PROFESSIONAL MAHJONG
by Akitsugu Taguchi

●

Program development
Erwin Baey

●

Cover artwork
Taichi Masumura

●

Packaging design
Tsunemi Morimoto

●

Instruction manual
Naoko Yazawa
Eiji Iijima
Chiyoye Chiba



プロフェッショナル 麻雀

ユーザーズマニュアル

Chat Noir
a guarantee for software that won't wear

ユーザー登録カードを送ってください。

同封のハガキはユーザー登録カードになっています。御購入後15日以内に返送してください。

■新製品情報をお送りします。

Copyright© 1985 Chatnoir, Inc.

株式会社シャノアール
〒143 東京都大田区山王3-29-1
ブルク山王1F
PHONE (03)778-0498

Printing　エイエヌ　オフセット

目次

「プロフェッショナル麻雀」の特徴……5
起動方法……6
ゲームモードの設定……7
ゲーム画面……10
ゲームの進め方……11
- ●自摸(ツモ)……11
- ●打牌(ターハイ)……12
- ●吃(チー)……16
- ●碰(ポン)……18
- ●明槓(ミンカン)……19
- ●暗槓(アンカン)・加槓(チャカン)……20
- ●立直(リーチ)……25
- ●和了(ホーラ)……27
- ●九種么九倒牌(チュウチュヤオチュウタオパイ)……30

1局の終了……31
半荘(ハンチャン)の終了……35
特殊機能キー……36
ルール……37
役……39
キー操作一覧表……43
保証規定……46

▼

「プロフェッショナル麻雀」はこれまでのソフトにはなかった豊富な機能と最強の思考ルーチンを備えていますので、腕に自信のある方でも十分に楽しんでいただけますし、これから麻雀を覚えようとしている方の学習用にも最適です。

▲

「プロフェッショナル麻雀」の特徴

◆プログラムはすべてアセンブリ言語で記述されていますから最高速で動きます。もちろんスピードの調節も可能です。

◆美しいグラフィックと見やすい漢字表示はハードウェアの持つ能力を100%引き出しています。

◆実際の麻雀を忠実にシュミレートしています。標準的なルールは完全にサポートしています。

◆新しい思考ルーチンの開発により、コンピュータは最強です。しかも腕前に合わせてレベルが変えられます。

◆吃(チー)・碰(ポン)・明槓(ミンカン)・栄(ロン)・槍槓(チャンカン)ができるときには自動的に停止します。また、実戦の緊張感を味わいたい人のために、停止しない〝実戦モード〟も用意されています。

◆打牌(ターハイ)はA～Nのキーで指定する方法と、←→のキーでカーソルを合わせて指定する方法のいずれでも行なえます。

◆コンピュータの手牌をみられる〝オープンモード〟や、コンピュータだけで対戦させる〝デモモード〟もあります。

◆この他、サウンドの切り換え、食(クー)い断(タン)や不聴罪(ノーテンバツ)の有無の選択、同じ配牌からの再ゲーム等、豊富な機能を備えています。

起動方法

ROMカートリッジをスロットに差し込み、MSX本体の電源スイッチをONにして下さい。

- 使用するスロットはどれでもかまいません。
- ROMカートリッジの抜き差しは、必ず本体の電源を切った状態で行って下さい。

ゲームモードの設定

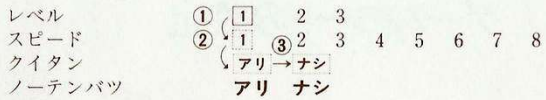
プログラムが起動すると、図のような画面が表示されます。



画面中央には選択可能な項目が表示されています。明るく表示されているのが現在の値です。この画面で各モードを自由に変更できます。

モードの設定はカーソル移動キー↑↓←→を用いて行ないます。まず、↑↓キーで変更したい項目までカーソルを移動し、つぎに←→キーで変更したい値に合わせます。

例　食い断を有→無に変更する場合



①カーソルはレベルの１の位置にある。
②↓キーを２回押すと、カーソルは食い断の有の位置に移る。
③→キーで食い断の無の位置へ。

モードの設定が終わったら、↵キー（リターンキー）を押せば、ゲームを始められます。
各項目の詳細は以下の通りです。

◆レベル

コンピュータの強さを選択する。１が初級で、数字が大きくなるほど強くなる。

◆スピード

ゲームの進行速度を調節する。１が最も速く、数字が大きくなるほど遅くなる。

◆食い断（クイタン）

食い断（ナキタン）を和了（ホーラ）役として認めるかどうかを選択する。

◆不聴罰（ノーテンバツ）

荒牌の時の不聴罰の有無を選択する。

◆サウンド

サウンドの種類および、サウンドを入れるかどうかのＯＮ／ＯＦＦの選択をする。なお、ＯＮ／ＯＦＦはゲーム中でも切り換えられる。(〝特殊機能キー〟の頁参照)

◆打牌確認（ターハイ）

打牌（捨牌）の際に、確認をするかしないかの選択をする。
(詳細は、〝ゲームの進め方〟の頁参照)

◆実戦モード

ＯＮにすると、吃（チー）、碰（ポン）、明槓（ミンカン）、栄（ロン）、搶槓（チャンカン）ができる時でも停止しないので実戦そのままに対局できる。(詳細は、〝ゲームの進め方〟の頁参照)

◆デモモード

ＯＮにすると、プレイヤーの分もコンピュータが受け持ち、コンピュータどうしの対局となる。

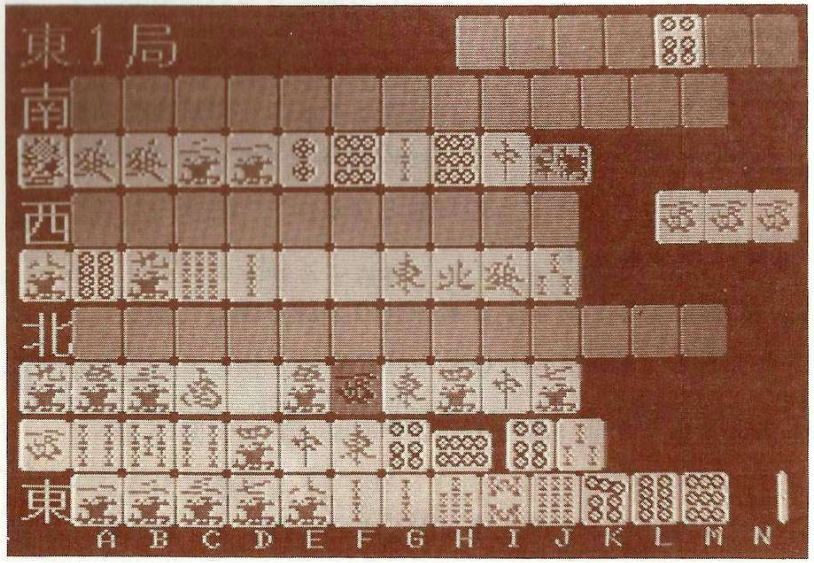
◆オープンモード

ＯＮにすると、コンピュータの手牌を開けた状態でプレイできる。ゲーム中にＯＮ／ＯＦＦを切り換えることもできる。(〝特殊機能キー〟の頁参照)

