

Ide Yosuke no Mahjong Juku

EMULATION64.FR



<http://www.emulation64.fr>

井出洋介の  
**麻雀塾**

SETA®

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

Emulation64.fr

NINTENDO 64



## はじめに

麻雀好きの村上家は、今日も麻雀三昧。一家の面々、友人たち、そして居候であるあなたも集まり、麻雀大会の始まりです。並みいる村上家の雀士をおさえて、あなたはトップに踊りでることができるか――。

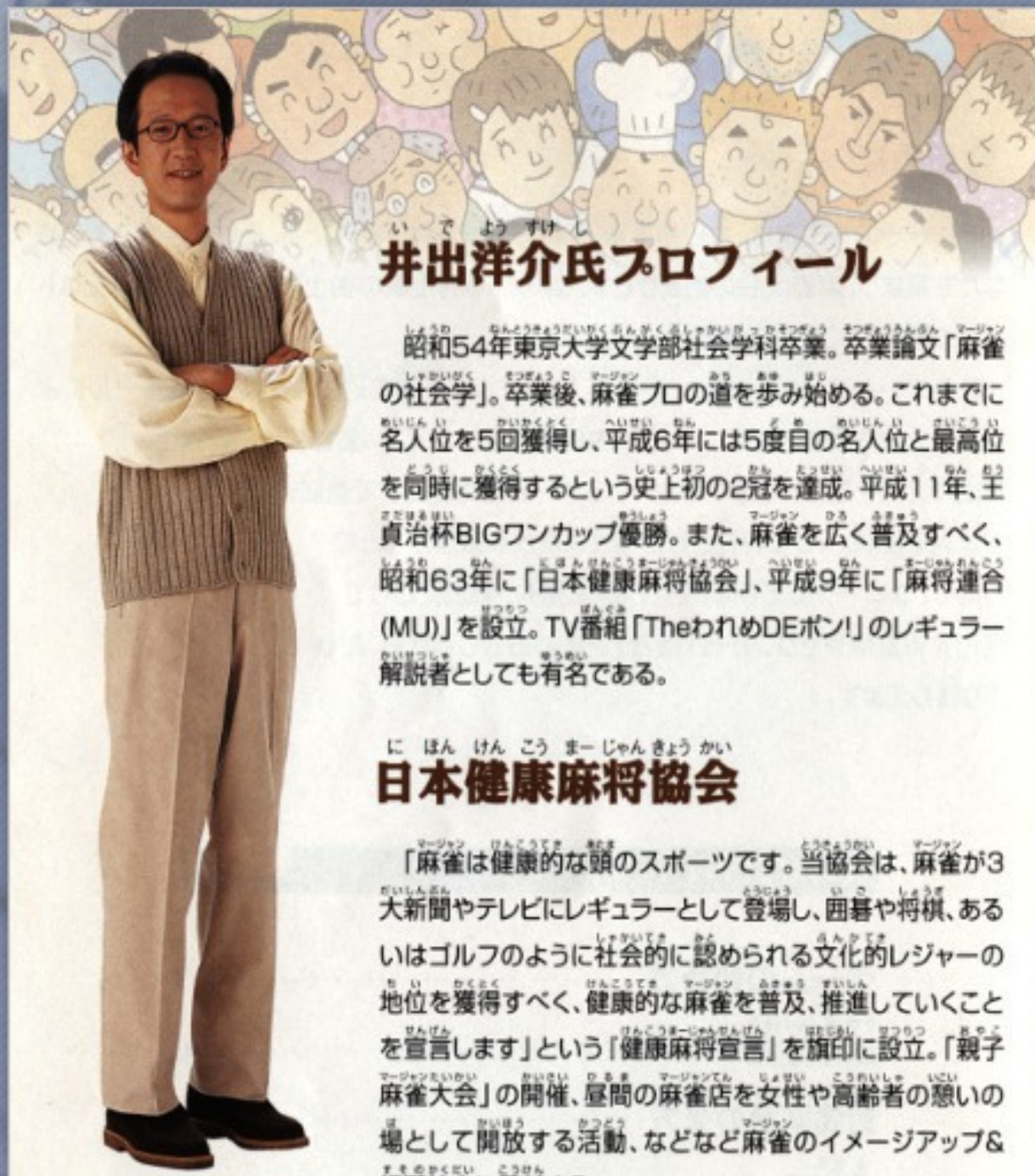
このゲームは、村上一家と、その友人とともに、年間を通してさまざまなルールによる麻雀大会を繰り広げる、4人打ち本格麻雀ゲームです。監修にプロ麻雀士・井出洋介氏を迎え、麻雀のマナーからゲーム性の細部まで徹底的にプロの意見を反映。3Dで表現された個性ゆたかな家族たちとの対局は、ユニークでありながら、かつ本格的。戦況に応じて変化する表情やセリフから「待ち」を読むおもしろさも、たっぷり味わえます。



## CONTENTS

ゲームの始め方	5
操作方法	6
対局画面の見方	10
家族モード	12
牌譜モード	26
セーブとロード	32
麻雀塾のルール	33
大会ルール早見表	34





## 井出洋介氏プロフィール

昭和54年東京大学文学部社会学科卒業。卒業論文「麻雀の社会学」。卒業後、麻雀プロの道を歩み始める。これまでに名人位を5回獲得し、平成6年には5度目の名人位と最高位を同時に獲得するという史上初の2冠を達成。平成11年、王貞治杯BIGワンカップ優勝。また、麻雀を広く普及すべく、昭和63年に「日本健康麻将協会」、平成9年に「麻将連合(MU)」を設立。TV番組「TheわれめDEボン!」のレギュラー解説者としても有名である。

