

パーフェクト

マーじゃん

ゲーム説明書

PERSONAL COMPUTER

RX-78

GUNDAM

このパーフェクト・マージャンは、本体に専用オーバーレイを乗せれば、より簡単でわかりやすくプレイが楽しめます。

パーフェクト・マージャンの特長

- 1人で実戦さながらの4人麻雀が楽しめます。
- ルールの設定が変更できます。
お好みに合わせて選んでください。
- 40種類の役を採用、ほぼ完全なマージャンが出来ます。
- 実力に合わせて、対局相手の強さや捨牌スツハイの速さが選べます。
- 実戦さながらにチー、ボン、カンミンカン、アツカン、リーチが自在。さらに裏ドラカンドラもつきます。
- 役の判定、点数計算はコンピュータが計算し表示するので、初心者でも遊べます。

も く じ

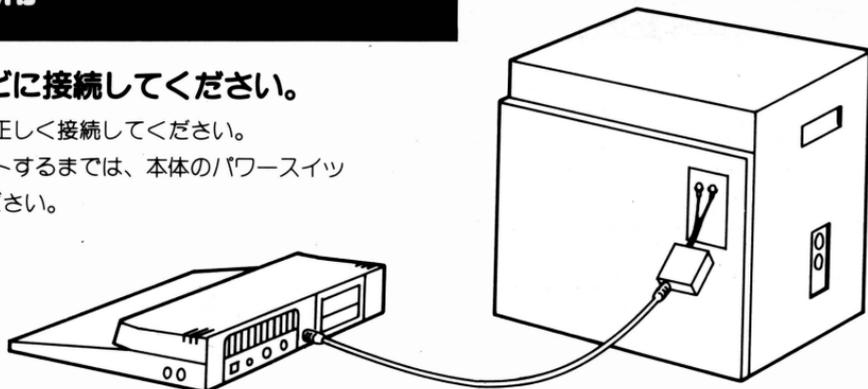
ゲームの準備	1
オーバーレイ	2
画面の説明	3
ゲームの手順	
①/パワースイッチON	4
②ルールを変更するかどうか決めます	5
③親を決めます	6
④対局を開始します	6
⑤他家の牌をなく場合	7
⑥和りの場合	9
⑦マニュアル操作の場合	10
パーフェクト・マージャンの和り役一覧	11
パーフェクト・マージャンの得点早見表	12
プレイ上のご注意・取り扱い上のご注意	13

ゲームの準備

① 本体RX-78をテレビに接続してください。

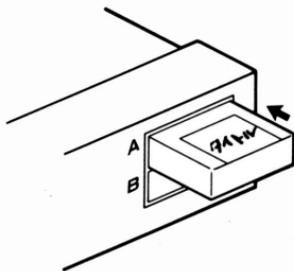
本体取扱説明書にしたがって正しく接続してください。

ご注意 カートリッジをセットするまでは、本体のパワースイッチをOFFにしてください。



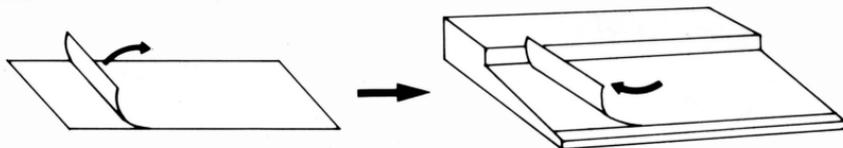
② カートリッジをセットしてください。

1. 本体のパワースイッチをOFFにしてください。
2. カートリッジを本体のうしろにあるカートリッジ差し込み口に差し込んでください。
3. カートリッジ差し込み口はA、B2カ所あります。どちらでもOKです。但し同時に2個差し込まないようにしてください。
4. カートリッジはタイトル面を上にして差し込んでください。



オーバーレイ

このゲームには、キーボードの操作をわかりやすくするよう、専用のオーバーレイがついています。キーボードにピッタリと貼れば、その上から、表示部分を押すだけで、キーが操作できます。



