

Mahjong Hourouki Classic



<http://www.emulation64.fr>

麻雀放浪記

CLASSIC



取扱説明書

NMS-NM64-JPN
Emulation64.fr

NINTENDO 64

はじめに



昭和20年、敗戦直後の東京。

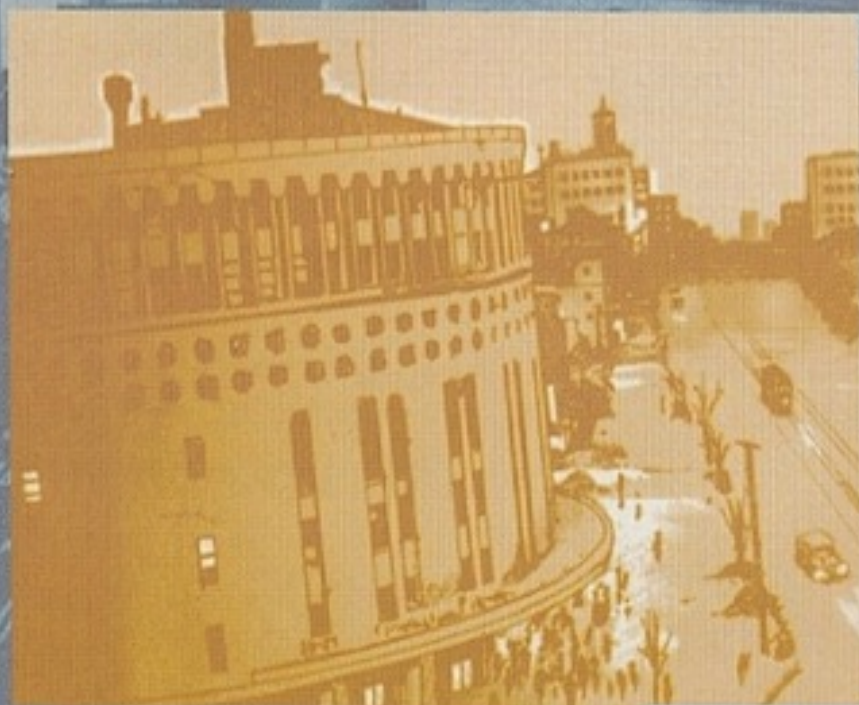
この混乱期を博打で凌いでいる坊や哲。

勝負師・ドサ健からは博打の厳しさを学び、

百戦錬磨の出目徳からは職人芸を吸収して

いった。坊や哲・ドサ健・出目徳の雌雄を

決する対局の先に、一体何があるのか？



目次

はじめに

第一章 操作方法

- コントローラの使い方…………… 7
- 対局中の主な操作…………… 8
 - ・システムメニュー…………… 8
 - ・視点切替…………… 8
 - ・対局中のコマンドの表示…………… 8

