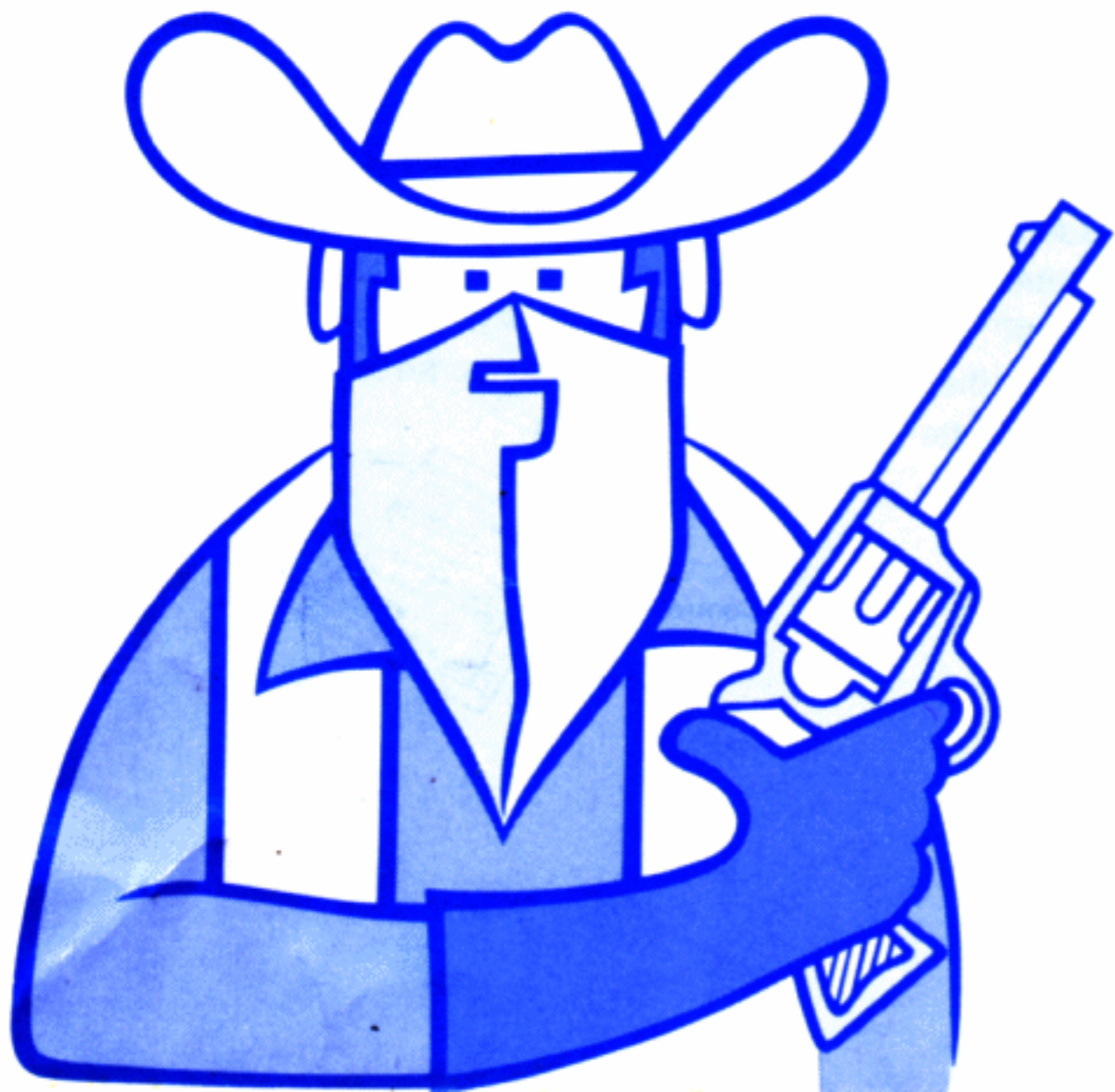


Bank PanicTM



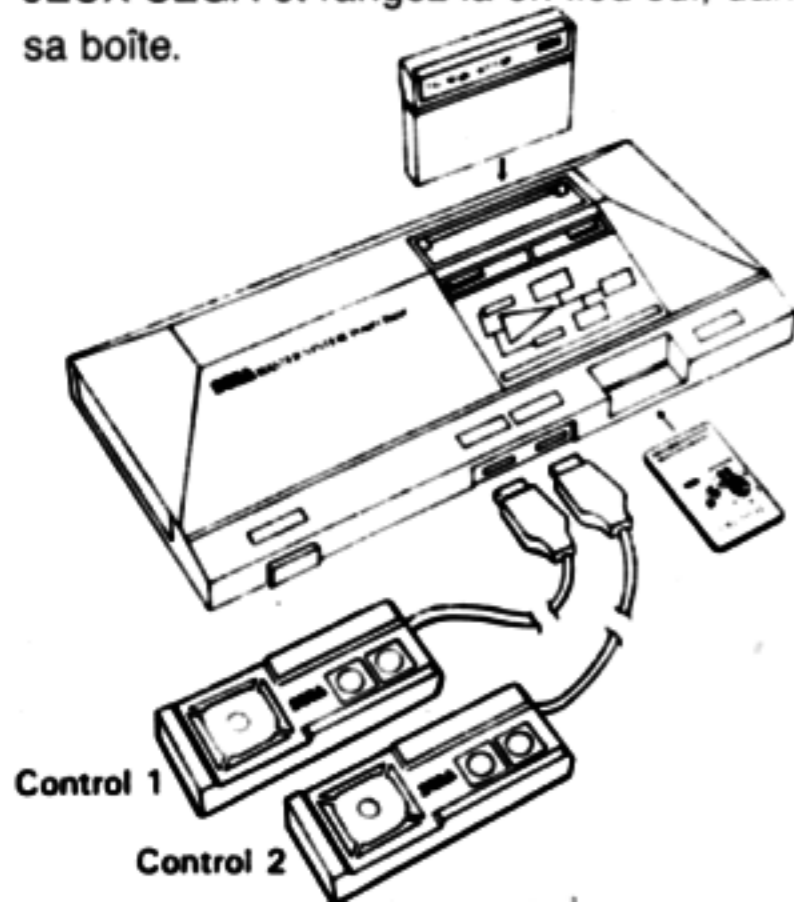
SEGA

A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

1. La console doit être en position OFF.
2. Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEME SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
3. La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
4. Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.




PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

HERO (HÉROS)

Luttant seul contre un voleur de banque intrépide, vous êtes un homme d'arme audacieux et un tireur d'élite capable d'abattre 2 ou 3 personnes à la fois. "Qui est en train d'ouvrir la porte pour entrer?". En tant que héros, vous êtes maintenant la seule personne qui puisse empêcher la banque de devenir la victime de ces hors-la-loi.



JOHN LE TRAVAILLEUR

Ils remettent les sacs d'argent  en dépôt. Si vous les abattez par erreur, vous perdez un joueur.



SAM, LE POLTRON

- Le pistolet pointé dans le dos, ils ressemblent à JOHN, mais ils ne tiennent pas de sac d'argent.
- Derrière eux se cache les voleurs de la Bande B (voir page 13).
- Quand les voleurs de la Bande B arrivent, abattez-les dans un combat loyal (FAIR) (voir la REMARQUE ci-dessous) et SAM vous donnera 200 points.



MARY LA CHANCEUSE

- Elles déposent leur(s) sac(s) d'argent en toute sécurité, sans être capturées par le voleur.
- Si vous les touchez par erreur, vous perdez un joueur.



LE CAISSIER À SANG-FROID

- Quand un sac d'argent est déposé au guichet du caissier, vous gagnez une gratification (BONUS) de 1.000 points.
- L'endroit où se trouve le caissier change à chaque épreuve.



