



incarnatia playing manual



SRRD 34-35 / STEREO / MONO

© 1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc. / © Demart Pro Arte B.V. 1997

Manufactured by Sony Music Entertainment (Japan) Inc. and SONY are Registered Trademarks. (j)

WARNING: All Rights Reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws. Made in Japan.



警告

CD-ROMディスク対応プレーヤー以外では絶対に再生しないで下さい。スピーカーを破損する恐れがあります。また、ヘッドホンをご使用になる場合、大音量によっては耳に障害を被ったりします。

<使用上のご注意、取り扱い方>

- 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。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。
- 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、また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、使用后、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物を置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。

<その他機能などの使用上のご注意>

- 別途記された動作環境に適合しない機種では、使用しないで下さい。
- スクリーン投射方式テレビ(プロジェクションテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる恐れがあるため、絶対に接続しないで下さい。

人の情念を、そのまま形にすることができたら...
人は、自らの奥底に潜む本質を
見いだすことができるかもしれない。

~incarnatia~

「インカーネティア」をお楽しみいただく前に

●動作環境

お手持ちのマシンが以下の性能を満たしていることをご確認ください。

◆Macintosh

OS: Mac OS 7.5以上

CPU: PowerPC (Power PC601/100MHz以上を推奨)

RAM: 32MB以上(空きメモリ24MB以上を推奨)

CD-ROM: 4倍速以上(8倍速以上を強く推奨)

HDD: 5MB以上の空き領域

ディスプレイ: 640×480ピクセル、32000色が表示可能なもの

◆Windows®

OS: Windows®95

CPU: Pentium (Pentium133MHz以上を推奨)

RAM: 32MB以上

CD-ROM: 4倍速以上(8倍速以上を強く推奨)

HDD: 5MB以上の空き領域

ディスプレイ: 640×480ピクセル、32000色が表示可能なもの

(動作環境を満たすパーソナルコンピュータの中でも、一部の機種については動作しないものがありますので、ご了承下さい。)



●インストール

プレイの前に、以下の手順に従ってハードディスクに必要な情報をコピー(インストール)します。ハードディスクに5MB以上の空き容量が必要です。インストールをおこなう際は、動作中のソフトはすべて終了してください。

1. DISK2をドライブに入れ、CD-ROMのアイコンをダブルクリックして開きます。
2. Macintoshをお使いの方は「install_Mac」フォルダを、Windows®95をお使いの方は「install_Win」フォルダをダブルクリックします。
3. installer (または installer.exe) をダブルクリックします。
4. 画面の手順に従ってインストールします。

※CD-ROM内には最新の情報を収めたreadme.txtファイルがあります。併せてご覧ください。

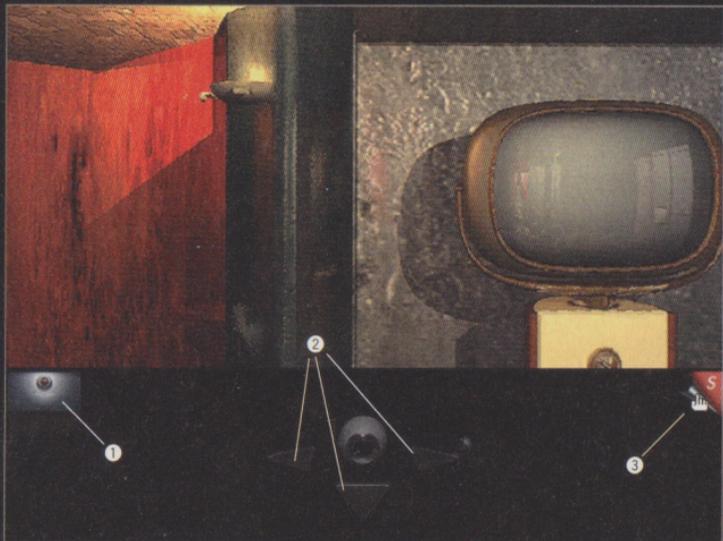
●ゲームのスタート

1. DISK1をCD-ROMドライブに入れます。
2. 本体のハードディスク内の「incarnatia」フォルダをダブルクリックして開きます。
3. Macintoshをお使いの方は「incarnatia_PowerMac」アイコンを、Windows®95をお使いの方は「incarnatia_Win.exe」をダブルクリックします。