第二章 メインメニュー

- メインメニューについて…………… 10

第三章 ストーリーモード

- ストーリーモードについて…………… 12

第四章 フリー対戦

- フリー対戦モードについて…………… 14
 - ・ルールの設定画面…………… 14
 - ・キャラクタ選択画面…………… 14

第五章 いかさまモード

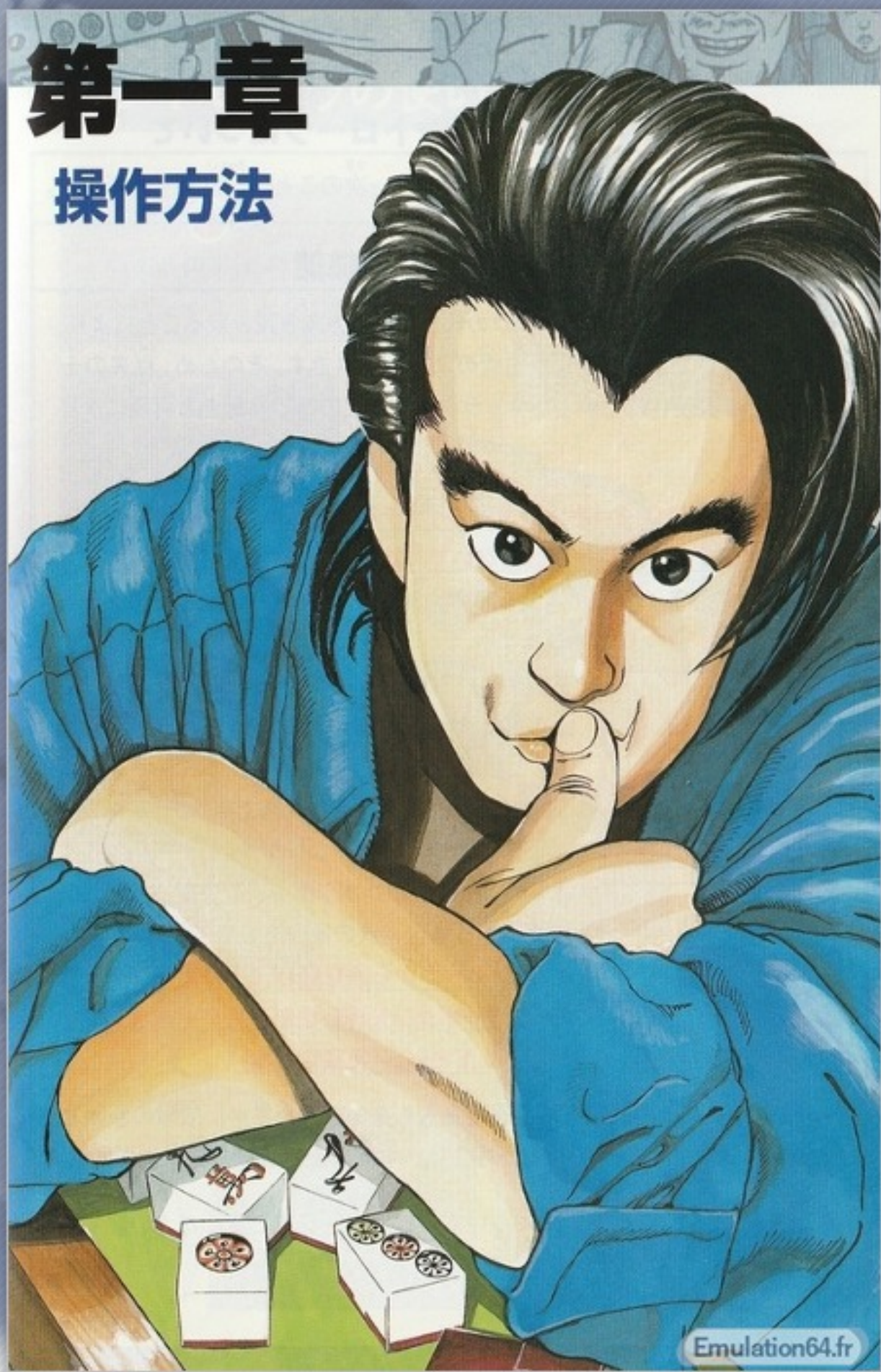
- いかさまモードについて…………… 16
- 出自徳のいかさま講座…………… 18

第六章 ルール説明

- 固定ルールについて…………… 20
- 麻雀役の紹介…………… 21

第一章

操作方法



Emulation64.fr

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。

サンディ 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により、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。



