スーパーファミコン®

SHVC-A33J-JPN

本家 SANKYO FEVER 2

実機シミュレーション

© 1995 SANKYO／ティー・イー・エヌ／Japan Vistec／BOSSコミュニケーションズ

このたびは、スーパーファミコン専用ゲームカセット「本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、必ずこの「取扱説明書」をよくおよみいただき、正しい使用方法でお使いください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

⚠ 警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等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、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、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。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

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。

本家 SANKYO FEVER 2

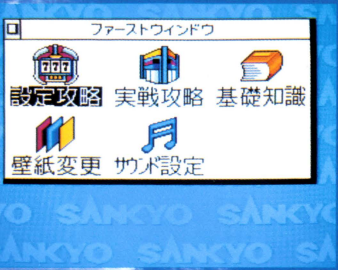
実機シミュレーション

CONTENTS

設定攻略モード……2
台解説……3
プレイ(コントローラーの基本操作)……4
設定変更……6
釘設定コード／初期化……8
実戦攻略モード……10
基礎知識……15
壁紙変更……16
サウンド設定……17
徹底攻略 CR フィーバーギンガ SP……18
徹底攻略 CR フィーバーワン GP……20
徹底攻略 パチパチスタジアム……22
徹底攻略 フルーツチャンス……24

※スーパーファミコンでは、傷害発生時(パンク時)の演出がありません。ご了承ください。

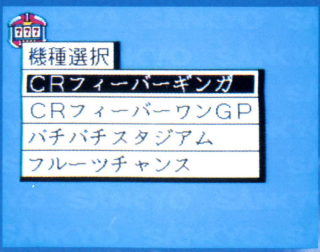
このソフトは大きく分けて、最新の実機を徹底的にバーチャル体験できる設定攻略モード、実際のパーラーをシミュレートできる実戦攻略モード、学んで遊べ、遊んでカスタマイズできるオプションモード（基礎知識／壁紙変更／サウンド設定）に分かれています。

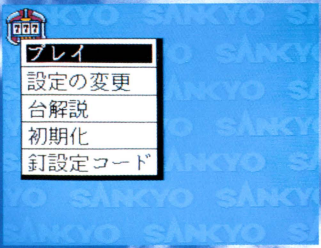


設定攻略モード

4つのうちの1つの機種をセレクトします。すると、右ページ上の画面が現われます。初心者の方は台解説からセレクトして下さい。

セレクト方法は、十字ボタンでセレクト、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルです。





台解説

ルール説明・注目ポイント

まずその台のルールと攻略方法のポイントをつかみましょう。詳しくは、それぞれの台の紹介ページ18P～25Pを参照ください。

図柄配列の確認では、各それぞれのドラムの図柄の順番を確認することができます。

十字ボタンの左右でセレクト、上下で図柄が動きます。

ここまでできたらプレイしてみましょう。

プレイ

台の画面がでてきたら、まずYボタンで玉を買って下さい。表示はL・Rボタンを押すと画面の上の方に表示されます。次に、十字ボタンの左右でストローク（ハンドルの強さ）を調整します。Aボタンでスタート、玉が出始めます。

台の上部

L・Rボタン
画面の上部にプレイ状況を表示します。他にも、ハンドルの強さ・投資額・フィーバーのスタート回数（ドラムの回転数）・¥1,000で何回スタートしたか（但し1,000円を使いきるまでは表示されない）・プレイ時間などの表示がされます。

十字ボタン
左右でストローク（玉の飛び出す強さ）を調整します。
上下で、台の上下移動ができます。

セレクトボタン
メニュー画面に戻ります。

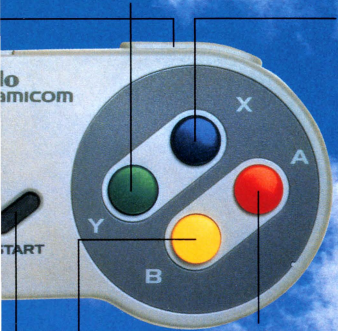
スタートボタン
台全体がストップモーションになります。

他にも以下の使い方ができます。試してみてください。プレイは終りがないので、玉数や時間を決めて打ってみて下さい。プレイ画面をぬけると、自動的に換金されます。それが終了したらこれからが本当の攻略です。

