

このソフトウェアの「解説書」および「PSP」の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

• プレイするときは、明るい場所で、画面に目を近づけすぎないようにしてください。• プレイするときは、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。• 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。• ヘッドホンを使うときは、初めからボリュームを上げすぎないでください。また、大音量で長時間続けて聞かないでください。

光の刺激による発作について

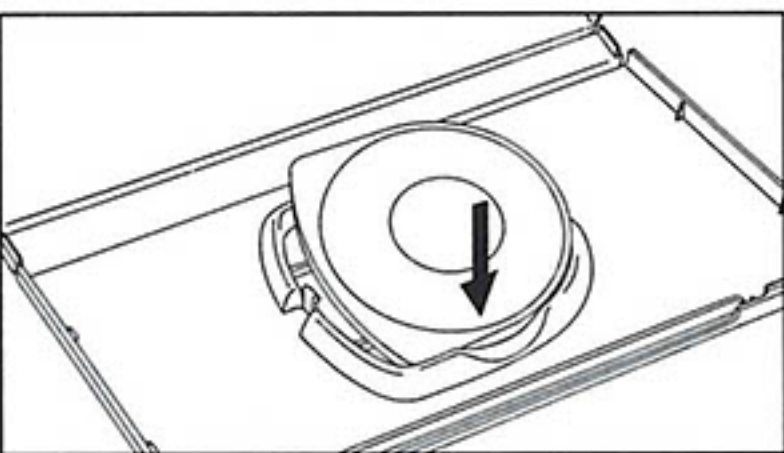
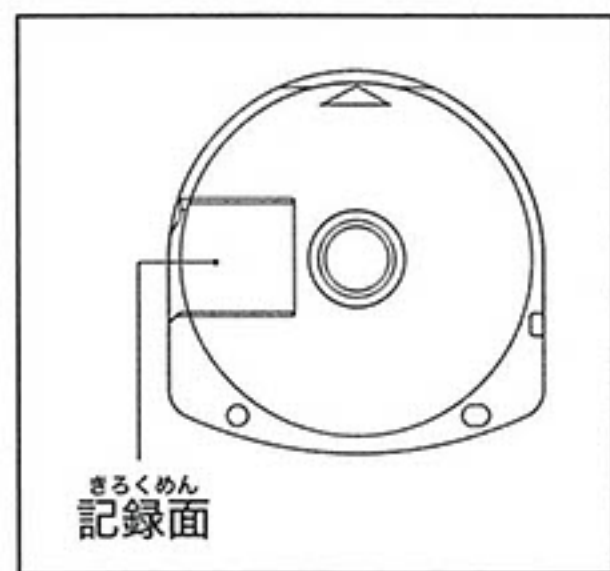
ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいるという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状が起きたときは、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

次のようなときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。• めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状を感じたとき • 目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や痛みを感じたとき

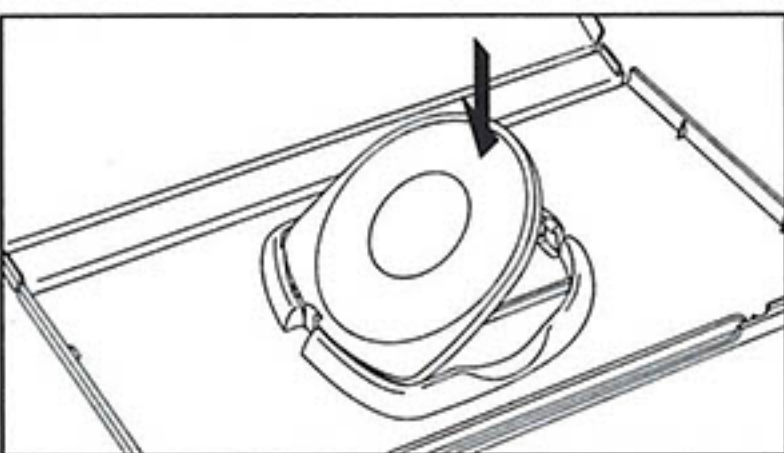
使用上のご注意

• このディスクは「PSP」専用のソフトウェアです。他の機器で使うと、機器やディスクの故障の原因となる場合があります。• ソフトウェアによっては「Memory Stick Duo」や「Memory Stick PRO Duo」などが必要な場合があります。詳しくはソフトウェアの解説書などで確かめてください。• 運転中、歩行中は使わないでください。また、航空機や医療施設の中など、使用が禁止および制限されている場所でも使わないでください。• 満員電車の中など混雑した場所では、「PSP」本体の無線による通信機能をオフにしてください。近くに心臓ペースメーカーを使っている方がいる場合、電波によりペースメーカーの動作に影響を与えるおそれがあります。• プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに保管すると、そりや傷の原因になります。• 直射日光が当たるところや暖房機器の近く、車の中など、高温、多湿になるところに置かないでください。• 裏面の開口部（ディスクの記録面：図参照）に触らないでください。また、ほこりや砂などの異物や、汚れを付けないでください。• 開口部を紙やテープでふさがないでください。また、ペンなどで書き込みをしないでください。• 誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽く拭いてください。• ふだんのお手入れは、柔らかい布でカートリッジを軽く拭いてください。• ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。• ひび割れや変形したディスク、接着剤などで補修されたディスクは、誤動作や故障の原因となりますので、使わないでください。• お客様の誤った取り扱いにより生じた傷、破損などに関しては保証いたしかねますので、あらかじめご了承ください。



