

# なぞりみ

©1993 SEGA/COMPILE

取扱説明書

# GAME GEAR

# ?



このたびはゲームギアカートリッジ「なぞぶよ2」をお  
かいあげいただきまして、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



じ

- 4. 操作方法
- 5. キャラクター紹介
- 6. ゲーム説明
- 8. ゲームの進め方

- 10. なぞぶよ
- 12. えでいつと
- 18. 問題作成の心得
- 22. 使用上のご注意



ようこそ  
いらっしゃいました



# 操作方法



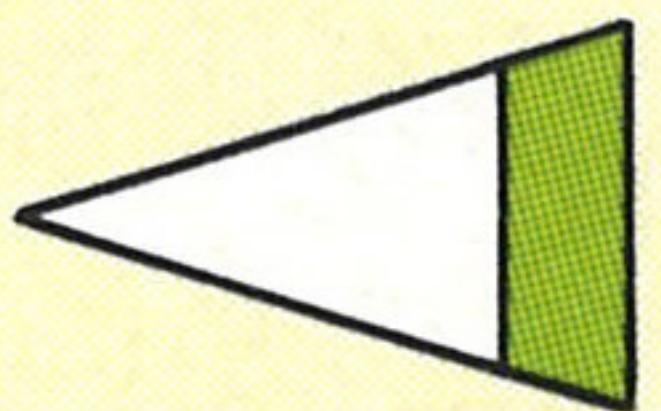
方向ボタン

①ボタン  
②ボタン

■ゲーム中  
左右で横移動  
下で落とす  
左回転  
右回転

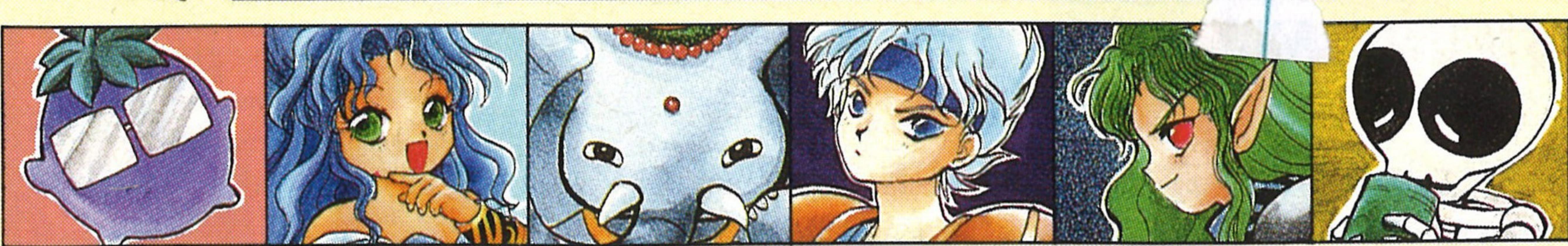
■エディット時  
カーソル移動や問題の選択

置く/ぶよを選択する時に押す  
決定

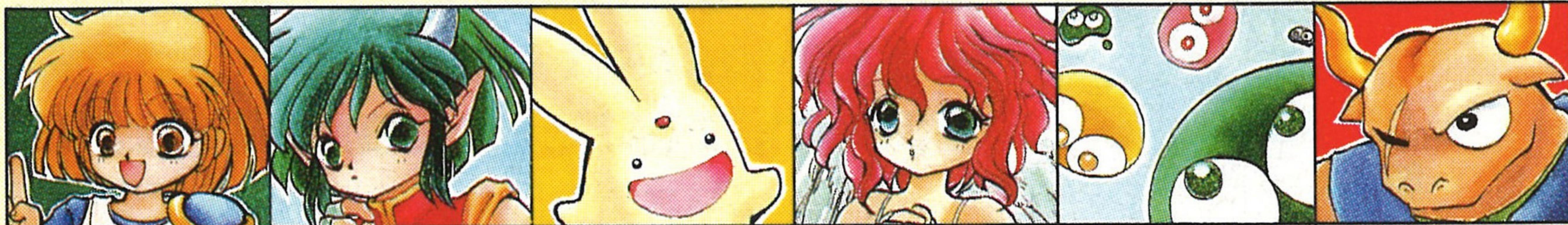


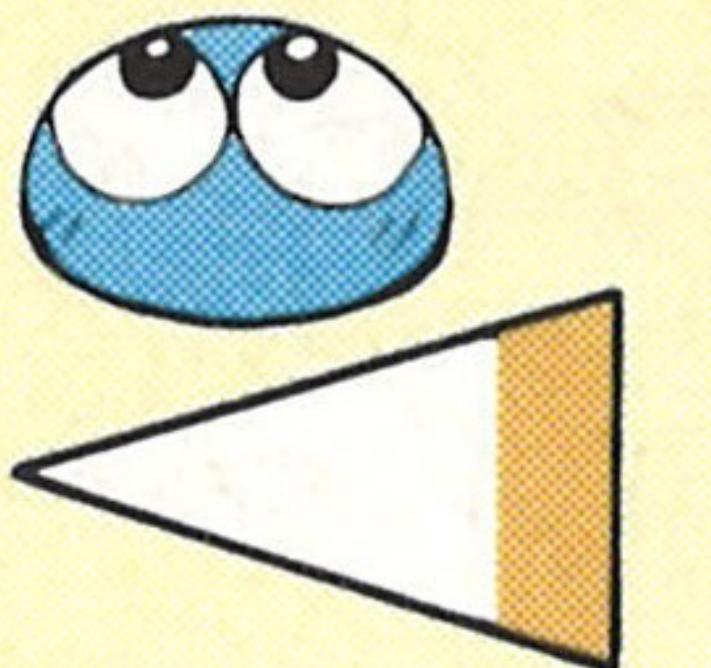
## キャラクター紹介

しょうかい



こんかい  
今回は「なぞぶよ」なので、「ぶよぶよ(魔導物語)」のキャラクター  
で出るのは「ぶよぶよ」だけ。でも……感じないかい? 今もこのゲ  
ームの中に潜んでいるモンスター達と、対する少女…アルル・ナジャ  
の存在をね。なぞぶよは、そんな彼らの、闘いの記録なのだ! さあ、  
君は問題、解けるかな?

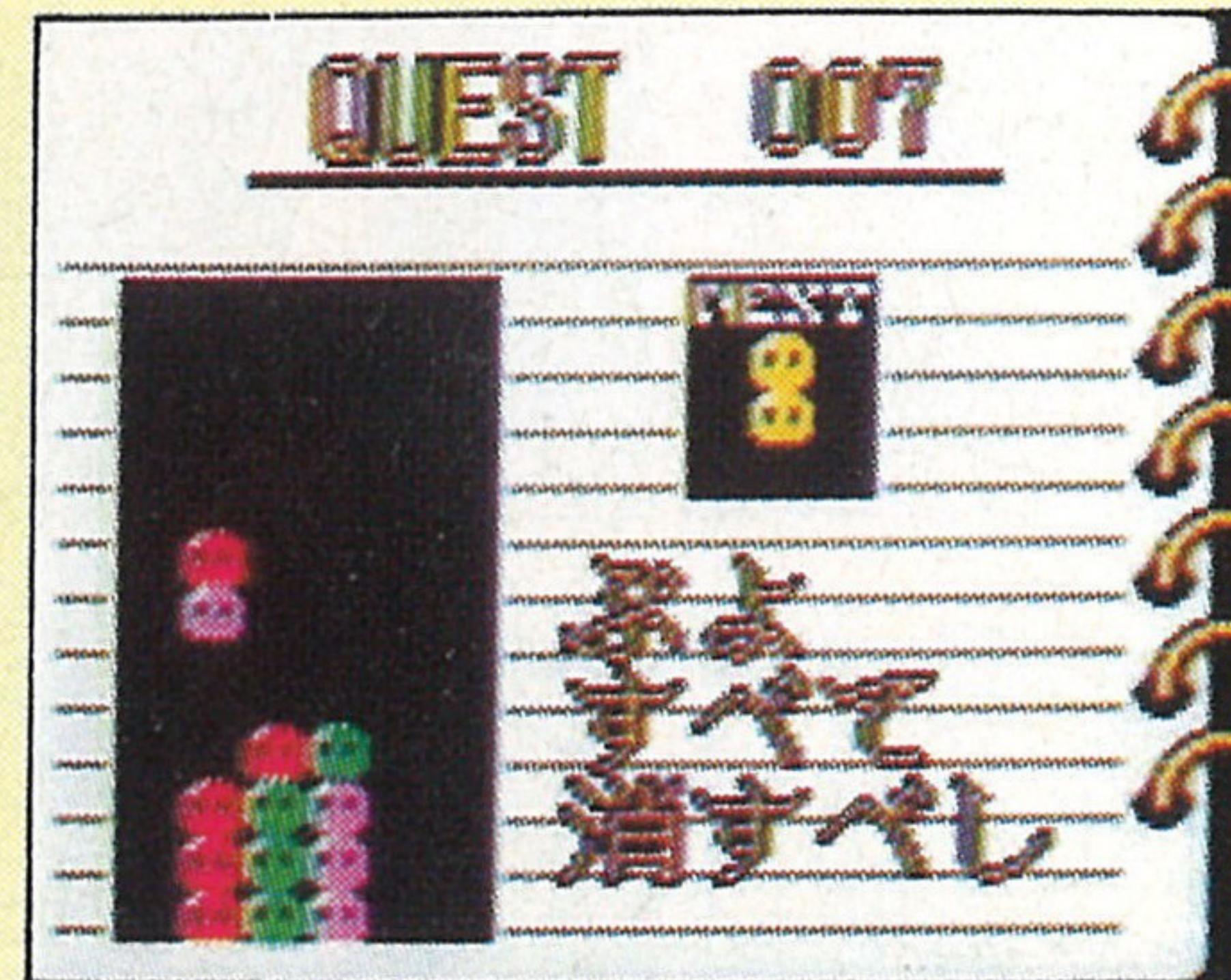
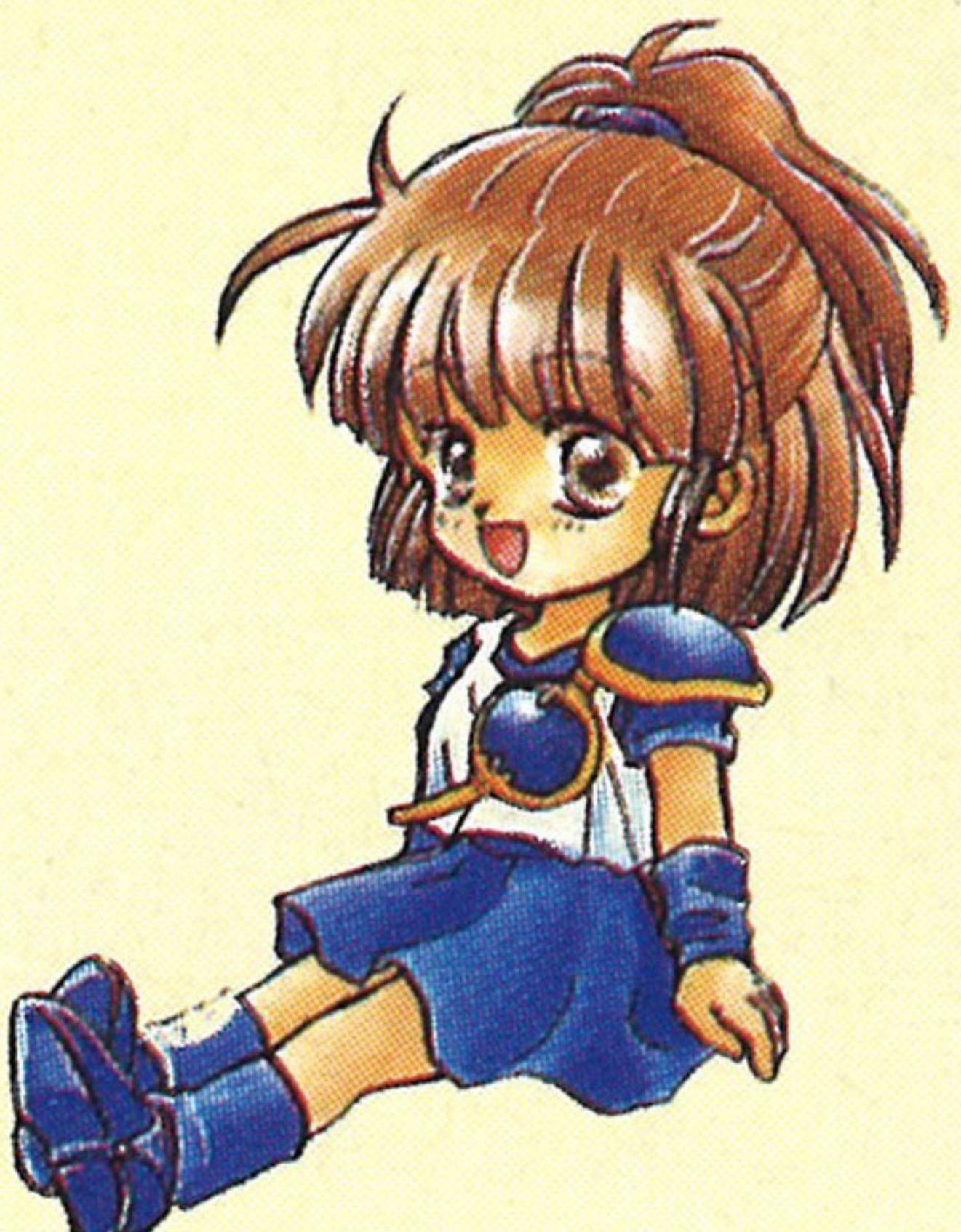




