SEGASATURN

COMPACT disc

取扱説明書

SEGASATURN™

SEGASATURN サタコレ COLLECTION

SEGASATURN サタコレ COLLECTION

"HIS MASTER'S VOICE" Victor

⚠ 注意　セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

●このセガサターンCDは、SEGA SATURN™ マークあるいは NTSC J 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

■セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

はじめに

このたびは株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエアのセガサターン専用ソフト”トゥームレイダース”をお買い上げいただきありがとうございます。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

ストーリー

冒険家レイラ・クロフトは、
世界中の遺産や骨董品を収集するコレクターであり、
さまざまな国の文化遺産を発掘し、
その報酬で生活をするという気楽な毎日を過ごしていた。
カナダの山中で雪男を発見したことで
一躍有名になったレイラだったが、
そんな彼女のもとへ新たな冒険の話が持ち込まれる。
それは、ナトラ・テクノロジーの社長、
ジャクリーヌ・ナトラからインカに眠る秘宝探索の依頼であった。
金を積まれても気が進まないレイラだったが、
インカの新たな遺跡に興味をひかれ雪深い
南米の山中に向うのだった。

レイラ・クロフト
考古学者では成し得なかった、いくつかの古代遺跡を発掘した冒険家。

ジャクリーヌ・ナトラ
医療やバイオに関する研究で世界最先端を行くナトラ・テクノロジー社の社長。

コントロールパッドの使い方

■ゲーム中の操作

方向ボタン

↑ … 前進

← → … 向きを変える

↓ … 後退

Aボタン … ジャンプ／泳ぐ

Bボタン … アクション（登る、拾う、銃を撃つ、つかまる、スイッチを入れる等）

Cボタン … 銃を構える／しまう

Xボタン … 左に移動／左に泳ぐ

Yボタン＋方向ボタン … まわりを見る

Zボタン … 右に移動／右に泳ぐ

Lボタン＋方向ボタン … ゆっくり動く

Rボタン … 方向転換

スタートボタン … プレイメニュー表示

■メニューでの操作

方向ボタン … 項目選択

Cボタン … 決定

Bボタン … キャンセル

メインメニュー

メインメニューでは方向ボタン左右で項目選択、Cボタンで決定、Bボタンでキャンセルをすることができます。

Game： ゲームを開始します。

Cボタンでパスポートを開き、方向ボタン左右でページをめくって項目を選択してください。

Load Game … 以前にセーブされたデータを読み込みます。

方向ボタン上下でプレイするデータを選択してください。

■レベルの最初からプレイする場合、レベル名を選択してCボタンを押してください。

■セーブポイントのデータからプレイする場合、“Data Load”を選択してCボタンを押してください。

Start Game … 最初からゲームを開始します。

Sound： サウンドの設定を変更できます。

Controls： コントロールパッドのボタン設定を変更できます。

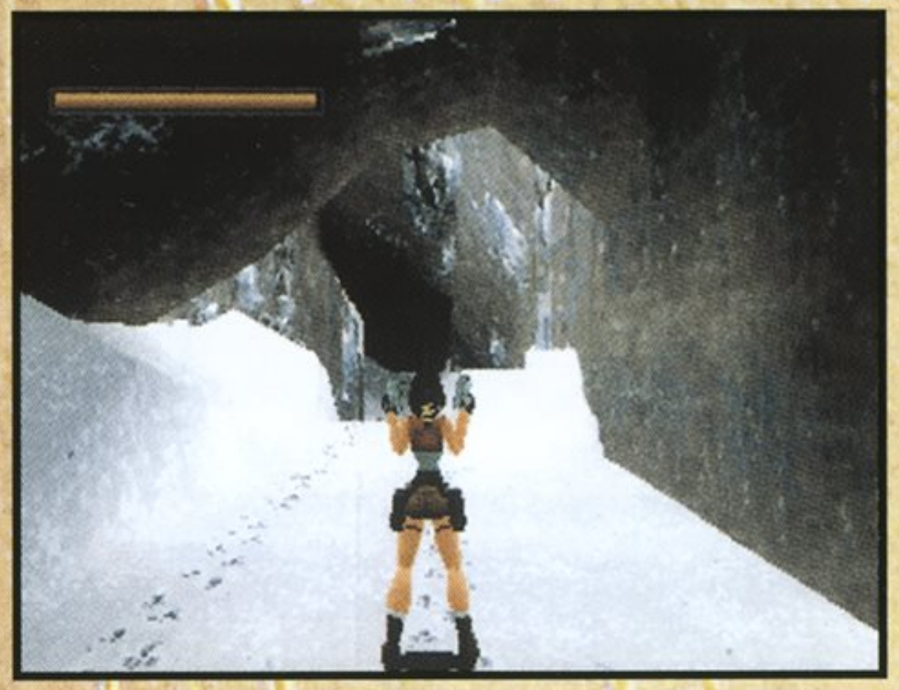
この取扱説明書では設定を変更していない状態で解説しますので、ボタン設定を変更される前に操作方法を確認してください。

Bright： 画面の明るさを調節できます。

Gym： 練習モードです。

レイラの動かし方について声で解説してくれます。初めてプレイする方はここで練習をしてみてください。

ゲームの画面構成



■体力ゲージ：

ダメージを受けると、このゲージが減ります。このゲージがなくなるとレイラは倒れてゲームオーバーになります。このゲージは銃を構えたとき、ダメージを受けたときなどに表示され通常は表示されません。体力を確認したいときは、銃を構えてください。なお、この体力ゲージはアイテムの救急箱で回復できます。

■酸素ゲージ：

水中にいると、このゲージが減り続けます。このゲージがなくなると体力ゲージが減り始めます。酸素ゲージは水面に出ると回復します。ただし、体力ゲージは水面に出ても回復しません。