ディスクの取り出し

ディスクの右側を押し、図のような状態にしてから取り出してください。無理に取り出そうとすると、割れたり、傷がついたりする原因となります。



ディスクの収納方法

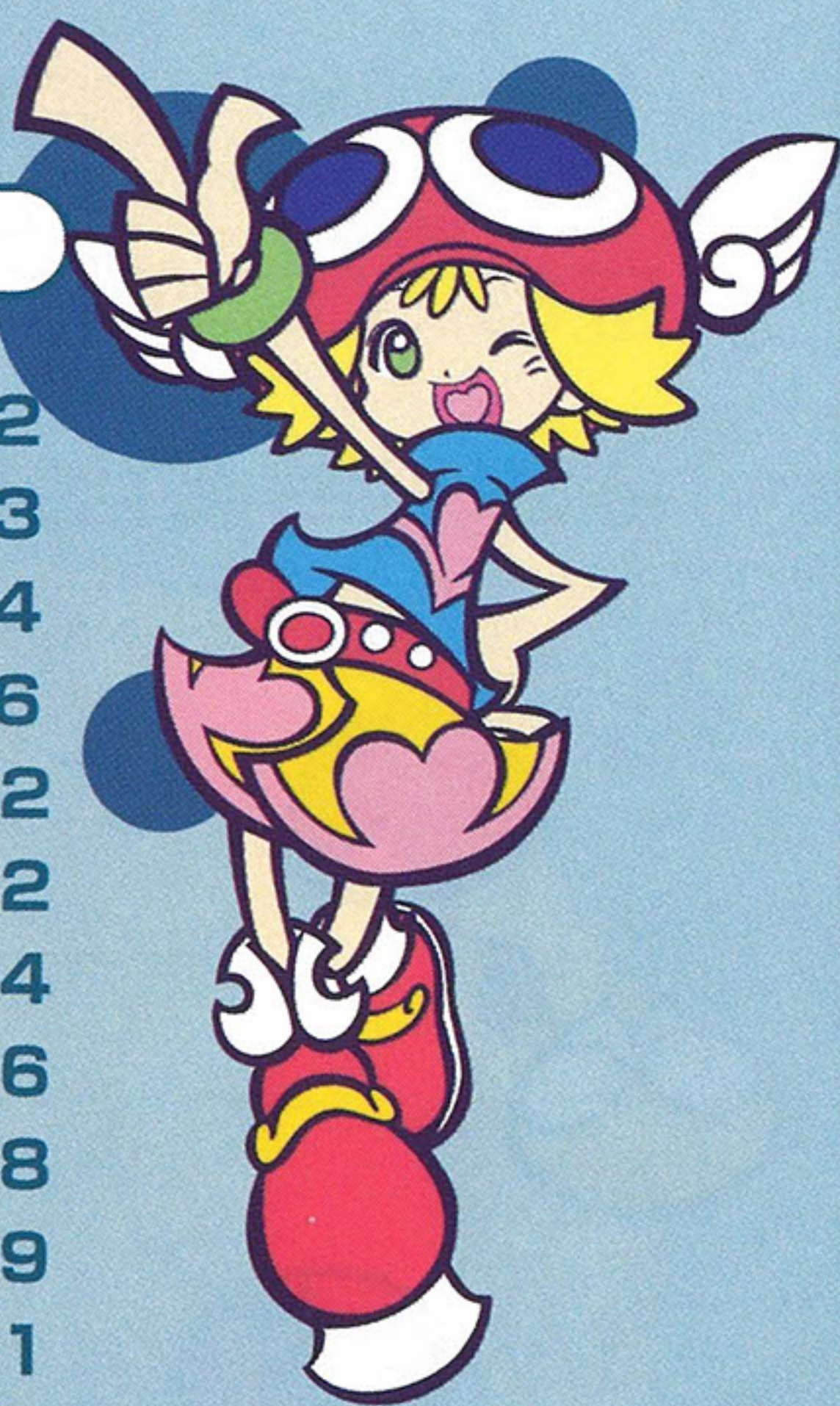
ディスクの下側を差し込み、上側をカチッと音がするまで押し込んでください。正しく収納されないと、割れたり、傷がついたりする原因となります。

このたびは“PSP”専用ソフトウェア
『ぷよぷよフィーバー』をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの解説書を必ずお読みください。

ぷよぷよフィーバーTM

も く じ

プロローグ.....	2
基本操作方法.....	3
ゲームの始め方.....	4
ゲームの遊び方.....	6
モードの紹介.....	12
ひとりでぷよぷよ.....	12
ふたりでぷよぷよ.....	14
だれかとぷよぷよ.....	16
とことんぷよぷよ.....	18
おぷしょん.....	19
キャラクター紹介.....	21



バックアップについて

このゲームは、別売の“Memory Stick Duo”に対応しています。ゲームを起動する前に330KB以上の空き容量のある“Memory Stick Duo”を“Memory Stick Duo” slotにセットしてください。

