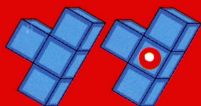


スーパーファミコン®

SHVC-T2



SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



ごあいさつ

このたびは、^{にんてんどう}任天堂スーパーファミコン^{せんよう}専用ソフト
「スーパーテトリス2+ボンブリス」をお^か買^あい上げ
いただき、^{まこと}誠にありがとうございました。
ゲームを^{はじ}始める^{まえ}前^とに^{あつか}取り扱^{かた}い方、^{しょうじょう}使用上^{ちゅうい}の注意等、
この「^{とりあつかいせつめいしょ}取扱説明書」をよくお^よ読^{ただ}みいただき、^{しょうほう}正しい^{あいようくだ}使用法^{とりあつかいせつめいしょ}で^{たいせつ}ご愛用^{ほかん}下さい。なお、この「取扱説明書」
は大切に保管してください。

TETRIS TM AND (C) 1987
TETRIS2 TM+BOMBLISS TM AND (C)
1991, 1992

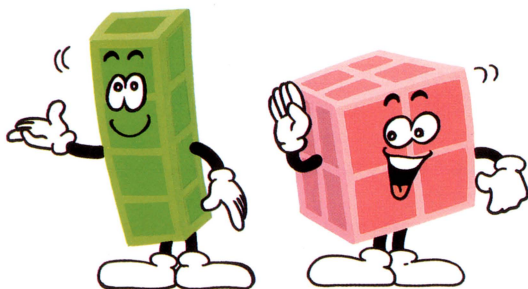
V/O ELECTRONORGTECHNICA
("ELORG")

ALL RIGHTS RESERVED

TETRIS LICENSED TO NINTENDO
AND SUBLICENSSED TO
BULLET-PROOF SOFTWARE

TETRIS ORIGINAL CONCEPT,
DESIGN AND PROGRAM
BY ALEXEY PAJITNOV

BOMBLISS ORIGINAL CONCEPT
AND DESIGN BY SEDIC,



もくじ

おもしろパズルゲーム・スーパーテトリス2+ボンブリス	2
コントローラについて	3
こんなゲームなんだ	5
ブロックを消しちゃえ (テトリス2)	8
ブロックを消しちゃえ (ボンブリス)	10
A-Type ^{タイプ} で遊ぼう (テトリス2)	13
B-Type ^{タイプ} で遊ぼう (テトリス2)	14
C-Type ^{タイプ} で遊ぼう (テトリス2)	15
Contest ^{コンテスト} で遊ぼう (ボンブリス)	17
Puzzle ^{パズル} で遊ぼう (ボンブリス)	19
2PLAYERS ^{プレイヤーズ} (テトリス2)	20
2PLAYERS ^{プレイヤーズ} (ボンブリス)	21
気になる? 得点 ^{とくてん}	22

おもしろパズルゲーム・スーパーテトリス2+ボンブリス

あのテトリス2+ボンブリスがスーパーファミコン^{よう}用となって新登場^{しんとうじょう}だ。
それも、今度^{こんど}のテトリス2はF C版^{ばん}最速^{さいそく}の落下^{らっか}スピード、レベル29を越えるスペシャル最速^{さいそく}モードがあるんだ。

この最速^{さいそく}モードはとっておきのものだけど、やってやるぜと思う人^{ひと}はデモをよ〜く見てみよう。

さて、もーみんな知っていると思うけど、知らない人^{ひと}のために簡単^{かんたん}に説明^{せつめい}するぞ!!

まずは、テトリスから説明^{せつめい}するよ。

テトリスのルールは、テトラミノ^{がめんじょうぶ}*1が画面上部^おからランダムで1つずつ落ちてくるんだ。そのテトラミノを操作^{そうさ}して横一列^{よこいちれつ}(10ブロック分)に並べると並べた列^{なら}のブロックが消えてなくなっちゃう、という不思議なものなんだ。

そして、そして次^{つぎ}は、ボンブリスのルールを説明^{せつめい}するよ。

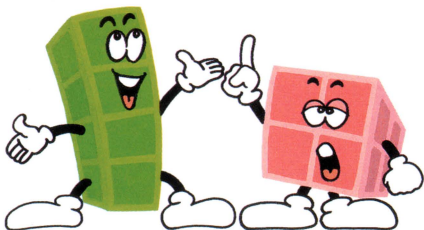
ボンブリスはブロックの中に爆弾^{なかくだん}ブロックが登場^{とうじょう}するんだ。落ちてくるピースを操作^{そうさ}して横一列^{よこいちれつ}にブロックを並べたときに爆弾^{なかくだん}ブロックがあると、爆弾^{なかくだん}ブロックが爆発^{はくはつ}してブロックを消しちゃう、というものなんだ。

