スーパー ファミコン®

SHVC-VQ

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

DYNAMAITE THE LASVEGAS



取扱説明書

SUPER famicom
スーパーファミコンマウス 対応

使用上の注意

1）ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3）長時間ゲームをする時は、健康のため１時間ないし２時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
5）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7）スーパーファミコ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、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていてこのような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

このたびは、スーパーファミコン専用ソフト、「ダイナマイト・ザ・ラスベガス」をお買い上げいただき、ありがとうございます。ご使用前に取扱い方法、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、ただしい使用法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS

目次

●ゲームの流れ ----------4
●コントローラー・マウス操作----------5
●画面の見方----------6
●ゲームの遊び方----------8
ポーカー ----------8
ブラックジャック----------10
スロットマシン ----------11
ビッグ・ホイール ----------12
キノ ----------13
ルーレット ----------13
ダイショウ ----------14
チンチロ ----------14

ゲームの流れ

謎の巨大ギャンブル組織「シェンロン」に挑み、行方不明となった父ロバート。
事件の真相を探るべく、ブリッド・スカイラーはひとりラスベガスへと向かうのだった……。

1 マップ画面

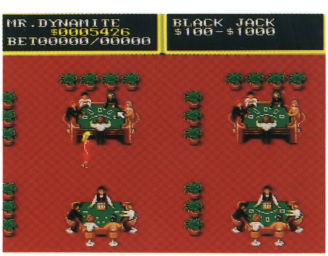
Bボタンでカジノに入ります。どのカジノで遊ぶかは、ストーリーの進行によって決まっていますので、選択はできません。

2 カジノで目標額を稼ぐ

[CASHIER]の告げる目標額めざしてギャンブルします。

3 VIPテーブルで稼ぐ

[CASHIER]の告げる目標額を達成すると、VIPテーブルで遊べるようになります。このVIPテーブルで次の目標額を達成すると、新しいカジノで遊べるようになります。ストーリーが進むと、このVIPテーブルで情報が得られることもあります。



※このゲームに登場するギャンブルのルールは、実際のものとは異なります。

コントローラー・マウス操作

●コントローラー操作

Y Xボタンと同じ働きをします

X 主に選択終了、キャンセルに使用します



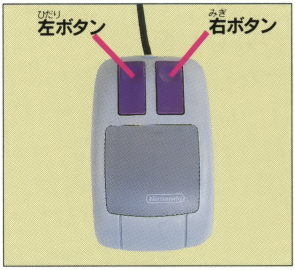
✚ 場所の移動、賭ける場所の選択、掛け金の増減などに使用します

B Aボタンと同じ働きをします

A 主に決定に使用します

※L、Rボタンおよびセレクトボタン、スタートボタンは使用しません

●マウス操作



●左ボタン
Aボタンと同じ働きをします

●右ボタン
xボタンと同じ働きをします

画面の見方

●タイトル画面





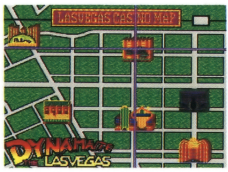
コンティニュー [CONTINUE]

パスワードを入力し、前回の続きをプレイします。✚ボタンで文字を選んでBボタンで決定します。入力が終了したら[END]にカーソルを合わせてBボタンを押すと、ゲームがスタートします。なお、ゲームオーバー直後にCONTINUEを選択すると、「RETRY/PASSWORD/EXIT」と表示されます。ここでRETRY（再挑戦）を選択すると、ゲームオーバーになった直前からスタートできます。

スタート [START]

ゲームをオープニングからスタートします。オープニングは自動的にメッセージ表示されるため、ボタン操作する必要はありません。

●MAP画面



ラスベガスのマップを表示します。Bボタンを押すと、自動的にカジノに入ります。ここでゲームを中断したい場合には、Xボタンを押して[QUIT?]と表示させて、[YES]を選んで下さい。タイトル画面に戻ります。

●カジノ内部



カーソルをプレイ場所に合わせると、画面右上にゲーム名、賭け金の最少～最高額が表示されます。この状態でAまたはBボタンを押すと、プレイ画面に切り替わります。

カーソルをCASHIER（両替所）に合わせてAまたはBボタンを押すと、パスワードを教えてくれます。パスワードは、電源オフやリセット後に、続きをプレイする際に必要となります。

カーソルをキャラクターに合わせてAまたはBボタンを押すと、会話できることがあります。

●プレイ画面



賭け金は、✚ボタンの左右で桁数、上下で数字を変更し、いずれかのボタンを押します。賭けたくないときには数字を0にしてボタンを押します。

通常、賭け金が入力されていない状態でXまたはYボタンを押すと、「QUIT?」と表示されます。ここで[YES]を選んでAまたはBボタンを押すと、プレイ画面からカジノ画面に戻ります。

