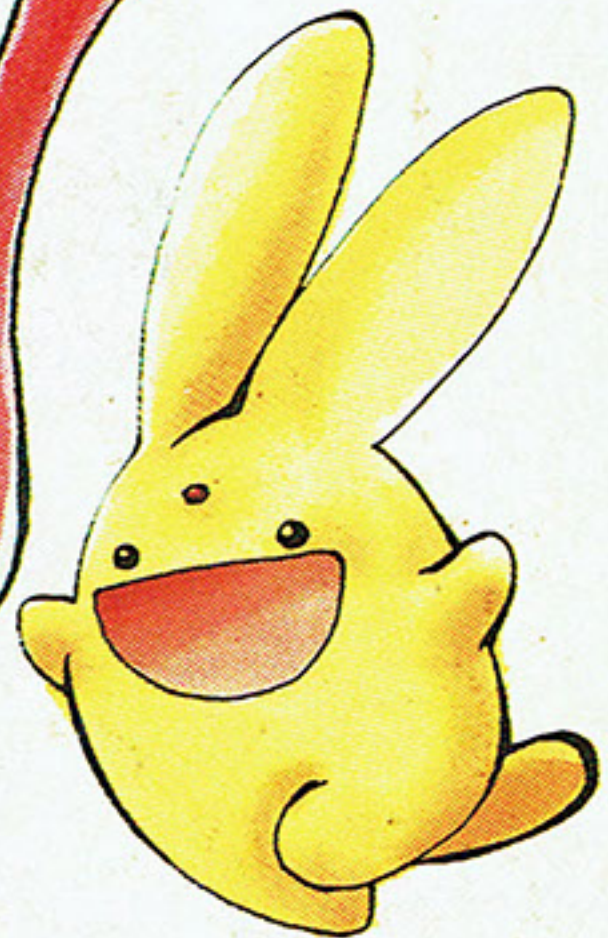
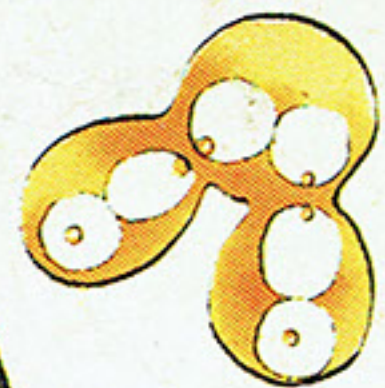
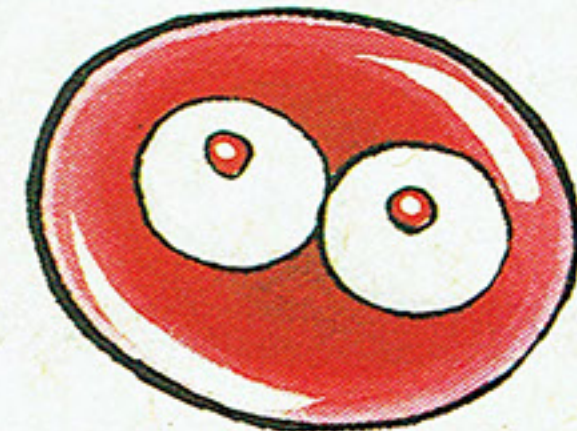
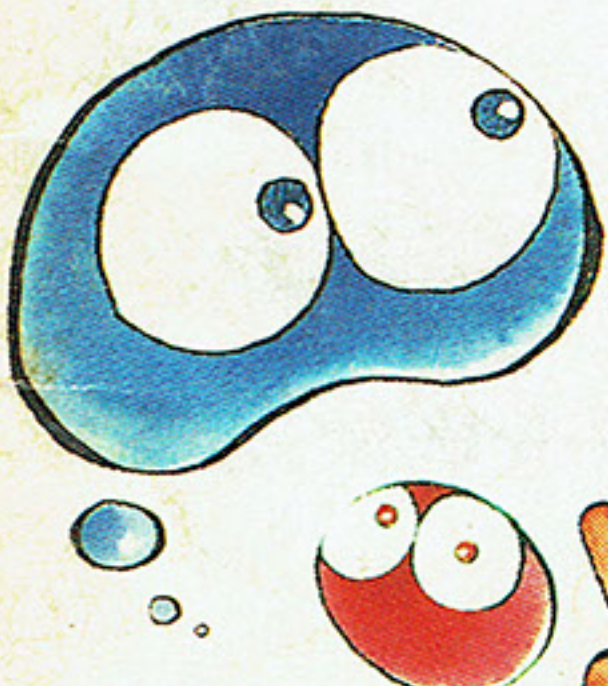