## ゲーム説明

### ●なぞぷよの遊び方

何はともあれ、ぷよぷよ（以下ぷよ）が2匹  
セットで落ちてきます。そして同じ色のぷよが  
上下左右の方向に4匹以上つながると、なんと  
消えちゃうぞ！



なぞぷよは、そんな性質をふまえつつ、各面  
ごとに与えられた問題をクリアしていくゲーム  
なのだ。でも、左から3列目の一番上に積んじ  
やうとゲームオーバーだぞ。  
全200面で、25面ごとにデモ画面があるよ。

# なぜぶよ2

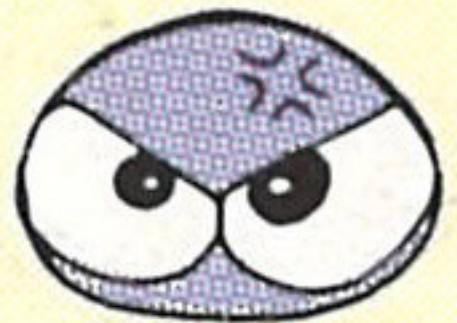
## ●連鎖とは？

問題の中には、「○連鎖するべし」というものがあるんだけど、「連鎖」って何？という人のために説明しちゃうぞい。

### → 3連鎖ノ図

ぷよが消えるとその上に乗ってたぷよがすき間をつめて落ちてくるよね？ そのぷよが着地してすぐ、またくっついで消えちゃうような、連續的に消えてく事を連鎖って呼んでるんだ。連鎖した回数分、○連鎖って言うから、4連鎖っていうのは、続けて4回消えればいいわけ。

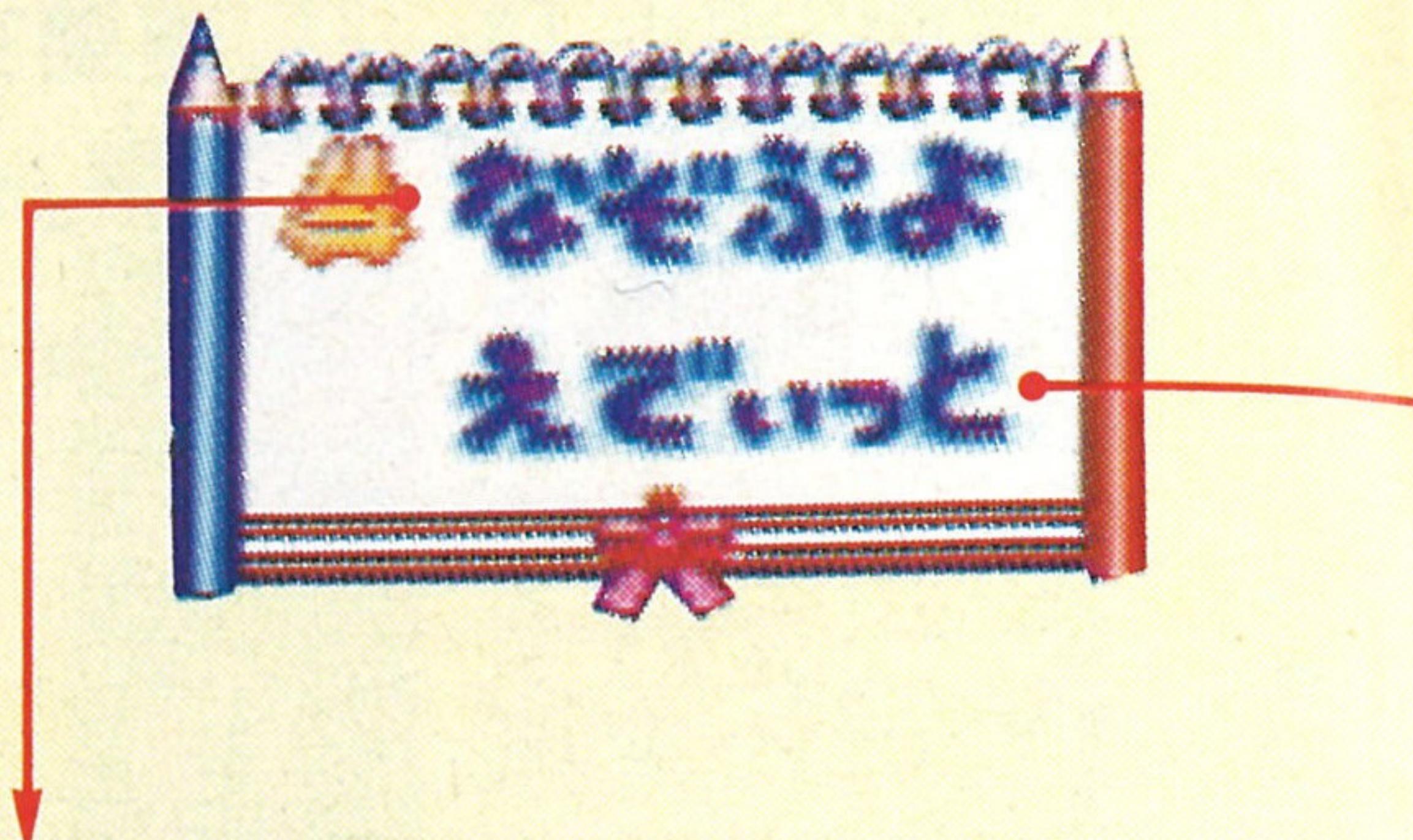
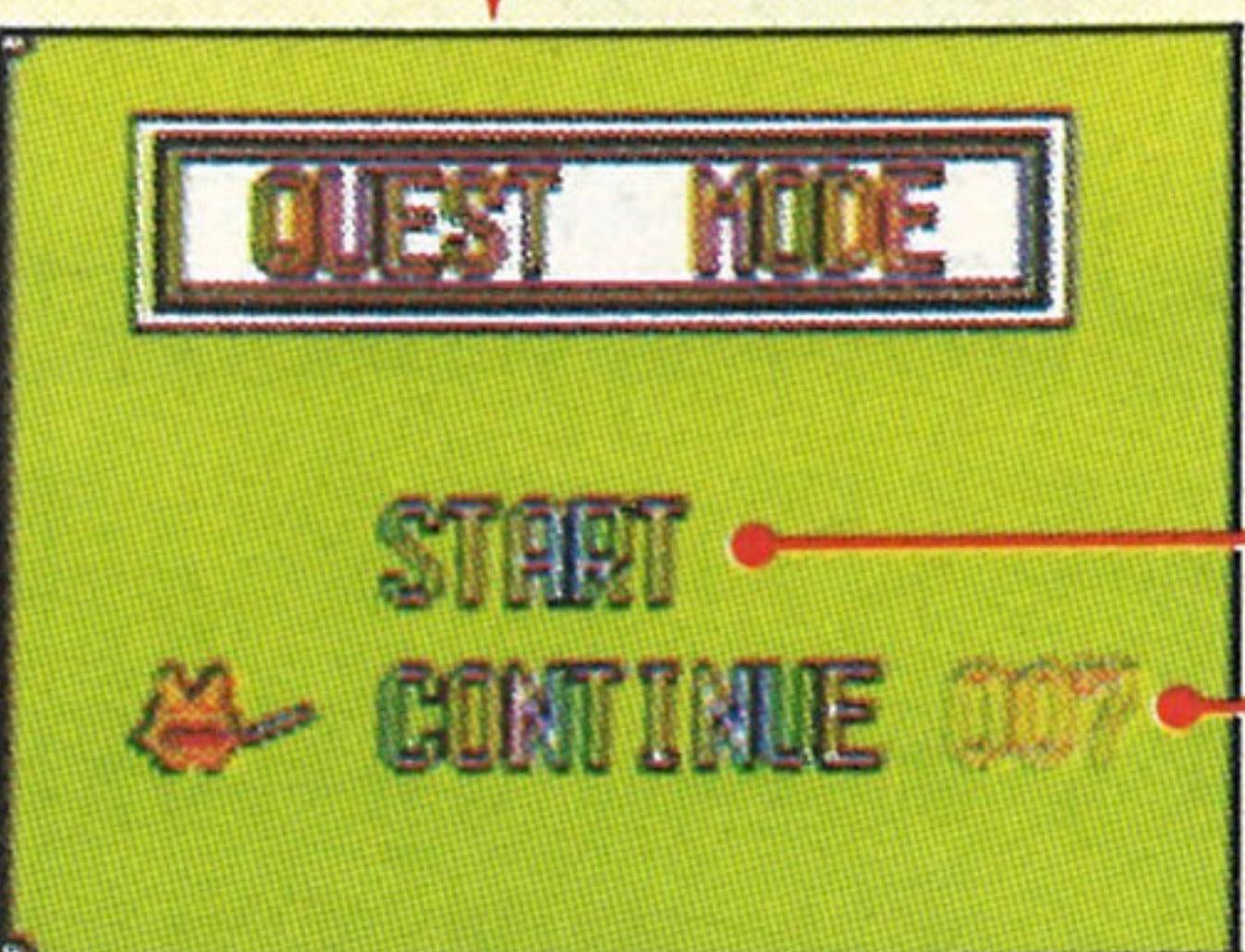




