

任天堂

ファミリーコンピュータ



FAMICOM FAMILY

とりあつかいせつめいしよ
取扱説明書
SFL-KP

100万\$キッド
まほろし ていおうへん
幻の帝王編

このたびは、ソフエル、SOFELのファミリーコンピュータ用ゲーム・カセット「100万\$キッド〜 幻の帝王編」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。「100万\$キッド〜 幻の帝王編」をよりいっそうお楽しみいただくために、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。

しようじょう

使用上の注意

- ①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などは避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- ②端子部に触れたり、水に濡らしたりしないようご注意ください。
- ③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。
- ④シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油は、ケースが変質、変形する恐れがありますので、プラスチック部の清掃に用いないでください。
- ⑤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。
- ⑥長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分〜20分の小休止をしてください。

CONTENTS

もくじ

序章

- プロローグ……………3
- スイッチ・オン! ……4
- ゲーム・スタート ……5
- キミの名前はなんていうの? ……5
- キミのパスワードはなんていうの? ……6
- FREEモードとQUESTモード ……7

第1章 ポーカーで勝負だ! ……9

第2章 ブラックジャックで勝負だ! ……23

第3章 ルーレットで勝負だ! ……26

第4章 スロットマシンでもうけよう! ……31

第5章 試練、試練、そして試練! ……33

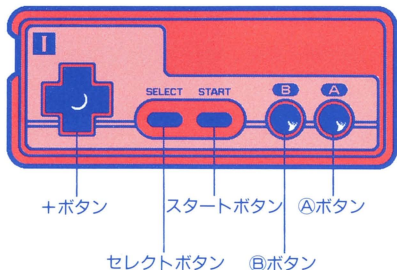
序章

プロローグ

週刊少年マガジンで連載され、爆発的な人気を博したコミック「100万\$キッド」。主人公・二階堂ひろしは、世界中のカジノを舞台に、自らの夢と情熱をかけて、いくたのギャンブラーたちと死闘を演じた天才ギャンブラーだ。そんな彼と戦いを交わしたものたちはみな彼に敬意を表し「100万\$キッド」と呼んだのだった。強敵ドクター・リーとの死闘を最後に、新たな夢を求めて光の中に旅立っていった二階堂ひろし。だが、いま再びキミの前に現れ、“幻の帝王”を倒してくれと頼むのだった。

やあ！ おいらの名前は二階堂ひろし！ キミの目標は、世界のギャンブラーたちに神様と呼ばれている…“幻の帝王”を倒すことなんだ！ まずは、ラスベガスへ行って、僕の友達…シンディーにあうといいよ！ それじゃまた…グッド・ラック！

コントローラー各部の名称



スイッチ・オン!

まず、ファミリーコンピュータの本体を正しく接続してください。

つぎに、ファミリーコンピュータに



「100万\$キッド～幻の帝王編」のカセットをセットし、POWERを“ON”にすると、タイトル画面が表示されます。

ゲーム・スタート

いよいよゲーム
・スタートです。

「100万\$キッド～
幻の帝王編」には、
フリー
FREEモードと
クエスト
QUESTモード

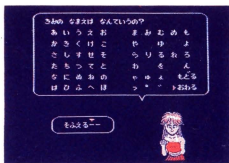


の2種類が用意されています。どちらか好きな方をセレクトボタンかまたは+ボタンで、▶を上下させて選び、Aボタンかまたはスタートボタンで決定してください。

クエスト
QUESTモードを選んだ時は、つづいて、
スタート
START（ゲームをはじめからする）か、
コンティニュー
CONTINUE（前のつづきからする）かを選んでください。

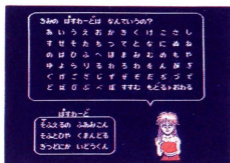
キミの名前はなんていうの？

フリー
FREEモード
の時と、クエスト
QUEST
モードでSTART
を選んだ時は、つ
ぎにあなたの名前
を入力してくださ



い。+ボタンで文字を選び、Aボタンで入力してください。最大6文字まで入力できます。文字をまちがいて入力したときは、“もどる”でAボタンを押して▼をもどし、正しい文字を入れなおしてください。入力がすんだら、“おわる”のところまでAボタンを押してください。