GAME GEAR

なまこいぬ

©1993 SEGA/COMPILE

取扱説明書



SEGA

このたびはゲームギアカートリッジ「なぞぷよ」をお買
い上げいただきまして、誠にありがとうございました。
より楽しく遊んでいただくために、この取扱説明書をよ
くお読みになってからお始めください。

も

く

じ

4. 操作方法

5. キャラクター紹介

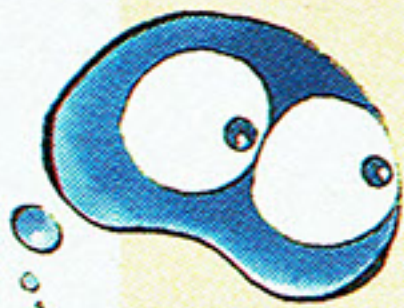
6. ゲーム説明

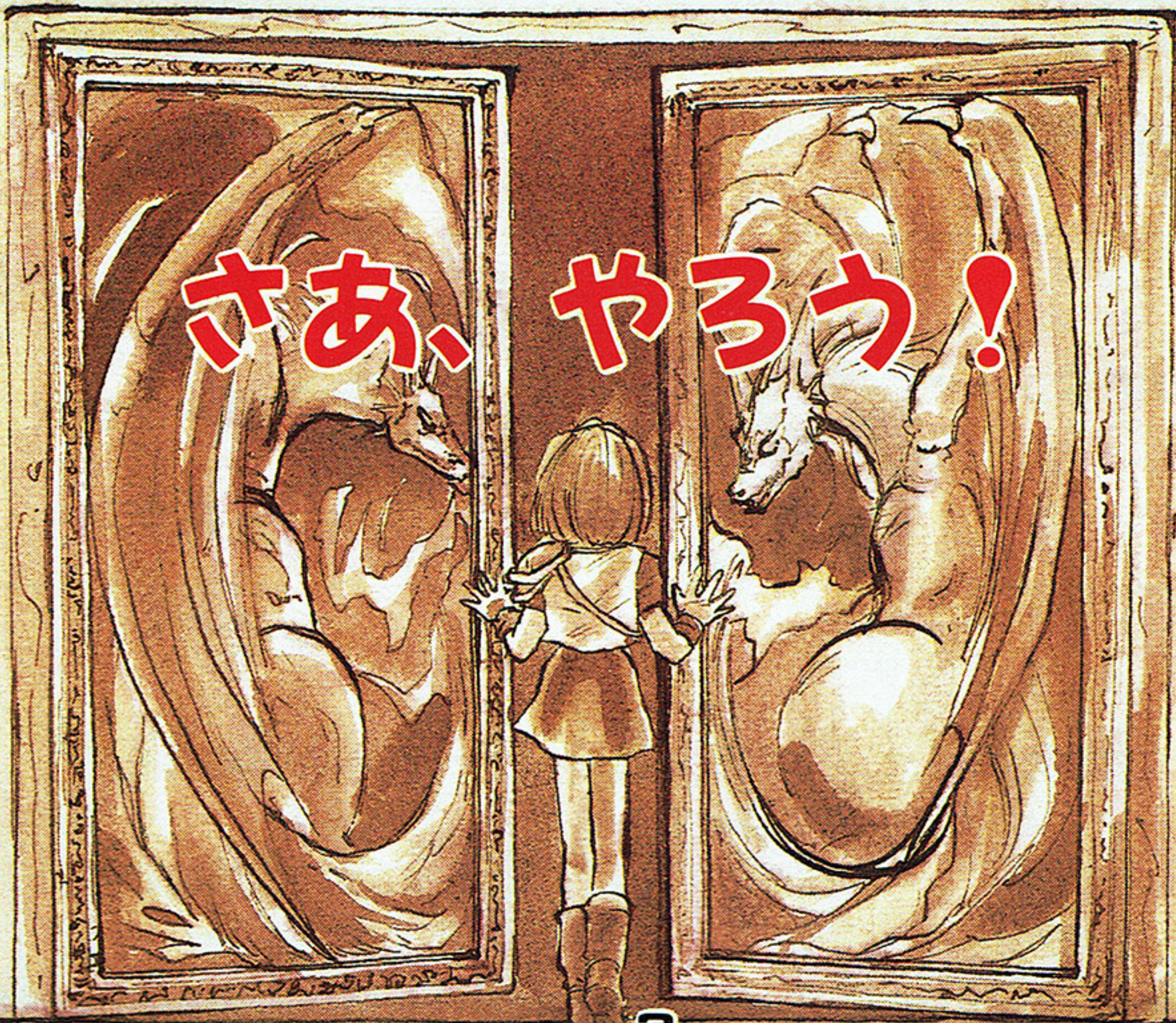
8. コンティニュー方法

10. ぷよぷよができるまで

14. えでいっとを使おう

18. 使用上のご注意





さあ、やろう！

そう さ ほう ほう

操作方法



ほうこう
方向ボタン

①ボタン

②ボタン

■ゲーム中
さゆう よこい どう
左右で横移動
した お
下で落とす
ひだりかいてん
左回転