なお、モード設定中にESCキーを押すと、画面のバックの色を変えられます。選べるのは、青・赤・緑・黒の４色です。

ゲーム画面

ゲーム画面は、下のようになっています。



ゲームの進め方

ゲームモードの設定が終わったら、↵キーを押せばゲームが始まります。東1局の荘家（親）は自動的に決められ、配牌、理牌も自動的に行なわれます。

ゲームは自分の自摸順が来るまで自動的に進みますが、実戦モードがOFFになっていれば、吃・碰・明槓・栄・搶槓ができる時にはチャイムが鳴り、それらをできる牌が点滅して止まります。見送りたいならば、スペースキーを押します。ゲームはそのまま進行します。

実戦モードがONになっていると、吃・碰・明槓・栄・搶槓できるときでも自動的には停止しませんが、ESCキーを押せば、そこで止めることができます。

では、実際の操作について、詳しく説明していきます。

自摸

実戦モードがOFFならば、自摸は自動的に行なわれます。実戦モードがONのときは、スペースキーを押します。

自摸ってきた牌は、つねにNの位置にきます。そして、その位置にカーソルが表示されます。

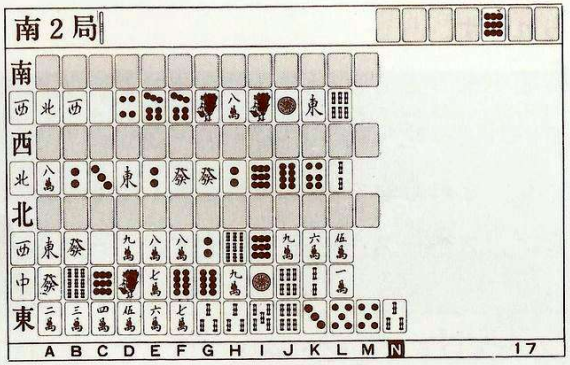
打牌（ターハイ）

←→のキーを用いる方法とA～Nのキーを用いる方法があります。

イ）←→のキーを用いる場合

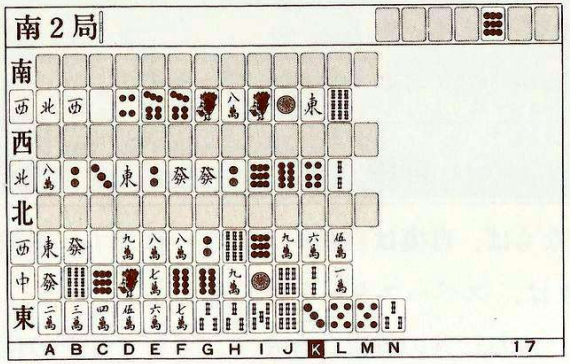
自分の手牌の下に示されるカーソルを、←→のキーを用いて捨てたい牌の下に合わせ、↵キーを押します。

例

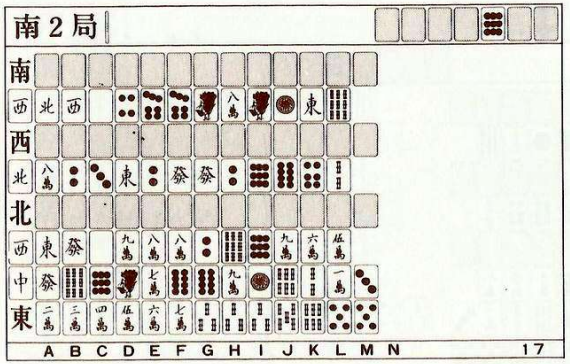


を捨てる場合

←キーでKにカーソルを合わせる



↵キーを押す



が打牌される

- カーソルがNの位置にあるとき→キーを押すとAの位置に、Aの位置にあるとき←キーを押すとNの位置に移ります。

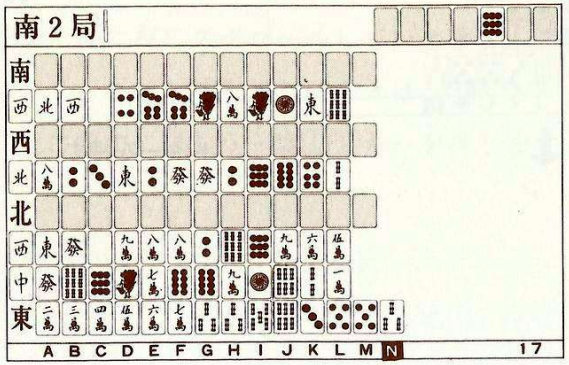
ロ）A～Nのキーを用いる場合

確認モードを選択している場合と、そうでない場合によって異なります。

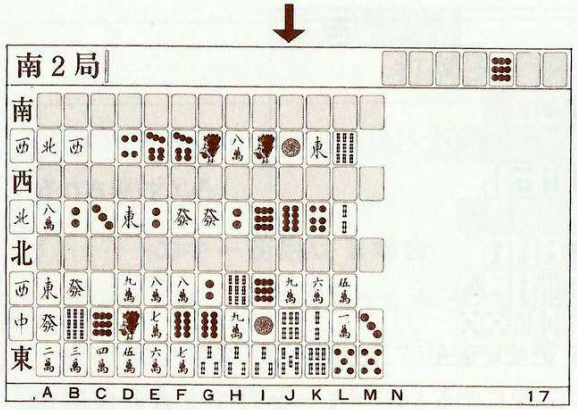
○確認モードがOFFの場合

捨てたい牌を直接A～Nのキーで指定します。キーを押すと同時に打牌（ターハイ）されます。

例



を捨てる場合



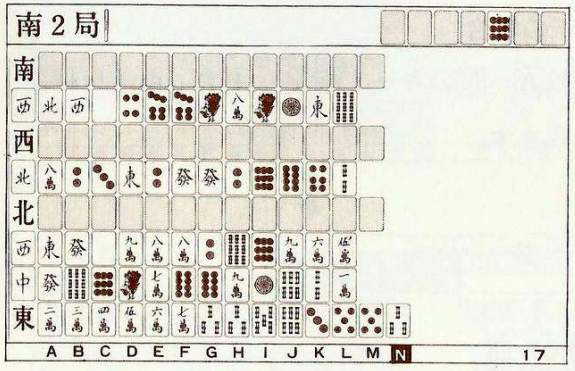
Kキーを押す

が打牌される

○ 確認モードがONの場合

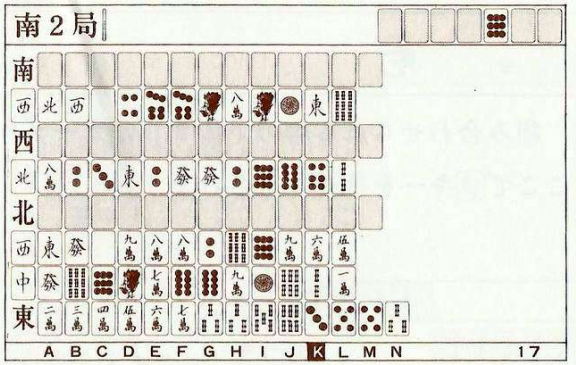
捨てたい牌をA～Nのキーで指定すると、その位置にカーソルが移動します。そこで↵キーを押せば打牌（ターハイ）されます。

