

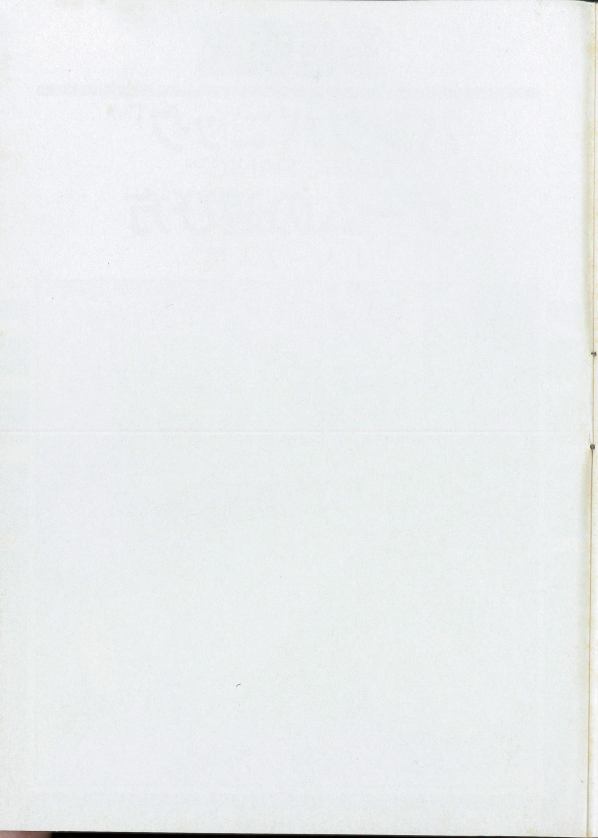
SEGA®

バンクパニック™ BANK PANIC™ ゲームの遊び方

1人～2人用



この商品は、サンリツ電気の許諾を得て製造したものです。



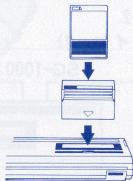
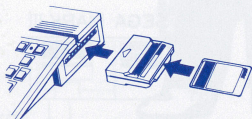
☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

SC-3000シリーズ } をお持ちのキミは、
SG-1000シリーズ }
カードキャッチャ (別売) が必要です。

SEGA MARK IIIでは、カードキャッチャは必要ありません。

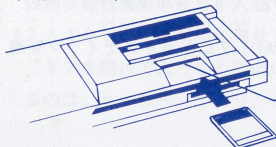
セガ マイカードの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② <SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ>
カードキャッチャを差し込み、
そこへカードを差し込む。



<SEGA MARK III>

直接、カードをカード用スロットに差し込む。

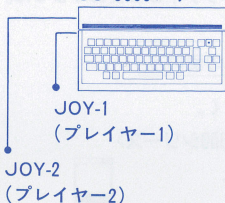


● カード用スロット

- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面も映らないときは、②の接続を確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取付け位置

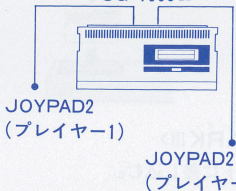
SC-3000シリーズ



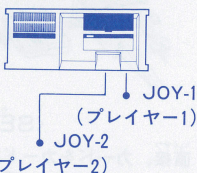
SG-1000



SG-1000 II



SEGA MARK III

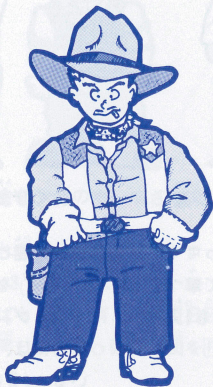


上のJOY-1、2、④、JOYPAD1、2にジョイスティックを差し込もう。

“バンクパニック”

☆ キャラクター紹介 しょうかい ☆

パート I



ヒーロー

きょうあく ぎんこうごうとう ひとり たむ ぶてき
凶悪な銀行強盗にただ1人立ち向かう不敵なガンマン。

ふたり さんにん どうじ たお はやう
2人でも3人でも同時に倒せるものすごい早撃ちだ。

“ドアを開けて入ってくるのは、誰か!?” 今、銀行を救えるのは、ヒーロー、つまり、キミだけだ!