みぎかいてん
右回転

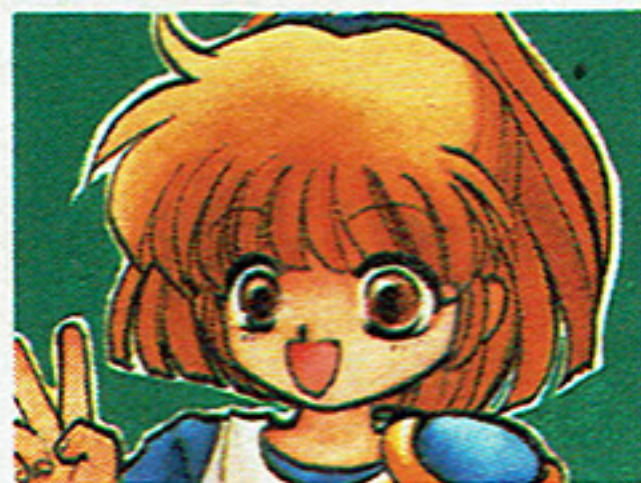
■エディター時
カーソルや問題の選択

キャラクター選択時に押す
けってい
決定

しょうかい

キャラクター紹介

今回は「なぞぷよ」なんで、ぷよぷよ以外のキャラはいないのですが、とりあえず紹介しときましょう。



アルル・ナジャ

魔導師を目指す有望な少女で主人公。ぷよぷよに限らず魔物と見れば闘いを挑んでいる好戦的な人（挑まれているという話もある）。



カーバンクル

ただいるだけですべてが認められてしまう、とてもラッキーな生き物。



ぷよぷよ

タイトル出世したとはいえ、最弱扱いという事は変わっていない。涙。



せつ めい

ゲーム説明

なぞぷよの遊び方



同じ色のぷよぷよが4匹以上くっつくとその色のぷよぷよが消えてしまう、不思議な魔法のゲーム「ぷよぷよ」。今回はその「ぷよぷよ」の楽しみ方の一つ、「なぞぷよ」の登場です。