レイラの動き

レイラはボタンの組み合わせと地形によって、さまざまな動きができます。以下の動作をすべてできるように練習してください。

■移動に関する動作

前進	方向ボタン上
後退	方向ボタン下
向きを変える	方向ボタン左右
前後方向転換	Rボタン

■ジャンプ・登る・ふちにつかまる動作：ジャンプ Aボタン

登る

方向ボタン上＋Bボタン

入力した方向にジャンプ

Aボタン＋方向ボタン

ダッシュジャンプ

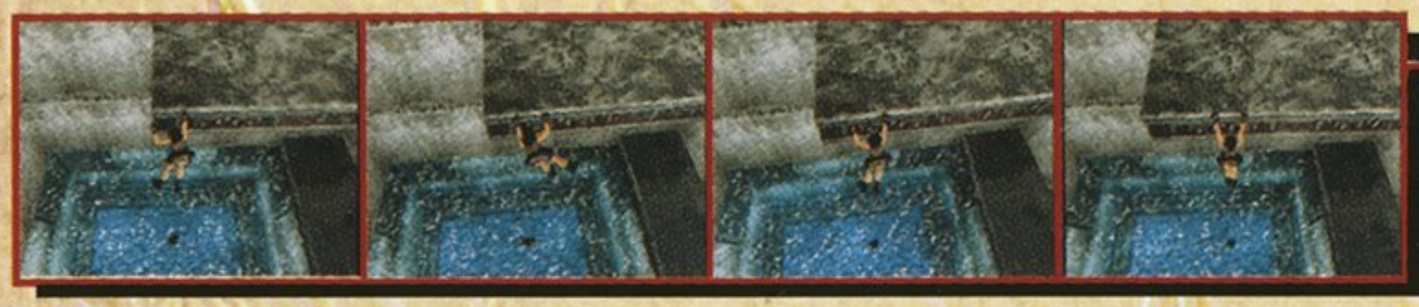
前進中にAボタン

ジャンプ中につかまる

ジャンプ中、ふちに手が届くところでBボタン

ふちにつかまる

“登る”または“ジャンプつかまり”の動作時にBボタンを押し続け、方向ボタン上を離す。
Bボタンを離すと下に落ちる



ふちにつかまって横移動

“ふちにつかまる”の動作時にBボタン
を押したまま方向ボタン左右ボタン

ふちを使って降りる

ふちの上から“後退”で落ちる
瞬間にBボタン

■ 慎重さ、細かさに関係した動作

まわりを見る ―― Yボタンを押しながら方向ボタン
ゆっくり前進 ―― Lボタンを押しながら方向ボタン上
ゆっくり後退 ―― Lボタンを押しながら方向ボタン下
横に移動 ―― Xボタンで左に移動。Zボタンで右に移動

■ 銃に関係する動作

銃を構える ―― Cボタン(銃を構えている間はBボタンの動作は“銃を撃つ”になります)
銃を撃つ ―― “銃を構える”の動作中Bボタンを押し続ける。Bボタンを離して敵の方向
を向くと目標を追尾
銃をしまう ―― “銃を構える”の動作中Cボタン

■物に関係する動作

壁についているものを使うにはレイラの正面で、壁に垂直に、壁に触るぐらい近くで使ってください。位置の微調整は上記の“慎重さ、細かさに関係した動作”を参照してください。

