

Version 14 for Windows



AI 麻雀 Version 14 ~ 目次 ~

1.	はじめに	.4
	1 1 ご注音	4
	12 サポート休制について	<u>ب</u>
	13 フニュアルの表記について	 А
	1.0 マニュアルの役記について	0 6
	1.3.1 マクス床IFの衣記 1.3.0 ナーの主記	O
	1.3.2 イーの衣記	0
	1.3.3 コイノト迭状ナ順の記述	o
	1.4 ご提供いたたくの各体情報について	/
2.	AI 麻雀の準備	.8
	2.1 AI 麻雀に入っているディスクについて	8
	22 AI 麻雀のインストールとアンインストール	
	221 インストール	
	222 アンインストール	10
	23 ユーザー登録について	iñ
~		
З.	AI 麻雀の操作について	
	3.1 AI 麻雀を起動する	11
	3.2. 対局の種類	12
	3.2.1 フリー対局	12
	3.2.2 段位戦	14
	3.2.3 カップ戦	15
	3.2.4 国盗り戦	17
	3.3 AI 麻雀の画面構成	19
	3.4 対局を始める	22
	3.4.1 面子(メンツ)の選び方	22
	3.4.2 席決めと起家(チーチャ)決め	23
	3.4.3 操作の方法	23
	3.4.3.1 ツモと打牌	.23
	3.4.3.2 チー、ポン、カン、ロン	.23
	3.4.3.3 リーチ、ツモあがり	.25
	3.4.3.4 やり直し	.25
	3.4.3.5 エキザイト・メーター	25.
	3.4.3.0 加速尼陝阱农小	26
	3.4.3.8 荘の終了	.28
	3.4.3.9 対局を途中で止めたいとき	.29
	3.4.3.10 対局を保存する・再開する	.29
	3.4.3.11 BGM の再生・停止	.30
	3.4.4 AI 麻雀の終了	30
	3.5 ヒント機能	31
	3.5.1 狙い役のヒント	31
	3.5.2 リアルタイム狙い役ヒント	32
	3.5.3 聴牌時のヒント	33

	3.5.4 鳴きのヒント	
	3.5.5 オーラスヒント	
	356 聴牌看破のヒント	36
	36 対局の記録	.38
	261 早近の式結	
	3.0.1 取辺の成績	
	3.0.2 仅海の記録	
	3.6.3 段位戦の成績	
	3.6.4 カッフ戦の成績	40
	3.6.5 国盗り戦の成績	41
	3.7 デモを観戦する	41
	3.8 麻雀を学習する	41
	3.9 ウィンドウの透明度	
	310 標準のルール「Δ」 麻雀標準ルール しについて	43
-		
4.	. 谷梩設定	
	4.1 ルール選択	
	42ルール・役の設定	47
	イロ1 夕前, ゴ田	/7_
	4.2.1 石削 * 武功	
	4.2.2.1 持り黒・りま (順位黒)	
	4.ここと 壮(ナヤノ) 1 つつつ 得占計管 . 順位	40 19
	4.2.2.0	49 /9
		5
	4.2.3 1 リーチ料・ノー時罰符・木場	
	4.2.3.2 途中流局	51
	4.2.3.3 リーチの制限	
	4.2.3.4 チー・ポンの制限	
	4.2.3.5 カンの制限	
	4.2.4 JU-JU3	
	4.2.4.1 和了制限	
	4.2.4.2 和了点数·符	
	4.2.4.3 包	53
	4.2.4.4 ドラ	53
	4.2.4.5 王牌	54
	4.2.4.6 その他	54
	4.2.5 通常役	55
	4.2.5.1 ありあり・なしなし	55
	4.2.5.2 しばり	55
	4.2.5.3 通常役	
	4.2.5.4 満貫役	
	4.2.6 役満買	
	4.2.6.1 役満設定	
	4.2.6.2 役満の相「京	
	4.2./ 特殊役	b7
	4.2.8 古役	59
	4.3 各種設定	60
	4.3.1 表示	60

	4.3.2 表示 2	.62
	4.3.3 対局	.63
	4.3.4 研究	.64
	4.3.5 サウンド	.65
5.	ネットワーク通信対局機能	66
	5.1 AI マッチングシステムについて	.66
	5.1.1 AI マッチングシステムご利用時の注意事項	.66
	5.2 ネットワーク通信対局の準備	.67
	5.2.1 マッチングソフトの起動	.67
	5.2.2 マッチングソフトの画面構成	.68
	5.3 通信対局を始める	.70
	ちょ チャット操作	71
	- 3.キ ノ ヤ ノ 1 1成化	. / 1
	5.5 代打ち機能	.71
	5.5 代打ち機能 5.6 対局を強制的に終了する	.71 .71
6.	5.5代打ち機能 5.6対局を強制的に終了する 付録:役の一覧	.71 .71 .71 72
6.	5.5代打ち機能 5.5代打ち機能 5.6対局を強制的に終了する (付録:役の一覧) 6.11翻役	.71 .71 .71 72 .72
6.	5.5 代打ち機能 5.6 対局を強制的に終了する (付録:役の一覧) 6.1 1 翻役 6.2 2 翻役	.71 .71 72 .72 .72
6.	5.5代打ち機能 5.5代打ち機能 5.6対局を強制的に終了する (付録:役の一覧) 6.11翻役 6.22翻役 6.33翻役	.71 .71 72 .72 .73 .73
6.	5.5 代打ち機能 5.5 代打ち機能 5.6 対局を強制的に終了する 付録:役の一覧 6.1 1 翻役 6.2 2 翻役 6.3 3 翻役 6.4 6 翻役	.71 .71 72 .72 .72 .73 .75
6.	5.5 代打ち機能 5.5 代打ち機能 5.6 対局を強制的に終了する 付録:役の一覧 6.1 1 翻役 6.2 2 翻役 6.3 3 翻役 6.4 6 翻役 6.5 満貫	.71 .71 .72 .72 .72 .75 .75
6.	 5.5代打ち機能 5.5代打ち機能 5.6対局を強制的に終了する 付録:役の一覧 6.1 1翻役 6.2 2翻役 6.3 3翻役 6.4 6翻役 6.5 満貫 6.6 役満貫 	.71 .71 .72 .72 .72 .75 .75 .75 .75
6.	 5.5代打ち機能 5.5代打ち機能 5.6対局を強制的に終了する 付録:役の一覧 6.1 1翻役 6.2 2翻役 6.3 3翻役 6.4 6翻役 6.5 満貫 6.6 役満貫 6.7 特殊役 	.71 .71 .72 .72 .73 .75 .75 .75 .76 .78
6.	 5.5代打ち機能 5.5代打ち機能 5.6対局を強制的に終了する 付録:役の一覧 6.1 1翻役 6.2 2翻役 6.3 3翻役 6.4 6翻役 6.5 満貫 6.6 役満貫 6.7 特殊役 6.8 古役 	.71 .71 .72 .72 .73 .75 .75 .75 .75 .75

1. はじめに

このたびは Windows 10、Windows 8、Windows 7 (各日本語版)対応対戦型 四人打麻雀ソフト、AI 麻雀 Version 14 (以下、特に区別する必要がない限り「AI 麻雀」 と表記します)をお求めいただき、ありがとうございます。

1.1 ご注意

- 1. このソフトウェアおよびマニュアルの一部または全部を無断で使用、複製する ことはできません。
- 2. このソフトウェアおよびマニュアルは、本製品のインストール時に表示される 使用許諾契約のもとでのみ使用することができます。
- 3. このソフトウェアおよびマニュアルを運用した結果の影響については、一切責 任を負いかねますのでご了承ください。
- このソフトウェアの仕様およびマニュアルに記載されている事柄は、将来予告なしに変更することがあります。
- 5. このソフトウェアにはネットワークを介して人間同士で対局をお楽しみいた だく機能が搭載されていますが、この場合には各コンピュータごとに1パッ ケージがインストールされている必要があります。
- 6. 本マニュアルでは、特に記載がないかぎり Windows 7を例に説明しています。 他の Windows 環境では、操作や画面が多少違う場合がありますので、ご了 承ください。
- 本マニュアルでは Windowsのバージョンを特に区別する必要がないかぎり 「Windows」と表記します。
- ※ 一部画像にてAI麻雀 Version 13の画像を使用しております。
 Version 14に読み替えてお読みください。

1.2 サポート体制について

本製品をご利用になって、トラブルや操作上分からないことなどがございました ら、下記のユーザーサポート専用の連絡先までお願いいたします。麻雀のルール などに関するお問い合わせは、ご容赦ください。 なお、AI 麻雀のサポートは、日本国内限りとさせていただきます。あらかじめご

了承ください。

■製品本体の機能等に関するお問い合わせ

以下の問い合わせ方法からお選びください。

ホームページのお問い合わせフォーム
 https://secure.e-frontier.co.jp/support/

AI 麻雀の最新情報などは、弊社ホームページでご覧になることができます。 URL は以下のとおりです。

http://www.e-frontier.co.jp/

また以下の内容については、本マニュアルでは解説していません。それぞれの商品に添付されたマニュアルでご確認ください。

- コンピュータ本体、プリンタ、ハードディスク、CD-ROM ドライブなどの設定および操作方法
- Windows の操作方法
- インターネットへの接続方法

1.3 マニュアルの表記について

本マニュアルでは各種の機能やキー操作の説明に、次のような用語、略号、記号 を使用します。なお、本マニュアルの画面は解説の便宜上、実際のものとは異な る場合があります。ご了承ください。

1.3.1 マウス操作の表記

■クリック

マウスのボタンを押して、すぐに離す動作を指します。通常は左ボタンを押します。 右ボタンを押す場合は、右クリックと表記します。

■ダブルクリック

マウスボタンをすばやく2回クリックする動作を指します。

■ショートカットメニュー

マウスの右ボタンをクリックすると表示されるポップアップメニューを指します。

1.3.2 キーの表記

プラス記号(+)は、キー操作の組み合わせを表します。 例えば「Alt + C」は、「Alt」キーを押しながら「C」のキーを押すことを表します。 矢印キー(「↑」「↓」「←」「→」)は、それぞれキーボードの矢印キーを表します。

1.3.3 コマンド選択手順の記述

本マニュアルでは、煩雑さを避けるため、コマンド選択手順を以下のように記述 することがあります。

<ゲーム(G)>-<フリー対局(F)>

これは、AI 麻雀のメニューバーで<ゲーム (G) >を選び、表示されたプルダウンメニューの中から<フリー対局(F) >を選ぶ、という操作を意味します。

1.4 ご提供いただくお客様情報について

株式会社イーフロンティア(以下「弊社」とします。)では、お客様の個人に関する情報(以下「お 客様情報」とします。)について適切に保護することが社会的責務として重要と考えておりま す。お客様よりご提供いただいたお客様情報の取り扱いに関する弊社の方針を以下に記載い たします。

●お客様情報をご提供いただく場合

弊社は、以下の場合にお客様からお客様情報をご提供いただき収集することがございます。 ○弊社製品の製品ユーザー登録をしていただく場合 ○弊社のキャンペーン・アンケート・プレゼント等に応募いただく場合 ○弊社のメールマガジン、および製品情報の購読をいただく場合 ○上記以外に、弊社が必要と判断した場合

●お客様情報の利用目的

お客様よりご提供いただいたお客様情報は、以下の目的のために利用させていただく場合が ございます。 ○お客様に弊社製品(新製品を含みます)に関する有益な情報をお伝えする ○お客様のご意見を集約し、より良い商品・サービスを開発する ○お客様に弊社製品のサポートを提供する ○お客様にプレゼントをお送りする

●第三者への情報提供について

弊社にご提供いただいたお客様情報は、第三者に提供することはございません。但し、お客様本人の同意を得た場合、法令によって認められる場合、または、以下の利用に関しては、お客様情報を第三者に提供させていただくことがございます。

○社外へ業務委託を行う場合

お客様に商品またはプレゼント等を発送するため、サービスまたは情報等を提供するため、 弊社キャンペーンを運営するため、若しくはアンケートを実施するために、弊社の厳重な管 理のもと、必要最小限の範囲でお客様情報を社外に委託させていただくことがございます。

○法令に基づく場合

弊社は、お客様情報を裁判所、行政機関、監督官庁、およびその他の公的機関から要請を受けた場合、提供いただいたお客様情報を第三者に預託・提供させていただくことがございます。

●お客様情報の問合せについて

お客様ご本人から弊社が管理するお客様情報について対応窓口へ以下の要請がなされた場合、弊社はお客様ご本人からの申出であることを確認した上で、お客様の意思を尊重し合理 的な範囲で必要な手続きおよび対応をいたします。

○お客様情報の開示

○お客様情報の訂正、追加、削除、利用の停止、または消去

●お客様情報の管理責任者

お客様より提供いただいたお客様情報は以下の者が責任をもって管理監督いたします。

株式会社イーフロンティア 代表取締役 安藤 健一

●お客様情報対応窓口

株式会社イーフロンティア サポートセンター

2. AI 麻雀の準備

本章では、AI 麻雀を使うための準備について解説します。

2.1 AI 麻雀に入っているディスクについて

AI 麻雀の商品には、以下のディスクが入っています。

AI 麻雀 Version 14 CD-ROM

このディスクにはインストーラや、AI 麻雀のプログラムといった AI 麻雀を動作 させるのに必要な各種ファイルが入っています。

2.2 AI 麻雀のインストールとアンインストール

AI 麻雀をハードディスクにインストールする手順と、ハードディスクから削除(アンインストール)する手順を解説します。

2.2.1 インストール

- 1. Windows を起動します。
- 2. 他のアプリケーションプログラムが起動している場合は、すべてのプログラム を終了させてください。
- 3. AI 麻雀の CD-ROM をドライブにセットします。
- AI 麻雀スタートパネルが表示されます。
 自動的に表示されない場合は、Windowsの<スタート>メニューの「コン ピューター」から CD-ROM のアイコンを選び、ダブルクリックします。



AI スタートパネルの各ボタンの機能は、次のとおりです。

■はじめにお読みください

「お使いになる前に」を表示します。

■インストール

ハードディスクに AI 麻雀をインストールします。

■ユーザー登録

オンラインユーザー登録のためのウェブサイトを表示します。

■製品情報を確認

AI シリーズの製品情報のウェブサイトを表示します。

■ CD-ROM を参照

CD-ROM の内容をエクスプローラで参照します。

■終了

AI 麻雀スタートパネルを終了し、Windows に戻ります。

- 5. AI 麻雀をハードディスクにインストールするには、<インストール>をクリックします。
- 6. 画面の指示にしたがってインストールを行ってください。 ユーザー情報の入力を促すダイアログが表示されたら、名前、所属、シリアル 番号を入力してください。シリアル番号は、必ず半角数字で入力してください。 シリアル番号は、製品に同梱の「ライセンスカード」に記載されています。 なお、本マニュアルの巻末にシリアル番号を控えておくことができますので、 書き写しておくと便利です。