なぞぷよは1面ごとに課題が設けられていますので、ぷよぷよの組み方をよく考えてそれらの問題を解きましょう。なお、ぷよぷよは左から3番目の上から落ちて来るので、そこに積み上がってしまうとゲームオーバーになります。

れん さ
連鎖とは？

問題の中には、『○連鎖しろ』というものがあります。そこで『連鎖』を知らない方のために説明させて頂きましょう。例えば（←左下図）



という形のぷよに

左のぷよを落とすと、緑色が消えてから、赤が消えます。つまり、あるぷよが消えた事で他のぷよが連続的に消えていく事を連鎖と呼んでいます。

ぷよぷよが消えるたびに『いち、に、さん…』と数えていって、数えた分だけ、連鎖をしている事になります。『3』まで数えたら3連鎖。…と言っても1回消えただけでは連鎖とは呼びません。お分かりですね？ なお、2色以上のぷよが1度に消える事を同時消しと呼び、連鎖とは別モノです。



コンティニュー方法

「なぞぷよ」は全 100 問。そこで、アウトになった面を最初からやり直せるコンティニュー機能と、解いた面から再現できるパスワード機能があります。

コンティニュー ゲーム中

左から3番目の上に積んでしまうとアウトになり、『CONTINUE?』(続ける)と聞いてきます。その面の最初の状態から始める場合はYES、オープニング画面に戻る場合はNOを選んでください。

また、ゲーム中にスタートボタンを押すと、『GIVE UP』(諦める)と聞いてきます。そのままの形で続行する場合はNO、最初の状態からやり直す場合はYESを選んでください。『コンティニュー』画面になります。

コンティニュー 始める時

面クリアすると、その面のパスワードが、キャラクターの順で表示されます。正しくメモして、ゲーム再開時に入力すると続きから遊ぶことができます。操作方法は下に詳しく書いてあります。

1. 方向ボタンの左右でカーソルの中のキャラクターを選んでください。
2. よかったら②ボタンで決定。
3. 以下の選択は、1、2の繰り返し。
4. 全部のキャラクターを入力したら、『ED』を選んで②ボタンを押してください。
5. 完了です。動かない時はパスワードが違います。

カーソルの中の「← →」を選んで②ボタンを押すと、その方向に進むことができます（①ボタンで1字前に戻る事も可能です）。



ぷよぷよができるまで

ほんとう れきし 本当のぷよぷよの歴史

このゲームの主人公である“ぷよぷよ”は、もともと『魔導物語』の最弱敵キャラクターとして世にデビューした。『魔導物語』とは、コンパイルが1989年暮に送り出した衝撃的RPGである。従来の数値的なパラメータは一切存在せず、代わりにメッセージ・セリフ等の微妙な言い回しで、主人公たちのステータスを押し量るといふ、実験的傾向の強い、まことに“無謀”の一言に尽きる作品だったが、ユーザーの圧倒的な支持を得てしまい、僕は世の不条理さを知ることとなった。そして翌1990年、今までのシナリオを3本収録した『魔導物語 1-2-3』が発売されるやいなや、『アレスタ』と肩を並べる程の看板ソフトに成り上がった。

さて、そんな過去をもった“ぷよぷよ”が、どの様な経緯をたどって、このような華々しい位置にまでのぼりつめることができたのか、それを突き止めるため、今から6年の歳月を遡ることにする。

まず、このゲームの原型だが、あなたが思ってる通り、例のアレである。そしてこの2年後、例のアレにヒントを得た“ぷよぷよプロジェクト”が発足した。もちろん当時は“ぷよぷよプロジェクト”などといったダサい名前ではなく、その当時のゲーム名『どーみのす』にちなんで、“どーみのすをつくる会”という、もっと²ダサい名前であった。

その内容はといえは名前からある程度想像できるように、スペシャル番組御用達のパタパタドミノが落ちてきて、数字の組み合わせでブロックが消えてゆくという、それはそれはおくゆかしくもややこしいゲームであった。