テトリス2はテトリスのルールを基本^{きほん}とした3種類^{しゅるい}のゲームと白熱^{はくねつ}の2人用^{ふたり}対戦型^{たいせんがた}のゲームが遊べるんだ。

また、ボンブリスにも2種類^{しゅるい}のゲームとエキサイティングな2人用^{ふたりにん}対戦型^{たいせんがた}のゲームが用意^{ようい}されてるんだ。

では、スーパーテトリス2+ボンブリスの世界^{せかい}へLet's Try!!

※1 テトラミノとは4つの四角形^{しかくけい}で構成^{こうせい}されたピースだよ

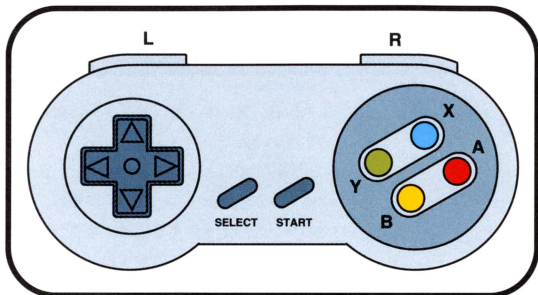


コントローラについて



このゲームは、^{ふたり}2人までプレイできるんだ。

コントローラ各部の名称と基本操作



スタートボタン

コマンドの^{けってい}決定：メニューやコマンドを決定するときに使うよ。

ポーズ^{きのう}機能：ゲーム中^{ちゅう}にボタンを押すとポーズがかかるんだ。
もう一度押すと^{いちどお}解除^{かいじょ}されるよ。

セレクトボタン

ネクストピース：ゲーム中^{ちゅう}に次^{つぎ}にあらわれるピースの^{ひょうじ}表示を
ON / OFF^{オフ}するよ。

コマンドの^{せんたく}選択：メニューやコマンドを^{せんたく}選択するときに使うよ。

じゅうじ 十字ボタン

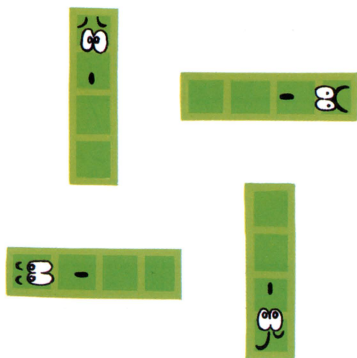
コマンドの^{せんたく}選択：メニューやコマンドを^{せんたく}選択するときに使うよ。

ピースの^{いどう}移動：ピースを^{さゆう}左右に^{いどう}移動させたり、^{した}下に^{おと}落したりするよ。

かく 各ボタン

ピースの^{かいてん}回転：A、B、X、Y、L、Rボタンに^{たいおう}対応しているんだ。

^{しょき}初期^{せってい}設定では、Aボタンが^{みぎ}右^{かいてん}回転、Bボタンが^{ひだり}左^{かいてん}回転になっているからね。
ボタンの^{せってい}設定^かを変えるには、オプション^{へんこう}モードで^{へんこう}変更できるからね。



コマンドの^{けってい}決定：Aボタン、Xボタンに^{たいおう}対応しているよ。

コマンドのキャンセル：Bボタン、Yボタンに^{たいおう}対応しているよ。

こんなゲームなんだ



カセット（^{ほんびん}本品）をスーパーファミコン^{ほんたい}本体に^{ただ}正しくセットしてね。電源^{でんげん}スイッチを^い入れてしばらくするとタイトル^{がめん}画面が^{あらわ}表れるよ。

●タイトル^{がめん}画面

プレイするモードを^{えら}選んでAボタンを
お
押してね。



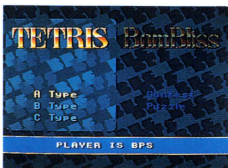
●プレイヤーセレクト^{がめん}画面

プレイヤーセレクト^{がめん}画面ではプレイヤー
の^{せんたく}選択・^{とうろく}登録・^{さくじょ}削除ができるんだ。
^{とうろく}登録・^{さくじょ}削除をする場合は7ページのプ
レイヤーの^{とうろく}登録・^{さくじょ}削除を見てね。
プレイヤーの^{せんたく}選択をしたらAボタンを
お
押してね。



