



©SEGA

通

取扱説明書

MEGA DRIVE

のーみそコネコネ
COMPILE



ぷよぷよ^{おうこく}王国



このたびはメガドライブカートリッジ
「ぷよぷよ^{つう}通」をお買^かい上^あげいただき、

まことにありがとうございます。

^{とりあつかいせつめいしょ}
この取扱説明書はあなたを

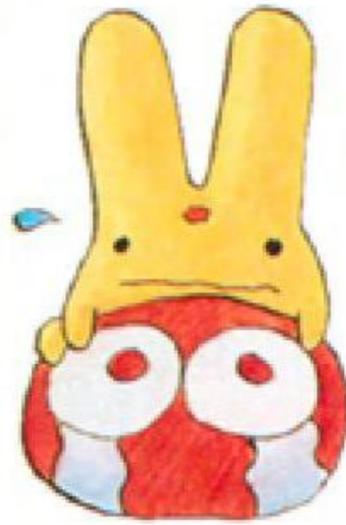
より楽^{たの}しいゲームの世界^{せかい}へと

誘^{いざな}うことでしょう。



ぷよぷよ^{おうこくこくおう}王国

PHOTOGRAPH



(ここにはあなたの写真を貼ってください)

お買い上げ年月日

・

・

第1回目全面クリア年月日

・

・

NAME

SEX MAN WOMAN

BIRTHDAY

・

・

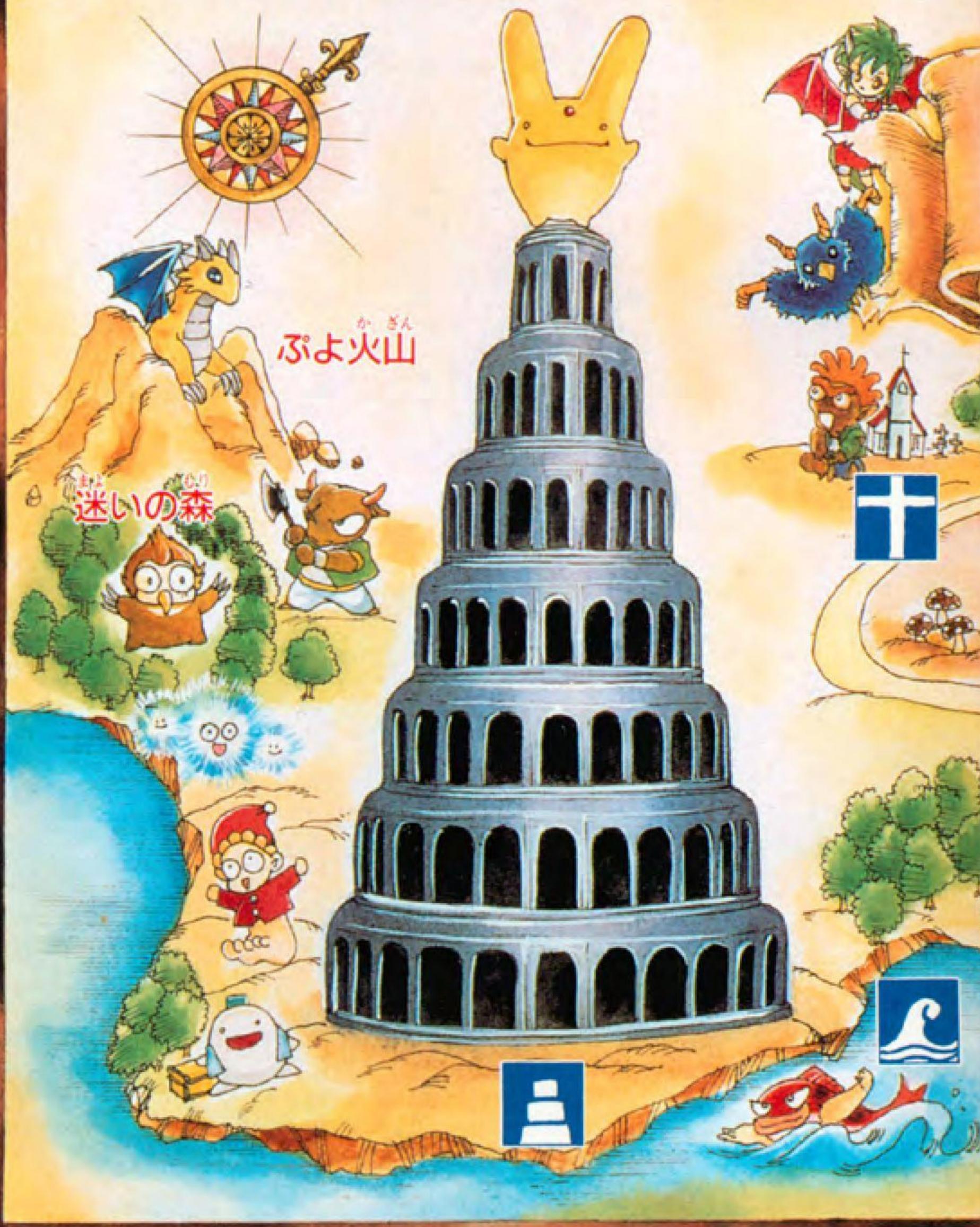
ADDRESS

PHONE

—

—

ISSUED BY PUYOPUYO MONARCHY



GUIDE

-  **海**
とりあえず遊泳禁止。
-  **ぶよぶよ協会**
「教会」ではない。
ぶよぶよの全国組織である。
-  **入口**
文才 森田ぶよ道の解説でご案内。

-  **MISE**
コンパイルキャラクターグッズの店。
-  **ぶよぶよ城**
ぶよぶよの売上だけで建てたという
乱暴なお城。ぶよ通が売れないと…。
-  **西にある塔**
魔物の巣くう塔。ペットの持込厳禁。

