Dreamcast™

対戦 ネットギミック

CAPCOM® AMUSEMENT WORKS PSiKYO オールスターズ

対戦（たいせん） ネットギミック

カプコン&彩京（さいきょう） オールスターズ

CAPCOM®

ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

⚠ 注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。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使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。●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、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が必要になる場合があります。詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※このソフトは、「タイトル名」「どのくらいそのソフトで遊んだか」「どんなふうにそのソフトを遊んだか」等の、<プレイ履歴(プレイ情報)>を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなソフトでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

日本国特許：第2697603号、第2587010号、第2820536号、第2870538号。中華民国発明：第147563号、第110511号。Hong Kong Patent No. 88-4302。Singapore Patent No. 88-155.

ACCESS® 株式会社アクセス　Easy Communication Everywhere. NetFront®　Java™仕様準拠モジュール JV-Lite®　MPEG Sofdec is a trademark of CRI.　CRI ADX is a trademark of CRI.

●本ソフトウェアのインターネット機能は、株式会社アクセスのNetFront及びJava仕様準拠モジュールJV-Liteを搭載しています。●NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国における登録商標です。●Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。●本ソフトウェアでは、NECオフィスシステムのフォントを使用しています。
●This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.　※本ソフトウェアを輸出する場合には、通産省の輸出許可が必要です。
© ISAO CO., 2000

目次

操作説明 ……2
ゲームモード ……4
ゲーム画面のみかた ……5
ゲームのルール ……6

オールスタータイセン
オールスタータイセン ……7
お助けアイテム ……8
ギャラリー ……9

メモリーカード/オプション
メモリーカード ……10
オプション/マージャンコウザ ……11

ネットワークモード
ネットワークモード ……12
ネットワークに接続するには ……12
新しくはじめる ……14
ネットワークオプション ……15
「ネットタイセン」サーバーメインロビー ……16
対戦ルーム ……17
特定の人を捜す ……18
通信対戦の流れ ……19
「通信対戦」ご利用時の料金に関するご案内 ……20
ネットワークトラブル&マナー ……21
ネットタイセン ……22
ジャンファイター ……22
キャラクターエディット/パーツショップ ……22

マージャンコウザ
麻雀講座 ……24

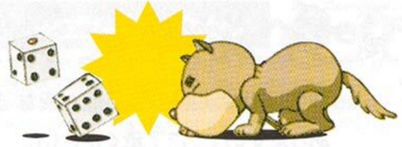


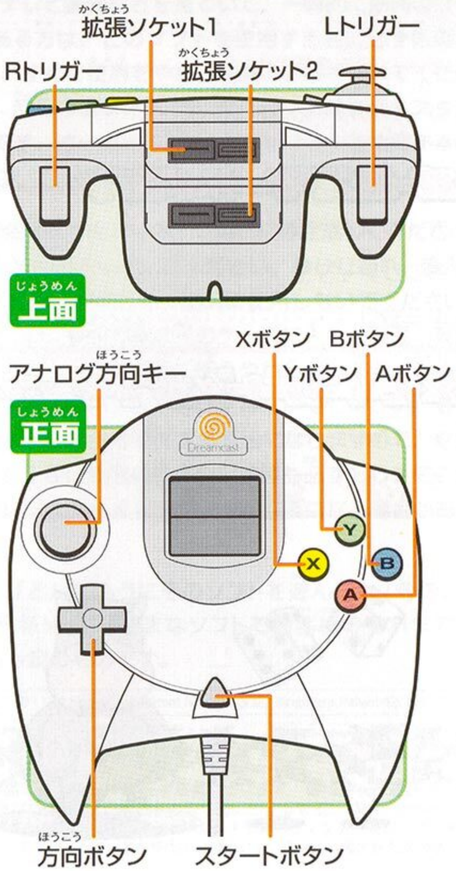
※画面写真は実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

●操作説明（麻雀ゲーム中）

ドリームキャスト・コントローラ

アナログ方向キー	使用しません
方向ボタン	項目の選択・牌の選択・カーソルの移動
Aボタン	決定・ツモ
Bボタン	キャンセル・メニューのクローズ
Xボタン	メニューのオープン/クローズ
Yボタン	使用しません
Rトリガー	使用しません
Lトリガー	使用しません
スタートボタン	ネット対戦中にA・B・X・Yどれかのボタンと同時に押すことで、ネームエディットで設定した「メッセージ」を表示できます。





※ドリームキャスト・コントローラに「ぷるぷるぱっく」（別売）をセットしてゲームをプレイするときは、「ぷるぷるぱっく」を必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。拡張ソケット1に「ぷるぷるぱっく」を接続すると、コントローラ本体にロックされず、使用中にはずれたり、誤動作の原因になります。

※本ソフトは1人用です。本体の電源を入れる前にコントローラをポートAに接続してください。

※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジション調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

※対応していないコントローラでの動作は保証されません。



※ドリームキャスト・キーボードはネットワークモードでのみ使用します。

※A・B・X・Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すとリセットされ、タイトル画面に戻ります。

●ゲームモード

オールスタータイセン
カプコン、彩京のオールスターキャラクター達を相手に麻雀対戦します。P.7参照

ネットワークモード
インターネットに接続し「ネットギミック」ホームページにアクセスしたり「ネットタイセン」することができます。P.12参照

メモリーカード
セーブやロードの管理を行います。P.10参照

マージャンコウザ
麻雀初心者の為の入門書です。初めての方、始められたばかりの方はこのモードで強くなるコツを掴んでください。P.24参照

オプション
各種ゲームの設定を行います。
P.11参照



●ゲーム画面のみかた





①自分の牌	⑥相手の牌	⑪自分の持点	⑬ジャンファイター
②自分の捨て牌	⑦相手の残りライフ	⑫雀犬	⑭メッセージ表示
③ドラ表示牌	⑧相手の持点		
④場風	⑨対戦相手		
⑤相手の捨て牌	⑩積棒		



●ゲームのルール … 本ゲームはすべて、2人で対戦する2人打ち麻雀です。4人打ちの麻雀とは基本的に同じですが、アガリのときの獲得点数が違います。

共通ルール … ありありルールですが、フリテンではロンできません。3人麻雀と同じく、ツモよりロンのほうが得です。ロンは直撃ですが、ツモは持ち点を約半分しか奪えません。

オールスタータイセンルール

持ち点が0点以下になるとゲームオーバーです。相手キャラクターの持ち点を0点以下にするか、3回アガルとあなたの勝ちです。

ネットタイセンルール

持ち点は対戦ルーム（P.17参照）によって設定が違います。3回勝負して、持ち点が多いほうが勝ちです。ただし、持ち点が0点以下になるとその時点で負けになります。同点の場合はサイコロで決着をつけます。

