PlayStation

DESCENT

デイセント

SOFT BANK

Interplay

THE STORY OF DESCENT

時は未来。
人類は資源確保のため、
太陽系内の惑星に次々と鉱物採掘基地を建設した。
そこではロボットが作業に従事し、
それを少数の人間が管理するシステムがとられていた。
ところが、ポスト・テラン・マイニング・コーポレーション
(PTMC)社の冥王星基地では、
ロボットが反乱を起こし、地球侵略を企んでいた。
そこでPTMC社は、“マテリアル・ディフェンダー”であるキミに、
イスラエル製の戦闘機Pyro-GXを与え、反乱の鎮圧を依頼した。
キミの使命は、基地内のロボットの一掃と人間の救出、
そして最終的には基地の動力炉を破壊し自爆装置を作動させること。
キミは地球を守り、なおかつ自ら引き起こす基地の爆発から、
無事逃れることができるだろうか !?

SLPS 00212

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 3ブロック

アナログジョイスティック SCPH1110[SCEI]対応

対戦ケーブル 2台

04

ASCENT

360°
ENVIRONMENT
3D
SHOOTING
GAME



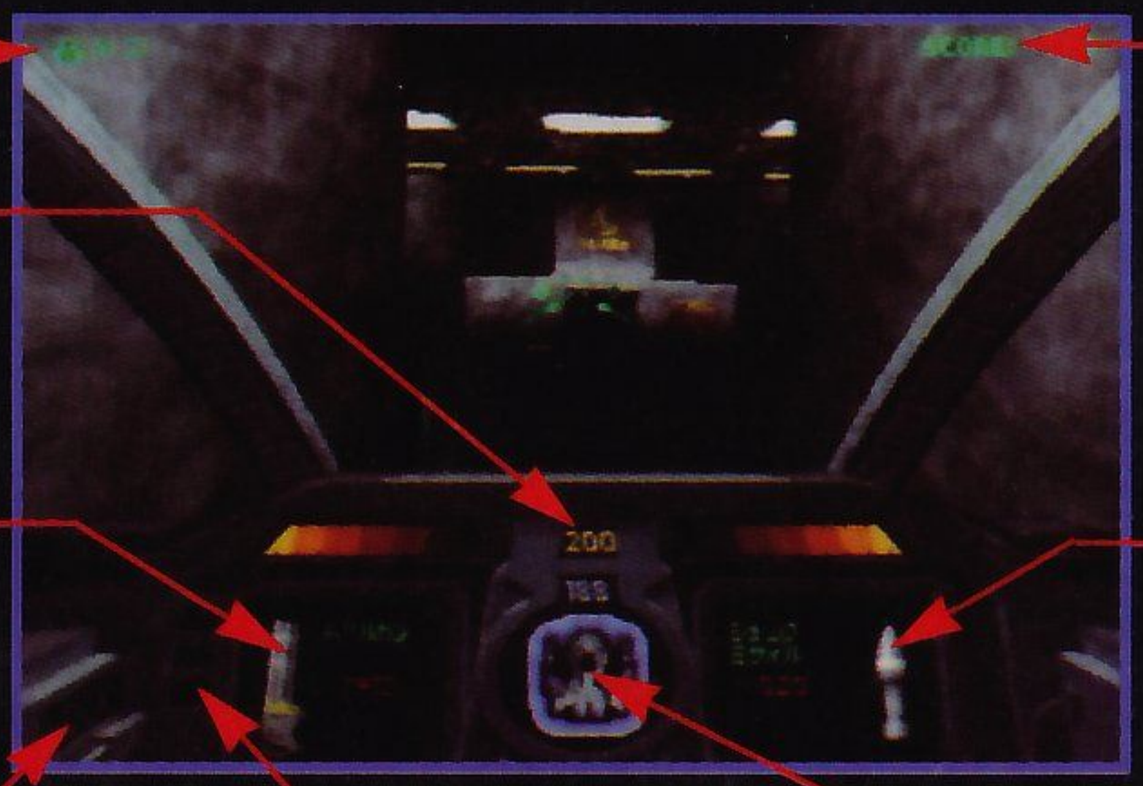
CONTENTS

THE STORY OF DESCENT ····· 2
GETTING STARTED ····· 6
CONTROLLER FUNCTION ····· 8
MENU & OPTIONS ····· 10
KEY INSTALLATION ····· 11
GAME START ····· 12
GAME SYSTEM ····· 14
BATTLE MODE ····· 16
THE MONSTERS OF ENEMY ····· 18
JOYSTICK ····· 19
ITEM ····· 20

GETTING STARTED

ゲームの画面

プレイヤー扮する“マテリアル・ディフェンダー”が搭乗する、イスラエル製の高性能戦闘機Pyro-GXのコクピットのようすです。これが、戦闘中のメイン画面となります。
コクピットからは、戦闘機の目の前のようすをフロントビューで見ることができます。また、シールドのエネルギー残量など、戦闘に必要な情報はコクピットパネルなどに表示されます。これらの情報をチェックしながら、慎重にミッションを遂行してください。



自機の残量

スコア
現在まで獲得した点数が表示されます。

レーザーのエネルギー残量
レーザーの発射にはエネルギーを消費します。残量が0になるとレーザーを発射できません。

主砲
使用中の主砲が表示されます。レーザーの場合は現在のレベルも表示されます
(レーザーの場合はその時点でのレベルを表示)

副砲
使用中の副砲の種類と、残りの弾数が表示されます。
(残り個数を表示)

ロックアラート
敵にロックオンされている場合、点灯して危険を知らせます

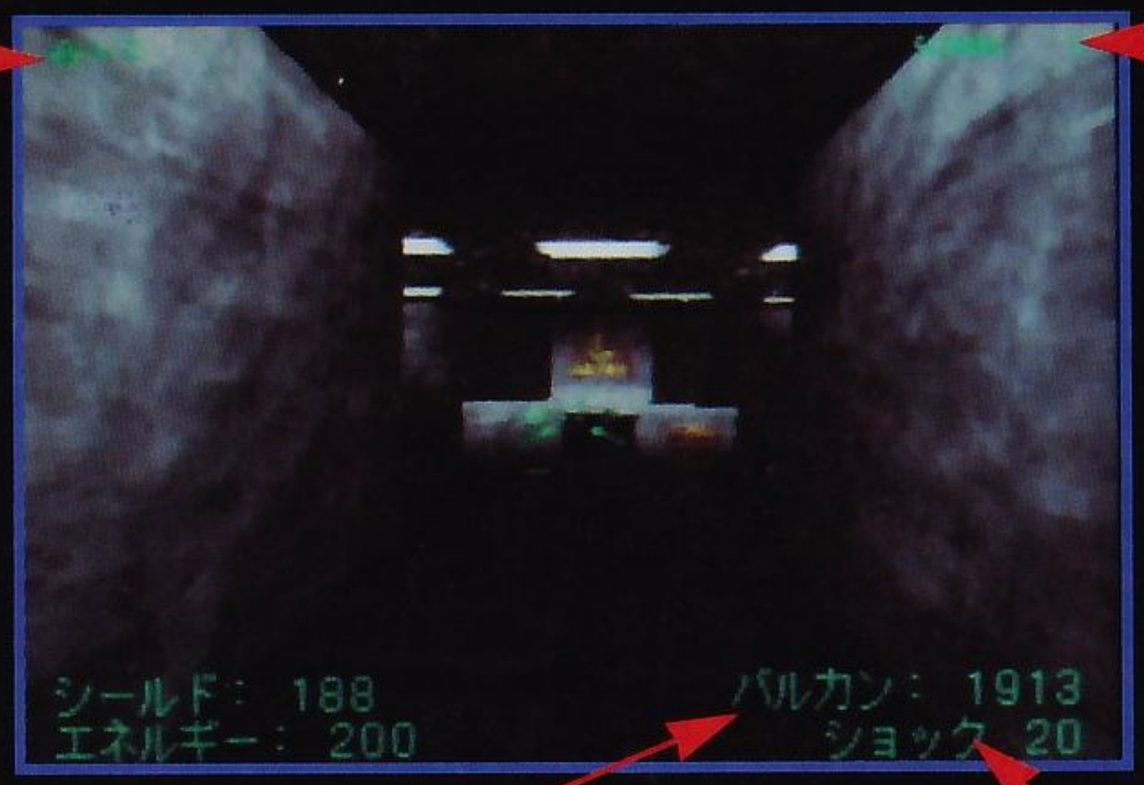
キー
キーを取るとここに表示されます。3色あり、それぞれ同じ色の扉を開けることができます