## 日本健康麻将協会

「麻雀は健康的な頭のスポーツです。当協会は、麻雀が大新聞やテレビにレギュラーとして登場し、囲碁や将棋、あるいはゴルフのように社会的に認められる文化的レジャーの地位を獲得すべく、健康的な麻雀を普及、推進していくことを宣言します」という「健康麻将宣言」を旗印に設立。「親子麻雀大会」の開催、昼間の麻雀店を女性や高齢者の憩いの場として開放する活動、などなど麻雀のイメージアップ&裾野拡大に貢献する。

## 麻将連合(MU)

「私たちは麻雀をギャンブルとしてではなく、最高の室内ゲームとして、競技として、そして文化として愛する者です」という書き出しで始まる「麻将連合憲章」を掲げ、97年4月に発足。いつでもどこでも競技を楽しめるようにするため、全国に支部・道場を展開。ミュウカップ、ビッグワンカップ、セタ杯麻雀日本シリーズなどを主催後援し、競技ライフの充実に貢献している。また、真に愛好家の模範となるプロ競技者の育成にも取り組んでいる。



## ゲームの始め方

カセットをNINTENDO64本体に正しくセットして、電源をONにしてください。このとき、3Dスティックには触らないでください。

タイトル画面でスタートボタンを押すとゲームセレクト画面が表示されます。プレイしたいモードにカーソルを合わせて、Aボタンを押してください。



### 家族モード

村上家の人々や、その友人たちと、愉快で本格的な対局を楽しむモードです。季節の趣向をこらした大会に参加するほか、好きな相手を選んでフリー対戦もできます。  
→p12～25参照。

### 牌譜モード

'97年秋に実施された「セタ杯争奪麻雀日本シリーズ」の3回戦から決勝までの牌譜を完全収録。井出名人監修の解説付きで再現します。牌譜途中からプレイヤーが参戦することもできます。→p26～31参照。



# 操作方法

## 基本操作

通常時の操作と、このゲームのメインとなる「家族モード」対局時の操作方法を説明します。





## NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

## 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることで、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

**\* NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**



\* 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合は、次の操作をしてください。

**3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)**

\* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。

もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

\* 3Dスティックの使用方法については、6ページをご覧ください。



そう さ はや み ひょう  
**操作早見表**

コントローラの使い方は、各モードで少しずつ異なりますので、  
 ご注意ください。

**【家族モード】** 家族モードの対局中、Zトリガーボタンを押すと、対局画面が3Dまたは2Dのいずれかに切り替わります。お好みの画面で対局をお楽しみください。また、スタートボタンを押すと、捨て牌ビューに切り替わります。

	3D対局画面	2D対局画面	捨て牌ビュー
Aボタン	選択項目の決定、捨て牌決定	選択項目の決定、捨て牌決定	—
Bボタン	キャンセル	キャンセル	対局画面に戻る
Cボタン上	—	—	—
Cボタン下	—	—	—
Cボタン左	コマンドウインドウ左移動	コマンドウインドウ左移動	—
Cボタン右	コマンドウインドウ右移動	コマンドウインドウ右移動	—
Lトリガーボタン	情報ウインドウ表示ON/OFF	情報ウインドウ表示ON/OFF	情報ウインドウ表示ON/OFF
Rトリガーボタン	ヘルプウインドウ表示ON/OFF	ヘルプウインドウ表示ON/OFF	—
Zトリガーボタン	2D対局画面	3D対局画面	—
スタートボタン	捨て牌ビュー切り替え	捨て牌ビュー切り替え	対局画面に戻る
3Dスティック	カーソル移動、捨て牌選択	カーソル移動、捨て牌選択	視点移動
十字キー	カーソル移動、捨て牌選択	カーソル移動、捨て牌選択	視点移動



【牌譜モード】 牌譜再生中、スタートボタンを押すとメニューウィンドウが表示されます。  
ここで「打ち手と交代」を選択すると、対局に乱入することができます。

	牌譜再生時	対局乱入時
Aボタン	順再生、選択項目の決定	選択項目の決定、捨て牌決定
Bボタン	逆再生、キャンセル	キャンセル
Cボタン上	解説ウィンドウの透明度を下げる	—
Cボタン下	解説ウィンドウの透明度を上げる	—
Cボタン左	—	コマンドウィンドウ左移動
Cボタン右	—	コマンドウィンドウ右移動
Lトリガーボタン	対局者持ち点表示	対局者の得点表示
Rトリガーボタン	—	—
Zトリガーボタン	解説ウィンドウ表示ON/OFF切り替え	—
スタートボタン	メニューウィンドウ表示	メニューウィンドウ表示
3Dスティック	カーソル移動	カーソル移動、捨て牌選択
十字キー	カーソル移動	カーソル移動、捨て牌選択