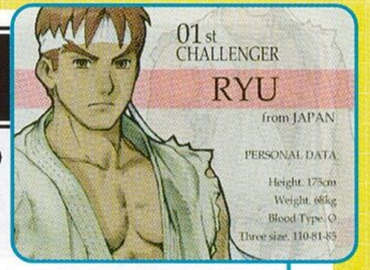


オールスタータイセン

●オールスタータイセン

カプコンクミテ（初心者組み手）

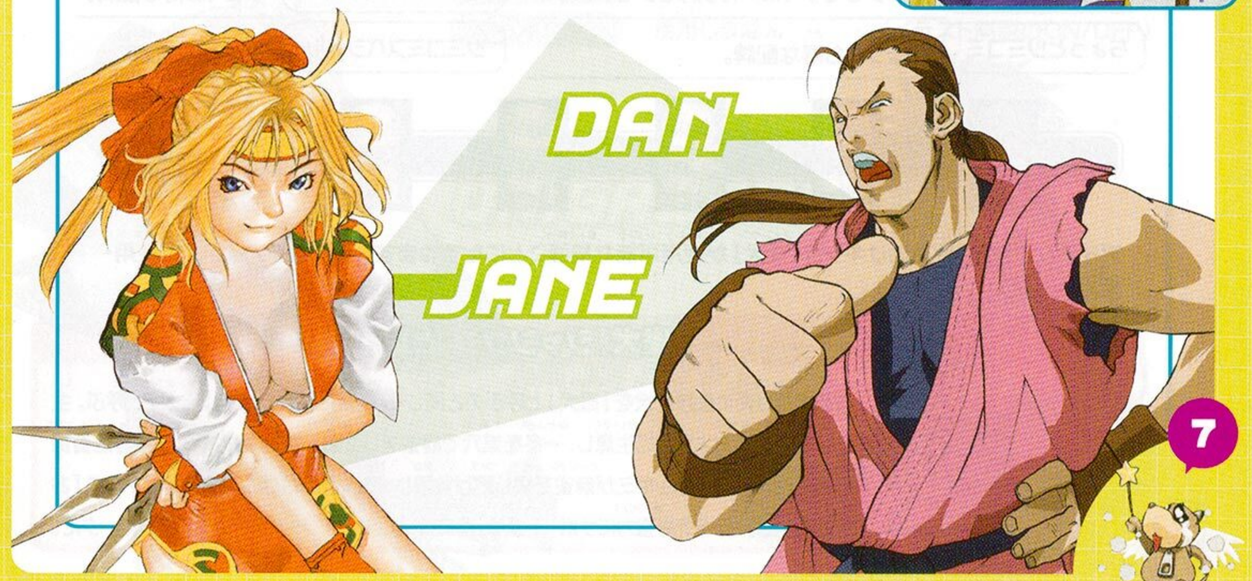
順番に登場するカプコンのゲームキャラクターと勝ち抜き麻雀対戦します。中断されたゲームは「ツヅキカラ」で再開します。



サイキョウクミテ（中級者～上級者組み手）

順番に登場する彩京のゲームキャラクターと勝ち抜き麻雀対戦します。中断されたゲームは「ツヅキカラ」で再開します。対戦相手に負けると、もう1度1人目の対戦相手からのやり直しとなりますが、今まで得たジャンパワーは温存されます。





●お助けアイテム

・・・『オールスタータイセン』では、牌のツモで時々「ジャンパワー」が溜まっていきます。ゲームとゲームの間に出てくるショップで、溜まったパワーと少々イカサマなお助けアイテムを交換できます。

ジャンフードショップ

『オールスタータイセン』では、牌をツモると時々「ジャンパワー」がプラスされます。麻雀対戦の合間に出てくるジャンフードショップで、溜まったパワーで雀犬のイカサマ技のモト「ジャンフード」が購入できます。

牌塗り替え	配牌時にいらない牌を交換できます。	かなりツミコミ	かなりお得な配牌。
一発リーチ	リーチしてすぐにアガリ牌をツモれます。	すごいツミコミ	すごくお得な配牌。
ちょっとツミコミ	ちょっとお得な配牌。	ツミコミスペシャル	超お得な配牌。



アイテムの使用は、お助けキャラ『雀犬』が使用可能な局面ごとにたずねます。その場でアイテムの使用・不使用を選択してください。

雀犬『ジャンケン』とは！？



古来より忍術に長けた犬を「忍犬」と呼ぶのと同じく、麻雀に長けた犬を「雀犬」と呼ぶ。主として東北地方より北に生息し、一冬を巣穴で麻雀をして過ごすと言われる。（青春館書房日本哺乳類大全より）キミが麻雀を愛し続ける限り、彼は最も頼りになる相棒。キミを「おやびん」と呼び、キミを強力にサポートする。首についた大きなファスナーがトレードマークだ。

●ギャラリー

・・・ イラストが閲覧できます。リストで表示項目を選択すると、そのイラストを見ることができます。



ギャラリー内ボタン操作（イラスト画面での操作）

方向ボタン	カーソル移動	（イラストの移動）
アナログ方向キー	使用しません	（使用しません）
Lトリガー	前の画面	（前のイラスト）
Rトリガー	次の画面	（次のイラスト）
Ⓐボタン	イラストの選択	（拡大/縮小）
Ⓑボタン	ギャラリーから出る	（イラスト画面から出る）
Ⓧボタン	使用しません	（メニューバーのON/OFF）
Ⓨボタン	使用しません	（イラスト解説のON/OFF）





メモリーカード

●メモリーカード … 各種データの読み込み/保存などを行うことができます。



LOAD（ロード）
各種データの読み込みを行うことができます。

SAVE（セーブ）
オプションで設定した内容や、ジャンファイターの全項目、ジャンパワー、ネット対戦獲得ポイント、獲得パーツ、ショップデータ（カタログ）などの記録をメモリーカード（別売）に保存します。

AUTO SAVE（オートセーブ）
オートセーブのON/OFFを設定します。

※オートセーブをONにすると、各種項目が自動でセーブされます。
※各種データの保存にはメモリーカードが必要です。
※このゲームでは、プレイ記録の保存に9ブロックの空き容量を必要とします。
※ロード/セーブ中は、本体の電源を切ったり、メモリーカードやコントローラ、およびその他の拡張ユニットの抜き差しを行わないでください。
※オートセーブやゲーム起動時のオートロードでは、より優先の高いコントロールポート/拡張ソケットにセットされたメモリーカードのプレイ記録を読み込みます。

●コントロールポート/拡張ソケットの優先
高い→A1→A2→B1→B2→C1→C2→D1→D2→低い



KOYORI

オプション/マージャンコウザ

●オプション … ゲーム中の各種設定を行います。



サウンド
ステレオ／モノラルの設定を行います。お手持ちのテレビに合わせて設定ください。

バイブレーション
振動機能を設定できます。

ディスプレイアジャスト
ゲーム画面表示位置の設定が行えます。お手持ちのテレビに合わせて設定してください。

●マージャンコウザ … 麻雀のルールが分からない方、まだ麻雀を始めたばかりの方は、このモードのルールを良く読み、各ゲームモードに挑んでください。

P.24参照 行き詰まったら、ここに戻り、さらにステップアップしてください。



KIRIE



GUY

ネットワークモード

ネットワークに接続する時は回線所有者の方の承諾を得てからプレイしてください。

●ネットワークモード・・・ネットワークに接続して、遠くに住んでいる人と対戦したり、ホームページにアクセスできるモードです。あらかじめドリームパスポートを使って、ユーザー登録する必要があります。