ANN LA MALCHANCEUSE

- Ce sont les malchanceuses qui ont été capturées par le voleur.
Les voleurs leur pointent un pistolet dans le dos, comme pour SAM.
- Derrière elles se cachent les voleurs de la Bande B.
- Quand un voleur de la bande B apparaît, si vous le touchez dans un combat loyal (FAIR), ANN vous fait gagner 500 points.



HOPE, UN NOUVEAU RICHE

- Ils sont attachés avec des cordes. Si vous touchez la corde une fois, la corde se desserre, et ils mettent en dépôt 3 sacs d'argent de 1.000 points chacun.
- Si vous ne touchez pas la corde, le personnage disparaît bientôt de l'écran et les voleurs de la Bande B apparaissent.
- Quand vous touchez un voleur de la Bande B dans un combat loyal (FAIR), vous recevez 200 points, comme pour SAM.



⑧ LES ENFANTS QUI VOUS RESPECTENT, VOUS LE HÉROS

- Ils portent des chapeaux sur la tête et une boîte dans laquelle se trouve pour vous une occasion spéciale de gagner des points.
- Si la 1ère et à la 2ème épreuve, tirez 3 fois pour toucher les chapeaux; à la 3ème et à la 4ème épreuve, tirez 4 fois pour toucher les 4 chapeaux; à la 5ème épreuve et à toutes les épreuves suivantes, tirez 5 fois pour toucher les 5 chapeaux. Quand les 5 chapeaux ont été touchés et qu'ils s'envolent, la boîte se transforme en sac d'argent.
- Plus la partie avance, plus le temps pendant lequel la porte reste ouverte devient court.



LE TIREUR D'ÉLITE/VOLEUR DE LA BANDE A

- Porte la marque !! sur la tête. Quand la marque disparaît, le voleur de la Bande A est prêt et le compte à rebours commence.
- Plus vous tirez rapidement, plus vous gagnez de points de gratification (BONUS POINTS).
- Plus la partie avance, plus les voleurs de la Bande A apparaissent fréquemment et plus leur tir devient rapide.

LE CHEF DES VOLEURS

C'est une brute odieuse et redoutable que vous ne pourrez tuer qu'en le touchant 2 fois.



REMARQUE

Loyal (FAIR)

Signifie que vous avez tiré sur le voleur quand il était prêt à tirer; votre temps de tir s'affiche.

Déloyal (UNFAIR)

Signifie que vous avez tiré sur le voleur avant qu'il ne soit prêt.

Pour savoir si votre combat a été loyal (FAIR) ou déloyal (UNFAIR), regardez l'avis de recherche (WANTED) qui apparaît sur l'écran après que vous avez tiré.

LE VOLEUR MALIN DE LA BANDE B

- Ils se cachent derrière SAM, HOPE et ANN et ils surgissent brusquement quand la personne devant eux disparaît.
- Le compte à rebours commence comme pour les voleurs de la Bande A.
- Quand vous les tuez dans un combat loyal (FAIR), vous recevez 200 points dans le cas de SAM et de HOPE, et 500 points dans le cas de ANN.
- Plus vous tirez vite, plus votre gratification (BONUS POINT) sera élevée.



REMARQUE

2 sortes de voleurs apparaissent. Les points que vous gagnez quand vous tirez à 0:00 (aussitôt après que le voleur a sorti son pistolet) varieront en fonction de la sorte de voleur

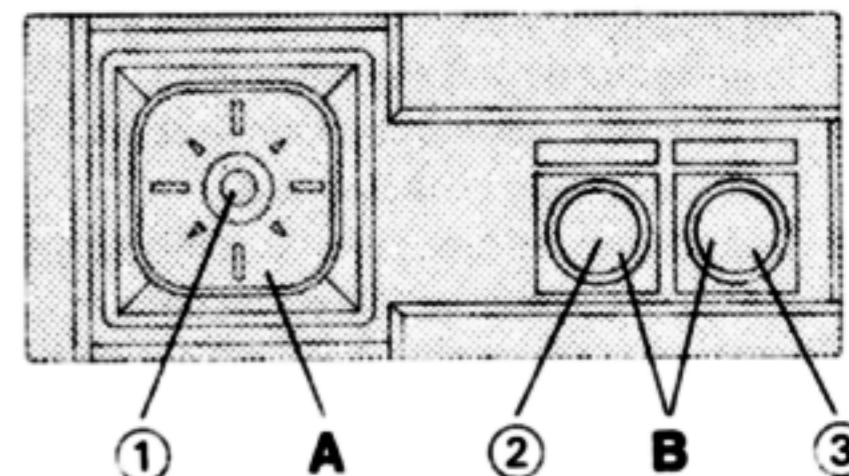
1. Le voleur qui porte une chemise rouge, une veste marron et un masque jaune.
2. Le voleur qui porte une chemise verte, une veste marron et un masque bleu.