WELCOME TO PUYOPUYO II



ここが今回の舞台である所のマップだ。
 しかし、西にある塔の外は歩き回ること
 ができない。
 はっきり言って無用のマップだ。

TAC イベント小屋

桃色装束の気のいい集団が販促活動に励んでい
 るように見えるがその実は、宇宙征服を目論む。

↑ コンクラの館

正式にはコンパイルクラブと呼ばれている謎の
 秘密結社。その実態は入会してみないと…。
 地下はもっと怪しいらしい。



も く じ

• 表紙 表1とも…	1
• あいさつ	2
• あなたのページ	3
• ぶよ MAP GUIDE	4
• もくじ	6
• 遊び方	8
• ぶよぶよ 1との違い	9
• 動かし方	
セレクト画面	10
ゲーム画面	11
• モード説明	
ひとりでぶよぶよ	12
ふたりでぶよぶよ	14
おぶしょん	16
• 塔の住人たち	18
• 「通」の対戦における心得	28
• 使用上の注意	34



あそ かた 遊び方

フィールド内に降ってくる**ぶよぶよ**を4匹以上くっつけて消しつづける、というのが本ゲームの基本的な遊び方です。



自分のフィールド内の**ぶよ**を消すと、相手におじゃまぶよが送られます。

左から3列目が先に積みあがった方が負けとなりますので、連鎖や同時消しで、たくさんの**おじゃまぶよ**を相手に降らせましょう。



ぷよぷよ1

ちが との違い

もちろん、前作『ぷよぷよ』に『1』といった余計なもの
はついてませんが、ここでは便宜上『1』と呼びます。

●相殺（そうさい）

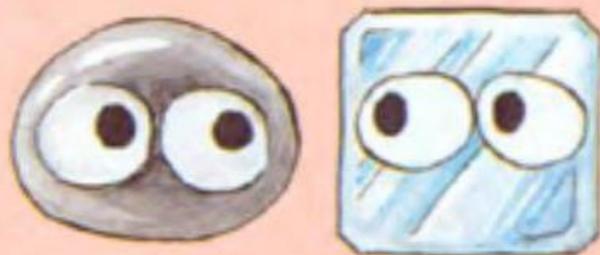
『1』との最大の違いがこの相殺です。相手から送られてきたおじゃまぷよを、打ち消すことができるという、ありがたいシステムです。

●クイックターン

落下中のぷよの両側にぷよのカベができてる場合『1』では回転させられませんでした。今回はボタンを素早く2回押すと180度回転できるようになりました。

●おじゃまぷよ

おじゃまぷよの兄貴「得点ぷよ」「固ぷよ」の登場です。



得点ぷよは、消すと一定点が入ります。消し方は、ふつうのおじゃまぷよとおなじです。

固ぷよは、1回では消えてくれません。ふつうのおじゃまぷよを消す作業を2回繰り返してください。

●全消し

フィールドのぷよを全部消すと「全消し」ボーナスがもらえます。また「全消し」の文字が表示されているときにぷよを消すと、相手に大量のおじゃまぷよが降ります。



うご かた 動かし方

「A・B・C・スタートボタン」すべて押して使用します。

「方向ボタン」上下左右に入れて使用します。

「X・Y・Z」ボタンは使用しません。

セレクト画面



ほうこう 方向ボタン

コマンドを**えら**ぶ
のに**つか**います。

A・B・C・スタート

せん **ふ**けつてい **つか**
全部決定に**つか**います。

- なお、キャンセルしたい**とき**、対戦で負けそうな**とき**はリセットボタンを**いっ**発かましてやっってください。ただし対戦**たい**戦**せん**時のトラブルについての**せき**に**お**責任は負いかねます。



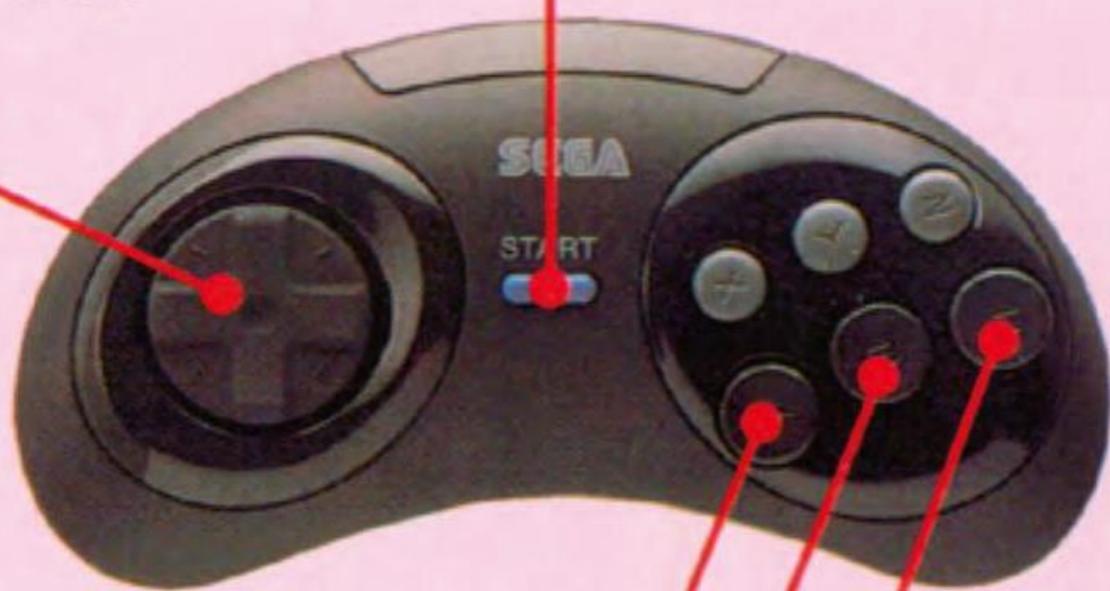
ゲーム画面

スタートボタン

- きゅうけい（ポーズ）に入ります。
- ひとりでぶよぶよ時に、あいている側のスタートボタンを押すと、乱入が可能となります。

方向ボタン

左右でぶよを左右に移動、
下で速く落下させることができます。



A・B・C

落ちてくるぶよぶよを回転させます。

光っているぶよを中心にAボタンで
左方向へ回転、Cボタンで右方向へ
回転します。Bボタンはオプション
で左右どちらにでも変更可能です。



せつめい モード説明

ひとりてふよふよ



- ★コンピューターが操る魔導のキャラたちと対戦します。
- ★塔の部分に表示されたキャラたちを倒して得た経験値が規定値をこえると、1つ上のフロアへ移動できます。