AI麻雀 Version 13 S	etup	×
ユーザ情報 情報を入力してくた	:au.	
名前と所属、シリア	ル番号を入力して、「次へ」ボタンをクリックしてください。	
名前(U):	I	
所屬(0)		
シリアル番号(S)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
InstallShield	〈戻る(B) 太へ MD	ftyth

- 7. 以降は、画面の指示にしたがってインストールを行ってください。
- インストールが終了するとメッセージが表示されます。
 <完了>をクリックして、インストールを完了します。
- 9. 「お使いになる前に」が表示されます。マニュアルには記述されていない最新情報や注意事項などが書かれています。必ず目を通しておいてください。

2.2.2 アンインストール

AI 麻雀をハードディスクから削除 (アンインストール) するには次の手順で行って ください。

- 1. Windows の<スタート>メニューから「コントロールパネル」を開きます。
- 2. 「プログラム」の「プログラムのアンインストール」をクリックします。
- 3. リストから「AI 麻雀 Version 14」を選び、<アンインストール>をクリックします。
- 4. 「ユーザーアカウント制御」ダイアログが表示されます。 本当に削除する場合は、<続行>をクリックします。
- 5. アンインストールが開始されます。
- アンインストールが終了するとメッセージが表示されます。
 <完了>をクリックして、アンインストールを完了します。

2.3 ユーザー登録について

本製品に関するユーザーサポート、バージョンアップサービスなどを受けるには、 ユーザー登録を行っていただく必要があります。 製品パッケージに同梱されているライセンスカードの記載を参照のうえ、オンラ インでユーザー登録を行ってください。

オンラインユーザー登録を行うには、AI 麻雀の<その他(O) >メニューから<オ ンラインユーザー登録(U) >を選びます。

※オンラインユーザー登録にはインターネットに接続できる環境が必要です。

AI 麻雀スタートパネルの<インストール>ボタンの下にある<ユーザー登録>ボ タンでも可能です。

3. AI 麻雀の操作について

本章では、AI 麻雀の操作方法について解説します。

3.1 AI 麻雀を起動する

ハードディスクにインストールした AI 麻雀を起動するには、次のようにします。

■ Windows の<スタート>メニューの<すべてのプログラム>にある< AI 麻雀 Version 14 >から< AI 麻雀 Version 14 >を選ぶ

デスクトップにある AI 麻雀のショートカットをダブルクリックする

■ 保存した AI 麻雀の牌譜ファイル(拡張子 AMJ)をダブルクリックする

AI 麻雀を起動すると、メインメニューが表示されます。 ** 牌譜ファイルをダブルクリックした場合、メインメニューは表示されません。



どのモードで対局するかを選択します。

■ フリー対局

半荘単位で対局します。

■ 段位戦

入門から雀聖まで、条件をクリアーしながら昇段を目指します。

■ カップ戦

成子坂杯から雀聖位カップまで20のカップ戦を制し、カップ獲得を目指します。

■ 国盗り戦

日本各地の強敵や曲者を倒しながら、全国制覇を目指します。

■ AI 麻雀の終了
 AI 麻雀を終了します。

3.2. 対局の種類

AI 麻雀には、「フリー対局」、「段位戦」、「カップ戦」、「国盗り戦」の4つの対局が あります。

3.2.1 フリー対局

半荘単位でプレイします。

ここでの成績は<ゲーム(G)>メニューの<最近の成績(K)>に記録されますが、 段位戦、カップ戦、国盗り戦には関係ありません。

フリー対局を選ぶと、「フリー対局」ダイアログが表示されます。 どういう相手と対局するかを選び、< OK >をクリックします。



■面子はどうします?

どういう面子と対局するかを選択します。 ※が付いているものは、上位4番目以内の雀士から無作為に3人を選びます。

- 第名:自分で指名する
 自分で雀士を選びます。
 「面子選択」ダイアログが表示されす。
 「3.4.1 面子の選び方」を参照してください。
- ◎ 接待:接待面子で打つ^{*} コンピュータ雀士の中でもっとも弱く調整された雀士と対局します。
- ◎ 最強:最強面子と打つ[※] コンピュータ雀士の中でもっとも強く調整された雀士と対局します。
- 絶好調:絶好調の雀士と打つ^{*}
 コンピュータ雀士の中で今までの成績が最も良い(方から4番目以内の)
 雀士と対局します。

- 窓ち目:最近落ち目の雀士と打つ^{*} コンピュータ雀士の中で今までの成績が最も悪い(方から4番目以内の) 雀士と対局します。
- 女性:女性に囲まれて打つ
 3人の女性雀士と対局します。
- おまかせ:おまかせ面子で打つ
 コンピュータが無作為(ランダム)に雀士を選びます。
- 黙聴: 黙聴好きの雀士と打つ**
 聴牌してもリーチをかけずにあがる傾向のある雀士と対局します。
- 美意識:美意識の高い雀士と打つ^{*} 聴牌しても、もっと高い役が狙えるなら黙聴で手替わりを待ち、これ以上 高くならないと判断したらリーチをかけるなど、最高役を目指した打ち方 をする雀士と対局します。
- リーチ:よくリーチをかける奴と打つ[※]
 よくリーチをかける傾向のある雀士と対局します。
- 鳴き:よく鳴く奴と打つ*
 よく鳴く傾向のある雀士と対局します。
- ◎ 男性:男性に囲まれて打つ コンピュータが無作為(ランダム)に3人の男性雀士を選びます。

■採用するルールは?

<変更(R)>をクリックすると、「ルール選択」ダイアログが表示されます。 すでに登録されているルールの他に、オリジナルのルールを作成することもでき ます。詳しくは「4.1 ルール選択」を参照してください。

■<手牌オープン(0)>

チェックマークを付けると、他家の手牌を見ながら対局できます。 手牌のオープンは、対局中に<表示(V)>メニューの<手牌オープン(O)>を選ん でも可能です。なお、手牌をオープンにして対局できるのはフリー対局だけです。 すべての設定が終わったら、<OK>をクリックします。 「対局開始確認」ダイアログが表示されます。 * (面子はどうします?)で「指名)を選んだ場合は表示されません。

対局開始確認	
この面子、ルールで対局を始めます	
面子(M): 10月1日 日 中川 健人 柳田 佐武 	
名前:関根弾(せきね だん) 評価:弱い 麻雀を始めたばかりの抑心者でえいゼン派。振り込みが恐く ていーチにすぐ降りてしまう小心者。	
ルール AI麻雀標準ルール	次回から、この確認画面を表示しない(N) このダイアログを次回から表示したく
□次回から、この確認画面を表示しない(N)	- ない場合は、オンにします。

内容を確認して< OK >をクリックします。対局が始まります。

3.2.2 段位戦

入門から始まって雀聖まで、条件をクリアしながら昇段を目指します。現在の段 位と次の段へ昇段するための条件は、<ゲーム(G)>メニューの<段位戦の成績 (R)>を選ぶと表示される「段位戦の成績」ダイアログで確認することができます。 段位戦での成績も、「段位戦の成績」ダイアログに記録されます。 段位戦では、手牌をオープンした状態で対局することはできません。

段位戦を選ぶと、「段位戦」ダイアログが表示されます。



◎ <対局開始(S)>

対局を開始します。「面子選択」ダイアログが表示されます。 段位戦では対局者を6人の中から選ぶことができます。 「3.4.1 面子の選び方」を参照してください。



< OK >をクリックすると対局が始まります。 段位戦では「AI 麻雀標準ルール」が使用されます。

- ◎ <対局終了(E)> 段位戦を終了して、起動時の画面に戻ります。
- ◎ <現在段位の最初から始める(D)> 現在の段位での成績を破棄し、現在の段位を最初からやり直します。
- ◎ <入門から始める(N)> 現在の段位をすべて破棄し、一番最初の「入門」から段位戦を始めます。

3.2.3 カップ戦

カップ戦は、最初の「成子坂杯」から最後の「雀聖位カップ」までの20個のカップ を順番に獲得し、すべてのカップ戦を制していくゲームです。 カップ戦では「AI麻雀標準ルール」が使用され、手牌をオープンにすることはでき ません。カップ戦の成績は、<ゲーム(G)>メニューの<カップ戦の成績(T)>に 記録されます。

カップ戦を選択すると、「AI 麻雀栄光の部屋」ダイアログが表示されます。 ここに獲得したカップが並べられていきます。



◎ <成績>

カップ戦の現在の成績を見ることができます。

<対局開始>をクリックすると「カップ戦」ダイアログが表示され、カップ獲得の 条件などが表示されます。

カップ戦	×
現在の獲得力ップ 新宿区代表決定杯	最近 1 半荘の 得点状況(B)
書構動道選抜杯の獲得条件 平均得点: 半荘 8 回で、平均 + 6.0 点以上	半荘No. 順位 得点 1 <u>3 - 180</u> 平均 <u>30 - 180</u>
一発でカップが獲得できる(複合)役 跳満以上	
現在の記録 平均得点: 半荘 1回で、平均 - 18.0 点	対局開始(S)
現在挑戦中のカップの最初から始める(D)	対局終了(E)
無杯から始める(N)	栄光の部屋へ(H)

- <現在挑戦中のカップの最初から始める(D)> 挑戦中のカップの成績を破棄し、そのカップ戦を最初からやり直します。
- ◎ <無杯から始める(N)> カップ戦のすべての成績を破棄し、一つもカップを持っていない状態から やり直します。

カップ獲得の条件などを確認して<OK >をクリックします。対局が始まります。

■カップ戦ヒントアイテムについて

カップ戦で特定の条件をクリアすると、それに応じた得点(対局の点数とは異なる) が獲得でき、累計得点が貯まるとヒントアイテムが使用できるようになります。

<ゲーム(G)>メニューの<カップ戦ヒントアイテム(Z)...>を選択すると、「カップ戦 ヒントアイテム取得状況」ダイアログが表示されます。

あなたが獲得したくと	ントアイテ <i>ル</i> して使える	取得用	月〉累積得点 ・・・	774点
ビント名称	0 010000	使用可否	進行状況 (10段階表示) _9_8_7_6_5_4_3_2_1_0	現在得点/ ビント取得得点
1.打牌ヒント	11.MR	ОК		100点 / 100点
2.፲キサイトメータ	1494h	ОК		100点 / 100点
3.狙い役ヒント	-	ОК	******	200点 / 200点
4.危険牌ヒント	R 10 10	ОК	•••••	200点 / 200点
5.聴牌時ヒント	唐牌	NG		174点 / 200点
6.オーラスヒント		NG		0点 / 200点
7.鳴きのヒント	100	NG		0点 / 500点
8.聴牌看破ビント	(20) 建筑着依	NG		0点 / 500点
取得できるとントの順番: シャッフル (S) 元に戻す (N)				

ここでは、獲得した(ヒントアイテム取得用)累計得点と、使用可能となったヒン トアイテムを確認することができます。

- くあなたが獲得した(ヒントアイテム取得用)累計得点>

 カップ戦中に特定の条件をクリアして獲得した得点の累計が表示されます。
- <獲得得点に応じて使えるヒント> 使用可能となったヒントアイテムと、次のヒントアイテムまでに必要な得 点を確認できます。

○ <役別獲得得点一覧など(G)>

アイテムが使用不可になります。

- 「獲得得点一覧」ダイアログが表示され、各ヒントアイテムが使用可能とな る必要得点や、カップ戦中に特定の条件をクリアして獲得できる得点を確 認できます。 「取得条件」タブには、獲得した累計得点に応じて使用可能となるヒントア イテムが記載されています。 その他の6つのタブには、あがった役や点数などに応じて獲得できる得点 が記載されています。 * 役満の振り込みなど、減点される場合もあります。また、減点により累計得点が足りなくなると、ヒント
- ◎ <シャッフル(S)> 使用可能となるヒントアイテムの順番をシャッフルして変更します。
- <元に戻す(N)>
 使用可能となるヒントアイテムの順番を、ダイアログを表示したときの状態に戻します。
- <獲得した得点をすべて破棄(D)する> カップ戦で獲得した(ヒントアイテム取得用)累積得点を0点にクリアします。なお、カップ戦の成績をクリアすることはありません。

各ヒントアイテムの詳細については、「3.5 ヒント機能」を参照してください。

3.2.4 国盗り戦

国盗り戦は、最初の「北海道」から順に強敵や曲者を倒しながら、日本全国を制覇 するゲームです。

国盗り戦では「AI 麻雀標準ルール」が使用され、手牌をオープンにすることはできません。国盗り戦の成績は、<ゲーム(G)>メニューの<国盗り戦の成績(E)>に記録されます。

国盗り戦を選択すると、「AI 麻雀 国盗り戦」ダイアログが表示されます。 ここに獲得した都道府県が表示されていきます。



- <全国>、<北海道>・・・<関東> 獲得済みの都道府県を確認することができます。
- ◎ <成績> 国盗り戦で獲得した都道府県を見ることができます。

<対局開始>をクリックすると「国盗り戦」ダイアログが表示され、都道府県を獲得するための条件などが表示されます。



- ◎ <現在挑戦中の都道府県の最初から始める(D)> 挑戦中の国盗りの成績を破棄し、その都道府県の獲得を最初からやり直し ます。
- ◎ <一番最初から始める(N)> 国盗り戦のすべての成績を破棄し、一つも都道府県を獲得していない状態 からやり直します。

都道府県獲得の条件などを確認して<対局開始>をクリックします。対局が始ま ります。

3.3 AI 麻雀の画面構成





■あなたの手牌

画面下部にあるのが、あなたの手牌です。

手牌の並び順は変更することができます。詳しくは「4.3.2 表示 2」を参照して ください。

■ヒントツールバー

対局に便利な機能がボタンに割り付けられています。

やり直し

直前の動作をやり直します。詳しくは「3.4.3.4 やり直し」を参照してください。

打牌

ヒントバーの表示/非表示を切り替えます。

危険

危険牌のヒント表示/非表示を切り替えます。 危険牌のヒント表示をオンにしておくと、誰かがリーチをかけている時な どに手牌の中に危険牌があると、次のようなマークで危険度を表わします。



赤は「超危険」、黄色は「危険」、緑は「やや危険」を意味します。

● ヒント

現在の手牌を元に、狙い役または聴牌時のヒントを表示します。 鳴ける場合は、鳴きのヒントを表示します。 詳しくは「3.5 ヒント機能」を参照してください。

◎ リアルタイム狙い役ヒント 狙い役別に最適な捨て牌が手牌の上部に表示されます。 詳しくは「3.5.2 リアルタイム狙い役ヒント」を参照してください。

◎ 鳴きのヒント

鳴ける牌が捨てられたとき、鳴いて狙える役や鳴き方を教えてくれます。 詳しくは「3.5.4 鳴きのヒント」を参照してください。

● オーラス

◎ オーラスヒント機能 オーラス何点あがったらトップになれるかを教えてくれます。 詳しくは「3.5.5 オーラスヒント」を参照してください。

● 看破

◎ 聴牌(テンパイ)看破ヒント

特定の家がリーチをかけたり、鳴いて聴牌が濃厚だと思われるときに、 その家の待ち牌を看破するためのヒント表示をします。 詳しくは[3.5.6 聴牌看破のヒント]を参照してください。