セーブやロードについてはP.4も併せてお読みください。

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

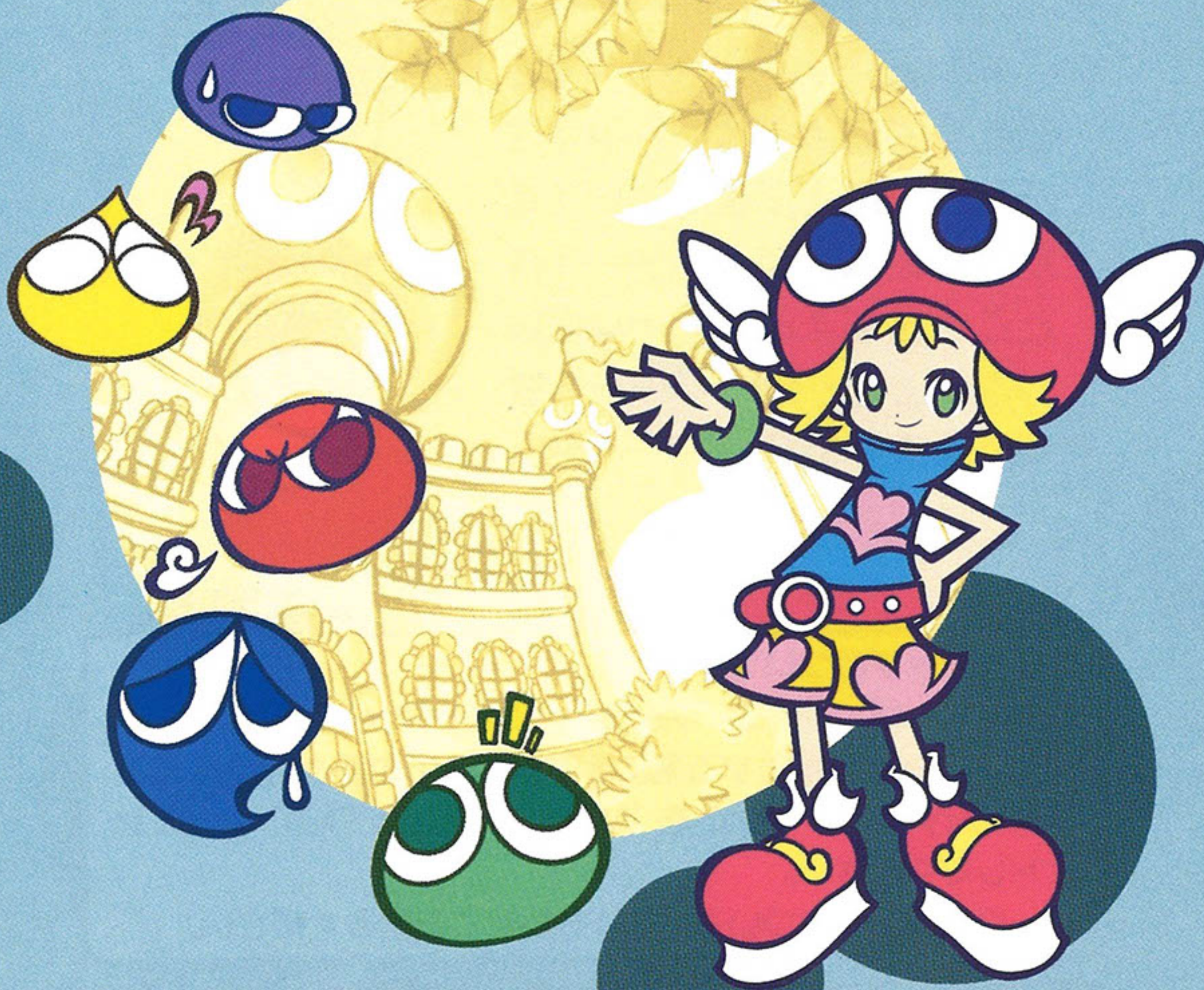
プドローグ

いつかの時代…… どこかの世界……
ステキな魔導師になることを夢みる
ひとりの女の子がいました。
彼女の名前はアミティ。
今日も魔導学校でみんなといっしょに勉強をしています。

ところがある日。
アミティたちの担任、アコール先生の飛翔の杖が
どこかへ消えてしまいました!!
そしてアコール先生は、飛翔の杖を見つけてくれた人に
なにかごほうびをくれるというのです。

「ごほうびって、何だろう?」
「はやくしないと先に誰かが見つけちゃうよ!」
クラスみんなは大はりきり!

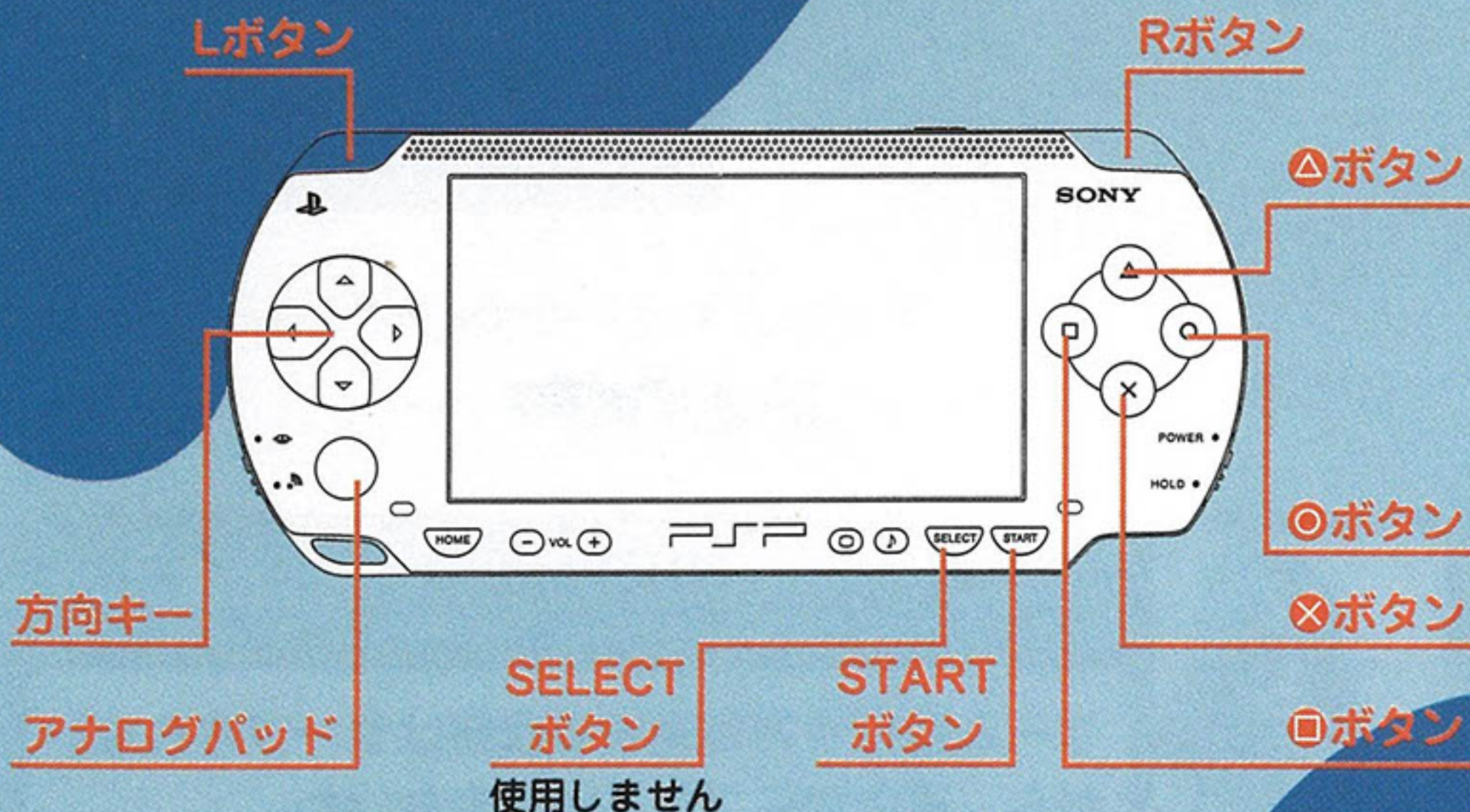
こうしてアミティたちの小さな冒険がはじまりました。



基本操作方法

このゲームは1~2人用です。ここで説明している操作は初期設定です。ぷよの回転方向は「おぷしょん (→P.19)」で変更できます。

各部名称と操作方法



使用ボタン	メニュー画面	ゲーム中
方向キー／アナログパッド	カーソルの移動	ぷよの移動 (左右) 高速落下 (下)
○ボタン	決定 次の画面へ進む	ぷよの右回転 同色4個ぷよの色変え
×ボタン	キャンセル 前の画面に戻る	ぷよの左回転 同色4個ぷよの色変え
STARTボタン	ゲームスタート／決定 次の画面へ進む	ポーズ まんざいデモのスキップ

