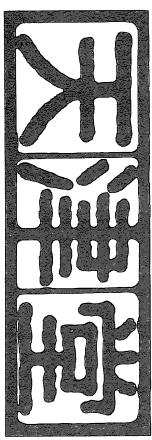
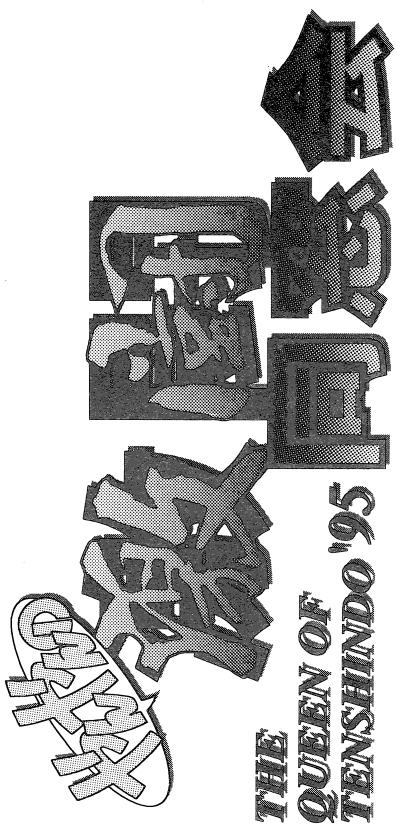


USE'S MMIA



©1995 Tenshindo all rights reserved.

お問い合わせ用紙

フリガナ		
お名前		
フリガナ		
ご住所	〒	
電話番号		
使用機種		
メインメモリ	MB	
ハードディスク	メーカー名 型番	
SCSIボード	メーカー名 型番	
FM音源ボード	メーカー名 型番	
拡張メモリボード	メーカー名 型番	
その他のボード	メーカー名 型番	
デイツブスイッチ(ONを塗り潰してください)		
SW1	SW2	SW3
1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8
□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□
症状	いつ発生しますか? どのようになりますか? そのときの画面の様子は? その他	



ご使用の前に

この度は「やんやんの激闘同窓会」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。
当マニュアルは、ソフトを正しくご利用頂くための説明書ですので、ソフトをご使用になる前に必ずお読みください。

■製品の内容

本製品には以下のものが同梱されています。パッケージを開封後、内容物をご確認ください。

- | | |
|---------------|----|
| ●ゲームディスク | 4枚 |
| ●ユーズマニュアル(本書) | 1冊 |
| ●天津堂新聞 | 1部 |
| ●アンケートはがき | 1枚 |

■使用機器構成

1. 必要機器

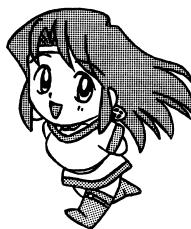
本体	PC-9801VX以降(80286以上のCPU)	!ハイレゾモードでは動作いたしません。 ※CPU交換等をされている場合の動作保証はいたしかねます。
		※ラップトップ・ノートモデルでの動作保証はいたしかねます。
	純正フロッピーディスクドライブ 2ドライブ	
		※増設フロッピーディスクインターフェイスをご使用の場合は純正品以外では動作保証はいたしかねます。
ディスプレイ	専用高解像度アナログディスプレイ (640×400ドット)	
		※デジタルディスプレイでも動作いたしますが、色が正常に表示されません。
マウス	バスマウス	
		※シリアルマウスでは動作いたしません。
2. オプション機器(無い場合も動作します)		
FM音源ボード	スピーカーボード	
	NEC PC-9801-26K、PC-9801-73、PC-9801-86	

使用上の注意

- 「やんやんの激闘同窓会」のプログラム及びパッケージ、マニュアルは(株)ソフバル及び天津堂の著作物です。
当社の許可無くプログラム、印刷物などの一部または全部を複製することは禁じられています。
(個人の使用内に限りバッファップについては、その限りではありません。)
- このプログラムに対してのリバース・エンジニアリング、逆アセンブル等は一切認めておりません。
- このプログラムは、個人で使用する他、著作権上(株)ソフバル及び天津堂に無断で使用することはできません。
また、レンタル業務、及びそれに類する行為での使用は一切認めておりません。
- この製品の仕様は将来予告無しに変更することがあります。
- このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する地名、団体名、登場人物は、実在のものとは一切関係ありません。

