

SUPER REAL MAHJONG

スーパーリアル麻雀

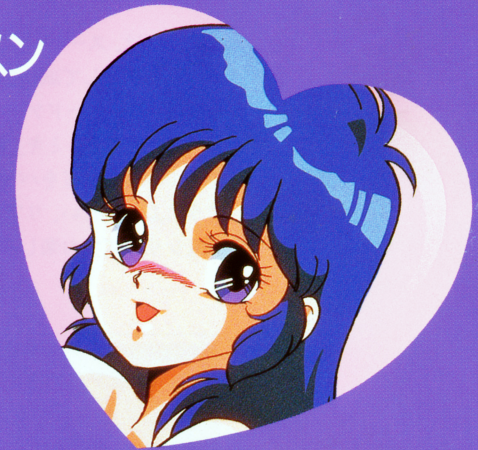
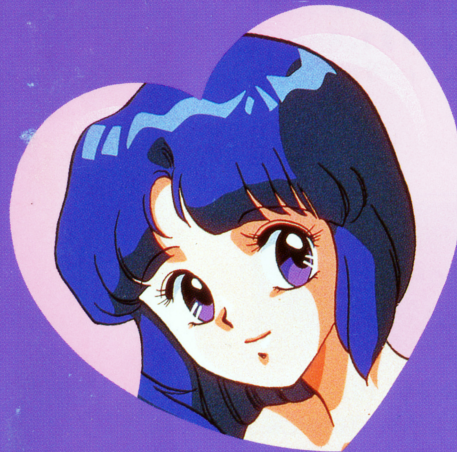
NEC PC-9801版

?II&?III™

ユーザーズマニュアル

&

麻雀らくらくレッスン



VING

有限会社ピング(東京オフィス)
〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-704

©1987 1988 SETA ©1992 1993 VING CO.,LTD.

VING

このたびは、スーパーリアル麻雀「PII&PIII」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。本システムには、アーケードゲームの人気キャラクターである「シヨコ、カスミ、ミキ」の3人による麻雀ゲームと、オリジナルの四人麻雀をパッケージしてあります。スーパーと言うにふさわしい、リアルなゲームフィーリングを、PC-9801シリーズでお楽しみください。

本マニュアルの他に、パッケージに同梱されている、『スーパーリアル麻雀「PII&PIII」、ゲームをはじめる前に』も、あわせてご覧ください。

製品構成、起動及び終了に必要な操作や、HD（ハードディスク）専用版のインストール操作などの、詳細が記載されています。

ユーザー登録のお願い

本ソフトに添付されている、「ユーザーサポートはがき」に必要な事項をご記入の上、弊社までご返送ください。本ソフトのユーザーとして、登録させていただきます。以前にも弊社製品をお買い上げ頂き、すでにユーザー登録されている場合も、お手数ですが製品ごとにユーザー登録をお願いします。ユーザーサポートのサービスは、このユーザー登録をもとに、行なわせていただきます。

登録ユーザーの方は、専用のユーザーサポート電話をご利用いただけます。ご不明な点など、お気軽にお問い合わせください。ただし、ゲームのヒントや解法に関するものは、お断りしていますのでご了承ください。

ユーザーサポート ☎(03)3492-1079

(土、祭日を除く 10:00~17:00)

- 本マニュアル及び本プログラム(以下、本システムという)の著作権は弊社にあります。
- 本システムの一部または全部を無断で複製及び転載することは禁じられています。
- 本システムの内容は、改良のため予告なしに変更することがあります。
- 本システムの使用による影響については、責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

※PC-9801は、日本電気株式会社の商標です。
※MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。

スーパーリアル麻雀「PII&PIII」

NEC PC-9801版

ユーザーズマニュアル&麻雀らくらくレッスン

初版発行 1993年2月

編集 有限会社ピング

(東京オフィス)

〒141 東京都品川区西五反田8-2-10 704

TEL (03) 3492-1079 (ユーザーサポート)

FAX (03) 3495-1829

Copyright ©1993 by VING CO.,LTD.

乱丁・落丁はお取り替えいたします。

得点一覧表

■子のあがり

あがり点	1 翻	2 翻	3 翻	4 翻
20点		1,300 400(親 700)	2,600 700(親1300)	5,200 1300(親2600)
30点	1,000 300(親 500)	2,000 500(親1000)	3,900 1000(親2000)	7,700 2000(親3900)
40点	1,300 400(親 700)	2,600 700(親1300)	5,200 1300(親2600)	満 貫
50点	1,600 400(親 800)	3,200 800(親1600)	6,400 1600(親3200)	満 貫
60点	2,000 500(親1000)	3,900 1000(親2000)	7,700 2000(親3900)	満 貫
70点	2,300 600(親1200)	4,500 1200(親2300)	満 貫	満 貫

下段はツモあがりの支払点数なの。
子の2人が左側の点数を、親は()内の
点数をあがった子に支払うのよ。

満 貫(左表と5翻)	8,000 2000(親 4000)
ハネ満(6~7翻)	12,000 3000(親 6000)
倍 満(8~10翻)	16,000 4000(親 8000)
3 倍満(11~12翻)	24,000 6000(親12000)
役 満(13翻以上)	32,000 8000(親16000)

■親のあがり

あがり点	1 翻	2 翻	3 翻	4 翻
20点		2,000 (700)	3,900 (1300)	7,700 (2600)
30点	1,500 (500)	2,900 (1000)	5,800 (2000)	11,600 (3900)
40点	2,000 (700)	3,900 (1300)	7,700 (2600)	満 貫
50点	2,400 (800)	4,800 (1600)	9,600 (3200)	満 貫
60点	2,900 (1000)	5,800 (2000)	11,600 (3900)	満 貫
70点	3,400 (1200)	6,800 (2300)	満 貫	満 貫

下段はツモあがりの支払点数なの。
子の3人が同じ点数を、あがった親に
支払うのよ。

満 貫(左表と5翻)	12,000 (4,000)
ハネ満(6~7翻)	18,000 (6,000)
倍 満(8~10翻)	24,000 (8,000)
3 倍満(11~12翻)	36,000 (12,000)
役 満(13翻以上)	48,000 (16,000)

■対象機種と動作環境

スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」の、対象機種及び動作環境は以下のとおりです。

- ①パソコン本体……………NEC PC-9801シリーズ(VX以降)
(本体メモリ:640KB/グラフィック:16色)
※音声や効果音は、本体のビープ音のボリュームを調整してください。
- ②ディスプレイ……………高解像400ライン、アナログカラーCRT
- ③ディスク装置……………FD(フロッピーディスク)専用版は2台のフロッピーディスク装置が、HD(ハードディスク)専用版はハードディスク装置(空き容量は10MB程度必要)とインストール用のフロッピーディスク装置が、それぞれ必要です。
※ハードディスク装置により、必要な空き容量が異なる場合があります。
- ④動作環境……………HD(ハードディスク)専用版には、MS-DOS(Ver 3.1以上)が必要です。
●仮想86モードで、ご使用になると再生音質が劣化します。

■準備作業について

スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」には、ゲーム中に使用するディスク装置によって、「FD(フロッピーディスク)専用版」と「HD(ハードディスク)専用版」の2種類のタイプがあります。お買い求めになったシステムのタイプにより、ゲームを始める前に必要な準備作業が異なります。

準備作業の内容や操作の詳細に関しては、パッケージに同梱されている『スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」、ゲームをはじめる前に』をご参照ください。

■ゲームの種類

スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」には、3種類のゲームモードが用意されています。目的や気分にあわせてお楽しみください。

- ①PⅡモード……………ショーコが相手の二人麻雀。プレイヤーが勝利することに、ショーコのリアルアニメーションが表示されます。
- ②PⅢモード……………カスミとミキ、二人が相手をする二人麻雀。このモードも、プレイヤーが勝利することに、二人のリアルアニメーションが表示されます。
- ③四人麻雀モード……………正統派の四人麻雀です。といっても、メンバーはショーコ、カスミ、ミキの3人。3人ともキャラクターの違いがあって、ワイワイ、ガヤガヤと実ににぎやかな麻雀になります。麻雀の学習教材としても最適といえるでしょう。なお、このモードではプレイヤーが勝利しても、リアルアニメーションは表示されません。

■ゲームのルール

スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」は、一般的な麻雀のルールを採用しているので、二人麻雀と四人麻雀にルールの大きな違いはありません。ただし、二人麻雀では、以下のように多少ルールが簡単になっています。(麻雀の詳細は、本書の『麻雀らくらくレッスン』編を参照してください)。

- 二人麻雀では、流局の場合のノーテン罰符がありません。
- 二人麻雀では、いくら連チャンしても、二翻しぱりにはなりません。(四人麻雀では、5本場から二翻しぱりになります)

ちゃんと計算しちゃお

じゃあ、あなたの得点を、正確に計算しちゃいましょう。4翻^フまでの得点は、次の方法で計算できちゃうのよ。ヒマがあったら、やってみてね。

①あがり点の計算

下の表を見てあがり点を計算してね。「基本点」、「組合せ方の点」、「あがり方の点」の全部を合計するの。最後に10点単位に切上げて、できあがり。

A. 基本点

基本点	メンゼン	30点
	それ以外	20点

七対子のあがり点

あがり点	ロンでも	50点
	ツモでも	

これだけ例外なのよ!