東

たい きょく が めん み かた  
**対局画面の見方**

このゲームのメインモード「家族モード」での対局画面の見方を説明します。

たい きょく  
**■3D対局**

現在の場とプレイヤーの風

順番表示 捨て牌 ドラ牌



コマンドウインドウ

状況に応じて自動的に聞き、チー、ボン、カン、リーチを表示します。

→p17[チー・ボン・カン]、  
 [リーチ]参照。

プレイヤーの手牌

フーロ(ボン、チー、カンした)牌

供託点

場に供託されたリーチ棒と積み棒を表示。

ツモの残数

南

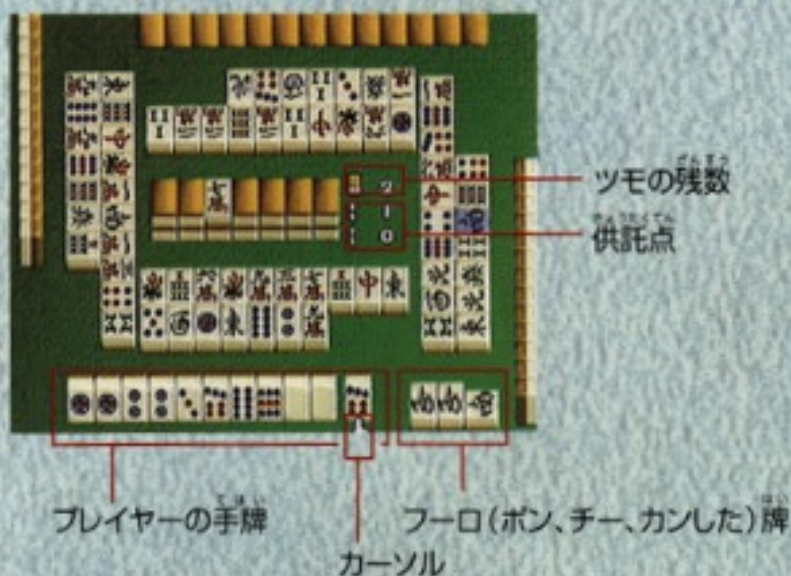
Emulation64.fr



## たいきよく ■2D対局

Zトリガーボタンを押すと、3D対局面面から、麻雀卓を真上から見る2D対局面面に切り替わります。この画面なら、全員の捨て牌が常に表示されているので、状況がよくわかります。3D対局と上手に使い分けてください。

2D対局では、キャラクターは画面に登場しないため、その動作や表情の変化は読みとれません。ただし、手牌や状況になにか変化があると、3D画面に切り替わり、キャラクターがセリフをしゃべります。その後、再び自動的に2D対局面面に戻ります。



## す はい ■捨て牌ビュー

スタートボタンを押すと、捨て牌ビューに入り、自分の捨て牌がアップで表示されます。3Dスティックで視線を移動させ、対局相手の捨て牌を確認することもできるので、相手の待ちを読むときなどには便利です。





東

## 家族モード

いよいよ、村上家の家族たちとの愉快的な麻雀が始まります。とはいえ、油断は禁物。イカサマなしの高度な思考プログラムによる対局は、あくまで本格派。3Dキャラクターたちの表情やセリフに注意しながら、勝負をお楽しみください。

## データセレクト

ゲームセレクト画面で「家族モード」を選択すると、データセレクト画面に入ります。ここで、セーブしたいファイルを決めたり、セーブしたファイルを読み込むことができます。「家族モード」の大会に参加したファイルには、1～3位までの受賞回数が表示されています。また、プレイ中の大会の半荘終了時のゲームデータが、選んだファイルに自動更新されていきます。→p32[セーブとロード]参照。

### ●新しくゲームをはじめるとき

「NEW」と表示されている3つのファイルから、お好きなファイルを選択し、Aボタンを押します。これでファイルが作成されました。その後「はじめる」を選択すると、メインメニュー画面に入ります。

ファイルを3つとも使用している場合は、不要なデータを選んで「消す」を選択すると、そこが「NEW」ファイルになります。



### ●「家族モード」の大会を再開したいとき

目的のファイルを選んでAボタンを押し、「はじめる」を選択してください。次にメインメニュー画面で「大会に参加する」を選ぶと、そのファイルで途中まで対局していた大会の半荘の始めからゲームが再開されます。

南

Emulation64.fr



## メインメニュー

「家族モード」のメインメニュー画面では、フリー対局や大会への参加、プレイ成績の一覧、環境設定を行うことができます。お好みの項目を選び、Aボタンを押してください。「もどる」を選択すると、ゲームセレクト画面に戻ります。

### 麻雀をはじめめる

半荘ずつのフリー対戦を行います。相手もルールも自由に選べる、いわば練習ステージで、ゲームの雰囲気慣れたり、キャラクターの特徴をつかむために活用しましょう。勝敗は大会には影響しませんが、半荘終了後にその対局内容が自動セーブされるため、「大会成績を見る」で表示されるテンパイ率や和了率などの成績には関係してきます。



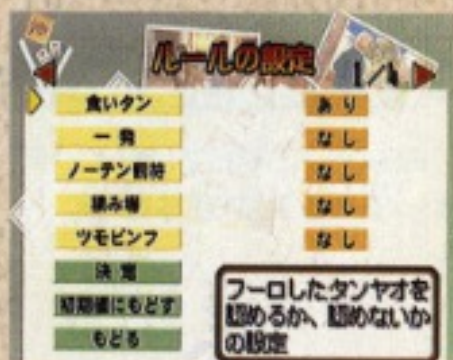
### ■キャラクター選択

明るく表示されているのが対局相手候補です。3Dスティック上下でお好きなキャラクターを選び、一人ずつ決定してください。最初から選択できるのは、直子、緑、弘、和夫の4人。その後、大会で一定の条件をクリアすることで候補キャラクターが増え、最終的には7人のなかから相手を選ぶようになります。



