

スーパーファミコン[®]
SHVC-DE



SUPER SHANGHAI DRAGON'S EYE



スーパー上海ドラゴンズアイ

© 1991 HOT-B CO., LTD.
© 1990 ACTIVISION. All right reserved. Shanghai
II: Dragon's Eye is a trademark of Activision.

HOT-B

取扱説明書

このたびは HOT・B のゲームカセット「スー
パー上海ドラゴンズアイ」をお買い上げいた
だきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等
この「取扱説明書」をよくお読みいた
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。

使用上の注意

- 1) ご使用後は、ACアダプタを、必ずコンセントから抜いて
おいてください。
- 2) テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてくだ
さい。
- 3) 長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごと
に10分～15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、
強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解
しないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないように
してください。故障の原因になります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかない
でください。
- 7) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリ
ーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面焼け）
が生じるため、接続しないでください。

も く じ

1	ドラゴンズアイ物語 ^{ものがたり}	1
2	上海 ^{しゃんはい} の歴史 ^{れきし}	4
3	コントローラーの基本的な操作 ^{きほんてき そうさ ほうほう} の方法.....	6
4	上海 ^{しゃんはい} は、色々な ^{いろいろ} 楽しみ方 ^{たの} ができるゲームです。.....	8
5	さあ、まずはベーシックな上海 ^{しゃんはい} を遊び ^{あそ} ましょう。...	10
6	上海モード ^{しゃんはい} のゲームの進行 ^{しんこう} を助けるコマンド ^{たす}	12
7	上海モード ^{しゃんはい} の色々な ^{いろいろ} 遊び方 ^{あそ かた}	14
	●2 Pモード.....	14
	●1 Pモード.....	15
	●トーナメント.....	15
	●タイムアタック.....	17
8	上海モード ^{しゃんはい} の設定 ^{せってい} について.....	18
9	牌 ^{はい} の選択 ^{せんたく}	20
10	レイアウトの選択 ^{せんたく}	21
11	ドラゴンズアイ ゲーム概要 ^{がいよう} と目的 ^{もくてき}	23
12	基本的なドラゴンズアイのルール ^{きほんてき}	25
13	ドラゴンスレイヤーのルール.....	27
14	ドラゴンマスターのルール.....	28
15	ドラゴンズアイのコマンド ^{せつめい} 説明.....	29
16	ゲームオーバー.....	30
17	戦略 ^{せんりやく} ヒント.....	31
18	スーパー上海 ^{しゃんはい} ドラゴンズアイの牌 ^{はい}	35
19	レイアウトガイド.....	49

1 ドラゴンズアイ物語

世界の西も東も暗闇におおわれていた時代。赤の皇女のもとに双子の子供が生まれた。男の子は輝くような黒い瞳、女の子は薄い象牙色の瞳をもっていた。

あるとき、まだ幼い彼らに突然の悲劇が襲いかかった。女の子がいずこへかとさらわれてしまったのである。皇帝は自分に対し古くから恨みを抱く魔術師を強く疑ったが、国をあげての搜索もむなしく少女の行方はようとして知れなかった……。

二十年後、赤の皇帝は死に、いまや成長した彼の息子が帝位を継承した。

ある夜、突如としてすさまじい叫び声が大地を轟かせた。やがて農民達がおそるべき知らせをもたらした。ドラゴンが地上にその姿を現したのである。若き皇帝はしかし恐れることはしなかった。彼は知識豊かにして、ドラゴンの力は聖にも邪にもなりうることを心得ていたのである。そのように考えていたのが幸いしたのであろう。つぎの晩、彼は遠く離れた領地をひとり歩いていた。そして森を抜けたとき、若き皇帝は、かのドラゴンと対面したのだった。恐ろしい姿のドラゴン。その瞳は、薄い象牙色であった。

彼は魔術師によって自分の妹がこのような姿に変えられたことを悟った。そのとき、突如としてあの魔術師が現れた。

「二十年の歳月がきさまの妹を魔物に変えたのじゃ」年老いた男は若き皇帝にわめいた。「わしの監視のもと、秘密の洞窟で育てたのじゃ。そして今、彼女は完全に成長した。わしのためにきさまの国を破壊することじゃろう」

皇帝は彼自身が考えた試合で老魔術師に戦いを挑んだ。勝った方が望みどおりにできる条件で。

のちにこの試合はさう呼ばれるようになる。

<ドラゴンズアイ>と。

戦いは四日にわたり、四日目の晩、ついに若き皇帝は勝利をおさめた。敗北した老人の顔は青ざめていたが、最初に見せたのは不気味な微笑みであった。

「きさまの勝ちじゃ」

変色した歯を歯ぎしりさせながらつぶやいた。

「しかしじゃ、きさまはかなえられぬ報酬のために戦っていたのじゃ。わしはきさまの妹をドラゴンに変えた。そうじゃとも！じゃがな、聞くがよい。天も地も、彼女をもとの姿に戻すことは、もはや全く不可能なのじゃ！」

「おまえは私の望みを誤解している」

若き皇帝は静かに言った。

「私の妹は完全にドラゴンと化し、記憶を失っている。人間としての幸福を得ることはできないことは分っている。だが、新しい仲間によって彼女が幸せを得ることはできるだろう。そう、これこそおまえが私に与えなくてはならない報酬だ。私を彼女と同じ姿に変えるのだ！」



2 しゃんはい れきし 上海の歴史

くうぜん だい
空前の大ヒットとなった「上海」を、さいしょ う だ
最初に生み出した
のはアメリカのプロディ・ロカードである。かれ かぞく
彼は家族や
ゆうじん
友人とともに (じっさい まーじゃんはい
実際の麻雀牌で) プレイしながらルールを
かくりつ
確立していった。

かれ ねんころ
彼は1978年頃からプログラミングをまな
まな
学んでいたが、1985
ねん
年になるまで彼の「上海」をコンピューターゲームにする決
しん
心がつきかねていた。しかし、その年のクリスマスイブ、
とし
ついにコンピューターゲーム「上海」はかんせい
完成した。そしてそ
れをかれ
彼はアクティビジョン社の友人にしょうかい
紹介したのである。

はっぴょう
発表されるやいなやいちど
一度やったらやめられない恐怖のパ
むすう
ズルゲームとして無数の「上海」ちゅうどくかんじゅ
中毒患者を生み出し、た
ぜんせかい
ちまち全世界へとひろがっていった。



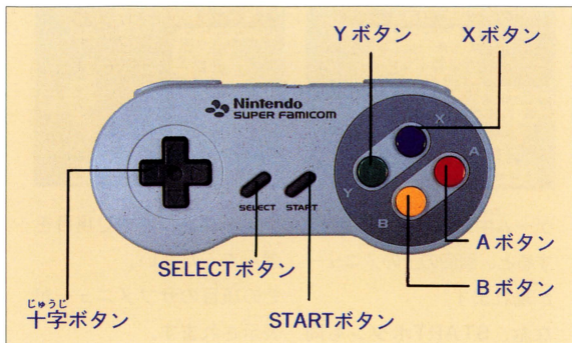
日本にも1986年に上陸し、瞬く間にほとんどすべてのパソコンから、アーケードゲーム、ファミコン、電子手帳でんしてちようにいたるまで移植いしょくされていき、コンピュータゲームの定番ていばんとして広く楽ひろしまれている。

さて、1990年ついに「上海」の続編「Shanghai II: Dragon's Eye」が同じアクティビジョン社から発表された（なお、国内の「上海2」は日本オリジナルである）。

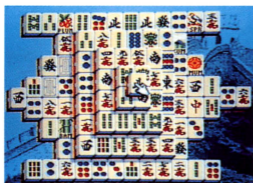
十二支の動物を型どった美しい配列、麻雀牌まーじゃんはいのほか7種類の楽しい変り牌や、さらに、ただの焼き直しでないことを証明した、「上海」のルールをつかった全く新しいパズルゲーム「ドラゴンズアイ」等々。名作の続編にふさわしい豪華な内容に再び「上海」台風が吹き荒れつつある。