例



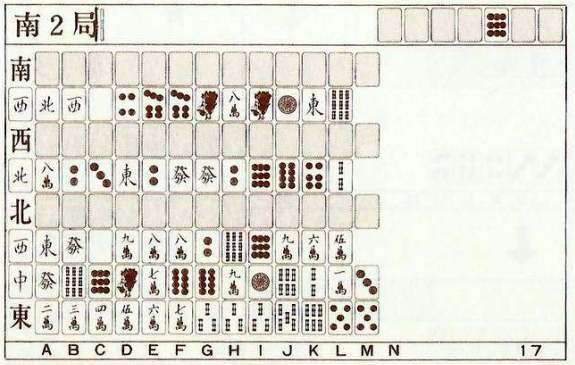
を捨てる場合

Kキーを押す



の下にカーソルがくる

↵キーを押す



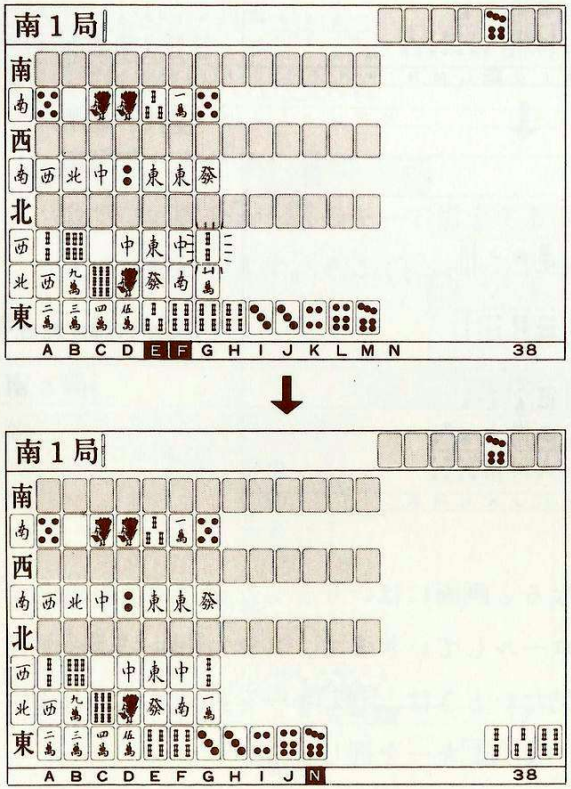
が打牌される

捨牌が15枚以上になると画面にはいりきらないため、打牌をするたびに左にスクロールしていきます。スクロールによって隠れてしまった牌を見たいときは、DELキーを押せば見られます。元に戻すにはもう一度DELキーを押します。

吃（チー）

吃（チー）できるときには、組み合わせられる牌の下に２つのカーソルが表示されます。ここで↵キーを押せば吃されます。

例



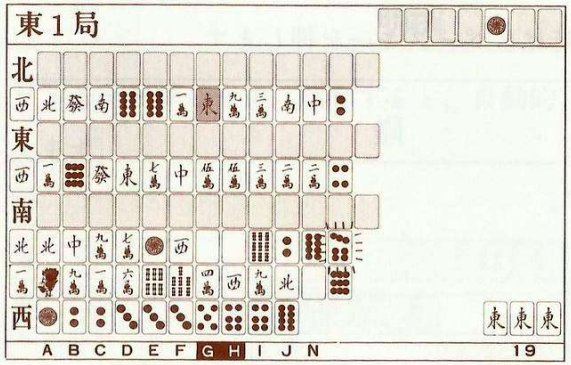
🀇🀇🀇と吃する場合

↵キーを押す

🀇🀇🀇と吃される

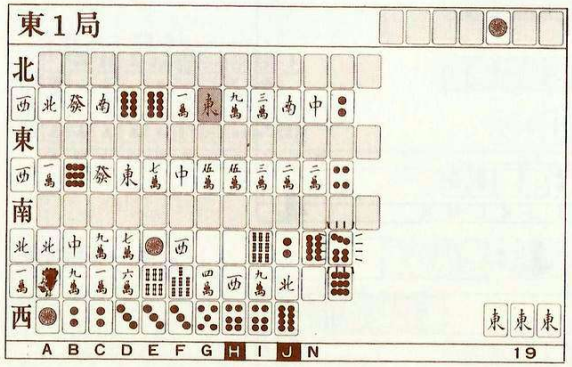
もし、２通り以上の食い方がある場合には、←→のキーを用いて組合わせたい牌の下にカーソルを移動してから↵キーを押します。