B. 組合せ方の点

アタマ	役牌のみ	2点
	(2翻の役牌は)	4点

※これ以外の組合せやシュンツは、0点だよ。

アンコ	一九字牌	8点
	それ以外	4点
ボン	一九字牌	4点
	それ以外	2点

暗カン	一九字牌	32点
	それ以外	16点
明カン	一九字牌	16点
	それ以外	8点

C. あがり方の点

カンチャン待ち	2点
ペンチャン待ち	2点
タンキ待ち	2点

※これ以外の待ちは0点。だけど、ツモあがりの時は、どんな待ちでも2点追加しちゃうの。

②得点の計算

あがり点が計算できたら、それを16倍するの。そして、翻^フの分だけ2倍していくのよ。親の時は、さらに1.5倍するわけ。答えは、10点単位まで求められたでしょ、これが正確な得点なの。実際は、もう一回切り上げて、100点単位にするのよ。ね、得点一覧表と同じ点数が計算できたでしょ。

第5章 得点計算と支払方法

『やった、ロン』ってあがってみても、点数がわからないと、ピンとこないものがあるよね。いくらコンピュータが、計算してくれるっていてもね。そこで、ここではあがり点の計算方法に、チャレンジしちゃいましょう。

これがだいたいの得点

麻雀って、けっこう複雑な計算して点数を決めるのよ。なんてたって中国四千年の歴史だもんね。でもね、だいたいの目安があって、これ知ってるだけで、ぐーんと楽しくなるのよ。『この役をやれば、逆転トップ!』なんて、わかっちゃうから。ホントの点数は、最後のページの得点一覧表をみてね。

- ① 1 翻のあがり点は、1,000点。
- ② 翻が増えるごとに倍になるの (2 翻で2倍、3 翻で4倍、4 翻で8倍)。
- ③ 親なら5割増。
- ④ 4 翻までの最高点は、子が8,000点、親が12,000点。(これ以上にはならないのよ)






いくら払えばいいのか

あがった人の得点は、ロンあがりか、ツモあがりかによって、あがり点の払い方が違うの。きびしいルールがあるのよ。あがらせた人は、責任をとらなくちゃいけないの。それから、親が連チャンしている時は、1本場について、300点を得点に上乘せして (3本場なら、 $300 \times 3 = 900$ 点)、払うことになってるの。

- ロンあがり……あがり牌を捨てた人が全額を払うのよ。
- ツモあがり……親がツモってあがったら、子が1/3ずつ払うの。
子がツモってあがったら、親が1/2、他の子が1/4ずつ払うの。
割り切れない時は切上げよ。その支払方法も決まってるの。

■ゲームのキー操作

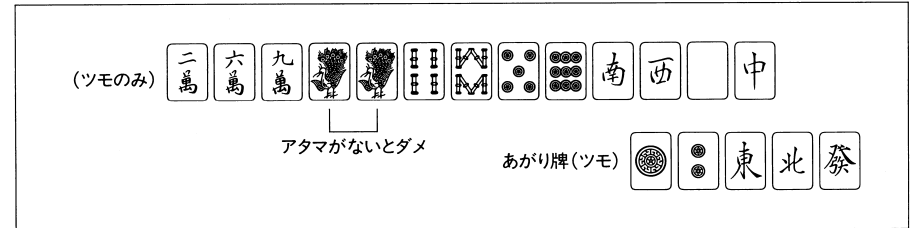
スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」は、以下のキーだけで操作できます。

キー	(同様に機能するキー)	機能
	8	選択カーソルを上に移す
	2	選択カーソルを下に移す
	4	牌の指定カーソルを左に移す
	6	牌の指定カーソルを右に移す
	5, (SPACE)	選択メニューの実行及び牌の決定
ESC	7	選択メニューの取消 (実行しない)
f+10	なし	ゲームの中断

シヤンフトウ 十三不塔

役満(メンゼン役)

配牌でアタマを除いてポンもチーもできないバラバラの形









『なにこれ、アタマがあるだけで、残りはバラバラ。ポンもチーもできないじゃない』。こんなふうには、ゼンゼンツイてない時ってあるでしょう。そんな人のための役満なのよ。親の時は配牌、子の時は最初のツモで、こんな形になったら、イッキに大逆転で、『アッガリー』というわけ。この役は、特別だから天和や地和なんかとは重ならないのよ。それから、子の時に最初にツモる前に、ポン・チー・カンがあたったら、十三不塔はみとめられないのよ。そうになると、どうなるかわかる？。そう、最悪のゴミ手になっちゃうわけ。

でもさあ、忘れちゃうのよね、この役。それに、気がついてもし、何となく確信が持てないのよね、『これでいいのかなあ』って。でも、めったにできる役じゃないし、まあいいか。

コクシムソウ
国士無双

役満(メンゼン役)

一九牌と字牌の13枚全部とアタマを集めたあがり

(鳴けないの) 一萬 九萬       中

あがり牌 一萬 ~ 中
(一九字牌の全部)

これは、13種類ある一九牌と字牌を1枚ずつ全部集めるとできる役なの。これソウトウ変わっていて、3枚ずつ4組とアタマという麻雀の基本からははずれているわけ。でもこうやって集めると、13種類ある一九牌と字牌の全部があたり牌になるんだ。それで、役満。オマケもあって、牌がダブっちゃった時には、それをアタマにして、足りない牌でもロンできるのよ。

チュウレンポウトウ
九連宝燈

役満(メンゼン役)

清一色で、数牌の一と九を3枚ずつと二~八を一枚ずつ集める

(鳴いたらダメ) 一萬 一萬 一萬 二萬 三萬 四萬 五萬 六萬 七萬 八萬 九萬 九萬 九萬

あがり牌 一萬 ~ 九萬
(同じ種類の牌全部)

ワンズ・ソウズ・ピンズのどれか1種類だけを集める清一色^{チンイツ}って役があったでしょう。これは、その清一色^{チンイツ}の超デラックス版なの。あたり牌が、スゴク多くて、一萬 ~ 九萬のどれでもあがれちゃうのよ。こんな超キレイな形でなくても、一と九が3枚ずつあって、二から八がすべて使ったらいいんだって。でも気をつけてね。鳴いたら、ただの清一色^{チンイツ}、九連宝燈^{チュウレンポウトウ}にならないのよ。

スパーリアル麻雀

PⅡ&PⅢ

麻雀らくらくレッスン

第1章 麻雀のこと知ってる?.....2

第2章 さあ麻雀やりましょ.....8

第3章 フツーのあがり役.....14

メンゼン ツ モ 門前自摸.....14	リーチ 立直.....15	リーチ イッパツ 立直一発.....15	ヤクハイ 役牌.....16
ハイテイ ツ モ 海底摸月.....17	ハイテイ ロン 海底撈魚.....17	リンシャンカイホク 嶺上開花.....18	チャンカン 搶槓.....18
タンヤ オ 断么九.....19	ピンフ 平和.....20	イーベイコウ 一盃口.....21	イツツウ 一気通貫.....22
サンショク 三色同順.....22	チャンタ 全帯么.....23	トイトイ 対々和.....23	サンショクドウコウ 三色同刻.....24
サンアンコウ 三暗刻.....24	ショクサンゲン 小三元.....25	ホンロウトウ 混老頭.....25	チイトイツ 七对子.....26
ダブルリーチ ダブル立直.....26	サンカン ツ 三槓子.....27	リンベイコウ 二盃口.....27	ジュンチャン 純全帯么.....28
ホンイツ 混一色.....28	ホンイツ 清一色.....29		

第4章 ビッグなあがり役/役満.....30

ダイサンゲン 大三元.....30	ダイスウ シ 大四喜.....31	ショクスウ シ 小四喜.....31	ツウイーソウ 字一色.....32
リョウイーソウ 緑一色.....32	スウロウトウ 清老頭.....33	スウカン ツ 四暗刻.....33	スウカン ツ 四槓子.....34
テンホウ 天和.....34	チイホウ 地和.....35	レンホウ 人和.....35	コクシムソウ 国士無双.....36
チュウレンポウトウ 九連宝燈.....36	シイサン フトウ 十三不塔.....37		

第5章 得点計算と支払方法.....38

第1章 麻雀のこと知ってる?

麻雀のこと、よくわかんない人のために、簡単に説明しちゃいます。やったことあるけど忘れちゃった人も読んでみてね。だいたい、知っている人は、とばしちゃってもいいよ。

牌はぜんぶで34種類

麻雀の牌は、一から九までの数が書いてある数牌が3パターンで27種類、一文字の漢字が書いてある字牌が7種類で、あわせて34種類。みんな4枚ずつあるから、全部で136枚の牌を使うのよ。牌の数が多いんだけど、ちょうどランプで、カードを4組いっぺんに使って遊ぶって感じなの。

3枚ずつ組み合わせる

牌の組合せの基本は3枚なの。下の図を見てね。同じ牌を3枚集めてもいいし、同じ種類の数牌なら、順番が続く3枚でもいいよ(九から一には続かないからね)。この3枚一組の牌を、メンツ(面子)っていうのよ。

<p>シュンシ(順子)</p> <p>同種類の連続する数牌</p>	<p>コウツ(刻子)</p> <p>同じ牌を3枚 (字牌でもいいの)</p>	<p>×</p> <p>(種類が混ざっちゃダメなのよ)</p>	<p>×</p> <p>(種類が混ざっちゃダメなのよ)</p>
-----------------------------------	--	---------------------------------	---------------------------------

チイホウ 地和

役満(メンゼン役)

子が、最初のツモであがってしまった

あがり牌 (どちらかをツモる)

子が最初からでテンパイしていて、最初のツモであがっちゃうという、ラッキーな役よ。ようするに天和の子ども版ね。でも、自分最初のツモの前に、ポンやチーやカンをされちゃったら、残念だけどこの地和にはならないのよ。

レンホウ 人和

役満(メンゼン役)

子が、最初のツモの前にロンあがりできた

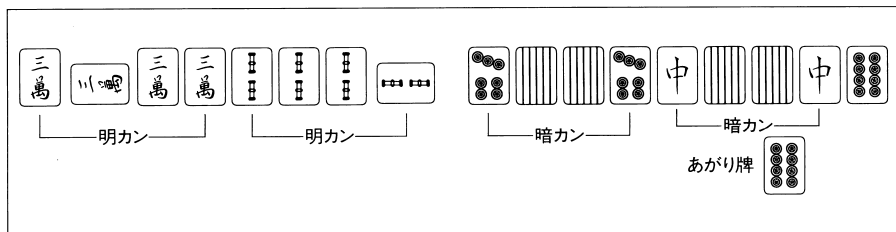
あがり牌 (どちらかをツモる)

子が最初からでテンパイしていて、最初のツモの前に、他の人の捨牌であがっちゃうという、これもラッキーな役よ。地和はツモあがりだけど、この人和はロンあがりというわけ。ちゃんと区別があるの。でも、そんなこと気にしなくてもいいじゃない。ポン・チー・カンがない時に、最初のツモの前や、そのツモであがれば、どっちにしても役満なんだから。