基本操作

インカーネイティアはマウスで操作します(一部の操作にはキーボードも使用できます)。

●ゲーム基本画面



- ①個人用ID端末
- ②視点移動ボタン
- ③システムボタン

プレイヤーはこの画面で移動、物体の調査や入手をおこないます。画面上の好きな場所をマウスカーソルで指定してください。次のような行動ができます。



<周囲を見渡す>

カーソルがこの形になっている時に、マウスをドラッグ(マウスボタンを押したまま、マウスを移動)します。または視点移動ボタンをクリックします。左右のボタンは左右に、下のボタンは180度後ろに視点が移動します。



<別の場所に移動する>

カーソルがこの形になっている時に、マウスボタンをクリックします。



<画面上の物体を調べる>

カーソルがこの形になっている時に、マウスボタンをクリックします。画面上に調べられるものがある時は、カーソルだけでなく画面下部が図のように変わります。



<ゲームのセーブ・ロード、音量調整を行う>

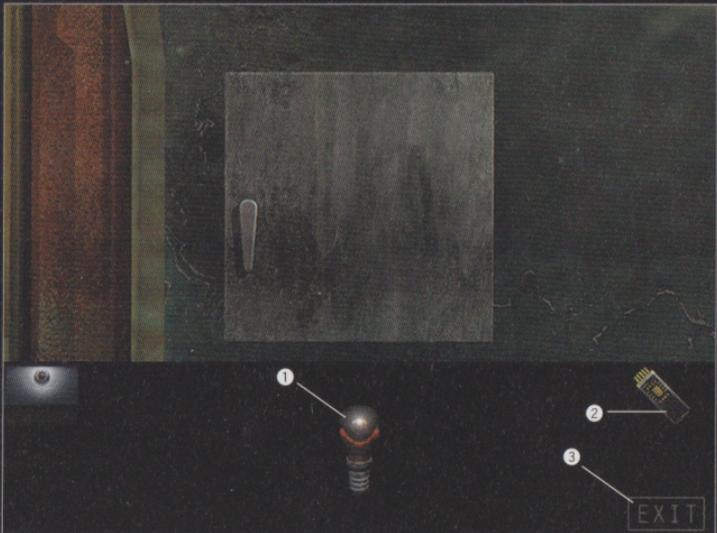
システムボタンをクリックし、システム画面に切り換えます。詳しくは「システム画面」をご覧ください。

●ご注意(Windows®95のみ)

4~8倍速のCD-ROMドライブをご使用の場合、まれに画面のドラッグができなくなることがあります。その時は(Ctrl)キーを押しながら、画面下部の目玉をクリックしてください。再びドラッグできるようになります。

基本操作

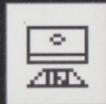
●イベント画面



物体を調べると、イベント画面に切り替わることがあります。この画面ではその物体を操作できます。



<アイテムを入手する／使用する>



物体の中にはアイテムとして入手できるものがあります。カーソルをアイテムエリアに移動し、図のような形になっているときにクリックしてください。

アイテムを使用するときは、使いたい場所でアイテムをクリックします。ただし灰色の表示になっているときは、そのアイテムは使用できません。

<操作する>

画面のレバーや扉などをクリックまたはドラッグして操作します。操作方法は物体によって異なりますので、いろんな方法を試してみてください。

<イベントの達成度を見る>

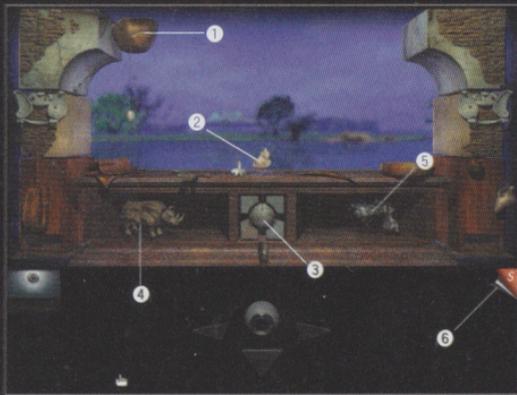


イベント画面でやること残っているかどうかを、画面下部のステイタス電球の点灯具合によって知ることができます。始めは左図(イベントクリア前)の状態ですが、この画面で必要な行動がすべて終わると、右図(イベントクリア)のように変わります。