キミのパスワードはなんていうの？



クエストモード
で CONTINUE
を選んだ時は、つ
ぎにあなたが前回
やめたときに書き
うつしたパスワード

を入力してください。操作方法は、名前の入力と同じです。1文字のまちがいもなく入力されれば、前回と同じ状態からゲームを再開することができます。

FREEモードとQUESTモード

まずFREEモードでは、ポーカー、ルーレット、ブラックジャック、スロットマシンの4つのゲームの中から、好きなものを選んで、自由に楽しむことができます。対戦相手も、すご腕からまあまあの人まで、好きな人を選べます。

POKER

くねん・まくわがー	でくろ・はつめ
びる・うつくまん	ろーろ・るくせんふるく
くろんつ・しゆわと	まーべる・ぶらうん
ぼめら	▶ おりひあ・しゆわん

 おりひあ・しゆわん 22さい
せんのおおを もつ おんを

ポーカー

BLACK JACK

せうす	ぼーすたー
さんく	こーどん
▶ おいとん・うがら	がーりー
びーびんぐ・とぶ	びんせんと

 おいとん・うがら 28さい
すこーびん さそりぬいせけ

ルーレット

ROULETTE

ねんねぼ・さうざんご	ろーろ・はつめ
さうー・K	えどもんど・くーがー
じょん・てーうー	じょく・まーろん
▶ びりー・じえんご	まりーん

 びりー・じえんご 29さい
さまくお ほんぼら かわりもの

ブラックジャック

スロットマシン



つぎに、^{クエスト}QUESTモードでは、ラスベガス、モナコ、ニューヨーク、そして日本のカジノを転々としながら、さまざまな強敵を相手に、カジノ・ゲームに挑戦していこうというものです。ここでキミの最終目標は、幻の帝王という人物を捜し出し、彼に挑戦し、そして勝負に勝つことなのです。そのためには、いろいろな人に話を聞いて情報を集めながら、ときには勝負を挑み、その相手を負かすことによって、富と名声を高めていかねばなりません。まだまだ力が弱いのに、ただ勝負を挑んだだけでは、相手にされなかつたり、バカにされたりしますので注意して下さい。



第1章 ポーカーで勝負だ!

「100万\$キッド～幻の帝王編」には、2種類のポーカーが用意されています。

1. ドロー・ポーカー
2. インディアン・ポーカー



ドロー・ポーカー

ドロー・ポーカーとは、最初に配られた5枚のカードと1回のチェンジ（チェンジ・カードが無い場合もある）によって役をつくり、対戦相手とチップ（賭け金）を出しあって競う、おなじみのポーカー・ゲームです。

〈数字〉強さの順

A（エース、1）

K（キング、13）

Q（クイーン、12）

J（ジャック、11）

10～2（数字の大きいほうが強い）

〈カード役〉強さの順

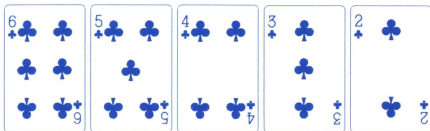
1. ROYAL STRAIGHT FLUSH (ロイヤルストレートフラッシュ)

*ポーカーで最高の役。ストレート・フラッシュで、しかも10～Aまでそろったカード。



2. STRAIGHT FLUSH (ストレートフラッシュ)

*ストレートとフラッシュが重なったもので、手札5枚が、同じ種類で、しかも連続しているカードのとき。



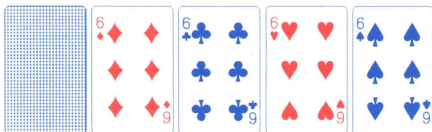
3. ROYAL STRAIGHT (ロイヤルストレート)