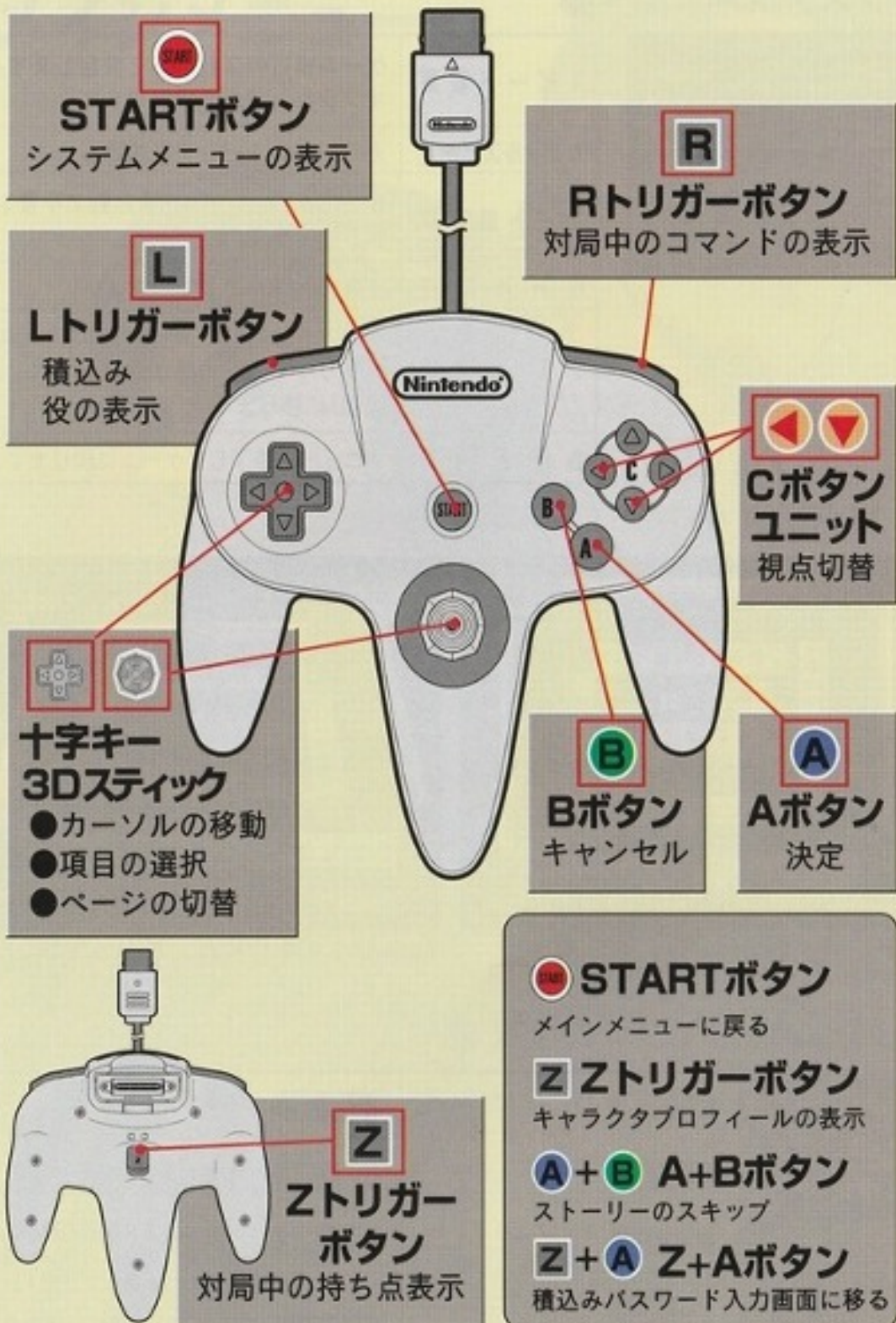
正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

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。

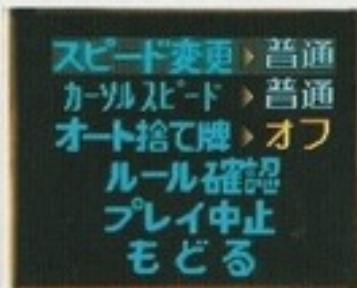
* 3Dスティックの使用方法については、次ページをご覧ください。

コントローラの使い方



対局中の主な操作

● システムメニュー ●



スピード変更	ゲーム進行のスピードを設定します。オプションでも変更出来ます。
カーソルスピード	カーソルのスピードを設定します。
オート捨て牌	オンにすると、リーチ後自動で不要な牌を捨てます。
ルール確認	現在のルールを表示します。
プレイ中止	ゲームを中断してメインメニュー(ストーリーモードの時はコンティニュー画面)に移ります。
もどる	メニューを終了してゲームに戻ります。