☆“バンクパニック”キャ




はたら もの たち
働きの者のジョン達



もの たち
おくびょう者のサム達

 を置いていってく
れる。まちがって撃つ
と怒る。ヒーローも1人
減ってしまう。


- ジョン達と同じ出かたをする
が、 を落とさずにホール
ドアップ。
- 後ろには、強盗B団が隠れて
いる。(8ページをみる。)
- 現われた強盗B団をFAIR
で撃つと、サムから200点の
お礼がある。

- (注) FAIR……強盗が銃をかまえてから撃つたと
UNFAIR……強盗が銃をかまえる前に撃つ
FAIR、UNFAIRの判定は、強盗を撃つ

しょうかい ラクター紹介☆ パート II



なりきん 成金おやじのホープさん達

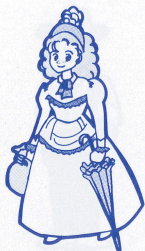
- ロープでしばられている。1発撃つとロープがほどけて、1,000点の  を3つ置いていく。
- 撃たないと、しばらくして消え、強盗B団が現われる。
- サム達の場合と同じように、強盗B団をFAIRで撃つと、200点の得点になる。

き。キミの早撃ちタイムが出る。

てしまったとき。

た後に現われる指名手配書でわかる。(20ページをみる。)


☆“バンクパニック”キャ



ついているメアリー^{たち}達



ついていないアン^{たち}達


- 強盗^{ごうとう}につかまらずに、無事に^{おほ}  を置いていく。
- まちがって撃つ^うと怒^{おこ}る。ヒーローも1人^{ひとり}へ減る。

- 強盗^{ごうとう}につかまってしまった、ついていない^{おんなたち}女達。サム^{たち}達と同じようにホールドアップ。
- 後ろに強盗^{ごうとう} B団^{だん}が隠^{かく}れている。
- 現^{あら}われた強盗^{ごうとう} B団^{だん}をFAIR^うで撃つと、アンから500点のお礼^{れい}がある。

ラクター紹介☆ パート III



ヒーローを尊敬している子供達

- 頭の上に帽子と箱をのせている。これは、この子供達からヒーローへのプレゼント。
- 1、2ラウンドでは、3発撃って3つの帽子、3、4ラウンドでは、4発撃って4つの帽子、そして5ラウンド以後は、5発撃って5つの帽子を飛ばして受け取ろう。
- 箱からは、が飛び出す。
- ラウンドが進むと、ドアが開いている時間が短くなる。

☆“バンクパニック”キャ



はやう ごうとう だん
早撃ち強盗A団



ごうとう だん
ずるい強盗B団

- 頭の上に!!をつけて登場。

それが消えると、銃をか
まえて、タイマーが動き
始める。

- 撃ったタイムが短かいほ
ど、ボーナスが高くなる。

- ラウンドが進むと強盗A
団が現われる回数も増え、
銃を撃つスピードも早く
なる。

- サム、ホープさん、アン

達の後ろに隠れている。
前の人間が消えると、突
然現われる。

- 強盗A団と同じようにタ
イマーが動き始める。
- FAIRで撃つと、サム、
ホープさん達のときは
200点、アン達のときは
500点の得点になる。
- 撃ったタイムが短かいほ
ど、ボーナスが高くなる。

ラクター紹介☆ パート IV




しゆくてき なかま
宿敵のボス仲間



れいせい ぎんこういん
冷静な銀行員

はつう やつ
2発撃ってくるイヤな奴
ら。2発撃たないとやっ
つけられない。

きょうてき
強敵だ!

