

スーパーファミコン®



麻雀指南

MAHJONG SHINAN

アスク講談社

〒162 東京都新宿区下宮比町2-1

TEL 03(3267)7341代

サービスレホン：03(3268)6070

©1995 アスク講談社

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。

麻雀指南



取扱説明書
SHVC-AJIJ-JPN

アスク講談社

ごあいさつ

このたびは、アスク講談社のスーパーファミコン専用ソフト「実戦／麻雀指南」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した。ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただいた上、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

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、ゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

*「実戦／麻雀指南」はスーパーファミコン専用のカセットです。ゲームをお楽しみいただくには、必ずスーパーファミコン本体(別売)が必要です。



麻雀指南

MAHJONG SHINAN

もくじ

はじめてプレイする方へ

- カセットとコントローラの接続 — 4
- コントローラの操作方法 — 5
- ゲームモードの紹介 — 8
- 基本的な麻雀の遊び方 — 10
- 画面の見方と基本操作 — 13
- データセーブについて — 20

全ゲームモード紹介

- フリー対局でプレイする — 22
- 段位審査を受けよう — 24
- 月例大会に挑戦 — 28
- 麻雀指南について — 32
- 段位状態を知ろう — 35
- プレイデータの見方 — 36
- コンフィグの使い方 — 37
- 終了とデータセーブ — 38

基礎資料集

- 対戦キャラクター紹介 — 40
- 麻雀指南・あがり役一覧 — 42

■カセットとコントローラの接続

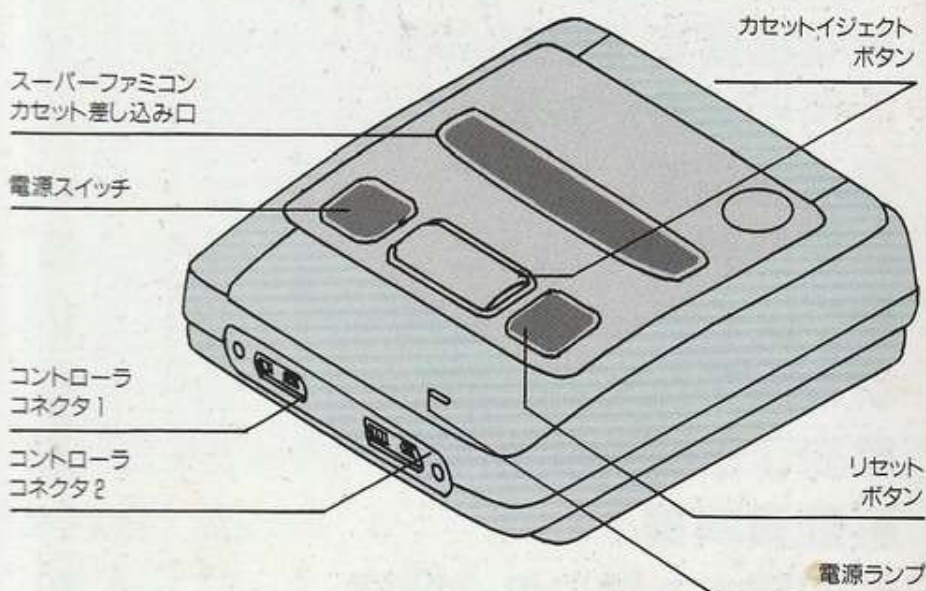
スーパーファミコン本体の電源がOFFの状態になっているの確認して「実戦/麻雀指南」のカセットをスーパーファミコン本体のカセット差し込み口に、正しくセットしてください。コントローラをスーパーファミコン本体のコントローラコネクタ1に接続します。このゲームは1人プレイ専用となっています。

正しくセットできたら、スーパーファミコンの電源をONにしてください。「ASK KODANSHA」の表示につづいてタイトル画面があらわれます。STARTボタンを押すとゲームがスタートします。

- スーパーファミコンとテレビの接続方法は、スーパーファミコンの取扱説明書をお読みください。
- カセットを抜き差しするときは、スーパーファミコン本体の電源スイッチをOFFにしてください。

■スーパーファミコン本体の各部名称

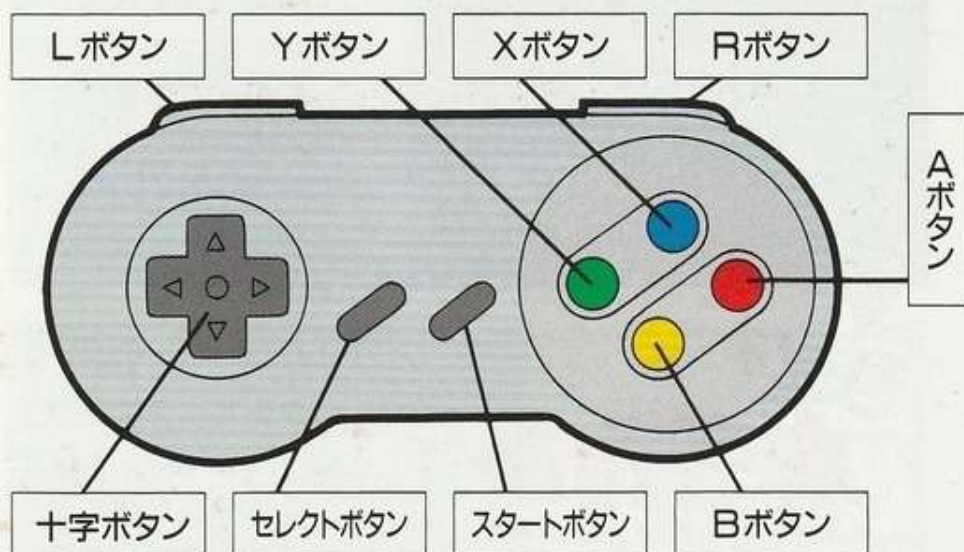
スーパーファミコン本体の各部名称は以下の通りです。



*スーパーファミコン本体のカセット差し込み口やコントローラコネクタの端子部分に指で直接ふれないようにしてください。

■コントローラの操作方法

コントローラ各部の名称と使い方



十字ボタン……カーソルの移動に使用します。麻雀のプレイ中はメニューの選択・決定に使用します。

A ボタン……全ての決定ボタンとして使用します。麻雀プレイ中にはツモ及び哭きの決定をします。

B ボタン……全てのキャンセルとして使用します。麻雀プレイ中は哭きのキャンセルに使用します。

Y ボタン……麻雀プレイ中に押すとメニューウインドウ2が開く。(現在可能な哭き、残り牌数等の表示)

X ボタン……麻雀プレイ中に押すとメニューウインドウ1が開きます。(点数表示、ルール表示、コンフィグ等の表示)

