

スーパーファミコン®

SHVC-07

BAR



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO



SUPER!!

パチンコ

とりあわせつめいしょ  
取扱説明書

I'MAX

## 使用上の注意

- 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。
- 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。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 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。
- 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。
- 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、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。

# 【はじめに】

このたびはアイマックスのスーパーファミコン用ソフト「スーパーパチンコ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は保証書付きですので、大切に保管してください。

## 目次

### 【基本操作】

●ゲームスタートおよび部屋、ホールの移動時 . . . . . 2

●台の操作時 . . . . . 2

### 【ゲームの遊び方】

●ストーリー . . . . . 3

●ゲームの始め方 . . . . . 3

●データファイルの選択 . . . . . 4

●データファイルの消去 . . . . . 4

●プレイヤーの登録 . . . . . 5

●性別の決定 . . . . . 5

### 【ゲームの流れ】

### 【各場面の解説】

●自分の部屋 . . . . . 8

●マップ . . . . . 10

●占い館 . . . . . 10

●ホール . . . . . 11

●台の操作 . . . . . 14

### 【各台の解説】

### 【ホールの紹介】

【パチンコ用語の基礎知識】 . . . . . 巻末

このゲームに登場するパチンコ店、パチンコ台、その他人物、団体等は全て架空のものであり、実在するものとは一切関係ございませんのでご了承ください。



# 基本操作

●→ゲームスタートおよび部屋、ホールの移動時

■→台の操作時

## L ボタン

■止め打ち(単発打ち)に使用します。

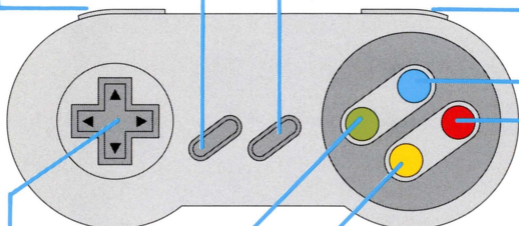
## R ボタン

■止め打ち(単発打ち)に使用します。

## SELECTボタン

## STARTボタン

●タイトル画面でゲームを開始します。



## Y ボタン

●コマンドの表示。  
■ハンドルを固定します。

## A ボタン

●ホール内の人との会話、コマンドの決定。  
■玉を借りる時に使用します。

## B ボタン

●コマンド、選択した台のキャンセル。  
また十字ボタンとの併用でプレイヤーの高速移動ができます。

■コマンド、選択した台のキャンセル。

## X ボタン

■台についての説明を表示します。

## 十字ボタン

●プレイヤーの移動、コマンドの選択。

■左右でパチンコ玉を弾く力の調節。また、玉を借りる時の金額入力。



# あそ かつ ゲームの遊び方

## ●ストーリー

どこも不景気な世の中、あなたは勤めていた会社の倒産によって、突然フリーターになってしまいました。でも、ここが人生の正念場。家財道具を売り払ったあなたはその元手3万円を手に、昔からあこがれていたパチプロを自指します。自らに課した期間は2ヶ月間。さあ、ジャンジャンバリバリいきましょう！

## ●ゲームの始め方

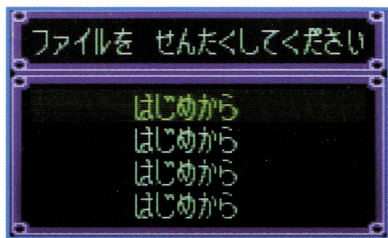
カセットをスーパーファミコン本体に差し込んで電源をONにすると、タイトル画面が出ます。この間にコントローラのSTARTボタンを押すと画面が変わり、ゲームがスタートします。タイトル画面で何も操作をしないと、デモ画面に変わります。この時何かボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。



## ●データファイルの**選択**

ゲームがスタートすると、データファイルの**選択画面**が表示されます。

初めてプレイされる方、新たにプレイヤーを登録したい方は「はじめから」を選択すると「プレイヤー登録画面」に移ります（「プレイヤーの登録」は5ページをご覧ください）。すでにプレイヤーを登録している方は、十字ボタンとAボタンで任意のデータファイルを選択してください。