ネットタイセン KDDI DOD回線を利用して、遠く離れた地域に住んでいる人とも対戦が可能です。

ネット対戦内ではすべてオートセーブ・オートロードで行われます。この時、メモリーカードはコントロールポートAの拡張ソケット1のみで使用可能なので、お気を付けください。

ホームページ 「対戦ネットギミック」のホームページに接続します。

「対戦ネットギミック」の情報や通信対戦ランキング、コスチュームのダウンロードなどができます。



ジャンファイター

ゲーム中に表示されるジャンファイター（麻雀戦士）を作成します。

ネットワークモードで使用するファイル

システムファイル9ブロック ネットファイル6ブロック	通信対戦を利用するときに必要なファイルです。
ダウンロードファイル 4ブロック	ジャンファイターコスチュームデータ等をダウンロードします。

ネットワークに接続するには

■本体と電話回線の接続方法は、ドリームキャスト本体の取扱説明書をご覧ください。
■インターネットの使い方や注意に関しては「ドリームパスポート」のガイドブックをご覧ください。
■ネットワークの接続には、「ドリームパスポート」で設定したモデムの設定とアクセスポイントの電話番号が自動的に使われます。



ユーザー登録について

イサオネット（セガプロバイダー）にユーザー登録が完了していないと、インターネットに接続できません。

ネットワークに関するお問い合わせ先
「ネットワークサポートセンター」
［ナビダイヤル］0570-057-100
［受付時間］月～金 10:00～21:00
〔祝日および（株）セガ指定休日を除く〕

※通話料金がかかります。※0570より省略せずにおかけください。

まだユーザー登録をされていない方は、「ドリームパスポート」でユーザー登録を行ってください。
なお、古いバージョンの「ドリームパスポート」ではユーザー登録ができない場合があります。
最新の「ドリームパスポート」の入手方法は、ネットワークサポートセンターにお問い合わせください。

料金について

ネットワーク接続の際には以下の点にご注意ください。

■ネットワークのご利用には、プロバイダーへのインターネット接続料金と通話料（電話代）が必要になります。ご利用のしすぎにご注意ください。イサオネット（セガプロバイダー）をご利用で従量コースを選択された場合、0990から始まるダイヤルQ2による接続になり、通話料の他に3分10円の接続料がかかります。
■ネットワーク接続後のパスワードやID等の認証中に、なんらかの原因により回線が切断された場合でも、通話料等の料金は発生します。

ネットワーク利用規約

ネットワークに接続する前に「Dreamcast ネットワーク利用規約」をよくお読みください。規約を理解した上で、ネットワークを利用してください。規約に同意していただけない場合はネットワークを利用できません。ネットワークのルールを乱すユーザーにはご利用を遠慮していただく場合があります。

周辺機器の接続

コントローラはコントロールポートA 、ドリームキャストキーボードはコントロールポートD に、それぞれ接続してください。



通信対戦

通信時には回線所有者の承諾を得てからプレイしてください。

■KDDI DOD回線を使った通信対戦です。■ネットワークモードの「ネットタイセン」を選ぶと、利用規約が表示されます。■利用規約には、通信対戦を行う際の注意事項などが記載されています。■併せて、当社ホームページの利用規約を必ず確認してください。■利用規約に同意できない場合は通信対戦を利用できません。

■請求書は、電話回線の契約者（ご家族の方等）の元へ郵送されます。必ず承諾を得てからプレイしてください。

KDDI DOD回線

対戦中に使用するのがKDDI DOD回線です。データ専用の高速回線で、マッチング（1対1接続）を全国均一料金で実現しました。

申し込み不要

KDDIへのお申し込みや工事は不要です。ネットワークに接続できる環境があれば、すぐにご利用いただけます。

※場合によっては、ご利用いただけないことがあります。

回線使用料

対戦中は、1分ごとに13円の回線使用料がかかります。ご利用にならない場合は、基本料金などは一切かかりません。なお、チャットなど通信対戦がはじまるまでのサーバー接続時は、通常のネットワーク接続と同じく通信料金がかかりますのでご注意ください。

利用規約に同意すると、選択画面が表示されます

- **新しくはじめる**：はじめて通信対戦を利用するときに選んでください。 → 下記参照
- **続きからはじめる**：登録済みでカプコンIDをすでにお持ちの方はここを選んでください。 → P.15参照
- **OPTION**：登録内容の変更や、課金情報を確認することができます。 → P.15参照

※通信対戦を終了するには、サブウィンドウ（P.16参照）で「ゲームに戻る」を選択してください。

新しくはじめる

通信対戦を利用するためには登録が必要です。

他のカプコンゲームで通信対戦の登録をすでにした方は「続きからはじめる」を選んでください。カプコンIDは他の通信対戦対応ゲームにも共通で使えます。通信対戦を新しくはじめるためには、6ブロックの空き容量があるメモリーカードが必要です。

新規登録

「新規登録」の画面にしたがって項目に入力してください。ハンドルネーム、電話番号、メールアドレスは必ず入力してください。登録ボタンを押すと回線を使用して登録の確認を行います。登録が終了したらカプコンIDが発行されます。最後に「NETファイル」がセーブされます。



カプコンIDとNETファイル

カプコンIDとNETファイルはあなた専用のものです。

ユーザー登録の内容やカプコンIDは「NETファイル」にセーブされます。「対戦ネットギミック カプコン & 彩京オールスターズ」以外のカプコンゲームで通信対戦するときも同じカプコンIDを使用しますので、「NETファイル」は大切に保存してください。

注意 「プロバイダーAPに接続中…」と画面に表示されている間にも電話料金がかかっている場合があります。ご了承ください。

NETWORK OPTION

登録内容の変更や、課金情報を見ることができます。

登録内容の変更

引越で電話番号が変わったときなど、登録した内容を変更します。「新しくはじめる」と同じ要領で変更する項目に入力してください。登録ボタンを押すと、回線を使用して登録の確認を行います。最後に「NETファイル」がセーブされます。



課金情報

先月と今月のKDDI回線使用料の予想が表示されます。また、1ヶ月に使用する料金上限を設定することができます。予想料金が上限より多くなったら警告が表示されます。予想料金と合わせて回線使用料の目安にしてください。



※この画面で表示されるのは、KDDIの回線使用料だけの予想です。チャットなど対戦が始まるまでのサーバー接続中は通信料金が別にかかりますので、ご注意ください。

続きからはじめる

登録されたら通信対戦ができるようになります。

重要

登録したときと違う本体や電話番号を使って通信対戦することはできません。

登録内容が変わったときは「新しくはじめる」か、「OPTION」の「登録内容の変更」で再登録してください。

「ネットタイセン」サーバーメインロビー



ジャンルセレクト

最初に対戦方法を選択します。

通常対戦 通常の1対1の対戦を行います。

トーナメント トーナメントで対戦を行うことができます。



対戦をする

対戦ルーム 好きな部屋に入って対戦相手を捜します。部屋の中ではチャットができます。

自動選抜対戦 すぐに対戦でき、対戦相手を自動で選びます。

特定の人を捜す サーバーに接続しているユーザーから、特定の人を検索して対戦を申し込めます。

個人ステータス 自分のカプコンID、ランキング、対戦成績などを確認することができます。

サブウィンドウ

サーバー接続時に Ⓧ ボタンを押すと画面下に表示されます。Ⓐ ボタンで決定して、各項目に移動することができます。通信対戦を終了するには「ゲームに戻る」を選択してください。