スウカン ツ
四槓子

役満

カンを4回してあがる

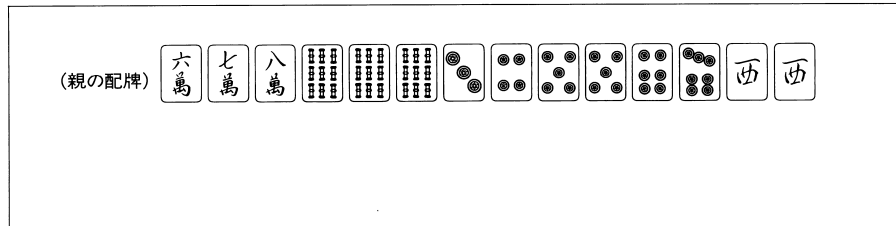


これは迫力があるわね。『カン』『カン』と4回も叫んであがるんだもの。それに、普通はあがって14枚なのに、このスウカン ツ 四槓子はあがった時に、4枚多い18枚。けっこう、目立つわよ。でも、途中で他の人にカンされたら、この役はもうできないし、4回目のカンを、他の人にされちゃうと「スウカンナガ 四槓流れ」で、勝負なしになっちゃうから、ほとんどできない役なんだ。

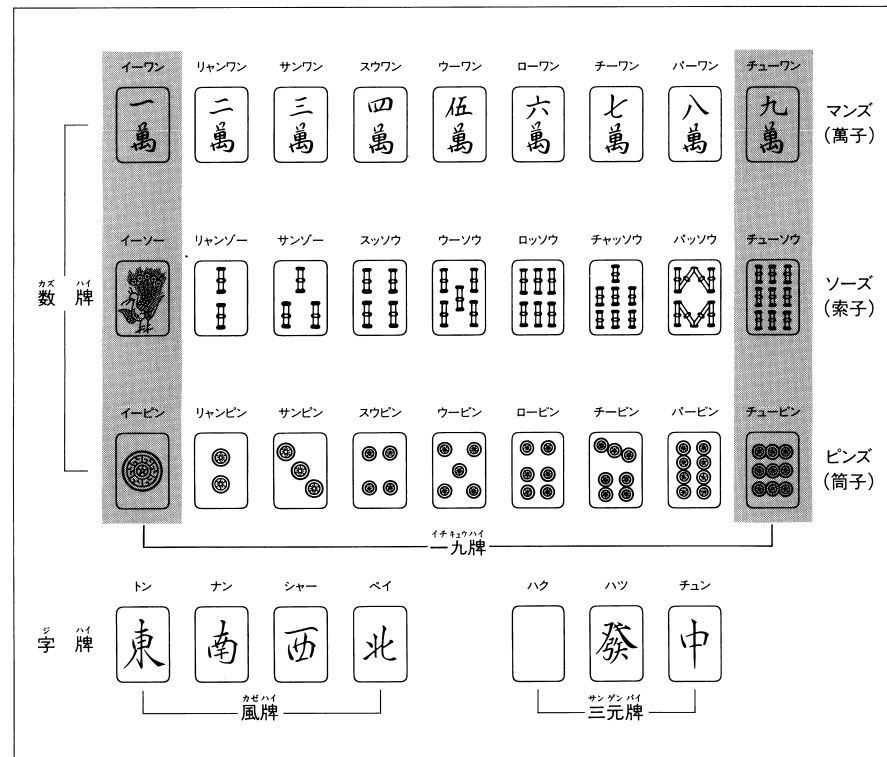
テン ホウ
天和

役満(メンゼン役)

親が、配牌の時にあがっていた

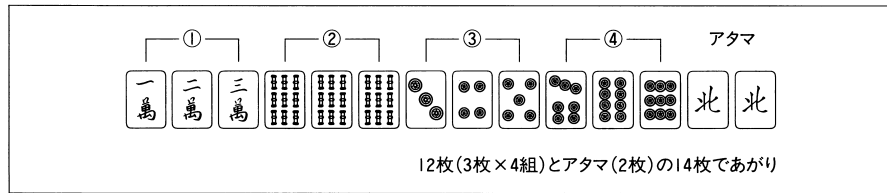


親のA子が、配牌を見ている。『何から、捨てようっかなあ……』『あれ、捨てんのないじゃん。』『やだこれ、上ってる!』『ねえ、最初からあがってたら、なんか役よね?』『ねえ、もしかしたら、テンホウ 天和じゃない?』『これって、たしか役満よね?』『やったあ、役満!』『ねえ、親の役満って何点だけ?』『ねえ、ねえ、……。興奮して叫び続けるA子。ヒンシュク。



アタマがあればあがり

牌の組合せには、3枚の組合せ(メンツ)の他に、同じ牌を2枚集めたアタマというのがあるのよ。メンツを4組とアタマの合計14枚で牌の組合せが完成、これであがれるの。手もとに配られるのは13枚なので、あと1枚を、なんとか手に入れてあがるわけ。



メンツを作る4つの方法

じゃあ実際に3枚の組合せ(メンツ)をどうやってつくるかだけど、それにはね、4つの方法があるのよ。

①黙って集める

始めに13枚の牌が配られるでしょ(これを配牌^{ハイバイ}っていうの)、そのあと順番に1枚ずつとってきて(これをツモ^{スモ}っていうの)、いらぬ牌を捨てるわよね(この牌を捨牌^{ステハイ}っていうの)。この時に、最初っからできたり、ツモってくうちにメンツを作っちゃう方法よ。

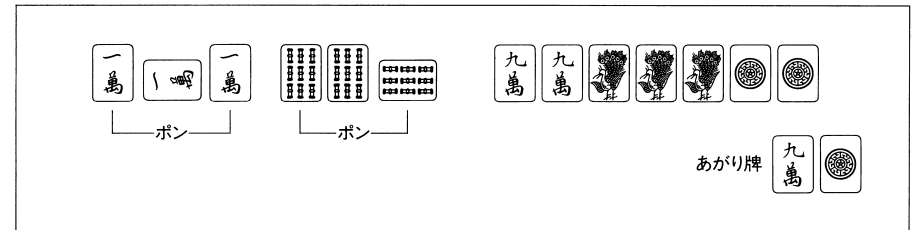
②ポンをする

『あ、それポン』といって、人の捨牌をもらって同じ牌3枚の組合せ(コウツ)を作っちゃう方法。ポンしてできたコウツを見せてから、かわりに1枚捨てるの。ポンは誰の捨牌でもできるのよ。

チンロウトウ 清老頭

役満

一九牌だけを使ってあがる

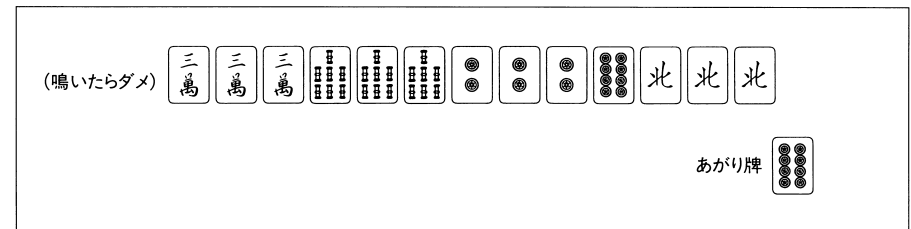


これ役満なのって感じしない?。地味よね、なんか。でも、考えて見ると、一九牌っていうのは、一萬・九萬・七萬・六萬・五萬・四萬の6種類しかないから、7種類ある字牌を集める字一色より難しいのよ。それに、この地味っていうのが、目立たなくてけっこういいじゃない。私、好きだわ。

スウアンコウ 四暗刻

役満(メンゼン役)

アンコを4組そろえてあがる

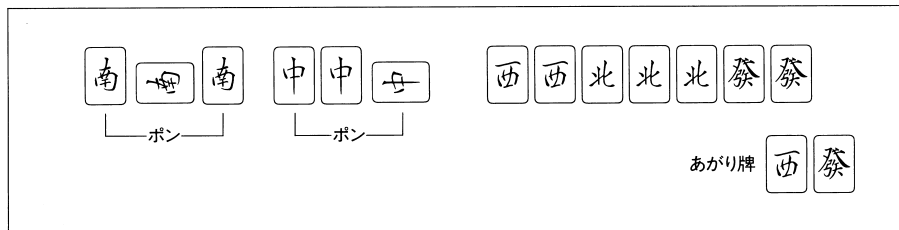


ガマンするとういことあるよっていう役。ポンしちゃダメよ。強い意志が必要なの。黙ってアンコを集めで、ニッコリ笑うって役ね。意外にできちゃうのよね、運がいいと。

ツウイーソウ
字一色

役満

字牌だけを使ってあがる

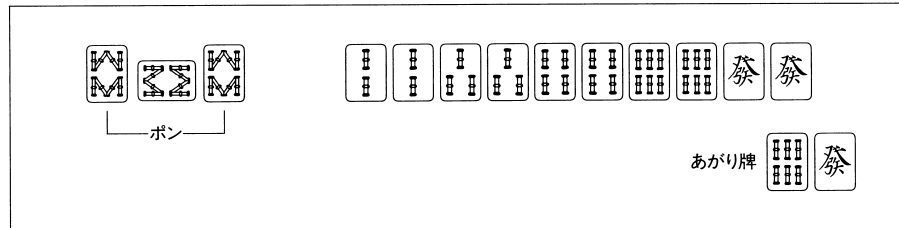


とにかく字牌が大好きで、他の牌なんか興味がないって感じの役ね。字牌には、**東・南・西・北・ ・發・中**の7種類があるんだけど、このうちの4種類を3枚ずつ集めて、もう1種類をアタマにするわけ。配牌で、字牌ばかりきた時なんか、開きなおっちゃうのもいいかもね。

リュウイーソウ
緑一色

役満

と**發**だけを使ってあがる



ソウズの牌って、緑色中心のデザインでしょ。そのなかで、緑色だけの牌は、**1・2・3・4・5・7**の5種類だけ。あとはどっかに赤が使ってあるんだ。この5牌に、これも緑色の**發**を入れた6種類の牌だけ使えば、全部が緑色だけでキレイでしょ。それで役満なんだ。それから、**發**はアタマでもいいから、必ず使ってね。**發**がないと、**緑一色**にならないのよ。

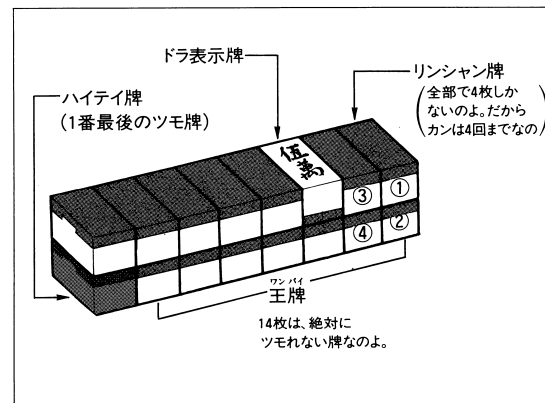
③チーをする

『チーしちゃおっかなあ』といって、人の捨牌をもらって、同じ数牌の連続する組合せ(シュンツ)を作っちゃう方法。チーしてできたシュンツを見せてから、かわりに1枚捨てるの。チーは、自分のすぐ前にツモる人の捨牌でしかできないのよ。二人麻雀はいいけど、四人麻雀の時は気をつけてね。