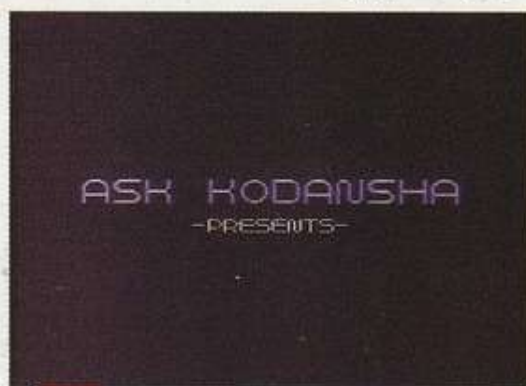
L ボタン……プレイヤー作成時、メニューを選択します。段位状態を見る時、画面をスクロールさせます。

R ボタン……プレイヤー作成時、メニューを選択します。麻雀指南モードで、「必要時R」にしておくと押したときだけ指南がうけられます。段位状態のスクロールに使用します。

スタートボタン…ゲームのスタート時に使用します。

セレクトボタン…使用しません。

■ ゲームの始め方



1: タイトル画面

スーパーファミコン本体に正しくカセットをセットして、電源をONにしてください。「ASK KODANSHA」の表示に続いてタイトル画面があらわれます。

2: スタートを押す

スタートボタンを押すとゲームが始まります。Aボタンを押すと、プレイヤーキャラクターの選択画面になります。

3: キャラクターの選択

プレイヤーキャラクター登録の選択画面では十字ボタンの上下でプレイしたいキャラを選び、Aボタンを押して決定してください。

4: ゲームモードの選択

遊びたいゲームモードを選び、Aボタンを押して決定してください。

■ キャラクターを登録しよう



1: 未登録を選ぶ

プレイヤーキャラクターを選ぶ画面で未登録を十字ボタンの上下で選択し、Aボタンを押して決定してください。また、Bボタンを押すと一文字消えます。

2: 名前をつける

十字ボタンの上下、左右で文字を選んでAボタンを押して決定します。Rボタンを押すと、選べる文字が「かな」から「カナ」へと切り替わります。

3: 性別を選ぶ

Rボタンを押して、「男」と表示されているメニューにあわせ、Aボタンを一回押すとプレイヤーキャラを「女」に切り替えることができます。

4: 登録の終了

名前、性別を決定したらRボタンを押して「決定」と表示されているメニューを選び、Aボタンを押して決定します。プレイヤーキャラクターが登録されます。

*すべての決定はAボタンで、キャンセルはBボタンで行います。

ゲームモードの紹介

ゲームモードについて



「実戦／麻雀指南」では以下のゲームモードを選ぶことができます。好きなモードにチャレンジして腕試ししてください。様々なデータを調べたり、自分のプレイしやすいように設定を変更することができます。

フリー対局



15人の対戦相手の中から自由に3人の対戦相手を選んで麻雀の対局をすることができるモードです。

P22から

段位審査



キャラクターが4ブロックに分かれて対局し、二半荘を5回戦、全4期戦った成績に応じて段位の認定を受けるモードです。

P24から

月例大会



年間12戦の大会で成績を競うトーナメント方式の麻雀大会です。月ごとに決められたルールの上で対局するモードです。

P28より

麻雀指南



師範代から麻雀を打つ際の指導を受けながら対局するモードです。師範代は段位審査でその時の最高位のキャラクターです。

P32から

プレイデータ



自分のプレイヤーキャラクターの、現在までの様々な成績を調べることができるモードです。

P36から

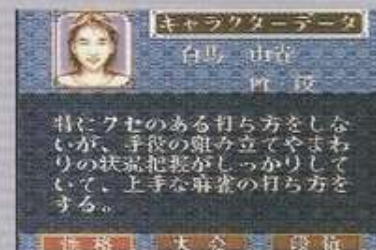
コンフィグ



ゲームに関する各種の設定を自分の好みにあわせて変更できるモードです。

P37から

段位状態



全15人の対戦相手キャラクターの性格・大会・段位を知ることができます。対戦相手を選ぶ時の参考にしましょう。

P35から

基本的な麻雀の遊び方

■対局時の操作

「実戦／麻雀指南」は4人打ちの麻雀ゲームです。このゲームにおいての基本的な麻雀対局のながれは以下のようになっています。ここでは順を追って対局の方法を説明します。

- * 「段位審査」と「月例大会」モードでは対戦相手のキャラクターを選ぶことができません。
- * 「月例大会」モードでは、ルールの変更ができません。



1: プレイデータを選ぶ

どのプレイヤーデータで対局するか十字ボタンの上下で選択し、Aボタンで決定してください。



2: 対戦相手を選ぶ

どの対戦相手と対局するか、十字ボタンの上下で選択しAボタンで決定します。Bボタンを押すとキャンセルされ、もう一度選択できます。



3: 対戦相手の決定

対戦したいキャラクターを3人選び一人ずつ決定してください。次に決定の表示が明るくなったら、Aボタンを押してください。

ルール設定

喰い断么	有り	南場不聴	連荘
ワレ目	無し	西入	無し
自摸平和	有り	二翻縛り	無し
一発	有り	ドボン	無し
八連荘	無し	焼き鳥	無し
裏ドラ	有り	馬	無し
槓ドラ	有り	終了	

4: ルールの設定

対局中のルールを変更することができます。十字ボタンの上下、左右で変更したいルールを選び、Aボタンを押すと変更になります。

設定変更可能なルール

喰い断么…突いた時の（暗槓を除く）断么を認めるか。

南場不聴…南場で流局した時、親が聴牌していなければ親が替わるかどうか。連荘なら続行、輪荘なら替わる。

ワレ目…配牌を取り始めた山の場所にいる人の得点収支を2倍にするかどうか。

西入…半荘終了時にトップの人の得点により西入するかどうか。

自摸平和…門前で平和をツモあがりした時平和を認めてツモの二翻をつけるか。

二翻縛り…二翻以上の役がないとあがれないようにするか。

一発…リーチをかけ、チー、ポン、明槓のない一

巡中にあがった時に「一発」がつくかどうか。

ドボン…ハコ点になった人が出たときに半荘を終了するかどうか。また、ハコになった人が払う罰符。八連荘…親が8回以上続けてあがった時、それ以降のあがりを全て役満とみなすかどうか。