ヒントツールバーのボタンのサイズは、<表示(V)>メニューおよびヒントツー ルバーを右クリックして表示されるショートカットメニューの<ツールバーのサ イズ変更(C)>コマンドから変更することができます。

■鳴きコントロールバー

鳴ける場合、標準ではコマンドウィンドウが表示され、操作するまでそのまま待ちますが、指定した時間で自動的にパスしたり、鳴かないようにすることができます。 詳しくは「3.4.3.2 チー、ポン、カン、ロン」を参照してください。

■ヒントバー

対局時のヒントが表示されます。ヒントツールバーの「打牌」 ボタンが押されているか、<表示(V)>メニューの<ヒントバー(H)>をオンにすると表示されます。

■コマンドウィンドウ

チー、ポン、カン、リーチ、ロン/ツモ、倒牌、パスの各宣言が行えるときに表示されます。これらの宣言はコマンドウィンドウ以外にも<動作(M)>から選んだり、キーボードのファンクションキーから選ぶことも可能です。

× パス	
	**** ロン
	× パス

チー	F2 キーを押す
ポン	F3 キーを押す
カン	F4 キーを押す
リーチ	F5 キーを押す
ロン/ツモ	F6 キーを押す
倒牌	F7 キーを押す
パス	F8 キーを押す

倒牌(タオパイ)
 ルールによっては親の配牌もしくは子の第一ツモでヤオ九牌が9種以上となったとき、その場を流すことができます。流す場合は倒牌(タオパイ)を選びます。

● パス

チー、ポン、カン、ロンなどができるとき、他家(ターチャ)の捨て牌が点 滅します。これらを宣言しないで先に進めるとき、パスを選びます。

拡張危険牌表示

通常、全家対象の危険牌表示に加え、さらに 下家・対面・上家別に危険牌表示ができます。 詳しくは「3.4.3.6 拡張危険牌表示」を照し てください。



■ステータスバー

順番などの各種情報を表示します。

■場の情報

「現在の場・局・本場」、「流れた立直(リーチ)棒の数」、「連荘の数」、「残りのツモ 牌の数」が表示されます。

■起家(チーチャ)マーク

誰が起家なのかを示すマークです。

■さいころ

現在の親の場所を示します。

■ドラ

現在のドラを示します。

■ワレメ

親が、配牌を取り出した山の家(チャ)を「ワレメ」といいます。 このワレメの位置を示します。 ■捨て牌

各家の捨て牌です。六牌ごとに切って並べられます。

<その他(O)>メニューの<各種設定(O)>を選ぶと表示される「各種設定」ダイアログの「表示2」タブで、捨て牌について次の表示設定が可能です。

「自摸切り牌表示(G)」をオンにした時

自摸(ツモ)切りした牌を黄色で表示

「捨て牌の抜け牌を表示(N)」をオンにした時

鳴きによって飛ばされたツモ番を表わすため、捨て牌表示エリアに空 欄を作ります。

「捨て牌一段減(L)」をオンにした時

捨て牌を三段以内で表示します。

■リーチ棒

リーチしているときは、リーチ棒が表示されます。

■エキサイト・メーター

対局者の狙っている手の「高さ」などをもとに、対局の状況をメーターで表示します。

3.4 対局を始める

本章では、対局の進め方を解説します。

3.4.1 面子 (メンツ)の選び方

対局する面子を選ぶ場合は、「面子選択」ダイアログが表示されます。

面子選択	
控えの面子(S): OK 大沢 礼央 キャンセル 山形 沙羅 キャンセル 新佐 貴太 対局する面子(M): 離開 恵利香 神宮寺 裕人 和田 課治 マ	
名前: 間根 弾(せきね だん) 評価: 説引、 」 解雀を始めたばかりの初心者でった・ゼン派。振り込みが恐く てリーチにすぐ「除りてしまう小心者。	選んでいる面子の説明が表示されます。

<対局する面子 (M) >から面子を外すときは、<対局する面子 (M) >から外す面 子を選び、「<<」をクリックします。

面子を追加するときは、<控えの面子(S)>から追加する面子を選び、「>>」を クリックします。

面子を3人選んだら<OK>をクリックします。対局が始まります。

3.4.2 席決めと起家(チーチャ)決め

コンピュータが自動的に席と、起家を決めます。

3.4.3 操作の方法

どの対局でも、対局中の操作の方法は同じです。

3.4.3.1 ツモと打牌

配牌とツモ操作は、コンピュータが自動的に行います。 ツモった牌は、一番右端に置かれます。



捨てる牌は、マウスでクリックして指定します。キーボードの場合は、カーソルキー で捨てる牌の上に三角形を移動し、スペースキーを押します。

牌を捨てると、下家(シモチャ)に順番が移ります。

3.4.3.2 チー、ポン、カン、ロン

他家 (ターチャ)の捨てた牌をチー、ポン、カン、ロンできる場合は、その捨て牌 が点滅します。このとき、コマンドウィンドウ、<動作(M)>メニュー、キーボー ドのファンクションキーから、チー、ポン、カン、ロンといった宣言を選ぶこと ができるようになります。宣言しない場合は<パス>を選びます。以下の操作で キャンセルさせることもできます。

コマンドウィンドウから<パス>を選ぶ 雀卓の一部をクリックする <動作(M)>-<パス(8)> F8 キー Esc キー

チー、ポン、カンされた牌は、その巡で鳴かれたことがわかるように、牌の色を 変えて、そのまま場に残されます。

チーするとき、その組み合わせが複数ある場合は、どの組み合わせでチーするか を選びます。(組み合わせが一種類しかない場合は、自動的に選ばれます)

[※] チーをして捨て牌を選ぶとき喰い替えになる牌は灰色で表示され、選ぶことができません。 ※ 赤ドラが入ったとき、ポンの組み合わせを選びます。この時の操作法もチーと同じです。

■キーボードによる操作



チーしたい組み合わせの二牌を逆三角形のマークを使って選びます。 カーソル移動キーで、チーする牌の組み合わせを選び、Enter キーを押します。

■マウスによる操作

チーしたい組み合わせの牌を一つずつマウスでクリックします。 一つ目をクリックすると牌が黄色くなり、二つ目をクリックすると面子がさらされます。



※ひとつ目の選択をキャンセルしたい場合は、ひとつ目に選んだ牌(黄色くなった牌)を、もう一度クリックしてください。

ロンあがりする牌が出たときは<ロン>を選びます。ロンあがりすると、そのあたり牌は赤い色で表示されます。以下の操作でロンあがりすることもできます。

コマンドウィンドウから<ロン>を選ぶ <動作(M)>-<ロン(6)> F6 キー

■鳴きの自動パス、鳴かない

鳴ける場合、標準ではコマンドウィンドウが表示され、操作するまでそのまま待ち ますが、指定した時間で自動的にパスしたり、鳴かないようにすることができます。

鳴く/鳴かないの切り替えは、鳴きコントロールバーの「鳴き有効」または「鳴かない」をクリックして切り替えます。



自動的にパスさせる場合は、「鳴き有効」 または「鳴き無効」の右にあるボタンをク リックし、表示されたメニューの<自動 パスまでの時間>から、パスを行うまで の時間を選択します。

上記は<動作(M)>メニューの<鳴きの コントロール(W)>でも設定できます。

鳴きコ	>トロールバー ≤ き有効 5秒間 ▼		
•	鳴かない 鳴き有効 5秒でパス		
	自動パスまでの時間 >	1秒 2秒 3秒 ・ 5秒 10秒 自動パスしない	}

3.4.3.3 リーチ、ツモあがり

リーチを選んだ場合は、リーチが成立する切り牌のみを選ぶことができます。



リーチをかけてしまった状態で、リーチをキャンセルしたいときは F5 キーを押 すか、右クリックして「リーチ取消」を選びます。



ツモあがりできる牌をツモったときは、コマンドウィンドウから<ツモ>を選びます。以下の操作でツモることもできます。

コマンドウィンドウから<ツモ>を選ぶ <動作(M)>-<ツモ(6)> F6 キー

3.4.3.4 やり直し

※ ネットワーク通信対局中

には表示されません。

間違った牌を切ったり、切った牌のせいで振り込んでしまった場合など、直前の 自分の手からやり直すことができます。 以下の操作でやり直しすることができます。

ヒントツールバーの「やり直し」をクリック <動作(M)>-<やり直し(U)> Backspace キー

やり直しはフリー対局や研究モードでのみ有効です。段位戦、カップ戦、国盗り戦、 ネットワーク通信対局では使えません。また、フリー対局中に使用すると、その 半荘とその局の記録が登録されません。

3.4.3.5 エキサイト・メーター

対局者の狙っている手の「高さ」(高得点が狙えそうか)、「速さ」(すぐにでもあが れそうか)、「待ちの広さ」(多門待ちか)を総合的に判断して、対戦相手の状況を 7段階で表示します。



3.4.3.6 拡張危険牌表示

通常、全家対象の危険牌表示に加え、さらに上家・対面・下家別に危険牌表示が できます。



コマンドウインドウの「危険牌」をマウスでクリックする(上下カーソルで「危険牌」 を選択し、右カーソルを押す)と右側に家別危険牌の選択ウインドウが表示されま す。

選択ウインドウには、「全家・下家・対面・上家」と表示され、左にチェックが付いている家が、現在、危険牌表示の対象となる家です。

対象の家の項目をマウスでクリックする(上下カーソルで対象の家を選択し Enter キーを押す)とその家の危険牌の表示が手牌の上に表示されます。

<表示(V)>メニューの<危険牌のヒント(D)>から変更することもできます。

※ 危険牌が1つもない場合、コマンドウインドウには「危険牌」の表示がされません。
※1局が終わると危険牌は「全家」が対象のものに戻ります。

3.4.3.7 一局の終了

誰かがあがるか、流局した場合、一局が終了します。 「あがり役の説明・点数表示」ダイアログが表示されます。

あがり役の説明・	版教表示		X
【ツモあがり】	北家:KENTA		手牌を倒す(<u>0</u>)
20符 7翻	和了点:12000,	<u>ج</u>	OK
 一盃□ 平和 立直 	1 翻 1 翻 1 翻		
 一発 門前清摸和 ドラ 	1 翻 1 翻 2 翻	ウラ **	
			符・面子の詳細(S)

※ドラや河が隠れてしまって困 る場合は、このダイアログ ボックスをドラッグして、適 切な位置まで移動してくださ い。次回以降、移動した位置 にダイアログボックスが表示 されます。

<符・面子の詳細(S)>を選ぶと、符、点の数え方が表示されます。



< OK >をクリックすると、前のダイアログに戻ります。 次の局に進むときは< OK >をクリックします。「点棒移動」ダイアログが表示されます。



<今の局を研究(K)>をクリックすると研究モードに入ります。 手牌をオープンしたり、ある局面から対局を続けたりできます。



研究バーを使って、局面を進めたり、戻したりできます。



ある局面から対局を続けても、研究モードでの結果は実際の対局には反映されません。

<研究用に保存(S)>をクリックすると今の局をファイルに保存します。

<中断して終了(E)>をクリックすると、この対局の状態を記録して AI 麻雀を終 了します。次回起動時に続きから始めることができます。

「点棒移動」ダイアログで、現在の点数の状態を確認したら、< OK >をクリックします。自動的に牌が配られ、次の局が始まります。

3.4.3.8 荘の終了

AI 麻雀の出荷時の設定では、南四局が終了すると、半荘が終了します。

※ この終了条件については、<その他(O)>メニューの<ルール・役設定(R)>で変更できます。ルールによっては半荘 の終了条件が違ってきます。

荘が終了すると、<その他(O)>メニューの<ルール・役設定(R)>を選ぶと表示 される「ルール・役表示」ダイアログの「ルール1」タブにある「持ち点・うま(順位点)」 で設定されている点数計算が行われ、「対局の終了」ダイアログが表示されます。

対局の終了				X	
順位 ブレイヤー名	1位 KENTA	2位 大沢 礼央	3位 和田 惇	4位 関根 弾	
点棒 占数	+35100 + 5.0	+30100	+24900 - 5.0	+9900 - 20.0	
トップ賞 順位点(うま)	+ 20.0 + 20.0	+ 10.0	- 10.0	- 20.0	
点 数合計	+ 45.0	+ 10.0	- 15.0	- 40.0	
最近の成績	R)	次の半荘へ(S) 対局終了(E)			

■最近の成績(R)

最近の記録ダイアログを表示します。 「3.6 対局の記録」を参照してください。 ■次の半荘へ(S)

次の対局を始めることができます。

■対局終了(E)

対局を止め、AI 麻雀起動直後のメイン画面に戻ります。

段位戦、カップ戦、国盗り戦、ネットワーク通信対局時に半荘を終了すると表示 される「対局の終了」ダイアログには、左下に<クリップボードへコピー(C)>と いうボタンが用意されています。Microsoft Excel などの表計算ソフトを使って、 対局の総合計を計算するといった場合はこのボタンをクリックしてください。 ダイアログの中の「プレイヤー名」「点数合計」の2行を、「プレイヤー名」の行で整 列(ソート)したタブ区切り形式のデータとして、クリップボードにコピーします。 表計算ソフトなどに貼り付け(ペースト)してください。

対局の終了				×
順位 ブレイヤー名	1位 KENTA	2位 関根 弾	3位 米沢 樹里	4位 十文字 丈
点棒 点数 トップ賞 順位点(うま)	+52200 + 22.0 + 20.0 + 20.0 + 20.0	+23500 - 6.0 + 10.0	+14200 - 16.0 - 10.0	+10100 - 20.0 - 20.0
<u> </u>	+ 62.0 ドヘコピー(C)	+ 4.0	- 26.0 OK	- 40.0

3.4.3.9 対局を途中で止めたいとき

対局を途中で止めたいときは、<ゲーム(G)>メニューの<ゲームの終了(S)>を 選びます。起動直後の画面に戻ります。

3.4.3.10 対局を保存する・再開する

ゲームを終了する前に<ファイル(F)>メニューの<研究用に保存(S)>を選んで 対局を牌譜ファイルとして保存することができます。この牌譜ファイルは「点棒移 動」ダイアログで<研究用に保存(S)>を選んで保存するファイルと同じです。

保存した牌譜ファイルは、起動直後の画面で<ファイル(F)>メニューの<開く (O)>で読み込むか、AI麻雀にドラッグ・アンド・ドロップすることにより、研 究モードで研究することができます。

AI 麻雀 Version 14/13/12/11/10/9/8、AI 麻雀 2004/2003II/2003/ 2002/2001 などで保存した牌譜ファイルを読み込むことができます。