QUAND ON JOUE AVEC LE BLOC DE COMMANDE

A COMMANDE DE DIRECTION

B TOUCHE DE DÉPART

- ① Touche de tir (SHOOT) (gauche)
(↓ ou ↑)
Déplace l'écran.
(↔)
- ② Touche de tir (SHOOT) (milieu)
- ③ Touche de tir (SHOOT) (droite)



COMMENT JOUER

Pour les joueurs impatients d'échanger des coups de feu.

BUT DU JEU

JOHN, MARY et les autres habitants de la ville déposent leurs sacs d'argent aux 12 guichets de la banque. Les chapeaux des enfants, en plus des boîtes, sont pour vous des occasions spéciales de marquer des points. Abattez les voleurs et leur chef de votre pistolet!

PARTIE TERMINÉE (GAME OVER)

Vous commencez la partie avec 3 héros (HEROES). Quand vous les avez tous perdus, la partie est terminée

REMARQUE

Vous perdez un héros dans les cas suivants:

1. Quand le joueur est tué par un voleur ou par son chef.
2. Quand le joueur tire sur les gens de la ville par erreur.
3. Quand la bombe à la dynamite explose
4. Quand le temps imparti est écoulé (voir

Vous recevez un héros supplémentaire dans les cas suivants:

1. Quand votre score dépasse 70.000, 200.000, 500.000, 900.000, 1.500.000 et 2.000.000.
2. Quand toutes les lettres du mot EXTRA sont réunies

DÉBUT DE LA PARTIE

Si vous jouez tout seul (1 joueur), appuyez sur la touche START du bloc de commande 1P (1P CONTROL PAD).

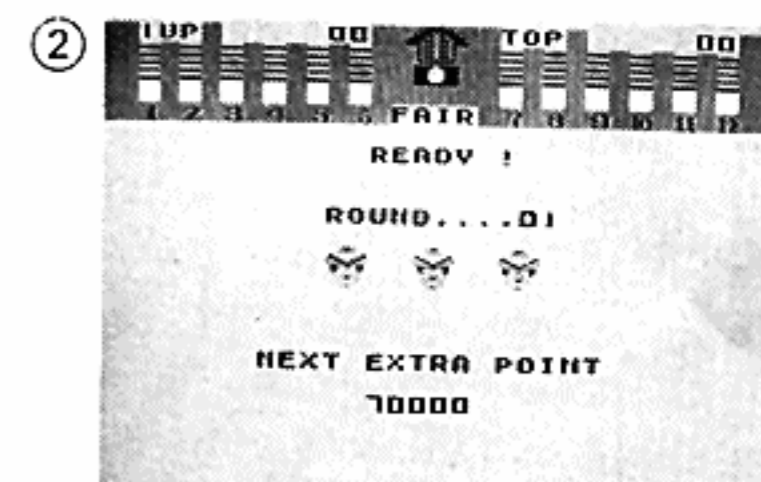
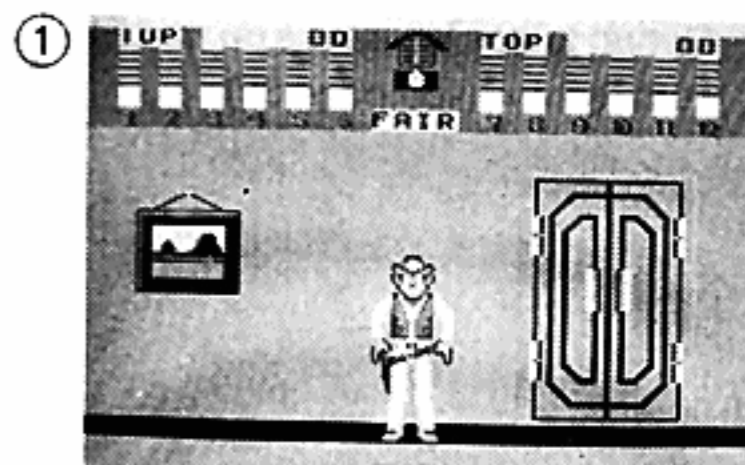
POUR 1 JOUEUR