* ストレートで、しかも10～Aまでそろったカード。この役がないルールもありますが、「100万\$キッド～幻の帝王編」では、3番目に強い役として採用しました。



4. FOUR CARD (フォーカード)

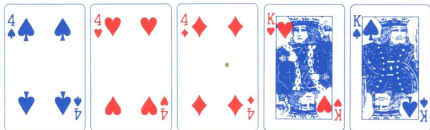
* 同じ数字のカードが4枚そろったときで、残りの1枚は、何でもよい。お互いにフォーカードである場合は、より強い数字のフォーカードをもっているほうが勝ちとなります。





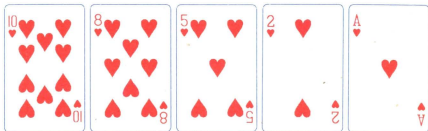
5. FULL HOUSE (フルハウス)

*ワンペアとスリーカードの2組がそろったとき。お互いにフルハウスである場合は、より強い数字のスリーカードをもっているほうが勝ちとなります。



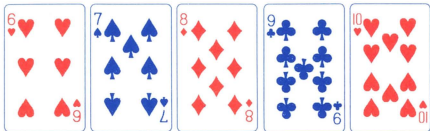
6. FLUSH (フラッシュ)

*手札の5枚全部が、全て同一種類の模様のと看で、数字はなんでもよい。お互いにフラッシュである場合は、最も強い数字のカードをもっているほうが勝ちとなります。



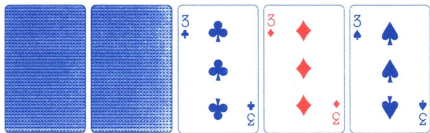
7. STRAIGHT (ストレート)

*手札の5枚が、連続した数字のときで、この場合、模様はなんでもよい。お互いにストレートである場合は、より強い順位のストレートをもっているほうが勝ちとなります。



8. THREE CARD (スリーカード)

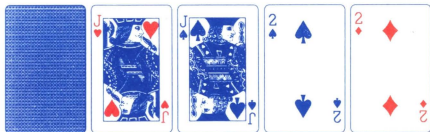
*同じ数字のカードが3枚そろったときの役で、ほかの2枚はなんでもよい。お互いにスリーカードである場合は、強い数字のスリーカードをもっているほうが勝ちとなります。



9. TWO PAIR (ツーペア)

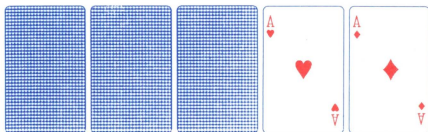
*5枚の手札に、ワンペアが2組あったときで、残りのカードはなんでもよい。お互いにツー

ペアである場合は、強い数字のペアをもっているほうが勝ちとなります。さらに、全く同じツーペアをもっている場合は、残りの1枚の数字の強いほうが勝ちとなります。



10. ONE PAIR (ワンペア)

*5枚の手札に同じ数字のカードが2枚ある役で、残りの3枚はなんでもよい。お互いにワンペアである場合は、強い数字のペアをもっているほうが勝ちとなります。さらに、全く同じワンペアをもっている場合は、残りの3枚の数字の強いほうが勝ちとなります。

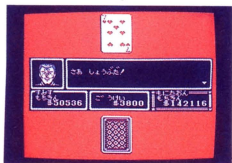


11. HIGH CARD (ハイカード、ブタ、ノーペア)

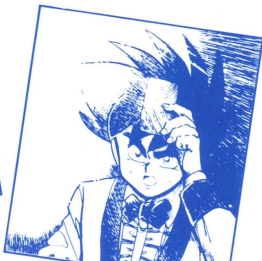
※どんな役にもなっていない、バラバラのカードをもっているという、どうしようもない手。お互いにハイカードである場合は、最も強い数字をもっているほうが勝ちとなります。

インディアン・ポーカー

インディアン・ポーカーとは、1枚のカードの高低のみで、勝負が決まる、最も単純なポーカーです。自分



のカードは見ずに額ひたいに掲げ、相手のカードだけを見ながら、お金を賭けます。もちろん、カードチェンジはありませんが、レイズ回数や、ゲームの手順などは、ドローポーカーと同じです。