そして、続いて表示されるウィンドウから「はじめる」を選択すると、そのデータでのゲームが再開します。

## ●データファイルの**消去**

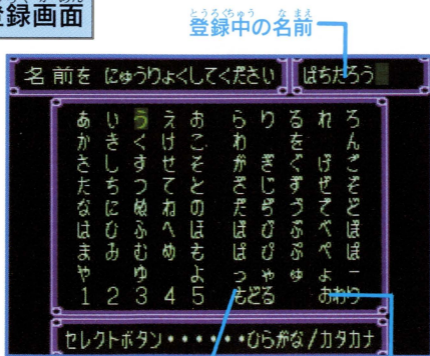
上のウィンドウで「けす」を選択すると、そのデータファイルを消去することができます。消去したデータファイルには新たにプレイヤー登録ができます。

消去したデータファイルを復活させることはできませんので、ご注意ください。

## ● プレイヤーの登録

「データファイルの選択」で「はじめから」を選択すると、プレイヤー登録画面が表示されます。十字ボタンでカーソルを動かす、Aボタンで入力文字を決定します。「もどる」を入力するか、Bボタンを押すと1文字分バックします。SELECTボタンを押すとひらがなとカタカナの切り替えができます。「おわり」を入力すると名前が登録されます。入力できる名前は8文字までです。

### 登録画面



直前に入力した文字の取り消し

登録の終了

## ● 性別の決定

名前を入力し終わると、そのプレイヤーの性別を選択するウィンドウが表示されます。「おとこ」か「おんな」かを選択してください。



# なが ゲームの流れ

自宅のベッドで自覚めたあなたは、パチンコを打ちに今日もホールへ。そして大儲けしたらまた部屋に戻り、明日の勝負のために眠りにつくのです。ただし、毎日大儲けするとは限らないのですが……。



## ●自分の部屋

さあ朝だ、はりきって稼ぎにいこう！ 起きる時間の目標はAM9:00ですが、時々寝坊することもあります。 → P 8

## ●マップ

外の街並み。たくさんのパチンコホールがあなたを待っています。行き先を決めて、いざ出陣！ → P 10



## ●占い館

街には、怪しげな占い館があります。勝負の前に占ってもらってもよし。ただし当たるかどうかは……？

→ P 10



## ●パチンコホール

あなたの主戦場。はじめは3店ですが、日が進むにつれ新しい店も開店していきます。ホールにいる人たちはパチンコの基礎知識やコツ、いろいろな噂を教えてください。こまめに話しかけて情報収集しよう！ → P 11



## ●自分の部屋

PM11:00。勝った日も負けた日も、明日の鋭気を養うためにぐっすり休みましょう。ああ、そしてまた日は昇る。

## ●コレクションルーム

部屋の奥には広大なフロアーが。台を買い集めて研究することができます。

→ P 9



## ■所持金と家具について

浮くときもあれば沈むときもあるのがパチンコの常。ともあれ、所持金が増えれば自分の部屋に家具がひとつまたひとつ戻ってきます。なお、所持金はマイナスになることもありますが、占いと台の購入ができなくなることは他は変わりなくゲームが進められます。



かくばめん かいせつ

# 各場面の解説

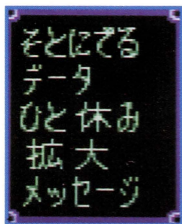
## 自分の部屋

あなたの部屋です。ゲームはここから始まり、ここを基点として進行し、そしてここへ戻ることによって1日が終了します。最初は殺風景ですが、所持金が増えるにつれて、家具や装飾品が増えていきます。



### ★コマンド

Yボタンを押すと、部屋で選択できるコマンドが表示されます。



そとにでる●マップ画面に切り替わり、ホールなどに移動します。

データ●残り日数、所持金、これまでの成果などが表示されます。

ひと休み●ベッドに入って就寝します。この時セーブもできます。

拡大●台のドラムやデジタル表示の拡大をON/OFFします(→P 13)

メッセージ●メッセージの表示スピードを3段階に調節できます。

## だい けんきゅう 台の研究

お金に余裕が出てきたら、ホールのカウンターで台を購入しましょう（→P11）。購入した台は部屋の奥のコレクションルームに並べられ、試し打ちができます。また、台を買うことによって、ホール内でその台の釘の状態がわかるようになります。



### ★セーブ

プレイヤーが就寝すると、「これまでのデータをファイルにセーブしますか?」と表示されます。「はい」を選択すると4つのデータファイルが表示されますので、任意の場所を選択してください。上書きされたデータは復活しませんのでご注意ください。

