

SHVC-ANQJ-JPN

スーパーファミコン®



# なぞぱよ

ルル-のル-

とりあつかいせつめいしよ  
取扱説明書



BANPRESTO

©COMPILE 1995

©BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN



このたびは、(株)バンプレストの任天堂スーパーファミコン専用カセット「す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご購入前に取り扱い方、使用上のご注意等、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。

## 使用上のご注意

1. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2. テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3. 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
4. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
5. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さない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。
7. カセットの着脱時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切りください。
8. このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9. スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
10. ゲームによっては、ゲームを始めると圧縮データを展開する黒い画面がしばらく表示されるものがありますが故障ではありません。

## 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

# MENU

- ・使用上のご注意 しやうじやう らうい P 2
- ・もくじ P 3
- ・プロローグ P 4
- ・操作方法 そう さほうほう P 8
- ・ゲームの準備 じゆん び P10
- ・ぶよぶよとは？ P12
- ・なぞぶよとは？ P16
- ・画面構成 がめんこうせい P18
- ・なぞぶよの条件 じやうけん P20
- ・アルルのルー P22
- ・ルルーのルー P27
- ・連鎖への道 れん さ みち P28
- ・とこぶよ P29
- ・エディター P30
- ・おぶしょん P38
- ・キャラクター紹介 しやうかい P39
- ・ぶよ用語 ぶよご P44
- ・あの声なあに？ こゑ P51



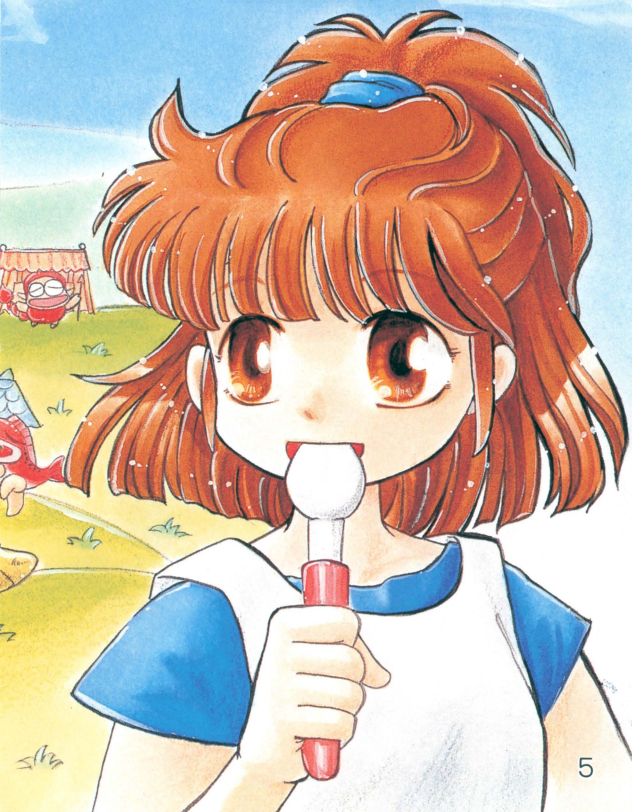
ぼく、アルル・ナジャ。好きな<sup>す</sup>  
食べモノ<sup>た</sup>は、カレーライス。

とびっきりおいしいカレーが食<sup>た</sup>  
べたくなったぼくは、とびっきり  
の材料<sup>ざいりょう</sup>を手<sup>て</sup>に<sup>あいて</sup>入れるために、なぜ  
かモンスター相手に“なぞふよ”  
勝負<sup>しょうぶ</sup>をすることになっちゃった。