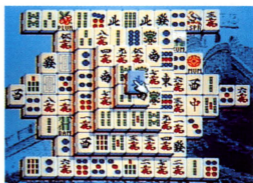
3 コントローラーの^{きほんてき}基本的な^{そうさ}操作の^{ほうほう}方法



●^{はい}牌を取^とったりメニュー^{せんたく}を選択^{とき}する時は、^{じゅうじ}十字ボタンとBボタン。



たとえば、取る牌を選^{はい}ぶときは、^{じゅうじ}十字ボタンで”手”^てを動か^{うご}します。



きまったら、Bボタンで^{けつてい}決定。

Aボタンで、取り消^とすことができます。

● Yボタンでメニューを呼び出す。



ゲーム中にYボタンを押すと、画面の上のメニューが現れます。

なお、STARTボタンも同じ働きがあります。



十字ボタンの左右で項目を選んでください。

その項目のサブメニューが表示されます。



サブメニューは、十字ボタンの上下で選んでください。

決定は、Bボタンです。

メニューは、Aボタン・Yボタン・STARTボタンで取り消すことができます。

4 上海は、色々な楽しみ方ができるゲームです。

上海は大きく分けて上海モードとドラゴンズアイの2つのゲームに分けられます。

上海モード

● 1 Pモード

ひとりで、上海を遊ぶモードです。

同じ絵柄の牌を組にして取っていき、積まれた山をすべて取りきってしまえば勝利です。

● 2 Pモード

2人が、同じ山を交互に取っていきます。考える時間がカウントされますので、その時間の短さを競います。

● トーナメント

ラウンドにより決められたドラゴンズアイと上海の配列を3つをクリアする遊び方です。

クリアの仕方と得点が決まっていて、高得点を目指します。

● タイムアタック

クリアするまでの時間に挑戦するモードです。

詳しい遊び方は、P10をご覧ください。

ドラゴンズアイモード

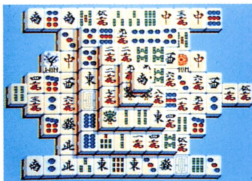
決められた盤面に牌を置いてドラゴンを完成させるのが、マスターです。

また、牌を取っていきドラゴンの完成を阻止するのがスレイヤーです。

- スレイヤーとしてコンピューターのマスターと対戦
ドラゴン完成を阻止する攻撃的な遊び方です。
- マスターとしてコンピューターのスレイヤーと対戦
ドラゴン完成を目指す防御的な遊び方です。
- マスターとスレイヤーに分かれて2Pで対戦2人で
攻撃と防御に分かれて対戦できます。
- コンピューター同士で対戦させる観戦モード
コンピューターが攻撃と防御の両方を担当して、自動的にゲームが進行していきます。プレイヤーは手を
だすことができません。

詳しい遊び方は、P22をご覧ください。

5 さあ、まずはベーシックな上海を遊びましょう。



タイトルが出ましたら、STARTボタンを押してください。

しばらく、すると一番ベーシックな上海が始まります。
この上海が、この世にでた最初の上海です。

ゲームの目的

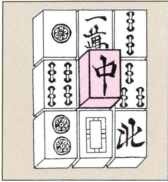
挟まっていない同じ絵柄を2牌ずつペアで取っていき、
この山をすべて取り除く。

牌の取り方

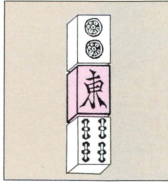
- ①まず、挟まっていない同じ絵柄の牌を捜す。
- ②十字ボタンで、どちらかの牌の上にカーソル
(手の形)を合わせます。
- ③Bボタンを押すと、それが取れる牌だと牌に色がつきます。
取れない牌だと警告音がなります。
- ④同様に、残りのもう1牌にカーソルを合わせBボタン
を押すと、同じ絵柄の取れる牌ならば同時に2牌が消えます。

1牌目を間違えて選んでしまった場合は、Aボタン
で取り消すことができます。

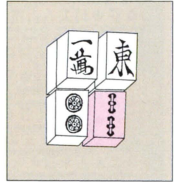
と 高い
取れる牌



うえ なに の
上に何も乗って
いなくて、左右
が少なくともど
ちらか空いてい
る。

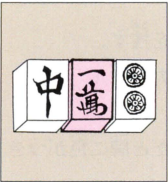


じょうげ はさ
上下は挟まれて
いても取れる。

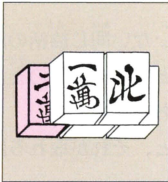


いっけんはさ
一見挟まれてい
るが、少し間が
空いている。

と 高い
取れない牌



さゆう はい はさ
左右の牌に挟まっ
ている。



はんぶん
たとえ半分でも
うえ はい の
上に牌が乗って
いる。

ちゅうい
注意

まーじゃんはい はなはい きせつはい はい そうとう
麻雀牌では花牌・季節牌、ほかの牌ではそれに相当する
牌 (P. 35 スーパー上海ドラゴズアイの牌参照) は、同
じ種類のどの絵柄の組み合わせでも取ることが出来ます。

6 上海モードのゲームの進行を助けるコマンド



上海モードのゲーム中に、Y ボタンを押しますと左のメニューが画面の上に現れます。

進行を助けるコマンドは、1 番左にある”上海”を選択すると出てきます。

なお、START ボタンも同じ働きがあります。

● [取れる牌]

取ることのできるペアを1組牌、黄色くして知らせます。続けてこのコマンドを実行すると、別の組合せの牌を見ることが出来ます。

[取れる牌] を実行した直後に、どちらかの牌を選択すると、1回で2牌のペアが取れます。

● [一手戻す]

最後に取った牌を1組元に戻します。

取り方を間違えた場合に使うと威力を発揮します。

● [シャッフル]

上海モード中、まだ残っている牌の状態をそのまま、牌の組合わせだけを新しくします。手詰りになったときに、このコマンドを実行すれば、最後まで解けますが、この場合クリア画面が完全な形では現れません。

● [リプレイ]

リプレイを選択すると、さらに2つのメニューが現れます。

さい 再プレイ

今、プレイしている配列をもう1度プレイします。

しん 新プレイ

新たに牌を積み直し新しい配列が始まります。



7 上海モードの色々な遊び方



上海モードのゲーム中に、Yボタンを押しますとメニューが画面の上にも現れます。

色々な遊び方を変えるのは、左から2番目の”ゲーム”を選択すると出てきます。

なお、STARTボタンも同じ働きがあります。

● 2Pモード



2人が、同じ山を交互に取っていきます。考える時間がカウントされますので、その時間の短さを競います。

2Pモードで遊ぶ場合は、コントローラーが2つ必要です。スーパーファミコンの①②にそれぞれ接続してください。なお、1プレイヤーの番の時は手型カーソルが薄い水色に、2プレイヤーの番の時は黄色に変わります。

タイマーについて

画面の左下が、プレイヤー1のカウントです。

画面の右上が、プレイヤー2のカウントです。

カウントは、1が1秒に相当します。

ただし、このタイマーカウントは、1999秒 (33分強)

までしかカウントできませんので注意してください。

● 1Pモード



あそ かつ してい
遊び方をなにも指定しないと
このモードになります。

つうじょう しゅんはい ひとり
これは、通常の上海モードの遊び方です。いわゆる1人
あそ
遊び（ソリティア）です。2Pモードなど他の遊び方から
もど とき つか
戻る時に使います。

● トーナメント



き
ラウンドにより決められたド
ラゴンズアイと上海の配列を
しゅんはい はいれつ
3つをクリアする遊び方です
あそ かつ
高得点でクリアすればあなた
こうとくてん
は「スーパー上海」を極めた
しゅんはい きわ
といえるでしょう。

