

取扱説明書

日本プロ麻雀連盟公認

# 雀皇登龍門

— じゃんぷりゅうもん —

SEGA

# 雀皇登龍門

jong-ou touryumon

このたびはメガドライブカートリッジ「雀皇登龍門」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

## はじめに

パソコン版からの「雀皇登龍門」シリーズは「本格的な麻雀ソフトを作りたい」というコンセプトを掲げ企画・開発を行っています。このメガドライブ版「雀皇登龍門」は、現在までに培ってきたノウハウを十二分に生かし、メガドライブ専用に作り上げたものです。

今回のテーマは「プロは何を考えながら麻雀を打っているのか?」です。「観戦モード」では、プロの方々に実際に対局していただいたデータをもとに、各局面でプロが何を考えながら打っていたかを、問題形式で解説していきます。

また、「雀皇登龍門」シリーズの特徴である競技麻雀ルールも、漏らすところなく組み込みました。この競技麻雀ルールには、一発や裏ドラなどのいわゆる運に左右される要素がありません。そのため、派手さこそありませんが、安定した麻雀を研究し、不確定要素に頼らない麻雀を心がけるには最適です。みなさまにはこの競技麻雀ルールでのプレイをお勧めします。

最後に「雀皇登龍門」シリーズのアドバイザーである高橋純子プロ(日本プロ麻雀連盟二段)、そして日本プロ麻雀連盟の方々にはアイデアの提供・多岐に渡るご協力を頂きました。この場をお借りして厚く御礼申し上げます。

▶ ゲームを始める前に	4
▶ ゲームの起動	4
▶ 操作方法	4
▶ 麻雀対局中の操作	6
▶ ボタン操作一覧	9
▶ メインメニュー	11
ゲーム	12
【半荘開始】【続き】	
プレイヤー	13
【プレイヤー決定】	
【暗証番号入力】	
【ゲーム選択】	
《競技麻雀とは?》《一般麻雀とは?》《練習モード》	
《勝ち抜き戦モード》《昇級試験モード》	
【モード設定】	
【半荘終了後の点数計算】	
【個人成績データ表示】	
【半荘終了後の考察】	
【最終考察】	
【得点経過表】	
観戦	24
登録	25
【名前登録】【名前削除】【名前複写】【初期化】	
補助	27
【雀力診断】【過去の成績】	
環境設定	33
【音楽】【マウス速度】	
HELP(ヘルプ)	33
終了	34
▶ ルール	35
▶ メンツ符計算表	38
▶ 得点早見表	39
▶ 登場プロ雀士紹介	41
▶ 「日本プロ麻雀連盟」紹介	43
▶ タイトル戦紹介	45
▶ 使用上のご注意	50

## ゲームを始める前に

※「雀皇登龍門」は1人用です。本体のコントロール端子1に、コントロールパッドを接続してご利用ください。また、セガマウスをご利用になるときは、本体のコントロール端子2にセガマウスを接続してご利用ください。

## ゲームの起動

### 【ゲームの起動】

「雀皇登龍門」のカートリッジをメガドライブ本体のカートリッジスロットにしっかりとセットしてから、本体の電源を入れてください。タイトル画面が表示されます。タイトル画面でスタートボタンを押すとゲームが始まり、メインメニュー（P.II）が表示されます。もし、うまく起動しないときは、電源を切り、カートリッジをセットし直してください。



## 操作方法

「雀皇登龍門」では、コントロールパッドとセガマウス（以下、マウス）の両方を使用できます。コントロールパッドとマウスは次頁のように対応しています。

この取扱説明書では、コントロールパッドでの操作を基本として説明していきます。

## 方向ボタン

## X・Y・Zボタン



## STARTボタン

## Cボタン

## Bボタン

## Aボタン

X・Y・ZボタンはA・B・Cボタンにそれぞれ対応しています。

### 【基本操作】

コントロールパッド	セガマウス	用途
A/Cボタン	左ボタン (トラックボールではボールボタン)	コマンド決定/牌を切る /鳴きキャンセル/モード切り替え/入力終了
Bボタン	右ボタン	キャンセル コマンドウィンドウ/動作モードウィンドウを開く、閉じる
方向ボタン(↑↓←→)	マウス移動	コマンド選択 牌を選択

- マウスカーソルは矢印の形をしています。矢印の先を目標にあわせて、コマンドの選択や捨て牌の選択を行ないます。
- カーソルは、ゲームを始めたときには、右下に置かれていますので、マウスを動かさなければコントロールパッドによる操作に支障はありません。万一マウスを動かしたために、コントロールパッドによる操作に支障をきたす場合には、マウスカーソルを画面の右下に移動させてください。
- チーやカン、または得点申告をするときは、コントロールパッドとマウスで若干操作が異なります。

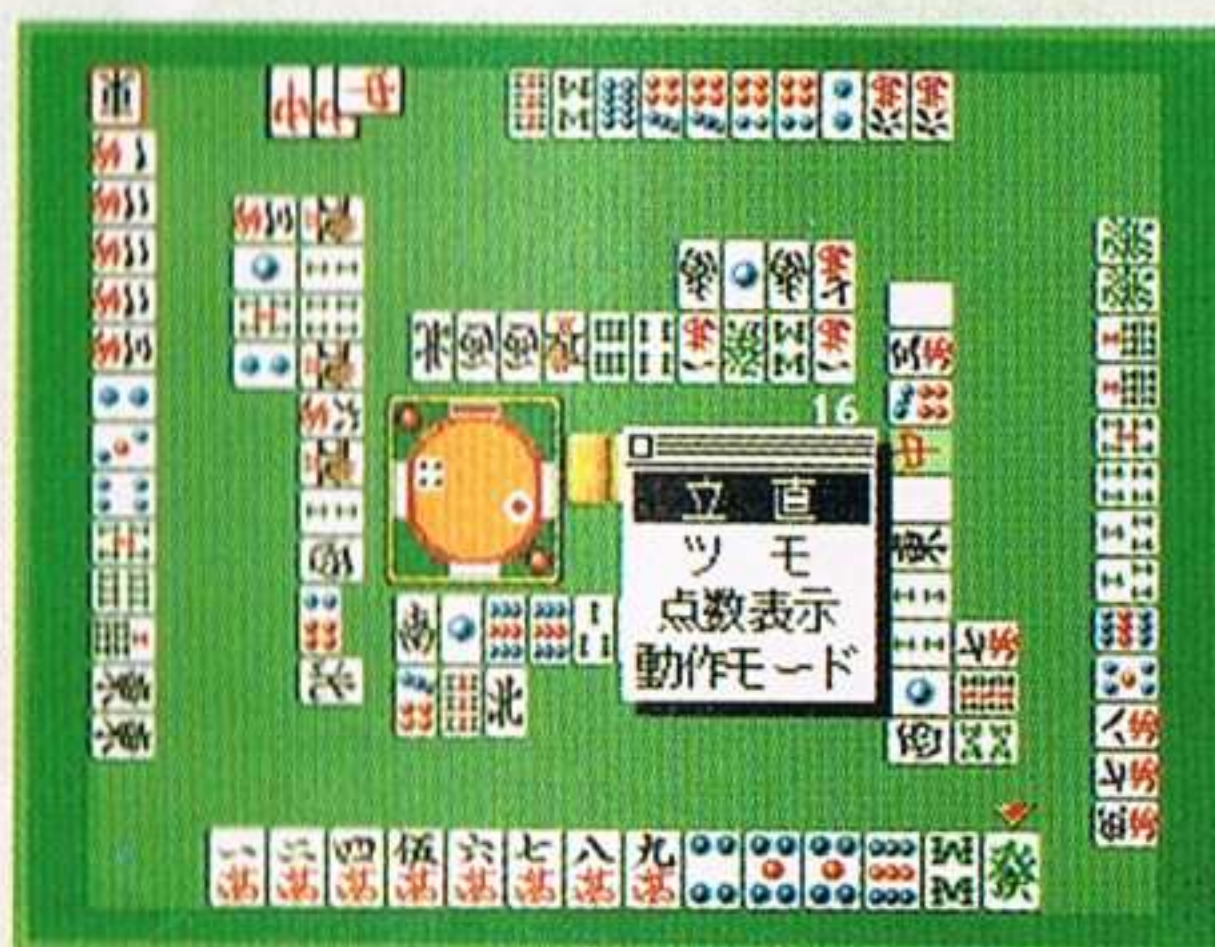
コントロールパッド	セガマウス	用途
方向ボタン(←→)	[←→]にマウスカーソルをあわせて左ボタン	チー牌・カン牌・符・翻数の選択
A/Cボタン	[OK]にマウスカーソルをあわせて左ボタン	チー・カンを実行、符・翻数を決定
Bボタン	右ボタン	キャンセル

### 麻雀対局中の操作

麻雀対局中の操作はすべてウィンドウで行ないます。ウィンドウには、コマンドウィンドウと動作モードウィンドウの2種類があります。

#### 【コマンドウィンドウ】

麻雀をプレイ中にアクションを行なうためのウィンドウです。ウィンドウを開くときは、プレイ中にBボタンを押してください。ウィンドウを閉じたいときは、もう一度、Bボタンを押してください。



#### ■リーチ、ツモ

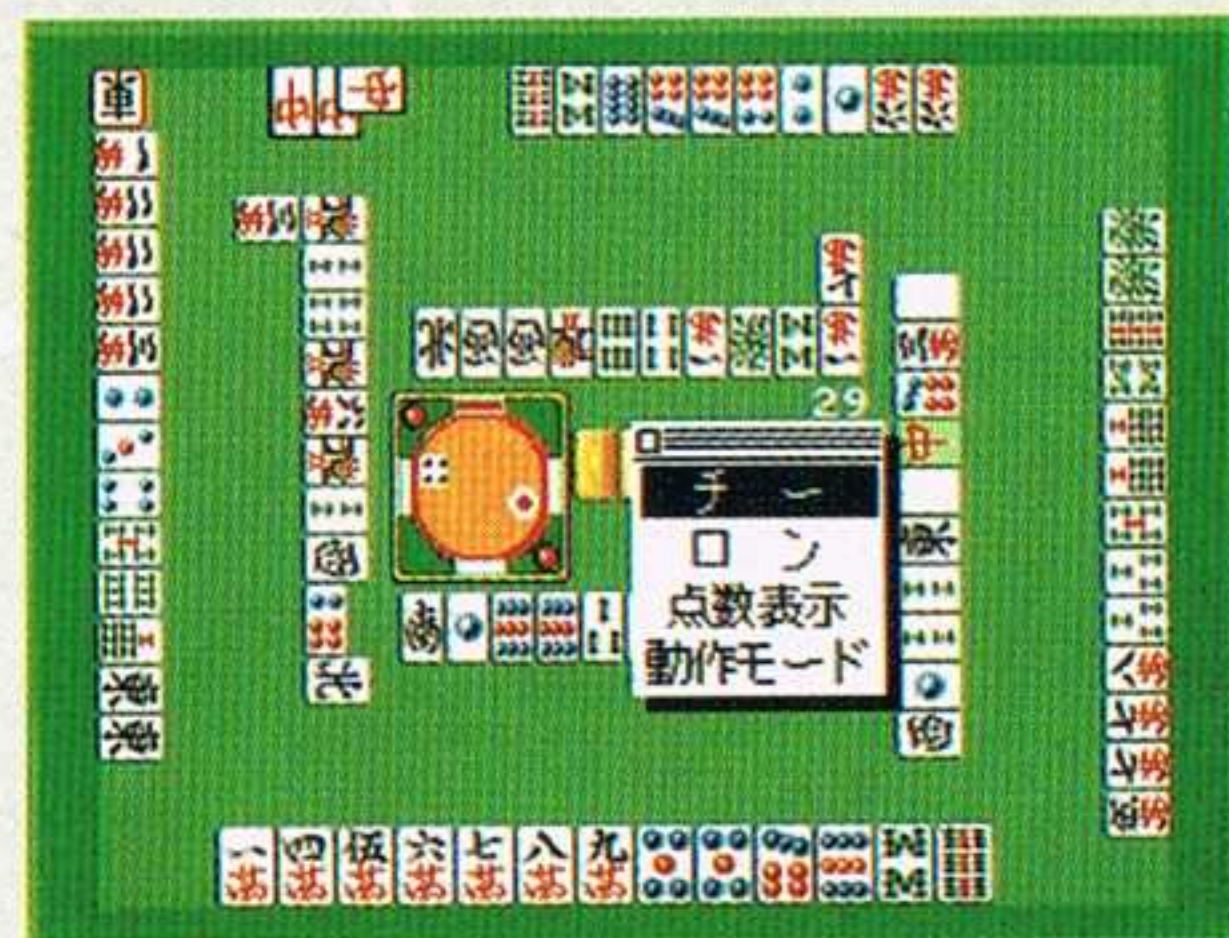
常時選択が可能です。コマンドにカーソルをあわせ、A/Cボタンを押して決定してください。

