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☆

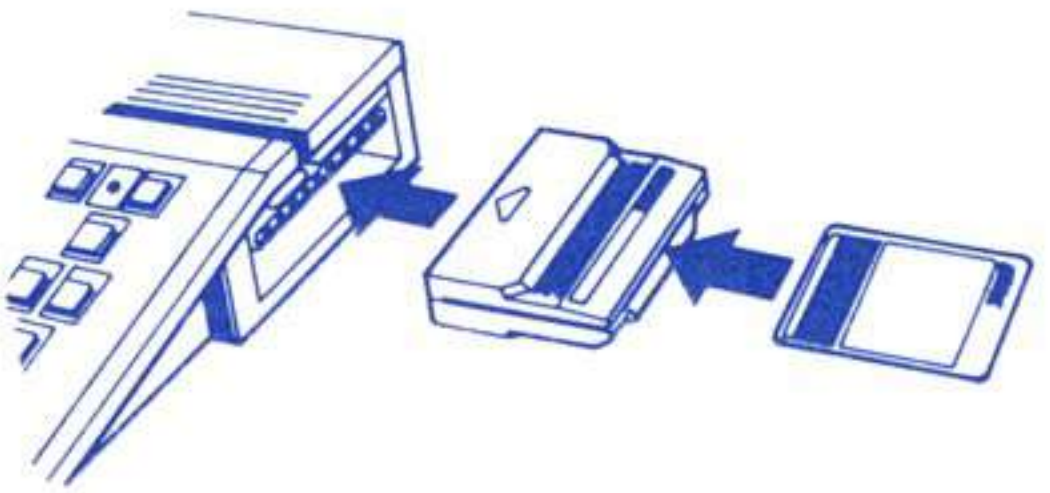
SC-3000シリーズ
SG-1000シリーズ
をお持ちのキミは、
カードキャッチャ（別売）が必要です。

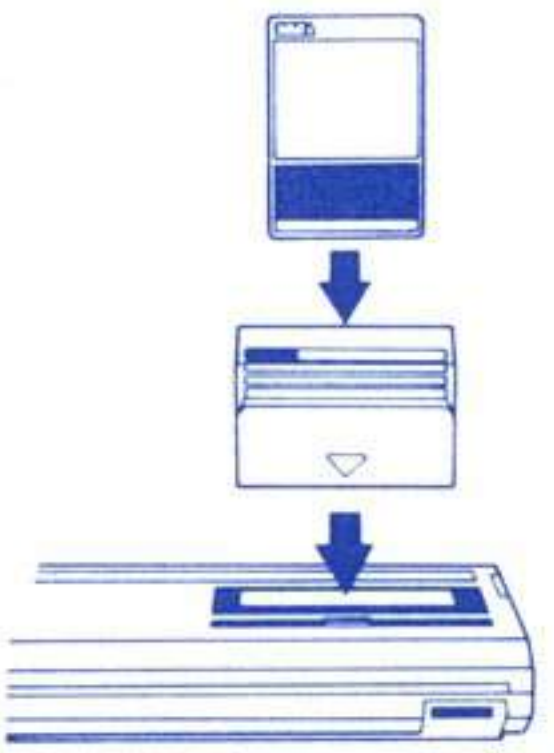
SEGA MARKⅢでは、カードキャッチャは必要ありません。

セガ マイカードの使い方

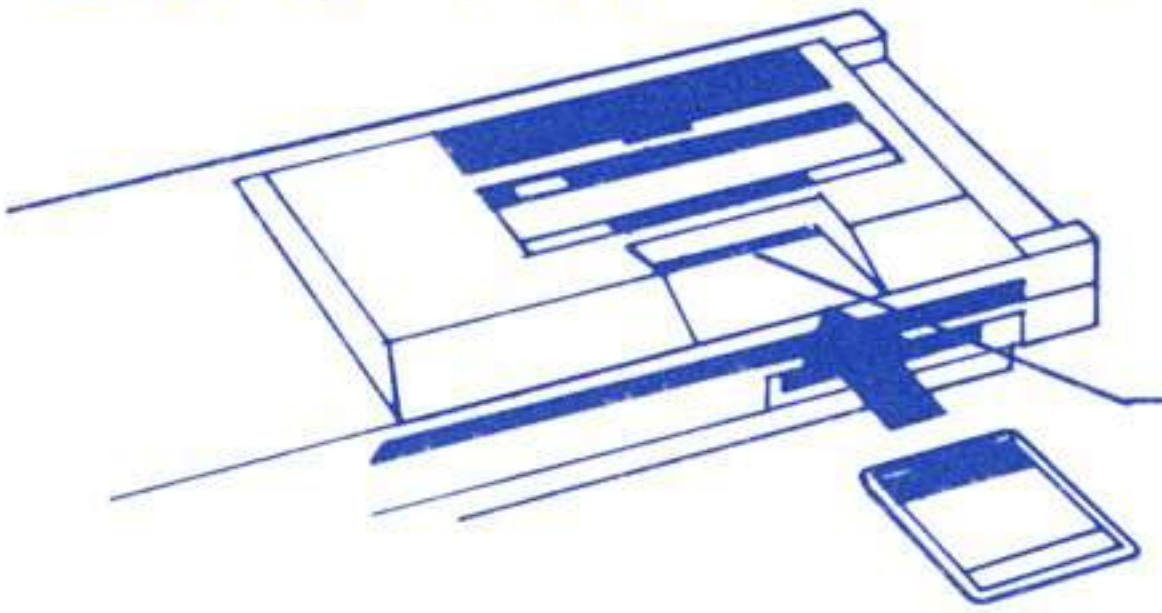
① 電源スイッチをOFFにしておく。

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 MARKⅢ〉
直接、カードをカード用スロットに差し込む。