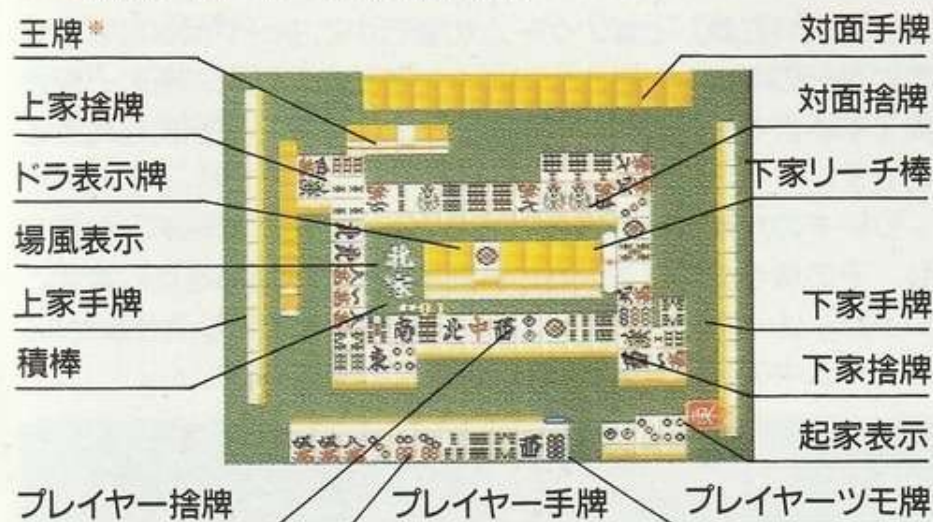
焼き鳥…半荘終了時に一回もあがれなかった人が罰符を払うか。

馬…半荘終了時に順位点をつけるかどうか。5-10のときは3位が2位に5000点、4位が1位に10000点払う。

裏ドラ…リーチしてあがった時、裏ドラをつけるかどうか。

槓ドラ…カンにより増えたドラをドラとして扱うかどうか。

対局画面の見方



麻雀対局の画面は上のようになっています。この画面でX、Yボタンを押すとメニューウィンドウが開きます。

メニューウィンドウを開く

Xボタンを押す

メニューウィンドウ2が開きます。「点数表示」、「ルール表示」、「コンフィグ」とモードごとに変わる「半荘回数」、「麻雀指南」などが表示されます。

Yボタンを押す

メニューウィンドウ1が開きます。残りの牌数と現在可能な鳴き及びロンが表示されます。十字ボタンのそれぞれの方向を押してください。

※ ドラを表示するために、王牌を中央に拡大して表示しています。

5: 起家・場所を決める

自動的にサイコロがふられて起家・場所が決定されます。(A、B、L、R、STARTいずれかのボタンを押すと手順をとばすことができます)

6: 対局開始

麻雀の対局が始まります。Aボタンで全ての決定、十字ボタンで捨牌の決定、各メニューの選択、Bボタンで全てのキャンセルができます。

7: 半荘終了したら

半荘終了後「半荘を続けますか?」と表示されます。十字ボタンの左右で選択し、Aボタンで決定します。

8: 続きをプレイする

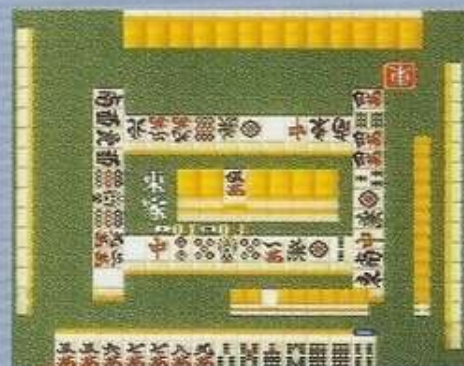
続きをプレイすることを選ぶと、半荘2、4回目に親ざめが、3回目に場所決めがあります。(フリー対局のみ4回目でゲームモード選択画面に戻る)

■リーチをかける時は…

リーチ（立直）とは、ゲームの進行中にチーやポンなどをせずに自分の手の中だけ、ツモだけで聴牌した時に、その一局が終了するまで聴牌の形を変えないことを条件に一翻役を得ることです。

リーチのかけ方は聴牌後に捨牌するときに「リーチ」を宣言し、その牌を横にして、場に供託料として千点棒をだします。いったんリーチをかけたら、以後の一局終了まで取り消せません。

ゲーム中のリーチのかけかたは以下の通りです。



テンパイ 1: 聴牌した時

ゲームの進行中にチーやポンなどをせずに自分の手の中だけ、ツモだけで聴牌した時にリーチをかける必要があれば、Yボタンを押します。



2: リーチをかける

メニューウィンドウが開いたら、十字ボタンの下を押して「リーチ」をかけます。Bボタンを押すとキャンセルになり、もとに戻ります。



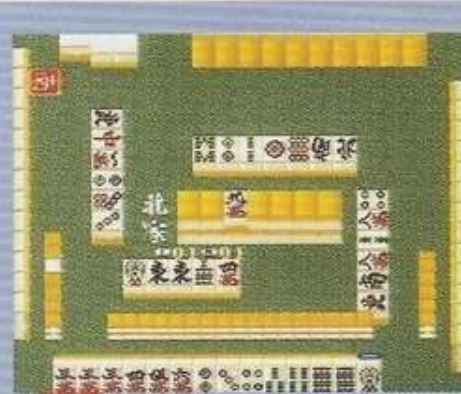
3: 捨て牌の制限

リーチ時は捨て可能な牌にカーソルが表示され、Aで捨て牌、Bでキャンセルになります。オートツモ時はあがるまで自動プレイになります。

■ツモあがりの時は…

13枚の配牌から、ツモやチー、ポンさらにカンなどをうまく利用して組み合わせをつくり、残る一組の組み合わせをツモまたは他家の捨て牌で完成させることを「あがり」といいます。牌数は14枚になります。

自分でツモってあがったときを「ツモあがり」といいます。ゲーム中のツモあがりは以下のように行います。



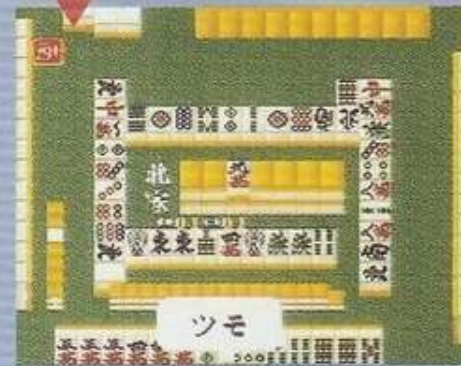
テンパイ 1: 聴牌した時

13枚の配牌から、ツモやチー、ポンさらにカンなどをうまく利用して組み合わせをつくり、後一枚であがりという状態を聴牌といいます。



2: ウィンドウを開く

あがりの牌をツモったら、Yボタンを押してメニューウィンドウを開きます。



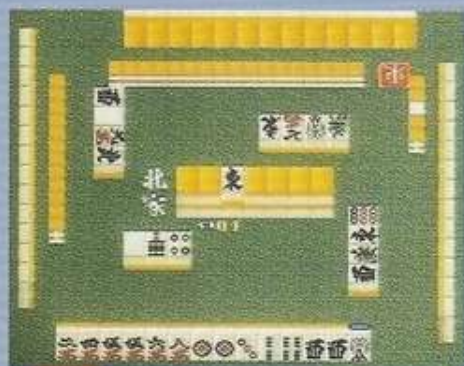
3: ツモする

メニューウィンドウが開いたら、十字ボタンの下を押します。ツモが宣言されて、あがりになります。得点数が表示されて次の局面に進みます。

■ポン・チー・カン・ロンの時は…

麻雀対局中には手牌をそろえるために「哭く」必要があります。

- チーとは順子を作るために、手牌の中にある塔子と組合わせる牌を上家が捨てた時「チー」と宣言して、もらうことができます。
- ポンとは刻子を作るために、手牌の中にある対子と同じ牌を他家が捨てた時「ポン」と宣言して、もらうことです。
- カンとは槓子を作るために、他家の捨牌からもらうことです。
- ロンとは他家の捨牌を哭くかつもであがることです。他家の捨牌を哭いてあがったときを「ロンあがり」といいます。



