



SeaLion
シーライオン

Youma-chan



取扱説明書

ユーザーサポートについて

製品の生産に関しましては万全を期しておりますが、やむを得ず一部動作不良の製品が出る場合もございます。

万が一、ご購入いただいた製品が何らかの症状で正常に動作しない場合、以下の事をご確認の上、誠にお手数ではございますが下記住所まで『ゲームディスク』をお送りください。(パッケージ、マニュアル等を除いたゲームディスク全て)

- お持ちのパソコンは対応機種に含まれていますか？
- 説明書通りにMS-DOSは組み込みましたか？
- ディップスイッチ、メモリスイッチは初期出荷の設定になっていますか？

それでも動作しない場合、出来ればお買いあげになったショップやご友人のマシン等で一度動作をお確かめになってください。

その際に『詳しい症状、ご住所、お名前、お持ちのパソコン機種、接続されている外部機器』を明記したメモを必ずご同封ください。

ディスクを調査の上、明らかに当方に原因があると判断された場合、無料で交換品をお送りいたします。

また、お客様が何らかの事故によりディスクを破損してしまった場合、弊社ではディスクの交換を有料で行なっています。交換手数料として2,000円分の定額小為替を同封の上『破損したディスクのみ』をお送りください。



〒142
東京都品川区西中延2-9-9 コーポ白雪101
有限会社シーライオン『ねこまーちゃん』ユーザーサポート係

はじめに

この度は、弊社製品『ねこまーちゃん』をお買いあげいただきまして誠にありがとうございます。ありがとうございます。

本マニュアルにはゲームを楽しく遊んでいただくために必要な注意事項が記載されています。作品をプレイする前に必ずお読みください。

《 パッケージの内容 》

ゲームディスク	4枚 (ディスクA、B、C、D)
マニュアル (本冊子)	1冊
アンケートハガキ	1枚

《 対応機種/必要なソフトウェア 》

本作品の起動には、必ずなんらかの形でMS-DOS (Ver.3.3以上) が必要です。(詳しくは後述のインストールと起動の方法をお読みください。)

○必要な本体・ディスプレイ

NEC PC-9801VX/UX以降及びその互換機 (CPU80286以上)
(NOTE・9821を含む。ただし、LT・XA・XLは非対応です)
RAM640KB (空きメモリ540KB以上が必要です)
アナログRGBディスプレイ

○オプション

バスマウス対応 (キーボード操作可)
ハードディスクドライブ対応
(5MB程度の空きが必要です)
ノーマルFM音源
(26Kボードおよびその互換) 対応

※MS-DOSはマイクロソフト社の登録商標です。
※ノーマルモード専用です。
ハイレゾモードでは動作しません。



インストールと起動の方法

『ねこまーちゃん』の起動にはMS-DOS (Ver.3.3以上) が必要です。フロッピーディスク版のMS-DOSのシステムディスクをお持ちか、お使いのハードディスクにMS-DOSが既にインストールされている必要があります。

■■■■ ハードディスクでプレイする方へ ■■■■

『ねこまーちゃん』は、ハードディスク (以下、HD) にインストールしてプレイすることができます。その場合、HDに5MB程度の空き容量が必要です。

HDへのインストールの作業は、ハードウェア及びMS-DOSに関する知識がある程度必要です。

以下の説明がよく理解できない場合はフロッピーディスクでプレイしてください。HDに組み込んだことによる障害その他の責任は、当社では保証できませんのであしからずご了承ください。

インストールの実行は、以下の手順に従ってください。(以下、インストール先のHDがドライブA、フロッピーディスクドライブがドライブBということ为前提として説明します。構成が異なる場合、ご使用の環境に合わせて読み替えてください。)

- ① MS-DOSを起動して、プロンプト (A>) が表示された状態にします。メニュー等が起動した場合は、終了させてください。

※98MULTI CanBe の場合、『テキスト起動モード』に設定した上で98ランチを終了させてください。設定方法等についてわからない場合は、本体付属のマニュアルをお読みください。

- ② ドライブBに『ねこまーちゃん』のディスクAを入れ、キーボードから以下のように入力して、リターンキーを押してください。インストーラが起動します。

A>B:HDINST

- ③ インストーラが起動しますので、画面の指示に従って作業してください。
- ④ インストール作業が開始されます。指示があるまでディスクを抜かないでください。(作業を中止する場合は、ストップキーを押してください)

以上でインストール作業は終了です。(途中でエラーが出た場合は、再度やり直してください)

インストール作業が終わったら、

A>CD NEKOMA
A>NEKOMA

と入力することでゲームを始めることができます。

いちごあまたごな!!