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



JOY-1
（プレイヤー1）

JOY-2
（プレイヤー2）

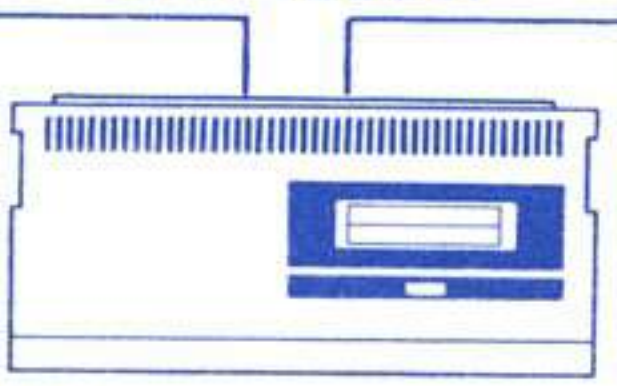
SG-1000



ジョイスティック
取付け済
（プレイヤー1）

（プレイヤー2）

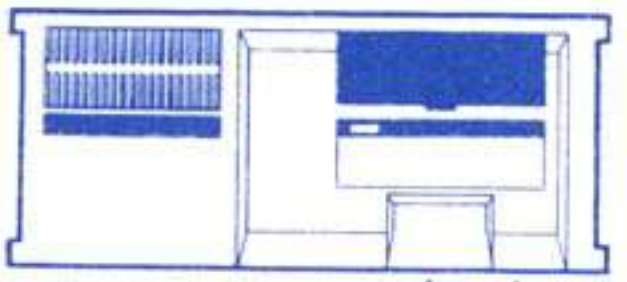
SG-1000 II



JOYPAD2
（プレイヤー1）

JOYPAD2
（プレイヤー2）

SEGA MARK III

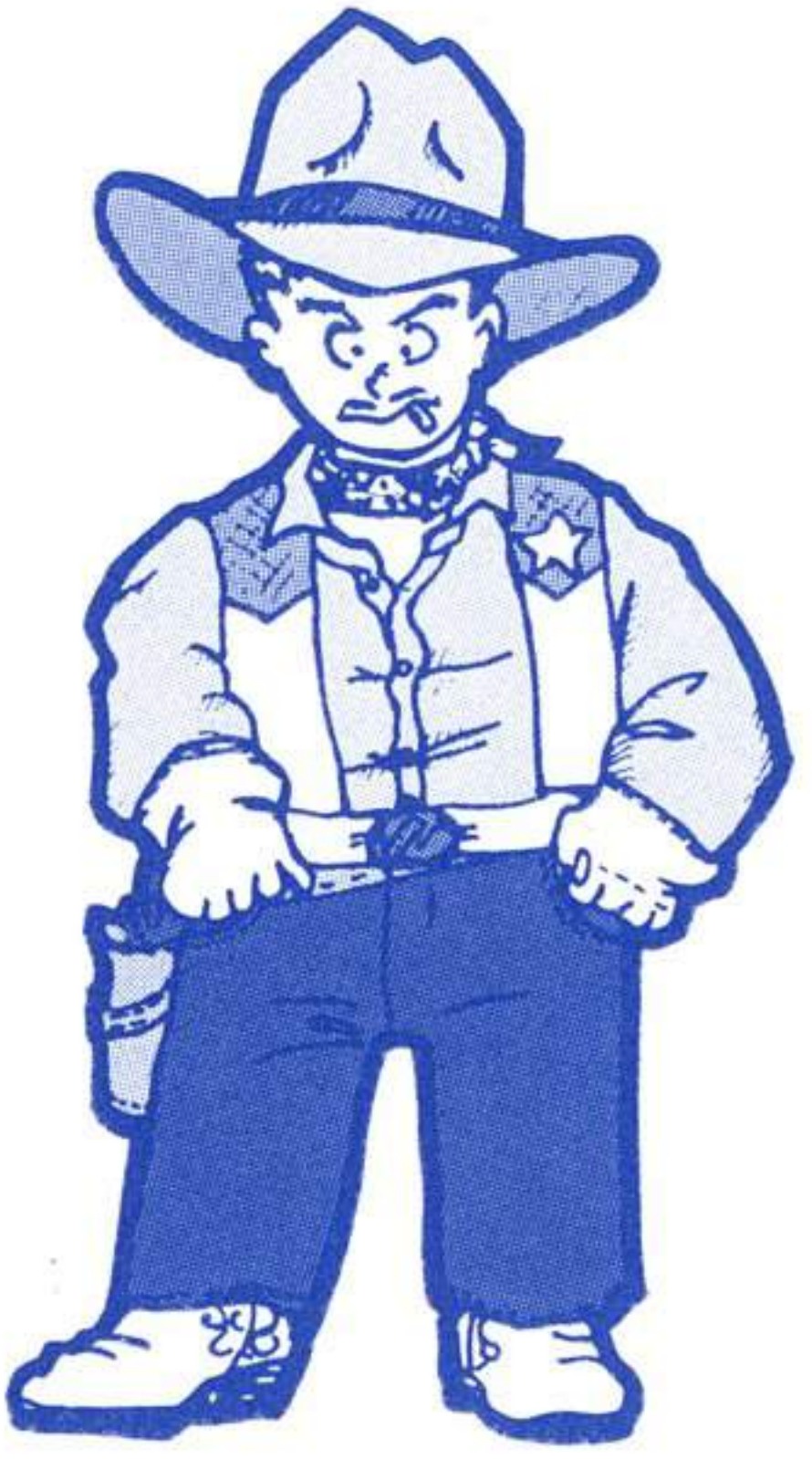


JOY-1
（プレイヤー1）

JOY-2
（プレイヤー2）

上のJOY-1、2、Ⓐ、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 ☆
パート Ⅰ



ヒーロー

凶悪な銀行強盗にただ1人立ち向かう不敵なガンマン。
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



働き者のジョン達



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。

㊟ ＦＡＩＲ……強盗が銃をかまえてから撃ったと
ＵＮＦＡＩＲ……強盗が銃をかまえる前に撃っ
ＦＡＩＲ、ＵＮＦＡＩＲの判定は、強盗を撃っ

ラクター紹介☆ パート II



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。)