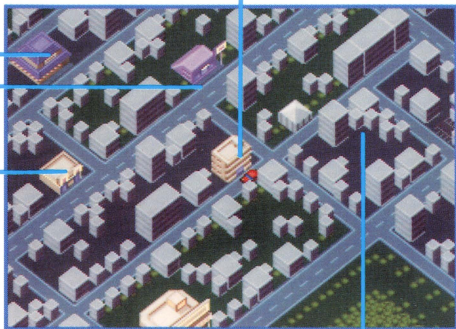
### ご注意

本ソフトはバッテリーバックアップにより、ゲームの途中経過を記録、保存することができますが、むやみに電源スイッチ、またはリセットボタンのON/OFFをすると、保存した内容が消えてしまうことがあります。ご注意ください。

## マップ

部屋から「そとにでる」を選択するとマップ画面に切り替わり、現在移動可能なホールと所要時間が表示されます。十字ボタンで移動場所を選択してAボタンを押すと、マップ上の矢印がその場所まで移動し目的地を確認することができます。もう一度Aボタンを押すと、プレイヤーはその場所まで移動します。

### プレイヤーの部屋のあるビル



ホール (ゲーム開始時は3店)

占い館

## 占い館



街には「占い館」があり、ここで占い師にその日の運勢を聞くことができます。ただし、500円の見料を取られます。

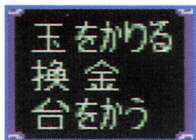
## ホール



街には、いくつかのパチンコホールがあります。そこにはたくさんパチンコ台が置かれ、その品揃えは店によって様々です。また、店内には店員や客などの人々がいますから、どんどん会話して情報を集めましょう。話したい人の前に立ち、Aボタンを押すと会話ができます。

### ★カウンター

カウンターでは、玉を借りたり、取った玉を換金したりできます。また、パチンコの台を買うこともできます。



玉をかりる●玉を借ります。1個4円で、100円単位です。

換金●持ち玉を換金します。レートは1個3円で、100円単位です。

台をかう●その店で買うことのできるパチンコ台が表示されますので、選択して購入します。

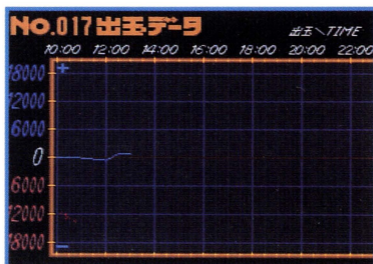
## ★<sup>だい</sup>台の<sup>けつてい</sup>決定

台の<sup>まえ</sup>前に<sup>た</sup>立つと<sup>ウィンドウ</sup>ウィンドウが<sup>ひょうじ</sup>表示されます。「プレイする」を選択すると<sup>だい</sup>台画面に<sup>切り替わり</sup>切り替わり、その<sup>だい</sup>台をプレイできます（→ P14）。「やめる」を選択するか<sup>B</sup>Bボタンを選択するとその<sup>だい</sup>台から<sup>はな</sup>離れます。

台には<sup>せんきゃく</sup>先客が座っている場合がありますが、<sup>まち</sup>待っていれば<sup>あ</sup>空くかもしれません。「クギの<sup>じょうたい</sup>じょうたい」は、その<sup>だい</sup>台を<sup>こうにゅう</sup>購入すると<sup>かくにん</sup>確認できます。



「グラフみる」を選択すると、その<sup>だい</sup>台の<sup>で</sup>出玉<sup>データ</sup>データが、<sup>お</sup>折れ線<sup>ひょうじ</sup>グラフで表示されます。参考<sup>さんこう</sup>にしてください。