調べる――――Bボタン。リアクションのない場合は何も無いということです。

アイテムを拾う――――アイテムの上でBボタン。

アイテムを使う――――スタートボタンでプレイメニューを表示し、方向ボタンで使うアイテムを選択してCボタンを押す。武器を選んだ場合、その武器を装備します。

スイッチを入れる/戻す――――スイッチの前に立ってBボタン。

レバーを入れる(水中)――――レバーの前まで移動してレバーの方向を向いてBボタン。

壁を押す

動かせる壁の前で、Bボタンを押して構えてから方向ボタン上

壁を引く――――動かせる壁の前で、Bボタンを押して構えてから方向ボタン下

セーブポイントを使う――――セーブポイントの前でBボタン

■水中での動作

泳ぐ――――水中でAボタンで前進、方向ボタンで向きを変える。

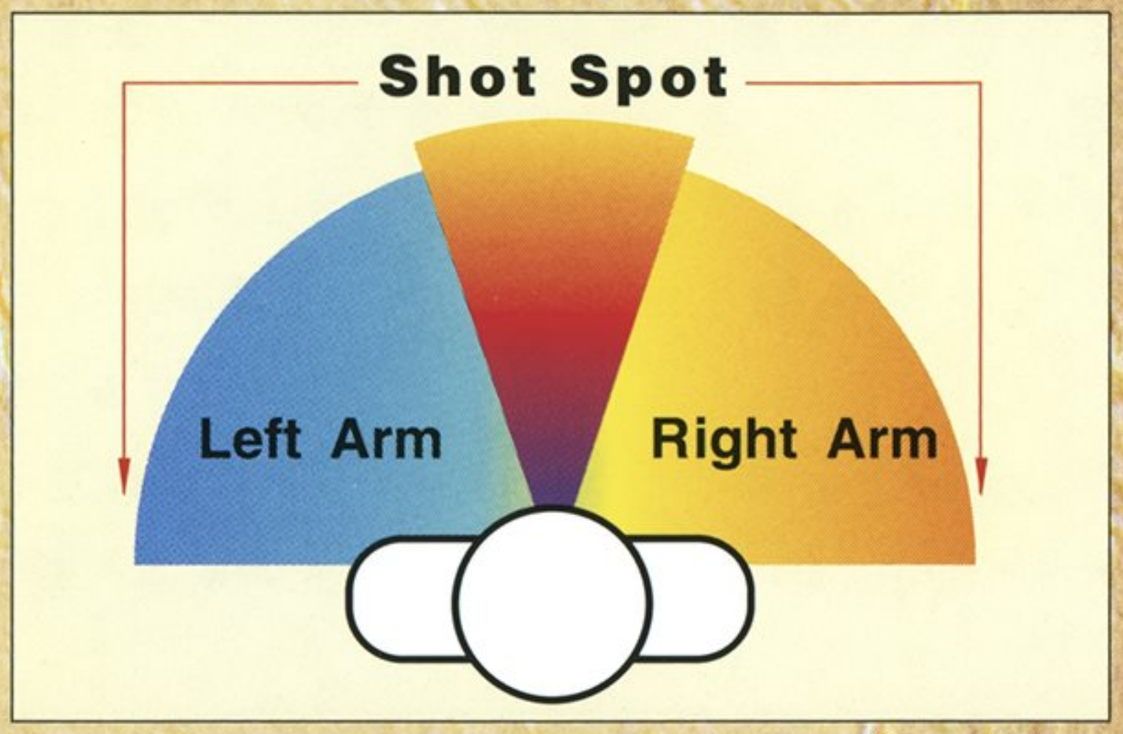
潜る――――水面でAボタン。

立ち泳ぎ――――水面で方向ボタン。XボタンまたはZボタンで横泳ぎ。

水から上がる――――水際で方向ボタン上＋Bボタン。高い所には上がれません。

戦闘

レイラは2丁の銃を持っています。Cボタンを押すと銃を構え、Bボタンで構えた銃を撃ちます。両手に構えた銃はレイラの前方の敵に半自動的に照準が合います。レイラが動いていても敵を正面に捕らえていれば攻撃し続けることができます。これを利用すると敵の攻撃を避けつつ銃を撃てます。敵に後ろにまわり込まれた時は、方向転換ボタンが便利です。



セーブ

セーブは各レベルの終了時とセーブポイントを使用した時に行なうことができます。各レベル終了時のセーブデータはすべて記録することができますが、セーブポイントを使用したデータは最後にセーブしたデータのみが残ります。セーブデータ使用量は55です。