ただし、

- 故意にプログラムが改造されていた場合。
 - 弊社の調査で異常が認められなかつた場合。
 - 明らかにお客様の不注意による故障の場合。
 - ユーザー登録されていない場合。
 - 対応機種以外での動作不良の場合。
- 以上の場合には保証の限りではございません。



お願い

お問い合わせ用紙の症状の欄はできるかぎり詳しく症状を記入してください。
症状が解りづらいと修理にかなりの時間を要する場合がありますのでご協力ををお願いいたします。
また、使用機種や周辺機器についても同じくできるかぎり詳しく記入してください。

ゲーム内容についてのご質問にはいつさいお答えできません。

■壊れてしまったら (有料修理について)

万一お客様のミスによりディスクが破壊、損傷した場合には修理代1000円とディスク1枚につき500円の手数料（無記名郵便小為替）にて修理を受け付けております。

具体的な症状、名前、電話番号、使用機種名等をお問い合わせ用紙に記入し、お手持ちのディスクと一緒に弊社までお送りください。
ただし、内容を改変されたディスクは対象外とさせていただきます。

お問い合わせは弊社まで葉書または封書にてお願いいたします。電話によるお問い合わせは御遠慮ください。
お問い合わせ先

〒556 大阪市浪速郵便局私書箱53号 株式会社ソーパル内 天津堂ユーザーサポート係

【ご注意】ユーザー登録されていない方は、サポートを受けられない場合があります。

付属のアンケート葉書がユーザー登録書になっておりますので、ご登録をお願いいたします。

ハードディスクへのインストール

DOS及びハードディスクについての知識に自信が無い方はフロッピーディスクで御利用ください。
間違った使用方法でハードディスクのデータやプログラムを破壊した場合、当社では責任を負いかねますのでハードディスクへのインストールは使用者の責任において実行してください。
また、一部のハードディスクでは仕様上動作しないものがあります。
インストールに関する質問には一切お答えできませんので予め御了承ください。

■インストール環境

ハードディスクへのインストールにはNEC純正MS-DOS (Ver. 3.30以上) が必要です。

ゲームのインストールには約5MBの空き容量が必要です。ゲームの実行には540KB以上の空きメモリが必要です。

ゲームを実行するときは、デバイスドライバや常駐プログラムをすべて取り除いてください。

NEC製以外のMS-DOSでの動作は保障いたしかねます。

■インストール方法

ハードディスクから起動後、Aディスクの中の SETUP.EXE を実行してください。

(WINDOWSブレインストールモデル (98MULTI等) をご使用の場合は、次ページをご覧ください。)

指定されたハードディスクに YAN2 というディレクトリが作成され、その中にファイルが転送されます。

インストールの際にはキャッシュやRAMディスク等のデバイスドライバを外してください。誤動作の原因となることがあります。

■ゲームの消去

ゲームを消去する場合にはAディスクの中の REMOVE.EXE を実行してください。

ハードディスクからやんやんの激闘同窓会関係のファイルを削除します。

■WINDOWSプレインストールモデル（98MULTI等）をご使用の場合

PC-9821MULTI (CanBe)・PC-9821X等の、WINDOWSが自動的に起動するようになっているモデルにハードディスクインストールするときは、起動ディスクを作成する必要があります。新品（消してもよい）ディスクを1枚ご用意ください。

インストールには、ハードディスクに約5MBの空き容量が必要です。インストールの前に空き容量を確認してください。

WINDOWS起動後、ゲームディスクAを書き込み不可にして（プロテクトスイッチを開ける）ドライブ1に入れてください。
プログラムマネージャ上の「アイコン(F)」を選んでメニューを開き、「ファイル名を指定して実行(R)」をクリックしてください。
「コマンドライン(C)」の入力を求めてきますので、「C:¥MULTI.BAT」とキーボードから入力してリターンキーを押してください。
あとは、画面の指示にしたがってハードディスク（A）にゲームのファイルを転送します。転送が終わると起動ディスクを作成しますので、指示にしたがって新品（消してもよい）ディスクを入れてください。

ゲームの転送、起動ディスクの作成が終わりましたら、WINDOWSを終了させてください。

ドライブ1に起動ディスクを入れてリセットするとゲームが始まります。

MS-DOSの構成が初期状態と違う場合、うまくインストールできないことがあります。

（A:¥にDOSのシステム、A:¥DOSにFORMAT.EXEとHIMEM.SYSが無いとインストールできません）
また、機器構成が基本状態（ハードディスクが2パーテーション、フロッピードライブが1台または2台）と違う場合も、うまくインストールできないことがあります。