#### ■九種九牌倒牌

上記のアクションが可能なときに表示され、選択が可能です。

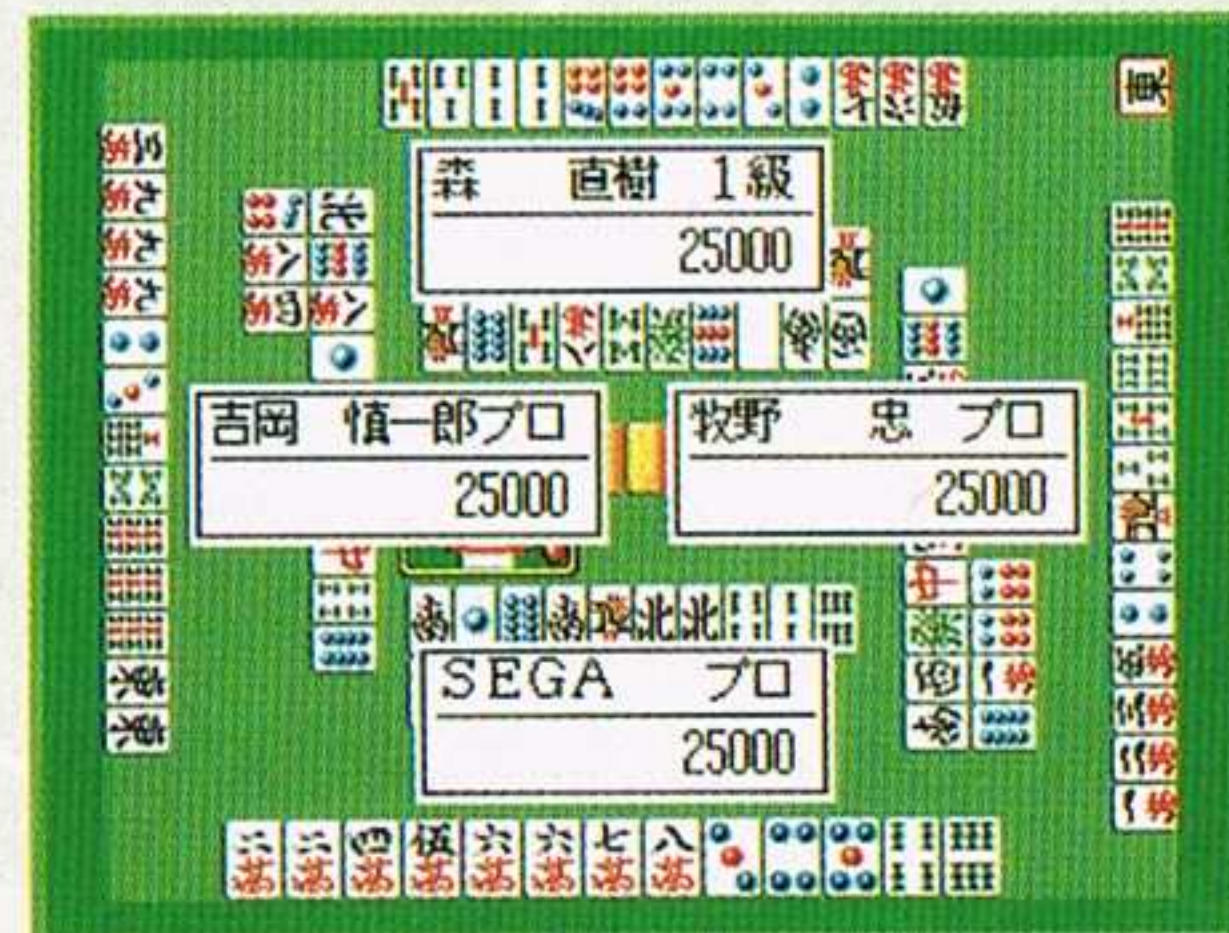
#### ■ロン、ポン、チー、カン

他家の捨て牌が点滅中にBボタンを押すと、そのときに選択可能なものが表示されますので、コマンドにカーソルをあわせ、A/Cボタンを押して決定してください。チーや暗カンなど、組み合わせが複数ある場合には、コントロールパッドの方向ボタンまたはマウスのカーソル移動によって選択することができます。



#### ■点数表示

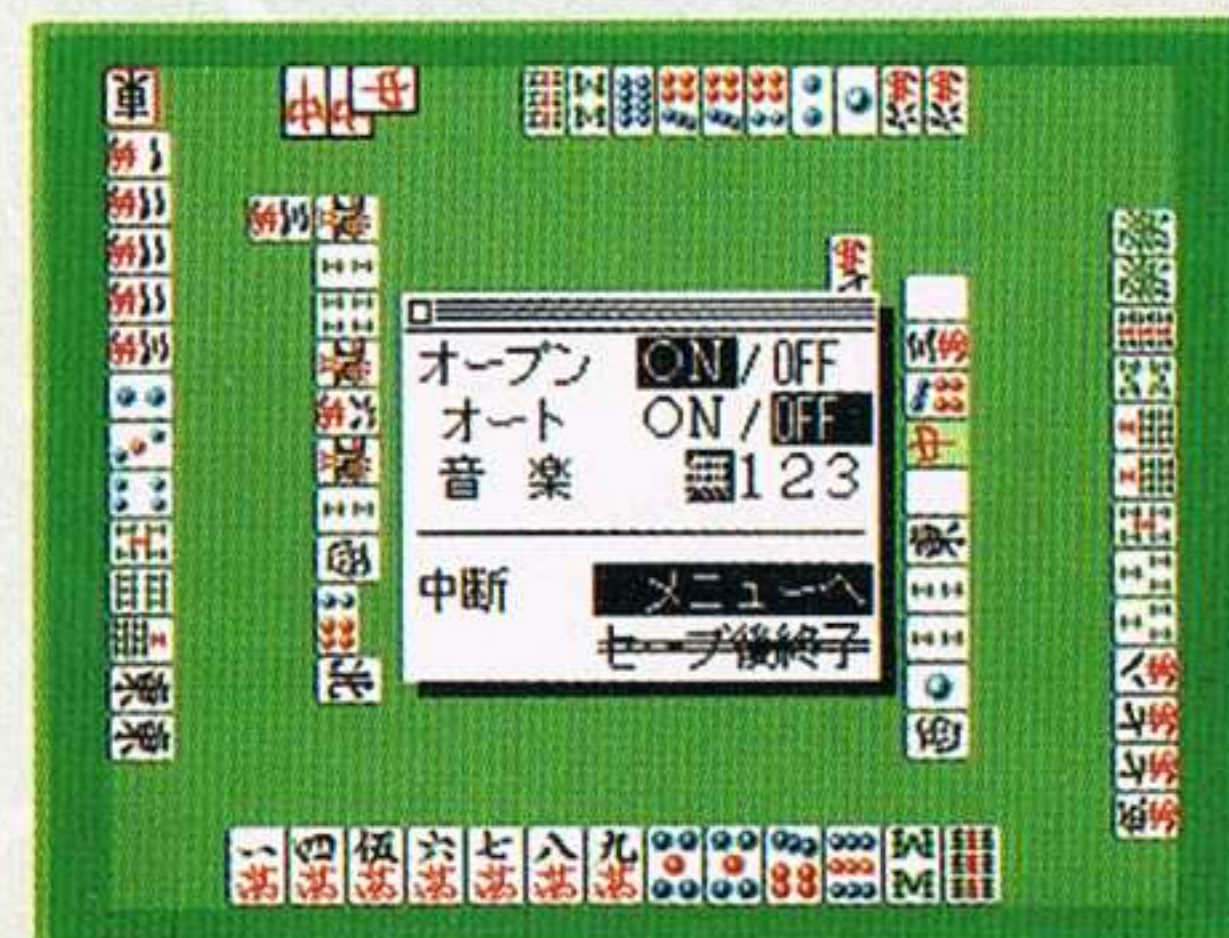
現在の得点を表示します。ただし、競技モードでは級によって、「プレイヤーと対戦相手の得点を表示」「点数移動のみ表示」「すべて表示しない」の3パターンがあります。



#### ■動作モード変更

#### 【動作モードウィンドウ】

麻雀をプレイ中に動作モードを変更するためのウィンドウです。



## ■おんがく 音楽

ゲーム中のBGMの有無、および種類を選択します。

なし=音楽をすべて止めます。

1=静かな落ち着いた曲です。(標準)

2=アップテンポのにぎやかな曲です。

3=ジャズ調の曲です。

## ■オープンモード

競技・一般麻雀の練習モードでは、オープンモードを選択することができます。自分の番のときに、コマンドウィンドウから動作モードを選び、オープンモードをONにしてください。他家の手牌がすべて表示された状態で、ゲームがプレイできます。練習モード以外ではオープンモードを選ぶことはできません。

## ■オートモード

競技・一般麻雀の練習モードでは、オートモードを選択することができます。自分の番のときに、コマンドウィンドウから動作モードを選び、オートモードをONにしてください。コンピューターがあなたに代わってゲームを進めてくれます。オートモードを中断したいときは、マウスの右ボタンまたはコントロールパッドのBボタンを押して各ウィンドウを開き、オートモードをOFFにしてください。

## ■セーブ後終了

現在のデータを保存して麻雀プレイを中断します。続きは中断したときの局から再開します。

一局終了後以外は選ぶことができません。

※セーブ後終了は、一局終了時、すなわち誰かが和了るか、流局したときにのみ可能です。セーブ後終了を行なうと、次にゲームをするときに、前局の続きから遊ぶことができます。

## ボタン操作一覧

チー・ポン・明槓など、鳴きができる牌、またはアタリ牌が出ると、その牌が点滅して入力待ちの状態になります。ここで以下の操作を行なってください。

※鳴きやロンを見のがしたいときは、コントロールパッドのA/Cボタンを押すか、マウスの左ボタンを押してください。

●チー=Bボタン・[チー]を選択・A/Cボタン・方向ボタン[←→]でチー牌を選択・A/Cボタン

●ポン=Bボタン・[ポン]を選択・A/Cボタン

●カン=Bボタン・[カン]を選択・A/Cボタン・方向ボタン[←→]でカン牌を選択・A/Cボタン

●リーチ=Bボタン・[立直]を選択・A/Cボタン・捨て牌にあわせてA/Cボタン

※立直をキャンセルしたいときは、捨て牌選択のときにBボタンを押して、[立直中止]にカーソルをあわせて、A/Cボタンを押してください。

●ツモあがり=Bボタン・[ツモ]を選択・A/Cボタン

●ロン=Bボタン・[ロン]を選択・A/Cボタン

●九種九牌=Bボタン・[九種九牌]を選択・A/Cボタン

●点数表示=Bボタン・[点数表示]を選択・A/Cボタン

●動作モード変更=Bボタン・[動作モード]を選択・A/Cボタン・変更したいモードを選択・A/Cボタン

でON/OFF・Bボタン

- メニューへ=Bボタン・[動作モード]を選択・A/Cボタン・[メニューへ]を選択・A/Cボタン
- セーブ後終了=(一局が終了してから、役表示や点数表示が出ているとき) Bボタン・[動作モード]を選択・A/Cボタン・[セーブ後終了]を選択・A/Cボタン