プレイメニュー

ゲーム中スタートボタンを押すとプレイメニューが表示されます。プレイメニューは3段構成になっており、ITEMS、TOOLS、OPTIONの3つのメニューがあります。通常はTOOLSメニューが表示され、方向ボタン上下でメニューを変更できます。

プレイメニュー ITEMS

鍵などが表示されます。鍵などを持っていない時は、このメニューに入れません。

プレイメニュー TOOLS

銃、弾薬、救急箱、コンパスが表示されます。最初はピストルとコンパスしか持っていません。

プレイメニュー OPTION

"Game"と"Bright"が選択できます。

Game :

Cボタンでパスポートを開き、方向ボタン左右でページをめくって項目を選択してください。

Load Game ・・・・・・・セーブしたデータを読み込みます。

Restart Level ・・・・・レベルの最初からやり直します。

Exit to Title ・・・・・・タイトル画面に戻ります。

Bright :

画面の明るさを調節できます。

アイテム

ピストル

レイラ愛用の銃です。
弾数に制限はありません。

コンパス

使うと現在向いている
方角を確認することが
できます。

救急箱(小)

レイラの体力を約半分
回復します。

救急箱(大)

レイラの体力を全快します。

鍵

鍵を開けるのに使用します。

UZI

連射できる銃です。1発の
威力はピストルとあまり
変わりません。弾（右下の
数字）がなくなると使え
ません。

マグナム

ピストルより強力な銃です。弾がなくなると使えません。

弾装(マグナム)

マグナムの弾です。

ショットガン

散弾を撃つ大型の銃です。弾がなくなると使えません。

弾薬(ショットガン)