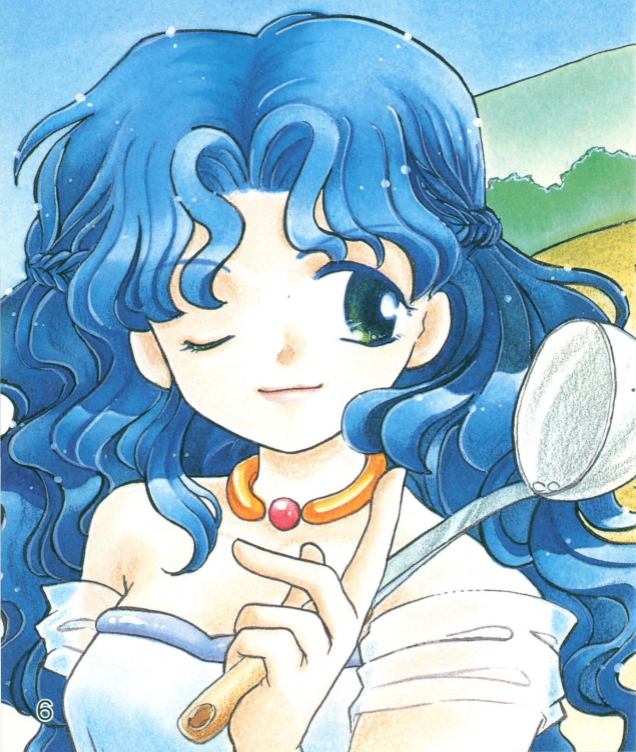
「アルルのルーより」



# IN CASE OF ARLE



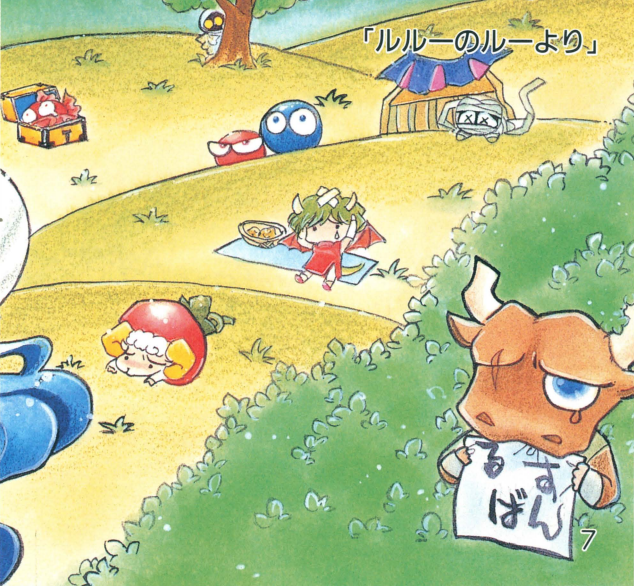
# IN CASE OF RULUE



あの方<sup>かた</sup>をおもうと、あたしの胸<sup>むね</sup>  
はしめつけられるの。…だって、  
あの方<sup>かた</sup>…サタン様<sup>さま</sup>は、ちっともあ  
たしを振り向<sup>ふ</sup>いてくれ<sup>む</sup>ないから。

だから、とびっきりのカレーに  
あたしの気持ち<sup>きもち</sup>をつめこんで、食<sup>た</sup>  
べてもらおう<sup>おも</sup>と思った<sup>おも</sup>ために…。

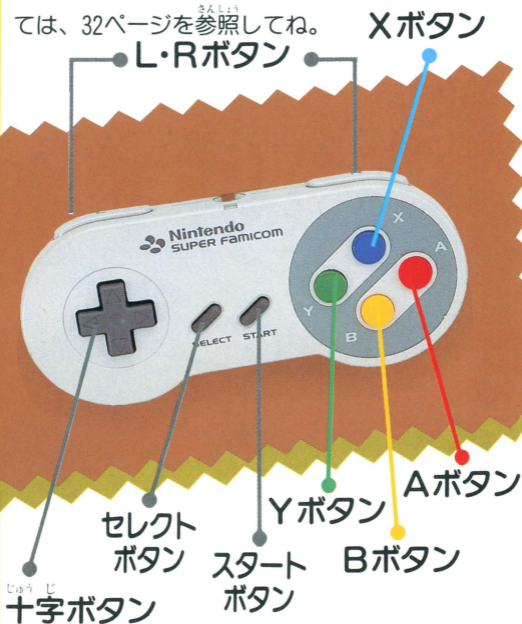
「ルルーのルーより」



そ う さ ほ う ほ う

# 操作方法

それぞれのボタンは、右ページの表のように対応しているよ。なお、エディター時の使い方については、32ページを参照してね。



※基本的にX・L・R・セレクトボタンは使用しません。また、YボタンはAボタンと同じです(エディターでは違います)。



	なぞぶよ画面 <small>がめん</small>	メニュー画面 <small>がめん</small>
 即能 十字ボタン	お <small>ほうこう</small> 押した方向に い <small>どう</small> う <small>えのぞ</small> 移動(上除く)	お <small>ほうこう</small> 押した方向に い <small>どう</small> 移動
 スタートボタン	ゲームスタート い <small>ち</small> じ <small>てい</small> し 一時停止	
 Bボタン	 ひ <small>だり</small> 左まわり	キャンセル
 Aボタン	 み <small>ぎ</small> 右まわり	け <small>つ</small> て <small>い</small> 決 定

※使用ボタンはおぷしよんにて変更可能。しょう へんこう かのう

## PUSH THE BUTTON



# ゲームの準備

## ■ ゲームスタート ■

- 1 スーパーファミコン本体に「す〜ぱ〜なぞ  
ぷよ ルーのルー」のカセットを入れて  
ください。すると、バンプレストのロゴが  
表示された後、タイトル画面になります。
- 2 タイトル画面が出ている時にスタートボタ  
ンを押すとモード選択メニューが出ます。



これがタイトル画面



これがモード選択メニュー

## ■ モード選択 ■

十字ボタンの上下でカーソルを動かし遊び  
たいモードを選んでください。Aボタンを  
押すと、選択したモードをプレイできます。

# Roux of Rulue

## モードメニュー

### ●アルルのルー ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

ロープレ風に料理したなぞぷよ。アルルが主人公となって、活躍するぞ。初心者向き。(22ページ)

### ●ルルーのルー ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

基本的には「アルルのルー」と同じ。でもこっちは、ルルーが主役なのだ。上級編。(27ページ)

### ●連鎖への道 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

連鎖の仕組みを覚える。いろんな連鎖の問題を用意したので解きながら覚えよう。(28ページ)

### ●とこぷよ ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

とことんぷよぷよで遊ぶ。どこまでレベルを上げられるかとことん挑戦だ！(29ページ)

### ●エディター ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

なんと自分で問題を作れてしまうぞ。記録もできるよ。いやっほう！(30ページ)

### ●おぷしょん ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

ボタン操作など、いろいろと設定を変更できる。自分の好みに合わせよう。(38ページ)

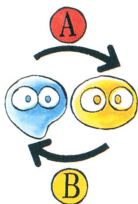
# ぷよぷよとは？

なぞぷよは、ぷよぷよをベースにした新しいゲームなのだ。ルールは、ぷよぷよとほとんど同じ。だから、ぷよぷよのルールをマスターしてから遊んでね。それじゃあ、ルールの説明をするよ。