<基本画面に戻る>

EXITボタンをクリックします。

●システム画面



- ①音量設定
- ②クレジット
- ③ゲーム終了
- ④ロード
- ⑤セーブ
- ⑥ゲーム画面に戻る

ゲーム画面でシステムボタンをクリックすると、システム画面になります。図を参照し、それぞれの機能に応じたオブジェクトをクリックしてください。ミニゲームなど一部のシーンではシステム画面に切り替えられません。こまめにセーブすることをお勧めします。



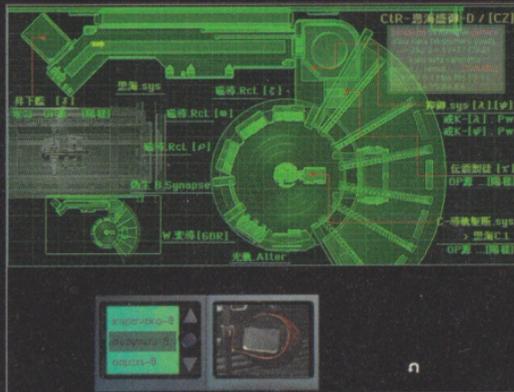
<ボリューム設定>

ゲームの音量を変えるには、①の場所をクリックしてください。表示される球体の数が増減します。球体の数が多くなるほど、音量は大きくなります。



個人用ID端末は、現在地の確認と鍵の解除をおこなうための重要なアイテムです。ゲームスタート時には持っていないので、探して入手してください。なお、このアイテムは施設内でのみ使えます。

●現在地を確認する



基本画面のときに、個人用ID端末をクリックしてください。画面左上の黄色の矢印がプレイヤーのいる場所です。

個人用ID端末の使いかた

incarnatio

●鍵を開ける

ゲーム内に登場する扉や機械には、鍵がかかっているものがあります。これらは個人用ID端末から「開錠コード」と呼ばれるデータを送信して解除できます。



<開錠コードを入手する>

開錠コードはユニットにセーブされ、さまざまな場所に隠されています。ユニットを発見したら画面外でクリックしてください。個人用ID端末に開錠コードがロードされます。



<開錠コードを送信する>

ゲーム中に開錠コードが使える場所に来ると、個人用ID端末が光と音で反応します。個人用ID端末をクリックしてください。上下の三角で開錠コードの種類を選びます。右側の画面が、それぞれのコードを使う場所を示しています。正しいコードを送信すれば鍵は解除されます。



正しい開錠コードを送信した場合



誤った開錠コードを送信した場合

ミニゲームの遊びかた

incarnatio



- ①操作ボタン1
- ②プレイヤーの体力
- ③操作ボタン2

ミニゲームはキーボード操作、または画面上のジョイスティックをクリックして操作します。

キーボードの場合は、スペースキー、矢印キーまたはテンキーを使用します。図の例では、操作ボタン1は<←>キーを、操作ボタン2は<→>キーを押します。ゲームのルールや目的はゲーム内に隠されているため、ここでは詳しく説明しません。どうすればクリアできるか、考えながらプレイしてください。

●ご注意(Macintosh)

入力メニューが日本語モードになっていると、キー入力の反応が遅れることがあります。ゲームの起動前にアップルキーとスペースキーを同時に押し、入力メニューを英語に切り換えてください。

クリエイター紹介

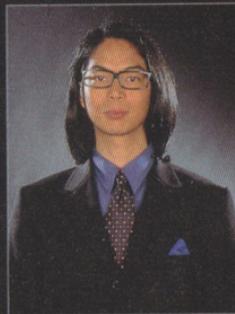
incarnatio

志茂浩和 (しも ひろやす)



