

SHVC-A8PJ-JPN

スーパーファミコン



すーはー

なぞぱよ通

ルルーの鉄腕繁盛記

© COMPILE 1996

とりあつかいせつめいしよ

取扱説明書



のーみそヨネコネ
COMPILE

このたびは、(株)コンパイルの任天堂スーパーファミコン
専用カセット「すーぱーなぞぶよ通」をお買い上げいた
だき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い
方、使用上の注意等、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。



警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好
ましくありませんので避けてください。ごくまれに、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、ゲームをす
る前に必ず医師と相談してください。また、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。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、
ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いて
いる場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場
合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の
要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れてい
る場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性が
あります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談
してください。



注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。

めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

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。

I LOVE YOU.

CONTENTS

プロローグ・4

そう き ほうほう
操作方法・8

ゲームの始め方・10

せつめい
ルール説明・12

ない やつ
フィールド内の奴・14

なぞぷよとは？・16

が めんこうせい
画面構成・18

じょうけん
クリアの条件・20

てつわん はんじょうき
鉄腕繁盛記・22

れん き しゅぎ
連鎖の修行・26

エディター・28

とこぶよ・33

おぷしょん・34

AAAからのメッセージ・35

しょうかい
キャラクター紹介・36

ようご
ぷよ用語・42

FROM STAFF・46

これからのイベント・48

コンパイルクラブ・49

おまけ・50

つうはん
ももも通販・52

スタッフ・54



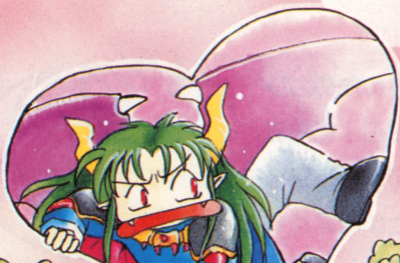
ほんしょ しょう が めんしゃん かいはつづ
本書で使用している画面写真は開発中のものです。

——あなたは覚えていらっしゃるでしょうか？



愛する者のためカレーを作ろうと、数百
問のなぞぷよに挑み、そして散っていっ
た乙女の悲劇を？ この世界では最強の
格闘王とまで言われた彼女もなぞぷよに
は勝てませんでした。

しかし、彼女は前回のことで悟りました。



「そーよっ！ このせじゃ、カよりもお
かね金よりもなぞぷよの腕前がモノを言うん
だわ。なぞぷよを極めれば、これすなわ
ち世界を手中におさめたも同然。そーな
れば、きっとサタン様もあたしに…きゃ
ーッ！ もう、楽しみィ！ さっそく修
行を始めなきゃ。修行といえは、山籠り
よね。さあ、気合い入れていくわよォ！」

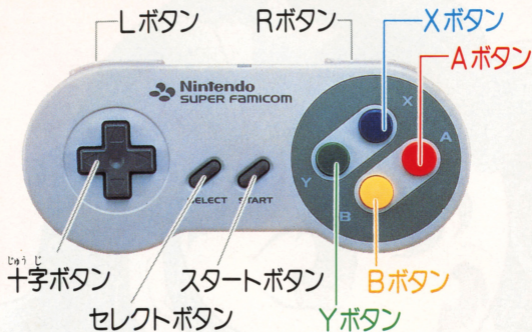




あなたは思い知ることになるでしょう。
恋する乙女の、周りを見ちゃいねエ的な
突っ走りぶりを。それでは「鉄腕繁盛記」
まもなく開幕します。

そう さ ほう ほう

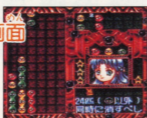
操作方法



	ゲーム中 ゲーム画面	ゲーム中 RPGモード
十字ボタン	ぶよぶよの移動(上除く)。下で落下加速。	ルルー、カーソルの移動
スタートボタン	ゲームスタート 一時停止	デモスキップ
Bボタン	左まわり	オプション画面 表示、取り消し
Aボタン	右まわり	会話、調べる、 決めて決定

※使用ボタンはオプションにて変更可能。

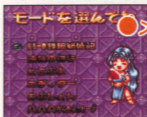
● ゲーム画面












● 画面作成



● RPGモード



● メニュー

	エディター中 がめんさくせい 画面作成	ゲーム・エディター共 メニュー
 十字ボタン	カーソル の移動	条件を選び 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	
Lボタン	いろか 色を変える	
 Yボタン	ぷよの色を ひろ 拾う	
 Bボタン	お置いたぷよ を消す	キャンセル
 Aボタン	ぷよを置く	決 定

ゲームの始め方

電源を切った状態で、スーパーファミコン本体にカセットを差してください。差したら電源を入れてください。



画面が出てからスタートボタンを押すとモード選択メニューが出ます。



十字ボタンの上下でカーソルを動かしてモードを選び、Aボタンで決定すると選んだモードになります。

モードメニュー



てつわんはんじょうき **鉄腕繁盛記** (P.22参照)

ロープレ風のなぞぶよ。ルルーを操作して、マスターになれる秘宝を探します。

れんさしゅぎょう **連鎖の修行** (P.26参照)

連鎖を身につけるための修行場。2~10連鎖以上の問題と解きながら覚えられます。



エディター (P.28参照)

なぞぶよを自作します。

とこぶよ (P.33参照)

とことんぶよぶよを略して、とこぶよ。エンドレスにぶよぶよが楽しめます。



おぶしょん (P.34参照)

ボタンの設定やサウンドテストができます。

AAAからのメッセージ (P.35参照)

ルール説明

ぷよぷよを使ったクイズ、それがなぞぷよです。出題されたなぞぷよをよく考えて解いていただきます。ルールはぷよぷよとほぼ同じですので、まずはぷよぷよの説明をします。しっかりマスターしてください。

