

Macintosh日本語版

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS

STAR WARS® REBEL ASSAULT II™



THE HIDDEN EMPIRE
By Vincent Lee





ルーキー・ワン、

任務において、

デス・スターに壊滅的な打撃を

与えることに成功した君であるが、

勝利に酔いしれている時間はない。

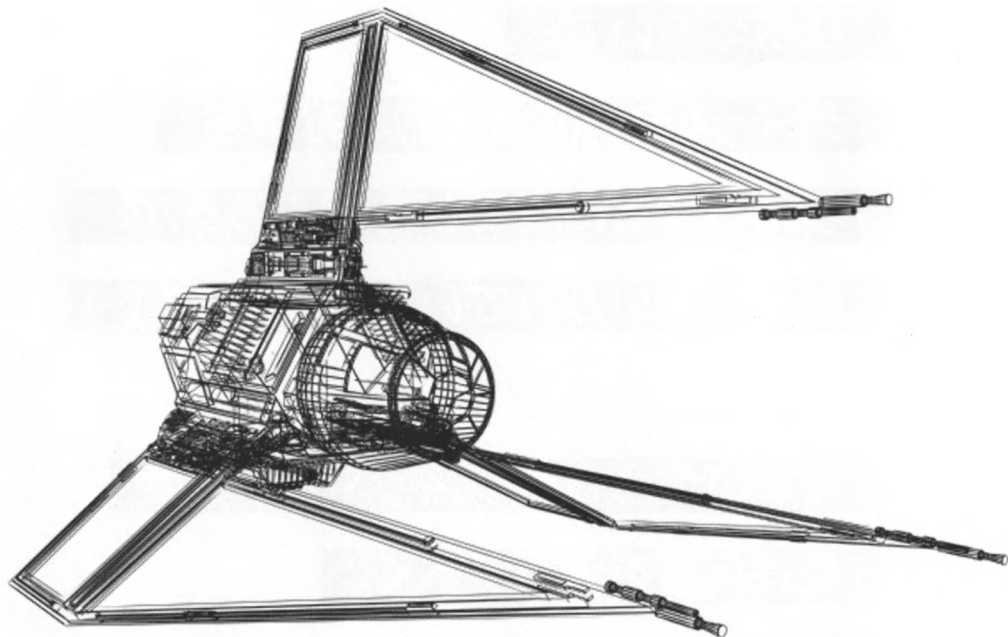
復讐に燃えるダース・ベイダーが

最終兵器を入手すべく

全銀河を探索しているのだ、

反乱同盟軍を

永久に葬り去らんべく・・・



REBEL ASSAULT II Player's Guide

FOR MACINTOSH

パッケージ内容

お買い求め頂いたパッケージには以下のものが含まれています。

Rebel Assault II CDディスク2枚

Rebel Assault II プレイヤーズ・ガイド (本書)

ユーザー登録ハガキ

必要動作条件

25MHz 68040あるいはパワーPCベースのマッキントッシュもしくは互換機

2倍速以上のCD-ROMドライブ

8メガバイト以上のRAM (フリーエリア4.7MBが必要です)

漢字TALK7.1以降のシステム

※Rebel Assault IIを起動するには、仮想メモリーや他社製品のメモリーをソフトウェアでアップさせるソフト (ラムダブラーなど) を無効に設定する必要があります。

仮想メモリーを無効にするにはメモリーコントロール・パネルを使ってください。ラムダブラー等を無効にするときは機能拡張マネージャコントロール・パネルを使用してください。

最新のゲーム及びテクニカル情報は、Rebel Assault IIの"READ ME"ファイルに記載されています。このファイルを開くには、CD-ROMアイコンをダブルクリックし、さらに"READ ME"アイコンをダブルクリックしてください。

このガイドについて

このガイドには、お使いのシステムでRebel Assault IIをプレイする方法、設定及びカスタマイズ方法が記載されています。

遅れを取るな、ルーキー・ワン、反乱同盟軍の運命は君にかかっているのだ!