※最初は台紙にピッタリと貼ってあり、ややがしにくいので、ご注意ください。

①オーバーレイの取り付けかた

台紙から、ゆっくりはがし、キーボードの上にぴったりあわせて乗せてください。オーバーレイを上から軽くこするとピタッとつきます。

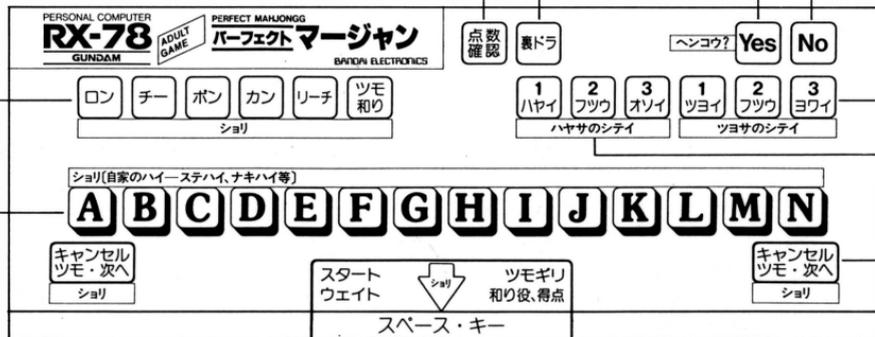
②オーバーレイの保存のしかた

ゲームが終わったら、キーボードから取りはずしてカードリッジの台紙の裏に、平らに貼ってください。オーバーレイの取扱い注意については⑬ページをお読みください。

現在の得点を表示します。裏ドラを表示します。ルール変更時に使用します。

ポン、チー、和り等を指示する時使用します。

●自家の牌
捨牌、なき牌等の指示をする時使用します。



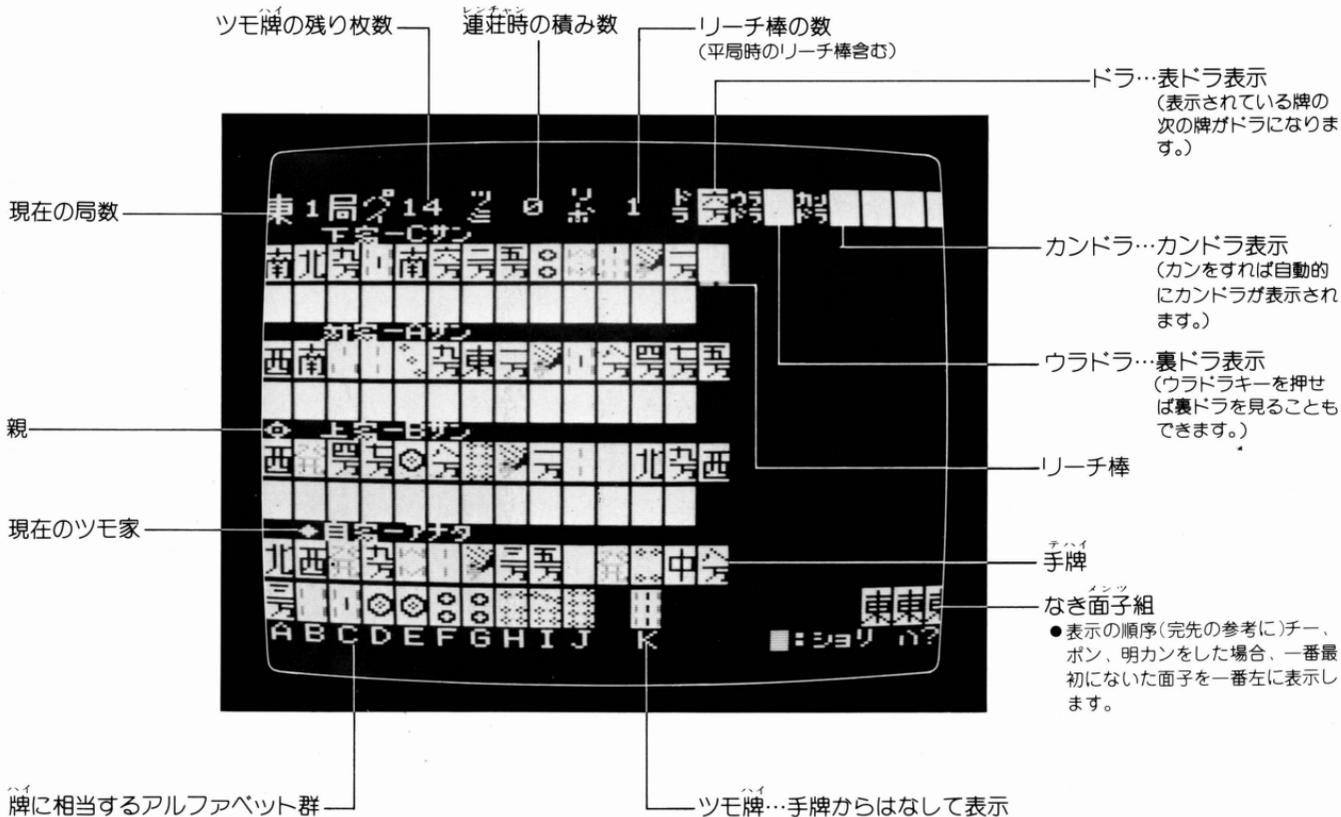
対局相手の強さを指定します。

対局相手の捨牌の速さを指定します。

●各シヨリのキャンセル。
●マニュアルの時ツモ牌の進行及び次局への進行に使用します。

- スタート時 ●親ぎめ。
 - ロンや、なき時に一時停止させる
 - ツモギリの指示
 - 和り役と得点を見る。
- 以上の時に使用します。

画面の説明



ゲームの手順

パーフェクトマージャンの基本設定

①2種類のルールから選べます。