シールドのエネルギー残量
残量が0になると、戦闘機を1機失います。



360° ENVIRONMENT

また、コクピットパネルを取り払い、目の前のようすだけをモニターすることもできます。これをフルスクリーンモードと呼びます。この場合、コクピットパネルに表示されていた、戦闘に必要な情報は、画面の端に表示されます。
なお、通常の画面からフルスクリーンモードへの切り替えを希望される場合は、P10の[MENU & OPTIONS]を参照して、切り替え方法をご確認ください。



自機の残量

スコア
現在まで獲得した点数が表示されます。

主砲
使用中の主砲が表示されます。
レーザーの場合は現在のレベルも表示されます。
(レーザーの場合はその時点でのレベルを表示)

副砲
使用中の副砲の種類と、残りの弾数が表示されます。
(残り個数を表示)

CONTROLLER FUNCTION

コントローラの操作

戦闘機はコントローラで操作します。コントローラの各ボタンは、それぞれ戦闘機の移動や武器の発射などに割り当てられています。割り当ての異なるものが4パターン用意されていますので、好みのものを選んでください。また、プレイヤーが自由に割り当てを設定することもできます。詳しくは、P10、P11を参照してください。

TYPE-1



(L2)左回転（十セレクトボタンでフレア）
(L1)主砲
（十セレクトボタンで主砲の変更）
(上)機首を上げる
(左)左旋回
(右)右旋回
(下)機首を下げる
(Select)ほかのボタンと組み合わせて使います
（戦闘時以外ではキャンセル）

(R2)右回転
（十セレクトボタンでボムの投下）
(R1)副砲
（十セレクトボタンで
副砲の変更）
(△)前進
(○)右へスライド
(□)左へスライド
(×)後退
(Start)ポーズメニューの表示
（戦闘時以外では決定）

TYPE-2



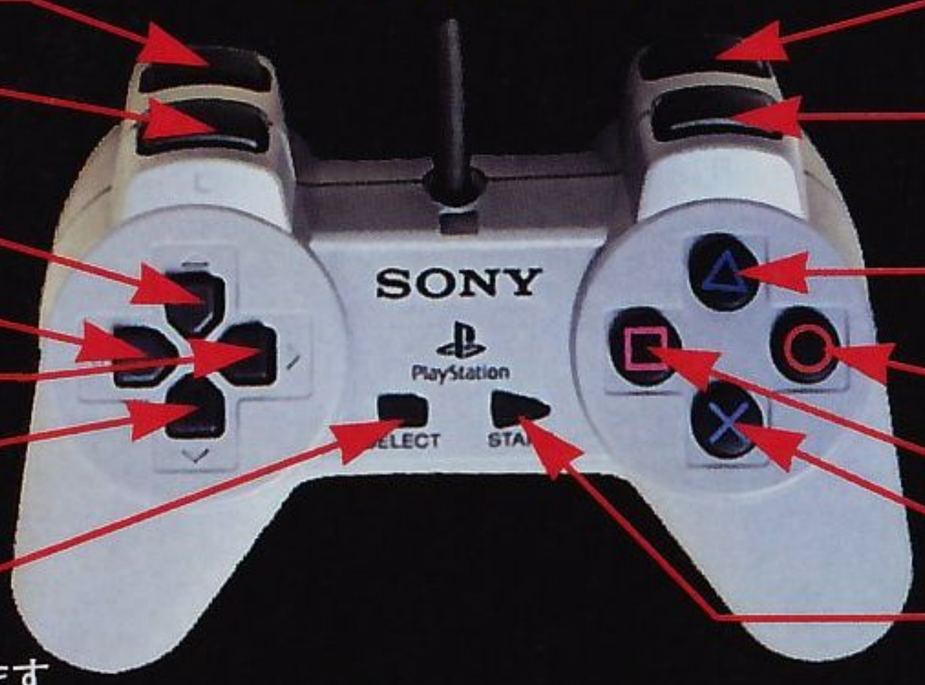
(L2)左回転（十セレクトボタンでフレア）
(L1)副砲の発射
（十セレクトボタンで副砲の変更）
(上)機首を上げる
(左)左旋回
(右)右旋回
(下)機首を下げる
(Select)ほかのボタンと組み合わせて使います
（戦闘時以外ではキャンセル）

(R2)右回転
（十セレクトボタンでボムの投下）
(R1)主砲の発射
（十セレクトボタンで主砲の変更）
(△)前進
(○)右へスライド
(□)左へスライド
(×)後退
(Start)ポーズメニューの表示
（戦闘時以外では決定）

SLPS 00212



TYPE-3



(L2)左へスライド

(L1)主砲
(十セレクトボタンで主砲の変更)

(上)機首を上げる

(左)左旋回

(右)右旋回

(下)機首を下げる

(Select)ほかのボタンと組み合わせて使います
(戦闘時以外ではキャンセル)

(R2)右へスライド

(R1)副砲
(十セレクトボタンで副砲の変更)

(△)フレア
(十セレクトボタンでボムの投下)

(○)回転オン

(□)前進

(×)後退

(Start)ポーズメニューの表示
(戦闘時以外では決定)

TYPE-4



(L2)後退

(L1)前進

(上)機首を上げる

(左)左旋回

(右)右旋回

(下)機首を下げる

(Select)ほかのボタンと組み合わせて使います
(戦闘時以外ではキャンセル)

(R2)副砲
(十セレクトボタンで副砲の変更)

(R1)主砲
(十セレクトボタンで主砲の変更)

(△)上へスライド
(十セレクトボタンでフレア)

(○)右へスライド
(十セレクトボタンで左回転)

(□)左へスライド
(十セレクトボタンで右回転)

(×)下へスライド
(十セレクトボタンでボムの投下)

(Start)ポーズメニューの表示
(戦闘時以外では決定)

MENU & OPTIONS

タイトル画面のあとに表示されるメニュー画面や、メニュー画面から呼び出すことのできるオプション画面では、ゲームの設定などを自由にチョイスしたり、変更することがきます。なお、オプション画面は、戦闘中にスタートボタンを押すと表示される、ポーズメニューからも呼び出すことができます。



[メニュー画面]