## メインメニュー

### 【ゲーム】 — P.12

すでに一度でも「雀皇登龍門」をプレイした方が、前回にプレイしたときと同じプレイヤー・モードで、ゲームを始めたいときに使用します。

### 【プレイヤー】 — P.13

プレイヤーデータを選択し、遊びたいルールを選んで、半荘を最初から始めることができます。

### 【観戦】 — P.24

プロ雀士が実際に行なった対戦データを元に、プロ雀士の対局を体験することができます。

### 【登録】 — P.25

プレイヤーデータの名前と暗証番号の登録・削除・複写を行ないます。

### 【補助】 — P.27

いくつかの質問に答えるだけで、あなたの雀力がわかる雀力診断と、過去の成績を見ることができます。

### 【環境設定】 — P.33

音楽の選択、マウスカーソルの速度の指定ができます。

### 【HELP(ヘルプ)] — P.33

メインメニューの各コマンドについての説明を見ることができます。

### 【終了】 — P.34

ゲームを終了します。

## ゲーム

### 【半荘開始】

前回と同じプレイヤー・同じモードで、最初から始めたいときに使用します。

前回プレイしたデータがない場合には選択できません。

### 【続き】

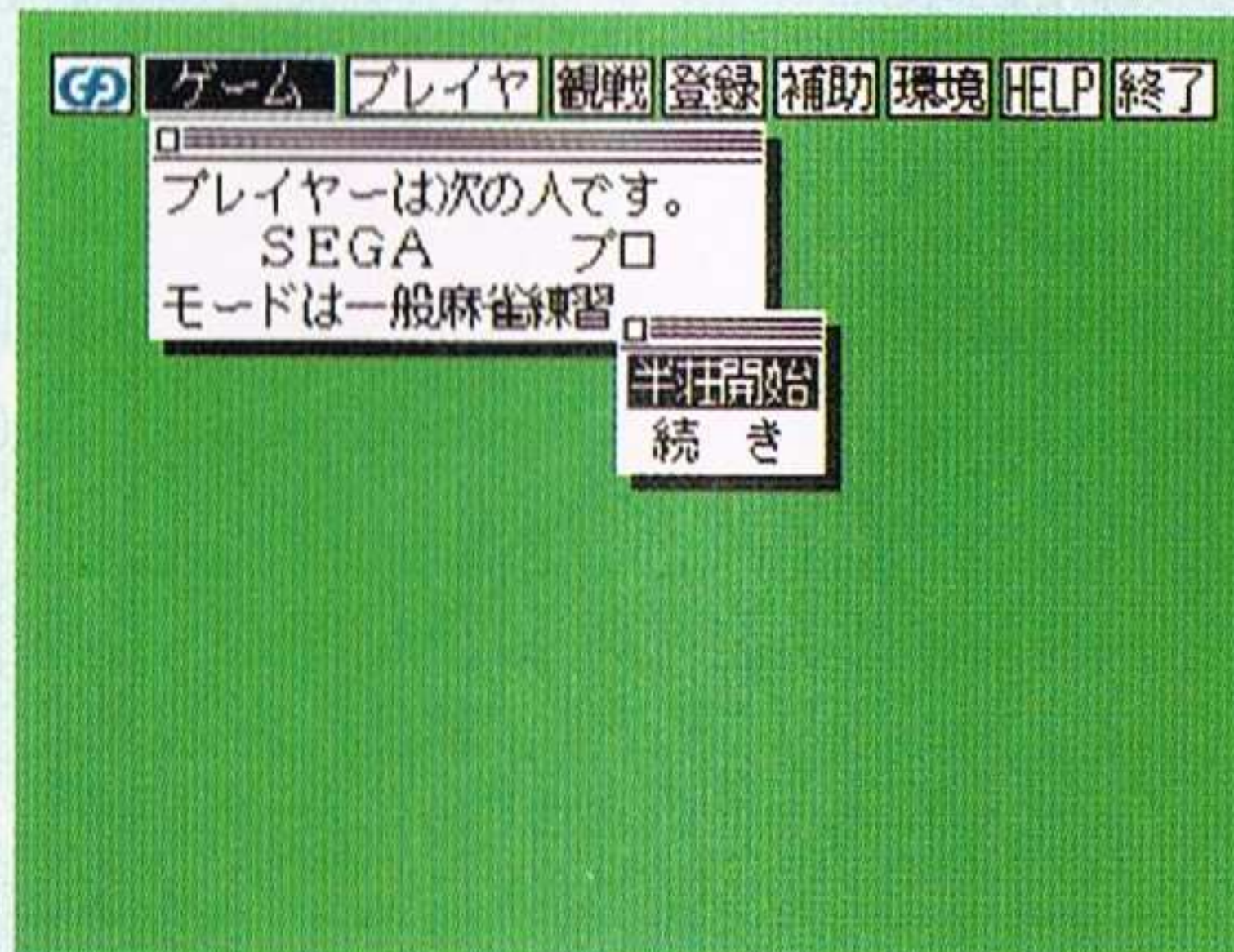
途中でセーブしたゲームを、続きから始めたいときに使用します。

暗証番号を入力すると、前回中断したところから再開できます。

局の途中でセーブすることはできません。

セーブをする場合には、アガリ { 栄和・自摸 } や流局の状態から点数表示画面の間で行なってください。再開は局の始めからになりますので注意してください。

※半荘途中では、【セーブ後終了】により途中経過をセーブして、次回にその続きをすることができます。しかし、途中で中断したときに、一度でも他のモードでプレイすると、途中経過のデータは消えてしまいます。また、昇級試験・勝ち抜き戦ではその対戦の半荘最初からのプレイになってしまいます。途中で中断して次回再開したいデータがあるときは、他のモードでのプレイをしないでください。



## プレイヤー

### 【プレイヤー決定】

登録されたデータの中から、プレイヤーを選択します。



### 【暗証番号入力】

数字4桁で暗証番号を入力します。

### 【ゲーム選択】



競技麻雀練習  
競技麻雀勝ち抜き戦  
競技麻雀昇級試験  
一般麻雀練習  
一般麻雀勝ち抜き戦  
の5つの中からゲームを選んでください。

## 《競技麻雀とは?》

ツキなどの不確定な要素をできる限り除き、実力（打ち筋）のみをゲームに反映しようとする麻雀です。裏ドラ、カンドラ、一発役などの偶然役がありません。練習・勝ち抜き戦と昇級試験が遊べます。ルールについては、35ページ以降を参照してください。

### ◆◆◆◆◆ワンポイントアドバイス◆◆◆◆◆

相手の持ち点も関係ありますが、それ以上に自分の持ち点が原点より多いか少ないかが重要になります。そのために、安定した麻雀を目指さないと勝ちにくいという性質を持っています。三位でもプラスになることがあるのを考えてみれば、強引に高い役を狙うより場の状況を的確に見極めて、流れに合わせることが重要であることが判るでしょう。

## 《一般麻雀とは?》

一般的なルールで、裏ドラ、カンドラ、一発役など不確定要素の部分が、競技麻雀に比べて大きいものとなっています。練習と勝ち抜き戦で遊べます。ルールについては、35ページ以降を参照してください。

### ◆◆◆◆◆ワンポイントアドバイス◆◆◆◆◆

自分自身の持ち点と相手の持ち点の駆け引きになります。原点を割るかどうかより相手より100点でも多く点棒を持っていることが重要になります。

## 《練習モード》

練習では、昇級・卒業を目指すための練習に焦点をあてています。メンツは、自分の持っている認定級によって自動的に設定されます。

●認定級なし 8級3人

●8級認定 8級2人、7級1人

●7級認定 8級1人、7級1人、6級1人

●6級認定 7級1人、6級1人、5級1人

●5級認定 6級1人、5級1人、4級1人

●4級認定 5級1人、4級1人、3級1人

●3級認定 4級1人、3級1人、2級1人

●2級認定 3級1人、2級1人、1級1人

●1級認定 2級1人、1級1人、プロ1人

●プロ認定 1級1人、プロ2人

対戦相手の選択が終わると場決めが行なわれます。ここでは、簡単な掴み取り形式で行ないます。各々の場が決まったら、サイコロの2度振りをして、親（起家）を決定し、もう一度サイコロを振って半荘が始まります。

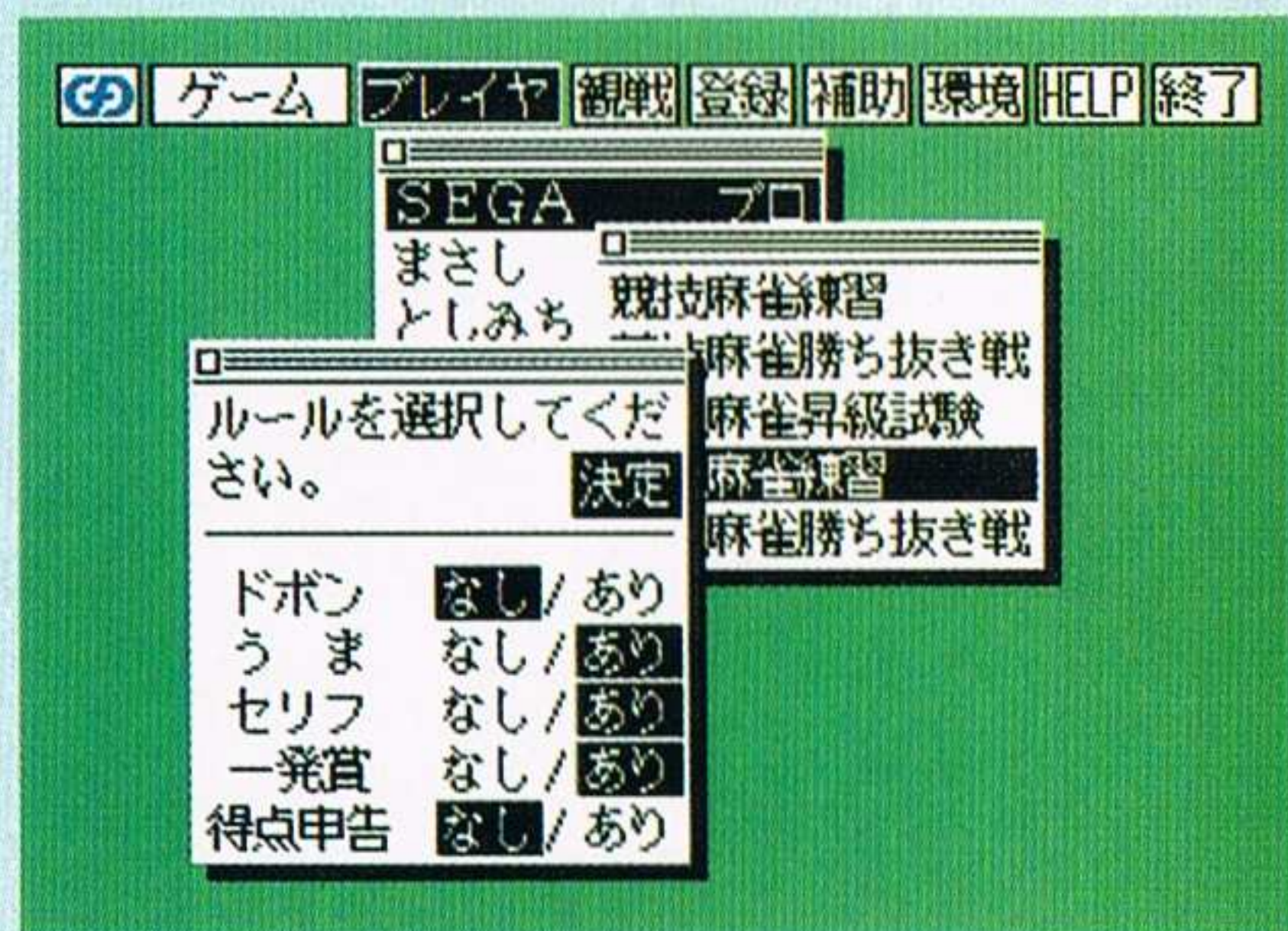




## 【モード設定】

モード設定は、練習・勝ち抜き戦・昇級試験によって変わります。練習は、以下の5項目の「あり/なし」を選択してください。モード選択を終えるとゲームスタートとなります。

※勝ち抜き戦・昇級試験はモードが固定されており選択できません。



	ドボン	うま	セリフ
競技麻雀練習	あり/[なし]	[あり]/なし	あり/[なし]
競技麻雀勝ち抜き戦	なし	あり	なし
競技麻雀昇級試験	なし	あり	なし
一般麻雀練習	あり/[なし]	[あり]/なし	[あり]/なし
一般麻雀勝ち抜き戦	あり	あり	あり

	一発賞	得点申告	裏ドラ
競技麻雀練習	なし	なし	なし
競技麻雀勝ち抜き戦	なし	なし	なし
競技麻雀昇級試験	なし	あり(★)	なし
一般麻雀練習	[あり]/なし	あり/[なし]	あり
一般麻雀勝ち抜き戦	あり	なし	あり

※ [ ] = 初期設定 / ★ = 中級・上級のみ

### ● 「ドボン」

対戦中に点数割れ（持ち点がマイナス）になった者が出た時点でゲームを終了させます。

### ● 「一発賞」

立直後に一発で栄和または自摸を行なったとき、ボーナスとして一発賞（5,000点）をつけます。ただし、この一発賞は点棒を移動せず、半荘終了後に加減し得点を調整します。競技麻雀では選択できません。

### ● 「うま」

半荘終了後の順位によって点数を加減します。なお、一般麻雀と競技麻雀ではそれぞれ方法が異なります。詳しくは21ページを参照してください。

## ● 「セリフ」

麻雀プレイ中にセリフ（「ポン」や「チー」など）を表示します。

## ● 「得点申告」

通常、局終了後の得点計算はコンピューターが自動的にこなしますが、これをユーザーが自己申告するように変更します。申告点が合っているか、コンピューターの計算点より低ければ（実際の点数より低くても申告点が優先されます）次局へ進めますが、それ以外ではやり直しを要求されます。競技麻雀昇級試験（中級・上級のみ）、昇級試験では「得点申告あり」となります。



## 【半荘終了後の点数計算】

半荘が終わると全員の点数が計算され、順位ごとに表示されます。一般麻雀・競技麻雀とも、「うまあり」の場合には、次頁のように得点が加減されます。

ただ今の半荘の成績は... (単位: 点)			
中島 正己 8級	上野 和恵 8級		
1 点数 +34700	2 点数 +28500		
位 うま +20000	位 うま +10000		
合計 +74700	合計 +38500		
としみち 級外	金子 洋一郎 8級		
3 点数 +27400	4 点数 +8400		
位 うま -5000	位 うま -25000		
合計 +22400	合計 -16600		

考察 成績 次ゲーム 終了

注...同点の場合はプレイヤーの下家が一番優先順位が高くなります。

## ● 「うま」

半荘終了後の順位によって点数を加減します。なお、一般麻雀と競技麻雀ではそれぞれ方法が異なります。

一般麻雀	一位	二位	三位	四位
	+20,000点	+10,000点	-10,000点	-20,000点

競技麻雀	一位	二位	三位	四位
一人浮きの場合	+12P	-2P	-4P	-6P
二人浮きの場合	+8P	+4P	-4P	-8P
三人浮きの場合	+6P	+4P	+2P	-12P