ゲームのスタート方法

ダース・ベイダーは本気だぞ。戦闘開始だ、ルーキー・ワン・・・

初めて Rebel Assault II をプレイする時には、Rebel Assault II アプリケーションをコンピュータのハードディスクにコピーしなければなりません。

1. 一枚目のCDをCD-ROMドライブにいれます。
2. デスクトップにRebel Assault(CD1)アイコンが現れたらダブルクリックします。
3. Rebel Assault II アイコンの入ったウィンドウが現れますので、このアイコンをデスクトップか、ハードディスクにドラッグコピーしてください。
4. もし漢字Talk 7.5以前のもの(アップルメニューの「このMacintoshについて」で調べられます)をご使用の場合は、Rebel Assault II のCD-ROMにある " システムフォルダに入れてください" というフォルダを開き、中のアイコンをあなたのシステムフォルダにドラッグし、ファイルをコピーします。そしてシステムを再起動してください。
5. ハードディスクにコピーされたRebel Assault II アプリケーション・アイコンをダブルクリックしてゲームを起動します。

注意: Rebel Assault II はCDから直接作動させることはできません。起動するときは必ずハードディスクにコピーされた Rebel Assault II アプリケーションを使ってください。

ゲーム・イントロダクション

Rebel Assault II アイコンをダブルクリックすると、アクション画面がイントロダクションとして現れます。このイントロダクション画面からゲーム・メイン・メニューにアクセスするには、キーボードのいずれかのキー、あるいは接続しているコントローラーのボタンを押して下さい。

ゲーム・メイン・メニュー

ゲーム・メイン・メニューには次のオプションが含まれています(オプションを選択するには、コントローラーのボタンかENTERキーを押します)。

ゲームの開始

ゲームを始める前にパイロット選択に移ることができます。

パイロット選択

初めて Rebel Assault II をプレイする場合には、このパイロット選択から"パイロットを加える"を選択してください。すでに何回かプレイしている場合は、作成したパイロット達から一人選んで下さい。

一人のパイロットを選んで任務に臨んだ場合、そのパイロットのストレンクス(強さ)及びスコアは、ゲームのチャプターをクリアすることに保存されます。つまり、ゲームを終了しても、次に同じチャプターから再び始めることが可能となるわけです。

さらに、すでにクリアしたチャプターを同じパイロットで再プレイして、そのパイロットのスコア及びストレンクス(強さ)を向上させることもできます。従来のスコアは再プレイで得られた結果に書き換えられます。

新しいパイロットを作成するには、メニューから"パイロットを加える"を選んで下さい。その際、難易度の設定を行う必要があります。難易度には、初心者(Beginner)からプロ級(Expert)までの4つのレベルがあります。それらに加えて、2種類のカスタム・レベルがあります(これらのカスタム・レベルを設定するには、起動メイン・メニューの難易度設定機能: The Difficulty Editorを使用します。詳しくは、「難易度設定機能」の項をご覧ください)。新しいパイロットは初期設定名で作成されます。パイロット名を変更したい場合は、表示されている名前をバックスペース・キーで消去して新しい名前を入力して下さい。

パイロットを消去したり、バックアップ・コピーをとりたい場合は、該当する各メニュー・オプションを使用します。すでにクリアしているチャプターを再プレイする場合には、パイロットのバックアップ・コピーをとった方が良いでしょう。選択しているパイロットでゲームを続行する場合には、コントローラーの攻撃ボタンを押して下さい。

チャプター・メニュー

前回終了したチャプターからゲームをプレイする場合、及びすでにクリアしたチャプターの再プレイを行う際に、このメニューを使用します。つまり、新しいパイロットでゲームをプレイする場合は、チャプター1しか選択することができないわけです。引き続き同じパイロットでチャプター2をプレイするには、まずチャプター1をクリアしなくてはなりません。

また、チャプターを選択するには、そのチャプターのパスコードを入力する方法もあります。各チャプターをクリアすると、その都度パスコードが画面に表示されます。ただし、難易度によって同じチャプターでもパスコードが異なっています。従って、パスコードを入力する際は、難易度の確認を忘れないようにして下さい。チャプターを選択するには、希望するチャプターを選択してからコントローラーのボタンを押して下さい。

ゲームオプション

ゲームプレイ中でも"O"キーを押せば、オプション・メニューを表示させることが可能です。ここに示されているオプションのほとんどは、ゲーム中に「飛びながら」変更するためのコマンドキーがついています。以下の各オプションが含まれています。