### ■ルールの設定

対局ルールはあらかじめ設定されていますが、「ルールの設定」を選ぶと、すべての項目を変更することができます。  
→ルールの詳細は、p33[麻雀塾のルール]参照。



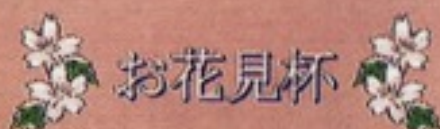
準備ができたら「対局をはじめめる」を選択します。





## たいかい さんか 大会に参加する

村上天に居候している2年間に、全部で7つの麻雀大会が行われます。大会によって半荘数が異なるほか、ルールも大会ごとに設定されているので、注意が必要です。各大会の開始前に対局の組み合わせが表示されます。ここで「ルールの確認」を選択し、その大会のルールをチェックしましょう。準備ができたなら「大会へ」を選択してください。



### お花見杯

標準的なルールで争われる大会です。半荘数は予選2回、決勝2回で行われます。

## たいかい おも 7つの大会と主なルール

### ■1年め

#### 1 お花見杯

標準的なルールで争われる大会です。半荘数は予選2回、決勝2回で行われます。まずは顔見せ、といったところでしょうか。

#### 2 お盆休み杯

標準的なルール設定ですが、半荘数が予選3回、決勝3回と、通常より多く行われます。お盆休みなので、ゆっくり時間をとって遊んでください。

#### 3 お正月初日の出杯

初日の出にちなんで「発」と「1筒」がドラ、一発が2役になる特殊なルールで争われます。半荘数は予選2回、決勝3回。



## ■2年め

## 4 ひな祭り杯

ひな祭りにちなみ、開始時、女性キャラクターだけに3,000点ずつのボーナス点が配られます。また三色同刻、三暗刻、三槓子、三色同順、小三元といった3にからんだ役が3役になる特殊なルールを設定。半荘数は予選2回、決勝2回で行われます。

## 5 スイカ割り杯

スイカ割りと名付けられているだけに、赤と緑の牌である「発」「中」を、それぞれドラ扱いとします。ドラ表示牌はオープンしない、ユニークなルールです。半荘数は予選3回、決勝3回で行われます。

## 6 大晦日最終戦

いよいよ最終戦です。麻将連合ルールで争われる大会で、半荘数は予選2回、決勝4回。この決勝で2位以内に入らなかった場合は、次の王座決定戦には参加できず、そのままエンディングを迎えます。

## 7 王座決定戦

大晦日最終戦の決勝で2位以内に入った場合のみ、参加資格が与えられます。ぜひともこの大会に出場し、トップをめざしてください。大会は、麻将連合ルールで争われ、半荘数は予選2回、決勝3回で行われます。

→各大会のルールの詳細は、p34[大会ルール早見表]参照。



## 【対局のすすめ方】

### 1 おやぶ 親決め

場所決めから親決めまでは、自動的に進むので、ボタンを押す必要はありません。



これは便利! 場所決めの画面でAボタンを押すと、スキップし、すぐに起家決めの画面に移ります。同様に、起家決めもAボタンでスキップすることができます。



### 2 たいきょく 対局開始

いよいよ対局の始まりです。→対局画面の詳細は、p10[対局画面の見方]参照。

ツモのときも、ボタンを押す必要はありません。あなたの番になると自動的にツモり、手牌の右側にツモ牌を表示します。このときカーソルは、ツモ牌を指しています。対戦相手のツモのアニメーションは、「環境設定の変更」で「OFF」にすることもできます。



### 3 す 捨て牌

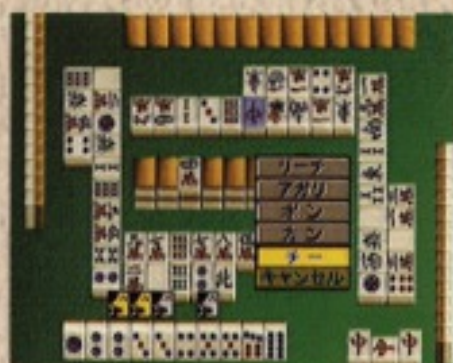
ツモの後は、カーソルがツモ牌を指しているので、そのままAボタンを押すか、3Dスティック左右で捨てたい牌を選び、Aボタンで決定してください。



## 4 チー・ポン・カン

チー、ポン、カンができる場合、コマンドウインド

ウが自動的に表示されます。目的の項目にカーソルを合わせると、候補の牌にマークが付きま。複数の候補牌がある場合は3Dスティック左右で選び、Aボタンを押すと自動的にフーロします。(鳴かれた牌は、ブルーで表示されます。)鳴かない場合は「キャンセル」を選択すると、自動的にツモってきます。



これは便利! 2D対局の場合、コマンドウインドによって自分の捨て牌が隠れてしまうことがあります。そんなときは、Cボタンの右または左を押すと、コマンドウインドの表示位置が右または左に移動します。