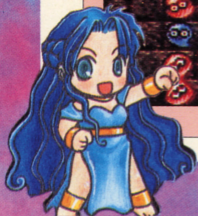
基本ルール

基本ルールはとても簡単で、「落下してくる2匹のぷよぷよを操作して、同じ色のものを縦か横（斜めは不可です）に4匹以上くっつけて消してゆく」というものです。



ゲームオーバー

左から3列目の一番上の位置はぷよぷよが降ってくる場所なので、ここに積んでしまうとゲームオーバーとなります。

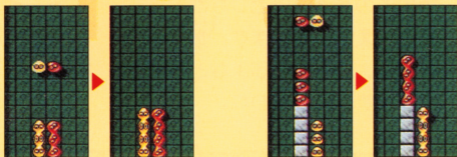


■ ^{うえ}上から降ってくる2匹のぷよぷよは、^{みぎ}Aボタンで右回^{かいてん}転、^{ひだり}Bボタンで左回^{かいてん}転させることができます。

■ ^{ひだり}左ボタンで左移動、^{みぎ}右ボタンで右移動させることができます。^{した}下ボタンを押すと、ぷよぷよが早く^{はや}落下^{らつ}します。^けぷよぷよの消し方は、^お同時消しや^{れん}連鎖^さなどいろいろあります。

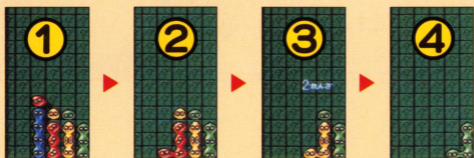
同時消し(どうじけし)

これは、^{ふくすう}複数の消えるぷよぷよの^く組み^あ合わせを^{おな}同じ^けタイミングで消すことです。いろいろと^{けん}パターン^{きゆう}があるので、^{けん}研究^{きゆう}してみてください。



連鎖(れんさ)

あるぷよぷよの^く組み^あ合わせを消したあと、^けつられて^{べつ}別の^く組み^あ合わせが^{しよ}二カ所^{しよ}、三カ所^きと消えていくことを^{れん}連鎖^さと呼びます。

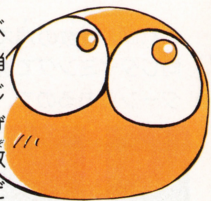


フィールド内の奴

フィールドの内にはさまざまなキャラクターが登場します。どんなキャラクター達なののでしょうか？

ぷよぷよ

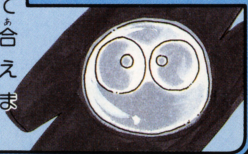
このゲームの主役とも呼べる存在ですが、降っては消される悲しい役回り。同じ色のものを4匹以上つなげると消えてしまいます。数え方は、コ・匹・ぷよなどさまざま。いとあわれ。



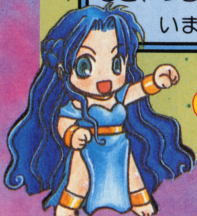
ほかにも、これらの特殊なものがあります。

色のない透明のぷよぷよです。これは4匹つながっても消えませんが、とわり合っていた色つきぷよが消えると、つられて消えてしまいます。

おじゃまぷよ



GUTS!



てつ 鉄ぷよ



絶対に消えないぷよぷよです。フィールド画面に始めから待機しているだけで降ってくることはありません。下にいるぷよぷよが消えると、落ちてしまいます。

動かない上に、消せないという無敵のじゃまものです。動かないことを利用して、これをふみ台にするというテクニックがあります。

かべ 壁



なぜぷよとは？

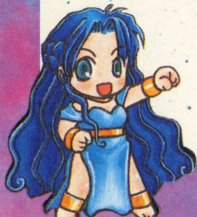
ぷよぷよを使ったクイズ、それがなぜぷよです。出題された問題を、よく考えて解いていってください。



クリア条件

1問に1つあります。「指定された条件を満たすように」ぷよぷよを落としたり、消したりすることができればその問題はクリアです。

またそれぞれの問題には、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、さまざまな状況が設定されています。



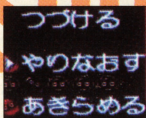
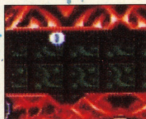
ミス

各問題で、次のようなことになると失敗となります。



★フィールド画面の左から
3列目の一番上にぶよぶ
よを積んでしまった。

★制限手数内にクリアでき
なかった。



★やりなおす、あきらめる
を選択した。

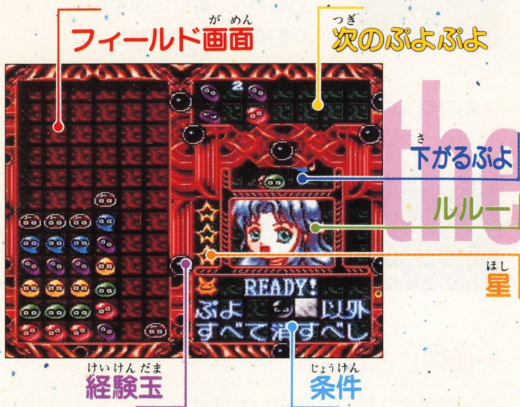
一時停止とヒント

ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズがかかり、ゲームが一時中断されます。この時その問題を1回でも失敗している、ヒントが表示されます。問題を解くための参考にしてください。また、同時に以下のメニューが表示されます。

- ☆つづける…ゲームを続行します。
- ☆やりなおす…その問題か、面の最初からやりなおしとなります。1回ミスとなります。
- ☆あきらめる…その問題を解くのをあきらめます。これも1回ミスです。