そのフロアのキャラすべてを倒しても、規定値に達しなかった場合、もう一度だけチャンスが与えられ、それでも足らなかった場合はゲームオーバーです。最上階をめざしてください。

●予告ぷよ

おじゃまぷよを送ると、フィールドの上の部分に見慣れない形のぷよが現れます。予告ぷよと呼ばれるもので、降ってくるおじゃまぷよの量を知らせてくれます。

今回は「岩ぷよ」の上さらに3種類の予告ぷよが登場します。

とにかくいっぱいおじゃまぷよをつくれば、見ることが出来ます。がんばって連鎖してください。

ここに予告ぷよが表示されます



■これが新種の「予告ぷよ」

▼王冠ぷよ



▲星ぷよ



▲きのこぷよ



ふたりでぷよぷよ

にんげんどうし たいせん
人間同士の対戦です。
しゅるい
6種類のフィールドか
らすきなルールを選び
たいせん
対戦できます。



★ ノーマル

とくべつ へんか
特別なルール変化はありません。

★ 得点ぷよ

とくてん
おじゃまぷよに得点がつきます。

★ 固ぷよ

かた
おじゃまぷよが固くなります。

★ 6個消し

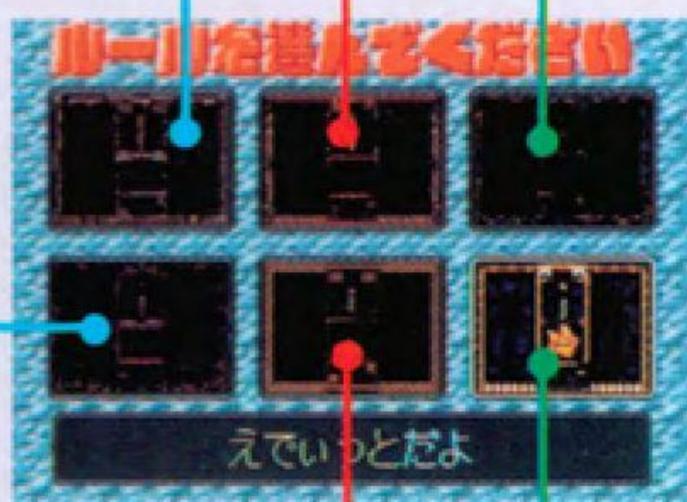
しよく
2色でやることを
お勧めします。

★ 2個消し

しよく あそ
5色で遊んだほう
が楽しめます。

★ エディット

おく こま せってい せってい
この粋でルールの細かな設定ができます。設定を
してから「ゲームをはじめる」を選んでください。



エディット内容ないよう

●ほかのるーるをこびーする

いまあるルールから、作りたいルールに一番似ている番号をコピーして作れば手間がはぶけます。

●なんこくつつくときえるか

オワニモの呪文のルールを根底からくつがえすことにはなりますが、おもしろいからいれてみました。

●おじゃまぶよをふらせるのにかかるとくてん

おじゃまぶよ 1個降らすのにかかる得点の設定。

●おじゃまぶよをけしたときのとくてん

硬さが普通するとき、**ぶよ**に得点をつけると、**得点ぶよ**のグラフィックになります。**固ぶよ**のときはそのままのグラフィックです。

●おじゃまぶよのかたさ

ふつう、かたい、かたふた、から選べます。ふつう、かたいは見当がつくでしょうが、かたふたは説明しづらいので、やってみてください。

●れんさでのばいりつのあがりかた

4種類あります。低いと、上位**予告ぶよ**がなかなか出現しません。

●ぜんけしでおじゃまぶよをいくつふらせるか

全消しをしたときに降る**おじゃまぶよ**の数の設定を行います。

★消す数を5匹以上にしたとき、レベル1（激甘）を選ぶと2色になります。5匹以下では3色のままです。



おふしよん



難易度 (VS COM LEVEL)

敵の強弱を4通りに設定できます。

試合数 (2P BATTLE COUNT)

何本勝負か設定できます。

最大試合数は9本です。

時間制限 (MARGIN TIME)

制限時間をこえると、おじゃまぶよの

降る量が徐々に多くなっていきます。

ルール変化 (RULE)

ひとりでぶよぶよのときのおじゃまぶ

よが変化します。

相殺 (SOUSA I)

相殺の有無を設定します。

連鎖縛り (RENSA SIBARI)

設定された数字以上の連鎖を行わない

と相手に**おじゃまぶよ**が降りません。

ボイスモード (VOICE MODE)

A・Bの2タイプから、音質おんしつを変かえる
ことができます。違ちがいは…、あなたあなたの
耳みみで確たしかめてください。

ボタン設定 (KEY ASSIGNMENT)

Bボタンの回かいてんほうこう転方向を左右さゆうどちらかに
設定せっていします。

入力テスト (INPUT TEST)

余計よけいな機能きののうといわれるかもしれませ
んが、あなたあなたのコントロールパッドの故こ
障しょうの有無うむをチェックできます。

サウンドテスト (SOUND TEST)

ゲーム中ちゆうの音楽おんがくとサンプリングをこ
ろゆくまで鑑賞かんしょうください。

★左上ひだりうえの “E X I T”イグジット を選えらんで、スタートボタ
ンを押おすと、「モードを選えらんでください」の画が面めんに戻もど
ります。「モードを選えらんでください」の画が面めんに戻もどして
ひとりひとりでぶよぶよまた 又は「ふたりにぶよぶよ」を選えら
び、ゲームをスタートすれば、「おぷしょん」で作つく
ったルールでゲームをはじめることができます。



とう じゅうにん
塔の住人

カーバンクル

(CARBUNCLE)