● 視点切替 ●



真上から見た2D視点になります。



臨場感ある3D視点になります。

● 対局中のコマンドの表示 ●



パス コマンドを終了してゲームに戻ります。

リーチ リーチをします。

OP オープンリーチをします。

ロン ロンあがりを行います。

ツモ ツモあがりを行います。

ポン ポンをします。

チー チーをします。複数の組み合わせがある場合はカーソルで組み合わせを選択できます。

カン みんなん、あんかん、ちゅうん、明槓、暗槓、加槓をします。

第二章

メインメニュー



Emulation64.fr

メインメニューについて



麻雀放浪記CLASSICには
4つの項目があります。

1. ストーリーモード (P.12)

原作のストーリーを存分に楽しめるモードです。

2. フリー対戦モード (P.14)

ルールと対戦相手をプレイヤーが自由に選択して、フリー対局を行うことが出来るモードです。

3. いかさまモード (P.16)

積み込みパスワードを入手するために対戦します。11人全てに勝ち抜くと「九蓮宝燈」のパスワードを入手出来ます。

4. オプション

ゲームの設定を変更出来ます。

ゲームスピード

ゲーム進行のスピードを
3種類の内から選択します。

サウンドテスト

全36曲のBGMを楽しめます。

牌の種類

竹・青・桃の3色から選択
できます。



第三章

ストーリーモード



Emulation64.fr

ストーリーモードについて



『坊や哲は下サ健の叱咤を追い風にして異常なほどツキ目を迎えていた。』

麻雀放浪記CLASSICのストーリー通りに対局していきます。(A+Bボタンでストーリーをスキップします)

対戦結果

トシ道	立	直	2	役	牌	1
78100	門前自摸	1	ト	ラ	1	1
平	和	1	次達宝牌	1		
東人立	立	直	1	清一色	1	1
14500	一	和	1	ト	ラ	1
平	和	1				
東人立	立	直	3	役	牌	1
15100	門前自摸	1	ト	ラ	3	1
	断も丸	1				

対局中のあがった役をリスト表示します。
対局の結果、トップであれば次に進みます。

(スティックの←→であがった役のページ切替ができます)



2位以下であれば、今のシーンまでのパスワードが表示されます。



パスワードを入力するとストーリーの続きから始まります。

*ストーリーモードのルールは変更出来ません。
システムメニューのルール確認を参照して下さい。

第四章

フリー対戦



Emulation64.fr

フリー対戦モードについて

● ルールの設定画面 ●

10種類のルールを任意に設定します。



● キャラクタ選択画面 ●



自分が使用するキャラクタと対戦相手を3人選択します。ここでキャラクタにカーソルを合わせてZトリガーボタンを押すとプロフィールが表示されます。

く ちん 食い断	く ちん 食い断の有無を選択します
なん ぼ のー てん 南場不聴	なん ぼ てん ばい ねう ぎやく 親が南場で聴牌せずに流局した時、連荘か輪荘かを選択します。
しー せい ちゅう 西入	なん 南4局終了時に4人とも持ち点が3万点以下の場合、西場に入るかどうかを選択します。
つ も びん ちゅう 自摸平和	つ も びん ちゅう 自摸平和の有無を選択します。
りゃん べー こー 二盃口	りゃん べー こー ほん 二盃口を2翻とするか3翻とするかを選択します。
りー も オープン立直	りー も オープン立直の有無を選択します。
ばい じやく ちゅう 数え役満	ばん 13翻以上を役満とするかどうかを選択します。
ばい じやく ちゅう 倍役満	ばい じやく ちゅう 倍役満の有無を選択します。
はこ てん 箱点ドボン	はこ てん 箱点になった時点でゲームを終了するかどうかを選択します。
ぱー れん ちゅう 八連荘	ぱー れん ちゅう 親が続けて9回あがると役満になるかどうかを選択します。



対局を楽しんで下さい。

第五章

いかさまモード



Emulation64.fr

いかさまモードについて



自分が使用するキャラクタと対戦相手を3人選択します。ここでキャラクタにカーソルを合わせてZトリガーボタンを押すとプロフィールが表示されます。



通常一人箱点になった時点で対局は終了します。(最終対局のみ例外有り) その時点で箱点になったキャラクタと新しいキャラクタを入れ替えて次の対局に進みます。プレイヤーがトップなら、積込みパスワードが獲得出来ます。逆にプレイヤーが箱点になった場合はゲームを終了します。



