



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。

株式会社トレジャー

〒164 東京都中野区中央1-1-1 西新宿インデンス小玉ビル1F

TEL:03-3361-8131(代)

販売元  
株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

©1997 TREASURE/ESP

T-32901G

COMPACT disc  
SEGA SATURN™

取扱説明書



# SILHOUETTE MIRAGE

シルエットミラージュ



推奨年齢  
全年齢

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

この度はセガサターン専用ソフト「シルエットミラージュ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ゲームをプレイされる前に必ずこの取扱説明書をご覧ください。なお、この取扱説明書は大切に保管しておいてください。また、ゲーム内容について電話でのお問い合わせは受けつけておりません。



## CONTENTS

ストーリー.....	1
シルエットとミラージュとは?.....	2
コントロールパッドの使い方について.....	3
ゲーム内容/ゲームスタート/コンティニュー/セーブ.....	5
キャラクターのもつ属性/練習ステージ.....	6
異属性間での戦闘と同属性間での戦闘.....	7
アイテム/アクション.....	8
ステージ説明.....	11
キャラクター.....	13

# SILHOUETTE THE MIRAGE BACK



## ◆ ストーリー ◆

2XXX年

ある日突然地球に"別れの日"がおとすれた。エドとよばれるシステムがひき起こしたこの惨事は、全世界の生物を"シルエット"と"ミラージュ"という違った属性をもった2つの種族にわけてしまった。

以前の間とは違った特異な能力を身につけた2つの種族は、ともに頂点に支配者をおき、下の者達はその支配の中で毎日好き勝手に暮らし生きていた。が、シルエットとミラージュは決して仲が良いわけではなく、同じ街に住む者どうしでの争いや種族の利害に対しての小競り合いが続いていた。

しかし、あるとき1つの生命が眠りから醒めた。彼女の名は"シャイナ・ネラ・シャイナ"。過去世界が崩壊した今の世界を再びもとへもどすために残した大いなる遺産であった。彼女の心に響く言葉、それは「破滅を招いたエドをさがし、世界をもとへもどせ」の1つだけだった。

2つの種族の間に指令が下った。我らの世界を変える者が現れた。全力でこれを阻止せよと。

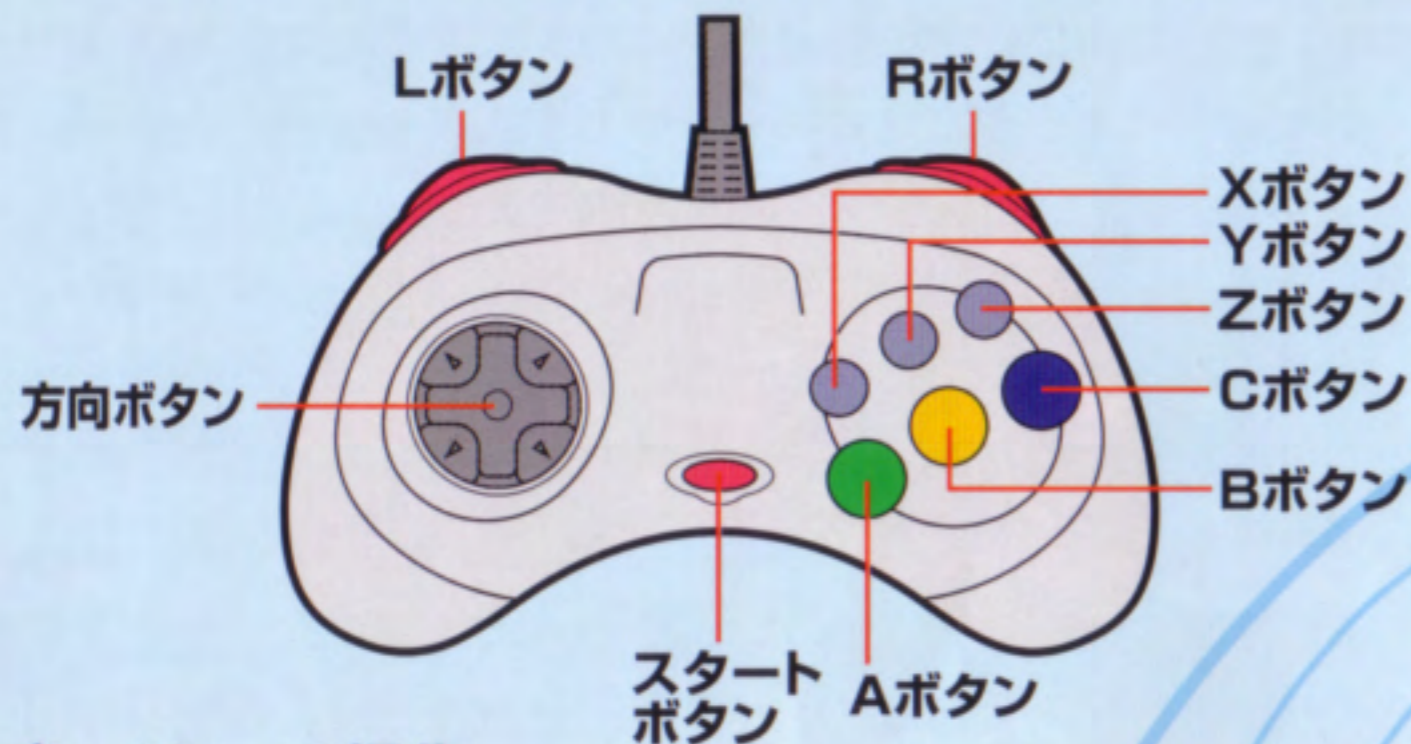
過去世界の使命をうけて生まれたシャイナ。しかしそのたった1つの使命の実行は、そうたやすく実現できそうにはない。