音楽 オン/オフ (⌘+U)

ゲームプレイ中の音楽の入/切の設定を行います。

音声 オン/オフ (⌘+O)

音声の入/切の設定を行います。

効果音 オン/オフ (⌘+E)

効果音の入/切の設定を行います。

字幕 オン/オフ (⌘+T)

字幕表示の有無を設定します。

コントローラー ノーマル/反転 (⌘ + Y)

飛行ミッション面でのコントローラーの上下設定を行います。
(反転を選択した場合は、スティックの上下動作と機体の上下の上下運動が逆になります)

連続射撃 (⌘ + F)

連続射撃が可能となります。

グラフィック解像度 (⌘ + H または ⌘ + W)

グラフィックの書き込みレベルの設定を行います。

明るさの調整 (⌘ + [または ⌘ +])

グラフィックの明るさ (ガンマ・レベル) の設定を行います。

ジョイスティックの調整

ジョイスティックの調整及び再調整を行います。

イントロの続き

Rebel Assault IIのイントロダクション画面に復帰することができます。

ゲームを終了する

ゲームを終了してファインダーへ戻ります。

ボリュームレベル (⌘ + + または ⌘ + -)

ボリューム設定を行います。

Rebel Assault II の設定

コンフィグレーションの各設定のチェックは済ませたか、ルーキー・ワン?

初めてRebel Assault IIを起動させると、あなたのシステムに合わせて自動的に基本の設定が行われます。マシンの反応が鈍いと感じたり、もっと機能を増やしても大丈夫だと思うときは、Rebel Assault II ゲーム設定機能を修正することで、あなたのシステムにより合った環境に設定することができます。

まずしなければいけないことは、もう一度マッキントッシュのメニューバーにアクセスすることです。Rebel Assault IIを中断してマックの機能を復活させるには、ESCキーを押してください。メニューバーが戻ってきたら、別のアプリケーションやファインダーに切り替えられます。プレイを再開するには画面の空白部分をクリックするか、ゲームメニューの中の"ゲームを再開"を選択してください。

コンフィグレーションを始めるにはゲームメニューから"ゲーム設定"を選択してください。

ゲーム設定

Rebel Assault II ゲーム設定ボックスではあなたのシステムに最も大きな影響を与える設定を変更することができます。そのオプションの説明はこのセクションに書かれています。これらのオプションに何らかの変更をすると、Rebel Assault IIを再起動するかどうかを聞いてきます。ここでの変更は再起動して初めて効果を現しますので、プレイを続けたいときはキャンセルし、適当な機会を作って変更を行ってください。

サウンドクオリティ

音質を良い (11kHz, 8-bit)、さらに良い (22kHz, 8-bit)、または最高 (22kHz, 16-bit) の中から選んでください。ちなみにCDの音質は44kHz、16-bitです。サウンド出力のサウンドコントロール・パネルを調べて、あなたのシステムがどこまでの音質を造り出せるかを調べてみるとよいでしょう。例えば、サウンドコントロール・パネルの16-bitサウンド出力ボタンが無効になっている場合は、Rebel Assault IIの音質として最高を選択しても、音質は上がりず、ゲームの動作に悪影響を与えるだけです。

グラフィック解像度

低い (320×200)、または高い (640×400) を選んでください。低解像度の方がシステムへの要求も少なく、さらにスピードを上げるために追加的ビデオモード (後述の「ビデオ・メニュー」セクションを参照してください。) にアクセスすることができます。高解像度は、より高画質の字幕とグラフィックを提供しますが、処理速度の速くないマシンでは、十分なコマ単位描写速度を得られません。

メニュー

ゲーム設定画面のオプションに加え、マッキントッシュのメニューバーからビデオ、サウンド、およびコントロール・メニューを通じて、いくつかのオプションにアクセスすることができます。

ビデオ・メニュー

小さい (⌘ + S)、インターレス (⌘ + I)、ダブル (⌘ + D)

