

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。

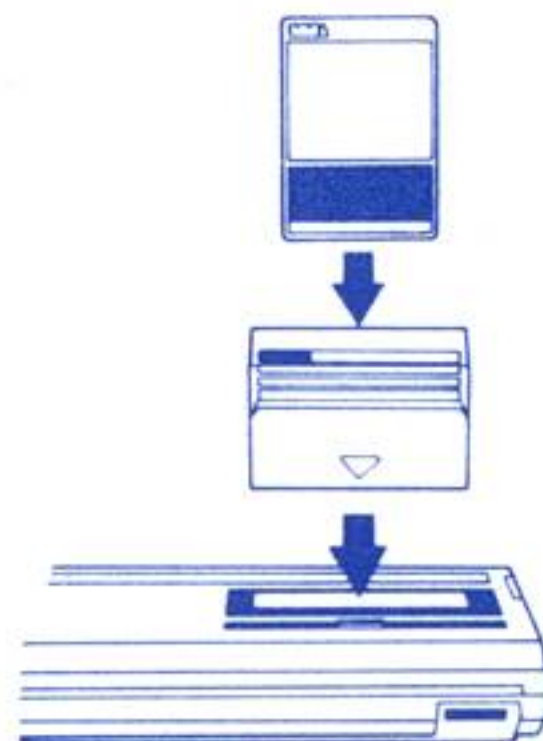
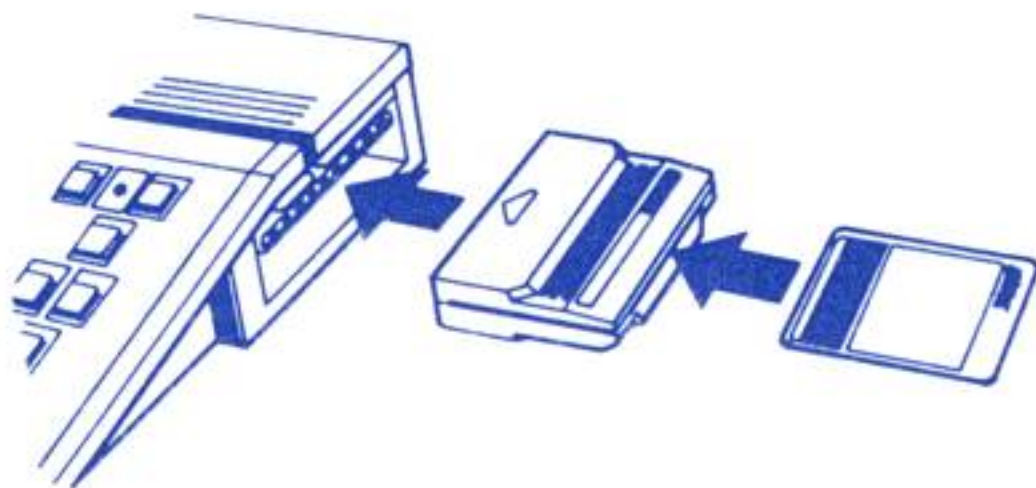
☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