ニューゲーム:新たに戦闘を開始します。

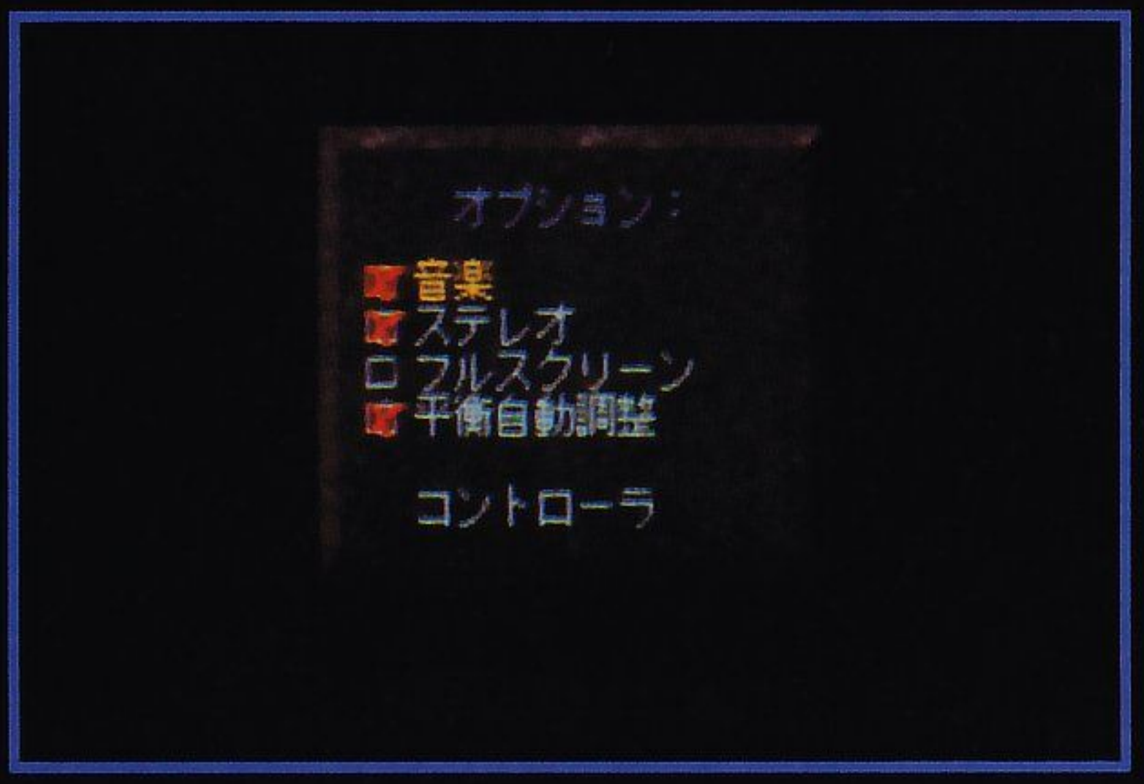
戦闘ゲーム:通信対戦プレイを行ないます。

ロードゲーム:メモリーカードに保存されているファイルを読み込みセーブしたところから戦闘を再開します。

パスワード:取得したパスワードを取った時点から戦闘を再開します。

オプション:オプション画面を呼び出します。

クレジット:クレジットを表示します。



[オプション画面]

音楽:チェックをはずすと、ゲーム中に音楽は流れません。

ステレオ:

チェックをはずすと、音声はモノラルに切り替わります。

フルスクリーン:

チェックすると、コクピットパネルが取り払われます。

平衡自動調整:

チェックすると、戦闘機が自動的に平衡を保とうとします。

コントローラ:

コントローラの設定を行ないます。P11を参照してください。

SLPS 00212

KEY INSTALLATION

オプション画面で[コントローラ]を選択すると、コントローラのボタンの割り当てを、プレイヤーが自由に設定することができます。機首の上下、メインウェポンの発射などといった基本的な項目の設定はもちろん、オートマップや戦闘機の後方のようすなどを、ボタン一発でモニターできるようにすることも可能です。いろいろとお試しください。



設定の変更:

方向キーで変更したい項目を選び、スタートボタンを押すと、項目の右側に"?"が表示されます。そこで、その項目に割り当てたいボタンを実際に押せば、設定完了です。

クリア:

項目を選んで○ボタンを押すと、その項目に割り当てられていたボタンがクリアされ、白紙の状態になります。

リセット:

△ボタンを押すと、変更したすべての項目が、ディフォルト(初期設定)に戻ります。

元の画面に戻る:

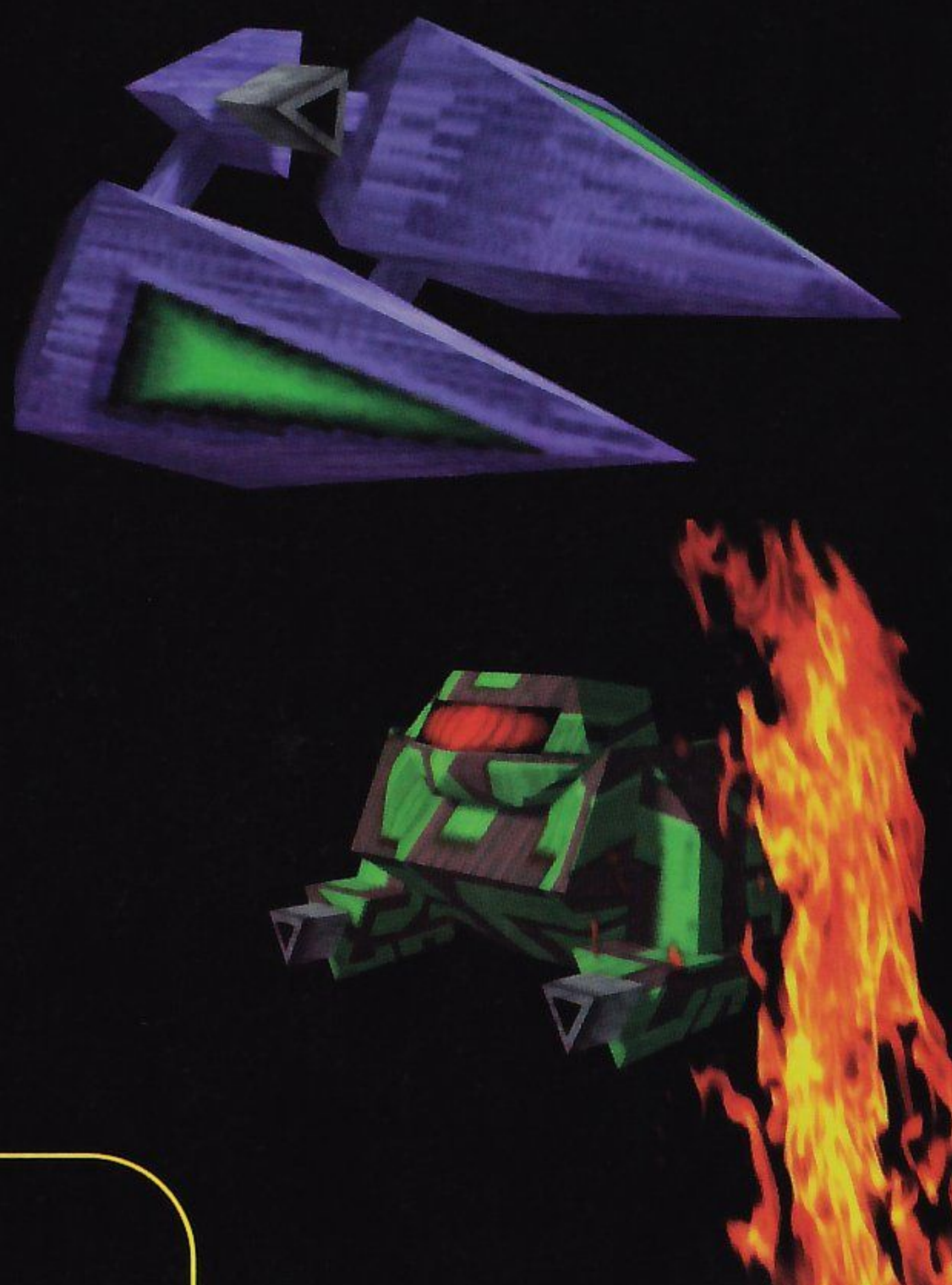
セレクトボタンを押すと、オプション画面に戻ります。

GAME START

ゲームの開始

メニュー画面で[ニューゲーム]、あるいは[ロードゲーム]を選択すると、戦闘を開始することができます。[ニューゲーム]を選んだ場合は、新たに、一番最初のシーンから戦闘をはじめることができます。また、[ロードゲーム]を選んだ場合は、セーブしたところや、パスワードを取った時点から、戦闘を再開することができます。





