

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
SHVC-ZU

スーパー マリオ

—ハコテン城からの招待状—



ELECTRONIC ARTS

取扱説明書



ごあいさつ

このたびは、エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社スーパーファミコン用ソフト『スーパーズガン—ハコテン城からの招待状—』をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ご使用になる前に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。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 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。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

つか しょうたい れんぞく ちようじかん けんこうじょうこの
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好
ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強
ひかり しげき てんめつ う がめんなど み
い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりして
とき いちじてき きんにく いしき そうしつなど しょうじょう
いる時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状
けいけん ひど しょうじょう けいけん ひど
を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレ
ビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テ
レビゲームをしていて、このようなしょうじょう お ばあい
ゲームを止めて、医師の診察をうけてください。

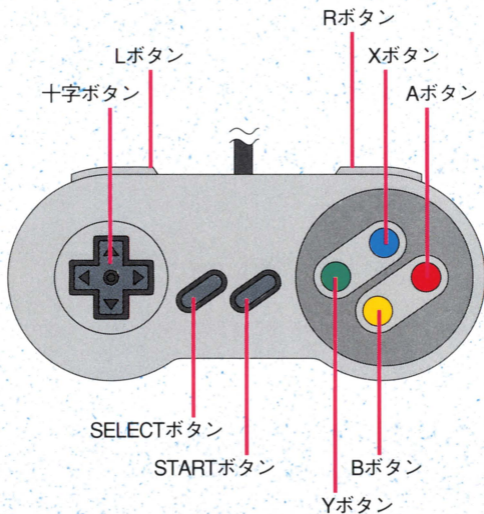
目次

操作方法	2
フリー対局	6
麻雀画面について	7
フリー対局基本ルール	13
登場キャラクター紹介	15
ハコテン城からの招待状	18



操作方法

コントローラーの名称



基本操作方法

十字ボタン	選択
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
スタートボタン	ゲームスタート

フリー対局中

十字ボタン	打牌の選択（左右） ウインドウ項目の選択（上下） 画面スクロール時の移動
Aボタン	打牌の決定 鳴きキャンセル次送り ウインドウ項目の決定
Bボタン	鳴きウインドウ・オープン （ロン、ポン、カン、チー） 打牌選択時ウインドウ・オープン （ツモ・リーチ・カン・たおす） ウインドウ・キャンセル 画面スクロール・キャンセル
スタートボタン	得点表示
セレクトボタン	画面スクロール

ハコテン城内

十字ボタン	移動（左右）
Bボタン	部屋から廊下へ退出 四択時、決定
Aボタン	アクション （廊下から部屋に入室、話す、 スイッチを入れる、など） メッセージ送り 四択時、決定
Yボタン	四択時、決定
Xボタン	四択時、決定

各モードの説明

◆ゲームの始め方

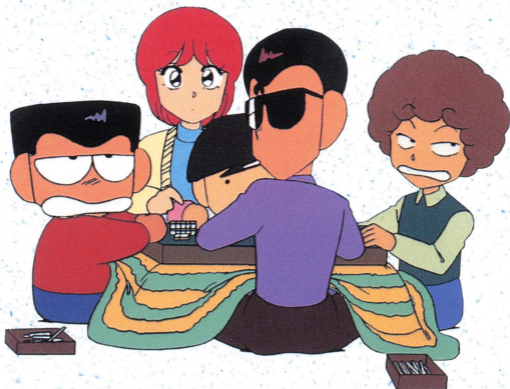
カセットを差し込み電源をONにするとタイトル画面が流れます。スタートボタンを押すとゲームが始まります。