台の下部

Yボタン
玉を買えます。

Xボタン
ドラム部分を画面いっぱいに拡大します。



Aボタン
スタート、玉が出始めます。もう一度押すとストップ、玉が止まります。

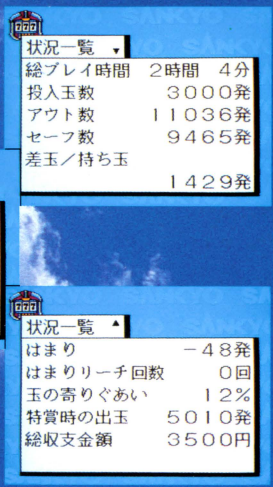
Bボタン
キャンセルボタンです。

設定の変更

状況一覧

まず、状況一覧をみて下さい。そこに今プレイされたデータがでてきます。

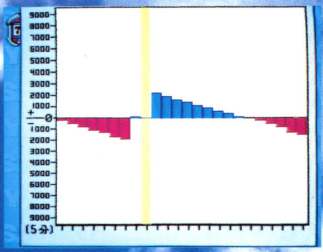
十字ボタンでセレクト、Bボタンでキャンセルです。



出玉グラフ

また、出玉グラフを見れば、5分ごとの出玉、入賞回数、リーチ回数の詳しいデータを見ることができます。

十字ボタンで、5分ごとの棒グラフをセレクト、Aボタンで決定。Bボタンでキャンセルです。

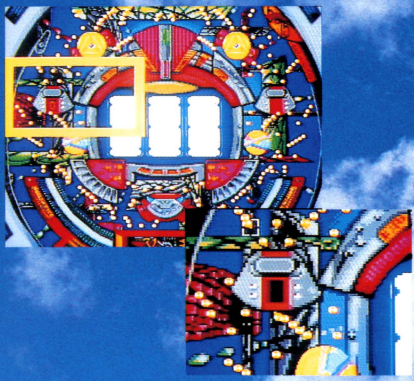


釘の変更

そして、更にすごいのは、釘の変更によって、玉筋をシミュレートできる点です。

十字ボタンで釘をセレクトし、L・Rボタンで9つの方向を選べます。

この場合は、Bボタンで次に進みます。何もせずにBボタンを押すと、釘は垂直のまま設定されます。



大当り確率

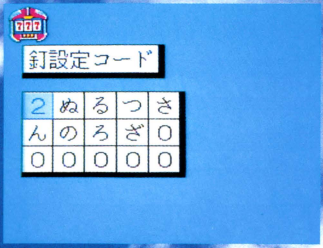
大当りの確率を選択できるモードです。しばらくFEVERのこなかった人は、確率をあげてウサをはらしましょう。

十字ボタンでセレクト、Aボタンで決定。Bボタンでキャンセルです。

釘設定コード

設定変更で設定した釘の情報を残すことができます。釘の変更を行った後に釘設定コードを選択すると15桁のコードが表示されるのでメモしておいてください。（この時、十字キーをさわると表示が変更されてしまうので気を付けてください。）次にプレイするとき、コードを入力すればその設定がいかせます。

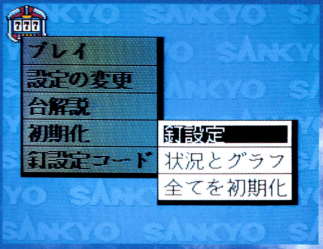
入力方法は、釘設定コードを選択し、十字ボタンの左右で枠をセレクトして、上下で文字をセレクトします。Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルです。