●ゲームセレクト^{がめん}画面

プレイしたいなあ……と思うゲームを
^{じゅうじ}十字ボタンで^{えら}選んでAボタンを^お押すと
ゲーム画面に^{がめん}進むよ。
また、^{じゅうじ}十字ボタンの^{さゆう}左右を^お押しながら
Aボタンを^お押すと、それぞれのタイプ
のスコア表^{ひょう}を見ることが^みできるんだ。



●オプションモード画面^{がめん}



タイトル画面^{がめん}のときに十字ボタンでオプションモード^{じゅうじ}を選び、Aボタンを押すとオプション画面^{がめん}になるよ。

十字ボタンで上下に動かして項目^{じゅうじ}を選び左右で設定変更^{じょうぎ}できるんだ。

(『RIGHT TURN』と『LEFT TURN』は、コントローラのボタンで設定^{せってい}できるからね。)

●RIGHT TURN・LEFT TURN^{ライト ターン レフト ターン}

1P、2Pのブロック回転^{かいてんほうこう}方向を好きなボタンに設定^{せってい}することができるんだ。

●SOUND MODE^{サウンド モード}

ステレオ、モノラルのどちらかを^{せんたく}選択できるよ。

●MUSIC&EFFECT^{ミュージック エフェクト}

ゲーム中のミュージック、エフェクトを聞くことができるんだよ。

十字ボタンの左右で^{じゅうじ}選んで、Aボタンを押すと曲^{きょく}になるよ。

●EXIT^{イグジット}

オプションモードを終了^{しゅうりょう}してタイトル画面^{がめん}に戻るよ。

●初めてプレイする&新たにプレイする（プレイヤーの登録）

初めてプレイするまたは、新たにプレイする場合はプレイヤーを登録する必要があるんだ。登録するときは十字ボタンを、REGISTER YOUR NAMEにあわせてAボタンを押してね。すると、画面の下の方に文字が表示されるので文字を選んでAボタンで決定してプレイヤー名を入れてね。



★次のことを気をつけてね

登録できるプレイヤーは10人まで。

3文字すべてがスペースのときはダメだからね。

●プレイヤーを削除したいなあ…（プレイヤーの削除）



十字ボタンを、ELIMINATE NAMEにあわせてAボタンを押してね。

そして、また十字ボタンで削除したいなあ…と思うプレイヤーを選んでAボタンを押してね。

削除してもいいと思ったら“OK”

を選んでAボタンを押してね。

やっぱりやめたと気が変わったら

“CANCEL”を選んでAボタンを押してね。

ブロックを消しちゃえ (テトリス2)



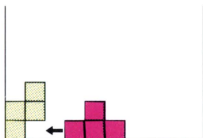
落ちてくるピースは4つの正方形で構成されたペンタミノというものなんだ。その落ちてくるピースの形をよーく見て、隙間ができないように並べてブロックを横一列に並べると、その列が消えてなくなるんだよ。

●例えばこんなふうにな……

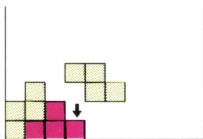
- ①げっ、こんな形のピースがいきなりでてきちゃったよ。どーしようかな、とりあえず左側においてみる。



- ②さて、次に出てきたピースが着地した瞬間に十字ボタンの左を押して隙間をうめるぞ。



- ③また同じピースが出てきたぞ。これは右に並べることができるけど回転させて左にも連結することができるぞ。とりあえず、右に並べてみる……かな？



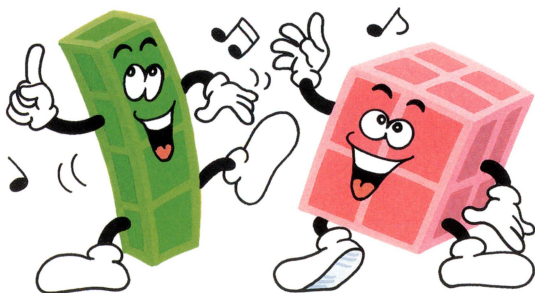
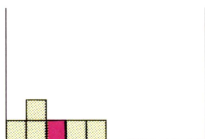
- ④^で出てきたピースを^{ぶぶん}あいている部分^いに入
ると……



- ⑤^ま待ってましたの^{よこいちれつ}横1列のブロックライン
が^{かんせい}完成したぞ。ブロックラインがプレイ
フィールドから^き消えてなくなって……



- ⑥^{のこ}残りのブロックが^{いちれつぶんお}1列分落ちてくるんだ。
こんなふうにゲームをプレイしていくん
だよ。わかったかな!?