レイズ回数(ベット回数)

対戦相手よりも多い金額を賭けて、賭け金をつりあげて、レイズ(うわのせ)するといいます。レイズ回数は、1~3回までの3タイプがあり、対戦相手によって異なります。

ゲームの手順

1. ルールの説明

対戦相手から、ゲームの種類とレイズ(うわのせ)回数が説明されます。

2. ディーラーの紹介

各カジノには専属のディーラーがひとりづついます。

〈ラスベガス〉……………マドンナ

〈モナコ〉……………タモリン

〈ニューヨーク〉……………ミスター・シゲ

〈日本〉……………ロン・ヤス

3. テーブル・チャージの説明

ディーラーよりテーブル・チャージ(参加料)の説明がなされます。双方の対戦者は、ゲームを始める毎にテーブル・チャージを払わなければなりません。もし、払えない場合

は、つぎのゲームをやる資格を失います。テーブル・チャージ額は、賭け金額の最低額です。

4. テーブル・チャージの催促とコマンド選択
ディーラーよりテーブル・チャージの催促がなされます。このときに、Aボタンを押すと自動的にテーブル・チャージが支払われ、カードが配られます。

また、このときにSELECTボタンを押すとコマンド・モードになり、ルールの変更や、全額勝負、最後の勝負を挑むことができます。

5. チップ（賭け金）を賭ける（ベットする）

ディーラーより“このテーブルのチップ（賭け金）は\$×××-\$××××です。賭け金をどうぞ！”と言われたら、あなたがチップ（賭け金）を賭ける番です。勝負にいくか、おりするか？ 相手の賭け金に対して、うけるか、それとも、さらにうわのせするか？

こうしたかけひきはすべて、あなたの適確な判断に任せられます。そして、このかけひきこそが、ポーカーの醍醐味であり、勝負の鍵となるのです。

〈操作方法〉

Aボタン……勝負にいく（コール）

ほかになにもせず、Aボタンだけを押すと、うわのせせずに、その時点での賭け金で勝負をうけることになります。

Bボタン……勝負をおりる（ドロップ）

勝負を降りると、それまで賭けたチップはすべて相手にとられてしまいます。

以下はうわのせ（レイズ）する場合です。

+ボタン左右……コインの選択

+ボタン上 ……チップを増やす
（うわのせする）

+ボタン下 ……チップを減らす

Aボタン ……賭け金の決定

6. カード・チェンジ

+ボタンとAボタンで^{ホールド}HOLDする（捨てないで残す）カードを選んでください。

〈操作方法〉

+ボタン左右…^{ホールド}HOLDするカードの選択

Aボタン ……^{ホールド}HOLDの決定

^{ホールド}HOLDされたカードには“HELD”の表示がつかます。1度、^{ホールド}HOLDしたカードをキャンセルする場合は、“HELD”の表示がついたカードの上で、もう1度、Aボタンを押してください。

Bボタン ……カード・チェンジ開始

7. コマンド選択モード

テーブル・チャージを払うときに、セレクトボタンを押すと、コマンド選択のモードになります。ここではゲーム中に、対戦相手に対して、さまざまな要求をすることができます。ただし、相手の作戦上、こちらの要求に応じてくれないときもあります。

ルールを変える

次のようなルールの変更を要求します。

**ポーカーの種類

ドロポーカーをインディアンポーカーに、インディアンポーカーをドロポーカーに変更することができます。

**ベット回数

レイズ回数の変更を要求します。

**カード・チェンジ

カードチェンジ“あり”を“なし”に、“なし”を“あり”に変更します。

全額勝負をする

「ここぞ!」という時には、全額勝負を挑みましょう。賭け金は、その時点で持ち金が少ない人の全額に合わせて、お互いに大金を出し合い、勝負します。

*最後の勝負をする

ゲームに負けてばかりで、状況が不利になったら、相手に最後の勝負を要求して、さっさとその場を立ち去りましょう。ただし、ポーカーは、ブラックジャックやルーレットとは違い、相手がカジノのディーラーではない（カジノのお客である）ので、あなたの都合ですぐにゲームを終わらせてくれるとはかぎりません。とくに、あなたの持ち金が相手より多い場合は、勝ち逃げと思われ、絶対に許してはくれないでしょう。

ハッキリ勝負だぜ!

