

DMG-HGJ

# 香港

## HONG KONG

ホシヨシ



GAME BOY

専用  
カードリッジ

とりあつかいせつめいしよ  
取扱説明書



このたびは、ゲームボーイ専用カートリ  
ッジ「香港」をお買いあげいただき、誠に  
ありがとうございます。ご使用前にこの「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。なお、この「取  
扱説明書」は大切に保管してください。

も く じ

パズルゲーム香港の歴史	3
コントローラ各部の使い方	4
プレイ画面とボタン操作	5
香港のルールと得点計算	6
セレクトモードでの各種設定	10
香港の高度な遊び方	14



# 1

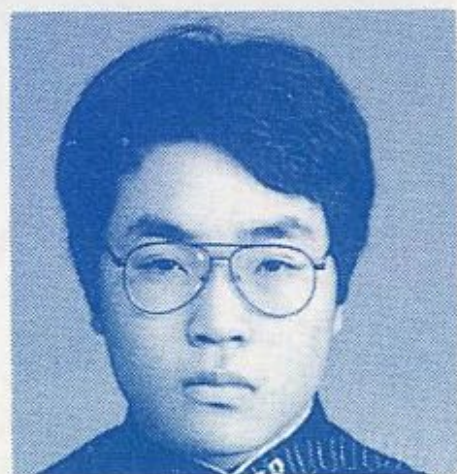
## パズルゲーム香港の歴史

麻雀牌パズルゲーム「香港」の原形は、MSXパソコン用ソフトとして生まれました。その後、ゲームシステムに改良を重ね、ファミコン用ディスクソフトへと発展します。ゲームボーイ版は更にファミコン版に手を加え、3つのゲームモードを選べるようになっていきます。