例

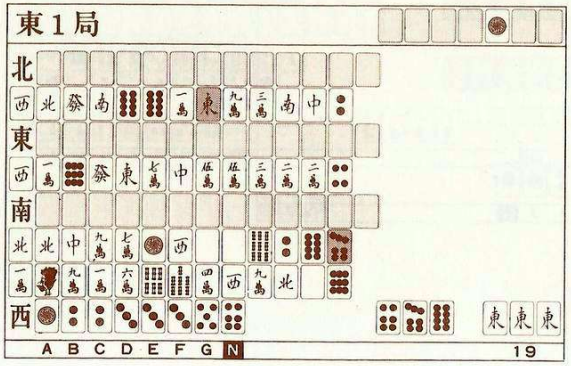


🀇🀇🀇と吃したい場合

→キーでカーソルをＨとＪに合わせる



↵キーを押す



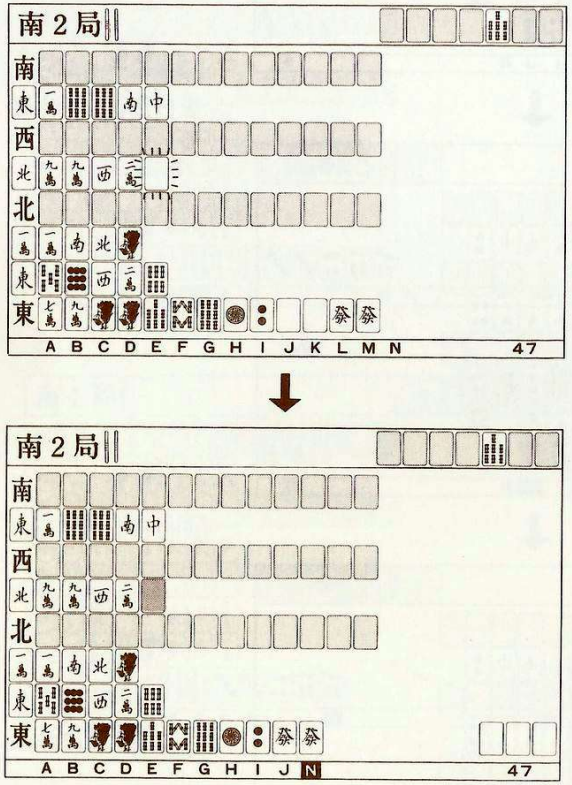
🀇🀇🀇と吃される

- カーソルは組み合わせられる牌の位置にだけ移動します。
- 吃したくない時はスペースキーを押します。

碰（ポン）

F2キーを押します。

例



□を碰する場合

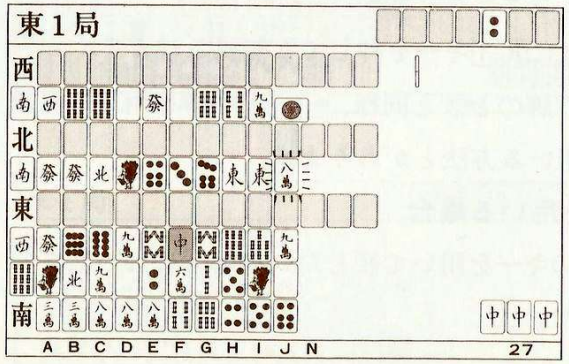
F2キーを押す

□が碰される

明槓（ミンカン）

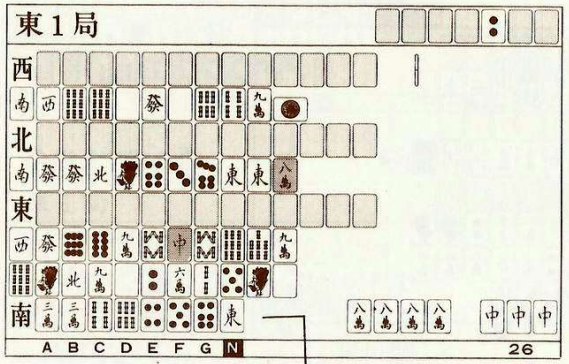
F3キーを押します。槓をすると、自動的に嶺上牌（リンシャンハイ）を自摸（ツモ）ってきます。

例



八萬を槓をする場合

F3キーを押す



八萬が槓され、嶺上牌が自摸られる

嶺上牌

暗槓（アンカン）・加槓（チャカン）

F 3キーを押してから槓したい牌を指定します。槓をすると自動的に嶺上牌（リンシャンハイ）を自摸（ツモ）ってきます。

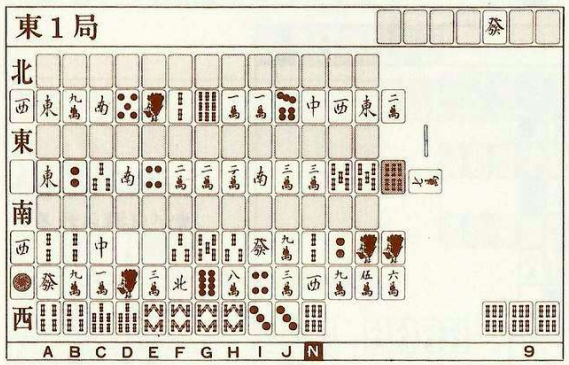
- 牌を指定する前ならスペースキーで槓を取り消せます。
- 海底（ハイテイ）での槓はできません。
- 槓できないときにF 3キーを押しても無視されます。

