので、画面の内容に同意する場合は[Agree(同意)]をクリックしてください(図6)。「Disagree(不同意)」をクリックすると、セットアッププログラムを終了します。

②[Begin Install]の項目のなかから、[Install]をクリックしてください(図7)。

③[Check Existing Versions]の[Start]をクリックしてください。現在、インストールされている「QuickTime for Windows」のバージョンをチェックします(図8)。

④チェック終了後、古いバージョンがインストールされている場合、[Mark for Deletion]のウィンドウが開きます。消去してもよい場合は[Delete]を、消去したくない場合は[Skip]をクリックしてください(図9)。

※バージョンの違う「QuickTime」が混在すると、トラブルの原因となります。

⑤インストールの準備が整うと、[Complete Install]のウィンドウが表示されますので[Install]をクリックしてください(図10)。

⑥インストールが終了すると[Success]ウィンドウが表示されますので[Exit]をクリックします(図11)。

⑦ティザースクリーンの[Play]ボタンをクリックし、「GADGET -Past as Future-」をお楽しみください。

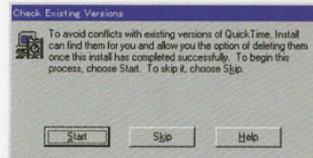


図8

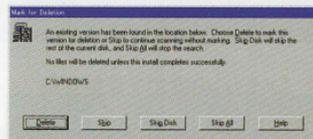


図9

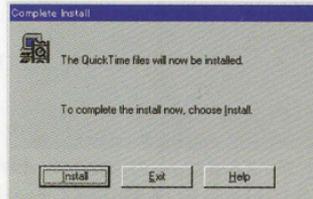


図10

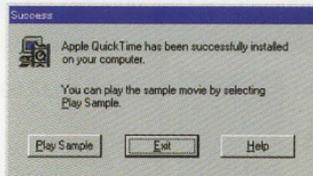


図11

●セットアップする

1 「QuickTime」のバージョンをチェックする

『GADGET -Past as Future-』の再生には、「QuickTime for Macintosh」のバージョン2.5以上が必要です。お持ちでない方は、CD-ROMからインストールすることができますが、あらかじめバージョン2.5よりも前の「QuickTime」「QuickTime PowerPlug」を[機能拡張]フォルダからはずしておいてください。

2 [メモリ]の設定を変更する

アップルメニューの[コントロールパネル]から[メモリ]を開き、[モダン・メモリ・マネージャ]を[切]に、[仮想メモリ]を[切]に設定してください(図1)。

※上記1,2の設定を変更した場合、必ずMacintoshを再起動してください。

3 [モニタ]の設定を変更する

①アップルメニューの[コントロールパネル]から[モニタ&サウンド] (または[モニタ])を開いてください(図2)。

②[モニタ]の[解像度]を[640×480ピクセル]に変更してください(図2)。

※[カラー調節]は、自動的に[約32,000(カラー)]色になります。

4 メモリ使用領域を確保する

アップルメニューから[このMacintoshについて]を選び、[最大未使

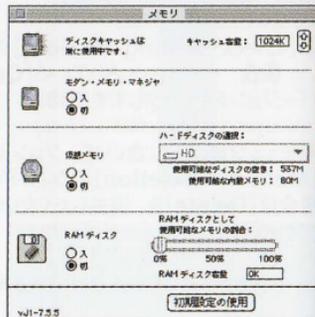


図1



図2

用ブロック]が[9,000K]以上あることを確認してください。

※最大未使用ブロックが上記の数字に満たない場合は、メモリを増設するか、他のアプリケーションを終了し、画面上のウィンドウをできる限り閉じるなどして、最大未使用ブロックを確保してください。

●起動する

CD-ROMドライブに『GADGET -Past as Future- (Disc1)』をセットし、デスクトップに表示された『GADGET -Past as Future-』をダブルクリックすると、ティーザースクリーンが表示されます(図3)。

※『QuickTime for Macintosh 2.5』以上のバージョンをお持ちでない場合、自動的にセットアップがはじまります。『GADGET -Past as Future-』をプレイするのに必要ですので、セットアップをおこなってください(→P.10『QuickTime for Macintosh 2.5のインストール』参照)。

① [Play]