つぎ こうせい
トーナメントモードは、次ページの4ラウンドから構成
されています。

【ラウンド1】	【ラウンド2】	【ラウンド3】
(ドラゴンズ・アイ) スレイヤー <small>しゃん はい</small> (上海) いのしし いぬ うさぎ	(ドラゴンズ・アイ) マスター <small>しゃん はい</small> (上海) へび さる うし	(ドラゴンズ・アイ) スレイヤー <small>しゃん はい</small> (上海) たつ とり うま
【ラウンド4】 (ドラゴンズ・アイ) マスター <small>しゃん はい</small> (上海) ねずみ ひつじ とら	<p>どのラウンドも自由<small>じゆう</small>に選択<small>せんたく</small>できます。</p> <p>また、各<small>かく</small>ラウンドをクリアする <small>たび とくてん ひょうじ</small> 度に得点が表示されます。</p>	

トーナメントの得点とくてんについて

各ラウンドの3つの「上海しゃんはい」をプレイ中には常にタイムが
 カウントされ、ラウンド終了しゅうりょうじ時に、その合計ごうけいタイムにより
 スコアが決定けつていされます。また、シャッフル等とうつかを使うことは
 出来できますが、タイムペナルティがかかります。

【スコア設定】

1800秒以下	1000点
3600秒まで	500点
5400秒まで	250点
5400秒以上	100点

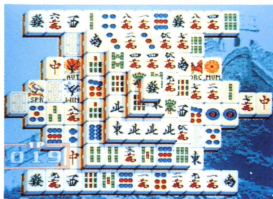
【タイムペナルティ】

[取れる牌]	20秒
[シャッフル]	60秒

トーナメントの注意

- ①手詰まりになる前に、早めにシャッフル。
上海モード中、手詰りになると、その面からやり直しとなります。その場合でもタイムカウントは継続しますので、手詰りが続くと時間がかかってしまいます。
- ②またドラゴンズアイは、負けても次に進めますが、勝った場合のみスコアが加算されます。またスコアによる勝利ではなく、勝利条件を満たしてでの勝利の場合はボーナスポイント100点が追加されます。

●タイムアタック



1Pでプレイできます。タイムアタックは、考えている時間をタイマーでカウントしています。いかにして短い時間でクリアするかを挑戦してください。

8 しゃんはい 上海モードの せってい設定について



上海モードのゲーム中に、Yボタンを押しますとメニューが画面の上^{めん}に現れます。

上海のモード設定は、左から3番目の「設定」を選択すると出てきます。

なお、STARTボタンも同じ働きがあります。

● 牌のアニメ

牌を取った時に、行うアニメーションを行わなくしたりまた、再度行わせる様にできます。

アニメーションを行わないと多少ゲームの進行が早くなります。なお、アニメーション中は、タイマーが止まりますので、表示時間には影響しません。

● ピークモード

牌を強制的に取り除いていくモードです。

このモードは、ゲームというよりは牌の並び方を調べる時に使います。

このピークモードになりますと、牌の絵柄が合っても、自由に牌を取ることができます。

このモードに入ると解除できません。また全ての牌を^{とりのぞ}取り除いてもクリア画面を見ることはできません。

このモードを解除するためには、リプレイをしてください。

ピークモードに入ると、手形カーソルが黄色になります。

ばんのうはい 万能牌

ばんのうはい はい ばんのう ひょうじ はい
万能牌モードに入りますと”万能”と表示された牌が1
つ配列の空いているところに表示されます。

ばんのうはい やくめ
この万能牌は、トランプでいうジョーカーの役目をはたし、どの牌でも取ることができます。1回この牌を使うと、普通ですと1牌余ってしまいますので、数を合わせるため万能牌が取った牌が変わって数を合わせます。

ばんのうはい いちばん とう がめん
万能牌の一番いいところは、シャッフル等はクリア画面が変わってしまいますが、万能牌を使ってもクリア画面は変わりません。

はいけい 背景

はいけい ひと はいけい だ け
背景がじゃまという人は、ここで背景を出したり消したりすることができます。

こうかおん 効果音

こうかおん ひと こうか だ け
効果音がじゃまという人は、ここで効果を出したり消したりすることができます。

BGM



じゅうじ がわ はんてん
十字ボタンでONの側に反転
を合わせて B ボタン を押す
と、BGM を消したり、鳴ら
したりできます。

また、その下のSTEREOに合
わせると、音の種類をステレオかモノラルか選べます。

9 はいせんたく 牌の選択



しゃんはい ちゅう
上海モードのゲーム中に、Y
ボタンを押しますとメニューが画
めん うえ あらわ
面の上に現れます。

はい せんたく みぎ ばんめ
牌の選択は、右から2番目に
ある”はいせんたく”をすくと出
て
きます。

なお、STARTボタンもおなじ
はたら
働きがあります。



10 レイアウトの^{せんたく}選択



上海モードのゲーム中に、Yボタンを押しますとメニューが画面の上にも現れます。

レイアウトの^{せんたく}選択は、1番右にある”牌^{せんたく}選択”を選択することで出てきます。

なお、STARTボタンも同じ働きがあります。



”牌^{せんたく}選択”を選んで、レイアウト変更を決定すると、左の画面でレイアウトを選べます。レイアウトは、十二支の動物をアレンジした12通りの^{とあ}配列に、HOT・Bという^{はいれつ}配列を

加えた13種類から選べます。

十字ボタンで種類を選択し、Bボタンで決定してください。

なお、配列の種類と難易度はP49をご覧ください。

注意

ここで、今まで行っていた同じ配列を選択すると牌を最初から並べます。もし、配列を替えることを中止して元の状態に戻りたいときは、Bボタンでキャンセルしてください。

ドラゴンズアイ

スーパー上海ドラゴンズアイが、上海を越えた新ゲーム

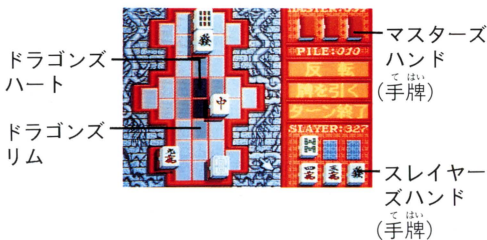
11 ドラゴンズアイ ゲーム概要と目的 がいよう もくてき

ドラゴンズアイは、牌を取っていく攻撃側のドラゴンスレイヤーと、逆に牌を置いていく防御側である「ドラゴンマスター」の2人によってプレイします。1人でプレイするときはコンピューターが相手をします。このとき人間側は「スレイヤー」「マスター」のどちらをプレイしてもかまいません。

また、2プレイでは対コンピューターと対人を遊べます。

ドラゴンズアイゲーム盤面 ばんめん

ドラゴンディスプレイ



ドラゴンズアイは、スレイヤーが牌を取りとマスターが牌を置くことを交互に繰り返してゲームが進行していきます。

●ゲームの目的^{もくてき}

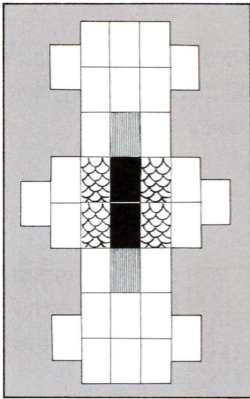
「スレイヤー」と「マスター」ではゲームの目的^{もくてき}が異なり^{こと}ます。

ドラゴンスレイヤー

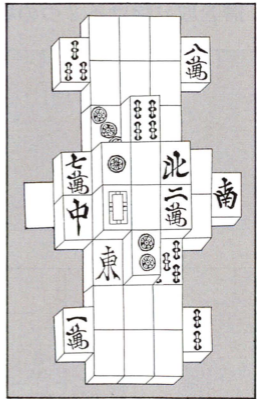
ドラゴンディスプレイの「ドラゴンズハート」と「ドラゴンズリム」^{じょうはいすべとりのぞ}上の牌を全て取除く。

