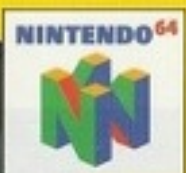


KOEI®



コントローラ
バック対応 43

麻雀

64

<http://www.emulation64.fr>

麻雀大学学生心得

NUS-NMJJ Emulation64.fr

コントローラパック使用上のご注意

『麻雀64』では、データ保存用にコントローラパックを使用します。

- ご使用前に、必ずコントローラパックの取扱説明書をよくお読みください。
- 本体の電源スイッチが入っているときは、コントローラパックを抜き差ししないでください。

■コントローラパック使用上のエラーメッセージについて■

「コントローラパックが接続されていません。」

コントローラパックが正しく接続されていません。
 本体の電源を切ってから、コントローラパックを接続してください。複数のコントローラが本体に接続されている場合は、コントローラ1（最も小さい番号のコネクタに接続されているコントローラ）にコントローラパックを接続してください。

「ゲームノートがいっぱいです。」「残りページ数が不足しています。」

他のゲームのノートがあるため、「麻雀64」用のノート（43ページ使用）を作成する容量が確保できません。
 コントローラパックメニュー画面で他のゲームデータを削除するか、新しいコントローラパックを用意してください。
 ※コントローラパックメニュー画面は、スタートボタンを押しながら、電源を入れるかリセットボタンを押すと表示されます。

「コントローラまたはコントローラパックに異常があります。」

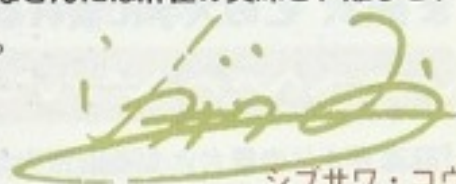
「データのセーブができませんでした。」

「データの読みこみができませんでした。」

ハードウェアまたはデータに異常があります。
 各機器が正しく接続されていることを確認してから、もう一度やり直してください。

● ごあいさつ ●

みなさん、この度は麻雀大学へのご入学、本当におめでとうございます。
 本学は、世界で唯一の麻雀専科大学です。5人の教授がこの4年間でみなさんを一流の雀士しやんしに育て上げることを、約束いたします。みなさんには麻雀の奥深さ、難しさ、そして何よりも楽しさを学んでほしいと思います。



シブサワ・コウ

目次

● 入学おめでとう！

- 『麻雀64』の世界・・・4
- ゲームを始める前に・・・6

● 対局をしてみよう

- 麻雀大学キャンパス・・・10
- 対局の進め方・・・12
- 麻雀のルールについて・・・16

● キャンパスのご案内

- 授業は校舎で・・・18
- 学生会館でフリー対局・・・20
- 麻雀大会in記念講堂・・・22
- 本部棟ってどんなところ？・・・24
- 図書館で自習をしよう・・・26

● データ集

- 教授&学生名簿・・・34
- 麻雀役の紹介・・・36
- さくいん・・・44

● コラム

- ペナルティーについて・・・15
- 振聴について・・・29
- 点数計算の基礎講座・・・30



マニュアルイラスト

いしいひさいち

マニュアルレイアウト

DYNAMIC KITCHEN・大村哲哉

Emulation64.fr

『麻雀64』の世界

麻雀大学へのご入学、おめでとうございます。
まずは、この大学に慣れることから始めましょう。

ゲームストーリー

『麻雀64』の舞台となる麻雀大学は、一流雀士を育てるための麻雀専科大学です。プレイヤーは、学生としてこの大学に入学し、麻雀の腕を磨きます。大学のカリキュラムはすべて麻雀の対局です。プレイヤーは4年間大学に在籍し、教授や他の学生を相手にさまざまな課題に挑戦していきます。

また、麻雀大学では、キャンパスのあちこちで麻雀を楽しむことができます。学生・教授を交えてフリー対局が行われる学生会館、麻雀大会が催される記念講堂、対局のデータを記録している本部棟、問題集や情報が豊富にそろった図書館。これらの施設を存分に活用して、麻雀の腕を磨いてください。

ゲームクリアー



▲めでたく卒業

	1	2	3	4	5
1年 ■■■■	B	D	A	A	
2年 ■■■■	D	D	A	B	A
3年 ■■■■					
4年 ■■■■					

速攻学B

▲カリキュラムを履修して単位を取る

卒業をめざして

大学を卒業すると、ゲームクリアーです。第1学年から第4学年までの4年間で所定の単位（→18ページ）を取ると、卒業になります。

単位を取ろう

単位を取るには、校舎でカリキュラムを履修します。1つのカリキュラムで1単位が与えられます。卒業するためには、4年間で16単位を取らなければなりません。



◀ 入学おめでとう! ▶



▲めざせ、全学位獲得!

学位の授与 ● ● ● ● ● ● ● ●

卒業するときに、成績や打ち筋に応じて学位（→19ページ）が与えられます。学位は数十種類あり、なかなか取ることのできないものや1回のプレイでは取れないものもあります。

