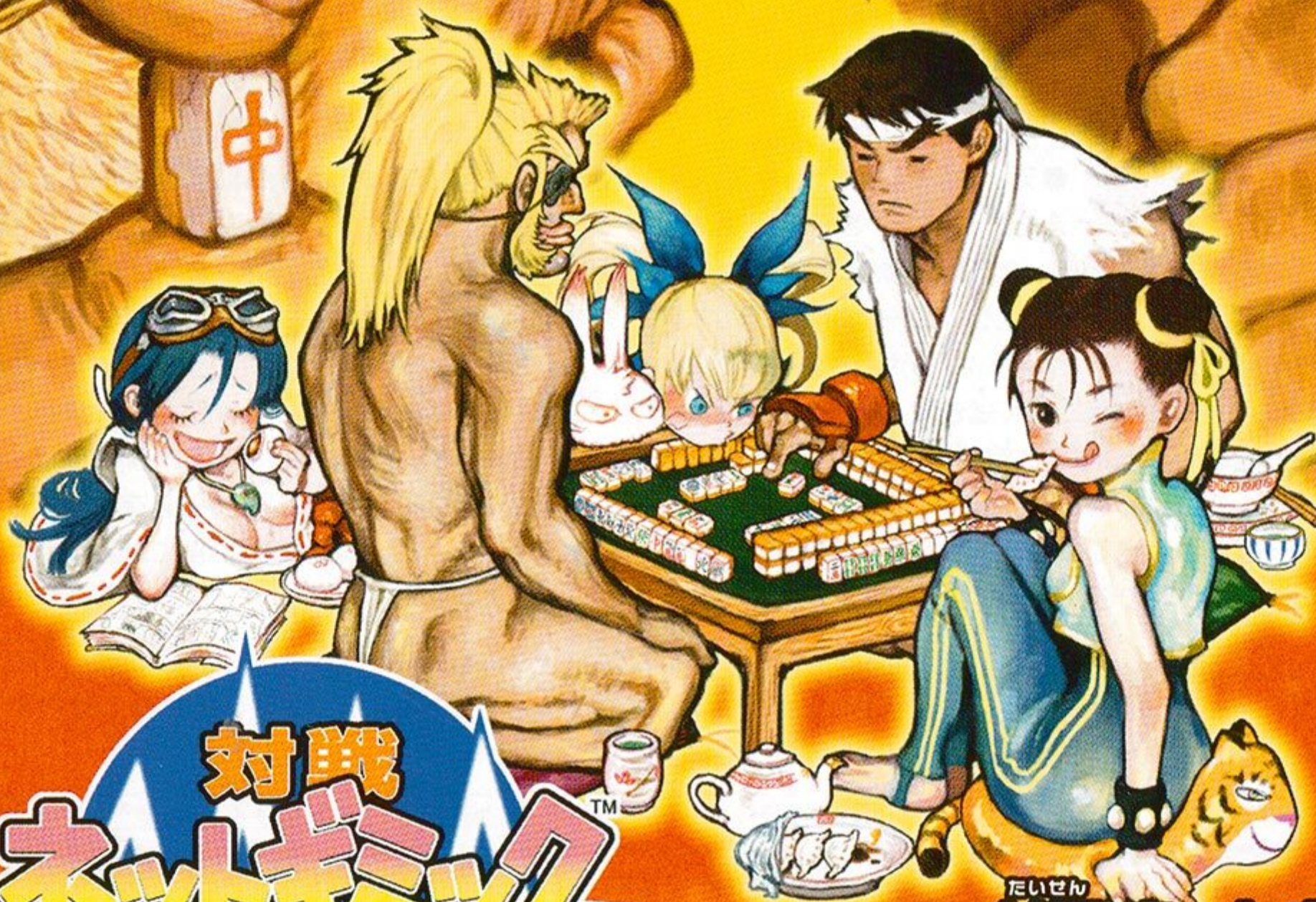




Dreamcast™



対戦 ネットギミック

CAPCOM® AMUSEMENT WORKS PSIKYO
オールスターズ

たいせん
対戦 ネットギミック
さいきょう
カプコン & 彩京 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」「どんなふうにも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®



●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

- そうざせつめい 操作説明2
- ゲームモード4
- かめん 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
- たす 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 せつぞく12
- あた 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
- たいせん 対戦ルーム17
- とくてい 特定の人を捜す ひと さが18
- つうしんたいせん 通信対戦の流れ なが19
- 「通信対戦」ご利用時の つうしんたいせん りようじ りようきん かん あんない 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