## ゲームの進め方

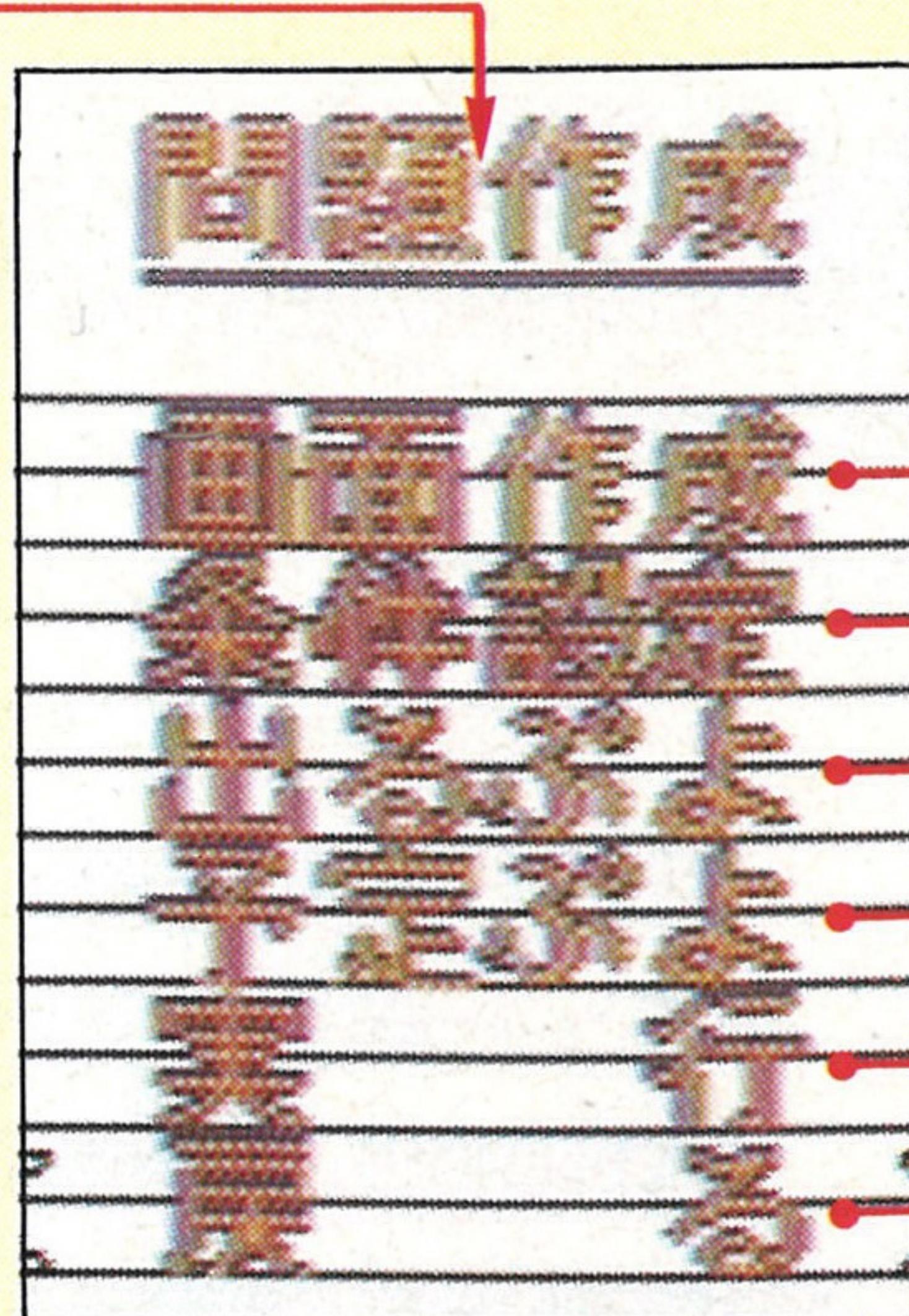
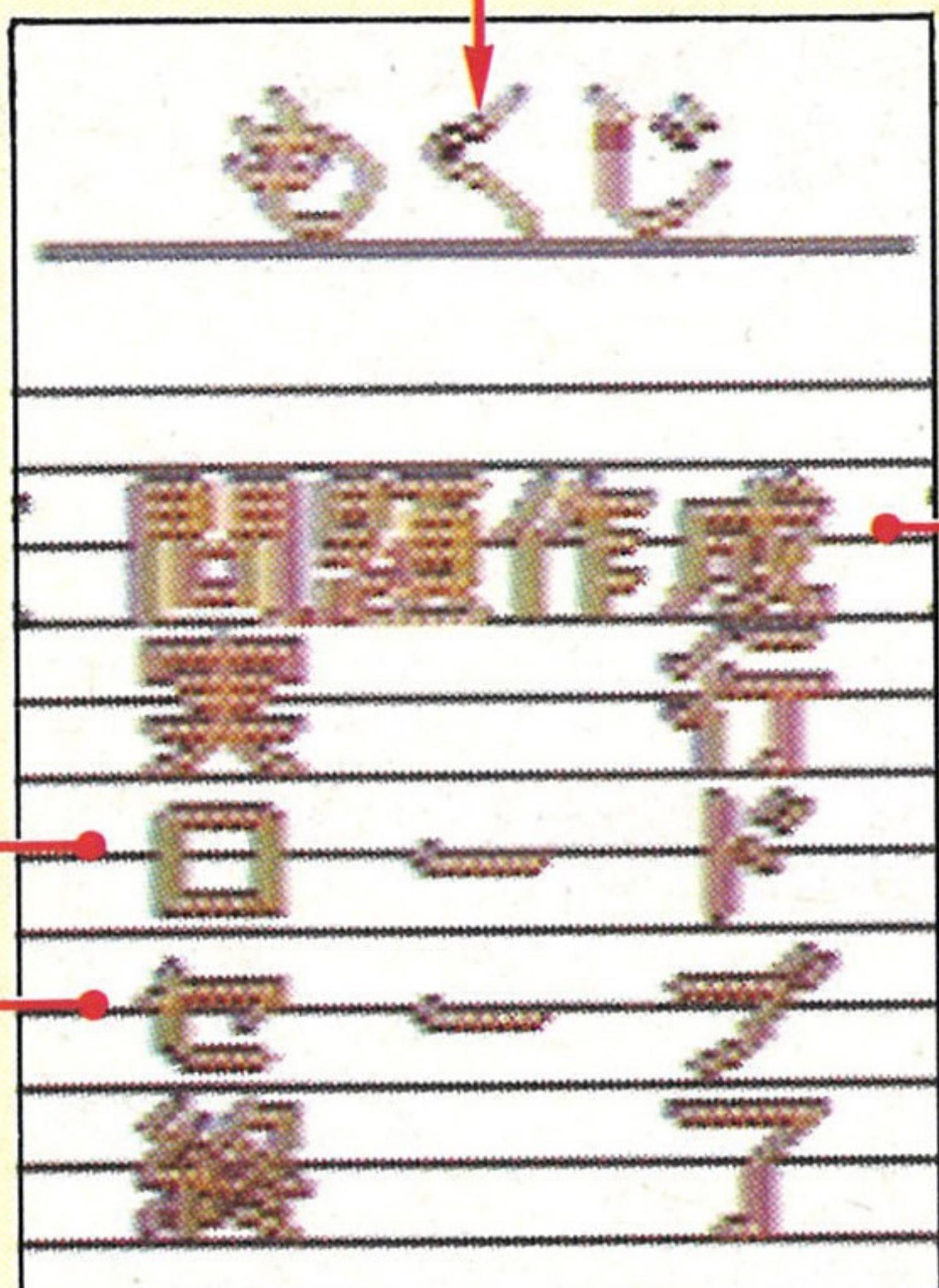
なぞぷよには、問題を解く「なぞぷよ」と、問題を作る「えでいっと」の2つのモードがあるよ。しかも、解いた面、作った面が記録できちゃうのだ！ 楽ちん、楽ちん♡