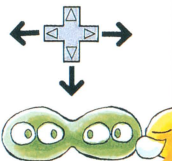
## すすめかた

- 1 ルールは『落下してくる2匹のぷよぷよを操作して、同じ色を縦か横(斜めはダメよ)に4匹以上くっつけて消していく』ということだけ。ね、簡単でしょ。

- 上から降ってくる2匹のぷよぷよは、Aボタンで右回転、Bボタンで左回転で回せるぞ。



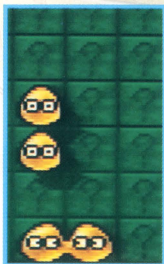
- 十字ボタンは、左で左移動、右で右移動させる事ができる。下を押せば、速く落下するよ。



# Roux of Rulue

2

消し方は、同時消しとか連鎖とかいろいろあるよ。あとは自分で工夫してみてね。



3

左から3番目の一番上はぷよぷよが降る場所なので、積んでしまうとゲームオーバー。

## ぷよぷよ

ゲームの主役でありながら、降っては消される役回り。同色を縦か横に4匹以上繋げると消えちゃうぞ。この生物の数は「個・匹・ぷよ」といろいろ。なんだか、存在が分かるよね(笑)。



## 同時消し (どうじけし)

同時消しとは、複数の消えるぷよぷよの組み合わせが、同じタイミングで消える事をいうぞ。パターンはいろいろなので研究してね。



## 連鎖 (れんさ)

連鎖とは、あるぷよぷよの組み合わせを消した後、つられて別の組み合わせが二箇所、三箇所と消えていくこと。下の写真で仕組みを理解してね。



1

れんさ  
連鎖

2

れんさ  
連鎖

3

れんさ  
連鎖

4

れんさ  
連鎖

あたら なか ま  
**新しい仲間たち**

フィールドを埋めるキャラクターたち。  
ニューフェイスの鉄ぶよを要チェック!



## おじゃまぶよ

いろ とうめい こと ひき たて  
色のない透明なぶよぶよの事。4匹が縦  
よこ なら き か とわり とわり  
横に並んでも消えない。その代わりに、隣  
いろ き  
の色つきぶよぶよが消えると、つられて  
き  
消えてしまうのだ。



## 鉄ぶよ

ぜったい け こと  
絶対に消す事のできない、アイアンぶよ  
ぶよ。ふ こと がめん たい き  
降ってくる事はなく、画面に待機  
している。した  
下にいるぶよぶよがなくなる  
お  
と落ちてくるよ、ずしんと。これでもや  
っぱりぶよぶよしているらしい。



## 壁

うご け びょう し そろ む  
動かない、消せない、と2拍子揃った無  
でき けんぞうぶつ うご  
敵の建造物。そっちが動かないんなら、  
こっちでうご い き ご  
こっちで動いちゃえ~つてな意気込みで  
あたればみかたにもなる。

# なぞぷよとは？

なぞぷよも、基本的なルールはぷよぷよと同じ。  
でもゲームは、ぷよぷよとちよつと違って、  
クイズ形式になっているのだ。出題されるなぞぷよ  
よをよく考えて、解いていこう。

## あそびかた 遊び方

### ●クリアの条件

なぞぷよは各面ごとにぷよぷよのルールを元にした問題が一問設定されてるぞ。その問題に指定された条件に合うよう、実際にぷよぷよを操作して、条件を満たせば1面クリア。また各問題には状況の設定もされていて、落ちてくるぷよぷよの数が制限されていたり、画面上に壁があったりと、なかなか簡単には解かせてくれないのだ。

### ●ミス

各面では、次の状況になったら失敗となる。

- フィールド上の左から3番目の列の1番上にぷよぷよを積んでしまった。
- 制限手数以内にクリアできなかった。
- やりなおす、あきらめるを選択した。



# Roux of Rulue

## ●一時停止／ヒント

ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズがかけられるよ。その時、同じ問題で1回でも失敗していたら、ヒントが出るので参考にしよう。また、表示されているメニューを選択してAボタンを押すとその項目を選べるぞ。

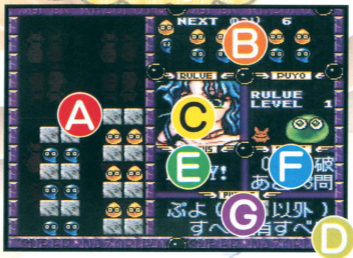
**つづける** …そのまま続行。

**やりなおす** …プレイ中の面の最初の状態からやりなおし。1回ミスのペナルティあり。

**あきらめる** …問題が解けないときに選ぼう。その問題をキャンセルできる。1ミス。



# 画面構成



基本的<sup>きほんてき</sup>になぞぶよは、この画面<sup>がめん</sup>を中心<sup>ちゆうしん</sup>にプレイされる。画面<sup>がめん</sup>の各部分<sup>かくぶぶん</sup>の意味<sup>いみ</sup>をよく覚えておこう。

## A ぶよぶよが降る画面<sup>ふ がめん</sup>

フィールド画面<sup>がめん</sup>ともいう。降<sup>ふ</sup>ってくるぶよぶよを操作<sup>そうさ</sup>して、うまく配置<sup>はいち</sup>しよう。左<sup>ひだり</sup>から3番目<sup>ばんめ</sup>が上<sup>うへ</sup>まで詰<sup>つ</sup>まると1ミスなのだ。