- マージャンこうざ 麻雀講座24



※がめんしゃしん 画面写真は実際の製品版と異なる場合が ばあい ありますので、りょうしょう ご了承ください。



そう さ せつ めい
● 操作説明 (麻雀ゲーム中)
マージャン ちゅう

ドリームキャスト・コントローラ

ほうこう
アナログ方向キー しよう 使用しません

ほうこう
方向ボタン こうもく せんたく はい せんたく いどう 項目の選択・牌の選択・カーソルの移動

A ボタン けってい 決定・ツモ

B ボタン キャンセル・メニューのクローズ

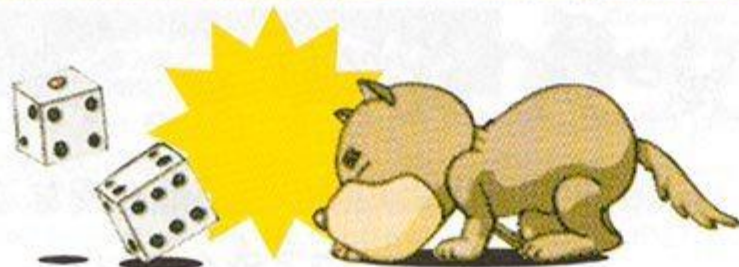
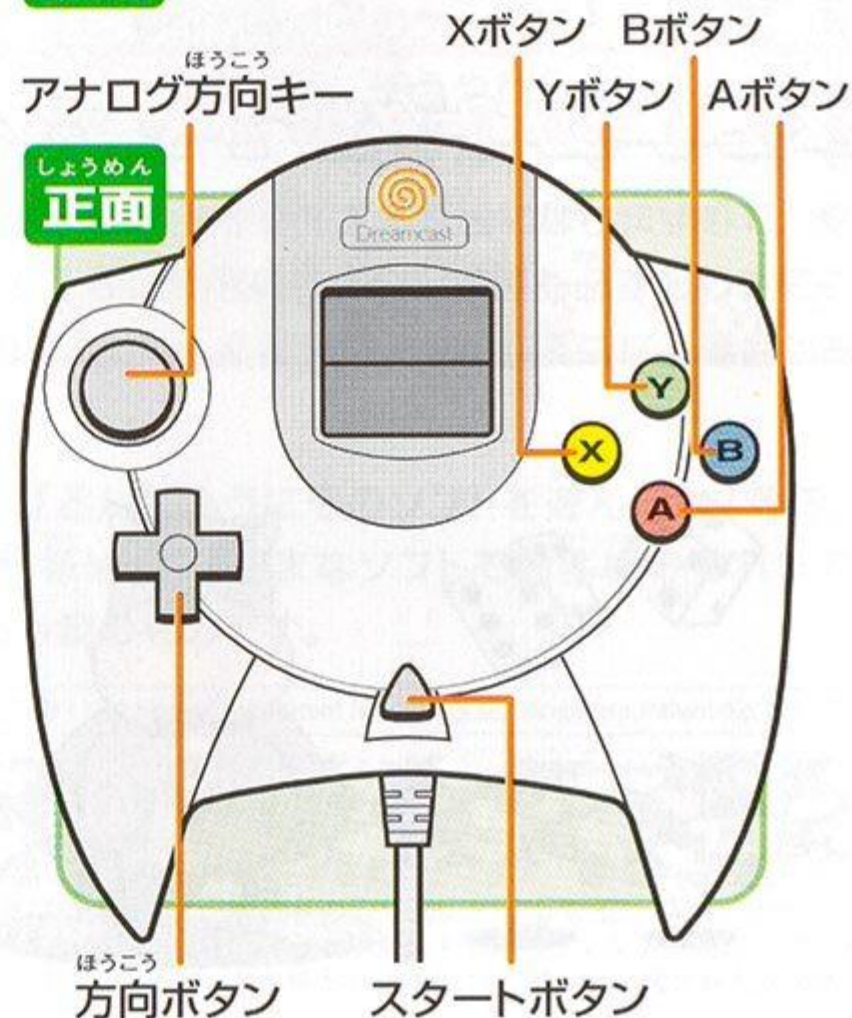
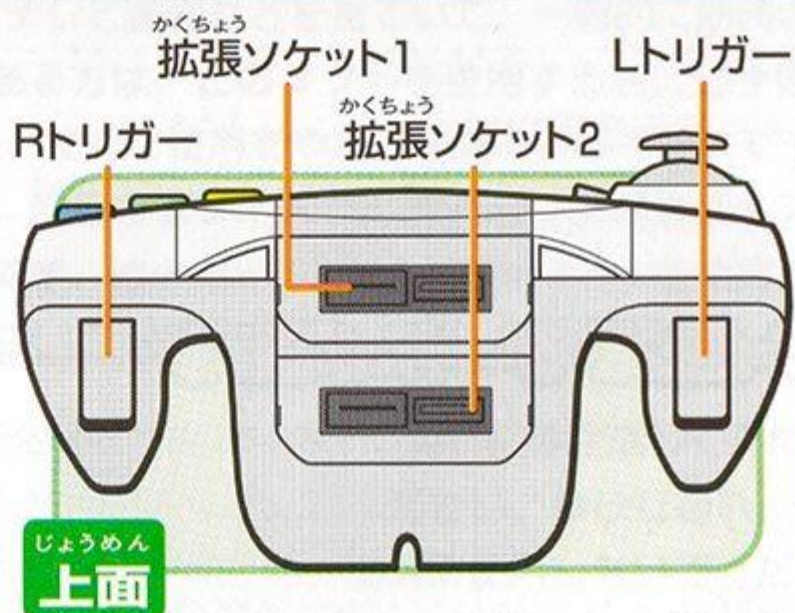
X ボタン メニューのオープン/クローズ

Y ボタン しよう 使用しません

Rトリガー しよう 使用しません

Lトリガー しよう 使用しません

スタートボタン たいせんちゅう 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、どうじ お ネームエディットで設定した「メッせっていセージ」をひょうじ表示できます。



※ドリームキャスト・コントローラに「ふるふるぱっく」(別売)をセットしてゲームをプレイするときは、「ふるふるぱっく」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「ふるふるぱっく」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。

DHALSIM

※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、^{さいきょう}彩京のオールスターキャラクター^{たち}達を相手に^{あいて}麻雀対戦^{マージャンたいせん}します。 **P.7** さんしょう参照

ネットワークモード

インターネットに^{せつぞく}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** さんしょう参照

メモリーカード

セーブやロードの^{かんり}管理^{おこな}を行います。 **P.10** さんしょう参照

マージャンコウザ

マージャン^{しよしんしゃ}初心者^{ため}の^{にゅうもんしょ}入門書^{はじ}です。初めての方、^{かた}始められたばかりの方^{はじ}はこのモードで強^{かた}くなる^{つよ}コツ^{つか}を掴んでください。 **P.24** さんしょう参照