## ◆ シルエットとミラージュとは? ◆

シルエットは野蛮で乱暴、血の気の多い好戦的な種族で、武器は粗野なものしか使えないが、それをカバーできる行動力とパワーを備えている。基本的に仲間意識がうすいため、お互いに出し抜いたり、争ったりすることもめずらしくない。

ミラージュは気位が高く相手を見下す高慢さが目立つ。しかし、自分より強いと判断したものに対して非常に弱く、手の平をかえしたように従順になる。機械を操る力にだけ、過去の世界の遺産でもある兵器類をやすやすと使いこなす。

## ◆コントロールパッドの使い方について◆



### ◆プレイヤーの操作

#### 移動系

- ・方向ボタン(右).....右進行
- ・方向ボタン(左).....左進行
- ・方向ボタン(右2回).....右ダッシュ(押しっぱなしで壁をのぼる)
- ・方向ボタン(左2回).....左ダッシュ(押しっぱなしで壁をのぼる)
- ・Cボタン.....ジャンプ(3段ジャンプ可)
- ・方向ボタン(下)+Cボタン.....足場降り
- ・方向ボタン(斜下)+Cボタン...スライディング(移動スピードによって変化、ショット可)
- ・方向ボタン(下2回).....ふせる(進行、ダッシュ、ショット可)

#### 攻撃系

- ・左を向いている時にBボタン.....シルエットショット(スピリットの残量でレベル変化)
- ・右を向いている時にBボタン.....ミラージュショット(スピリットの残量でレベル変化)
- ・A・B・Cボタン同時.....ボム発動(スピリットの残量とパラサイトの数でレベル変化)

#### 特殊系

- ・Aボタン.....リフレクター(スピリットの残量でレベル変化)
- ・敵に隣接してAボタン.....敵をつかむ
- ・敵をつかんでいる時にAボタン.....敵からマネーをとる
- ・敵をつかんでいる時に方向ボタン(上)+Aボタン.....上に投げる
- ・敵をつかんでいる時に方向ボタン(左右)+Aボタン.....左右に投げる
- ・敵をつかんでいる時に方向ボタン(下)+Aボタン.....下に投げる
- ・敵をつかんでいる時に方向ボタン(左右斜上)+Aボタン.....まわりこみ
- ・L、Rボタン.....パラサイト(パワーアップショット)チェンジ
- ・Xボタン.....左右属性チェンジ(スピリットを1ランク分表示)

- ・スタートボタン.....プレイ中断
- ・Y・Zボタン.....使用しません

## ◆ ゲーム内容 ◆

このゲームには2つの属性が存在し、それにともなって同属性間の戦闘、異属性間の戦闘というものが発生する。同属性間ダメージでは体力が減り、異属性間ダメージでは攻撃力を左右する精神力が減る。はたして、プレイ中どちらに重点をおいて行動するのか？ 今はどちらの攻め方をしたほうが有利なのか？ どう思うのかはプレイヤー次第。もしくは何も考えず、やみくもにプレイするのもいいだろう。