### アイデア提供

●西山鯛介●

このゲームの原案を考えたのが西山鯛介氏です。平成2年現在は秋田県在住の大学生ですが、ゲームを考えた当時はまだ17歳の高校生でした。

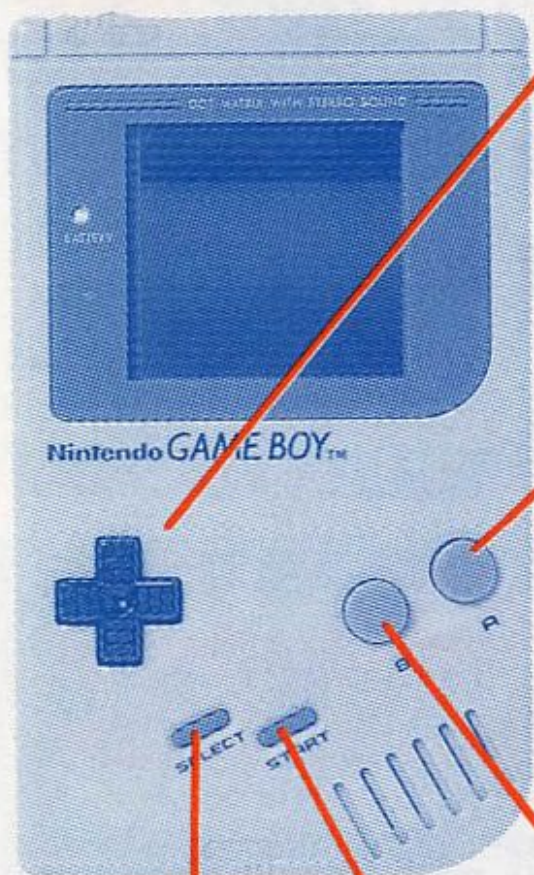


彼が友人と麻雀をしていて、なにげなく牌をピラミッド形に積み上げたのがゲーム発見のきっかけとなり、ゲーム化が実現しました。



# 2

## コントローラー各部分の使い方



### 十字ボタン

プレイ時のカーソルの移動、セレクトモードでの各種選択に使用

### Aボタン

プレイ中はカーソル上の牌を取るのに使用。セレクト時は選択決定に使用

### Bボタン

プレイ中にこのボタンをおせば、その時点で取れる牌を表示します

### スタートボタン

プレイ中に押せば、ゲームオーバーになります。ギブアップコマンドです

### セレクトボタン

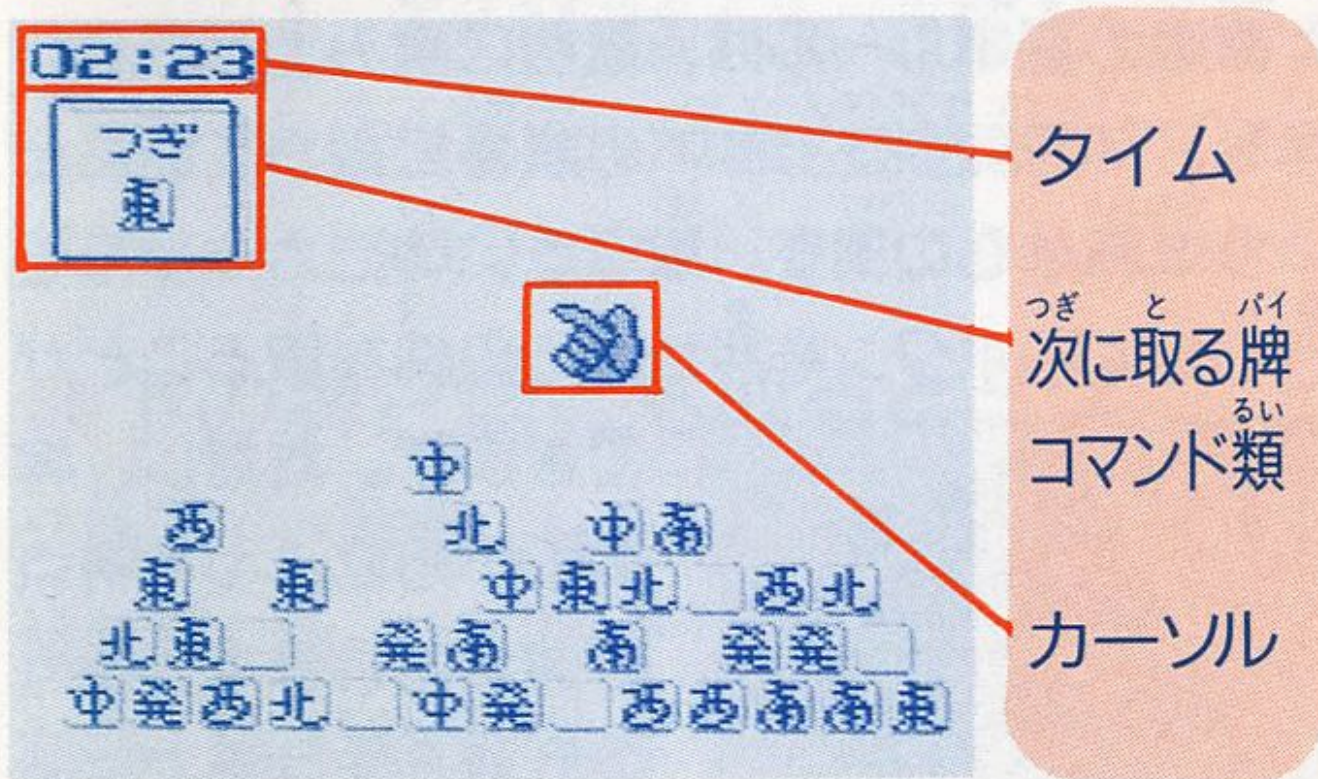
このゲームでは、特に使用しないボタンです



# 3

## プレイ画面がめんとボタン操そう作さ

### ●プレイ画面の説明



### ●ボタン操作

プレイ画面では、十字ボタンを押した方向にカーソルが移動します。また、次にと取るべき牌の表示部分にカーソルを合わせてⒶボタンを押せばバックコマンドが使用できます。



# 4

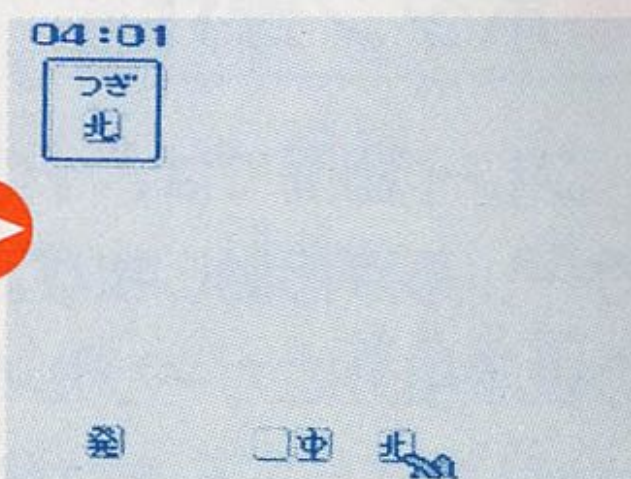
## 香港のルールと得点計算

### ●パイを順番に取っていく

香港の基本ルールは、最初に積み上げられたパイを、“東南西北白発中”の順番に取っていくという単純なものです。取りたい牌にカーソルを合わせて④ボタンを押せばその牌を取ることができます。