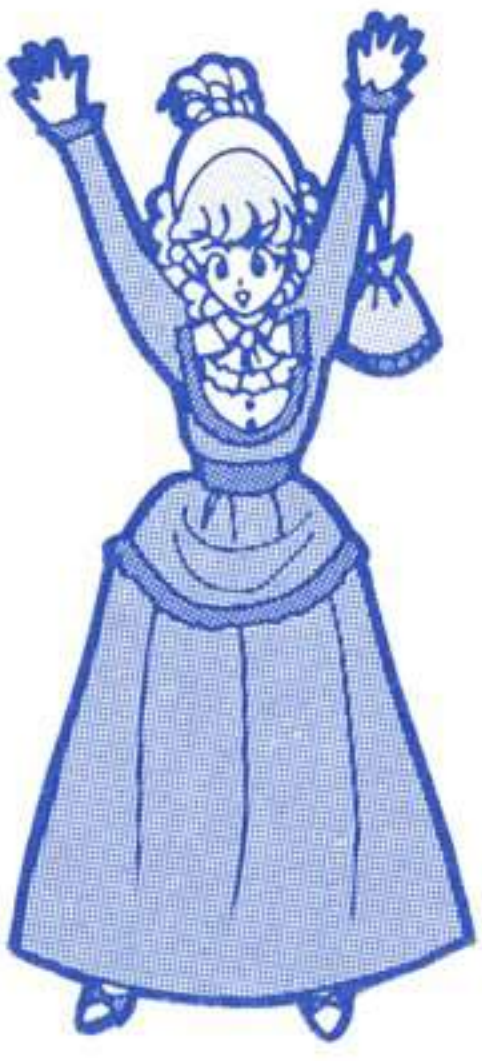
☆“バンクパニック”キャ



ついているメアリー達

○強盗につかまらずに、無事に [袋] を置いていく。

○まちがって撃つと怒る。ヒーローも1人減る。



ついていないアン達

○強盗につかまってしまった、ついていない女達。サム達と同じようにホールドアップ。

○後ろに強盗B団が隠れている。

○現われた強盗B団をＦＡＩＲで撃つと、アンから500点のお礼がある。

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かくなる。

☆“バンクパニック”キャ



早撃ち強盗A団



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



宿敵のボス仲間

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。
強敵だ！



冷静な銀行員

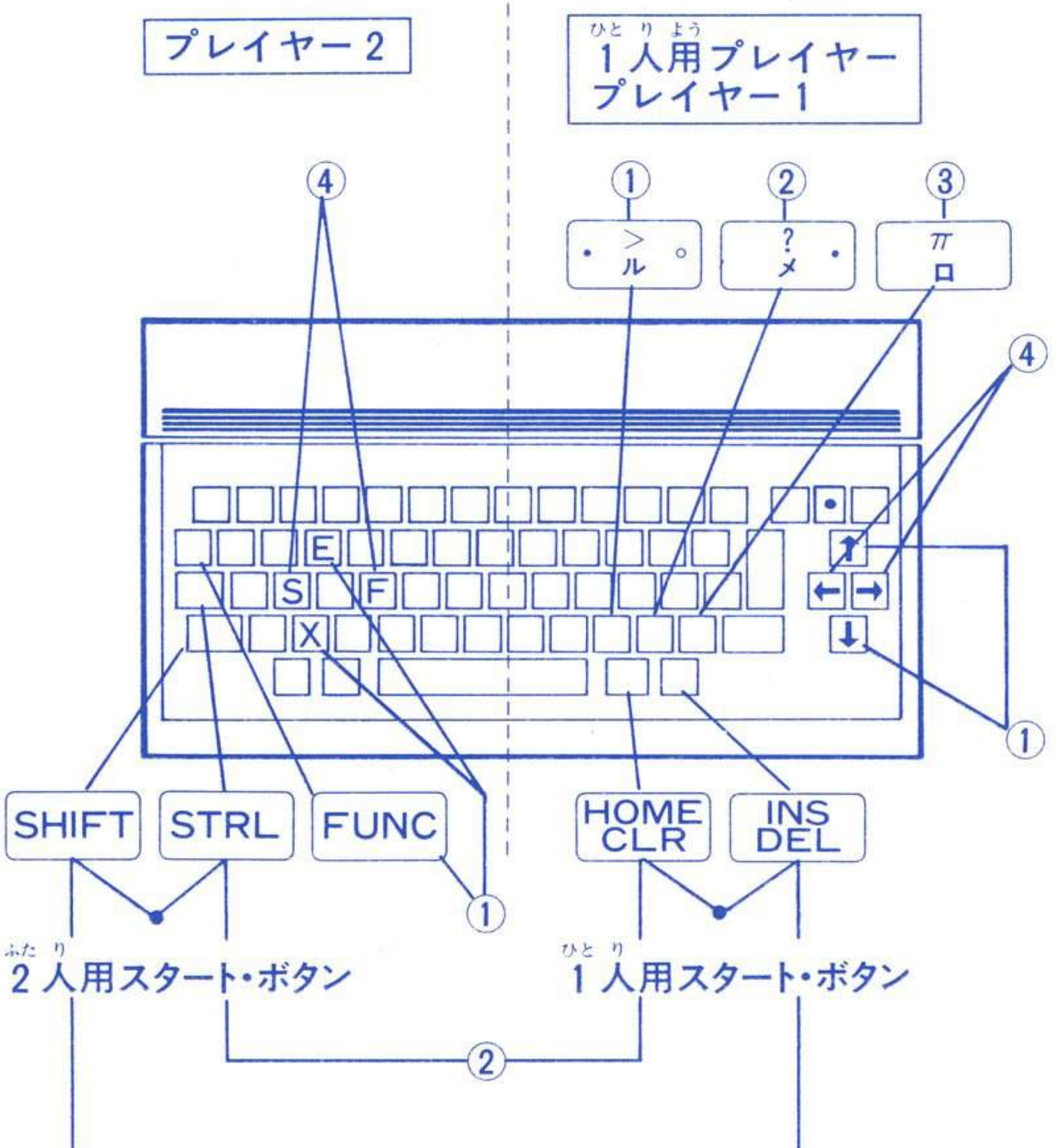
○銀行員がいる窓口にを入れると、1,000点のボーナスになる。
○この銀行員の場所は、ラウンドによって変わる。

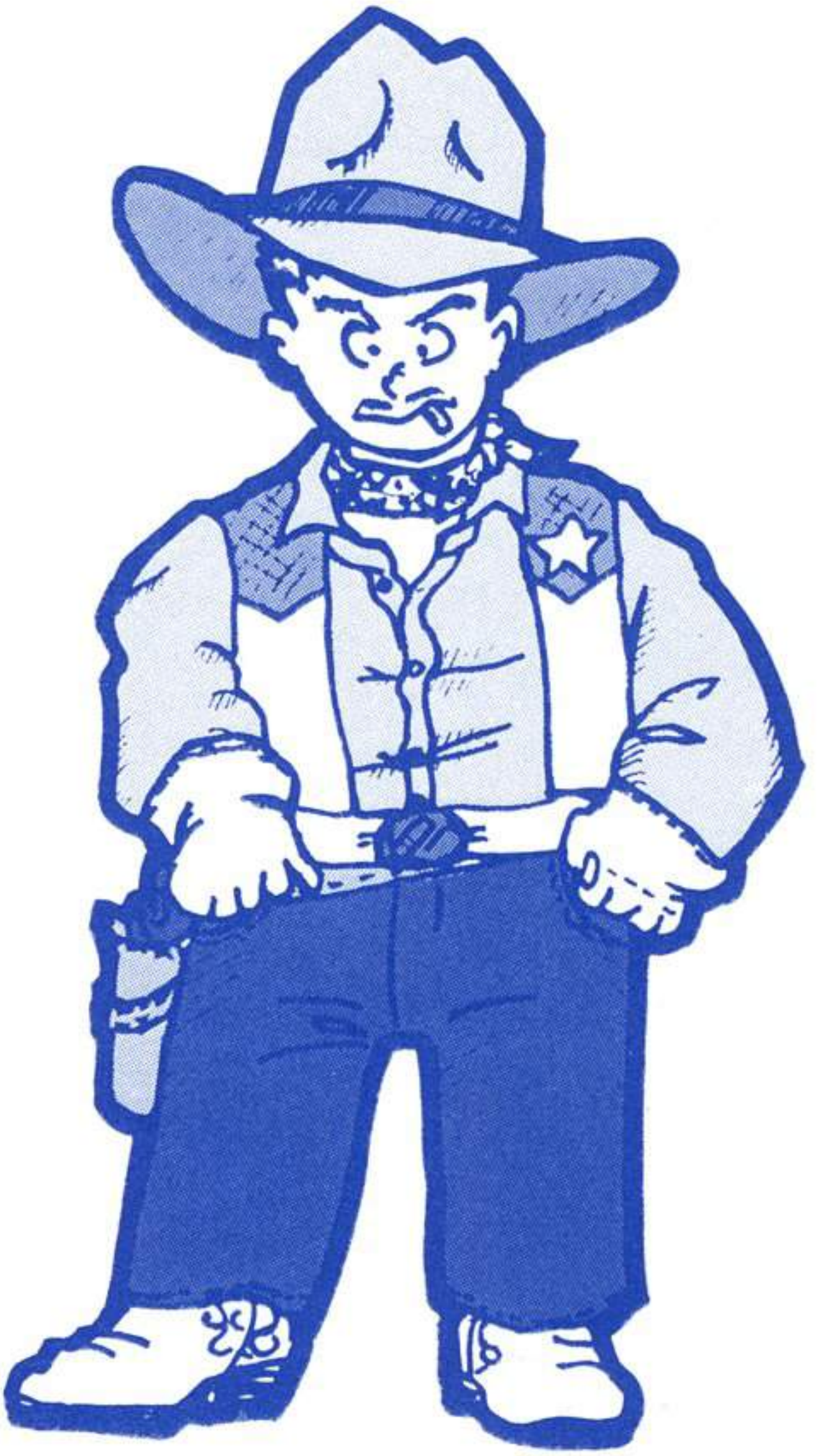
㊟　次の2種類の強盗が登場。0：00で撃ったときの得点が異なる。(26ページをみる。)