(注1) 競技麻雀は得点計算方法をポイント制で行なう。12Pを浮きの人数によって分けたものを加算する。

(注2) 「浮き」とは、半荘開始時点の持ち点（原点）を割らずに半荘を終了した場合を指す。



## 【個人成績データ表示】

半荘計算が終わると個人成績データを表示します。個人成績データについては、29ページ（過去の成績）を参照してください。

## 【半荘終了後の考察】

プレイし終えた半荘を順位にそって考察し、その原因が何にあったのかを確認し、また反省をします。

問題 1  
今の半荘で、トップを取った最も大きな原因は何だったでしょうか。

1. 他家が自滅をした。
2. 読みが冴えていた。
3. たんにツイていた。

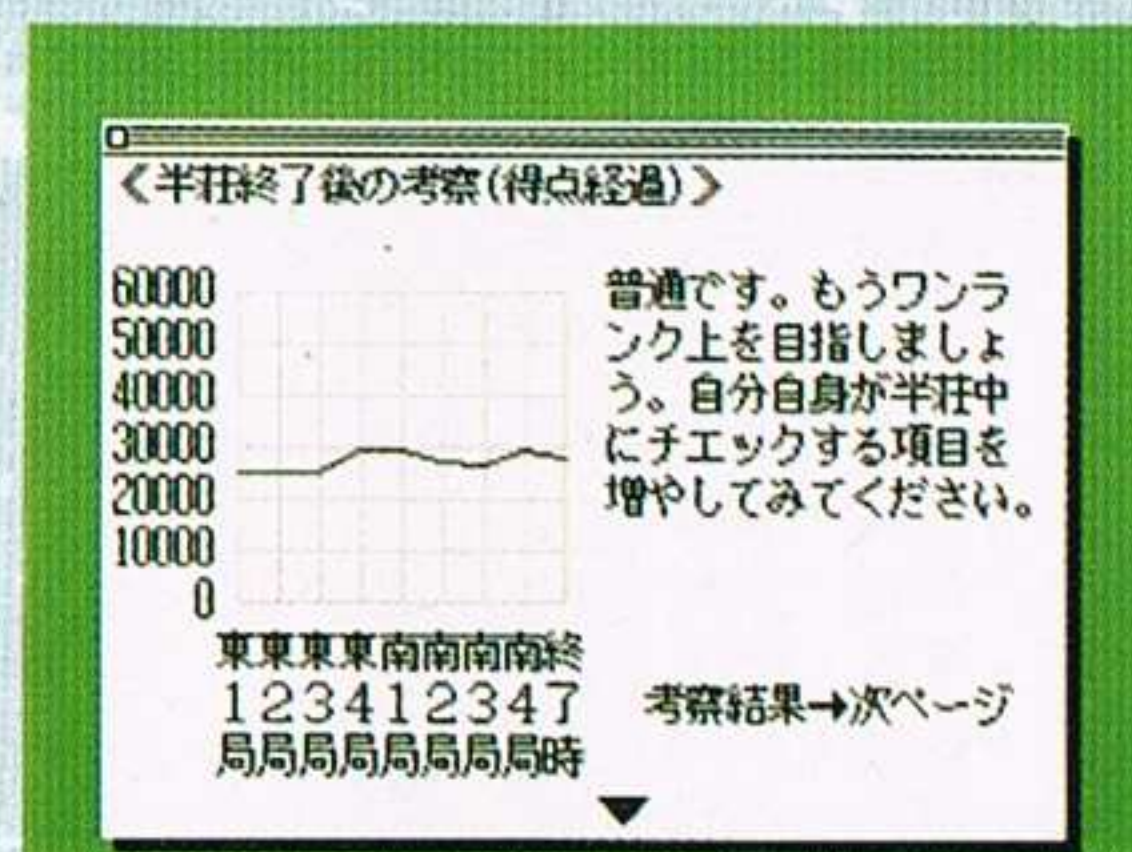
1 2 3

## ◆◆◆◆◆ワンポイントアドバイス◆◆◆◆◆

この麻雀ソフトの目的は、ただ漠然と麻雀をするのではなく、状況を意識し、対処する方法を自分なりに考えてプレイしていただくために作られています。自分の役作りが完成している場合には参考程度にとどめ、自分の役作りに磨きをかけることに注意を注ぐようにした方が良いでしょう。

## 【最終考察】

質問と、今終了した半荘での点数の移動により、考察が表示されます。今後の麻雀をする場合のポイントとして役立ててください。



＜半荘終了後の考察(考察結果)＞

何もしなかった型  
原点前後の3位なら、振り込みをほとんどしなかったということに自信を持ってください。ツイていないこともあります。3位で収まったことをよしとしましょう。何かあってもラスは、引かないようにしてください。

## 【得点経過表】

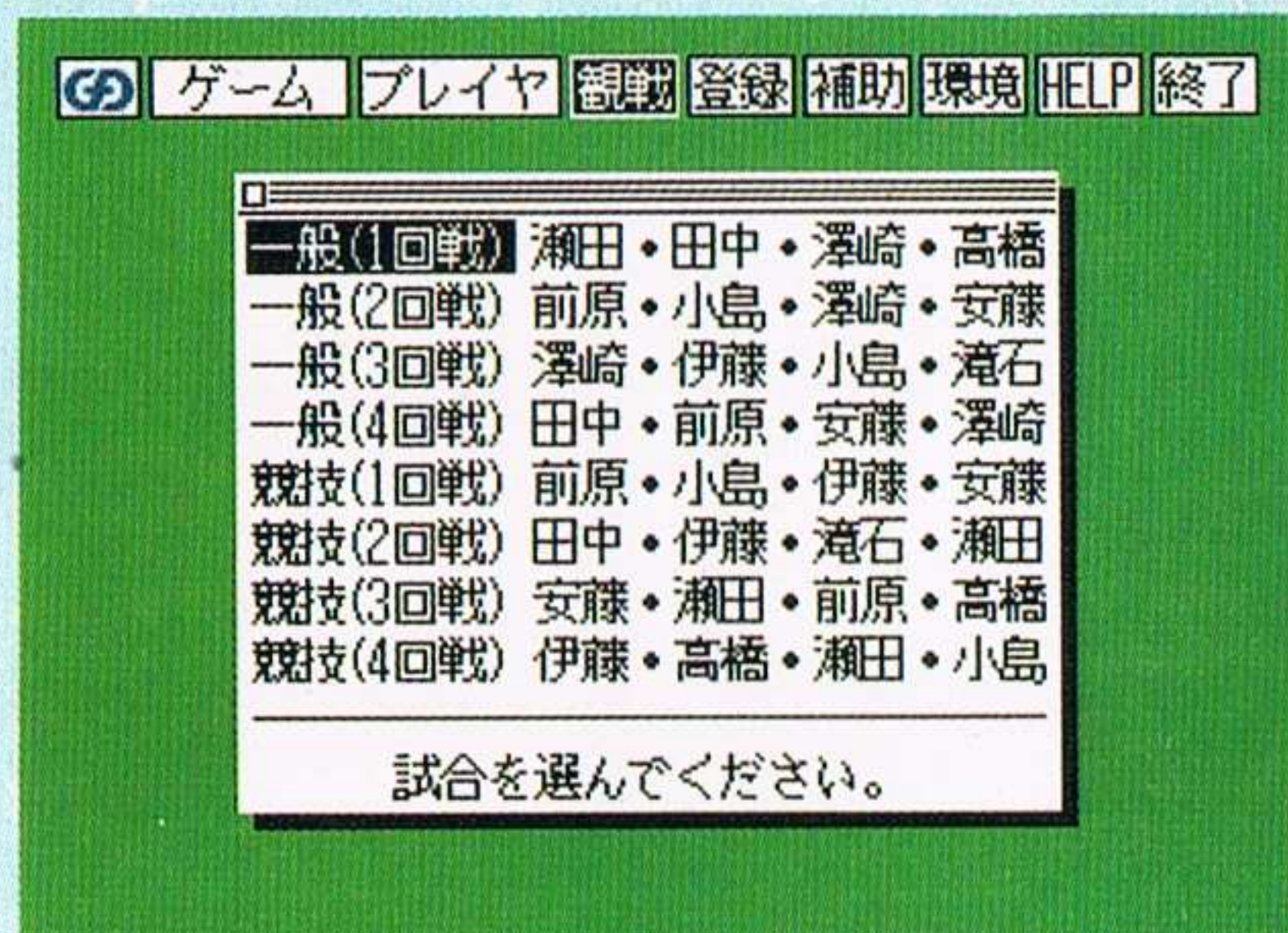
昇級試験の半荘終了後のみ、得点経過表が表示されます。得点表示画面から次頁を選んでください。これは、昇級試験の、成績の途中経過を見るためのものです。合計のところは浮きになっているかどうか注意してプレイしましょう。

＜得点経過表＞

	1回	2回	3回			
中島 正己	8級	-9.2	-14.9	+20.3		
金子 洋一郎	8級	-13.2	+35.2	-43.4		
上野 和恵	8級	+7.4	+6.3	-16.8		
SEGA	プロ	+15.0	-26.6	+39.9		
4回	5回	6回	7回	8回	合計	
-5.8	+25.5	-----	-----	-----	+15.9	
+8.6	-9.4	-----	-----	-----	-22.2	
-23.2	-12.3	-----	-----	-----	-38.6	
+20.4	-6.8	-----	-----	-----	+41.9	

次ゲーム 終了

画面に表示される対局一覧表の中から観戦データを選んだあと、どのメンバーについて観戦を行なうか選択してください。



### 《かんせん 観戦とは?》

通常プレイとの違いは、観戦するプロ雀士の打ち筋を見ることにあります。プロ雀士とアマチュアの対局中の視野の違いを元に、より広い視野から、プロ雀士の「その一打はなぜか?」を解析してください。

### ●かんせん 機能の使い方

自分の番のときに、A/Cボタンを押すと、プロ雀士が実際に対局したときのデータをもとに、自動的に対局が進行していきます。自分の読みと、プロの視点の違いを学びとってください。

重要なところでは、メッセージが画面に表示され、入力待ちの状態になります。プロ雀士になったつもりで、捨て牌や鳴き、和了を行なってください。なぜその一手になるのかプロ雀士が解説してくれます。半荘終了時には、今の半荘をふりかえっての総合的な感想が表示されます。

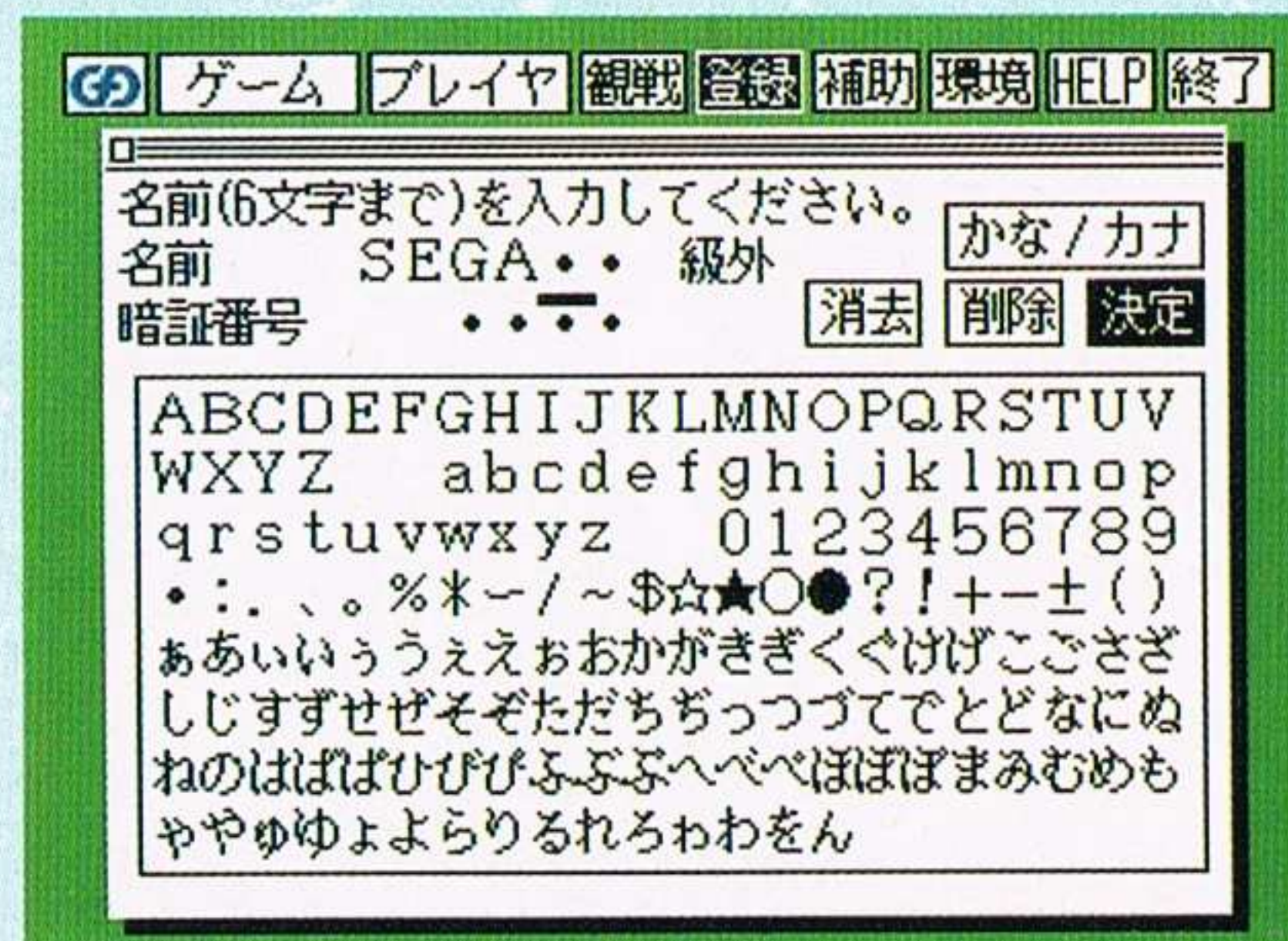
途中で観戦モードを終了したいときは、自分の番のときに動作モードウィンドウを開き、【メニューへ】を選んでください。ただし、観戦途中からの再開はできません。常に半荘最初からの開始になります。