画面構成

ゲーム画面の各部分の説明をします。



フィールド画面

たたか ば
戦いの場です。ぶよぶよを
け げん ざい じょうきょう びょうじ
消すと、現在の状況が表示
されます。



ほし星

1～6個あり、ノルマとなる
しん だいすう あらわ
る問題数を表しています。
しん と ひか
1問解くごとに光ります。



つぎ 次のぷよぷよ

降ってくるぷよぷよが6手先まで表示されます。6手以上設定されていると、開始前に16手まで表示されます。

上に表示されている数字はその手数以内でクリアせよ、という指定です。「∞」は制限なし、という意味です。



ルルー

問題を間違えると、ルルーの頭の上のぷよぷよが下がってきます。体力がなくなると支えきれず、ルルーはベシヤンコになり、ゲームオーバーです。



じょうけん 条件

出題された問題の条件が表示されます。



けいけんだま 経験玉

問題を解くと、経験玉が増えます。8コ全部たまるとレベルアップして、体力の上限が上がり、回復します。

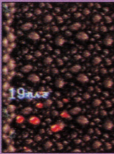


クリアの条件

なぞぷよは、1問につき1つの条件が設定されています。条件は大きく分けて8つあり、画面の右下に表示されます。各条件を理解しておいてください。



ue the



(1~19)連鎖するべし

指定された数だけ連続してぷよぷよを消す問題。

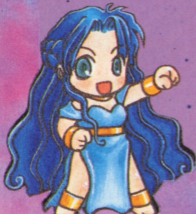
(4~72)ぷよ同時に消すべし

色に関係なく、指定された数のぷよぷよを同時に消す問題。ただし、おじゃまぷよは消しても数に含まれません。



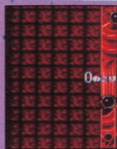
(色)すべて消すべし

フィールド画面内にある、指定の色を全部消す問題。おじゃまぷよを消すという問題もあります。



ぜん け 全ぶよ消すべし

おじゃまぶよを含めたフィールド内にあるぶよぶよを全部消す問題。



お (2~98)ぶよ落とすべし

指^し定^{てい}された数^{かず}のぶよぶよをフィールド画面内に落とす問題。落^おとしたぶよぶよは消^けしてもOKです。ぶよぶよは2匹^{ひき}で1組^{くみ}なので、1回^{かい}落^おとすと2匹^{ひき}分^{ぶん}加算^{かさん}されます。最^{さい}後^ごの1手^ては、左^{ひだり}から3列^{れつ}目^めの1番^{ばん}上^{うえ}に積^つんでもかまいません。



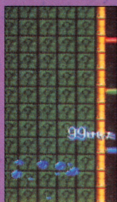
しよくどう じ け (2~5)色同時に消す

指^し定^{てい}された色^{いろ}数^{かず}のぶよぶよを同時^{どうじ}に消^けす問題。おじゃまぶよは、指^し定^{てい}されることがありません。



け (4~99)ぶよ消すべし

指^し定^{てい}された数^{かず}だけぶよぶよを消^けす問題。同時^{どうじ}消^けしと違^{ちが}い、1回^{かい}で消^けす必要^{ひつよう}はありません。



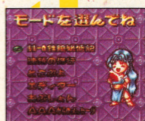
てつ わん はん じょう き

鉄腕繁盛記

ルルーを主人公にしたロープレ風のなぞぶよです。なぞぶよマスターになれる秘宝を探して、マップを所狭しと駆け巡ります。

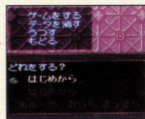
スタート方法

モードメニューの「鉄腕繁盛記」にカーソルを合わせて、Aボタンで決定してください。以下に説明するメニューが表示されます。この時にBボタンを押すと、モードメニューに戻ります。



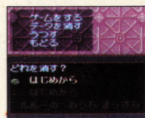
ゲームをする

ゲームを始めます。はじめてプレイする時は「はじめから」を選んでください。続きを遊ぶ時は、セーブしたデータをを選んでください。



データを消す

セーブデータを消去します。消す前に確認してきますから、「はい」か「いいえ」で教えてください。



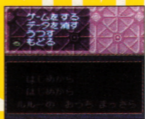
うつす



セーブデータを他の位置にコピーします。「どれを？」で移したいデータを、「どこに？」で移す先を選んでください。この時、移す先にあったデータは消えてしまいます。なお、セーブデータは全部で3つあります。

もどる

最初のモードメニューの画面に戻ります。



ゲームのすすめ方

村や山、森などにいるキャラクターに話しかけ、彼らが出題するなぞぶよ問題を解いていきます。全問クリアすると、いろいろな情報やアイテムをくれることがあるので、それらをもとにゲームを進めてください。



オプション画面 がめん

なぞぷよを解いている時以外にBボタンを押すと、オプション画面が表示されます。ここでは、以下のようなことができます。

経験玉 けいけんだま

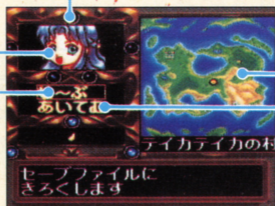
現在までに獲得した経験玉が表示されます。

ルール

現在のルールの体力が表示されます。

地図 ちず

現在、ルールがいるところと、その地名が表示されます。



せ〜ぷ

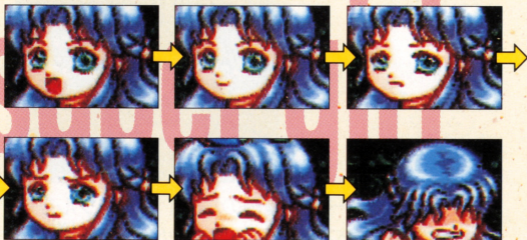
これまでの進行状況をセーブします。カーソルで3つあるセーブファイルのうち1つを選んでください。

あいてむ

カーソルで使いたいアイテムを選んでAボタンで使用します。この時、その下にアイテムの解説が表示されます。

ゲームオーバー

ルールにはあらかじめ「体力」が設定されており、問題^{だいりやく}を間違^{まちが}う、やりなおす、あきらめるなどした時^{とき}、減^へってしまいます。そして、「体力」が0になってしまうと、ゲームオーバーです。ゲームオーバー画面で「CONTINUE」を選^{えら}ぶと、前^{まえ}にセーブしたところから再^{さい}スタートとなります。



レベルアップ

経験玉^{けいけんたま}が8コ全部^{ぜんぶ}たまると、レベルアップします。この時^{とき}、体力^{たいりやく}の上限^{じょうげん}が上がると同時に回復^{あが}します。経験玉^{けいけんたま}の増える量^{りょう}は、問題^{もんだい}の難易^{なんい}度^どによって異なります。