## 5 リーチ

リーチがかけられる状態になると、コマンドウインドウが自動表示されます。リ

ーチしない場合は「キャンセル」を選択してください。牌を捨てるまでなら、Bボタンで再度ウインドウが開きます。

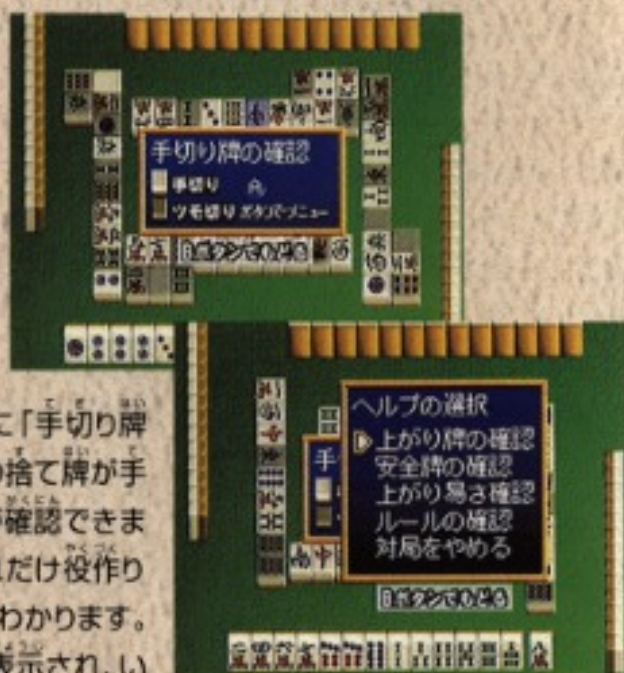


これは便利! 「環境設定の変更」で、「自動捨牌」を「ON」にしておくと、リーチ後、上がり牌が来るまで自動的に捨て牌を繰り返します。



## 6 ヘルプウィンドウ

上がり牌や安全牌が確認できます。コマンドウィンドウの表示中でも使用できるので、迷ったときの捨て牌や待ちのチェックに役立ちます。ヘルプウィンドウを見るには、Rトリガーボタンを押してください。最初に「手切り牌の確認」画面が表示され、対局相手の捨て牌が手牌から切り出したのか、ツモ切りかが確認できます。後半に出てきた手切り牌は、それだけ役作りからんでいた可能性が高いことがわかります。Aボタンでヘルプ機能のメニューが表示され、いずれのメニューもBボタンでウィンドウが閉じます。



## ■ 上がり牌の確認

3Dスティック左右でテンパイを維持できる捨て牌を選ぶと、その手に応じた待ち牌と残り枚数を表示します。



これは便利! 初心者には、混一色や清一色で待ちがわからなくなったとき、フリテン防止などに便利。待ち牌の種類は多い方が有利ですが、相手がすでに使っている場合もあります。相手によっては、スジ引っかけの待ちにすることも有効です。



## ■安全牌の確認

リーチをかけた相手に対しての危険度の目安を、プレイヤーの手牌に色分けで表示します。

青:安全

黄:やや危険

赤:危険



## ■上がりやすさの確認

現在の手牌を判断して、最も作りやすい手、早く作れる手を、教えてください。



これは便利! 初心者ほど、つい高い役にこだわり、好機を逃がすことも多いでしょう。早く上がるのも、勝負のコツ。この機能を活用すれば、最も効率よく上がる役を頭において捨て牌を決めることができます。

## ■ルールの確認

大会には、それごとに独自のルールが決められています。スタート時や、対戦中にルールがわからなくなったときは、ここで確認してください。3Dスティック上下で、1項目ずつ送られていきます。

→ルールの詳細は、p33[麻雀塾のルール]、p34[大会ルール早見表]参照。



東

## ■ 対局をやめる

対局を途中でやめたいときは、「対局をやめる」を選んで、Aボタンで決定してください。確認ウインドウが表示され、Aボタンでゲームが終了します。Bボタンを押すと、対局画面に戻ります。

ゲームのデータは、半荘終了時に自動保存されます。中断した場合、次のプレイは対局途中だった半荘の最初から始めることとなります。→p32[セーブとロード]参照。



## 7 情報ウインドウ

Lトリガーボタンを押すと、情報ウインドウが表示されます。ここでは、現在の場とプレイヤーの風、親、対局者全員の得点が確認できます。

## 8 アガリ

上がり牌がくると、コマンドウインドウが自動的に開きます。ツモまたはロンを選んで上がると、点数表示画面になります。Aボタンを押して、次の局に進んでください。

南



## 【対局のポイント】

相手の表情でツモを察知したり、ちょっとしたクセや手の動きでテンパイを読んだり。心理的な駆け引きこそ、麻雀の醍醐味。このゲームでは、こうした「心理作戦」が存分に味わえます。3Dのキャラクターたちは、状況によってさまざまに表情が動いたり、セリフが変わるなど、実に人間らしいしぐさをしてくれます。キャラクターごとの性格やクセを覚えると、その言動から相手の状況を読みとることができるでしょう。

### 表情、情緒の 変化を読む！

得点の増減に応じて、キャラクターの表情は一局ごとに変化し、打ち筋も変わってきます。また、熱くなると警戒心が薄れ、強引な麻雀を打ち始めることもあります。こうした感情の起伏による変化に気をつけて、攻めと守りを工夫してください。

### セリフに 注意する！

あなた、またはキャラクターの手牌の内容や状況に何らかの変化があったとき、キャラクターは必ずセリフをしゃべります。セリフの内容に気をつけて、的確に状況を判断しましょう。

### 動作に 気をつける！

キャラクターの動きは、決して見せかけだけのものではありません。心理的な駆け引きに役立つ手段として要所に表現されています。とくに井出名人など、無口なキャラクターほど動作には要注意です。

### 性格を 把握する！

キャラクターごとに性格が設定され、それによって打ち方も変わってきます。各人の打ち方の特徴と強さを覚えておくことも大切です。



東

## 大会成績を見る

「家族モード」でのあなたの対局データを  
一覧することができます。比率の計算に  
は、大会だけでなく、フリー対戦の成績も  
合計されています。3Dスティック左右で、  
画面を切り替えてご覧ください。

大会成績を見る 3/6			
総局数	28回	和了率	39.2%
流局	32.1%	ツモ和率	54.5%
テンパイ	77.7%	ロン和率	45.4%
ノーテン	22.2%	リーチ率	45.4%
平均順位	1.0位	放銃率	71.4%
平均得点	5054点	フーロ率	54.5%
もどる		家族モードでの大会、 フリー対戦すべての対 局数の合計	