牌の指定方法には打牌（ターハイ）のときと同様、←→のキーを用いる方法とA～Nのキーを用いる方法とがあります。

イ）←→のキーを用いる場合

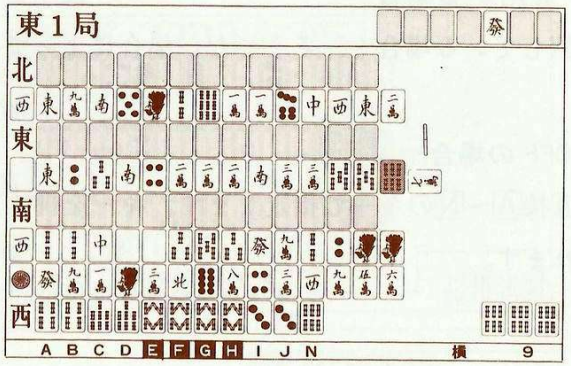
カーソルを←→のキーを用いて槓したい牌の下に合わせて、↵キーを押します。

例



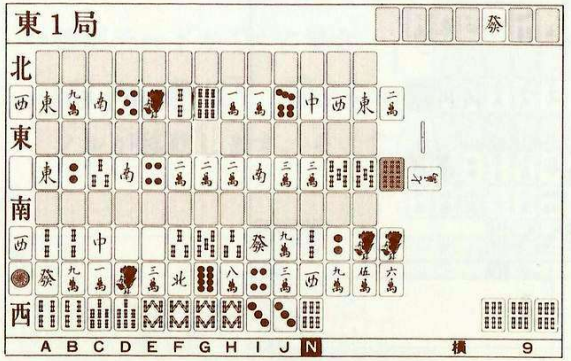
▥を槓する場合

F 3キーを押す

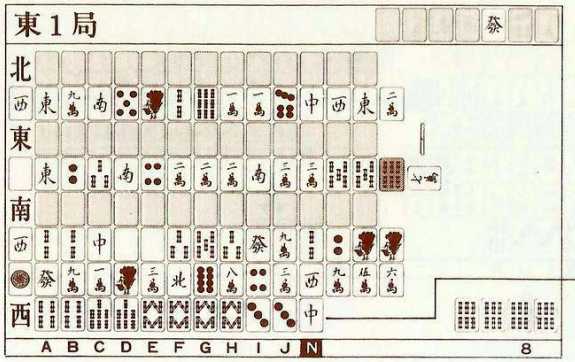


〝槓〟と表示される

→キーでカーソルをNに合わせる



↵キーを押す



▥が槓され、嶺上牌が自摸られる

嶺上牌

- カーソルは槓できる牌の位置にしか動きません。

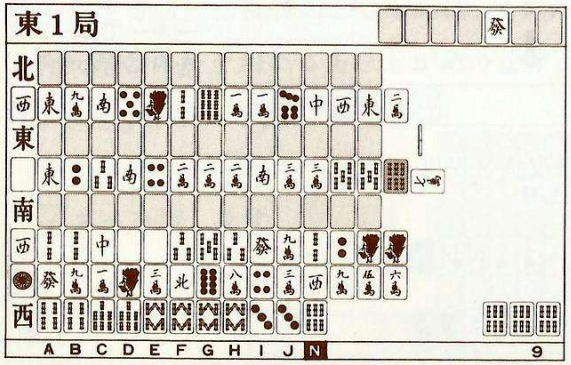
ロ）A～Nのキーを用いる場合

確認モードを選択している場合と、そうでない場合によって異なります。

○確認モードがOFFの場合

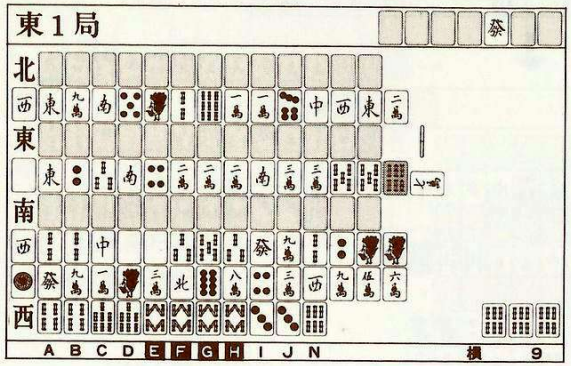
横したい牌を直接A～Nのキーで指定します。キーを押すと同時に横されます。

例



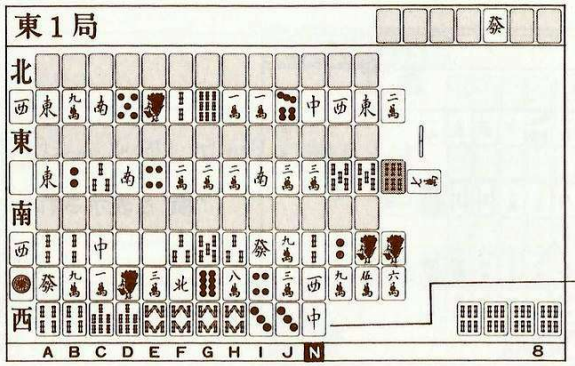
▥を横する場合

F 3 キーを押す



〝横〟と表示される

N キーを押す



▥が横され、嶺上牌が自摸られる

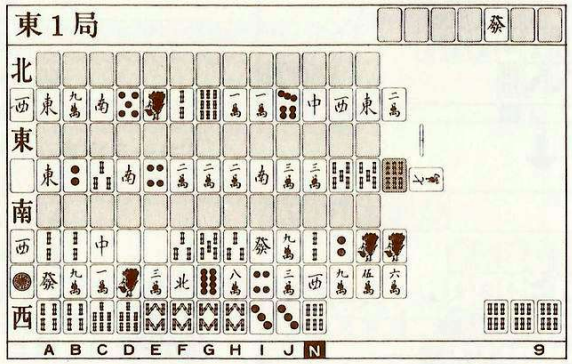
嶺上牌

●横できない牌を指定しても無視されます。

○確認モードがONの場合

横したい牌をA～Nのキーで指定すると、その位置にカーソルが移動します。そこで↵キーを押せば横されます。

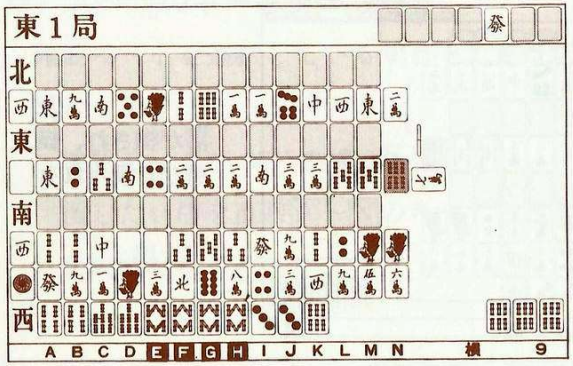
例



▥を横する場合

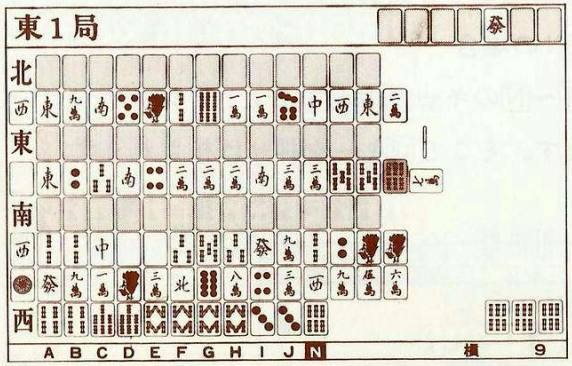


F 3 キーを押す



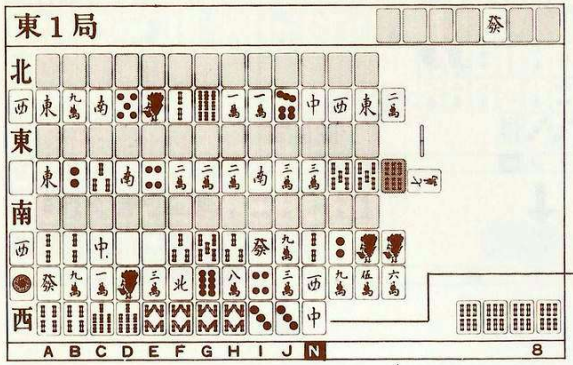
〝横〟と表示される

Nキーを押す



の下にカーソルがくる

↵キーを押す



が横され、嶺上牌が自摸られる

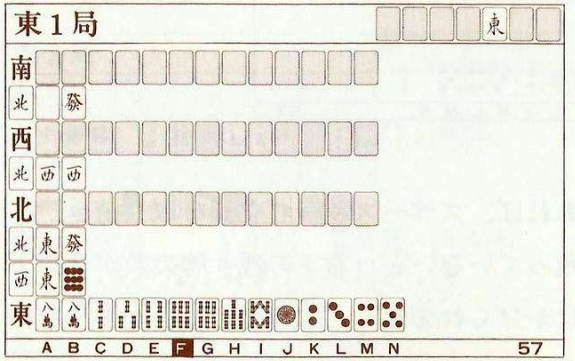
嶺上牌

●横できない牌を指定してもカーソルは動きません。