西四局終了時まで誰一人箱点にならなかった場合と、最終対局において西四局終了時まで全員箱点にすることができなかった場合はドロウとなり、同じメンバーでまた対局を続けるか、ゲームを終了するか選択出来ます。



勝ち抜いて行く程に対戦キャラクタはどんどん強くなり、獲得できる役も高くなります。

全員勝ち抜きを目指して頑張ってください。

これがいかさまの使用手法だ！

いかさまモードで入手した積込みパスワードは、「ストーリーモード」
「フリー対戦モード」で使用することができます。



この画面でZトリガーボタン+Aボタンを押します。パワーゲージ、気合いゲージが溜まっていないと積込みパスワードの入力画面にはなりません。



積込みパスワードを入力すると、積込みをします。



もってきた手が、いきなりすごい手で、即テンパイ！

※いかさまモードで入手したパスワードは電源を切らない限り、ゲーム中Lトリガーボタンで積込み可能な役を表示できます。

出目徳のいかさま講座



「わしじゃあ！
お前は牌が拾えるか？
今回は積込みを教えてやろう。」

積込みをするにはパワーと気合いが必要じゃ。パワーと気合いを溜めるには色々とコツがあるんじゃ。詳しくは下の表を見ろ。」

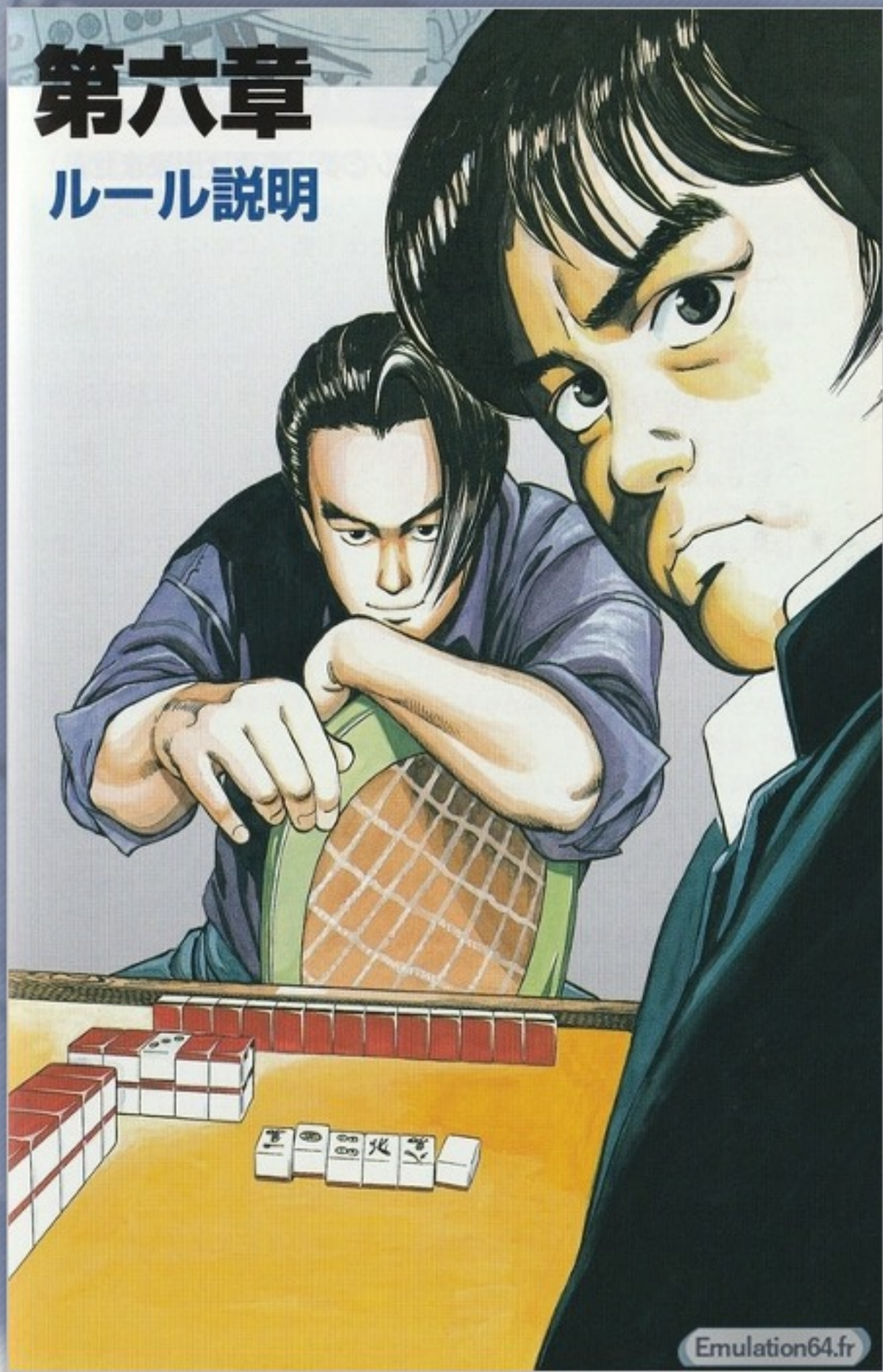
条件		パワーゲージ	気合いゲージ
プレイヤーがあがった場合	ロンあがりした時	十翻数×10	
	ツモあがりした時	十翻数×10	+15
CPUがあがった場合	自分がCPUに振り込んだ時	-5	+10
	CPUがCPUに振り込んだ時		+5
	CPUにツモられた時		+10
流局の場合	自分がノーテンの時		+5
	自分がテンパイの時		+15
その他	プレイヤーがリーチした時		+10
	積込みをした時	-翻数×10	-翻数×10