## B 降<sup>ふ</sup>ってくるぶよぶよだよ

降<sup>ふ</sup>ってくるぶよぶよを6手先<sup>てさき</sup>まで見<sup>み</sup>れる。6手以上<sup>ていじょう</sup>あれば開始<sup>かいし</sup>前に16手<sup>て</sup>まで表示<sup>ひょうじ</sup>される。右上<sup>みぎうへ</sup>の数は、その数<sup>かず</sup>以内<sup>かすい</sup>でクリア<sup>い</sup>せよとの指<sup>し</sup>定<sup>てい</sup>。「∞」は制限<sup>せいげん</sup>なしという意味<sup>いみ</sup>だよ。

# Roux of Rulue

## **C** ひょうじょう 表情で一す。うやっほーい。

もんだい まちが 問題を間違えたり、たいりょく すく 体力が少なくなったりすると、ひょうじょう へん か キャラクターの表情が変化するぞ。

## **D** けいけん だま 経験玉がもらえます。

もんだい と 問題を解くと、けいけん だま ふ 経験玉が増えるぞ。けいけん だま 経験玉がが めん た 画面いっぱい溜まるとたいりょく レベルアップして、さいだい 体力が最大まで回復し、さいだい ち あ 最大値も上がる。

## **E** げんざい たっせい ど 現在の達成度。

げんざい もんだい たい 現在の問題に対してのじょうきょう わ 状況が分かる。ふよぶよをけ 消した時に、かず れん さすう ひょうじ 数や連鎖数が表示される。

## **F** なんもん とつ は 難問突破であと何問？

げんざい なんもん と 現在、何問解いて、あと何問がなんもん ノルマなのかがわかる。がんばってクリアしよう。

## **G** じょうけん 条件。これを適えてね。

もんだい 問題をクリアするためのじょうけん しめ 条件が示される。指し 定された数ちようどじゃないとダメだよ。

# なぞぷよの条件

なぞぷよは、1問題につき1つの条件が与えられます。その条件は、大きく分けて8つ。ゲーム画面の「PUZZLE」の部分に表示されるので問題条件の意味をよく理解しておこう。

※鉄ぷよ・壁は消せないなので、条件には関係ないよ。

## 条件の種類

### 1★(1~19)連鎖すべし

連鎖数の指定。指定してある数だけ連続してぷよぷよを消すのだ。この条件の場合、1連の連鎖で1回でも多く連鎖してしまうと、クリアにはならない。

### 2★(4~72)ぷよ同時に消すべし

色に関係なく、指定された数のぷよぷよを同時に消す事ができればOK。指定の数ちょうどじゃないとダメなのだ。なお、おじゃまぷよを消しても数には含まれない。

### 3★(色)全て消すべし

フィールド画面上に置かれている、指定された種類のぷよぷよを全て消す事ができればクリアなのだ。おじゃまぷよを全て消すという指定もあるよ。

# Roux of Rulue

## 4★全ぶよ消すべし

フィールド画面上の全てのぶよぶよを消す事がクリアの条件。当然、おじゃまぶよも全て消すべし。

## 5★(2~98)ぶよ落とすべし

指定数のぶよぶよを、フィールド画面上に落とす。落としたぶよぶよは消しても大丈夫。なお、2匹1組なので、1回で2匹分加算される。最後の手は左から3列目の一番上に積んでもいいよ。

## 6★(色)(4~99)消すべし

指定された色を、指定された数ちょうど消そう。おじゃまぶよが指定される事はないぞ。

## 7★(2~5)色同時に消す

指定した色数のぶよぶよを同時に消す。その時、指定より多くの色を消してはダメだよ。

## 8★(4~99)ぶよ消すべし

消したぶよぶよの数が合計で指定した数になればクリアとなるよ。指定された数をオーバーしてぶよぶよを消してしまうと失敗。1回で指定数を消す必要はないので、同時消しと間違えないように注意してね。

# アルルのルー

魔導師の卵、アルル・ナジャが主人公のストーリーが始まる。カレーの材料をめぐってモンスター達が行く先々でなぞぷよを挑んでくるので、解いて、解いて、解きまろう！

## ●ゲームのスタート方法

メニューの「アルルのルー」を十字ボタンの上下で選んでAボタンで決定してね。そうすると、以下に説明するウィンドウが出るので、項目は十字ボタンの上下、決定はAボタン、キャンセルはBボタンというように、操作してね。

## ●ゲームをする

ゲームを始める。はじめてプレイする時は「はじめから」を選ぼう。以後、選んだ番号にクリアした相手が自動的に記録される。続きから遊ぶ場合は以前記録したデータを選んでね。



# Roux of Rulue

## ●データを消す

記録を消す。消す場合は「はい」を選ぶとデータを消せる。一回消したデータは元に戻らないから、気をつけようね。



## ●うつす

記録を他の番号に移す。移す先のデータは消えてしまうので、消す前に確かめておこう。「どれを？」という時は移すデータを決定する。「どこに？」の時は移したい先を決定。なおデータは3つまでセーブ可能。



## ●もどる

最初のメニュー画面に戻る。Bボタンを押しても、初めのメニュー画面に戻れるよ。



## ●フィールドの進め方

ゲームを進行させるには、アルルはあちこちを歩かないといけないぞ。マップの中なかにいるモンスターに話しかけるとなぞぷよが始まるぞ。

会話送り…Aボタン

アルル移動…十字ボタン

話しかける…敵に近づく

デモ飛ばす…スタートボタン

まず、マップ画面から始まる。十字ボタンを使って、好きな方向に移動。モンスターを探しだそう。



モンスターを発見したら、そばによってみよう。会話が始まるよ。会話に続きがある時はAボタンを押して、続きを読んでね。



# Roux of Rulue

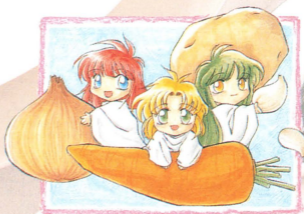


## ●ゲームオーバー

（体力がない）

アルルのルーでは、問題を間違<sup>ちんだい</sup>う、やりなおす、あきらめる、などした<sup>ま</sup>場合、アルルの体力がペナルティとして減<sup>へ</sup>ってしまうのだ。そうして、体力がなくなると、ゲームオーバーだ。コンティニューを選<sup>えら</sup>ぶと、前<sup>まえ</sup>の相手<sup>あいて</sup>をクリアした<sup>とき</sup>時の状態<sup>じょうたい</sup>から再<sup>さい</sup>スタートだよ。