Vous êtes un tireur d'élite et le héros (HERO) de tous. Abattez les voleurs de façon à déposer le plus grand nombre de sacs d'argent possible au guichet!

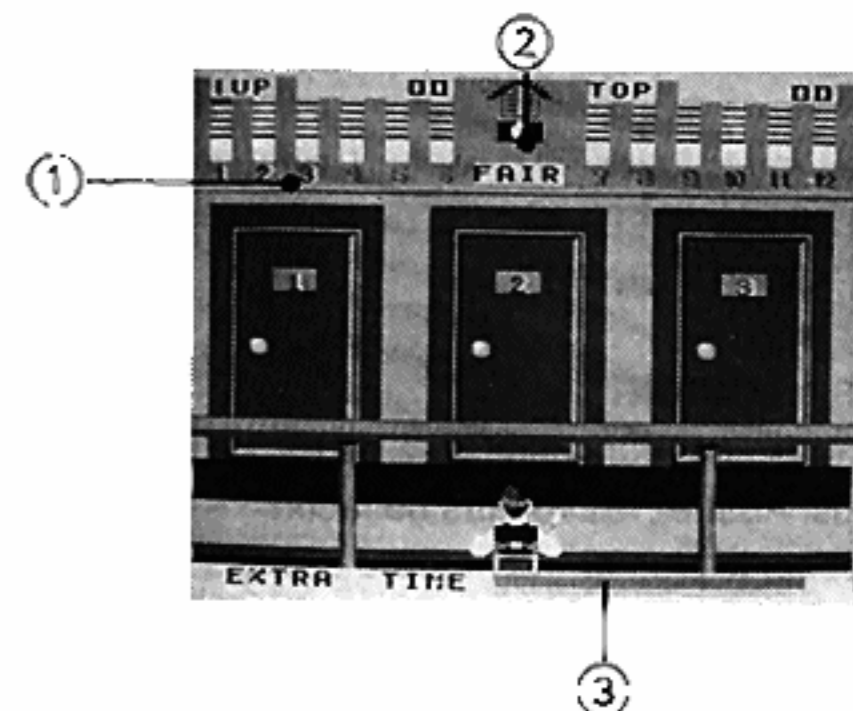
JOUEUR SUPPLÉMENTAIRE (EXTRA PLAYER)

Vous obtenez un héros (HERO) supplémentaire quand votre score dépasse les points ci-dessous:
70.000, 200.000, 500.000, 900.000, 1.500.000 et 2.000.000.

- ① Il est le héros (HERO)!!
- ② Quand votre score dépasse la première tranche de 70 000 points, vous recevez un joueur supplémentaire.



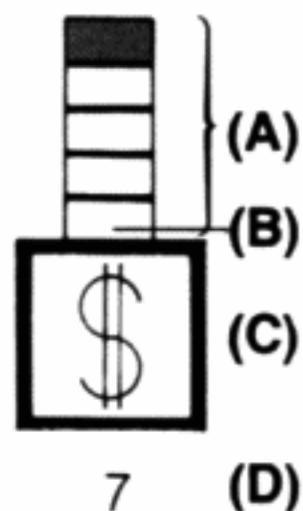
- ① Une personne approche du compteur de la porte
- ② Coucou
- ③ Compteur indiquant le temps restant



1 UP (score du joueur 1)
TOP (score le plus élevé)
EXTRA (voir page 35)
TIME

TEMPS (TIME)



- L'indication en couleur du compteur de temps devient de plus en plus courte. Quand le temps restant est épuisé, vous ne disposez plus de temps.
- Quand il ne vous reste presque plus de temps, l'indication passe du bleu au rouge.
- Plus il vous reste de temps, plus vous gagnez de points de gratification (BONUS POINTS).