### 各大会の総合順位と平均得点

各大会における順位と平均得点を表示

### 総局数

家族モードでの大会、フリー対戦すべての対局  
数の合計

### 流局率

すべての局数に対して流局になった率

### テンパイ率

流局時にテンパイだった率

### ノーテン率

流局時にノーテンだった率

### 平均順位

半荘終了時の平均順位。数字が小さいほど、  
上位にいたことになる

### 平均得点

アガリ得点の平均得点。数字が大きいほど、  
高い得点のアガリが多い

### 和了率

すべての局数に対して和了(アガリ)すること  
のできた率

### ツモ和率

すべてのアガリに対して、ツモでアガった率

### ロン和率

すべてのアガリに対して、他家の打牌でアガっ  
た率

### 放銃率

他家の出アガリに対しての振り込み率。低いほど、  
振り込みが少ない

### フーロ率

すべてのアガリに対して、囃いて役を作った率

### リーチからあがる率

リーチをかけたときのアガリ率

### 連荘率

アガリに対しての連荘率。高いほど連荘したことにな  
る

### 順位

大会総合順位の率

### 平均待ち巡数

各項目の条件発生から達成までの待ち巡数の平均数

### テンパイから和了までの率

数字が少ないほど、テンパイからアガリまでが早い

### リーチから和了までの率

数字が少ないほど、リーチをかけてからアガリまでが  
早い

### 開局からテンパイまでの率

数字が少ないほど、早い巡で役作りができている

### 得意あがり手(上位3位)

自分のアガリに対して多かった役の順位

### 放銃あがり手(上位3位)

他家に振り込んでしまった役の順位

南

Emulation64.fr



## 環境設定の変更

「家族モード」でのゲーム環境を、好みに合わせて変更することができます。変更したい項目を選んでAボタンを押すと、「ON/OFF」または「する/しない」が切り替わります。

設定変更が終わったら、画面内の「決定」を選択してください。また、変更した設定を初期状態に戻したい場合は、「初期値に戻す」を選んだ後、「決定」を選択します。



### 自動捨牌

「ON」にすると、対局乱入中、リーチ後の捨て牌が自動になります。

### BGM

「ON」のとき、ゲーム中に音楽を流します。

### 音声

「ON」のとき、ポン、チー、ロンなどのかけ声を音声で流します。

### ツモ残数表示

「する」のとき、リンシャン牌を除いたツモ牌の残数を表示します。

### 場ゾロ表示

「する」のとき、翻数を数えるときに、場ゾロを加えます。

### 捨て牌アドバイス

「する」を選択すると、対局乱入中、コンピュータが最良の捨て牌を「●」で指示します。

### アニメーション

「ON」にすると、対局相手のツモ時の動作がアニメーション表示されます。

### 牌

8色からお好みの色が選択できます。Aボタンで順次切り替わります。

### 卓

8色からお好みの色が選択できます。Aボタンで順次切り替わります。



東

とう じょう じん ぶつ しょう かい  
登場人物紹介

村上家の人々。そしてその友人。ここではゲームに登場する対局相手をご紹介します。3Dで表現された登場人物は、それぞれが個性的。表情たっぷりに語り、考え、行動します。



井出名人

東大出身のプロ雀士。村上家にホームステイしているアメリカからの留学生・リサに好意を寄せられている。優しい物腰だが最強の対戦相手である。



村上和夫 50歳

仕事は地方公務員。正義感が強く、実直な性格。子どもたちには厳しく、妻に甘い典型的な(?)「日本のお父さん」。上司との麻雀で、鍛えたウデはなかなかのもの。



村上直子 47歳

専業主婦の優しいお母さんであり、エアロビクスやテニスなどを主婦グループで楽しむアクティブな女性。勝気で元気で、何にでも興味を持つ。麻雀も主婦グループで覚え、家族に広めた。



村上緑 13歳

元気な中学1年生。学校ではテーブルゲームクラブに所属し、麻雀が得意。同級生には連戦連勝だが、やはり子どもなのか、テンパイするとすぐ顔に出てしまう。臨機応変な基本的麻雀スタイルを好む。

南

Emulation64.fr





村上弘 78歳

ダンディで素敵な、村上家最強の雀士。趣味で社交ダンスをたしなみ、三丁目の初枝おばあちゃんのことを秘かに思っている。一丁目の野々村町内会長とは、麻雀、社交ダンスともにライバル同士。



リサ・ハミルトン 17歳

交換留学生として、村上家にホームステイ中。日本語はある程度マスターしているが、ときどきあやしい日本語を使う。麻雀は直子に教わった。初心者のため手の内を読まれやすく、表情にも出やすい。



野々村肇 76歳

頼りがいのある町内会長にして、弘のライバル。やはり初枝おばあちゃんを思っていて、ささいなことで弘と競い合っている。ポーカーフェイスが得意で、ヤミテンなどをさりげなく仕掛けてくる。



主人公(あなた)

村上家の居候。麻雀の実力は???