### ◆◆◆◆◆ワンポイントアドバイス◆◆◆◆◆

同じ半荘を違う4人のプロでやってみると、イメージの違いが勝敗をわけていることに気がつきます。自分自身のイメージ作りを強化しましょう。

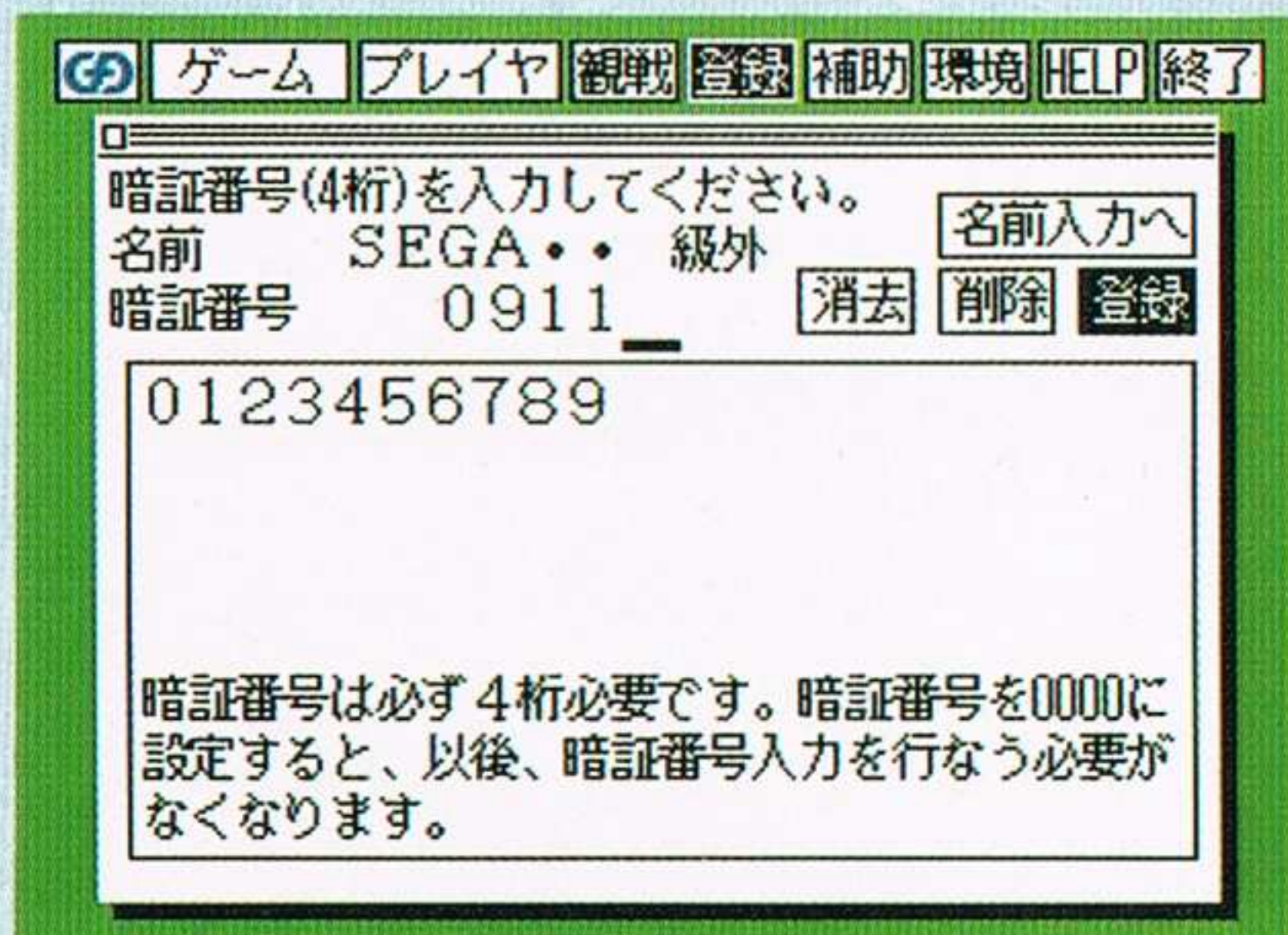
### 【なまえとうろく 名前登録】

メモリーバックアップに5名まで登録可能です。コントロールパッドまたはマウスを使用して名前を入力してください。(英数字・ひらがな・カタカナで6文字まで登録可能)。一文字削除は【削除】を、登録中止なら【中止】を、入力が完了し登録するなら【決定】を選択してください。



名前なまえの入力いりりくが完了かんりょうすると続けて暗証番号あんしゅうばんごうの登録とうろくとなりますので、数字すうじ4桁けたを打ち込み、名前なまえと同様に入力いりりくが完了かんりょうしたならば[決定]を選択せんたくしてください。暗証番号あんしゅうばんごうを0000ぜつていに設定せつていすると、暗証番号あんしゅうばんごうを入力いりりくせずにゲームげーむを始めるはじことができます。

※以後いご、暗証番号あんしゅうばんごうが画面がめんに表示ひょうじされることはありませんので、忘れわすないように注意ちゅういしてください。



## 【名前削除】

すでに登録とうろくしてある名前なまえの中で、不必要ふひつようなものを削除さくじょする場ば合あいに使用ししてください。【名前削除】を選択せんたく後ご、削除さくじょしたい名前なまえを選えらんでA/Cボタンを押おしてください。続けて暗証番号あんしゅうばんごうを聞きいてきますので、事前じぜんに設定せつていしておいた4桁けたの番号ばんごうを打ち込こんでください。すべての入力いりりくが終わおったら、「いいですか? YES/NO」と聞きいてきますので、よければ方向ほうこうボタンしを用ようし「YES」にカーソルおをあわせてA/Cボタンを押おしてください。

※暗証番号あんしゅうばんごうが違ちがう場合ばあいには削除さくじょすることができません。

## 【名前複写】

データを、同じメモリーバックアップない内に複写ふくしゃします。既に登録済すでみのデータなの中で、過去かこの成績せいせきとして残のこしておきたい場ば合あいに使用ししてください。操作方法そうさきほうほうは、名前削除なまえさくじょと同じです。

## 【初期化】

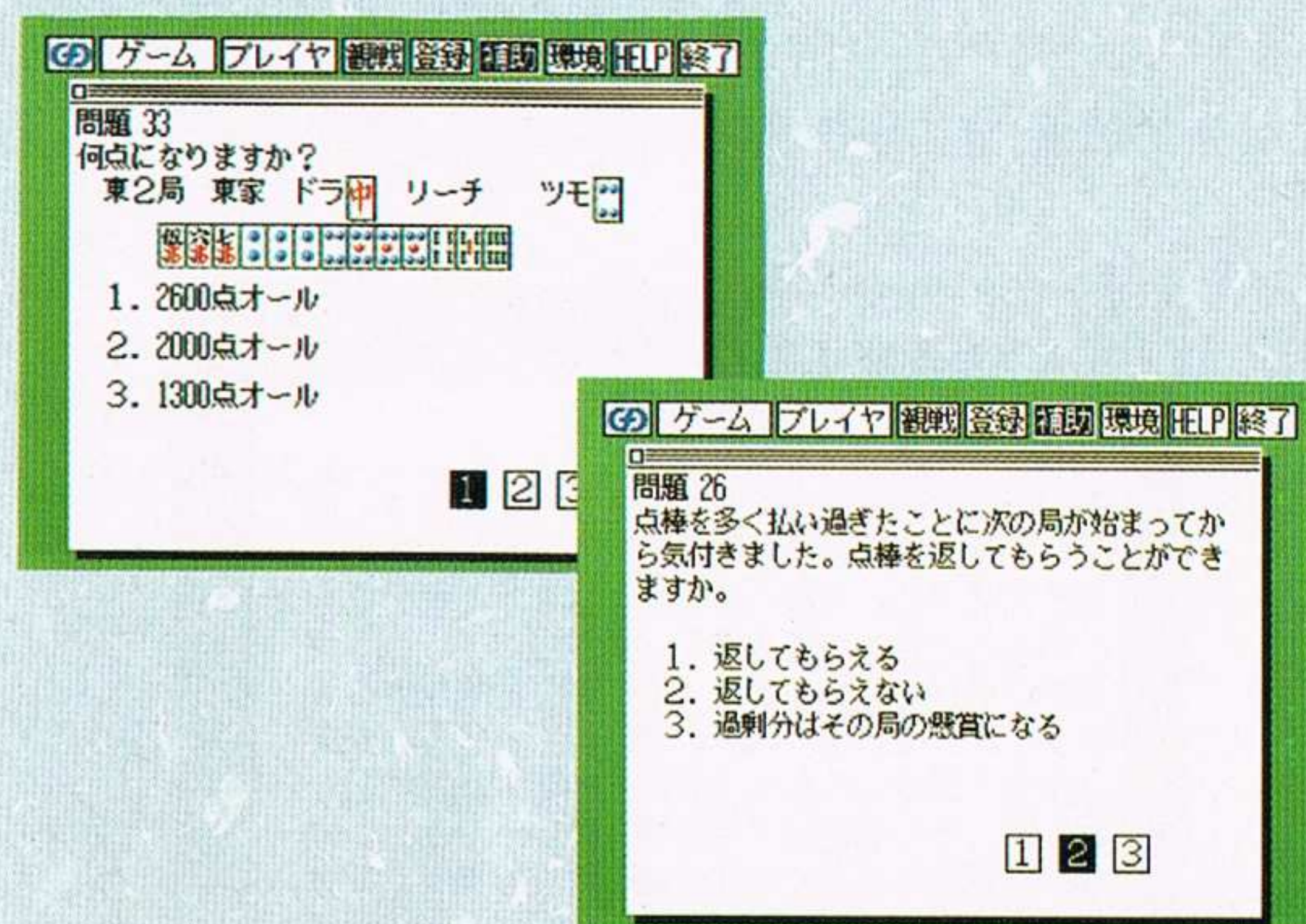
メモリーバックアップの内容ないようを初期化しよきかします。

※登録とうろくされているデータしゆきよがすべて消去しょうきよされますので注意ちゅういしてください。

## 補助

## 【雀力診断】

質問しつもんに答こたえるだけで、プレイヤーじやんりくの雀力しんだんを診断しつもんします。質問しつもんは、42問もん（基本問題きほんもんだい20問もん、ルール・常識じゆしき10問もん、実戦問題じつせんもんだい10問もん、血液型けつえきがた、好きな色す）です。



## ・打ち筋

合理的な手を打っているか？状況判断は優れているか？を判断します。

## ・ツキ

天性のツキを判断します。その日の体調が反映されることもあります。

## ・精神力

「なにがなんでも勝ちたい」という、勝負をする者にとって必要不可欠な精神の強さを判断します。

## ・マナー

競技麻雀には、「強さ」だけでなく「マナー」も備わっていなければなりません。知らず知らずのうちに、対局者に迷惑をかけてしまっている人も少なくありません。この項目ではその「マナー」について評価します。



麻雀は「人生の縮図」とまで言われています。その言葉が表すように、打ち方に人格が写し込まれます。上記の「打ち筋」「ツキ」「精神力」「マナー」は、あなたの持つ基本的な性格及び雀力を評価するものです。

④ ゲーム プレイヤ 観戦 登録 補助 環境 HELP 終了

### 《《診断結果》》

#### 一般大衆型

あなたは、最もオーソドックスなタイプです。順応していく力もあり、物の見方や態度は大変安全型と言えます。ただ、少し型にはまった考えをしすぎることもありますので、要注意。

理論は卓抜していますが、その割に勝率が伸び悩むタイプ。それは、確率に頼り過ぎるきらいがあるからではないでしょうか。もっと流れに注目し、例えば、その場が、アンコ場なのか、シュンツ場なのか見極めるとその場の確率だけでなく、流れの確率も考えていかなければいけないことに気が