三つのオプションから選択できます。ただし、ゲームを低解像度 (この説明は前述のゲーム設定を見てください) で作動させている時だけです。これらのオプションは、ビデオの質を下げてディスプレイスピードを上げる働きをします。ダブルは最も遅い代わりにグラフィックの質は一番高く、インターレス、小さいと続きます。

Rebel Assault II ゲーム設定

サウンドクオリティ:

- ☐ 良い (8 bit, 11 kHz)
- ☐ さらに良い (8 bit, 22 kHz)
- ☒ 最高 (16 bit, 22 kHz)

グラフィック解像度

- ☐ 低い (320 × 200)
- ☒ 高い (640 × 400)

初期値

キャンセル

OK

上下方向に伸ばす (⌘+L)

マッキントッシュと、別のシステムとではグラフィックの扱いが異なるため、あなたのマシンに実際に表示される画像は縦方向につぶれた感じになることがあります。このオプションをオンにするとオリジナルな画像に近づけることができます。ただし描き込みが遅くなり、字幕がやや歪んで表示されることに注意してください。

詳細レベル (低) (⌘+W)

詳細レベル (高) (⌘+H)

これらのオプションは画面に描かれるグラフィックの緻密さをコントロールします。詳細レベル (高) は最高に緻密なグラフィックを提供しますが、あるシステムではコマ単位描写速度を下げる場合があります。

音楽関係

音楽 (⌘+U)

ゲームプレイ中の音楽の入/切の設定を行います。

効果音 (⌘+E)

効果音の入/切の設定を行います。

音声 (⌘+O)

音声の入/切の設定を行います。

字幕 (⌘+T)

字幕表示の有無を設定します。

もっと静かに (⌘+ -) / もっと大きく (⌘+ +)

サウンドのボリューム調整を行います。

コントロール・メニュー

ジョイスティック (⌘+J)

ジョイスティックでプレイするときに選択してください。ゲームのプレイ中に選択するときには「J」キーを押すか、ジョイスティックの調整コマンドを使ってジョイスティックを調整してください。

キーボード (⌘+K)

キーボードでプレイするときに選択してください。

マウス (⌘+M)

マウスでプレイするときに選択してください。

上下を反転 (⌘+Y)

飛行シーンでのコントローラーの上下運動を逆転させるときに選択してください。

連続発射モード (⌘+F)

連続射撃をしたいときに選択してください。

ジョイスティックの調整 (⌘+B)