ただし、牌の取り方によって得点が違ってきます。得点の計算方法は後で説明します。





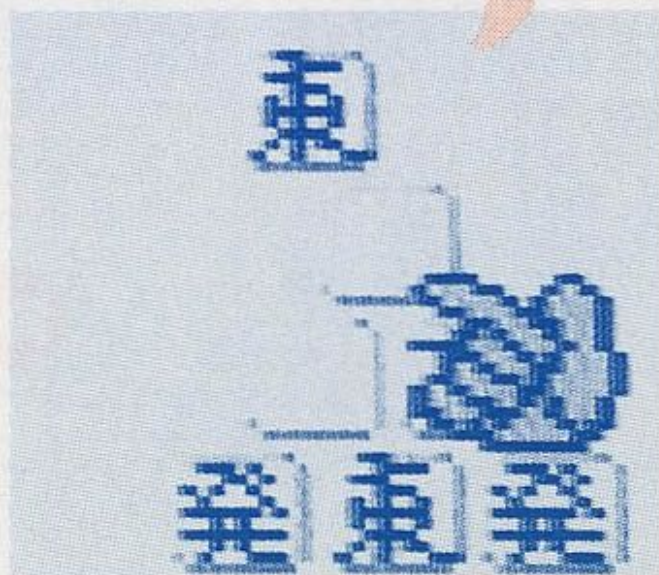
## ● すべての牌を取れば成功

最終的に、画面上のすべての牌を取れば面クリアです。後々のことを考えながら牌を取っていかないと、次の牌が取れない状態になります。そんなときはスタートボタンを押してギブアップするか、バックコマンドを使ってみましょう。

## ● 下の牌2個とも取るとミス

画面上に配置された牌を単に取っていけばいいというものでもありません。上にある牌を支えている下の2つの牌が両方ともなくなってしまうと山が崩れてゲームオーバーとなります。

支えがないと  
落ちる!





## ● ヒントコマンド

つぎ と パイ み ぼあい  
 次に取れそうな牌が見つからないという場合  
 には、ヒントコマンドをためてみましょう。  
 ⑧ボタンを押せば、現時点で取ることのできる  
 パイ いろいろ  
 牌にカーソルが移動します。このコマンドはゲ  
 ーム中に何度でも使え、取れる牌が複数のとき  
 は⑧ボタンを押すたびに次々と表示します。

## ● バックコマンド

つぎ と パイ ひょうじ あ  
 次に取るべき牌の表示にカーソルを合わせれ  
 ば、“もどす”と表示されます。⑨ボタンを押せ  
 ば手順が戻り、10回まで使用可能。





# とくてん けいさん ●得点の計算

ここで、<sup>ホンコン</sup>香港の<sup>とくてんけいさんほうほう</sup>得点計算方法を<sup>せつめい</sup>説明します。  
 基本的に、<sup>きほんてき</sup>取った牌の上と<sup>と</sup>左右に<sup>パイ</sup>牌が1つもな  
 い場合を<sup>きじゅん</sup>基準に<sup>てん</sup>20点とします。<sup>うへ</sup>上でも<sup>よこ</sup>横でもい  
 いですから、<sup>こ</sup>1個の牌が<sup>パイ</sup>隣接している<sup>りんせつ</sup>場合は<sup>ばあい</sup>40  
 点。<sup>てん</sup>以降<sup>いこう</sup>2個<sup>こ</sup>3個と<sup>こ</sup>隣接する牌が<sup>りんせつ</sup>増えるごとに  
<sup>とくてん</sup>得点は<sup>ばいばい</sup>倍々に<sup>ふ</sup>増えていきます。