### ◆ ゲームスタート ◆

セガサターンCD「シルエットミラージュ」をセットし、本体の電源を入れてください。オープニングムービーが始まります。この時、スタートボタンを押すと、タイトル画面になり、【PRESS START BUTTON】が表示されます。再度、スタートボタンを押してメインメニュー画面へと進んでください。



### ◆ コンティニュー/セーブ ◆

システムエラー画面（任務続行状態）で中止を選ぶとそのステージに入った時の状態（ゲージ、パラサイト、マネー）がオートセーブされ、次回は同じステージからのプレイができます。ただし、再実行の残り回数は中止を選ぶたびに1つずつ減っていきます。また、セーブするには本体RAM、またはカートリッジRAMに2ブロックの空き容量が必要です。

## ◆ キャラクターのもつ属性 ◆

このゲームのキャラクターには「シルエット」と「ミラージュ」という属性が存在する。そのため、シルエットのキャラクターはシルエットの属性を持った攻撃をし、ミラージュのキャラクターはミラージュの属性の攻撃をしてくる。

さらに、このどちらの属性でもないマシンはノーマル属性と呼ばれ、個々に3つの属性攻撃を使い分けてくる。また、ノーマル属性攻撃しか受けつけない。



主人公のシャイナは右にミラージュ、左にシルエットの属性を持ったハーフというタイプで、右を見せている時はミラージュ属性、左を見せている時はシルエット属性となる。そのため、右からはミラージュショット、左からはシルエットショットをはなつ。

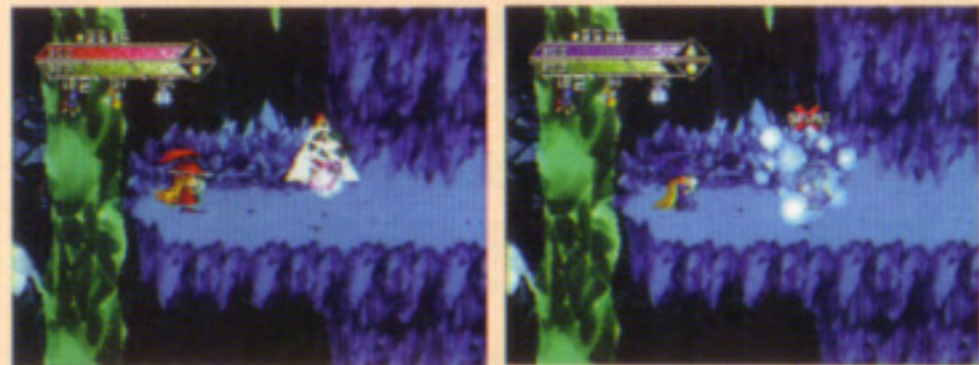
## ◆ 練習ステージ ◆



シルエットミラージュの最大の特徴である属性の存在に慣れるには練習ステージを有効に活用しよう。同属性間の攻撃と防御、そして異属性間の攻撃と防御のおもしろさが十分にわかってもらえると思う。

## ◆ 異属性間での戦闘と同属性間での戦闘 ◆

ゲーム画面上部にあるのが、フィジカルゲージとスピリットゲージ。相手がしかける攻撃の属性によって、体と精神に



わかれて、別々のダメージを受けることになる。特に異属性から受ける攻撃には細心の注意と防御が必要だ。

### 異属性間の戦闘

異属性間の戦闘で受けたダメージは体力ダメージとなり、フィジカルゲージ(上段)を減らすことになる。ゲージを全て失うとフィジカルアウトとなる。どちらかがフィジカルアウトになると戦闘終了となる。




- ・シャイナ……………プレイ続行が不可能になり、ゲームオーバーとなる。
- ・敵……………戦闘不能状態となり、アイテムを放出する。

### 同属性間の戦闘

同属性間の戦闘でうけたダメージは精神ダメージとなり、スピリットゲージ(下段)を減らすことになる。ゲージをすべて失うとスピリットアウトとなる。しかし死ぬわけではないので戦闘は終了しない。