「ふたりでぷよぷよ」時のゲーム中の操作

	使用ボタン	メニュー画面
1PLAYER	方向キー↑↓	ぷよ移動／カーソルの移動
	方向キー←	高速落下
	方向キー→	ぷよの左回転／同色4個ぷよの色変え
	Lボタン	ぷよの右回転／同色4個ぷよの色変え／決定
	アナログパッド	ぷよ回転／同色4個ぷよの色変え／決定 (どの方向に入力しても同じ方向に回転)
2PLAYER	○ボタン	高速落下
	×・△ボタン	ぷよ移動／カーソルの移動
	□ボタン	ぷよの左回転／同色4個ぷよの色変え
	Rボタン	ぷよの右回転／同色4個ぷよの色変え／決定

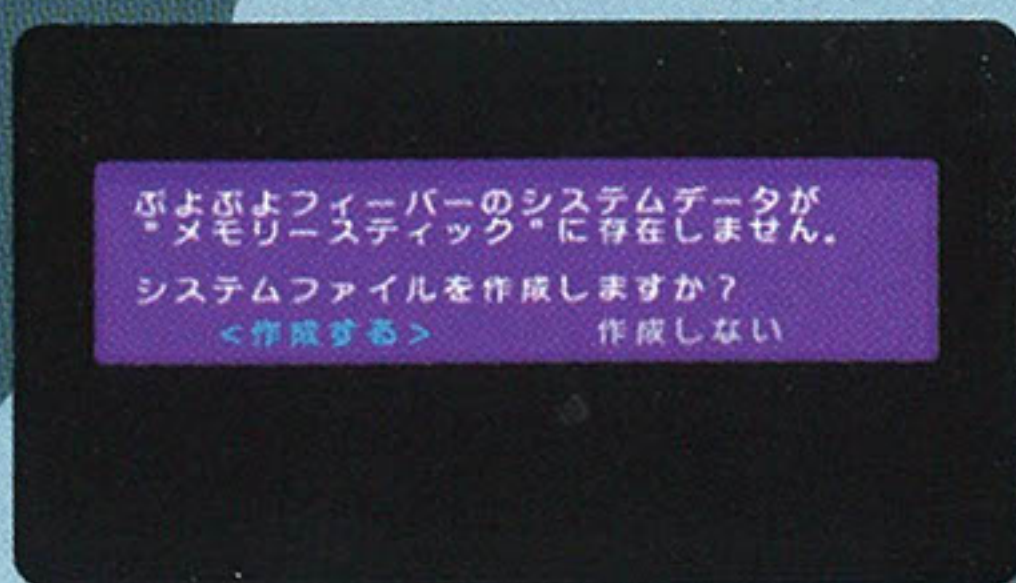
ゲームの始め方

システムファイルの作成&ロード

“PSP” 本体の電源を入れて“UMD” ディスクを起動すると、システムファイルの作成画面が表示されます。ファイルを作成する場合は「作成する」を選んでください。

なお、すでにシステムファ

イルがある場合は、システムファイルを自動的に読み込んでゲームを開始します。



アコール先生からの注意

ゲーム進行や対戦途中の状態はセーブされないから、途中からプレイはできないわ。

セーブファイルについて

このゲームには、2種類のセーブファイルがあります。それぞれのセーブに必要な“Memory Stick Duo”の空き容量は以下の通りです。セーブやロード中に“PSP”本体の電源を切ったり、“Memory Stick Duo”の抜き差しは行わないでください。

■システムファイル……「おぷしょん (→P.19)」の設定 (330KB以上) やランキングを記録します。

■リプレイデータ ……「ひとりでぷよぷよ (→P.12)」 「ふたりでぷよぷよ (→P.14)」で対戦を鑑賞するためのデータを記録します。6個までセーブ可能です。リプレイデータの作成と再生については、P.20をご覧ください。