連鎖の修行

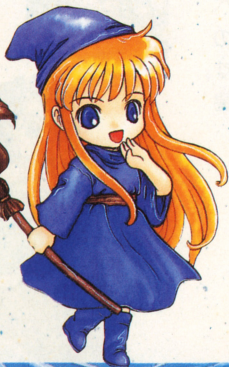
「連鎖の修行」は、その名のとおりに連鎖を身につけるための修行をするモードです。連鎖の問題ばかりを用意しているのので、連鎖のテクニックをあげるのに最適です。

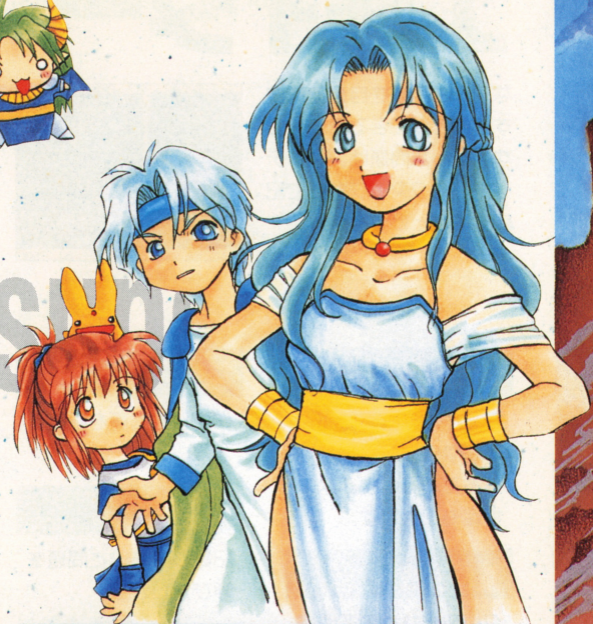


遊び方

モードメニューの「連鎖の修行」にカーソルを合わせて、Aボタンで決定してください。問題の選択画面が表示されています。問題は2～10連鎖以上のものが用意されているので、十字ボタンの左右で選んでください。

問題をクリアすると自動的にセーブされるので、続きをする時は、それより前の問題なら自由に選ぶことができます。初めて遊ぶときは、1問目からしか始められません。



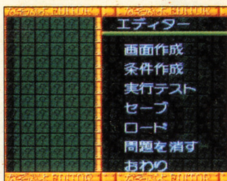


れん さ
連鎖を
きわ
極めし者
せい
ふよふよを制す!



エディター

なぞぶよ問題を自分で作成
することができるモードで
す。作った問題は、バッテ
リーバックアップ機能で記
録することができます。



画面作成

フィールド画面にぶよ
ぶよや壁を配置します。
落ちてくるぶよぶよの
指定もできます。

条件作成

クリアのための条件を
決めます。

実行テスト

作成した問題をテスト
します。

セーブ

作成した問題を記録し
ます。

ロード

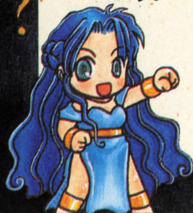
記録しておいた問題を
呼びだします。

問題を消す

フィールド画面に配置
したものをすべて消し
ます。

おわり

エディターを終了シタ
イトル画面に戻ります。



がめんさくせい 画面作成

●フィールド画面

ここにぶよぶよや壁を置いていきます。ただし、3列目の一番上には配置できません。ゲーム開始から1手目のぶよが着地するまでは、下に落ちてしまうぶよぶよは配置した場所に固定されま
す(置き方はP.30参照)。



●NEXTを決めてね 1~16



降るぶよぶよは16手目まで設定できます。指定しなかったところは、ランダムで設定されます。ここで指定すれば、「出ない色」として指定した色のぶよぶよでも出現します(置き方はP.30参照)。

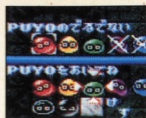
●PUYOのでるでない

降るぶよぶよの色を限定します。カーソルをいずれかのぶよぶよに合わせて、Aボタンを押すと、×マークがついたり消えたりします。×がついている色のぶよぶよはNEXT指定していない限り出現しません。5色全部を×にした場合は、赤ぶよだけが出現します。



●PUYOをおいてね

表示ひょうじされているぷよぷよや壁かべ なかの中から、画面がめんに置くおくものを選択せんたくします。選び方えら かたは3通りあります。



- ①カーソルを合わせて、Aボタンで決定けつていする。
- ②L・Rボタンを押おす。
- ③フィールドやNEXTの中から置おきたいぷよや壁かべにカーソルを合わせてYボタンを押おす。

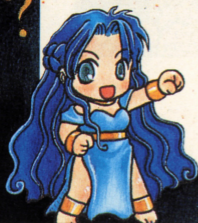


配置はいちするぷよを決めたら、置おきたい場所ばしょにカーソルを合わせてAボタンを押おすと、そのぷよぷよや壁かべが配置はいちされます。一度配置いちどはいちしたものはBボタンで消けすことができます。



●もどる

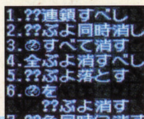
画面作成がめんさくせいを終了しゅうりょうし、エディターのメニュー画面がめんに戻もどります。L・Rボタンを同時どうじに押おしても同様どうようです。



じょうけん さくせい 条件作成

指定できる条件はP.20、21のものと
同じなので、そちらを参照してくだ
さい。条件は1問につき1つです。

?と??のマークになっているところ
は、色または数が指定できます。
左右ボタンで選択してください。



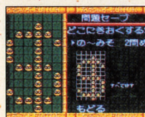
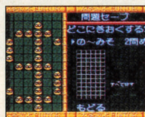
じっこう 実行テスト

作成した問題を試しに遊んでみます。
操作は、なぞぷよと同じです。メ
ニュー画面にもどる時は、スタートボ
タンを押して一時停止してから「や
める」を選択してください。