いまだから言うが、『どーみのす』は面白くも何ともない、失敗作のお手本の
 のようなシロモノであった。なんせ、落ちてくるドミノは黒地に白で、華や
 かさや煌びやかさとは無縁ときているし、ルールである数字の組み合わせの
 複雑さは数学の公式みたいにややこしいし、パズルゲームの命である操作性
 は悪いし、“どーみのす”がお蔵の中へ入れられるのは避けられない運命のよ
 うに思えた。だがここに、『魔導物語』がオタスケマンとして登場する。

『魔導物語』は当時発売されたばかりであったが、登場するキャラクターの
 かわいさに人気が集まり、魔導熱は上がる一方だった。そこに目をつけたス
 タッフは、落ちてくるブロックを、“ドミノ板”から“ぷよぷよ”に変え、ル
 ールも4つくっつけば消えるようにシンプルに変更した。結果はこの通り、
 『GGなぞぷよ』が発売されるまでに至っている。

おけ や きんげん しんじつ
桶屋の金言は真実であった。

これからの『魔導物語』関係のラインナップであるが、決まっているのは、
GG版魔導物語、その名も『魔導物語 I ~3つの魔導球~』(今秋、発売予定)で
ある。もちろんこの続編は順時発売予定である。

ただし、人気のあることが、不鮮明であるにせよ漠然と感じられたなら、
発売予定の4文字が、正確な発売日へと変わることは間違いないことだ。

2、3年の後、再びぷよの歴史を綴ったとき、ラインナップが、この時点
の前後から打ち上げ花火みたく派手になっていたら、そのときは関係者拳っ
て手放しで喜ぶつもりだ。



えでいっとを使おう

えでいっとの内容は以下の通りです。自分でなぞぷよが作れます。

がめん さくせい
画面作成

めん さいしょ かたち つく
面の最初の形を作ります。自由にぷよぷよを置いていきます。

じょうけん せつてい
条件設定

ぷよが着地するまでそのままです（15ページ）。

めん クリアの条件が17種類用意されています。数字は可変です。

1面、1つの条件のみです（16ページ）。

で出るぷよ

ふ 降ってくるぷよの色を指定できます。

よ予定ぷよ

はじめ～8組目までのぷよぷよの降る順番を指定できます。

指定がなければランダムになります（17ページ）。

じっ実 こう行

つく めん じっさい
作った面を実際にプレイします。スタートボタンを押してY

ESを選ぶか、上まで積んでしまえばもくじ画面に戻ります。

しゅう終 りょう了

モード選択画面に戻ります（17ページ）。

がめんさくせい
画面作成

最初の形を作ります。1組目のぷよが着地するまで動きません。

①ぷよぷよを置いていきます。Aのカーソルの位置（方向ボタンで移動）に、Bに表示されているぷよぷよを②ボタンを押す事で置いていきます（ENDも同様。選んで②ボタンを押すと抜けます）。