1.ルール1の場合、コンピュータに設定されている基本ルールはツモ・平和^{ピンフ}は20符二翻^{ブリャンファン}、七対子は50符1翻^{チートイツ}。

2.ルール2の場合、平和形式をツモ和^{アガ}りしても30符一翻^{ブーフアン}、七対子は30符2翻^{チートイツ}。

②完全先ツケでない場合は、あがり牌で役がつけばあがれます。

③振り聴状態では冲和(チョンポ)。

④配牌時の九種公九牌、四風子連打(第一巡の同風捨牌)による流局はありません。

⑤場ゾロは2ゾロとします。

⑥連荘による二翻縛りはありません。

⑦場風は、東、南風の半荘勝負^{ハンチャン}です。

⑧持ち点は27,000点持、30,000点返しとします。

⑨ダブルやトリプルロンはありません。

⑩4開槓(5開槓)及び4人リーチは流局となります。

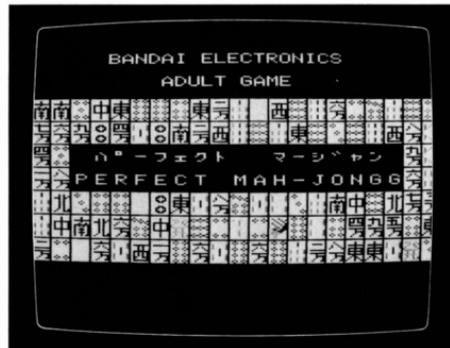
1

パワースイッチをONにします。

(※接続を確認してください)

画面にPERFECT MAH-JONGGのタイトルが表示されます。出ない場合は①ページの「カートリッジのセットのしかた」、または、本体RX-78の取扱説明書をよくお読みください。

タイトルが表示された後、画面は自動的に次の「ヘンコウシマスカ？」の画面に変わります。



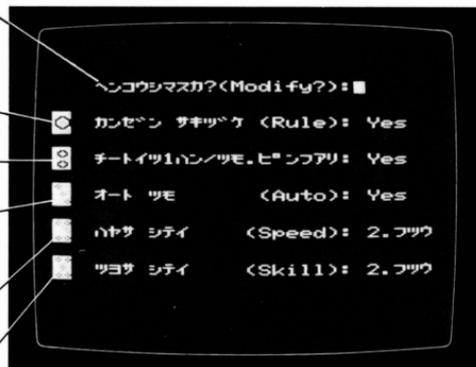
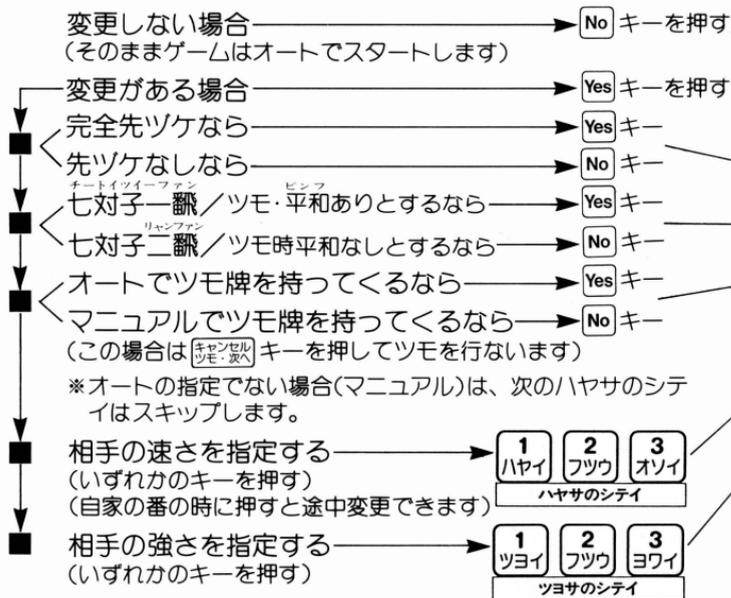
2