④カンをする

『カンドよーん』といって、同じ牌4枚の組合せを作っちゃう方法。手の中に同じ牌が4枚たまっちゃった時(暗カン)、手の中に3枚あって捨牌をもらって同じ牌4枚にした時(明カン)、ポンしてある牌と同じ牌をツモったので後からくっつけて4枚一組にした時(明カン)、これみんなカンなの。

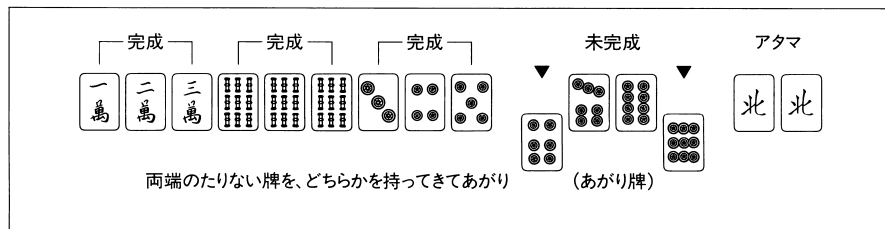
麻雀は3枚一組が基本でしょ。だから、カンした時は、残りの牌がハンパにならないように、リンシャン牌から1枚補充するのよ。捨牌をもらっちゃった時には、かわりの牌をすててね。



「ポン」や「チー」は、お手軽にメンツをつくれるんだけど、できたメンツを見せなきゃいけないし、後ででてくるけど、点数も低くなっちゃうの。ポンやチーやカンをすることを、まとめて「鳴く」っていうのよ。鳴いた後は、鳴いた人の次の人からツモるのよ(途中の人とはばされちゃうの)。

テンパイまでがんばって

あと1枚であがりというところまで、牌がそろった状態を「テンパイした」というのよ(テンパイしてない状態はノーテン)。下の図では、アタマがあって、メンツが3組あるんだけど、あと一組があと1牌で完成するというテンパイなの。両端にくっつく牌さえ手にはいれば、あがることができちゃうんだ。このあがることのできる牌のことを、**あがり牌**っていうのよ。



『ロン』か『ツモ』であがり

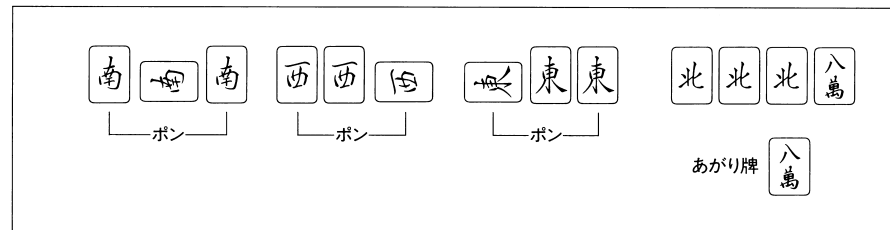
テンパイしたら、あとはあがるだけでしょ。誰かがあがり牌を捨てたら『ごめんなさい。それ、ロン』、あがり牌を自分でツモったら『ごめんなさい。ツモっ・ちゃっ・た』っていえばあがれるの。ロンの時は、誰からでも上がれるのよ(チーみたいな制限はないの)。

麻雀は、早いもの勝ちなのよ。ひとりの人しかあがれないし、あがった人しか点をもらえないの。あがれなかった人は、得点できないか、最悪の時なんか点を払わなくっちゃならないのよ。あがってこそ麻雀って感じなのよ。だから、がんばってね。

ダイスウシ 大四喜

役満

風牌の全部を3枚ずつ集める

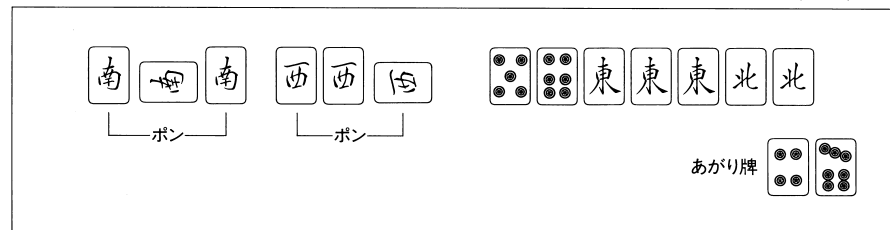


あがり方は簡単で、とにかく風牌(東・南・西・北)を集めればいいの。4種類集めるワケだから、3種類ですむ**大三元**とくらべるとちょっと大変かな。集め方は、もちろんカンでもいいの。でも、華麗よね、この**大四喜**って役。やってることがバレやすい役なんだけど、やると決めたらイッキにいかないとダメよね。

ショウスウシ 小四喜

役満

風牌のひとつをアタマとし、他を3枚ずつ集める



これはね、はっきり言ってオマケなの。^{ダイスウシ}大四喜とほとんど同じなんだけど、風牌(東・南・西・北)のうち3枚ずつ集めたのは3種類で、残りの1種類は2枚しかないのよ、アタマにしちゃったケースよね。でも、ここまでやったからまあいいかって感じで、役満!

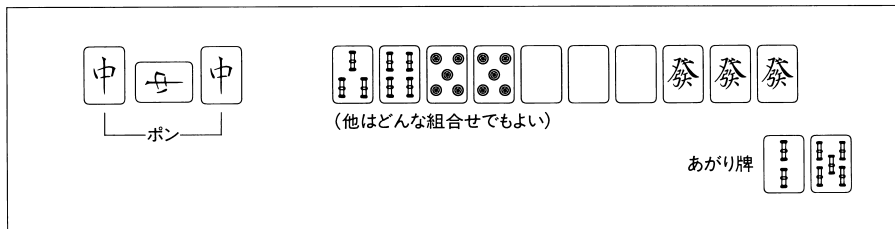
第4章 ビッグなあがり役/役満

あがり方とか牌の組合せ方が特別に決められた役が役満ツツマンよ。あがった時の点数もビッグで、親で48,000点、子で32,000点。役満は、どれもとってもきれいな役だから大好きなんだけど、めったにあがれないんだな、これが。それから、役満はビッグだから、他の安い役なんかと重ならないのよ。
『対々和トイトイ、大三元ダイサンゲン』とか、『天和テンホウ、ドラ1』とか、そんなのやめてよね。でも、役満どうしは重なって、『四暗刻スウアンコウ、字一色ツツイーソク』なんて、ダブル役満の超ビッグな役ができちゃうのよ。もち、得点もダブルよ。

ダイサンゲン
大三元

役満

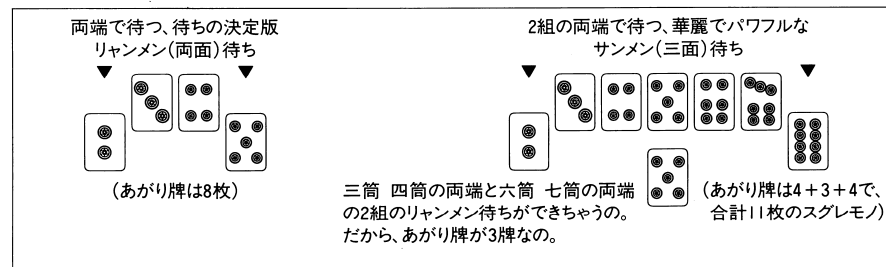
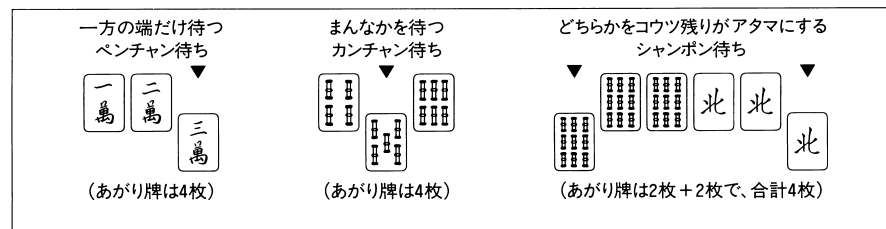
三元牌の全部を3枚ずつ集める



一番ポピュラーな役満がこの大三元ダイサンゲンなの。ポンでもなんでもして、とにかく三元牌 (中・番・中) 全部を集めちゃえばいいわけ。簡単でしょ。でも、できそうでなかなかできない役なの。三元牌がなければはじまらないし、あっても1枚じゃポンもできないもん。それにね、2種類をポンなんかしたら大変。みんな警戒しちゃって、残りの1枚なんか絶対捨ててくれないんだ。

あがりやすいのが最高

テンパイした時って、残り1組のメンツが未完成ってことが多いよね。ここで大切なのは、その未完成の牌の形によって、あがり牌の数が違うってこと。だって、あがり牌が多い方が、あがりやすいでしょ。ほんとは、もっと複雑な待ちもあるんだよ。4組ともメンツができちゃった時は、あとはアタマだけよね。この時はタンキ待ちっていうのよ、あがり牌は3枚ね。それから、テンパイの時の待ち方が決められちゃってるあがり役もあるのよ。あとで読んでみてね。
【⇨ 平和ヒラ p.20】



※あがり牌の数は、全部でこれだけあってことなの。でも実際には、テンパイした時に、もう捨てられちゃったり、ポンされてたりしたら、その分少なくなっちゃうのよ。

第2章 さあ麻雀やりましょ

麻雀は、まず最初の親を決めてゲーム開始。ホントの麻雀だと、場所決めとか親決めとか、ちゃんとやらなきゃいけないんだ。でも、私達と麻雀する時は、あんまり細かいこと気にしないことにしましょね。

本格派の人の四人麻雀

四人麻雀は、とってもフツーの麻雀なの。だから、麻雀知ってるひとなら、誰でも遊べちゃうのよ。でも、ちょっとだけ説明しちゃうね。

親が東、子は順に南西北

麻雀にはいろいろな東南西北があるの。まずは「風」といわれてる東南西北。親が東で、子は画面では親の次から上から下に（ホントの場合は時計と逆回りに）順番に南西北となるのよ。ゲームが進むにつれて、親は画面では上から下に（ホントの場合は時計と逆回りに）に移動するけど、この関係はかわらないの。だから、親が変わるごとに自分の風も変わるのよ。

