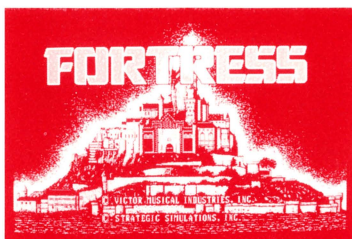


とにかくゲームを試してみましょう

ここでは自分（人間）とコンピュータで対戦してみましょう。
まず、ドライブ1にディスクをセットして電源を入れて下さい。



1. タイトル画面（城の絵）

[RETURN] を押して下さい。



2. メイン・メニュー画面

◎BEGIN PLAY を選択して、[RETURN] を押して下さい。



3. WHITE PLAYER の選択画面

白のプレイヤーを自分に見てみましょう。
名前のない紋章の中から好きなものを選んで、[RETURN] を押して下さい。



4. INPUT PLAYER'S NAME の画面

英数字9文字以内で名前をつけて下さい。
（写真では例としてVICTORと入力）




5. HUMAN（人間）COMPUTER（コンピュータ）の選択画面

◎HUMANを選んで、[RETURN] を押して下さい。

※画面写真はPC-9801シリーズのものです。

● 操作方法

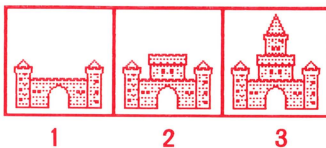
目的	KEYBOARD	MOUSE
移動	↑ ↓ ← → or ⑧ ② ④ ⑥	マウスを移動
決定		左クリック
キャンセル	[ESC]	右クリック
ヒント	[H]	——
PAGE替え	[HOME] <small>*PC-9801シリーズのみ</small>	[PAGE]を左クリック
DRIVEの変更	[H]	[DISK]を左クリック

ゲームルール

- 目的
ゲーム終了時により多くの領地を支配していることがこのゲームの目的です。
- 初期設定
縦6×横6からなる四角いコンピュータ・ボード上で敵対する2つの勢力によって争われるゲームで、スタート時、そのボードは空白になっています。

- プレイ手順
標準のゲームではプレイヤーの手はそれぞれ21ターンずつになっています。プレイヤーはそれぞれのターンのとき空白の領地に新たに城を築くだけでなく、すでに築かれた城を増強したりします。城は3段階まで増築できますが、それ以上は増築できません。

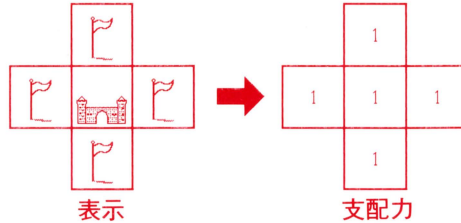
各トーナメントの最初のゲームは白の領主から第1手を打ち始め、交互に打っていきます。



プレイヤーはキーボードかマウスを使ってボード上のカーソルを移動させます。城建造の決定は[RETURN]もしくはマウスの左ボタンでおこないます。すでに敵の城が建っている、もしくは自分の領土ですでに3段階まで築城した場所へはあらたに城を建てることはできません。

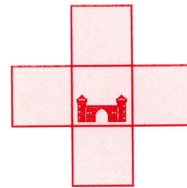
城が建てられると隣接する空き地に旗があらわれます。その旗は隣合う城のどちらの影響により支配されているかを表しています。

ゲーム中はいかなる時でも [ESC] もしくはマウスの右ボタンを押すことによりゲームを終了させることができます。また、相手がコンピュータプレイヤーのとき [H] を押すことにより次の手のヒントを教えてください。



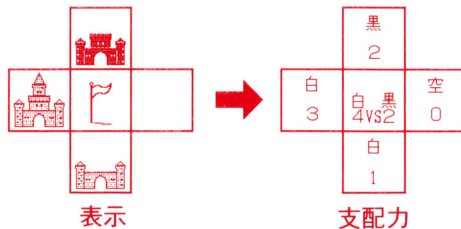
● 城の支配範囲

城の強さはその築城の段階でまります。城はその築かれた領地およびそこに隣接する4つの領地に対して支配力を持ちます。支配力は、味方同士
の支配力が重なったところでは加算され、敵とのそれでは打ち消しあいます。



● 支配下の領土

土地は、城を築いている、あるいは敵より強い支配力を働かせているプレイヤーにより支配されます。ある領地に働く正確な支配力は、そこを取り囲む4つの領地における築城の段階を数えることによりわかります。



● スコア

ゲーム中は常に画面の右下にそのときのスコアが表示されます。そのスコアにより、それぞれのプレイヤーがボード上に支配している領土のトータル数がわかります。

● 攻囲下の城

敵の城の支配力の合計と防御力の合計が等しくなるような領地にある城は攻囲下にあるといい、その城は次のターンで隣接する領地に城を建造する、もしくはその城自体を増築するなどの援助がなければ破壊されます。

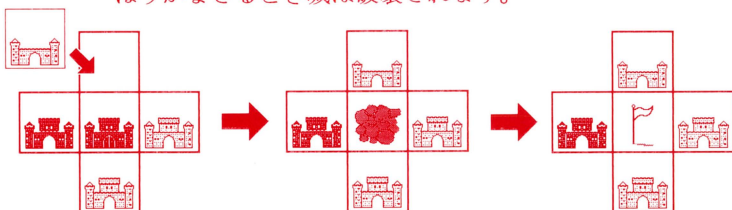
攻囲下にある城は門（はね橋）を閉じることにより攻囲状態の警告を示します。オプションになっていますが、この



警告を消すことにより、より多くの集中力を必要とする難しさの増したゲームとすることもできます。

● 城の破壊

交差支配下領域において味方の支配力よりも敵の総合力のほうがまさるとき城は破壊されます。



● ゲームの終了

通常のゲームでは21ターンで終了ですが、このターン数はメニューのSET GAME LENGTHにより変えられます。最高得点のプレイヤーが勝利者で、プレイヤーのスコアはゲーム中幾つの領土を支配しているかを示しています。勝利の割合は互いのプレイヤーのスコアの差により推し量られます。もし両プレイヤーが同じ数の領土を支配しているときそのゲームは引き分けです。

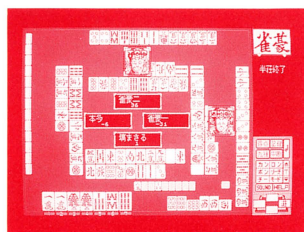
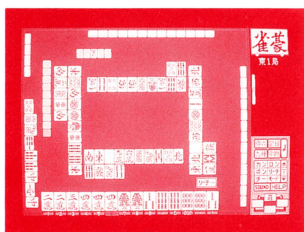
ゲームの終わりに両プレイヤーに支配されない領土もあるので、お互いのスコアの合計は必ずしも36になるとは限りません。

好評発売中

大ベストセラーの本格麻雀ソフト

推論型人工知能搭載

雀豪 スペシャル



▶人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。

▶見やすい4人囲み方式を採用。▶そのほか機能満載。オプション機能として*半荘獲得点ベスト/ワースト10、役満記録(20回分)、個人記録一覧表。サウンド機能のON、OFF。*オープン・モード、リアル・タイム・モード機能。初期登録データは性格別に5人分用意。ディスク内には40人までの成績及びデータの記録ができます。成績表示は累計得点順に1位から40位まで表示。同時に勝敗数及び勝率の表示も行います。

FMR-50/Panacom M500	5FD2HD	¥9,800
FMR-50LT/Panacom M353	3.5FD2HD	





ビクター音楽産業株式会社