環境の設定に不安がある方は、フロッピーディスクで御利用ください。無理にインストールされてハードディスクに障害が発生しても一切の責任は負いかねます。

WINDOWSの自動起動を解除して、MS-DOSの環境を設定できる方は前ページの SETUP.EXE でインストールすることもできます。

ユーザーサポート

■へんだな？どうして？おかしいぞ？

この度は当製品をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。発売に当たり、品質には万全を期しておりますが、万一部プログラムが動作しない場合には、まず次のことをお確かめください。

1. 本体とディスプレイは正しく接続されていますか？

外付けディスクドライブの方はその接続もきちんと行われていますか？

※純正以外の外付けドライブ、フロッピーディスクインターフェイスでの動作は保証いたしません。

☆外付けドライブ番号は、外付けを優先にしてください。

2. ディスクは正しくセットされていますか？

☆一度ヘッドクリーニングをしてみてください。

3. モードスイッチ、ディップスイッチの切り替えは間違っていませんか？

☆工場出荷状態で試してみてください。（工場出荷状態への戻しかたはパソコンのマニュアルをご参照ください。）

4. 使用及び取り扱い上の注意を守っていますか？

☆電圧不正や結露していないかチェックしてください。

5. 拡張ボード類を使用されている方は、全部外した状態で起動してください。

☆ネットワーク関係はあぶないかも。

お友達が同機種をお持ちの場合、そちらでも一度チェックしてみてください。



上記いづれの場合においても動作しないときは誠に申し訳ございませんが、具体的な症状等必要事項をお問い合わせ用紙に御記入の上、お手持ちのディスク（ゲームディスクすべて）を同封して弊社までお送りください。至急調査の上、製品上の原因による不良である場合には無料で修理、交換いたします。

Hシーン

■2種類のH

Hシーンには「おさわりバージョン」と「消し消しバージョン」の2つのHがあります。
キャラクターによってどちらか1つのHができます。どちらなのはプレイしてみてのお楽しみ。

1度最後までクリアしたHシーンは、サブクリック（右ボタン）でHシーンから抜けることができます。不用意に押さないように、ご注意ください。

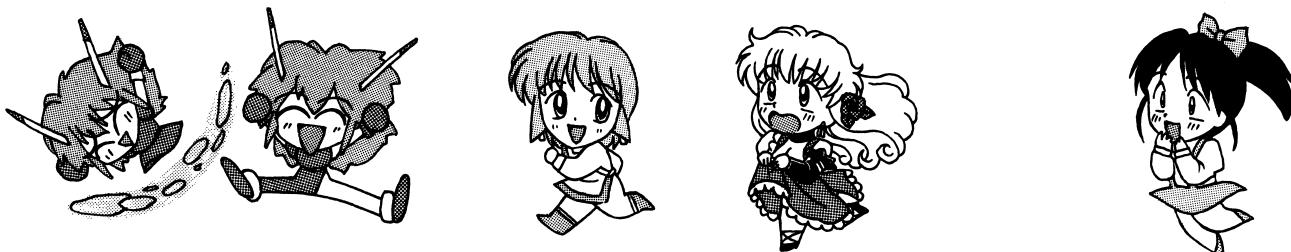
1. おさわりバージョン

マウスカーソル（手）で、画面をクリック（左ボタン）してください。



2. 消し消しバージョン

羽根ほうきを使って画面をごしごしスクラッチできます。
マウスをクリック（左ボタン）したまま動かしてください。
位置によって、その部分が消えて下の絵が見えるところがあります。



ゲームシステム

■ゲームの起動

ディスプレイ、本体の順に電源を入れてから、ドライブ1にAディスク、ドライブ2にBディスクを入れてリセットしてください。
ハードディスクにインストールされた方は、ハードディスクに作成されたやんやんの激闘同窓会ディレクトリに移動して（CD YAN2）、
「YAN2」とタイプしてリターンキーを押してください。（4ページの方法でインストールされた方は起動ディスクをドライブ1に入
れてリセットしてください。）

ハードディスクでプレイされる場合、デバイスドライバや常駐プログラムをすべて取り除いた状態で実行してください。

ゲームディスクのAディスクは、プロテクトスイッチ（もしくはプロテクトノッチ）を書き込み可能にしてください。
このゲームにはコピー・プロテクトがかかっておりません。安全のためにバックアップをとりましょう。
バックアップにはMS-DOSのDISKCOPYをおすすめします。