メインメニュー

システムファイルを作成（またはロード）すると、タイトル画面が表示されるので、STARTボタンを押してください。メインメニューでモードを選びましょう。

各モードについての詳細はP.12からの「モードの紹介」をご覧ください。



ひとりてぶよぶよ →P.12

次々と登場するキャラクターと対戦しながらストーリーを進めていくモードです。

ふたりてぶよぶよ →P.14

“PSP” 本体1台を2人同時で操作して対戦するモードです。

だれかとぶよぶよ →P.16

アドホックモードを使用してワイヤレスLANで接続し、キャラクターを選んで2人同時対戦ができるモードです。



アコール先生からのワンポイントレッスン

キャラクターによってぶよの出現パターンや、連鎖したときの攻撃力の特徴が違うの。P.21からのキャラクター紹介を参考にして自分に合ったキャラクターを見つけてね。

とことんぶよぶよ →P.18

ひとりでひたすらぶよを消し続けるモードです。

おふしょん →P.19

ゲーム中の設定変更や、音楽やデモの鑑賞ができます。

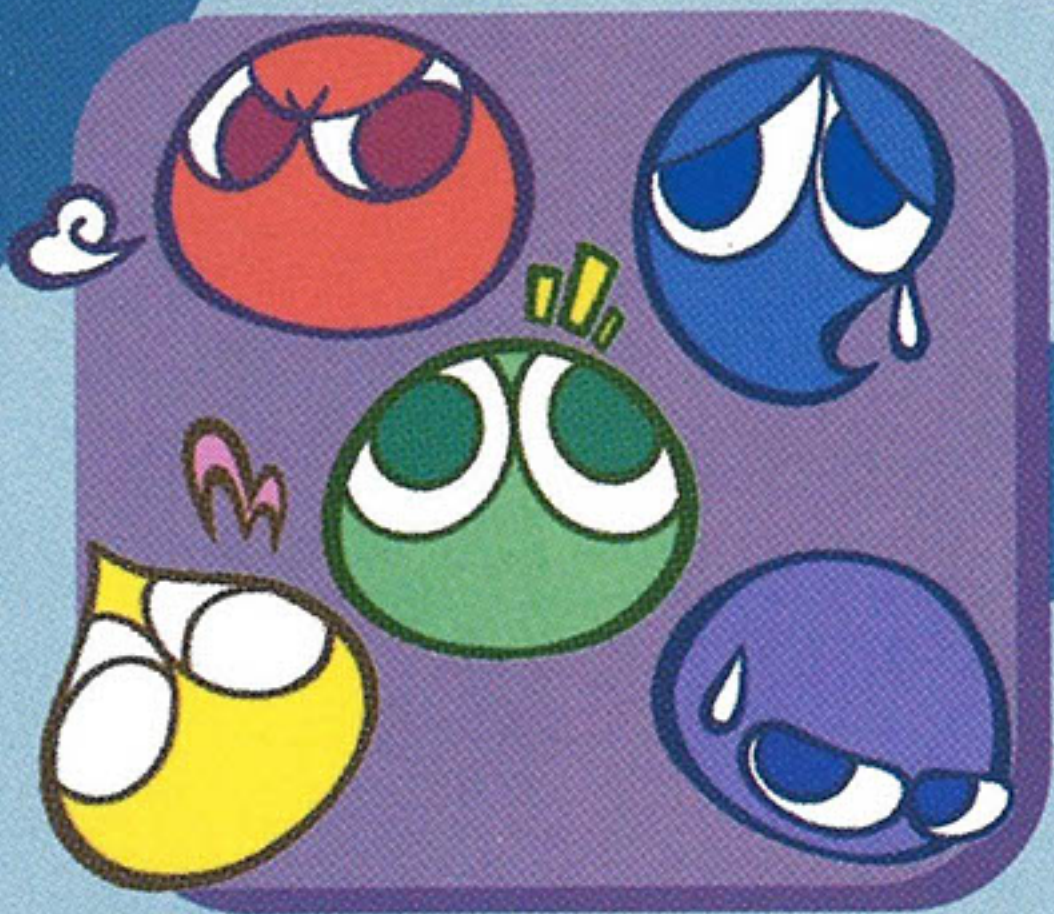
ゲームの遊び方

基本的なルールから画面の見方について説明します。

ゲームルール ～基本編～

●“ぷよ”について

4匹以上がくっつくと消えるぷよぷよした不思議な物体、それが“ぷよ”です。ぷよには赤、青、緑、黄、紫の5種類の色があり、2～4匹のセット（組ぷよ）で落ちてきます。



●【3個ぷよ】

3匹ずつ落ちてきます。同じ色3匹と2色で2匹+1匹があります。◎・⊗ボタンで回転させることができます。

2匹+1匹



3匹セット



●【4個ぷよ】

4匹ずつ落ちてきます。同じ色4匹と、2色で2匹+2匹があります。同色4匹セットは、◎・⊗ボタンで色を変えることができます。

2匹+2匹



4匹セット



●“ぷよ”の消し方

同じ色のぷよ4匹以上を縦横にくっつけて消すことができます。フィールド上部からセットで落ちてくるぷよを移動・高速落下・回転を使ってうまく積み、くっつけて消していきましょう。



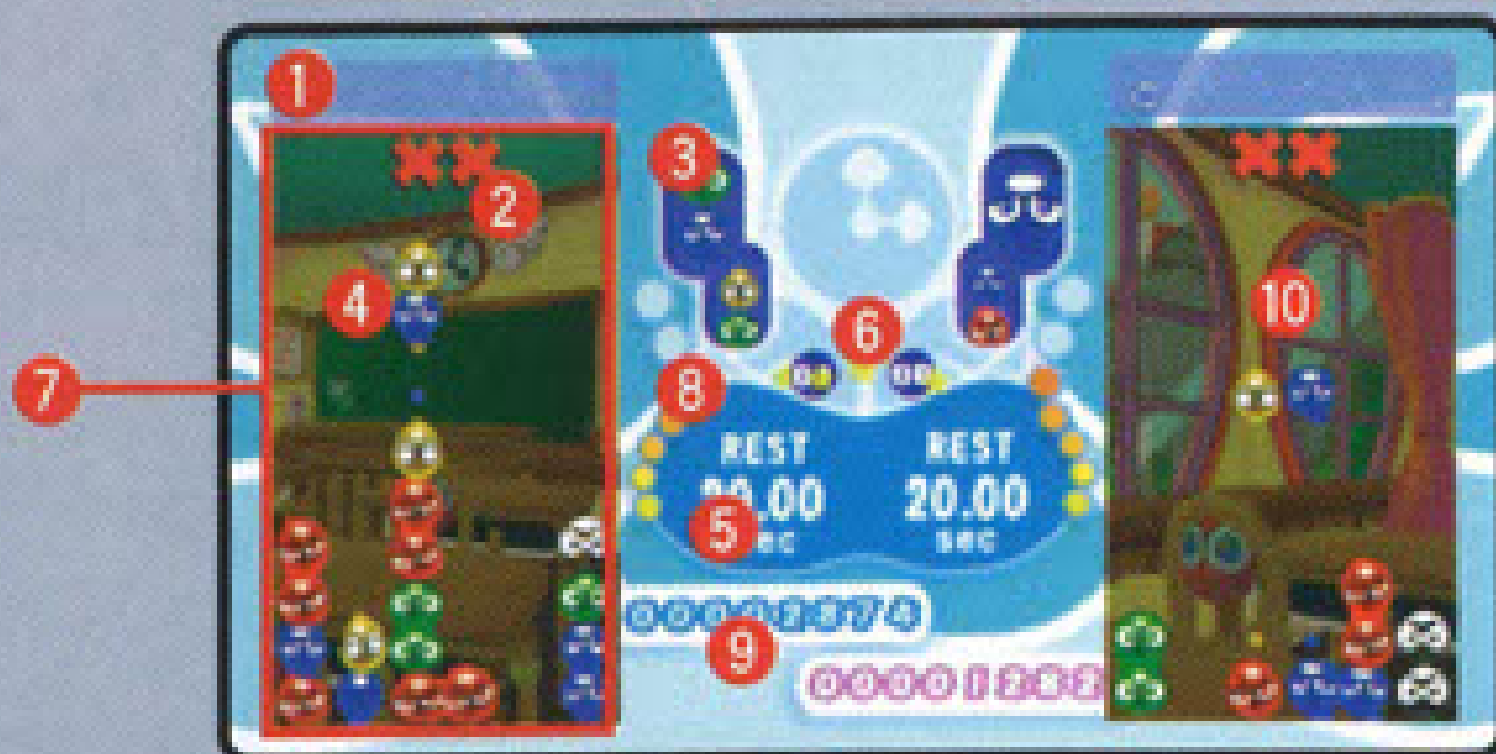
くっつくと…



消える

画面の見方 ～通常時～

ゲーム中の画面は以下の通りです。左側が1P、右側がコンピュータか2P側のフィールドになります。なお、画面は「だれかとぶよぶよ」モード時のものです。



① 予告ぶよ

相手から送られたおじゃまぶよを表示 (→P.10)