1960年大阪生まれ。東京芸術大学絵画科油画専攻中退。
マッキントッシュによるマルチメディア・デザインの仕事を
手掛け、93年第1回DEPに「ヒュボケイメノン」で応募し
入賞。
以後SMEにてCGの研究を進め、96年よりこのタイトルを
企画、開発に専念。

飯田隆之 (いいだ たかゆき)



1965年神戸市生まれ。神戸大学大学院教育学研究科修了
後、(株)コナミにゲーム開発者として入社。
94年第2回DEPに「サルバドールの箱」で応募し入賞。
現在、有限会社メディアジャグラー代表。

DEPについて

incarnatio

DEP(デジタル・エンタテインメント・プログラム)は1993年にSMEが始めた「デ
ジタル時代のエンタテインメント」を作り出す、新しい才能の発掘を目的としたオ
ーディション・プログラムです。単なるコンテストと異なる点は、受賞者が表彰され
て全てが終わるのではなく、そこからクリエイターとして、我々SMEと新たなコン
テンツ制作を始めようという提案がなされることです。さらに、DEPでは多くの会
社のご協力でclubDEPの管理も行っております。ここにはDEP合格者達が常に最
新の環境に触れられるように、協賛各社のハードやソフトを常備しております。
DEPをきっかけとして、ひとりでも多くのクリエイターが世に出ることを我々は期
待しています。

DEP97

主催：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

後援：財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会、株式会社SME・インターメディア

協力：インターネットマガジン、日経CG、ログイン

協賛：アップルコンピュータ株式会社、日本アイ・ビー・エム株式会社、日本シリコングラフィックス・クレイ株式会社、
Microsoft / Softimage、ダイキン工業株式会社、ローランド株式会社、カノープス株式会社、オートデスク株式会
社 / 3D STUDIO MAX、マクロメディア株式会社 / MACROMEDIA DIRECTOR、
アドビシステムズ株式会社 / Adobe After Effects、株式会社ディ・ストーム / LightWave3D、
株式会社プロビックス / Abekas、キヤノン販売株式会社、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、
ソニーコミュニケーションネットワーク株式会社、ソニー株式会社
(以上順不同)

※ DEPについての最新情報は<http://www.dep.sme.co.jp/>をご覧ください。

ヒントブック

●ゲームの進め方

インカーネイティアには、さまざまなパズルが仕込まれています。開錠コードを探すのがゲームを進める近道ですが、それ以外にも、パスワードなどが必要なイベントもあります。画面に表示される情報によく目を通し、隠された意味を見つけてください。

●最初のシーンの解法

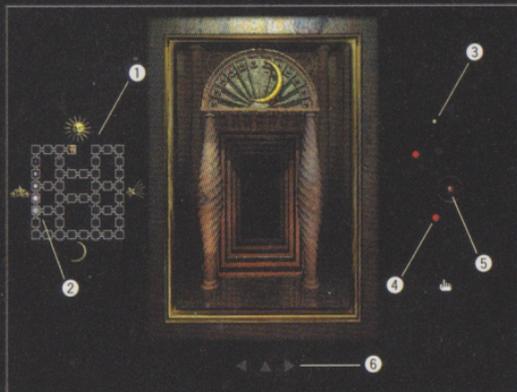
最初の部屋でしなければならないことは、自分と自分の置かれた状況を知ることです。部屋の設備の一部は操作不能で、目覚めたばかりのあなたは個人用ID端末も持っていません。まず仮眠室を出て、左に進んでください。奥の机には情報端末が見えますが、現在この部屋は停電中で、使えません。左の突き当たりの扉まで進んだら(そろそろ操作にも慣れた頃でしょう!)、右を向ってください。暗くてわかりにくいですが、配電盤のようなボックスがあります。これが非常電源装置です。扉を開いて、左の電源ボタン・右のネットワークボタンの順にクリックしてください。これでこの部屋の設備が使えます。