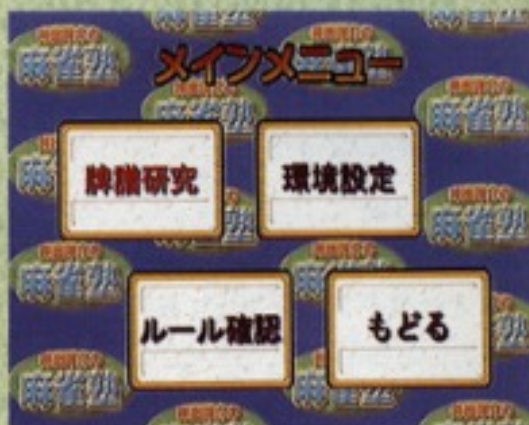
東

# 牌譜モード

'97年秋、報知新聞社主催、(株)セタ協賛で行われたプロアマ混合麻雀大会「セタ杯争奪麻雀日本シリーズ」。その3回戦から決勝までの牌譜を完全収録しました。上級者の打ち筋を間近で見ただけでなく、牌譜の途中から参戦することもできる、麻雀愛好家必見のモードです。

## メインメニュー

「牌譜モード」のメインメニュー画面では、牌譜の研究、ルールの確認、環境設定の変更を行うことができます。お好みの項目を選び、Aボタンを押してください。「もどる」を選択すると、ゲームセレクト画面に戻ります。



## 牌譜研究

決勝とエキジビションが各1卓、準決勝が計2卓、3回戦が計4卓の、合計8項目・全263件のデータから、見たい牌譜を選択します。

まず、卓を選ぶと、その卓で行われた対戦データが1件ずつ表示されます。3Dスティック左右で見たいデータを選び、Aボタンで決定してください。



南



### ■対局者データ

見たいデータが決定すると、サブウィンドウが開きます。ここで「対局者データ」を選択すると、参加者のプロフィールを表示します。



### 参加者



ご参考までに、ここに参加者の氏名をご紹介します。画面では一人ずつ、顔写真、氏名、年齢、出身地、雀歴、血液型が確認できます。3Dスティックの左右で、見たい参加者のデータを表示させてください。\*参加者の年齢は、大会開催時の年齢です

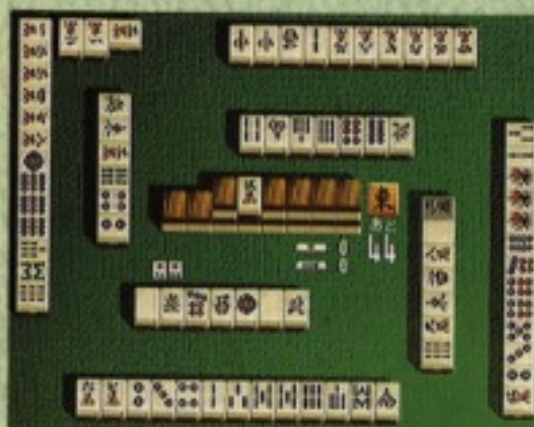
大沢健二	梶本琢程	加藤和恵	長谷川和彦
熊谷 光	中橋大貳	佐久間清	大内延介
松尾英行	草村礼子	宮田弘親	岩松利計
宮下順子	中山悦治	田中 洋	黒川和憲
小松英樹	藤原伊織	片山まさゆき	井出洋介 (順不同)



東

## ■牌譜再生

Aボタンを押すことに一手ずつ対局が進み、Bボタンで逆再生となります。全員の手牌がオープンで表示されているので、勝負の流れや状況がよくわかります。上級者のワザを、じっくりご覧ください。



## ■井出名人の解説表示

牌譜再生中、Zトリガーボタンを押すと、画面中央に解説ウィンドウが開き、一手ごとに井出名人のコメントが表示されます。現在の状況や捨て牌の目的を説明してくれるので、ワザの研究に活用してください。

解説ウィンドウを開いたまま、Aボタンで牌譜を再生することができます。見にくい場合は、Cボタンの上下で、解説ウィンドウの透明度を調整できます。解説が不要な場合は、再度Zトリガーボタンを押してください。



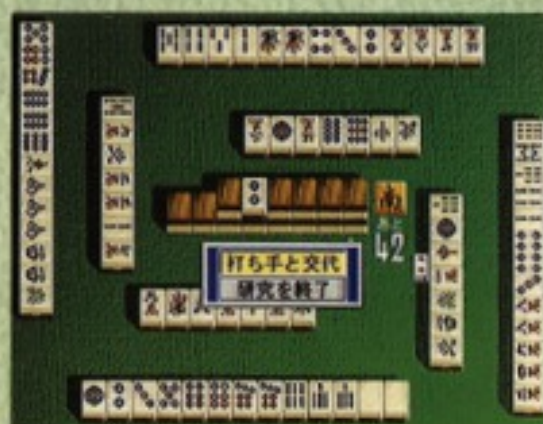
南



### ■対局乱入

プロやアマ上級者に混じって、この卓に参加してみませんか。牌譜再生中、スタートボタンを押すとメニューが表示されます。ここで「打ち手と交代」を選択すると、いちばん手前(画面下側)のプレイヤーに代わって、あなたが打ち手となります。

あらかじめ「環境設定」で「オープンモード」を「OFF」に設定しておく、通常対局が楽しめます。また牌をオープンさせたままだと、相手の捨て牌やツモに応じて打ち筋をどう変えてくるかなどの手の研究ができます。→p31[環境設定]参照。





東

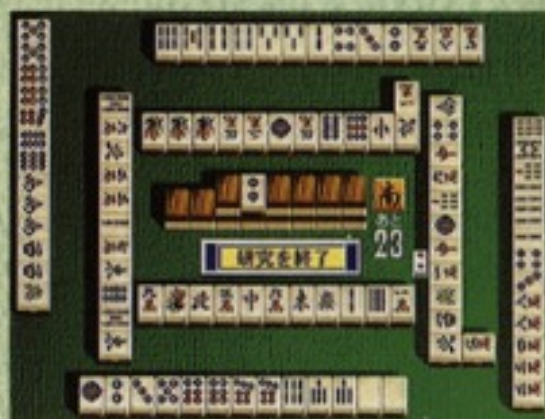
### 研究終了

#### ●対局途中でやめる

牌譜再生中、スタートボタンでメニューを表示し、「研究を終了」を選択します。確認ウインドウが表示されるので「はい」を選んでください。対局乱入中に中断したい場合も同様に、スタートボタンを押し、「研究を終了」を選択してください。