ゲームオーバー

新学年に進級するためには、学年ごとに決められた単位を取っていなければなりません（→18ページ）。

学年末に決められた単位を取っていないと放学です。ゲームオーバーになります。



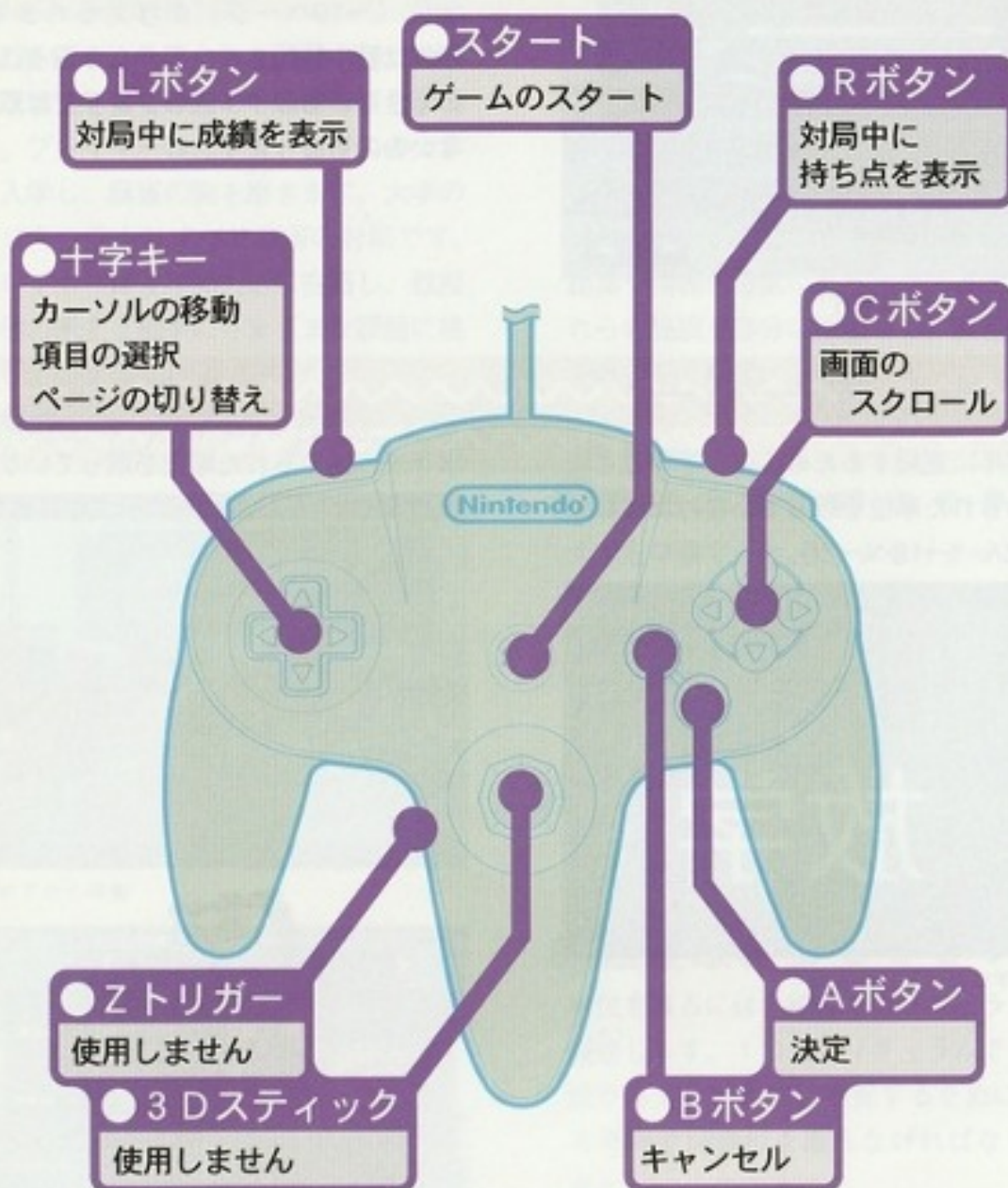
▲放学になってしまった



ゲームを始める前に

コントローラの使い方と基本的な操作方法を説明します。

コントローラの使い方



※複数のコントローラが本体に接続されている場合は、コントローラ1（最も小さい番号のコネクタに接続されているコントローラ）でのみ操作できます。



入学おめでとう!

基本操作

決定

十字キーで項目を選び、Aボタンを押すと決定します。

キャンセル

Bボタンを押すと、選んだ項目をキャンセルします。

ページの切り替え

項目が多くて1つの画面に表示しきれないときは、画面のすみに▲▼◀▶が表示されます。その方向に十字キーを押すと、ページを切り替えて項目を表示します。

対局中の操作

ツモ

プレイヤーに順番が回ると、自動的にツモります。

打牌

捨てる牌を十字キーの◀▶で選び、Aボタンを押します。

鳴き・ロンアガリ

鳴ける牌またはアガれる牌が捨てられると、その牌が点減します。

Aボタンを押すと、鳴かずに見逃します。十字キーの↓を押すと、ウィンドウが表示されます。実行したい項目を選びます。何も選ばずにウィンドウを閉じる場合には、十字キーの↑かBボタンを押します。

倒牌・立直・ツモアガリ

プレイヤーに順番が回ってきたときに十字キーの↓を押すと、ツモヤマに残っている牌の数が表示されます。

アンカン チョカン チュウソウオチウツオバイ リーチ
暗槓・加槓・九種么九倒牌・立直・ツモアガリができる場合は、これらの項目も表示されます。

対象となる牌の選択

チーできる組み合わせや、立直できる捨て牌が何通りかある場合は、十字キーの◀▶で牌を選び、Aボタンを押します。

対局中のコマンド

プレイヤーの順番が回ってきたときにBボタンを押すと、対局中のコマンド(→12ページ)が表示されます。



▲対局中のコマンド

ゲームの始め方

セーブデータの表示

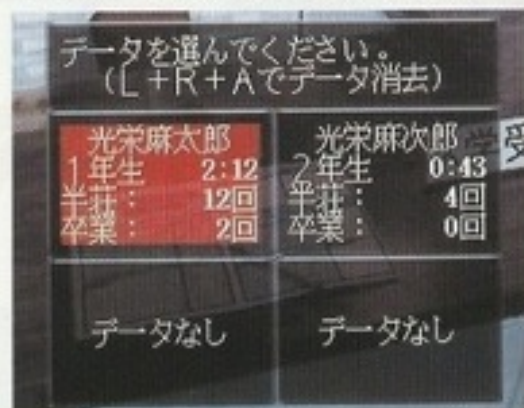
①本体にカセットを差し込み、電源スイッチを入れます。

※本体の電源を入れる前に、コントローラパック（別売り）をコントローラ背面の差込口に差し込んでください。コントローラパックがないと、ゲームのデータを記録しておくことができません。

②オープニングが始まります。オープニングが終わると、タイトル画面が表示されます。

③オープニングの途中またはタイトル画面でスタートボタンを押すと、セーブデータの一覧が表示されます。

登録されているデータを消去する場合は、消去するデータを選び、Lボタン・Rボタン・Aボタンを同時に押します。



▲セーブデータ一覧

新しくゲームを始める

①セーブデータを登録します。セーブデータの一覧から、「データなし」を選びます。

②プレイヤーの名前を登録します。十字キーで文字を選び、Aボタンを押します。数字・記号を入力する場合は、「数」を選びます。英文字を入力する場合は、「A」を選びます。漢字を入力する場合は、音読みの1文字目を選びます（たとえば、「光」を入力する場合は、音読みは「コウ」なので「こ」を選びます）。

③プレイヤーの性別を選びます。

④名前・性別の確認をします。すべてよければ「はい」を、修正したい場合は「いいえ」を選びます。

⑤下の画面が表示されます。

ルールの設定（→16ページ）をする場合は、「ルール設定」を選びます。ゲームを始める場合は、「ゲーム開始」を選びます。キャンパス（→10ページ）が表示されます。



▲ルールの設定は本部棟でもできる



入学おめでとう!

続きから始める

- ①セーブデータを選びます。すでに登録されているデータを選びます。
- ②データをロードする（読み込む）と、キャンパス（→10ページ）が表示されます。

前回のプレイを対局の途中で中断した場合は、その対局が終了するまで別の対局を選べません。

データのセーブ

データのセーブ（保存）は自動的に行われます。画面の切り替わる瞬間はセーブが行われることがあるので、電源を切ったり、リセットボタンを押したりしないでください。データが壊れる可能性があります。