◆フリー対局

12人のキャラクターから3人を選択して、麻雀を楽しめます。キャラクターのひとりとしてゲームに参加することもできます。

◆ハコテン城からの招待状

豊臣君を主人公としたアドベンチャーモードです。さらわれた明菜ちゃんを助けるために、8階建てのハコテン城の最上階を目指してください。



タイトル画面

フリー対局

相手選択画面



場決め画面



麻雀画面



役計算画面



点数移動画面

精算画面



半荘修了

詳しくはページ 6参照



ハコテン城からの招待状

ハコテン城
タイトル画面



城内画面



コンティニュー画面



ゲームオーバー画面

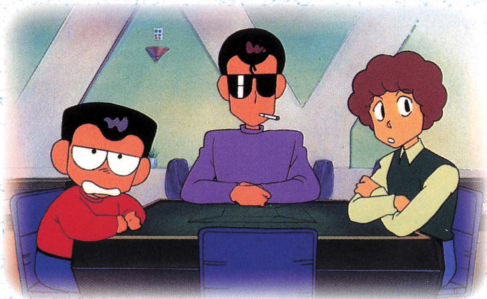


詳しくはページ 18参照

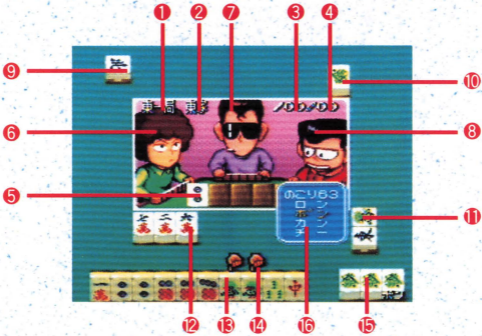


フリー対局

十字ボタン	打牌の選択（左右） ウインドウ項目の選択（上下） 画面スクロール時の移動
Aボタン	打牌の決定 鳴きキャンセル次送り ウインドウ項目の決定
Bボタン	鳴きウインドウ・オープン （ロン、ポン、カン、チー） 打牌選択時ウインドウ・オープン （ツモ・リーチ・カン・たおす） ウインドウ・キャンセル 画面スクロール・キャンセル
スタートボタン	得点表示
セレクトボタン	画面スクロール 画面スクロール・キャンセル



麻雀画面について



- ① 現在何局目かを示します。
- ② 現在のプレイヤーの風を示します。
- ③ 現在の場の供託料を示します。
- ④ 現在の積み棒を示します。
- ⑤ 現在のドラです。
- ⑥ 上家のアニメです。
- ⑦ 対面のアニメです。
- ⑧ 下家のアニメです。
- ⑨ 上家の河です。
- ⑩ 対面の河です。
- ⑪ 下家の河です。
- ⑫ プレイヤーの河です。
- ⑬ プレイヤーの手牌です。
- ⑭ カーソルです。これで切る牌を選択します。
- ⑮ プレイヤーの鳴き牌です。鳴いた牌に「チー」「ポン」「ミンカン」「アンカン」の文字が被ります。
- ⑯ ウィンドウです。残りのツモ数とアガリ・リーチ・鳴きの選択項目がでます。

◆タイトル画面



「フリー対局」を選択して、スタートボタンで決定します。

◆相手選択画面

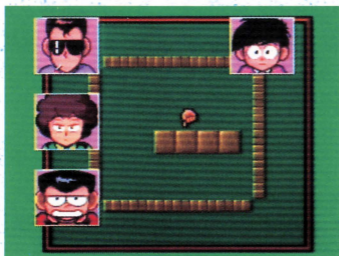


1. 対局相手を選びます。
Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルです。
2. 対局相手の確認を行います。
3. 自分で打つかキャラクターで打つかを選択します。
4. キャラクターで打つ場合、誰にするかを選択します。Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルです。
5. 自分のキャラクターの確認を行います。
6. メンツの最終確認を行います。「はい」で麻雀開始です。



7. 対局相手の選択時、誰もセレクトしていない状態でBボタンを押すとタイトル画面へ戻るかを選択できます。

◆場決め画面



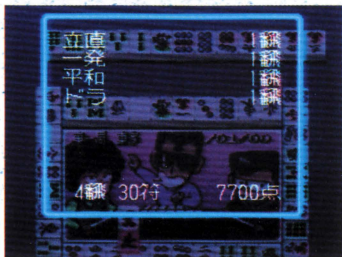
1. 伏せた牌が4枚あり、カーソルで選択します。場決め方法は『掴み取り』です。プレイヤーがAボタンで牌を決定して取ると、他の3人も牌を取ります。
2. 全員の位置が決定すると、東を引いた者がサイコロを振り、仮東が決定します。さらに仮東がサイコロを振り、親が決定します。サイコロは自動で振られます。