オプション

^{かくしゆ}各種^{せってい}ゲーム^{おこな}の設定^{おこな}を行います。

P.11 さんしょう参照



TENGAI



がめん
●ゲーム画面のみかた

オールスタータイセン



ネットタイセン



① じぶん はい
自分の牌

⑥ あいて はい
相手の牌

⑪ じぶん もちてん
自分の持点

⑬ ジャンファイター

② じぶん す はい
自分の捨て牌

⑦ あいて のこ
相手の残りライフ

⑫ ジャンケン
雀犬

⑭ メッセージ表示

③ ひょうじ はい
ドラ表示牌

⑧ あいて もちてん
相手の持点

④ ばふう
場風

⑨ たいせん あいて
対戦相手

⑤ あいて す はい
相手の捨て牌

⑩ つみぼう
積棒

SAKURA



5

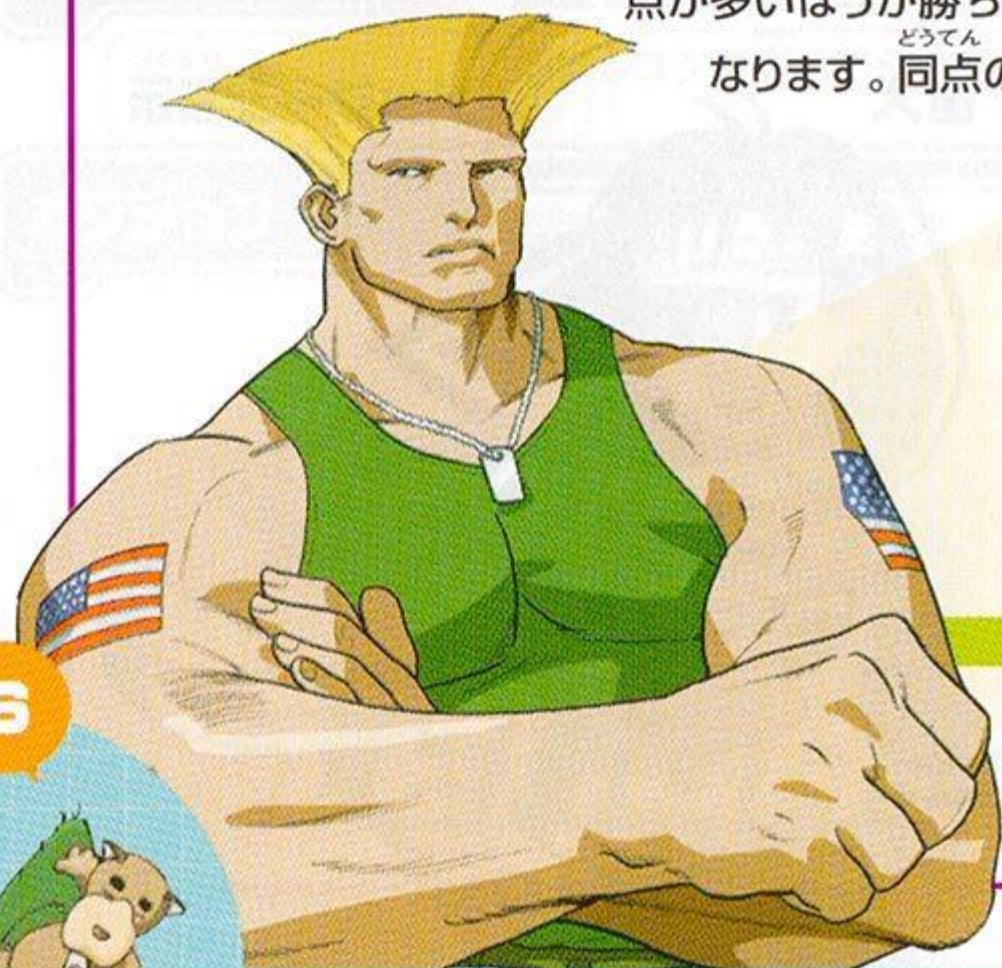


● **ゲームのルール** … 本ゲームはすべて、2人で対戦する2人打ち麻雀です。
 4人打ちの麻雀とは基本的に同じですが、アガリのときの
 獲得点数が違います。

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。

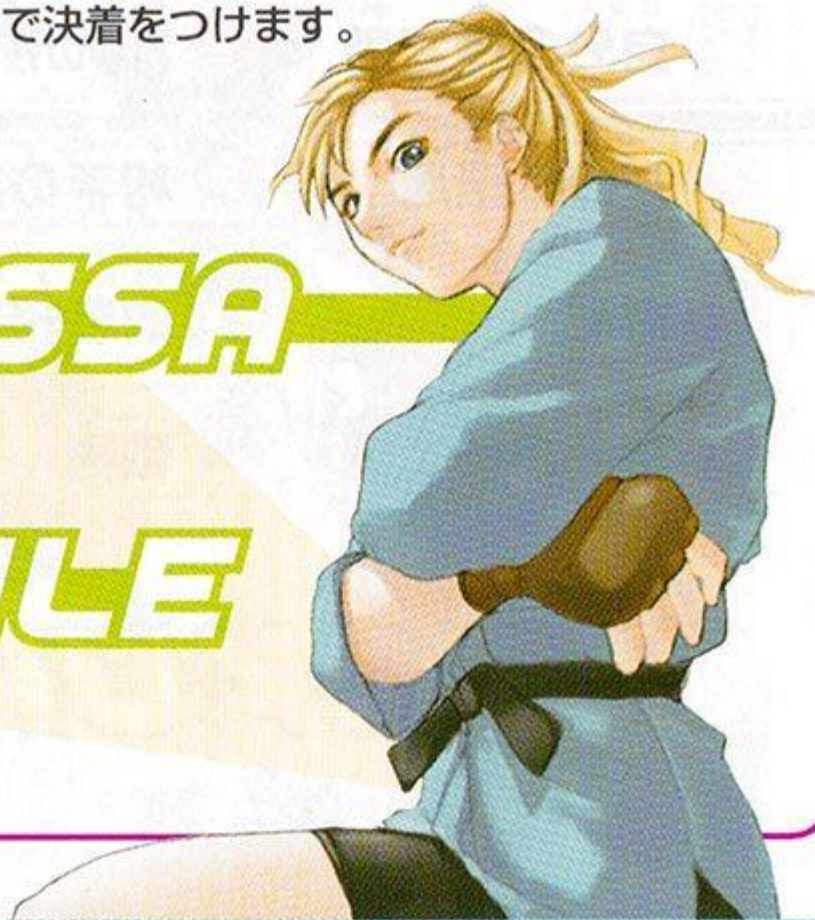
オールスタータイセンプルール … 持ち点が0点以下になるとゲームオーバーです。相手キャラクターの持ち点を
 0点以下にするか、3回アガルとあなたの勝ちです。