セーブ

作成した問題を50問まで記録できま
す。上下ボタンで「の~みそ×問目」
にカーソルを合わせて、左右ボタン
で記録する番号を選択して、Aボタ
ンで問題を記録します。上書きする
と、前の問題は消えてしまうので注
意してください。終了する時は「も
どる」を選択してください。



ロード

記録しておいた問題を呼び出します。
セーブと同じ操作で、呼び出したい
番号を選択してください。呼び出す
前にフィールド画面にあった問題が
消えてしまうので注意してください。



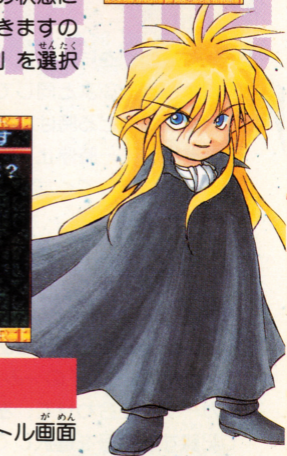
問題を消す

フィールド画面上に配置したぶよぶよや壁をすべて消し、白紙の状態に
します。消す前に確認してきますので、
本当に消す時は「はい」を選択
してください。



おわり

エディターを終了し、タイトル画面
に戻ります。



とこぶよ

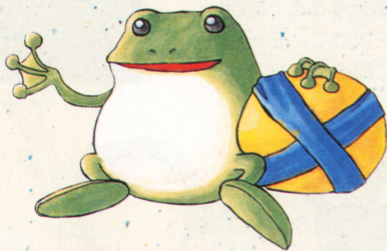
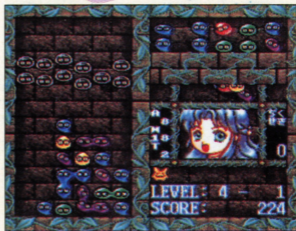
「とこぶよ」こと、とことんぶよぶよは、^{たいりょく、しゅうちゅう}体力と集中力の続く^{つづ}限り、ゲームオーバーになるまで、ぶよぶよをプレイし続けるモードです。

操作方法

操作やルールは、ぶよぶよとまったく同じです。スタート前にレベル(難^{なん}易^い度)を選択^{せんたく}してください。数字^{すうじ}が大きいほど難しくなっています。

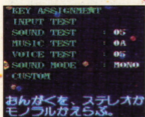


レベルは、ゲームをずっと続けていると、^あ上がることがあります。また、レベルによっては、時々おじゃまぶよが降^ふってくることもあります。



おぷしよん

ここでは、ゲームのいろいろな設定をお好みに合わせて変更することができます。各項目の説明は、画面上に表示されます。



そう さ ほう ほう

操作方法

じょう げ こう もく き じょう ない
上下ボタンで項目、左右ボタンで内容を選択してください。画面の下に説明が出ます。

ぬ かた 抜け方

「EXIT」を選択すると、おぷしよんモードを抜けて、モードメニュー画面に戻ります。





AAAからの メッセージ

●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつきあおう

コンパイルは、エイズについて考えていく
運動をゲームを通じて行っています

エイズ(後天性免疫不全症候群)は免疫力をなくして
しまう病気ですが、感染力がとても弱く日常生活
で感染することはありません。触ったりキスした
程度では全然平気。プールや風呂も問題ありませ
ん。エイズは普通の病気と変わりません。もし近
くに感染した人がいたら、愛情の念を持って接し
てください。優しく包んで心細い思いをやわらげ
てください。それが一番の特効薬なのです。

最近の研究で、ストレスを除くことが、免疫力の
回復に有効なことがわかりました。特に愛情や友
情を実感することなどが有効なのです。現在AA
Aをはじめいろいろな団体がエイズについて考え
ていく運動を行っています。あなたもあなたので
きることから始めてください。

エイズに関してさらに詳しく知りたいと思
いませんか? 最寄りの書店や図書館で詳
しい本を探してみてください。

エイズに関する質問はエイズ予防財団まで
TEL.0120-177-812 (月~金曜の10:00~17:00)