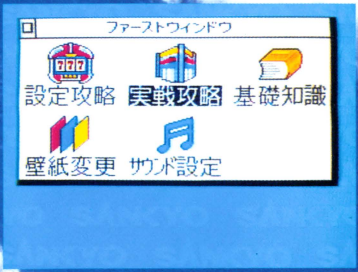
初期化

状況によって釘の設定・状況とグラフ・全てを初期化のどれかをセレクトできます。初期化が終わるとゲーム画面になります。

十字ボタンでセレクト、Aボタンで決定。Bボタンでキャンセルです。また、途中キャンセルした場合は、ゲーム画面になります。



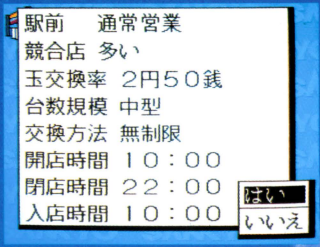
実戦攻略モード



ここでは、いきなりパーラーの設定画面になります。このモードではあらかじめ行きたいパーラーのデータをかなり細かくインプットすることができます。インプットの条件によって攻略方法はかなり変わってきます。市販のガイド本などをたよりに、条件に合った攻略法をシミュレートしてみて下さい。

初期条件が表示の画面でよければ「はい」、変更したければ「いいえ」をセレクトします。

十字ボタンでセレクト、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルです。その後で、台選択をセレクトします。

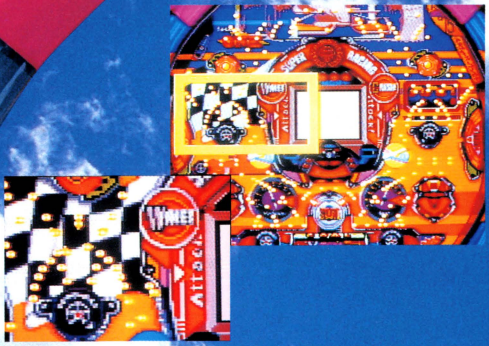


台選択

セレクトすると、下記の台選択画面が現われます。
初期設定の台数規模に対応して設置台数は変わっています。1機種16台が一島になっていて、小型店(16台×4島＝64台)・中型店(16台×8島＝128台)・大型店(16台×16島＝256台)のなかから台を選ぶことができます。
十字ボタンの左右で10台ずつ、上下で1台ずつ飛ばして見ていけます。Aボタンで決定。Bボタンでキャンセルです。

釘の確認

プレイする前に、釘の確認を見てください。当然パーラーに遊びに行けば、はいる台もあれば遊び台もあるわけです。釘を読めるかが、勝つか負けるかの大きなわかれ道となります。
十字ボタンの左右でセレクト、Aボタンで決定。セレクト部分の拡大画面になります。Bボタンでキャンセルです。(12P写真参照)



プレイ

次にゲーム画面に移ります。ゲームのやり方は、攻略モードを参照下さい。

持ち金は、最高20,000円まで使えます。途中で台を、何回替えてもかまいません。台の変更の時点で換金され（特に換金所はありません）持ち金は継続されます。プレイを終了しただけでは換金は行われません。

またフィーバー途中で画面を終了すると、その時点までの出玉しかもらえないので注意してください。持ち金が0円で、持ち玉が0個になると、ゲームオーバーになります。「プレイを続けますか」と聞いてきますので、設定データをもう一度見たい方は「はい」。すべてを初期化してもいい人は「いいえ」をセレクトします。