画面に表示されているルールを、変更するかどうかを決めます。

※変更しなければ、基本のルールと設定でオートで進行します。

●ヘンコウシマスカ? ■

画面の表示内容のうち、どこか変更する項目があるかどうかの質問



こうして半荘開始時に設定されたルールとモードは保持されます。
半荘終了後、再び前の設定をヘンコウシマスカ?という画面が出ます。
そこでも変更することができます。

3

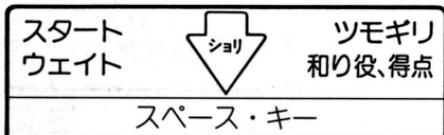
親を決めます。(スペース・キーを押します。)

対局相手はA・B・Cさんと名づけられ、コンピュータがうけもちます。

仮の親はアナタです。

画面にサイコロが表示されますので、スペース・キーを押して親を決めます。

ゲーム中、親のところには◇マークが表示されます。



4

対局を開始します。(以下オートツモの場合)

牌の並んだ画面が出たら、スタート・キーを押します。

右写真のように画面が出ます。A・B・Cさんが並び、最下段があなたの牌です。

①親から捨牌が始まります。

②あなたの番がくると、自動的に手牌の右端へツモ牌が表示されます。

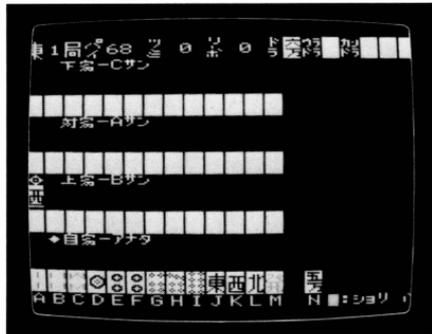
③右下にショリハ?と表示がでます。

④捨牌の記号をオーバーレイで押します。



⑤これをくり返して進行します。

※オートの場合、捨牌指示が遅くなると催促音が出ます。



5 他家の牌をなく場合(オートツモの場合)

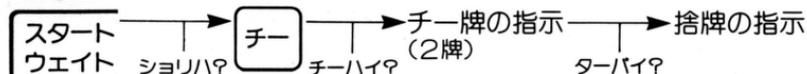
ゲーム中、相手の牌をないたり、ロンする場合は、ウエイト・キーを押してからそれぞれのキーを押します。

●ポンの場合



ポンした牌が自動的に右下に表示されます。

●チーの場合



チーハイ?と右下に表示されたら、チーする2牌を指示します

●カンの場合

①明カン



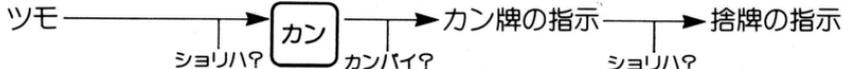
(手牌に暗刻があり、他家から四牌目が出た場合)