② XX

ここにぶよが積み上がると負け

③ NEXTぶよ

次に降ってくる組ぶよを表示

④ 組ぶよ

⑤ フィーバータイム (→P.11)

⑥ 勝利数

⑦ 1P側のフィールド

⑧ フィーバーゲージ (→P.11)

⑨ スコア

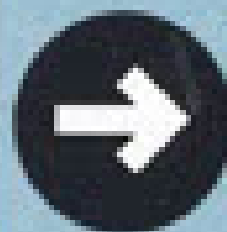
⑩ 2P側のフィールド

● ゲームオーバー

フィールドの中央上部にある「XX」にぶよを積み上げてしまうと負けになります。



「XX」の部分にぶよを積み上げると…



「ばたんきゅ〜」
ゲーム終了です

●おじゃまぷよ

ぷよを消すと得点が入り、消したぷよの数や連鎖に応じて対戦相手に“おじゃまぷよ”という透明なぷよを送ることができます。



ぷよを消すと…



相手のフィールドにおじゃまぷよが降ってくる

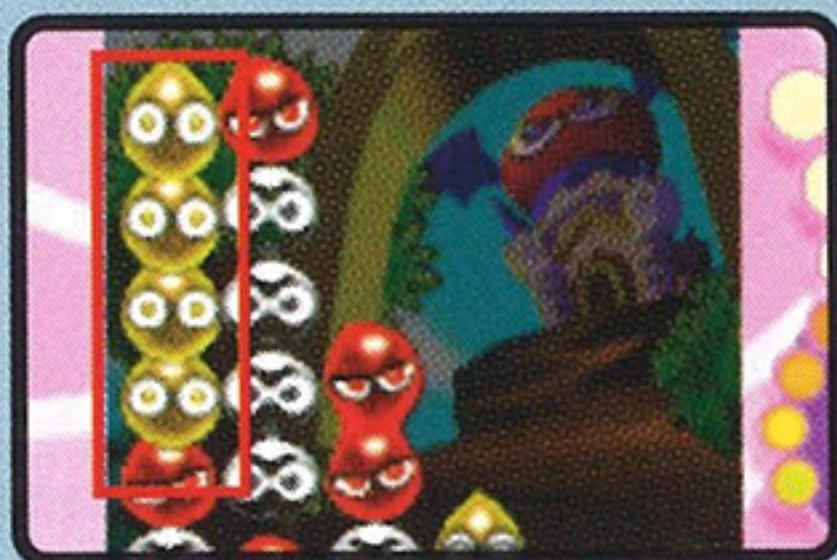


アコール先生からのワンポイントレッスン

「同時消し」や「連鎖」などのテクニックを使えば、たくさんの得点が入るから、相手にも多くのおじゃまぷよを送ることができるのよ。

●おじゃまぷよを送られた場合

おじゃまぷよは、となりに並んでいるぷよを消すと一緒に消すことができます。また、おじゃまぷよ同士が隣接すると大きなおじゃまぷよになることがあります。



おじゃまぷよのとなりのぷよを消すと…



一緒におじゃまぷよが消える

●同時消し

ぷよは4匹つなげると消えます。より多くぷよをつなげて消したり、2色以上のぷよを同時に消すと高得点になります。



●連鎖

ぷよを消したときに消えたぷよの上に積まれていたぷよが落下し、また新たに同色4匹以上のぷよがくっついて消えることを“連鎖”といいます。積み方によっては2連鎖、3連鎖と連続させることができます。



ぷよが落ちて…



2連鎖



3連鎖



大きい連鎖を組めば、これだけのおじゃまぷよを降らすことができる

●全消し

フィールド上からすべてのぷよを消すことを「全消し」といい、全消しをすると連鎖が組まれた状態の「連鎖のタネ (→P.11)」が落ちてきます。なお、フィーバーモード (→P.11) で全消しをすると、次の連鎖のタネがさらに大きくなります。



フィールド上のぷよをすべて消すと「全消し」となり…



「連鎖のタネ」が降ってくる



アコール先生からのワンポイントレッスン

全消しでフィーバーモードに突入した場合は、ふつうより連鎖のタネが大きい状態からスタートできるの。とても有利に戦えるから覚えておいて損はないわ。

ゲームルール ～応用編～

●予告ぷよ

フィールドにおじゃまぷよが降る前にフィールド上部に予告ぷよが表示されます。おじゃまぷよの数によって予告ぷよが異なります。



予告ぷよの名前(中段)とおじゃまぷよの数(下段)

					
小ぷよ	中ぷよ	岩ぷよ	星ぷよ	月ぷよ	王冠ぷよ
1個	6個	30個	180個	360個	720個

●^{そうさい}相殺

予告ぷよがある状態で攻撃すると、相手に送るおじゃまぷよと同じ数だけ自分の予告ぷよの数を減らすことができます。これを“相殺”といいます。予告ぷよよりも大きい量の攻撃を行うことで、相手におじゃまぷよを送り返すこともできます。



予告ぷよがおじゃまぷよになって自分のフィールドに落ちる前に攻撃すると…

その攻撃力と同じ量の予告ぷよを消すことができる。



アコール先生からのワンポイントレッスン

相殺したターンはおじゃまぷよが落ちてこないわ。連続で相殺できれば、おじゃまぷよが落ちて来ない上にフィーバーゲージもたまるのよ。逆に相手から相殺されたときはフィーバータイムが増えるわ。

●フィーバーモード

予告ぶよを相殺すると、“フィーバーゲージ”がたまります。フィーバーゲージがいっぱいになるとフィーバーモードになります。なお、相手から相殺された場合は、フィーバータイムが加算されます。



フィーバーゲージがいっぱいになると……

画面の見方 ～フィーバーモード時～

フィーバーモードに突入するとあらかじめ連鎖が組まれた状態の“連鎖のタネ”が落ちてきます。組ぶよを利用して大連鎖をさせましょう。フィーバータイムが0になるとフィーバーモードが終了して、通常モードに戻ります。