*役満の積込みをした時は、両方のゲージが0になります。

「どうじゃ、わかったか！
何？ パワーや気合いを溜めても、役満を積込めないじゃと。
それはパワーや気合いがまだまだ足りぬのよ。
三色同順や一気通貫などはバレにくいものじゃから気楽に積込めるが、2・2の天和や大四喜10枚爆弾はそうはいかん。
小さい手を何度もあがったり相手に適当にあがらせたりして、
場を熱くすることが必要じゃ。」

第六章

ルール説明



Emulation64.fr

固定ルールについて

麻雀放浪記CLASSICでの固定ルールです。変更は出来ません。

- ・起家マークは常に場風を示します。西場では「西」になります。
- ・25000点持ちの30000点返しです。
- ・縛棒しばぼうは1本につき場に300点です。
- ・リーチ料は1000点です。
- ・ノーテン罰符ばっぶは場に3000点です。
- ・通常は1饅縛いーはんしばり。5本場から2饅縛りゃんはんしばりになります。
- ・八連荘びーれんちやんは親が連続して9回あがって連荘れんちやんした時からになります。
8本場ではありません。
- ・後付けあとつけ有りです。
- ・食い平和くびんしやう無しです。
- ・ドラは裏ドラ・カンドラ・カン裏、全て有りです。
- ・ドラ牌は次ドラです。
- ・形式テンパイ有りです（純カラも可）。
- ・流し満貫ながまんかん有りです。
- ・一発いっぱつ有りです。
- ・包則ぱおそくはありません。
- ・九種九牌倒牌きゅうしゅきゅうはいたおはいはありません。
- ・河底牌かうていはいでの明槓めいが、ポン、チー及び海底牌かいていはいでの暗槓あんがは出来ません。
また、正常な次のツモ牌がない時はリーチ出来ません。
- ・王牌わんぱいはいかなる場合も14枚残しとします。
- ・ダブルロン、トリプルロン無しです。この場合あがりはCPU優先です。
- ・嶺上開花りんしゃんかいほうは明槓めいがであっても全てツモ扱いになります。
- ・リーチ後のあがり選択は認めますが、以後振聴ふりてん扱いとなりツモあがり以外は認めません。
- ・同一巡内のあがり選択は認めません。
- ・リーチ後の暗槓あんがは、聴牌形てんぱいの変わらない物に限ります。
- ・四風子連打しーふうんつれんたー、四開槓しーかいが、四家立家しーちやりーちは全て流局、親の連荘れんちやんになります。
- ・海底撈月かいていろうげつと嶺上開花りんしゃんかいほうは重複ちゆうふくしません。