【プロテクトメモリの使用】

フロッピーディスクでプレイされる場合で、386以上のCPUでプロテクトメモリが1MB以上装備されているときには、起動時にGRPHキーを押していることにより、プロテクトメモリが自動的に使用されるようになります。

フロッピーディスクのアクセス数が減って快適にプレイすることができます。

■ゲームの終了

ゲームを終了するには、キャラクター選択画面でハードディスクまたはフロッピーディスクにアクセスしていないことを確認してからリセットもしくは電源を切ってください。ゲーム中にリセットや電源を切る等で終了した場合、データが破壊される危険性がありますので、必ず上記の方法で終了させてください。

（ハードディスクでプレイされている場合は、キャラクター選択画面でGRPH+QキーでDOSに戻ることができます。

ただし、ゲーム終了後はDOSの動作が不安定になる場合がありますので、他のソフトを動作させるときは必ずリセットしてください。
リセットせずに作業を続けてソフトやデータが破壊されたとしても一切の責任は負いかねます。）

■対戦キャラクターの選択

ゲーム中にマウスをクリックするとキャラクター選択画面に入ります。

画面下部のキャラクターの顔をクリックして、対戦相手を4人選んでください。座席は画面左上の通りとなります。

キャラクターを選択すると、顔のあつた枠と座席の枠が入れ代わります。キャラクターを間違えた場合は座席の枠をクリックすることで元の状態に戻せます。

クリアしたキャラクターは黒の網掛けで表示されます。このキャラクターをサブクリック（右ボタン）で選択するともう一度Hシーンをプレイすることができます。

ゲームを初期状態にもどしたいときは、選択画面でGRPH+Cキーを押してください。
キャラクターがすべてクリア前に戻ります。

SECRET BOXと書かれている枠は選択できません。あの、お・た・の・し・み。

START GAMEボタンをクリックするとゲームがスタートします。選択されていない席があるときは、ランダムでキャラクターが選択されます。

座席
プレイヤーの座席
キャラクター
クリアしたキャラクター



■ゲームの進行方向

最初のラウンドは自分の左隣りのキャラクターから右（時計方向）回りにカードを出し始めます。

ラウンド2以降は、前のラウンドの勝者から右（時計方向）回りにカードを出し始めます。



■カードゲーム中のゲーム速度変更

カードゲーム中に、やんやんの顔をクリックするとゲーム速度の変更ができます。

やんやんの下に「通常 速い 激速」のウインドウが開きますので、設定したい速度をクリックしてください。

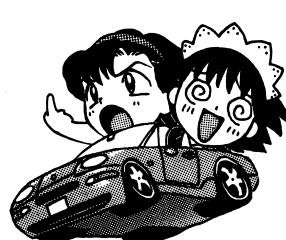
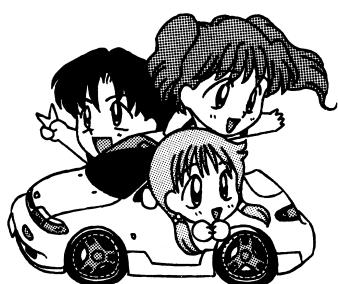
■ゲームの勝者

3ラウンド終了後、合計得点が最も多い人が勝者です。

勝者は、誰を脱がせるか指名できます。

プレイヤー（あなた）が勝者の時は、脱がせたいキャラクターのCGをクリックして選択してください。

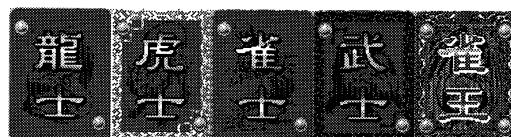
他のキャラクターが勝者の時は、そのキャラクターが脱ぐ人を指名します。



4. 攻撃に攻撃を重ねる

攻撃を受けたとき、回避ではなく攻撃カードを重ねることによって、次の人ペナルティを加算して攻撃できます。場のカードと同じ色または同じ種類（土系もしくは王系）でなければ出すことはできません。

例）場に雀士が出された（攻撃された）時、龍士、虎士、雀士、武士、雀王のいずれかのカードを出すことで攻撃できます。



5. 攻撃を受ける

出すカードが無い、または作戦の都合で攻撃をうける場合は山のカードをクリックしてください。攻撃のペナルティの枚数分のカードを山から取ります。

6. 色を換える

換カードは自分が攻撃されていない限り、場のカードに関係なく出すことができます。換カードを出したあとは、換たい色のカード色の枠（龍・虎・雀・武）をクリックしてください。