フィーバー開始



連鎖のタネ

フィーバータイム

0になるまで連鎖の
タネが落ちてくる



アコール先生からのワンポイントレッスン

フィーバー中は連鎖と関係ないぶよを消しても次の連鎖のタネが落ちてくるわ。いらない組ぶよが落ちてきたときは、消えないように気をつけて置いたほうがいいわね。

モードの紹介

ひとりでぷよぷよ

●メニュー選択

「ひとりでぷよぷよ」では、以下の3つのコースとフリー対戦が遊べます。遊びたいモードを選んでください。

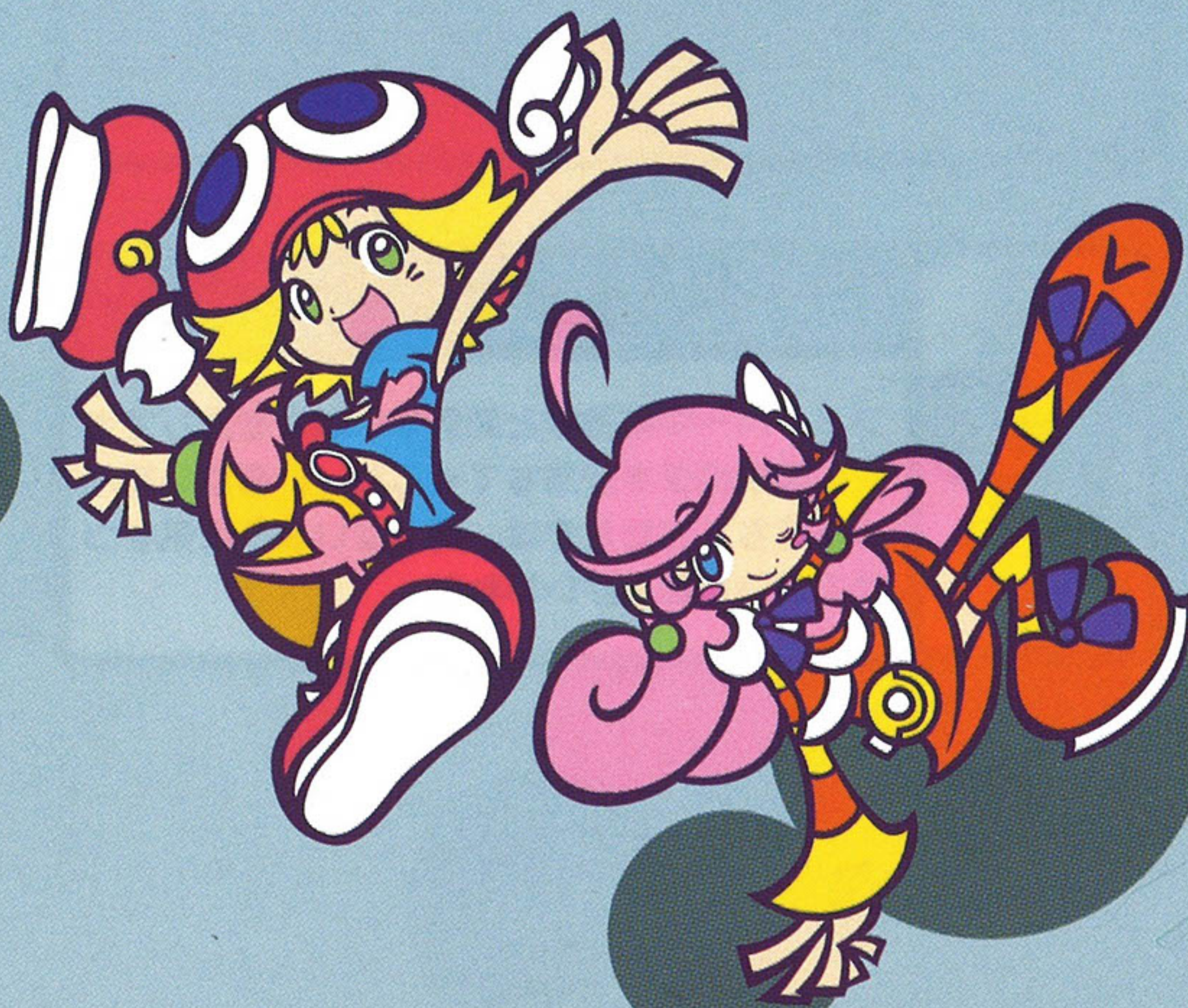


■**るんるんコース** …… はじめてでも安心。初心者のための練習用コースです。アミティが主人公の全3ステージをプレイします。

■**わくわくコース** …… ルールを覚えたら、次は少し手強い相手と対戦する中級者コースです。同じくアミティで全8ステージをプレイします。

■**はらはらコース** …… わくわくコースでは物足りない上級者のためのコースです。アミティのライバルであるラフィーナが主人公。全8ステージをプレイします。

■**フリー対戦** …… 自分と相手 (COM) のキャラクターを自由に選んで対戦できるモードです。対戦の記録をリプレイデータに保存することもできます (→P.20)。



ゲームの流れ

「ひとりでぷよぷよ」の【るんるん／わくわく／はらはら】の各コースのゲームの流れを紹介します。

1 まんざいデモ

対戦相手が登場してアミティ（またはラフィーナ）との掛け合い漫才が流れます。漫才が終わるとゲームスタート。



2 ゲームスタート

セットで落ちてくるぷよを、縦横にくっつけて消していきます。



3 ゲーム終了

フィールド中央の「××」にぷよを積み上げるとゲーム終了です。勝ち続けると、1～3の流れを繰り返します。



4 コンティニュー

ゲームオーバーになるとコンティニュー画面が表示されます。カウントが0になる前にSTARTボタンを押してください。



5 ネームエントリー

ベスト5位までにランクインすると、ネームエントリーができます。

ふたりでぷよぷよ

●メニュー選択

「ふたりでぷよぷよ」は、“PSP”本体1台で楽しむ2人対戦専用モードです。以下の4つの対戦ルールの中から遊べます。



- ふつうのルール**……『ぷよぷよフィーバー』の標準的なルールで対戦します。相殺でフィーバーを狙うか、それとも自分で連鎖を組むか、戦法は十人十色です。
- クラシックルール**……『ぷよぷよ通』のルール(フィーバーのない伝統のルール)で連鎖勝負をします。このルールでは、キャラクターによる特徴の違いも一切ありません。
- トラップルール**……フィーバー中の攻撃力が極端に低くなってしまいうルールです。フィーバーモードに突入すると不利なので、相手をフィーバーにしていましましょう。
- エディットルール**……細かいルールを設定して遊ぶことができます(→P.15)。