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 / SEGA MARKⅢ ＋SK-1100）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

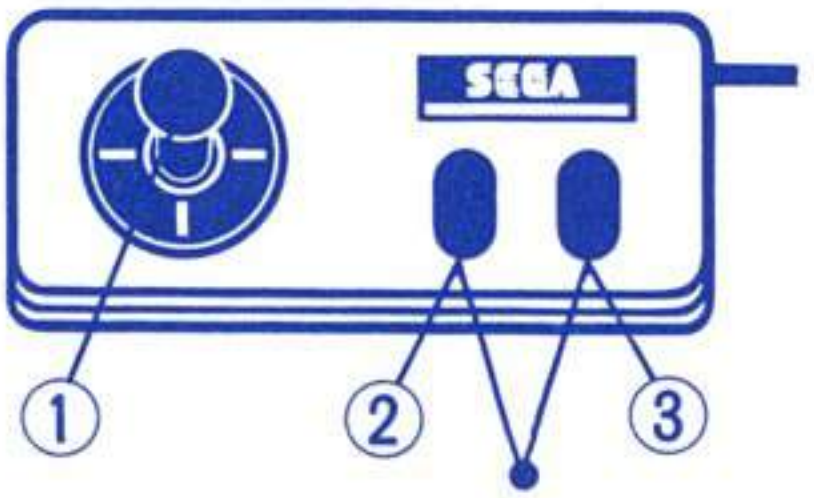
③ショット・ボタン(右)

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）で遊ぶ場合☆

SJ-150



（別売）

スタート・ボタン

①スタート・ボタン

ショット・ボタン（左）

（↓または↑）

照準を動かす

（↔）

レベル1選択ボタン

SJ-200

スタート・ボタン



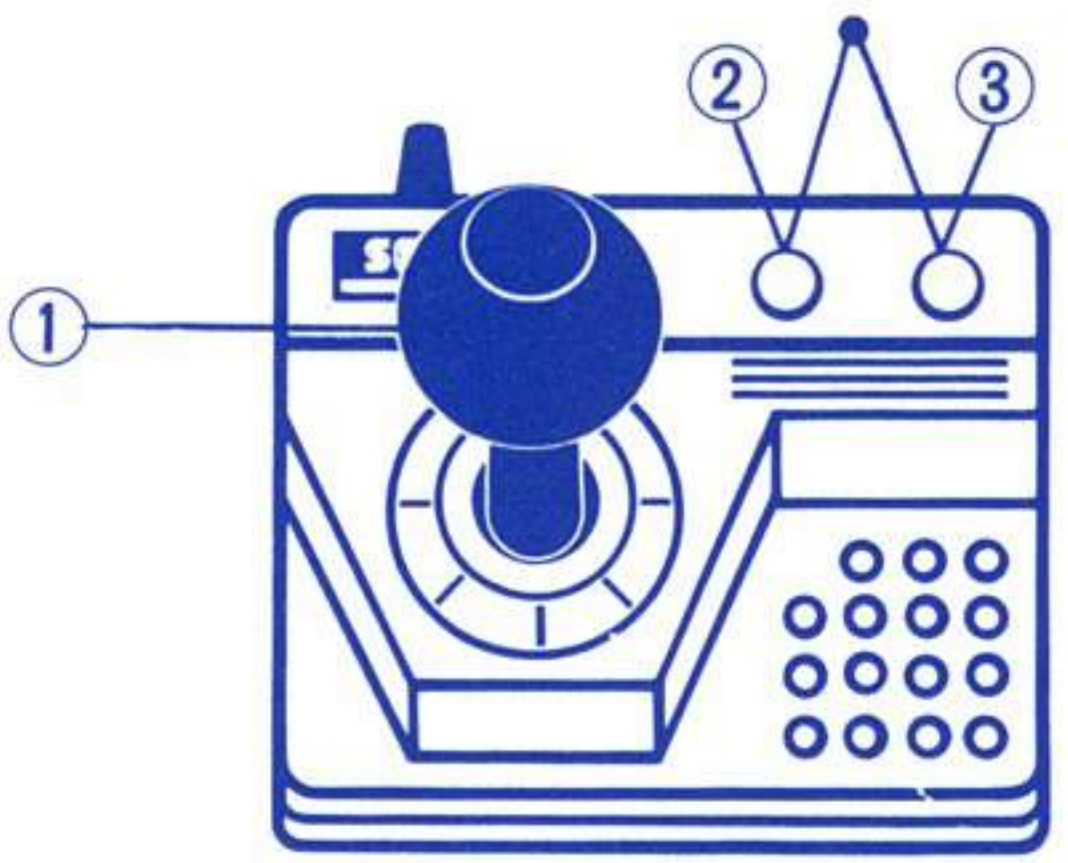
（別売）

②ショット・ボタン（中央）

レベル3選択ボタン

SJ-300

スタート・ボタン



（別売）

③ショット・ボタン（右）

レベル6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。

㊟ ―― 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。)