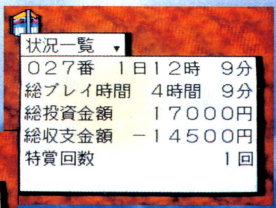
十字ボタンでセレクト、Aボタンで決定。Bボタンでキャンセルです。

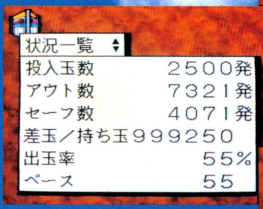
また、持ち金が100,000円をこえるとエンディングが現われます。但し、

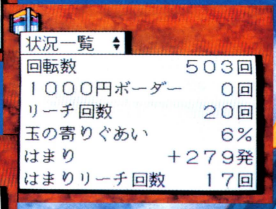
エンディングは1回のみです。
その後に、「プレイを続けますか」と聞いてきますので、続行の方は「はい」、全てを初期化してもいい人は「いいえ」をセレクトします。
十字ボタンでセレクト、Aボタンで決定。Bボタンでキャンセルです。

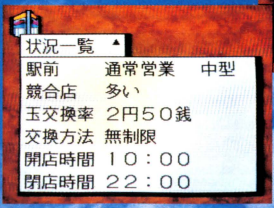
状況一覧

それまでプレイされた全てのデータがでてきます。
十字ボタンでセレクト、Bボタンでキャンセルです。





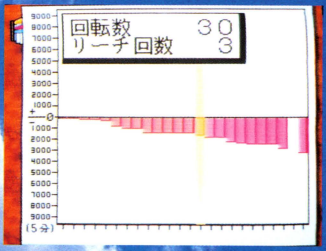




出玉グラフ

設定攻略モード同様、5分ごとの出玉、入賞回数、リーチ回数の詳しいデータを見ることができます。

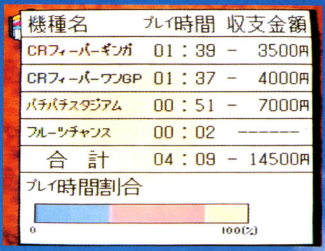
十字ボタンで、5分ごとの棒グラフをセレクト、Aボタンで決定。Bボタンでキャンセルです。



比較グラフ

機種ごとのプレイ時間・割合、収支金額の詳しいデータをとることができます。

十字ボタンで、5分ごとの棒グラフをセレクト、Aボタンで決定。Bボタンでキャンセルです。



機種名	プレイ時間	収支金額
CRフィーバーギンガ	01：39	− 3500円
CRフィーバーワンGP	01：37	− 4000円
パチパチスタジアム	00：51	− 7000円
フルーツチャンス	00：02	------
合　計	04：09	− 14500円

プレイ時間割合

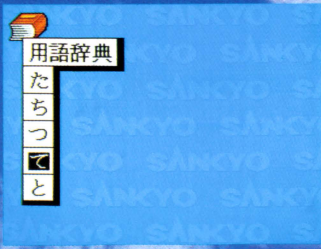
0　100(%)

基礎知識

あなたがパチンコのことを何も知らなくても大丈夫。用語辞典と実戦講座で基礎はバッチリ。これでパチンコ仲間の話にも入っていけます。

用語辞典

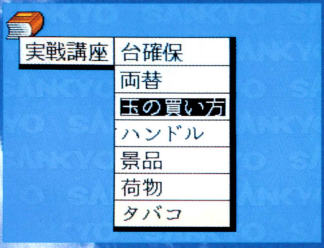
パチンコ用語をやさしく解説してくれます。全部で75項目。
画面のようなメニューバーが現われたら、十字ボタンの左右で「あ行・か行・さ行…」と5項目づつ移動し、上下でそれぞれの項目がセレクトできます。
Aボタンを押すと用語がでてきます、さらに十字ボタンでセレクトしてAボタンを押すと解説がでてきます。Bボタンで、キャンセルできます。



実戦講座

実際にパチンコ店に行った時のマナーを教えてくれます。全部で7項目。操作は、用語辞典と同様です。

十字ボタンでセレクト、Aボタンで解説がでてきます。Bボタンでキャンセルです。



壁紙の変更

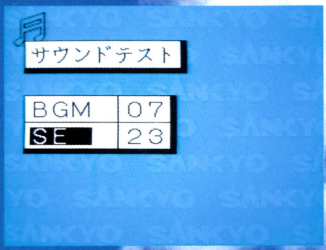
気分に合わせて、ゲーム画面の背景を替えることができます。背景は6種類。

十字ボタンでセレクトして、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルできます。

サウンド設定

サウンドテスト

台ごとのBGM・SE(効果音・Aボタンを押した時の音)が聞けます。
十字ボタンの左右で音をセレクト、Aボタンで決定BGM・SEが聞けます。Bボタンでキャンセルです。