◆麻雀画面



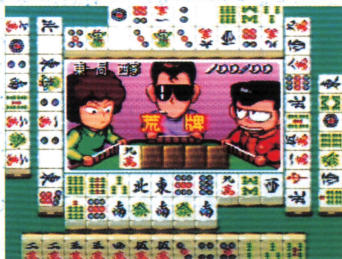
1. 自分のツモ順の時、自動で牌をツモってきます。
2. ツモ順時、十字ボタンの左右でカーソルを移動させ、切る牌を選択します。
3. ツモ順時、Aボタンを押すと、カーソルの合っている牌を切ります。
4. ツモ順時、Bボタンを押すと、ウインドウがオープンされ、残りツモ数と「リーチ」などの選択項目が出ます。十字ボタンの上下で選択し、それができる場合は、Aボタンで決定できます。
 - 「ツモ」は和了の際、決定するとツモアガリとなります。
 - 「リーチ」にカーソルを合わせると、リーチが可能な際、打牌の選択となり、Aボタンで打牌、リーチとなります。この時、選べる牌は切れる牌のみです。
 - 「カン」にカーソルを合わせると、暗槓もしくは加槓が可能な際、槓する牌の選択となり、Aボタンで槓となります。
 - 「たおす」は親の配牌、子の第1ツモの時、九種九牌倒が可能な際、決定すると流局となります。
5. ウインドウをオープンしている時、Bボタンでキャンセルとなり、ウインドウを消します。
6. ツモ順時、スタートボタンで皆の得点が表示されます。
7. ツモ順時、セレクトボタンで、スクロールカーソルが表示され、画面スクロールを行えます。十字ボタンで画面移動します。もう一度セレクトボタンで、キャンセルとなってスクロールから抜けます。
8. 他家の打牌時に、当たり牌、鳴きが可能な牌が出た時、牌が点減します。Aボタンで次に送って鳴きをキャンセルになります。Bボタンでウインドウをオープンし、鳴き項目を選択し、Aボタンで鳴きをすることができます。また、ウインドウを開いている状態でBボタンを押すと、キャンセルとなって、ウインドウを閉じます。

◆ 役計算画面



1. 和了するとそのプレイヤーの手牌に画面がスクロールします。
2. 自動で画面が暗くなって、役の表示が行われます。
3. Aボタンで「点数移動画面」に変わります。

◆ 流局画面



1. 流局となった場合、その告知が表示されます。その後、プレイヤーから順に「テンパイ」「ノーテン」を告げます。(相手の手牌は「点数移動画面」の後に画面をスクロールさせて見ることができます。)
2. 自動で「点数移動画面」になります。
3. 流し満貫の場合は、「テンパイ」「ノーテン」を告

げる際、アガリを宣言します。その後は、通常の流局と同じく、自動で「得点移動画面」に変わります。

◆ 点数移動画面



1. 画面が暗い状態で、それぞれの持ち点表示枠が現われ、点数移動前の点が表示されます。
2. 点数の移動が行われます。Aボタンで移動終了状態に進められます。
3. Aボタンで持ち点表示枠が消えます。
4. セレクトボタンでスクロールカーソルが表示され、画面スクロールが行えます。十字ボタンで画面移動します。もう一度セレクトボタンで、キャンセルとなってスクロールから抜けます。
5. Aボタンで次の画面に変わります。