ジョイスティックの調整・再調整の時に選択してください。

ビデオ

| | |
|--------|----|
| 小さい | ⌘S |
| インターレス | ⌘I |
| ✓ダブル | ⌘D |

上下方向に伸ばす ⌘L

| | |
|------------|----|
| 詳細レベル (低) | ⌘W |
| ✓詳細レベル (高) | ⌘H |

| | |
|--------|----|
| もっと暗く | ⌘[|
| もっと明るく | ⌘] |

音楽関係

| | |
|------|----|
| ✓音楽 | ⌘U |
| ✓効果音 | ⌘E |
| ✓音声 | ⌘O |

| | |
|-----|----|
| ✓字幕 | ⌘T |
|-----|----|

| | |
|--------|----|
| もっと静かに | ⌘- |
| もっと大きく | ⌘+ |

コントロール

| | |
|-----------|----|
| ✓ジョイスティック | ⌘J |
| キーボード | ⌘K |
| マウス | ⌘M |

| | |
|----------|----|
| 上下を反転 | ⌘Y |
| ✓連続発射モード | ⌘F |

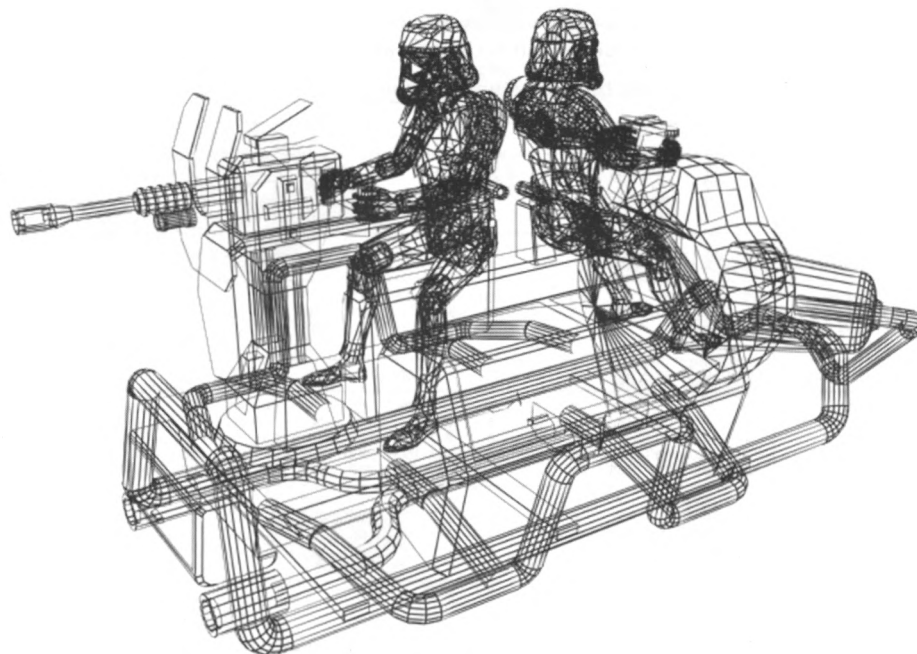
| | |
|-------------|----|
| ジョイスティックの調整 | ⌘B |
|-------------|----|

難易度設定エディタ

Rebel Assault II には二つのカスタム・スキル・レベル (カスタム1及びカスタム2) が用意されていますが、それらの各設定を調整する際に、この難易度設定エディタを使用します。この設定機能にアクセスするにはメニューバーのゲームメニューから、難易度設定エディタを選択してください。変更可能なパラメーターは、設定画面左側に縦方向にリスト表示されます。各パラメーターの設定値は、チャプターあるいは面によって変わってきます。各設定値はチャプターごとに横方向に表示されています。

設定値を変更するには、表示されている設定値をクリックして新しいものを入力して下さい。入力した設定値は、プログラムが適切な設定値の範囲内で自動的に保存してくれます。従って、設定値を変更したならば、設定画面から出てゲームを始め、その結果を試してみることができます。ただし、その場合は、そのカスタム・スキル・レベルで作成したパイロットでプレイする必要があります。変更した設定値はゲームプレイを終えるまで有効ですが、そのデータをハードディスクに保存することも可能です。また、その場ですぐにデータの保存を行わなくても、ゲームプレイと設定画面を行き来しながら、カスタム・スキル・レベルのテスト及び修正を繰り返すこともできます。そして、修正結果に最終的に満足したならば、ゲームを終える前にその設定値を保存するようにして下さい。

なお、参考として4種類の標準スキル・レベル用の各設定が表示されていますが、これらを変更することはできません。ただし、これらの設定値をカスタム・スキル・レベルにコピーすることは可能です。その場合は、設定画面の右下に表示されている"COPY"ボタンを使用します。その際、全てのパラメーターが全てのレベルに有効とは限りませんから注意して下さい。以下、設定可能な設定値のそれぞれについて説明を加えていきます。



Num1/Roll Rate : ルート1の敵(地上戦)/機の方向転換レート(追跡飛行)
 Num2/Lift Rate : ルート2の敵(地上戦)/機の上昇パワー(追跡飛行)
 Num3/Slide Rate : ルート3の敵(地上戦)/機の横旋回パワー(追跡飛行)
 Num4/Drift Rate : ルート4の敵(地上戦)/飛行コースの旋回難易度(追跡飛行)
 Laser Delay : レーザー発射後、目標までの到達時間(フレーム表示)
 Snap Distance : 自動ロック・オンの鋭敏性(ピクセル表示)
 Miss Damage : 攻撃必要ターゲットを攻撃ミスした際に与えられるダメージ(0-255)
 Dodge Damage : 障害物回避ミスによって与えられるダメージ(0-255)
 Shot Damage : 敵からの攻撃被弾によって与えられるダメージ(0-255)
 Special Damage : レベル(面)によって特別に用意されたスペシャル・ダメージ(0-255、レベルによって適用されない場合もあります)
 Shot Accuracy : 敵からの射撃命中率(0-100%)
 Hit Points : 敵に攻撃、命中した際に与えられるポイント
 Dodge Points : 障害物回避成功時に与えられるポイント
 Time Points : タイム増加分に与えられるポイント
 Level Points : レベル(面)クリア時に与えられるポイント
 Special Points : レベル(面)によって特別に用意されたボーナス・ポイント
 Explosions : 爆発シーンのグラフィック表示の有無
 Target Lock : レーザー・ロックの有無
 Target HUDs : HUDでのターゲット捕捉の有無
 Hint Arrows : 回避行動時のヒント矢印表示の有無
 Warnings : 衝突警告メッセージの表示の有無