QUELQU'UN APPROCHE DU COMPTEUR DE LA PORTE

- Quand la lettre **(A)** descend jusqu'au point **(B)**, quelqu'un apparaît à la porte.
- Supposons que ce soit un habitant de la ville qui vienne déposer son argent. Quand les sacs d'argent sont déposés, l'indication (\$) s'affiche au point **(C)** , indiqué sur le schéma (voir la REMARQUE).
- Quand de la dynamite est posée à la porte, l'indication de bombe se met à clignoter dans l'espace **(C)** mentionné ci-dessus.
- La lettre **(D)** indique le numéro du guichet. Les 3 numéros de porte consécutifs deviennent rouges pour vous permettre de les repérer plus facilement.

REMARQUE

- Il peut arriver que l'indication  disparaisse brusquement de l'espace **(C)** mentionné précédemment alors que le sac d'argent a été déposé au guichet. Ceci veut dire que le sac d'argent a été dérobé par un voleur.
- Dans ce cas, quand l'indication  disparaît, regardez la porte dont le numéro est affiché en-dessous de l'espace **(C)** qui devient vide et le voleur qui porte le sac d'argent (comme sur le schéma). Abattez le voleur pour récupérer le sac d'argent.

COUCOU

Le balancier **(A)** se transforme en chronomètre quand de la dynamite a été posée à la porte.

(A) La bombe explose quand le compte à rebours, qui commence à (99), arrive à (0).

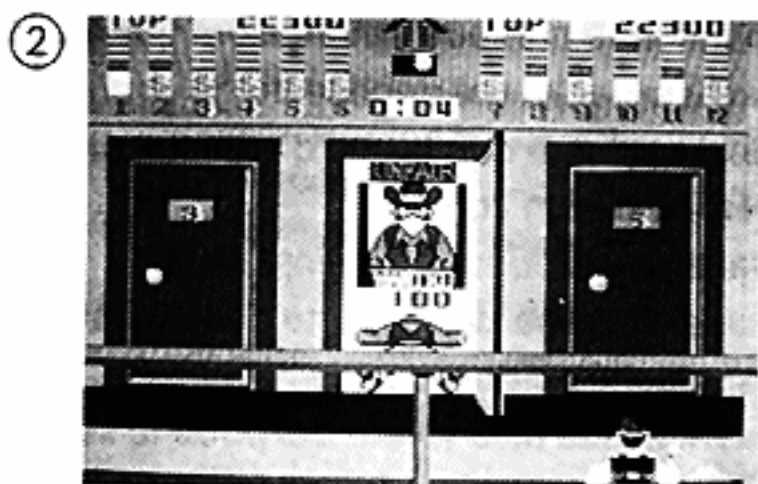
- Quand la bombe apparaît dans la partie **(C)** de la personne qui approche du compteur de porte, tirez sur la dynamite posée à la porte dont le numéro est indiquée sous la lettre **(C)** de façon à l'empêcher d'exploser.
- **(B)** indique le temps de tir moyen quand vous abattez le voleur dans un combat loyal (FAIR) pendant le jeu. (Dans le cas du chef qui ne peut être tué que si vous le touchez deux fois, le temps de tir de chacune de ces deux fois est calculé.)



AVIS DE RECHERCHE

Quand le voleur est tué, l'avis de recherche (WANTED) qui détermine si le combat a été loyal (FAIR) ou déloyal (UNFAIR) et où les scores sont donnés s'affiche.