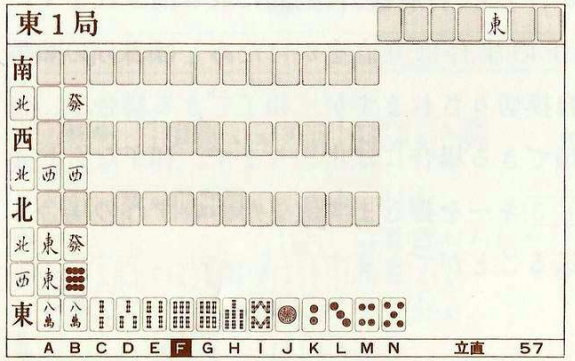
立直（リーチ）

F1キーを押してから打牌（ターハイ）します。

例

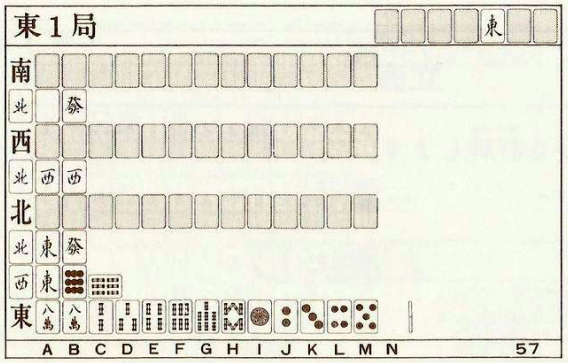


F1キーを押す



〝立直〟と表示される

を打牌する



打牌で他家に和了がなければ捨牌は横向きになり、立直棒が出る

- 打牌（ターハイ）する前であれば、スペースキーで立直を取り消せます。
- 自分の自摸（ツモ）が残っていないと（右下の残り牌の数が３以下のとき）、立直はかけられません。この場合、F 1 キーを押しても無視されます。
- 不聴（ノーテン）で立直をかけても、打牌後、自動的に取り消されます。

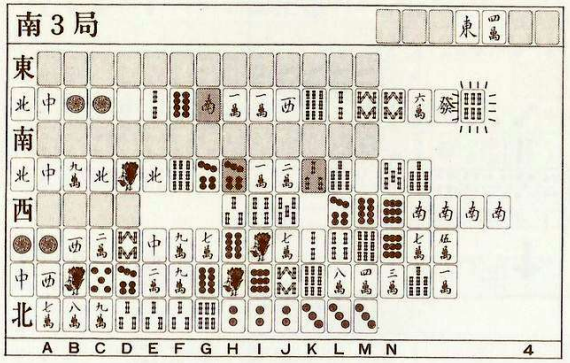
実戦モードがＯＦＦの場合は立直をかけたあとは自分の順番がきても自動的に自摸切りされますが、和了（ホーラ）できる場合と、自摸ってきた牌で暗槓（アンカン）できる場合には止まります。和了なら F 4 キーを、暗槓なら F 3 キーを押します。また、いずれの場合もスペースキーで見送ることができます。

和了（ホーラ）

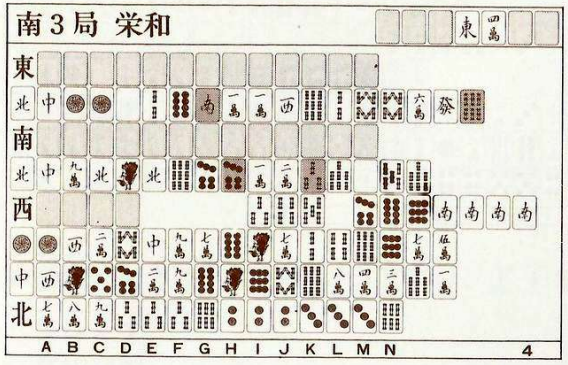
F 4 キーで和了できます。

イ）栄和（ロンホー）の場合

例

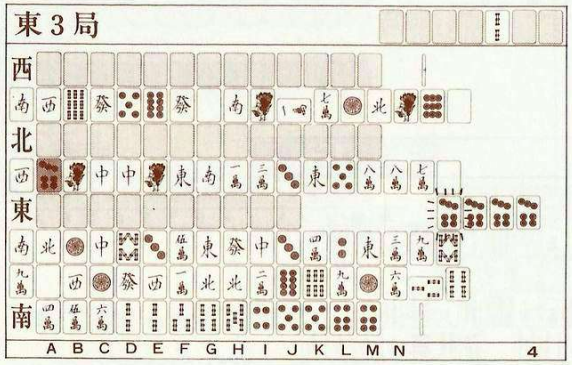


F 4 キーを押す

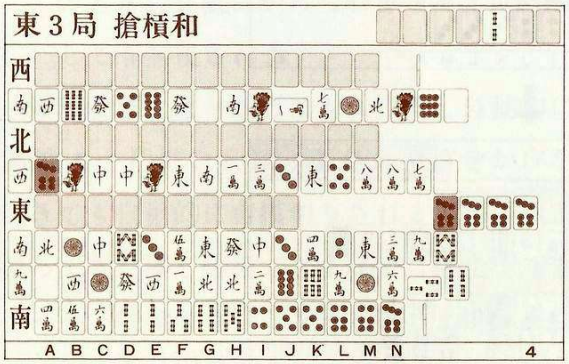


ロ）槍槓和の場合

例

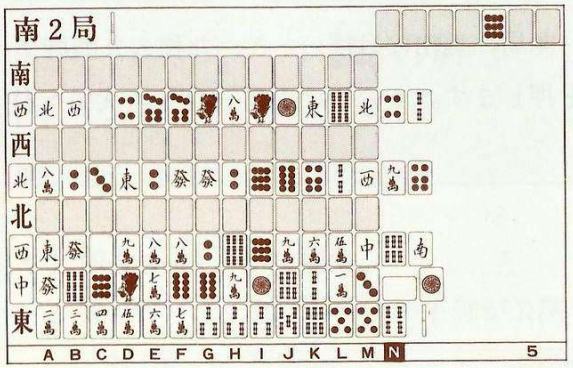


F 4 キーを押す

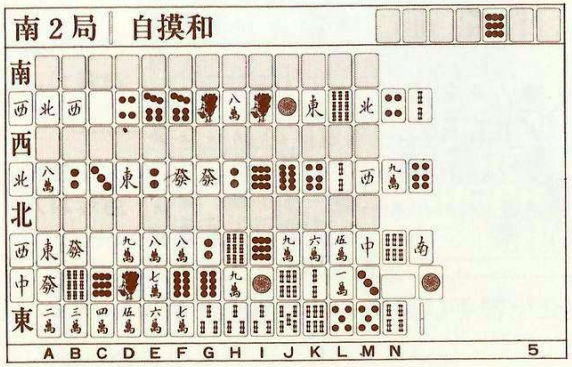


ハ）自摸和の場合

例



F 4 キーを押す



- 振聴のときや、役がないときには、F 4 キーを押しても無視されます。
- 幺九振切（流し満貫）は自動的に和了となります。
- 吃・碰・明槓のない開局一巡内の自摸のとき、十三不塔になっていれば、F 4 キーで和了できます。

九種么九倒牌（チュウチュ ヤオチュウタオ パイ）

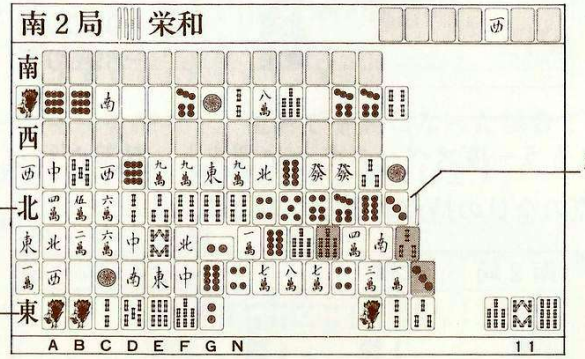
吃（チー）・碰（ポン）・明槓（ミンカン）のない開局一巡内の自摸（ツモ）のとき、九種么九倒牌する場合はF 5キーを押します。その局は平局となり、次局へ移ります。