クリックすると、プロローグムービーが再生されます。(ムービーは最後まで再生すると、最初から始まります)ムービーの再生中にマウスをクリックすると、画面の下部にボタンが表示されます。新しくはじめる場合は[START]を、前回の続きからはじめたい場合は[CONTINUE]をそれぞれ選んでください(図4)。『GADGET -Past as Future-』がスタートします。

※はじめてプレイする場合、またはデータを保存していない場合は[START]のみ表示されます。

② [Web]

シナジー幾何学のホームページを見ることができます。また、マイクロソフト社のインターネット エクスプローラ3.0をインストールすることもできます。



図3



図4

③[Help]

ヘルプファイルを表示します。

マシンの設定などに関する非常に重要な情報が記載されていますので「GADGET -Past as Future-」をプレイする前に、必ずお読みください。

④[Exit]

クリックすると、デスクトップに戻ります。

※データのセーブについて

「GADGET -Past as Future-」は、設定画面からセーブするスタイルになっています。(→P14「設定画面の操作方法」参照)。

※ハードディスクなどに「GADGET_PAF」という名前をつけている場合には、別の名称に変更してください。

※終了後、再び「GADGET -Past as Future-」をプレイする場合

読み出したいデータの入っているディスクをセットしてください。

Disc 2以降のセーブデータから本編を始めたい場合、Disc 1を入れる必要はありません。

●終了する

再生中に終了するには、キーボード上の[⌘(コマンド)]キーを押して、設定画面を表示させ、[Quit]を押してください。『GADGET -Past as Future-』が終了し、デスクトップに戻ります。(→P14「設定画面の操作方法」参照)。

※終了できるのは、設定画面を呼び出せるときだけです。ムービー中などカーソルが表示されていないときは[⌘(コマンド)]キーを押しても設定画面を呼び出せませんのでご注意ください。

●「QuickTime for Macintosh 2.5」のインストール

「QuickTime for Macintosh 2.5」以上のバージョンをお持ちでない場合、自動的にインストールプログラムが起動し、「QuickTime for Macintosh 2.5」をインストールできます。



図5

※「QuickTime for Macintosh 2.5」より前のバージョンがインストールされている場合は、あらかじめ「QuickTime」「QuickTime PowerPlug」を「機能拡張」フォルダからはずしておいてください。

①セットアッププログラムに関するウィンドウが表示されますので、[Continue]をクリックしてください(図5)。

②「QuickTime for Macintosh」のセットアップをスタートします。画面の内容に同意する場合は、[Agree(同意)]をクリックしてください(図6)。「Disagree(不同意)」をクリックすると、セットアッププログラムを終了します。

③[Easy Install]に設定し、[Install]をクリックしてください(図7)。

④CD-ROM以外に起動しているアプリケーションを終了するかどうかが決めるダイアログが表示されますので、終了する場合は[Continue]をクリックしてください(図8)。

⑤インストールが終了したら[Restart]をクリックし、Macintoshを再起動してください(図9)。

⑥再起動後、「GADGET -Past as Future- (Disc1)」のアイコンをダブルクリックしてください。ティーザー画面が開きます。[Play]ボタンをクリックし、「GADGET -Past as Future-」をお楽しみください。

注意!!

QuickTime 2.5をインストールして、音が鳴らなくなった場合システムフォルダの「機能拡張」フォルダからSound Managerをはずし、Macintoshを再起動してください。

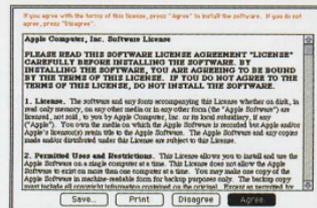


図6

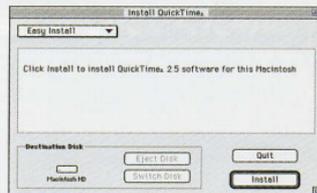


図7

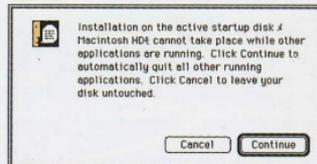


図8

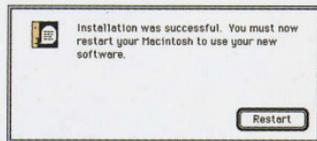
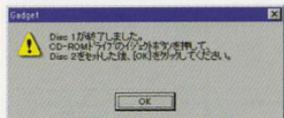