ゲームを終了する場合は、次の「ゲームの終わり方」を参照してください。

また、ゲーム中にはコントローラバックを抜かないでください。

ゲーム中にコントローラバックを抜くと、そのプレイではセーブが行われなくなります。この場合、一度抜いたコントローラバックをもう一度差しても、セーブは行われません。

ゲームの終わり方



▲ゲームを終了する

ゲームを終わります。

麻雀大学キャンパスで校門を選び（→11ページ）、左の画面が表示されたら、電源を切ります。

ゲームを続ける場合は、Aボタンを押します。

※対局の途中で電源を切ったり、リセットボタンを押すと、ペナルティーが課せられます（→15ページ）。

上記の方法でゲームを終了してください。

※対局の途中でゲームを中断する場合は、一局終了時に「中断」コマンド（→14ページ）を選びます。

麻雀大学キャンパス

セーブデータを登録またはロードすると、麻雀大学の全景が表示されます。建物を選ぶと、その建物に入ります。

校舎18ページ

カリキュラム対局

- カリキュラムを選んで対局する

図書館26ページ

チュートリアル

- 問題集を見る
- 麻雀役一覧を見る
- 麻雀用語辞典を見る

学生会館20ページ

フリー対局

- オープン戦で対局する
- トレーニングで対局する





◀対局をしてみよう▶

記念講堂 ……22ページ

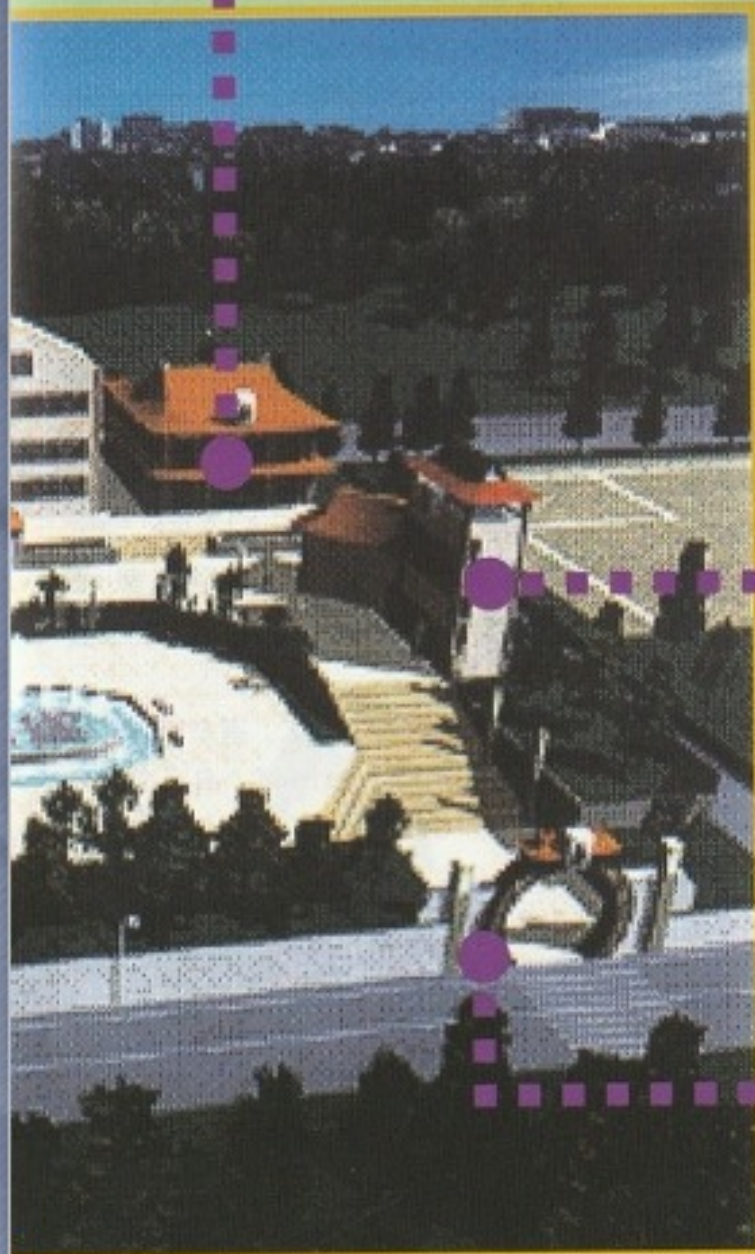
麻雀大会

- 大会に参加する

本部棟 ……24ページ

情報・ルール

- 記録・成績・打ち筋を見る
- ルールを設定する



校門 ……9ページ

ゲームの終了

- ゲームを終了する

対局の進め方

対局中の操作について説明します。
校舎・学生会館・記念講堂に共通の操作です。

対局の開始



▲対局が始まった

席順の決定、親の決定、配牌は自動的に行われます。配牌が終わると勝負が始まります。

※画面の端が欠けて見づらい場合は、「環境」コマンドの「画面調整」(→13ページ)で調整します。

対局中のコマンド

プレイヤーの順番が回ってきたときにBボタンを押すと、対局中のコマンドが表示されます。

持ち点 ●●●●●●●●

プレイヤーと対戦相手の、半荘ごとの成績が表示されます。

対局中にRボタンを押すと、同じ画面が表示されます。

持ち点が表示された状態で十字キーの➡を押すと、連続記録(→24ページ)が表示されます。

成績 ●●●●●●●●

プレイヤーと対戦相手の持ち点が表示されます。

対局中にLボタンを押すと、同じ画面が表示されます。

持ち点が表示された状態で十字キーの➡

を押すと、現在行っている対局の説明が表示されます。

ルール ●●●●●●●●

現在のルール設定(→16ページ)が表示されます。

画面下のウィンドウに、選んでいる項目の説明が表示されます。Rボタンを押すと、さらに詳しい説明が表示されます。

このコマンドでは、ルールの変更はできません。

役一覧 ●●●●●●●●

麻雀役の一覧が表示されます。

一覧から役名を選ぶと、詳しい説明が表示されます。

内容は、図書館にある「よくわかる役一覧」(→27ページ)と同じです。



◀対局をしてみよう▶

環境

環境設定を行います。

十字キーでコマンドを選び、Aボタンを押すと設定が切り替わります。

■BGM 対局中のBGMを設定します。



◀聞く



◀聞かない

■音声 対戦相手の発声を設定します。



◀聞く



◀聞かない

■出力 BGM・音声の出力方法を設定します。



◀ステレオ



◀モノラル

■アニメ 対局中に表示される手のアニメを設定します。



◀表示する



◀表示しない

■速度 対戦相手の打牌の速度を設定します。



◀遅い



◀普通



◀速い

■画面調整 画面に表示される範囲を調整します。

このコマンドを選ぶと、画面中央にマーカーが表示されます。十字キーで表示範囲を調整します。

調整した画面のまま対局に戻る場合は、Aボタンを押します。

調整を取り消して対局に戻る場合は、Bボタンを押します。

画面を初期の状態に戻す場合は、スタートボタンを押します。

やめる

対局を途中でやめます。トレーニング(→21ページ)でのみ選べます。



一局の終了

誰かのアガリで一局が終了すると、アガリ役が表示されます。流局の場合は、流局の種類が表示されます。

- ①Aボタンを押すと、点棒の受け渡しが行われ、得失点が表示されます。
- ②Bボタンを押すと、ウィンドウが消えて卓上を確認できます。もう一度Bボタンを押すと、コマンドが表示されます。一局終了時には、次のコマンドが追加されます。

リプレイ

その局の配牌・ツモ牌を再現して対局をやり直します。

全員の手牌がオープンされた状態で、プレイヤーが打牌した位置にカーソルが表示されます。また、プレイヤーが行ったとおりにチー・ポンなどのウィンドウが開きます。

プレイヤーは、Aボタンを押していけば、その局を再現できます。前回とは異なる打ち方もできますが、一度異なる打ち方をすると、それ以降の部分は再現されません。

リプレイを途中でやめる場合は、Bボタンを押します。



▲やった！満貫だ！

指導

その局の配牌・ツモ牌を再現し、指南役の指導にそって対局をやり直します。

このとき、指南役を1人選びます。ただし、対戦相手のキャラクターは、指南役には選べません。

打牌のときには、指南役の考えた位置にカーソルが表示されます。また、チー・ポン・ロンなどのウィンドウも自動的に開きます。

プレイヤーは、Aボタンを押していけば、指導のとおり打てます。もちろん、指導と異なる打ち方もできます。

中断

対局の途中でゲームを中断します。次にゲームを再開したときには、別の対局は選べません。

なお、トレーニング(→21ページ)では、「中断」コマンドではなく「やめる」コマンド(→13ページ)になります。



◀対局をしてみよう▶

半荘の終了と得点

半荘が終了すると、最終的な持ち点が表示されます。

Aボタンを押すと、精算が行われます。持ち点を100の位で五捨六入してから30,000点を差し引き、1,000で割った数字を得点とします。ウマ・焼き鳥をルー



▲4,000オールで、12,000点だ！

ルで設定していれば、その後に結果が加えられます。

たとえば、持ち点が45,200点であれば、200点を切り捨てた45,000点から30,000点を差し引き、残った15,000点を1,000で割った「+15」が得点になります。