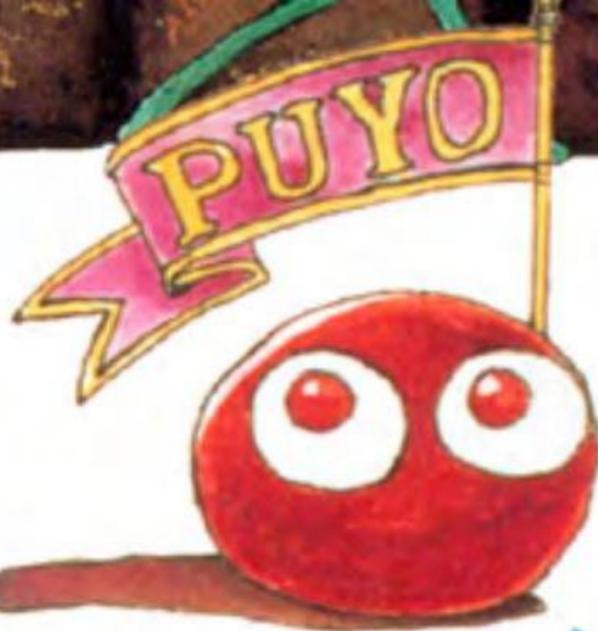
ぜんかい おど
前は踊っているだけであっ
たが、今回はいたるところに
かお だ じぶん せんざい つよ
顔を出し自分の存在を強くア
ピールしている。



アルル・ナジャ

(ARLE=NADJA)

ゲームによって年齢が上がったり下がったりする主人公。今回は妙齢の少女を演じ、さらにファンを増やそうとたくらんでいる。



ぷよぷよ

(PUYO PUYO)

今回も消されるだけの哀れな生物なのだが、ゲーム中の彼らはやけに楽しそうにはしゃいでいる。恐怖でついに狂ったか。



ウィル・オー・ウィスプ

(WILL O' THE WISP)

元気なひのたま。かぶかぶと浮かんで光っているのが大好き。とても幸せそうに見えるし、実際そうなのだろう。うらやましい。



パノッティ

(PANOTTY)

笛吹き小僧のcantaró。今回も音符をひっさげやってきた。



ナスグレイブ

(NASU GRAVE)

ゴム毬のようによくはずむのに、正体はナスビ。狐につままれたような気分だ。

のみ

(NOMI)

のみだ。





スケルトンT

(SKELETON=T)

茶を飲んでばかりいたので、
ぜんぜん成長せずまたも
このポジション。
しっかりせい。

スキヤポデス

(SUKIYAPODES)

意味はよくわかんないが、こいつ
はキックばかりしていたので
実力がさがったらしい。



バロメッツ

(BAROMETT)

花から羊が咲いたか、羊が花を着
込んでいるかのどちらかだろうが、
どちらであろうと非常識であること
に変わりはない。

ももも

(MOMOMO)

背中のおおきなリュックに
は商売道具がいっぱいつ
まっている。後ろへ倒れ
たら二度と起きあがれな
いだろうし、前ならつぶ
されてばたんきゆうーだ。





ミニゾンビ

(MINI ZOMBIE)

小さくても発酵済みだから十分くちやいぞ。でも、のうみしよも、くちやつていりゆかりや、かにやり、かんたんに、たおせりゆでしゆ。

マミー

(MUMMY)

不格好な包帯姿は相変わらず。ひからびた頭脳でどこまで太刀打ちできるのか。



ゾンビ

(ZOMBIE)

臭くてもミニのほうには愛嬌があった。できればこいつには出会いたくない。

パララ

(PARARA)

おとなしいヤツなので、いまだにその素性は不明である。詳細が分かり次第、報告するので気長に待っていてほしい。



のほほ

(NOHOHO)

このかえる、顔つきこそど
こか悟りきったように見える
が、ぶよでの戦法は悟りから
ほど遠いところにある。
俗っぽさ100%である。



ふふふ

(FUFUFU)

かわいらしさの中にも

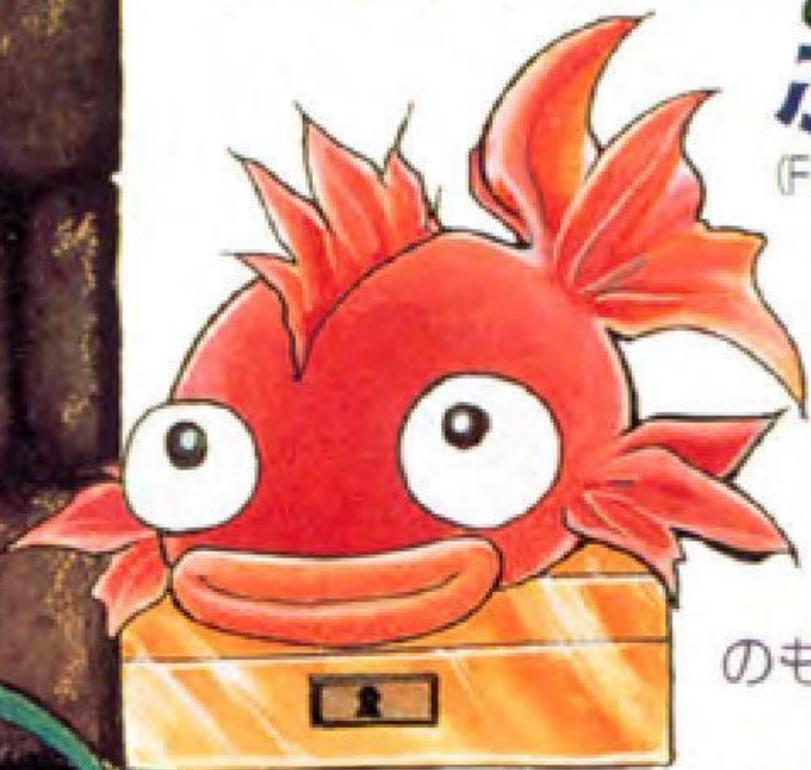
不気味なエキスを持つ点

では全キャラ中No.1だ。

特に不気味なその声は、

まもの同様に、人の世

のものとは思えない。



うるこさかなびと

(UROKO SAKANABITO)

上が人、下が魚の半人半魚。つまり
ふつうの人魚である。ちなみにふつ
うでない人魚とは、上下が逆の場合
である。すけとうだらが近いな。



ウィッチ

(WITCH)

コンクラ地下版では「ういう

いパリジェンヌ」という彼

女のマンガが大人気連載中だ。



パキスタ (PAKISTA)

フランス語を自由自在に操るらしいが「いらっしやりの」「ありがたあな」などはどう聴いてもあやしい日本語としかおもえない。



さそりまん

(SASORIMAN) こちらは怪しげな関西弁を操るさそりである。まったく、うさんくさい奴がちよつと多すぎる。



ハーピー (HAPPY)