図9

『GADGET -Past as Future-』は4枚のCD-ROMディスクで構成されています。ストーリーの特定の部分まで進むと、画面上にディスクを入れ替えるよう、メッセージが表示されます。指定のディスクを、CD-ROMドライブのトレイに入れ替えてトレイを閉じ、メッセージウィンドウの[OK]をクリックしてください。続きをお楽しみいただけます。

Windows 95 / NTの場合

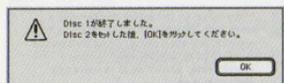


ディスクを
入れ替えて
トレイを閉じる

メッセージウィ
ンドウの[OK]
をクリック

続きからスタート

Macintoshの場合



Operation

『GADGET -Past as Future-』をお楽しみいただくために

設定画面の操作方法

「GADGET -Past as Future-」は、設定画面から保存や終了などすべての操作ができるようになっています。設定画面は、Windows 95 / NTの場合キーボード上の[Ctrl]キーを、Macintoshの場合[⌘(コマンド)]キーを押して呼び出します。

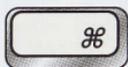
※ムービー中などカーソルが表示されていないときは、キーを押しても設定画面を呼び出せません。また、一部演出のため、設定画面を呼び出せない場合がありますのでご注意ください。

イグジット・メニュー
[EXIT MENU]
設定画面を閉じ、本編に戻ります。

Windows 95 / NTの場合



Macintoshの場合



押すと



キー
[SAVE]
進んだ地点までのデータを保存します。

[説明ウィンドウ]
ボタン上にカーソルが置かれたときに、そのボタンの機能を説明します。また、各ボタンをクリックした後、実行するかどうか確認のメッセージを表示します。

設定画面には、さまざまな仕掛けが隠されています。ボタン以外にも操作できる部分がありますので、配置されているガジェットの秘密を見つけだしてください。

[Yes / No]
[説明ウィンドウ]で表示した確認のメッセージに対する返事を選択できます。メッセージに対する返事が「はい」の場合は「Yes」を、「いいえ」の場合は「No」をクリックしてください。

[保存パネル]
保存したデータを表示します。全部で3つのデータを保存できます。保存をすると、各エリアの代表的な場面とその名称を表示します。

デリートデータ
[DELETE DATA]
保存したデータを消去します。

クイット
[QUIT]
「GADGET -Past as Future-」を終了します。

ロード
[LOAD]
保存したデータを読み出します。

サウンド・ボリューム
[SOUND VOLUME]
BGMの音量をコントロールします。

※終了後、再び「GADGET -Past as Future-」をプレイする場合、読み出したいデータの入っているディスクをセットしてください。Disc 2以降の保存データから本編を始める場合、Disc 1を入れる必要はありません。

セーブ
SAVE : 保存のしかた

設定画面の[SAVE]をクリックします。

データを保存したいパネルを選んでください。

パネルを選択

データを保存しますか？

Yes

データを上書きしますか？(保存したデータがすでにある場合)

Yes

これで、データの保存が完了します。

ロード
LOAD : 読み出しのしかた

設定画面の[LOAD]をクリックします。

読み出したいデータの保存されているパネルを選んでください。

パネルを選択

データを読み出しますか？

Yes

これで、データの読み出しが完了します。

ディリート・データ
DELETE DATA : データ消去のしかた

設定画面の[DELETE DATA]をクリックします。

消去したいデータのパネルを選んでください。

パネルを選択

データを消去しますか？

Yes

これで、データの消去が完了します。
※消去したデータは、もとに戻せません。

「GADGET -Past as Future-」は、クリックしながらストーリーを進めていくアドベンチャー・タイプのインタラクティブ・ムービーです。ゲームオーバーといったものは存在していませんので、保存はプレイ終了時や、再度お楽しみになりたいポイントでお好みにあわせて、おこなってください。