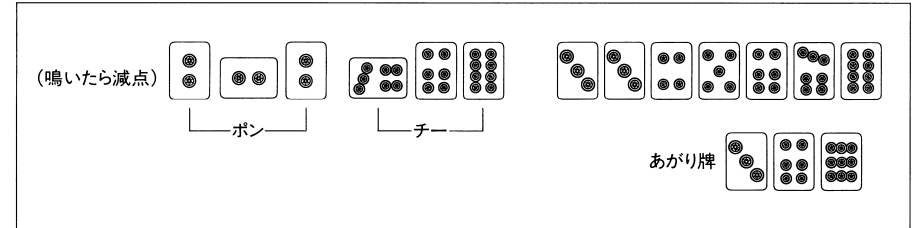
東と南の2セット勝負よ

全員が親をやっちゃうと、テニスでいえば1セットが終了よ。麻雀だからこれも東南西北でいうの。最初のセットが「東場」、次が「南場」ってわけ。四人麻雀は南場までで終り、つまり2セットマッチなの。「東三局」とかいうのは、東が場をあらわして、局の前の数字は親が変わるごとに増えていくの。だから「東一局」から始まって、「南四局」までで終りなのよ。自分の風は、画面の左端にでてるわ。この二つを、おぼえておくといいことあるわよ。だってこれ、役牌になるんだもん。 【⇒ 役牌 p.16】

チンイツ 清一色

6翻役(鳴いたら5翻)

1種類の数牌だけの組合せであがる



^{ホンイツ}**混一色**の上級生の役よ。カンペキに1種類の数牌だけであがらなけりゃいけないの。字牌が入ったらダメなのよ。鳴かないであがれば6翻（ハネ満）、鳴いて減点でも5翻（満貫）になっちゃうっていう、超たのもしい役なんだよ。役づくりも簡単だしね、同じ種類の牌だけ集めればできちゃうんだから。

でもね、この役、問題がないわけじゃあないのよ。同じ種類の牌ばかりになるでしょう、そうするとあがり方が何種類もあるわけ。鳴かないで13枚まるまる持っている場合なんか、もう大変。どうしていいか、もうわかんない。フリテンってあるでしょう、これもこわいし、イヤになっちゃうの。でも私、^{オウレンボウトウ}【⇒ 九連宝燈 p.36】やめられないわ。

他にもあがり役があると思うんだけど、私知らないの。
悪いんだけど、次のあがり役はなしにしてね。ごめんさい。

- ・オープンリーチ
- ・一色三順
- ・三連刻／四連刻
- ・小車輪／大車輪
- ・流し満貫

あがりについてのルール

麻雀って、あがっちゃえばいいよね。でも、あがりについてもルールがあるの。知らないとあがれないのよ。大切だから、おぼえていてね。

最低でも一翻の役が必要

麻雀をやるには、やっぱりあがり役を知らないと困るのよね。だって、どんな時だって、1^{フツ}翻以上の役がないとあがれないんだもん。翻っていうのはね、役ごとに決まってる難易度みたいなものよ。翻が多いほど得点が高くなるの。

五本場からは二翻しぼり (四人麻雀だけ)

親が勝ち続けたりして、「5本場」になっちゃうと、あがりの条件が、もっとキビシクなって、2翻以上の役がないとあがれなくなっちゃうのよ。

一人しかあがれないの (四人麻雀だけ)

一度には、ひとりの人しかあがれないの。フツウは問題ないんだけど、誰かの捨牌で、ふたり同時に『ロン』なんてことが、あったりするわけ。こんな時は、あがり牌を捨てた人に、ツモ順が近い人だけがあがれるのよ。せっかく『ロン』したのに、あがれなかったヒトは、ちょっとくやしいよね。

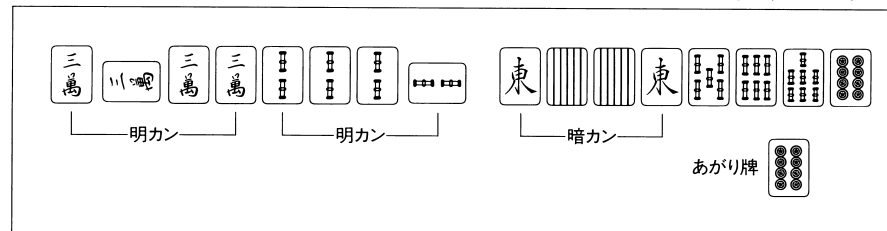
ノーテンの人は罰金よ (四人麻雀だけ)

誰もあがれないで終わった時には、ノーテンだった人は、テンパイしている人に、『ごめんなさい代(ノーテン罰符)』を払わなくちゃいけないのよ。ノーテンの人が3,000点分をだしあって、テンパイしてる人に分配するの。

サンカン ツ 三槓子

2 翻役

カンを3回してあがる

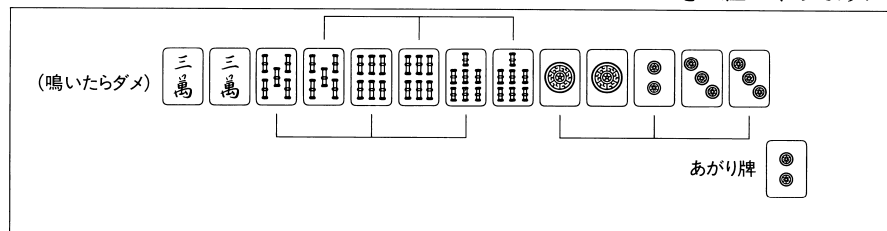


カンって、けっこう大変でしょう。^{サンカンツ}三槓子は、その大変なカン^ツを3回もできた人の役。カンが3つあれば、あとのあがり方は何でもいいの。でも注意がひつようなのは、4回目のカンを他の人にされちゃうと「^{スウカンナガ}四槓流れ」といって、勝負なしになっちゃうの。もしも4回、一人でカンしてあがっちゃうと役満よ。
【^{スウカンツ}四槓子 p.34】

リャンペイコウ 二盃口

3 翻役(メンゼン役)

一盃口を2組つくってあがる

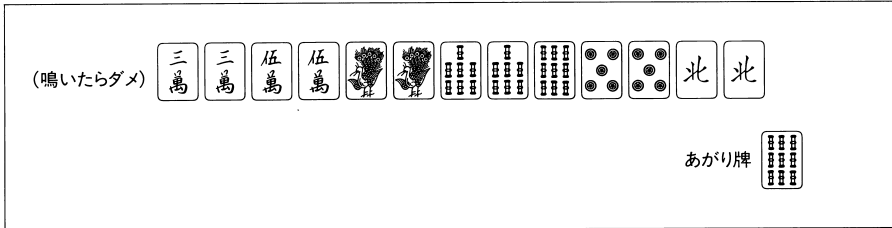


^{イーペイコウ}一盃口を2組つくるっていうのは、けっこう大変なのよね。だから^{イーペイコウ}一盃口は1翻だけど、^{リャンペイコウ}二盃口は「1+1=2」じゃなくて3翻なの。鳴いたら、役がなくなっちゃうのは、ちょっとキツイわね。あがった形は、2枚ずつ7組だから、^{チイトイツ}七対子と同じだけど、中身の濃さが違うわよ。

チイトイツ 七対子

2翻役相当(メンゼン役)

2枚ずつ7組集めてあがる

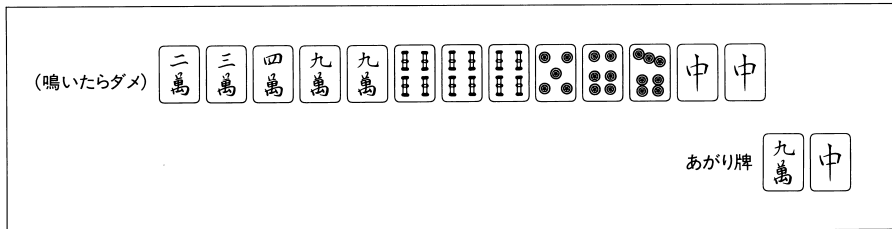


同じ牌を2枚集めたものを対子っていうんだけど、その対子が7組なので**チイトイツ**対子っていうのよ。2個ずつ集めるから、ニコニコともいうのよ。2枚ずつ集めるんだから、とうぜんポンもチーもできないの。この役ちょっと変わってて、あがり点がフツーじゃないの。だいたい2翻分なんだけど、少し安いのは(50符1翻)。でも5翻以上の役の時は、ちゃんと2翻と数えるの。

リーチ ダブル立直

2翻役(メンゼン役)

最初の捨牌でするリーチ



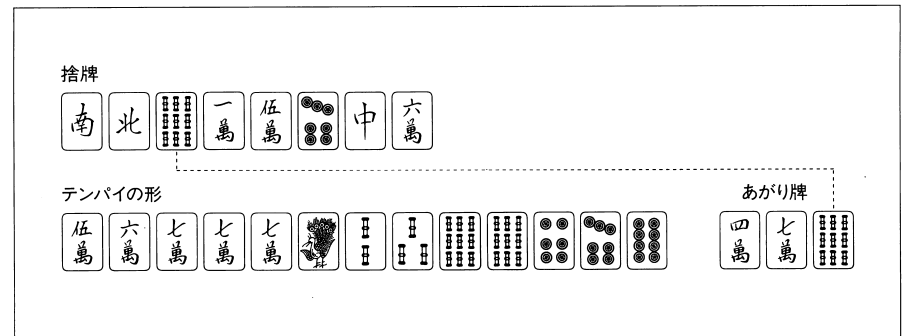
配牌か最初のツモでテンパイしていて、最初の捨牌でかける**リーチ**のこと。普通のリーチの倍の2翻になるのよ。それで**ダブル立直**、略して「ダブルリーチ」なんて言うわけ。親はいいんだけど、子の時で最初のツモの前に、ポン・チー・カンをされちゃうと、この役にならないの。その時は、ただのリーチなんだ。