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。

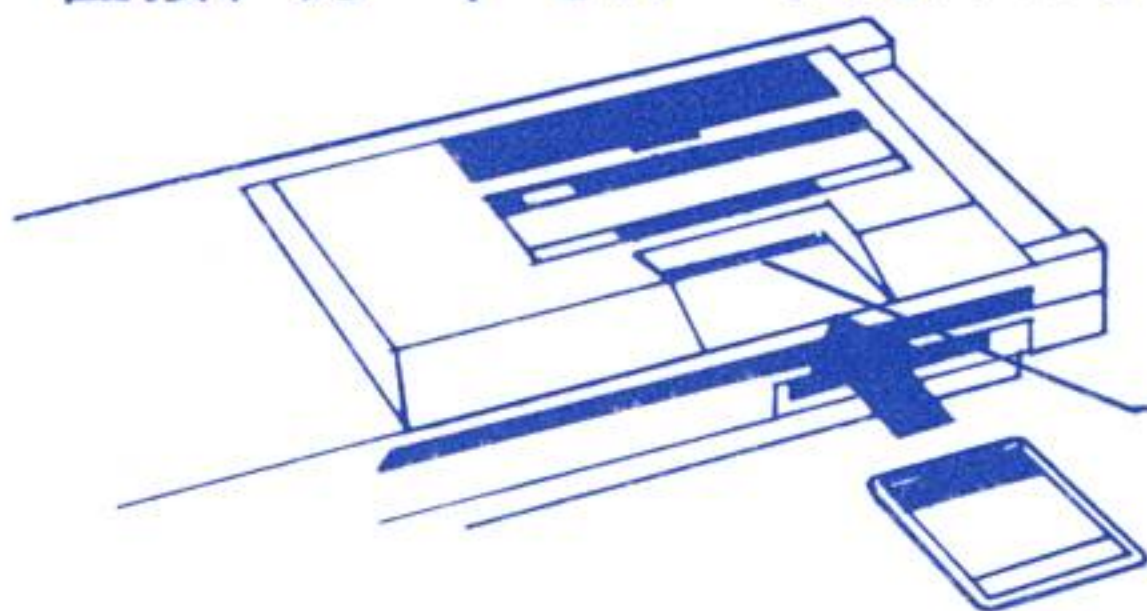
セガ マイカードの使い方

- 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>

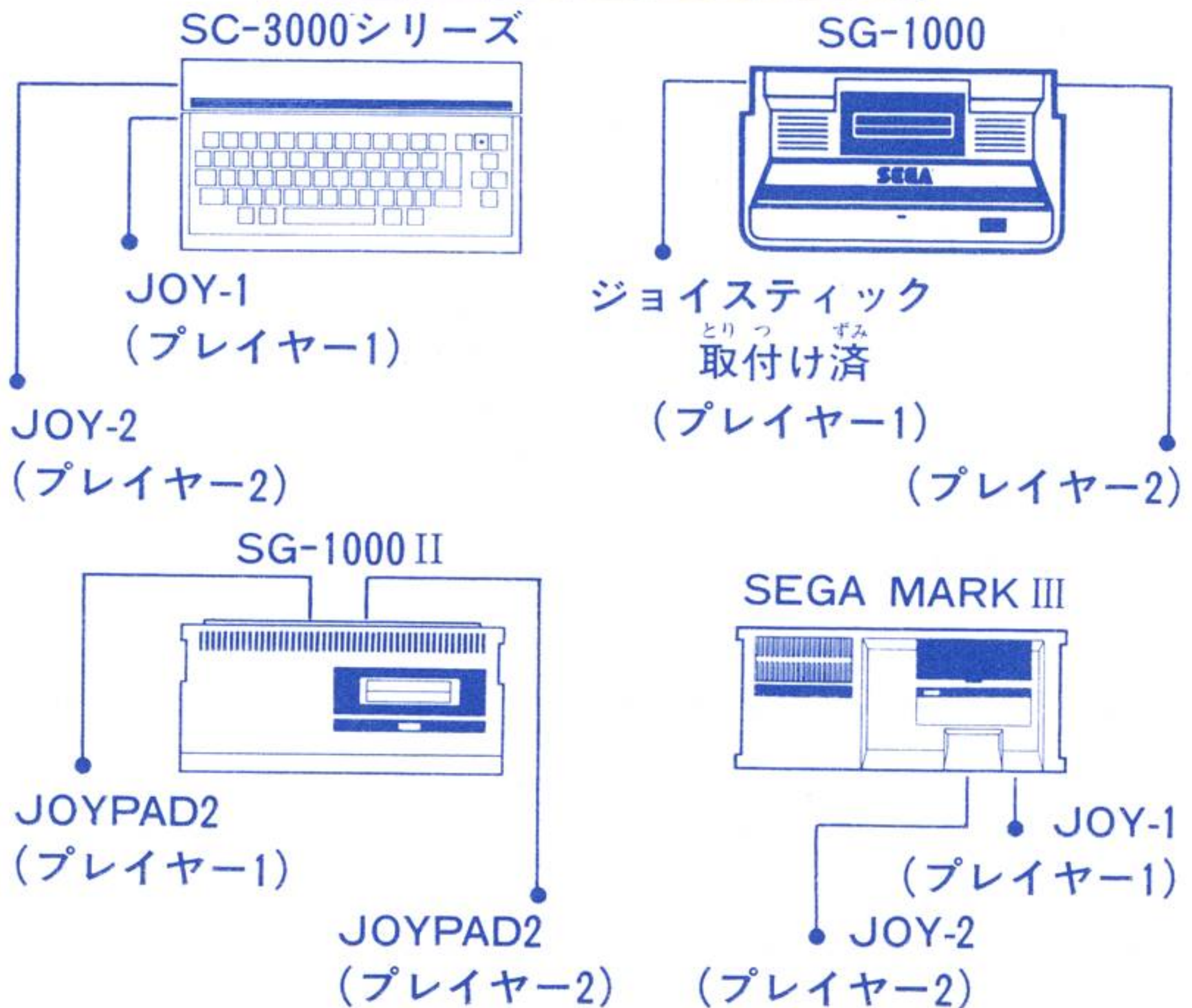
直接、カードをカード用スロットに差し込む。



● 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り付け位置

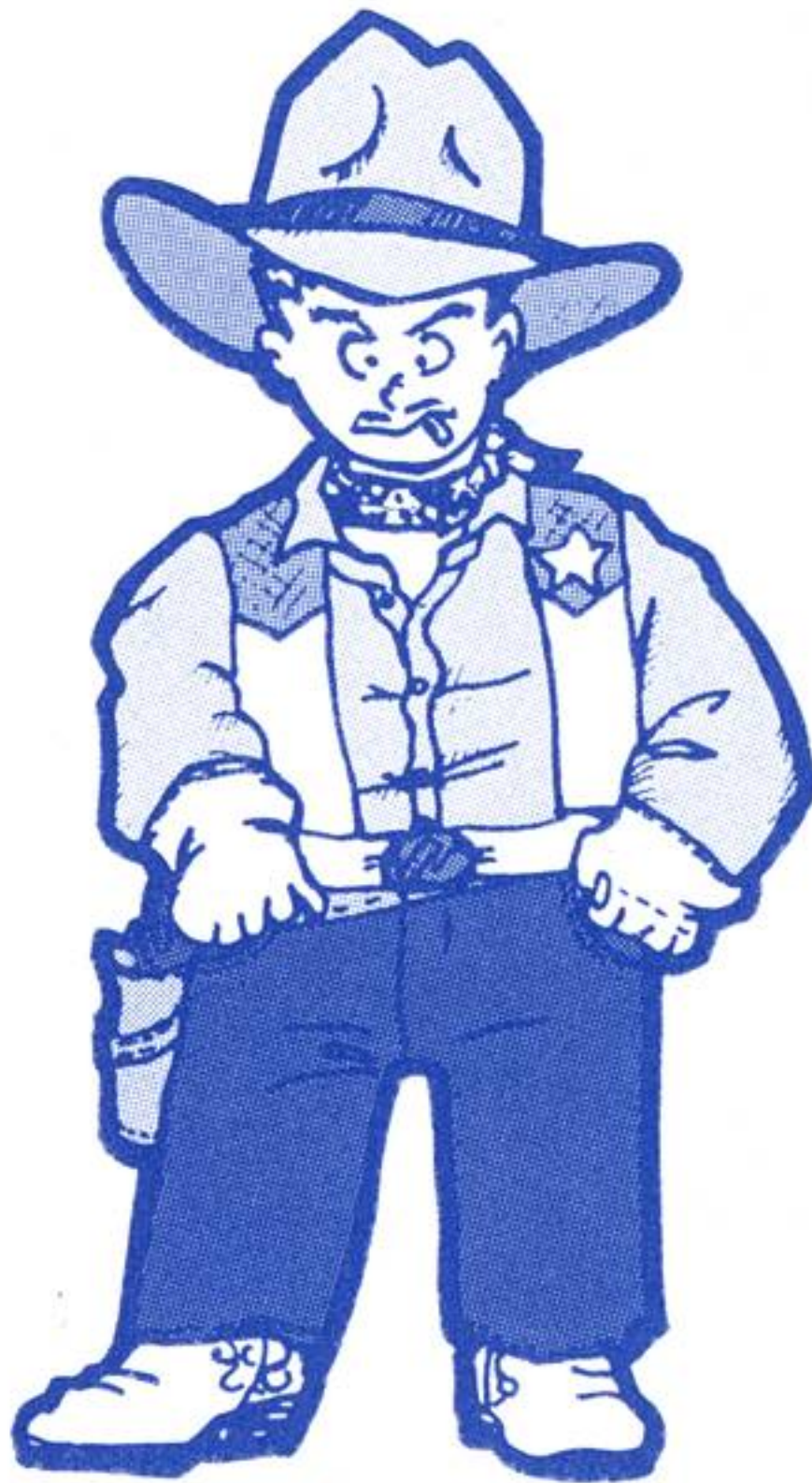


上のJOY-1、2、④、JOYPAD1、2 にジョイスティックを差し込もう。

“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 ふてき
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 もの すごい 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 働き者のジョン たち



おくびょう もの 者のサム たち

 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
へ減ってしまう。


- 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。

- ④ **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

ラクター紹介^{しょうかい}☆ パート II



なりきん 成金おやじのホープさん^{たち}達

- ロープでしばられている。1発^{ばつう}撃つとロープがほどけて、1,000点^{てん}の  を3つ^お置いていく。
- 撃たないと、しばらくして消え、強盗^{ごうとう} B団^{だん}が現^{あら}われる。
- サム^{たち}達^{ぼあい}の場合^{おな}と同じように、強盗^{ごうとう} B団^{だん}を **FAIR** で撃^うつと、200点^{てん}の得^{とくてん}点になる。

き。キミの早^{はや}撃^うちタイム^でが出る。


てしまったとき。

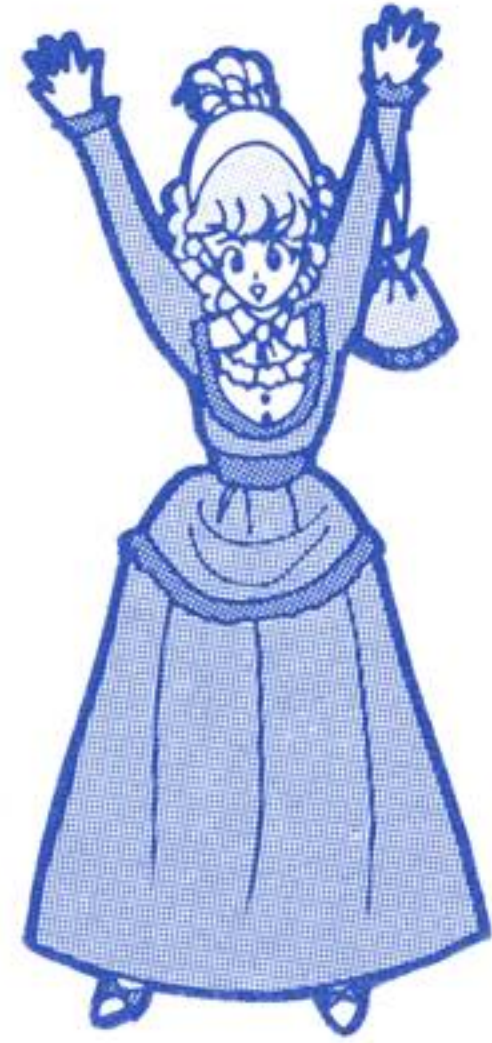
た^{あと}後に^{あら}現^{しめいて}われる指^{はいしょ}名^て手^は配^い書^{しよ}でわかる。(20ページをみる。)

☆“バンクパニック”キャ



ついてるメアリー^{たち}達

- ^{ごうとう}強盗につかまらずに、
^{ぶじ}無事に  ^お置いて
いく。
- まちがって ^う撃つと ^{おこ}怒
る。ヒーローも ^{ひとり}1人
へ減る。




