

DMG-HGJ

# 香港

HONG KONG

ホンコン



GAME BOY

専用  
ゲームソフト

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  
ホンコン ッジ「香港」をおか買いあげいただき、まこと誠に  
 ありがとうございます。ごしようまえ使用前にこの「取  
わかいせつめいしよ扱説明書」をよよくお読みいただき、ただ正しい  
しようほう 使用法であいようご愛用ください。なお、この「取  
わかいせつめいしよ扱説明書」はたいせつ大切にほかん保管してください。

も く じ

パズルゲーム <small>ホンコン</small> 香港 <small>れきし</small> の歴史	3
コントローラ <small>かくぶ</small> 各部 <small>つか</small> の <small>かた</small> 使い方	4
プレイ画面 <small>がめん</small> とボタン <small>そうさ</small> 操作	5
<small>ホンコン</small> 香港のルールと <small>とくてんけいさん</small> 得点計算	6
セレクトモードでの <small>かくしゆせつてい</small> 各種設定	10
<small>ホンコン</small> 香港の <small>こうど</small> 高度な <small>あそ</small> 遊び方 <small>かた</small>	14

## 1

## パズルゲーム香港の歴史

麻雀牌<sup>マーシャンパイ</sup>パズルゲーム「香港<sup>ホンコン</sup>」の原形<sup>げんけい</sup>は、MSXパソコン用<sup>よう</sup>ソフトとして<sup>う</sup>生まれました。その後、ゲームシステムに改良<sup>かいりゅう</sup>を重ね<sup>かさ</sup>、ファミコン用<sup>よう</sup>ディスクソフトへと発展<sup>はってん</sup>します。ゲームボーイ版<sup>ばん</sup>は更にファミコン版<sup>ばん</sup>に手を加え<sup>て</sup>、3つのゲームモード<sup>えら</sup>を選べるようになっています。

アイデア提供<sup>きょうごう</sup> ● 西山<sup>にしやま</sup>鯛<sup>たい</sup>介<sup>すけ</sup> ●

このゲームの原案<sup>げんあん</sup>を考えた<sup>かんが</sup>のが西山<sup>にしやま</sup>鯛<sup>たい</sup>介<sup>すけ</sup>氏<sup>し</sup>です。平成<sup>へいせい</sup>20年<sup>ねん</sup>現在<sup>げんざい</sup>は秋田<sup>あきた</sup>県<sup>けん</sup>在住<sup>ざい</sup>の大学生<sup>だいがくせい</sup>ですが、ゲーム<sup>かんが</sup>を考えた<sup>とうじ</sup>当<sup>とう</sup>時<sup>じ</sup>はまだ17歳<sup>さい</sup>の高校生<sup>こうこうせい</sup>でした。



彼<sup>かれ</sup>が友人<sup>ゆうじん</sup>と麻雀<sup>マーシャンパイ</sup>をしていて、なにげなく牌<sup>パイ</sup>をピラミッド形<sup>がた</sup>に積み上げた<sup>つ</sup>のがゲーム発見<sup>はっけん</sup>のきっかけ<sup>か</sup>となり、ゲーム化<sup>じつげん</sup>が実現<sup>じつげん</sup>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パイを取るのに使用。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、その時点で取れるパイを表示します

### 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

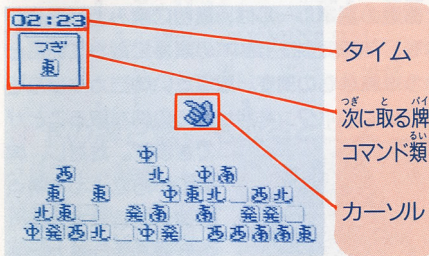
このゲームでは、特に使用しないボタンです



# 3

## プレイ画面がめんとボタン操そう作さ

### ●プレイ画面がめんせつめいの説明



### ●ボタン操そう作

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、次を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。

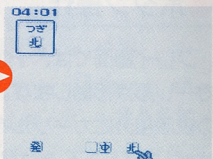
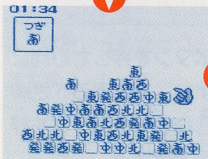
# 4

## 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Ⓐ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!

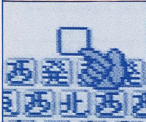
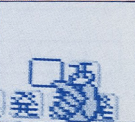
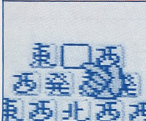
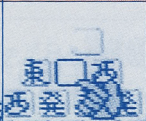





## ● とくてん けいさん 得点の計算

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<sup>うえ</sup>1つも<sup>さゆう</sup>ない<sup>パイ</sup>場合を<sup>ばあい</sup>基準に<sup>きじん</sup>20点と<sup>てん</sup>します。上でも<sup>うえ</sup>横でも<sup>よこ</sup>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。以降<sup>てん</sup>2個<sup>いこう</sup>3個<sup>こ</sup>と<sup>こ</sup>隣接する牌が<sup>りんせつ</sup>増えるごとに<sup>パイ</sup>得点は<sup>ふ</sup>倍々に<sup>とくてん</sup>増えて<sup>ばいばい</sup>いきます。

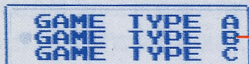
つぎと  
次に取る  
べき牌が  
"白"の場合

	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か種しゆ設せ定てい

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



モードせんたく選択



フィールド  
パターン



レベルへんこう変更



タイムへんこう変更

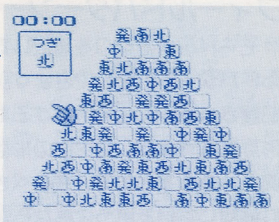
### モードせんたく選択

ゲームボーイ版ばん香港ホンコンには、3つのモードが用よう意いされています。それぞれに特徴とくちょうがありますので、以下い か しうかい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。

# 6

## 香港の高難度な遊び方

### ● 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ずかしいモードです。

# HONG KONG

## ● 使用上の注意 ●

- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。

# フィールドパターン

モードBまたはCを選択した場合は、フィールドパターンが設定できます。これは、最初に配置される山の形を決定するもので、10種類の形から選べます。この山の形は、難易度に直接関係してくるもので、取るべき牌の順番に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、なるべく隙間の開いていない山の形から制覇していくべきでしょう。また、この山の形によって、クリア時間や取れる得点の限界なども大きく変わりますので、よく考えてから決定しましょう。

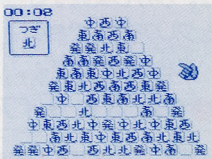
## ● 全10パターンを用意 ●



## 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<sup>けた</sup>パスワードのことで、この3文字の<sup>もじ</sup>組み<sup>く</sup>あ<sup>あ</sup>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>配置される牌の<sup>しゅるい</sup>種類が変わるので、取る<sup>と</sup>手順<sup>てじゆん</sup>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>じかん</sup>設定となります。

# 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。