次は施設内で働く研究員の証明とも言える、個人用ID端末を取りにいきます。これは一番奥の机の上にあります。また、机を離れる前に、情報端末を調べた方がいいでしょう。あなた自身の日記の他、緊急メールが届いていると思います。そこでかかっている3つの数字は、非常に重要なので何かに書き残した方がいいでしょう。個人用ID端末を開くと、開錠コードが一つ入っています。小さな画面で表

示された場所が、この部屋のどこかにあります。開錠コードの使い方は、「その場所」(水道の横にある、開かない小さな扉です)のすぐ近くまで進み、画面をドラッグして正面に向きます。すると、個人用ID端末が反応するはず。あるいは、「その場所」をクリックしてください。反応している個人用ID端末をクリックして開き、開錠コードの「電符」ボタンをクリックしてください。正しくコードが送信できれば、クリックして扉を開くことができます。中をよく調べると、新しい開錠コードが入っているはず。

うまく入手できれば、もうこの部屋に用はありません。この施設で何が起きているか調べるために、先に進んだ方がいいでしょう。施設内の移動には「ムーバー」と呼ばれる自動運転のシャトルを使います。ムーバーの呼出パネル(これも水道近くにありますが)を開錠コードを送信すると、操作画面になりますが、非常事態のため、ムーバーを呼び出すには3桁の暗証番号が必要です。忘れてしまった人は、もう一度緊急メールを読み直してください。パネルのボタンを暗証番号通りにクリックすると、ムーバーが呼び出せます。扉が開いたら、ムーバーのシートをクリックして、乗り込みましょう。

●迷宮シーン



インカーネイティアのミニゲームの中でも、もっとも手強いのが「迷宮」かもしれません。迷宮はゲートで囲まれた小部屋の連続です。ゲートには彗星・連星・月・太陽のマークがあり、これが東西南北を示しています。また迷宮内のどこかに柔らかい時計を閉じこめた、「3ツ輪の籠車」がいるはず。彼に追いつき、柔らかい時計を解放すれば、迷宮をクリアできます。ただし迷宮には敵となる、危険なモンスターが徘徊しています。レーダーを駆使して、モンスターを避け、ゴールとなる「3ツ輪の籠車」を追いつめてください。

<迷路の進み方>

画像をドラッグして、入るゲートを選んでください。ゲート内部をクリックすると、先に進めます。方向転換ボタンか矢印キーでも、同じ操作が出来ます。残念ながらモンスターに遭遇すると、「地図の部屋」に強制ワープさせられます。中にいるキャラクターをクリックすると、迷路全体の構造や、ゴールの位置が分かるはず。

<レーダーについて>

迷宮画面の右はレーダーになっています。自分を中心に、近寄ってくる敵やゴールの位置が表示されます。敵は赤のドットで表示され、またゴールがいる方向が黄色の小さなドットで表示されます。もしあなたがゴールに近づくことができれば、黄色のドットは大きく表示されます。

<必勝法>

用心深くなることです。レーダーで、赤いドットが自分の真上に来れば、先に進んではいけません。敵は少し離れていると通り過ぎますが、すぐ隣の部屋だと執念深く追いつめてきます。素早く進んで方向転換をしたり、少し離れて敵をやり過ごしてください。ゴールに近づくには、黄色の点を真上に来るようにして進路を決めてください。また、迷宮内部ではセーブできないので、迷宮に入る前に一度セーブすることをおすすめします。

ユーザーサポート



incarnatia (インカーネイティア)のインストールおよび実行がうまくいかない場合は、取扱説明書およびCD-ROM内のreadme.txtをよくご覧ください。それでも問題が解決できないときは、当社までご連絡下さい。なおその際は、問題が起きた時のシステム構成やトラブルの内容を調べた上でご連絡いただきますようお願いいたします。また、ゲームのヒントに関する質問は一切受け付けておりませんのでご了承ください。