おかい上げありがとうございます

ほんどラガキに近い原画を描きました。おむだ良雑と申します。ふだんは、F書院のPという雑誌を気の狂った漫画を描いたりするのよよろしくね♡

えーと、実は私おむだは麻雀というものをやたご伏がありません

んだもん。この企画の段階で麻雀がんだい話を聞いた時、「ましゅん知らないで楽しむゲームにしよ〜」などとわたくしをぬかしおたのました。

えんわげさ、いぶさな意味をたぬ) 又しいゲームに存てあつた、もしも「手紙えんわさつぎのけん」なんと思たさついらしいましたらごめんさい



■■■ねこまーちゃん麻雀ルール■■■

ねこまーちゃんは、2人打ちのサバイバル麻雀です。とにかく相手の持ち点を0にするまで戦い続けてください。

このゲームで採用されているルールは、アリアリ（リーチ一発、裏ドラ、槓ドラ、槓裏ドラ、食いタン、後ツケなど）と呼ばれる『何でもあり』のルールです。

- ・包（パオ）、つまり責任払いはありません。
- ・平和ツモは20符2翻で計算されます。
- ・積み場は、1本につき300点です。
- ・和了するためには、1翻以上の役が必要です。（1翻しぱり）
- ・親がノーテンだと、親番が移行します。（ノーテン親流れ）
- ・ノーテン罰符は、1,000点です。
- ・リーチ棒は、1,000点です。
- ・『食いタン』『先ツケ』が可能です。
- ・リーチ後の見逃しはできません。
- ・フリテンリーチが可能です。
- ・ノーテンリーチはできません。
- ・海底(ハ行)牌のチー・ボン・カンはできません。
- ・散家（子）の7,700点、荘家（親）の11,600点は切り上げません。
- ・得点表示の翻数は場ゾロ（2翻）を加えて表示しています。

■■■対戦モード■■■

表示されているキャラクターの顔をクリックして対戦相手を選び、GOボタンを選択してください。

右下のプレイヤーキャラクターの顔をクリックすると、主人公以外にねこちゃんを選ぶことができます。この時、ねこちゃんを選択すると『完全自動モード』になります。

息抜きに、ねこちゃんの闘いぶりを鑑賞するのもいいでしょう。

対戦モードでは、互いの持ち点は25,000点です。

対戦モードで勝てば、ストーリーモードで『ねこにタッチ』あるいは『逃げる』を選択したため『見ることができなかったグラフィック』を鑑賞することができます。



▼▼▼ハードディスクでプレイする場合の注意▼▼▼

- ・ルートディレクトリに”NEKOMA”というディレクトリを作成し、そこにインストールします。”NEKOMA”ディレクトリの作成はインストーラが行ないます。
- ・このゲームをプレイするには、540KB程度のメモリが必要です。このサイズに満たない場合は、日本語FEPや常駐ソフトを外してください。また、常駐ソフトによってはゲームが正常に動作しない場合があります。
- ・失敗した場合などに再度インストールする時は、HDに作られた”NEKOMA”ディレクトリを削除してから行なってください。

■■■フロッピーディスクでプレイする方へ■■■

『ねこまーちゃん』をフロッピーディスクでプレイするためには、2基のディスクドライブが必要です。この場合、ゲームディスクに直接MS-DOSをインストールします。MS-DOSをインストールするには以下の手順に従ってください。

- ① MS-DOSのシステムディスクをドライブ1にセットして、リセットしてください。
- ② メニュー等を終了させて、プロンプト（A>）が表示された状態にしてください。
- ③ ドライブ2に『ねこまーちゃん』のゲームディスクAを入れ、キーボードから以下のように入力して、リターンキーを押してください。

A>B:DOSINST

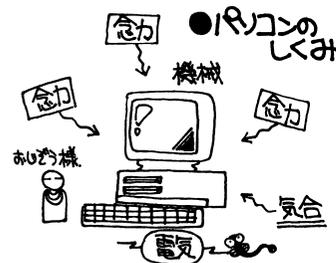
- ④ インストーラが起動しますので、画面の指示に従って作業してください。
- ⑤ MS-DOSのインストール作業が開始されます。指示があるまでディスクを抜かないでください。作業を中止する場合は、STOPキーを押してください。

以上の操作でMS-DOSのインストールは終了しました。（途中でエラーが出た場合は、再度やり直してください）

ディスクAをドライブ1に、ディスクBをドライブ2にセットしてリセットしてください。

▼▼▼フロッピーディスクでプレイする場合のご注意▼▼▼

- ・MS-DOSの組み込みは、必ず上記の方法で行なってください。システム転送コマンドや他のユーティリティなどで行なった場合の動作は保証されません。
- ・フロッピーディスクドライブに対してSUBSTコマンドやJOINコマンドを使用している場合は、正常にインストールできないことがあります。
- ・インストーラは”COMMAND.COM”を参照しますので、環境が整っていない場合は正常にインストールできません。