ペナルティーについて

対局中に電源を切ったり、リセットボタンを押すと……

対局中に電源を切ったり、リセットボタンを押すことは、不正行為とみなされます。普通の大学で言えば、試験でカンニングをするようなものです。その場合は、ペナルティーが与えられます。ペナルティーの内容はゲームモードによって違います。

- カリキュラム そのカリキュラムの成績は「D」になります。
- オープン戦 勝負を投げ出したと見なされ、ポイントは与えられません。
- トレーニング 特にペナルティーはありません。いつでも自由にやめられます。
- 大会 途中で棄権したと見なされ、たとえ決勝戦に進んでいても、ポイントが与えられません。

対局の途中でゲームを中断したい場合は、一局終了時に「中断」コマンドを選びます（→14ページ）。

麻雀のルールについて

麻雀大学では、全学共通の固定ルールと、対局によって設定が変わるルールがあります。

固定ルール

全学共通の固定ルールは、次のとおりです。固定ルールは変更できません。

- ①場に2翻。^{リヤンファン}
- ②一翻縛り。^{イーファンシバ}
- ③王牌は、常に14枚残す。^{ワンパイ}
- ④先付けあり。^{オキツ}
- ⑤喰い直し、喰い替えはともに自由。

- ⑥振聴はツモアガリのみ可能。^{フリテン}
- ⑦包則是大三元・大四喜のみ適用。^{パオソウ ダイサンゲン ダイスウシ}
- ⑧形式聴牌、空聴牌は認められる。^{テンパイ}
- ⑨ドラはすべて表示牌の次の牌。
- ⑩残り自摸牌4枚以下では、立直できない。振聴立直は可能。立直時のアガリの選択は自由。

ルールの設定

ルールの設定は、本部棟（→24ページ）で行います。新しくゲームを始めるとき（→8ページ）や、対局を始めるとき（その対局でのみ有効）にも、設定できます。十字キーで項目を選び、Aボタンを押すと設定が切り替わります。

対局の種類によっては、設定が固定されているルールもあります。

画面下のウィンドウには、そのとき選ん

でいる項目の説明が表示されます。Rボタンを押すと、さらに詳しい説明が表示されます。

設定を終了する場合は、「終了」を選びます。

なお、対局中に「ルール」コマンドを選ぶと（→12ページ）、設定されたルールを確認できます。このときには、ルールの変更はできません。

喰い断	有り	途中流局	連荘
裏ドラ	有り	ドボン	無し
横ドラ	有り	西人	無し
横ウラ	無し	二翻縛り	有り
横ドラ開	鳴後	持ち点	25,000
一発	有り	順位ウマ	無し
一発消し	鳴後	ツーラン	無し
南場親不聴	輪荘	スリーラン	無し
不聴罰	有り	終了	◀1/2▶

一翻縛りで、鳴いた断么九のみのアガリを認めます。
(有り・無し) 詳しく

▲ルールを設定する

喰い断		◀1/2▶
<ul style="list-style-type: none"> ●上の図のように、チー・ボン・ミンカンをして作った断么九を、喰い断（クイタン）と呼びます。この設定項目では、喰い断を縛りの種類に数えるかどうかを選びます。 ●「有り」ならば、一翻縛りのときに喰い断のみでもアガれます。「無し」ならば、喰い断だけでは、アガることはできません。 		

▲詳しい説明を表示



◀対局をしてみよう▶

設定できるルール

初めてゲームをプレイしたときは、太字の項目に設定されています。

喰い断	有り・無し	副落平和形	20符・ 30符
裏ドラ	有り・無し	自摸平和	有り ・無し
槓ドラ	有り・無し	七対子	25符 ・30符
槓ウラ	有り・ 無し	三連刻	有り・ 無し
槓ドラ開	鳴後 ・捨後	一色三順	有り・ 無し
一発	有り ・無し	大車輪	有り・ 無し
一発消し	鳴後 ・捨後	人和	有り・ 無し
南場親不聴	輪荘 ・連荘	公九振切	有り ・無し
不聴罰	有り ・無し	十三不塔	無し ・満貫・倍満・役満
途中流局	無し・輪荘・ 連荘	八連荘	有り・ 無し
ドボン	有り・ 無し	切り上げ	有り・ 無し
西入	無し ・30100・33100・35100	数え役満	有り ・無し
二翻縛り	有り ・無し	ダブル役満	有り ・無し
持ち点	24000・ 25000 ・26000・27000・28000・29000・30000		
順位ウマ	無し ・5-10・1-2・1-3	場風	東南 ・一風
焼き鳥	無し ・10・15・20・裏10・裏15・裏20		
ツーラン	有り・ 無し	ワレ目	有り・ 無し
スリーラン	有り・ 無し	アガリやめ	有り・ 無し

授業は校舎で

学生は明日の一流雀士を目指して対局に励みます。
教授も一切手加減なし。厳しい愛のムチがあなたを待っています。

カリキュラムとは

麻雀大学では、カリキュラムのすべてが麻雀の対局です。プレイヤーはカリキュラムを選び、その内容に応じて数回の半荘戦を行います。対局を終えると、カリキュラムごとに設定された基準によって、成績がつけられます。成績には、「A」「B」「C」「D」の4段階があります。「A」「B」「C」を取れば合格となり、1単位が与えられます。「D」を取ると不合格となり、単位は与えられません。カリキュラムは、1学年につき10種類用意されています。プレイヤーは、1年

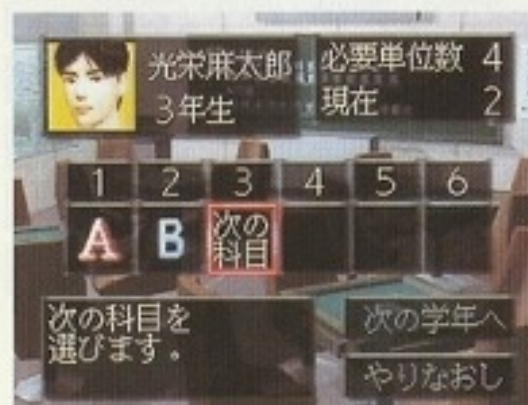
間に8つまでカリキュラムを選べます。8つのカリキュラムを終えても、下記の必要単位を取ることができなかった場合は、放学（ゲームオーバー）になります（→5ページ）。

1年→2年	3単位
2年→3年	4単位
3年→4年	4単位
卒業時	5単位

▲進級に必要な単位

カリキュラムの流れ

カリキュラムの流れを説明します。
①校舎に入ると、現学年の成績一覧が表示されます。



▲これが今までの成績だ

- 次の科目 ②に進みます。
- 過去のカリキュラム そのときの対局の結果が表示されます。
- 次の学年へ 進級します。必要単位を取っていると、選べます。
- やりなおし 過去のカリキュラムの成績を削除します。スタンプ（→20ページ）を持っていると、選べます。不本意な成績を取ったカリキュラムをやり直したいときに選びます。削除できるのは、現学年で取ったカリキュラムだけです。