対戦ルーム



対戦ルーム選択

好きな部屋に入って通信相手を捜します。

各部屋の利用人数と、入れる部屋は○、入れない部屋は×が表示されます。

部屋によっては、入室条件が付いていて、部屋限定のルールで対戦しなければならなかったり、ある条件を満たしていないと入れなかったりします。



対戦ルーム内

部屋の中ではチャットができます。

Ⓨ ボタンを押したあと、ソフトキーボードか、ドリームキャスト・キーボード（別売）を使って発言します。Lトリガー＋方向ボタン上下でチャット画面をスクロールします。

自動選抜対戦 同じ部屋の中で、通信相手を自動で選びます。

特定の人を捜す サーバーに接続しているユーザーを検索します。P.18参照

ソフトキーボード

コントローラ操作

- 方向ボタン …キーおよびカーソル移動
- Ⓐ ボタン …文字決定
- Ⓑ ボタン …カーソル前1文字削除
- Rトリガー …モード切替（かな/カナ/英数大/英数小）
- Lトリガー …全角/半角切り替え
- Ⓧ ボタン …変換
- Ⓨ ボタン …送信/登録

キーの説明

- 空白/変換キー …スペース/変換
- 決定/改行 …送信/登録
- 削除 …カーソル後1文字削除
- Backspace …カーソル前1文字削除
- 小文字キー …かなを小文字にします
- EXITキー …文字入力を終了

ドリームキャスト・キーボード Enterキーで入力開始。F1キーで入力モードが切り替わります。F2キーで逆順に切り替わります。

[かな（ローマ字入力）→カナ（ローマ字入力）→かな（かな入力）→カナ（かな入力）→英数大→英数小]



特定の人を捜す



捜したいユーザーのカプコンIDを入力

サーバーに接続しているユーザーから、特定の人を検索します。相手にわかりやすいようにコメントを入力してください。「申し込み」を押すと検索でき対戦を申し込みできます。「メッセージ」ボタンを押せばメッセージだけを相手に送ることができます。検索されるのは、サーバーに接続しているユーザーだけです。対戦中や、サーバーに接続していないユーザーは検索されません。
（カプコンIDは、チャットのハンドルネームの左側に表示されています。）

検索されたとき



誰かに検索されたときは、検索した人のハンドルネーム、コメントが表示されます。検索された人が「対戦する」/「対戦しない」を選択します。「対戦する」を選んだら、対戦がはじまります。メッセージを送られてきた側は「返信」できます。

注意 一度「通信拒否」「受信拒否」をすると、「通信対戦」を終了するまでその相手から「申し込み」と「メッセージ」を受け取らなくなるのでご注意ください。

IDの編集

保存されているカプコンID（50人まで）を編集することができます。





通信対戦の流れ

1 相手が決まったら、通信対戦がはじまります。
通常のゲームと同じようにプレイしてください。
対戦中、絶対に電源を切ったり、リセットしたりしないでください。





2 対戦を行います。

3 対戦後「再戦」/「対戦終了」のどちらか選択します。2人とも「再戦」を選ぶと再度対戦がはじまります。連続で10回まで同じ人と対戦できます。

その後、相手のハンドルネームとIDをセーブするかどうかを選択します。

IDのセーブが終了したら、サーバーに再接続します。通信対戦を終了するときはサブウィンドウ（P.16参照）でゲームに戻ってください。

重要 対戦が終了した後、サーバーに再接続するまで絶対に電源を切ったりリセットしないでください。
不正プレイと見なされ、対戦数、勝敗数が正しくカウントされなくなる場合があります。

「通信対戦」ご利用時の料金に関するご案内

「通信対戦」をご利用頂く際の料金は、以下のように区分されております。

「通信対戦」サーバーメインロビーにおいて

「通信対戦」サーバーメインロビーに接続開始
（『プロバイダーAPに接続中…』のメッセージ表示）

対戦相手へ接続するまで
もしくは「ゲームに戻る」を選択するまで。

プロバイダーAPまでの**一般通話料金+プロバイダー接続料金**がかかります。
※この間はNTTテレホーダイ等のサービスがご利用できます。

ここまでは……

対戦相手決定後において

対戦相手に接続

対戦中

対戦終了

「通信対戦」サーバーメインロビーに戻るまで。

ここからは……

1分間13円の**KDDIマッチングサービス料金**がかかります。
※距離に関係なくこれ以上の料金は一切かかりません。



ネットワークトラブル&マナー

「ドリームパスポート」のガイドブックの「困ったときには」も併せてご覧ください。

ネットワークにつながらない時は以下のことを確かめてください。

●ドリームキャスト本体と電話回線がつながっているか確認してください。●イサオネット（セガプロバイダー）にユーザー登録していますか？「ドリームパスポート」でユーザー登録してください。●サーバーが混雑しているかもしれません。しばらく待ってから接続してください。●パスワードが間違っているとつながりません。正しいパスワードをもう一度入力してください。パスワードは忘れないようにメモを取りましょう。

データの遅延と回線の切断

本ソフトはネットワークを経由して他のユーザーと情報をやりとりしています。電話回線やネットワークの条件によってはデータの送受信に遅延が発生し、操作の反応がすぐにこない場合や回線が切断されることがありますが、故障ではありません。ご了承ください。

ネットワークは、不特定多数の人が利用しています。大勢の方の迷惑になる行動は絶対にしないでください。

ネットワークマナー

●他の人を傷つけるような発言をしてはいけません。●たくさんの人が会話を見ています。住所や電話番号などの個人情報を教えてはいけません。●公序良俗に反したり、法に触れるような行為をしてはいけません。●対戦中にリセットしたり回線を切断してはいけません。相手に多大な迷惑がかかります。

■ネット上の発言は不特定多数の人が見ています。ログインIDやログインパスワードなどの個人情報の扱いには十分注意しましょう。

重要

再登録が必要なとき

使用する本体や電話番号など、登録時の情報と使用環境が変わった場合は、通信対戦が利用できません。必ず、「新しくはじめる」か、「OPTION」の「登録内容の変更」で、登録内容を変更して再登録してください。

下のような例の場合は再登録が必要です。再登録してから通信対戦を利用してください。

●引越などで電話番号が変わったとき。●友達の家で通信対戦するとき。（違う電話番号から電話をかけることになります。）●友達の家で再登録して通信対戦したあと、自分の家に帰ってきたとき。●登録した時と違うドリームキャスト本体で通信対戦するとき。