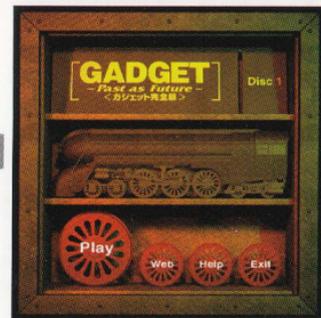
サウンド・ボリューム SOUND VOLUME:音量調節のしかた



設定画面の[SOUND VOLUME]をクリックします。

[0] (無音) から [7] (最大) まで 8 段階の音量調節ができます。お好みの音量のボタンをクリックしてください。
※ [0] 以外の音量に設定している状態でサウンドが鳴らない場合は、いったん終了してティザー画面の [Help] をお読みください。

続きからはじめる場合



ティザー画面の [Play] をクリックします。

プロローグムービーの再生中にマウスをクリックすると、画面の下部にボタンが表示されます。[CONTINUE] をクリックしてください。設定画面が表示されます。

読み出したいデータの保存されているパネルを選んでください。

パネルを選択

データを読み出しますか?

Yes

これで、続きからはじめることができます。

クイット QUIT:終了のしかた



設定画面の[QUIT]をクリックします。

データを保存してから終了しますか?

Yes

保存するパネルを選んでください。

パネルを選択

データを上書きしますか? (保存したデータがすでにある場合)

Yes

『GADGET -Past as Future-』を終了しますか?

Yes

これで、『GADGET -Past as Future-』は終了します。

No

『GADGET -Past as Future-』の世界は、3Dで構築された空間を主観視点で自由に歩き回ることができる「インタラクティブ・パート」と、客観視点を織り込んだ「ムービー・パート」の2つの要素で構成されています。「インタラクティブ・パート」では、画面上に表示されるカーソルをコントロールすることにより、移動したり、人物と会話したり、機械の操作などができます。

●移動する

移動できるポイントになると、画面上でカーソルの形が変化します。「前進」「右」「左」の3方向に移動できます。最初はとまどうかもしれませんが、思い通りの方向に視点移動できるようになるまで練習してみてください。

①カーソルの形

[Windows]

[Macintosh]



前進する



左へ



右へ



通常カーソル



②視点移動の例



前進する



左を向く



スタートポイント



右を向く

●会話する

車内や空間内で人物を見かけた場合、その人物に近づいてクリックすると画面下にテロップが表示されます。



話しかけたい人物を見つけたら「前進」カーソルで近づく



クリックして情報を引き出す



●行動する

「扉を開ける」「機械を操作する」「クローズアップで物を見る」などの行動はすべて「通常カーソル」でおこないます。

[部屋の扉を開ける]



扉に近づく



扉をクリック



扉が開く

[ラジオのスイッチを入れる]



ラジオに近づく



ダイヤルをクリックする

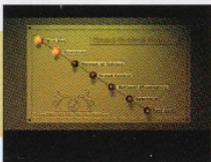


ラジオからニュースが流れる

[路線図を確認する]



路線図をクリックする



路線図のクローズアップになる



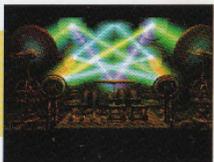
[ホログラフーマシンを動かす]



ホログラフーマシンに近づく



スイッチをクリックする



マシンが作動する

The World of GADGET -Past as Future-

 パスト アズ フューチャーの世界

INTRODUCTION

重苦しい空気が闇を充たしていた。隣室から断続的に聞こえてくるブーンという耳障りな機械音もいつの間にか気にならなくなっている。

指定された時刻に合わせて身支度を整え、スーツケースを手に1階へ降りた。正面、左奥にある大きなソファに深々と腰を沈めた最高司令官スロースロップは、こちらを一瞥した後、一枚の写真を差し出しながらこう言い放った。

「ホースラヴァーに接触してほしい」

変色したその写真には7人の科学者が並んでいる。何人かはすでに見覚えのある顔だった。

独裁者パウロ・オロフスキーが政権を握った後、諜報部は科学者たちの不審な動きを察知した。その後しばらくの間、上層部に命じられるままこの博物館に赴き、一般客になりすまして内偵を繰り返していた。