## 【過去の成績】

以下にある項目を利用して色々な数字を考察することができます。

総半荘数	3回
総局数	33回
総流局数	9回
立直成功率	100.0%
和了率	21.2%
流局聴牌率	0.0%

● **総半荘数**  
全体の回数。以下の成績で平均を出すときに使います。

● **総局数**  
全体の局数。流局回数や半荘の局数平均を出すことができます。

● **流局数**  
全体の流局数。半荘のうち流局する平均値を知ることにも実力アップの目安になるでしょう。

● **立直成功率**  
自分のめざす役と密接に関係しています。成功率の低い人は、待ち牌や役の選択を再考しましょう。

● **和了率**  
立直以外にダマテンや鳴きも含めたアガリ時の数値になります。状況に応じた攻めができているか、立直にたよらない役作りを実現しているかを確認します。

## ●流局聴牌率

形式テンパイありのルールなので、上級者ほどこの数値が高くなります。特に競技麻雀の場合は、付属役が制限されるので、テンパイ料の移動で順位が決定することも充分あります。ツイてないと思う時ほど、形式テンパイを大切にしてください。

## ●立直時平均待ち牌数

広い待ちほどアガリやすいというのは当たり前ですが、意外と待ちが両面でも残り牌は2枚しかないという状況で無理にピンフを狙う人もいたりします。迷彩などのため、わざと狭い待ちをすることもありますが、待ち牌の残りの数を意識しながら打つことが非常に重要と言えます。

	プラス	マイナス	合計
今回			
前回まで	+20200	-8000	+12200
平均	+20200	-8000	+12200

## ●得点の動き

半荘でどれだけの得点が動いたのかを見ます。持ち点が原点前後で終わったとしても実際には、かなりの点数が行き来しています。得点のプラスとマイナスの差額が最終的な点数になっていることを考えると、それぞれ「勝負どころはどこだったのか」「浮き沈みの激しい麻雀だったのか。静かな場だったのか」などが見えてきます。総計平均では、どのようなパターンが自分の勝ちパターン（または、負けパターン）なのかを考察することができるといえます。

## ●順位の回数

一/二/三/四位、それぞれの取った回数を見ます。注意点は、二位と四位の回数です。その理由は、二位の回数が多ければ、毎回トップを取ることはできないが浮きを狙うのはそれほど難しい問題ではないからです。また、四位の回数が少なければ（ラスを多く取らなければ）、麻雀はそれほど苦しい戦いにはならないはずですが、順位の数から、考察する力が重要視されることに気がつくでしょう。

### 順位とその回数 (平均点)

1位	2回	(+47900点)
2位	1回	(+28500点)
3位	3回	(+17100点)
4位	0回	(+0点)
立直平均待ち牌		4.2個

## ●得点別和了回数

プレイヤーが和了った回数を、得点別に表示します。25符は20符と、80符以上は70符と一緒に表示されています。

ゲーム プレイヤ 観戦 登録 補助 環境 HELP 終了						
『一般ルール』 SEGA プロ						
《得点別和了回数(満貫未満)》 (3/7)						
	20符	30符	40符	50符	60符	70符
一翻	0	4	2	1	0	0
	0	4	2	0	0	0
二翻	1	3	1	0	0	0
	1	5	3	0	0	0
三翻	0	3	6	1	1	
	0	2	2	0	0	
四翻	1	3				
	1	3				

▲▼ 上段:子、下段:親



## ● 得点別放銃回数

プレイヤーが、相手に振り込んだ回数を表示します。ピンフを振り込んだ回数の多い人は、あきらかに読む力が不足しています。七対子や対々和での振り込みが多い人は、場の流れ（対子場、順子場）にもっと視点を注いでください。

25符は20符と、80符以上は70符と一緒に表示されています。

ゲーム プレイヤ 観戦 登録 補助 環境 HELP 終了						
『一般ルール』		SEGA		プロ		
《得点別放銃回数(満貫未満)》				(5/7)		
	20符	30符	40符	50符	60符	70符
一翻	0	0	3	0	0	0
	0	0	0	0	0	0
二翻	0	0	2	2	0	0
	0	1	0	0	0	0
三翻	0	0	2	0	0	
	0	0	0	0	0	
四翻	0	1				
	0	0				

▲▼ 上段:子、下段:親

## ● アガリ役別和了回数

プレイヤーのアガった手が何であったかを表示します。打つ回数が増えていくほど自分の得意手（好きな手役）が何であるのかが判ります。ピンフ・タンヤオより対々和や混一色が多いようだと問題あります。基本役の部分に特に注目してください。

ゲーム プレイヤ 観戦 登録 補助 環境 HELP 終了						
『一般ルール』		SEGA		プロ		
《役別和了回数(1)》				(6/7)		
ツモアガリ	19回	一 盃 口	2	三色同刻	1	
		ハイテイ	1	七 対 子	1	
ロンアガリ	62回	槍 槓	0	三 暗 刻	0	
		嶺上開花	1	三 槓 子	0	
		立 直	31	対 々 和	5	
ドラ 数	74	W 立 直	0	小 三 元	1	
役 牌	41	一 発	15	混 一 色	10	
門前ツモ	9	チャンタ	2	純チャン	1	
ピンフ	15	三色同順	6	混老頭	2	
タンヤオ	18	一気通貫	2	清 一 色	1	

▲▼

## かんきょうせってい 環境設定

### 【音楽】

ゲーム中に流れる音楽の設定を選択します。詳しくは8ページを参照してください。

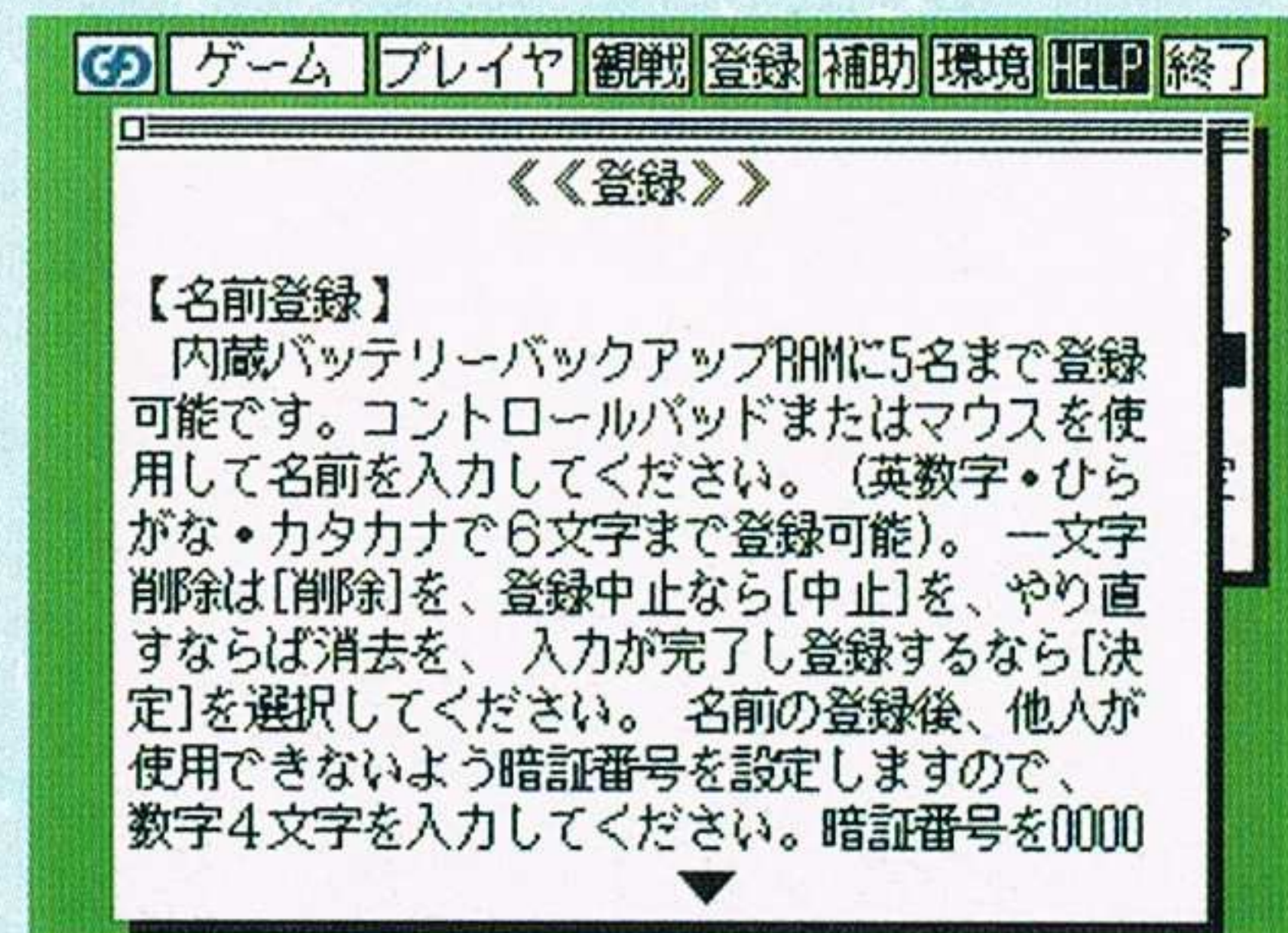
### 【マウス速度】

マウスカーソルの移動スピードを調節するときに設定します。選択範囲は1(遅い)~4(速い)で、3が標準設定です。



## HELP(ヘルプ)

メインメニューの各設定について、簡単な説明が表示されます。取扱説明書を参照するのが面倒なときは、「HELP」を選択すると、ゲーム画面上で参照することができます。







六翻役  
やく満

- ◎清一色
- 国士無双 ●小四喜 ●四暗刻
- 大三元 ●清老頭 ●大四喜 ●字一色
- 緑一色 (發が必要) ●四槓子 ●九連宝燈
- ▲八連荘 ●天和 (親の第一自摸による和了。嶺上開花は認めない) ●地和 (子の第一自摸、ただし嶺上開花は認めない)
- ▲人和 (ポン、チー、カンのない第一巡以内の他家の打牌による栄和、手役がそれ以上あればそれを認める)

※△競技麻雀のみ ◎食い下がり役 ▲一般麻雀のみ  
※一色三順、南北戦争、大車輪などはない。

メンツ符計算表

【メンツによる符】

\*シャポン待ちの場合、ロンあがりは明刻として、自摸あがりは暗刻として計算する。

\*辺張および嵌張はロン二符、自摸四符

		中張牌	老頭牌	一翻牌	連風牌
刻子	明刻	2	4	4	4
	暗刻	4	8	8	8
槓子	明槓	8	16	16	16
	暗槓	16	32	32	32
対子		-	-	2	4
単張	栄和	2	2	4	6
	自摸	4	4	6	8

とくてんはやみひょう

得点早見表

1. 百点以下は切り上げ。
2. 点数移動  
子が自摸の場合…親 (東家) から1/2、子から1/4ずつ  
親が自摸の場合…子が1/3ずつ

【得点】 (ロン)

	20符	30符	40符	50符	60符	70符
一翻 (子)	1,000	1,300	1,600	2,000	2,300	2,300
二翻 (子)	1,300	2,000	2,600	3,200	3,900	4,500
	二翻 (親)	2,000	2,900	3,900	4,800	5,800
三翻 (子)	2,600	3,900	5,200	6,400	7,700	7,700
四翻 (子)	5,200	7,700	まんが満貫			
	四翻 (親)	7,700	11,600	まんが満貫		

【得点】 (自摸)

	20符	30符	40符	50符	60符	70符
一翻 (子)	300	400	400	500	600	600
二翻 (子)	400	500	700	800	1,000	1,200
	二翻 (親)	700	1,000	1,300	1,600	2,000
三翻 (子)	700	1,000	1,300	1,600	2,000	2,000
四翻 (子)	1,300	2,000	まんが満貫			
	四翻 (親)	2,600	3,900	まんが満貫		

## 【七対子の得点】

	りゃんふあん 二翻	さんふあん 三翻	すーふあん 四翻
おや親	2,400	4,800	9,600
こ子	1,600	3,200	6,400

## 【満貫以上の得点】

	おや親	こ子
ふさんふあん 70符三翻、40符四翻～五翻	満貫 12,000点	8,000点
りゅう 六～七翻	はね跳 満 18,000点	12,000点
ばー 八～十翻	ばい倍 満 24,000点	16,000点
しーいー 十一～十二翻	さんばい 三倍 満 36,000点	24,000点
しーさんふあん 十三翻以上 (競技ルールは三倍満扱い)	かぞえ 役満 48,000点	32,000点
やくまん 役満 (競技ルールは全て役満)	やく役 満 48,000点	32,000点
	にばいやくまん 二倍役満 96,000点	64,000点
	さんばいやくまん 三倍役満 144,000点	96,000点
	よんばいやくまん 四倍役満 192,000点	128,000点
	ごばいやくまん 五倍役満 240,000点	160,000点
	ろくばいやくまん 六倍役満 288,000点	192,000点