自称、抜群の歌唱力をもつ天使という彼女は、パニックに陥ると音程を少しはずすそうだ。



サムライモール (SAMURAI MOLE)

ブシドーを重んじるサムライなので、きつとハラキーリとゲイシャ、そしてフジサンタローも重んじるに違いない。





ドラコケンタウロス

(DRACO CENTAUROS)

人気とともに実力もアップして、名実とも一流の魔導キャラに成長した。うむっ作為的である。

すけとうだら

(SUKETOUDARA)

海の男、と呼んでほしいみたいだが、誰がなんといおうと、おまえは魚だ。



トリオ・ザ・バンシー

(TRIO THE BANSHEE)

こいつらに比べたらハービーが天使におもえる。叫んでいるだけだから、余計に始末がわるい。誰かこの三人組をとめてくれ。

ふたごのケットシー

(CAIT SITH)

ふたごのにゃんこである。あまりにも似すぎているため、どちらがどちらかぜんぜんわかんない。たぶん誰にもわかんないと思う。



まもの

(MAMONO)

闇色の眼球からは暗い光を発し、鋭い嘴からは地の底から響くような唸り声をあげる。その不気味な姿や声はまさしく“魔物”のものだ。



アウルベア

(OWLBEAR)

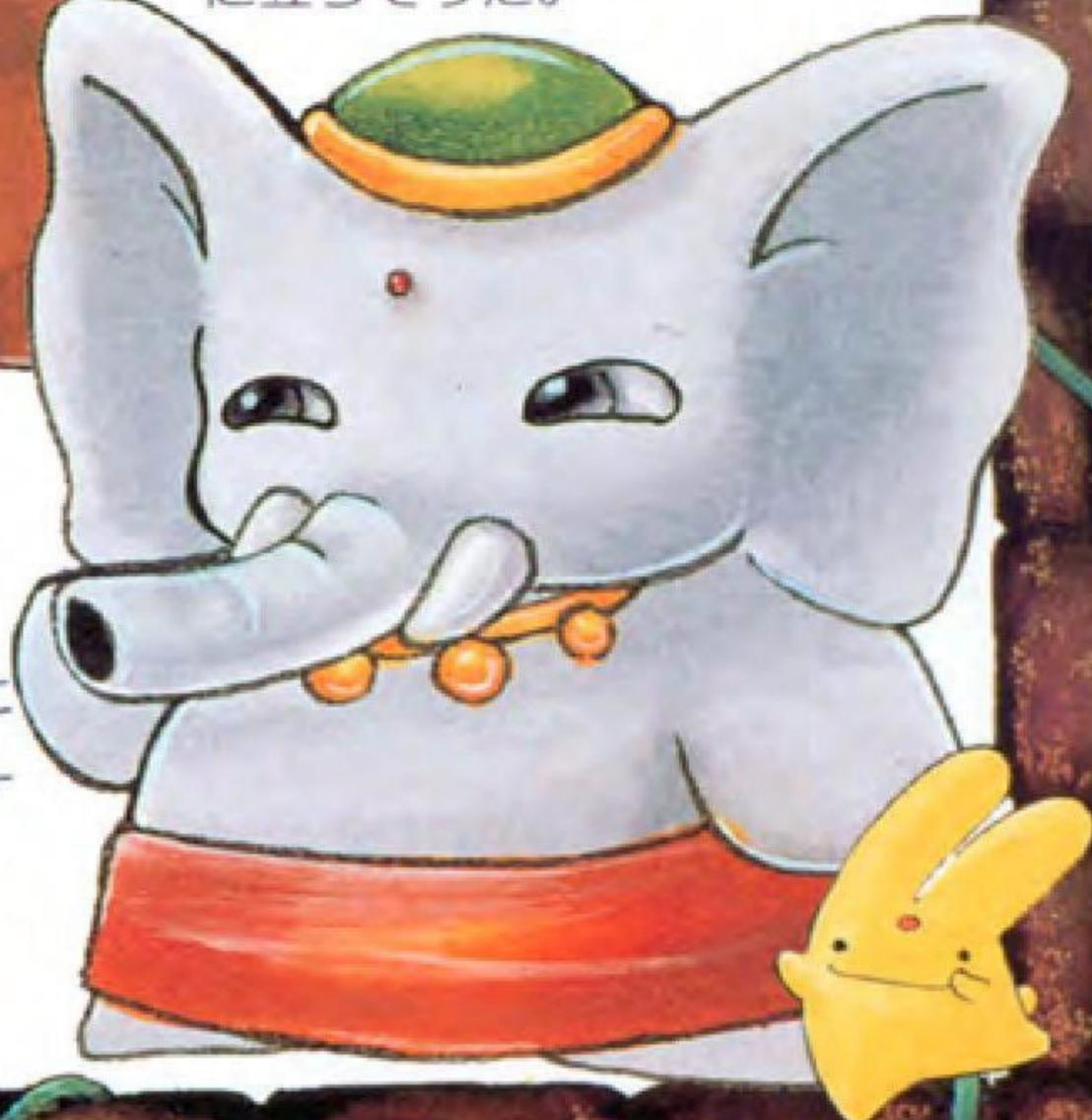
クマとフクロウの見事なハーフである。かわいいとはいえないが、夜目のきく力持ちってかなり役に立ちそうだ。



ぞう大魔王

(ZOH=DAIMAOH)

ぶよを下にたたきこむときに画面を揺らすダイナミックな操作は健在。今回も強敵である。



ドラゴン

(DRAGON)

ちょっと頼りないかんじがするが、その体軀は登場キャラの中で一番でかい。のみとのツーショットは美女と野獣を彷彿させる。



ミノタウロス

(MINOTAUROS)

常にルルーに付き従う姿が見るものすべての胸をうつが、しょせんはペットだ。きのどく。

シェゾ・ウィグィイ

(SCHEZO=WEGEY)

相変わらずの変態ぶりに加え、名前が読みにくいというウィークポイントも発覚。きのどく。



ルルー

(RULUE)

全キャラクターの中で最強とうたわれている。冷たい視線と筋力が自慢の女王様である。



サタンさま

(SATAN)

今回も最終ボスの座を守り通し、ほっとしている。でも、やっぱりあまり強くない。

マスクドなんとかさん

(MASKED???????)