## ★コマンド

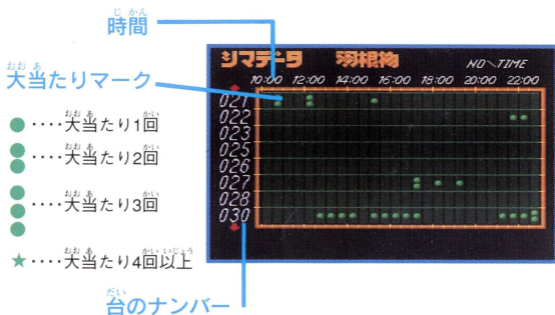
Yボタンを押すと、ホール内で選択できるコマンドが表示されます。

### データ

残り日数とプレイヤーの名前、所持金、本日の成果が表示されます。

### シマデータ

そのホールの現在までのシマの状況（どの台に大当たりが出たか）が表示されます。十字ボタン上下で他のデータが確認できます。



### 時間

打ちたい台がふさがっていた時、時間を進めれば空くことがあります。十字ボタンで時間を設定し、Aボタンで決定します。

PM 02:30

### 拡大

ONにしておくと、リーチなどの時ドラムやデジタルがアップ表示されます。

## ★台の操作

パチンコ台には様々な種類がありますが（→P16以降）、ハンドルを調節して玉を弾き役物（チューリップなど）に入れるのが基本です。同じ機種でも台によって出玉が違うので、慎重に選びましょう。

**盤面**：パチンコ台の顔。このゲームには30種類登場しますが、もしかすると31番目も……？



台のナンバー

時計

持ち玉

**打止めまで**：この数まで出たら一度換金しなければなりません。打止めなしの無制限台もあります。ラッキーナンバーが表示されている場合、そのナンバーで当たれば続けて打つことができます。

ハンドル

### ボタンの説明

●**十字ボタン**／玉を弾く力を調節します。ただし時間とともに手が疲れ、力が弱まります。

●**Aボタン**／玉を借りる時に使用します。十字ボタンで入力し、Aボタンで決定します。

●**Bボタン**／コマンドや台のキャンセルに使用します。

●**Xボタン**／台の遊び方の説明が表示されます。

●**Yボタン**／手が疲れてもハンドルが動かないように、硬貨を使って固定することができます。

●**L・Rボタン**／無駄玉をおさえるため一時的に玉をストップさせる、いわゆる「止め打ち」ができます。

### 持ち玉について

台を離れるとき持ち玉が250発以上あると、「持ち玉がおおいので換金させていただきます」という表示が出て、250発を越える分については自動的に換金させられます。

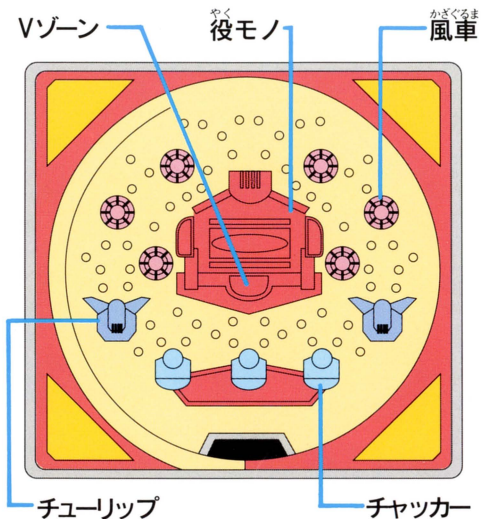
打止めにした場合は、持ち玉はすべて換金させられます。またホールを出る時も、持ち玉をすべて換金します。





# かくだい かいせつ 各台の解説

## だい きほんこうぞう 台の基本構造



- やくモノ** . . . . . 台に設置された仕掛けのこと。台ごとに趣向が凝らされています。
- かざぐるま 風車** . . . . . 玉が当たることで回転し、その方向を変える仕掛け。
- チャーリッパ** . . . . . 最も基本的な入賞口。玉が入ると開いて、再度入りやすくなります。
- チャッカー** . . . . . 入賞口。ここに入ると羽根が開いたりデジタルが始動したりします。
- Vゾーン** . . . . . 入賞口。たいてい中央役モノの中にあり、ここに入ると大当たりとなります。

はねもの  
羽根物

# うさみちゃん



はねものは、中央役モノの両脇についたはねからそう呼ばれます。下のチャッカーに入賞するとこのはねがひらき、役モノのなかにたまが入りようになる仕掛けです。大当たりするとはねは開閉をくり返し、Vゾーンに入れば最大15ラウンドまで継続します。パチンコの基本ともいえるタイプの台です。

ほりゅう  
保留ランプ

えきしょう  
液晶デジタル



GOチャッカー

アタッカー

GOチャッカーに入賞すると中央の3つの絵柄が回転を始めます。絵柄が3つそろると下のアタッカーが一定時間開きます。アタッカー内のVゾーンに玉が入れば、最大16ラウンド継続します。一度でも絵柄が揃えばそこそ大きな出玉になりますが、3つの絵柄がそろうまでには根気を要します。