フリー対局基本ルール

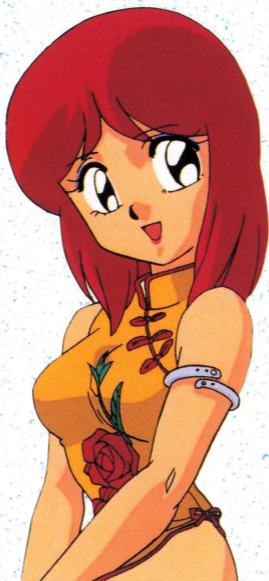
- 2万5千点持ちの3万点返しで、差額はトップ者取りです。
- ノーテン罰符は場に3000点です。
- 後付けありです。(完全先付けではない)
- クイタンありです。
- 一発ありです。
- オープン立直はなしです。
- ドラは、表示ドラ・裏ドラ・槓ドラ、槓ウラすべてありで、固定ドラはなしです。
- 場ゾロ抜きで、4翻30符以上を満貫、6翻でハネ満、8符で倍満、11翻で3倍満、13翻で数え役満とします。
- 西入なしです。
- 2翻しばかりなしです。
- 東場南場とも、親ノーテンは親流れです。
- ハコテン（ブットビ）はなしです。
- 供託されたリーチ棒は、オーラス流局で終わった場合は、トップ者を取ります。
- 流局は、荒牌、九種九牌倒牌、四風子連打、四開槓子、四人立直の時とします。
- 半荘終了時の同点は、起家より下家順に上位になります。

注意

- 三家和は流れとせず、和了りを認めます。
- ツーラン以上の時、供託料は頭ハネで取るものとします。
- フリテンリーチありです。
- 喰い変えありです。
- パオはなしです。
- 役計算の表示では、場ゾロは付けません。

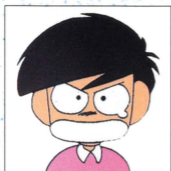
- 持ち点1100点以下でも、立直はかけられるものとします。
- オーラス、親がトップでも、終局を宣言することはできません。
- 国士無双の13面待ちは、現物のみをフリテンとします。
- 通常は王牌のみを残す枚数までツモ順が回ってきますが、河が20枚になっている者にツモが回った時に、和了する者がなければ、山に牌が残っていても強制的に荒牌となって、流局します。

ルールは常に固定で、プレイヤーが設定するということはありません。
チョンボは行えません。



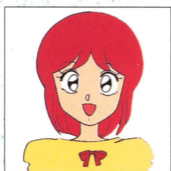
登場キャラクター紹介

豊臣秀幸



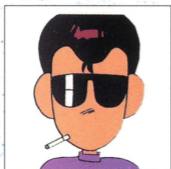
ご存じスーパーズガン男。天下第一のブットビマシーン。千葉県出身。理論は完璧だが精神的にモロく、ぶっとびやすい。ピンフ手を中心としたセオリー重視派。

早見明菜



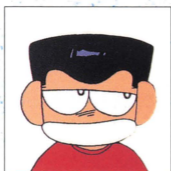
一応、豊臣の恋人。プロも逃げ出す驚異的なツキの持ち主。そのパワーはとどまることを知らない。千葉県出身。美形の手役を中心に、常にロマンを求める。

織田信太郎



セオリーを無視し、ここぞに強い一発屋。千葉県出身。ヒキだけを考えて打ち、どんなに待ちが悪かろうと立直していく。強欲かつゴーマンに最高手を仕上げる。

徳川安兵衛



マージャン理論を全く持たないタコ鳴き男。千葉県出身。タコ鳴きから大物手をつくりあげていく、おそろべき感性の持ち主。一発やドラが好き。

明智光一



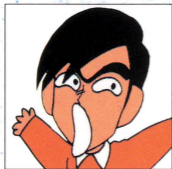
超合理的理論麻雀を打つ試合巧者。千葉県出身。場の状況の把握に長けており、読みが鋭く、マシンのような麻雀を打つ。ヤス、信太郎とで三人組という。

尾沢竹書坊



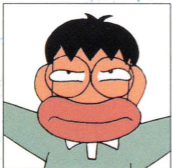
ムカフーン打法で麻雀最強位に輝く。豊臣の師匠として、麻雀の精神を説く。ムカフーン打法や脳溢血リーチなどの技を使う。

ケンジン



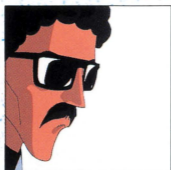
通称、哭きのダボ健。大阪から降って湧いた謎のイソーロ一男。お調子もので、落ち着きがなく、やたらチー、ポンして聴牌を焦る。大阪速攻打法。