④TIME 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

②EXTRA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★



2人で遊ぶときは、キーボードの2人用や2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

1人で遊ぶときは、キーボードの1人用や1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

〈1人用〉

キミは、早撃ちガンマン。みんなのヒーローだ。
強盗をやっつけて、早く  を窓口へ！

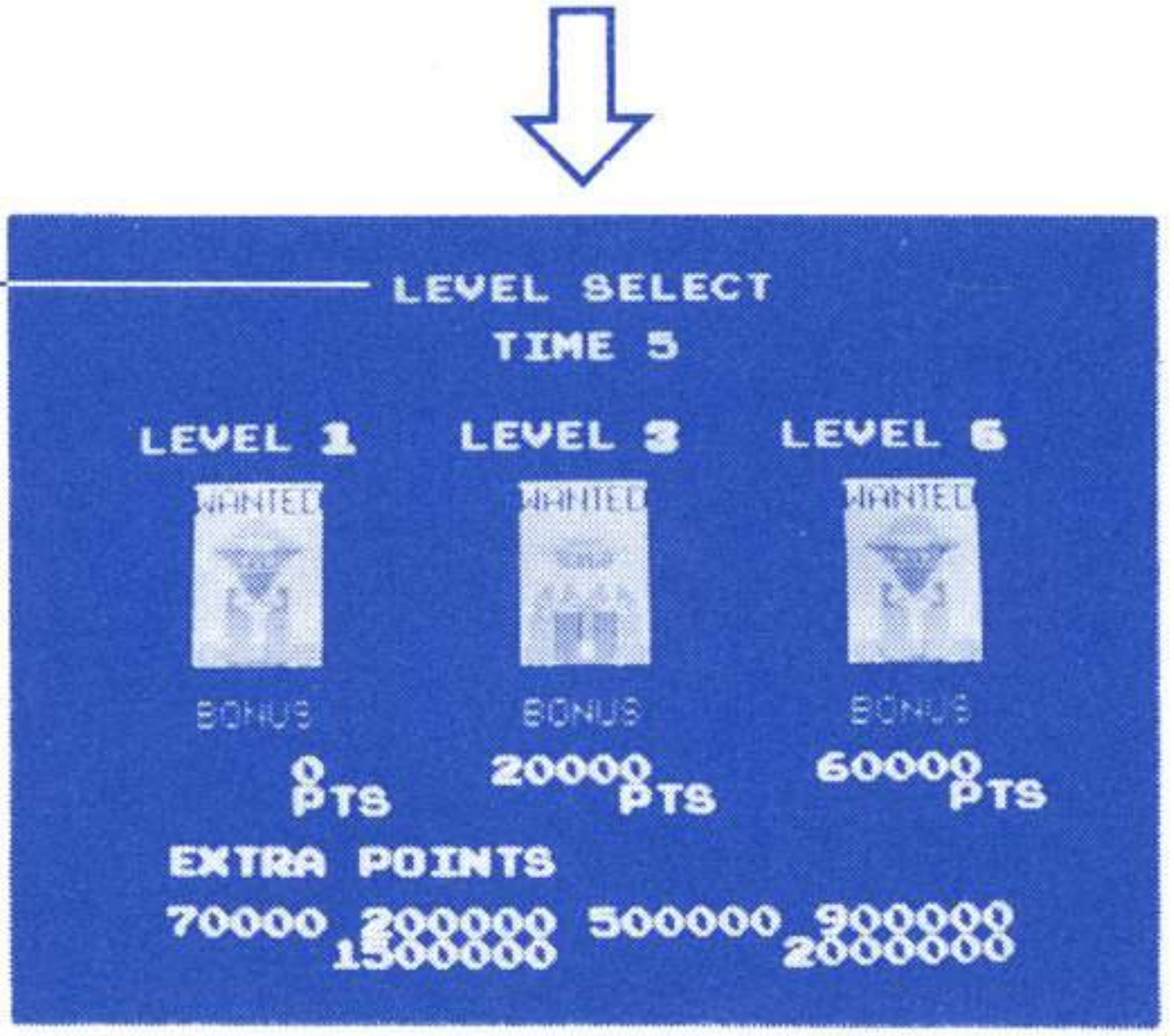
〈2人用〉

無事に  をたくさん入金させられるのは誰？

㊟ 1P、2Pのプレイ交替は、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(いない)に、LEVEL(レベル)を選(えら)ぼう。

(10～12ページの操作方法(そうさほうほう)をみる。)

LEVEL(レベル)	ROUND(ラウンド)	BONUS(ボーナス)
1	01～	0点(てん)
3	03～	20,000点(てん)
6	06～	60,000点(てん)

EXTRA POINTS

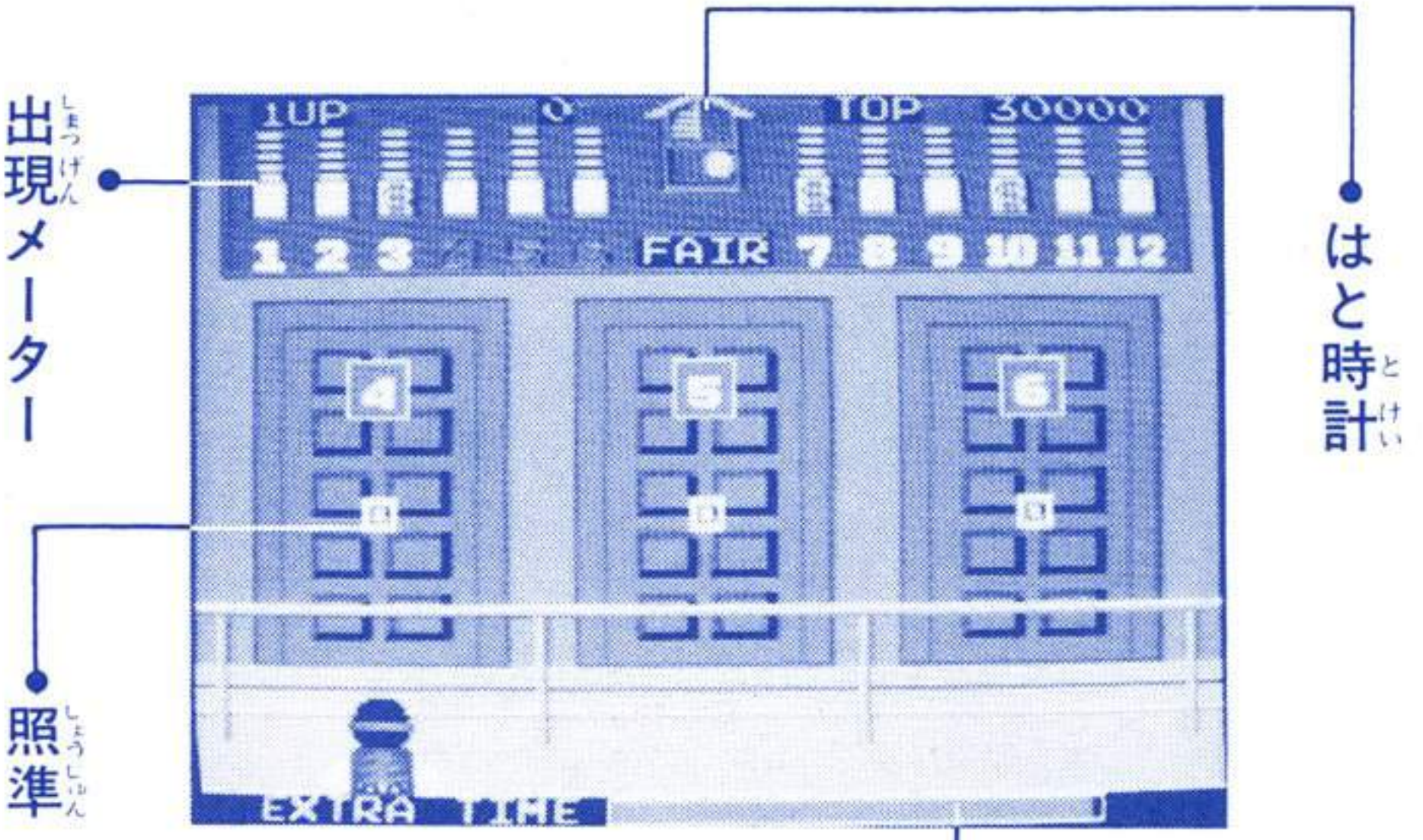
スコアが7万点(まんてん)、20万点(まんてん)、50万点(まんてん)、90万点(まんてん)、150万点(まんてん)、200万点(まん てん)をこえるごとに、ヒーローが1人(ひとり)増(ふ)える。



彼(かれ)が、ヒーローだ!!