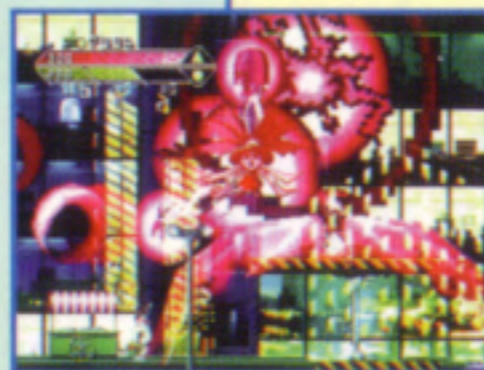
- ・シャイナ……パラサイトを利用したボムを筆頭に、様々なアクションがランクダウンする。また、スピリットゲージを全回復させるため、パラサイトが1匹犠牲になり減ってしまう。
- ・敵……………シャイナでいうボムレベルの攻撃が使用不能になる。

## ◆ アイテム ◆

 <p><b>ファティマ (スピリットエネルギー)</b> スピリットゲージの3分の1を回復させる。</p>	 <p><b>マナ (フィジカルエネルギー)</b> フィジカルゲージの3分の1を回復させる。</p>
 <p><b>マネー (お金)</b> パラサイトやアイテムを店で買うときに必要。</p>	

## ◆ アクション ◆

### ◆ボム



スピリットゲージの量が必要量残っていれば、ボムを発動することができる。ボムとは現在もっているパラサイトのパワーアップ版の攻撃だ。使用すればスピリットゲージを1ランク分消費する。現在もっているパラサイトの1~3匹まで同時に発動が可能である。(匹数はスピリットゲージの残量に比例する)が、スピリットゲージはその分消費する。

### ◆マネーをとる

このアクションをとることで敵のもっているマネーを奪うことができる。攻撃力はない。



### ◆投げ、スライディング、まわりこみ

シャイナと敵とのポジションを変えるためのアクションなので、この行動自体に攻撃力はない。投げた敵が別の敵に当たるとふき飛ぶが、これにも攻撃力はない。



### ◆リフレクター

前方180度をガードして同属性のショットをノーマル属性にしてはね返す。(異属性のショットはガードできずにダメージ)これにより、通常の敵はもちろんノーマル属性のマシンにまでダメージを与えることができる。しかし、スピリットエネルギーの残量に対して、リフレクターの大きさ(ガード範囲)は変化するので、注意が必要。

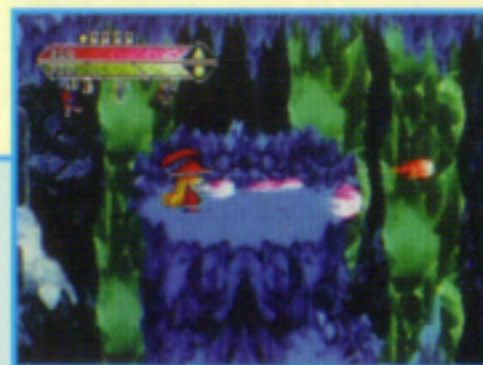
### ◆左右属性チェンジ

スピリットゲージを1ランク分消耗する技。シャイナの左右のシルエットとミラーージュの属性が逆になる。



### ◆ショット

スピリットエネルギーの残量に対して、ショットの威力も3段階に変化する。スピリットエネルギーがランク3の時はプラス1ランク(ランク2のショットであればランク3の威力)。逆にエネルギーがランク1の時は、マイナス1ランク(ランク2のショットであればランク1の威力)になってしまう。



### ◆パラサイト

ステージ中にあるショップでパラサイト(パワーアップショット)を手に入れることができる。全7種の各5ランクずつあり、3匹までもつことが可能。購入の際には決められたマネーが必要だが、売却することもできる。パラサイトは、プレイヤーがスピリットアウトのときに自らを犠牲にしてゲージを回復させるため1匹減ってしまう。もしパラサイトが最後の1匹のときは、いなくはないが、ランクが1になってしまう。(その後、いくら同属性ダメージを受けてもスピリットゲージは0のままで、パラサイトのランクも1のみである)

## ◆ ステージ説明 ◆

シルエットミラージュにはステージ1からステージ7まで、それぞれ独創的なステージが創られている。各ステージの世界観と特性を十分に理解して戦って欲しい。

### AREA1・・・SHAMAIN(シャメイン)

シャイナが目覚めたシェルター、ゲヘナのある場所。ゲヘナはメシアを保管するための建造物で、エドで引き起こされる災害に少しでも耐え得るべく、エドより遠くの地に建設されている。しかし、メシア復活のプロジェクトは外部に漏れ、シャイナが目覚めたときシャメインは、すでに戦場と化していた。