けんりもの  
権利物

# アンモナイト

スルーチャッカー

役モノ



かいてん  
回転チャッカー

デジタル GOチャッカー

中央役モノにうまく玉を入れてデジタルを回し、その目によって大当たりの「権利」が発生するという仕組みの台です。大当たりになればその出玉は相当なものになりますが、権利発生までの道のりはきびしく、それだけにプロ好みの台といえます。初心者や持ち金の少ない人にはそれなりの覚悟が必要でしょう。

いっばんでんやく  
一般電役

# マリーン

クルーン

振り分け役モノ



チューリップ

いろいろな役モノを組み合わせて、その関門を玉がくぐり抜ければチューリップが次々に開くという台です。大当たりすればたいてい打ち止めとなり、また玉の動きをハラハラしながら追う楽しみもあります。ただし、悪い台に当たると投資ばかりが増え、気がつくを持ち玉がなくなっていたということにもなりかねません。



# しょうかい ホールの紹介

ゲームの始めには、3店のパチンコホールがあります。個性豊かなこれらの店をご紹介しましょう。

## パチンコフルフル

部屋からの所要時間 8分



プレイヤーの部屋から一番近いのがこの店。こじんまりとした店構えで、台も羽根物とデジパチが1種類ずつと少しさみしい気もしますが、気軽に遊べる店として練習にはぴったりでしょう。

## パチンコモグラ

部屋からの所要時間 15分

地上と地下に2つのフロアを持つ、近辺ではそこそこの大店舗。台の種類も豊富で、店内にはプロとおぼしき人もたむろしています。情報を集めたり、経験を積むならこのお店。



## パーラームラサメ

部屋からの所要時間 20分



居酒屋と間違えそうなシブい和風のたたずまい。サービスタイムが午後6時から早いのも魅力。ここの客はみなパチンコ通のようで、丹念に聞き回ればあっと驚くような情報を教えてくれるかも？

# パチンコ用語の基礎知識

しょうしょうせん もんてき

少々専門的になりますが、

基本的なパチンコ用語について解説しておきます。

内容はゲームに即したものですので、より詳しい決まりごとは、  
専門の雑誌などをご覧ください。

## [出玉]

借りるのではなく、入賞によって台から出てくる玉のこと。

## [連チャン]

大当たり終了後、ほどなくして連続的に大当たりすること。  
連チャンしやすい特定の機種がある。

## [定数・打ち止め]

1つの台から1度に得られる出玉は、制限されている場合が多い。これを「定数」といい、各店ごと、機種ごとに定められている。定数に達した台は「打ち止め」（または「終了」となり出玉は強制的に換金される。

## [1回交換・無制限]

大当たり終了後、出玉を使って同じ台で続けて遊べるルールを「無制限」、大当たり1回ごとに台を出玉を換金しなければならないルールを「1回交換」という。

## [ラッキーナンバー]

1回交換が原則の台で、大当たり時のデジタルナンバーが特定の数字（通常3と7）だった場合、連続して遊ぶことができるというルール。

## [保留]

デジタルの回転中、スタートチャッカーに入賞した2個め以降の玉を保持するための機能。ふつう、デジパチでは4個まで保留される。

## [バンク]

当然得られるはずの当たりの権利を逃してしまうこと。Vゾーンへの入賞で当たりが継続するシステムの台、とりわけ羽根物でしばしば起こる。

# 保証書

本書は、取扱説明書の注意書きに従った正常な使用における故障に対して、無料修理、無料交換をお約束するものです。

お買い上げの月日、氏名、お買い上げ店名のない物は効力を発揮しませんので、購入されましたらすぐに必要事項の記入をお願いします。本書はいかなる場合にも再発行はいたしませんので大切に保管してください。

## 保証期間1ヶ年

なお、保証期間を過ぎた場合の修理・交換費用に関しては、お客様負担となりますので金額に関しては当社までお問い合わせください。

|       |     |           |
|-------|-----|-----------|
| お名前   | 年齢  | 性別<br>男・女 |
| ご住所 〒 |     |           |
| 電話番号  | ( ) |           |
| 購入年月日 |     |           |
| 購入店名  |     |           |

品質には万全を期しておりますが、万一故障、不良などご不明な点がございましたら、下記当社までご連絡ください。

## 株式会社アイマックス

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11 ツキムラビル西蒲田  
お問い合わせ電話番号 03(3737)2227

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。