詳しい説明は各項目で説明するから、そっちを見てね。

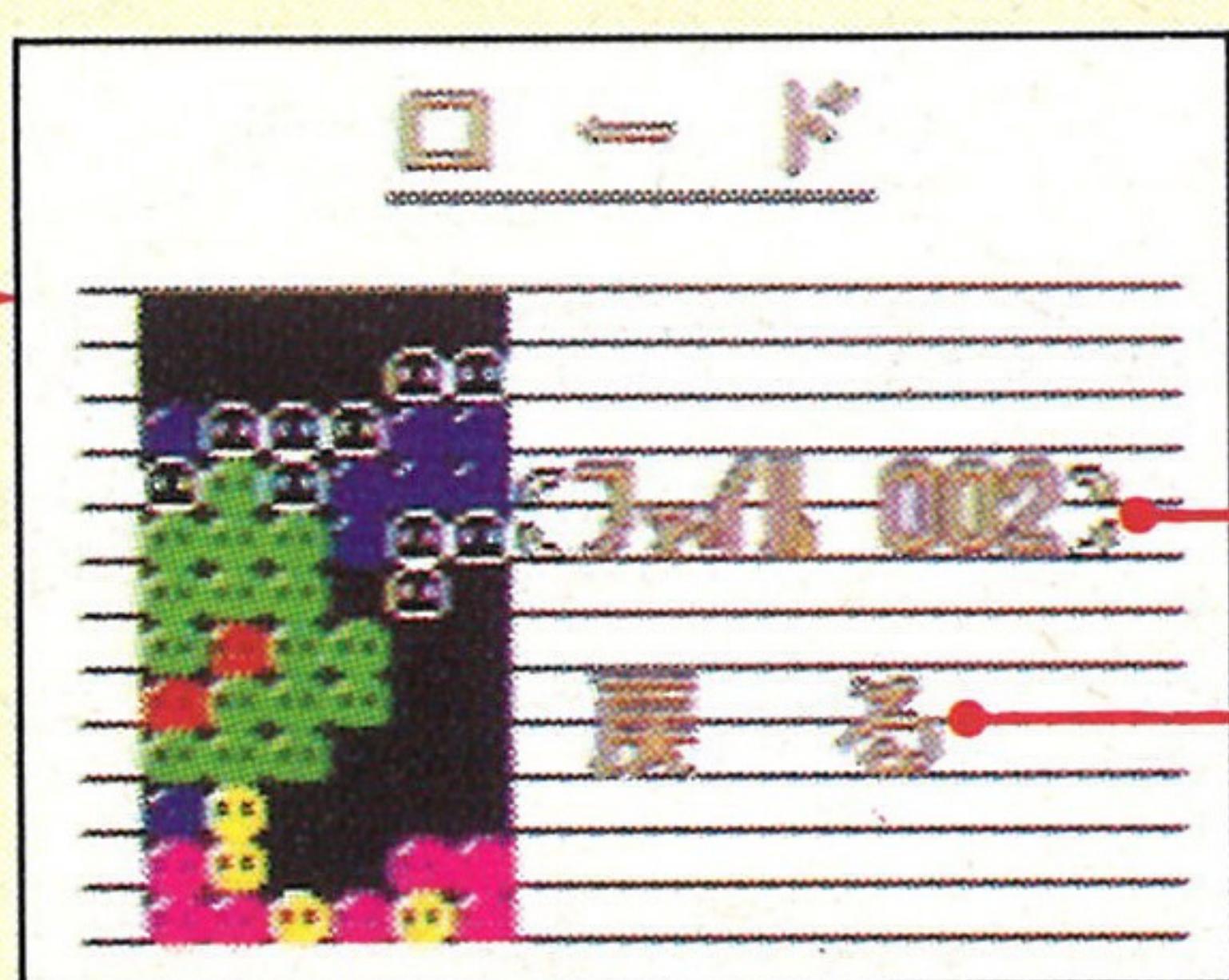


最初から。  
つづ  
続き。  
と  
解いた面な  
ら選べるぞ。

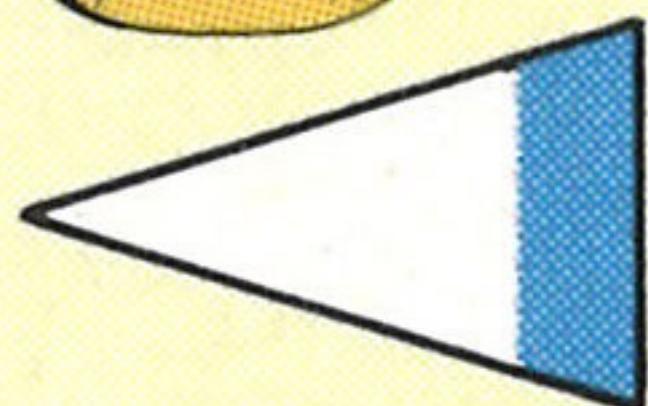
# なぞぶよ2



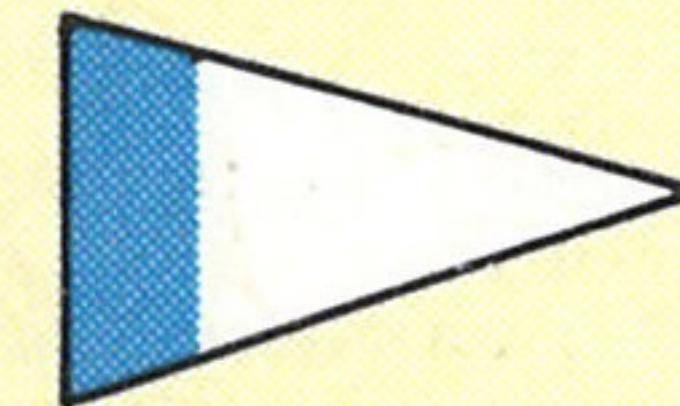
が めん  
画面をつくるの。  
じょうけん  
き  
条件を決めるの。  
ふ  
降るぷよの色指定。  
いろ し てい  
で  
出る順番決め。  
じゅんばん  
き  
つく  
めん  
あそ  
作った面で遊んでみる。  
もど  
もくじに戻っちゃえ。



ほうこう  
方向ボタンの左右で面を選択。①か②ボタン  
さ ゆう  
き  
めん  
せんたく  
で、もくじに戻るのだ。  
ほうこう  
ここを方向ボタンの上下で選んで①か②ボタ  
じょうげ  
えら  
ンを押しても、もくじに戻るんだなア。



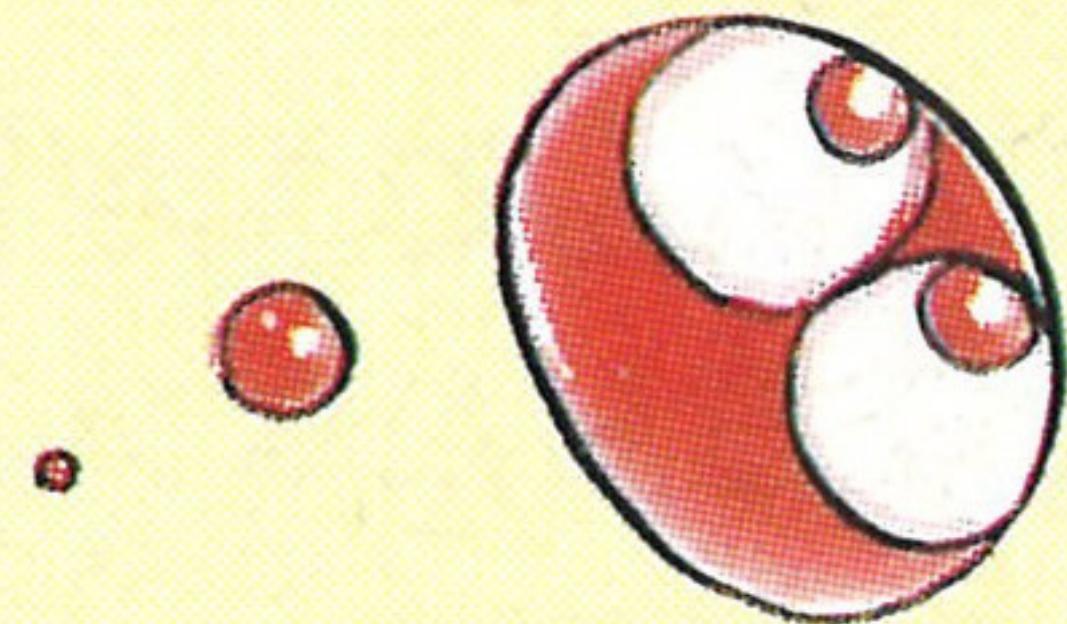
# なぞぶよ



さあ、各面に出された問題を解いていこう！  
 頭に来るほど、熱中するうう！



メニュー画面



タイトル画面時にスタートボタンを押して、  
 メニュー画面を出そう。  
 方向ボタンの上下で「なぞぶよ」を選んで、  
 ①か②ボタンで、決定。  
 (以下、コマンド選択の時の操作はすべて同様)

始める面を決める画面で、初めての人は「START」を選んでね。「CONTINUE」を選ぶと、自分が今までに解いた面までなら、

好きな面から始められるぞお。面は**方向ボタン**  
の左右で選んでね。

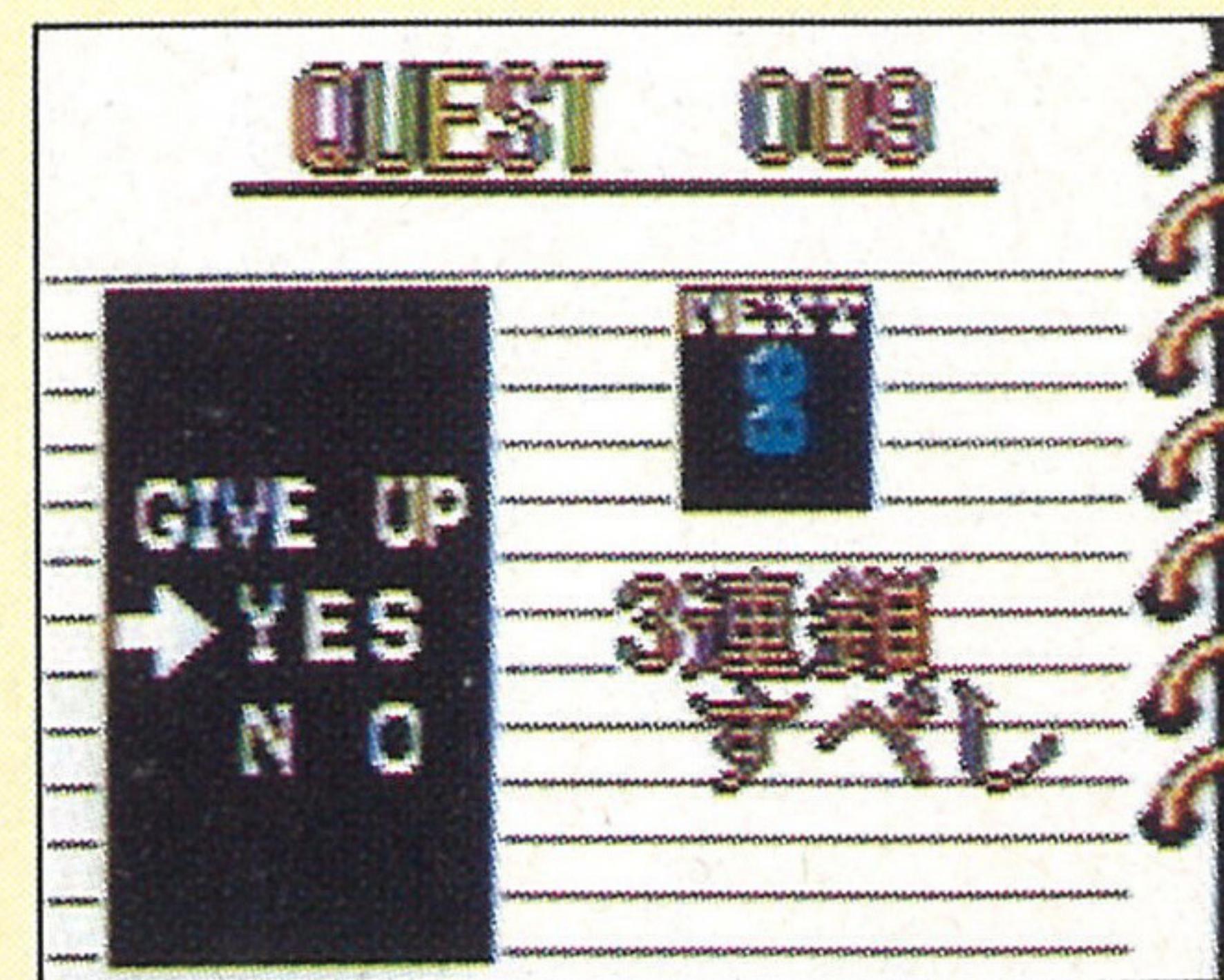
一番進んだ面のみが記録に残されるので、以  
前の面を遊んでも、記録は変わらないよ。