ゲームの遊び方

基本操作

『ねこまーちゃん』は、マウスまたはキーボードでプレイすることができます。牌(パイ)を鳴いたり、リーチをかけたたりできるときは、ボタンが点灯(表示が変わります)して知らせます。実行する場合はそのボタンを決定(クリック)してください。点灯しているボタン以外の箇所を決定すると次の牌をツモります。(一度鳴くことを選択したらキャンセルすることはできません)

マウス キーボード

牌選択	マウス移動	[4・6]	[←・→]
決定	左クリック	[リターン]	[スペース]
ボタン選択	マウス移動	[2・8]	[↑・↓]
環境設定(ウィンドウを開く)	右クリック	[ESC]	[0]
ウィンドウを閉じる	右クリック	ESC	[0]

麻雀画面での操作

- 牌を自摸(ツ)る・牌を捨てる
鳴く(またはあがる)ことができない場合は、自動的に牌をツモってきます。鳴く(またはあがる)ことができる場合、ボタンに表示されますが、ボタン以外の部分を決定することで次の牌をツモることができます。牌を捨てるときは、捨てる牌にカーソルを合わせて決定します。
- 鳴く
『ボン』『チー』『カン』それぞれのボタンが点灯した時に鳴くことができます。実行するボタンにカーソルを合わせて決定してください。鳴ける形が複数ある場合は、手牌から鳴く牌を選択します。
- リーチ
リーチを宣言できるときは『立直』ボタンが点灯します。リーチボタンを選択した後、捨てる牌を決定してください。(捨てる牌を間違えてテンパイが崩れた場合、リーチは自動的に取り消されます)また、持ち点が1,000点以下の場合、リーチ棒を出した時点で持ち点が0になってしまうため、リーチをかけることはできません。
- 和了(ツモあがり・ロンあがり)
和了できるときは、ボタンに表示されます。『和了』ボタンを選択してください。
- 環境設定
東(または南)と表示されている『起家マーク』にカーソルを合わせて、決定してください。(または右クリック(ESC・0))ウィンドウが開きますので、設定を変える項目を決定してください。有効となっている項目には足跡マークがつきます。設定内容を変更した場合、『設定』ボタンを押してウィンドウを開いてください。そうでないと設定が有効になりません。

リーチ後自動
サウンドあり
セリフあり
セリフを速く
ゲームを速く

リーチ後は、自動的に自摸・捨て牌・暗カン・和了します。ゲーム中、音楽/効果音を鳴らします。キャラクターのセリフメッセージを表示します。セリフメッセージの表示を速くします。ゲームの進行スピードを速くします。

ゲームを途中でやめたい場合も、このウィンドウを使います。『ゲーム中断』ボタンを選択してください。タイトル画面に戻ることができます。(ゲームを中断した場合は、セーブデータに記録されません)

タイトル画面では

ゲームを起動すると、以下のボタンが表示されます。

- げ〜む 初めて 新規にストーリーモードを開始します。
続き ストーリーモードの前の続きから再開します。
対戦 ゲームに登場した相手と対戦できます。また、ストーリーモードで倒せなかった相手を倒すと、セーブデータに反映され、CGモードでグラフィックを見ることができるようになります。
- おまけ CG ゲームに登場したグラフィックを見ることができます。
音楽 ゲーム中に使われるBGMを鑑賞できます。
もどる タイトル画面に戻ります。
- おわる 『ねこまーちゃん』を終了し、MS-DOS画面に戻ります。

ストーリーモード

『ねこまーちゃん』のメインです。ストーリーモードでは、登場する相手を麻雀でやっつけて(3ラウンド勝負)先に進んでください。麻雀に勝てば、お楽しみグラフィックが待っています。もし途中で負けても、『ねこにたち』を選択することで、可愛い相棒のねこちゃんがあなたのカタキをとってくれるかもしれません。(ねこは完全自動で麻雀を打ちます)

主人公とねこの両方が負けてしまった場合でも、最終ラウンドだけは『逃げる』ことができます。(逃げると先に進むことはできませんが、お楽しみグラフィックを見ることはできません)

逃げられるのは最終ラウンドだけです。それまでは主人公か、ねこちゃんのどちらかが勝つまで頑張ってください。

また、最終ラウンドでは『主人公が勝った場合』と『ねこが勝った場合』でお楽しみの内容が変わります。両方ともご覧になりたい場合は『対戦モード』で勝ってください。残りのグラフィックを見ることができます。

ねこまーちゃんのデータセーブは、麻雀に勝ったお楽しみした後(各ラウンド終了後)自動的に行なわれます。