ネットタイセンプルール … 持ち点是对戦ルーム (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。



TYSSA

GUILE



オールスタータイセン

● オールスタータイセン

カプコンミテ(初心者組み手)


じゅんばん どうじょう
順番に登場するカプコンのゲームキャラク

かぬ マージャンたいせん ちゅうだん
ターと勝ち抜き麻雀対戦します。中断されたゲームは「ツツキカラ」で再開します。

サイキョウミテ(中級者～上級者組み手)

じゅんばん どうじょう さいきょう
順番に登場する彩京のゲーム

かぬ マージャンたいせん ちゅうだん
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「ツツキカラ」で
さいかい たいせんあいて ま どひとりめ たいせんあいて なお
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。



01st CHALLENGER
RYU
from JAPAN

PERSONAL DATA
Height: 175cm
Weight: 68kg
Blood Type: O
Three size: 110-81-85



01st CHALLENGER
1人目の挑戦者
マリオン
- MARION SORN -
THE LITTLE WITCH
AGE 13
from GUNBIRD



JANE

DAN



7



● **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タ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

配牌時にいらぬ牌を交換できます。

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

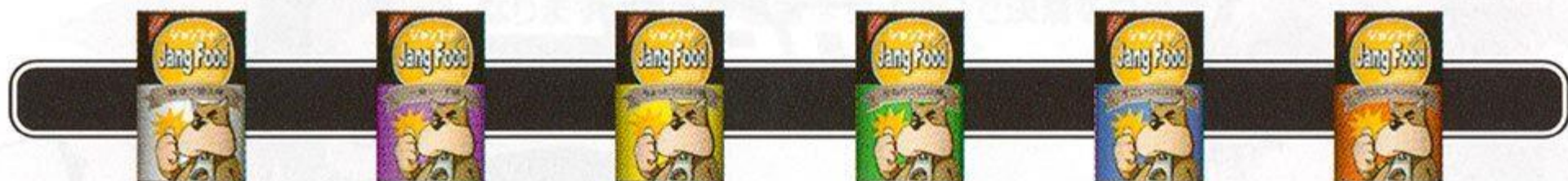
すぐにお得な配牌。

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) |
| A ボタン | … イラストの選択 …… (拡大/縮小) |
| B ボタン | … ギャラリーから出る …… (イラスト画面から出る) |
| X ボタン | … 使用しません …… (メニューバーのON/OFF) |
| Y ボタン | … 使用しません …… (イラスト解説のON/OFF) |



ONIGAWARA

CODY



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。

ロード LOAD

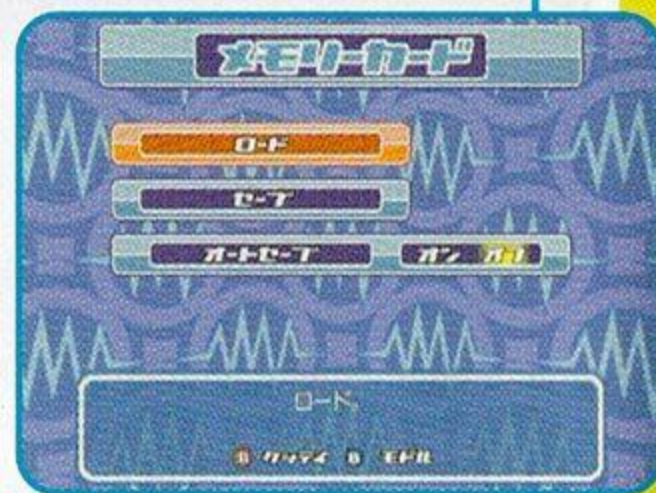
各種データの読み込みを行うことができます。

セーブ SAVE

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。

オートセーブ AUTO SAVE

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

10



KOYORI

オプション/マーじゃんコウザ

● **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。

● **マーじゃんコウザ** … 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戦してください。

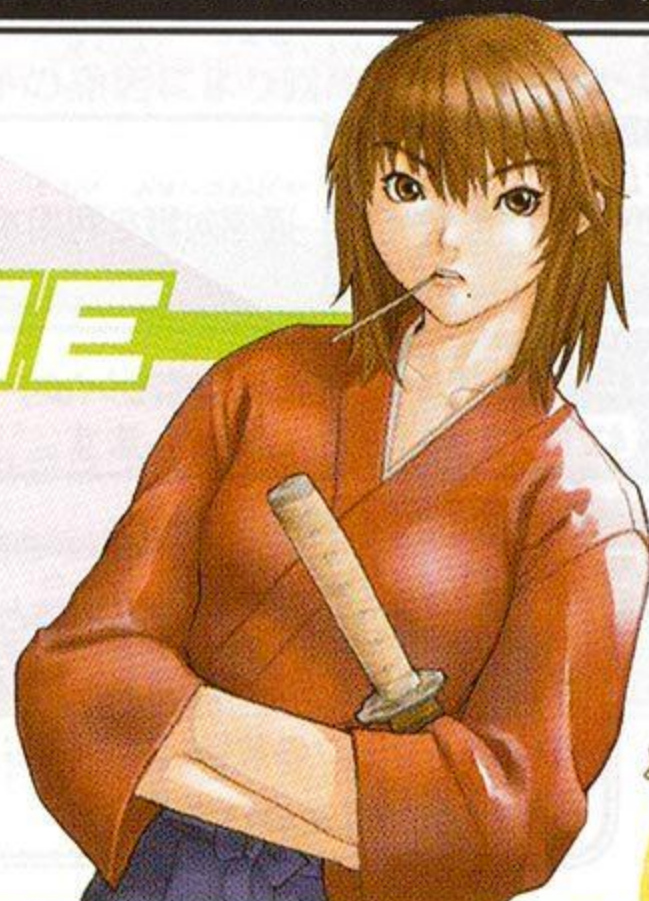
P.24 さんしょう 参照

行き詰ったら、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。

KEN



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

通信対戦を利用するときに必要なファイルです。

ネットファイル6ブロック

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

※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。

〔祝日および(株)セガ指定休日を除く〕

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

データオンデマンド
かいせん

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始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を選んでください。