お手持ちのパーソナルコンピュータのご使用につきましては、マニュアル等に記載されている各メーカーのサポートセンター(お客様相談室等)に直接お問い合わせ下さい。

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

マルチメディアグループエンタテインメントコンテンツ部

〒102 東京都千代田区五番町6-2 ホーマットホライズンビル1F

E-mail: incarnatia@dep.sme.co.jp

URL: <http://www.dep.sme.co.jp/incarnatia/>

※記載されている会社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。

STAFF



Director: Hiroyasu Shimo

Producer: Hiroyuki Urakawa

Executive Producer: Terry Tsutsumi
Masayoshi Numajiri

Game Concept by Hiroyasu Shimo

Game Designer: Takayuki Iida (Media JuGGLer Ltd)

Programmer: Takayoshi Tanabe (Media JuGGLer Ltd)

Co-Programmer: Tylor Nishio (foreGround Ltd)

CG Designer: Hiroyasu Shimo

Scenario Writer: Takayuki Iida
Hiroyuki Urakawa

Sound Designer: Taizo Tsuruoka

Sound Design cooperated by Hisui

Music: Eiichi Hayashi

Tetsu Saito
Nobuo Shikata
Ken Sato
Rie Higuchi

Last Theme: Mica Nozawa

The Eccentric Opera*

Music Produced by Masahiko Sato (Mars Fugue, Inc.)

Voice: Jaime Mas

Mercé Mas
David Hierro
Cosme Hierro
Javier Perez Blanco
ele amics del Mercat Santa Caterina

Translation: Yukiko Murata

Translation cooperated by Joaquim Sala-Sanahuja

Equipments: hohei Terashita

Kairaku-Onkyo

Testing Staff: Satoshi Kumagaya

Hirotsugu Ohwaki
Syu Sato

Artist Photographer: Susumu Saeki

Stylist: Maki Suemitsu

Hair Make-up: Masato Takezawa

Package Design: Yasuhiro Okuya (SMC)

Fumiko Momma (SMC)

Special Thanks to: Robert P. Decharnes (Demart Pro Arte B.V.)

Hideaki Takemura (Sony Creative Products Inc.)

Etsuko Yokozeki (Sony Creative Products Inc.)

Kyoko Okazaki (DigitalScape Co., Ltd.)

Miki Baba

Presented By: DIGITAL ENTERTAINMENT PROGRAM

*The Eccentric Opera by the courtesy of Epic/Sony Records

健康上の注意



<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、一時間ごとに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。このような経験がある人は、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。

<使用許諾>

お客様は、下記の条項に従い、『incarnatia (インカーネイティア)』を使用することができます。尚、お客様がこの『incarnatia (インカーネイティア)』のご使用を開始した時点で、条項に同意したものとさせていただきます。

条項

1. 『incarnatia (インカーネイティア)』(以下「本ソフトウェア」といいます)に係わる著作権、著作隣接権およびその他一切の知的財産権は、株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント(以下「当社」といいます)に帰属します。
2. 当社はお客様に対し、本ソフトウェアを1台のパーソナル・コンピュータ(お客様自身が保有するものに限り)にインストールし、私的に使用することを許諾します。
3. お客様は、以下の行為を行うことは出来ません。
 - ① 本ソフトウェアに関し、複製、放送、有線送信、その他の送信、上映等すること。
 - ② 本ソフトウェアに関し、修正、変更、改変、リバース・エンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブル等すること。
 - ③ 本ソフトウェア又はその複製物の全部もしくは一部に関して、第三者に対して販売、頒布、貸与、譲渡又はその他の処分を行うこと。
 - ④ 本ソフトウェアを第2項に規定される場合以外の態様で使用すること。
4. 当社はお客様に対し、本ソフトウェアの品質及び機能がお客様の使用目的に適合することを保証しません。また、本ソフトウェアのインストール・使用は、お客様の責任で行っていただくものとします。
5. 当社は、お客様に対し、本ソフトウェアの欠陥、瑕疵等について、これらを使用したこと又は使用出来なかったことから生じる一切の損害(お客様の情報の消失、毀損等による損害を含みます)に関していかなる責任も負いません。
6. 条項の有効期間は、お客様が本ソフトウェアの使用を中止する迄とします。お客様が条項に違反した場合には、第2項に規定する使用許諾は直ちに終了するものとします。その場合、お客様はすみやかに本ソフトウェアおよびその複製物を破棄するものとします。