### AREA2・・・RAQIA(ラキア)

エドへの通過点としてモーセが選んだ場所。ミラージュの支配者ハールが己の力をシルエットに誇示するため、派手に光を灯している都市。そのため実際に住んでいる人はほとんどいない。また、侵入者を迎撃するためのガーディアン・エンジェル転送が行える限界の距離でもあり、シャイナはここで初めてガーディアン・エンジェルと出会う。



### AREA3・・・SHEHAQIM(シェハキム)

次にエドへの通過点としてモーセが選んだ場所。ラキアとうって変わってシルエットが支配する自然の多く残る土地。しかし、シャイナが落ちたのはシルエットが所有する城の上であり、展開のほとんどは、この城の中で行われる。また、シャイナ出現を察知したミラージュが大量に兵を送り込んだため、城内は少々混乱している。

### AREA4・・・MACHONOM(マコノム)

エドへの通過点としてモーセが選んだ場所。ミラージュが通信メディアを利用して情報流通を行うための情報発信都市メディアシティがある街でもある。そのため、ミラージュ



完全支配体系の中でも、少し独立したポジションに置かれている。ラキアの無人都市とは違い、ここには多くの人々が住んでいる。また、情報流通だけでなく、娯楽的なTV放送もやっている。

### AREA5・・・MATHEY(マテイ)



ハールの勢力圏内で、通信を利用した事柄は全てハールにつつぬけになる。また、エドにも近い過去に以前の住人の生体変化は激しく、過去に人が住んでいたであろう都市は、死んだように廃墟と化している。

### AREA6・・・ZEBUL(ゼブル)

エドにもっとも近い場所。しかし、マテイと同じく廃墟になっていて、住む者は一人もない。過去にはエドと同じくらい重要なポイントだったらしい。

### AREA7・・・ARABOTH(アラボト)

過去にエドが暴走し、災害を招いた場所。現在はハールの居城となっている。



## ◆ キャラクター ◆

### シャイナ・ネラ・シャイナ

過去の遺産 ハーフ



過去の世界が残した彼女は、世界をもとの状態にもどすメシアとして眠りから覚めた。エドのエネルギー波で生態変化を起こさないために、頑丈なドームで保管されていたが、完全ではなく、体内のどちらの属性も完璧に活性化できない状態で共存しているという中途半端な体となってしまった。そのため従来の兵器を使用せずに、パラサイトという補助兵器を使っの任務遂行を開始する。前世の記憶がない状態で蘇った彼女だが、あまりその事は気にしていないようである。「世界を元に戻す」という命令にしても、エドまで行って何をすれば良いのか分からない始末。どうやら現実に置かれている自分の立場よりも、世界再建物語のヒロインでいる気分のほうが大きいようである。実際、言動は普通の女の子と変わらない。負けず嫌いの所があり、意地っ張りである。少年の雰囲気を持ち合わせていて、時々暴言をはく。

### ゲヘナ

サポートプログラム

シャイナの体内に内蔵されているサポートプログラム。彼女が無事に目的地へ着くためのアドバイスをを行う。主な役

目として、シャイナおよび敵のステイタスを調べる。まわりの安全確認。などがあり、これらを全て音声で伝える。もともと機械なため、音声に感情はあまり無い。シャイナ自身は「もう少しやさしく言ってもいいのに」と思っているようだが、知らず知らずのうちに結構お世話になっている。

### パラサイトセブン (補助兵器)

もともとは過去の世界での属性実験の際に生まれた生物と思われ、生体変化の究極の形の1つである。本体のみでは何もできないが、属性を持つ生物に寄生することで己の力を発揮できる。また宿主に対し非常に忠実かつ協力的で、宿主の生命に危険が迫ると自らの命を犠牲に救ってくれるともいう。「別れの日」の被害が世界中にひろまったことで様々なタイプが生まれ、同じタイプでもレベルによって威力が違う。現在ではアルファ商会という謎の組織が彼らを商売に使っているが、パラサイトの入手先は一切不明。また、何がオイシイのかわからないが、パラサイト達も自分達の立場に不満はないようである。余談だが、ミラージュはこのパラサイトを利用した兵器造りに力をいれていて、属性エネルギーを撃つものは、このプロジェクトのものである可能性が高い。