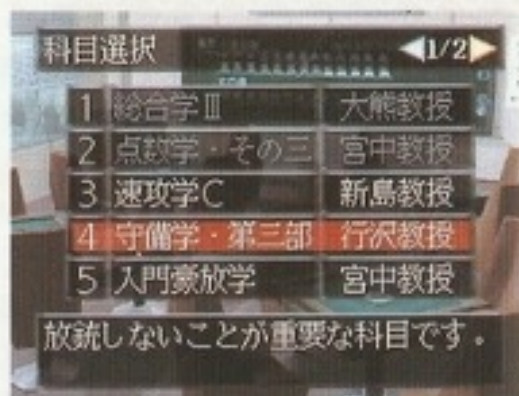


◀ キャンパスのご案内 ▶

②カリキュラムを選びます。

まだ単位を与えられていないカリキュラムから選びます。

また、4年時にポイント(→20,22ページ)がある点数以上になると、通常では選べない、上級者向けのカリキュラムを選べます。



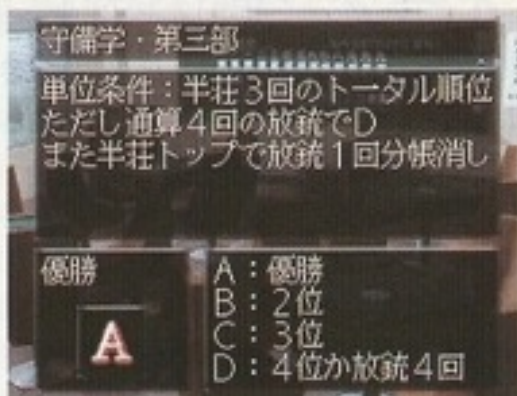
▲次はこのカリキュラムにしようかな

③「ルール設定」を選ぶと、ルールの設定(→16ページ)に進みます。

「対局開始」を選ぶと、対局が始まります(→12ページ)。

④規定の半荘回数を消化すると、成績が表示されます。

Aボタンを押すと、キャンパス(→10ページ)に戻ります。



▲カリキュラム終了、上々の成績だ

学位について

4年生を修了すると、晴れて麻雀大学を卒業です。卒業すると、成績や打ち筋(→24ページ)に応じて学位が与えられます。

学位は全部で数十種類あります。中には、取る条件が非常に厳しい学位や、1回のプレイでは取れない学位もあります。麻雀大学では、卒業生の再入学も歓迎しています。新たな学位を求めて、何度でもチャレンジしてください。



学生会館でフリー対局

学生会館では、学生だけでなく教授も交えて課外活動が行われています。課外活動の内容は、もちろん麻雀です。

オープン戦とは

オープン戦では、教授や学生とポイントをかけて対局します。対局の結果は、カリキュラムと同様に

本部棟で記録されます。対戦相手を自由に選んで対局し、その結果に応じてポイントが与えられます。

オープン戦の流れ

- ①学生会館に入り、「オープン戦」を選びます。
- ②対戦相手を3人選びます。
- ③「ルール設定」を選ぶと、ルールの設定(→16ページ)に進みます。「対局開始」を選ぶと、対局が始まりま

- す(→12ページ)。
④半荘が終了すると、次の半荘に進むかオープン戦をやめるかを確認します。なお、4回半荘を終えると、自動的にキャンパス(→10ページ)に戻ります。



▲「オープン戦」を選ぶ



▲対戦相手は誰にしよう…

ポイントの獲得

対局の結果に応じて、ポイントが与えられます。点数や順位が高いほど、ポイントを多く与えられます。3,000ポイントごとにスタンプが1個与えられます。スタンプ1個につき、1

回カリキュラムの成績を削除できます(→18ページ)。また、ポイントがある点数以上になると、通常では選べないカリキュラムを選べます(→19ページ)。

麻雀大会in記念講堂

麻雀大学最大のイベント、麻雀大会in記念講堂。
この大会を制する者は、明日の麻雀界を制すとも言われています。

大会とは

記念講堂では、1年に1回だけ学生同士のトーナメント戦が行われます。対局の結果は本部棟で記録されますが、カリキュラムの成績には関係ありません。

なお、各年ともカリキュラムを1つも取っていない状態では大会を選べません。まず、プレイヤーを含む学生8人が2卓に分かれ、予選を行います。各卓の上位2名が決勝戦に進みます。予選・決勝戦の半荘回数は、学年によって異なります。

	予選	決勝戦
1年	1回戦	1回戦
2年	1回戦	2回戦
3年	1回戦	3回戦
4年	2回戦	3回戦

▲予選・決勝戦の半荘回数

決勝戦で3位以内に入賞すると、ポイントが与えられます。与えられるポイントは、学年によって異なります。

	優勝	2位	3位
1年	2,000	800	400
2年	3,000	1,200	600
3年	4,000	1,600	800
4年	5,000	2,000	1,000

▲入賞ポイント

3,000ポイントごとにスタンプが1個与えられます。スタンプ1個につき、カリキュラムの成績を1回削除できます(→18ページ)。

また、ある点数以上になると、通常では選べないカリキュラムを選べます(→19ページ)。

大会の流れ



▲さあ、大会が始まるぞ

①記念講堂に入ると、左の画面が表示されます。

「大会開始」を選ぶと、予選開始です。「ルール設定」を選ぶと、ルールの設定(→16ページ)をします。



◀ キャンパスのご案内 ▶



▲決勝戦に進出だ



▲見事、ポイントを獲得

②予選で上位2名以内に入ると、決勝戦に進みます。3位以下の場合は、キャンパス (→10ページ) に戻ります。

③決勝戦が終了すると、成績に応じてポイントが与えられます。

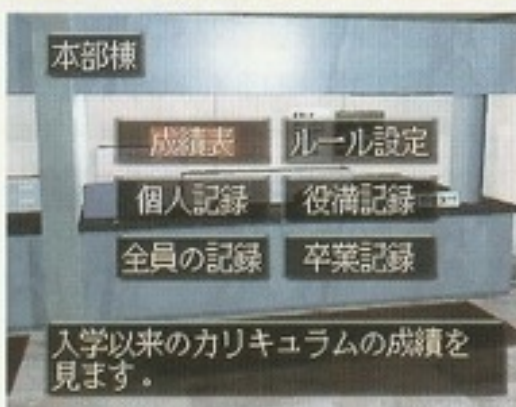
Aボタンを押すと、キャンパス (→10ページ) に戻ります。



本部棟ってどんなところ？

よい成績を取るには、自分の打ち筋を研究することです。

本部棟でできること



▲成績を見ようか、記録を見ようか

本部棟では、成績・記録の参照やルールの設定ができます。

項目を選ぶと、選んだ項目の詳細が表示されます。

Bボタンを押すと、キャンバス(→10ページ)に戻ります。

成績・記録の種類

成績表 ●●●●●●●●●●

入学以来のカリキュラムの成績表を見られます。

個人記録 ●●●●●●●●●●

対局の個人記録を見られます。項目を選ぶと、記録の一覧が表示されます。

「今回」(最近入学したときからの記録)と「通算」(セーブデータを登録したと

きからの記録)がある場合は、十字キーの←→で切り替わります。

■打ち筋 プレイヤーの打ち筋が表示されます。Aボタンを押すと、項目の説明が表示されます。

■カリキュラム カリキュラム(→18ページ)で取った成績「A」～「D」の個数とその割合が表示されます。

■半荘 カリキュラム・オープン戦(→20ページ)・大会(→22ページ)での個人記録が表示されます。

■連続記録 個人の連続記録が表示されます。Aボタンを押すと、項目の説明が表示されます。

■大会記録 大会の入賞記録と、最近入学したときからの大会成績が表示されます。

和了率	.076	平均和了点	5,900
自摸和率	.500	平均放銃点	3,120
放銃率	.192	立直一発率	.200
立直率	.192	立直和了率	.400
副落率	.076	流局勝牌率	.400
初直率	1.000	平均ドラ数	0.5
初副落率	.000	最高ドラ数	1

▲記録、それははかない

図書館で自習をしよう

たまには、図書館で一人静かに勉強するのもいいものです。

図書館の利用の仕方



▲今日はどの本を読もうかな

図書館には、麻雀について学習するための問題集と辞典があります。読みたい本を選ぶと、その内容が表示されます。Bボタンを押すと、キャンパス(→10ページ)に戻ります。