ステレオ／モノラル切り替え

十字ボタンで、ステレオ／モノラルをセレクトできます。
Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルできます。

ルール説明

版面中央の始動チャッカーに入賞すると(4回まで記憶します)、ドラムが回転します。同一図柄が横もしくはナナメに揃った場合、大当りとなります。(5ライン45通り)

10個入賞するか、29.5秒経過するまでアタッカーを開放します。アタッカーが開放中、玉がアタッカーの中の左側Vゾーンを通過しないと、開放は継続しません。開放回数は最高16回です。また、停止図柄が7もしくはFの上、中、下、ナナメかVの上、中、下なら高確率になり大当り確率が高まります。

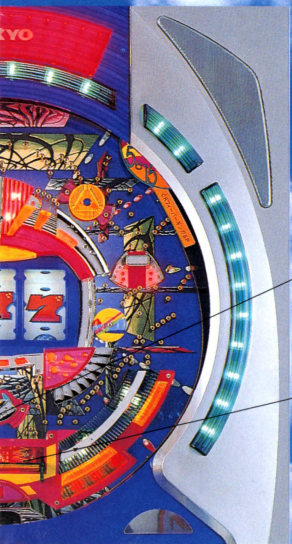
玉が普通図柄用ゲートを通過すると(4回まで記憶します)、普通図柄が変わります。それが7で停止すると、普通電動役物が0.5秒開放します。高確率時には2.9秒間2回開放します。

攻略ポイント

普通図柄用ゲートが版面左にだけついているので、この台では当然そこを狙っていきます。普通図柄に7が表示されれば、普通電動役物つまり始動チャッカーが開くので大当りを狙うチャンスが拡大されます。その際、ゲート下の釘に注意してください。玉が内側の始動チャッカーに流れるようになっているかどうか確認します。大当りの時は、玉の流れが台によっては右側の方がVゾーンに入り易い場合があるので、臨機応変な対応を心がけてください。

徹底攻略

CRフィーバーギンガSP



ルール説明

版面中央の始動チャッカーに入賞すると（4回まで記憶します）、特別図柄が回転します。0〜9、F、G、P、R、Xの文字のいずれかが揃うと大当りとなります。10個入賞するか、29.5秒経過するまでアタッカーを開放します。アタッカーが開放中、玉がアタッカーの中の左側Vゾーンに止まらないと、開放は継続しません。開放回数は最高16回です。始動チャッカーに4個入賞すると、特別図柄の停止時間が短くなります。

また、大当り図柄が1、3、5、7、9で揃うと、高確率になり大当り確率が高まります。さらに2回目、3回目の大当り図柄が1、3、5、7、9なら、高確率は継続されます。継続中は、枠ランプ及びアタッカーランプが点灯します。

玉がスタートゲートを通過すると(4回まで記憶します)、普通図柄が変わります。

それが7で停止すると、普通電動役物が0.5秒開放します。高確率時には2.9秒間2回開放します。

Vゾーン
（特定領域）

攻略ポイント

この台も、普通図柄用ゲートがついているので、当然そこへ流れるように打っていきます。普通図柄に7が表示されれば、普通電動役物つまり始動チャッカーが開くので大当りを狙うチャンスが拡大されます。この台の入賞ルートは、普通電動役物の上からのみなので、そこに流れ込むように打ってください。
大当りの時は、玉の流れが台によっては右側の方がVゾーンに入り易い場合があるので、臨機応変な対応を心がけてください。