[ニューゲーム]を選択した場合:

[ニューゲーム]を選択すると、まず、ゲームの難易度を設定する画面が表示されます。難しさは5段階用意されており一番上の練習がもっとも簡単なモードです。練習以下、徐々に難しさが増していき、一番下の超級がもっとも難しいモードとなっています。難易度を選択し終わると、戦闘が開始されます。ただし最初は3種類でレベル13から5種類になります。

SLPS 00212

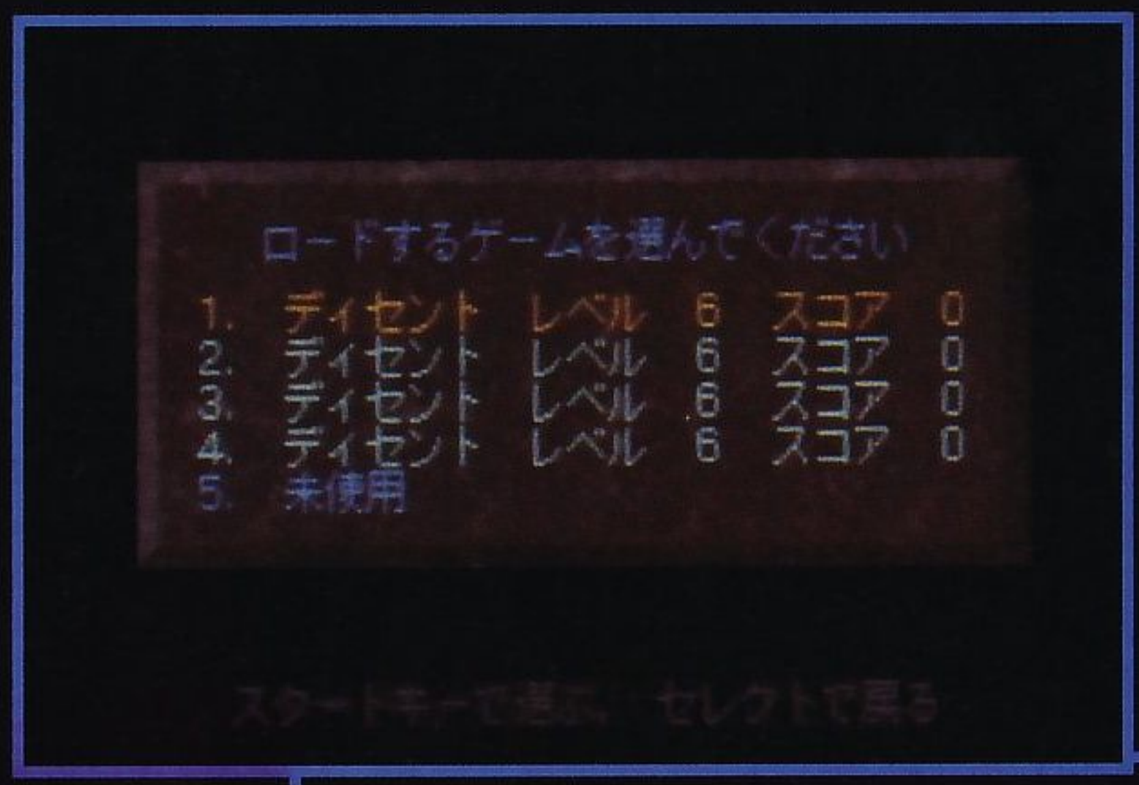


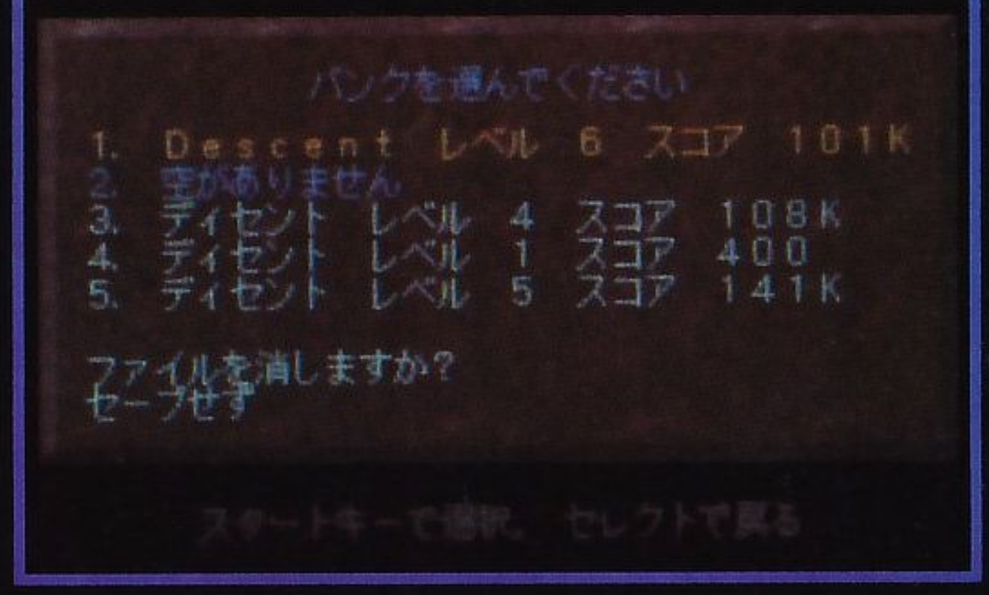
[ロードゲーム]を選択した場合:

[ロードゲーム]を選択すると、まず、パスワードを入力するのか、それともメモリーカードからデータをロードするのかを聞いてきます。



[パスワード]を選択すると、パスワードの入力画面になります。方向キーでアルファベットを選び、○ボタンで入力します。入力ミスの訂正などで、前の文字に戻りたいときは、×ボタンを押してください。パスワードをすべて入力し終わったら、スタートボタンを押してください。[エラー]と表示された場合には、入力したパスワードに間違いがありますので、正しいパスワードをもう一度入力しなおしてください。





オプションメニューの[セーブ]を選択すると、セーブデータが表示されます。再開したいセーブデータを方向キーで選び、スタートボタンで決定してください。

GAME SYSTEM

ゲームでできること

戦闘中にスタートボタンを押すと、画面がポーズされ、戦闘を一時中断することができます。また、同時にポーズメニューが表示されます。このポーズメニューには、現在のパスワードを知ることができたり、オプション画面を呼び出すことができるなどの、便利な機能がいっぱいです。使いこなして、戦闘を有利に進めましょう。



ゲームに戻る:

ポーズを解除し、戦闘に戻ります。

オートマップ:

このゲームにはオートマッピング機能があり、プレイヤーが探索したところのマップは自動的に作成されます。プレイヤーは、この[オートマップ]を選ぶことで、いつでも好きなときに作成されたマップを見ることができます。詳しくはP15を参照してください。

オプション:

オプション画面を呼び出すことができます。詳しくはP10を参照してください。

セーブ:

メモリーカードにセーブできます。次回、メニュー画面で[ロードゲーム]を選ぶと、セーブしたデータを呼び出して戦闘を再開することができます。詳しくはP15を参照してください。

終了:

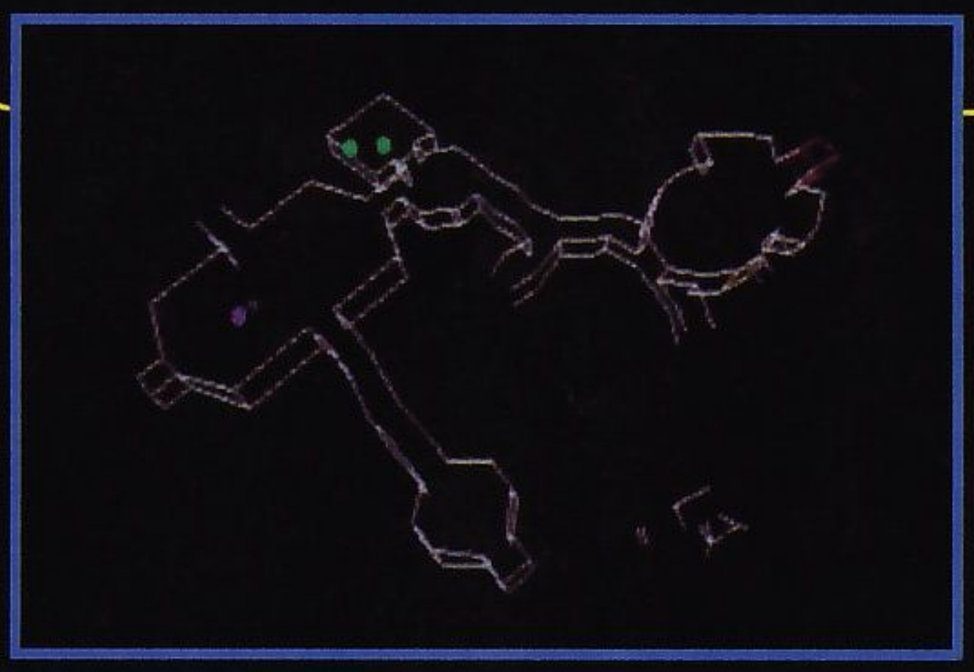
戦闘を中止し、表示後のメニュー画面に戻ります。



SLPS 00212





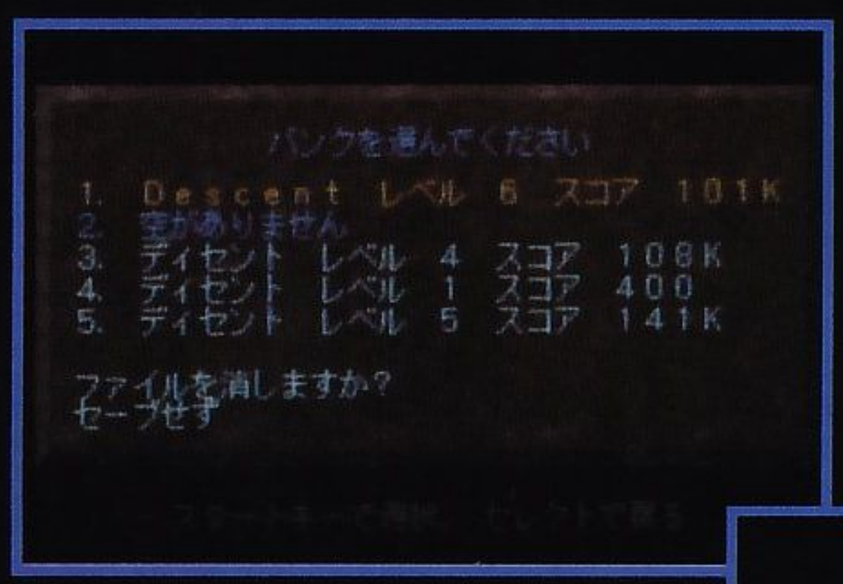


[オートマップ]のおもな見方:

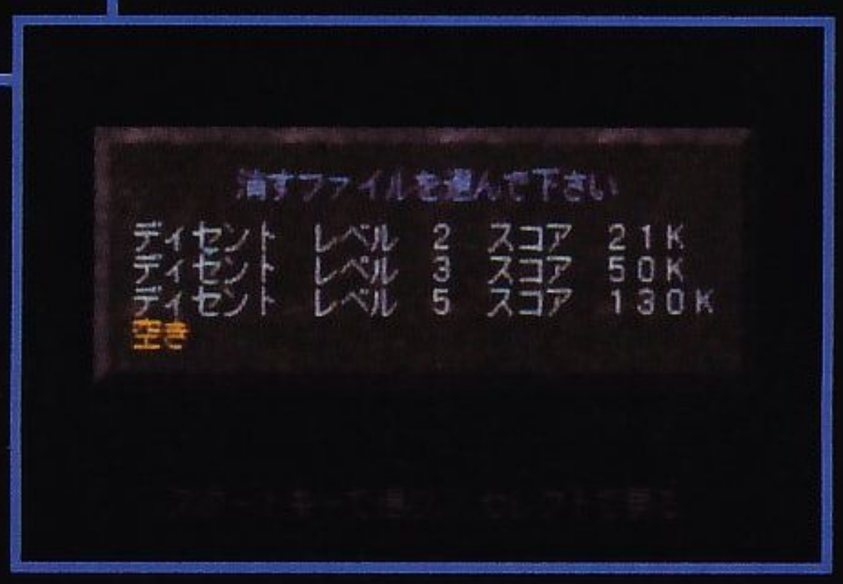
前進(標準設定では△ボタン):マップの拡大
後退(標準設定では×ボタン):マップの縮小
左へスライド(標準設定では○ボタン):マップの左移動
右へスライド(標準設定では□ボタン):マップの右移動
左回転(標準設定ではL2ボタン):マップが左方向へ回転
右回転(標準設定ではR2ボタン):マップが右方向へ回転
※オートマップ表示中にスタートボタンを押すとヘルプスクリーンが表示されます。
※このほかにも対応しているボタンがあります。いろいろと試して、さまざまな角度からマップを楽しんでください。

[ゲームセーブ]の注意事項:

データは5つまでセーブすることができます。ただし、メモリーカードにセーブできるデータの量はあらかじめ決まっていますので、それを超えてしまうと、ほかのステージのデータなどを削除しなければならなくなる場合もあります。



[セーブ]を選ぶとこのような画面になります。どこにセーブするかを方向キーで選び、決定してください。



メモリーカードのセーブ許容量を超えたときには、この画面が表示されます。消去するデータを選んでください。



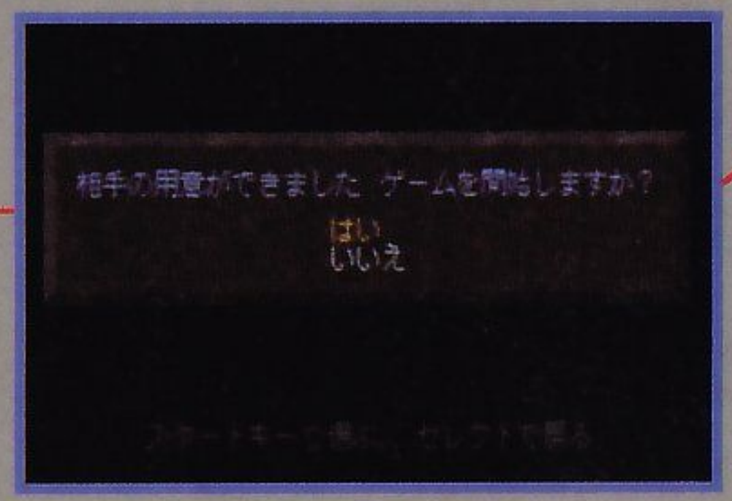
BATTLE MODE



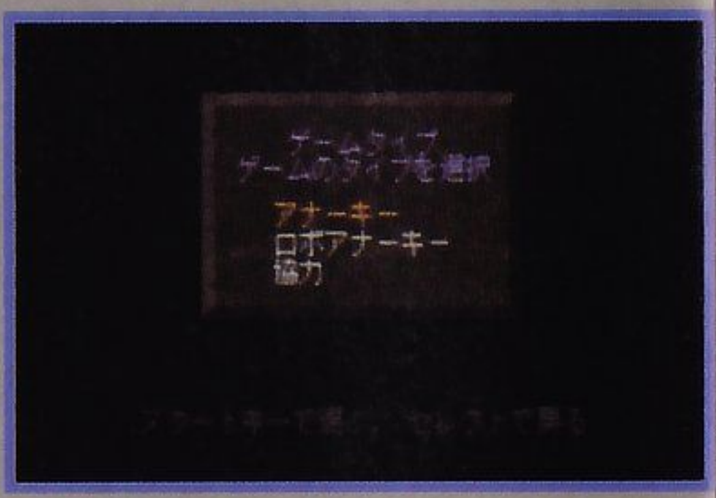
メニュー画面から[対戦モード]を選ぶと、この画面が表示されます。対戦ゲームで遊ぶ場合は[ゲーム開始]を選んでください[コンバット終了]を選ぶとメニュー画面に戻ります。