→ 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。



ネット カプコンIDとNETファイル

ネット せんよう
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。

ちゅうい
注意 「プロバイダーAPI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。

ネットワーク オプション 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

引っ越し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。

つづ 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。

じゅうよう 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

さいしょ たいせんほうほう せんたく
最初に対戦方法を選択します。

つうじょうたいせん
通常対戦

つうじょう たい たいせん おこな
通常の1対1の対戦を行います。

トーナメント

たいせん おこな
トーナメントで対戦を行うことができます。



対戦をする

たいせん
対戦ルーム

す へや はい たいせんあいて さが へや なか
好きな部屋に入って対戦相手を探します。部屋の中ではチャットができます。

じどう せんぱつ たいせん
自動選抜対戦

たいせん たいせんあいて じどう えら
すぐに対戦でき、対戦相手を自動で選びます。

とくてい ひと さが
特定の人を探す

せつぞく たいせん たいせんあいて じどう えら
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。

こじん
個人ステータス

じぶん たいせんせいせき かくにん
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

せつぞくじ お がめんした ひょうじ
サーバー接続時に **X** ボタンを押すと画面下に表示
されます。**A** 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。



JUNI
JULI



たいせん 対戦ルーム

たいせん 対戦ルーム選択

好きな部屋に入って通信相手を探します。

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。



たいせん 対戦ルーム内

部屋の中ではチャットができます。

Y 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。



じどうせんばつたいせん 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。

とくていひとさが 特定の人を探す

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

A ボタン ...文字決定

B 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

X ボタン ...変換

Y 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]



特定の人を探す

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、対戦が始まります。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。

KOYORI



通信対戦の流れ

1

あいて き つうしんたいせん
相手が決まったら、通信対戦がはじまります。
つうじょう おな
通常のゲームと同じようにプレイしてください。
たいせんちゅう ぜったい でんげん き
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。



DEE JAY

2

たいせん おこな
対戦を行います。



BLANKA

3

たいせんご さいせん たいせんしゅうりょう せんたく ふたり
対戦後「再戦」/「対戦終了」のどちらか選択します。2人と
さいせん えら さいどたいせん れんぞく かい
も「再戦」を選ぶと再度対戦がはじまります。連続で10回
おな ひと たいせん
まで同じ人と対戦できます。

ご あいて せんたく
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。

しゅうりょう
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
さんしょう もど
(P.16参照)でゲームに戻ってください。

じゅうよう
重要

たいせん しゅうりょう あと さいせつぞく ぜったい でんげん き
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。

ふせい み たいせんご しょうはいすう ただ ばあい
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。

19



「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。

メインロビーにお戻り

「通信対戦」サーバー

「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。

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。

対戦相手決定後に
 おいで

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……………

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。



ROLENTO



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。●たくさんの方が会話をしています。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えています。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。