アルルの体力は、  
表情で読み取<sup>と</sup>ってね。



# すばる なぞろよ

## ●レベルアップ&回復 （経験玉）

枠の中に増えて行く経験玉が1周すれば、体力が最大の状態に回復するぞ。しかも、その時にはレベルアップして体力の最大値も増えるんだ。



なし



はん経験玉



経験玉



◀これがキャラクターの体力レベル。

経験玉は、問題の難易度によって増える量が若干異なるのだ。でも、モンスターをクリアするのは必要な問題数を解く事なので、レベルアップするだけでは先に進めないぞ。

# ルルーのルー

サタン<sup>さま</sup>様に恋<sup>こい</sup>する乙女<sup>おとめ</sup>のルルー<sup>しゅじんこう</sup>が主人公<sup>しゅじんこう</sup>のストーリー<sup>はじ</sup>が始<sup>み</sup>まる。道<sup>みち</sup>行く者<sup>もの</sup>、全<sup>すべ</sup>てが標<sup>ひょうてき</sup>的<sup>だ</sup>(笑<sup>わらい</sup>)。な  
んとかして、カレー<sup>ざいりょう</sup>の材<sup>あつ</sup>料<sup>りょう</sup>を集<sup>あつ</sup>めよう。サタン<sup>さま</sup>様<sup>さま</sup>  
に、おい<sup>た</sup>しいカレー<sup>た</sup>を食<sup>た</sup>べてもら<sup>た</sup>うのだ。

## ●ゲームのスタート方法・その他

ルルーのルーとアルルのルーは、操<sup>そう</sup>作<sup>さ</sup>方<sup>ほう</sup>法<sup>ほう</sup>、ル<sup>た</sup>ール<sup>た</sup>など、ま<sup>た</sup>った<sup>た</sup>く一<sup>いっ</sup>緒<sup>しょ</sup>。詳<sup>くわ</sup>しい事<sup>こと</sup>はアル<sup>こと</sup>ルのルー<sup>こと</sup>  
をよ<sup>こと</sup>く見<sup>こと</sup>てね(セーブも3つ<sup>こと</sup>でき<sup>こと</sup>ます)。



ルルーのルー、  
はじ  
始まりい～。

あ<sup>ある</sup>ちこ<sup>ある</sup>ちち<sup>ある</sup>歩<sup>ある</sup>いて、  
め<sup>め</sup>目<sup>め</sup>指<sup>め</sup>す<sup>め</sup>は<sup>め</sup>お<sup>め</sup>い<sup>め</sup>し<sup>め</sup>い<sup>め</sup>カ<sup>め</sup>  
レー<sup>め</sup>ライ<sup>め</sup>ス<sup>め</sup>!



# れん さ みち 連鎖への道

「連鎖への道」は、なぞぷよの問題ばかりをどんどん解いていくモード。連鎖の問題ばかり、50問集めたので連鎖の腕を磨くのにいいかも。ある程度の問題をクリアすると段位をもらえるぞ。

## あそ かた 遊び方

「連鎖への道」は、問題を順番に解いていくモードで、全部で50問あるよ。このモードを選ぶと、問題の選択画面が出るので、十字ボタンの左右で何問目をプレイするか選んでね。問題をクリアすると自動的に一番進んだ問題が記録されるので、それより前の問題なら自由に選べる。もちろん初めて遊ぶときは、1問目からしかできないぞ。



# とこぷよ

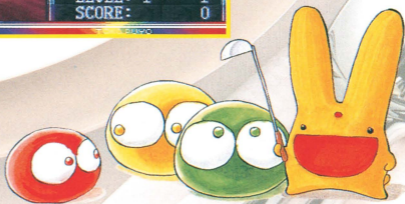
「とこぷよ」は、とことんぷよぷよの略で、問題や条件がない。ゲームオーバーになるまで、とことん、ぷよぷよを続けるモードなのだ。まさに自分との挑戦、どこまで続けられるかな。

## 遊び方

ルールはぷよぷよと全く同じ。ずっと続けていると、レベルがどんどん上がって、けっこうあせつちゃうのだ。速い落下速度が燃える。時々、おじゃまぷよが降ってくるよ。気をつけよう。



好きな条件を選んで遊ぼう。レベルごとに降り方が違うぞ。

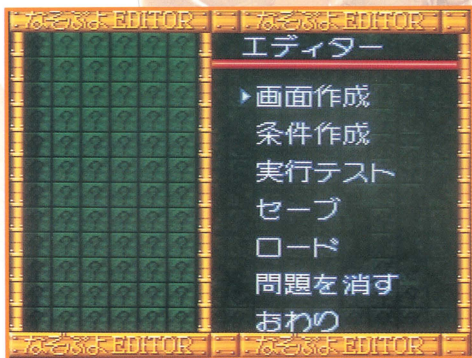


# エディター

エディターは、なぞぷよの問題を自分で作ることができるモードなのだ。作った問題は、カセットに記録しておけるので、いつでも呼び出しできるぞ。難問珍問で友達を困らせてしまおう。