なお、保存した牌譜ファイルは研究モードでしか開くことができません。あくま でも対局の流れを研究するために保存するもので、保存した状態から対局を再開 しても成績は変更されません。ご注意ください。

3.4.3.11 BGM の再生・停止

BGM の再生を停止したいときは、<その他(O)>メニューの< BGM(B)>を 選び、メニューのチェックマークを外します。 BGM を再生するときは、再度<その他(O)>メニューの< BGM(B)>を選び、 メニューにチェックマークを付けます。

BGMは、曲調を「中華風」「和風」「ポップ調」「ロック調」の4種類から選ぶことができます。詳しくは「4.3.5 サウンド」を参照してください。

3.4.4 AI 麻雀の終了

AI 麻雀を終了したいときは<ファイル(F) >メニューの< AI 麻雀を終了(X) >を 選びます。

対局中に AI 麻雀を終了させると、終了するまでの役・局の成績は記録されますが、 段位戦、カップ戦、国盗り戦の昇段などに関する成績は失われます。

3.5 ヒント機能

ヒントバーを表示しておくと捨て牌、あがり点のヒントを見ることができます。 初心者の方に配慮して、出荷時の設定ではヒント機能がオンになっています。ヒ ント機能が不要の方は、以下の操作でヒント機能をオフにすることができます。

ヒントツールバーの「打牌」をクリック <表示(V)>-<ヒントバー(H)> F9 キー

ヒント機能は、あがりを目指した打ち回しをガイドするための機能です。ヒント に反して、合理性を欠いた打ち方をしていくと、ヒント機能の正確性は失われて いきます。また、段位戦、国盗り戦、ネットワーク通信対局ではヒントは使えま せん。ただし、カップ戦においては条件付きで使用することが可能です。

3.5.1 狙い役のヒント

どんな役を目指すべきかのヒント表示です。以下の操作で表示されます。

ヒントツールバーの「ヒント」をクリック <動作(M)>-<狙い役ヒント(H)> Home キー

狙い役のヒント			×
現在手牌	× ** ** ** ** *************************	行 直	
お薦め捨て牌 (左から)		向聽數	最大受入数
1:棒聴 狙うなら		3 向聴	28 開
2:断ヤオ九 狙うなら		3 向聴	22 牌
3:七対子 狙うなら		2 向聴	15 牌
打牌後手牌			閉じる

狙うべき役のお薦め捨て牌、向聴数(シャンテンすう)・受入牌数を一覧表示し、 狙うべき役の優先順位が上から番号順で表示され、一目でわかります。 一番上には、お薦めの捨て牌の順番が表示されています。

各狙う役の右側には、その役を狙うための捨て牌が左から順番に並んでいます。 一番左に表示されている牌が最もお薦め度の高い牌です。右に行くほどお薦め度 は低くなります。

左右カーソルまたはマウス「現在手牌」の牌を選択すると打牌後の手牌が「打牌後手牌」に表示されます。

◎向聴(シャンテン)数とは?

任意の役の聴牌(テンパイ)になるまでの、最短の牌の入れ替え(牌をツモって切る) 回数を示します。

聴牌時は 0、あがった状態は -1 となります。

配牌時は七対子を除くどれかの役の向聴数は、8~-1となります(平均は3~4)。 七対子では、6~-1となります。

◎受入牌数とは?

任意の役の向聴数が1つ下がる、場と手牌で見えていない牌の総数を示します。

3.5.2 リアルタイム狙い役ヒント

狙い役別に最適な捨て牌が手牌の上部にリアルタイムに表示されます。 ヒントが不要の方は、以下の操作でヒント機能をオフにすることができます。



<表示(V)>-<リアルタイム狙い役ヒント(R)>

★の行(お薦め)は、狙い役を総合した結果をもとに、お薦めの捨て牌が左から順 番に表示されています。

数字1から始まる行(最大5まで)が、狙い役の順番です。

狙い役に対して、お薦めの捨て牌が左から順番に表示されています。

※ 手牌オープン時には表示されません。

※マウス操作のみ使用可能です。カーソルでの操作時には表示されません。

※ 段位戦、国盗り戦、ネットワーク通信対局時には使用できません。

3.5.3 聴牌時のヒント

聴牌時の各種ヒントを表示してくれます。以下の操作で表示されます。

```
ヒントツールバーの「ヒント」をクリック
<動作(M)>-<聴牌時ヒント(H)>
Home キー
```

	ント					×
あがり時(の状況 の ツ・	ŧ	ΩV	- <i>Ŧ</i>	□一発	開じる
打牌選択 現在手牌	▽へ気			8≈8 8 1≥41 1	kal kal	✓ -Ⅲ Ⅲ 条条 条 ^{K5} 衣
最多待ち膳 最高得点 最高期待信	ŧ					
聴牌形	八直		8 8 8			······································
聴牌形 待ち牌 .	金 脚	全計 動利点	# # # # # # 役			······································
聴牌形 待ち牌	<u>武</u> 購数 7 2 牌	<u>ま</u> あかり点 5,200点	<u>₿</u> <u>₿</u> <u>₿</u> <u>₿</u> <u>₿</u> <u>₿</u> <u>₿</u> <u>₿</u> <u>₿</u> <u>₿</u> <u></u>	64 6		• ••••••••••••••••••
聴牌形 待ち牌	<u>武</u> 開数 2牌 2牌	全 動がリ点 5,200点 5,200点	<u>ままま</u> 登録 登録 対々和 対々和	1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.		·····································

1. どの牌を捨てて、どの待ち牌であがれば、何点になるか 「聴牌時の捨て牌別、待ち牌と点数の一覧」を表示します。 表示項目は、「待ち牌」、「牌数」、「あがり点」、「役」で「待ち牌種類合計」、「待 ち牌数合計」が欄外下段に表されます。

現在手牌の下に表示されているマーカーは、以下の2~4の項目を意味します。

- 2. どの牌を捨てれば、一番待ちが広くなるか 一番広い待ちとなる「最多待ち牌」を表示します。
- 3. どの牌を捨てて、どの待ち牌であがれば、一番高い点になるか 一番高いあがり点になる待ちとなる「最高得点」を表示します。
- 4. どの牌を捨れば、一番高い期待値のあがりになるか 一番期待値の高い待ちとなる「最高期待値」を表示します。

以上の項目が一覧表示でわかり、状況に応じてベストな捨て牌を選択できます。 左右カーソルまたはマウスで「現在手牌」の牌を選択すると聴牌形と上記1の項目 が変化します。「打牌選択」のカーソルは、最初に表示された位置がお薦めの捨て 牌になっています。グレー表示されているところは、聴牌にならない捨て牌です。

「あがり時の状況」は以下を選択できます。

- ロン・ツモ ロンあがり・ツモあがりかを選択
- リーチ リーチをかけるか否かを選択
- 一発 一発であがるか否かを選択

選択状況により上記1の項目が変化します。

3.5.4 鳴きのヒント

鳴ける牌が捨てられたときに、各種ヒントが表示されます。 以下の操作で表示されます。

ツールバーの「ヒント」をクリック <動作(M)>-<鳴きのヒント(H)> Home キー

鳴きのヒント			×
現在手牌	祭祭皇●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●	^{KƏ}	4
東家の捨て牌		向聽数	お薦め度
1:棒聴 狙うなら	🏔 🎪 でポン。打 🧱 (🏭 麗)	1 向聴	**
2:混一色 狙うなら	🏔 🎊 でボン。打 鼲 (🎇 🌉 📳)	3 向聴	*
			閉じる

現在手牌と鳴ける牌が上段に表示されます。

下段には、狙い役と鳴き方と打牌が表示されます。

下段右側には、鳴いて不要な牌を切ったときのその役の向聴数、および鳴きのお 薦め度が表示されます。

お薦め度は☆印で5段階で表示され、☆が多いほどお薦めとなっています。 適切な鳴き方がない場合は、「鳴かない」と表示されます。

3.5.5 オーラスヒント

オーラス何点あがったらトップになれるか?

何点[ツモ]あがったら?

何点[(自分以外の)何家からロン]あがりしたらよいか?

を教えてくれます。

以下の操作で表示されます。

ツールバーの[オーラスヒント]をクリック <動作(M)>-<オーラスヒント(H)> End キー



■ 現在の点棒状況

現在の順位、何家、名前、持ち点、リーチ棒の数、何本場が表示されています。

■ 目指すあがり点

トップ(2位・3位)になるには、何点であがったらよいかが表示されています。

ドロップダウンリストから3位の時に「2位になるためには」、4位の時に「2位になるためには」「3位になるためには」も選択できます。

■強調表示されている項目

[ツモ]あがりの項目と一番点数が低い[ロン]あがりの項目です。 この点数を狙ってトップを取る、または順位を上げることがおすすめ表示されています。 ** 現在トップの場合には、表示できません。

※ 段位戦、国盗り戦、ネットワーク通信対局時には使用できません。 ※ 段位戦、国盗り戦、ネットワーク通信対局時には使用できません。 ※ ワレメ・バオ(包)などには、対応していません。
3.5.6 聴牌看破のヒント

「聴牌看破のヒント」ダイアログは、特定の家がリーチをかけたり、鳴いて聴牌(テンパイ)が濃厚だと思われるときに、その家の待ち牌を看破するためのヒント表示をします。

● 操作

1. フリー半荘対局中に、特定の家がリーチをかけたり、鳴いて聴牌が濃厚だと思われるときに、以下の操作をします。

ツールバーの「聴牌看破ヒント」ボタンをクリック<動作(M)>-<聴牌看破ヒント(K)>Delete キー

2. 「聴牌看破のヒント」ダイアログが表示されます。

	插 💿 下家	閉じる
予想待ち牌の情報	ā:	
危険度	予想待ち牌	待ち形
1:*****		両門(リャンメン)待ち
2:*****	「真」なる	三門(サンメン)待ち
3: ****	三直之	両門(リャンメン)待ち
4: ****		両門(リャンメン)待ち
5:★★★★☆	云堡	両門(リャンメン)待ち

聴牌だと思われる家を「対象の家」の「下家」「対面」「上家」ラジオボタンの中からマウスで選択します。

- 3. 「予想待ち牌」の情報が下段に表示されます。
- 4. ダイアログを閉じる場合には、「閉じる」ボタンをクリックします。

● 詳細

特定の家がリーチをかけたり、鳴いて聴牌が濃厚だと思われるときに、ツールバーの「看破」 ボタンから、「聴牌看破ヒント」 ダイアログを出して「予想待ち牌の情報」の表示します。

知りたい「予想待ち牌の情報」を「対象の家」(「下家」「対面」「上家」)3つから1 つを選択します。

選択した家の「予想待ち牌の情報」が表示されます。

「予想待ち牌の情報」には、「危険度」「予想待ち牌」「待ち形」の3つの項目が1行 に表示されます。 「危険度」:

待ち牌の「危険度」を★印で5段階表示されます。

★5個で最も危険な待ち牌となります。

「予想待ち牌」:

予想される待ち牌が表示されます。

「待ち形」:

予想される待ち牌の「待ち形」(両門待ち・単騎待ちなど)が表示されます。

これらの「予想待ち牌の情報」の行は、予想待ち牌の「危険度」の高いものから、降順で(上から下へ)表示されます。

最高5候補まで表示されます。

指定された家が聴牌をしていないとコンピュータが判断した場合には、「待ち牌を 特定できません」と欄に表示されます。

※予想待ち牌の内容及び信頼性に関しては、あくまでコンピュータが判断したものであって実際のものと異なる場合がご ざいますので、あらかじめご了承ください。

3.6 対局の記録

AI 麻雀の対局記録を閲覧することができます。 対局の記録は、対局していないときに見ることができます。

3.6.1 最近の成績

最近の成績を見ることができます。

<ゲーム(G)>-<最近の成績(K)>

最近の成績		×
面子の名前(M): 医日本 大尺和央 開た樹里 半中川健人 地位 大定和央 開た樹里 半中川健人 地位 な 大変大 電 開た 大和史 一 大 で 和央 一 一 に な 地 一 し に な 一 で 大 和 中 一 一 に で 御 里 - 一 一 に で 御 里 - 一 一 に で 御 里 - 一 一 に で 御 里 - 一 一 に で 御 里 - 一 一 に で 御 里 - 一 一 に 一 で 一 一 に で か - - - - - - - - - - - - -	対局の成績 対局回数 3回 平均得点 + 15.5 勝平 66.5 % トッブ率 66.5 % ラス平 33.3 % 成績の詳細(D)_	 最近10対局の 得点状況(R): 対局No. 順位 得点 1 * 45.0 2 1 * 41.0 3 4 - 59.0 平均 2.0 * 15.6
個人成績消去(C)	すべて消去(A)	ОК

荘が終了したときに表示される「対局の終了」 ダイアログで、<最近の成績(R)> をクリックしても見ることができます。

- < c成績の詳細(D) > さらに詳細な記録を見ることができます。
- ◎ <個人成績消去(C)> 自分の個人成績を消去します。
- ◎ <すべて消去(A)> 自分とコンピュータ雀士すべての面子の成績を消去します。

3.6.2 役満の記録

初めて役満をあがった場合には、点棒移動ダイアログで「役満記録ファイル」を保存するフォルダを作成するかを聞いてきます。通常はくはい>を選んでください。 くいいえ>を選んだ場合、役満記録ファイルは保存されません。役満記録ファイルは「ドキュメント」(Windows Vista 以前で は「マイ ドキュメント」)フォルダ内の「AiMjVer14¥ 役満」フォルダに保存されます。



記録された役満は以下の操作で見ることができます。

<ゲーム(G)>-<役満の記録(Y)>

役	満の記録				×
	日付	和了者	放銃者	役満名	閉じる
	2011/02/05	醍醐 恵利香	efro7rtm	大三元	
	2011/02/05	efro7rtm	柳田 佐武	小四喜	再生(R)
					賞 (居会/ D)
					すべて削除(A)

特殊役・古役の役満を除く通常役満をあがった場合、「和了牌とあがった日付」、「和 了者」、「放銃者」、「役満名」と役満をあがった局の「役満記録ファイル」が自動的に 保存されます。

ただし、ネットワーク通信対局中の場合、手牌をオープンにしていた場合、待ったをした場合、研究モードの場合には、役満は保存されません。

「役満の記録」ダイアログでは記録されている項目をすべて見ることができます。

- <再生(R)> リストボックスで選択されている項目の「役満記録ファイル」が再生されます。この再生は研究モードと同じ扱いになり、再生後はこのダイアログには戻りません。 「役満記録ファイル」のフォルダを作成しなかった場合は、再生されません。
- <削除(D)>
 リストボックスで選択されている項目を削除します。
 「役満記録ファイル」は削除されません。
- くすべて削除(A)>
 リストボックスのすべての項目を削除します。
 「役満記録ファイル」は削除されません。