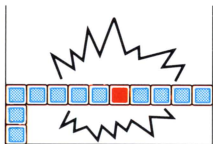
ブロックを消しちゃえ！ (ボンブリス)



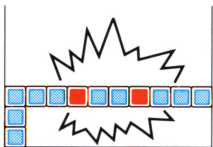
ボンブリスはフィールド^{じょう}上にあるブロックをすべて消すというゲームなんだ。落ちてくるピースは2つから5つの四角形^{しかくけい}で構成^{こうせい}されていて、この落ちてくるピースの形^{かたち}をよくみて、すき間^まができないように並^{なら}べてね。このブロックを横^{よこ}1列^{いちれつ}に並べたとき、横^{よこ}1列^{いちれつ}に並べたブロックのなか^{なか}に爆弾^{ばくだん}ブロックがあると、爆弾^{ばくだん}ブロックが爆発^{ばくはつ}してブロックが消えるというルールなんだよ。

●ボンブリスなんで爆発^{ばくはつ}するの？

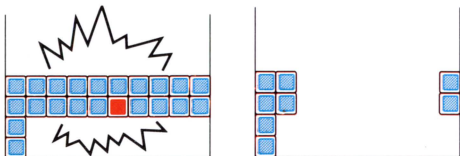
- ①横^{よこ}1列^{いちれつ}のなか^{なか}に爆弾^{ばくだん}ブロックが一つあるときは爆弾^{ばくだん}ブロックの左右^{さゆう}3つまでの範囲^{はんい}が爆発^{ばくはつ}するんだ。



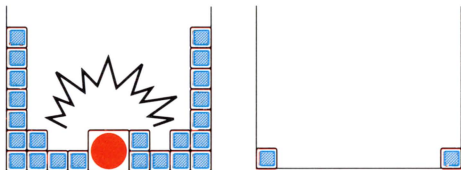
- ②同じ列^{おなれつ}に爆弾^{ばくだん}がある2つ以上ある場合はそれぞれの爆弾^{ばくだん}ブロックが①と同じように爆発^{ばくはつ}するんだ。



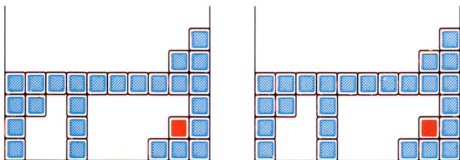
- ③横2列になると爆弾ブロックの左右3つ目と上下1つ目までの範囲が爆発するよ。



- ④爆弾ブロック4つを正方形のようにまとめると“デカボム”となって、左右4つ目と上下4つ目までの範囲が爆発するよ。



- ⑤横1列をそろえても揃えた列に爆弾ブロックがないときはその列は消えないので注意してね。



●^{そろ}揃えた列と^{れつ}爆発する^{はんい}範囲を表にしたから見てちょーだいね。

一度にたくさんの列を揃えると、^{ばくだん}爆弾ブロックの^{ばくはつ}爆発する^{はんい}範囲が^{おお}大きくなるからね。

列	上下	左右
1	0	3
2	1	3
3	2	3
4	3	3
5	4	4
6	4	4
7	5	5
8	5	5
9	6	6
10	6	6
11	7	7

列	上下	左右
12	7	7
13	8	8
14	8	8
15	8	8
16	8	8
17	8	8
18	8	8
19	8	8
20	8	8
21	8	8
22	8	8

●^{きゅうけい}ちょっと休憩（メモリークリアの方法）^{ほうほう}

なんらかの^{りゆう}理由で、バッテリーバックアップされているデータ^{しやうきよ}を消去したいときは、^{つぎ}次の方法で^{とうたぐ}登録したプレイヤーやスコアなどのデータ^{しやうきよ}を消去することができますよ。