## エディターの項目

エディターを選択すると、エディターメニューの画面が出るよ。項目を十字ボタンの上下で選択してAボタンで決定だ。各項目ごとの説明をよく読んでから、問題を作成してね。慣れるまでちょっと難しいけど、問題作成は楽しいぞ。



## エディターメニュー

### ●画面作成 (33ページ)

フィールド画面にキャラクターを配置する。落ちるぷよぷよについても指定できるよ。

### ●条件作成 (36ページ)

クリアする為の条件を決められるのだ。

### ●実行テスト (36ページ)

作った問題を試せる。ちゃんと解けるかな？

### ●セーブ (37ページ)

作った問題を記録するぞ。全50問記録できる。

### ●ロード (37ページ)

以前記録した問題を読み出せるよ。

### ●問題を消す (37ページ)





フィールド画面に置いたキャラを全て消す。

### ●おわり (37ページ)

エディターをやめてタイトル画面に戻る。



# ちゅう エディター中の たいおう 対応キー

	がめんさくせい 画面作成	メニュー
 十字ボタン	カーソル の移動	じょうけん えら 条件を選ぶ かず えら 数を選ぶ
 スタート ボタン	Aボタン と同じ	
Rボタン	お置くぷよの いろか 色を変える	
Lボタン		
 Yボタン	ぷよの色を ひろ 拾う	
 Bボタン	お置いたぷよ をけ 消す	キャンセル
 Aボタン	ぷよをお置く	けっ っ 決 定



# Roux of Rulue

## がめんさくせい 画面作成



### A ● フィールド ●

ここに、キャラクターを置いていく（左から3列目の1番上には置けない）。ゲーム開始から1手目までが落ちるまでは、下に落ちてしまうぷよぷよも置いた場所に固定できる。置き方はEを参照。

### B ● NEXTをきめてね + ∞ - ●

降るぷよぷよの組数を決める。この数以内に解かないとゲームオーバーだ。増やす時は+、減らす時は-にカーソルを合わせてAボタンを押すと、数字が変わる。Bボタンを押すと、+と-が逆に働く。制限がないなら∞のマークにしておこう。

NEXTをきめてね + ∞ -

## C ●NEXTをきめてね 1~16●

降るぷよぷよを16手目まで決める事ができる。指定しなかった場所はランダムで出るようになっていいる。ここで指定したぷよぷよは、出ない色に含まれていても出現する。置き方はEを参照。

1 +	2 +	3 +	4 +	5 +	6 +	7 +	8 +
9 +	10 +	11 +	12 +	13 +	14 +	15 +	16 +

## D ●PUYOのでるでない●

降るぷよぷよの色を限定。十字ボタンでカーソルをいずれかのぷよぷよに合わせ、Aボタンを押すとXがついたり消えたりする。Xがついたものは、NEXT指定していない限り出現しない。最大5色まで指定できるが、その時は赤ぷよだけ出現。



## E ●PUYOをおいてね●

「PUYOをおいてね」の中から置くキャラクターを選ぶ。選び方は3通りあるよ。

# Roux of Rulue



- ① 十字ボタンでカーソルを合わせてAボタンで決定する。
- ② L・Rボタンを押して動かす。
- ③ フィールドや、NEXTの中から置きたい色のぷよぷよにカーソルを合わせてYボタンを押すと配置するぷよぷよを指定できる。

置くぷよぷよを決めたら、置きたい場所にカーソルを運び、Aボタンを押すと選んだぷよぷよや壁が置ける。Bボタンでキャラクターを消せる。



## F ● もどる ●

画面作成を終了し、エディターのメニュー画面に戻る。L・Rボタンを同時に押しても選択可能だ。

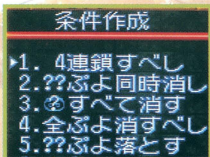
じょうけん さくせい

## 条件作成



してい じょうけん  
指定できる条件は  
18ページの<sup>ないよう</sup>内容と  
おな 同じなので、その  
ページを<sup>み</sup>見てね。  
じょうけん もん  
条件は1問につき  
1つだけ<sup>えら</sup>選べる。

？・？？のマークになっ  
てい<sup>ところ</sup>る所は色、数<sup>いろ かず</sup>が<sup>へんこう</sup>変更でき  
る。十字ボタンの<sup>さゆう</sup>左右で<sup>せん</sup>選  
たく<sup>たく</sup>しよう。



じょうけん き けってい  
条件が決まったらAボタンで決定だ。するとメ  
ニュー画面<sup>がめん</sup>に戻るけど、これでOK。Bボタンを押  
してもメニュー<sup>もど</sup>に戻るけど、条件はそのままだよ。

じっこう

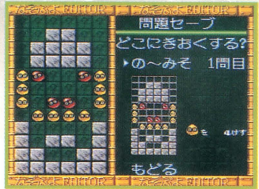
## 実行テスト

つく もんだい ため うご そう さほうほう  
作った問題を<sup>うご</sup>試しに動かしてみる。操作<sup>そう さほうほう</sup>方法は、  
ほか 他<sup>おな</sup>のなぞぷよと同じ。メニュー画面<sup>がめん</sup>に戻る時は、  
スタートボタン<sup>お</sup>を押して「やめる」を選<sup>えら</sup>ぼう。さく  
せい もんだい と  
成した問題はちゃんと解けるかな？