● ネットタイセン …相手に勝つと点数によってポイントとコスチュームのパーツが手に入ります。対戦に負けても、少しポイントがもらえます。

ネットタイセンで通常対戦およびトーナメントで対戦を行うとポイントが入ります。このポイントを使って、ショップからパーツを購入できます。対戦に勝つと ベース値+ボーナス点 が入ります。対戦に負けると ベース値 のみが入ります。ボーナスは相手との得点差によって計算されます。通常対戦とトーナメントでは、獲得ポイントの獲得率が違います。大幅にポイントをゲットできるチャンスです。

ジャンファイター

ネット対戦中に表示されるジャンファイター（麻雀戦士）を作成します。

ジャンファイターとは･･･ 麻雀の為だけに存在する戦士。全身タイツに身をつつみ、麻雀で勝利すると対戦相手に必殺技をお見舞いする。様々なパーツを装着させ自分のキャラをみせびらかそう。

キャラクターエディット

タイツエディット



ファイターの着ている全身タイツの色を変更します。方向ボタンの上下左右でRGBを調節して、自由な色に替えられます。

フェイスエディット



ファイターの顔部分を作成します。方向ボタン上下で項目移動、左右で変更します。
Aボタンで各項目のパーツ一覧が表示されます。

L/Rトリガーで左右に回転し、ファイターの後ろ側も見ることができます。



コスチュームエディット

コスチュームを変更します。方向ボタンの上下で項目移動、左右で変更します。Aボタンで各項目のパーツ一覧が表示されます。



※ゲーム開始時にはコスチュームはありません。パーツショップで購入したり、ネット対戦で勝利すると手に入ります。

ネームエディット

ファイターのリングネームやキャッチコピー、ネットタイセン中に表示させる相手へのメッセージ等を設定できます。メッセージは4通り作成できます。

※他のユーザーに不快感を与えるような内容は避けてください。

表示方法（ネット対戦時のみ）

スタートボタン	＋	Aボタン
スタートボタン	＋	Bボタン
スタートボタン	＋	Xボタン
スタートボタン	＋	Yボタン



パーツショップ

ネット対戦で得たポイントでジャンファイターのパーツを購入します。

●麻雀講座

麻雀は136個の牌を組み合わせることによって、点数を競う中国古来の伝統的なゲームです。ここではネットギミックを楽しく遊んでいただくための入門として簡単に麻雀の打ち方を説明します。



『基本知識』…… P.24
『初心者の遊び方(2人打ち用)』… P.27
『麻雀をより楽しく遊ぶ』…… P.30
『役いろいろ』…… P.33
『カン・ポン・チー』… P.35

基本知識



使用する道具

麻雀牌 マージャンパイ

枚数は全部で136枚。
大きく分けると数牌と字牌の2つに分けられます。

数牌 シュウパイ

3種の絵柄で1～9までの数字を表した牌です。それぞれ4枚ずつあり、全108枚あります。

萬子



索子



筒子





字牌 ツーパイ

スーシーパイ・サンゲンパイの2種類に分けられます。
それぞれ4枚ずつで全28枚です。

四喜牌 スーシーパイ



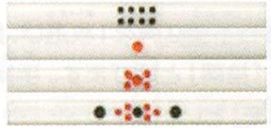
三元牌 サンゲンパイ



点棒 ● サイコロ

点棒 てんぼう

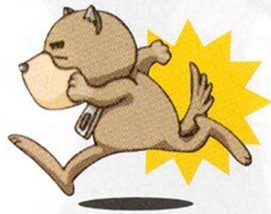
本ゲームでは直接使用しません。



サイコロ

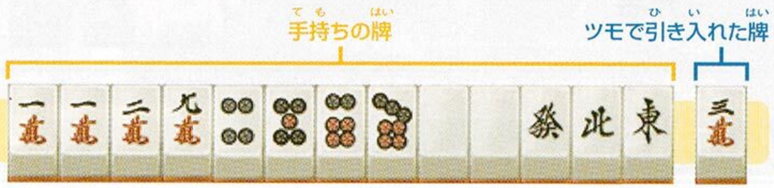
本ゲームではコンピューターが振ります。出目によって親(2人打ちでは先攻後攻)を決めます。





ゲームの進め方

麻雀は、14個の牌を組み合わせ『役』を作って点数を競うゲームです。まずゲームをスタートするとコンピュータがサイコロを振ります。サイコロの出目によって親（先攻）子（後攻）が決まります。その後、手持ちとして牌が13枚ずつ配られ、親から順番に牌を1枚ずつ引き入れ、組合せを作っていきます。



牌を1枚引き入れるごとに手持ち牌から不要な牌を1枚選び、捨てます。牌を捨てる行為や捨てた牌のことを『捨牌』と呼びます。手持ちは常に13枚です。牌を引き入れることを『ツモ』といいます。



初心者の遊び方（2人打ち用）



初心者の進め方

使用するコマンドは『リーチ』と『ロン／ツモ』のみです。
とりあえずツモを重ねて、パイを組み合わせてみましょう。



組み合わせの基本形

組み合わせの基本形は、2枚の『アタマ』と3枚ずつの組が4組です。
3つの牌の組合せは、以下の2通りです。

同じ牌による組み合わせ

コーツ



同じ種類の数牌の連番

シュンツ



組合せの基本例



あと1枚で揃う状態になった時が『テンパイ』です。
テンパイになったら、牌を捨てるときに「リーチ」と宣言すれば捨牌が横向きになります。
本ゲームではコマンドでリーチを選択します。
常に手持ちの牌に注意し、あと1つで揃うと思ったら、すかさず「リーチ」をかけましょう。

注意 リーチは相手の牌を利用した『ポン』や『チー』や『カン』をすると使えません。
（『ポン』や『チー』や『カン』については後で説明します。）

アガリ

本ゲームではリーチがかかると、揃うまで自動的にツモを行います。
自動ツモがストップしたら、コマンド『ロン/ツモ』を選択します。
これでアガリになります。最後に揃った牌を「アガリ牌」と呼びます。
牌の組合せ（役）に応じて点数が入り、その場での
勝敗が決まります。



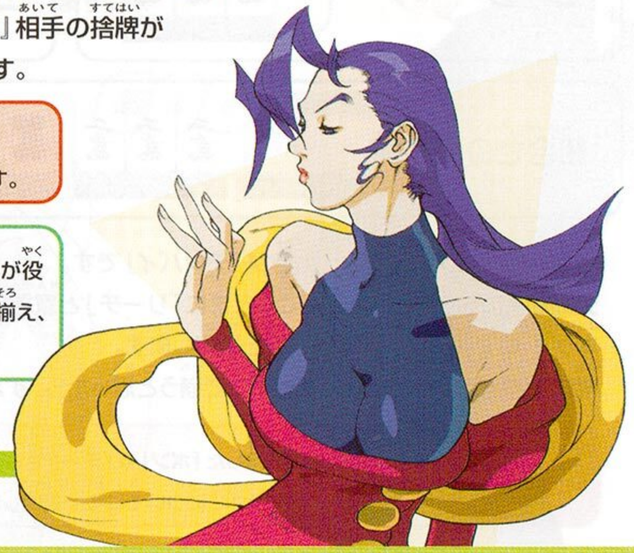
TYORA

アガリのコマンド『ロン／ツモ』

アガリ牌はツモで揃える方法と、相手の捨牌から取る方法があり、
アガリ牌を自分でツモった時は『ツモアガリ』相手の捨牌が
アガリだった場合は『ロンアガリ』と言います。