馬場裕一



メンチンしかつけれない、色ボケ快樂主義。東京都出身。小心者のため勝負に勝てない。クチビルで牌をツモリ、特注キャスターで煙草を吸う。通称、バビィ。

桜田門外



20年間無敗の元裏プロ。東京都出身。自分のセオリーがありストイックに打つ。流れを掴み、1局にこだわらない、トータルな勝ちを目指す。

井手プロ



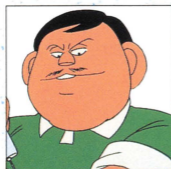
東大出身のプロ雀士。打ち方はノーマルなタンピン中心のセオリー麻雀。何かというと、東大出身を連発する。

ユカママ



豊臣がアルバイトをする雀荘、壱番館のママ。東京都出身。変則待ちを得意とし、とらえどころがない。

太っちょ



通称、一点読みの太っちょ。どんな待ちであろうとも一点でズバリ読む。そのカンを養うために、ブドウ糖の注射をかかさない。

ハコテン城からの招待状



ある日、明菜ちゃんから豊臣君のもとに一通の手紙が届きました。

「ハコテン城にとらわれているの。助けにきて、豊臣君！」
ハコテン城。そこは絶海の孤島、ハコテン島に不気味にそびえる暗黒の魔城。

噂だけで実在するかどうかさえ確かでなかった伝説の城。
「伝説のハコテン城……。莫大な財宝が眠ると噂されながら、その建物に仕掛けられた数々の罠のために、いまだかつてその最上階に到達した者がいないといわれる魔の城。でもボクはいく。待っていてね、明菜ちゃん！」

操作方法

十字ボタン	移動（左右）
Bボタン	部屋から廊下へ退出 四択時、決定
Aボタン	アクション （廊下から部屋に入室、話す、 スイッチを入れる、など） メッセージ送り 四択時、決定
Yボタン	四択時、決定
Xボタン	四択時、決定

ゲームの進め方

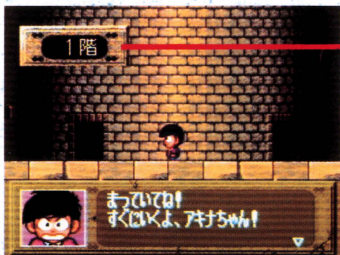
主人公は豊臣君です。明菜ちゃんを助けるために、塔の一階から最上階まで辿り着き、無事に明菜ちゃんを助けることができれば、ゲームエンドです。

階を登るためには各階の部屋でクリアしなければならない条件があります。また、各階の登り口は1つではなく、部屋によっておのおのつながっているルートが違います。また、1つの部屋からでも、そのクリア状況によって行き先が変わるものもあります。

イベントによっては、クリアできなくても、階を落とされずにすむものと、落とされてゲームオーバーになるものがあります。

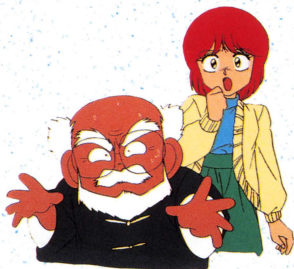
イベントをクリアできずに落とされてしまった場合、コンティニューして続けることができます。コンティニュー回数は無制限です。コンティニューすると、落とされた部屋から再開となります。

塔内



現在の階

部屋



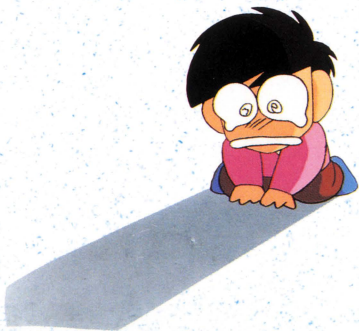
クイズ画面

間違えるごとに手にバツ印が出ます。4回までお手つき
できます。



コンティニュー

クリアできずに落とされてしまった場合、コンティニューで続けることができます。メッセージに従い、ボタンを選択し、続けるかどうかを決定してください。



スーパー ファミコン

—ハコテン城からの招待状—

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

©片山まさゆき/竹書房、キティフィルム、フジテレビ ©1994 ELECTRONIC ARTS

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。