ドラゴンマスター

ドラゴンディスプレイの一段目^{いちだんめ}のスペースと「ハート」・「リム」^{じょうにだんめ}上の2段目のスペースを、^{すべてはい}全て牌で埋める^う。



スレイヤー側勝利^{がわしょうり}



マスター側勝利^{がわしょうり}

両者^{りょうしゃ}ともに目的^{もくてき}を達成^{たっせい}できないときは、スコアにより勝者^{しょうしゃ}が決定^{けつてい}されます。

12 基本的なドラゴンズアイのルール

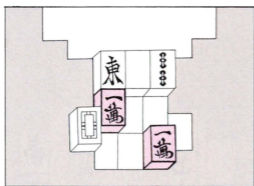


上海モードのゲーム中に、Yボタンを押しますとメニューが画面の上に現れます。

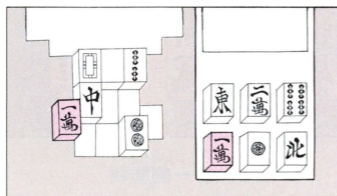
進行を助けるコマンドは、左から2番目の"ゲーム"を選択すると出てきます。

ゲームのうちDragon's Eyeを選ぶと、ドラゴンズアイをゲームできます。

- スレイヤーが、ドラゴンディスプレイ（盤面）から牌を取り除ける2つの場合

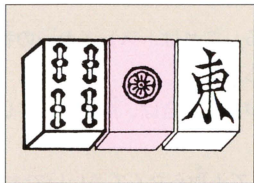


ドラゴンディスプレイに、表向きになっている同じ牌が2つある。

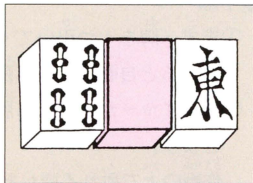


スレイヤーの手牌と同じ牌がドラゴンディスプレイにもある。

● マスターが、スレイヤーをジャマする方法 ほうほう

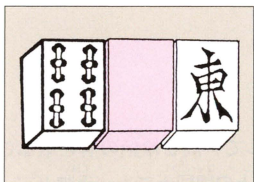


はい はい
牌を牌ではさむ。

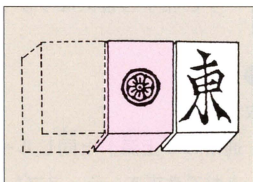


するとはさまった牌は、裏 はい うら
返がえってしまつてスレイヤー
は取とれなくなる。

● スレイヤーが裏返された牌を表に返す方法 うらがえ はい おもて かえ ほうほう



はさまれた牌の はい はさんでい
る牌を取とると。



うらがえ 裏返がえっている牌が表はい おもて もどに戻る。

13 ドラゴンスレイヤーのルール

● 手順

- ①まず、牌を1つ引いてくる。これは、スレイヤーの番になると自動的に牌が配られます。
- ②スレイヤーが、取れる牌がある場合は、牌を取っていただきます。
作戦の上で取れる牌があっても取らなくてもいいです。
- ③手牌は必ず1個は使わないと順番（ターンといいます）が終了しません。牌が1つも取れない時は、牌を1個置かなくてはなりません。また、手牌を使った後は、取れない牌を置くことはできません。
- ④ターン終了に、カーソルをもっていき、Bボタンを押すと相手の番になります。

● ルール

と 取れる牌

通常の「上海」と同じルールで、同じ絵柄の牌を取ることが出来ます。ディスプレイ上の牌同士でも、手牌とディスプレイの牌でも良いです。ただし、手牌同士は取れません。なお、牌は取れる限り何組でも取っていいし、また取らなくても良いです。

はい ひ 牌を引く

手牌が、牌を取っていくことにより4枚以下になったときは新たに牌を引いてくる事が出来ます。これは自分のターン中いつでもいいです。また引かないことも出来ます。この場合にはつぎの自分のターンが始るとき自動的に引かれます。

はい お 牌を置く

てはい まい と じょう
手牌を1枚も取ることができないとき（ディスプレイ上
はい どうし て てはい まい
の牌同士を取っただけではダメ）、手牌を1枚ディスプ
レイ上に置かなくてはなりません。

はい お ぼしょ だんめ よ だん
牌を置ける場所は、1段目ならどこでも良いです。2段
め じょう だんめ はい
目ならハートまたはリム上で、1段目に牌があり、その
はい えがら き しろ はい うえ
牌の絵柄が消えて白くなっているときのみ、その牌の上
に置くことができます。

14 ドラゴンマスターのルール

てじゅん ●手順

①まず、牌を1つ引いてくる。これは、マスターの番に
なると自動的に牌が配られます。

マスターは3枚の牌を持っており（手牌）、マスター
ズハンド上に置かれる。

②マスターに取られにくい所を捜して1牌置く。

③ターン終了に、カーソルをもっていき、Bボタンを押
すと相手の番になります。

●ルール

はい お 牌を置く

てはい まい じょう お
手牌から1枚をディスプレイ上に置くことができる。た
だしハートかリムが空いているときには、そこになら
ず置かなくてはならない。（両方空いているときにはハ
ートから先に置かなければなりません。）

お ぼしょ おな
置ける場所は、スレイヤーと同じです。

15 ドラゴンズアイのコマンド^{せつめい}説明

[フリップ] …… ^{てはい} ^{うらがえ} 手牌を裏返す

^{ふたり} 2人がマスターとスレイヤーに分かれてプレイする時に使います。

^{ひとり} ^{ばん} ^{とき} 1人が番の時は、^{ひとり} ^{ひと} ^{あいて} ^{てはい} ^み もう1人の人は相手の手牌が見えて
^{うし} ^む ^め しまいますので、後ろを向くか目をつぶってなるべく
^み ^{よう} 見ない様にしましょう。

^{ばん} ^お 番が終わったら、この [フリップ] で ^{てはい} ^{うらがえ} 手牌を裏返して
^{ばん} ^か 番を代わりましょう。

[牌を引く] …… ^{てはい} ^{すく} ^{のこ} 手牌が少なくなったとき、残
^{はい} ^{あら} ^{はい} ^ひ り牌から新たな牌を引いてく
る。

[ターンを終る] …… ^{じぶん} ^{しゅうりょう} 自分のターンを終了する。

16 ゲームオーバー

ケース1

ドラゴンスレイヤーが自分の目的（ドラゴズハートとドラゴズリム上の牌をすべて取る）を達したときは、ただちにゲームは終了し、ドラゴンスレイヤーの勝ち。

ケース2

ドラゴンマスターが自分の目的（ドラゴンの完成）を達したときには、その次のターンのドラゴンスレイヤーが牌を取れなかった場合にゲームは終了します。また、ドラゴンスレイヤーが牌を置くことによりマスターの目的を達した場合はそこでただちにゲームは終了します。

ケース3

どちらも目的を達成できずに、引ける牌がなくなったときには、スコアにより勝敗が決まります。

スコア設定

ドラゴンスレイヤー

- | | |
|------------------|------|
| ①牌を取る | 2点 |
| ②ドラゴズリム上の牌を取る | 5点 |
| ③ドラゴズハート上の牌を取る | 10点 |
| ④ハートとリム上の牌をすべて取る | 100点 |

ドラゴンマスター

- | | |
|------------------|------|
| ⑤ドラゴンスレイヤーが牌を置いた | 1点 |
| ⑥どちらかが、2段目に牌を置いた | 10点 |
| ⑦全てを埋め尽くした | 100点 |

しゃん はい
上 海

「スーパー上海」のレイアウトは、難易度により3つのグループに分けられます。

【EASY】

かんたん
(簡単)

いのしし

たつ

ねずみ

へび

HOT・B

【ADVANCED】

へいきんてき
(平均的)

いぬ

さる

ひつじ

とり

【MASTER】

むずか
(難しい)