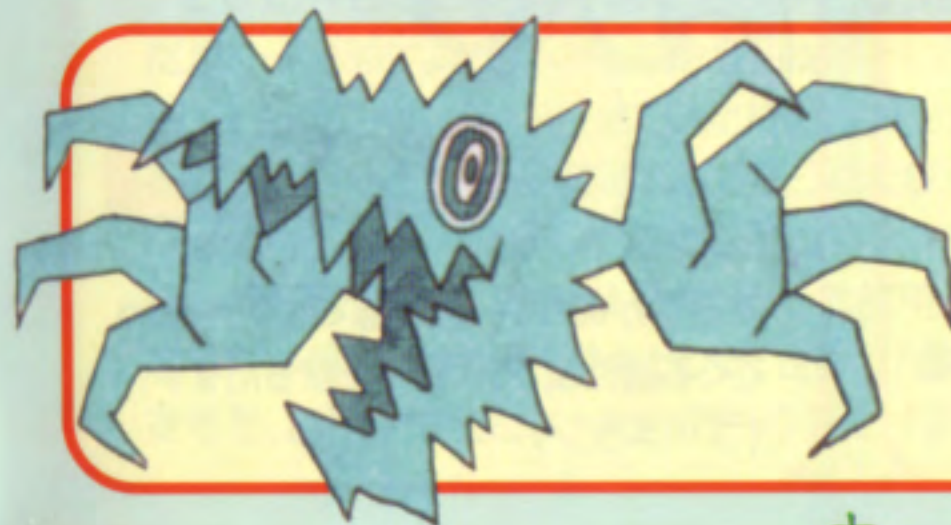
### スローサ

パラサイトとしても典型的な形で、吸収した属性エネルギーを直線的に撃ちだす。(ガンショット)



ターゲットとして記憶した相手を追尾する属性エネルギーを撃ちだす。(ホーミング)

### カピタス

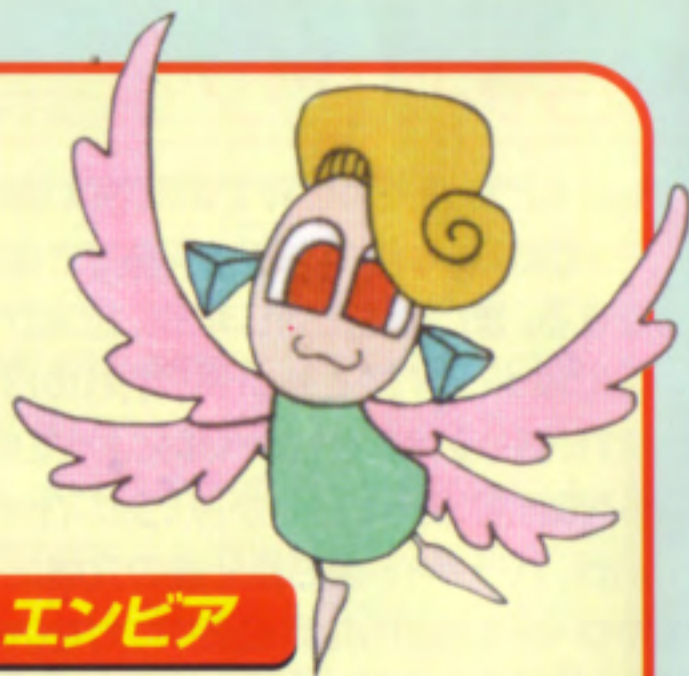


### グラットニィ

属性エネルギーを継続的に直線で撃ちだすパラサイト。(レーザー)

**アンガラ**

破裂時に広範囲に広がる属性エネルギーを撃ちだす。また方向ボタン(下)+Bボタンで地面に設置すると地雷になる。(ボム)

**エンピア**

お気楽なお嬢様タイプ。上下に開閉する属性エネルギーの翼をだす。(ウイング)

**ラスティ**

不気味で怪しいタイプ。一定間はその場に属性エネルギーを滞空させる気体を撃ちだす。(ガス)

**プライディー**

貫通性があり、一定距離で手元へ戻ってくる属性エネルギーを撃ちだす。(ブーメラン)