キャラクター紹介 しょう かい

ルルル

このゲームの主人公。なぞぶよはちょっとニガ手だけど、格闘技は達人級。今回は、サタン様のハートを射止められるでしょうか？



アルル

元気のいい魔導師のタマゴ。今回はさまざまな事情から、チヨイ役となってしまいました。

カーバンクル

あいかわらず謎な生物。踊
って、寝て、カレーを食べ
て…と他のキャラクターに
くらべて、圧倒的に楽な仕
事しかしません。

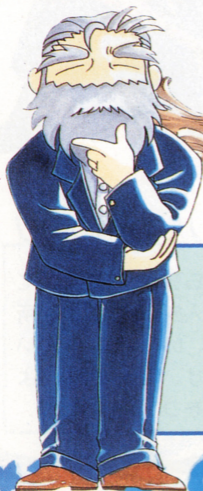
キキーモラ

とてもキレイ好きな精霊。
そうじ、洗濯などの家事が
得意という、実用的なコ
です。モップを肌身はなさず
持ち歩いています。



じい

ルルーの家の執事。謎の多
い人物で、昔は金庫破りと
カニンジャなんかをしてい
たらしいと言われています。
やたら、うなづきます。



ビリーバーン

いつも燃えている男。修行のため、放浪の旅をしています。弟が別のゲームに出ているといううわさです。

ウィッチ

気位が高い魔法使い。その筋では有名なほうき収集家で、家には数百本のコレクションがあります。

バーベガジ

体につららがたれ下がっている小人族。好んで寒い所に住み、いつもカゼをひいています。うつされないように気をつけましょう。

ウォーターエレメント

みず せいれい
水の精霊。いわゆるひとつの「おミズ」系なおねーさんです。お酒で相手を酔わせて、水の中にひきずりこむのが得意技です。



シエラのウィグィイ

やみ まどうし へんたい
闇の魔導師にして、変態の目つきをしている男。なぞぶよの暗黒面を極めるため、またよからぬことを企んでいます。



サタンさま

ごぞんじやみ おう
ごぞんじ闇の王。アルルとの戦いでのかたけを癒すため、いなかで静養中です。最近は、なぞぶよに凝っているそうです。





ミノタウロス

ルルーにつき従う牛頭の魔物。今回は自慢のオノをふる機会はなく、家でお留守番をしています。

▼ THE OTHERS ▼

マスクドサタン

仮面のヒーロー。その正体は、仕返しが怖いので誰も知らないふりをしています。真っ赤なバラがトレードマークです。

マミー

蘇えった死体。腐らないように処理されているので、臭いせん。死んでるわりにやたら元気です。

サクユバス

美しいものならなんでも好きな魔族のおねーさん。見えないのが困りものです。

ぞう大魔王

偉大なる象の中の象。なわばり意識が強く、彼の許しなくその聖地に入った者には、怒りの鉄拳が飛んできます。

ちよつぶん

シェゾを越えるといわれる変態。美少女とセーラ一服がとにかく好き。しかし、巨乳はキライだそうです。

バキスタ

バキスタン生まれの、フランス人の精神を持つ商人。その正体は自我を持ち、歩きまわれるダイコンです。

バンパイア

高貴な血筋の吸血鬼。もちろん好きなモノは乙女の生き血です。ばたんきゅ〜すると灰になってしまいます。

インキュバス

ナンバに命を燃やす魔族の優男。サクユバスとは親戚みたいなもので、キス魔という困った癖の持ち主です。

スキュラ

半獣半人。よく噛みつくし、人様のモノに手を出すこともある、かなり問題のあるコです。

ハービー

唄うのが大好き。夢は、コンサートのメッカ「魔導館」で唄うことだそう。

ムリでしょうけど…。

トリオ・ザ・ハンシー

いつも泣いているアンテット3人組。この世のものとは思えない叫び声は、ハービーの歌よりもひどいようです。

ももも

世界中に散らばり商売をしている、ももも族の商人。一族のネットワークを使って、通信販売を始めました。

スケルトンT

お茶、中でも緑茶にすてにない命をかけているガイコツ。

なにがあろうとも湯のみは手放しません。

ドラコケンタウロス

半竜半人。アルルとは永遠のライバルらしく、とある美少女コンテストでは、ふたりでトップをあらそっているそうです。

スキヤボテス

1本足の魔物。

その足のサイズは三十文=約72センチというから、とんでもない大きさです。

サムライモール

武士道に生きるモグラ。音を食べる、というちょっと変わった能力を持っています。なぞぶよをするのには役に立ちません。

アウルベア

飛び出す生ツメを武器に暴れまわる、フクロウグマ。好戦的で、しつこい性格です。

必殺技は、回転突きのドリルフクロウです。

すけとうだら

踊る深海魚。

アロハシャツは身につけるわ、タバコはすうわとますます怪しいキャラクターになっています。

ナスグレイブ

見たまんまのナスの魔物。この生物の研究が始まって数年。多くの賢者の努力にもかかわらず、その正体はいまだわかっていません。

鱗魚人

わかりやすくいうと、人魚。被害妄想が強く、はつきりいって友達がいません。

なぞぶよをきっかけに友達を増やそうとしています。

さそりまん

口をひらけば関西弁が飛び出す、妙なサソリ。多くのキャラクターの中で、一番商人にむいている性格をしていると思われれます。

ミニゾンビ

バラバラになりやすい体質のゾンビの子供。めん玉や腸が落ちていたら、届けてあげましょう。ちよっと、臭いますが。

のほほ

見てのとおりのカエル。広島弁をあやつる商人です。友達のむほほと、裏でカレーの闇取り引きをしているという噂が…。

パノツティ

笛ふき小僧。彼の笛もそうですが、一芸をもった者でまともにそれをできるものはいないのでしょうか？ この世界には。

双子のケットシー

日向とコタツと昼寝をこよなく愛する双子のネコ。

絶妙のコンビネーションをほこり、なにをするときも二匹いっしょです。

デーモンサーバント

もともとは地獄の住人で、悪魔の手下。レベルの高い魔導師に召喚されて、この世界にいます。

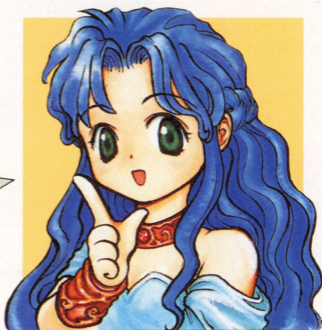
すごくナマイキな性格をしています。



ぷよ用語

知ってりゃトクする語句解説!