プレイヤー^{きくじやうめん}削除画面で2Pコントローラの下、A、Bを押しながら、1Pコントローラの^{スタート}STARTを押すと、メモリークリア^{した}画面になるから、データ^{しやうきよ}を消去してもいいやという場合は、OKを選んでAボタンを押してね。

また、データ^{しやうきよ}を消去したくないときはCANCEL^{キャンセル}を選んで、Aボタンを押してね。



タイプ あそ A-Typeで遊ぼう (テトリス2)



●こんなゲームだよ

このタイプは、落ちてくるピースをうまく操作して、すき間がでないようにブロックを並べて高得点を競うゲームなんだ。



●プレイする前に

A-Typeを選んだら、レベルを十字ボタンの左右で選んでAボタンを押して決定してね。

するとA-Typeのゲームが始まるよ。

※レベルは0～20の間でセレクトできるよ。

●A-Typeのルールは

- ①10のブロックラインを作ると、レベルが1つ上がるんだ。
- ②このタイプはエンドレス・タイプで、レベルとレベルの間には休み時間はないからね。
- ③レベル0以外からゲームスタートすると、スタートしたレベルにブロックラインの数が到達するまでは、レベルは上がらないからね。
(例、レベル5からゲームスタートしたときは60のブロックラインを作るまでレベルは上がらないからね。)

タイプ あそ B-Typeで遊ぼう (テトリス2)



●こんなゲームだよ



このタイプは、じゃまなブロックが最初から並べられていてブロックラインを作りづらくしてありますので、落ちてくるピースをうまく操作して、すき間ができないようにブロックを並べていき高得点を競い合うんだ。

●プレイする前に

B-Typeを選んだら、レベルを十字ボタンの左右でハイトを十字ボタンの上下で選んでAボタンを押して決定してね。

すると、B-Typeのゲームが始まるよ。

※レベルは0～20の間でセレクトできて、ハイトは0～5の間でセレクトできるよ。

●B-Typeのルールというと

- ① 25のブロックラインをつくると、1つのハイトがクリアとなるよ。
ハイト5をクリアすると、1レベル上がるんだ。
- ② ハイトが上がると、じゃまなブロックが多くなるからね。
- ③ ハイトは0～5の範囲で選べるからね。
- ④ 1つのレベルをクリアすると、ボーナスが入るんだよ。ボーナスは、
 $\text{ボーナス} = (\text{現在のレベル} \times 1000) + (\text{現在のハイト} \times 1000)$
という得点計算になるからね。
- ⑤ このタイプのゲーム面数は、レベル29、ハイト5までの180面あるからね。

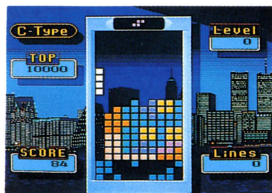
タイプ あそ C-Typeで遊ぼう (テトリス2)



●こんなゲームだよ

このタイプは、A-Type^{タイプ}のゲームに、ライジングというルール^{くわ}を加えたゲームなんだ。

A-Type^{タイプ}のルールについて^みは、13ページを見てね。



●ライジングのルールは

●ライジングとは、じゃまなブロックがプレイフィールドの^{したがわ}下側から1列^{れつ}アップしてくる現象^{げんしょう}をいうんだ。

ライジングには6つのルールがあるんだ。その6つのルールを^{せつめい}説明していくからね。

1. 6ピース^{あらわ}表れるごとに1行^{ぎょう}ライジングするぞ。
2. ライジングしないよ。
3. 16ピース^{あらわ}表れるごとに1行^{ぎょう}ライジングするぞ。
4. ライジングしないよ。
5. 12ピース^{あらわ}表れるごとに1行^{ぎょう}ライジングするぞ。
6. ライジングしないよ。

^{いじょう}以上がライジングのルールだからね。そしてこのルールはゲームプレイ^{ちゅう}中に10のブロックラインをつくるごとに、1～6の^{じょうけん}条件が^{しゅん}順番^{ばん}に変わるんだ。

(例: 1～6のルールが^{じゅんばん}順番^{ばん}に行なわれた^{あと}後に、また1のルールに^{もど}戻るといふ訳^{わけ}なんだ。)