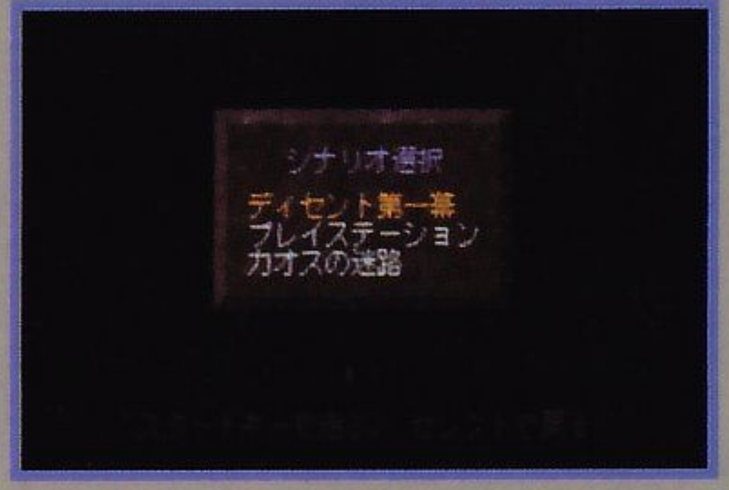
対戦相手の準備が完了するのを待っています。このときにセレクトボタンを押すと、対戦ゲームは中止されます。



対戦相手があなたの準備を待っている場合には、この画面が表示されます。対戦をはじめたい場合は[はい]を、中止したいときは[いいえ]を選んでください。



対戦ゲームの舞台は3種類用意されています。[ディセント第一幕]は、ゲーム本編のステージで遊ぶことができます。[PSアナーキー]は、プレイステーション版だけのオリジナルマップです。[カオスの迷路]は3つのなかで一番ハードなマップとされています。



対戦ゲームの「ディセント第一幕」にはさらに3つのモードがあります。[アナーキー]は対戦相手と1対1で戦います。また[ロボアナーキー]では、対戦相手だけでなく、コンピュータが操作する敵も相手にしなければなりません。[協力]は、2人で協力してステージを攻略するモードです。

このゲームは対戦ケーブルに対応しています。対戦ケーブルを使うことで、2人のプレイヤーでの通信プレイを楽しむことができます。対戦だけでなく、協力プレイもできます。
通信プレイを行なう場合には、まず、本体に対戦ケーブルがつながっていることを確認してください。次に、メニュー画面から[対戦モード]を選択してください。そして、画面とP16~17の



難易度を設定します。



対戦ゲームに制限時間を設けることができます。5分、10分、30分、無制限の4種類のうちから選んでください。



レベルセレクト



オートマップ



この画面で[オン]を選択すると、対戦プレイ中に[オートマップ]を呼び出した際に、互いの現在位置が右のようにマップ上に映し出されます。

写真による説明を照らし合わせて、各種設定を行なってください。
設定が終わると、通信ゲームがスタートします。対戦ゲームの場合は、対戦相手の戦闘機を撃墜した方の勝ちです。なお、通信プレイ中にスタートボタンを押し、オプション画面を呼び出して対戦終了を選択すれば、いつでも戦闘を終了することができます。

THE MONSTERS OF ENEMY

敵ロボットの説明

冥王星基地で反乱を起こしている、敵のロボットたちのデータを公開します。彼らは容赦なくプレイヤーの戦闘機に襲いかかってきますので、細心の注意を払ってください。とくにロボットジェネレータからは、次々と新しいロボットが生産されます。集団に取り囲まれるとやっかいですので、すばやく撃破するなどして対処してください。



●CLASS 1 DRONE　クラス1ドローン

タイプ:スタンダードPTMC自動偵察ロボット　サイズ:3メートル
武装:パルス・ロック・カッター×2　攻撃力:低い
標準的な実用ロボット。戦闘用に改修が施されている。単体で出現した場合は問題ないが、複数だとなかなかやっかいな存在。

●CLASS 2 DRONE　クラス2ドローン

タイプ:中型PTMC自動偵察ロボット　サイズ:4メートル
武装:アルゴン・ウェルディング・レーザー×2　攻撃力:普通
兵器自体の威力は比較的弱いのだが、発砲が素速い。追いつめられると攻撃的になる性質を持っている。

●MEDIUM LIFTER　中型リフター

タイプ:PTMCメンテナンス・ロボット改　サイズ:5メートル
武装:ダイアモンド・スイングアーム×2　攻撃力:高い
多孔質岩の削岩などに用いられるロボット。近くにあるものは手当たり次第ズタズタにする性質を持つ。人質さえも……。



●SMALL HULK　小型ハルク

タイプ:PTMC採鉱ロボット改　サイズ:5メートル
武装:ヘビー・アルゴン・レーザー×2　攻撃力:普通
標準的な掘削用ロボットだ。攻撃力はそこそこだが、とても頑丈なボディを持ち、しかも敏捷な動きを見せる。

●MEDIUM HULK　中型ハルク

タイプ:PTMC採鉱ロボット改　サイズ:6〜8メートル
武装:ミサイルランチャー×2　攻撃力:高い
鉱山の奥での爆破処理に対応できるロボット。そのため、装甲がたいへん厚い。うごきは鈍いが、危険な存在だ。

●"SPIDER" PROCESSING ROBOT　加工ロボット"スパイダー"

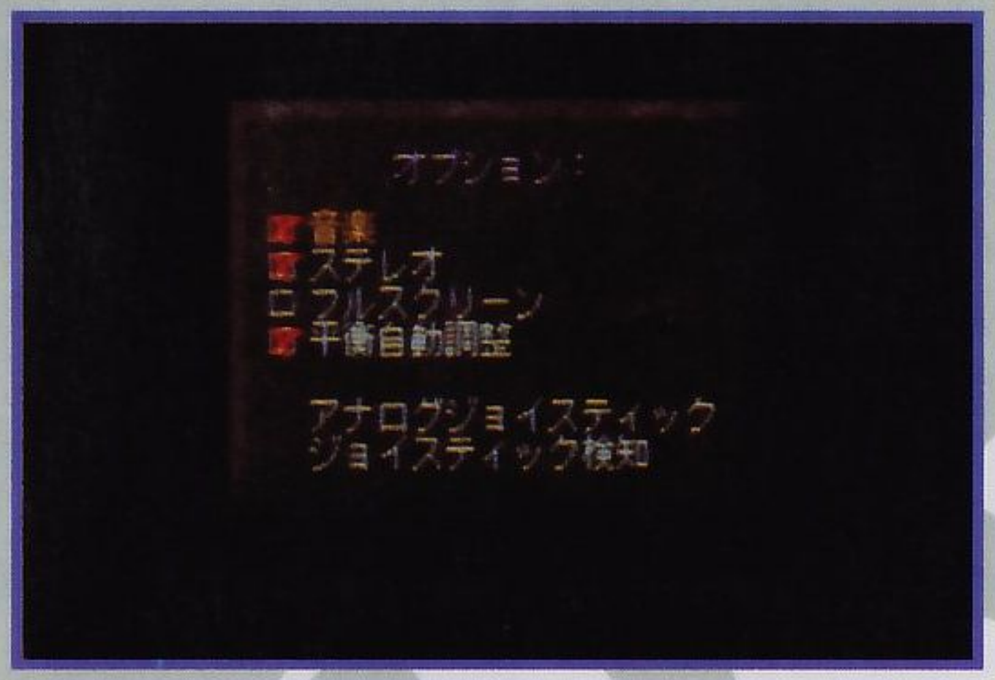
タイプ:加工ロボット　サイズ:8メートル
武装:マス・ドライバー・ライフル×3　攻撃力:高い
機体の上部にがれきなどを拾い上げて、胴体内部で加工処理するように設計されたロボット。ほかに情報はない。