**ゾファルMT**

今の世界でただ1人の純粋なハーフ シルエット体

**ゾファルSP**

今の世界でただ1人の純粋なハーフ ミラージュ体

"別れの日"の被害をうけた生物でただ一人、体内に2つの属性を共存させている。しかし、常に両属性が活動している訳ではなく、ミラージュが機能しているときシルエットは仮死状態となり表面には現れない。そのかわりMT、SPとも同じハーフのシャイナとは比べものにならない程のパワーをもつ。一応ミラージュについているかたちだが、一匹狼的なところがあり命令も従順というわけでもない。自分1人が両属性を持っていることに誇りを持っていたため、自分と同じ体質(?)のシャイナにライバル心をもつ。また、自分の特徴をマネて造られたGエンジェルも極度に毛嫌いしている。シャイナと違い、前と後ろで属性が異なる。年も3~4歳上のような。専用の武器を持ち、MT時には剣、SP時にはガンとして使用。性格は、MTは少々血の気が多く、何事も力が感じられる。共通点として、世界でたった一人のハーフということに優越感をもち、無残に怪物となった他のものをさげすんでいる。



**メギト**

Aランク  
シルエット

シルエットの支配者。自分以外の者を決して信じず、また仲間とも思わない、身なりは紳士的だが性格は決してそうではなく、気があらく狂暴で敵とみなした相手には容赦はしない。今の世界の支配に満足しているわけではなくシャイナの力がわかってくるにつれ、彼女を利用してもとの世界へと戻ろうと接触してくる。ミラーージュの完全ピラミッド支配と違って、シルエットには明確な支配体系がない。



**ハール**

Aランク ミラーージュ

ミラーージュの支配者。己の力に絶対的な自信を持ち自分以外の生物をクズとしか見ない典型的なミラーージュ思考。生き残ったコンピュータネットに進入し、機械で一族を牛耳る。シャイナの起動を気にしてあの手この手で妨害しようとし、ガーディアン・エンジェルを造り上げる。しかし、こうした初期の執拗なシャイナへの攻撃が、彼女の使命感に火をつけることになる。臆病な面もあり、シャイナの進撃につれ自分の楽園がなくなることに恐れをいだいてゆく。

## Cランク敵の存在

属性分子にもレベルがあり、一定以下の質の分子は、たとえ活性化してもミュータントとしての力がたいして大きくない。それらはCランクと呼ばれ、容姿も能力もほとんど差がない。ミラーージュ、シルエットともにこのタイプは存在し、各々の種族の中で雑兵として従事している。翼を備えたものもいる。



**クビト**

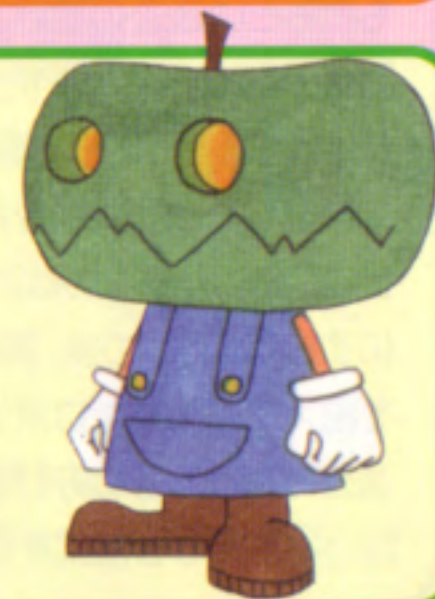
Cランク ミラーージュ

ミラーージュのCランクで、支配体系の下層に位置する。命令に従順で決して逆らわず任務にあたる。ハールのつくりだした属性エネルギーを利用する武器を持ち、二足兵器アルターもやすやすと乗りこなす。また、下層にいるが、そこはミラーージュ、敵に対してのさげすみの気持ちは一人前で、当然シャイナも見下している。一見かわいらしい女の子のようだが、仮面の下には石のようにかわいたミイラの顔が隠れている。世界のことなど関係なく、ハールの命令だからシャイナを襲っている。

**ディブル**

Cランク シルエット

シルエットのCランクで、力がないために他の者に逆らえず部下に甘んじている。武器は粗末なものしかかわりに、自らの頭を投げつけ爆弾にすることができる。命令には従うがそれはあくまで強い奴がいるときで、それ以外のときは何をしてるかわかったものではない。大きなカボチャに胴がついた感じで、バランスが悪い。カボチャの中にはローソクが一本立っている。世界のことなど関係なく、自分の名をあげたくてシャイナを襲っている。



**モーセ**

Bランク ミラージュ

シャイナの眠るシェルターを見張っていたミラージュ兵。しかし、捨てゴマとされシャイナとの交戦中に攻撃される。そのため一族に背をむけシャイナの行動を手助けするようになる。自分が勝てなかったシャイナを尊敬して、彼女を"アネゴ"と称する。空間に穴をあけ他の空間とつなげることで、はなれた距離を瞬時に移動できる。