- ① FAIR (Votre temps de tir apparaît.)
- ② UNFAIR (Désolé, l'impatience est une chose à éviter absolument.)



POUR LE JOUEUR QUI DÉSIRE EN SAVOIR PLUS SUR LE JEU!

EPREUVE

Quand l'épreuve est terminée, les points de gratification (BONUS) suivants vous sont accordés.

1. DOLLARS

(gratification (BONUS) pour les sacs d'argent \$ déposés au guichet)

Les points que vous pouvez gagner dépendent du nombre de sacs d'argent \$ déposés aux guichets.

1 à 12 sacs ... Nombre de \$ × 50 points
 13 à 24 sacs ... Nombre de \$ × 100 points
 25 à 36 sacs ... Nombre de \$ × 150 points
 37 sacs et plus ... Vous ne gagnez plus de points.

2 POINTS MOYENS EN COMBAT

"LOYAL (FAIR)"

(Gratification (BONUS) pour avoir tiré rapidement)

Après avoir terminé une épreuve, votre temps moyen en combat loyal (FAIR AVERAGE) s'affiche sur l'écran. En fonction de ce temps moyen (AVERAGE), les points de gratification (BONUS) suivants vous sont accordés:

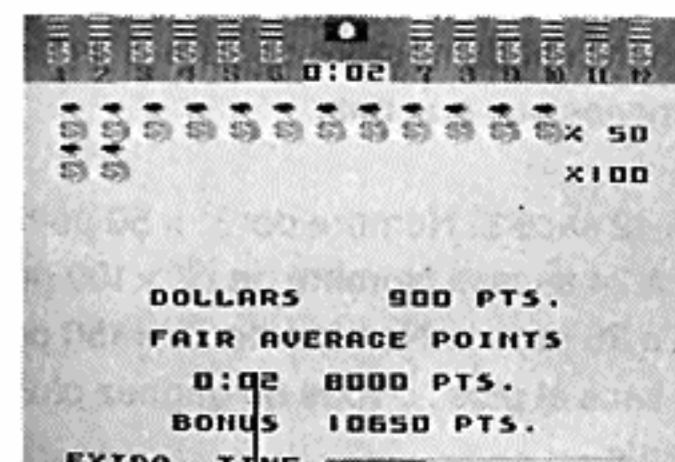
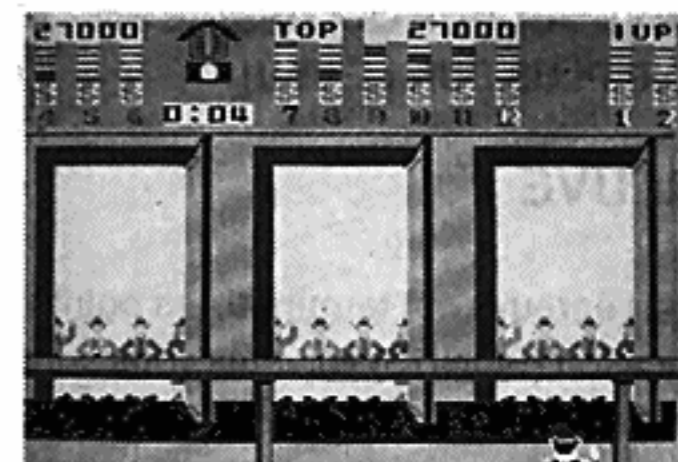
A Votre temps moyen en combat loyal (FAIR)

0:00 SEC. 10.000 POINTS
 0:01 SEC. 9.000 POINTS
 0:02 SEC. 8.000 POINTS
 0:03 SEC. 7.000 POINTS

0:04 SEC. 6.000 POINTS
 0:05 SEC. 5.000 POINTS
 0:06 SEC. 4.000 POINTS
 0:07 SEC. 3.000 POINTS
 0:08 SEC. 2.000 POINTS
 0:09 SEC. 1.000 POINTS
 0:10 SEC. Pas de points

3 GRATIFICATION (BONUS) (gratification pour temps)

Plus il vous reste de temps, plus vous gagnez de points.