うま

うし

うさぎ

とら

ひでん だい じょう
秘伝第1条

とれる牌をなるべく多く出すように取っていく。

上海で取れる牌の条件である、上と左右どちらかに他の牌が無いこと。これを満たす牌をなるべく多く出すように取っていくことが勝利への第一歩です。レイアウトをよく見てください。ある牌を取るにより、新たに取れるようになる牌の数に違いのあることが分ります。取れる条件を満たす牌が多いほど、もう一つの条件である同じ絵柄の牌が現れる確率が高くなるわけです。

ひでん だい じょう
秘伝第2条

4枚とも取れる牌は直ちに取り、3枚取れる牌は要注意。牌は基本的に同じ絵柄の牌が4枚つつ存在します。従って同じ絵柄の牌が4枚取とれる状態なら何の問題もなく取ることができます。

3枚同じ絵柄の牌が取れるときは注意が必要です。取るのはそのうちの2枚ですから、1枚残るわけですが、そのペアがもし下に重なっていたらもう手詰りです。ここは、あわてて取らずに少し様子を見た方がいいでしょう。どうしても取らざるを得ないときは、第1条に従いましょう。3枚取れる状態で、残りの1枚が取れないが、見えているときは取ってもいいでしょう。

秘伝第3条

長いラインの左右・高い山の頂上から取っていく

レイアウトが現れたらよく見てください。まず1番左右に長いラインをチェックします。その左右端から取ってゆくのが鉄則です。特に難易度の高いレイアウトになるにつれ牌のラインの長い部分が増えていくので、ここから攻めていきます。次に牌が高く積み重なっているところの頂上の牌も取れるなら取っていくべきでしょう。

ドラゴンズアイ

●ドラゴンスレイヤー

秘伝第1条

できるだけ牌を引くようにする

スレイヤーは手牌が4枚以内になると、新たに牌を引くことができます。ルール上では必ずしも引いてこなくてもいいのですが、ここは極力引いてきて取れる牌はどんどん取りましょう。

秘伝第2条

手牌に同じ絵柄の牌が2枚あったらチャンス

自分の手牌に同じ牌があるとき、一枚をディスプレイ上に置いてもすぐに取れるわけですから、置く場所を考えましょう。一番いいのは、ディスプレイの縁の6カ所です。ここにマスターが牌を置くとそのラインを塞がれてしまいますので、自分でいつでも取れる牌を置き、都合のいいときにそれを取ればいいのです。

秘伝第3条

牌を置くのはセンターに

第2条のようなときを除いて牌を置かなくてはならないときは、なるべくほかの牌を塞がないところ、左右に牌の無いセンターのスペースに置いた方がいいでしょう。

ひでん だい じょう
秘伝第4条

はい お おそ
牌を置くことを恐れずに

お かい おお あま しんばい
置かれた牌が多くなってきても余り心配しないように。

ひと はい と あとつぎつぎ と はい あらわ げんしょう
どれか一つの牌を取った後次々に取れる牌が現れる現象
おこ だいごみ
が起ることがあります。これぞドラゴンズアイの醍醐味！

●ドラゴンマスター

ひでん だい じょう
秘伝第1条

ふち う
ディスプレイの縁を埋めろ

じょう ふち しょ う となりあ
ドラゴンディスプレイ上の縁の6カ所を埋めると、隣合っ
た2カ所のスペースをいちど ふさ
がって、なるべくここを塞いでしまうと良いでしょう。

ひでん だい じょう
秘伝第2条

しゃんはい てづま おも だ
上海の手詰りを思い出せ

しゃんはい と じょうたい おも だ
上海で取ることでできなくなった状態を思い出すことで
おな えがら じょうげ かさ おな はい なら
す。同じ絵柄が上下に重なっていたり、同じ牌が並んだ
ペアが左右に隣合っていたり、などなど。今回はその状
さいゆう となりあ こんかい じょう
態を作り出すようにしていけばスレイヤーはその牌を取
たい つく だ はい と
ることができません。

ひでん だい じょう
秘伝第3条

と はい おほ
スレイヤーに取られた牌を覚えよ

おな えがら はい きほんてき まい そんざい
同じ絵柄の牌は基本的に4枚つつ存在します。そこでス
レイヤーに取られた牌を良く覚えておきましょう。もし
と はい よ おほ
4枚のうち1組2枚しか取られていない牌の、残り牌を
まい くみ まい と はい のこ はい
も 持っていれば、秘伝第3条を実行できるチャンスです。

18 ^{しゃんはい}スーパー上海^{はい}ドラゴンズアイの牌

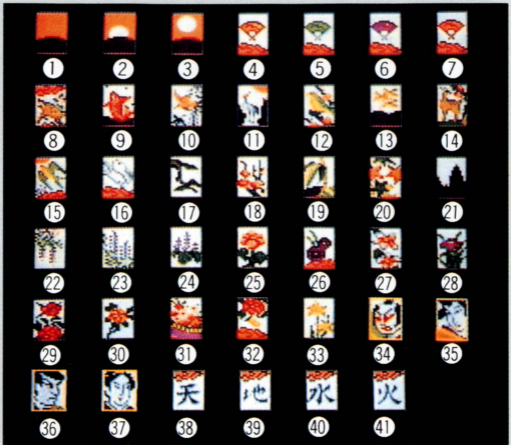


(※) この牌は、^{はい}絵柄が^{えがら}異なっても^{こと}取る^とことができます。

マージャンハイ
麻雀牌

- | | | |
|-------|---------------|-----|
| ① ~ ⑨ | ピンズハイ
筒子牌 | |
| ⑩ ~ ⑱ | マンズハイ
万子牌 | |
| ⑲ ~ ⑳ | ソウスハイ
素子牌 | |
| ㉒ ~ ㉓ | インブウハイ
因風牌 | |
| ㉔ ~ ㉕ | サンゲンハイ
三元牌 | |
| ㉖ ~ ㉗ | キセツハイ
季節牌 | (※) |
| ㉘ ~ ㉙ | ハナバイ
華牌 | (※) |

はなふだはい
花札牌



(※) この牌は、^{はい}絵柄が異なっても^{えがら}取る^{こと}ことができます^と。

- ① ~ ③ ^{まんげつ}満月
- ④ ~ ⑦ ^{おうぎ}扇
- ⑧ ~ ③③ ^{はなふだ}花札
- ③④ ~ ③⑦ ^{かお}顔 (※)
- ③⑧ ~ ④① ^{げんそ}元素 (※)

ファンタジー牌 はい



(※) この牌は、はい 絵柄が異なっても取るすることができます。

ぼうぐ 防具

- ①よろい ②たて ③かぶと

まほう どうぐ 魔法の道具

- ④魔法の触媒 まほう しょくばい ⑤法衣 ほうい ⑥杖 つえ ⑦ランタン

モンスター

- ⑧一角獣 いっかくじゅう ⑨龍 りゅう ⑩ヒドラ ⑪ミノタウルス
⑫グリフォン ⑬ロック鳥 ちよう ⑭天馬 てんま ⑮セントール
⑯ヒポグリフ

くうそうせかい じゅうにん 空想世界の住人

- ⑰魔道士 まどうし ⑱大地の精霊 だいち せいれい ⑲トロール ⑳巨人 きょじん ㉑エルフ
㉒小人 こびと ㉓人魚 にんぎょ ㉔騎士 きし ㉕レプラコーン

ぶき
武器

②6 剣^{けん} ②7 いしゆみ ②8 釘付鉄球^{くぎつきてっきゅう} ②9 短剣^{たんけん} ③0 弓矢^{ゆみや}

③1 戦闘斧^{せんとうおの} ③2 槍^{やり} ③3 鎚^{つち} ③4 槍矛^{やりほこ}

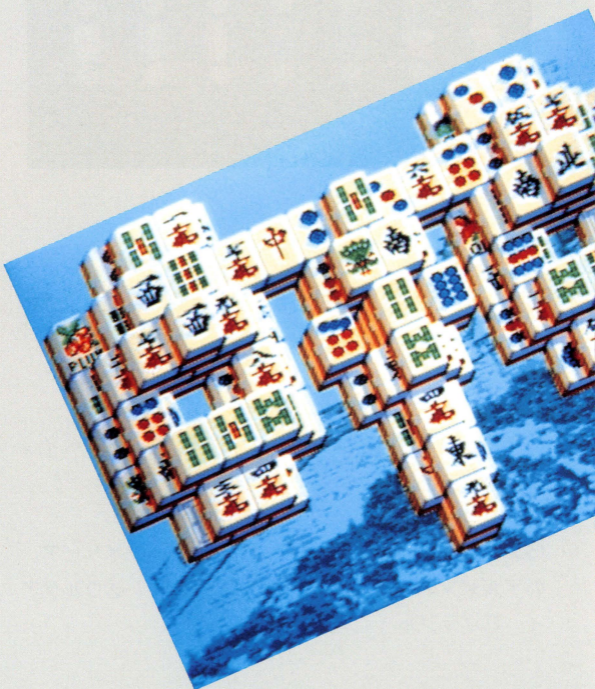
おうきゅう
王宮 (※)