色指定された後は、場のカードはそれぞれの色（青龍・白虎・朱雀・玄武）のカードに置き換わります。



7. 手持ちカードの最大数

手持ちのカードは最大56枚までです。57枚以上になった時点でそのラウンドが終了します。

■ゲームモードの設定

キャラクター選択画面でやんやんの顔をクリックすると、モード設定することができます。

モード設定を抜けるにはサブクリック（マウスの右側ボタンを押す）してください。

〔モード設定〕

ゲーム速度

通常	通常の速度です。
速い	メッセージの表示時間や次のプレイヤーに移るまでの時間が短くなります。
激速	メッセージの表示、表情の変化が無くなります。次のプレイヤーに移るまでの時間もかなり短くなります。

脱ぎモード

ゲームに勝利した場合、Hシーンに入るかどうかを設定します。

「なし」のときには、Hシーンをスキップします。Hシーンはクリアしたものとされますので、あとでHシーンのみ連続して楽しむこともできます。（Hシーンへの入りかたは、前ページ「対戦キャラクターの選択」を参照してください。）



音楽

音楽を鳴らしたくない場合は「なし」を選択してください。

〔EXTRA〕

H-REPLAY

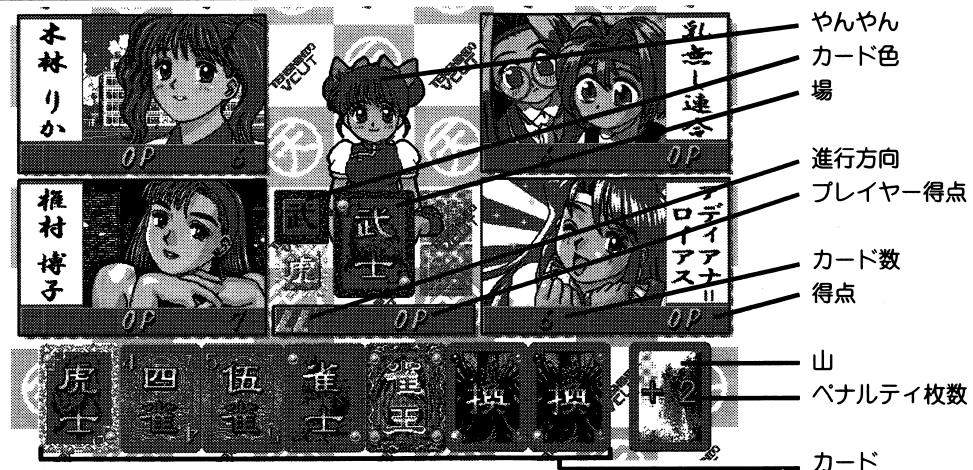
クリア済みキャラクターのHシーンのCGを見ることができます。

MUSIC

ゲームに使用されている曲を聞くことができます。サブクリックでモード設定に戻ります。

カードバトル

■画面説明



- | | |
|---------|---|
| カード | プレイヤー（あなた）の持ちカードです。 |
| 場 | プレイヤーもしくはキャラクターが出したカードです。 |
| 山 | カードのストックです。出すカードが無い場合はここからカードを引きます。 |
| ペナルティ枚数 | 攻撃のペナルティの枚数です。この枚数が表示されているときは攻撃中です。 |
| カード色 | 現在の場のカード色です。「換」カードで色を換えるときは、ここで色を指定します。 |
| yanyan | 審判です。顔をクリックするとゲーム速度を変更することができます。 |
| カード数 | それぞれのキャラクターの持ちカード枚数です。 |
| 得点 | それぞれのキャラクターの現ラウンドまでの合計得点です。 |
| プレイヤー得点 | プレイヤー（あなた）の現ラウンドまでの合計得点です。 |
| 進行方向 | 現在の、カードを出してゆく順番の方向を表わします。 |