SLPS 00212

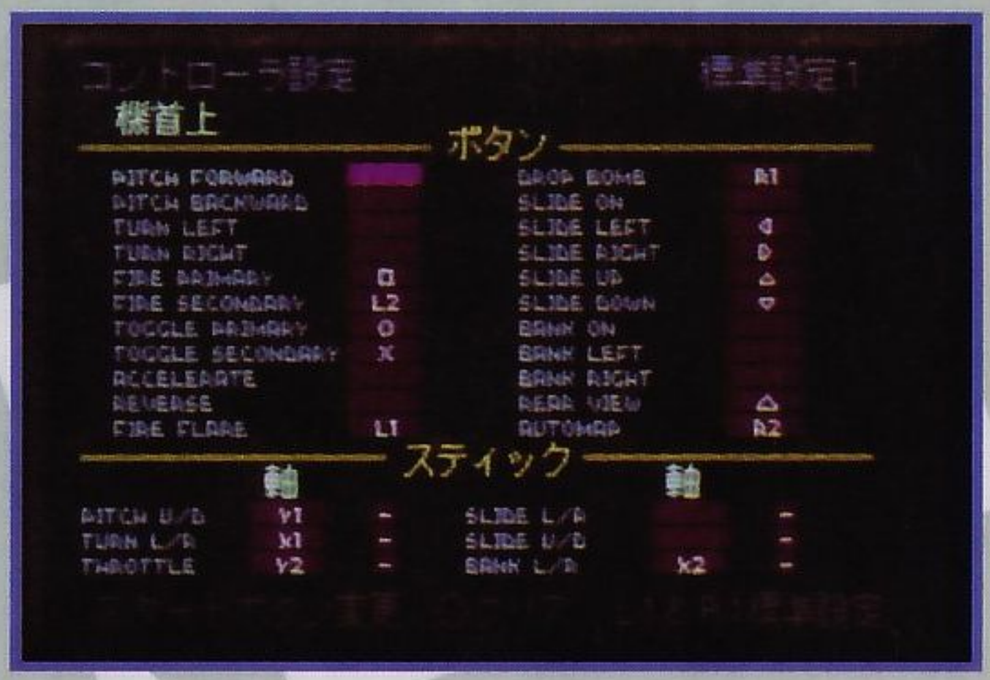
JOYSTICK

ジョイスティックの使用方法

このゲームはアナログジョイスティックSCPH 1110に対応しています。コントローラの代わりに、アナログジョイスティックでも操作ができます。アナログジョイスティックを本体に接続した場合は、メニュー画面からオプション画面を呼び出して、次のような設定を行なってください。



オプション画面に、[アナログジョイスティック]と[ジョイスティック検知]という2つの項目が加わっています。



[アナログジョイスティック]を選ぶとこの画面となり、ボタンの割り当てなどを変更することができます。変更の方法はP11を参照してください。



[ジョイスティック検知]を選ぶとこの画面となります。ここで両方のスティックを全方向にグルグルと回転させると、初期設定が完了します。

ITEMS [22]

●エネルギーブースト:



レーザーの発射などに使われるプレイヤー機のエネルギーを、最大200 まで補給することができる。

●シールドブースト:



プレイヤー機のシールドエネルギーを、最大200 まで補給することができる。

●クローキングデバイス:



一定時間、プレイヤー機がステルス状態となり、敵の目からその姿を隠すことができる。

●インバルネラブル:



一定時間、プレイヤー機が無敵状態となり、敵から攻撃を受けてもシールドエネルギーが減らなくなる。

●1UP :



このアイテムを取ると、プレイヤー機のスペアが1機追加される。

●レーザー:



メインウェポンのレーザーのレベルを1段階あげる。最大4段階まで。レベル4で取ると、エネルギーブーストと同じ効果を発揮。

●クワトロレーザー:



レーザーの砲門は2砲となっているが、このアイテムを取ると、4砲に改良される。

●バルカン砲:



エネルギーを消費しない武器。但し、弾数は限られている。最大10000発までストックでき、速射可能。

●バルカン砲弾:



バルカン砲の弾を補給することができる。最大10000発までストックできる。

●拡散砲:



攻撃範囲がワイド。広範囲の敵にダメージを与えることができるレーザー砲。

●プラズマ砲:



たいへん強力なレーザー砲。ただし、エネルギーも大量に消費するので注意。

●核融合砲:



もっとも強力な武器。ただし、プレイヤー機のエネルギーの大部分を消費してしまうのでボス戦などに効率よく使おう。

ここで、18種類のアイテムと、4種類の採鉱施設についての説明をします。
アイテムは、いずれも基地内で入手することができます。アイテムには、ロボットを撃破したときに出現するものや、所定の位置や隠し扉の奥などに置かれているものなどがあります。アイテムを入手するには、戦闘機でアイテムを“通過”してください。また、基地内には特徴的な

SLPS 00212

●ショックミサイル:



サブウェポンのひとつ。照準の方向へと直進する、通常のミサイルだ。

●爆弾:



機雷型爆弾。投下後、なにかがボムに接近すると自動的に爆発する。プレイヤー機が巻き込まれる恐れもあるので注意。

●メガミサイル:



最強のミサイル。爆発後、レーザーが飛び散り、広範囲の敵を一掃することができる。

●追尾ミサイル:



敵を追尾するミサイル。コクピットのロックアラートが光るときに発射すると、敵を自動追尾する。

●拡散爆弾:



爆発後に炸裂弾を出すので、標的を中心とした広範囲の敵を撃破することができる。

●捕虜:



反乱ロボットに捉えられた人間。基地内では数カ所に分散され、監禁されている場合がある。見逃さずに救出を。



●ロボットジェネレータ:

採鉱施設の1つで、ロボットを生産する場所。次から次へと新たなロボットが出現されるので危険。[オートマップ]上では紫色で表示される。



●動力炉:

採鉱施設の1つで、基地の動力源。プレイヤーの最終目標。これを破壊すると、自爆装置が作動し、カウントダウンがはじまる。50秒以内に基地の外に脱出せよ!