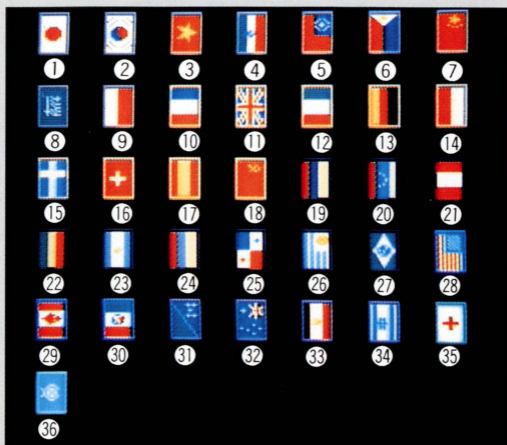
③5 皇帝^{こうてい} ③6 王女^{おうじょ} ③7 姫^{ひめ} ③8 道化師^{どうけし}

たからもの
宝物 (※)

③9 宝物^{たからもの} ④0 杯^{さかづき} ④1 サファイヤの指輪^{ゆびわ}

④2 ブラッドストーン





アジア

- ①日本にほん ②大韓民国たいかんみんこく ③ベトナム ④インド ⑤台湾たいわん
 ⑥フィリピン ④中国ちゅうごく ⑧サウジアラビア ⑨インドネシア

ヨーロッパ

- ⑩フランス ⑪イギリス ⑫イタリア ⑬ドイツ
 ⑭ポーランド ⑮スウェーデン ⑯スイス ⑰スペイン
 ⑱旧ソビエト連邦きゅうソビエトれんぽう

ラテンアメリカ

- ⑲エクアドル ⑳ベネズエラ ㉑ペルー ㉒ボリビア
 ㉓アルゼンチン ㉔コロンビア ㉕パナマ ㉖ウルグアイ
 ㉗ブラジル

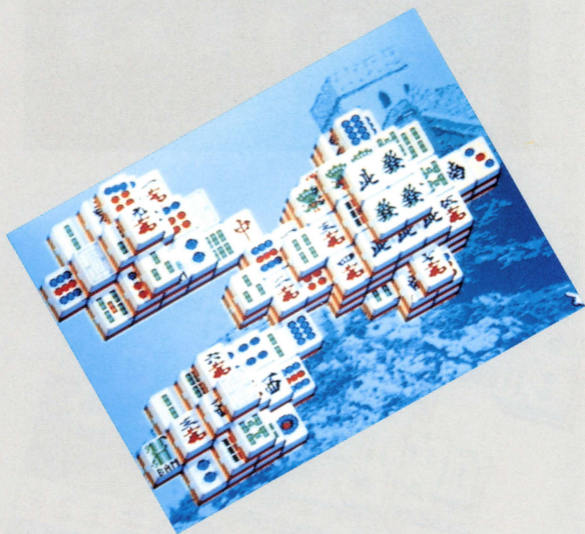
きた
北アメリカ

- ⑳アメリカ合衆国 がっしゅうこく ㉑カナダ ㉒メキシコ

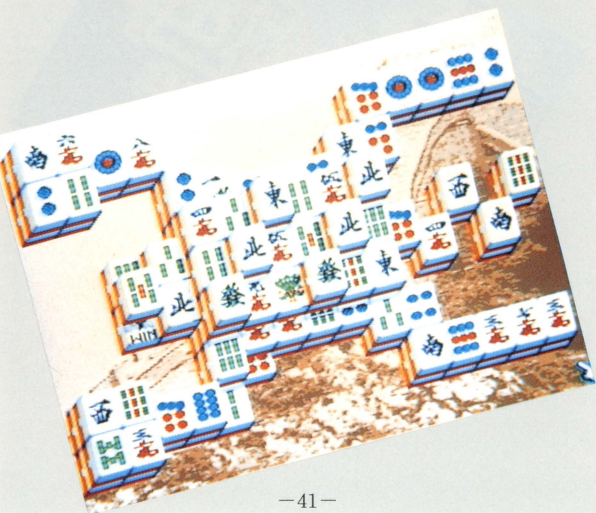
た
その他

- ㉓ソロモン諸島 しょとう ㉔オーストラリア ㉕エジプト

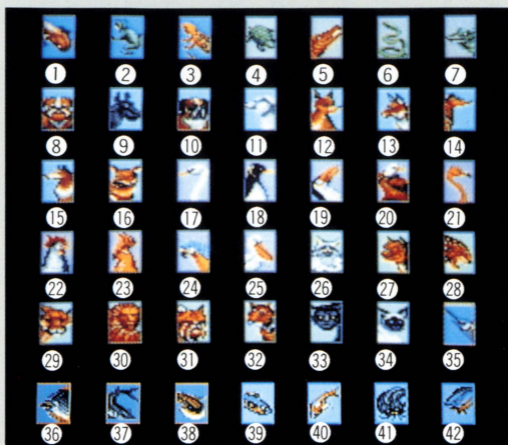
- ㉖イエラエル せきじゅうじ ㉗赤十字 こくさいれんごう ㉘国際連合



もじはい
文字牌



どうぶつはい
動物牌



(※) この牌は、^{はい}絵柄が異なっても取るができます。

^{りょうせいるい}
両棲類

- ①さんしょううお ②かえる ③いもり

^{ちゅうるい}
は虫類

- ④かめ ⑤わに ⑥へび ⑦オオトカゲ

^{いぬるい}
犬類

- ⑧ブルドッグ ⑨テリア ⑩セントバーナード
⑪プードル ⑫チワワ ⑬狐 ⑭グレイハウンド
⑮コリー ⑯^{おおかみ}狼

^{ちゅうるい}
鳥類

- ⑰はくちょう ⑱ペンギン ⑲オオハシ ⑳ワシ
㉑フラミンゴ ㉒ニワトリ ㉓オカメインコ ㉔オオム
㉕ペリカン

ねこか
猫科

- ②6 ペルシャ^{ねこ}猫 ②7 チータ ②8 ヒョウ ②9 ピューマ
③0 ライオン ③1 ポブキャット ③2 虎^{とら} ③3 黒ヒョウ^{くろ}

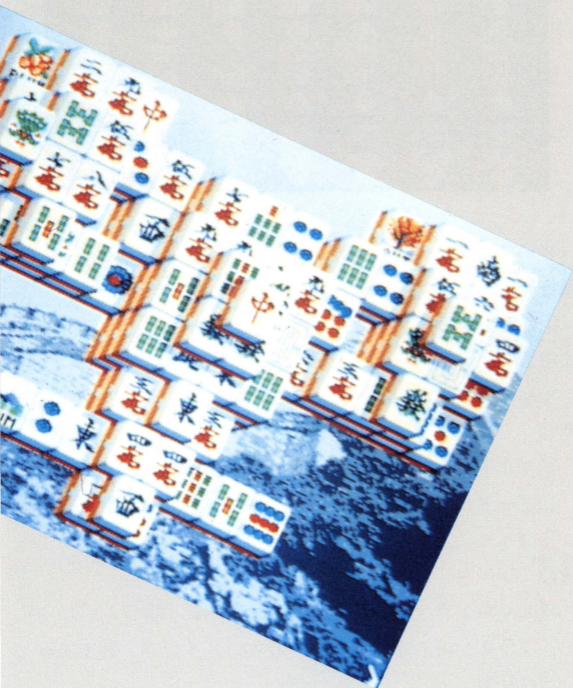
- ③4 シャム^{ねこ}猫

かいすいぎょるい
海水魚類 (※)