その他の操作は、各ゲームごとの説明を参照してください。

ゲームの遊び方

●ポーカー●

まず、場所ごとに決められた額のチップが、場所代として自動的に支払われます。

次に、カードが5枚ずつ配られます。残しておきたいカードをAまたはBボタンで[HOLD]し、XまたはYボタンで交換します。カードを交換したくない場合には、すべて[HOLD]した後にAまたはBボタンを押してください。

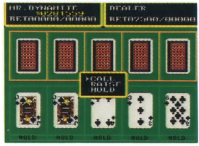
プレイヤーとディーラー(親)がカードを交換し終わったら、まずディーラーが、賭け金を提示します。プレイヤーは、CALL（同額のチップを賭ける）、RAISE（それ以上のチップを賭ける）、HOLD（この場合は降りる）のいずれかを選択します。どちらもCALLするか、賭け金がその場所の上限になるか、どちらかがHOLDするまで、賭けは続けることができます。

HOLD（降りる）すると無条件に負けとなり、それまでCALLした額と場所代は勝者のものとなります。

CALLすると、ディーラーのカードが表に向きます。



▲残しておくカードをHOLDし、交換します



▲ディーラーの手役を予想し、賭け金をつりあげます



▲双方ともCALLすると、勝敗が決まります

プレイヤーの手役がディーラーより高ければプレイヤーの勝利となり、賭け金の2倍が払い戻されます。なお、双方とも役ができていないときには、引き分けとなり、場所代以外の賭け金が払い戻されます。

払い戻しが終了すると、「TRY AGAIN?」と表示されます。もういちどプレイするなら［YES］、他のゲームをプレイするときには［NO］を選んでAまたはBボタンを押してください。

●ポーカー役一覧

役名	名前	備考
ONE PAIR	ワンペア	同じ数字が2枚
TWO PAIR	ツウペア	ONE PAIRが2組み
THREE CARDS	スリーカード	同じ数字が3枚
STRAIGHT	ストレート	5枚すべてが順ならび
FLUSH	フラッシュ	5枚すべてが同じ絵柄
FULL HOUSE	フルハウス	THREE CARDSとONE PAIRの組み合わせ
FOUR CARDS	フォーカード	同じ数字が4枚
STRAIGHT FLUSH	ストレートフラッシュ	同じ絵柄で5枚すべてが順ならび
ROYAL FLUSH	ロイヤルフラッシュ	同じ絵柄の10・J・Q・K・A

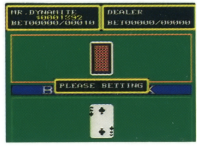
●ローポーカー●

ローポーカーは、プレイ手順などはポーカーと同じですが、すべての役がポーカーとは逆になります。つまり、ロイヤルストレートフラッシュが最も弱く、ノーペアが最も強い役となります。ただし、ポーカーとは異なり、双方がノーペアの場合には、一番大きい数字のカードを持っている側の負けです。ただし、Aはもっとも小さい数字となります。



強い A▶2▶3▶4▶5▶6▶7▶8▶9▶J▶Q▶K 弱い

ブラックジャック



別名21とも呼ばれ、合計が21に近くなるようにカードを引くゲームです。まず、ANTI（場所代）が差し引かれ、カードが１枚配られます。プレイヤーは、賭け金を入力してＡまたはＢボタンを押します。すると、もう１枚カードが配られます。カードの合計が21(ブラックジャック)なら、そのまま勝利となり、賭け金の倍額が払い戻されます。



２枚の合計が21未満の場合、HIT（もう１枚カードを引く）、STAND（このまま勝負する）を選択して、ＡまたはＢボタンで決定します。HITしたとき、カードの合計が21になると、自動的に相手の番となります。また、BURST(21を超えること）すると、自動的に負けとなります。

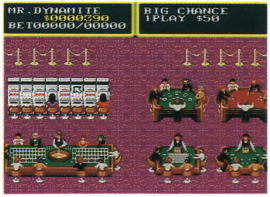


STANDすると、ディーラーが２枚目以降のカードを引き、適当なところでカードをオープンします。カードの合計がより21に近いほうの勝利となります。どちらも合計が同じ場合、DRAW（引き分け）となり、賭け金はそのまま戻ってきます。清算が終了すると、「TRY AGAIN?」と表示されますので、「YES」「NO」を選択して、ＡまたはＢボタンで決定します。

●スロットマシン●

絵柄の異なる２種類のスロットマシンが用意されています。ＡまたはＢボタンでコインを投入し、ＸまたはＹボタンでドラムを回転させます。ドラムは一定時間後に自動的に停止します。

そろった絵柄の組み合わせによって、コインが払い戻されます。



スーパー７

最大３ラインが有効です。コインは１ラインにつき１枚賭けることができます。



ビッグチャンス

１ラインのみ有効ですが、コインは10枚まで賭けることができます。



パチスロ

スーパー７と同じ絵柄ですが、ストップボタン付きです。流れる絵柄に合わせて、タイミングよくボタンを押し、ドラムを停止させることができます。



ビッグホイール

数当てゲームです。プレイヤーは、まず１・２・３・５・１０・２０という６種類の数字を選び、賭け金を決定します。数字はいくつでも（たとえ６種類すべてでも）選択できます。