ついていないアン^{たち}達

- ^{ごうとう}強盗につかまってし
まった、ついていな
・ ^{おんたち}おんたち。サム^{たち}達と同
じようにホールド
アップ。
- ^{うし}後ろに ^{ごうとう}強盗 ^{だん}B団が ^{かく}隠
れている。
- ^{あら}現われた ^{ごうとう}強盗 ^{だん}B団を
FAIRで ^う撃つと、
アンから 500 点のお
^{れい}礼がある。

ラクター紹介^{しょうかい}☆ パート III



ヒーローを^{そんけい}尊敬している^{こどもたち}子供達

- ^{あたま}頭の上に^{うえ}帽子と^{ぼうし}箱を^{はこ}のせている。これは、この^{こたち}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 ^{ばっう}発撃って3つの^{ぼうし}帽子、3、4ラウンドでは、4 ^{ばっう}発撃って4つの^{ぼうし}帽子、そして5ラウンド以後は、5 ^{ばっう}発撃って5つの^{ぼうし}帽子を^と飛ばして^う受け取ろう。
- ^{はこ}箱からは、 ^と飛び^だ出す。
- ラウンドが^{すす}進むと、ドアが^あ開いている^{じかん}時間が^{みじ}短くなる。

☆“バンクパニック” キャ



はやう ごとう だん
早撃ち強盗A団



ごとう だん
ずるい強盗B団

- 頭あたまの上うえに!!をつけて登場とうじょう。
それが消きえると、銃じゅうをか
まえて、タイマーが動うごき
始はじめる。
- 撃うったタイムが短みじかいほ
ど、ボナたかスが高たかくなる。
- ラウすすンドが進すすむと強盗A
団だんが現あらわれる回かい数すうも増ふえ、
銃じゅうを撃うつスはやピードも早はやく
なる。

- サム、ホーおなプさん、アン
達たちのうし後かくろに隠かくれている。
前まえの人間にんげんが消きえると、突とつ
然ぜん現あらわれる。
- 強盗A団ごとう だんと同じおなようにタ
イマーが動うごき始はじめる。
- **FAIR**で撃うつと、サム、
ホーたちプさん達たちのときは
200てん点、アンたち達たちのときは
500てん とくてん点の得点とくてんになる。
- 撃うったタイムが短みじかいほ
ど、ボナたかスが高たかくなる。

ラクター紹介☆ しょうかい パート IV




しゅくてき 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

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!

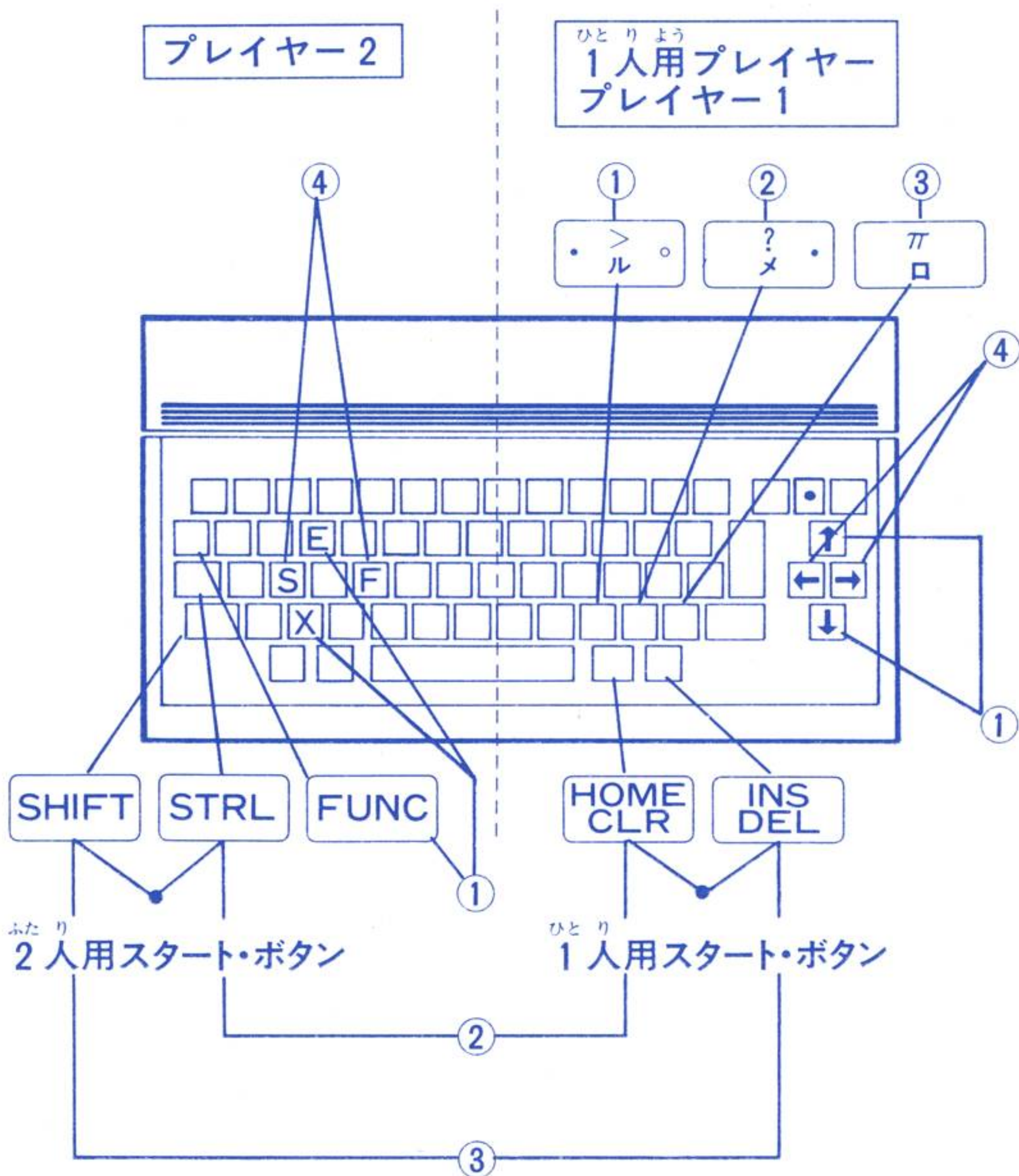
- ぎんこういん まどぐち 銀行員がいる窓口に  を入れると、1,000点のボーナスになる。
- この ぎんこういん ばしょ 銀行員の場所は、ラウンドによって変わる。