あ、フリテンしちゃった

自分の捨牌であがるテンパイになっちゃったら、たとえその捨牌以外のあがり牌でも、もう他の人から『ロン』できないの。これが**フリテン**よ。

気が変わったら注意して

フリテンって意外にあるのよ、これが。待ちが複雑になっちゃった時とか、途中で待ち方を変えた時とか、よく注意してね。下の図は、**四萬**・**七萬**のリャンメン待ちだっけ、思い込んで**七萬**でもあがるのを忘れちゃった例なの。こんな時は『ロン』をあきらめるか、待ちを変えるしかないのよ。



リーチの見逃しもダメ

リーチしているのに、ウっかりして**あたり牌**を見逃しちゃってもフリテン。もうロンできないの。自分でツモるしかないのよ。【□ リーチ p.15】

捨牌でわかっちゃうの

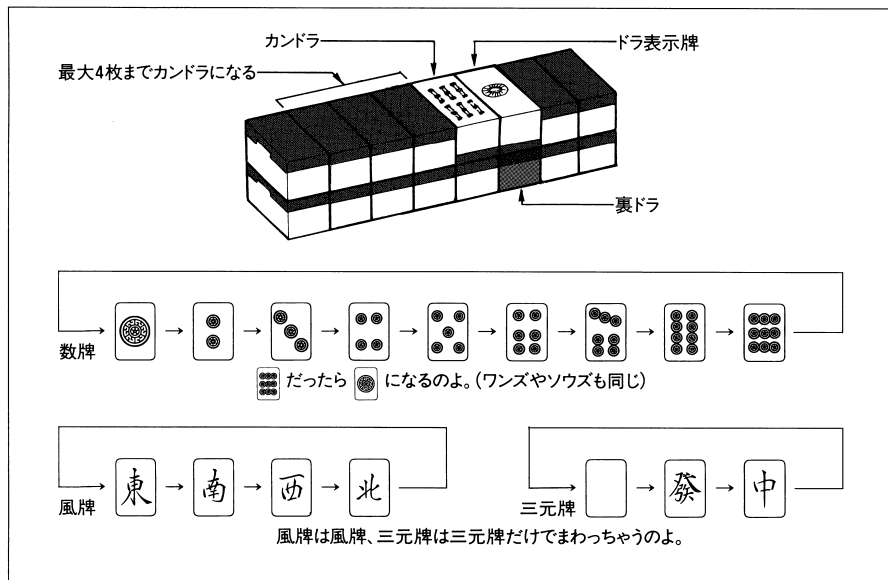
フリテンっていうルールを作った人は、『捨牌に注意しなさい』って、いいなかったと思うんだ。捨牌見ると、どんな役やってるかわかるような気がするのよね。これって、けっこう麻雀の本質をついてると思うよ。

ドラがあるとラッキー

ドラ牌ってというのは、その牌を使ってあがると、1枚について1翻ついちゃうという特別の牌なのよ。すごい、ボーナスでしょ。でも、**ドラ**自身は、役じゃないから、ほかの役がないとあがれないのよ。

次の牌が本当のドラよ

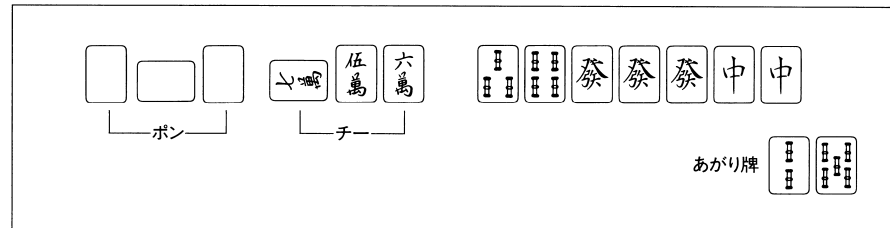
本当の**ドラ**は、表示されている**ドラ牌**の次の牌なのよ。だってこうしないと、せっかくの私の大好きな**ドラ**が、1枚減っちゃうでしょ。「次の牌」には約束があるから、まちがえないでね。



ショウサンゲン 小三元

2翻役(実質は4翻)

三元牌のひとつをアタマにし、他を3枚ずつ集める

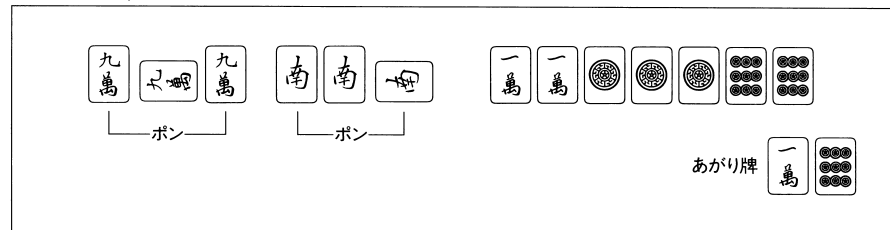


アankoでも、ポンでもカンでもいいから、とにかく三元牌(白・發・中)を集めちゃうの。3種類の牌のうち、2つは3枚以上集めなければいけないんだけど、残りは2枚でよくて、それをアタマにするわけ。**小三元**そのものは2翻なんだけど、2つの三元牌は**役牌**だから、1種類について1翻あるから、全部あわせると4翻(満貫)になるのよ。 【□ 大三元 p.30】

ホンロウ 混老頭

2翻役(実質は3翻以上)

一九牌と字牌だけを使ってあがる

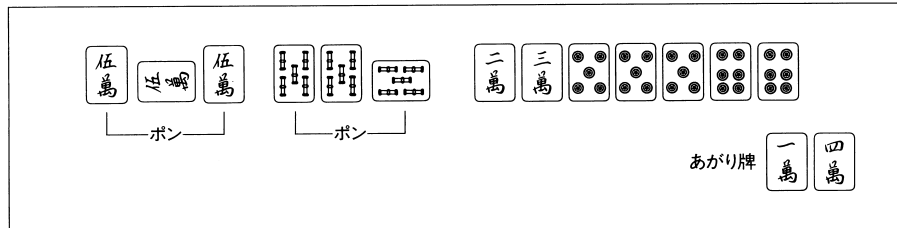


一九牌と字牌は全部で13種類あるから、この中から好きなものを選んで、集めちゃえばできあがり。一九牌と字牌だけしか使っちゃいけないんだから、**対々和**にして3枚ずつ集めるか、**七対子**にして2枚ずつ集めるしかないでしょ。**混老頭**をすれば、必ずどちらかの役がついちゃうわけ。だから最低でも3翻になっちゃうのよね。 【□ 清老頭 p.33】

サンショクドウコウ
三色同刻

2 翻役

3種類の数牌で、同じ数の牌を3枚ずつ集める

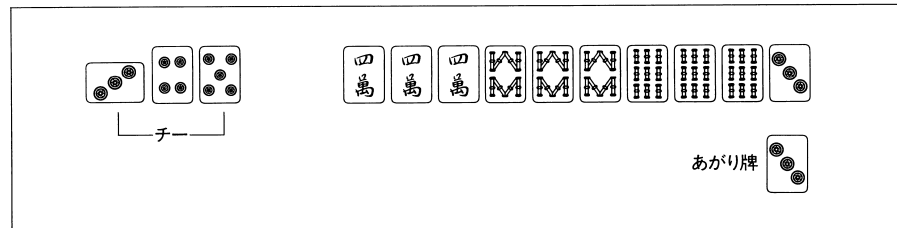


アンコでも、ポンでもいいから、3種類の同じ数字の数牌を3枚ずつ集め
ちやえば三色同刻。覚えやすい役よね、これで2翻なの。自然に集まっちゃ
うというのは、ちょっと無理だから、元気にポンするんだ、私の場合。

サンアンコウ
三暗刻

2 翻役

アンコを3組集めてあがる



どんな牌でもいいから、アンコを3組集めればあがるの。これが三暗刻で、
2翻の役。アンコ3組の他は、どうでもいいのよ。上の図ではチーしている
けど、これがもしポンだったら、対々和もついてプラス2翻なんだ。もう1
組もアンコだったらどうなるかって?。それは、別のページを読んでね。
暗カン^{トイトイ}はアンコとして認められるの。だけど、明カンしちゃったら、カンす
る前にアンコだったとしても、ダメだねなのよ。 【⇒ 四暗刻 p.33】

リーチの時だけの裏ドラ

リーチしてあがった時は、フツーのドラだけじゃなくて、その下の牌もドラ
になるの。だから、「裏ドラ^{フツ}」っていうのよ。 【⇒ リーチ p.15】

カンしたら増えるのよ

カンすると、フツーのドラのとなりの牌もドラになるの。増えたドラは、カ
ンした人だけじゃなくて、全員に有効なのよ (カンの裏ドラ^{フツ}はないのよ)。

こんな時はノーゲーム

ゲームの途中で、次のようになったら流局^{リョウキョク}、つまりノーゲームになるの。親
はそのままよ (連チャンするわけ)。

同風連打 ……最初の一巡で、みんなが同じ風牌^{カゼハイ}を捨てたら、『え、
うそー』って感じて流局。風牌 (東・南・西・北) じゃなきゃだめよ。

四人リーチ ……4人目の人がリーチできたら、『よかったね』ってお
疲れ様の流局。他の3人がリーチなんて、やってらんないわよね。

三人あがり ……一人の捨牌^{スチハイ}で、残りの3人がいっぺんにあがったら、
『信じらんない』ことだから流局。あたり牌を捨てた人は、超ラッキーよ。

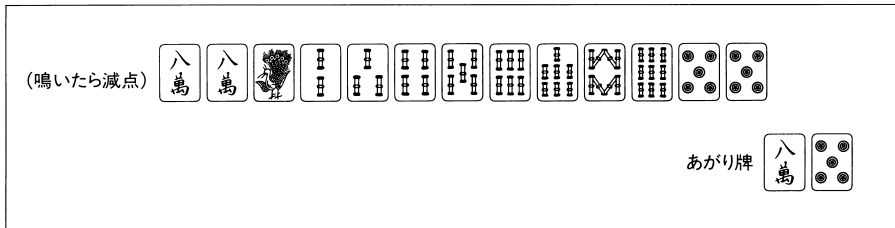
四カン流れ ……2人以上の人が合わせて4回カンをするか、1人が4
回カンをしている時に (これってスゴいんだよ) 他の人がカンをしたら流局。

九種九牌流れ ……親なら配牌^{ハイハイ}で、子なら第一ツモで、一九字牌^{イチキウジハイ}が9種類
以上あったら、『これじゃあねえ』って言って、流局にできるの。でもこれ、
このゲームでは私たちだけの特権で、あなたはできないの。ゴメンナサイね。