2. 攻撃

龍士、虎士、雀士、武士、龍王、虎王、雀王、武王の8種類のカードは他の人に対して攻撃を行ないます。

「士」のつくカードを士系と呼び、「王」のつくカードを王系と呼びます。

士系は次の人にはカード2枚のペナルティを与えます。王系なら4枚です。

ペナルティとは、山からペナルティ分の枚数カードを取ることです。

ペナルティの枚数は山のカード上に表示されます。

つまり山のカード上に「+2」等の数字があるときは攻撃中ということになります。

例) 場に雀士が出された（攻撃された）時、山には「+2」と表示されます。

これは次の人にはカード2枚のペナルティを与えるということです。



3. 攻撃の回避

攻撃を受けた場合、次の3つのカードで回避することができます。

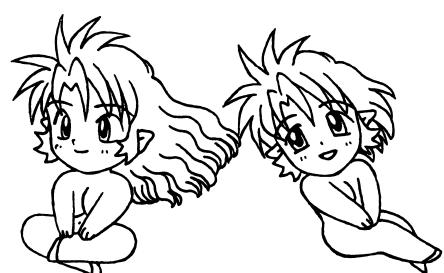
「飛」2つ先（次の次）の人に順番を飛ばします。

「流」次の人に順番をまわします。

「逆」順番が逆回りになり、逆転後の次の人に順番をまわします。

以上のどのカードも場のカードと同じ色でなければ出すことはできません。

攻撃の効果（ペナルティ）は、飛び先の人に継続されます。



例) 場に雀士が出された（攻撃された）時、飛（赤）、流（赤）、逆（赤）のいずれかのカードを出すことで回避できます。



場

■カードのルール

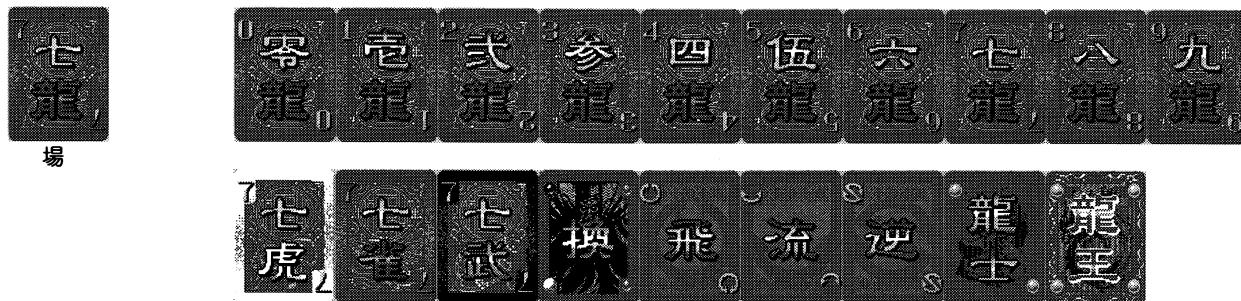
1. カードを出す

カードは基本的に、場にでているカードと同じ色（龍・虎・雀・武）、もしくは同じ文字（数字・飛・流・逆・士・王）ならば出すことができます。換カードのみ特別で、自分が攻撃されていない限り、場のカードに関係なく出すことができます。

（攻撃に関しては次を参照してください。）

出すカードが無い場合は山からカードを引くことになります。山をクリックするか、そのままサブクリックで山からカードを引くことができます。山からカードを引いて、そのカードが場に出せるときは山の位置にカードが置かれます。サブクリックか山のカードをクリックするとそのカードを出すことができます。出したくない時は山の位置以外でクリックしてください。

例）場が七龍の時、出せるカードは零龍～九龍、七虎、七雀、七武、換、飛（青）、流（青）、逆（青）、龍士、龍王です。



■カードバトルの勝利条件

このゲームは、自分の持っているカードをルールに従って捨てていき、最初にカードがすべて無くなった人の勝利となります。その時点で、他の人は残り持ちカードを得点換算します。2位以下の順位はこの得点により決定されます。