## とうじょう 登場プロ雀士紹介

### こじまたけお くだん 小島武夫 九段 (1936.2.11生まれ)

千葉県松戸市や東京都練馬区で麻雀店を経営しているほか、全国で初めて「雀港」というチェーン店を広めた麻雀界の帝王。雀風は手役重視追い込み攻撃型。得意な手役は純チャン三色、メンホン。好きな牌は「サンゾウ」。もちろんいろいろなタイトルを手にはしているが、最近では第二期最強位を獲得している。



### あんどうみつる はちだん 安藤満 八段 (1949.3.10生まれ)

古川年間順位戦で古川凱章氏に認められプロへ。雀風は速攻手役自在先行守備型。好きな手役は、純チャン三色。先付け、クイタン。好きな牌は「ウーピン」。第二期、第五期、第六期プロリーグ優勝。第十九期名人位。第六期十段位、第十六期王位戦でそれぞれ優勝。GI戦はすべて制覇という快挙を成し遂げている。



### いとうゆうこう はちだん 伊藤優孝 八段 (1949.7.11生まれ)

初期の頃の若獅子戦で最高位戦の久保谷プロや井出洋介プロに勧められてプロへ。雀風は手役重視自在攻撃型。得意な手役はタンピン三色。好きな手役はメンホン。好きな牌は「發」。第四期、第六期プロアママスターズ優勝。第一期大阪カップ優勝。第六期雀魔王戦優勝。



### せたいっき ななだん 瀬田一輝 七段 (1952.1.11生まれ)

第一期阿佐田哲也杯(当時学生)で優勝したのが直接のきっかけでプロへ。学生時代は勝ち続けていた。雀風は手役軽視先行攻撃型。好きな手役は一盃口、好きな牌は「イーピン」。主な戦績は、第一期阿佐田杯優勝、第五期十段位、第四期小説春秋杯優勝、第三期若鷺杯優勝。



まえばらひで お ござん  
■前原秀雄 五段 (1956.12.19生まれ)

「月刊プロ麻雀」の編集長に勧められプロへ。雀風は手役軽視先行攻撃型。主な戦績はプロランキングプレイ準優勝、プロアマトーナメント準優勝。

さわさきまこと よ だん  
■沢崎誠 四段 (1958.1.13生まれ)

島田昭プロに勧められて日本プロ麻雀連盟に加入。雀風は手役自在自由自在型。主な戦績はオール東京(全段番)優勝、新人王戦優勝、平成二年新鋭リーグ優勝。

た なかえい ち さんだん  
■田中英知 三段 (1964.8.4生まれ)

周囲に小島武夫プロ、伊藤優孝プロ、椎名大介プロというようにプロと一緒に麻雀をやる機会が多かったため自然とプロへ。雀風は手役重視自由自在型。得意な手役はタンピン系、好きな牌は「チーワン、チーピン、チーソウ」。主な戦績は、日本プロ麻雀連盟順位戦優勝、プロリーグBⅡ優勝、BⅠ優勝、AⅡ準優勝。

たきいしじゆん さんだん  
■滝石潤 二段 (1967.10.3生まれ)

安藤満プロが率きいる学生戦闘隊に入ったのがきっかけでプロへ。雀風は手役軽視先行攻撃型。得意な手役はタンヤオ。好きな牌は「サンピン」。主な戦績は第七期十段位。

たかはしじゆん こ に だん  
■高橋純子 二段 (1954.8.12生まれ)

小島武夫プロや椎名大介プロの勧めでプロへ。戦績は特になし。第五期プロテスト一位合格。雀風は、手役重視追い込み攻撃型。得意な手役はタンピン系、好きな手役は小四喜、好きな牌は「パーソウ」。



にほん マージャンれんめい しょうかい  
「日本プロ麻雀連盟」紹介

- 設立は昭和56年4月1日、初代会長は小島武夫、総勢約35名でスタート。
- 本連盟は「日本プロ麻雀連盟」と称し、略称を「JPMA」とする。本連盟は、本部を東京に置き、都道府県単位に地方本部(支部)を置く。
- 目的および事業。  
本連盟は、健全なる麻雀の普及発展とわが国プロ麻雀雀士の社会的地位の確立および各国の麻雀同好グループとの親善を図るため、頭脳的スポーツとしての競技麻雀および家庭娯楽としての麻雀の普及と、ルール統一を通じてギャンブル的要素を排除した麻雀界の確立、麻雀雀士の品位の向上ならびに麻雀雀士相互間の親睦と、各国の麻雀同好グループとの連携を行ない、もってわが国文化の向上発展と国際親善に寄与することを目的とする。

本連盟は、前条の目的を達成するため、次の事業を行なう。

1. プロ麻雀雀士の公式競技会、月例会などを開催する。
2. プロ麻雀雀士を全国各地に派遣し、指導的発展に努める。
3. 各段位の認定、免許状を発行する。
4. 各新聞社および出版社と契約して対局牌譜を掲載する。
5. 対局牌譜の解説、論評その他を発表して普及発展を図る。
6. プロ麻雀棋士養成のための(研修会)を設置、運営を行なう。
7. 家庭娯楽としての麻雀の正しい指導育成を図る。
8. わが国の各文化団体と提携して、文化運動の推進を図るとともに各国の麻雀同好グループと連絡提携を図る。
9. その他、本連盟の目的を達成するための必要と認められる事業を主催する。

●本連盟の組織構成は次の通り。

会長 灘麻太郎  
副会長 畑正憲  
相談役 小島武夫、大竹真吉  
常任理事 (9名)、理事 (8名)、地方本部長 (2名)

●平成元年7月現在、本連盟員は70名で内女子は11名、研修生15名 (内女子3名)、その他アマチュア会員、賛助会員が数十名となっている。

●現在本連盟が主催または協力参加しているタイトル戦は次の通り。

- 王位戦 (日本プロ麻雀連盟)
- 日本プロリーグ戦 (日本プロ麻雀連盟)
- 十段位戦 (日本プロ麻雀連盟)
- プロ・アママスターズ (日本プロ麻雀連盟)
- 各地カップシリーズ (日本プロ麻雀連盟)
- 名人戦 (週刊大衆)
- 阿佐田哲也杯 (月刊プロ麻雀)
- 新人王戦 (日本プロ麻雀連盟)
- 新鋭リーグ戦 (日本プロ麻雀連盟)
- マイルドセブン杯 など。

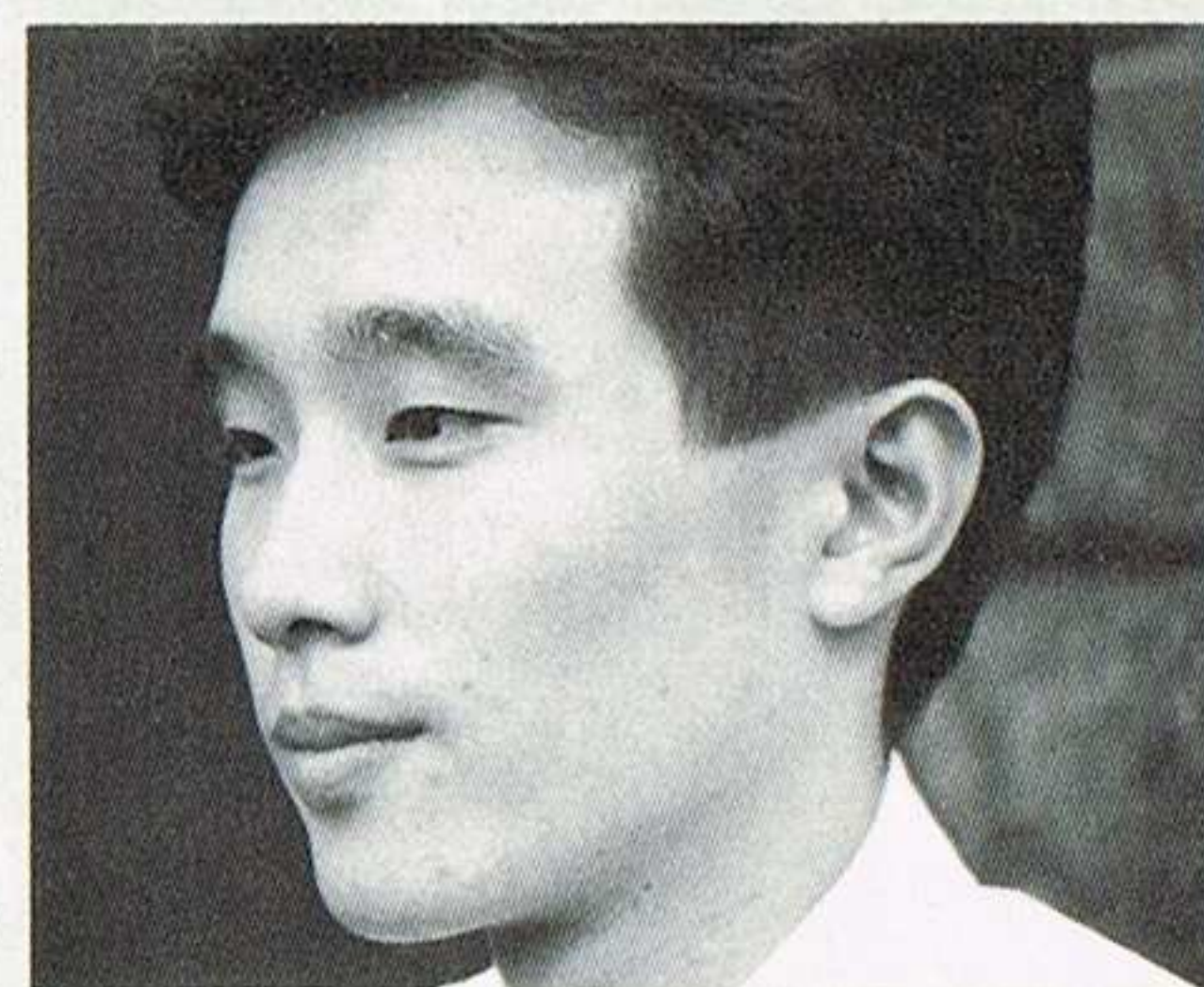


## タイトル戦紹介

一般にはあまり知られていませんが、プロ麻雀雀士たちも、年間を通していくつかの試合に参加します。試合の結果によりポイントが加算され昇段の対象になりますので文字どおり真剣勝負が展開されます。ここでは、主な試合の紹介をします。

### ■十段位戦 主催：日本プロ麻雀連盟

スタートは、畑正憲氏をプロ連盟に迎えるにあたり、畑氏の實力 (段位) を見るために行われたエキシビジョンマッチ。この時、畑氏は灘プロ、高木プロ、荒プロを打ち破りその優れた雀力を披露し、プロ連盟所属プロとして七段位を贈られましたが、これをきっかけに「十段位戦」が開催されるようになりました。



対局形式は、パラマス方式プラストーナメント方式で行なわれますが、運と實力があれば最下位予選から一気に頂上へかけ上がることが可能です。事実、第七期の戦いでは新人の滝石潤プロが十段位に輝いています。

### ■王位戦 主催：日本プロ麻雀連盟

その歴史、賞金額を比べて名人戦と肩を並べるプロ、アマ混合のタイトル戦で、スタートは昭和47年。名人戦が主催者の選抜者による大会であるのに対して、この王位戦はプロ、アマを問わず誰でも挑戦できるオープンーナメント。システムは何度



か変更になっていますが、プロ、アマが別々に優勝予選を行ない、全国大会で初めて両者が一緒になる形だけは不変です。

## ■ 雀魔王戦

主催：日本プロ麻雀連盟

「麻雀は長時間戦ってはじめて優劣が決まるゲームだ」という畑正憲氏の発言に誰が一番長丁場に強いかやってみようということで始まったデスマッチ。第一回は昭和53年に畑氏、小島プロ、灘プロ、古川プロが対戦し、健康管理のために医者が同行して行われ半荘55回の対局の結果、見事に畑氏が初代雀魔王の称号を勝ち取りました。北海道ムツ牧場での不眠不休のデスマッチとしてユニークなタイトル戦です。



## ■ 新鋭リーグ

主催：日本プロ麻雀連盟

プロ連盟も年々新しいプロが参加し百名を超える大世帯となっており、若手プロの活躍できる公式戦ということで昭和61年に発足したりーグ戦。従って参加資格はプロ連盟の三段以下のプロに限られており、文字通りプロの登龍門となっています。そういう意味で、この新鋭リーグを卒業してようやく中堅プロとして認められるわけです。プロの卵、あるいは二軍的な要素もありますがこの闘いの中でプロとしての自覚、目的を養う大事な錬成機関でもあります。



## ■ 阿佐田哲也杯

主催：月刊プロ麻雀

故阿佐田哲也氏の「若い打ち手と出会いたい」という言葉から開催され、全国の若い雀士たちを熱狂させ麻雀ブームに火をつけたタイトル戦。昭和51年のスタートで、その第一期の覇者は現日本プロ麻雀連盟の瀬田一輝プロで、安藤満プロ、井出洋介プロ、金子正輝プロなどもその麻雀人生のスタートをこの阿佐田杯から始めています。