# Roux of Rulue

## セーブ

作った問題を全50問記録できる。十字ボタンの上下で「の～みそ×問目」の位置にカーソルを合わせて、左右で記録する番号を決める。Aボタンで実行。以前の記録と同じ番号にすると前の記録は消えるので注意。終了する時は「もどる」を選んでAボタン。



## ロード

以前記録した問題を読み出す。セーブと同じく呼び出す番号を指定し、Aボタン。呼び出す前にフィールドにあった面は消えるので要注意。

## 問題を消す

問題を消すを選ぶとフィールド上のキャラクター達がすべて消えて最初の状態に戻る。「はい・いいえ」のメニューで「はい」を選ぶと問題を消せる。

## おわり

エディターをやめてタイトル画面に戻る。

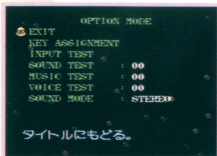
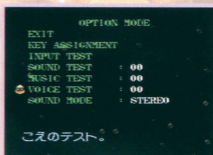
# おぷしよん

「おぷしよん」では、ゲーム中の設定を自分の好みでいろいろと変更する事ができるよ。各項目を選んで自由に变更しよう。各項目の詳しい内容は、画面上に表示されるので、ご安心。

## そう さ ほう ほう 操作方法

### ● せんたく 選択

十字ボタンの上下で項目、左右で内容を選んでAボタンで実行。オプションの内容は、選んだ時に説明が表示される。



### ● もどる

前のメニューに戻る時は「EXIT」を選んでAボタンで決定してね。

# しょう かい キャラクター紹介



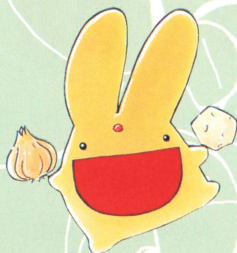
## ルルー

わがまま、たか高び飛しゃ車、はや早  
トチリ、と三拍子そろ  
ったお嬢サマ。なんと  
今回、じゅう初の主演で、ガ  
ラにもなくドキドキし  
ています。

## アルル・ナジャ

みんなおなじみ。ぷよ  
ぷよ界に君臨する魔導  
少女。呪文“オワニモ”  
をひっさげて、今日も  
元気にぷよいじめ。





## カーバンクル

マスコットか、はたまた  
帝王か？ 謎のイキ  
モノ、通称“カーくん”  
踊ってばかりで何を考  
えてんのかよくわから  
ないけど、元気。

## ぶよぶよ

タイトルにもその名が  
ついているくらいだから、  
もうみんな知ってるよ  
ね。カラフルで素敵。  
プチンとはじけて、  
もっとカラフル☆



## サタン

闇の王にして年齢10万  
25歳。彼女イナイ暦10  
万25年。とほほほほ。  
アルルに言い寄るが、  
いつもひどい目にあっ  
てます。合掌。









## ジャアーン

他人を驚かせるのが趣味のモンスター。なにしろ、そのためだけに自分の手を巨大化させることができるくらいだから相当なもの。

## すけとうだら

サカナなのに立派な手足を持つ不思議な奴。その手足を自在に操り、なにをやるかと思えばナント踊るだけだからお立ちあい。



## だいまおう ぞう大魔王

おおきなぞうさんは、きょうも、「ぞうなんだぞう」とあいかわらずのしゃべりかたでうろうろしています。けっこうじゃまです。



## ウィッチ

あいさつは、「おいッス！」と元<sup>げん</sup>気がいい。ただし、相手<sup>あいて</sup>によっては「もいっちょおいッス！」と何<sup>なん</sup>度もいう。ババンババンバン。

うろこさかなびと

## 鱗魚人

下半身<sup>かはんしん</sup>は魚<sup>さかな</sup>の女<sup>おんな</sup>の子<sup>こ</sup>。まさ<sup>な</sup>にぴっちぴち。泣<sup>な</sup>き虫<sup>むし</sup>で気<sup>き</sup>まぐれ。なぜ<sup>なぜ</sup>か丸<sup>まる</sup>いものが好<sup>す</sup>き。ウルウル<sup>なんだ</sup>涙<sup>き</sup>に気<sup>ゆる</sup>を許<sup>ゆる</sup>すと、後<sup>あと</sup>で痛<sup>いた</sup>い目<sup>め</sup>にあうぞ！



## ナスグレイブ

なにゆえ、神<sup>かみ</sup>はこのよ  
うなナスをお作<sup>つく</sup>りあそ  
ばされたのか、ちっ  
ともわからぬ。跳<sup>は</sup>ねるわ  
火<sup>ひ</sup>は吹<sup>ふ</sup>くわの大<sup>おお</sup>暴<sup>あば</sup>れざ  
んまい。タスケテー。

# ぷよ用語

しってりゃトクする語句解説！

## 幽霊連鎖

画面外に積んだぷよは、画面内に落ちてこない  
消えない。その原理を利用したのが幽霊連鎖だ。う  
まく使えば連鎖を増やせるぞ。



がめん  
画面1



がめん  
画面1

たとえば、この様な画面  
の場合は

がめん  
画面2

赤ぷよ2個を上につ  
で(画面外Aの位置)

がめん  
画面2

がめん  
画面3

画面外のぷよを画面内  
に落としてみると



がめん  
画面3

がめん  
画面4

この通り、つながって  
消えちゃうんだ

がめん  
画面4



# ぷよ用語

## かべご 壁越え

かべご はんたいがわ いどう  
壁を越えてぷよを反対側に移動させるテクニック。  
かいてん じゅうじ さやう く あ が  
回転と十字ボタンの左右キーの組み合わせで、画  
めんがい いどう かべご  
面外でぷよを移動させて壁を越えるんだ。