※ゲームスタート時^じには1に^{せってい}設定^かされていて、^か変えることはできないからね。

テトリス2では3つのタイプのゲームを遊ぶことができるんだよ。
それぞれのタイプのルールはほとんど同じだからいっきよに説明しちゃうぞ。

ルール・その1

- 1つのレベル(面)で高得点を競い合おう。
- 一度にたくさんの列をつくると、高得点になるからね。
- ブロックがプレイフィールドの上側にはみ出ると、ゲームオーバーだよ。
- レベルが1つ上がると、落ちてくるピースのスピードが速くなるからね。

ルール・その2

- 十字キーの下を押しているあいだ点数が入るんだ。落ちてくるブロックが着地すると十字キーの下を押しても点数は入らないからね。
- 一度ゲームをプレイしてレベル21～29で終わったとき、レベルは0～29の範囲で選べるよ。
(例えば、レベル25でゲームオーバーになったとき、次のゲームプレイからは、レベル0～25の範囲で選べるんだ。)
- ゲームオーバーのあとTry againと表示されて、YesにあわせAボタンを押すと、ゲームオーバーとなったレベルの始めから、ゲームを始めることができるんだ。カーソルをNoにあわせてAボタンを押すと、それぞれのタイプのベスト10プレイヤーズを画面に表示するんだ。
カーソルをイグジットにあわせてAボタンを押すと、ゲームセレクト画面に進むからね。

コンテスト あそ Contest を遊ぼう (ボンブリス)



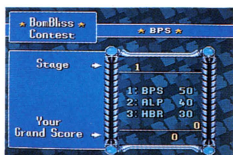
●こんなゲームさ

落ちてくるピースをうまく操作して、じゃまなブロックをすべて消していき各ステージ（面）の得点を合計したグランドスコアの得点を競うゲームなんだ。



●プレイする前に

Contest を選んだら、レベルを十字ボタンの左右でステージを選んでAボタンを押して決定してね。すると、Contest のゲームが始まるよ。



※ステージは0～3の間でセレクトできるよ。

●ルール

- ①プレイヤーはランダムで落ちてくるピースを100まで使うことができるよ。
- ②ブロックラインをつくったとき、ブロックラインの中に爆弾ブロックがあると、爆弾ブロックが爆発してまわりのブロックも消えます。爆弾ブロックについては、10ページを見てね。
- ③ブロックがプレイフィールドの上側にはみ出たり、または100ピースを使っても障害ブロックを消すことができなかったときはゲームオーバーになるからね。
- ④1つのステージでプレイヤーのベストスコアがでると、ステージをクリアしたとき画面にNEW RECORD! と表示されるぞ。

●^で出てこい^{ばくだん}爆弾ピース

コンテストでは、^{ばくだん}爆弾ピースがあらわれるルールは3^{しゅるい}種類あるんだ。
以下^{いか}のことを知っていると、プレイに役^{やく}に立つからね。

① Puzzleには、^{ばくだん}爆弾ブロックだけでつくられた^{ばくだん}爆弾ピースがあらわれるんだ。^{ばくだん}爆弾ピースは、ステージによって^{しゅうきてき}周期的にある回数^{かいすう}に1回^{かい}という割合^{わりあり}であらわれるんだ。

ステージ： 1～ 5…… 8ピースに1回^{かい}あらわれます。

ステージ： 6～15…… 11ピースに1回^{かい}あらわれます。

ステージ： 16～30…… 15ピースに1回^{かい}あらわれます。

② プレイフィールド上^{じょうしょうがい}の障害^{しょうがい}ブロックが10より少^{すく}なくなると、次^{つぎ}にあらわれるピースが^{ばくだん}爆弾ピースになるんだ。

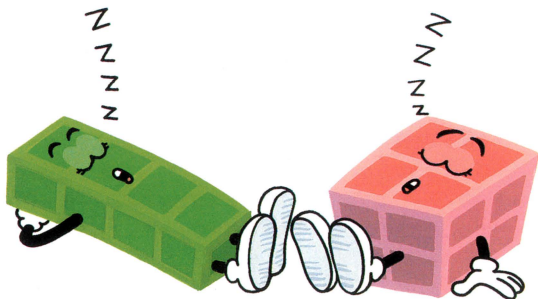
③ 一度^{いちど}にブロックラインを4以上^{いじょう}つくと、次^{つぎ}にあらわれるブロックが^{ばくだん}爆弾ピースになるんだ。