覆面をした怪しげなヤツが塔の中にまだ隠れている。頑張って捜してみるといい。



「通」の対戦に おける心得

本作「**ぶよ通**」で対戦をおこなう場合、気をつけなければならないのが「**相殺**」というシステムである。この「**相殺**」というルールにより、**ぶよぶよ**は前作と比べ、さらに奥深いゲームに変化、いや進化した。なんてな。

相殺



つまり、前作では、より早く5連鎖を組めば勝てたが、今回は、より多くの連鎖を組んだほうが勝つということだ。

ここで、対戦で勝つために役に立つテクニックをいくつか紹介してみよう。

『折り返し』という名のワザがある。

下の図がそれである。

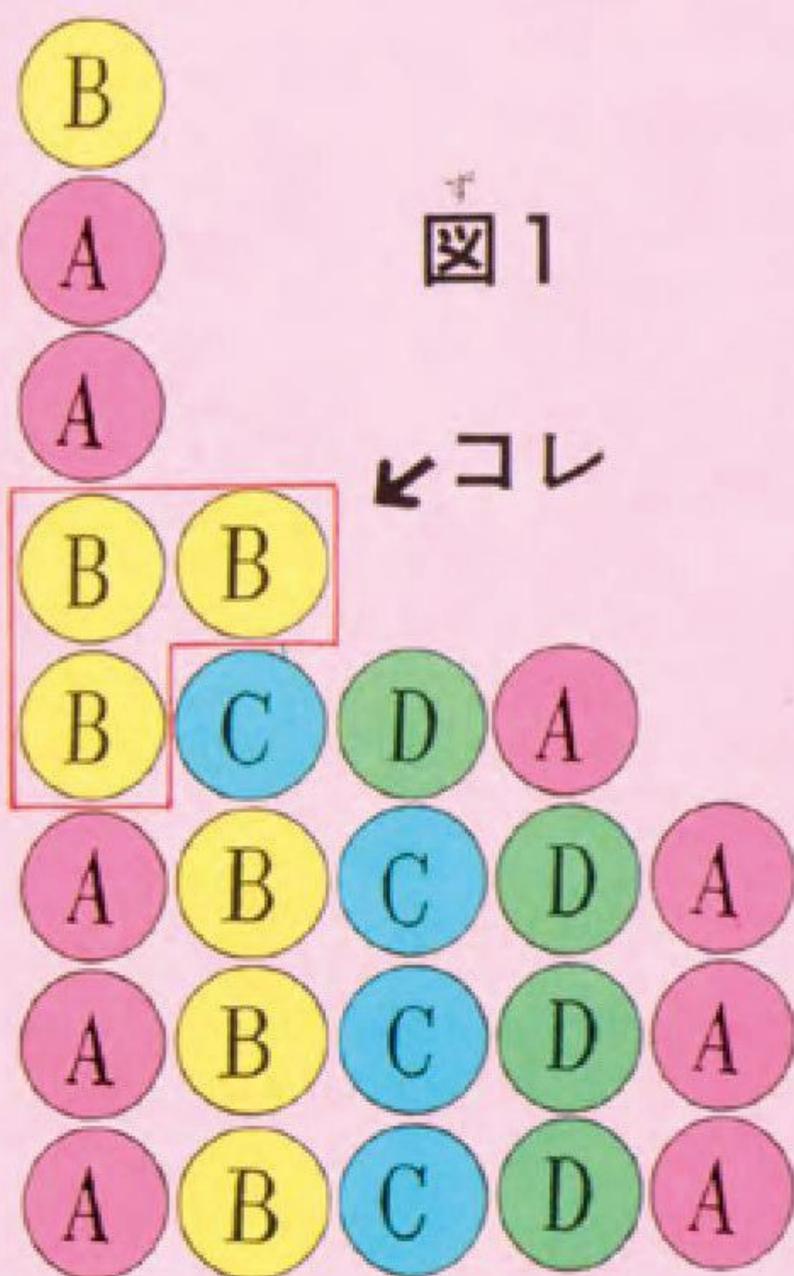


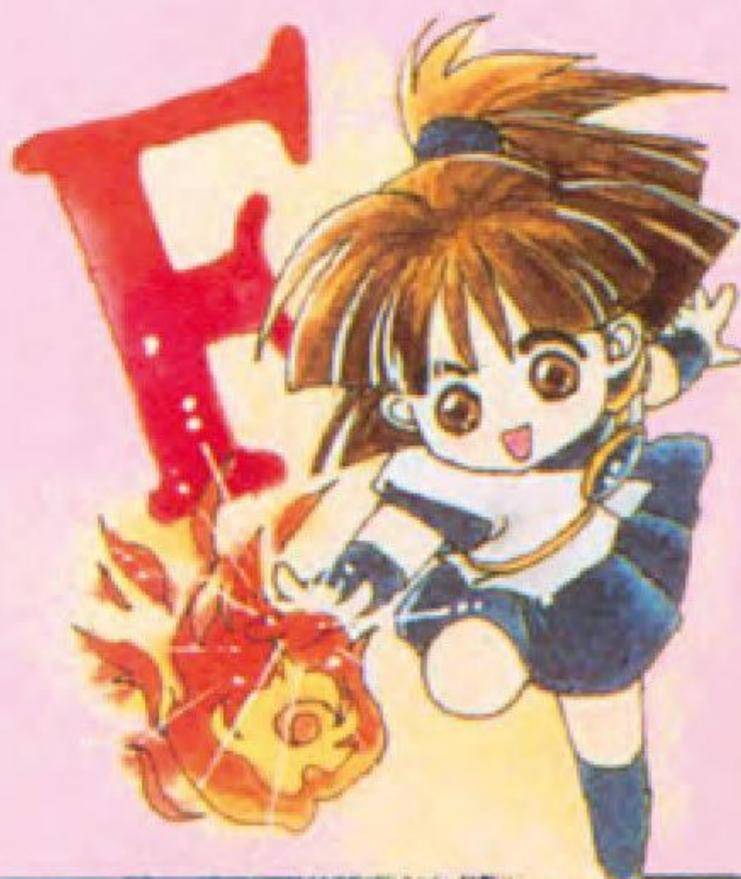
図 1

コレ

図 1 の中程にある B 色を起爆させれば（消せば）6連鎖が起る仕組みになっている。この状態からならば、連鎖を追加していくことが非常に簡単だ。

つまり『折り返し』は、7連鎖（ばよえーん）以上を作るための大事なアプローチテクニックなのである。