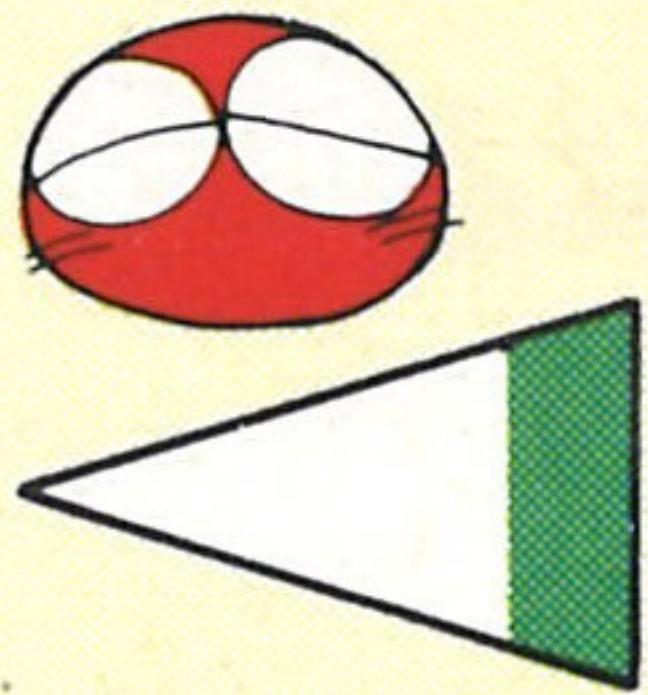
あとは、P. 4とP. 6のとおり。

ゲーム中に、その面の最初の状態からやりな  
おしたい場合、**スタートボタン**を押してYES  
を選択してね。コンティニュー選択画面になる  
よ。積んじゅっても同じ。その面から続ける場  
合はYES、やめちゃう場合はNOを選ぼう。

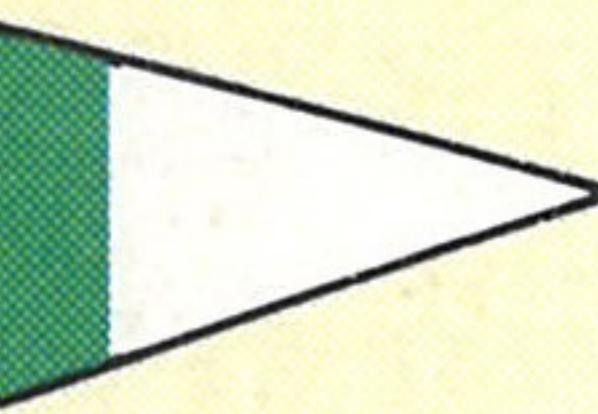
解いた面は自動的に記録されるからね。

つづ  
続けるかな？





# えでいっと



自分で問題を作っちゃうのさ。ついに、ここまで来たか!? なぞぷよ!

タイトル画面時にスタートボタンを押して、メニュー画面を出そう。

方向ボタンの上で「えでいっと」を選んで、①か②ボタンで、決定。  
 (以下、コマンド選択の時の操作はすべて同様)

問題作成	面を作る画面に行くよ。
実行	今記憶している面の問題を始めるよ。問題作成メニューで作ったもの（消す前）や、ロードした面など。
セーブ ロード	作った面を記録。30面分の記録ができるんだ。 作った面を呼び出す。面の番号を指定してね。（P. 9 参照）
終了	「なぞぷよ」「えでいっと」選択画面に戻るよ。

## が めんさくせい ●画面作成



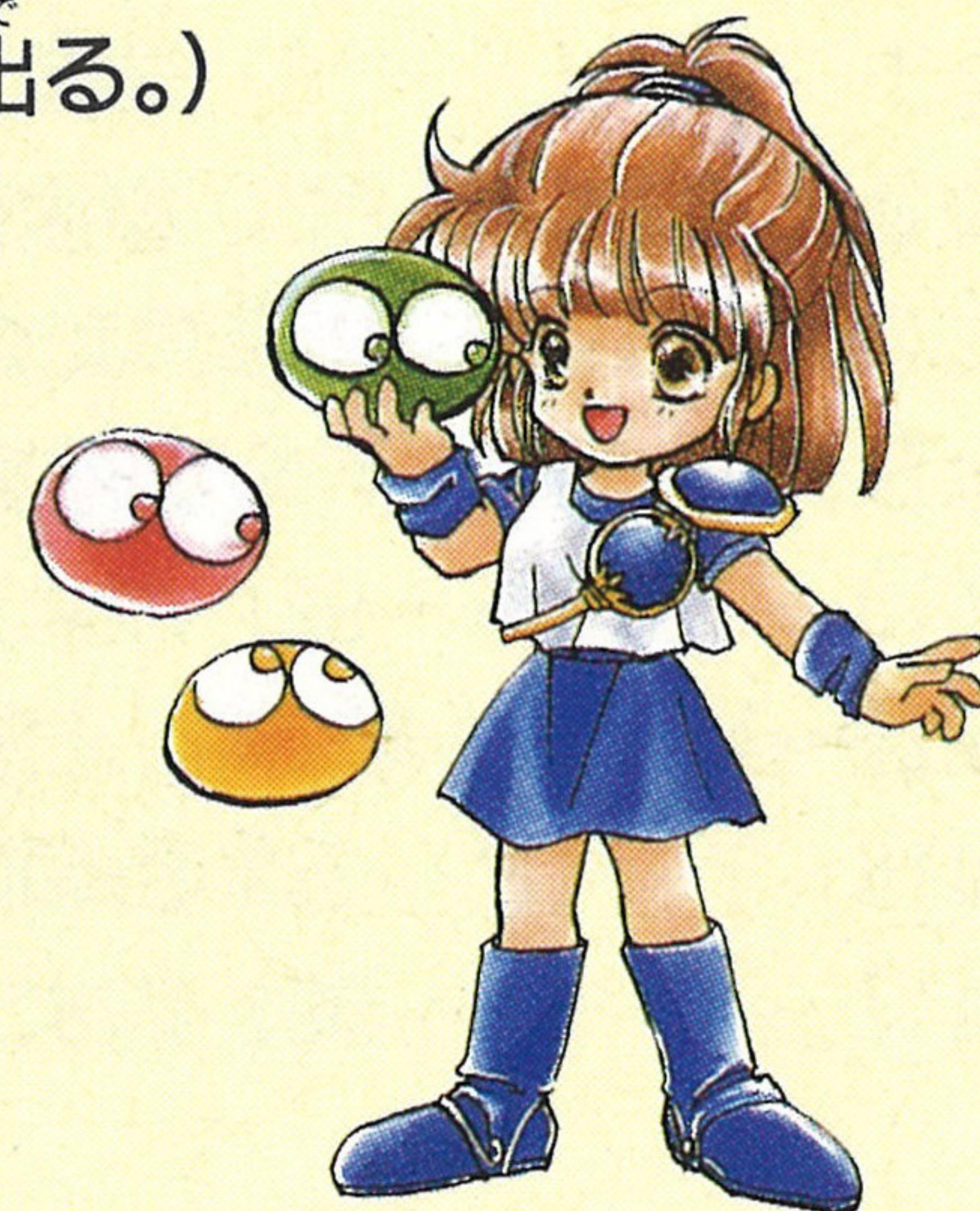
ふよを選んだら、Aに置いて行こう。方向ボタンでカーソルを動かして、②ボタンでその場所に置けるぞ。

終わる時は「END」を選んで、②ボタンだよ。あと、黒い場所を選んで置くとその場所があきスペースになるからね。

面の形を作るよ。一手目のふよが着地するまでの形だよ。

### ふよふよの置き方

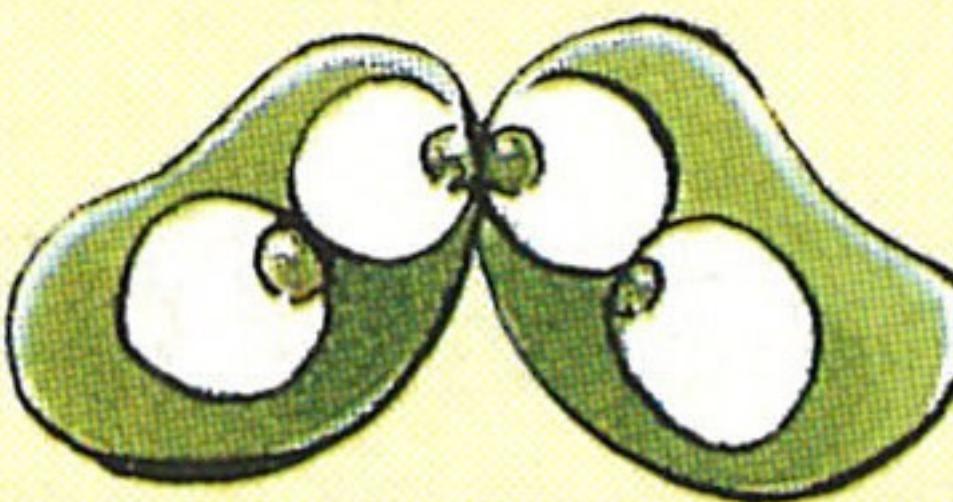
①ボタンを押しながら、方向ボタンで置くふよふよを選ぼう。その様子はCに表示されるぞ。(選んだものはBに出る。)