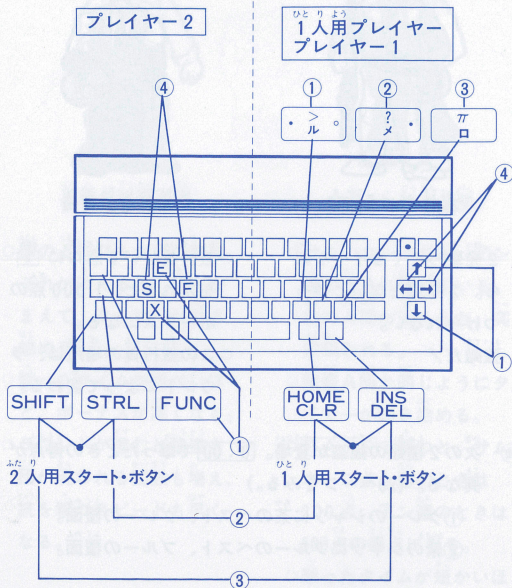
- 銀行員がいる窓口に  を入れると、1,000点のボーナスになる。
- この銀行員の場所は、ラウンドによって変わる。

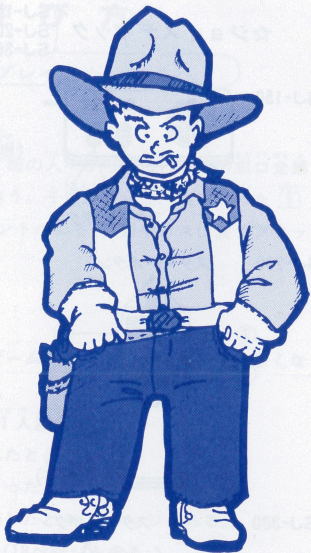
③ 注 つぎ しゆるい ごうとう とうじょう う とくてん
次の2種類の強盗が登場。0:00で撃ったときの得点が異なる。(26ページをみる。)

- ① グレーのシャツに茶のベスト、グレーの覆面。
- ② 紫のシャツにブルーのベスト、ブルーの覆面。

操作方法

☆キーボード (SC-3000シリーズ
SG-1000シリーズ + SK-1100) あそ ば あい で遊ぶ場合 ☆





①スタート・ボタン

ショット・ボタン(左)
レベル1選択ボタン

②ショット・ボタン(中央)

レベル3選択ボタン

③ショット・ボタン(右)

レベル6選択ボタン

④照準を動かす(↔)

☆ジョイスティック (SJ-150) (SJ-200) (SJ-300) あそ ば あい で遊ぶ場合☆

SJ-150



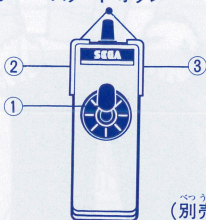
べつうり
(別売)

スタート・ボタン

①スタート・ボタン

SJ-200

スタート・ボタン



べつうり
(別売)

ショット・ボタンひだり(左)

(↓または↑)

しょうじゆん うご
照準を動かす

(↔)

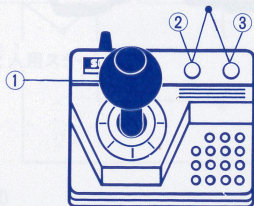
レベル1せんたく選択ボタン

②ショット・ボタンちゆうおう(中央)

レベル3せんたく選択ボタン

SJ-300

スタート・ボタン



べつうり
(別売)



③ショット・ボタンみぎ(右)

レベル6せんたく選択ボタン

☆遊 び 方☆

早く、ガンプレイしたいキミへ！

★ゲームの目的★

ジョンやメアリーなど街の人々から、銀行の12の窓口全部にを入れてもらおう。子供達からは、箱に入ったの他に、帽子のプレゼントがある。強盗やボスは銃でアタックだ！

★GAME OVER★

ヒーローは、3人でゲームスタート。ヒーローがいなくなると、GAME OVER。

④ 注 ——— ヒーローが1人減るのは ———

- ① 強盗やボスに撃たれたとき
- ② 街の人を撃ってしまったとき
- ③ ダイナマイトが爆発したとき(20ページをみる。)
- ④ TIME OVERのとき(18ページをみる。)

———— ヒーローが1人増えるのは ———

- ① スコアが7万点、20万点、50万点、90万点、150万点、200万点をこえたとき
- ② EXTRAの文字を全部集めたとき(27ページをみる。)

★スタートのしかた★

BANK PANIC™


PUSH 1 PLAY START BUTTON
OR
PUSH 2 PLAY START BUTTON

© SEGA 1985

- ^{ふたり}2人で遊ぶときは、キーボードの^{ふたりよう}2人用や2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。
- ^{ひとり}1人で遊ぶときは、キーボードの^{ひとりよう}1人用や1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