ショットガンの弾です。

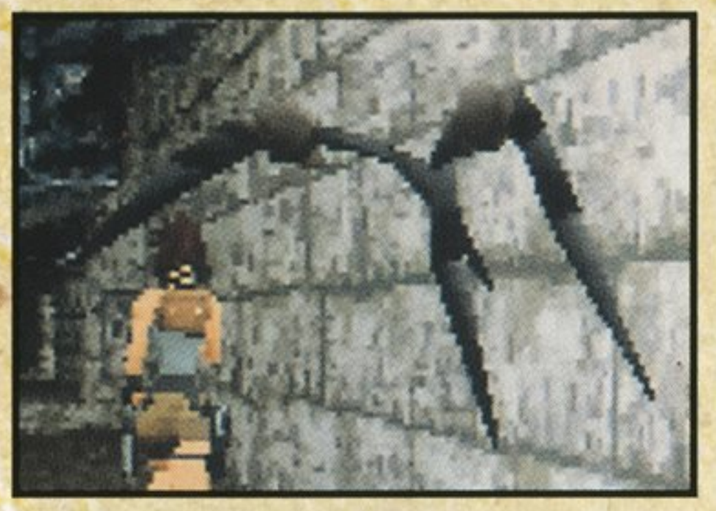
弾装(UZI)

UZIの弾です。

モンスター

遺跡内ではさまざまな生物がレイラを襲ってきます。そのうちの一部を紹介します。

コウモリ



遺跡内を飛び回る吸血コウモリです。体に取り付かれる前に撃ち落としましょう。もし取り付かれてしまったら、一度離れてから銃で撃ち落としましょう。

オオカミ

オオカミは主に集団で現れます。1匹ずつ確実に倒していきましょう。

クマ

序盤での強敵です。距離をとったり、後ろにまわり込んだりしながら倒しましょう。

遺跡内のオブジェクト

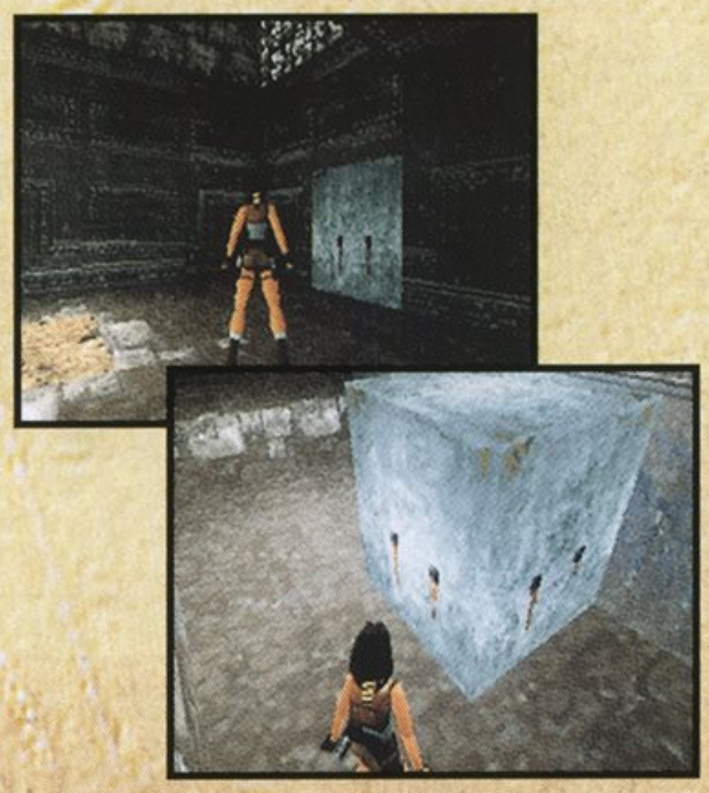
スイッチ

扉の開閉などをするスイッチです。スイッチの前に立ち、Bボタンを押すと動作します。水中にあるスイッチは動作しません。

レバー

水中で操作する扉の開閉などをするレバーです。レバーの目の前まで泳いでBボタンを押すと動作します。

動かせる壁



軽い石でできた大きな岩です。動かせる壁の前に立ち、Bボタンを押すと岩に手をつきます。その状態で方向ボタン上を押すと壁を押します。また、方向ボタン下を押すと壁を引きます。動かせる壁は普通の壁と一体化して見つけにくくなっています。色が違う壁は要注意です。