ただ対戦では、敵の3連鎖などで仕掛けが潰されることが多い。時々相手に気を配り、敵の3連鎖がはじまったら、さっさと起爆させるぐらいの余裕をもっておくべきだ。



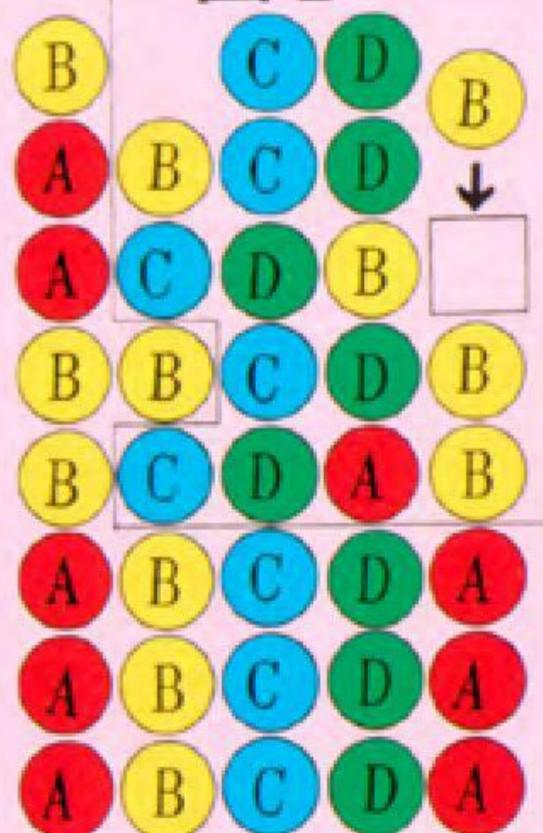
この「折り返し」最大の弱点じやくてんというか難点なんてんに、大変たいへん組みにくいということがあげられる。

よくみられる失敗しっぱいに、AとCに同じ色おなじいろをもってくる（図3）というのがある。これだと3連鎖れんさで止まってしまい、せっかくの「折り返し」が不発ふはつに終わる。

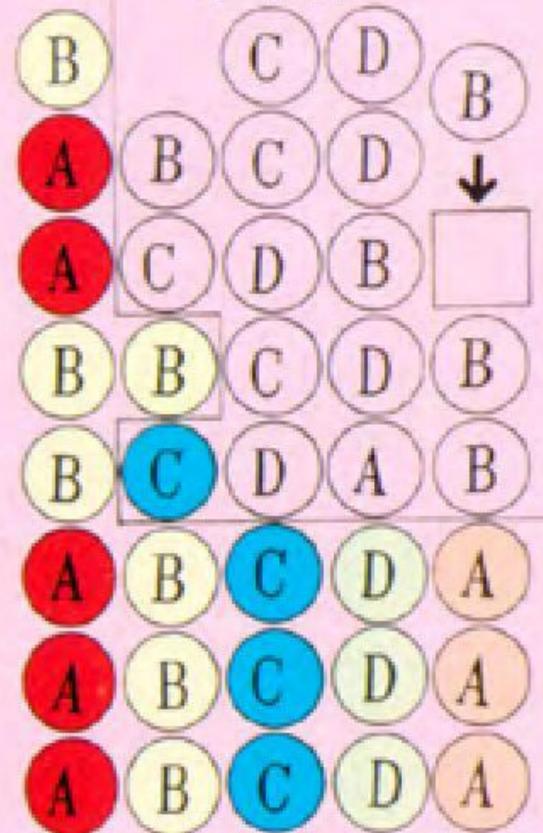
もうひとつ失敗しっぱいしやすいケースとして、一番上いちばんうえのBを置き忘れるおきわす（図4）というのがある。これだとたった2連鎖れんさで終わってしまい、組みあげた苦勞くろうが全くのムダになってしまう。

以上のほかにも細かな欠点てんがいくつかあるが、これらを克服こくふくして組みあげる大連鎖れんさはとても壮快そうかいだ。応用おうようがきくようになれば10連鎖れんさ以上も決して大袈裟おおげさな話ではない。身につけておいて損そんのないテクニックのひとつである。