●ゲームオーバー

ゲームオーバーのあとにTry againと^{ひょうじ}表示されて、YesにあわせてAボタンを押すと、ゲームオーバーとなったステージから、ゲームを始めることができるんだ。

カーソルをNoにあわせてAボタンを押すと、^{ひょう}グランドスコア表^{がめん}を画面^{ひょうじ}に表示するんだ。^{ひょうじ}表示されているプレイヤーにあわせてAボタンを押すと、そのプレイヤーの各^{かく}ステージのベストスコア^{ひょうじ}を表示します。

カーソルをExitにあわせてAボタンを押すと、ゲーム^{せんたくがめん}選択画面に進むからね。

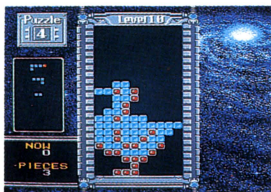


パズル あそ Puzzleを遊ぼう (ボンブリス)



●こんなゲームだよ

プレイヤーは画面左側に表示されているピースを全部使って、プレイフィールドのじやまなブロックをすべて消して面をクリアしていくゲームなんだ。



●プレイする前に

Puzzleを選んだら、パズルセレクト画面になるからプレイしたい面を十字ボタンの上下左右で選んでAボタンを押して決定してね。



●ルール

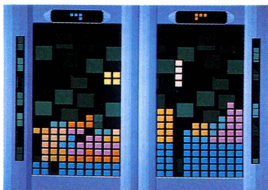
- ①十字ボタンの上下で、操作できるピースを見ることができるよ。
- ②ブロックラインをつくったとき、ブロックラインの中に爆弾ブロックがあると、爆弾ブロックが爆発してまわりのブロックも消えるからね。爆弾ブロックについては、10ページを見てね。
- ③現在プレイしているレベルをクリアすると、次のレベルに進むよ。
- ④ゲームオーバーのあとにTry againと表示されて、YesにあわせてAボタンを押すと、ゲームオーバーになったパズルから、ゲームを始めることができるんだ。カーソルをNoにあわせてAボタンを押すと、パズルセレクト画面に進むよ。Bボタンを押すと、ゲームセレクト画面に進むからね。

プレイヤーズ 2 PLAYERS (テトリス2)



●こんなゲームだよ

A-TYPE^{タイプ}テトリスの対戦型^{たいせんがた}で、落ちてくるピースをうまく操作^{そうさく}していき自分がブロックライン^{じぶんがつく}を作ると、作った分だけ相手のじゃまなブロックがアップしてミス^{あいて}をさせる対戦型^{たいせんがた}のゲームなんだ。



●プレイする^{まえ}前に

2 PLAYERS^{プレイヤーズ}のテトリス2^{えら}を選んだら、レベル、ハイトセレクト画面^{がめん}になるからレベル^{じゅうじ}を十字ボタンの左右^{さゆう}でハイト^{じゅうじ}を十字ボタンの上下^{じょうげ}で選んでAボタン^{えら}を押して決定^{けつてい}してね。



※レベルは0～30の間^{あいだ}でセレクトできて、ハイトは0～5の間^{あいだ}でセレクトできるよ。

●ルール

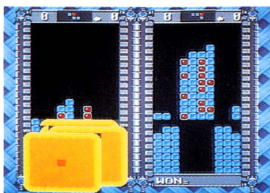
- ①ブロックがプレイフィールド^{うえがわ}上側^でにはみ出ると、1ミスになるからね。
- ②自分が1回ミスをすると、相手^{あいて}に (00) マーク^{はい}が1つ入ります。
- ③先に3勝^{しょう}した (00) マーク^{はい}を3つ入れたプレイヤーの勝ち^かになるからね。
- ④1つの対戦^{たいせん}が終ったあとに Try again^{おわ}と表示^{ひょうじ}されて、Yes^{イエス}にあわせてAボタンを押すと、また対戦ゲーム^{たいせん}を始めることができるんだ。カーソル^{カーソル}をNo^{ノー}にあわせてAボタンを押すと、2 PLAYERS^{プレイヤーズ}ゲームセレクト画面^{がめん}に進むよ。Bボタンを押すと、タイトル画面^{がめん}に進む^{すす}からね。

プレイヤーズ 2 PLAYERS (ボンブリス)