②Bは、Cのカーソルが現在指しているものを表示しています。なお、緑ぷよの下の空白は一度置いたぷよぷよを消す時に使うもので、Bにはキャラクターが表示されません。

③Aに置くぷよぷよをCで選択します。①ボタン+方向ボタンで選べます。

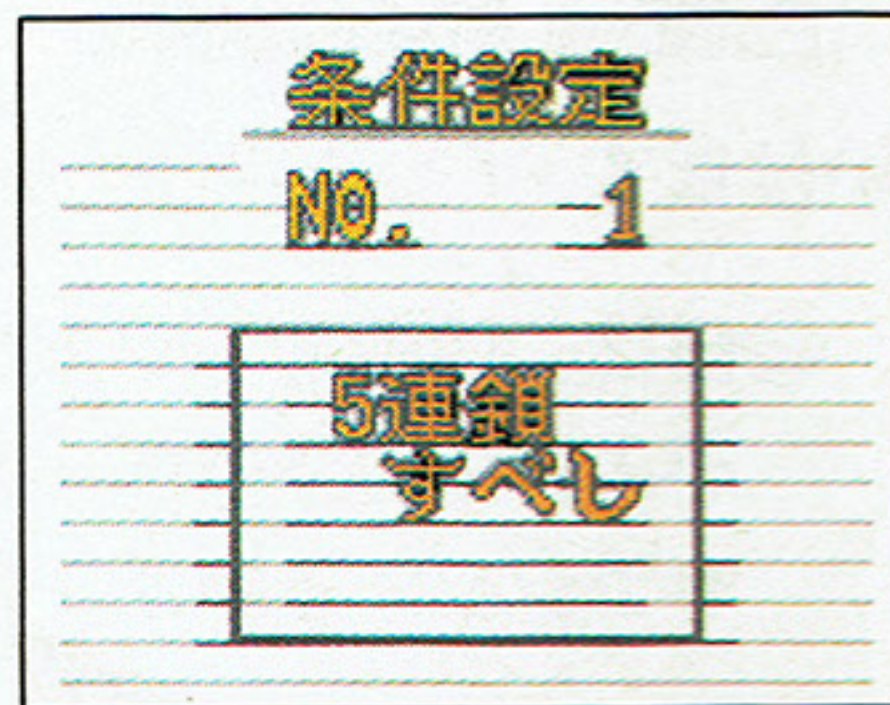
①ボタンを放した時に決定されます。



じょうけん せってい 条件設定

クリアの条件を決めます。1面に1つの条件となっています。上下で条件の変更、左右で数の変更ができます。設定する条件が画面に出たら右側のボタンのいずれかを押し、もくじ画面に戻ってください。設定完了です。

- No.1 (2~19) 連鎖すべし
- No.2 (5~72) ぷよ同時に消すべし
- No.3~8 紫~透明ぷよすべて消すべし
- No.9 ぷよすべて消すべし
- No.10 (5~99) ぷよ落とすべし
- No.11~15 赤~緑ぷよ (5~99) 消すべし
- No.16 (2~5) 色同時に消すべし
- No.17 (5~99) ぷよ消すべし



で 出るぷよ

あか き みどり ひらさき あお しょく なか ふ
赤・黄・緑・紫・青の5色の中から、降ってくるぷよの色を指定できます。

よ てい 予定ぷよ

くみめ ふ してい してい ところ
1～8組目に降るぷよぷよの指定ができます。指定のない所はランダムで
けってい うえ した ぼんめ してい かのう
決定されます。「上だけ」「下だけ」「○番目」だけという指定も可能です。
そうさほうほう がめんさくせい とき そうさ どうよう
操作方法は「画面作成」の時の操作とほぼ同様です。

しゅうりょう 終了

えら せんたく がめん もど
ここを選ぶと、モード選択画面に戻ります。なおこのゲームにはセーブや
ロードの機能がありません。でんげん き まえ さくせい もんだい
電源を切る前に作成した問題をメモしておきましょう。



し よう じょう ちゅう い 使用上のご注意

- カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体の電源を切ってください。
- カートリッジを無理に折り曲げないでください。
- 端子部に触れたり、水でぬらしたりしないでください。
- 精密機器ですので、絶対に分解しないでください。また極端な温度条件のもとでの使用、保管は避けてください。
- シンナーやベンジンなどを使って、拭かないでください。
- ゲームで遊ぶときは暗い場所を避け、なるべく画面を離してください。疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。また、健康のため1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。

けん こう じょう ちゅう い 健康上のご注意

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、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本 社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00 (除く祝日)
札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248
関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)5331
博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 ☎092(522)4715

修理について

修理を依頼されるときは、下記または各支店までお申しつけください。
株式会社セガ・エンタープライゼス 佐倉事業所 HE補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4 ☎043(498)2610 (直通)

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