注意 本ゲームでは『ツモアガリ』の場合、相手から奪える得点が半分になります。

麻雀では役が無いとあがれませんが、『リーチ』が役の1つとして見なされるので、初心者はまず牌を揃え、リーチに持っていくことを覚えましょう。



ROSE



フリテンについて

相手がこちらのアガリ牌を捨てたので『ロン』しようとしたのに、コマンドが出ない場合があります。
それは自分の捨牌の中にアガリ牌があるからです。麻雀ではこれを「フリテン」と言い、『ロン』することができません。ただし、ツモで完成した場合はフリテンでもあがることができます。捨牌の選択は充分に吟味しましょう。



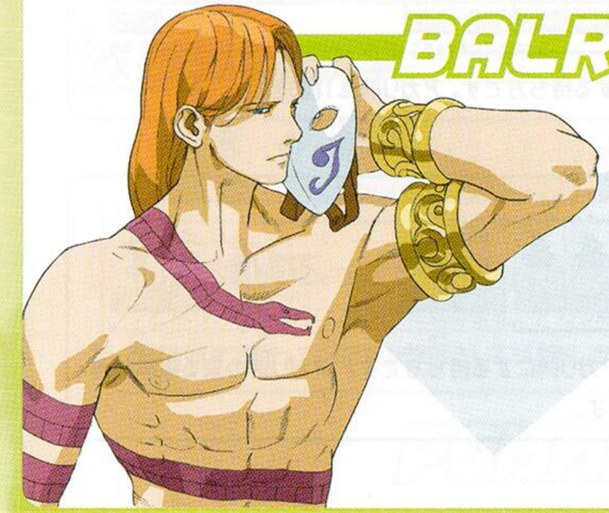
こういう場合もフリテン

自分が捨てていたのがだったとしても相手の捨てたではロンできない。

を持っていて待ちでテンパイ

つまり、自分のアガリ牌を1つでも捨てているとフリテンです。

リーチ後は、自分が捨てていなくても相手が捨てたアガリ牌でロンしなかった場合、それ以降はフリテンになり、ツモでしかあがることができません。



BALROG



GEN-NAI

麻雀をより楽しく遊ぶ マージャンをよりたのしくあそぶ



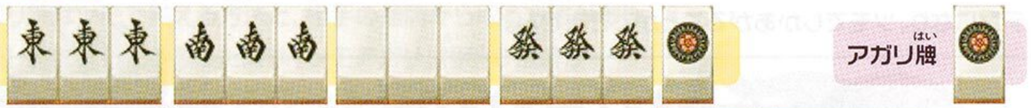
テンパイのコツ

後1つ揃えばアガリの状態を聴牌といいます。

テンパイの形、すなわちアガリ方には、基本的な5つの形と、基本的な形が複合した形があります。
麻雀に強くなる秘訣は、ねらっている役や局面によって、テンパイの形をより優位にもっていくことです。

基本的なテンパイ

単吊聴 タンチャオテン『タンキ待ち』



孤立した一個の牌があり、これと同じ牌をアガリ牌にする待ち方です。アガリ牌は1種3個。

両面聴 リャンメンテン『リャンメン待ち』



順続きの2個の牌があり、両端につながる2つの牌をアガリ牌にする待ち方です。アガリ牌の来る確率が高い（2種・8個）ので、一番よく使われるテンパイです。

嵌張聴 カンチャンテン『カンチャン待ち』



1つ飛んだ順番の2個の牌があり、その間に来る牌をアガリ牌にする待ち方です。アガリ牌は1種4個です。

辺張聴 ペンチャンテン『ペンチャン待ち』

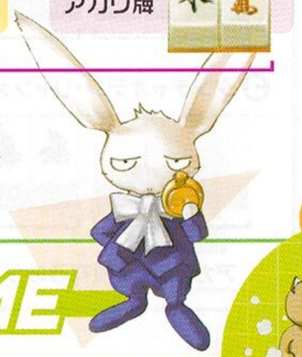


一萬・二萬または八萬・九萬といった組が有り、三萬または七萬をアガリ牌とする待ち方です。アガリ牌は1種4個です。

双碰聴 シャンポンテン『シャボ待ち』



同じ牌2個組が2組あり、どちらかであがる待ち方です。あがったほうがコーツとなり、もう一方はアタマになります。アガリ牌は2種ありますが、自分が既に2個ずつ持っていますから数としては4個しかありません。