②明カン

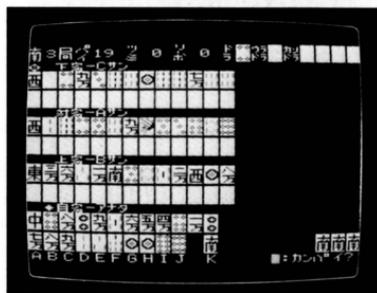
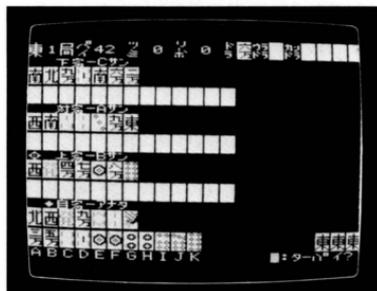


(ポンしてある牌に手牌を加えてカンする場合)

③暗カン



(自家がリーチしている場合、暗カンの指示はツモ牌にしかできません)



★リーチ



リーチ・キーを押してから捨牌を指示します。捨牌が表示されるとリーチ棒が自動的に表示されます。

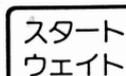
※リーチ供託料は1,000点とし、和り家ももらいます。

リーチ発の権利は、一般ルールと同様に、捨牌を他家になかれるとなくなり、なき家の捨牌でリーチ家がロンしても一発はありません。

★連チャン・ツミ

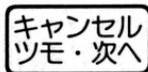
ツミ符は1本に付300点

★ウエイト



ウエイト・キーを押して、一時待ちしても、一定時間経過するとキャンセルされ自動的に次へ進みます。

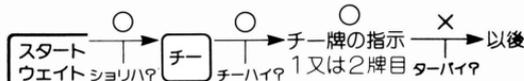
★キャンセル



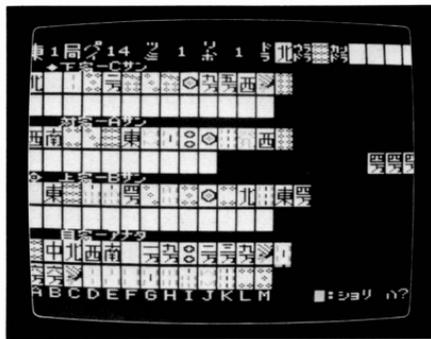
オートの場合、このキーを押せば各シヨリをキャンセルします。

キャンセルできるタイミングは、

- 捨牌の指示 → ピピピツという音の間
- チーの場合(○印は可、×印は不可)



- 明カン①の場合

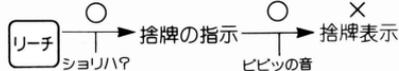


※自分がリーチをかけた後裏ドラキーを押すと、裏ドラが見れます。

- 明カン②及び暗カンの場合



- リーチをする場合



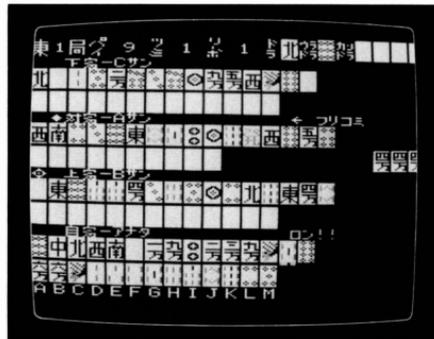
6

^{アガ}**和りの場合** (アナタが和っても、他家が和っても、以下と同様の画面になります。)

●ロン



ロン・キーを押して和ります。画面が赤くブリンクして、和り家の牌を開いた画面になります。振り込み家に←フリコミが表示されます。他家がロン和りした場合も同様です。



●ツモ和り



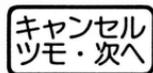
ツモ和りキーを押して和ります。画面が青くブリンクして和り家の牌を開きます。他家がツモ和りした場合も同様です。