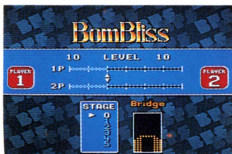
●こんなゲームだよ

プレイヤーズ
対戦型のテトリス (2 PLAYERS) にブロックの消し方のルールがボンブリスになった対戦型のゲームなんだ。

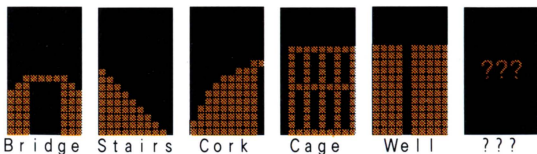


●プレイする前に

プレイヤーズ
2 PLAYERSのボンブリスを選んだら、レベル、ステージセレクト画面になるからレベルを十字ボタンの左右でステージを十字ボタンの上下で選んでAボタンを押して決定してね。



※レベルは0～60の間でセレクトできて、ステージは以下の6種類の面が用意されているんだ。



※ ??? はランダムに、他の5種類のステージが表れるんだよ。

●ルール

プレイヤーズ
対戦型テトリス (21ページを参照) と同じだよ。

き 気になる? 得点



いちど 一度にたくさんの列を作ると、^{れつ つく}高得点^{こうとくてん}になります。ブロックラインを作ったときに、^{うえ お}上から落ちてきたブロックによってブロックラインが作られたときは、1回^{かい}のブロックラインと^{かず}数えられます。

テトリス2とボンブリスとでは得点^{とくてん}が^{ちが}違うから気をつけてね。

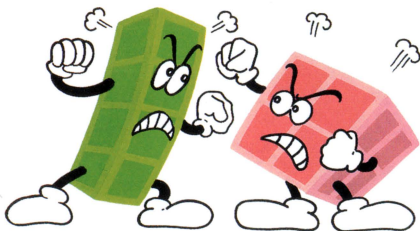
^{つき とくてんひょう}次に得点表をのせたので^{さんこう}参考にしてね。

●テトリス2 (A、B、C-TYPE) ・^{タイプ}その1

Line Level	1 ライン	2 ライン	3 ライン	4 ライン
0	40	100	300	1200
1	80	200	600	2400
2	120	300	900	3600
3	160	400	1200	4800
4	200	500	1500	6000
5	240	600	1800	7200
6	280	700	2100	8400
7	320	800	2400	9600
8	360	900	2700	10800
9	400	1000	3000	12000
10	440	1100	3300	13200
11	480	1200	3600	14400
12	520	1300	3900	15600
13	560	1400	4200	16800
14	600	1500	4500	18000

●テトリス2 (A、B、C-^{タイプ}TYPE) ・その2

Line Level	1 ライン	2 ライン	3 ライン	4 ライン
15	640	1600	4800	19200
16	680	1700	5100	20400
17	720	1800	5400	21600
18	760	1900	5700	22800
19	800	2000	6000	24000
20	840	2100	6300	25200
21	880	2200	6600	26400
22	920	2300	6900	27600
23	960	2400	7200	28800
24	1000	2500	7500	30000
25	1040	2600	7800	31200
26	1080	2700	8100	32400
27	1120	2800	8400	33600
28	1160	2900	8700	34800
29	1200	3000	9000	36000

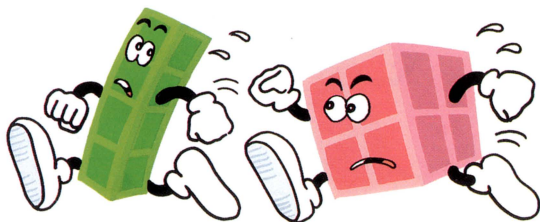


とくてんひょう
●ボンブリス得点表

Point Line	点 数
0	0
1	0
2	0
3	0
4	2
5	4
6	10
7	20
8	30
9	50
10	100
11	200

Point Line	点 数
12	300
13	400
14	500
15	600
16	700
17	800
18	900
19	※999
20	※999
21	※999
22	※999

※ボンブリス（コンテスト）での点数表示は“999”までです。



しょうじょう ちゅうい
〔使用上の注意〕

- 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。
- 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。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため約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。
- 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。
- 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。
- 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。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

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、万一誤動作等を起こすような場合がございましたら恐れ入りますが、弊社まで御一報ください。

なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。



ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE

〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5新横浜ユニオンビルANNE X4F

TEL. 045-472-5815

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。



スーパーファミコン[®] は任天堂の商標です。