POMME-POMME

テンパイ応用

両面単騎 リャンメンタンキ 『両端タンキ待ち』



リャンメンテンの変形です。連続してつながる4個の牌があり、両端の牌2つがアガリ牌となる待ち方です。

三面聴 サンメンテン 『3メン待ち』

❶ リャンメンテン延長型



❷ リャンメンタンキ延長型



❸ タンチャオテン・リャンメンテン併用型



アガリ牌が3種有るのが『 3メン待ち 』です。

役いろいろ やくいろいろ

平和 ピンフ

シュンツ（順番続き組）を3組そろえ、4組目をリャンメンテンの形でアガルのがピンフです。ただし、アタマを役の付く字牌にしているとピンフの役が付きません。

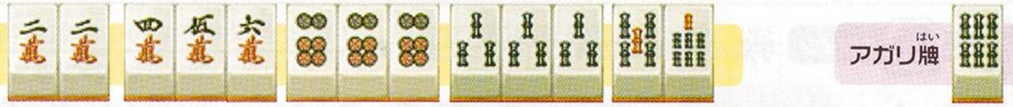
例



断么九 タンヤオ

字牌無し、さらに数牌の一と九無しで組み合わせた役です。

例



一盃口 イーペーコー

同じ種類、数のシュンツ（順番続き組）を2組そろえた役です。

例



対々 トイトイ

コーツ（同じ牌3つの組）を4組そろえる役です。

例



三色同順 サンショク

同じ数によるシュンツ（順番続き組）をマンズ・ピンズ・ソウズで3組そろえる役です。

例



アガリ牌



一気通貫 イッツウ

同じ種類の牌で1～9までそろえた役です。

例



アガリ牌



混一色 ホンイツ

字牌と一種類の数牌だけで作った役です。

例



アガリ牌





カン・ポン・チー

牌を引き入れる方法は『ツモ』のほかに、相手の捨牌から引き入れる『カン』『ポン』『チー』があります。しかし、右記のような制限がかかりますので慎重に行いましょう。

1. リーチができない。
2. ツモアガリでも役が無いとアガルことができない。
3. 平和と一盃口が無効になる。
4. ほとんどの役の点数が半分になる。

カン

カンツ（同じ牌4つの組）を作る時に使います。

- 同じ牌3つの組を既に持っていて、相手が同じ牌を捨てたときに可能。
- 同じ牌3つの組を既に持っていて、自分で同じ牌をツモったときに可能。



カン





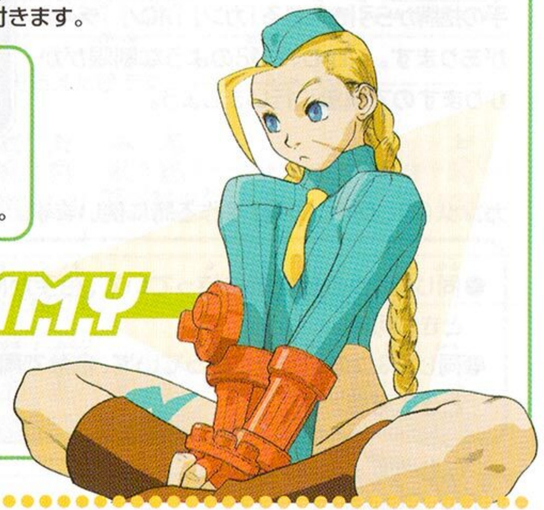
ポン

コーツ（同じ牌が3つの組み合わせ）を作るときに使います。

●同じ牌2つの組を既に持っていて、相手が同じ牌を捨てたときに可能。主に、役牌をそろえるときに有効です。
●役牌とは以下の字牌のことで、これだけで役が1つ付きます。

① 三元牌（白発中）
② 場風・・・画面左上に○場と表示されています。
③ 門風牌（自風とも呼ばれる）
・・・ネットギミックでは、親の時は東、子の時は南。





チー

シュンツ（同じ数牌の連番3枚）を作るときに使います。

●同じ数牌の連番2枚をすでに持っていて、相手がつながる牌を捨てたときに可能。
●同じ数牌の一つ飛ばした数字の牌2枚をすでに持っていて、相手がその間の牌を捨てたときに可能。





対戦ネットギミック
CAPCOM PSIKYO オールスターズ



ごあいさつ

このたびはドリームキャスト専用ソフト「対戦 ネットギミック カプコン & 彩京 オールスターズ」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」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

©2001 PSIKYO ©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM®



発売元

株式会社カプコン®

〒540-0037　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

このゲームに関するお問い合わせは下記まで

ユーザーサポートセンター　06-6946-3099

9:00～12:00　13:00～17:30（土・日・祝日を除く）

NO RESALE

このマークは、無許可でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

NO COPY

このマークは不法コピー禁止マークです

当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売・営業使用はいっさい許可しておりません。

FOR SALE AND CONSUMER USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE AND RENTAL ARE PROHIBITED.

カプコンホームページ　http://www.capcom.co.jp/

●●●カプコンソフト情報●●●

大阪☎　06-6946-6659

東京☎　03-3340-0718

札幌☎ 011-281-8834　仙台☎ 022-214-6040

名古屋☎ 052-571-0493　広島☎ 082-223-3339

松山☎ 089-934-8786　福岡☎ 092-272-0086

CAPCOM FAX 通信

FAX 06-6947-4540　最新情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。

●プッシュ回線またはトーン切り替えができるダイヤル回線でご利用ください。

カプコンi-mode サービス「カプコンパーク」

imenu→メニューリスト→ゲーム/占い→ゲーム→カプコンパーク

アクセス簡単!!

※番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。

©2001 PSIKYO ©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

T-1248M

SEGA、Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。
この商品は株式会社セガが自社登録商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。



TAISEN NET GIMMICK

CAPCOM & PSIKYO ALL STARS

CAPCOM®

© 2001 PS I KYO / © CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

SEGA and Dreamcast are
either registered trademarks or
trademarks of Sega Corporation.

このディスクは
Dreamcast専用です。

T-1248M
MADE IN JAPAN
NTSC-J

Copying and/or Transmission Strictly Prohibited

Dreamcast.

GD ROM

対戦ネットギミック
カプコン&彩京オールスターズ

対戦
ネットギミック™
CAPCOM® AMUSEMENT WORKS PSIKYO
オールスターズ

Dreamcast™

TAISEN NET GIMMICK
CAPCOM & PSIKYO ALL STARS

CAPCOM®

T-1248M

麻雀 -Mahjong-

CAPCOM®

みんなの知ってるキャラクター達が勢揃い！キミは勝ち残れるか!?

カプコン・彩京（サイキョウ）のオールスターが麻雀（マージャン）に参戦（サンセン）！





ホットギミック？NO!
ネット対応（たいおう）だからネットギミック！

彩京（さいきょう）のホットギミックシリーズを継承（けいしょう）しつつ、通信（つうしん）対戦（たいせん）に完全対応（かんぜんたいおう）！キミだけのオリジナルジャンファイターをエディットし、全（ぜん）国（こく）ネットデビューだ！





だいじょうぶ、キミにもすぐにわかるよ！
麻雀（マージャン）がわからなくても安心（あんしん）！安心（あんしん）！
キミをしっかりサポートしてくれる麻雀講座（マージャンこうざ）で、オールスターに挑戦（ちょうせん）だ！

●ネットワークへの接続には、通話料等の費用がかかります。●ネットワークサービスの提供は、諸事情により、ある一定の予告期間を経て、終了する場合があります。この場合、本ソフトウェアの一部機能が使用できなくなりますが、ご了承ください。●ネットワークサービス期間は http://www.dricas.ne.jp/net/service.html でご確認ください。

麻 -Mahjong- 雀

©2001 PSIKYO ©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社カプコン®
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
ユーザーサポートセンター 06-6946-3099
9:00～12:00 13:00～17:30（土・日・祝日を除く）

NO COPY
このマークは不法コピー禁止マークです
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

※お使いのテレビによっては画面の端の部分が完全に表示されない場合がございます。あらかじめご了承ください。

推奨年齢 全年齢

SEGA、Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。
この商品は株式会社セガが自社登録商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。

T-1248M NTSC J

1 PLAYER 麻雀

メモリーバックアップ 9ブロック～

- モデム対応
- ぷるぷるぱっく対応
- ドリームキャスト・キーボード対応
- VGA対応

ディスク1枚

Dreamcast™ 専用ソフト

この商品は NTSC J 表示のある日本国内仕様のDreamcastにのみ対応しています。
For Japan Only

GD ROM

NetFront JV-Lite Licensed by Access Co.,Ltd.

CRI ADX is a trademark of CRI.

macromedia FLASH 3

⚠ 注意 取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

当社は本ソフトの複製・改変・レンタル・中古販売は一切許可しておりません。権利者の許可なく、これらを行った場合には法的措置を取る場合がありますのでご注意ください。

NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

Dreamcast™
対戦ネットギミック
カプコン & 彩京 オールスターズ
CAPCOM®
T-1248M
麻雀 -Mahjong-

T-1248M

対戦 ネットギミック

カプコン & 彩京 オールスターズ

1 PLAYER

麻雀

メモリーバックアップ 9ブロック～

- モデム対応
- ぷるぷるぱっく対応
- ドリームキャスト・キーボード対応
- VGA対応

ディスク1枚

Dreamcast™ 専用ソフト

この商品は NTSC J 表示のある日本国内仕様のDreamcastにのみ対応しています。

For Japan Only

GD ROM

NetFront JV-Lite
Licensed by Access Co.,Ltd.