イツツウ
一気通貫

2翻役(鳴いたら1翻)

1種類の数牌で、一二三・四五六・七八九と組合せてあがる

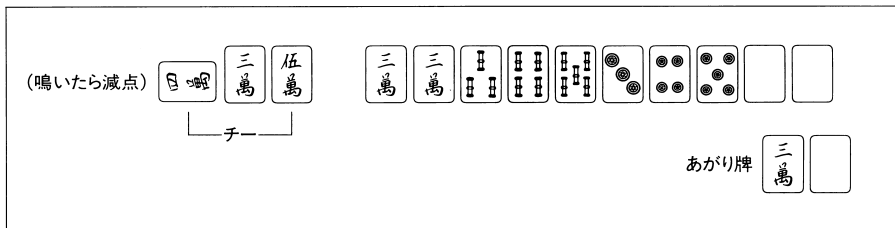


ワズ、ソズ、ピンズのどれでもいいんだけど、1種類の数牌だけで、一二三・四五六・七八九の3つの順番になる組合せをつくるの。これで、^{イツツウ}一気通貫のできあがり。この一から九には、他の種類の数牌が混じっちゃあダメなのよ。これキレイだから、ついそろえたくなっちゃって、減点(1翻下がっちゃうの)になるのはわかってるんだけど、鳴いちゃうのよね。

サンショク
三色同順

2翻役(鳴いたら1翻)

3種類の数牌を使って、同じ順序を組合せてあがる

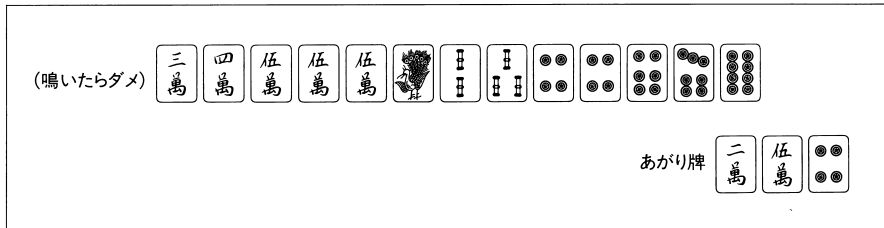


例えば「三四五」の組み合わせって決めたとするでしょ。そうしたらワズ、ソズ、ピンズの3種類の全部で、その組合せをつくるの。それが^{サンショク}三色同順。これだけだと2翻なんだけど、他の役と相性がいいのよ。ピンフやタンヤオと組み合わせてもいいし。一九牌を使って^{サンショク}三色同順をやっている、運がいい^{チャンタ ジョウテン}と、^{チャンタ}全帯么や^{ジョウテン}純全帯么もついちゃうことがあって、もうヤッターって感じ。

リーチ
立直

1翻役(メンゼン役)

テンパイを宣言してあがる



メンゼンでテンパイしたら、『私はテンパイしてますよ』って宣言するのがリーチなの。こうすれば、「リーチしたこと」が役になって、他に役がなくなってもロンあがりできるのよ。リーチしたら、後はあがるだけだから、あたり牌がでてくるまで「ツモって捨てる」をくりかえすの。ポンやチーもできないのよ。あたり牌が変わっちゃうようなカンもダメ(上の例だと、^伍伍カンすると^二二であがれなくなっちゃうでしょ)。誰かが、あたり牌を捨てたら『ロン』!。ツモった時は、リーチと^{メンゼンツモ}門前自摸で2翻になるわ。それに、裏ドラって特別なドラもあるんだ。リーチするには、1,000点いるのよ。あがれば戻ってくるけど、他の人があがるととられちゃうの。

リーチ イッパツ
立直一発

1翻役(メンゼン役)

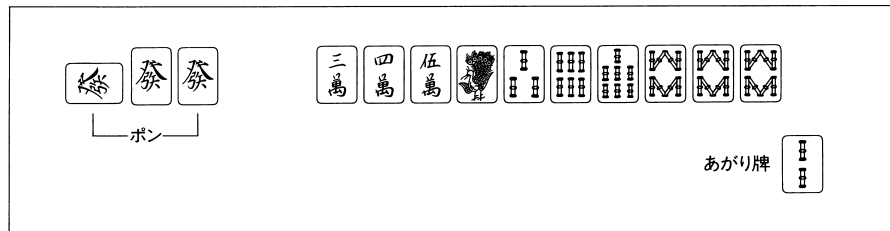
リーチした直後の一巡以内にあがる

リーチしたあと、次に自分のツモの順番がまわってくるまでに、あがっちゃうと^{リーチイッパツ}立直一発といって、さらに1翻アップの2翻になるの。最初のツモで、あがれば、^{メンゼンツモ}門前自摸もついて3翻なんだ。でも他の人にポン・チー・カンされちゃうと、^{リーチイッパツ}立直一発はなしになっちゃうのよ。

ヤクハイ
役牌

1翻役(2翻の時も)

集めるだけで役になる字牌を使ってあがる



ヤクハイ
役牌はいいわよ。ポンでもカンでも、もちろんアンコでも、とにかく集めちゃえばいいの。集めれば役になるから、あとの牌の組合せはどうでもいいし、鳴いたって関係ないの。『ラッキー、ポン!』の気持ち、わかるでしょ。

字牌は、こんな時に役牌なっちゃうのよ。

- ①三元牌……… [Senzai] [Hanzi] [Hanzi] はいつでも役牌。
- ②場の風………東場なら [East], 南場なら [South] が役牌。
- ③自分の風………二人麻雀だと親は [East], 子は [South] が役牌。
四人麻雀だと親は [East], 他の人は画面の
親の次から上から下に順番に [South] [West] [North] が役牌。

ヤクハイ
役牌はひとつで1翻になって、集めた分だけ役が増えてくの。ヤクハイ
役牌を2種類集めれば2翻ってわけ。それから、場の風と自分の風が重なることがあるでしょう。そんな時は、ヤクハイ
役牌1種類で2翻になるの。チャンスは2回しかないけど、「東場の時に東」の人は [East], 「南場の時に南」の人は [South] が、2翻の役牌になっちゃうのよ。これけっこう迫力なのよね。

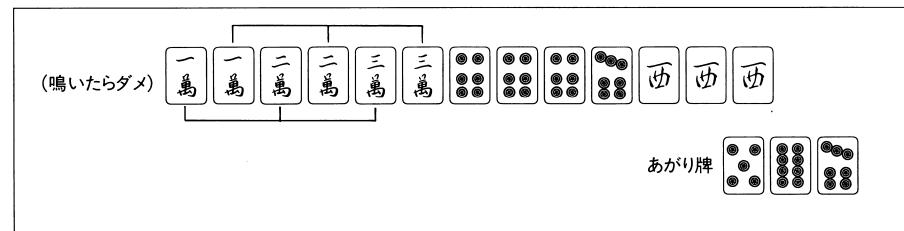
ピンフと相性のいい役って、リーチやタンヤオだけじゃなくて、他にもたくさんあるのよ。だから、あなたも大切にしてくね。

ピンフ と 一盃口 (1翻) ……	合計2翻
ピンフ と 一気通貫 (2翻) ……	合計3翻
ピンフ と 三色同順 (2翻) ……	合計3翻
ピンフ と 二盃口 (3翻) ……	合計4翻
ピンフ と 純全帯么 (3翻) ……	合計4翻
ピンフ と 清一色 (6翻) ……	合計7翻 (ハネ満)

イーペーコウ
一盃口

1翻役(メンゼン役)

同じシュンツ(連続する3枚の数牌)を2組集めてあがる

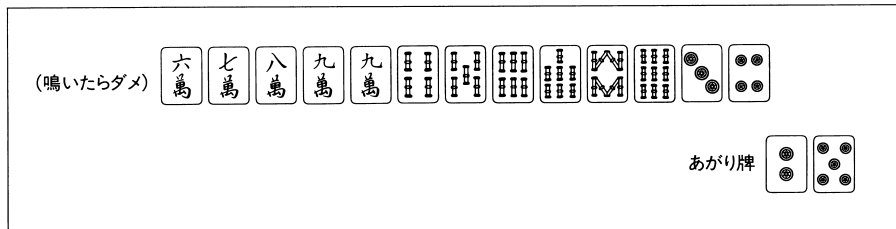


上の図みたいに、[1 Man] [2 Man] [3 Man] を2組集めちゃえば、イーペーコウ
一盃口であがれるの。メンゼン役だから、鳴いちゃいけないんだけど、この2組以外の組合せは、なんでもいいのよ。

ピンフ
平和

1 飜役(メンゼン役)

シュンツ(連続する3枚の数牌)の組合せだけであがる



数牌の一二三とか四五六なんていう組合せ(シュンツっていうのよ)だけを集めてあがっちゃうのが、ピンフって役。おぼえやすい役でしょ。同じ牌を3枚集める組合せがあったらダメなのよ。それと、ちょっとウルサイ約束があるんだけど、大切だからよく見といてね。

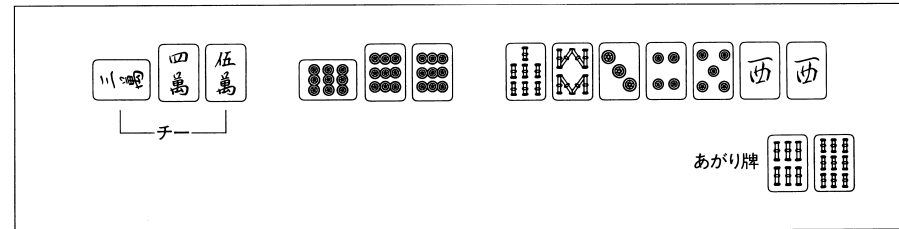
①メンゼン役……………チーしたらダメよ。
 ②リャンメン待ち…………… と を持ってて、 と であがるみたいに、未完成のシュンツの両側があたり牌になってないとダメなの。
 ③アタマに注意……………アタマは字牌でもいいんだけど、役牌は使っちゃいけないの。
 【^{アツハイ} 役牌 p.16】

私思うんだけど、ピンフって麻雀の役のなかではテイバンよね。麻雀おぼえはじめた時、はっきり言って『ピンフなんて安い役のひとつ』なんて思ってたけど、実は違ったのよ。いろんな、なんていうのかなあ、そう可能性みたいなものを持つてるのよ。