問題集：初級編



▲この積み重ねが力になる

問題集の初級編を見ます。

- ①図書館に入って「問題集：初級編」を選びます。
- ②クイズ形式で、「待ち牌当て」「点数計算(→30ページ)」などの問題が20問出題されます。Bボタンを押すと、「続ける」「問題集を閉じる」が表示されます。「続ける」を選ぶと、問題集を続けます。「問題集を閉じる」を選ぶと、図書館に戻ります。
- ③すべて問題終了すると、図書館に戻ります。

問題集：応用編

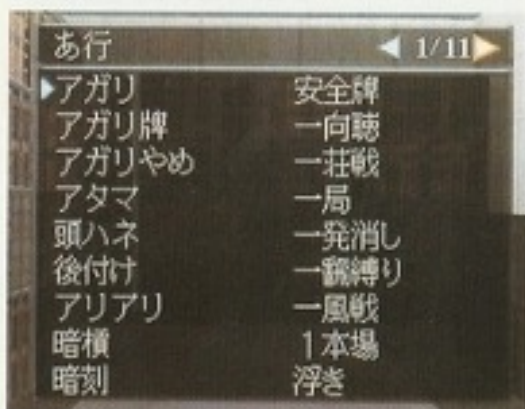
問題集の応用編を見ます。
問題の内容は、初級編よりやや難しく

なります。それ以外の、流れや操作等は、初級編と同じです。

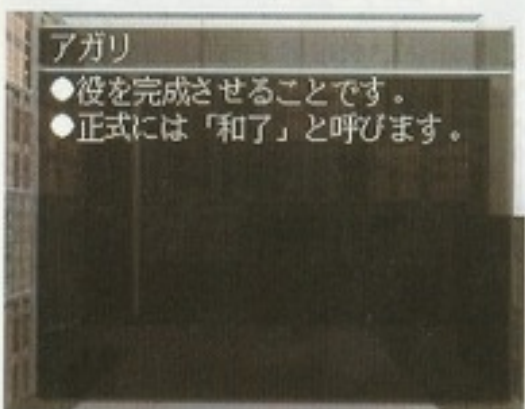
麻雀用語辞典



▲「役に立つ麻雀用語辞典」を選ぶ



▲知りたい用語はどこにあるかな？



▲用語の説明が表示される

麻雀用語の一覧と、詳しい説明を見ます。

①図書館^{としょかん}に入って「役に立つ麻雀用語辞典」を選びます。

②用語の一覧が表示されます。

用語を十字キーで選び、Aボタンを押すと、詳しい説明が表示されます。

③用語の一覧が表示されているときにBボタンを押すと、図書館に戻ります。





◀ キャンパスのご案内 ▶

振聴について～「アガれるはずなのにアガれない！」～




みなさんは、「麻雀64」をプレイしていて、「アガれるはずなのにアガれない！」という状態になったことはありませんか？ そんなときは、自分の手牌が振聴になっていないか確認してください。

振聴とは？

振聴とは、聴牌しているときアガリ牌をすでに自分で捨てている状態を言います。振聴の状態では、一切ロンアガリができません。

下のような手牌の場合、待ち牌は  と  になります。



この場合、例えば  を自分で捨てていたら振聴になります。誰かが  を捨ててもロンアガリできないのはもちろんですが、 でロンアガリすることもできません。アガリ牌が何種類もある多面待ちのときには、特に注意してください。

また、他の対戦者が自分の捨て牌で鳴いているときも、見落としやすいので注意してください。

ただし、ツモアガリの場合には、たとえどのような振聴であってもアガることができます。

なお、次の2つのケースも振聴と同じ扱いになります。

●アガリ牌の見送り、見逃し

聴牌しているとき、アガリ牌を他の人が捨てたのにこれを見送った場合は、その時点で一時的に振聴とみなされます。不注意で見逃した場合も同様です。

ただし、このケースでは、自分がツモやチー・ボン・カンを一度でもすれば振聴の状態は解消されます。再びアガリ牌が捨てられれば、ロンアガリできます。

●立直後のアガリ牌の見送り、見逃し

立直をかけた後、他人が捨てたアガリ牌を見送ったり見逃したりすると、それ以降は振聴と同様の扱いになります。

このケースでは、自分がツモやカンをしても振聴の状態は解消されません。あとは、ツモアガリをねらうしかありません。

点数計算の基礎講座

麻雀の点数計算の仕方について学びましょう。

①基本点の計算

基本点は、得点計算のもととなる点数です。以下の5つの要素に与えられる点数を合計したものが、基本点になります。

- 副底
- 門前加符
- 聴牌の形
- ツモアガリ
- 手牌

どのアガリにも、必ず副底という20符^{フーダイ}が与えられます。

門前聴牌^{メンゼンテンパイ}をして、しかもロンアガリをした場合に10符が加算されます。ツモアガリのときには、門前加符^{カフ}はありません。

単騎待ち^{タンキ}・辺張待ち^{ペンチャン}・カンチャン待ち^{カンチャン}のときには、2符が加算されます。両面待ち^{リョウメン}・シャンボン待ち^{シャンボン}のときには加算されません。

ツモアガリのときには、2符が加算されます。

ただし、平和を含むアガリのときには、ツモアガリでも加算されません（→32ページ）。

牌の組み合わせによって符が加算されます。

トイフ 対子	ファンパイ 翻牌	サンゲンパイ 三元牌		2符	
		チャンフオンパイ 莊風牌	東場の 南場の	2符	
		メンフオンパイ 門風牌	東家の 西家の など	2符	
		レンフオンパイ 連風牌	東場・東家の 南場・南家の	4符	
		チュンチャンパイ 中張牌	ヤオチュウパイ 幺九牌		
コウツ 刻子	ミンコク 明刻		2符		4符
	アンコク 暗刻		4符		8符
カンツ 槓子	ミンカン 明槓		8符		16符
	アンカン 暗槓		16符		32符



◀ キャンパスのご案内 ▶

以上の5つの要素の符をすべて合計し、1の位を切り上げます。



例にあげたアガリ形（親・ツモアガリ・ドラ1とします）の場合、副底20符＋么九牌の暗刻8符＋中張牌の暗刻4符＋ツモアガリ2符＝34符となり、1の位を切り上げて40符になります。

② 翻数の計算

アガリの^{ファン}翻数は、以下の2つの要素を合計したものになります。

- アガリ役
- ドラ

役の^{ファン}翻数を合計する。

ドラ1枚につき1^{ファン}翻加算する。

裏ドラ・横ドラ・横裏をルールで設定していれば（→16ページ）、それらも加算する。

「①基本点の計算」で例に挙げたアガリ形の場合、翻牌（1翻）＋^{ファン}門前清模和（1翻）＋ドラ1（1翻）＝3翻になります。

③ 得点の算出

①で出した基本点、「②翻数の計算」で出した翻数を32～33ページの得点早見表に当てはめて、得点を出します。

①で例に挙げたアガリ形の場合、親のツモアガリの表から40符3翻の欄を探します。「2600」とありますので、子3人から2,600点ずつ受け取ります。

④ 6翻以上のアガリ

得点早見表には、5翻までの得点しか載っていません。6翻以上のアガリは、基本点に関係なく翻数だけで計算します。

翻数	名称	親	子
6～7翻	跳満	18000	12000
8～10翻	倍満	24000	16000
11～12翻	3倍満	36000	24000
13翻以上	数え役満	48000	32000