じょうけんせつてい

## ● 条件設定



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

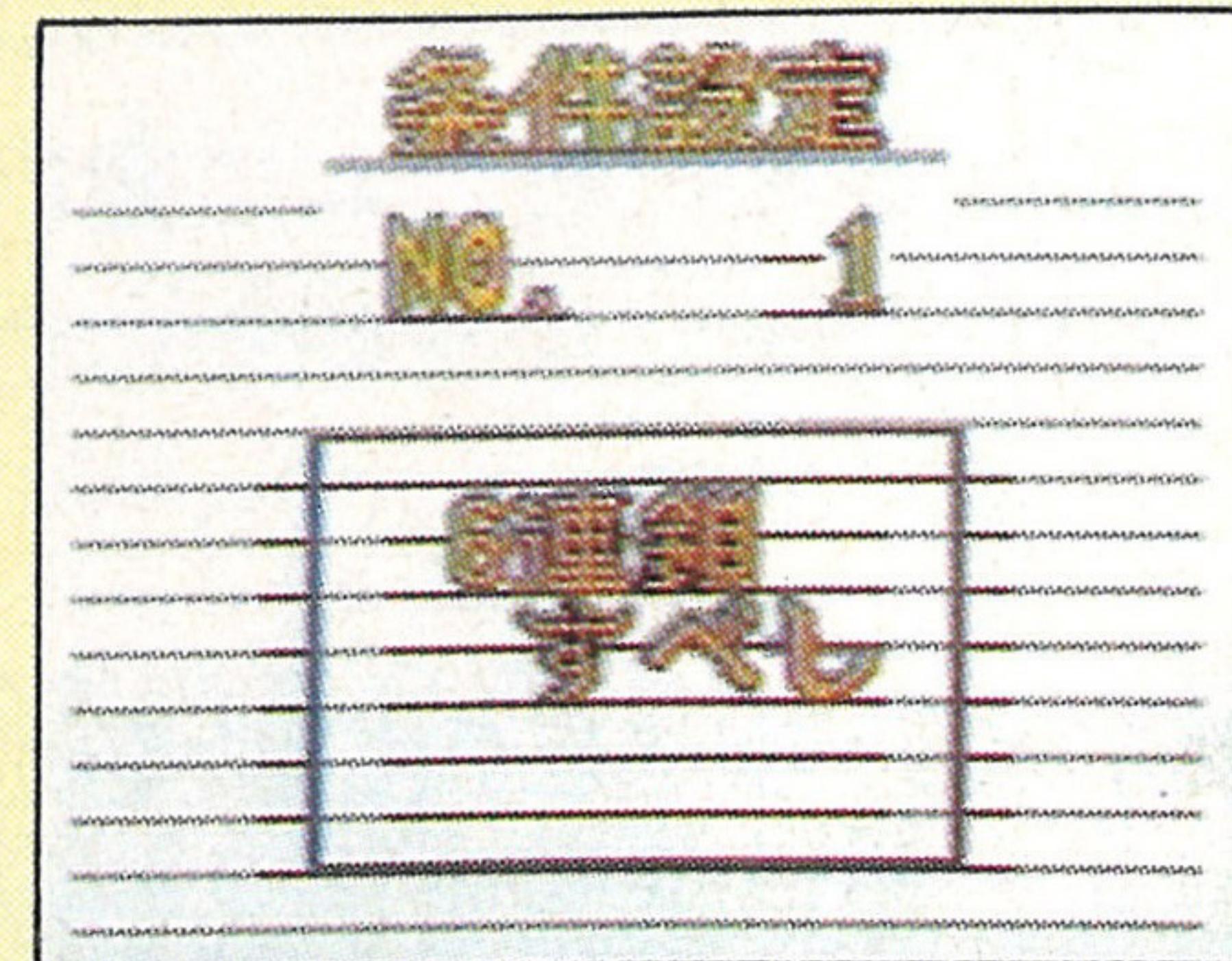
No.16.....(2~5) 色同時に消すべし

No.17.....(5~99) ぷよ消すべし

クリアの条件を決めるよおつ。1面に1つ設定してね。方向ボタンの上下で条件の変更、左右で数の変更ができるよ。

決まったら、①か②ボタンを押して戻ってね。

※なお、透明ぷよは数に含めないよ。

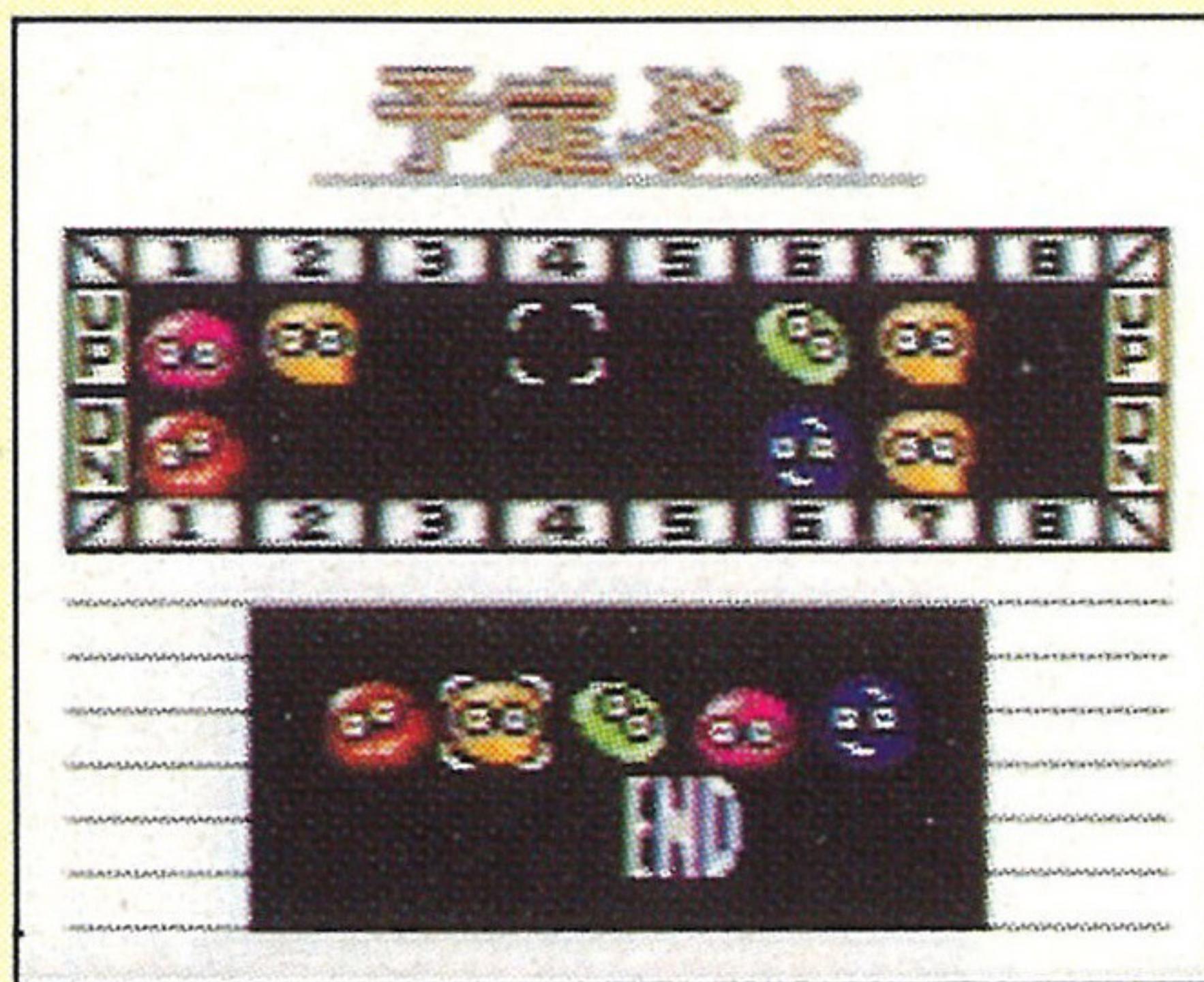


## ● 出るぶよ



赤・黄・緑・紫・青の5色の中から、降ってくるぶよの色を指定しよう。○は出る、×は出ないということ。方向ボタンの上下で色を選択して、①か②ボタンで○×の選択。抜ける時は「END」を選んで、①か②ボタンで戻れるよ。