これを3回（3ラウンド）繰り返して合計得点の一番高い人が勝者となります。

■カード

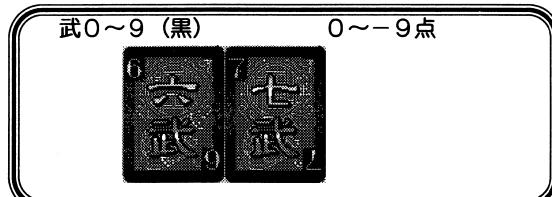
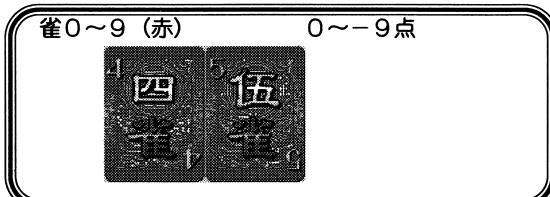
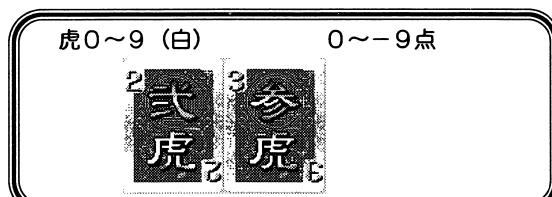
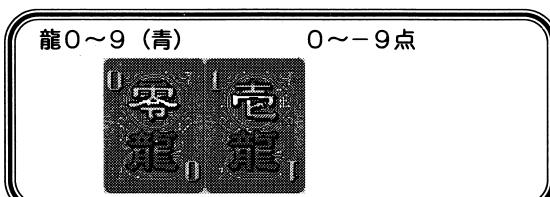
カードには数字カードと文字カードがあります。

各カードには、龍（青）・虎（白）・雀（赤）・武（黒）の4つの色があります。

（ただし、換（色変換）のカードには色はありません。）

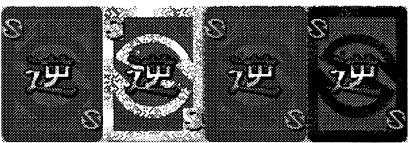
文字カードには、それぞれ種類に応じた効果があります。

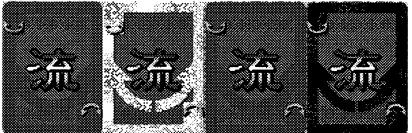
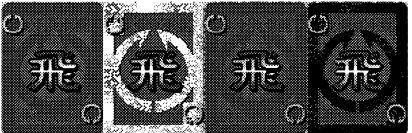
★数字カードと得点（マイナスポイント）



※数字カードの得点は、そのカードに書かれている数字と同じ（マイナスポイント）になります。

★文字カードと得点（マイナスポイント）・効果

換（色変換） -50点 次からのカード色を指定できます。	逆（順番反転） -20点 カードを出していく順（進行方向）を反転します。
	
色指定後は、場のカードはそれぞれの色（青龍・白虎・朱雀・玄武）のカードに置き換わります。	

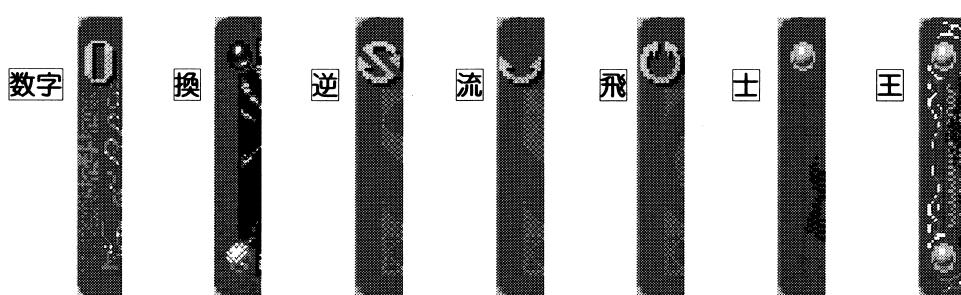
流（攻撃回避） -20点 土系や王系の攻撃を回避できます。	飛（順番飛ばし） -20点 2つ先（次の次）の人に順番を飛ばします。
	
回避以外にも使用可能です。	

士（攻撃2） -20点 次の人にカード2枚のペナルティを与えます。	王（攻撃4） -30点 次の人にカード4枚のペナルティを与えます。
	

■カードが重なっているときの見分け方

カードが重なって表示されているときは、カードの左端で見分けることができます。

数字カードの場合はその数字、文字カードの場合はそれぞれ記号が違います。



■得点計算

2位以下の人は残りカード得点を計算します。

1位の人は2位以下の4人分の得点を合計した点数をプラスポイント（絶対値）にして手に入れます。

例)

秋山楓が勝った（最初に持ちカードをすべて出した）ときは次のような計算になります。

$$(-51) + (-44) + (-23) + (-190) = -308$$

プレイヤー	小山姉妹	佐藤菊代	秋山楓	久島涼子
-51P	-44P	-23P	308P	-190P

↑
プラスポイントとなる