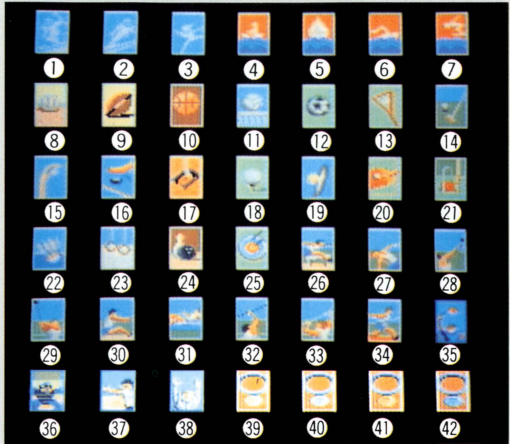
- ③5 かじき ③6 まんだい ③7 さめ ③8 ふぐ

たんすいぎょるい
淡水魚類 (※)

- ③9 にじます ④0 こい ④1 なまず ④2 ブルーギル



スポーツ牌 はい



(※) この牌は、はい 絵柄が異なっても取ることができます。

とうききょうぎ 冬季競技

- ①滑降 かっこう ②ジャンプ ③フィギュアスケート

すいじょうきょうぎ 水上競技

- ④ボートレース ⑤ヨットレース ⑥競泳 きょうえい ⑦飛び込み とこみ

だんたいきょうぎ 団体競技

- ⑧野球 やきゅう ⑨フットボール ⑩バスケットボール
⑪バレーボール ⑫サッカー ⑬ラクロス ⑭ポロ
⑮ハイアライ ⑯ホッケー

こじんきょうぎ 個人競技

- ⑰蹄鉄投げ ていてつな ⑱ゴルフ ⑲テニス ⑳卓球 たっきゅう ㉑クリケット
㉒バドミントン ㉓体操 たいそう ㉔ポーリング ㉕アーチェリー

りくじょうきょうぎ

陸上競技

②⑥ハードル ②⑦円盤^{えんばん}投げ ②⑧砲丸^{ほうがん}投げ ②⑨ハンマー^な投げ

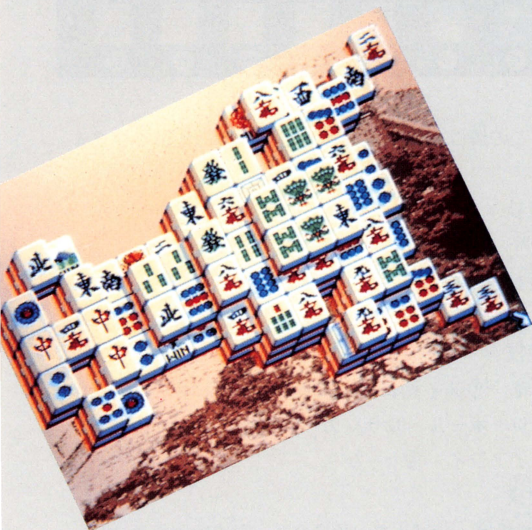
③⑩幅^{はばと}跳び ③⑪高^{たかと}飛び ③⑫槍^{やり}投げ ③⑬棒高^{ぼうたかと}飛び ③⑭リレー

しんばん 審判 (※)

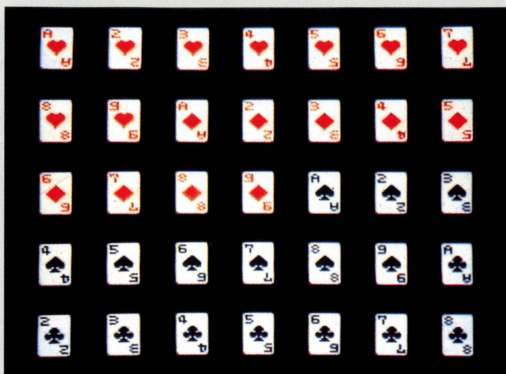
③⑮サッカー ③⑯野^{やきゅう}球 ③⑰バスケットボール ③⑱フットボ
ル

メダル (※)

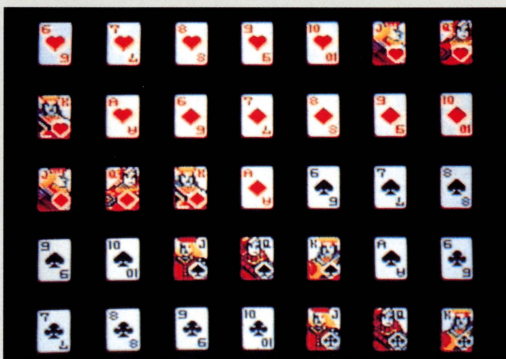
③⑲優^{ゆうしょう}勝 ④⑰準^{じゅんゆうしょう}優勝 ④⑱第^{だい}3^い位 ④⑳第^{だい}4^い位



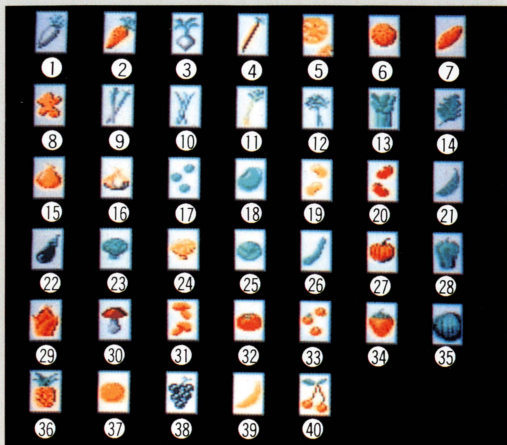
トランプ牌 ^{はい} (A ~ 9)



トランプ牌 ^{はい} (6 ~ A)



やさしい
野菜牌



- ①大根 だいこん ②人参 にんじん ③かぶ ④ごぼう ⑤れんこん
 ⑥じゃが芋 いも ⑦さつまいも いも ⑧しょうが ⑨ねぎ ⑩にら
 ⑪セロリ ⑫パセリ ⑬ほうれん草 そう ⑭しそ ⑮たまねぎ
 ⑯にんにく ⑰えんどう ⑱そら豆 まめ ⑲大豆 だいず ⑳小豆 あずき
 ㉑さやえんどう ㉒なす ㉓ブロッコリー ㉔カリフラワー
 ㉕キャベツ ㉖きゅうり ㉗かぼちゃ ㉘ピーマン ㉙筍 たけのこ
 ㉚椎茸 しいたけ ㉛なめ茸 たけ ㉜トマト ㉝プチトマト ㉞いちご
 ㉟スイカ ㊱パイナップル ㊲オレンジ ㊳ぶどう
 ㊴バナナ ㊵チェリー