徹底攻略
CRフィーバーワンGP

ルール説明

役物Aか、版面中央の始動チャッカーに入賞すると(4回まで記憶します)、ドラムが回転します。同一図柄が横もしくはナナメに揃った場合、役物Bが開きます。(3ライン18通り)

まず、役物Bがひらきます。ここに玉が1個入ると、役物Cが一回開き役物Dが5回開きます。これが1セットです。役物Bには最高5個まで、玉が入った分だけ上記のセットが繰りかえされます。但し、役物B・Cも抽選なので1／1024の確率で外れることがあります。その場合、そのセットは終りになってしまいます。

ドラムが揃った後、ドラム上のデジタルで抽選が行われFが表示されれば時短モードになります。これに入るとドラムの回転時間と役物Aに付いている普通図柄の回転時間が短くなり、役物Aの開放時間が長くなります。

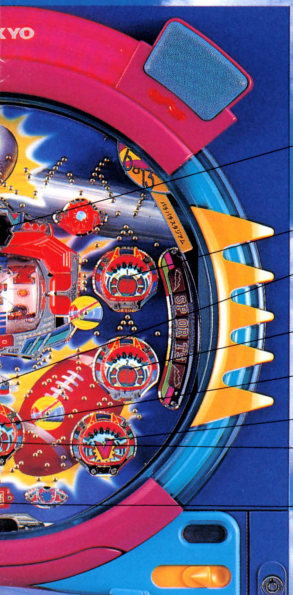
役物Aは始動チャッカーを兼ねており、時短モードに入ると早くドラムが回るようになります。次にドラムが揃うと、抽選でドラム上のデジタルに「ー」が表示されれば時短モードはそこで終了です。

玉が普通図柄用ゲートを通過すると(4回まで記憶します)、普通図柄が変わります。それが7で停止すると、普通電動役物が0.5秒開放します。高確率時には2.9秒間2回開放します。

攻略ポイント

当然中央の始動チャッカーを狙うのですが、ドラムが揃った後は右打ちに切り替えて、役物Bを狙ってください。ここに入らないと、大当りのセットは得られません。最高5個まで入るので、5個入るようにガンバってください。大当りした後、ドラム上のデジタルで抽選され「F」が表示されれば、役物Aの開放時間が長くなるので、次の大当りまでチャンスを継続させて下さい。

徹底攻略
パチパチスタジアム



ドラム上デジタル

役物B

始動チャッカー

役物C

役物A

役物D

普通図柄

普通図柄用ゲート
（スルーチャッカー）

ルール説明

この台は3回セットの権利物と言われる台で、版面中央の始動チャッカーに入賞すると（4回まで記憶します）、ドラムが回転します。同一図柄が横もしくはナナメに揃った場合（3ライン18通り）に、役物Aのチューリップが開きます。そこに4個以上の玉を入れてください。チューリップが閉じると役物Aの中央の4個目の玉が競り上がってきて、入賞になります。ここで初めて権利が発生します。

役物Bが開き、玉が入ると役物Cが9.5秒、もしくは10個入るまで開きます。最高15回開放します。また、始動チャッカーはワープゾーンになっています。

徹底攻略
フルーツチャンス

攻略ポイント

この台は権利物と言われる台で、ドラムの数字が揃っただけでは権利発生にはなりません。チューリップが開くだけです。その次のチューリップに、4個以上玉が入って初めて権利が発生するので、当然始動チャッカー周辺に玉が集中するように打ちます。権利が発生した場合は、右打ちに切り替えて、役物Bを狙ってください。また、ゲームを持続させるためには出玉を稼ぐ必要があるので、ワープゾーン出口近くの釘をよく見て入りやすくなっているかどうか確認します。

⚠ 警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 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。

使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及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。
- 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。
- 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。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY
AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

企画・制作
SANKYO
(株)ティー・イー・エヌ研究所

発売
BOSSコミニュケーションズ(株)
〒104 東京都中野区中野2-19-2 中野第10Sビル TEL.03-5385-8081