ここでは、な
ぞぷよを解きた
めに必要なテク
ニックを紹介す
るわ。



階段積み

階段状に連鎖の仕掛けを積むテクニックです。雄型連鎖とも呼ばれる基本的な積みかたです。初心者は、この「階段積み」から覚えましょう。



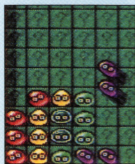
がめん
画面1

上のぷよを
ずらして積
みます。



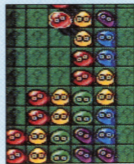
がめん
画面2

ここでは土
台ぷよは2
コですが



がめん
画面3

3コや1コ
の組みかた
もできます。

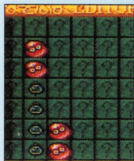


がめん
画面4

5連鎖以上
狙う時は
「折り返し」
が有効です。

幽霊連鎖

フィールド画面外に積んだぷよは、画面内に落ちてこない
と消えません。その原理を利用したのが「幽霊連鎖」です。こ
れをうまく使うと、連鎖数を増やすことができます。



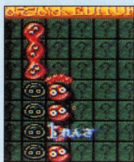
がめん
画面1

たとえば、
こういう場
合は



がめん
画面2

画面外のA
のところ
赤ぷよを置
くと



がめん
画面3

それが画面
内に落ちた
ときに



がめん
画面4

つながって、
消えます。

壁越え

壁を超えて、ぷよをその反対側に移動させるテクニックで
す。ぷよの回転と十字ボタンの左右の組み合わせで、フ
ールド画面外でぷよを移動させ、壁を越えます。



がめん
画面1

土台は、壁
から2つ離
れたところ
に



がめん
画面2

土台の上で、
右ボタンを
おしながら



がめん
画面3

右回転ボタ
ンを連打、
連打！



がめん
画面4

画面外を通
って、壁を
越えました。

昇竜ぷよ

階段かいだんのようになった壁かべやぷよをのぼってゆくテクニックです。上に壁がない時は、十字ボタンの左右と回転ボタンだけでもできます。

がめん
画面1

ここまでは
カンタン。

がめん
画面2

右ボタンを
お
押したまま、
左回転させ
ます。

がめん
画面3

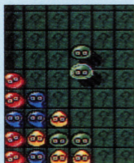
次つぎに急いいそいで
右回転みぎかいてん。

がめん
画面4

これを繰くり
返かえすと、階かい
段だんをのぼれ
ます。

ほさこ
挟み込み

同じ色で4コ以上あるぷよの間にほかの色のぷよを挟んで、連鎖れんさをのぼしてゆく組みかたです。雌型連鎖めすがたれんさとも呼ばれます。このテクニックでは、臨機応変りんきおうへんな考えかんがえかたが必要ひつようです。

がめん
画面1

3カ所、挟
み込みがあ
ります。

がめん
画面2

緑みどりが黄色きいろを、
黄色きいろが青色あおいろ
をわけてい
ます。

がめん
画面3

発火点はつかでんにほ
かのぷよを
挟はさみます。

がめん
画面4

階段積みよ
りも応用おうようが
必要ひつような組み
かたです。

カギ積み

「挟み込み」の一種で、挟み込むぶよの高さが同じ場合を「カギ積み」と呼びます。ぶよを1コぶん横にずらし、そこにはほかの色を挟んで組んでいきます。



がめん
画面1

これは5連鎖の例。紫で点火させます。



がめん
画面2

3段目のぶよが左にずれています。



がめん
画面3

挟まれたぶよが次々に消えて連鎖します。



がめん
画面4

挟む位置は1段目でも2段目でもOKです。

折り返し

連鎖をのばすために絶対必要な積みかたです。「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、超上級テクニックです。



がめん
画面1

右端の組みかたに注目。



がめん
画面2

階段積みの上に連鎖があります。



がめん
画面3

右端上の赤と紫は下に連鎖をつなぐのに必要。

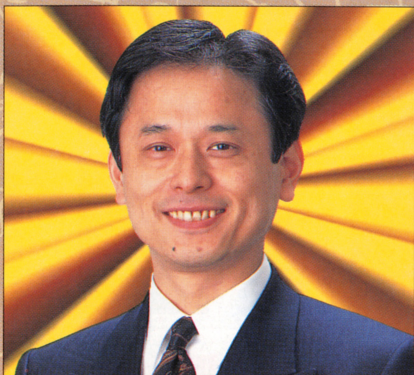


がめん
画面4

ここから下の連鎖が始まります。

FROM

EXECUTIVE PRODUCER MOO にいたに 仁井谷



今回は特に、上達したい人に遊んで欲しいな。単になぞぶよを遊ぶのではなく、もっと連鎖の組み方を覚えてもらえるように、リミックスのときより連鎖の見本がいっぱい入っているよ。さらに、前作よりもRPGっぽく遊べるようになってから上級者でも楽しめるぞ。後半は難しい問題が多いから覚悟してね。初心者がフィーリング連鎖を卒業して、意図的に連鎖を組めるようになって欲しいな。このゲームで確実に連鎖を覚えてぶよマスターに挑戦しよう。待ってるよ！

仁井谷 正光

STAFF

DIRECTOR たに だ たかふみ
谷田貴史



「す～ば～なぞぷよつう」のて手こた応えはどうだったかな。
今回のこんかい問題は全国の「なぞぷよ」ファンから集あつまっ
た膨ぼうだい大な問題もんだいからのよりすぐり。「なぞぷよ」は初
めてという君にも難問きみ大好きなんもんだいという君にもきつと満
足ぞくしてもらえたと思う。問題もんだいを作つくってくれたみんな、
本当ほんとうにありがとう。

「連鎖れんさの修行しゆぎやう」は、2連鎖れんさから大連鎖だいれんさまで問題もんだいを解
いていくうちに連鎖れんさの組くみ方かたが身みについてしまうと
いうすぐれもの。君も連鎖れんさの修行しゆぎやうで夢ゆめのぷよマスタ
ーめざを目指ほして欲しい。

谷田貴史

これからのイベント

ねん
1996年

6月8~9日 = 東京おもちゃショー'96

7月未定~8月24日

= ばよえ〜んツアー

旭川、札幌、秋田、仙台、茨城、
新潟、金沢、静岡、名古屋、大阪、
広島、愛媛、福岡、熊本、鹿児島、
東京にて随時開催予定。

8月22日 = CESA TOKYO GAME SHOW '96

9月15日 = ぷよぷよシルバースターズ大会

ねん
1997年

冬(日定未定) = 第一回全国シヨップぷよマスターズ大会

3月29日予定 = 第二回全日本ぷよCSAマスターズ大会

3月30日予定 = 第三回全日本ぷよマスターズ大会



目指せ
ぷよマスター

コンパイルクラブ

コンパイルでは「コンパイルクラブ」の会員を大募集
 しています。会員になられますと2か月に1度、コン
 パイルの秘密の情報と愛がつまった会誌と、会員だけ
 が見る事ができる「地下版」という会報をお届け致し
 ます。入会金はなんと無料で、会費もほぼ送料と一緒
 な年間2,000円ほっきりです。それでなおかつ会員証
 と、季刊で発行している「ももも通販」のカタログを
 差し上げます。この機会に是非、10年の歴史を誇るこ
 のコンパイルクラブに入会されますことを、社員一同
 お待ちしております。