がめん  
画面1

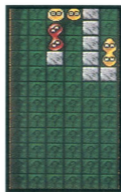
かべ はな ところ  
壁から2つ離れた所に  
どだい  
土台がないとダメだよ

がめん  
画面1



がめん  
画面2

どだい うえ みぎほうこう  
土台の上で右方向キー  
お つづ  
を押しながら(続く)



がめん  
画面2

がめん  
画面3



がめん  
画面3

みぎかいてん れん だ  
右回転ボタンを連打す  
ると(さらに続く)



がめん  
画面4

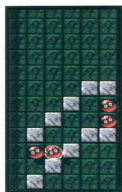
がめん  
画面4

がめん うえ こ みぎがわ  
画面の上を越えて右側  
い  
に行けるんだ

# ぷよ用語

## しょうりゅう 昇龍ぷよ

階段状に配置されたぷよや壁を、昇らせるテクニックだ。上に壁のない状況では十字ボタンの左右キーと回転ボタンだけでもできるぞ。



がめん  
画面1

がめん  
画面1

ここまでは誰でもできるよね



がめん  
画面2

がめん  
画面2

右方向キーは押したまま、左回転させよう

がめん  
画面3

つづいて急いで右回転させよう



がめん  
画面3

がめん  
画面4

それを素早く繰り返すと階段を昇れるんだ

がめん  
画面4



# ぷよ用語

## 階段積み

段々状に連鎖の仕掛けを積むテクニック。雄型連鎖ともいわれる基本型なのでとても簡単。初心者はまず、この階段積みから覚えよう。

がめん  
画面1

このように、上部を横にずらして組むんだ

がめん  
画面1



がめん  
画面2

この例では土台ぷよが2個だが(続く)



がめん  
画面2

がめん  
画面3

がめん  
画面3

3個や1個の組み方ももちろんできるぞ



がめん  
画面4

がめん  
画面4

5連鎖以上を狙う場合は折り返しを覚えよう

# ぷよ用語

## 挟み込み

どうしよく こいじよう あいだ ほかに いろ  
 同色で4個以上のぷよの間に、他の色のぷよをは  
 さんで連鎖を延ばしていく組み方。雌型連鎖とも  
 りんきおうへん しこう ひつよう  
 いう。臨機応変な思考が必要なのだ。



がめん  
**画面1**

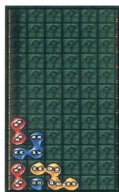
がめん  
**画面1**  
 この例では3カ所挟み  
 込みがあるぞ



がめん  
**画面2**

がめん  
**画面2**  
 緑が黄色を、黄色が水  
 色を分断している

がめん  
**画面3**  
 発火点に他のぷよを挟  
 み連鎖をのばすんだ



がめん  
**画面3**

がめん  
**画面4**  
 階段積みより応用が必  
 要な積み方だぞ

がめん  
**画面4**





# ぷよ用語

## カギ積み

挟み込みの一種だけど、挟み込むぷよの高さが同じ場合はカギ積みと呼ぶ。ぷよを1個分横にずらし、そこに他の色のぷよを挟んで組んでいく。

がめん  
画面1

これは5連鎖の例。紫で点火させるんだ

がめん  
画面1



がめん  
画面2

3段目のぷよが左にずれているのがわかるね



がめん  
画面2

がめん  
画面3

がめん  
画面3

挟まれてるぷよが次々と消えて連鎖するんだ



がめん  
画面4

がめん  
画面4

挟む位置は1段目でも3段目でもOKだぞ

# ぷぷ用語

## お かせ 折り返し

れん さ の ぜったいひつよう つ かた  
連鎖を延ばしていくためには絶対必要な積み方。  
はさ こ りよう れん さ し か うえ つい か  
挟み込みを利用して連鎖を仕掛けの上に追加させ  
ることができるぞ。超上級テクニックだ。



が めん  
画面1

が めん  
画面1  
お かせ れい みぎはし  
折り返しの例。右端の  
く かた ちゆうもく  
組み方に注目してね



が めん  
画面2

が めん  
画面2  
かいだん つ うえ れん さ  
階段積みの上に連鎖が  
あるのがわかるかな？

が めん  
画面3  
みぎはし うえ あか むらさき した  
右端上の赤と紫は下に  
れん さ ひつよう  
連鎖をつなぐのに必要



が めん  
画面3

が めん  
画面4  
ここから、下の連鎖が  
はじ  
始まるんだ。わかった？

が めん  
画面4





あの声

# なあに？

れん さ とき  
連鎖の時に

き こえ しょうかい  
聞こえるあの声を紹介しちゃうぞ！

アルル

ルルー

れん さ  
2連鎖

ファイヤー ・ えいはあ

れん さ  
3連鎖

アイスストーム ・ はあ

れん さ  
4連鎖

ダイアキュート ・ そうれ

れん さ いじょう  
5連鎖以上

ばよえーん ・ オホホホ



ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

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、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がございます。万一、誤動作等を起こすような場合がございますら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

### 《カセットについてのお願い》

バッテリーバックアップ機能付きカセットの場合、むやみに電源スイッチやリセットスイッチをON・OFFすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがあります。

### 《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

## ●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形 2-5-5 〒111-81 ☎03-3847-6666

- 電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く) 10時～16時
- 電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.  
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

発売元



株式会社バンプレスト

東京都台東区雷門2-16-9 〒111

※バンプレストはバンダイグループの一社です。