^{ひとりよう}<1人用>

キミは、^{はやう}早撃ちガンマン。みんなのヒーローだ。

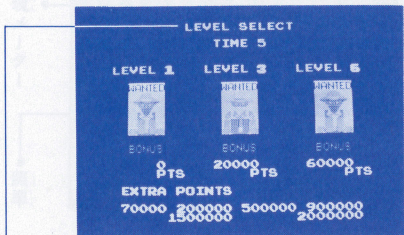
^{ごうとう}強盗をやっつけて、^{はや}早く  ^{まどぐち}を窓口へ!

^{ふたりよう}<2人用>

^{ぶじ}無事に  ^{にゆうきん}をたくさん入金させられるのは誰?

④ ^{ごうたい}1P、2Pのプレイ交替は、^{つぎ}次の場合。

- ① ヒーローがやられたとき
- ② ラウンドをクリアしたとき



5 カウント以内に、^いない ^レベル ^えら

（10～12ページの^そう ^き ^ほう ^ほう ^の操作 ^方法 ^をみ ^る。）

レベ ル LEVEL	ラ ウ ン ド ROUND	ボ ー ナ ス BONUS
1	01～	0 ^{てん} 点
3	03～	20,000 ^{てん} 点
6	06～	60,000 ^{てん} 点

EXTRA POINTS

スコアが^まん ^{てん}7万点、^まん ^{てん}20万点、^まん ^{てん}50万点、^まん ^{てん}90万点、^まん ^{てん}150万点、^まん ^{てん}200万点^をこえるごとに、ヒーローが^ひと ^り ^ふ1人増える。



★スタートのしかた★

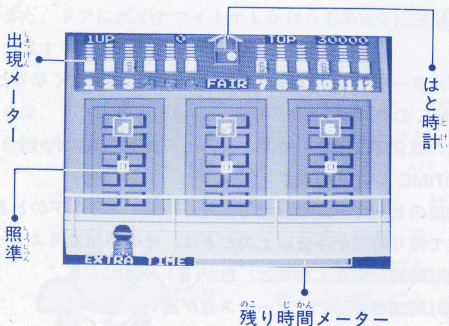


かれ
彼が、ヒーローだ!!



スコアが7万点になると、ヒーローが1人増えるよ。





1UP (プレイヤー1のスコア。プレイヤー2のスコアの場合は、**2UP**。)

TOP (ハイスコア)

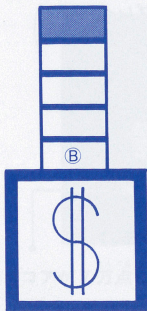
EXTRA (27ページをみる。)

TIME (タイム——18ページをみる。)

TIME (タイム)


- メーターが少しずつ短くなっていき、全部なくなると、
TIME OVER。
- 次の場合は、半分の時間で次のヒーローで再スタート。
- ①TIME OVERのとき
- ②前のヒーローがやられて、残り時間が半分以下のとき
- ②で残り時間が半分以上のときは、その時間で再スタート。
- 残り時間が少なくなると、色が青→赤になる。
- 残り時間が多いと、ボーナス点が高い。

★出現メーター★



7




- (A)の■が(B)の所まで降りてくると、ドアから人が現われる。
- (C)の空白の所に、街の人から 100円 を入れてもらおう。窓口に 100円 が入ると、\$ が現われて。
(19ページの注をみる。)