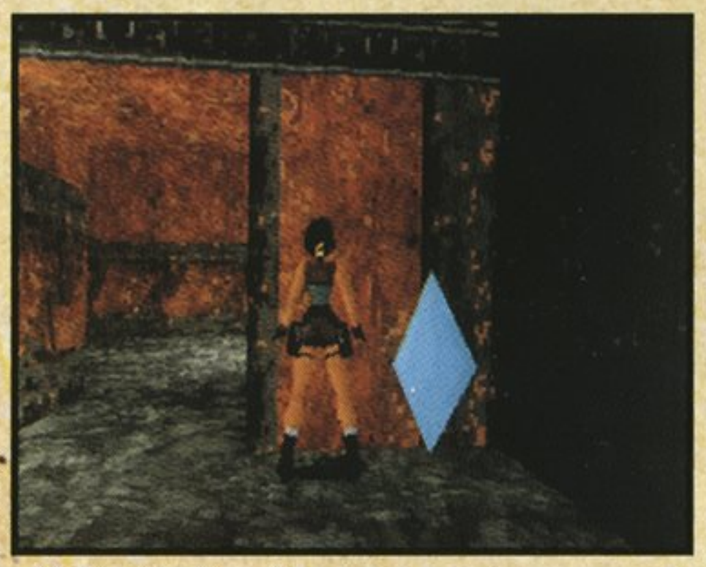
壊れる床

レイラが乗ると壊れる床です。床が壊れた時に上に乗っていると下に落ちてしまいます。

鍵穴

鍵を差し込む穴です。鍵穴に合った鍵を持っていないと鍵を開けられません。鍵穴を調べる（Bボタン）とITEMSメニューが開きます。そこで鍵を使ってください（Cボタン）。

セーブポイント



現在の状況を保存することができます。セーブポイントは1つの面に数ヶ所ありますが、最後にセーブされた地点のデータのみが残ります。1度使ったセーブポイントは以後使用できなくなります。このデータをロードする時は、Load Gameで“Data Load”を選んでください。

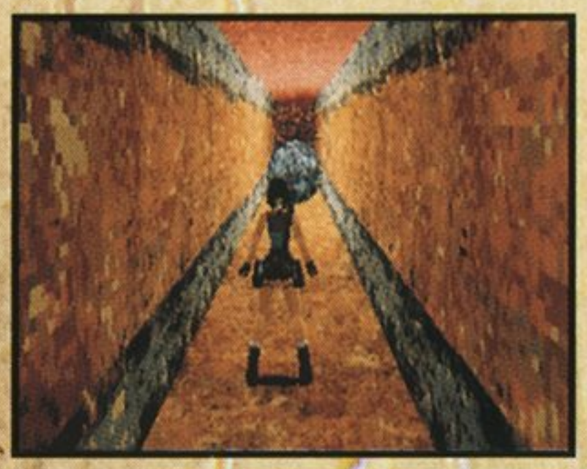
トラップ

矢

レイラが矢の発射機の前を通ると矢が発射されます。

落し穴

レイラが壊れる床の上に乗っていると下に落ちます。落ちることで先に進めることもあれば、即死してしまうこともあります。落ちる先が分からない時は一度落ちる床を通過して壊してから下を覗くと良いでしょう。