1:他家の捨牌が…

対局中に「哭く」ことができる局面になり、哭くことが可能な牌を他家が捨てると、その捨牌が点減します。



2:ウインドウが開く

自動的に画面中央にメニューウインドウが開きます。メニューウインドウには現在可能な「哭き」が表示されています。



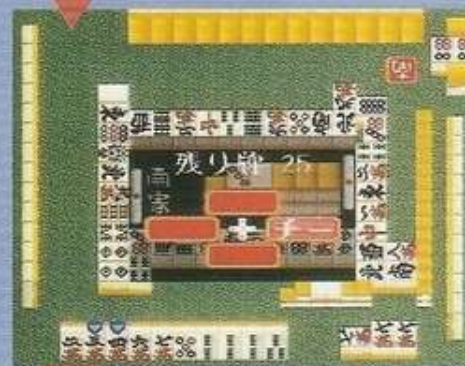
3:哭きの選択

可能な「哭き」及び「ロン」が2つ以上表示された時には十字ボタンの上下、左右で「哭き」または「ロン」を選択することができます。



4:哭きカーソル表示

チーをした時のみ、チーできる牌が数種類あった時は牌の上に「哭きカーソル」が表示されます。



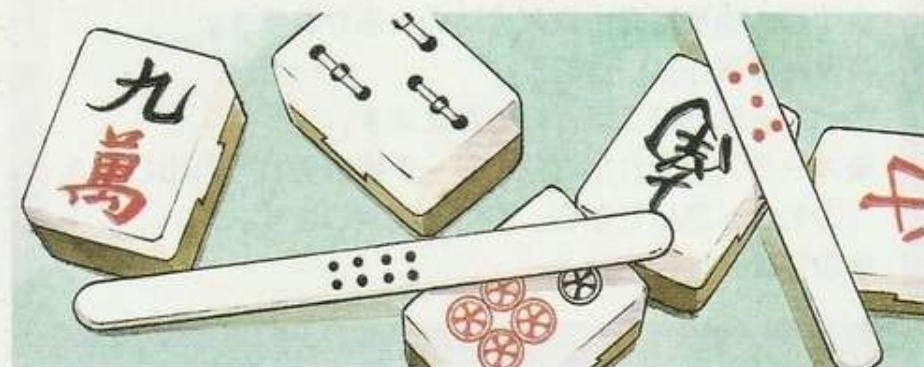
5:哭きの決定

「哭きカーソル」を十字ボタンの左右で選択し、Aボタンを押して決定、Bボタンでキャンセルすることができます。



6:ロンのときは…

「ロン」の時も「哭き」同様に他家の捨牌が点減し、メニューウインドウが開きますので、十字ボタンで「ロン」を選択し、決定してください。



■ゲーム中の基本ルール

「実戦／麻雀指南」では一定のルールがゲームに組み込まれています。(変更可能なルールについてはP11をご覧ください)

- 持ち点は2万5千点の3万点返しです。
- 喰い断么あり、後ツケあり。
- 喰い平和なし。
- 不聴罰符は場に3千点です。
- 東南廻りの半荘戦で場に二翻をつけると、一翻縛りになります。
- ドラは全て次ドラです。また、カンと同時に槓ドラが発生します。
- 王牌は14枚残し。海底でポン、チー、カンをすることはできません。
- 形式聴牌あり。
- あがり牌とみなされる牌が1つでも捨て牌中にあると振聴、リーチ後あがり牌を見送った場合も、以後振聴扱いとなります。
- 振聴リーチあり。
- ハコテンリーチなし。
- ダブルロン、トリプルロンがあります。
- 自分の残りのツモのないリーチはかけられません。
- カンぶりはありません。
- 卓上に出されたリーチ棒はあがったものがとり、オーラスで流れた場合はリーチ棒を出した人のもとへもどります。
- 暗槓の搶槓は国士無双の時のみあがれます。
- 役満の責任払いはありません。
- 七対子は25符二翻として数えます。
- オーラスで流れた場合、リーチ棒はそれぞれ出した人のもとへ戻してから、順位を決定します。
- 喰い換えは自由。

(^な哭いた牌と同種類の牌を捨てるのはOK)

- 2つ以上の役満が複合した場合のみダブル役満となります。
- 5本場以降の二翻縛りはなし。
- 十五翻役以上は数え役満になります。
(場の二翻も含みます)
- 槓ウラありません。

平局になる時

●荒牌

その局で誰もあがれないままツモ牌がなくなったとき。

●九種么九牌

親は配牌時、子は第1ツモで么九牌が九種九牌以上あるときには流すことができます。

●四開槓

4つ目を槓したものが、捨牌した時点でロンがなければ流局。ただし、1人で4つの槓をした場合は四槓子の可能性があるため流局せず、他の者は5つ目の槓をすることができません。

●四家立直

4人が全員ともリーチした時。

●四風子連打

一巡目に同じ風牌を全員が捨てた時。

データセーブについて

■オートデータセーブについて

プレイデータ			
アスク			
段位なし			
半荘数	0回	終局数	0回
立直数	0回	和了数	0回
副落数	0回	ツモ	0回
ボン	0回	ロン	0回
チー	0回	放銃数	0回
カン	0回	流局数	0回
個人	経過	大会	段位

このゲームではさまざまな情報がデータとして自動的にセーブされます。「段位審査」、「月例会大会」、「プレイデータ」など、それぞれ一定回数の半荘をプレイするとデータがセーブされます。