ポーカーでは、手の悪い人が必ずしも負けるとは限りません。たとえ自分の手が悪くとも、「実は強いんだぜ!」という顔で、どんどん高い金額をうわのせして、相手をおろしてしまおうというのも作戦のひとつなのです。だからといって、相手の手が本当に強くて、こちらのハッキリにも動せず、勝負に応じてきたならば、キミは大損害をこうむることはいうまでもありません。こうしたかけひきこそが、ポーカーの最もおもしろい一場面なのです。

相手のカード・チェンジをよ〜く見てみよう

ドローパーカーは、相手の5枚のカードが何であるのか、「いざ勝負！」というときまで知ることはできません。しかし、手がかりが無いわけでもないのです。まずは、相手が何枚のカードを交換するかをよく見てみましょう。その枚数によって、おおよそ、次のようなことが判断できるはずです。

1枚チェンジ……………(1)すでにツーペアができていて、さらにフルハウスを狙っている。(2)すでにフォーカードができています。(3)ストレートかまたはフラッシュを狙っている。成功する確率は高い。

2枚チェンジ……………(1)すでにスリーカードができていて、さらにフルハウスかまたはフォーカードを狙っている。(2)ストレートかまたはフラッシュを狙っている。成功する確率は低い。

3枚チェンジ……………(1)すでにワンペアができていて、さらにツーペアかスリーカードを狙っている。

相手の表情をよ〜く見てみよう!

カードが配られた時や、カード・チェンジが終わった時、対戦相手の表情の変化をよくみましょう。相手の手の内をよむためのヒントになるでしょう。

強敵ギャンブラーとは、相手に自分の手の内をよまれないよう、たとえどんなカードがこようと、表情を変えようとはしないものです。これを俗にポーカーフェイスといいます。対戦相手も人間です。おもわず表情に出てしまうこともあるでしょう。その時こそ、

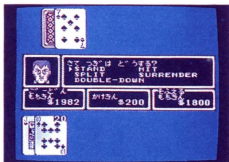
あなたが勝利をつかむための絶好のチャンスなのです。相手が明るいときは要注意、相手が暗いときにはかかんに攻めていくというような、相手の表情を参考にした作戦をたてていきましょう。



第2章 ブラックジャックで勝負だ!

ルールと操作方法

ブラックジャックの基本ルールは、カードの総数が21に近いほうが勝ち、22以上はバースト（ドボン）で負けというものです。数字のカード（1～10）は、それぞれ1～10で数えますが、ただし、A（エース）は、1でも11でも良く、絵札（J、Q、K）は、すべて10と数えます。最初に配られた2枚のカードがA（エース）と絵札（J、Q、K）または10の組み合わせであるとき、



これをブラックジャックといい、このゲームでの最高役となります。倍率もほかの役で勝った場合よりも高くなります。また、ディーラーには、総数が16以下なら絶対もう1枚引かなくてはならないというルールがあります。この点をよく考えて、相手の伏せられたカードを推理し、勝利を導きましょう。

〈操作方法〉

ディーラーより“かけ金をどうぞ”と言われたら、つぎの操作方法でチップ(賭け金)を賭けてください。

Aボタン……ほかに何もせず最初にAボタンだけを押すと、前回と同じ額の賭け金で勝負することができます。

Bボタン……賭け金を\$0に戻します。

セレクトボタン…勝負を終了するときに押して下さい。

以下は1回目に賭ける場合です。

+ボタン左右…コインの選択

+ボタン上……チップ(賭け金)を増やす。

+ボタン下……チップ(賭け金)を減らす。

Aボタン……賭け金の決定。

つぎに、ディーラーより“さてつぎはどうする?”と言われますので、つぎのコマンドを選択してください。

STAND (スタンド)「ストップ!もうカードはいらないよ。さあ勝負だ!」

HIT (ヒット)「カードをもう1枚ください。」

SPLIT (スプリット) 最初に配られたカードが同じ数字のカードの時、その2枚を分けて、あらためて別々にゲームを行います。2回分の

勝負を同時にできますので、絶好のチャンスです。

SURRENDER (サレンダー) “こうさん” という意味で、勝負を降りることができます。しかも、損害は賭け金の半分で済むというルールです。このルールを認めているカジノと、認めないカジノがありますので注意してください。