スコアが7万点(まんてん)になると、ヒーローが1人(ひとり)増(ふ)えるよ。



1UP（プレイヤー1のスコア。プレイヤー2のスコアのときは、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

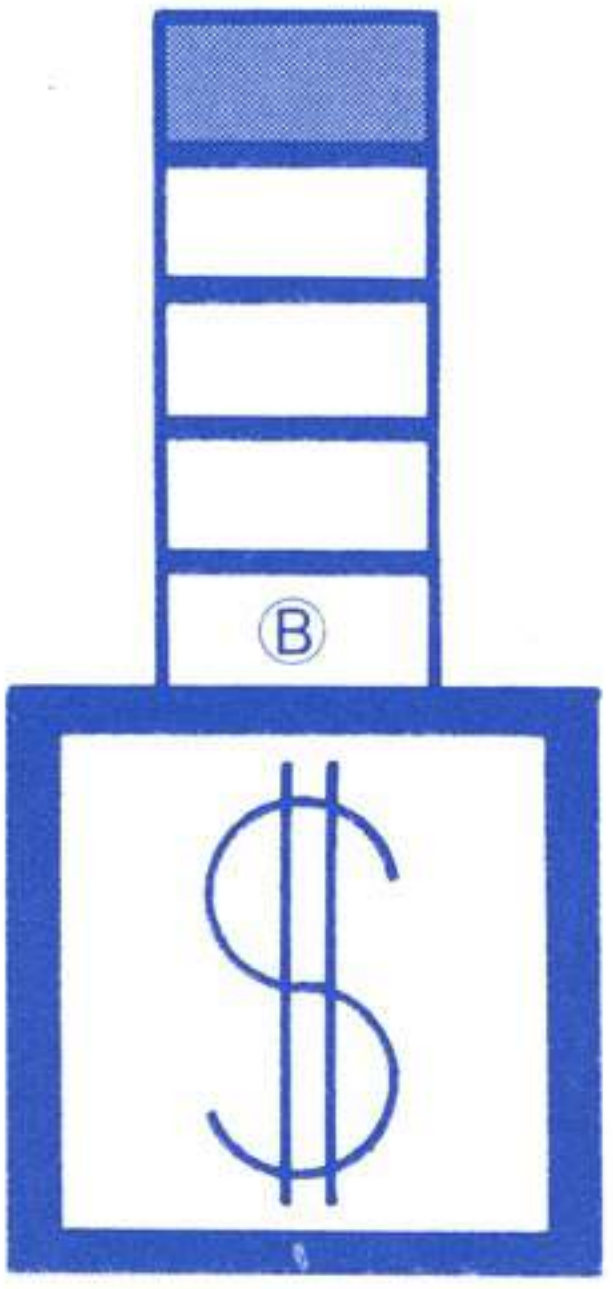
②前のヒーローがやられて、残り時間が半分以下のとき

○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★



○Ⓐの■■がⒷの所まで降りてくると、ドアから人が現われる。

○Ⓒの空白の所に、街の人からを入れてもらおう。窓口にが入ると、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 [9] 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。



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★



○Ⓐ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Ⓒ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。