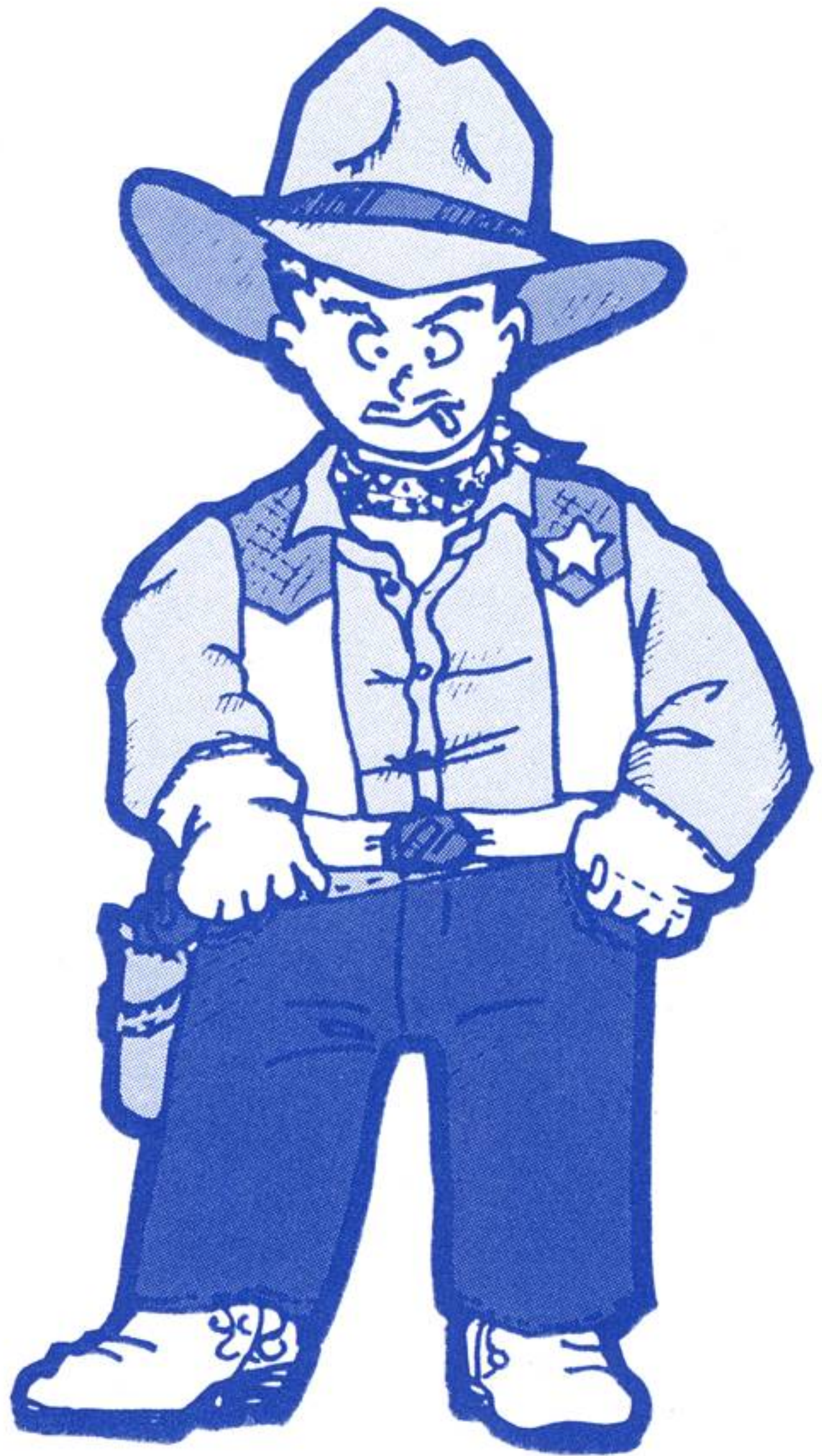
⑨ つぎ しゅるい ごうとう どうじょう 次の2種類の強盗が登場。0:00で撃ったときの得点が異なる。(26ページをみる。)

- 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) で遊ぶ場合☆





① スタート・ボタン

ショット・ボタン(左)^{ひだり}

レベル1選択ボタン^{せんたく}

② ショット・ボタン(中央)^{ちゅうおう}

レベル3選択ボタン^{せんたく}

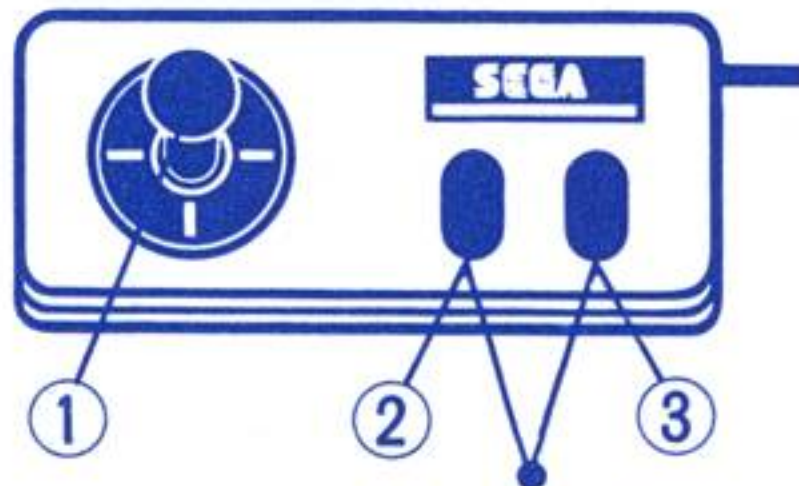
③ ショット・ボタン(右)^{みぎ}

レベル6選択ボタン^{せんたく}

④ 照準を動かす(↔)^{しょうじゆん うご}

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

SJ-150



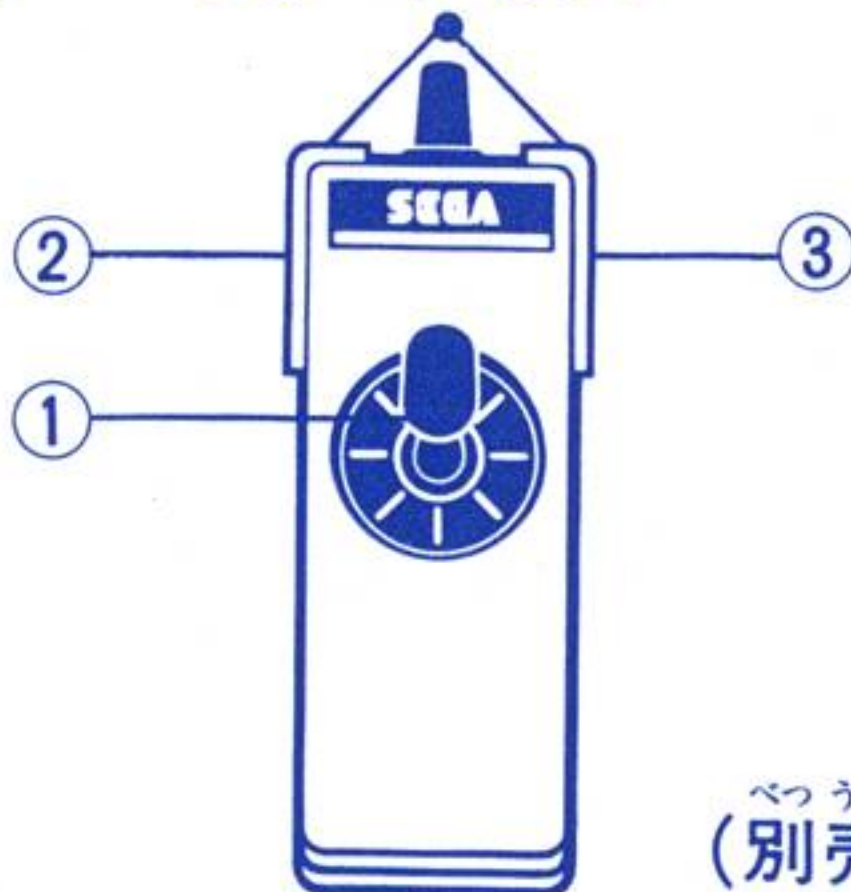
べつうり
(別売)

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(左)^{ひだり}

(↓または↑)

しょうじゆん うご
照準を動かす

(↔)

レベル1選択ボタン^{せんたく}

②ショット・ボタン(中央)^{ちゆうおう}

レベル3選択ボタン^{せんたく}

SJ-300

スタート・ボタン



べつうり
(別売)



③ショット・ボタン(右)^{みぎ}

レベル6選択ボタン^{せんたく}

☆^{あそ}遊^び方^{かた}☆

はや
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。

⑨ 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★



- ^{ふた} ^り ^{あそ} 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 ^{あそ} 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。

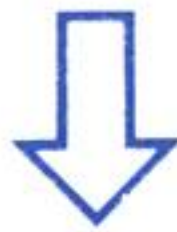
^{ごう} ^{とう} 強盗をやっつけて、^{はや} 早く  ^{まど} ^{ぐち} を窓口へ!

^{ふた} ^り ^{よう} <2人用>

^ぶ ^じ 無事に  をたくさん^{にゅう} ^{きん} 入金させられるのは^{だれ} 誰?