| Rebel Assault II Level Parameters | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Display/Edit Difficulty: Custom #1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6A | 6B | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15A | 15B |
| Num1/Roll rate | | 7 | 110 | | | | | 160 | | | 110 | 11 | 6 | | | | |
| Num2/Lift rate | | 7 | 110 | | | | | 160 | | | 110 | 7 | 7 | | | | |
| Num3/Slide rate | | 8 | 150 | | | | | 160 | | | 110 | 8 | 8 | | | | |
| Num4/Drift rate | | | 35 | | | | | 105 | | | 150 | | 9 | | | | |
| Laser delay | 5 | 4 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Snap distance | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | | 4 | 3 | 14 | 2 | 1 | 5 | 2 | 7 | 6 |
| Miss damage | 35 | | 20 | 70 | 35 | | 200 | | 27 | 19 | | 20 | | 40 | 38 | | 255 |
| Dodge damage | | | 38 | 35 | | 30 | 50 | 80 | | 60 | 40 | | | 40 | | | 40 |
| Shot damage | 5 | 6 | 7 | 6 | 4 | 6 | 4 | | 3 | 7 | 100 | 6 | 10 | 2 | 4 | 5 | 5 |
| Target MaxSize | | | 12 | 20 | | 15 | | | | | | | | 15 | | | 5 |
| Shot accuracy | 75 | 40 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | | 60 | 75 | 85 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 |
| Hit points | 75 | 60 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 |
| Dodge points | | | 150 | 150 | | 150 | 150 | 150 | | 150 | 150 | | | 150 | | | 150 |
| Time points | 6 | 0 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 0 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| Level points | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 | 1500 |
| Special points | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 | 750 |
| Explosions | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| Target lock | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| Target HUDs | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| Hint arrows | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Warnings | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Copy (⌘C) Paste (⌘U) Cancel OK | | | | | | | | | | | | | | | | | |

コントローラー操作について

操縦は機敏に慎重に、な・・・ルーキー・ワン

Rebel Assault IIはジョイスティック、マウス、キーボードのいずれかでプレイすることが可能です。メニューバーの中のコントロールメニューを使って、どのコントローラーを使用するかを設定できます。また、以下のコマンドキーで省略することもできます。

ジョイスティック(⌘+J)、キーボード(⌘+K)、マウス(⌘+M)。

ジョイスティック・コントロール (JOYSTICK CONTROL)

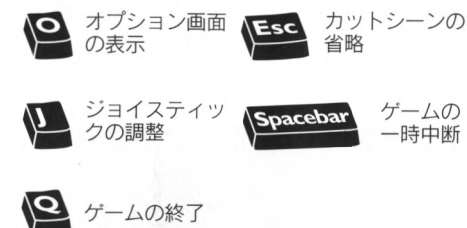
Rebel Assault IIでは、ゲーム開始時にジョイスティックの自動設定を行います。しかし、再調整を行うこともできます。その場合は、ゲーム・メイン・メニューにて"ジョイスティックの調整"オプションを選択するか、ゲーム中に"J"キーを押して下さい。以下のように指示されます。

1. ジョイスティックを中央に移動し攻撃ボタンを押す。
2. ジョイスティックを左上に移動し攻撃ボタンを押す。
3. ジョイスティックを右下に移動し攻撃ボタンを押す。