ハイテイ ツ モ
海底模月

1 飜役

最後の牌をツモってあがる

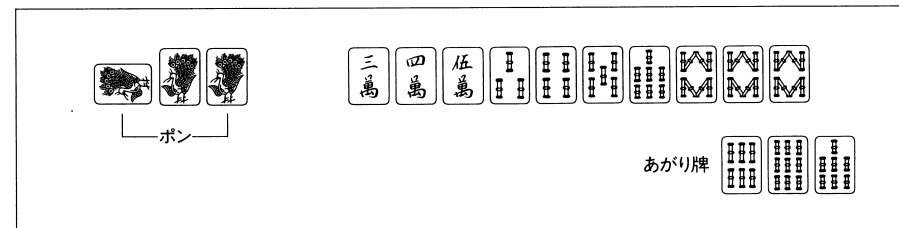


ハイテイ牌(一番最後の牌)をツモったらあがっちゃった、っていう役なの。あがり方の役だから、その時の牌の組合せなんかは、どうでもいいのよ。鳴いていても平気。ハイテイ牌をツモってあがれるっていうのも、偶然できちゃう役だからね。あんまり期待しないほうがいいわよ。

ハイテイ ロン
河底撈魚

1 飜役

一番最後の捨牌であがる

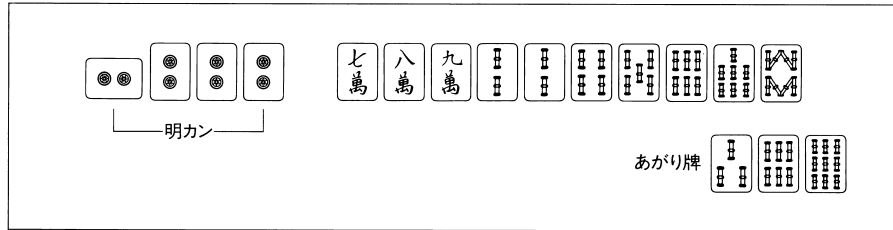


ハイテイ ツ モ 海底模月といっしょのあがり方の役だけど、これはロンあがりなの。ハイテイ牌(一番最後の牌)をツモった人が捨てた牌で、『アツガリー』。ようするに、最後の牌ならツモでも、ロンでもあがれるのよ。漢字だと「海の底」とか「河の底」とか、月とか魚とかでてきて、ややっこしいけど、とにかく、ハイテイ牌ならあがれるのよ(もちろん、テンパイしてなきゃダメだけど)。

リンシャンカイホウ
嶺上開花

1 飜役

カンして、ツモってきたリンシャン牌であがる

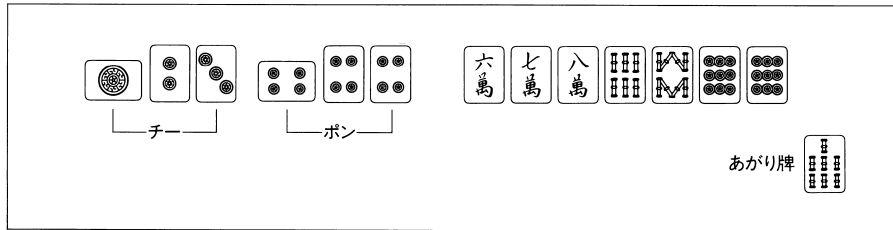


カンするでしょ、その時リンシャン牌を1枚持ってくるわよね。ところがラッキーなことに、その牌でアッガリー、という役がこの^{リンシャンカイホウ}嶺上開花(めんどうだから、略してリンシャン)。明カンでも、暗カンでもいいのよ。それからカンしてあがるという、あがり方の役だから、テンパイさえしていれば、牌の組合せはどうでもいいの。

チャンカン
搶槓

1 飜役

追加してカンした牌であがる

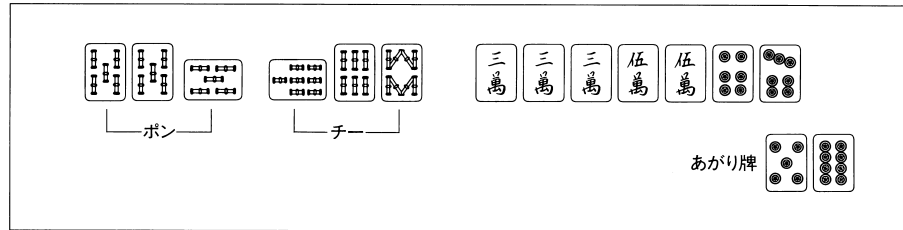


ポンしている牌があって、後で同じ牌を追加してカンすることができるでしょう。この追加してカンにした牌であがっちゃうのが、この^{チャンカン}搶槓。嶺上開花と同じで、カンした時のあがり方の役だから、牌の組合せなんかはどうでもいいのよ。

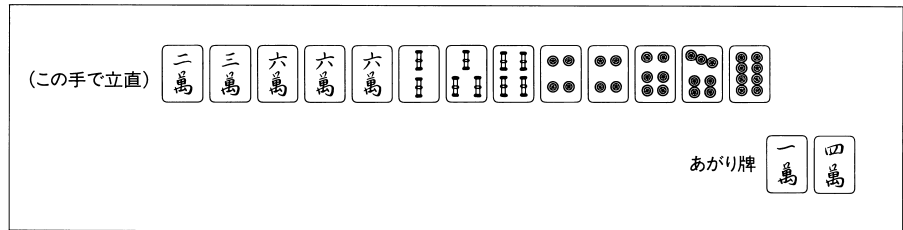
タンヤオ
断么九

1 飜役

一九牌や字牌をまったく使わずにあがる



タンヤオは、一九牌や字牌をまったく使わないで、二から八までの数牌だけを組み合わせてあがる役なのよ。つかえる牌が多いし、鳴いてもいいし、牌の組合せも自由なの。とにかくあがりたいなあと思う時なんかには便利よね。1飜で安い点数なんだけど、たよりになるんだもん。それから、タンヤオは、他の役とくみあわせたり、ドラがあつたりすると、けっこう高い手にもなっちゃうんだよ。「タンヤオ、ドラ3」なんて満貫(4飜)なんだから、『なによそれ』って感じ。



タンヤオをやろうとしている時、字牌はいいんだけど、一九牌がくつついちゃうことがあるのよ。上の図みたいな手で、リーチしたとするでしょ。これだと、^四だけじゃなくて、^一もあたり牌になっちゃうのよ。^一であがっちゃうと、タンヤオがついてくれないのよね。

HD専用版

(ハードディスク専用)

VING

ゲームの終了

ゲームを終了するには、以下の「終了の操作」を行ないます。

- ①各ゲームで[F・10]を押し、「ゲーム終了」を選択します。
これによりメニュー画面に戻ります。
- ②メニュー画面で「EXIT」を選択します。
- ③MS-DOSに戻ったことを確認し、スタートアップディスクをとりだしてから、パソコン本体の電源をOFFにします。

実行するゲームにかかわらず、「終了の操作」は必ず行なうようにしてください。特にハードディスク動作中に、パソコン本体の電源をOFFにすることは絶対に避けてください。

ご注意：

NECのサウンドボード(PC-9801-26K)以外はサポートしておりませんので純正品以外をご使用の場合は本体から取り外すかボリュームをオフにご使用ください。

スパーリアル麻雀 NEC PC-9801版 ?II&?III

ゲームをはじめる前に

このパッケージのシステムは、HD(ハードディスク)専用版です。以下にご説明する手順にしたがって、ハードディスクへのインストール(組込み)を行なってから、ゲームをお楽しみください。

このシステムは、フロッピーディスクだけでは実行できません。

製品の構成

このパッケージには、以下のものが入っていますので、ご確認ください。

- フロッピーディスク(5インチ、3.5インチ共通)
 - ①スタートアップ ディスク
 - ②インストール ディスク1
 - ③インストール ディスク2
 - ④インストール ディスク3
 - ⑤インストール ディスク4
- ユーザーズマニュアル&麻雀らくらくレッスン
- ゲームをはじめる前に(このシートです)
- ユーザー登録カード
- プレゼント
 - ①ショーコとカスミとミキの 秘密のオーディオCD
 - ②ショーコとカスミとミキの VINGオリジナル
卓上カレンダー

※ショーコとカスミとミキのセル画は、期間中にユーザー登録していただいた方に、後ほど郵送にてプレゼントさせていただきます。

インストールの操作

HD (ハードディスク) 専用版では、最初にインストールの操作を行いません。パソコンをハードディスクで起動してから、以下の操作を行ってください。(インストールするハードディスクを**ドライブA**とします)

ハードディスク上に、専用のディレクトリ**SRM**を作成します。

```
A>MD SRM
```

SRMをカレントディレクトリにします。

```
A>CD SRM
```

スタートアップディスクをセットし(**ドライブB**とします)、以下の操作でインストールを開始します。

```
A>B:INSTALL B:
```

*パラメータの「B:」は、製品ディスクが挿入されているドライブ名設定します。

画面のメッセージにしたがって、**インストールディスク1**から**インストールディスク4**まで、順次ディスクを入れかえてください。

インストールが終了してしまえば、以降のゲームの実行にはインストールディスクは使用しないので、大切に保管しておいてください。

ゲームの開始

ゲームを開始するには、**スタートアップディスク**を準備して、以下の操作を行いません。

- ①パソコンを、起動します。
- ②**スタートアップディスク**をセットします。
- ③インストールしたディレクトリ(**ドライブA**の**SRM**とします)をカレントディレクトリにします。

```
A>CD SRM
```

- ④スーパーリアル麻雀「PⅡ&PⅢ」の起動コマンド(**SRM.EXE**)を入力します。

```
A>SRM
```

表示されたメニュー画面で、実行するゲームを選択してください。

動作環境の確認

インストールの操作が正常に終了し、ゲームの開始の操作を行なったにもかかわらず、ゲームが正しく動作しない場合には、以下の原因が考えられます。ご確認ください。

- ①**スタートアップディスク**が正しく**セット**されていない。
- ②**実行時のメモリ**が**十分でない**。
本ゲームの実行には、**520KB**以上の**空きメモリ**が必要です。
「CHKDSK.EXE」で確認してください。本ゲームでは、日本語フロントエンドプロセッサをはじめとするデバイスドライバは一切組込む必要がありません。ゲームの実行に必要なメモリが不足している場合は、「CONFIG.SYSファイル」を変更して、必要なメモリを確保してください。

*「仮想86モード」で正常に動作しない場合は、仮想86ドライバを外してご利用ください。