⑨ ^こ ^う ^{たい} 1P、2Pのプレイ交替は、^{つぎ} ^ば ^{あい} 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

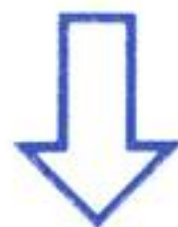


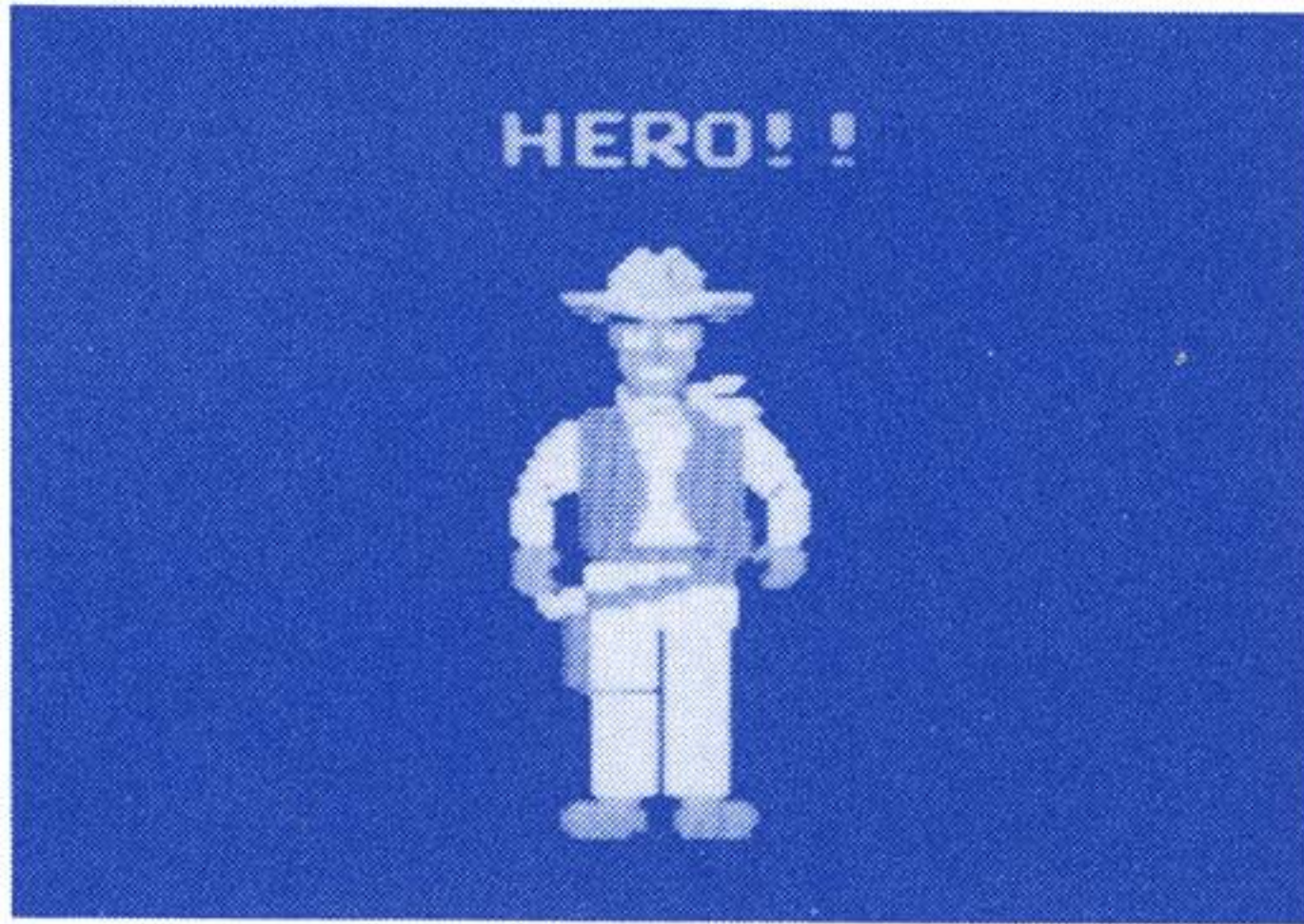
5 カウント以内に、^{い ない} LEVEL を^{え ら} 選ぼう。
 (10~12 ページの^{そ う さ ほ う ほ う} 操作方法をみる。)

^{レ ベ ル} LEVEL	^{ラ ウ ンド} ROUND	^{ボ ー ナ ス} BONUS
1	01~	^{て ん} 0 点
3	03~	^{て ん} 20,000 点
6	06~	^{て ん} 60,000 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} 200 万
^{て ん} 点をこえるごとに、ヒーローが^{ひ と り ふ} 1 人増える。



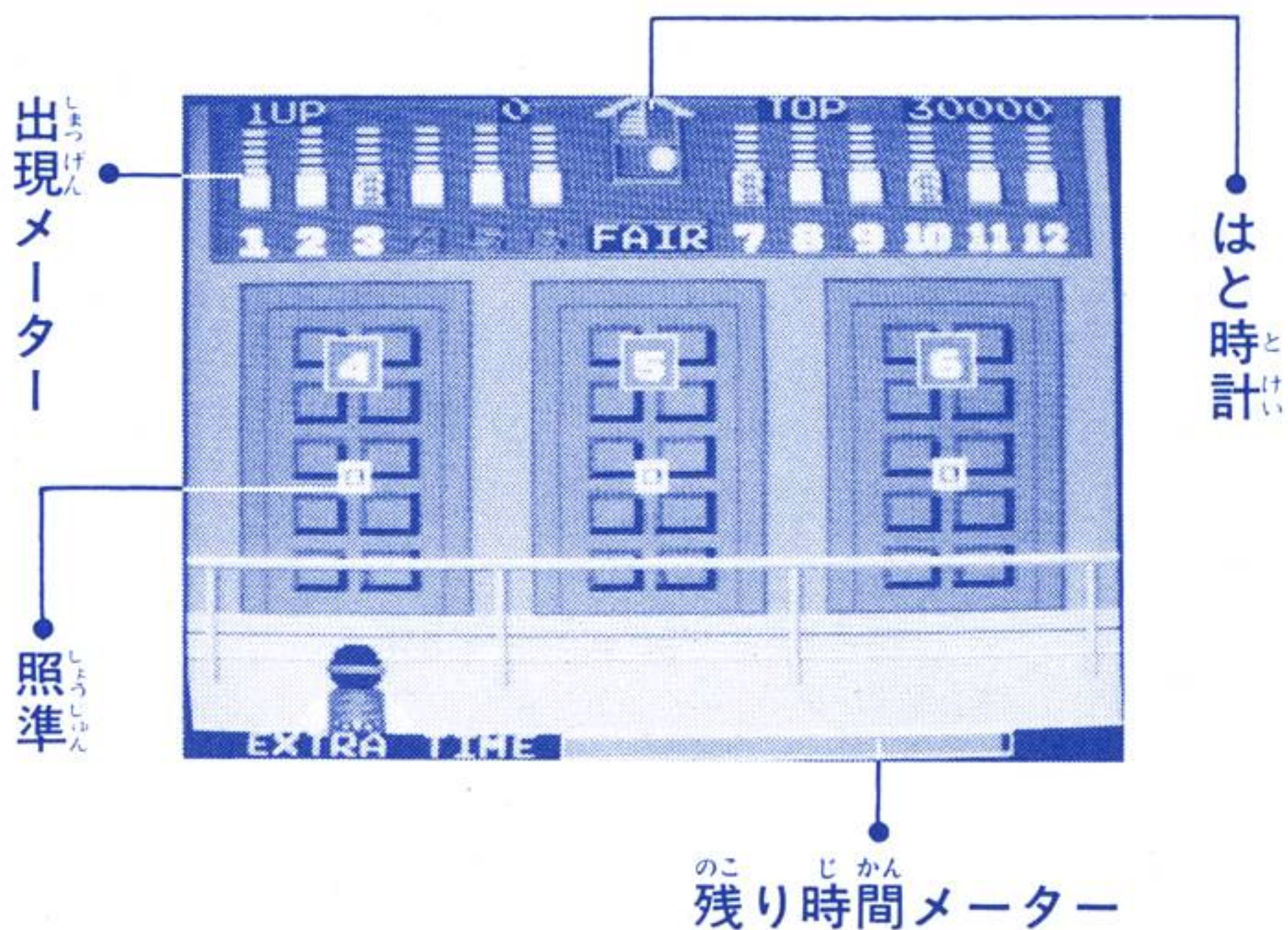


かれ
彼が、ヒーローだ!!