つぎと  
次に取る  
べき牌が  
"白"の場合

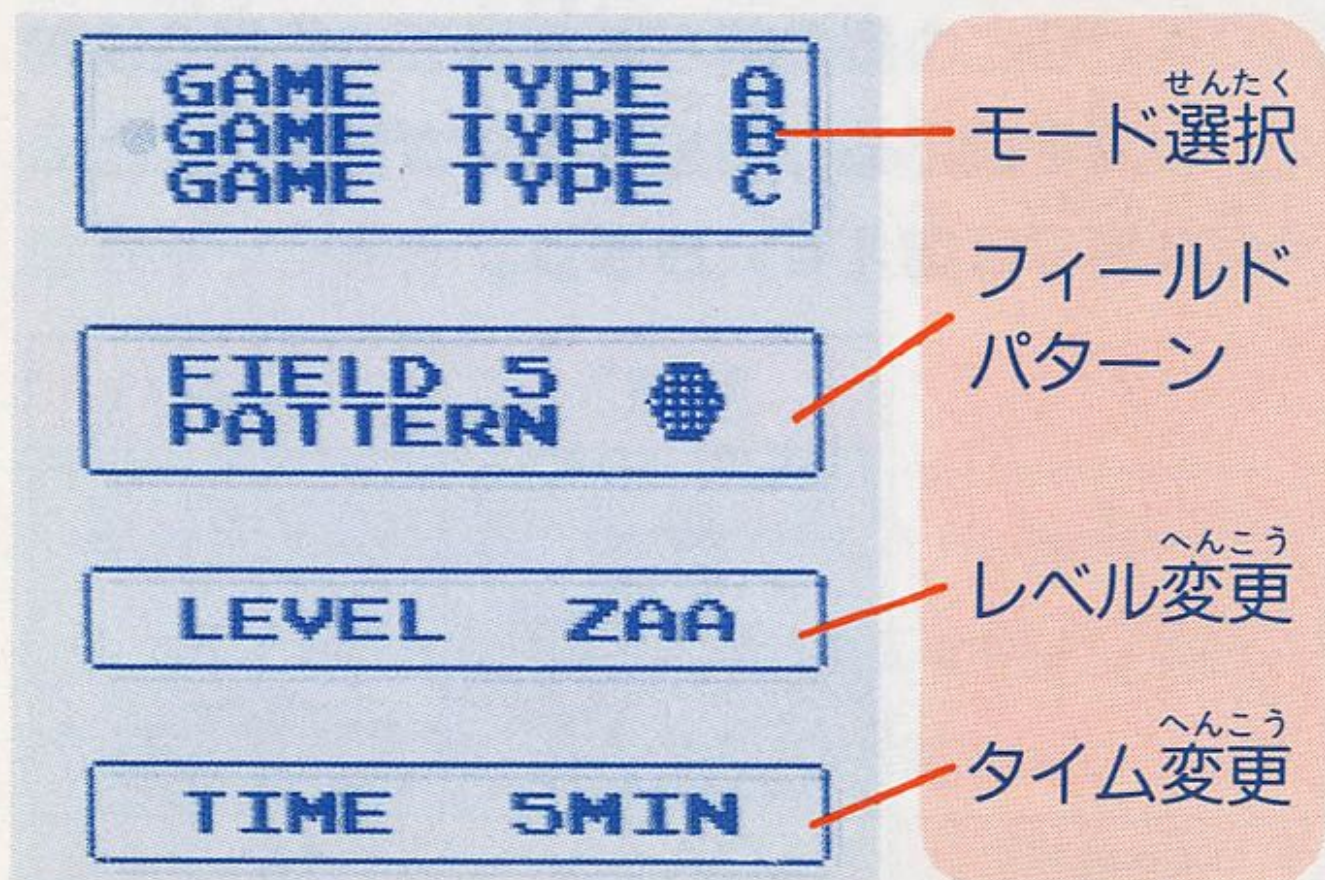
	20点 <sup>てん</sup>	40点 <sup>てん</sup>
80点 <sup>てん</sup>	160点 <sup>てん</sup>	320点 <sup>てん</sup>



# 5

## セレクトモードでの各<sup>か</sup>種<sup>しゅ</sup>設<sup>せ</sup>定<sup>てい</sup>

デモ画面<sup>がめん</sup>でスタートボタンを押すと、セレクトモード<sup>お</sup>に移行<sup>いこう</sup>します。ここで、ゲームモードやフィールドパターンなどを設定<sup>せってい</sup>できます。