○Ⓑ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。）

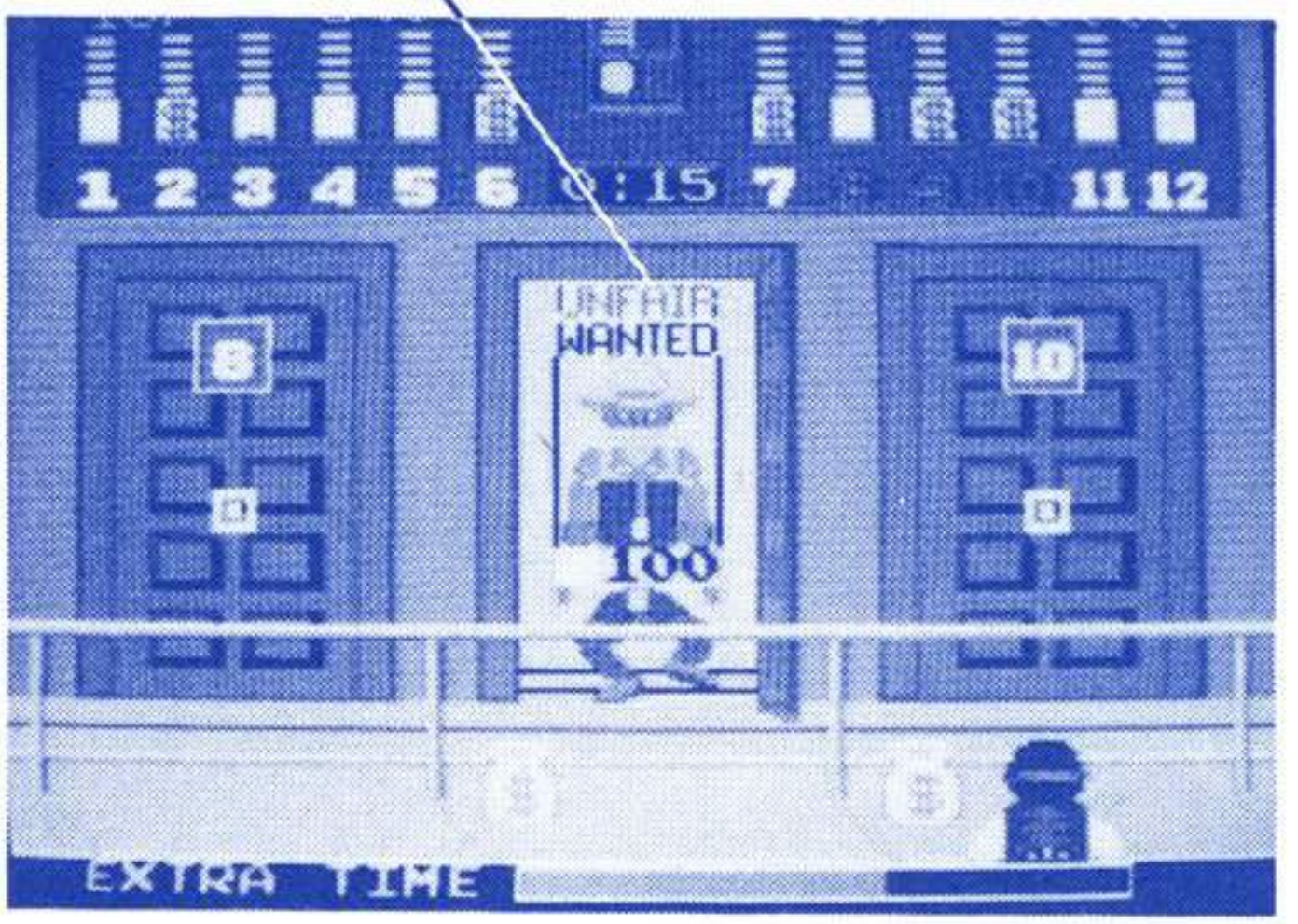
★指名手配書★

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（キミの早撃ちタイムが現われる。）

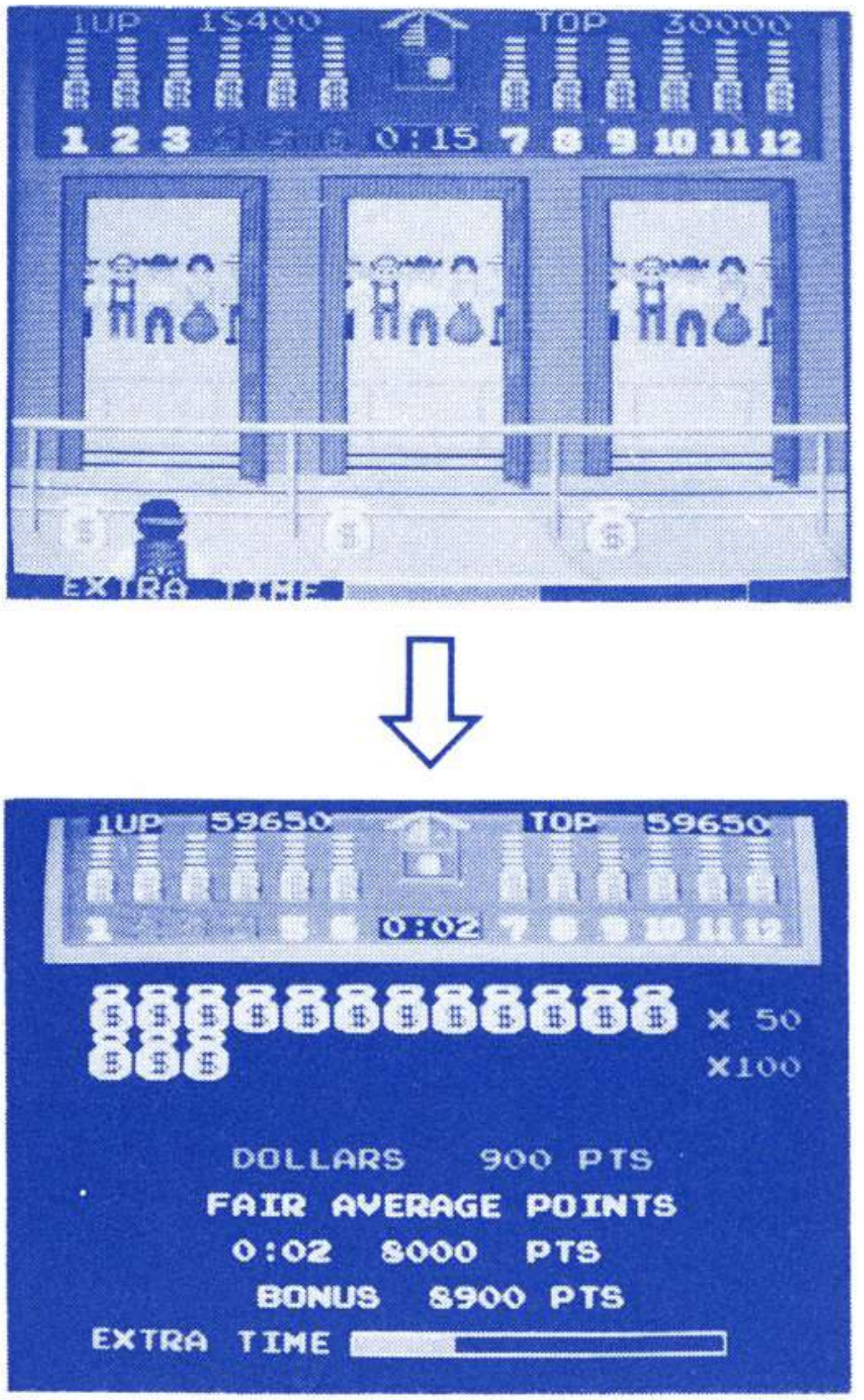


UNFAIR（残念。あせりは禁物だ。）



ゲームをくわしく知りたいキミへ！

★ROUND★



キミのＦＡＩＲの平均タイム

○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㊟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。

㊟ 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★



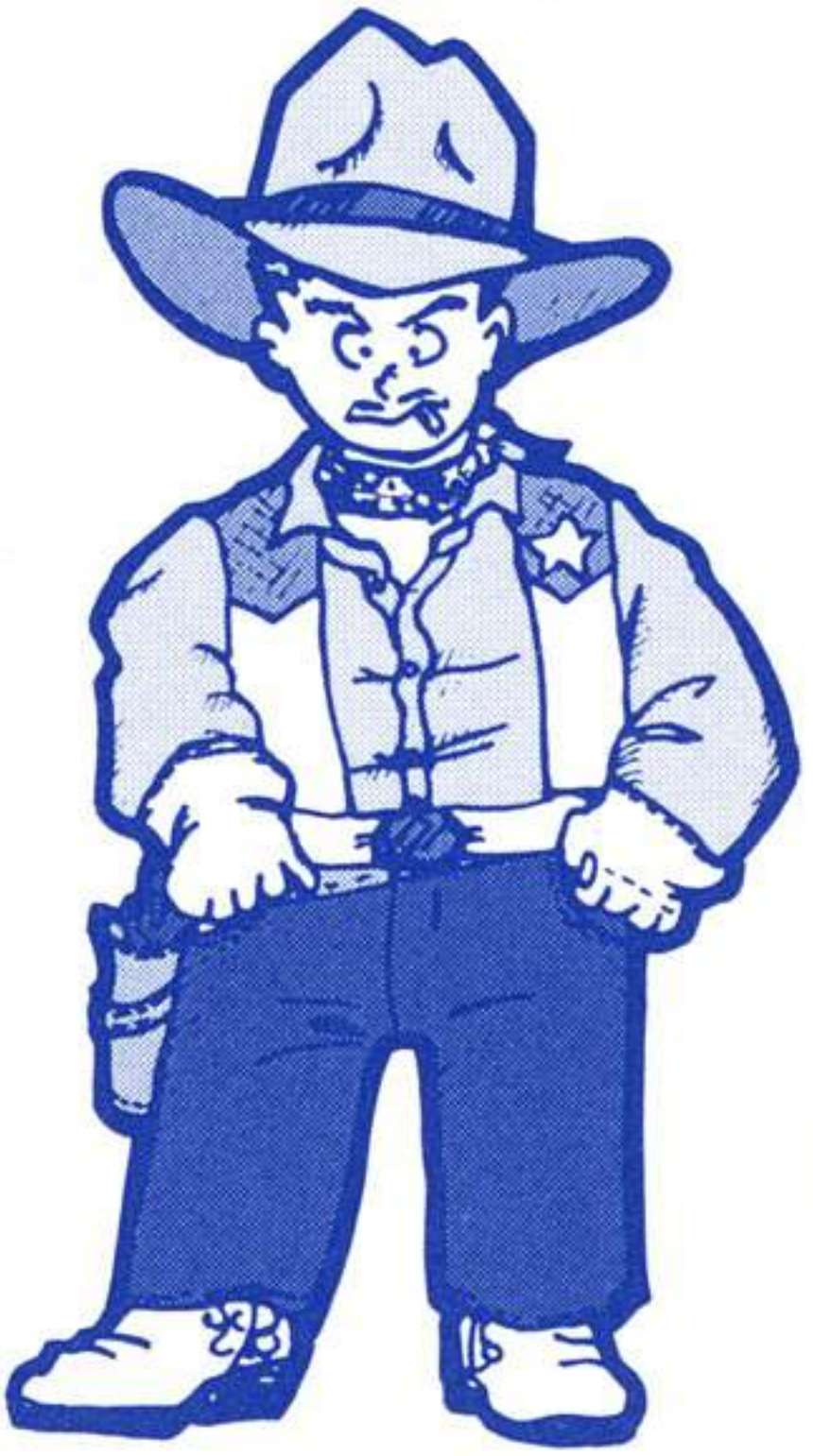
○1つの窓口に が入ると、
1袋め……200点
2袋め……400点
3袋め……600点
以後、1,000点ずつ得点される。