そんなある日、いつものようにガラスケースに収納された展示物を眺めていると、突然、背後からジョージ・N・テスラが話しかけてきた。

「お目にかけてたいものがあります」

促されるまま真紅の緞帳を引くと、見慣れない奇妙な機械装置が目飛び込ん

できた。その機械の前にはチャールズ・R・ライフと名乗る初老の男がもう一人。科学者たちは事前にわれわれの動きをつかんでいたらしい。隠し持っていた8ミリカメラを回しても、最後まで制止されることはなかった。

ジョージがその機械を作動させた瞬間に、ブーンという鈍い音が鳴り響き、巨大な真空管を連想させるそのマシンがゆっくりと回転しながら明滅し始めた。正面の座席に着いたチャールズの顔に極彩色の光が反射する。不協和音とともに、曖昧だった光の輪郭は次第に形を整え、ついには大きなうねりとなって押し寄せた。

頬肉が小刻みに震え、指先に力が入る。大きく体を揺らした後、チャールズは首をうなだれたまま動かなくなった。

その異様な光景をいまだに忘れられない。

ふと気づくと手にした写真を見つめながら、為すすべもなくその場に立ち尽くしていた。心にぽっかりと大きな穴が空いている。言い表しようのない喪失感を胸に抱いたまま、チケットを受け取り、駅へ向かう。

どこか遠くからカタカタと空転する8ミリ映写機の音が聞こえてくる。失いかけていた記憶を呼び覚ますその不快な音が、耳の奥底にこびりついて離れなくなった。

Grand Central Railway路線図

West EndとEast Endの2つの駅を結ぶGrand Central Railway。流線型の機関車に乗り込んだその瞬間から、決して引き返せない旅が始まる。車内や駅の構内、訪れた空間で目にする、さまざまな人物や機械装置に触れてみよう。この世界の謎が少しずつ解き明かされていくはずだ。

West End

スタートはウエストエンドホテル306号室。スローストップの依頼、そして科学者たちの写真。チケットを受け取り、銀色のスーツケースとともにプラットフォームへ向かう。



Downtown

ホースラヴァーの助手、ウィルヘルムが待ち受けている。プラットフォームの反対側には列車の路線を変更するための転轍室がある。



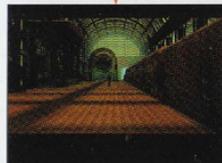
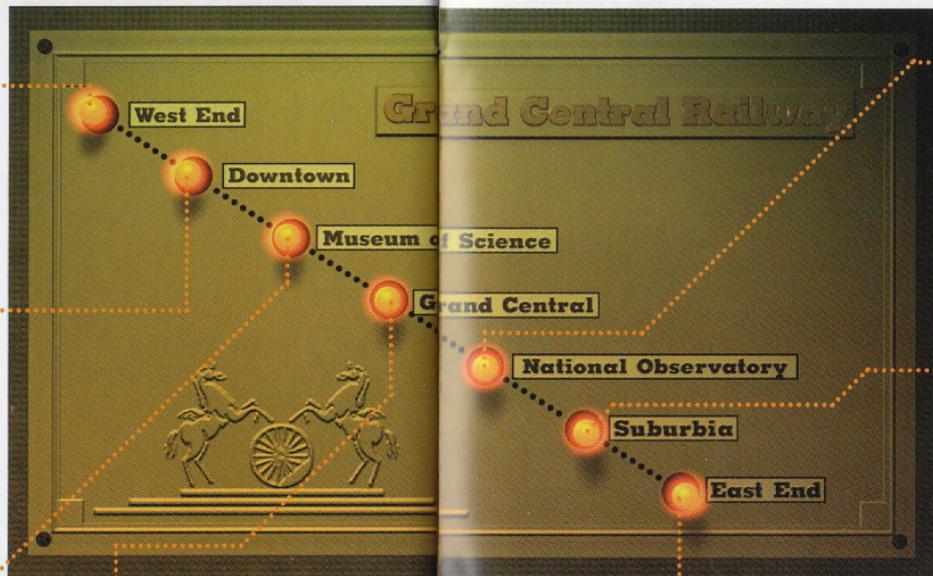
Museum of Science

科学博物館に行くためには、この駅で降りなければならない。博物館に行く方法は、構内で出会う駅員や乗客が知っている。2度目のスローストップからの依頼を受け取る場所でもある。



科学博物館

前身は国立科学アカデミー。かつてこの場所でホースラヴァーをはじめとする7人の科学者たちが実験を重ねていたが、革命後に閉鎖された。今では奇妙な展示品で埋め尽くされている。