●エネルギーセンター:

採鉱施設の1つ。ここを通過すると、プレイヤー機のエネルギー残量を、最大100まで回復させることができる。[オートマップ]上では黄色で表示される。



●出口:

基地から外へ出るための扉だが、動力炉を破壊すると、厳重に固定されて開かなくなる。あらかじめ、非常口を確認しておくこと。

場所が何カ所かあります。これらをまとめて、採鉱施設と呼んでいます。プレイヤーを助けてくれる施設もありますし、逆に、プレイヤーを窮地に追いつめる施設もありますので注意してください。さて、施設とは呼べませんが、基地内の特徴的な場所としてはもうひとつ、色のついた扉があります。これらは、同じ色のキーで開けることができます。キーもアイテム同様、基地内で入手することができます。入手したキーは、コクピットに表示されます。

GAME STAFF

DESCENT by **Parallax Software**
Original Design: **Mike Kulas, Matt Toschlog**
Playstation Programming: **John Slagel**
Additional Playstation/Programming: **Neil Day**
Playstation Artwork::**Adam Pletcher**
Original PC Version:
Matt Toschlog, Mike Kulas,
John Slagel, Adam Pletcher,
Che-Yuan Wang, Mark Allender,
Robert Huebner, Mark Dinse,
Jasen Whiteside, Chris O' Connor,
Eric Brosius, Scott Bennie, Josh White
For Interplay/Productions/Executive Producer: **Alan Pavlish**
Producer: **Jacob "Rusty" Buchert III**
Line Producer: **Raphael Hernandez,**
Cinematics, Michael Sherak,
Perry Scalf, Adam Pletcher,
Sherer Design Associates
Music: **"Haunted"**
Written by **Peter Steele**
Performed By **Type O Negative**
Courtesey of Roadrunner Records: **"Glut" "Ratz" "Rusty"**
Music Performed by **Ogre of Skinny Puppy**
and Mark Walk
Ogre Appears Courtesey of american recordings:
Jim Torres, Brian Luzietti, Zorch
Freaks Productions: **Leslie Spitzer, Larry Peacock,**
Tim 'Q' Wiles, Bradly Scott
Sound Effects: **Mike Reagan at SoundDelux,**
Gregory Allen, Charles Deenen
Post Production: **Charles Deenen**
Voice Director: **Michael McConnohie**
Voice Editing: **Craig Duman, Chris Borders**
Sound Effects Supervisors:
Jacob "Rusty" Buchert III, Charles Deenen
Director of QA: **Jeremy S. Barnes**
Assistant Director of QA: **David L. Simon, Jim Boone**
Lead Tester: Allan Barasch
Assistant Lead Tester: **Jeff Woods**
Testers: **Aaron Meyers, Aaron Olaiz,**
Chris Keenan, Daryl Guetzkow, Darrell Jones,
Phoung Nguyen,Steven Thesken
Special Thanks:
Dan Burnash and "Angus" Bill Guschwan
John and Rustys, Neglected Girlfriends:
Debbie Wilderman, Janean Hall
Interplay Japan:
Takeshi Minagawa, Akira Nagashima,
Shanti Bergel, Ishikawa Manabu,
Takeo Mogi, Masayuki Sekiya,
Aiko Kataoka, Mika Sumita,
Kanichi Ishida, Hiroshi Takano,
Naoto Watanabe,
Special Thanks to:
Virtual Communications, Inc.
Pole To Win
Kazuhiro Ami
Media Box
Tohokushinsha Film Co., Ltd.

MARKETING STAFF

Executive Marketing Producer: **Goro Hashimoto for SOFTBANK**
Marketing Producer: **Toyoaki Kaji for SOFTBANK**
Marketing Director: **Sahoko Tashiro for SOFTBANK**
Marketing Cooperation: **Satoru Kikugawa for GALA Inc.**
Package Art Derection & Design: **Teruhisa Tajima for Thesedays Inc.**
Booklet Design: **Shigeo Suzuki for Thesedays Inc.**

ユーザーサポート

各製品についてのお問い合わせは下記の各サポート係まで番号をよくお確かめの上ご連絡ください。
受付時間外の電話はご遠慮ください。

●商品についてのお問い合わせ(パッケージの破損、取扱説明書の乱丁など)
ソフトバンク株式会社 ユーザーサポート係 TEL.03-5642-8146
(土・日・祝日を除く10:00～12:00 / 13:00～17:00)

●ゲーム内容についてのお問い合わせ(攻略法についてはお答えできない場合があります。)
株式会社インタープレイ カスタマーサポート係 TEL. 03-5421-3815
(土・日・祝日を除く13:00～16:00)

SLPS 00212

使用上のご注意

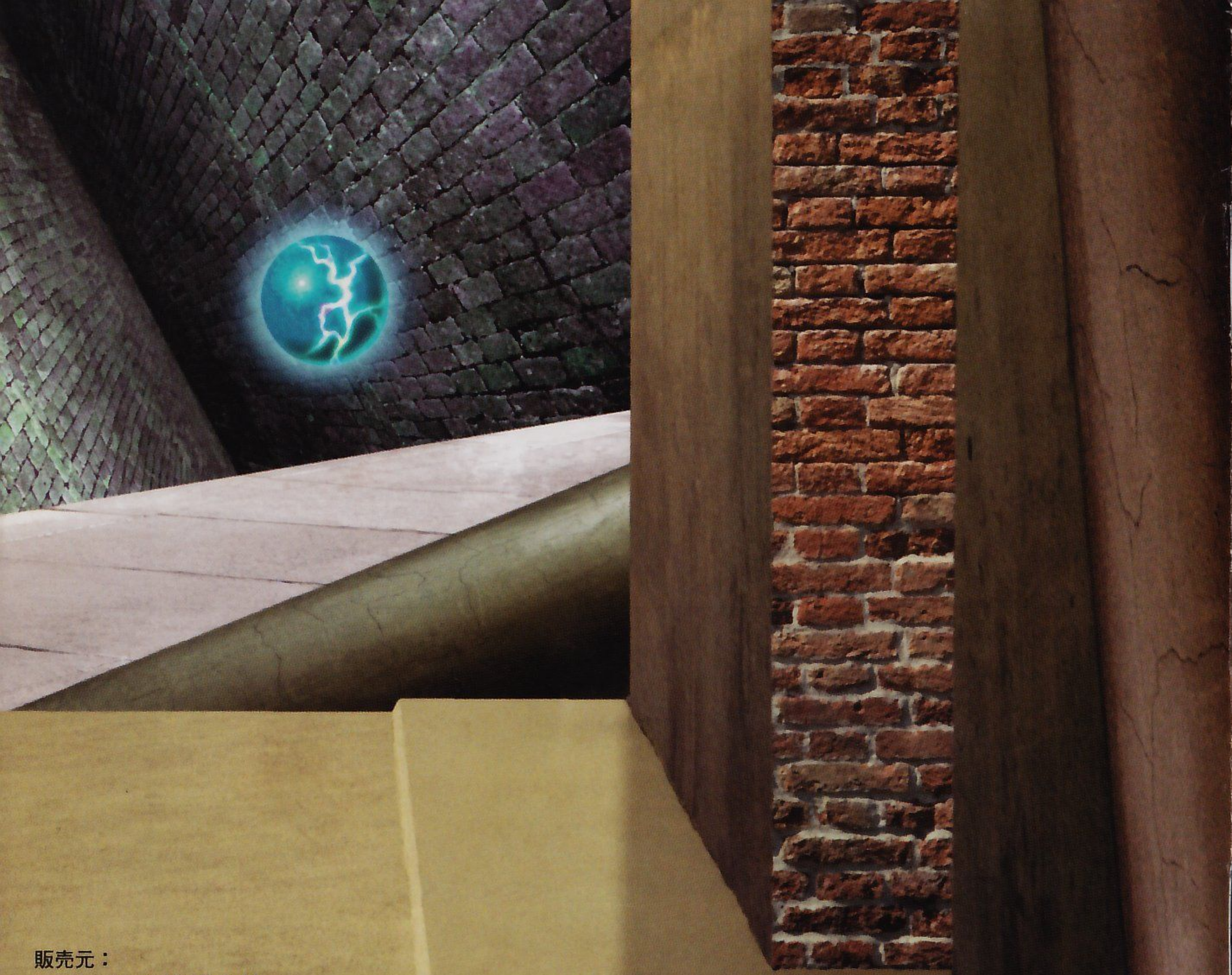
●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時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拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや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、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



販売元：
ソフトバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3

SLPS 00212
©1996 Copyright Parallax Software Corporation. Interplay is the exclusive distributor of Descent. All rights reserved.
Descent は(株)デサントからの許諾による類似商標の使用です。
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.