スコアが7^{まんてん}万点になると、ヒーローが1^{ひとりふ}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)

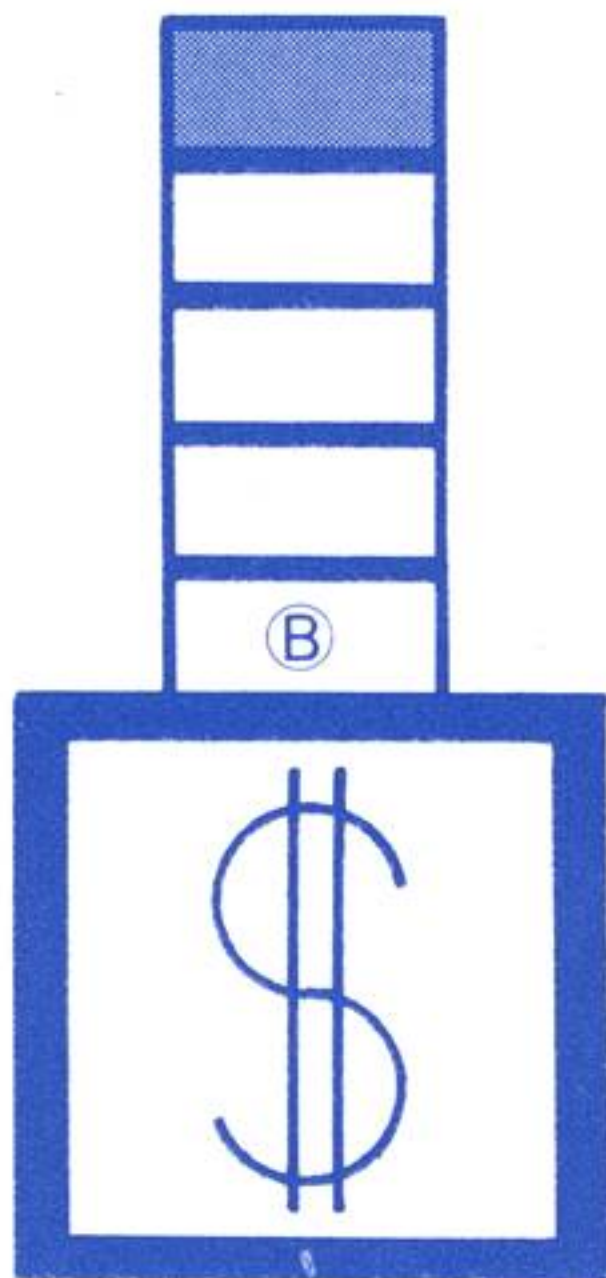
EXTRA (27ページをみる。)

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かくなっていき、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。
 - ① TIME 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(あ)青 → (か)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★



- (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(あ)を入ってもらおう。まどぐち(あ)が入ると、(あ)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、③で  が
てんめつ
点滅する。

○④は、ドアの番号。同時に3つの番号が赤くなり、照準の
いちし
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
あら
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。)

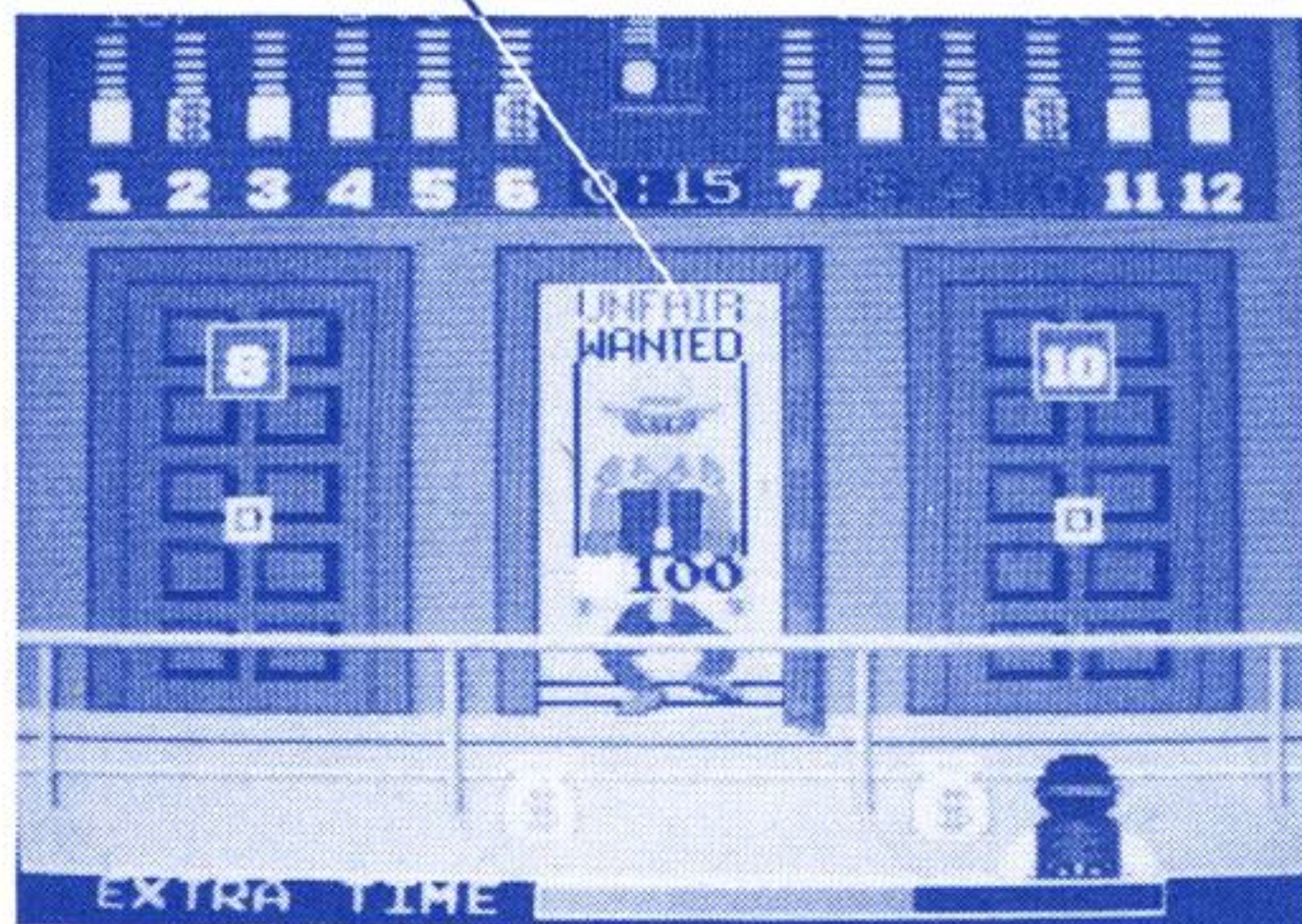
★指名手配書★

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^{はやう}早撃ちタイムが^{あら}現われる。)