#### ●対局終了後

対局が終了すると、勝利者と勝敗結果が表示されます。Aボタンを押すごとに、得点計算画面、終了画面となり、再度Aボタンで卓の選択画面に戻ります。



## かくにん ルール確認

「セタ杯争奪麻雀日本シリーズ」で適用されたルールが確認できます。このルールは「麻雀塾」のゲーム中でも採用されています。→ルールの詳細は、p33[麻雀塾のルール]参照。

南





## かんきょう せつてい 環境設定

「牌譜モード」でのゲーム環境を、好みに合わせて変更することができます。変更したい項目を選んでAボタンを押すと、「ON/OFF」または「する/しない」が切り替わります。

設定変更が終わったら、画面内の「決定」を選択してください。また、変更した設定を初期状態に戻したい場合は、「初期値に戻す」を選んだ後、「決定」を選択します。



### 自動捨牌

「ON」にすると、対局乱入中、リーチ後の捨て牌が自動になります。

### 捨て牌アドバイス

「する」を選択すると、対局乱入中、コンピュータが最良の捨て牌を「●」で指示します。

### BGM

「ON」のとき、ゲーム中に音楽を流します。

### オープンモード

「ON」のとき、全員の手牌をオープンします。

### 音声

「ON」のとき、ポン、チー、ロンなどのかけ声を音声で流します。

### 牌

8色からお好みの色が選択できます。Aボタンで順次切り替わります。

### ツモ残数表示

「する」のとき、リンシャン牌を除いたツモ牌の残数を表示します。

### 卓

8色からお好みの色が選択できます。Aボタンで順次切り替わります。

### 場ゾロ表示

「する」のとき、翻数を数えるときに、場ゾロを加えます。



## セーブとロード

このゲームでは、対局や環境設定の内容が自動的に保存されます。



### セーブ

「家族モード」では、スタート時にファイルを選ぶだけで、あとは自動的に対局の内容がセーブされます。セーブされるポイントは、以下の通りです。

- 対局内容 現在参加している大会の半荘が終了したとき。  
1つのファイルにセーブできる対局データは1つだけです。セーブデータは自動的に上書き更新されるため、過去の大会には戻れなくなるのでご注意ください。
- フリー対戦のルール ルールを設定後、フリー対戦をはじめたとき。
- 環境設定 環境設定を変更後、大会やフリー対戦をはじめたとき。

「牌譜モード」では、「環境設定」の変更後、牌譜研究を始めたとき、その内容がセーブされます。



### ロード

大会の対局データは、「家族モード」の「データセレクト」画面でロードすることができます。目的のファイルを選んでAボタンを押し、「はじめる」を選択すると、「メインメニュー」画面が表示されます。そこで「大会に参加する」を選択してください。そのファイルで参加していた大会の、対局途中だった半荘の最初からゲームが再開されます。

不要になったデータは、ファイル選択後、「消す」を押すと消去することができます。



マー ジャンじゆく

## 麻雀塾のルール

「井出洋介の麻雀塾」では、以下のルールに対応しています。

## 食いタン

フーロしたタンヤオを認めるか、認めないかの設定。

## 一発

一翻役「イッパツ」を認めるか、認めないかの設定。

## ノーテン罰符

流局時、ノーテンの者に罰符を課す、課さないの設定。

## 積み場

親の連荘により発生する懸賞点。

## ツモピンフ

ツモったピンフを、2翻とする設定。

## 割れ目

開門した山の前にいる人の点数移動を、倍にする設定。

## 裏ドラ

裏ドラを認めるか、認めないかの設定。

## カンドラ

カンドラを認めるか、認めないかの設定。

## カン裏

カン裏ドラを認めるか、認めないかの設定。

## 四カン流れ

2人以上で合計4回カンをした時、流局にする設定。

## 四家リーチ

4人めのリーチを認めるかの設定。

## 四風連打

一巡目に全員が同じ風牌を捨てた時、流局にする設定。

## 包

責任払いを認める設定。

## 上がりやめ

オーラスの親がトップだった時に終了にするルール。

## 数え役満

翻数が場ソロを含めて15翻以上だった時、役満とする設定。

## ウマ

半荘終了後の順位で、点数の定し引きをする設定。

## 持ち点

対局のスタート時の持ち点の設定。



# たい かい 大会ルール早見表

「家族モード」の7大会と、「牌譜モード」の対局は、以下のルールで行われます。

大会名	お花見杯	お盆 休み杯	お正月 初日の出杯	ひな祭り 杯	スイカ 割り杯	大晦日 最終戦	王座 決定戦	牌譜モードの ルール
食いたん	あり	なし	あり	あり	あり	あり	あり	あり
一発	あり	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし
ノーテン割符	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
積み場	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
ツモピンフ	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし
割れ目	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
裏ドラ	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし
カンドラ	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし
カン裏	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし
西カン流れ	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし
四家リーチ	流局	続行	続行	続行	続行	続行	続行	続行
四風連打	流局	流局	続行	続行	続行	続行	続行	続行
包	あり	あり	あり	あり	あり	あり	あり	あり
上がりやめ	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
数え役満	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし
ウマ	10-20	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
持ち点	25000 点	25000 点	30000 点	30000 点	30000 点	30000 点	30000 点	30000 点