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。

じゅうよう
重要

21



● **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。

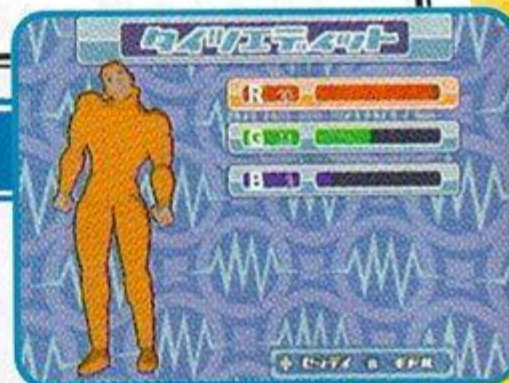
ジャンファイターとは…

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。

Ⓐ 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



FEI-LONG

AYN



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。



マージャンコウザ

マージャン こうざ

● 麻雀講座

麻雀は136個の牌を組み合わせて、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

『役いろいろ』…………… P.33

『初心者遊び方(2人打ち用)』… P.27

『カン・ポン・チー』… P.35

『麻雀をより楽しく遊ぶ』…………… P.30

基本知識

きほんちしき



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。

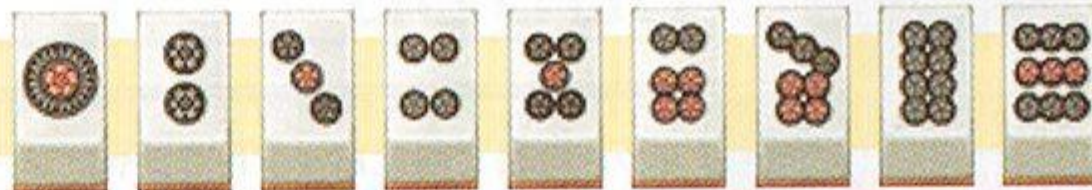
マンズ
萬子



ソウズ
索子



ピンズ
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。

スーシーパイ
四喜牌



サンゲンパイ
三元牌



点棒 てんぼう・サイコロ

点棒 てんぼう

ほん
本ゲームでは直接使用しません。



サイコロ

ほん
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。

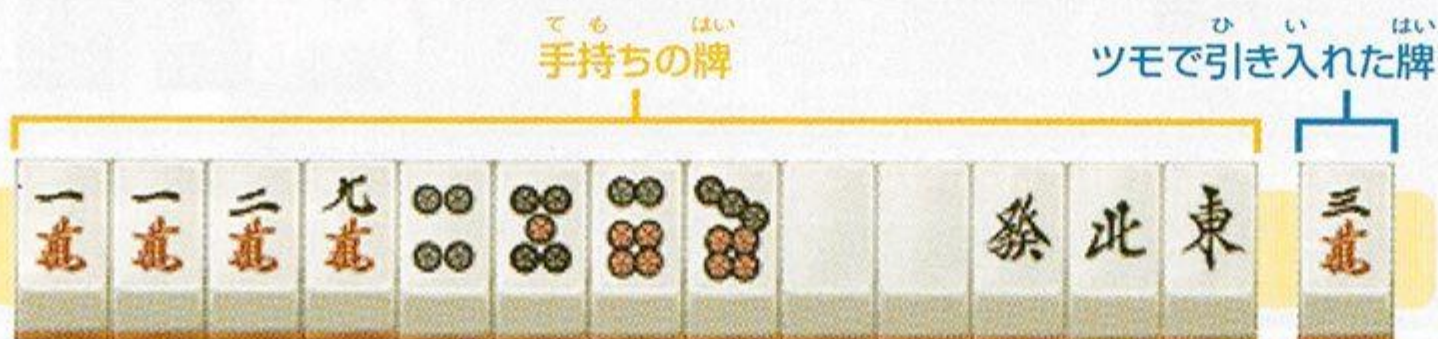


R·MIKA



ゲームの進め方

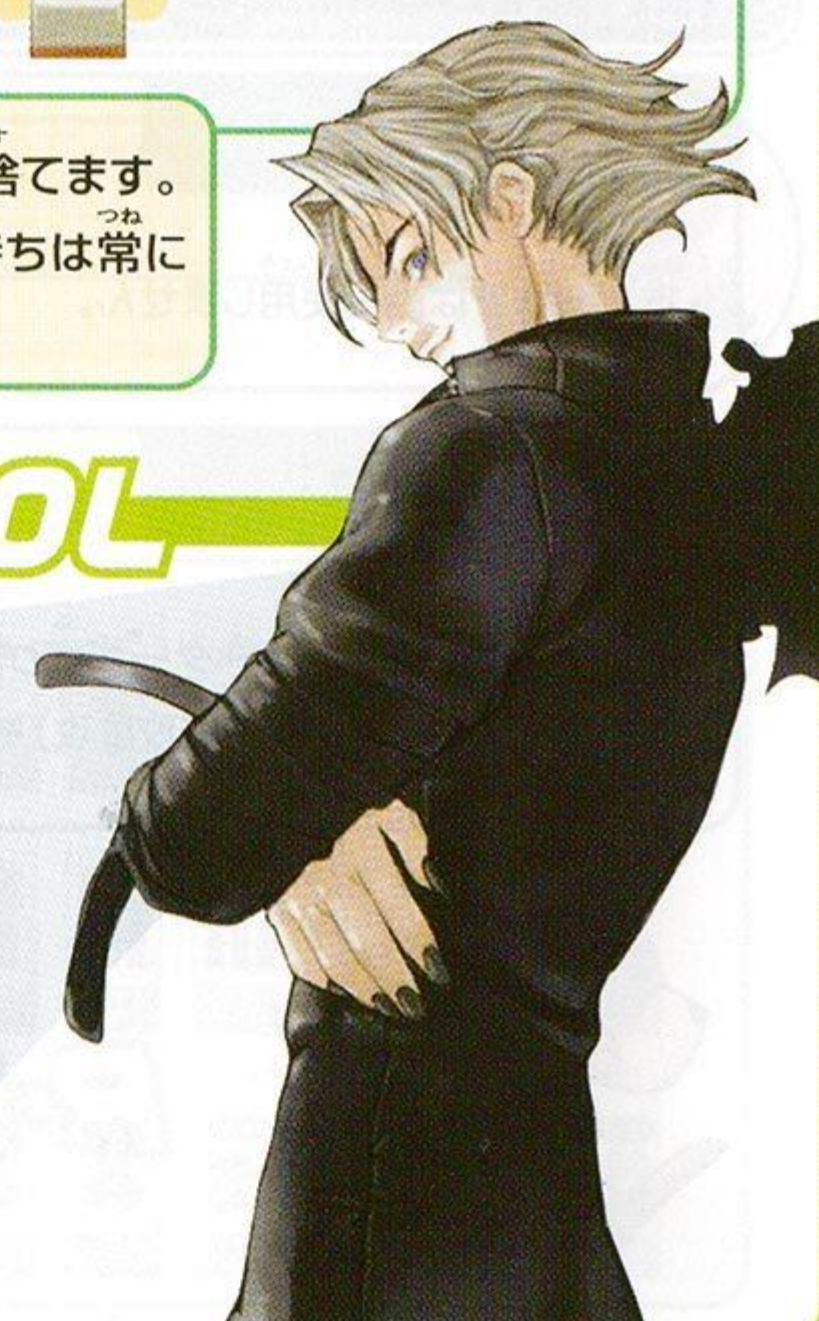
麻雀は、14個の牌を組み合わせ「役」を作って点数を競うゲームです。まずゲームをスタートするとコンピュータがサイコロを振ります。サイコロの出目によって親（先攻）子（後攻）が決まります。その後、手持ちとして牌が13枚ずつ配られ、親から順番に牌を1枚ずつ引き入れ、組合せを作っていきます。