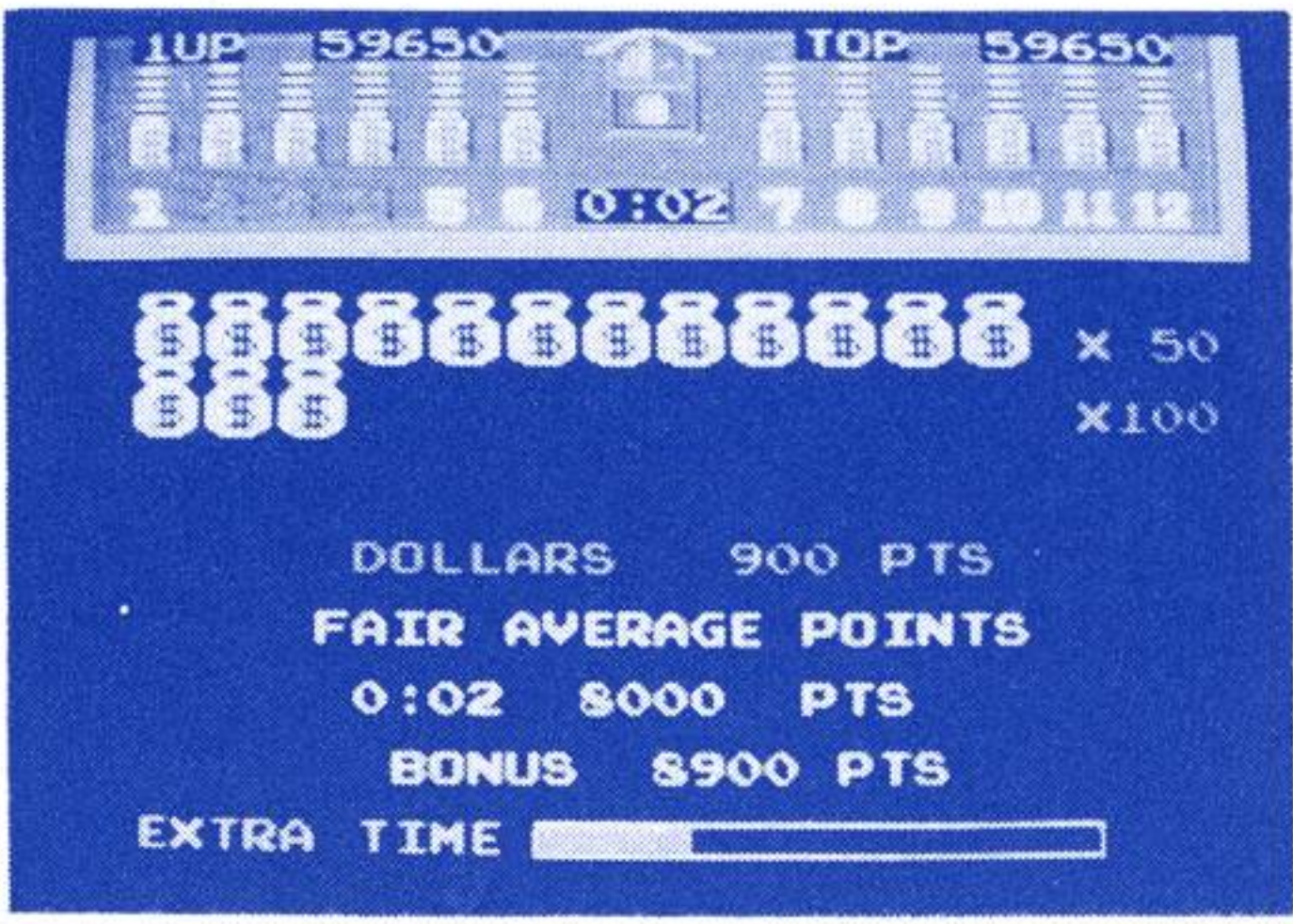
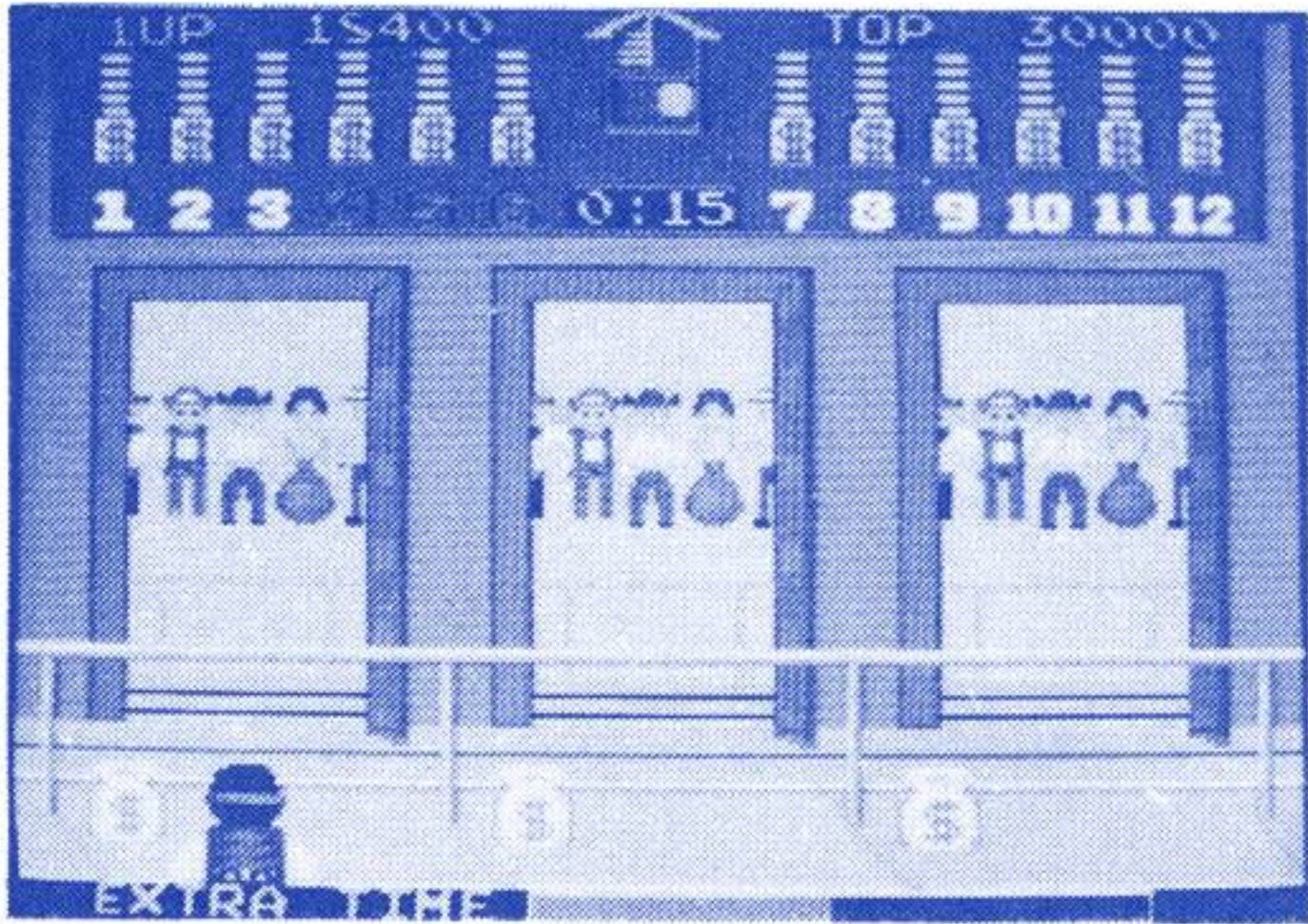


UNFAIR (残念。^{さんねん}あせりは^{きんもつ}禁物だ。)



ゲームをくわしく知りた^しいキミへ!

★ROUND★
ラウンド



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ページの注をみる。)