◀ キャンパスのご案内 ▶

「自摸平和」が「無し」ならば、基本点は副底20符+ツモアガリ2符=22符を切り上げて30符、繰数は門前清模和のみの1繰になります。

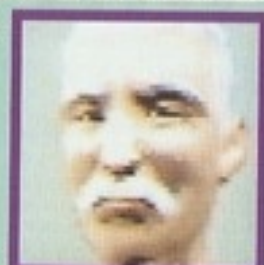
- 七対子の基本点 チーイフ 七対子のアガリは、基本点を25符として計算します。
ルール設定で、「七対子」を「30符」にした場合は、30符で計算します。
- 切り上げ ユーファン サンファン マンロン ルール設定で「切り上げ」を「有り」にした場合は(→17ページ)、30符4繰、60符3繰の得点が満貫と同じになります。

■散家 (子)

		20符	25符 (七対子)	30符	40符	50符	60符	70符
ツモアガリ ※上段は子の 支払い 下段は親の 支払い	1繰			300 500	400 700	400 800	500 1000	600 1200
	2繰	400 700		500 1000	700 1300	800 1600	1000 2000	1200 2300
	3繰	700 1300	800 1600	1000 2000	1300 2600	1600 3200	2000 3900	
	4繰	1300 2600	1600 3200	2000 3900	満貫2000			
	5繰					4000		
ロンアガリ	1繰	700		1000	1300	1600	2000	2300
	2繰	1300	1600	2000	2600	3200	3900	4500
	3繰	2600	3200	3900	5200	6400	7700	
	4繰	5200	6400	7700	満貫8000			
	5繰							

教授 & 学生名簿

麻雀大学の名物教授と、ともに学ぶ学生たちを紹介します。



大熊 秀則

おおくま ひでのり

麻雀大学学長にして最強の雀士。攻撃・守備・スピード全般にバランスが取れている。

行沢 諭

ゆきざわ さとし

麻雀大学教授。専門は、麻雀守備学。
守備重視だが、アがるべきときはきっちりとアがる。



新島 穰一

にいじま じょういち

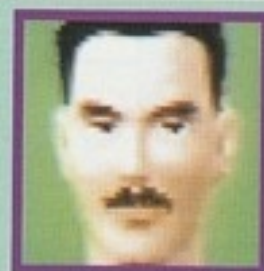
麻雀大学教授。専門は、麻雀攻撃学。
スピード重視の攻撃型だが、守備もソツなくこなす。



宮中 憲司

みやなか けんじ

麻雀大学教授。専門は、豪放雀風学。
浮き沈みの激しい麻雀だが、地力はある。



白取 幸恵

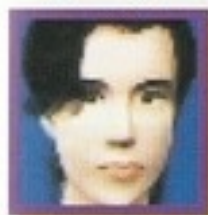
しらとり ゆきえ

麻雀大学教授。専門は、手役追求学。
手作りは遅いが、アガりは大きい。





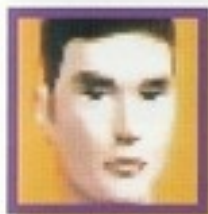
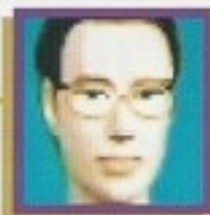
データ集


磨 裕二 まろ ゆうじ

積極的な攻撃型の麻雀で、バランスもよい。入学前から実戦で鍛えているため、学生の中ではかなりのレベル。

夏目 渉 なつめ わたる

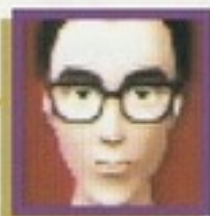
リーチ戦法を好む。あるときは慎重に、またあるときは大胆に、と器用な打ちまわしをする。


猿橋 健太 さるはし けんた

攻撃一辺倒の麻雀をする。降りることなどまったく考えず、ひたすらアガリを目指す。

舘 尚人 たち なおと

慎重な麻雀が信条。ほとんど鳴かずに門前で手作りをする。他家がリーチをかけると、すぐに降りてしまう。


秋野 愛 あきの あい

基本に忠実な、手堅い麻雀を目指している。控えめでおとなしい打ち方なので、あまり目立たない。

花村 一穂 はなむら かずほ

手役追求型。じっくりと腰をすえて手役を育てるため、総じて手作りは遅い。


唐沢 千尋 からさわ ちひろ

スピード重視の打ち筋。「人より先にアガれば勝ち」と考えているので、あまり降りない。

麻雀役の紹介

麻雀大学で採用されている役を紹介します。

●手牌の組み合わせに制限のない役

1 翻役

門前清模和

メンゼンチーモーホウ

メンゼンテンハイ
門前聴牌した状態から、ツモアガリしたときの役。

メンゼンテンハイ
門前聴牌した状態で「リーチ」と宣言し、アガったときの役。

立直

リーチ

一発

イッパツ



リーチ
立直後、チー・ポン・カンのない一巡中にアガったときの役。

ハイテイハイ
海底牌でツモアガリしたときの役。

海底撈月

ハイテイラオユエ

河底撈魚

ホウテイラオユイ

ハイテイハイ ターチャ ホウテイハイ
海底牌をツモった他家が捨てた河底牌でロンアガリしたときの役。

テンハイ
聴牌しているときにカンをし、ツモった嶺上牌でアガったときの役。

嶺上開花

リンシャンカイホウ

搶槓

チャンカン

ターチャ チャカン
他家が加槓した牌でロンアガリしたときの役。



◀ データ集 ▶

2翻役

ダブル立直

チー・ボン・カンのない一巡目に立直^{リーチ}をしてアガったときの役。

ダブルリーチ

満貫

捨て牌をすべて么九牌でそろえ、荒牌^{ホウパイ}で流局したときの役。途中で捨て牌を他家に鳴かれたときは無効。

么九振切 ★

ヤオチュウフリキリ

役満

天和

親が、配牌^{ハイパイ}の時点でそのままアガったときの役。

テンホウ

子が、チー・ボン・カンのない一巡目にツモアガリしたときの役。

地和

チーホウ

人和 ★

子が、チー・ボン・カンのない一巡目にロンアガリしたときの役。

レンホウ

親が、流局をはさまずに8回連続でアガったときの役。

八連荘 ★

バーレンチャン

★=ルール設定で変更あり ☆=鳴くと1翻下がる 門前=門前^{マンゼン}のみ有効

●手牌の組み合わせに制限のある役

1 翻役

翻牌

ファンバイ



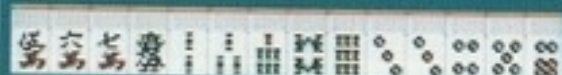
サンゲンバイ ファンバイ メンファンバイ
三元牌・莊風牌・門風牌のい
れかを、刻子が槓子でそろえた
ときの役。