A

- Vous pouvez continuer le jeu à l'infini jusqu'à ce que vous ayez perdu tous vos héros (HERO).
- A mesure que les épreuves avancent, il apparaît de plus en plus de voleurs qui tirent vite, et le nombre des bombes à la dynamite augmente. Ainsi, un grand nombre de dangers vous attendent.

SCORE/GRATIFICATION

- Quand un sac d'argent est déposé au guichet, vous gagnez les points suivants:

Pour le premier sac 200 points

Pour le deuxième sac 400 points

Pour le troisième sac 600 points

Ensuite, vous gagnez 1.000 points pour chaque sac d'argent déposé.

- Les enfants vous donnent une chance spéciale (\$) de gagner des points ... 1.000 points
- Un dépôt effectué par HOPE, le nouveau riche (\$) ... 1.000 points × 3 (ceux qui sont attachés avec une corde)
- Si vous récupérez un sac volé ... 1.000 points



- Pour tout sac déposé au guichet du caissier (BONUS) ... 1.000 points
- Quand vous abattez un voleur dans un combat déloyal (UNFAIR):
Un voleur de la Bande A/B ... 100 points
Le chef ... 100+100=200 points
(Quand vous touchez le chef, vous gagnez 100 points par tir et donc 200 points si vous tirez deux fois.)
- Quand vous abattez un voleur dans un combat loyal (FAIR):
Vos points dépendent de votre temps.
La même méthode de calcul est appliquée pour les voleurs de la Bande A/B et pour les chefs. Pour les chefs, le premier tir et le second tir sont calculés de façon indépendante.

0:00 ... Si vous touchez un voleur portant une chemise rouge:
5.000 points
+
Gratification supplémentaire (EXTRA BONUS)

Si vous touchez un voleur portant une chemise verte: 3.000 points

0:01 à 0:09	1.000 points
0:10 à 0:14	800 points
0:15 à 0:19	700 points
0:20 à 0:24	600 points
0:25 à 0:29	300 points
0:30 à 0:34	200 points

GRATIFICATION SUPPLÉMENTAIRE (EXTRA BONUS)

(Gratification spéciale)

- Quand un voleur portant une chemise rouge est abattu en 0:00, vous gagnez l'une des lettres du mot EXTRA en plus de vos 5.000 points.
- Chaque fois que vous gagnez l'une des lettres du mot EXTRA (affiché à gauche de l'écran), cette lettre devient rouge.
- Quand toutes les lettres du mot EXTRA sont rouges, l'épreuve est terminée.
- A ce moment, vous gagnez un héros (HERO) supplémentaire et 20.000 points de gratification.
- Quand vous abattez un voleur de la Bande B dans un combat loyal (FAIR), SAM et HOPE vous font gagner 200 points et ANN vous fait gagner 500 points, en fonction de l'otage du voleur que vous abattez à ce moment.
- Si vous touchez la corde qui lie HOPE ... 100 points
- Si vous touchez la dynamite ... 1.000 points

- Si vous touchez les chapeaux des enfants, ils s'envolent l'un après l'autre.

Epreuves 1

Touchez les 3 chapeaux pour chaque épreuve. Vos points sont calculés comme suit:

$100+200+300=600$ points

Epreuves 2

Touchez les 4 chapeaux pour chaque épreuve. Vos points sont calculés comme suit:

$100+200+300+400=1.000$ points

Epreuves 3

Touchez les 5 chapeaux. Vos points sont calculés comme suit:

$100+200+300+400+500=1.500$ points.

CONSEILS D'UN JOUEUR EXPÉRIMENTÉ

- Ce jeu est un jeu qui permet de mettre votre "jugement", vos "réflexes" et votre "rapidité" à l'épreuve.
Même un joueur impatient peut se transformer un jour en un tireur calme et de sang froid ...
- Tout d'abord, votre but est de passer 50 épreuves avec succès.
Si vous réussissez à accomplir cet exploit, vous êtes véritablement un tireur de toute première classe.



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in Japan