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。

- ⑨ 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。


スコア / ボーナス
 ★SCORE / BONUS★



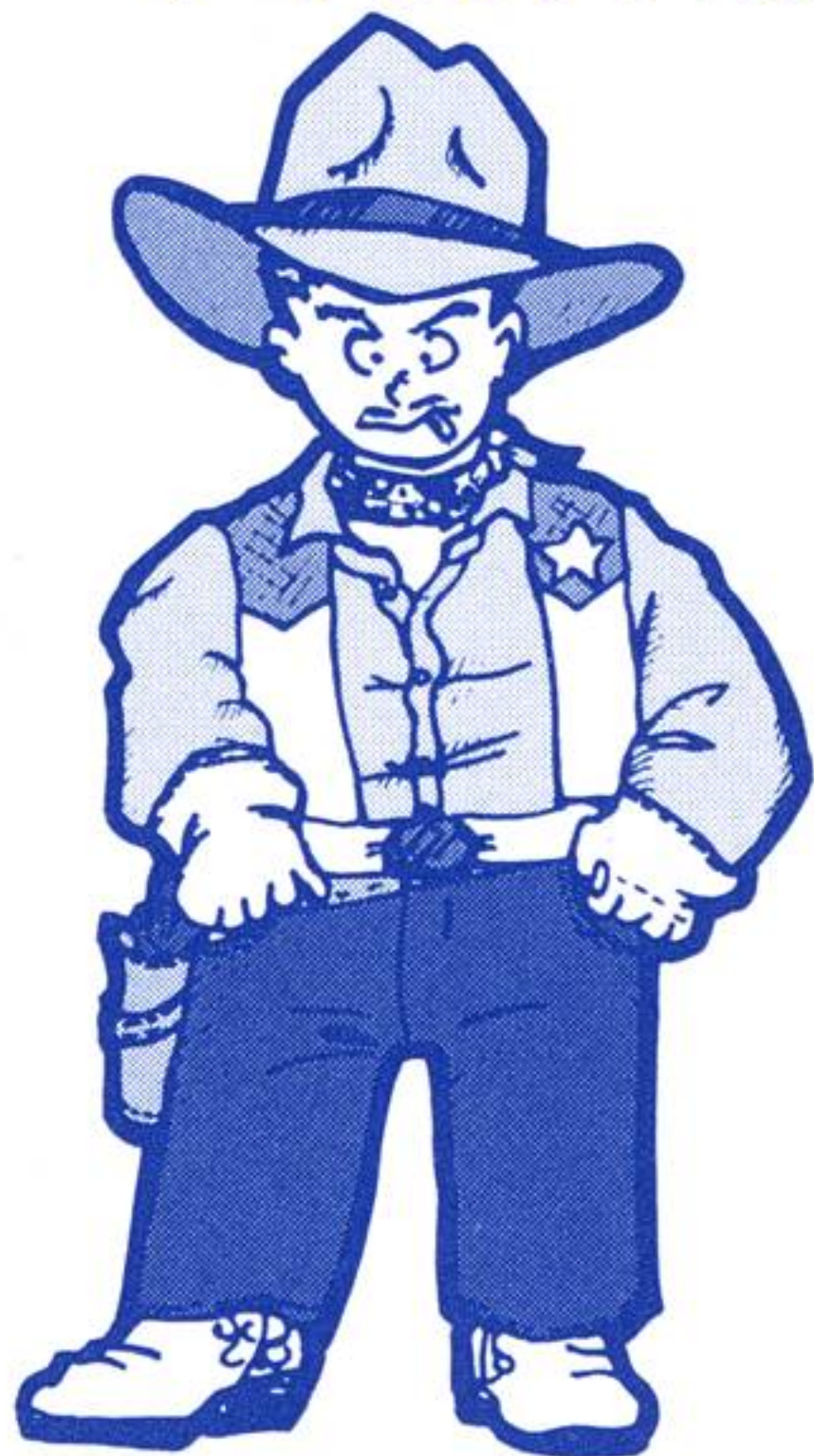
- 1つの窓口に 1袋めが入ると、
 1袋め.....200点
 2袋め.....400点
 3袋め.....600点
 以後、1,000点ずつ得点される。

- 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)

○ 盗ぬすまれた  を強盗ごうとうから取り戻もとすと ……1,000てん点

○ 銀行員ぎんこういんがいる窓まど口に  を
入いれると、

ボーナスとして1袋ふくろにつき ……1,000てん点



○ UNFAIR で撃うつと、

A 団だん、B 団だんの強盗ごうとう …… 100てん点

ボス仲間なかま

$100 + 100 = 200$ てん点

(ボス仲間なかまの場合は、1発ばつにつき
100てん点ずつ得点とくてんになる。)

○ FAIR で撃うつと、

タイムによって点数てんすうが変わる。この得点とくてんは、A 団だん、B 団だん
の強盗ごうとう、ボス仲間なかまも同じ。(26ページをみる。)

ボス仲間なかまの場合は、1発ばつずつ、得点とくてんされる。

0:00……グレーのシャツの強盗を撃つと、

5,000点

+

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。

$$100 + 200 + 300 + 400 = 1,000 \text{点}$$

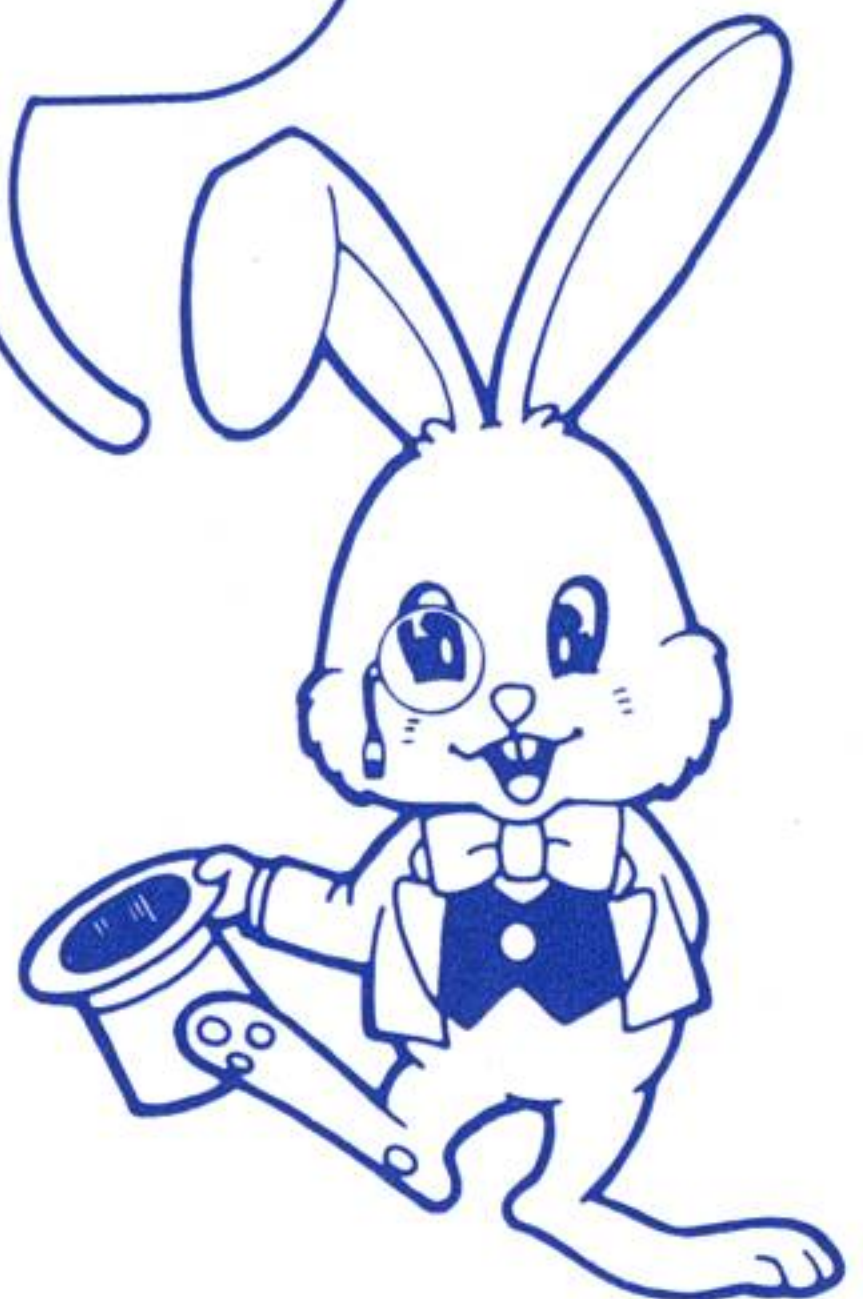
5ラウンド以後... 5つの帽子を撃ち落とす。

$$100 + 200 + 300 + 400 + 500 = 1,500 \text{点}$$

箱も1,000点の  に変わる。

☆アソビン^{きょうじゆ}教授からのアドバイス☆

- これは、“判断”^{はんだん}、“反射神経”^{はんしゃしんけい}、“スピード”のゲームだ。
あわて者の^{もの}キミも一挙に^{いっきよ}沉着冷静な^{ちんちやくれいせい}ガンマンに変身^{へんしん}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、^{ちやうじんてき}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！

ま
曲げない！



つよ
強いショック
はダメ！

ちやくしゃにっこう
直射日光、
だい
大きらい！



キズつけない！

たか おんど
高い温度に
ちか
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。

かいもの ぎんこう
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					
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					

ネーム NAME					
デイト 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					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					



www.emumovies.com

C-5053

セガ マイカード^{おうほけん}応募券^{たいせつ}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^{じゅうしょ}住所^{おく}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^{ほんしゃしょうひしゃ}消費者サービス課^かまでお問^とい合^あわせくだ
さい。

セガ マイカード^{おうほけん}応募券



株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社 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)