DOUBLE-DOWN (ダブルダウン) もう1枚だけカードをもらい、賭け金の上限をこえて、その時の賭け金の2倍の大勝負を挑むことができる特別のルールです。勝てばもちろん2倍の金額をもうけることができますが、負ければ2倍の金額を損します。

INSURANCE (インシュアランス) インシュアランスとは、ディーラーの手がブラックジャックであるかどうかを当てる特別のルールです。ディーラーの2枚目のカード(オープンされているカード)が、A (エース) である時、ディーラーが“インシュアランスしますか?” とたずねてきます。ここで、ディーラーの手はブラックジャックであると予測したならば、“はい” と答えてください。もし、ディーラーがブラックジャックであったなら、

そのときの賭け金の半額がもらえます。逆に、ブラックジャックでなかったなら、賭け金の半額は没収されます。

第3章 ルーレットで勝負だ!

ルールと操作方法

ルーレットは、世界で最もポピュラーなカジノゲームです。レイアウト（賭ける場所）の好きなところにチップを置いて楽しんでください。

〈操作方法〉

ディーラーより“かけ金をどうぞ”と言われたら、つぎの操作方法でチップ（賭け金）を賭けてください。

(1) 最初に+ボタンを操作して、あなたが賭けたい場所を選んでください。Aボタンで決定します。

Aボタン……ほかに何もせず、最初にAボタンだけを押すと、前回と同じ場所になります。

Bボタン……最初からやり直すときに押してください。

セレクトボタン…勝負を終了するときに押してください。

(2) つぎは、チップ（賭け金）を決めます。

Aボタン……ほかに何もせず、最初にAボタンだけを押すと、前回と同じ額の賭け金で勝負することができます。

Bボタン……最初からやり直すときに押してください。

セレクトボタン…勝負を終了するときに押してください。

以下は1回目の賭け金、あるいは前回と違う額を賭ける場合です。

+ボタン左右…コインの選択

+ボタン上……チップ（賭け金）を増やす。

+ボタン下……チップ（賭け金）を減らす。

Aボタン……賭け金の決定。

(1)(2)の操作を4度続けることができます。つまり、最高4カ所に賭けることができます。3カ所までゲームを始めたい時は、スタートボタンを押してください。

ルーレットの賭け方

ルーレットには、さまざまな賭け方があり、それぞれの倍率も異なっています。ゲームを楽しみながらおぼえましょう。

		0		00	
偶数	I-18	A 1	D 2	E 3	
	1st 12	4	5	6	
		7	8	B 9	
		10	11	12	
赤	J RED	13	14	15 C	
	2nd 12	16	17	18	
		19	20	21	
		22	23	24	
黒	K ODD	25	26	27	
	3rd 12	28	29	30 F	
		31	32	33	
		34	35	36	
奇数	L 19-36	H 2rol G	2rol	2rol	

賭け方と倍率

(A) 1点賭け (1数字賭け)・SINGLE

0と00を含め、1～36までの数字 (36倍)

(B) 2点賭け (2数字賭け)・SPLIT

タテまたはヨコにとなりあつた2数字 (18倍)

(C) 横1列賭け・STREET

ヨコ1列の3数字 (12倍)

(D) 3点賭け (3数字賭け)

0か00を含む3数字 (12倍)

(E) 4点賭け (4数字賭け)・CORNER

タテとヨコにとなりあつた4数字 (9倍)

(F) 横2列賭け・LINE

となりあつたヨコ2列の6数字 (6倍)

(G) 縦1列賭け・COLUMN

タテ1列の12数字 (3倍)