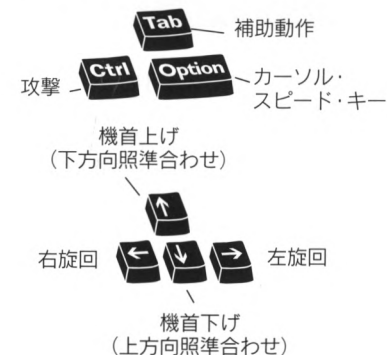
ジョイスティックでの操作



キーボード・コントロール



キーボードでの操作



マウスでの操作



ゲームのプレイ画面について (GAME PLAY PERSPECTIVES)

地の利を生かすことを忘れるな、ルーキー・ワン

各チャプターのプレイ画面は以下の4種類に大別されています。



コクピット飛行 (COCKPIT FLIGHT)

コントローラーを操作して、自機の操縦及び照準を合わせて下さい。攻撃ボタンを押してターゲットを攻撃する傍ら、機体を操ってそれらを回避します。ただし、カーソルで示した方向に機体が回避行動を取るまでに多少のタイムラグがあります。従って、自機の軌道を考えて、障害物を早めに回避することが必要となります。



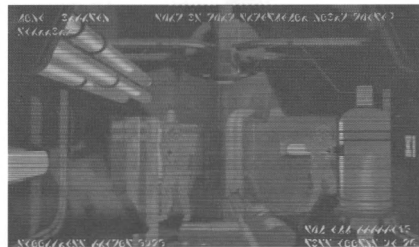
追従飛行 (BEHIND-SHIP FLIGHT)

機体を上昇させたい場合はコントローラーを手前に引き、下降させる場合にはコントローラーを押し倒します。機を旋回させる場合には、左右いずれかにコントローラーを倒して下さい。最も効果的な旋回を行うには、機を旋回させてからスティックを中央に引き戻します。このテクニックは飛行機の操縦にも当てはまります。ただし、オーバーステアリングにならないように注意して下さい。



地上戦 (GROUND COMBAT)

コントローラーを操作して銃の照準を合わせます。左右は勿論、上下方向にも照準を合わせることが可能です。射撃を行うには、攻撃ボタンを押します。障害物の陰に隠れる場合(不可能な場合もあります)は補助動作ボタンを使用します。あるレベル面では、コントローラーを使って、補助動作ボタンを離れた時に飛び出す方向を決めることもできます。



局地戦 (POINT-OF-VIEW COMBAT)

コントローラーを操作して、自分の視点を動かし、ターゲットの発見及び照準を行います。レーザーを発射するには、攻撃ボタンを押して下さい。

Credits

Project Leader/Programmer/Designer
Vincent H. Lee

Production Management

Steve Dauterman, *Director of Production*
Lleslie Aclaro, *Production Coordinator*

Lead Artist

Richard Green

Artists

Richard Green, *Lead 3D Animator*
Ron Lussier, *3D Animator*
Dan Colon, *3D Animator*
Garry Gaber, *3D Animator*
Eric Ingerson, *3D Animator*
Craig Rundels, *3D Animator*
Clint Young, *3D Animator*
Seth Piezas, *3D Animator*
Jon Knoles, *3D Animator*
Bill Stoneham, *3D Animator*

Video Technicians

Mark Christiansen, *Lead Video Tech*
Chris Weakley

Art Technicians

Aaron Muszalski, *Lead Art Tech*
Doug Shannon

Storyboard Artist

Paul Topolus

Outside 3D Art Contractors

Mechadeus

Sound Designers

Peter McConnell,
Music Recording and Processing
Larry Oppenheimer, *Sound Designer*

Voice Department

Tamlynn Barra,
Voice Director/Voice Department Manager
Khris Brown, *Voice Editor*
Coya Elliott, *Voice Editor*
Julian Kwasneski, *Voice Editor*
Peggy Bartlett, *Voice Department Assistant*

Programming

Aaron Giles, *Mac Programmer*
Matthew Russell, *Windows Programmer*

Testing

Dana Fong, *Lead Tester (Mac)*
Erik Ellestad, *Assistant Lead Tester*

Testers

Creek Hart
Dan Connors
Leyton Chew
Rachael Bristol
Ryan Kaufman
Scott Douglas
Theresa O'Connor