1:セーブデータを消したい時は

セーブデータは各プレイヤーキャラクターごとに管理されていますので、左の画面で消したいキャラを選んでください。

アスク	審査0/0
段位なし	大会第1節
アスク	審査0/0
段位なし	大会第1節
未登録	

2:Xボタンを押す

Xボタンを押すと画面中にウインドウが開き、「データを消去します はい いいえ」と表示されます。

アスク	審査0/0
段位なし	大会第1節
データを消去します はい いいえ	
未登録	

3:選択し決定する

十字ボタンの左右で「はい いいえ」を選択しAボタンで決定してください。セーブデータが削除され、未登録の状態に戻ります。

未登録	
アスク	審査0/0
段位なし	大会第1節
未登録	

全ゲームモード紹介

フリー対局でプレイする

■フリー対局を選ぶと…

このモードでは全部で15人の対戦キャラクターから好きな3人の相手を選んで対局できます。

15人の対戦キャラクターはそれぞれ豊かな個性をもっています。「段位状態」のモードで性格や実績をチェックしてから対戦相手を選ぶのもよいでしょう。(段位状態のモードについてはP35を参照してください)

フリー対局モードでは、半荘を4回繰り返すと終了後に自動的にゲームモード選択の画面に戻されます。



1:ゲームを始める

スタートボタンを押すとゲームが始まります。Aボタンを押すと、プレイヤーキャラクターの選択画面になります。

2:プレイヤーを選ぶ

プレイヤーキャラクターを十字ボタンの上下で選択し、Aボタンを押すと、決定します。

3:ゲームモードを選ぶ

ゲームモード選択画面になります。十字ボタンの上下、左右でゲームモードを選び、Aボタンで決定します。ここでは、そのままAを押します。



4:対戦相手を選ぶ

どの対戦相手と対局するか、十字ボタンの上下で選択しAボタンで決定します。Bボタンを押すとキャンセルされ、もう一度選択できます。

5:ルールの変更

対局中のルールを変更することができます。十字ボタンの上下、左右で変更したいルールを選び、Aボタンを押すと変更になります。

6:起家決め・対局開始

自動的に起家・場所が決まり、対局が始まります。Aで決定、十字ボタンで捨て牌の決定、各メニューの選択、Bでキャンセルができます。

7:半荘終了したら

半荘終了後「半荘を続けますか?」と表示されます。十字ボタンの左右で選択し、Aボタンで決定します。

段位審査を受けよう

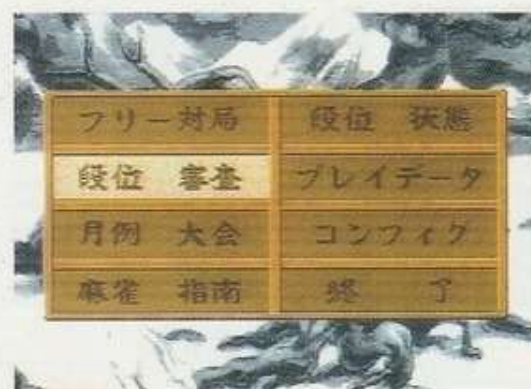
■ 段位審査を選ぶと…

15人の対戦キャラクターと自分のプレイヤーキャラクターを含めた16人が、4つのブロックに分かれて対局し、段位の審査を受けます。

二半荘が一回戦になり、5回戦が審査一期になります。全四期で段位審査の総合得点が表示され、段位が認定されます。

二半荘ごとにデータがセーブされますので、少しずつプレイして師範代の座を狙うのもよいでしょう。

*このモードでは対戦相手を選ぶことはできません。



1: プレイデータを選ぶ

プレイヤーキャラの選択画面で使用するデータを選び決定します。次にゲームモード選択画面で段位審査を選んでAボタンを押し決定します。

2: 対戦相手組み合わせ

自分のプレイヤーキャラクターを含めた16人が4つのブロックに分けられます。組み合わせは抽選で決定され、選ぶことはできません。

3: 対局の開始

ルールの変更・確認をしてから起家・場所ぎめが行われ、対局が始まります。起家・場所ぎめはAボタンを押すと、すぐに決定され、対局を始められます。



4: 二半荘が終了すると

二半荘が終了すると、「半荘を続けますか?」と表示されるので、十字ボタンの左右で選択し決定します。二半荘終了時にデータがセーブされます。



5: 段位審査

二半荘が一回戦になり、5回戦が審査一期になります。全四期で段位審査の総合得点が表示され、段位が認定されます。

■ 終了で“いいえ”を選ぶと…



二半荘が終了した時に「半荘を続けますか?」と表示されるので「はい いいえ」を十字ボタンの左右で選択し、Aボタンを押して決定してください。



「いいえ」を選ぶとゲームモード選択画面にもどります。段位審査を受けたプレイデータは自動的に保存されますので、次に段位審査を選択すると続きからのプレイになります。

段位審査を受けよう

■ 終了で“はい”を選ぶ



1: 二半荘を終了したら...

二半荘が終了した時に「半荘を続けますか?」と表示されるので、十字ボタンの左右で「はい」を選択しAボタンを押して決定してください。



2: 審査の得点表示

自分を含めた16人の対戦相手が再び4つのブロックに振り分けられます。自分や他の対戦相手の段位審査成績を確認して次の対局に進んでください。

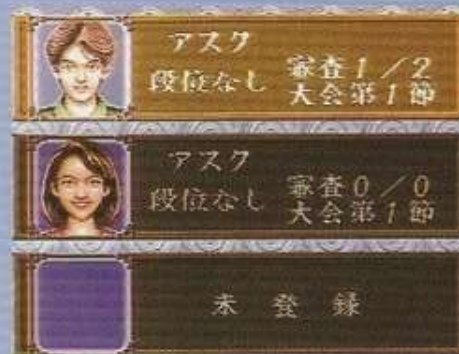


3: 段位の入れ替え

二半荘を5回戦で段位審査の第1期が終了し、全4期で段位審査が終了します。全4期の審査が終了した後の得点表示画面でAボタンを押すと、

段位状態の画面になり、自分を含めた全対戦相手キャラクターの新しい段位を確認できます。段位は自分だけでなく他のキャラクターも入れ替わって行くので注目してください。ここでBボタンを押すとゲームモードの選択画面にもどります。

■ 続きから段位審査を受ける



1: プレイデータを選ぶ

どのプレイデータの続きから段位審査を受けるのか選択してください。プレイデータに何期・何回戦の審査が終了しているかの表示があります。



2: ゲームモードの選択

プレイデータを選んだらAボタンで決定し、次に段位審査を選択してください。前回の続きから段位審査を受けることができます。



自分が師範代になると

段位審査で好成績を取り続けると自分の段位が上昇し、師範代まで昇り詰めることが可能です。師範代を目指して段位審査に挑戦してください。

自分が師範代まで上り詰めてしまうと、指南をするのが自分になってしまいますので、自分が師範代になった時には指南してくれるキャラクターを15人の中から自由に選択することができるようになります。キャラクターごとに個性豊かな指導をしてくれますので色々試してみましょう。