(H) ①1ダース賭け・1st12・小

1～12の12数字 (3倍)

②1ダース賭け・2nd12・中

13～24の12数字 (3倍)

③1ダース賭け・3rd12・大

25～36の12数字 (3倍)

(I) 前半後半賭け・LOW/HIGH

1～18、19～36のいずれか18数字 (2倍)

(J) ^{あかくろが}赤黒賭け・RED/BLACK

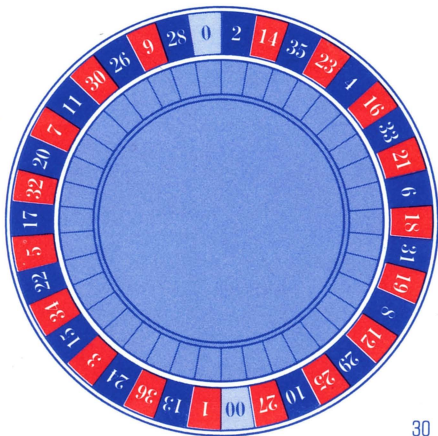
赤または黒のいずれかの数字 (2倍)

(K) ^{きすうぐうすうが}奇数偶数賭け・ODD/EVEN

奇数または偶数のいずれかの数字 (2倍)

ルーレットの回転盤

ルーレットでは、回転板上の数字の並び方にも注目しましょう。勝つためのヒントがきつと隠されていますよ。



第4章 スロットマシンでもうけよう!

ルールと操作方法

対戦相手がいるポーカー、ブラックジャック、ルーレットなどとは違って、スロットマシンはひとりで気楽にできるカジノ・ゲームです。特に難しいルールや、かけひきはありませんので、激しい勝負の間のちょっとしたコーヒー・ブレイクのお相手に、スロットマシンをやってみてはいかがですか。

〈操作方法〉

+ボタン左右…スロット台の選択。

+ボタン上下…スロット台を見る。

(上・倍率表、下・コイン出口)

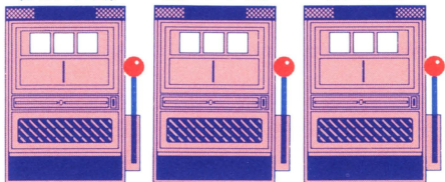
Bボタン………コインの投入。

Aボタン………レバーを引く(スタート)。

セレクトボタン…ゲーム終了。



(5セント台) ↔ (25セント台) ↔ (1ドル台)



絵柄と倍率表

7 7 7	×1000	bell bell BAR	×15
star star star	×500	orange orange orange	×20
BAR BAR BAR	×100	orange orange BAR	×10
circle circle circle	×50	strawberry strawberry strawberry	×10
circle circle BAR	×25	strawberry strawberry	×5
bell bell bell	×30	strawberry	×1

第5章 試練、試練、そして試練!

さまざまに展開するストーリー、キミを待ちうける数々の試練、試練、そして試練…。裏のポーカー選手権とは? 伝説のギャンブラーとは? ザ・マンの正体とは? あらたな必勝法伝説とは? そして、キミは、幻の帝王のもとへはたしてたどりつけるか?

ギャンブルの旅はラスベガスから…

キミの旅は、ラスベガスから始まる。キミの最初の持ち金はたった100ドル。この100ドルをもとに、幻の帝王と対戦するための資金かせぎをしなければならないのだ。

世界4都市のカジノとは?

キミが活躍できるカジノは、ラスベガス、ニューヨーク、モナコ、そして、ジャパン(日本)にある。世界の4つの都市のカジノで、キミは、強敵を倒さねばならないのだ。ラスベガス…「カジノ・スターダスト」

* 一流ギャンブラーがひそかに集まるので有名なカジノ。

ニューヨーク…「セントジュノー号」

* 世界の富豪が船上でギャンブル・パーティーを開いている。この船のオーナーは？

モナコ…「カジノ・パレス」

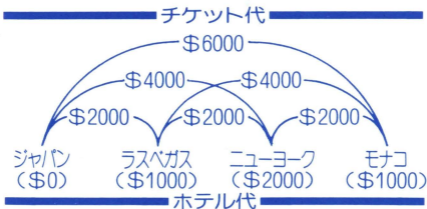
* ヨーロッパ貴族や有名人たちが豪遊する大カジノ。

ジャパン…「闇のカジノ」

* カジノが禁止されているはずの日本のどこかで、ひそかにギャンブルが行われている。

移動するには金がいる!