●^{アガ}和った場合の役と点数



誰かがあがって、役と点数を見たい場合に押します。待ち牌も表示されます。もう一度押せばあがった状態にもどります。**キャンセル** キーを押せば次へ進みます。

●半荘終了



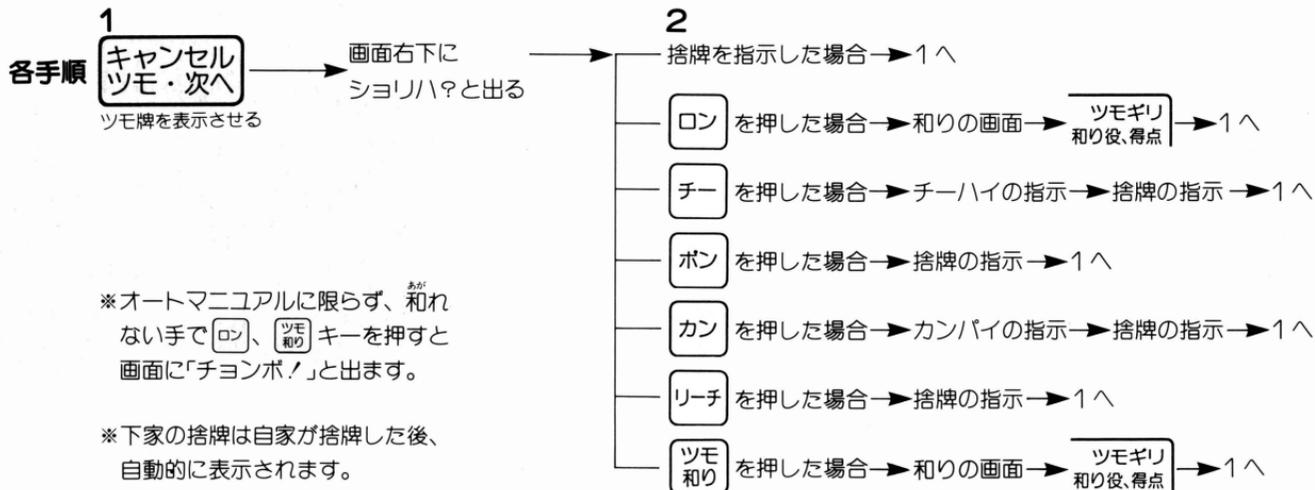
終了すると、「ヘンコウシマスカ?」の画面が出ます。表示内容を変更するかどうか、最初と同じ手順で指示します。



7

マニュアル操作の場合(オートツモをNoとした時)

- ①スタートキーを押して開始するまでの手順はオートの場合と同じです。
- ②スペース・キーを押してスタートです。
- ③まず他家が親の場合、親が自動的に捨牌します。
※自分が親の場合、ツモ牌は表示されていますので、シヨリハ?に従って指示します。
- ④右下にシヨリハ?と表示されます。
シヨリ・キーを押すまではコンピュータが待っています。
- ⑤シヨリをする内容に応じたキーを押します。
捨牌スチン/ロンスチン/チースチン/ポンスチン/カンスチン/リーチスチン/ツモ和りのいずれかを押しします。
- ⑥次に相手のツモ、捨牌をさせるには **キャンセル** キーを押して進めます。



パーフェクト・マージャンの和り役一覧

役	面前翻数	喰い下り
海底、河底 ハイテイ ツモ及びロン	1	1
嶺上開花 リンシャンカイホウ	1	1
槍 槓 チャンカン	1	1
自 摸 ツモ	1	-
平 和 ピンフ ルールの選択により、ツモのとき平和をつける場合と、つけない場合がある。	1	-
断公九 タンヤオ	1	-
一盃口 イーベイコウ	1	-
立 直 リーチ ダブルリーチは二翻。	1	-
一 発 イッパツ	1	-
翻 牌 ファンバイ 三元牌及び場、座風牌。	1	1
七对子 チートイツ ルール選択で50符1翻と30符2翻がある。	1or2	-
一気通貫 イーキツウカン	2	1
対々和 トイトイ	2	2
三色同順 サンショクドウジュン	2	1

役	面前翻数	喰い下り
一色三順 イーソーサンジュン	2	1
三色同刻 サンショクドウコク	2	2
三連刻 サンレンコウ	2	2
三暗刻 サンアンコウ	2	2
三槓子 サンカンツ	2	2
小三元 ショウサンゲン 実際は翻牌2種が複合されて少くとも4翻。	2	2
混老頭 ホンロトウ 対々和が複合され少くとも4翻。	2	2
全帯公 チャンタ	2	1
純全帯公 ジュンチャン	3	2
二盃口 リャンベイコー	3	-
混一色 ホンイイツウ	3	2
清一色 チンイツ	6	5
大三元 ダイサンゲン	役満	役満
四暗刻 スーアンコウ	役満	-