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。

RYU

COOL



初心者の遊び方

しよしんしゃのあそびかた

ふたりうよう (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

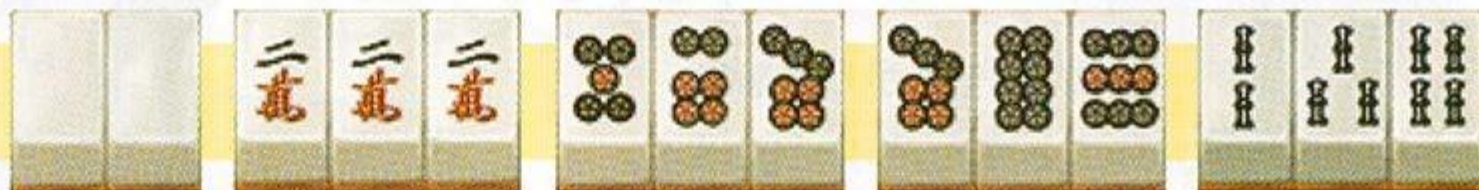


同じ種類の数牌の連番

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「ボン」や「チー」や「カン」をすると使えません。
(「ボン」や「チー」や「カン」については後で説明します。)



アガリ

ほん 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。

じどう 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。

はい 牌の組合せ(役)に応じて点数が入り、その場での

しょうはい 勝敗が決まります。

TYORA



アガリのコマンド『ロン/ツモ』

はい 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、

はい 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

ほん 本ゲームでは「ツモアガリ」の場合、
あいて 相手から奪える得点が半分になります。

マージャン やく な 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。捨牌の選択は十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 **三萬** だったとしても相手の捨てた **六萬** ではロンできない。



も
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

マーシャンをよりたのしくあそぶ



テンパイのコツ

あと 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』



と じゅんぱん こ はい あいだ く はい はい ま かた はい はい しゅ こ
 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 ハンチャンテン 『ハンチャン待ち』



一 二 または 八 九 くみ あ 三 または 七 はい ま かた はい はい しゅ こ
 または 八 九 といった組が有り、三 または 七 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 シャンボンテン 『シャボ待ち』



おな はい こ くみ くみ ま かた はい はい しゅ じぶん
 同じ牌2個組が2組あり、どちらかである待ち方です。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
 すでに こ ま かず こ
 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^{おうよう}応用

両面単騎

リャンメンタンキ

『両端^{りょうたん}タンキ^ま待ち』



アガリ牌^{はい}



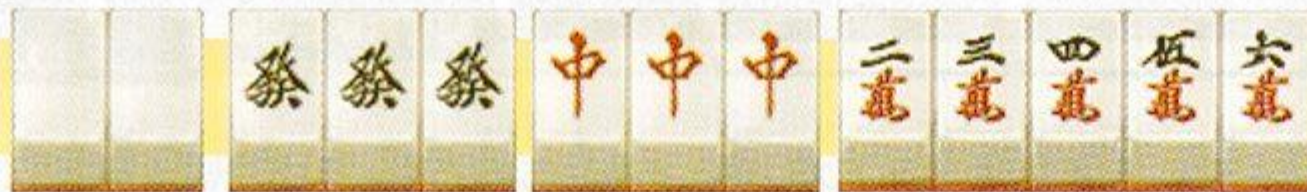
リャンメンテンの変形です。連続してつながる4個の牌があり、両端の牌2つがアガリ牌となる待ち方です。

三面聴

サンメンテン

『3メン^ま待ち』

① リャンメンテン^{えんちようがた}延長型



アガリ牌^{はい}



② リャンメンタンキ^{えんちようがた}延長型



アガリ牌^{はい}



③ タンチャオテン・リャンメンテン^{へいようがた}併用型



アガリ牌^{はい}



アガリ牌が3種有るのが『3メン^ま待ち』です。



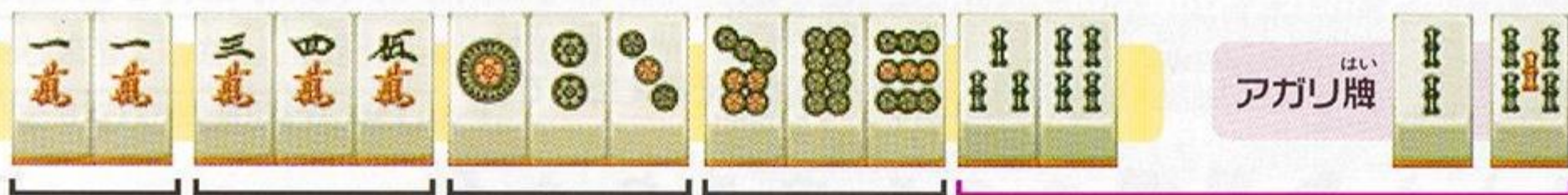
役いろいろ やくいろいろ



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るのがピンフです。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