全国的な規模で開催される麻雀大会としてその歴史、参加者の数で最右翼に位置するタイトル戦です。

## ■ 名人戦

主催：週刊大衆

スタートは昭和44年、週刊大衆が芸能人、文化人などの雀豪を一堂に集めて開いた麻雀大会。折からの麻雀ブームにも乗って大評判となり評価も一躍高まりました。プロ、アマ混合戦ですが、一般参加はなく、主催者の指名による雀豪が予選を闘い、前期チャンピオンに挑戦するシステム。その意味では閉ざされた大会ですが、賞金の大きさ、一般誌の紙上対局という点、また過去多くの有名人が登場しているということもあって、プロにとっても取りたいタイトルNo.1にランクされているタイトル戦です。





## 最強位戦

主催：竹書房

麻雀劇画誌三誌を出版している竹書房が主催する大会で、平成元年にスタート。名人戦と同じく選抜メンバーによる大会で、出場者に選ばれることが専門誌に雀豪の御墨付をもらうという意味からも、特にプロの間で人気になりつつあるトーナメントです。アマチュアは、応募者のトーナメント対局により一人だけが出場できるようになっています。



## 名門若獅子戦

主催：若獅子戦実行委員会

かつて渋谷の「東東」という立直麻雀店で未来の小島、灘、古川を夢見た若者たちが腕を磨くために定例対局を行ない「若獅子戦」と呼んでいました。その後、それぞれ麻雀で身を立てたメンバーが集まって「あの頃のように熱い気持ちで更に上を狙って麻雀を打ってみよう」と復活したタイトル戦。「かつての自分たちのように、若い雀士で麻雀にのめり込んでいる人に活躍の場を提供し我々の後を継いで欲しい」という希望も込められています。



## 麻雀日本プロリーグ

主催：日本プロ麻雀連盟

日本プロ麻雀連盟所属プロによる年間順位戦で、昭和59年よりスタート。第一期から第二期までは半年で一期でしたが、第三期より一節四回戦を十節戦う現在のシステムになりました。AIからBIIまでの4クラス制で総当たりの40荘戦うリーグ戦形式で行なわれるため、各プロのその年度の実力を計る恰好のバロメータにもなっています。

トーナメント形式のような一発逆転の面白さはありませんが、所属プロ全員の登録と出場が義務付けられていることもあって、評価も高まっています。



※写真はすべて平成元年度のものです

# 使用上のご注意

## ●電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。



## ●カートリッジは精密機器!

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対にしないでください。



## ●端子部には触れないで!

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になります。



## ●保管場所に注意して!

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿気の多いところを避けてください。



## ●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

## ●薬品を使って拭かないで!

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



## 健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。

龍門登壇

# セガ エイエイエイイ

新作ゲームソフトや楽しい情報を、みんなにお知らせする。セガからのホットラインだよ。

札幌 011-832-2733  
 東京 03-3236-2999  
 大阪 06-333-8181  
 福岡 092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

## 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター  
 フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00 (除く祝日)  
 札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248  
 関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)5331  
 博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 ☎092(522)4715

## ☆☆☆☆☆☆ 修理について ☆☆☆☆☆☆

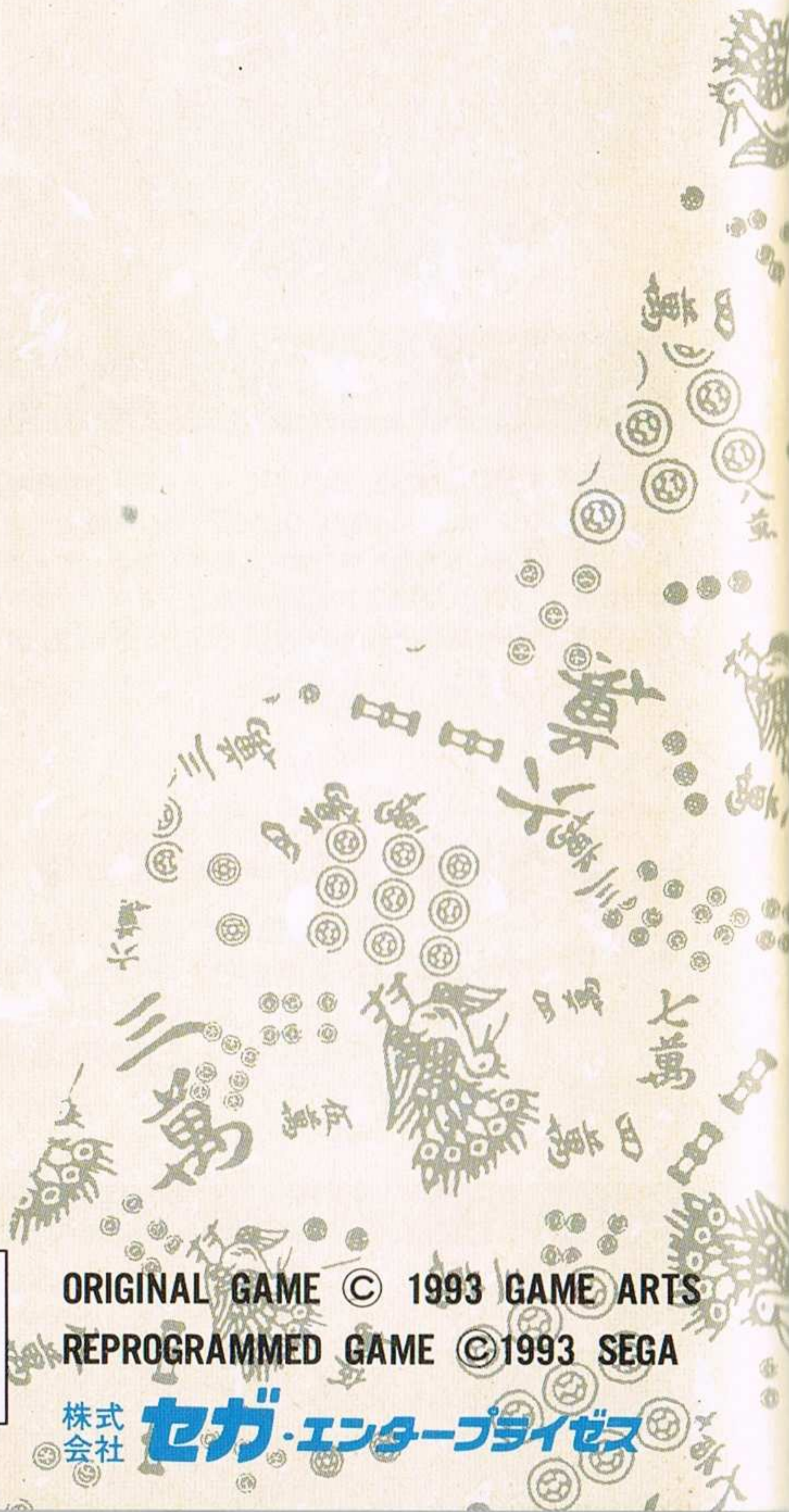
修理を依頼される場合は、下記または各支店までお申しつけください。

佐倉事業所 HE補修管理課  
 〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4 ☎043(498)2610 (直通)

FOR SALE AND USE ONLY IN ASIA

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

禁無断転載



この取扱説明書は  
エコマーク認定の  
再生紙を使用して  
います。

ORIGINAL GAME © 1993 GAME ARTS  
REPROGRAMMED GAME © 1993 SEGA

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

G-4096 672-1233

# 雀皇登龍門

じゃんおうとうりゅうもん

推薦文



小島 武夫プロ

「観戦モード」はデータを作るために実際に対局したわけだけ、自分だけでなく、相手が何を考えているのかがわかって実に参考になった。



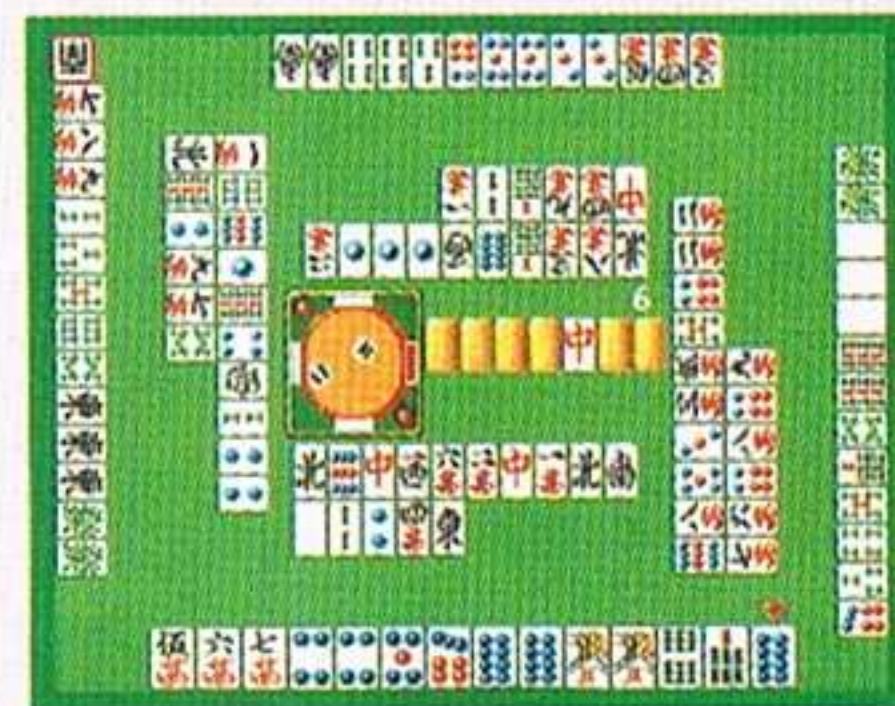
安藤 満プロ

本当なら、ぼくらが実際に皆さんと対局したいところだけど、「観戦モード」で、プロが何を考えてプレイしているのか見てほしい。



伊藤 優孝プロ

麻雀ソフトは、基本的なプレイの仕方が同じなので個性をだすのが難しいが「雀皇登龍門」は充分期待に応えてくれるソフトといえるでしょう。



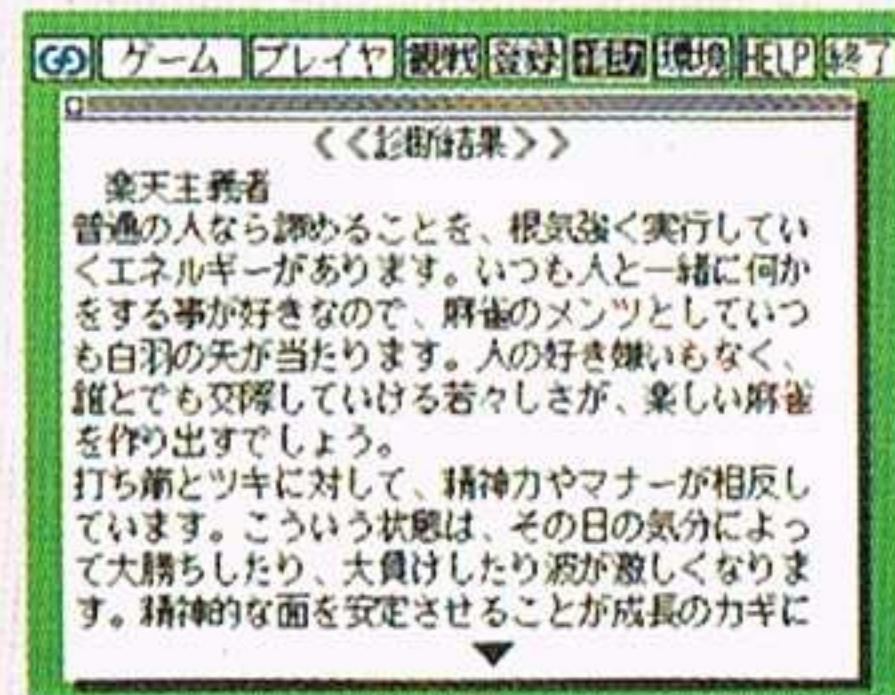
●好評の4人囲みを継承しています。画面表示にも気を配り、一層実際の麻雀に近づきました。



●唯一の、日本プロ麻雀連盟公認です。錚々たるメンバーの打ち筋を観戦することができます。



●個人データは5人まで登録することができ、随時表示することが可能です。



●あなたの雀力をいろいろな方面から診断します。雀力アップに役立ててください。



1人用



ホームゲーム



セガマウス対応

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田1-2-12

お客様相談センター フリーダイヤル ☎0120-012235

受付時間 月~金10:00~17:00(除く祝日)

この印刷物は再生紙を使用しています。

ORIGINAL GAME © 1993 GAME ARTS  
REPROGRAMMED GAME © 1993 SEGA  
FOR SALE AND USE ONLY IN ASIA  
MADE IN JAPAN

670-3159



4 974365 540968

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;  
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore  
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)



Mega Drive Cartridge メガドライブ専用

# 雀皇登龍門

日本プロ麻雀連盟公認

じゃんおうとうりゅうもん



G-4096



# 雀皇登龍門

日本プロ麻雀連盟公認

じゃんおうとうりゅうもん