麻雀役の紹介

『麻雀放浪記CLASSIC』で採用されている「役」をご紹介します。

1 翻役

めんぜんちんちんちーはー 面前清摸和	めんぜん てんばい 面前聴牌した状態から、ツモあがりした時の役。
リーチ 立直	めんぜん てんばい 面前聴牌した状態で「リーチ」と宣言し、あがった時の役。
リーチ オープン立直	リーチ てんばい 立直をする時、手牌を全て見せて「オープンリーチ」と宣言し、あがった時の役。放銃者が立直していなければ、役満扱いになる。
いっばつ 一発	リーチ 立直後、チー・ボン・カンのない一巡中にあがった時の役。
はいていらおゆえ 海底捞月	はいていはい 海底牌でツモあがりした時の役。
ほうていらおゆい 河底捞魚	ほうていはい 河底牌でロンあがりした時の役。
りんしゃん かいぼう 嶺上開花	りんしゃん はい 嶺上牌でツモあがりした時の役。
ちゃんかん 槍槓	たーちや ちやかん 他家が加槓した牌でロンあがりした時の役。
やくはい 役牌	さんげんはい まうふうはい ちんふうはい 三元牌・莊風牌・門風牌のいずれかを刻子か槓子でそろえた時の役。

EMULATION64.FR

びんぼう
平和



めんぜん じゃんとう しんつ じゃんとう
 面前で、雀頭以外を順子で組み合わせ、雀頭が翻牌で無く、待ちが両面待ちの時の役。

待ち



たんやお
断么九



すうばい
 数牌の2~8だけで組み合わせた時の役。

待ち



いーべーこー
一盃口



めんぜん しんつ
 面前で、同じ種類の同じ数で出来た順子を2組そろえた時の役。

待ち



りゃんはんやく
2 翻役

リーチ
ダブル立直

ボン・チー・カンの無い第一巡目に聴牌してリーチをかけた時の役。

ちゃんた
全帯么



雀頭も含めて全ての組み合わせに么九牌が含まれた時の役。

「鳴くと一翻下がります」

待ち



さんしよくどうじん
三色同順



同じ数字の順子を、万子、筒子、索子ともに1組ずつそろえた時の役。

「鳴くと一翻下がります」

待ち



さんしよくどうこう
三色同刻



同じ数字の刻子か槓子を、万子、筒子、索子ともに1組ずつそろえた時の役。

待ち



いっ き つうかん
一気通貫



同じ種類の数牌で1・2・3、4・5・6、7・
8・9の順子の組み合わせをそろえた時の役。

「鳴くと一翻下がります」

待ち



ちーといつ
七対子



対子を7組そろえた時の役。

待ち



といといはー
対々和



雀頭1組に刻子及び槓子を4組そろえた
時の役。

待ち



はんろうとー
混老頭



全ての組み合わせをつかちゆうばい么九牌だけで組み合わせた時の役。

待ち



しょうさんげん
小三元



三元牌の2種類をこうつ刻子またはかんつ槓子にして残り1種類をしんとう雀頭にした時の役。

待ち



さんあんこー
三暗刻



暗刻か暗槓を3組そろえた時の役。

待ち



さんかんつ
三槓子



かんつ
槓子が3組ある時の役。

待ち



さんれんこー
三連刻



3連続する同種の数牌を刻子もしくはかんつ
にしてそろえた時の役。

待ち



さんはんやく
3翻役

ほんいーなー
混一色



じはい
字牌と1種類の数牌で組み合わせた時の役。

待ち



「鳴くと一翻下がります」

純全帯么



全ての組み合わせに老頭牌らうとうはいが含まれた時の役。

「鳴くと一翻下がります」

待ち



二盃口



面前で一盃口を2つ組み合わせた時の役。
(二盃口はルール設定で2翻に変更できます)