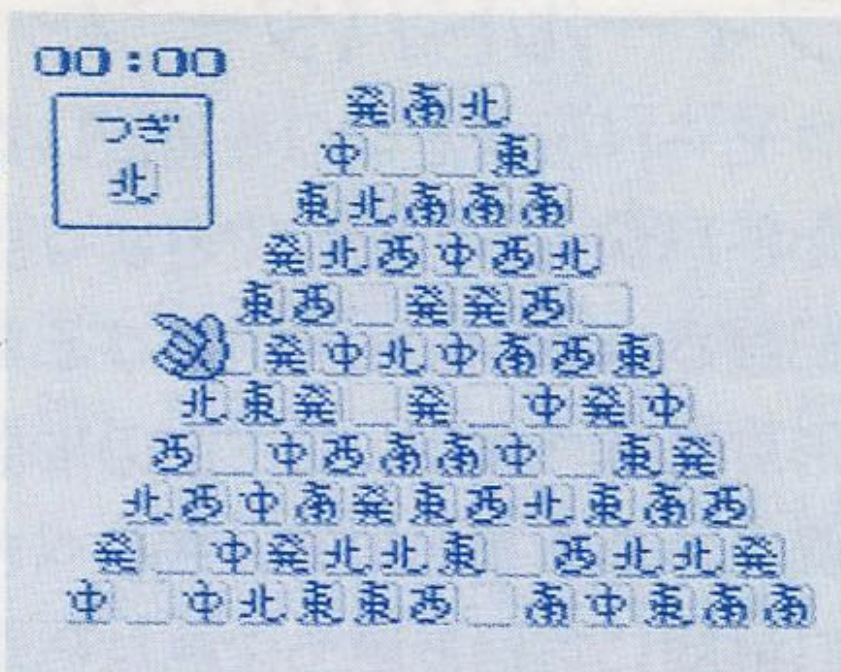
### モード<sup>せんたく</sup>選択

ゲームボーイ版<sup>ばん</sup>香港<sup>ホンコン</sup>には、3つのモードが用<sup>よう</sup>意<sup>い</sup>されています。それぞれに特徴<sup>とくちゆう</sup>がありますので、以下<sup>い か しゅうかい</sup>に紹介しておきます。



## 〈モードA〉

このモードは、いたってノーマルなプレイモードで、普通にプレイすることができます。



このモードでは、プレイできる山の形は1種類で、タイムなどを選択することもできません。どちらかということと初心者向きのモードです。

## 〈モードB〉

このモードでは、山の形やタイムなどが自由に設定できます。しかも、画面がスクロールし、大きな範囲でのプレイが可能になっています。

## 〈モードC〉

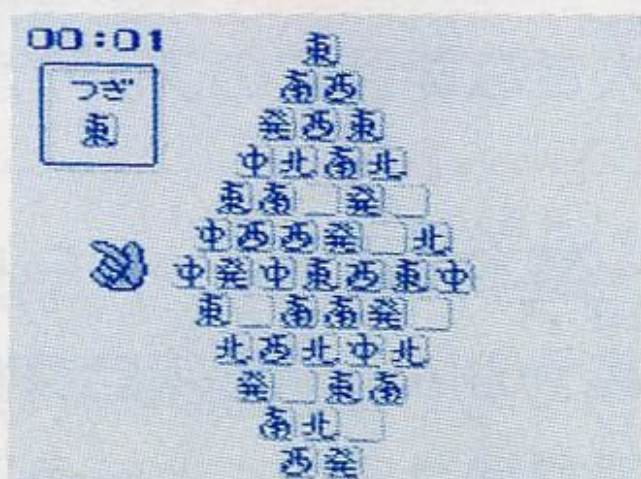
基本的にはモードBと同じです。モードBと違うのは、時間内に牌を取らないと、自動的に牌が増えていくということです。