入会方法

銀行や郵便局で、払込取扱票を入手し、①〒、住所
 ②氏名 ③年齢 ④西暦で生年月日 ⑤電話番号 ⑥
 学校・職業 ⑦所有のゲーム機を通信欄に記入の上、
 郵便局で年会費2000円を払い込んでください。

払込先

口座番号 / ひろしま 01330-0-36556
 加入者名 / (株)コンパイル

お問い合わせ先

〒732 広島市南区京橋町1-7
 アスティ・第一生命ビルディング
 (株)コンパイル「コンクラ入会」係



おまけ

ぼつ
没になったパッケ
ー
ジラフの一部を
いっ
きょうかい
一挙公開！ ここ
でだけ見れるお楽
しみでーす♡







©COMPILE

ぶよまんあんこ (20個入)
商品番号 CMP60035
ぶよまんクリーム (20個入)
商品番号 CMP60036
ぶよまんミックス (20個入)
商品番号 CMP60037
カーバンクル饅頭あんこ (20個入)
商品番号 CMP60038
カーバンクル饅頭クリーム (20個入)
商品番号 CMP60039
カーバンクル饅頭ミックス (20個入)
商品番号 CMP60040
ぶよあんこ/カーバンクルクリーム 豪華合わせ (20個入)
商品番号 CMP60043

各¥2,000

※ぶよぶよは株式会社コンパイルの登録商標です。

※ぶよまんは商標登録出願中です。

※カーバンクル饅頭は商標登録出願中です。



カーバンクル人形
商品番号 CMP30007

¥2,800

記入例

★送料のダブリを防ぐため払込取扱票が複数の場合、各通信欄の右下に順番を書き込んでおいてください。

ももも通販カタログ創刊!

“元祖ぶよまん本舗”で売られているコンパイルオリジナル商品のほとんどを網羅!「まだ買ってないよう!」っていうあなたは、官製はがきの裏に ①郵便番号 ②住所(都道府県名も) ③氏名 ④郵便番号 ⑤年齢 ⑥職業を書いて、株コンパイル「ももも通販カタログ創刊号送付希望」係まで送ってね! 無料で送ります。



送料600円

送料はももも通販で取り扱っている商品
どれでも、何個でも600円均一です。

※取扱票が複数の場合も、ぜんぶまとめて600円だけでOK! ただし、★送り先が2か所以上だと、送り先の数だけ送料が必要です。★このサービスは、郵便局の「受付局日付印」が同じものに限ります。送り先が一緒でも別々の日に申し込んだ取扱票では、送料は別々にかかります!

■上の記入例を参考に、払込取扱票に必要事項を書き、郵便局から送金だ。■送り先や注文数などが多くて、ご注文記入欄内に書ききれないときは、下の通信欄に記入してね。サイズや色などの細かい指定も、ここに書いて。■ユーザーIDは、わかる人だけ書いてね。

●商品の発送には2週間以上(混雑している場合は1~2か月)かかることもあります。●商品の内容が違ったり、損傷があった場合は、ご面倒ですが現品到着後1週間以内に返品理由を書いた紙を同封して、「ももも返す」係までご返送ください。●コンパイル製品の使用による二次的な損害、トラブル(親に怒られた、友達に取られた、お金がなくなつたなど、etc...)の責任・保証は負いかねます。●この通販は、現金書留、郵便小為替の利用はできません。送金には専用の払込取扱票(または郵便局備え付けの用紙)を利用してください。●商品のデザインなどを、予告なしに変更する場合があります。●商品売切れの場合は、代金はお返しいたします。

問い合わせ先/PHONE:082-263-6302ももも通販まで

S

TAFF



プロデューサー

ディレクター

企画

プログラム

グラフィック

サウンド

パッケージ・マニュアル

エディトリアル・マネージメント

イラスト

スペシャルサンクス

MOO^{にいたに}仁井谷

谷田^{たにだたかふみ}貴史

うゑみぞ

M.A.R

くみちよ

JEMINI^{ひろの}広野

けみ

さかきかずふみ

たちばな

K.ひろ

スーパーけん^た太

長尾^{ながおえいのすけ}英之助

上^{かづとひそく}人一速

阿^{あもん}門

水^{みなづきあきら}無月彰

レインボー PaPa

村^{そんちよう}長さわ

ねこにゃん

むらさき^{しゅ}朱

コンパイルスタッフ

鉄腕キャンペーン

実施中!!

隠れキャラを探して
オリジナルテレカを
いただき!!

合計3000名様

(毎月抽選で500名)

期間1996年6月28日～12月28日
(消印有効)

応募方法

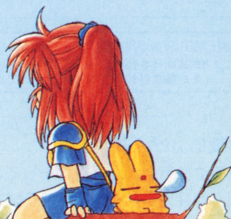
ゲーム中、とあるキャラクターがパスワードを教えてください。わかったら、50円切手を貼ったハガキの裏に右下の応募券を切って貼り、パスワードと、あなたの〒、住所、氏名、職業、電話番号、西暦で生年月日、ユーザーID(ある人のみ)を書いて応募ください。お待ちしてまーす。

ヒント：北出マンを知ってるかい？

※なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

あて先

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング
(株)コンパイル「鉄腕キャンペーン」係



株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165

※無断転載を禁じます。©COMPILE 1996

応募券

使用上のお願い

- 1) 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。
- 2) 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。
- 3) 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。
- 4) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。



けい 告
警

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 使用後はA Cアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

《お買い上げのお客様へ》

- 商品には万全の注意をはらっていますが、プログラム上予期できない不都合が発見される場合があります。万一、誤動作等を起こすような場合がありましたら、弊社までご一報ください。
- ゲーム内容についての電話でのお問い合わせは、一切お答えできませんので、ご了承ください。

のーみそコネコネ
COMPiLE



スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

ぶよぶよは株コンパイルの登録商標です。