役	面前翻数	喰い下り
四槓子 スーカンツ	役満	役満
大四喜 ダイスーシー 大四喜と小四喜がある。	役満	役満
清老頭 チンロウトウ	役満	役満
字一色 ツウイイツウ	役満	役満
緑一色 リュウイイツウ	役満	役満
大車輪 ダイシャリン 筒子の七対子形式で連続するもの。	役満	-
九連宝燈 チュウリエンポオトウ 九面待ちでなくともあがり形式が九連であればよい。	役満	-
国士無双 コクシムソウ	役満	-
天 和 テンホウ	役満	-
地 和 チイホウ	役満	-
人 和 リエンホウ パーフェクト・マージャンでは役満扱いとします。	役満	-
(流し満貫) ナガシ 庄家12,000点、散家8,000点とする。	満貫相当	-

パーフェクトマージャン得点早見表

★和りの時にもらえる得点★

(ロン和りの場合は下表の点数の受け渡しがおこなわれます。)

アガリ点	一 翻	二 翻	三 翻	四 翻	五 翻
20プ	—	1,300 2,000	2,600 3,900	5,200 7,700	8,000 12,000
30プ	1,000 1,500	2,000 2,900	3,900 5,800	7,700 11,600	8,000 12,000
40プ	1,300 2,000	2,600 3,900	5,200 7,700	8,000 12,000	8,000 12,000
50プ	1,600 2,400	3,200 4,800	6,400 9,600	8,000 12,000	8,000 12,000
60プ	2,000 2,900	3,900 5,800	7,700 11,600	8,000 12,000	8,000 12,000
70プ	2,300 3,400	4,500 6,800	8,000 12,000	8,000 12,000	8,000 12,000

→ 満 貫

上段の点数は子が和った時にもらえる得点

下段の点数は親が和った時にもらえる得点

★ツモ和りの時の得点★

アガリ点	一 翻	二 翻	三 翻	四 翻	五 翻
20プ	—	400 700	700 1,300	1,300 2,600	2,000 4,000
30プ	300 500	500 1,000	1,000 2,000	2,000 3,900	2,000 4,000
40プ	400 700	700 1,300	1,300 2,600	2,000 4,000	2,000 4,000
50プ	400 800	800 1,600	1,600 3,200	2,000 4,000	2,000 4,000
60プ	500 1,000	1,000 2,000	2,000 3,900	2,000 4,000	2,000 4,000
70プ	600 1,200	1,200 2,300	2,000 4,000	2,000 4,000	2,000 4,000

→ 満 貫

親がツモ和りした時には、下段の点数を子が払う。

子がツモ和りした時には、他家の子は上段の点数、親は下段の点数を払う。

- ※ 六、七翻 ———— ハネマン(跳満) 子=12,000 親=18,000
 八～十翻 ———— バイマン(倍満) 子=16,000 親=24,000
 十、十三翻 ———— 3バイマン(3倍満) 子=24,000 親=36,000
 十五翻以上 ———— カソエヤクマン(数え役満) 子=32,000 親=48,000
 役満 ———— ヤクマン 子=32,000 親=48,000
 ダブル役満 ———— 子=64,000 親=96,000

プレイ上のご注意

オーバーレイは正しくキーボードの上に乗せてください。ズレているとキー操作をまちがえる場合もあります。キーはしっかり押してください。

取り扱い上のご注意

カートリッジのコネクター口は、ホコリなどで汚さないでください。オーバーレイが汚れたときは、水で洗うか、ぬれた布でふいてください。完全に乾いてから、パッケージの台紙の裏に平らに貼ってください。

オーバーレイは揮発性のもの（ベンジンなど）でふかないでください。

接着面には手でさわらないでください。また、ホコリなどもつかないように保存してください。

PERSONAL COMPUTER

RX-78

GUNDAM

 **BANDAI ELECTRONICS**

株式会社バンダイ

エレクトロニクス事業部

〒111 東京都台東区駒形2-5-4

お問い合わせ先

バンダイエレクトロニクス

サービス・センター

本 部／東京都千代田区神田神保町1-33-2 第百生命ビル4F

☎(03)233-0381(代表)

札 幌／☎(011)862-2430

仙 台／☎(0222)84-9420

新 潟／☎(0252)33-6541

名古屋／☎(052)613-3434

大 阪／☎(06) 942-2647

広 島／☎(082)292-6241

福 岡／☎(092)622-1741