○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

＋

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

EXTRA BONUS

（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点

3、4ラウンド…４つの帽子を撃ち落とす。
100＋200＋300＋400＝1,000点

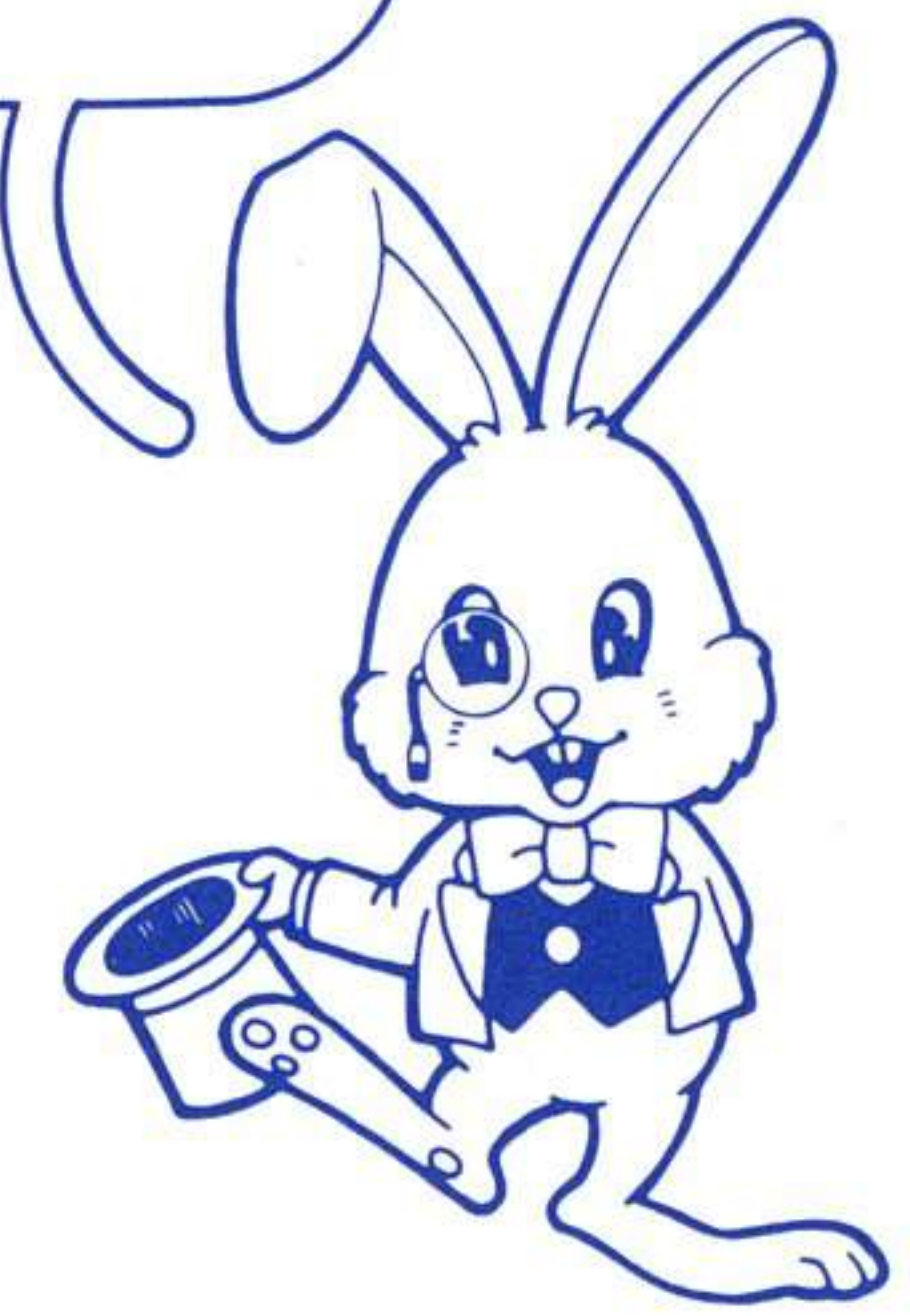
5ラウンド以後…５つの帽子を撃ち落とす。
100＋200＋300＋400＋500＝1,500点

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——



※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。

☆SCOREBOOK☆
（スコアブック）

NAME（ネーム）					
DATE（デイト）					
SCORE（スコア）					

NAME（ネーム）					
DATE（デイト）					
SCORE（スコア）					

NAME（ネーム）					
DATE（デイト）					
SCORE（スコア）					

NAME（ネーム）					
DATE（デイト）					
SCORE（スコア）					

☆SCOREBOOK☆
（スコアブック）

NAME（ネーム）					
DATE（デイト）					
SCORE（スコア）					

NAME（ネーム）					
DATE（デイト）					
SCORE（スコア）					

NAME（ネーム）					
DATE（デイト）					
SCORE（スコア）					

NAME（ネーム）					
DATE（デイト）					
SCORE（スコア）					

☆SCOREBOOK☆

NAME					
DATE					
SCORE					

NAME					
DATE					
SCORE					

NAME					
DATE					
SCORE					

C-5053

セガ マイカード応募券は、大切にしまっておきましょう。
4枚集めて下記の住所に送ると、すてきなカードケースがもらえます。
くわしくは、本社消費者サービス課までお問い合わせください。

セガ マイカード応募券

SEGA マイカード

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)