○また、ドアにダイナマイトがしかけられると、◎で  が
点滅する。

○◎は、ドアの番号。同時に3つの番号が赤くなり、照準の
位置を知らせる。

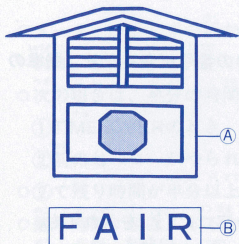


④注

○窓口に  を入れても、
 が突然消えてしまうこ
とがある。これは、強盗に
 を盗まれてしまったか
らだ。

○からっぽになった窓口のド
アに照準を合わせると、
 を持った強盗 (左) が
現われる。
この強盗を撃って  を取
り戻そう。


★はと時計★



- ①のふりこは、ドアにダイナマイトがしかけられるとタイマーに変わる。

99 → 0までカウントし、

0で爆発する。

- 出現メーターの③に が出たら、その番号のドアについている  を撃って爆発を防ごう。

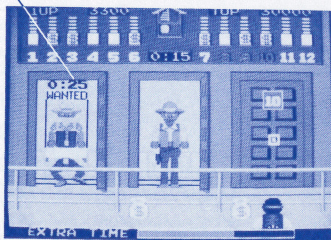
- ②には、プレイ中、FAIRで強盗を撃ったタイムの平均値が出る。

(2発撃たないとやっつけられないボスの場合)
 合は、1発ずつが計算に入る。

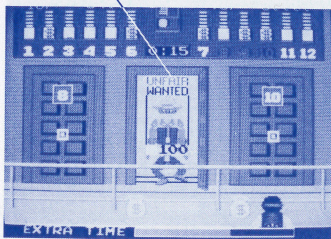
★指名手配書★

強盗やボスを撃つと、FAIRまたはUNFAIRの判定と得点が書かれた、強盗の指名手配書が現われる。

FAIR (キミの早撃ちタイムが^{はやう}現われる。^{あら})

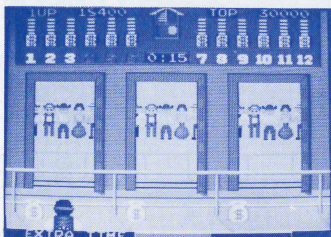


UNFAIR (残念。^{ざんねん}あせりは^{きんもつ}禁物だ。)




ゲームをくわしく知りた^しいキミへ!


★ラウンド
★ROUND★





キミのFAIRの^{へいきん}平均タイム

○ラウンドをクリアすると、次のボーナスが得点される。
(24ページの②をみる。)

① **DOLLARS** ( のボーナス)

窓口に入った  の数によって得点される。

1～12袋め 50点

13～24袋めの  は、  の数×100点

25～36袋め 150点

37袋以上は、得点にならない。

② **FAIR AVERAGE POINTS**

(早撃ちボーナス)

ラウンドクリアの後、画面上にキミの **FAIR** の平均タイム
が現われる。この平均タイムによって、次のボーナスがある。

0:00秒	10,000点	0:05秒	5,000点
0:01秒	9,000点	0:06秒	4,000点
0:02秒	8,000点	0:07秒	3,000点
0:03秒	7,000点	0:08秒	2,000点
0:04秒	6,000点	0:09秒	1,000点

0:10秒～ NON POINTS(得点なし)

③ **BONUS** (タイムボーナス)

残り時間が長いほど、高い得点が入る。

- ⑧ LEVEL 3 を選んで 3 ラウンドをクリアしたとき
20,000点、
 LEVEL 6 を選んで 6 ラウンドをクリアしたとき
60,000点のボーナスがある。


- このゲームは、キミが電源を切るまで永久にプレイを続けられる。
 ○ラウンドが進むと、より早撃ちの強盗が大ぜいになる。また、爆弾の数が増えるなどなど、危険がいっぱいだ。


★SCORE / BONUS★



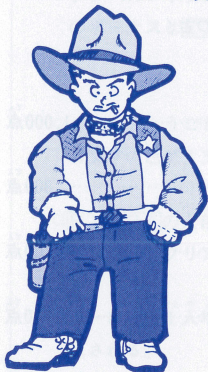
- 1つの窓口に 1袋めが入ると、
 1袋め.....200点
 2袋め.....400点
 3袋め.....600点
 以後、1,000点ずつ得点される。

- 子供達からの1,000点
 ○ホープさん達からの1,000点×3
 (ロープでしばられている人)

○盗まれた  を強盗から取り戻すと ……1,000点

○銀行員がいる窓口に  を
入れると、

ボーナスとして1袋につき ……1,000点



○UNFAIRで撃つと、

A団、B団の強盗… 100点

ボス仲間

$100 + 100 = 200$ 点

(ボス仲間の場合は、1発につき
100点ずつ得点になる。)