月例大会に挑戦

■トーナメント戦に出場しよう

月例大会では自分を含めた16人の対戦相手キャラクターがトーナメント方式で対局し、成績を競い合うモードです。

大会は年間12戦行われ、それぞれに決められた半荘回数・ルールで対局することとなります。

トーナメントでは、各対局で1位・2位になったものが勝ち上がります。年間12戦の完全制覇を目指して頑張りましょう。



1: プレイデータを選ぶ

プレイヤーキャラの選択画面で使用するキャラを選び決定します。次にゲームモード選択画面で月例大会を選んでAボタンを押し決定します。



2: 月例大会名表示

季節を表したグラフィックとともに、月例大会の開催月と大会名が表示されます。



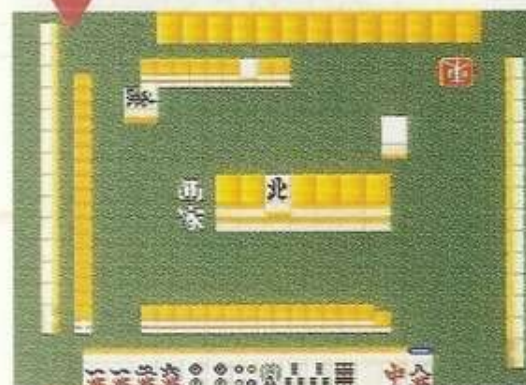
3: トーナメント表

全16人の対戦相手キャラクターがトーナメント表に振り分けられます。三回戦でトップを取ると優勝になります。



4: 大会ルールの確認

月例大会のモードでは対局ルールの変更はできません。月ごとに半荘回数・ルールが異なりますのでここで確認をしておいてください。



5: 対局の開始

他のモードと同様に起家・場所決めの後、対局が始まります。1回戦が終了すると、トーナメント表が表示され、他の1回戦の結果がわかります。



6: 結果発表

トーナメントは得点が1・2位の時、次の回戦に進めます。優勝すると優勝の記録がプレイデータに記録されます。

■続きからプレイする



月例大会に挑戦してその月の大会が終了した時、データがセーブされます。続きからプレイしたいときはデータのセーブされたプレイデータを選び、月例大会のモードを選択してください。

月例大会に挑戦

■各大会の固定ルール



第1節

初春杯

月例大会のモードではその月ごとに半荘回数・ルールが決められています。

この半荘回数・ルールは変更することができません。ルールを確認する画面で必ず確かめておいてください。

各月例大会のルールは以下の通りですので、参考にしてください。

ルール設定			
喰い断	有り	南場不聴	連荘
ワレ目	無し	西入	無し
自模平和	無し	二翻縛り	五本
一発	有り	ドボン	無し
八連荘	無し	焼き鳥	無し
裏ドラ	有り	馬	無し
横ドラ	有り		

第5節 皐月杯(5月)

半荘回数	2回	横ドラ	なし
喰い断	なし	南場不聴	輪荘
ワレ目	なし	西入	なし
自模平和	なし	二翻縛り	なし
一発	なし	ドボン	なし
八連荘	なし	焼き鳥	なし
裏ドラ	なし	馬	なし

第6節 水無月杯(6月)

半荘回数	3回	横ドラ	あり
喰い断	なし	南場不聴	輪荘
ワレ目	あり	西入	なし
自模平和	あり	二翻縛り	五本
一発	あり	ドボン	なし
八連荘	なし	焼き鳥	あり
裏ドラ	あり	馬	なし

第7節 七夕杯(7月)

半荘回数	4回	横ドラ	あり
喰い断	あり	南場不聴	連荘
ワレ目	なし	西入	なし
自模平和	なし	二翻縛り	なし
一発	あり	ドボン	なし
八連荘	なし	焼き鳥	なし
裏ドラ	あり	馬	5-10

第8節 秋風杯(8月)

半荘回数	2回	横ドラ	なし
喰い断	あり	南場不聴	連荘
ワレ目	なし	西入	30100
自模平和	あり	二翻縛り	五本
一発	なし	ドボン	なし
八連荘	なし	焼き鳥	なし
裏ドラ	なし	馬	なし

第1節 初春杯(1月)

半荘回数	2回	横ドラ	あり
喰い断	あり	南場不聴	連荘
ワレ目	なし	西入	なし
自模平和	なし	二翻縛り	五本
一発	あり	ドボン	なし
八連荘	なし	焼き鳥	なし
裏ドラ	あり	馬	なし

第2節 如月杯(2月)

半荘回数	2回	横ドラ	なし
喰い断	あり	南場不聴	連荘
ワレ目	なし	西入	なし
自模平和	なし	二翻縛り	五本
一発	あり	ドボン	なし
八連荘	なし	焼き鳥	なし
裏ドラ	なし	馬	なし

第9節 紅葉月杯(9月)

半荘回数	3回	横ドラ	あり
喰い断	なし	南場不聴	連荘
ワレ目	あり	西入	なし
自模平和	なし	二翻縛り	五本
一発	あり	ドボン	0
八連荘	なし	焼き鳥	なし
裏ドラ	あり	馬	5-10

第10節 神無月杯(10月)

半荘回数	1回	横ドラ	あり
喰い断	あり	南場不聴	連荘
ワレ目	なし	西入	30100
自模平和	なし	二翻縛り	五本
一発	あり	ドボン	なし
八連荘	あり	焼き鳥	なし
裏ドラ	あり	馬	なし

第3節 桜月杯(3月)

半荘回数	1回	横ドラ	あり
喰い断	なし	南場不聴	連荘
ワレ目	あり	西入	なし
自模平和	あり	二翻縛り	なし
一発	あり	ドボン	20000
八連荘	なし	焼き鳥	なし
裏ドラ	あり	馬	なし

第4節 卯月杯(4月)

半荘回数	3回	横ドラ	あり
喰い断	あり	南場不聴	連荘
ワレ目	なし	西入	なし
自模平和	なし	二翻縛り	なし
一発	なし	ドボン	なし
八連荘	あり	焼き鳥	あり
裏ドラ	あり	馬	なし

第11節 神楽杯(11月)

半荘回数	4回	横ドラ	あり
喰い断	あり	南場不聴	連荘
ワレ目	あり	西入	なし
自模平和	あり	二翻縛り	なし
一発	あり	ドボン	0
八連荘	あり	焼き鳥	あり
裏ドラ	あり	馬	5-10

第12節 暮古月杯(12月)

半荘回数	4回	横ドラ	あり
喰い断	なし	南場不聴	輪荘
ワレ目	あり	西入	33100
自模平和	あり	二翻縛り	五本
一発	あり	ドボン	20000
八連荘	あり	焼き鳥	あり
裏ドラ	あり	馬	10-20

麻雀指南について

■ 指南を受けてみよう

このモードでは段位状態で現在最高位にいるキャラクターが師範代となり、プレイヤーに麻雀の指導を行ってくれます。

師範代はそのキャラクターに応じた個性豊かなメッセージであなたの対局を指導してくれます。ただし、何を切ったらいいか？何を突いたらいいか？などの具体的な指示はしてくれませんので、あくまで自分の判断でプレイしてください。