岩

巨大な岩が坂を転がり落ちてくるトラップです。この岩につぶされると即死は確実です。このトラップを作動させてしまったら、すばやく安全な所まで逃げましょう。

針

地面から伸びる巨大な針は、よく落とし穴の下に置かれています。この針に体を貫かれるとまず助からないでしょう。落ちる先の地面をよく確認してから下に降りましょう。

操作のコツ

■ 初めてプレイする方はGymをやってみましょう。基本的な動作を教えてくれます。

■ 落ちそうな所を歩く時は、“ゆっくり歩く”を使いましょう。ゆっくり歩いている間は壊れる床以外では落ちません。

■ “ダッシュジャンプ”に必要な助走距離は“後退”1回分です。まず、跳び移りたい所にぎりぎりまで近づき、一旦“後退”してから“ダッシュジャンプ”をします。

■ つかまるふちがレイラと多少斜めになっていてもつかまることができます。

■ 離れた一段高い所につかまる時、つかまる場所が近いとダッシュジャンプでは高さが合わないことがあります。その場合、Aボタン＋方向ボタン上の通常前ジャンプを使うと、うまくつかまることができます。

CAST

Lara : MEGUMI OGATA
Natla : MICHIE TOMIZAWA
Larsen : WATARU TAKAGI
Pierre : YASUHIRO ISHII
Baldy : MASARU SASAHARA
Cowboy : YUZI UEDA
Skatekid : KOUSUKE OKANO

Actor Co-ordination : Magic Capsule

STAFF

JAPANESE STAFF

Executive Producer : HARUNOBU KOMORI
Producer : ATSUSHI OKABE
TOSHIYUKI NAGAI
YASUSHI ENDOH
Director : GAKU SATO
Software Evaluation : RYO MISAWA
Assistant : INAZOU URANO
HIROKI TAKASU (Pole to win)
Graphic : TAKANORI WADA
HIROMASA OHTA
Product Support : YOSHIAKI IWASAWA
MAKOTO TANIGUCHI
JASON LINK
YUICHI KOMATU
TAKEYUKI KASAKURA
POLE TO WIN
Manual : COMIX 'BAGUS' BRAND
Manual & Extra Music : KUNIO 'Jacky 'KYOYA
Advertisement : AYAKO TAMURA
Sales & Marketing : KOUKI MINAMI
TATSUO TATEISHI
TAKESHI SAKAI
RYUTARO SASAKI
SHUICHI KOBAYASHI
Ending Music : TAMOTSU FUZIWARA

U.K STAFF

Executive Producer : Jeremy H. Smith
Producer : Adrian E.Smith
Troy Horton
Ken Lockley
Programmers : Jason Gosling
Paul Douglas
Gavin Rummery
Graphic Artists : Toby Gard
Heather Gibson
Neal Boyd
Additional Programming : Derek Leigh-Gilchrist
Andrew Howe
Mansoor Nusrat
Additional Artwork : Lee Pullen
Peter Barnard
Stuart Atkinson
Dave Pate
Music : Nathan McCree
Sound Effects : Martin Iveson
Original Concept : Toby Gard
System Manager : Mark Price

©1996 CORE DESIGN LIMITED
©1997 Victor Interactive Software Inc.

ご注意

電話でのご質問は、一切応じられませんのでご了承ください。ゲームの攻略をぜひお楽しみください。ヒント、攻略法に関する質問は弊社では、一切お受けできません。操作方法に関しましてはこの取り扱い説明書に記載しておりますので、もし操作がわからない場合はこの取り扱い説明書をご熟読ください。処理上の限界でポリゴンが欠けるなどといったことがありますが、これはバグではありません。ゲーム進行上問題はありませんのでご安心ください。製品の製造には万全を期しておりますが、万一、起動しないなど不良と思われる製品がございましたら弊社まで症状をご連絡ください。製造上の不良の場合のみ新しい製品と交換させていただきます。お客様の事故で壊されてしまった場合はご容赦ください。なお、弊社では返品等には応じられません。本製品はフィクションであり、実在の人物、地名、団体、動物とは一切関係がありません。本製品の使用によるいかなる事態にも、弊社では責任を負いかねますのでご了承ください。

この商品は、(株) セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

©1996 CORE DESIGN LIMITED
©1997 Victor Interactive Software Inc.

株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクターソフト本部 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル6F
T-9113G
ゲームの内容に対する電話でのご質問は一切応じられませんのでご了承ください。TEL.03-3406-9133