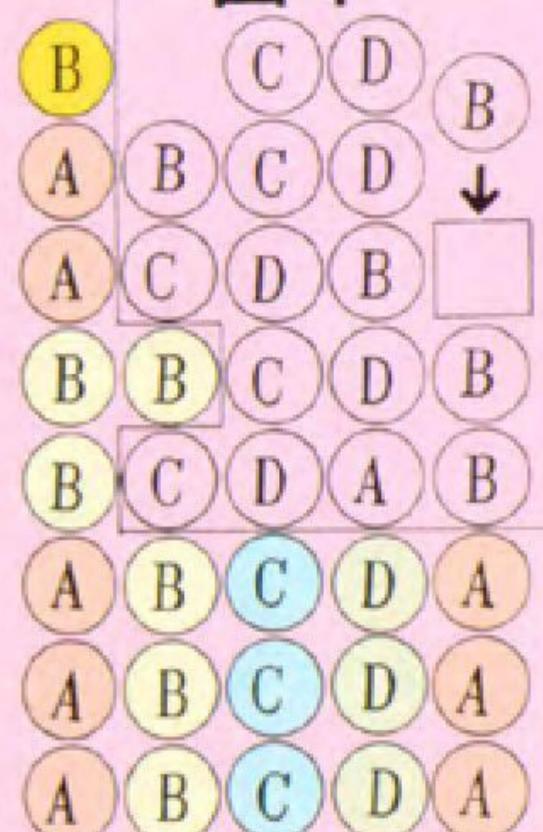
ず
図2



ず
図3



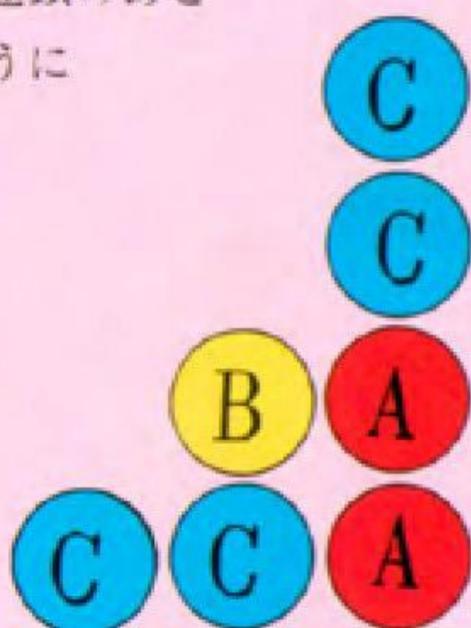
ず
図4



ず
図 5



上図は3連鎖のあと
下図のように
なる。



もうひとつ、ここで紹介
するテクニックに「**導火線
フィーリング連鎖**」という
のがある。

フィーリング連鎖につい
ては「1」の取説で説明し
た。図5のように次々と右
3列へぶよをためこんで左
下部に点火し、運を天にま
かせるという連鎖であった。
組みあげるのに時間がかか
らないのが最大の利点であ
るし、予想外の連鎖におど
ろいて楽しむ、という魅力
も合わせもっている。

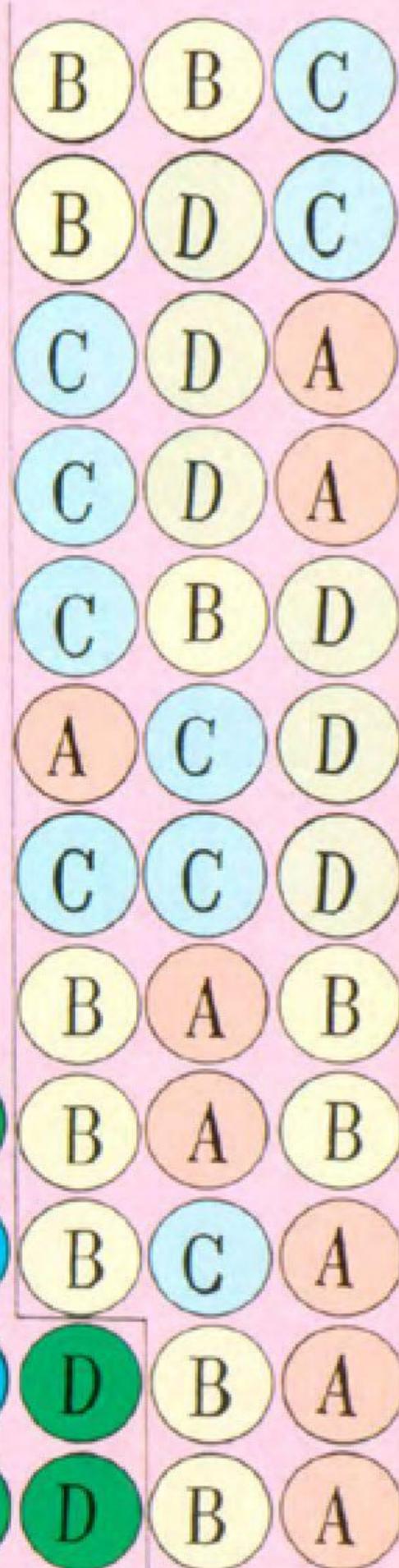
このテクニックの欠点は、
考えているわけではないの
で全く連鎖がおこらない場
合がありうることだ。した
がって5色モードでは使わ
ないのが賢明だろう。



ちょっとしたことだが、スピードを損
なわない程度で、縦に3つ**ぶよ**をつなげ
るようにすれば、成功率はグンとアップ
するぞ。

その応用としてここであつかうのが、
「**導火線フィーリング連鎖**」である。つ
まり、フィーリングの点火部分から連鎖
を2つ3つ伸ばしてやるのである。例え
ば図6のように2つ連鎖を伸ばすだけで、
3連鎖目の同時消しが5連鎖目に移動す
る。基本がフィーリング連鎖なのでいつ
もいつも有効な手段とはいえないが、連
鎖が2個分確実にふえるので、フィーリ
ングを基本戦法とする人
は覚えておいて損はない
はずだ。

図 6



以上の2つは対戦において有効である。あせらずに練習すれば、あなたは確実に強くなる。練習、といっても意気込んだりするようなものではなく、あくまでゲームなのだから楽しみながらやればいい。幻の王冠ぶよを、ぜひ、その目で確かめてほしい。



※今回の「ぶよぶよ通」では、ゲーム中いつでも対戦できる「乱入モード」がついています。ただし、「ひとりでぶよぶよ」の最終ボス・サタンでは、エンディングを見終わるまで乱入しないでね。



Act Against AIDS

勇気と愛気

コンパイルはAIDS撲滅運動（AAA）
に協賛しています。



しょうじょう ちゅうい
使用上の注意

カートリッジはとっても
むずかしい機械だから、
次つぎのことに注意ちゅういしてね。



でんげん オフ
電源はOFFからだ!

カートリッジを抜き差しする
ときは必ず本体の電源スイッチ
をOFFにしておいてね。
電源スイッチをONにしたま
ま無理に、カートリッジを抜き
差しするとブツ壊れるよ。



たんしふ けっぺきしょう
端子部は潔癖症!

カートリッジの端子部は、汚
れや、水、皮脂が大っ嫌い。

ここに
いる。



せんらい ごめん
シンナーの洗礼は御免!

カートリッジが汚れても、シン
ナーやベンジンなんかでは絶対
拭かないでね。
グシちゃうかもよ。



● カートリッジをいたわって！

カートリッジはナイーブだから、投げたり、叩いたり、ふんづけたりしないでね。しかも、分解なんかするともう最後だよ。



● ハマリすぎに注意！

- 気持ちはわかるが、長時間プレイは目に極悪なんで、1時間ごとに10~20分くらい休もう。画面から離れてゲームだ。
- 強い光の刺激や点滅・画面を見てて、筋肉のけいれんや意識を失ったことのある人と、ゲーム中に症状が出た人は必ずお医者さんに診てもらおう。



● 保管場所も要注意！

カートリッジは暑さ寒さが超苦手。直射日光や湿気もベケだよ。

メガドライブ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、投影機にゲーム画面が残って、お化けみたいになっちゃうから、絶対に接続しないでね。





株式会社 **コンパイル**

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

T-66013

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396