1: ゲームモードの選択

プレイデータを選んだらAボタンで決定し、次にゲームモードの選択画面で麻雀指南を選択してください。対戦相手の選択画面になります。



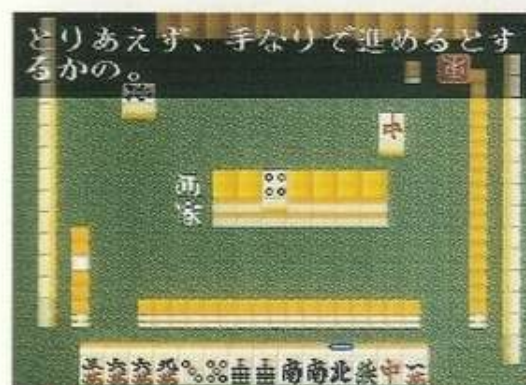
2: 師範代の紹介

対戦相手を選んだら決定してください。ただし、師範代を対戦相手に入れることはできません。次に師範代が自己紹介をして、麻雀の対局に入ります。



3: 対局開始

対局時に指南モードの変更をしないかぎり、牌をツモった時とメニューウィンドウ1を開いた時に常に指南が受けられます。



4: 指南のメッセージ

指南のメッセージにはいろいろなものがありますが、具体的に何を切れななどとは指示して来ませんので、あくまで自分の判断でプレイしてください。



5: 対局が終わると

半荘で麻雀指南は終了します。師範代から今回の対局の総評をもらいましょう。

指南モードの変更



Xボタンを押す

対局中にメニューウィンドウ2を開きます。下に麻雀指南と表示されたら十字ボタンで選択します。



指南モードを選ぶ

“常に指南”と“必要時R”が選択でき、“必要時R”を選ぶとRボタンを押した時のみ指南が受けられます。

■ 師範代が替わると…



段位審査のモードでプレイしていると自分の段位だけではなく、師範代が入れ替わることがあります。

師範代が替わると、指南の内容も大きく替わるので是非、指南を受けてみましょう。

■麻雀指南モードのデータは

一回の指南は半荘で終了します。また、麻雀指南での対局データは、一切プレイヤーデータにセーブされません。



■ 段位状態を知るには…



1:ゲームモードの選択

ゲームモードの選択画面で段位状態を選択して、決定してください。

✚字ボタンまたはL・Rボタンで画面が左右にスクロールします。



2: キャラクターの選択

キャラクターは右から左へと段位が低くなっています。段位状態の知りたいキャラクターにカーソルをあわせて、Aボタンで決定してください。



性格

「性格」を十字ボタンで選択して決定すると、キャラクターの性格設定を知ることができます。



大会

その対戦相手キャラクターが月例大会でどんな成績をおさめたのか知ることができます。



段位

その対戦相手キャラクターの段位
状態の推移をグラフとして表示しま
す。

プレイヤーの見方

■自分の戦績をふりかえってみよう



1: プレイデータの選択

プレイヤーキャラクターの中から、データを知りたいプレイデータを選んで決定してください。

2: データ項目の選択

✚字ボタンの左右で知りたい項目を選び、Aボタンを押して決定してください。Bボタンを押すと、メインメニュー画面に戻ります。



個人



対局中のデータを回数で記録しています。

役満



あがった役満と回数を記録しています。

大会



優勝した月例大会を記録しています。

段位



段位状態の推移をグラフで表示します。

コンフィグの使い方

■コンフィグで好みの設定にかえよう

1:ゲームモードの選択

ゲームモードの選択画面でコンフィグを選んで決定してください。

コンフィグの項目は+
字ボタンでの上下で選択
します。



2:項目の変更

設定の変更は十字ボタンの左右またはAボタンでON・OFFしてください。コンフィグで設定可能な項目は以下の通りです。



BGM…対局中の音楽のON・OFF曲目の変更 音声…突きの時の音声読み上げのON・OFF オートツモ…リーチ時に自動でツモるか、手動でツモるか ウインドウ…ウインドウの色を変えることができます。

■ウインドウカラーの変更

コンフィグの「ウインドウ」の項目でウインドウのカラーを変更することができます。十字ボタンの左右で、R・G・B三色のそれぞれを増減することができます。左上の写真はGのみ右一杯、左下はRのみ右一杯、右下はBのみ右一杯です。



■データは自動的にセーブされる

この「実戦/麻雀指南」では、全てのデータセーブが自動で行われます。一定のプレイ条件を満たすと（そのモードに応じた半荘回数など）、操作なしにデータがバックアップメモリに書き込まれます。セーブデータは各プレイデータごとに管理されています。セーブデータを消したいときはP20を参照して操作してください。