# フィールドパターン

モードBまたはCを<sup>せんたく</sup>選択した場合は、<sup>ばあい</sup>フィールドパターンが<sup>せってい</sup>設定できます。これは、<sup>さいしょ</sup>最初に<sup>はいち</sup>配置される山の形を<sup>やま</sup>決定するもので、<sup>かつら</sup>10種類の<sup>けってい</sup>形から<sup>しゆるい</sup>選べます。この山の形は、<sup>なんい</sup>難易度に<sup>ど</sup>直接<sup>ちやくせつ</sup>関係して<sup>かんけい</sup>くるもので、<sup>と</sup>取るべき<sup>パイ</sup>牌の<sup>じゅんばん</sup>順番を<sup>せいかく</sup>正確に<sup>けんとう</sup>検討しないとどうにもならないようなものもあります。初心者の人は、なるべく<sup>すきま</sup>隙間の<sup>あ</sup>開いていない山の形から<sup>せい</sup>制覇して<sup>は</sup>いくべきでしょう。また、この山の形によって、<sup>やま</sup>クリア時間や<sup>かつら</sup>取れる<sup>じかん</sup>得点の<sup>と</sup>限界なども大きく<sup>か</sup>変わりますので、よく<sup>かんが</sup>考えてから<sup>けってい</sup>決定しましょう。

## ●全10パターンを用意●





# レベル

モードBまたはCでは、レベルの<sup>せんたく</sup>選択ができます。レベルとは、3桁のローマ字で表されるパスワードのことで、この3文字の<sup>もじ</sup>組み<sup>く</sup>合わせでたくさんの<sup>めん</sup>面をプレイすることができます。同じ山の形でも、レベルによって<sup>はいち</sup>配置される<sup>パイ</sup>牌の種類が変わるので、取る手順が変わります。

## ● 同じパターンでも違う配牌 ●



# タイム

モードBまたはCで<sup>せってい</sup>設定できます。モードBの場合には、ここで決める<sup>き</sup>時間内に<sup>じかんない</sup>クリアしなければゲームオーバーです。モードCでは、1<sup>て</sup>手の<sup>せいげん</sup>制限時間の<sup>せってい</sup>設定となります。

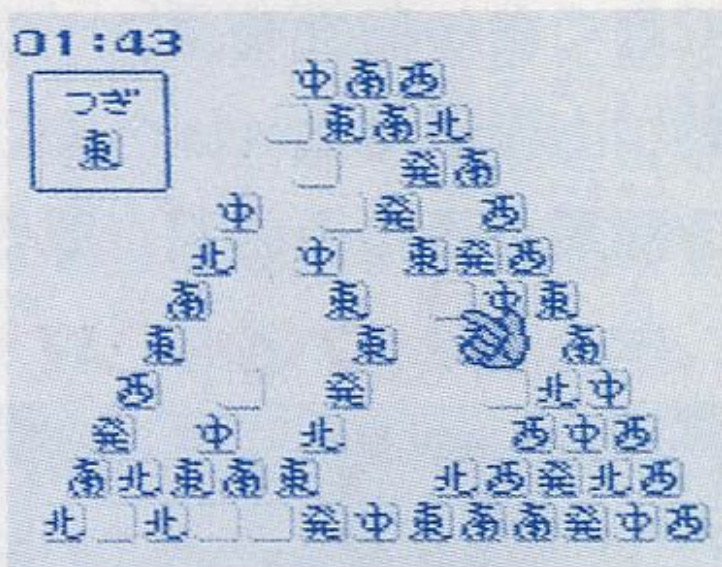


# 6

## 香港の高度な遊び方

### ● 高得点を狙え

高得点を狙うには、真ん中の牌をくり抜いていくのが近道です。しかし失敗するとクリアすらできない場合もあります。



### ● タイムトライアル

得点に関係なく、いかに早くクリアするかを友だちと競うのもまたおもしろい遊び方です。

### ● モードCで低得点!/?

モードCの場合、牌がどんどん増えます。得点を低く押さえるのがむしろ楽しいモードです。



# HONG KONG

## ● 使用上の注意 ●

1. 長時間ゲームをするときには、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2. 精密機械ですので、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。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。  
また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池がなくなるまで放置しないでください。
5. 端子部に触れたり、水にぬらさぬようにしてください。故障の原因となります。
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。

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。



# HONG KONG

---

制作／徳間書店インターメディア株式会社

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL. 03(432)4471

発売／株式会社徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 TEL. 03(433)6231

販売／株式会社徳間コミュニケーションズ

〒105 東京都港区新橋1-18-21 TEL. 03(591)9161

---

GAME IDEA／TAISUKE NISHIYAMA

©1990 TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA

©1990 ONION SOFTWARE

ゲームボーイ は任天堂の商標です。