3.6.3 段位戦の成績

段位戦の成績を以下の操作で見ることができます。 段位戦の成績は、段位戦を選択したときにも表示されます。

<ゲーム(G)>-<段位戦の成績(R)>

段位戦の成績	X
現在の段位 入門 9級への昇段条件 平均得点: 半荘2回で、平均 - 50点以上 現在の記録 平均得点: 半荘1回で、平均 - 200点 次の半荘 + 190点で昇段です	最近1半荘の 得点状況(R): 半荘No、順位 得点 1 3 - 290 平均 30 - 290
	ОК

3.6.4 カップ戦の成績

カップ戦の成績を以下の操作で見ることができます。

カップ戦の成績は、「AI 麻雀栄光の部屋」ダイアログから表示することもできます。

<ゲーム(G)>-<カップ戦の成績(T)>

カップ戦の成績	×
現在の獲得力ップ 新宿区代表決定杯	最近 1 半荘の 得点状況(R):
青梅街道選抜杯の獲得条件 平均得点: 半荘 8 回で、平均 + 6.0 点以上	半荘No. 順位 得点 1 3 - 18.0 平均 3.0 - 18.0
一発でカップが獲得できる(複合)役 跳満以上	
現在の記録 平均得点: 半荘 1 回で、平均 - 18.0 点	
	第じる(0)

3.6.5 国盗り戦の成績

国盗り戦の成績を以下の操作で見ることができます。 国盗り戦の成績は、「AI 麻雀 国盗り戦」ダイアログから表示することもできます。

<ゲーム(G)>-<国盗り戦の成績(E)>

盗り戦の成績	
現在の獲得都道府県 (なし)	最近 1 半荘の 得点状況(R):
北海道の獲得条件 平均得点: 半荘2回で、平均 - 80 点以上	半荘No. 順位 得点 1 3 - 120 平均 30 - 120
一発で都道府県が獲得できる(複合)役 「平和・立直」 「断ヤオ九・立直」 「断ヤオ九・平和」	
現在の記録 平均得点: 半荘 1 回で、平均 - 120 点 次の半荘 - 40 点で獲得です	

3.7 デモを観戦する

コンピュータ同士を対局させて、コンピュータ雀士を研究することができます。

- <その他(O)>メニューの<デモ観戦(D)>から、<デモ観戦(S)>または<デ モ観戦(手牌オープン)(O)>を選びます。
- 2. 自動的に対局が進みます。
- 3. デモを終了して、起動直後のメイン画面に戻りたいときは、<その他(O)>メ ニューの<デモ観戦(D)>から<デモ観戦終了(E)>を選びます。

<その他(O)>メニューの<各種設定(O)>を選ぶと表示される「各種設定」ダイ アログの「研究」タブにある<デモ面子自動選択(D)>をオフにすると、デモの面 子を AI 雀士から選択できるようになります。

3.8 麻雀を学習する

麻雀についての基礎知識を身に付けたいと思っている方のために、AI 麻雀には初 心者向けのガイド「麻雀ガイド」が用意されています。

「麻雀ガイド」は次の操作で見ることができます。

- Windows の<スタート>メニューの<すべてのプログラム>にある
 < AI 麻雀 Version 14 >から<麻雀ガイド>を選ぶ
- ・<その他(O)>-<麻雀ガイド(M)>

3.9 ウィンドウの透明度

コマンドウィンドウと「あがり役の説明・点数表示」ダイアログは、半透明で表示 されます。



出荷時の設定では透明度はコマンドウィンドウが 25%、「あがり役の説明・点数 表示」ダイアログでは 10%に設定されています。

透明度の変更は、ダイアログやウィンドウを右クリックすると表示されるショー トカットメニューにある<透明度>コマンドで変更できます。



3.10 標準のルール「AI 麻雀標準ルール」について

AI 麻雀で使用する標準ルール「AI 麻雀標準ルール」のルールと役は下記のとおりです。 これらを変更したい場合は、<その他(O)>メニューの<ルール・役 設定(R)>を選 ぶと表示される「ルール・役 設定」ダイアログで変更することができます。また、変 更したルールや役を元に戻したい場合は、「ルール・役 設定」ダイアログから「AI 麻 雀標準ルール」を選んでください。

 AI 麻雀標準のルール ●場ゾロ あがった時の得点は、場に二翻付けて計算 ●持ち点・うま 返し点 30000 点(変更不可) 持ち点 25000 点 トップ賞 20000 点 10.20うま ●得点計算・順 千点未満の得点計算方法四捨五入 同点の場合の順 記家優先 日井 荘風 半荘(東南) 西入 なし トップ確定 なし 箱われ なし ●連荘・輪荘 親和了時のみ連荘 なし 親ノー聴輪荘 全局 形式聴牌 あり(変更不可) オーラス親あがりやめ あり オーラス親聴牌やめ なし ●リーチ料・ノー聴罰符・本場 リーチ料 1000 点(変更不可) 供託リーチ棒 和了取り ゲーム終了時の供託点 トップ取り ノー聴罰符場 3000 点 1 本場 300 点 ●以下のとき流局 四家リーチ 四カン算了 四風子連打 九種ヤ九牌オ倒牌 ●リーチ制限 振り聴リーチ あり(変更不可) リーチ後の見逃し あり(変更不可)

●チー・ポンの制限	
現物の喰い替え	なし
スジの喰い替え	なし
●カンの制限	
リーチ後の暗カン	あり
四カン時、5個目のカン	許可
●和了制限	
ダブロン頭ハネ	
三家和	流局
国十無双暗槓搶槓和了	あり
●和了点数・符	
切り上げ満貫	なし
留いまた。 端上開花時のツモ符	あり
連同牌対子符	2符
●こ 嶺上開花すべてツモあがり	あり
	大三元・大四喜・四槓子
●工作 カン時王牌何牌増やす	1 牌
	1 /1-1
ドラ	次の牌
カンドラ即のり	あり
車ドラ	あり あり
カンドラ	あり
カン車	あり あり
ドラク時間け	
ーノビバーの	
●その他	
● との 置	一度振り
■ AI 麻雀標準の役	
●ありあり・なしなし	
先付け	あり(変更不可)
喰い断ヤオ	あり
平和ツモ	あり
●しばり	
五本場以降二 しばり	なし
●常役	
リーチー発	あり
二盃口	3
混老頭	2
七対子	2(基本符 25 符)

●満貫役

流し満貫 人和 あり(手牌をさらすと無効) 倍満貫

●役満貫

数え役貫	あり
役満複合	なし
發なし緑一色	あり
国士無双二家和時優先あがり	なし
天和	四倍満
純正九連宝燈	四倍満
大四喜	四倍満
四暗刻単騎	四倍満
四槓子	四倍満
国士無双十三門張	四倍満

●以下の役・特殊役は、すべてなし

カン振り(カンブリ) 三連刻(サンレンコオ) ー色三順(イーソーサンシュン) オタ風三刻(オタカゼサンコオ) 十三不塔(シーサンプター) 小車輪(ショウシャリン) 大車輪(ダイシャリン) 四連刻(スーレンコオ) ー色四順(イーソースーシュン) 百萬石(ヒャクマンゴク) 八連荘(パーレンチャン)

一筒摸月(イートンモーユエ)
 二索搶槓(リャンソウチャンカン)
 五心 貫(ウーシンツウカン)
 五筒開花(ウートンカイホウ)
 十二落抬(シーアルラオタイ)
 双竜争珠(シャンロンチョンチェ)
 風花雪月(フォンホワシュエユエ)
 萬緑叢中一点紅(ワンリュウツォンチュンイーテンホン)

4. 各種設定

本章では、ルールや役を変更する方法について解説します。

4.1 ルール選択

AI 麻雀には、標準で使用する「AI 麻雀標準ルール」の他にも「日本麻雀最高位戦公 式ルール」など8種類のルールが用意されています。また、ユーザーが自由にルー ルを作成/変更することもできます。

ルールの選択は、起動直後のメイン画面で、<その他(O)>メニューの<ルール・役 設定(R)>を選ぶと表示される「ルール選択」ダイアログで行います。



既存のルールを採用するには、ルール名の一覧から使用するルールを選び、<選択(S)>をクリックします。ルールの左に「*」が付きます。

ルールを新しく作成する場合は、<新規(N)>をクリックして、表示される「ルール・役 設定」ダイアログでルールを設定します。

ルールの複製を作成する場合は、複製するルールを選び、<複製(D)>をクリックします。

ルールの内容を見たり、変更する場合は、そのルールを選び、<表示(V)>また は<編集(E)>をクリックし、表示される「ルール・役 編集(表示)」ダイアログで ルールの確認・変更を行います。

ルールの内容について詳しくは、「4.2 ルール・役の設定」をご覧ください。

※ 最初から用意されている 8 つのルールについては変更することができません。複製を作成し、その複製に対して変更を 行ってください。

対局で使用するルールを元に戻す場合は、ルールの一覧から「AI 麻雀標準ルール」を選び、<選択(S)>をクリックします。

4.2 ルール・役の設定

ルールや役の設定(の確認)は、「ルール・役編集(表示)」ダイアログで行います。

4.2.1 名前・説明

ルールの名前とその解説を設定します。

ルール・役表	示						X
名前·説明	ルール1	ルール2	ม-ม3	通常役	役満貫	特殊役	古役
ルール名(日	Q :						
AI麻雀標	準ルール						
[兑明(<u>S</u>):							
 雀荘でー: ニル。 AI麻雀「乳 【主なルー 25000点ま ー発/裏ト あがりやめ 	段的に使わ 3位単灯でお ルの特徴】 持ち、順位。 う/カンドラ あり。	れているル 采用。 気10・20、 あり、	ールをもと	EUÆ, AU	麻雀の公式	\$1V A	
						Ŧ	
このルールは3	変更できまけ	±ん					閉じる

4.2.2 ルール1

ルール・役 表示	X
名前・説明 ルール1 ルール2 ルール 【持ち点・うま(順位点)】 返し点 30000点 持ち点(約) 25000 ・ シブ管 20000 うま(山) 10・20 ・ 「得点計算・順位] 千点未満の得点計算方法(5) 四遍五入 同点の場合の順位(1) 起家優先	3 通常役 役満貫 特殊役 古役 荘里((①) 半荘(東南)) ・ 西入かり(い) トゥブ確定(E) なし ・ 市われ/ぶっ飛び終了(E) びは荘・編註 ・ 観和で時のみ速荘(L) 親ので時のみ速荘(L) 親和で時のみ速荘(L) 税1/一額編註(E) 全局 ・ 形式聴聞を許可する
▼ オーラス親あがりやめあり(E)	■オーラス親聴牌やめあり(※)
このルールは変更できません	閉じる

4.2.2.1 持ち点・うま(順位点)

■返し点

「30000」点で固定です。変更することはできません。

■持ち点(M) 対局を始めるとき、各々の持ち点を設定します。 「15000」点から1000 点刻みで「30000」点まで選べます。 ■トップ賞

返し点と持ち点の差額の4倍がトップ賞となります。 「持ち点」の設定を変更すると、この値が自動的に再計算され、表示されます。

■うま(U)

「差しうま」ともいいます。順位によって、与えられる点をいいます。 1位と2位が加点され、3位と4位がその分減点されます。

なし	うまを付けません
4·12	1 位は+ 12 点、2 位は+ 4 点、3 位は- 4 点、4 位は- 12 点とします
5·10	1 位は+ 10 点、2 位は+ 5 点、3 位は- 5 点、4 位は- 10 点とします
10 · 20	1 位は+20点、2 位は+10点、3 位は-10点、4 位は-20点とします
10 · 30	1 位は+30点、2 位は+10点、3 位は-10点、4 位は-30 点とします
20 · 40	1 位は+40点、2 位は+20点、3 位は-20点、4 位は-40 点とします
20 · 60	1 位は+ 60 点、2 位は+ 20 点、3 位は- 20 点、4 位は- 60 点とします
30 · 60	1 位は+ 60 点、2 位は+ 30 点、3 位は- 30 点、4 位は- 60 点とします

4.2.2.2 荘(チャン)

■荘風(C)

東と南の風で行う半荘(「半荘(東南)」)、東の風のみで行う短期勝負の「東風戦」、 東南西北と4つの風を回す「一荘」を選べます。

■西入あり(N)

以下の設定を行います。チェックボックスの名前は、「荘風」で何を選んでいるか によって異なります。

- 「荘風」で「半荘(東南)」を選んでいるとき、南四局終了時に、 トップ確定点数以上の家がいない場合「西」に入るか
- 「荘風」で「東風戦」を選んでいるとき、東四局終了時に、 トップ確定点数以上の家がいない場合「南」に入るか
- ●「荘風」で「一荘」を選んでいるとき、北四局終了時に、 トップ確定点数以上の家がいない場合「東」に入るか

オンにしなかった場合は、「トップ確定」の設定で「なし」が自動的に選ばれます。 このとき、局終了時に点数が一番多かった人が、無条件でトップとなります。同 点の場合は起家に近い順の家がトップとなります。

■トップ確定(K)

荘終了時に、何点あればトップとなるかを設定します。

「なし」を選ぶと、特に条件なしに面子の中で一番持ち点の多い人がトップとなります。「30000」~「33300」のいずれかを選ぶと、トップの条件は、面子の中で一番持ち点が多く、かつ、これらの点を上回っていること、となります。

■ 箱われ / ぶっ飛び終了(B)

荘が終わる以前に、誰かが持ち点をなくした時点で、荘を終わりとする設定です。 (0点では終了しません)

また、持ち点が1000点未満の場合は、リーチをかけることができません。

4.2.2.3 得点計算・順位

■千点未満の得点計算方法(S)

荘終了時に、各家の点棒から点数 (トップ賞・うま (順位点)を含まず) に換算する ときに千点未満の点棒をどのように取り扱うかを決める項目です。 例えば、24500 点の場合、以下のようになります。

そのまま	24500 点	-5.5
切り上げ	25000 点	-5.0
切り捨て	24000 点	-6.0
四捨五入	25000 点	-5.0
五捨六入	24000 点	-6.0

注意:この換算処理の前に順位が決められます。

■同点の場合の順位(D)

起家優先
 同点の場合は起家に近い順の家がトップとなります。
 同着
 同点の場合は、同着になり、トップ賞やうま(順位点)はその
 人数分で割った点数が加算されます。

- 注意その1: トップ賞やうま (順位点)設定によっては、端数が出ることが あります。
- 注意その2:「ゲーム終了時の供託点」を「トップ取り」の設定にしている場合には、「誰の持ち点にも加えない」か「元に戻す」の設定にしてください。
- ラス親優先 同点の場合はラス親に近い順の家がトップとなります。

4.2.2.4 連荘 (レンチャン)・輪荘 (ロンチャン)

■親和了時のみ連荘(L)

連荘を親の和了(ホーラ)あがりのときのみに許すとき選びます。

■親ノー聴(テン)輪荘(R)