## ● 予定ぶよ



1～8手目のぶよの降る順番を指定できるぞ。  
「画面作成(P.13)」とほぼ同様の操作方法で、  
ぶよを選んで、カーソルの場所に置くんだ。

上に置くと、落ちて来る時上になるよ。指定  
がない所は適当に出るからね。  
一部のみの指定もできるよん。

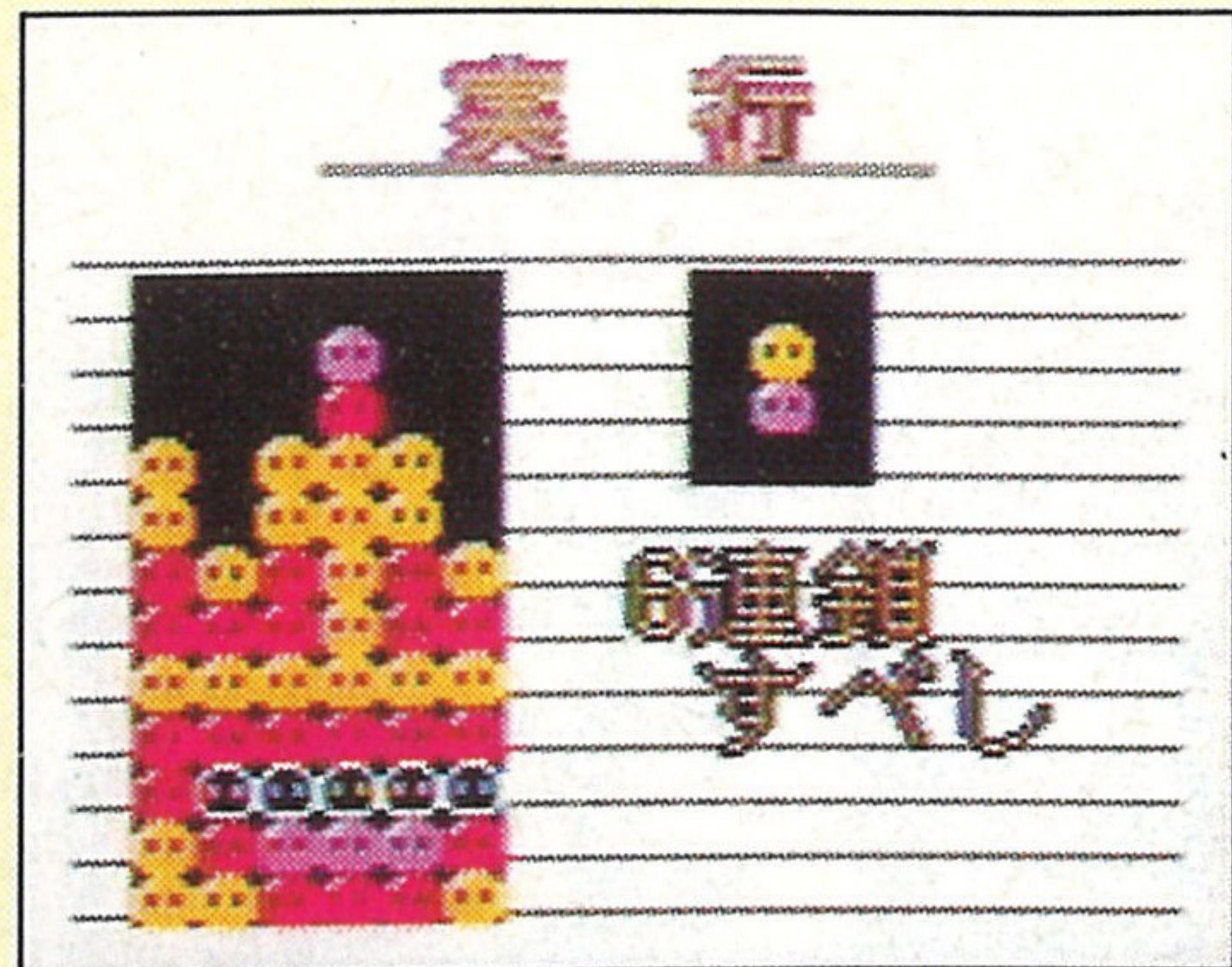


## じっこう ● 実行

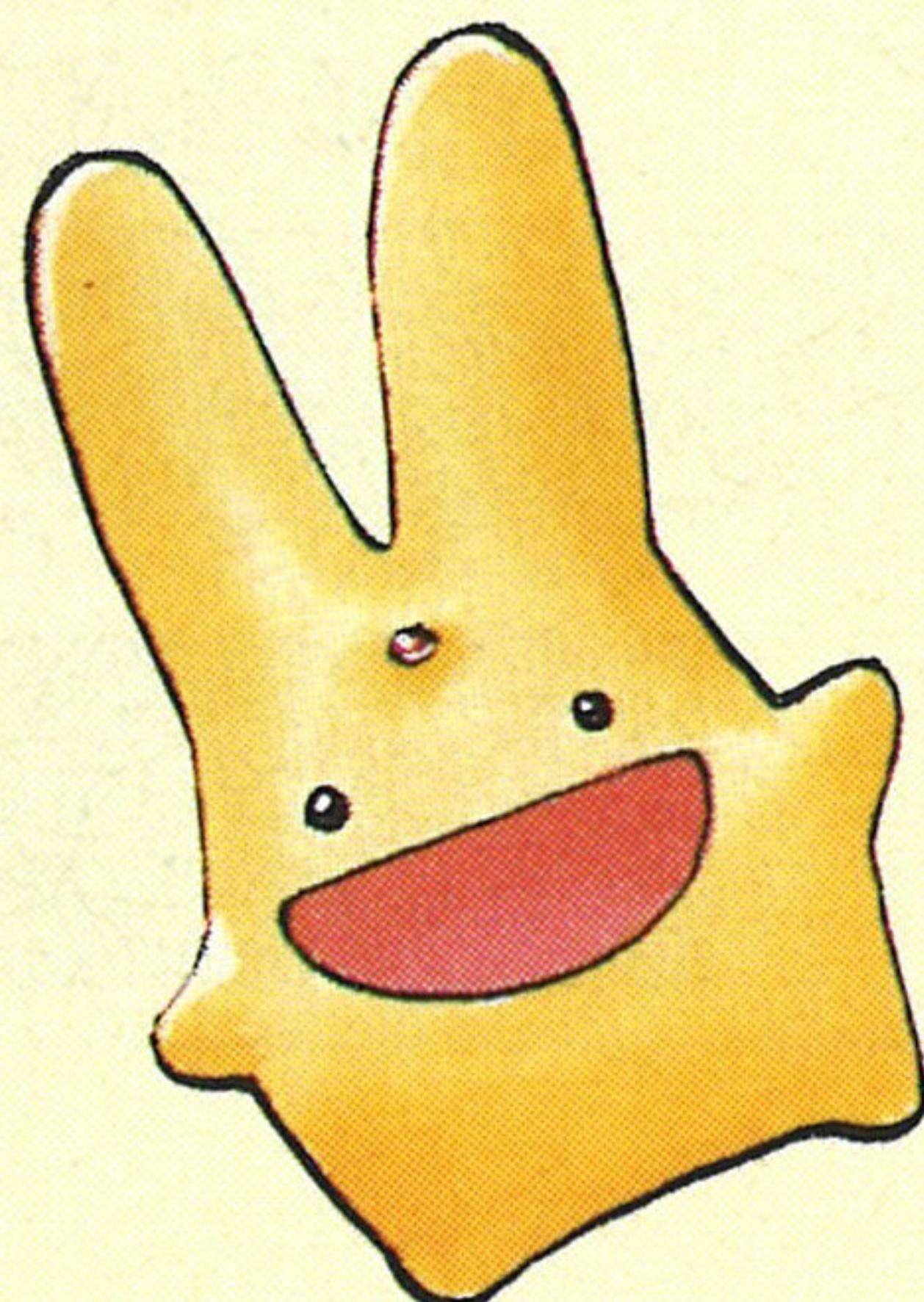
つく がめん ば いま じょうたい  
作った画面をその場で、今できている状態で  
じっこう 実行できちゃう。

つく ため つく  
作っては、ここで試して、作っては、ここで  
ため ため こと  
試して…と、いう事をやってみよう。案外と思  
あんがい おも  
ったとおりにできずに、あたら はっけん おも  
新しい発見をすると思  
うよ。

じぶん つく もんだい  
自分で作った問題がどーしても解けない場合  
もど かた ちゅうどうよう  
の戻り方は、ゲーム中同様、スタートボタンを  
お 押してギブアップ。

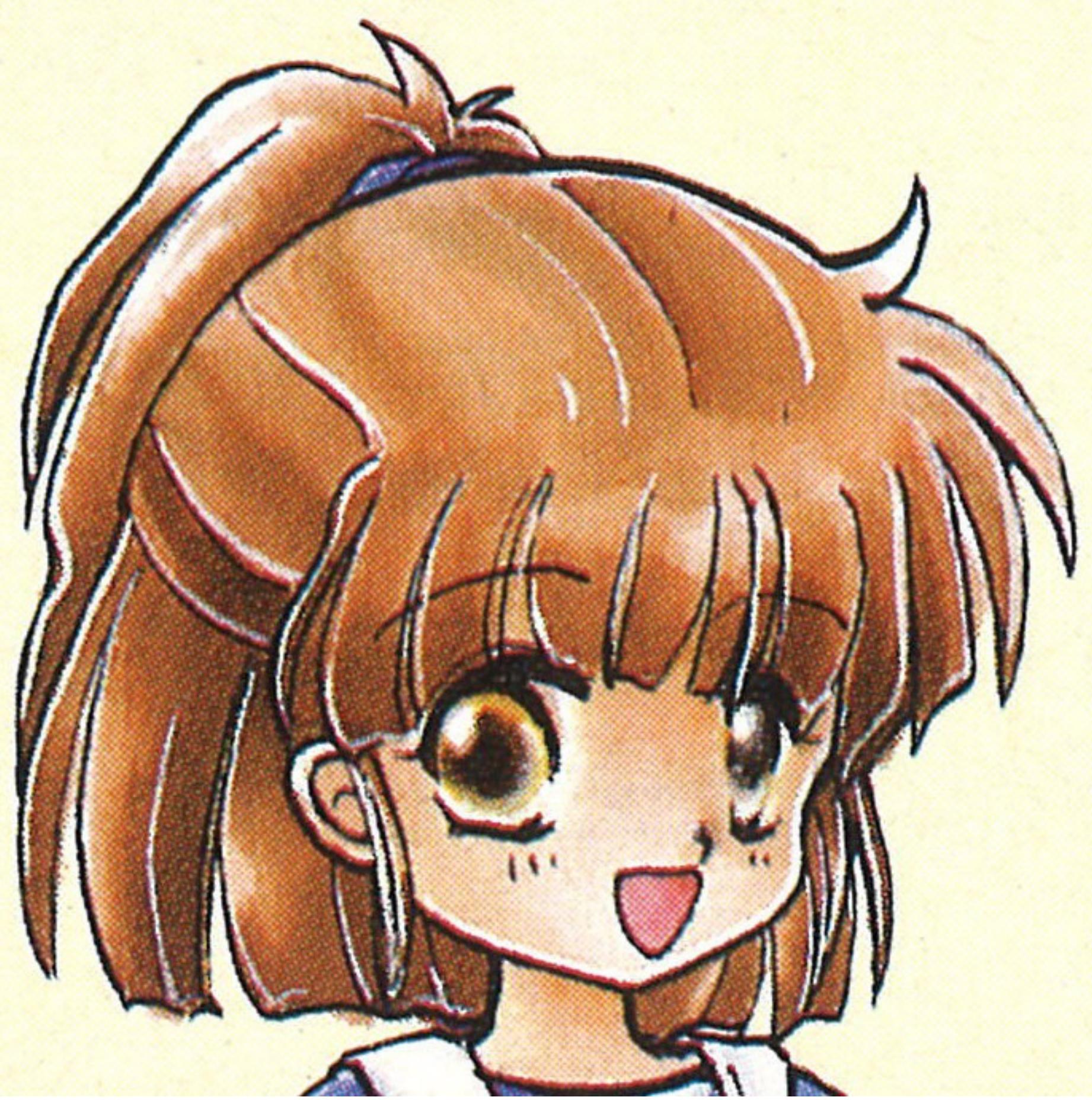


あれれ?  
こんなハズでは…

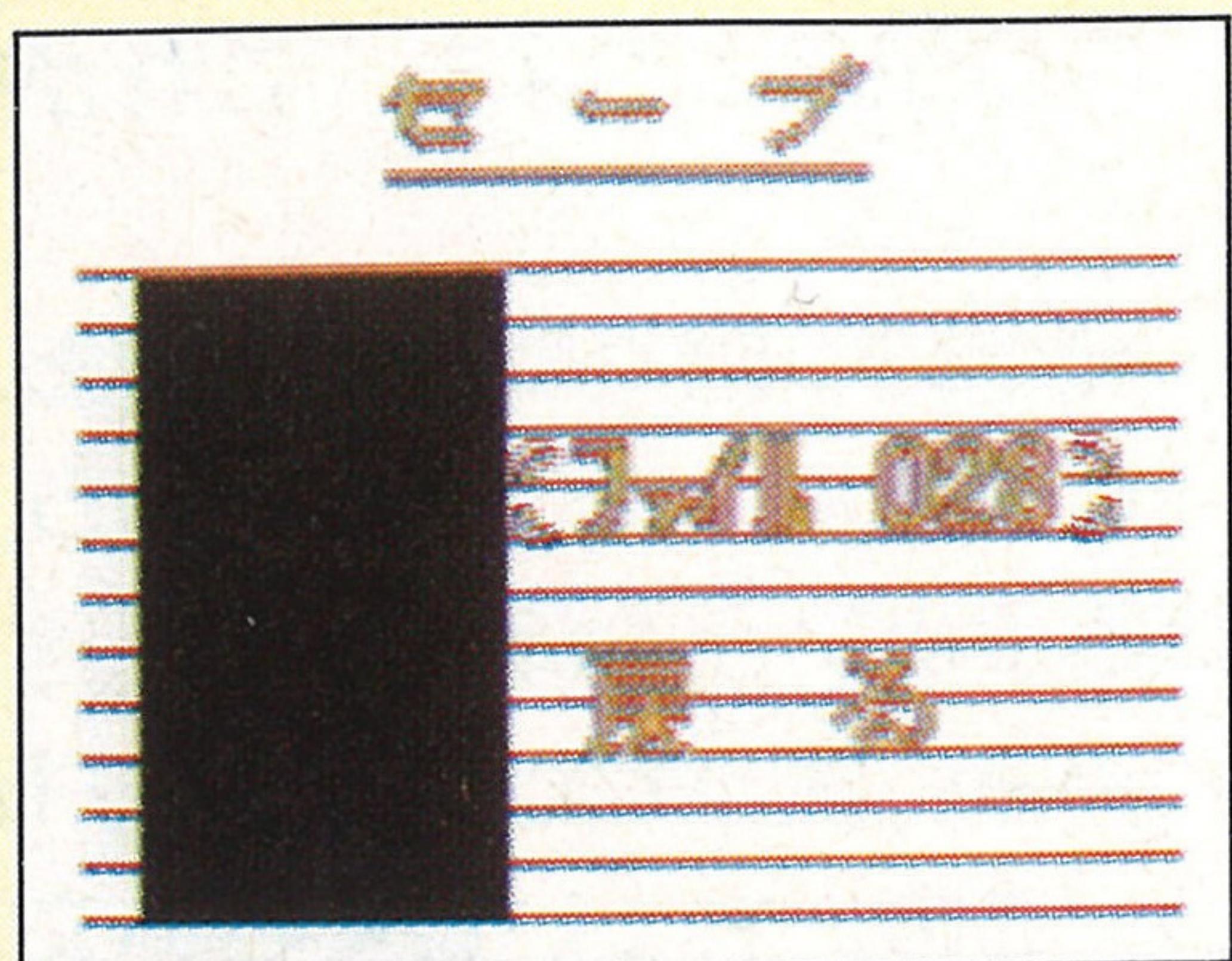
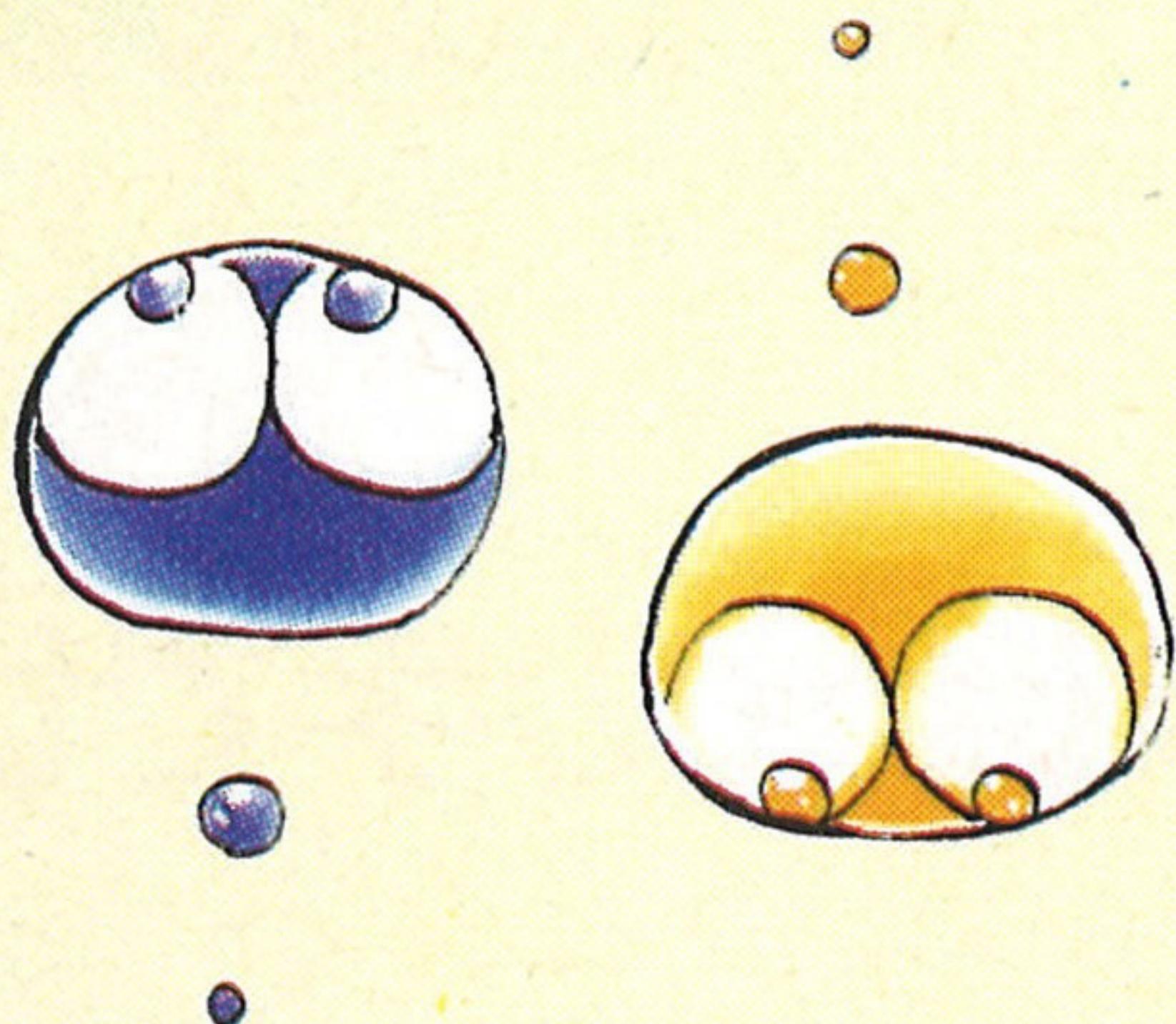