Grand Central

West EndとEast Endを結んでいるGrand Central Railwayのちょうど中央に位置する巨大な駅。向かい側のプラットフォームで、科学者ジョージが待っている。



National Observatory

国立天体観測所に隣接しており、地下通路でつながっている。構内の地下通路入口付近は待合室を兼ねた空間になっている。



国立天体観測所
電球が揺れる薄暗い地下通路を抜けると、国立天体観測所の正面に出る。内部に設置されている巨大な反射望遠鏡で、地球に迫りつつある彗星の動きを定点観測している。



Suburbia

ひっそりと静まりかえった無人駅。改札は封鎖され、外に出ることはできない。スローストップがプラットフォームのどこかで待っている。



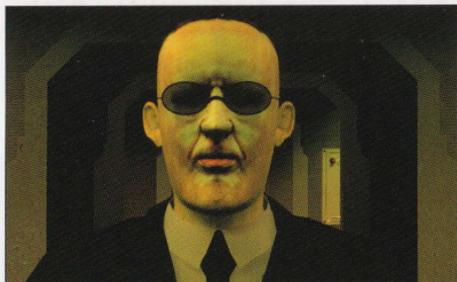
East End

Grand Central Railwayの終点。この駅から、給水塔へ向かうモノレールの定期便が出ている。広大な構内に点在する人々から、モノレールに関する情報を引き出せる。