CRI ADX is a trademark of CRI.

macromedia FLASH 3

⚠ 注意

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

当社は本ソフトの複製・改変・レンタル・中古販売は一切許可しておりません。権利者の許可なく、これらを行った場合には法的措置を取る場合がありますのでご注意ください。

NO RESALE

このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

4976219557528

Dreamcast™

Dreamcast™

ネットワーク対応

対戦 ネットギミック

カプコン & 彩京 オールスターズ

カプコン オールスターズと 彩京(サイキョウ) 麻雀(マージャン)で勝負(しょうぶ)!

CAPCOM

麻雀 -Mahjong-

T-1248M
NTSC J

Dreamcast™ 専用ソフト

Dream Point Bank ポイント登録用紙

この度は、お買い上げありがとうございます。

ソフト名

対戦ネットギミック ～カプコン&彩京オールスターズ～

300 POINT

このソフトのポイント数

ドリームキャスト ポイント登録番号

0374－3060－1003－0794

※あなたのドリームキャスト ポイント カードの9桁のカード番号をご確認の上

ポイント登録方法

▲ **上記ポイント登録番号をインターネットか電話で申請**

http://www.dpb.port.ne.jp

TEL.03-3599-7077 (24時間 自動サービス)

※電話番号はお間違えのないようにお願いいたします。

※同一タイトルの登録は一回限りです。
※登録されたポイント数は、翌日に加算されます。

ポイントをためればうれしい特典が!!

あなたのためたポイント数は上記インターネットか電話でご確認できます。

Dreamcast™

注 意! ／登録されたポイントの有効期限は、あなたのドリームキャスト ポイント カード発行月から換算して2年間です。

まだポイントカードをお持ちでない方へ

ためれば、ためるほど得をする

Dream Point Bank

Dreamcastのソフトをご購入するたびにポイントが加算され、
ポイント数によってうれしい特典がGETできる
ドリーム ポイント バンク!
(ポイント特典情報はカードが届いたときのお楽しみ!)

とにかく、急いで申し込もう! **無 料** 初期登録費や年会費等は一切かかりません。

お申し込み方法

- Dreamcast本体同梱の申込書の記載に従うか
- Dreamcast本体保証書記載の12ケタの製造番号、もしくは本体底面のバーコード下の

12ケタの番号を控えたうえでインターネット**http://www.dpb.port.ne.jp**
にアクセスするか**TEL.03-3599-7077**まで、お電話ください。
(24時間自動サービス) ※電話番号はお間違えのないようにお願いいたします。

カード発行(約3週間でお届けします。)

お問い合せ先

ドリーム ポイント バンク事務局

http://www.dpb.port.ne.jp **TEL.03-3984-8088** (10:00~18:00土・日・祝除く)

※お申し込みは、ドリームキャストをご購入された国内在住の方に限らせていただきます。
※ポイントカードお申し込みの方へは、事務局より諸案内をお知らせすることがございます。
※電話番号はお間違えのないようにお願いいたします。

郵便はがき

お手数ですが
50円切手を
お貼り下さい

5400037

（受取人）
大阪市中央区内平野町3-1-3
株式会社カプコン®
ドリームキャスト専用ソフト
「ネットギミック」
アンケート係 行

☆「ネットギミック」をお買い上げいただき、ありがとうございました。
カプコンではこれからもより一層楽しんでいただけるゲームをお届けするために皆様からのアンケートを回収させていただいております。ご協力いただいた方の中から抽選で、**「カプコンオリジナルグッズ」**をプレゼントします。なにとぞご協力をお願いいたします。

フリガナ		性　別	年　齢
お名前		男 ・ 女	歳
生年月日	昭和·平成　年　月　日	職　業	
住　所	〒　都道府県　市郡区		
電話番号			
Eメールアドレス			
このソフトの購入日	平成　年　月　日	このソフトの購入価格	円
持っているものに○を付けて下さい（いくつでも）	1.プレイステーション　2.プレイステーション 2　3.PS one 4.ニンテンドウ64　5.ドリームキャスト　6.セガサターン 7.ゲームボーイ(カラー)　8.ワンダースワン(カラー)　9.ネオジオポケット(カラー) 10.ポケットステーション　11.ゲームボーイアドバンス 12.その他(　　)		

T-1248M

CAPCOM　ドリームキャスト「ネットギミック」アンケート　T-1248M

I このソフトの発売を何で知りましたか?（○はいくつでもかまいません。）

①.ゲーム雑誌（雑誌名:　　）
②.ゲーム以外の雑誌（雑誌名:　　）
③.イベント会場（イベント名:　　）
④.カプコンソフト情報（テレホンサービス／FAX通信）　⑤.友達に聞いて
⑥.店頭ポスター・パンフレット等　⑦.店頭で商品を見て
⑧.インターネットホームページを見て　⑨.TVを見て
⑩.その他（　　）

II このソフトを買われたきっかけは何ですか?（○はいくつでもかまいません。）

①.ゲーム雑誌（雑誌名:　　）
②.ゲーム以外の雑誌（雑誌名:　　）
③.イベント会場（イベント名:　　）
④.カプコンソフト情報（テレホンサービス／FAX通信）　⑤.友達に聞いて
⑥.店頭ポスター・パンフレット等　⑦.店頭で商品を見て
⑧.インターネットホームページを見て　⑨.TVを見て
⑩.カプコンのソフトだから　⑪.麻雀が好きだから
⑫.カプコンキャラクターが出ているから　⑬.彩京キャラクターが出ているから
⑭.通信対戦ができるから
⑮.その他（　　）

III このソフトに点数を付けるとすれば10点満点で何点ですか?（　　）点

IV このソフトに関して特に良かったところ・悪かったところは何ですか?

良かったところ

悪かったところ

V あなたは、このゲームで通信対戦をプレイされましたか?

①.かなりプレイした　②.数回プレイした
③.あることは知っていたがプレイしていない　④.知らなかった

V-1 上記質問で「③.あることは知っていたがプレイしていない」と回答された方は、その理由をお聞かせ下さい。

①.通信での対戦に興味がないから　②.手間がかかるから
③.通信料金が高いから　④.ネットワークに接続できる環境がないから
⑤.その他（　　）

VI もし、このタイトルがアーケード用のゲームとして発売されたら、プレイしたいと思いますか?

①.プレイしたい　②.プレイしたくない

その理由（　　）

VII あなたは、このタイトルのようにカプコンキャラクターを使用した麻雀やボードゲームなどのバラエティゲームをプレイしたいと思いますか? プレイしたいとお答えの方は、具体的にどういったゲームをプレイしたいですか?

①.プレイしたい

ゲーム内容（　　）

②.プレイしたくない

ご協力ありがとうございました。