頭以外を順子で組み合わせ、頭
が翻牌でなく、待ちが両面待ち
のときの役。

平和

門前

ピンフ



断么九

タンヤオチュウ



シュウバイ
数牌の2～8だけを組み合わせ
たときの役。

同じ種類の同じ数でできた順子
を2組そろえたときの役。

一盃口

門前

イーベイコウ





データ集

2翻役

三色同順

☆

サンショクドウジュン



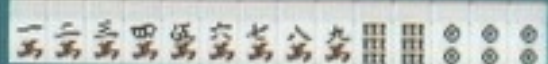
同じ数の順子を、万子・筒子・索子ともに1組ずつそろえたときの役。

同じ種類の数牌の1~9を、連続した3組の順子にそろえたときの役。

一気通貫

☆

イツキツウカン



一色三順

☆☆

イーソーサンジュン



同じ種類の同じ数でできた順子を3組そろえたときの役。

幺九牌を1枚以上含んだ組み合わせだけそろえたときの役。

全帯么

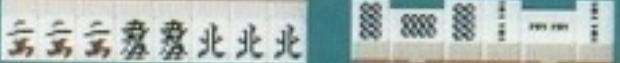
☆

チャンタイヤオ



対々和

トイトイホウ



頭以外の組み合わせを、すべて刻子または槓子でそろえたときの役。

暗刻か暗槓を3組そろえたときの役。

三暗刻

サンアンコウ



★=ルール設定で変更あり ☆=鳴くと1翻下がる 門前=門前のみ有効

●手牌の組み合わせに制限のある役

小三元

ショウサンゲン

萬萬萬 索索索 中中中

中中中

サンゲンパイ
三元牌のうち2種類を刻子か槓子でそろえ、残る1種類を頭に
にしたときの役。

同じ数の刻子または槓子を、
萬子・筒子・索子ともに1組ずつ
そろえたときの役。

三色同刻

サンショクドウコウ

萬萬萬 筒筒筒 索索索 南南

南南

三槓子

サンカンツ

筒筒筒 索索索 萬萬萬 筒筒筒 萬萬萬

槓子を3組そろえたときの役。

ヤチウハイ
么九牌だけを組み合わせたときの
役。

混老頭

ホンロウトウ

一萬萬 筒筒筒 南南

南南 北北 一

三連刻

サンレンコウ

萬萬萬 筒筒筒 索索索

萬萬萬

3連続する同種の数牌を、それぞれ刻子か槓子でそろえたときの役。

トイツ
対子を7組そろえたときの役。
同じ牌が4枚あると無効。

七対子

チートイツ

萬萬萬 筒筒筒 索索索 南南 北北


門前

●手牌の組み合わせに制限のある役

役満

九蓮宝燈

チューレントン



同じ種類の^{シュツパイ}数牌の1と9を3枚ずつ、2～8を1枚ずつそろえ、1種類を頭にしたときの役。

^{スウフォンパイ}四風牌をすべて^{コウツ}刻子が^{カンツ}槓子でそろえたときの役。

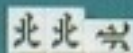
大四喜

ダイスウシー



小四喜

ショウスウシー

^{スウフォンパイ}四風牌のうち3種類を^{コウツ}刻子が^{カン}槓子でそろえ、残る1種類を頭にしたときの役。

^{サンゲンパイ}三元牌をすべて^{コウツ}刻子が^{カンツ}槓子でそろえたときの役。

大三元

ダイサンゲン



四槓子

スウカンツ



^{カンツ}槓子を4組そろえたときの役。

^{ハツ}発と^{ソウツ}索子の2・3・4・6・8の6種類の牌だけを組み合わせたときの役。

緑一色

リュウイソー





データ集

清老頭

チンラオトウ



シュウパイ
数牌の1か9だけを組み合わせ
たときの役。

ツウパイ
字牌だけを組み合わせたときの
役。七対子の形でも有効。

字一色

ツウイソー

南南西西西 發發發

北 北

国士無双

コクシムソウ



セオチュウパイ
么九牌を1枚ずつそろえ、1種
類を頭にしたときの役。

アンコウ アンカン
暗刻または暗槓を4組そろえた
ときの役。

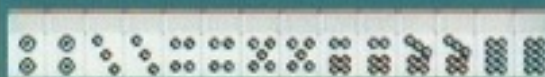
四暗刻

スウアンコウ

一三三三 三三三三 三三三三 三三三三 西西西 發發

大車輪

ダイシャリン



チートイン ピンツ
七対子の形で、筒子の2~8を
2枚ずつそろえたときの役。

4連続する同種の数牌を、それ
ぞれ刻子が槓子でそろえたとき
の役。

四連刻

スウレンコウ

一三三三 三三三三 三三三三 三三三三

一三三三 三三三三 三三三三 三三三三

★=ルール設定で変更あり ☆=鳴くと1翻下がる 門前=門前のみ有効

さくいん

ア

アニメ	13
打ち筋	24
オープン戦	20
音声	13

カ

学位	19
学生会館	20
画面調整	13
カリキュラム	18
環境	13
記念講堂	22
基本点	30
キャンパス	10
記録	24
ゲームオーバー	5
ゲームクリア	4
ゲームの終わり方	9
ゲームの始め方	8
校舎	18
校門	9
個人記録	24
固定ルール	16
今回	24
コントローラ	6
コントローラバック	2

サ

指導	14,21
出力	13
スタンプ	18,20,22
成績	12,24
セーブ	9
全員の記録	25
速度	13
卒業	4
卒業記録	25

タ

打牌 (ターバイ)	7
大会	22
倒牌 (タオバイ)	7
単位	4,18
中断	14
通算	24
ツモ	7
点数計算	30
得点	15
図書館	26
トレーニング	21

ナ

鳴き	7
----	---

ハ

BGM	13
振聴 (フリテン)	29
ペナルティ	15
ポイント	20,22

放学	5,18
本部棟	24

マ

麻雀用語辞典	28
持ち点	12
問題集	26

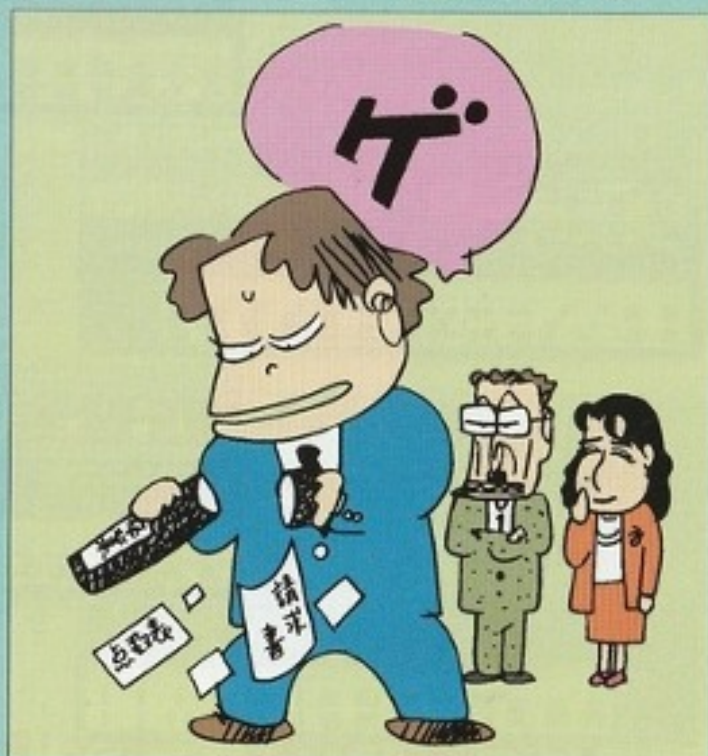
ヤ

役一覧	12,27
やめる	13

ラ

リプレイ	14
ルール	12
ルールの設定	16
ロード	9

※麻雀用語についての解説は、ゲーム中の「図書館」にある「麻雀用語辞典」を参照してください。(→28ページ)。



トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまう場合などは、カセットに故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
 2. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、交換いたしません。ご了承ください。
 3. 複製品および中古販売品については一切サポートいたしません。
- 不良品の検査・交換などには多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。
 - 万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」をご利用くださいますようお願い申し上げます。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社 光栄
NINTENDO64「麻雀64」ユーザーサポート係

電話：045-561-6861 月～金（祝日を除く） 午前10:00～12:00 午後1:00～5:00

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、ご了承ください。

※KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。

電話：045-561-8000（TVゲーム専用）

※当社は、本ソフトの無断複製・レンタルおよび中古販売は一切許可しておりません。

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、また商業目的の貸貸は禁止されています。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

Emulation64.fr