給水塔

科学者たちが研究を続けるために、給水塔を密かに改造して作った施設。各地に落下した隕石の破片を分析し、組成を調べている。



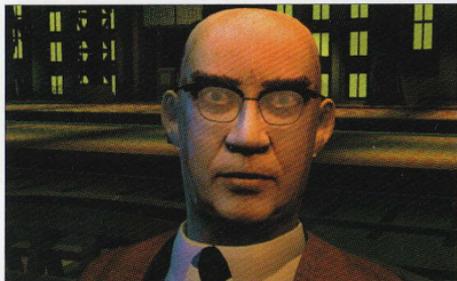
セオドア・スロースロップ

ウエストエンドホテルのロビーで待ち受ける謎の人物。旧国立科学アカデミー出身の科学者たちの不審な動きを調査している。



ホースラヴァー・フロスト

旧国立科学アカデミーに所属していた科学者。今では国立科学博物館となったかつての研究所に、6人の助手たちを集めて何らかの実験をおこなっている。



ジョージ・N・テスラ

物理学専攻。放射線、電磁波の第一人者。現在は帝国大学物理学科に籍を置くが、イーストエンド郊外に個人の実験施設を保有し、研究に没頭している。



ウィルヘルム・B・ドラウン

地質学、鉱物学の権威。帝国大学の地質学科助教授。ジョージ・N・テスラとともに隕石の成分分析の仕事に携わっている。



チャールズ・R・ライフ

放射線、電磁波を研究。ジョージの助手として働いている。電磁波の周波数が人体に及ぼす影響について詳細な資料を保有している。



トマス・E・ライヒ

機械工学の権威。帝国大学に籍を置くが、現在はホースラヴァーの助手の一人として、他の5人の科学者とともに行動している。



ジョン・F・マクノートン

旧国立科学アカデミーでは天文学を専攻。後に薬学を学び現在は帝国陸軍病院に勤務。コンスタンチン・R・ウォレスと行動をともにしている。



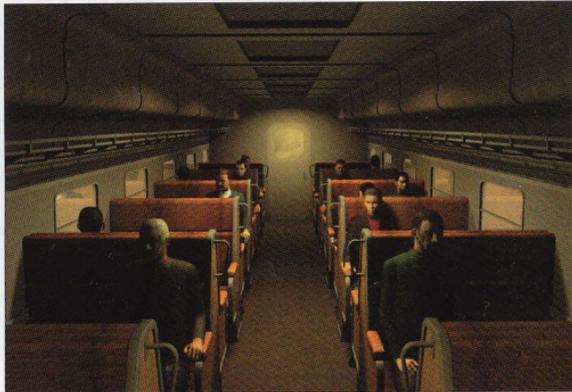
コンスタンチン・R・ウォレス

電磁波、放射線による治療を臨床医学において実践。帝国陸軍病院に籍を置く。普段は研究活動に没頭しているが、陸軍からの指令により特定の患者の診察にあたることもある。



少年

最初に出会うのは、ホテルのエレベータ。一言も言葉を発しないが、行く先々に現れて謎めいたビジョンを残していく。

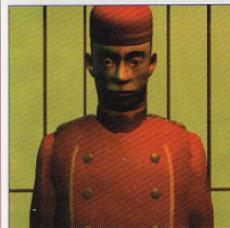
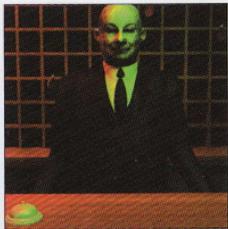


Passengers

機関車の車輦内や駅の構内で頻繁に出くわす。ある者は無気力に座り込み、ある者は呆然とたたずんでいる。彼らの言葉は時として意味不明に響くが、重要な手がかりを示唆することもある。



.....and Others



迷ったときは？

●ルームキー、そしてスーツケースを見つけよう

ウエストエンドホテルの部屋から外に出ようとすると、ドアの前にポーターが立ちはだかり、進むことができない。ポーターの言葉に従い、部屋のどこかにあるルームキーとスーツケースを探し出そう。



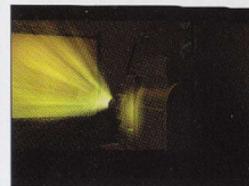
●未知の鉱石を探し出そう

列車のどこかに、鉱石分析装置が置いてある。スイッチを入れ、モニタの右にある2つのダイヤルを調節して、標本箱に入った鉱石を1種類ずつ観察してみよう。20種類の標本の中にひとつだけ、謎の鉱石が含まれている。



●博物館の展示物には、意外な秘密が隠されている

科学博物館の展示フロアには、さまざまなオブジェがディスプレイされている。オブジェの中にはスイッチを入れると動作するものもある。また、深紅のカーテンで閉ざされた3カ所の空間それぞれに、スペシャル・イベントが用意されている。



●コクピット右上のモニタに注目せよ

方向感覚を狂わされやすい終盤の地下道。頼れるのはコクピット右上のモニタのみ。映し出されている同心円の大きさが目的地への距離を表している。同心円の直径が小さいほど、ゴールは近い。



Credits

Directed by
Haruhiko SHONO

Music Composed by
Koji UENO

Story Developed by
Hirokazu NABEKURA

Graphics
Haruhiko SHONO

Graphics Assistance
Keisuke SHIMADA (SYNERGY)

Computer Programming
Hideyuki AIDA (SYNERGY)

Chief Designer
Isao KONAKA (SYNERGY)

Designer
Mioko TAMAKI (SYNERGY)

Special Thanks to
david
Takeshi SUZUKI (SYNERGY)

Production Management
Rie FUJISHIRO
Toshihiro MASUMURA (SYNERGY)

Producer
Masanori AWATA (SYNERGY)

Created and Distributed by
SYNERGY, Inc.



■LD / VHS
GADGET Trips Mindscapes
[ガジェット・トリップ / マインドスケープ]

発売: 東芝EMI株式会社



■CD-ROM (Mac, Win)
GADGET [ガジェット]
[スタンダード・コレクション版]

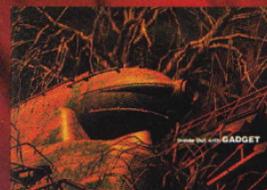
発売: 株式会社シナジー幾何学

壮大なストーリーがいま語られる…
メディアを超えて広がる、『GADGET』の世界



■Music-CD
Resonances of GADGET
~Quasisymphonic Movements and
Noise Montages~
[レゾナンス オフ ガジェット
~疑似交響的断章及びノイズ・モンターージュ~]
上野耕路

発売: 株式会社シナジー幾何学



鉄と兵器の時代
Inside Out with GADGET
[インサイド アウト ウィズ ガジェット]
■ビジュアル・ブック
Inside Out with GADGET
[インサイド アウト ウィズ ガジェット]

発行所: 株式会社シナジー幾何学



■小説
ザ・サード・フォース
発行所: 株式会社角川書店