流局となったとき、親が聴牌 (テンパイ) していなかった場合、どうするかを設定 します。

全局	親が聴牌していなかった場合、	常に次家に親が移ります。
東場のみ	親が聴牌していなかった場合、	東場のみ次家に親が移ります。
なし	親が聴牌していなかった場合で	き、次家に親が移りません。

■オーラス親あがりやめあり(E)

オーラスで親があがったとき(その結果トップとなったときなど)、そこで半荘を するか否かを決定できる設定です。

■オーラス親聴牌やめあり(X)

オーラスで流局(荒牌)時に親が聴牌していたら、そこで半荘を終了するか否かを 決定できる設定です。

4.2.3 ルール2

ルール・役 表示	×	
名前・説明 ルール1 ルール2 ル・	-ル3 通常役 役満貫 特殊役 古役	
(リーチ料・ノー聴部)符・本場】 リーチ料 1000点 供話ジーチ棒(E) 和了取り ゲーム終了時の供託点(G) トック取り ノー聴部符(公) 場3000点 1本場何点(1) 300点	(リーチの制限】 指の範リーチあり リーチ後の見迭しあり (チー・ポンの制限】 ・	
 【途中流局】 ② 四家リーチ(※) ③ 四カン算了(Y) ③ 四風子連打(2) ④ 九種ヤオ九牌倒牌(9) 	【カンの参照】 ▼リーチ後の暗カン(払) ■ 四カン4時、5個目のカン茶止(4)	
このルールは変更できません	開じる	

4.2.3.1 リーチ料・ノー聴罰符・本場

■リーチ料

「1000」点で固定です。変更することはできません。

■供託リーチ棒(R)

流局のため供託状態のリーチ棒を、どうするかの設定です。

リーチ和了取り	リーチをかけてあがった人のみ供託リーチ棒を取るこ
	とができます。
和了取り	あがった人が無条件で供託リーチ棒を取ることができ
	ます。

■ゲーム終了時の供託点(G)

トップ取り	トップの家が取ります。
	※「ルール 1」タブの「同点の場合の順位(D)」は、決して「同着」にしないでください。
誰の持ち点にも加えない	誰の持ち点にも加えず、そのままになります。
	※ 全家の得点の合計はマイナスになります。
元に戻す	リーチをかけた家に戻ります。

■ノー聴罰符(V)

流局時、聴牌していなかった人が、聴牌していた人に払う罰金を「ノー聴罰符」といいます。「場3000点」を選ぶと、1人または3人が聴牌している時は1000点、2人が聴牌している時は1500点払います。「なし」を選ぶと、ノー聴罰符はありません。

■ 1 本場何点(1)

1本場の支払いを何点とするかの設定です。

4.2.3.2 途中流局

その時点で流局とするものを選びます。 選んだ条件で流局になった場合、ダイアログが表示されます。

■四家リーチ(X)

4人目がリーチを宣言して、リーチが成立したとき。

■四カン算了(スーカンサンラ)(Y)

場で4個目のカンが成立すると流局、ただし1人が4個のカンをしているときは 5個目のカンが成立すると流局する、というルールを採用するかどうかを設定し ます。

■四風子連打(スーフォンツレンター)(Z)

東南西北の牌のいずれか1種の同一の牌を、第1打で全員が捨てたとき。 ただし、暗カンがあってはいけません。

■九種ヤオ九牌倒牌(9)

親の配牌で、もしくは子の第一ツモで、ヤオ九牌が九種以上あったとき。

4.2.3.3 リーチの制限

■振り聴リーチあり

振り聴リーチは「あり」で固定です。変更することはできません。

■リーチ後の見逃しあり

リーチ後の見逃しは「あり」で固定です。変更することはできません。

4.2.3.4 チー・ポンの制限

■現物の喰い替え(K)

チー・ポンをしたときに、鳴いた牌と同じ牌(現物)を河(ホー)に捨てる動作を言います。これを許可するチェックボックスです。

■スジの喰い替え(S)

両門(リャンメン)でチーをしたときに、鳴いた牌以外の鳴ける(スジの)牌を河 (ホー)に捨てる動作を言います。これを許可するチェックボックスです。

4.2.3.5 カンの制限

■リーチ後の暗カン(N)

リーチ後の暗カンを認めるか、認めないかの設定です。

■四カン時、5個目のカン禁止(4)

誰かが四つカンをした(四槓子聴牌)状態で、それ以外の人が、5個目のカンをすることを禁止するチェックボックスです。「四カン算了(スーカンサンラ)」とこの項目を同時に無効にすることはできません。

4.2.4 ルール3

ルール・役表示 エージョン ステレーズ ステレーズ ステレーズ ステレーズ しんかく ステレーズ しんかく ステレーズ しんかく しんかく ステレーズ しんかく しんかく しんかく しんかく ステレーズ しんかく ステレーズ しんかく しんかく しんかく しんかく ステレーズ しんかく しんかく ステレーズ しんかく しんかく しんかく しんかく しんかく しんかく しんかく しんかく
名前・説明 ルール1 ルール2 ルール3 通常役 役満貫 特殊役 古役
【和了本郎毘】 ダブロン(2) 1週小ネ → 三家和(3) 流局 → 図 国土無双暗積搶積和了(出) (知)
 図 繊上開花すべてツモあがり(B)< ②(P) 大三元・大四喜・四槓子 ▼
【ド5] ド5(D) 次の牌 ▼ 赤ド5(A) なし ▼ 図 裏ド5(U) 図 カンド5(K) 図 カン裏(C) 図 カンド5即のり(N) ■ ド52時間け(C)
【王牌】 力ン時王牌何牌増やす(②) 1牌 ▼ 【その他】 ぼくいころー度振り(⑤)
このルールは変更できません 閉じる

4.2.4.1 和了制限

■ダブロン(2)

捨て牌で2人がロンあがりを宣言した場合、その捨て牌に近い順の人のロンあが りのみを認めるときは「頭ハネ」を、2人にロンあがりを認める場合は「あり」を選 びます。

■三家和(3)

捨て牌で3人がロンあがりを宣言した場合、その捨て牌に近い順の人のロンあが りのみを認めるときは「頭八ネ」を、3人にロンあがりを認める場合は「あり」を、 流局とする場合は「流局」を選びます。

■国士無双暗槓搶槓和了(H)

槓 (カン)を宣言したとき、その牌であがることを搶槓 (チャンカン)といいます。 普通は加槓(カカン)でのみ搶槓できますが、暗槓(アンカン)では搶槓できません。 国士無双 (コクシムソウ)のときのみ、暗槓の搶槓であがれるかどうかを設定しま す。

4.2.4.2 和了点数・符

■ワレメ(W)

親が、配牌を取り出した山の家を「ワレメ」といいます。ワレメになった人が、あがったとき、振り込んだときなどに、得点を倍に計算するかどうかを設定します。

■切り上げ満貫(M)

子の 7,700 点、親の 11,600 点を切り上げて満貫とするかどうかを設定します。

■嶺上開花時のツモ符(T)

嶺上開花(リンシャンカイホー)したとき、嶺上牌にツモ符を付けるかどうかを設 定します。

■連風牌対子符(F)

連風牌 (ダブ東、ダブ南など)の対子の符計算を、「2符」にするか、「4符」にする かを選択します。

4.2.4.3 包

■嶺上開花すべてツモあがり(R)

カンをして、その嶺上(リンシャン)牌であがることを嶺上開花(リンシャンカイホ ウ)と言いますが、(大)明カンからの(から始まった)嶺上開花は、(大)明カンをさ せた人が点棒をすべて支払う責任払いと、(大)明カンをさせてもツモあがりに扱 う、2通りの点棒の支払いルールがあります。このうち後者を選択するチェック ボックスです。

注意:暗カン・加カンからの(から始まった)嶺上開花はすべてツモあがりです。

■包(P)

鳴かれることで役を確定させた牌のことを「包牌 (パオハイ)」といい、その牌を捨てた人に罰を与えることを「包(パオ)」といいます。

包とする役を、一覧から選びます。

責任払いの方法は、最終的にツモあがりされた場合は、包牌を捨てた人が全額を 払い、ロンあがりされた場合は、そのあたり牌を捨てた人と、包牌を捨てた人が 半分ずつ払います。

4.2.4.4 ドラ

■ドラ(D)

どれをドラとするかの設定です。「次の牌」を選ぶと現牌の次の牌をドラに、「現物」 を選ぶと現牌と同じ牌をドラにします。

■赤ドラ(A)

ドラと同じ役割を果たす赤牌を設定します。

「五筒 2 牌」を選ぶと、2 牌の五筒がドラとなります。「五各 1 牌」を選ぶと、五萬・ 五筒・五索の各 1 牌がドラとなります。「五各 2 牌」を選ぶと、五萬・五筒・五索 の各 2 牌がドラとなります。「三各 1 牌」を選ぶと、三萬・三筒・三索の各 1 牌 がドラとなります。「五筒 2 牌他五各 1 牌」を選ぶと五筒 2 牌・五萬・五索の各 1 牌がドラとなります。「七各 1 牌」を選ぶと七萬・七筒・七索の各 1 牌がドラに なります。

■裏ドラ(U)

裏ドラをありとするか、なしとするかの設定です。

■カンドラ(K)

カンドラをありとするか、なしとするかの設定です。

■カン裏(C)

カン裏ドラをありとするか、なしとするかの設定です。 ただし裏ドラ、カンドラとともに有効なときのみ設定可能です。

■カンドラ即のり(N)

これを選ぶと、カンを宣言した時点でカンドラが有効となります。選ばないと、 カンを宣言し嶺上 (リンシャン) 牌をつもり、それを捨てた以降、カンドラが有効 となります。

■ドラ2牌開け(X)

最初から王牌のドラが2牌開けられる設定です。

4.2.4.5 王牌

■カン時王牌何牌増やす(O) カンしたときに王牌を何牌増やすかを設定します。

4.2.4.6 その他

■さいころ一度振り(S)

配牌などを決めるさいころを一度だけ振るか、二度振るかの設定です。

4.2.5 通常役

ルール・役 表示	X
 名前・説明 ルール1 ルール2 ルー 【ありあり・なしなし】 先付けあり ③ 堕(3折やすあり(Y)) ③ 平和いそあり(P) 	-ル3 道常役 役満貫 特殊役 古役 - しばり - 五本場以降二額しばり(g)
 【通常役】 ▼リーチー発() 二盃口(B) ③翻 ・ 混老類(E) 2翻 ・ 七村子(G) 2翻(基本符26符) ・ 	【講賞役】 流し講賞(払) あり(手膚をどうすと無効) ▼ 人和(山) (倍満貫 ▼
このルールは変更できません	開ける

4.2.5.1 ありあり・なしなし

■先付けあり 先付けありのルールで固定です。変更することはできません。

■喰い断ヤオあり(Y) 鳴いてもタンヤオとするか、どうかの設定です。

■平和ツモあり(P)

平和 (ピンフ) とツモを一翻ずつ数えるか、一翻と数えるかの設定です。オンにすると、一翻ずつ数えます。

4.2.5.2 しばり

■五本場以降二飜しばり(G) 親が連荘して、五局目以降になったとき、二翻以上の手役がないとあがれない、 という設定を行います。

4.2.5.3 通常役

■リーチー発(I)

リーチ後、一発ルールを設定するか、を選びます。

■二盃口(R)

二盃口(リャンペイコウ)を、「2翻」とするか、「3翻」とするかを選びます。

■混老頭(H)

混老頭(ホンロウトウ)を、「2翻」とするか、「3翻」とするかを選びます。

■七対子(C)

七対子 (チートイツ)を、「2翻(基本符25符)」とするか、「1翻(基本符50符)」 とするかを選びます。

4.2.5.4 満貫役

■流し満貫(N)

流し満貫を認めないときは「なし」を、手牌をさらしてもいいかどうかを「あり(手 牌をさらしてもよい)」「あり(手牌をさらすとだめ)」から選びます。

■人和(L)

人和(レンホー)をどう扱うか、「満貫」「倍満貫」「役満貫」から選びます。

4.2.6 役満貫

【役満設定】 図数え役満(Y)	▼ 發なし緑一色(G)
□ 役満複合(E) 【役満の和了点】	国士無火二家和時優先あかり(N)
天和(工)	四倍满
純正九連宝燈(B)	四倍溝
八回春(<u>0</u>) 四暗刻単騎(<u>S</u>)	四倍满
四槓子(<u>K</u>)	四倍満 👻
国士無双十三門張(」)	四倍满

4.2.6.1 役満設定

■数え役満(Y)

翻数が 13 以上 (場ゾロを入れた場合は 15 以上) となったとき、役満とするかを 設定します。

■役満複合(F)

役満が複数成立しているとき、点数に反映させるかを設定します。設定しないと、 成立した役満のうち高い方を点数に反映させます。

■發なし緑一色(G)

發を含まないで、緑一色(リュウイーソー)とするかを設定します。

■国士無双二家和時優先あがり(N)

2人がロンあがりを宣言したとき、国士無双が優先されるかを設定します。

4.2.6.2 役満の和了点

■天和(T)

天和(テンホー)を、「四倍満」 「五倍満」 「ダブル役満」のいずれにするか設定します。

■純正九連宝燈(B)

純正の九連宝燈 (チュウレンポウトウ)を、「四倍満」「五倍満」「ダブル役満」のいずれにするか設定します。

■大四喜(D)

大四喜 (ダイスーシー・タースーシー)を、「四倍満」「五倍満」「ダブル役満」のいずれにするか設定します。

■四暗刻単騎(S)

四暗刻 (スーアンコオ) 単騎を、「四倍満」 「五倍満」 「ダブル役満」 のいずれにする か設定します。

■四槓子(K)

四槓子 (スーカンツ)を、「四倍満」 「五倍満」 「ダブル役満」 のいずれにするか設定 します。

■国士無双十三門張(J)

国士無双十三門張(十三門待ちの国士無双)を、「四倍満」「五倍満」「ダブル役満」 のいずれにするか設定します。

4.2.7 特殊役

かン振り 「カンプリ](K)	一翻
□ 三連刻 [サンレンコオ](S)	二翻
□ →色三順 [イーソーサンシュン](1)	二翻
オタ風,三刻 [オタカゼサンコオ](Q)	二 新羽
□ 十三不搭 [シーサンプター](B)	役満
小車輪 [ショウシャリン](B)	役満
大車輪 [ダイシャリン](D)	役満
回連刻 [スーレンコオ](C)	役満
一色四順[イーソースーシュン](E)	役満
百萬石 [ヒャクマンゴク](H)	役満
一 八連荘 [パーレンチャン](P)	役満

■カン振り(カンブリ)(K)

カンをしてツモり、捨てた牌で他家があがることを「カン振り」といいます。これ を採用する場合はオンにします。「カン振り」は一翻として扱われます。 ■三連刻(サンレンコオ)(S)

三連刻を採用する場合はオンにします。三連刻は二翻として扱われます。

■一色三順(イーソウサンシュン)(I)