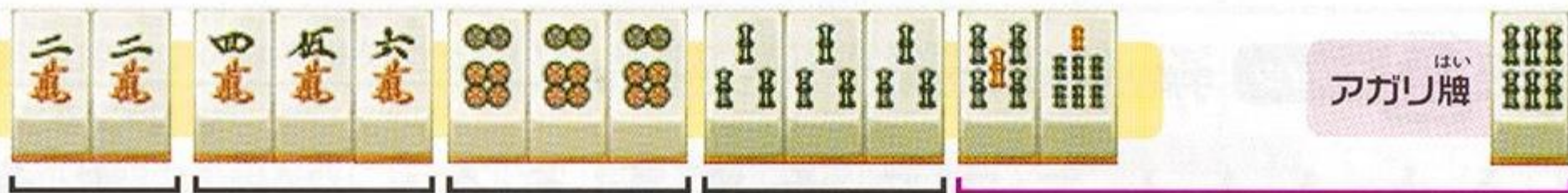


アガリ牌 はい

断么九 タンヤオ

ツウパイなし、さらに数牌の一と九無しで組み合わせた役です。

例



アガリ牌 はい

一番回 イーペーコー

おなじ種類、数のシュンツ (順番続き組) を2組そろえた役です。

例

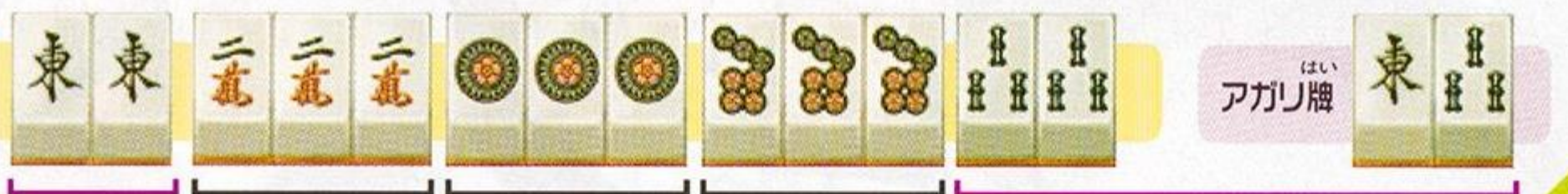


アガリ牌 はい

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



アガリ牌 はい



三色同順 サンショク

おな かず じゅんばんつづ くみ くみ やく
 同じ数によるシュンツ (順番続き組) をマンス・ピンス・ソウズで3組そろえる役です。

例

南	南	二萬	三萬	四萬	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	東	東	アガリ牌	東	南
---	---	----	----	----	------	------	------	------	------	------	------	---	---	------	---	---

一気通貫 イツツ

おな しゅるい はい やく
 同じ種類の牌で1~9までそろえた役です。

例

東	東	●●●●	●●●●	●●●●	一萬	二萬	三萬	四萬	五萬	六萬	八萬	九萬	アガリ牌	七萬
---	---	------	------	------	----	----	----	----	----	----	----	----	------	----

混一色 ホンイツ

ツーバイ いっしゅるい シュウバイ つく やく
 字牌と一種類の数牌だけで作った役です。

例

東	東	南	南	南	一萬	一萬	一萬	三萬	四萬	五萬	七萬	八萬	アガリ牌	六萬	九萬
---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	------	----	----

YUAN-NANG



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。



NASH

ASH



35



ポン

おな はい く あ つく つか
 コーツ (同じ牌が3つの組み合わせ) を作る時に使います。

- 同じ牌2つの組を既に持っている、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。

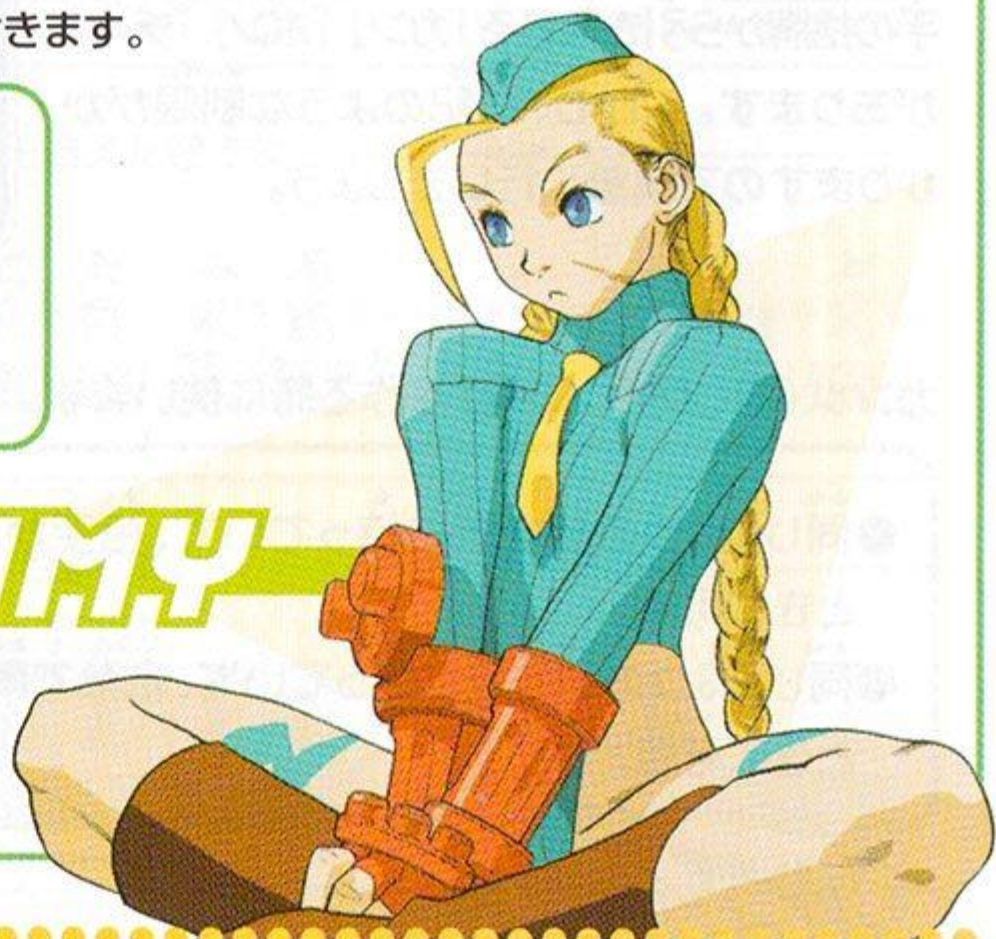
でも はい
 手持ちの牌



ポン



CAMMY



チー

おな シュウバイ れんばん まい つく つか
 シュンツ (同じ数牌の連番3枚) を作る時に使います。

● 同じ数牌の連番2枚をすでに持っている、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る、相手はその間の牌を捨てたときに可能。

でも はい
 手持ちの牌



チー



でも はい
 手持ちの牌



チー





KEN-OHMARU
GEN
ROCHE

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。

YUKI

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すら
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。

E-HONDA



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)



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。



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。

●ブ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をご利用ください。

カプコンサービス 「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。