4つのカジノを行き来するには、お金が必要だ。移動費用には、飛行機のチケット代と、ホテルの宿泊費が含まれる。



チケット代+ホテル代		
ジャパン	ラスベガス	計\$3000
	ニューヨーク	計\$6000
	モナコ	計\$7000
ニューヨーク	ラスベガス	計\$3000
	ジャパン	計\$4000
	モナコ	計\$3000
ラスベガス	ニューヨーク	計\$4000
	ジャパン	計\$2000
	モナコ	計\$5000
モナコ	ラスベガス	計\$5000
	ニューヨーク	計\$4000
	ジャパン	計\$6000

情報を集めろ!

キミの最後の目標は、幻の帝王です。しかし、ゲームを始めたばかりのキミには、“幻の帝王”と呼ばれる人物が誰なのか、



〈これがキミだ〉

どこにいるのか、どうすれば会えるのかなど

分からないことばかりです。キミの旅をさらに進めていくためには、いろいろな人に話しかけてください。

〈操作方法〉

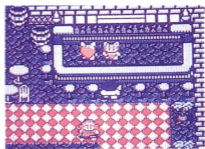
+ボタン……カジノの中を歩きます。

Aボタン……人に話しかけたり、勝負を挑むときに押してください。

セレクトボタン…他のカジノへ移動するときや、パスワードを見るときに押してください。



パニーガールやお客に話しかけるとき



カウンターのの中の人に話すとき



ブラックジャックをやるとき



ルーレットをやるとき

人に話しかけると「出会い画面」になります。ここで“はなす”か“しようぶ”のどちらかを+ボタンで選び、Aボタンを押してください。すると、ウィンドウにメッセージが出ますので、重要な情報は必ずメモしておきましょう。Bボタンで「出会い画面」からぬけられます。



さあ勝負だ!

たとえ多くの人に話しかけることができたとしても、まだまだ無名のギャンプラーであるキミには、本当のこと、重要なことを話してくれないことが多いにちがいません。重要な情報を集めるためには、名の知れたギャンプラーになる必要があるのですが、それには、強敵ギャンプラーに勝負を挑み、勝つこと以外に方法は無いのです。

ほめてもらおう!

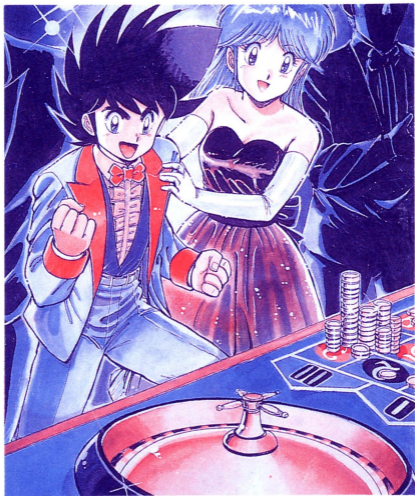
対戦相手とのゲームにみごと勝利することができたならば、すぐに、そのカジノにいる

すべての人々に話しかけて、ほめてもらいましょう。きっと、キミの勝ちっぷりを観ている、感心し、思わぬ秘密を打ち明けてくれたり、それまで勝負を受けてくれなかった人が勝負してくれるかもしれません。

パスワードは忘れずに…

じゅうぶんにほめてもらったら、つぎは、ねんのため、パスワードを聞いておきましょう。セレクトボタンを押すと、シンディーが現われ、やさしく教えてくれますよ。





©1988 石垣ゆうき/宮崎まさる/講談社

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

企画・制作・販売

SOFEL

株式会社 ソフェル

〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F