一色三順を採用する場合はオンにします。一色三順は二翻として扱われます。

■オタ風三刻(オタカゼサンコオ)(0)

オタ風三刻を採用する場合はオンにします。オタ風三刻は二翻として扱われます。

■十三不塔(シーサンプター)(B) 十三不塔を採用する場合はオンにします。十三不塔は役満として扱われます。

■小車輪(ショウシャリン)(R)

小車輪を採用する場合はオンにします。小車輪は役満として扱われます。

■大車輪(ダイシャリン)(D)

大車輪を採用する場合はオンにします。小車輪オフなら役満、小車輪オンならダ ブル役満として扱われます。

■四連刻(スーレンコオ) (C)

四連刻を採用する場合はオンにします。四連刻は役満として扱われます。

■一色四順(イーソースーシュン)(E)

一色四順を採用する場合はオンにします。一色四順は役満として扱われます。

■百萬石(ヒャクマンゴク)(H)

百萬石を採用する場合はオンにします。百萬石は役満として扱われます。

■八連荘(パーレンチャン)(P) あがりによる連荘を7回続け、8回目にあがると「八連荘」として役満となります。 これを採用する場合はオンにします。

4.2.8 古役

レール・役 表示	×
名前・説明 ルール1 ルール2 ルール3 通常役 役満貫 特殊役	古役
【古役】	
□一筒摸月 [イートンモーユエ][0]	満貫
二索搶槓 !! ャンソウチャンカン](R)	満貫
□ 五心通貫 [ウーシンツウカン](山)	満貫
□ 五筒開花 [ウートンカイホワ](E)	満貫
□ 十二落抬 [シーアルラオタイ](①)	満貫
図 双 竜 争 珠 [シャンロンチョンチェ](S)	満貫
■ 風花雪月 [フォンホワシュエユエ](日)	役満
◎ 葛緑叢中一点紅 [ワンリュウツォンチュンイーテンホン](w)	役満
このルールは変更できません	閉じる

■一筒摸月(イートンモーユエ)(I)
一筒摸月を採用する場合はオンにします。一筒摸月は満貫として扱われます。

■二索搶槓(リャンソウチャンカン)(R) 二索搶槓を採用する場合はオンにします。二索搶槓は満貫として扱われます。

■五心通貫(ウーシンツウカン)(U) 五心通貫を採用する場合はオンにします。五心通貫は満貫として扱われます。

■五筒開花(ウートンカイホウ)(F)

五筒開花を採用する場合はオンにします。五筒開花は満貫として扱われます。

■十二落抬(シーアルラオタイ)(T) 十二落抬を採用する場合はオンにします。十二落抬は満貫として扱われます。

■双竜争珠(シャンロンチョンチェ)(S) 双竜争珠を採用する場合はオンにします。双竜争珠は満貫として扱われます。

■風花雪月(フォンホワシュエユエ)(H) 風花雪月を採用する場合はオンにします。風花雪月は役満として扱われます。

■ 萬緑叢中一点紅(ワンリュウツォンチュンイーテンホン)(W) 萬緑叢中一点紅を採用する場合はオンにします。萬緑叢中一点紅は役満として扱われます。

4.3 各種設定

<その他(O)>メニューの<各種設定(O)>で、AI 麻雀の設定が行えます。

4.3.1 表示

画面表示に関する設定を行います。

死示 表示2 ♪ イメージーーー	両 研究 ザリント	
雀卓(T): ③ プリセット	標準 ▼	
 カスタム 	▼ \$61 / //c3.(M) ■UE\$(D)	
表示位置(W):	前の(Faxmy	
牌の背中(B):	11 -	

■雀卓(T)

雀卓のデザインを設定します。

プリセット

予め用意されている 50 種類以上の雀卓のデザインから選びます。

カスタム

オリジナルの雀卓の作成したり、作成済みのデザインから選びます。 オリジナルの雀卓の背景を作成する手順については、「4.3.1.1 オリジ ナルの雀卓の作成」を参照してください。

■表示位置(W)

雀卓の背景が「カスタム」の場合の画像の表示方法を選びます。 * この設定は「雀卓(T)」が「カスタム」の場合のみ設定できます。

並べて表示

カスタムで選んだ画像を並べて表示します。

拡大して表示

カスタムで選んだ画像を拡大/縮小して雀卓一杯に表示します。

■牌の背中(B)

牌の背中の色を選びます。

4.3.1.1 オリジナルの雀卓の作成

オリジナルの雀卓を作成することができます。 雀卓の作成は、<その他(O)>メニューの<各種設定(O)>を選ぶと表示される 「各種設定」ダイアログの「表示」タブで行います。

■新しい雀卓を作成する

1. <新しく作る(M)>をクリックします。 「背景作成」ダイアログが表示されます。

(祥存 *v>/セル 画牌読込 送明度	📲 背景作成	×
「画像読込…」ボタンを押して、画像を取り込みます。 明応さ コントラスト あどやかさ シャープ	「画像読込…」ボタンを押して、画像を取り込みます。	(保存_ キャンセル) 画像読込_ 諸景色 」 通明度 明応さ コントラスト あざやかさ シャーフ

- 2. <画像読込>をクリックします。
 「ファイルを開く」ダイアログが表示されます。
- 3. 雀卓に使用する画像を選択して、<開く(O)>をクリックします。 指定した画像が表示されます。
- 4. 必要に応じて、取り込む範囲を指定したり、透明度や明るさなどを変更します。
- 5. <保存>をクリックします。 「画像の登録」ダイアログが表示されます。
- 6. 名前を入力して、< OK >をクリックします。

画像の登録	×
名前を決めてください	ОК
カスタムを単音奏 登録済みの名前	キャンセル

7. 登録の完了のダイアログが表示されますので、< OK >をクリックします。

■作成した雀卓を削除する

- 1.「雀卓(T)」から「カスタム」を選びます。
- 2. 右のドロップダウンリストから、削除する雀卓を選びます。
- 3. <削除(D)>をクリックします。
- 4. 確認のダイアログが表示されますので、< OK >をクリックします。

AI 麻雀 Version 14 for Windows 61

4.3.2 表示 2

捨て牌と手牌の表示に関する設定を行います。

各種設定	X
表示 表示2 対局 研究	サウンド
捨て牌の表示	
📃 自摸切り牌表示(G)	
✓ 捨て牌の抜け牌を表示(N)	
☑ 捨て牌→段減(L)	
✓ 捨て牌アニメーション(P)	
手牌の並び順	
数の大小(左から)(U):	昇順(標準) ▼
種類(左から)(K):	萬簡索字(標準) ▼
翻牌对子(F):	なし(標準) 👻
OK	キャンセル 適用(A)

■自摸切り牌表示(G)

このチェックボックスがオンになっていると、ツモ(自摸)切りした牌を手の中から出した牌と区別して表示します。ツモ切りした牌は、黄色で表示されます。

■捨て牌の抜け牌を表示(N)

このチェックボックスがオンになっていると、鳴かれたことで飛ばされたツモ番 を表わすため、捨て牌表示エリアに空欄を作ります。

■捨て牌一段減(L)

このチェックボックスがオンになっていると、画面上下の家の捨て牌を表示する 段を、上下方向に一段だけ減らし、三段以内で表示します。

■捨て牌アニメーション(P)

このチェックボックスがオンになっていると、ツモ切り・手出しをアニメーションで表現します。

■数の大小(左から)(U)

手牌の内、数牌の並び順を選びます。

■種類(左から)(K)

手牌の牌の種類の並び順を選びます。

■翻牌対子(F)

手牌の内、翻牌の対子の置き場所を選びます。

4.3.3 対局

対局全般に関わる設定を行います。

種設定								X
表示 表示2	対局	研究	サウン	٢				
名前(N): K	ENTA			※ 対馬	同中は変更	<u>で</u> きま	せん	
▼ フリー対局間	財始時に面 ***・***	j子を確 ーー・・・	辺(C)					
□ /司開始時() □ /司開始時()	たいこうど. ・トプレイ(B	_メーン:)	シを有	PB(U)				
■ ビントに合わ	せてポイン	, タを移動)(H)					
流局時に聴用	卑している	易合は(1	n					
○ いつでもI	速牌宣言す	する						
◎ 聴牌、ノ	ー聴を毎回	「選択す	3					
◎ 選択の∛	要性をAI	麻雀に胃	illifict	ね				
- AI麻雀士の打	丁牌スピー	۴(S)						
え生しい			迷	ι Γ				
		OK		-	キャンヤル		適用(A)
				_				

■名前(N)

対局時に表示される自分の名前を設定します。

■フリー対局開始時に面子を確認(C)

このチェックボックスがオンになっていると、フリー対局の時、対局する前にどういう面子と対局するかを確認するダイアログを表示します。

■局開始時のさいころアニメーションを省略(D)

このチェックボックスがオンになっていると、局の冒頭のさいころアニメーションを省略し、すぐに対局を始めます。

■リーチ後オートプレー(R)

自分がリーチしたあと、ツモ牌の操作をすべて自動にします。

■ヒントに合せてポインタを移動(H)

ヒントによるお薦めの牌やコマンドウィンドウのボタンに、マウスポインタを自動的に移動します。

■流局時に聴牌している場合は(T)

流局(荒牌)時の聴牌している時、「聴牌宣言をするか否か」を問いかけるメッセージを表示するかどうかを設定します。

いつでも聴牌宣言をする

聴牌可能な場合は無条件で聴牌します。

聴牌、ノー聴を毎回選択する

聴牌するかどうかを毎回選択します。

選択の必要性を AI 麻雀に判断させる

オーラスの親や「箱割れ」 ありのルールで誰かが箱割れしそうなときな どに聞いてきます。

■ AI 麻雀士の打牌スピード(S)

コンピュータ雀士が牌を捨てる速度を設定します。

4.3.4 研究

研究モードについて設定します。

各種設定	×
表示 表示2 対局 研究 サ	ド
研究開始時(S) ● 開始局面を表示 ④ 自動再生する ● 最終局面を表示	対局ファイル読込時(F) ● 開始局面を表示 ● 自動再生する ● 最終局面を表示
自動再生のスピード(P) 遅い	凄()
▼デモ面子自動選択(D)	
ОК	キャンセル 適用(A)

■研究開始時(S)

「点棒移動」ダイアログで<今の局を研究(K)>をクリックしたときに、どのような動作をするかを設定します。

■対局ファイル読込時(F)

対局ファイルを読み込んだときに、どのような動作をするかを設定します。

■自動再生のスピード(P)

自動再生のスピードを設定します。

■デモ面子自動選択(D)

デモ観戦時の面子を自動的に選択します。

4.3.5 サウンド

サウンド全般の設定を行います。

各種設定
表示 表示2 対局 研究 サウンド
✓ 効果音(E) 牌の音等
✓ 鳴きの合図(N)
☑ 対局者の声(У)
✓ 喜怒哀楽の声(K)
あなたの声(Y) ③ 男性 ◎ 女性
✓ BGM(<u>B</u>)
BGMのテイストU
◎ 中華風 ○ 和風 ○ ポップ調 ○ ロック調
OK キャンセル 適用(A)

■効果音(E)

雀牌をかきまわす音など、各種効果音のオン・オフを設定します。

■鳴きの合図(N)

鳴ける牌があるときの効果音のオン・オフを設定します。ネットワーク通信対局時、 近くにいる人と対戦しているときなど、オフにしておくと良いでしょう。

■対局者の声(V)

「チー」、「ポン」、「ロン」といった対局者の声のオン・オフを設定します。

■喜怒哀楽の声(K)

コンピュータ雀士が思わず口にしてしまう喜怒哀楽の声のオン・オフを設定しま す。喜怒哀楽の声には次のようなものがあります。

振り込んだときの声など、リーチ時、危険牌、ドラ牌を捨てる場合

:「勝負」、「ドラ」など

あがり時、あがり点に高め安めがある場合:「高め」、「安め」など

■あなたの声(Y)

対局中に再生されるあなたの声を男性・女性から選択します。

BGM (B)

BGM のオン・オフを設定します。 また、BGM のオン・オフは次の操作でも変更できます。

<その他(O)>-< BGM (B)>

BGM のテイスト(T)

BGM の曲調を中華風、和風、ポップ調、ロック調から選びます。

5. ネットワーク通信対局機能

AI 麻雀には「AI マッチングシステム」を利用して、離れた人間同士で対局を楽しむ ネットワーク通信対局機能を搭載しています。

※ AI 麻雀 Version 14/13/12/11/10/9/8、AI 麻雀 2004、AI 麻雀 2003II、AI 麻雀 Online Edition をお使いの方同士の対局が可能です。

5.1 AI マッチングシステムについて

「AI マッチングシステム」とは、株式会社サイバーフロントの運営するマッチング サーバを利用して、インターネット経由で対局相手を見つけ、通信対局を行うた めのサービスです。

マッチングサーバは、いわば雀荘のようなもので、そこに集まった人たちとチャットで会話をしながら、対局相手を探すことができます。

5.1.1 AI マッチングシステムご利用時の注意事項

■ご利用の環境について

インターネットに接続できる環境が必須です。インターネットに接続できない環 境ではご利用になれませんので、ご注意ください。 また、ルータ、プロキシサーバ、ファイアウォールなどを介してインターネット に接続している場合、それらの設定によっては AI マッチングシステムをご利用に なれない場合があります。あらかじめ、ご了承ください。

■マナーについて

AI マッチングシステムに集まってくるのは、みなさん知らない人ばかりです。お 互いに気持ちよく対局を楽しめるように、対局相手への配慮を忘れないようにし てください。ご協力を、よろしくお願い申し上げます。

5.2 ネットワーク通信対局の準備

5.2.1 マッチングソフトの起動

Windows の<スタート>メニューの<すべてのプログラム (P) >にある< AI 麻 雀 Version 14 >から< AI マッチングシステム AI 麻雀 Version 14 >を選ぶ か、デスクトップにある「AI マッチングシステム AI 麻雀 Version 14」のショー トカットをダブルクリックします。AI 麻雀本体が先に起動していると動作しませ んので、マッチングソフトの起動前に、AI 麻雀は必ず終了しておいてください。

マッチングソフトを起動すると、まず名前の入力画面が表示されます。



マッチングサービス内で使用する名前を、半角英数字9文字以内で入力してください。 名前を入力して<接続>をクリックすると、マッチングサーバに接続します。

通信対局がうまくいかない場合

マイクロソフトの Windows ファイアウォーJをはじめ、セキュリティソフトウェ アをお使いの場合、設定によっては通信対局が正常に動作しない場合があります。 その場合は、設定方法を解説したマニュアルをご用意しましたので、ご参照くだ さい。

このマニュアルを表示する場合は、Windowsの<スタート>メニューにある<す べてのプログラム(P)>から< AI 麻雀 Version 14>を選び、サブメニューか らく通信対局についてのご注意>を選択してください。