■終了を選択すると…



1: 終了を選択する

ゲームモード選択画面で「終了」十字ボタンで選択して決定します。



2: はい/いいえを選ぶ

「ゲームを終了しますか? はい、いいえ」と表示されるので、十字ボタンの左右で選択し、決定してください。「はい」でゲームが終了します。



対戦キャラクター データ紹介

このゲーム中に登場する
15人の対戦相手のキャラク
ターを紹介しましょう。



虎ヶ谷宗明

初期段位 5段

堅実な麻雀をモットーとし
ている。じっくりと流れを読
みながら打って行き、いざ流
れが向くといきなり攻撃的な
打ち方をしてくる。



蛇ノ原広次

初期段位 3段

翻数が多くつくような手役
の作り方をする。よほどでな
ければ役満などは狙わない
が、あがったときにはほぼ満
貫以上の役となっている。



大城隼雄

初期段位 2段

役作りにはあまりこだわら
なく、とにかく他者よりも速
くあがろうとする打ち方を
するので、親になった時に実力
を発揮するタイプ。



錦振龍造

初期段位 師範代

道場内最強と呼ばれる雀
士。時には強気に、時には手
堅く、とその場その場で最も
適した打ち方をしていき、確
実に勝利をおさめる。



白馬由貴

初期段位 4段

特にクセのある打ち方をし
ないが、手役の組み立てや周
りの状況把握がしっかりして
いて、上手な麻雀の打ち方を
する。



根津満彦

初期段位 3段

大きな役を全く狙わず、あ
がり易い手役を好む。そのた
め、あがっても安い役である
ことが多いが、その分数多く
あがろうとする。



瀧澤 亀

初期段位 2段

自分が振り込むことを極端
に嫌うため、ひたすら防御に
まわった打ち方をする。振り
込まないためなら、手役を壊
すこともある。



猪頭鉄兵

初期段位 初段

手役を作ることに集中
する。他者がリーチしていよ
うが気にもとめずに自分の麻
雀を打ち続ける。かなり強引
な打ち方をする。



牛尾陽一郎

初期段位 初段

とにかく門前での手を好み、
絶対突くことをしない。その
ため、あがりの確実性にはか
けるが、手牌の組み立てなど
は上手である。



楠 羊介

初期段位 なし

これといって特徴もなく、
際立った打ち方をしない。手
牌の組み立てなどもまだまだ
だが、これから次第といった
感じである。



金森音子

初期段位 なし

とにかく気まぐれで、ころ
ころと手を変えようとする。
はたから見ると何を待ってい
るのかわからないような打ち
方をする。



猿田秀子

初期段位 初段

場に突ける牌があれば、必
ずといていいほど突く。と
にかく突きに頼った打ち方を
するが、あがれなくなるよう
な突きまではしない。



犬坂佳乃

初期段位 初段

聴牌すれば即リーチとい
う、かなり安易な打ち方をす
る。運に頼った感じはあるが、
打ち筋はそれほどにも悪くは
ない。



熊谷信太郎

初期段位 なし

ただひたすらに、大きな役
を狙い続ける。そのため、本
来の実力が生かせないでいる
が、いざあがったときには恐
ろしいものがある。



宇佐木美穂

初期段位 なし

麻雀の打ち方はあくまでオ
ーソドックス。とりあえず、
1雀頭4面子を作り、あがれ
ればそれで良い、といった打
ち方をする。

麻雀指南・あがり役一覧

「実戦！麻雀指南」のあがり役を一覧表にしてみました。役の名称を俗称と正式名称で併記しましたので参考にしてください。

	俗称	正式名称
一 翻	ツモ	門前清 (メンゼンチン)
	リーチ	立直 (リーチ)
	イッパツ	一発 (イッパツ)
	ピンフ	平和 (ピンホウ)
	タンヤオ	断么九 (タンヤオチュウ)
	イッペキ	一盃口 (イーペイコウ)
	チャンカン	搶槓 (チャンカン)
	ハイティツモ	海底摸月 (ハイティモーユエ)
	ハイティロン	河底撈魚 (ホウテイラオユイ)
	リンシャン ヤクハイ	嶺上開花 (リンシャンカイホウ) 翻牌 (ファンハイ)
二 翻	チャンタ	全帯么 (チャンタイヤオ)
	サンショク	三色同順 (サンソウドウジュン)
	サンドウボン	三色同刻 (サンソウドウコウ)
	イッツウ	一气通貫 (イーキツウカン)
	ショウサンゲン	小三元 (ショウサンゲン)
	サンアンコウ	三暗刻 (サンアンコウ)
	サンカンツ	三槓子 (サンカンツ)
	トイトイ	対々和 (トイトイホウ)
	チートイ	七対子 (チートイツ)
	ホンロウ	混老頭 (ホンラオトウ)
三 翻	リャンペイコウ	二盃口 (リャンペイコウ)
	ジュンチャン	純全帯么 (ジュンチャンタイヤオ)
	ホンイツ	混一色 (ホンイーソウ)
六 翻	チンイツ	清一色 (チンイーソウ)

一翻役

門前清自摸

チー、ボン、明カンなしのツモあがり。

立直

門前で聴牌後、捨て牌字に宣言しとおれば成立する役。

一発

立直後、チー、ボン、カンなしの一巡目あがりのもの。

平和

雀頭は翻牌以外、順子ばかりの手牌で、両面あがり。

断么九

中張牌のみの手牌。

一盃口

同一順子が二組あるもの。

搶槓

相手が明刻に加カンした時、その牌でロンしたもの。

海底摸月

海底牌でツモあがりした役。

河底撈魚

海底牌をロンしたあがり役。

嶺上開花

カンをした時の嶺上牌であがる役。

翻牌

門風牌、莊風牌、三元牌。

二翻役

混全帯么



雀頭から、全ての牌の組み合わせに么九牌が含まれたもの。

三色同順



同じ数字続きの順子が3種類の数牌でそろったもの。

三色同刻



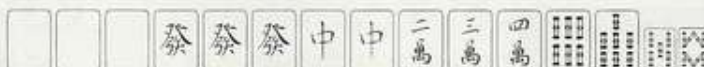
同じ数字の刻子または槓子が3種類の数牌でそろったもの。

一気通貫



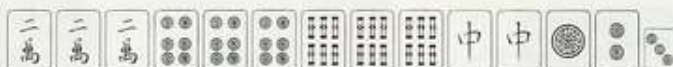
同じ種類の数牌で、1-2-3、4-5-6、7-8-9の順子がそろったもの。

小三元



三元牌の2種類を刻子か槓子し、1種類を雀頭としたもの。

三暗刻



暗刻が3組あるもの。

三槓子



明カン、暗カンの区別なく、槓子が3組あるもの。

対々和



雀頭1組に刻子か槓子が4組あるもの。

七対子



手牌が対子7組にそろったもの。

混老頭



么九牌のみで、全ての組み合わせをつくったもの。

ダブル立直

チー、ボン、カン、のない1巡目に聴牌して立直した時。

三翻役

二盃口



「一盃口」が2組そろったもの。

純全帯么



全ての組み合わせに老頭牌がふくまれたもの。

混一色



字牌と1種類の数牌とで組み合わせたもの。

六翻役

清一色



1種類の数牌ばかりでできたもの。

役満

小四喜



四風牌が雀頭および刻子か槓子の4組でできたもの。

大四喜



四風牌が刻子か槓子で4組そろったもの。

大三元



三元牌が刻子か槓子で3組そろったもの。

四槓子



明カン、暗カンの区別なく槓子が4組あるもの。

緑一色



索子牌の2、3、4、6、8および「緑発」のみで構成される役。

字一色



國士無双



四暗刻



九蓮寶燈



天和

地和

八連莊

數元役滿

このゲームでは…

●^{し ようじょう}使用上^{ちゅう い}のご注意●

- 1: このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは、使用できません。
- 2: 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。
- 3: コネクタ部分に触れたり、息を吹きかけたり、ぬらしたりしないでください。故障の原因になります。
- 4: シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
- 5: カセット着脱時には、必ずスーパーファミコンの本体の電源スイッチをお切りください。
- 6: ご使用後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。
- 7: 長時間遊ぶ場合は、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分休憩してください。
- 8: ご使用にならない時は、パッケージケースなどに入れて保管してください。
- 9: ゲームを始める前に、コネクタ部分にゴミなどついていないかチェックしてください。
- 10: 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)には接続しないでください。プロジェクションテレビ上でゲームをされますと、残像現象(画面焼け)が生じ、テレビスクリーンが損傷をうけることがあります。

アスク講談社からのお知らせ

お問い合わせは、お電話にて下記の番号までお願いいたします。
TEL 03-3267-7846（月曜～金曜13:00～17:00）
ただし、ゲームの内容に関する質問にはお答えできません。