1局の終了

イ）誰かが和了（ホーラ）した場合

音楽が鳴って、和了した人の手牌が公開されます。

例



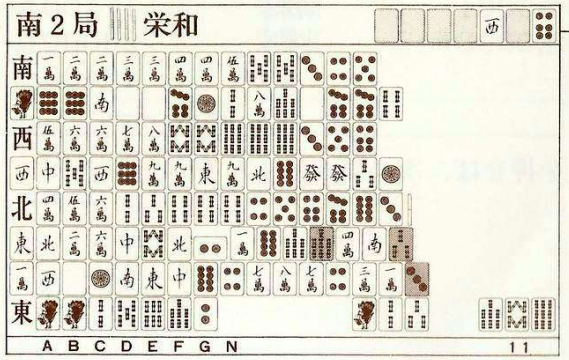
和了した人は黄色

放銃した人は赤色

和了牌

スペースキーを押すと、全員の手牌が公開され、裏ドラ表示牌が現れます。

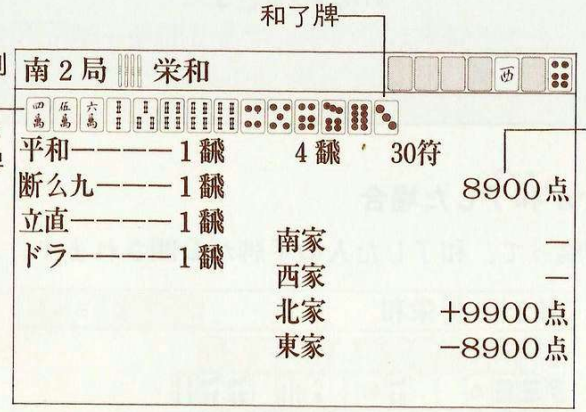
例



裏ドラ表示牌

もう一度スペースキーを押すと、和了（ホーラ）した人の手牌と役が表示され、点数が計算されます。そして、その局での全員の収支が表示されます。

例



さらにもう一度スペースキーを押すと、精算が行なわれて、その時点の全員の持点が表示されます。

例

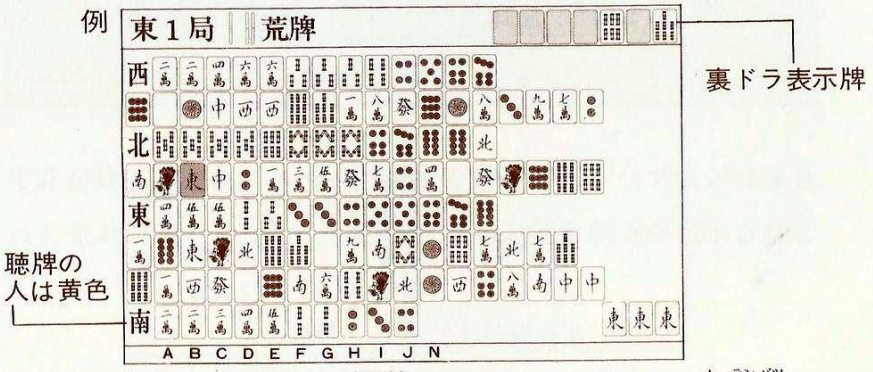


↵キーを押せば、次の局が始まります。

ロ）平局となった場合

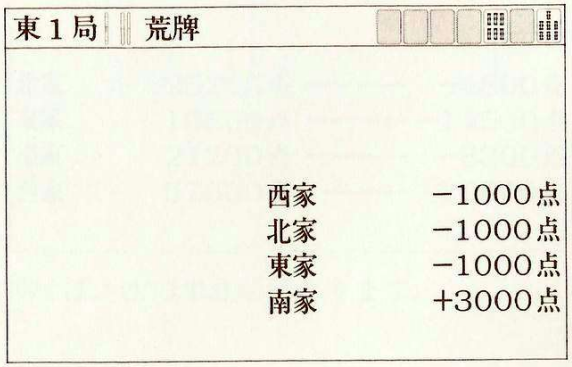
音楽が流れて全員の手牌が公開され、裏ドラ表示牌が現れます。

例



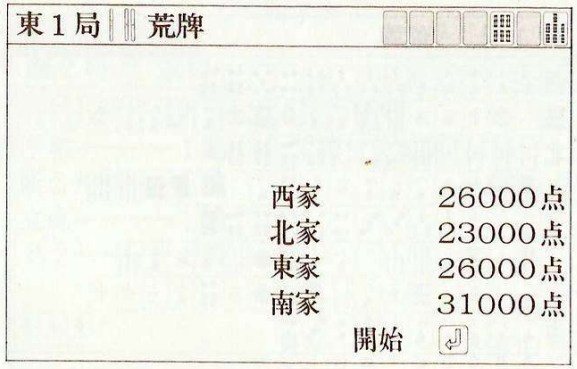
スペースキーを押すと、荒牌（ホワンパイ）で平局になった場合で不聴罰（ノーテンバツ）による収支があれば、その収支が表示されます。