Marketing

Barbara Gleason

Manual Design

Mark Shepard

Documentation

Aaron Giles and Brian Bonet

Special Thanks to George Lucas

ユーザーサポートについて

この商品に関する技術的サポートや新商品情報など、弊社取り扱い商品に関わる一切のお問い合わせは、下記電話番号までお願いします。なお、技術的サポートに関するお問い合わせの際は、お買い求めの販売店名、ご使用のシステム構成、トラブルの詳細などをあらかじめご用意の上、お電話頂きますようお願いいたします。

マイクロマウス株式会社 ユーザーサポート係
TEL : 03-3369-8174 / FAX : 03-3366-9207

サポート時間 : 月～金（祝祭日を除く）
10:00～16:00（12:00～13:00を除く）

なお、ファックスをお持ちの方は、なるべくファックスでのお問い合わせをお願いします。

保証サービスについて

●初期不良について

ご購入された製品が初期不良の場合は、お買上げから1週間以内であれば新品交換いたします。1週間を経過した商品につきましては修理扱いとさせていただきます。

※商品の交換は原則としてお買求めの販売店様にてお願いいたします。

●ユーザー登録ハガキに必要事項をご記入の上ご返送ください。

製品のユーザーサポートを受けるには、製品に添付されているユーザーサポートハガキにてユーザー登録されている必要があります。ユーザー登録されていない場合はサポートをいたしかねます。

●CD-ROMが破損した場合について

お客さまの不注意や天災等による破損、長期使用による動作不良の場合は、¥4,000-（税込）にて全てのCD-ROMを有償交換いたします。

交換につきましては、ユーザーサポート係にご連絡の上、当社に直接お送りください。

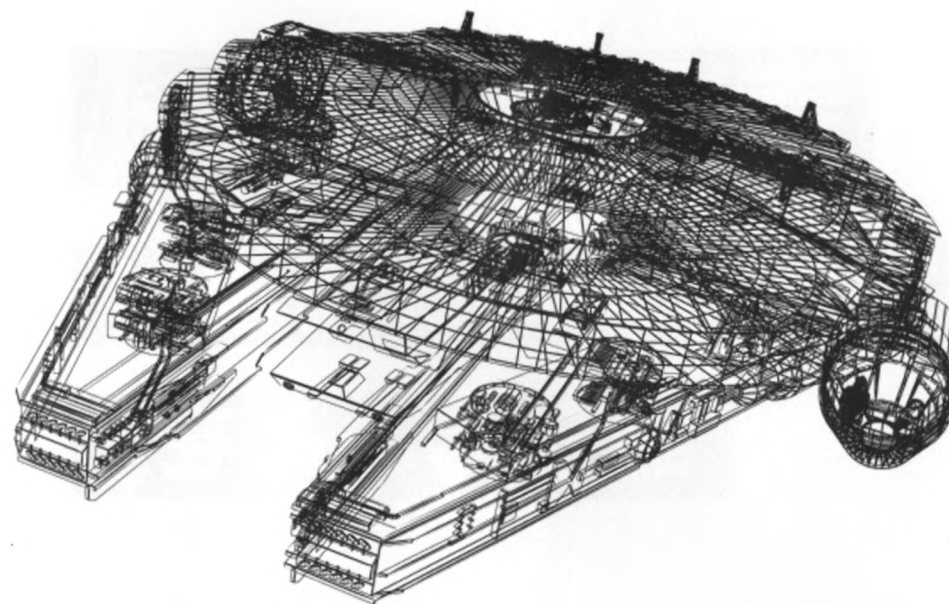
※送料はお客様のご負担となります。

ご注意：郵送等の事故による紛失、破損などについては当社では保証いたしかねます。

REBEL ASSAULT II™日本語版マニュアル(95112600)

マイクロマウス株式会社
東京都新宿区西新宿7-3-5 ビアット1ビル

- 本プログラムの権利の全ては、LucasArts Entertainment Companyに帰属します。
- 本書の権利の全てはマイクロマウス株式会社に帰属します。
- 記載されている会社名及び商品名は、各社の商標または登録商標です。
- 本書の一部または全部を無断で盗用することを禁じます。



幸運を祈る…

フォースのご加護が

あらんことを。



Lead Artist/Animator : Richard Green

30918

Rebel Assault II: The Hidden Empire game © 1995 Lucasfilm Ltd. All rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Rebel Assault is a trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.