**TG-fs021 アルター**

マシン ノーマル

もともとは過去の世界で、軍部が密かに使用していた二足歩行機械。主に重要施設の警備、防衛を行っていたらしい。それをミラージュが改良を行い、属性エネルギーショットを撃てるポッドを装備した。ミラージュの支配者ハールは、人工的に属性エネルギーを兵器に変える実験を行っており、このポッドはその実用型の一つである。よってこの場合、実際に重要なのは両腕のポッドであり、アルター本体は移動手段として用いているにすぎない。この後、実験はさらに進化し、パラサイトを利用して攻撃するものや、属性を植え付けられたロボットのようなものまで出現する。ちなみにアルターという名は、過去の世界からの呼び名だが、「祭壇」という意味があり、愚かなシルエットに対して掃討という聖なる儀式を執行するにはぴったりの名前とハールはお気に入りである。

**グレゴリ**Bランク  
シルエット

シルエットシェルター  
監視部隊のリーダー  
らしい。地下から大型掘削機を使用してシェルターに進行していた。掘削機をある程度自由に操ることができる。

**パラケス**Bランク  
シルエット

敵を求めて街を徘徊する戦士。  
シャイナ討伐のうわさを聞きつけ街までやってきたので、少々つかれている。仲間を持たない一匹狼をきどっている。

**ゴリアテ**

Bランク シルエット

ミラージュが対シャイナ用に開発した属性ガンの警護にあたっている。自分が強いと思っている幸せな奴。

**パウロ**

Bランク シルエット

人間体の時はシルエットとは思えないほど弱々しいがひとたび変身すると獣のように暴れまくる。



## デリラ

Bランク  
ミラーージュ



メディアシティの  
管理者。TV、  
ラジオ、インターネット等の情報媒体を  
利用して各地のミラーージュ統制をはかる。

## サラ

Bランク  
ミラーージュ



元TVの売れっ子  
アイドル。しかし  
賭け事にはまり  
過ぎて自己破産。見かけからは想像  
できないくらい口が悪い。

## サムゾン

Bランク シルエット



デリラの用心棒。  
元々マフィアのドン  
のボディガードだったが力  
ばかりで頭はあまり良くない。

## ファウスト

Bランク シルエット



元は売れないパント  
マイマー。今はデリラが  
用意した殺人ステージを  
利用して送り込まれた者  
に攻撃をしかけている。

## ガーディアン・エンジェル (人工ハーフ)

実際はハールが属性の研究のために制作したものだが、シャイナに対しての兵器として新たに指令を受け、戦闘兵器として修正された。ハールが意図的に生体改造を行い他の生物にはない個体独特の属性の性質を備えている。しかし、実験としては不完全なものが多く、とくに精神面に関してはほとんどのものが崩壊している。容姿も他のものと比較してかなり怪物的である。全部で10体制作されたという噂があるが、そのうちまともに起動するのはほんの数体である。自分の意志ではいっさい行動せず、産みの親であるハールの命令のみで動く。体格が巨大なものが多く、移動の際にはハールの行う転送を使わなくてはならない。この世界唯一、どちらの属性にもならなかったゾファルの「ハーフ」という点に注目して研究されたとの話だが、さだかではない。しかし、同じ転送を行うゾファルを見るかぎり、少なからず参考にしているようである。また、ハールの属性の研究という行動の裏には、特定の「何か」に対する挑戦があらわれており、過去の世界と何かしらの関係があるのかもしれない。

## デュミナス 06

市街地警備用ガーディアン・エン  
ジェルで初期型タイプ。

性格が幼く、わが  
ままだが親と  
慕うハール  
に対しては  
従順である。  
体の左右で  
属性が違うのが特徴。



## マラキム 05

外部から取り込んだ属性エ  
ネルギーを吸収して自分の  
属性を変化させるという特異な  
性能を持ったガーディアン・エンジェル





# SILHOUETTE MIRAGE

## ⚠ 注意

## セガサターンCDしょうじょう使用上のご注意ちゅうい

### ●健康上のご注意● けんこうじょう ちゅうい

●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● よご

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● よご ふ

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● ほかんばしょ ちゅうい

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。

- 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。
- セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

### ●文字を書いたりしない● もじ か

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。