例



もう一度スペースキーを押すと、その時点の全員の持点が表示されます。不聴罰のない場合はスペースキーを一度押すだけで持点が表示されます。

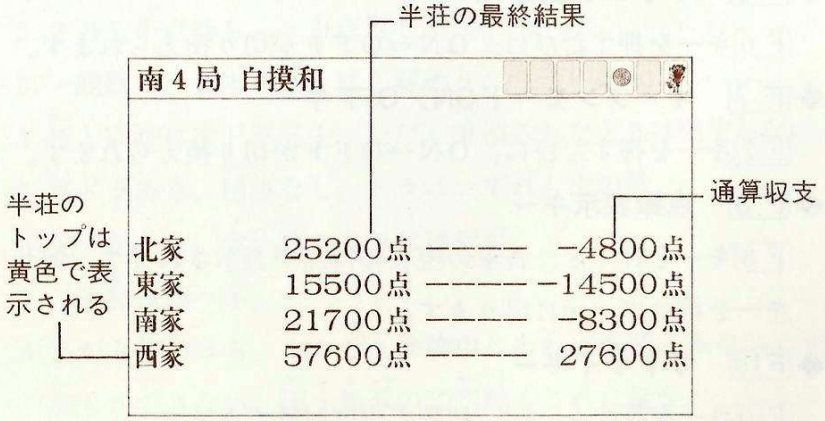
例



↵キーを押せば、次の局が始まります。

半荘（ハンチャン）の終了

半荘が終了したら、スペースキーを押せば、トップ賞が加算された最終結果と、ゲーム開始時からの通算収支が表示されます。



↵キーを押せば、次の半荘が始まります。

特殊機能キー

ゲーム中、キー入力待ちになっている時ならいつでも使える特殊機能キーがあります。

◆[F 6]　**サウンドON／OFFキー**

[F 6]キーを押すたびに、ＯＮ↔ＯＦＦが切り換えられます。

◆[F 7]　**オープンモードON／OFFキー**

[F 7]キーを押すたびに、ＯＮ↔ＯＦＦが切り換えられます。

◆[F 8]　**点数表示キー**

[F 8]キーを押すと、各家の現在の持点が表示されます。何かキーを押せば、元に戻ります。

◆[F10]　**リトライキー**

[F10]キーを押すと、同じ配牌で再度対戦できます。

次のキーは、キー入力待ちになっていなくても、いつでも有効です。

◆[STOP]([BREAK])　**リセットキー**

[STOP]キーを押すと、プログラム起動時の画面に戻ります。このとき、それまでの点数はすべてクリアされます。

ルール

一般事項

1. 東南半荘戦で場に二飜をつける。
2. 2万7千点持ち、3万点返し。
3. 一飜縛り。五本場からは二飜縛り。
4. 槓と同時に次ドラ発生。ただし搶槓されたときは発生しない。
5. 裏ドラあり、槓裏なし。ドラはいずれも次の牌。
6. 先ヅケあり。食い断の有無は選択可。
7. 二家和は頭ハネ。
8. あがり牌のうち、1つでも捨牌中にあれば振聴とみなし自摸和しかできない。国士無双の13門聴もこれに従う。
9. 不聴罰は場3千点。形式聴牌可。
10. 錯和・包は一切なし。

立直

1. 立直料千点。立直はその打牌によって和了がなければ成立する。
2. 一発あり。ただし縛りの対象とはならない。吃・碰・明槓のない一巡内の和了。吃・碰・明槓があった場合、その打牌に

よる和了は一発とする。
3.立直後の暗槓は、自摸牌によってのみ可。
4.自分の自摸が残されていないときは立直できない。
5.立直後、あがり牌を見送ると以後振聴とみなす。
6.振聴立直あり。

槓

1.明槓による嶺上開花は放銃（フリコミ）。この際、振聴は問われない。
2.連槓による嶺上開花は放銃として扱わない。
3.暗槓の搶槓は国士無双といえども不可。
4.王牌はつねに14枚残す。海底での槓はできない。

平局

1.荒牌……東場で荘家（親）が不聴のときのみ親流れとして積場は次へ移る。(四家不聴は連荘)
2.四風子連打……北家が打つと同時に平局。
3.三家和……三家和の和了放棄はできない。
4.四槓算了……４つ目の槓(四槓子聴牌時は５つ目)をした者は嶺上牌を取り、何か１枚を打牌しなければならない。和子がなければ平局となる。
5.九種么九倒牌……吃・碰・明槓のない開局一巡内の自摸のときに権利。
6.四家立直……四家目の立直が成立した時点で平局。

注）２～６はすべて連荘とする。

役

1.ダブル役満はなし。
2.満貫

荘家（親）１万２千点、散家（子）８千点

6飜……跳満貫(５割増)
8飜……倍満貫
11飜……三倍満貫

3.七対子

基本点百点

混一色七対子……５飜
混老頭七対子……６飜
清一色七対子……８飜
混一色・混老頭七対子……９飜
字一色七対子……役満貫(三倍満貫)

4.吃・碰・明槓のない開局一巡内の和了を人和とする。
5.吃・碰・明槓のない散家（子）の第一自摸による和了を地和とする。
6.暗槓後の嶺上開花による天和・地和はない。

7.荘家（親）は配牌時、散家（子）は吃・碰・明槓のない第一自摸時に手牌が雀頭の対対以外すべて孤立牌であるとき十三不搭とする。

8.么九振切（流し満貫）は他家に吃・碰・明槓をされてはならない。同時に二家が么九振切を完成したときは、荘家（親）から順に優先する。

一般役

門前清摸和……1飜
平和(門前のみ)……1飜
一盃口(門前のみ)……1飜
断么九……1飜
海底撈月……1飜
河底撈魚……1飜
嶺上開花……1飜
搶槓和……1飜
立直……1飜
全帯么……1飜(門前2飜)
三色同順……1飜(門前2飜)
一色三順……1飜(門前2飜)
一気通貫……1飜(門前2飜)
ダブル立直……2飜
二盃口(門前のみ)……2飜
三色同刻……2飜

三暗刻……2飜
三槓子……2飜
小三元……2飜
対々和……2飜
七対子……2飜
混一色……2飜(門前3飜)
純全帯么……2飜(門前3飜)
混老頭……3飜
清一色……5飜(門前6飜)

役満貫

么九振切(流し満貫)……普通満貫
十三不搭……普通満貫
人和……倍満貫
四暗刻……三倍満貫
国士無双……三倍満貫
字一色（七対子）……三倍満貫
四暗刻（単吊）……四倍満貫
国士無双（13門聴）……四倍満貫
天和……四倍満貫
地和……四倍満貫
小四喜……四倍満貫
大三元……四倍満貫
字一色……四倍満貫

清老頭（チンロウトウ）……四倍満貫
四槓子（スーカンツ）……四倍満貫
緑一色（リュウイーソウ）……四倍満貫
準性九蓮宝燈（ジュンセイチュウレンポウトウ）……四倍満貫
大四喜（ダイスーシ）……五倍満貫
純正九蓮宝燈（ジュンセイチュウレンポウトウ）……五倍満貫

キー操作一覧表

打牌（ターハイ）……←→でカーソルを合わせて↵
あるいはA～N
吃（チー）……←→でカーソルを合わせて↵
碰（ポン）……F 2
明槓（ミンカン）……F 3
暗槓・加槓（アンカン・チャカン）……F 3を押してから
←→でカーソルを合わせて↵
あるいはA～N

立直（リーチ）……F 1を押してから打牌（ターハイ）
和了（ホーラ）……F 4
九種么九倒牌（チュウチュヤオチュウタオパイ）……F 5
見送り・取消し……スペース
1局の開始……↵
ゲームの再スタート……STOP (BREAK)
ゲームの一時停止……ESC
サウンドON／OFF……F 6
オープンモードON／OFF…F 7
持点表示……F 8
同じ配牌（ハイパイ）での再ゲーム……F10

NOTES

■本製品の著作権は㈱シャノアールに帰属します。本プログラムの無断複製、ならびにマニュアルの一部または全部の無断転載は法律で禁じられています。

■本製品につきまして、御不明な点、御気付きのことなどありましたら当社まで御連絡ください。

■製造および包装には万全を期しておりますが、万一不良品がありましたら、無料でお取り換えいたします。