待ち



5翻役

流し満貫

捨て牌が全て么九牌やもちゅうはいで、相手に一度も自分の捨て牌を鳴かれることなく流局した時の特殊な役。

ろーはん やく
6翻役らんいーすー
清一色

1種類の数牌のみで組み合わせたときの役。

待ち



「鳴くと一翻下がります」

やくまん
役満

てんはー 天和	親が配牌の14枚であがっている時の役。
ちーはー 地和	子が、ポン・チー・カンのない第一ツモ時にツモあがりした時の役。
れんはー 人和	子が、ポン・チー・カンのない第一巡目にロンあがりした時の役。
ばーれん ちやん 八連荘	親が9回以上連続であがった時の役。

ちやう れんばーとー
九蓮宝燈

面前で、同じ種類の数牌の1と9が3枚ずつ、2~8が1枚ずつあり、もう一枚1~9の牌どれかであがった時の役

(純正九蓮宝燈九面待ち)。最終的なあがり九蓮宝燈の場合でも成立します。九面待ちであがった時は倍役満になります。

待ち

九面待ち

たいすーしー
大四喜



4種類の風牌を全て刻子か槓子でそろえた時の役。
倍役満になります。

待ち

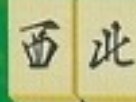


しょうすーしー
小四喜



3種類の風牌を全て刻子か槓子でそろえ、
残り1種類を雀頭でそろえた時の役。

待ち



だいさんげん
大三元



三元牌を全て刻子か槓子でそろえた時の役。

待ち



ちんろーとー
清老頭



老头牌だけで組み合わせた時の役。

待ち



つーいーそー
字一色



じはい
字牌だけで組み合わせた時の役。

待ち



りゅういーそー
緑一色



はつ そうつ
發と索子の2・3・4・6・8の6種類の牌だけで組み合わせた時の役。

待ち



こくしむそう
国士無双



こくしむそう
么九牌を全て一枚ずつそろえ、その内どれかを雀頭としてあがった時の役。13枚の么九牌全てを一枚ずつそろえる場合(国士無双13面待ち)と、どれか一枚足りない么九牌があがり牌になる場合があります。13面待ちであがると倍役満になります。

待ち

十三面
待ち

すーあんこー
四暗刻

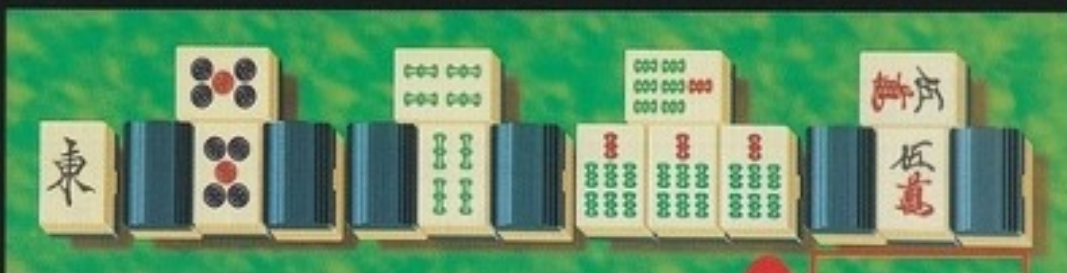


あんこー あんかん
暗刻か暗槓を4組そろえた時の役。
単騎待ちであがると倍役満になります。

待ち



ト一かんつ
四槓子



かんつ
槓子を4組そろえた時の役。

待ち

東

ト一れんごー
四連刻



4連続する同種の数牌を刻子もしくは槓子にして
そろえた時の役。

待ち

一萬 伍萬

だいしゃりん
大車輪



かんぜん びんご
面前で、筒子の2~8を2枚ずつそろえた時の役。

待ち

8筒

しーさんぶーたー
十三不塔



子が、ポン・チー・カンのない第一ツモ時に、
1組だけ対子があり、順子・刻子・槓子
・塔子が1組もない時の役。

待ち

十三面
待ち

●麻雀放浪記パスワードMEMO●

獲得したパスワードをメモっておこう！

いかさまパスワード

獲得した役	パスワード							
三色同順	0	5	9	1	2	5	8	4

ストーリーモードパスワード

ステージ	パスワード							
1st	8	0	8	1	0	2	1	0
2nd								
3rd								
4th								
5th								
6th								
7th								
8th								
9th								
10th								
11th								
12th								
13th								
14th								
FINAL								