○FAIRで撃つと、

タイムによって点数が変わる。この得点は、A団、B団
の強盗、ボス仲間も同じ。(26ページをみる。)

ボス仲間の場合は、1発ずつ、得点される。

0:00……グレーのシャツの強盗を撃つと、
5,000点

+
エキストラ ボーナス
EXTRA BONUS

……紫のシャツの強盗を撃つと、
3,000点

0:01~0:09 1,000点

0:10~0:14 800点

0:15~0:19 700点

0:20~0:24 600点

0:25~0:29 300点

0:30~0:34 200点

エクストラ ボーナス
EXTRA BONUS

とくべつ
(特別ボーナス)

- グレーのシャツの強盗を0:00で撃つと、5,000点のボーナスとEXTRAの中の1文字がもらえる。
- 1文字もらうごとに、EXTRA (画面左下) の文字の色が1文字ずつ赤く変わっていく。
- EXTRAの全部の文字が(赤)になると、その場でラウンドクリア。
- ヒーローが1人増え、20,000点のボーナスが得点される。

- 強盗B団をFAIRで撃つと、
サム、ホープさん達から200点、
アン達から500点、のお礼がある。

○ホープさんのロープを撃つと……………100点

○ダイナマイトを撃つと……………1,000点

- 子供達の帽子を撃つと、1つずつ飛んでいく。

1、2ラウンド…3つの帽子を撃ち落とす。

$$100+200+300=600\text{点}$$

3、4ラウンド…4つの帽子を撃ち落とす。

$$100+200+300+400=1,000\text{点}$$

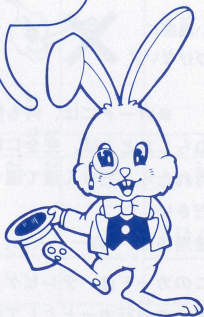
5ラウンド以後…5つの帽子を撃ち落とす。

$$100+200+300+400+500=1,500\text{点}$$

箱も1,000点のに変わる。

☆アソビン教授からのアドバイス☆

- これは、“判断”、“反射神経”、“スピード”のゲームだ。
あわて者のキミも一挙に沈着冷静なガンマンに変身できるかも。……。
- まず、キミがめざすのは50ラウンド。
そこまでいけば、キミのガンプレイは、超人的クラスだ。



☆セガ マイカードからのお願い☆

このカードをお使いいただくためには、
カードキャッチャ（別売）が必要です。

※カードを直接、本体に差し込まないでください。

—— 正しくお使いいただくために ——

ぬらさない！

曲げない！



強いショック
はダメ！

直射日光、
大きらい！



キズつけない！

高い温度に
近づけない！



シンナーや
ベンジンもダメ！

※カードには、何も貼りつけないでください。

○ぬらしたときは、完全に乾わかしてから使いましょう。

○汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてく
ださい。

○使用後は、「カード入れ」に入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。

買物や銀行カードとしては使用できません。

スコアブック
 ☆ SCOREBOOK ☆

ネーム NAME						NAME
デート DATE						DATE
スコア SCORE						SCORE

ネーム NAME						NAME
デート DATE						DATE
スコア SCORE						SCORE

ネーム NAME						NAME
デート DATE						DATE
スコア SCORE						SCORE

ネーム NAME						NAME
デート DATE						DATE
スコア SCORE						SCORE

スコアブック
 ☆ SCOREBOOK ☆

ネーム NAME					
デート DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デート DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デート DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デート DATE					
スコア SCORE					

スコアブック
☆ SCOREBOOK ☆

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

C-5053

セガ マイカード^{おうほけん}応募券は、大切にしまっておきましょう。
4枚^{まいあつ}集めて^{かき}下記の住所^{じゅうしょ}に送ると、すてきなカードケースが
もらえます。
くわしくは、本社^{ほんしゃ}消費者サービス課^{ひやしや}までお問い合わせ^かください^{とあ}。

セガ マイカード^{おうほけん}応募券



株式
会社

本

セガ・エンタープライゼス

社 東京都大田区羽田1-2-12
〒144 電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス課
電話03(742)7068(直通)