どうろひょうしきはい
道路標識牌

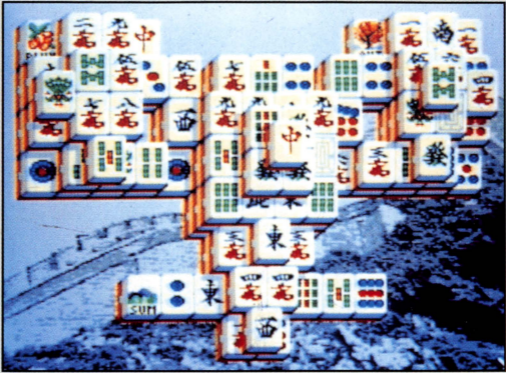


- つうこうど しゅりょうつうこうど しゅりょうしんにゆうきんし
 ① 通行止め ② 車両通行止め ③ 車両進入禁止
 じどうしゃ つうこうど おおがたかもつ じどうしゃ つうこうど
 ④ 自動車通行止め ⑤ 大型貨物自動車通行止め
 おおがたじょうようじどうしゃ つうこうど きんし
 ⑥ 大型乗用自動車通行止め ⑦ Uターン禁止
 さいていそくど ちゅうしゃきんし ちゅうていしきんし いちじていし
 ⑧ 最低速度30キロ ⑨ 駐車禁止 ⑩ 駐停車禁止 ⑪ 一時停止
 ひじょちゅうしゃたい ひじょうでんわ でくち
 ⑫ パーキング ⑬ 非常駐車帯 ⑭ 非常電話 ⑮ 出口
 しょしんしゃ ちゅうい じゅうじこうさてん らくせきちゅうい
 ⑯ 初心者マーク ⑰ 注意 ⑱ 十字交差点あり ⑲ 落石注意
 こうじちゅう ろめん でんしちゅうい うくせつ しんごう
 ⑳ 工事中 ㉑ 路面電車注意 ㉒ 右屈折あり ㉓ 信号あり
 がっこう ようちえん どうぶつちゅうい ふ き
 ㉔ 学校・幼稚園あり ㉕ 動物注意 ㉖ 踏み切りあり
 じどうしゃ せんようろ ほこうしゃ せんようろ していほうこうがいしんこうきんし
 ㉗ 自動車専用路 ㉘ 歩行者専用路 ㉙ 指定方向外進行禁止
 していほうこうがいしんこうきんし きどう しきない つうこうか いっぽうつうこう
 ㉚ 指定方向外進行禁止 ㉛ 軌道敷内通行可 ㉜ 一方通行
 おうだんほどう ちゅうしゃか ていしゃか おわ くかんない
 ㉝ 横断歩道 ㉞ 駐車可 ㉟ 停車可 ㊱ 終り ㊲ 区間内
 ほこうしゃしんごう しんごう ていし ひょうじばん
 ㊳ 歩行者信号 ㊴ 信号 ㊵ 停止表示板

19 レイアウトガイド

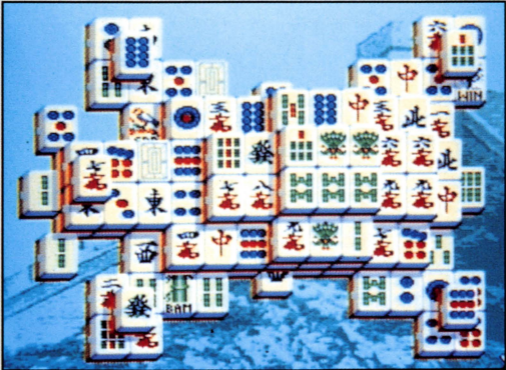
ねはいれつ

子配列 (ネズミ レイアウト)

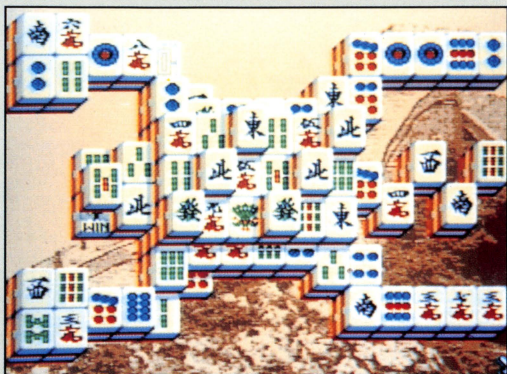


うしはいれつ

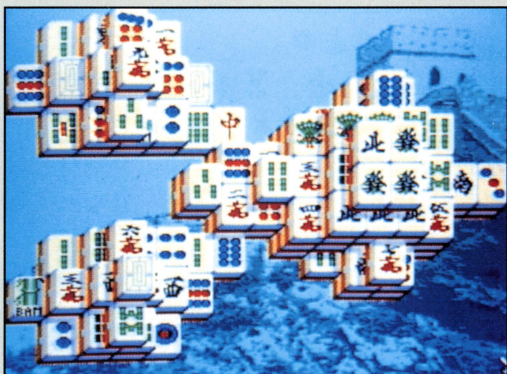
丑配列 (ウシ レイアウト)



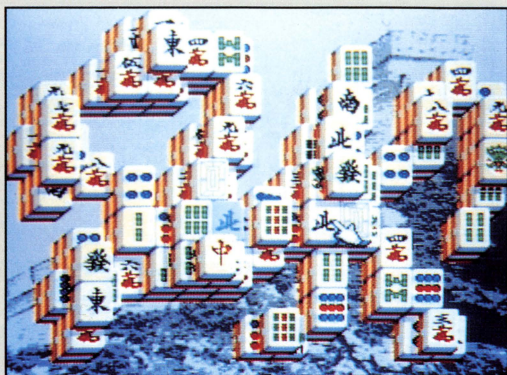
とらはいれつ
寅配列 (トラ レイアウト)



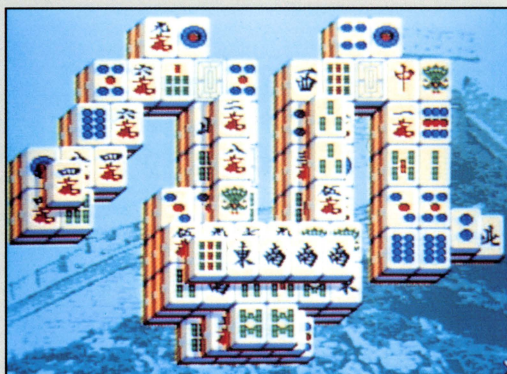
うはいれつ
卯配列 (ウサギ レイアウト)



たつはいれつ
辰配列 (ドラゴン レイアウト)



みはいれつ
巳配列 (ヘビ レイアウト)



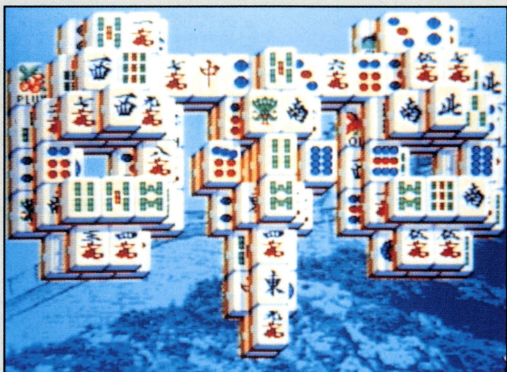
うまはいれつ

午配列 (ウマ レイアウト)

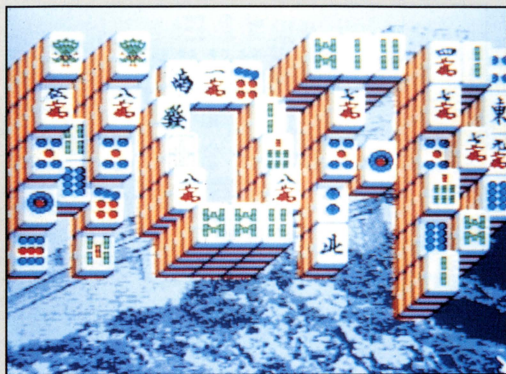


ひつじはいれつ

未配列 (ヒツジ レイアウト)



ホット・ビレイアウト



ないよう かん しつもん
内容に関する質問

■ゲーム内容に関するお電話での質問には、いっさいお答
えできません。往復ハガキ、または返信用の切手を同封し
た封書にて、下記までお願いいたします。

〒162 東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F
株式会社 ホット・ビィ
ユーザーサポート「SFCスーパー上海」係



HOT・B

株式会社ホット・ビィ

〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F TEL 03-5261-3903

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン[®]は任天堂の商標です。