もど  
●戻る

さあ、もうこれで完璧イ！ と思ったら、こ  
こを選んで、セーブ&ロード画面に戻ろう (P.  
12)。電源を消しても30面は記録できるけど、  
電源を消す前にセーブするのを忘れないでね。  
あと、番号がだぶるとその番号でセーブしてあ  
った以前の記録は消えちゃうよ。気をつけよう！



メモするのが  
一番安全かな?  
面を選んでボタ  
ンを押してね。





## もん だい さく せい こころ え 問題作成の心得

(ぶよ道家元・談)  
どういえもと だん

### ■自分の手で切り開く喜び

GG版ぶよぷよも、これが数えて、3作目。

そういう訳で取扱説明書も、あたりまえのことだけど3つ目となった。  
『なぞぶよ』にしても、もう2つ目なので、そろそろネタもなくなっちゃう  
だろうというのだ。

まあ、言ってしまえば、「ぶよぶよ」について書くことは、もうあまりな  
い。この、ちょいとくどい文章を見てもらえば、それはわかっちゃうのでは

ないだろうか。

『なぞぶよ』の攻略法でも書こうかなーと思ったが、考えてみるとそんな便利なものはないのだ。あれは、ひたすら考えながらやり続ける世界であり、そこに「おもしろさ」というものがあるものなのだ！

そこで、せっかくエディットがついているという事だし、せめてその手助けになるものでも書いてみることにしよう。

## ■ポイントを見つけよう

問題を作成する際、重要なことの一つにまず、見た目の「よさ」がある。

この「よさ」は一口にはいえないと、例えば、ごちゃごちゃしていて、いったいどこから手をつけてよいのかわからないぞー、てな問題に、この「よさ」は見出せないので、「ぜんぜんまったくわかってないです問題」が一つできあがっちゃうだけである。



『なぞぷよ』がスタートして、見当をつけることのできる場所……つまりアヤシソウな所が、3か所以下なのが好ましかろう。デザインの美醜については、いわずもがなである。

以上よん。

.....。

## ぐうぜんこた ■偶然答えが見つかる瞬間

もし、あなたが、「難しい問題を作りたいんだよー」と欲張る人間なら、条件設定を、最初の自分の考えたより、2ランクばかり上方へ修正することをお勧めしよう！ どーんなに、難しく作ったつもりでも、どこかに穴があるはずなのだ。しかし、これを逆手にとっちゃえば、不可能に思える問題でも、なにかの拍子に解く方法が導き出され、超ハードな問題ができ上がってしまうという寸法だ。

これは大変有用なテクニックであるため、さまざまなお人がこれを利用して

いるのだ。

## ■すでに開かれた道

さらにあなたが、「おもしろい問題を作りたいよー」という貪欲な人物だとしたら、今までやった、「なぞぶよ」問題のなかで、「イカす！」と思ったやつを真似してみるといいだろう。

何ごとも、模倣から創造が生まれる。なぞぶよもまた、そういうものなのだ！ その問題を基本の形として変形させていく、その過程の中で、ひょっとしたらとっぴょうしもない作品ができ上がる…かもしれない。ただし、これはあくまでも仮定である。うむ。

といったことに注意すれば、わりと良質の問題ができ上がることだろう。本当に参考になったかどうかはとっても疑わしげが「どーしてもうまく作れないよー」な人への指標にぐらいには、なったら喜ばしい。

# し ょうじょう 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**

---

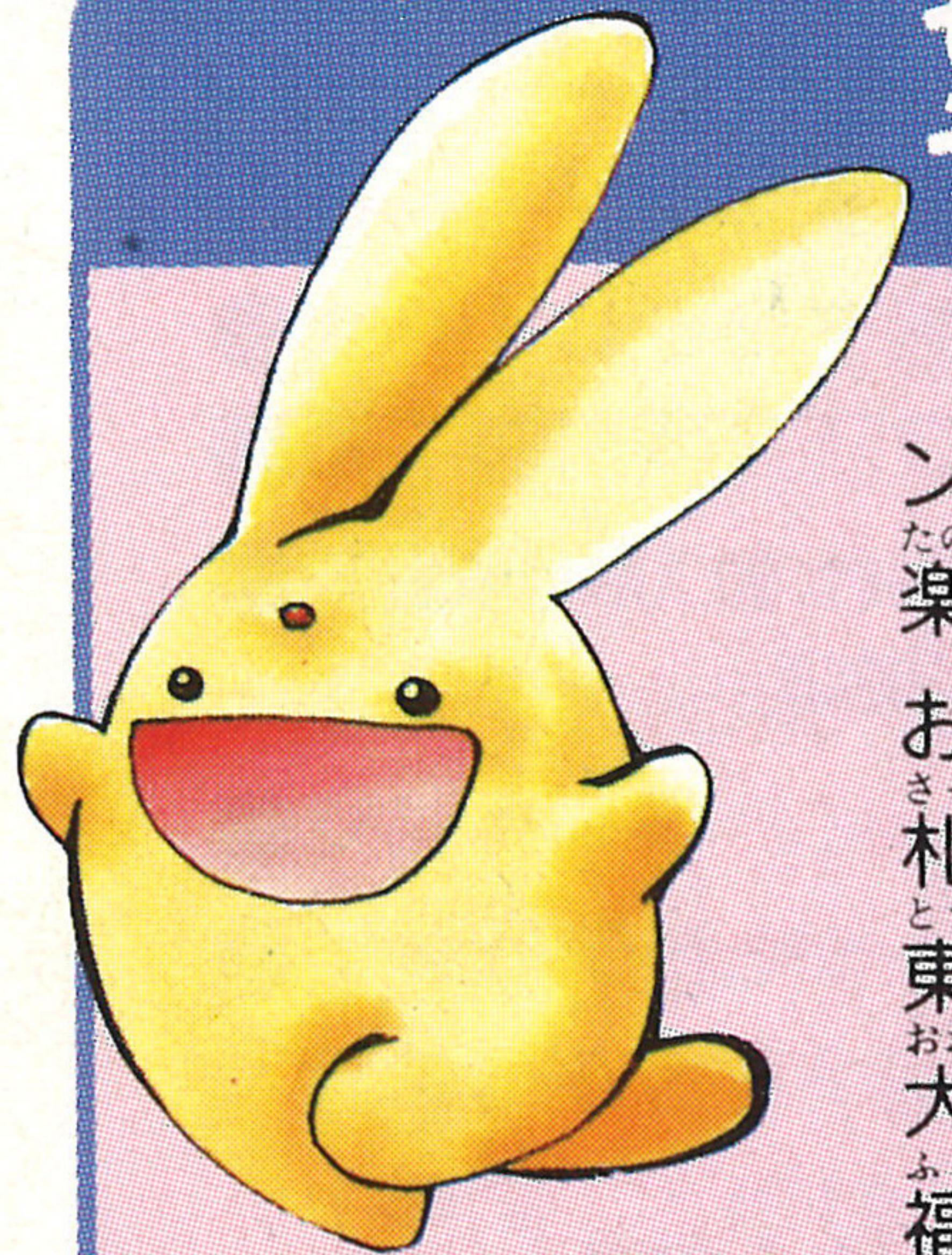
本 社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター  
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00 (除く祝日)  
札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248  
関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)5331  
博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 ☎092(522)4715

---

**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)



# セガショノイセヨイ モルタル

セガからのホットライ  
しんさく  
ン。新作ゲームソフトや  
じょうほう  
楽しい情報を、どんどん  
し  
お知らせしています。

さっぽろ  
札幌 011-832-2733  
とうきょう  
東京 03-3236-2999  
おおさか  
大阪 06-333-8181  
ふくおか  
福岡 092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。



この取扱説明書は  
エコマーク認定の  
再生紙を使用して  
います。

**G-3413**  
672-1584

株式  
会社

**セガ・エンタープライズ**