5.2.2 マッチングソフトの画面構成

マッチングサーバに接続すると、部屋の選択画面が表示されます。



部屋には、初級者の部屋 1 ~ 3、中級者の部屋 1 ~ 3、上級者の部屋 1 ~ 3の、 計 9 個の部屋があります。ご自身のレベルに合った部屋をお選びください。 それぞれの部屋には違いはありませんので、ご自由にお選びください。

部屋選択ボタンをクリックすると、麻雀卓の選択画面が表示されます。



それぞれの部屋には、12の麻雀卓があります。好きな麻雀卓に参加してください。

■<参加>ボタン

その麻雀卓には誰も参加していない状態です。 クリックすると、対局相手を募集することができます。

■<募集中>ボタン

その麻雀卓には誰かが参加していて、対局相手を募集している状態です。 クリックすると、対局に参加することができます。

■<対戦中>ボタン

その麻雀卓ではすでに対局が行われていて、参加することができない状態です。

<参加>もしくは<募集中>をクリックすると、「メンバー確認」ダイアログが表示されます。

AIマッチングシステム AI麻香	
メンバー KENTA NaKaPi	テーブルNO:1 あなたの名前:KENTA このメンバーでよろしければ、 メンバー決定ボタンを押してく ださい。
KENTAさんが参加しました。 NaKaPiさんが参加しました。	×
メンバー決定	キャンセル

その麻雀卓に参加している人の名前が表示されます。面子がそれでよろしければ、 <メンバー決定>をクリックしてください。参加者全員が<メンバー決定>をク リックすると、自動的に AI 麻雀が起動して対局を開始します。

なお、対局者が4人集まる必要はありません。面子が2~3人の場合はコンピュー タが代打してくれます。

5.3 通信対局を始める

AI 麻雀が起動して、「ネットワーク通信対局」ダイアログが表示され、マッチングシステムで集まった面子が集まるのを待ちます。

ネットワーク通信対局	X
あなたの名前:K ホストの名前:	ENTA
準備の整ったメンバー(<u>L</u>) : NaKaPi KENTA	全員の準備が整うのを 待っています。メンバー の名前がそろったら対 局間始ボダンを押してく ▼ ださい。
対局開始(S)	キャンセル
AI麻雀:NaKaPi がホストで AI麻雀:NaKaPi さんの準値 AI麻雀:KENTA さんの準値	す ^ 簫ができました 晶ができました
•	▼ 4

面子が揃ったら、<対局開始(S)>ボタンをクリックしてください。 面子が全員そろわない状態で<対局開始(S)>ボタンを押すと、まだ参加してい ない人を取り残して対局がスタートしてしまいます。ご注意ください。

※ 誤って<対局開始(S) >をクリックしてしまった場合は、次に表示される「ネットワーク通信対局 - 対局開始の確認」 ダイアログで<キャンセル>をクリックしてください。

面子の誰かが<対局開始(S)>をクリックすると、「ネットワーク通信対局 - 対 局開始の確認」ダイアログが表示されます。



問題なければ、< OK >をクリックします。 全員が< OK >をクリックすると、対局が開始します。

なお、マッチングソフトで最初に麻雀卓に参加した人の AI 麻雀に設定されている ルールが、通信対局時のルールとして適用されます。

5.4 チャット機能

AI 麻雀が起動すると、画面下部にチャットウィンドウが表示されます。 相手の手に対するコメントなどをキーボードから入力し、対話することができます。



5.5 代打ち機能

通信対局中、コンピュータの前を離れるときなど、ユーザーに代わってコンピュー タに代打ちさせることができます。

代打ち機能は、20秒間何も操作をしていないと自動的に起動して、コンピュー タが代打ちを行う機能です。

通常、20秒経過しないと代打ち機能は実行されませんが、<通信(N)>メニューの<今すぐ代打ち(G)>を選ぶことで、すぐに実行することができます。

5.6 対局を強制的に終了する

どうしても対局を続けられなくなるような事情が発生した場合は、対局中に強制 的に終了することも可能です。その場合は、<通信(N)>メニューの<強制切断 (X)>コマンドを選んでください。

ただし、ツキがなくアガられてばかりいるからといって強制的に終了するのは マナー違反です。よほどの事情がない限り、途中での終了はしないようにしましょ う。
6. 付録: 役の一覧

AI 麻雀で扱える役の一覧です。翻ごとに並んでいます。役の読み方がわからない ときも、参照ください。

[門前のみ] (メンゼンのみ)

門前のみの役です。鳴いた場合は、役となりません。

[喰下り](くいさがり)

鳴いた場合は、一翻低くなります。

[ルール設定]

この役を有効にするか、無効にするかを設定できます。

「4. 各種設定」を参照してください。

6.1 1 翻役

■門前清摸和(メンゼンツモ・ツモ) [門前のみ] チー、ポン、明カンを一切せずに手作りをし、ツモあがりしたときの役。

■立直(リーチ) [門前のみ]

ー切鳴かないで手作りをし、以後、一局の終了まで、手を変えないことを宣言す ることで、得られる役。リーチをかけた後、他家からあがり牌が出て、それを見 逃した場合は、フリテンになります。この場合は、ツモあがりしかできません。

■一発(イッパツ) [門前のみ][ルール設定]

リーチ後、一巡するまでにあがったときに付く役です。自分のツモを含みます。 一巡以内に誰かがチー、ポン、カンなど鳴いた場合は、この役は消滅します。

■平和(ピンフ) [門前のみ]



雀頭と四組の順子でできている役。雀頭と、順子三組を揃え、両門待ちの門前聴 牌にしなければなりません(雀頭は翻牌であってはいけません)。



中張牌だけで完成させた場合の役。

■一盃口(イーペイコウ) [門前のみ]
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
〔
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(
(

■翻牌(ファンパイ)

翻牌を、刻子または槓子にしたときに付く役。翻牌となるのは「白」「發」「中」と、 場の風牌(圏風牌:チュアンフォンパイ)、自分の風牌(門風牌:メンフォンパイ) です。圏風牌と門風牌が同じ場合(連風牌:レンフォンパイ)は二翻になります。

■嶺上開花(リンシャンカイホー)

カンをしたときに引いてくる牌であがった場合に付く役。他役との組み合わせ、 聴牌の形に条件はありません。

■搶槓(チャンカン)

明刻(ミンコオ)、ポンしている牌と同じ牌をツモってきたとき、その牌を加えて 明槓(ミンカン)とすることができます。この宣言をしたとき、他家がこの牌でロ ンあがりすると、搶槓が付きます。他役との組み合わせ、聴牌の形に条件はあり ません。

通常、暗カンや暗刻(アンコオ)を明カンにする場合は、搶槓は付きません。ただし、 暗カンには国士無双に限り、搶槓できるルール設定もあります。

■海底摸月(ハイテイモーユエ・ハイテイツモ)

海底 (ハイテイ) 牌でツモあがりしたときの役。他役との組み合わせ、聴牌の形に 条件はありません。

■河底撈魚(ホーテイラオユイ・ハイテイフリコミ)

ー局の最後の捨て牌で、あがった場合に付く役。他役との組み合わせ、聴牌の形 に条件はありません。

6.22翻役

■ダブル立直(ダブルリーチ) [門前のみ] 第一巡でリーチをかけた場合の役。第一ツモ以前に、チー、ポン、カンがあった 場合は、ダブル立直にはなりません。

■三色同順(サンショク・サンシキ) [喰下り]



三種の数牌で、同一の数の順子を三種類作ったときの役。残りは、どのような形 でも構いません。

■一気通貫(イッツウ・ツウカン) [喰下り]



同種の数牌を一から九まで揃え、三組の順子を作ったときの役。残りは、どのような形でも構いません。



雀頭がヤオ九牌の対子で、五組の組み合わせすべてに、ヤオ九牌が最低一牌使われているときの役。順子がまったく無い場合は、混老頭(ホンロウトウ)という別の役になります。

■対々和(トイトイホー・トイトイ)

ー組の雀頭と、四組の刻子または槓子で作ったときの役。聴牌は、単騎待ちか双 ポン待ちのどちらか。

■三色同刻(サンショクドウコオ)



三種の数牌で、同一の数の刻子または槓子を三組作ったときの役。残りは、どの ような形でも構いません。



ヤオ九牌だけで作ったときの役。一組の対子と四組の刻子または槓子か、七組の 対子で作ります。





「白」「發」「中」の三元牌を使って作る役。三種のうち二種で刻子または槓子を、 残りの一種で対子を作ります。残りは、どのような形でも構いません。



七種七組の対子を門前で作ったときの役。必ず単騎待ちになります。同一の牌を 四牌を二組の対子とすることはできません。

6.3 3 翻役

■純全帯ヤオ(ジュンチャンタイヤオ・ジュンチャン) [喰下り]



五組の組み合わせのそれぞれに、老頭牌が最低一牌含まれているときの役。雀頭 の二牌は老頭牌、他の四組は老頭牌の刻子または槓子か、「-・二・三」「七・八・ 九」の順子です。

順子がまったく無い場合は、「清老頭(チンロオトウ)」という役になります。

■二盃口(リャンペイコウ) [門前のみ][ルール設定]



同一種の数牌で、同一の数の順子二組を2つ作ったときの役。

■混一色(ホンイーソー・ホンイツ) [喰下り]

6.4 6 翻役

■清一色(チンイーソー・チンイツ) [喰下り]



同一種の数牌だけを使って作ったときの役。牌の組み合わせに条件はありません。

6.5 満貫

■人和(レンホー) [門前のみ][ルール設定]

子のときにのみ有効な役。配牌ですでに聴牌していて、自分の第一ツモ以前の、 他家の第一打牌であがったときの役。牌の組み合わせに条件はありません。また、 役が無くても構いません。ただし、第一ツモ以前に、チー、ポン、カンなどがあ ると役になりません。

■流し満貫(ながしマンガン) [ルール設定]

あがりの形はありません。自分の打牌がすべてヤオ九牌で、しかも一度も他家に チー、ポン、カンされず、荒牌で流局になったとき、満貫と同等の点を他家から 受け取ります。手牌をさらしても有効となるルール設定も可能です。

6.6 役満貫

■天和(テンホー) [門前のみ][ルール設定] 親のみに有効な役。配牌時の十四牌ですでにあがりになっているときの役。牌の 組み合わせに条件はありません。また、役が無くても構いません。

■地和(チイホー) [門前のみ]

子のときにのみ有効な役。配牌ですでに聴牌していて、自分の第一ツモであがったときの役。牌の組み合わせに条件はありません。また、役が無くても構いません。 ただし、第一ツモ以前に、チー、ポン、カンなどがあると役になりません。



同種類の数牌で一九牌を三牌ずつ、二から八を一牌ずつ揃えたものが「純正九連宝 燈」。このときは、一から九のどの牌でもあがれる九門待ちとなります。待ち牌が 別の形の場合は「九連宝燈」です。





三元牌のすべてを、刻子または槓子としたときの役。牌の組み合わせに条件はあ りません。



■小四喜(ショウスーシー・シャオスーシー)



四種の風牌のうち三種を、刻子または槓子、残り一種の牌を雀頭としたときの役。 残りはどのような形でも構いません。聴牌の形に条件はありません。



四組の暗刻を作ったときの役。聴牌の形が単騎待ちのときが「四暗刻単騎」、双ポ ン待ちのときは「四暗刻」です。

■四槓子(スーカンツ) [ルール設定]



四組の槓子(明カン、暗カンを問わない)を作ったときの役。

■字-色(ツ-イ-ソ-) 此此此發發中中東长東西西險發

字牌だけで作った役。牌の組み合わせは、雀頭と刻子または槓子四組の場合と、 七対子の場合があります。





緑色だけで書かれた牌(「發」「二索(ソウ)」「三索」「四索」「六索」「八索」)を組み 合わせて作った役。「發」がなくても緑一色とするルール設定も可能です。

■国士無双(コクシムソウ) [門前のみ]



■国士無双十三門張(コクシムソウジュウサンメンチャン) [門前のみ][ルール 設定]



ヤオ九牌を十三種集めたときは、聴牌の形が十三門待ちとなる「国士無双十三門 張」。 雀頭ができていて、ヤオ九牌のいずれかを待つ聴牌の形のときは「国士無双」 です。国士無双のときは、他家の暗槓にも搶槓が適用されるルール設定も可能です。

6.7 特殊役

以下の役は、特殊役として分類しています。標準の設定では、役として認められていません。役として採用したい場合は「4.2.7 特殊役」で設定を変更します。

■カン振り(カンブリ) [ルール設定] 他家がカンを宣言し、嶺上(リンシャン)牌をツモったあと切った牌で、あがりと なる場合の役。

■三連刻(サンレンコオ) [ルール設定]



同種の数牌の、三組の刻子または槓子が、連続した数であるときの役。残りは、 どのような形でも構いません。





同種の数牌で、同じ数の順子を三組作ったときの役。残りは、どのような形でも 構いません。

■オタ風三刻(オタカゼサンコオ) [ルール設定]



東場で、親のときのみ有効。「南」「西」「北」の三種の牌を、刻子または槓子にしたときの役。

■十三不塔(シーサンプター) [門前のみ][ルール設定]

親の場合は配牌時、子の場合は第一ツモで決定する役。十四牌の牌のうち、対子 が一組、あとの十二牌は順子、刻子、槓子はもちろん、塔子、対子もないとき、「十三 不塔」となります。

■大車輪(ダイシャリン) [門前のみ][ルール設定]



■一色四順(イーソースーシュン) 「ルール設定]

同一種の数牌で、同一の数の順子を四組作った場合の役。残りは、どのような形 でも構いません。



■百萬石(ひゃくまんごく) [ルール設定]



万子(マンズ)だけに有効な役。万子の清一色で、牌の数字の合計が百以上となる ときの役。

■八連荘(パーレンチャン)「ルール設定」 親で連続して七局あがり、八局以降あがった場合、役となる。

6.8 古役

■一筒摸月(イートンモーユエ) [ルール設定] [一筒(ピン)]で、海底(ハイテイ)牌でツモあがりしたときの役。

■二索搶槓(リャンソウチャンカン) 「ルール設定」 [二索(ソウ)]で、搶槓あがりしたときの役。

■五心通貫(ウーシンツウカン) 「ルール設定] 嵌 [五万(マン)] [五筒(ピン)] [五索(ソウ)] であがった一気通貫。

■五筒開花(ウートンカイホウ) 「ルール設定] [五筒(ピン)]であがった嶺上開花。

■十二落抬(シーアルラオタイ) 「ルール設定」 四種を副露し、裸単騎であがったときの役。

■双竜争珠(シャンロンチョンチェ) 「ルール設定]

三四六七八 **萬 萬 萬 惠**

筒子(ピンズ)を雀頭に、万子(マンズ)と索子(ソウズ)で同じ面子を作ったときの役。

■風花雪月(フォンホワシュエユエ) 「ルール設定」



風子 (フォンツ)牌、「白|「一筒(ピン)|「五筒(ピン)|が刻子または槓子とした時 の役。雀頭に条件はありません。