選択し終わったらXボタンを押し、回転盤を回します。回転盤の青いマーカーは自動的に停止しますが、中央のデジタル数字はBボタンで停止させることができます。回転盤に表示される青いマーカーの、停止した場所の数字が「あたり」となります。中央のデジタル数字は払い戻しの倍率です。



▲回転盤の青いマーカーは自動的に、デジタルはBボタンで停止します

プレイヤーが「あたり」の数字に賭けていれば、選んだ数字の値に賭け金とデジタルの数字を乗じた額が払い戻されます。ただし、デジタル数字が０のときには、たとえプレイヤーが「あたり」を選択していても、払い戻しはありません。



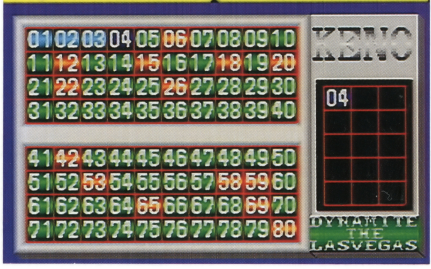
▲「あたり」の数字にデジタルの数字を乗じた金額が払い戻されます

●ビッグホイールの払い戻し計算

（回転盤の数字×賭け金）×デジタル数字＝払い戻し金

●キノ●

数当てゲームです。プレイヤーは、まず✚ボタンで01～80までの数字から好みの数を選び、ＡまたはＢボタンで決定します。決定した数字は青く表示されます。間違って選択した場合には、もういちどＡまたはＢボタンでキャンセルできます。なお、選択する数字は、１個から最大15個までの、いくつでもＯＫです。数字を15個すべて選択するかＸまたはＹボタンを押すと、当選となる15個の数字が、赤く表示されます。表示された数字とプレイヤーの選択した数字が合っていれば配当金が支払われます。ただし、プレイヤーがいくつ数字を選択し、そのうちのいくつが合っていたかによって、倍率は異なります。ただし、たとえば５つ選択して２つ的中しても、倍率は０で払い戻しはありません。５個で３つ的中すると倍率は１倍、４つなら25倍、５つとも的中すると500倍となります。最高は15個選択して15個とも的中したときで、倍率は50000倍になります。



◀左側の数字を1～15個選択してXボタンを押すと、当選番号が赤く表示され、当たった数字は右側に表示されます

●ルーレット●

数字を的中させるゲームです。色、数の大小、ラインなど、さまざまなパターンで賭けることができます。

まず、賭ける場所と賭け金を決定します。賭ける場所は、最高で15カ所までです。賭け終わったらXまたはYボタンを押すとルーレットが回り始めます。玉が停止した場所の数字が「あたり」となります。「あたり」の数字にかかる場所に賭けていれば、倍率に応じてチップが払い戻されます。どこにも賭けていない状態でXまたはYボタンを押すと、「QUIT?」と表示されます。

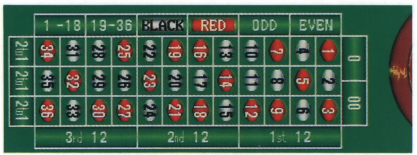
他のゲームをプレイしたいときには「YES」、ルーレットを続けるときには「NO」を選択して、AまたはBボタンで決定してください。



◀数字の大小、赤黒などを予想して、チップを賭けます



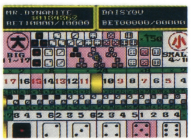
◀停止した玉の示す数字が当たりとなります



◀画面は左右にスクロールします。
✚ボタンで賭ける場所を選び、Bボタンで決定します

●ダイショウ●

サイコロを使ったルーレットです。プレイ方法は、ルーレットとほぼ同じです。



チンチロ

サイコロの出た目で役を決めるゲームです。サイコロを３つ振って、同じ数字が２つと異なる数字１つのとき、異なる１つの数字を役として、勝負します。通常、役となる数字が大きい方が勝利します。例えば、 の場合には３、 の場合には２を役とし、 を出した方が勝ちです。どちらも同じ数字の場合は、DROW（引き分け）です。

同じ数字が２個ないときには、サイコロを振り直します。１回の勝負で最大３回まで振ることができます。ただし、 、 、 などは特別な役なので、振り直しはできません。

画面左上に表示されるゲージは、振る強さを表します。プレイヤーの好みでタイミングを見計らって、ＡまたはＢボタンでサイコロを振ります。ただし、あまり強いと場外に飛び出すこともあります。



◀役がないときには、合計３回まで振り直せます



◀左上のゲージで強弱を調整し、Ｂボタンで振ります

役	役名（英語）	役の意味
	SMALL STRAIGHT	無条件で敗北
	1	無条件で敗北
	TRIPLE xxxxx	無条件で勝利
	6	無条件で勝利
	BIG STRAIGHT	無条件で勝利

ヴァージンゲーム株式会社

〒103 東京都中央区日本橋浜町2-28-1 日本橋久松ビル

TEL.03-3666-6904

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス 対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。