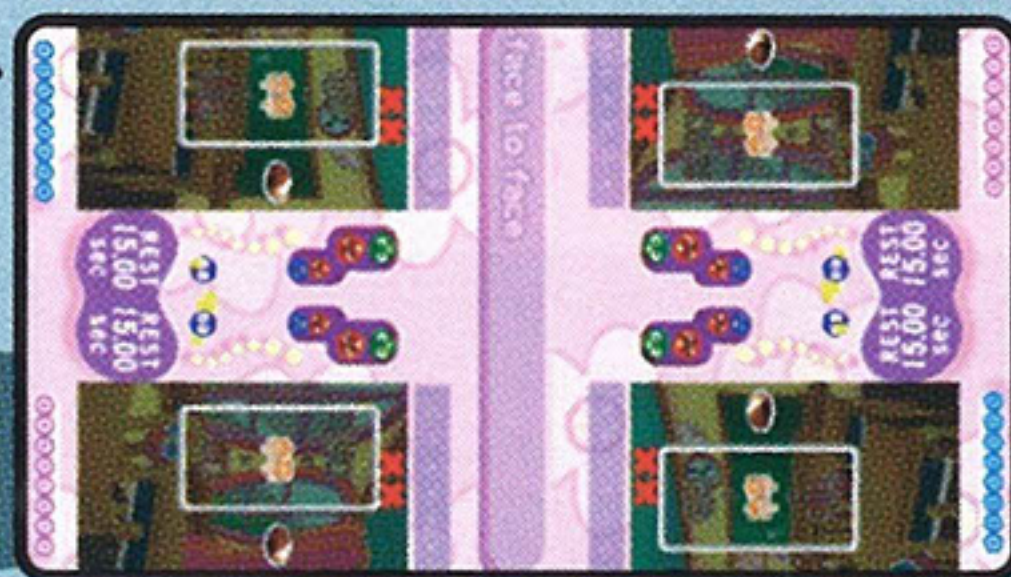
●キャラクター選択

プレイヤーキャラクター(→P.21)を選択します。



●ハンデ選択

組ぷよの落下スピードなどのハンデを「甘口(かんたん)～辛口(むずかしい)」から選んでください。



※「ふたりでぷよぷよ」のハンデ選択やゲーム中の操作はP.3をご覧ください。

画面の見方 ～「ふたりでぷよぷよ」時～

ゲーム中は2分割で表示されます。左の青いスコア側が1P、右のピンクのスコア側が2Pのフィールドになります。

- ① 1P側のフィールド
- ② 2P側のフィールド
- ③ フィーバーゲージ
- ④ 勝利数
- ⑤ フィーバータイム
- ⑥ 1P側のスコア
- ⑦ 2P側のスコア



エディットルールの設定項目について

以下の項目を設定して対戦することができます。方向キー／アナログパッド↑↓で変更する項目を選び、方向キー／アナログパッド←→で切り替えます。

- マージンタイム …… 設定した秒数を越えると、おじゃまぷよの発生量が増えていきます。
(初期設定：128)
- れんさしばり …… 設定した連鎖数未満では、相手におじゃまぷよを送ることができません。
(初期設定：なし)
- そうさい …… 相殺の有無を設定します。なしにするとフィーバーモードもなくなります。
(初期設定：あり)
- レート …… おじゃまぷよ1匹を送るのに必要な得点です。低いほどたくさん発生します。
(初期設定：120)
- フィーバーカウント …… 相殺1回でのフィーバーゲージ増加量です。0にするとフィーバーモードもなくなります。
(初期設定：1)
- フィーバー補正 …… フィーバーモード中の得点を補正します。小さくすると攻撃力が低く、大きくなると高くなります。
- ふつうのルールにもどす …… 各項目の設定を初期値に戻します。
- このルールでOK! …… 設定したルールで対戦を開始します。

だれかとぷよぷよ

●遊び方

アドホックモードを使用して“PSP”本体2台をワイヤレスLAN接続し、対戦プレイをする2人専用モードです。ワイヤレスLANスイッチをONにしておかないと対戦することができません。

基本的な流れ

ここでは“リーダー”となるプレイヤー（1P）が、“なかま”（2P）と対戦を開始するまでを流れにそって説明します。“なかま”として対戦プレイをするときはP.17をご覧ください。

1 ユーザーネームを入力

プレイヤーを認識するためのユーザーネームを設定しましょう。方向キー／アナログパッド◀▶で選び、○ボタンで決定します。すべて入力して「END」で決定すると確定します。



2 “リーダー”になる

右画面の時に「リーダー」を選択すると、プレイヤーが“リーダー”となります。



3 “なかま”を待つ

“なかま”が参加していない状態では「せつぞく中」と表示されます。“なかま”側が決定すると「せつぞく中」表示がなくなり4へ進みます。⊗ボタンを押すと「せつだん中」が表示され、切断後メインメニューに戻ります。



4 ルール選択

“リーダー”が4つの対戦ルールの中から設定します。ルールは「ふたりでぷよぷよ」と同様です(→P.14)。

5 キャラクター選択

キャラクターを選択します。キャラクター選択は「ふたりでぷよぷよ」と同様です(→P.14)。

6 ハンデ選択

組ぷよの落下スピードなどのハンデを選択します。ハンデ選択は「ふたりでぷよぷよ」と同様です(→P.14)。

“リーダー”を探してゲームに参加する

プレイヤーが“なかま”となって“リーダー”が準備したゲームに参加する場合は、以下の流れに従って操作してください。

1 “なかま”に入る

右画面の時に「なかま」を選択すると、プレイヤーがゲームに参加しにいく側になります。



2 “リーダー”を探して参加先を選ぶ

接続状態をチェックして自動的に“リーダー”を探します。見つかるとゲーム参加が可能な“リーダーリスト”が表示されるので、参加先を選びましょう。



3 キャラクター選択

キャラクターを選択します。キャラクター選択は「ふたりでぷよぷよ」と同様です(→P.14)。

4 ハンデ選択

組ぷよの落下スピードなどのハンデを選択します。ハンデ選択は「ふたりでぷよぷよ」と同様です(→P.14)。

とことんぷよぷよ

●ルール選択

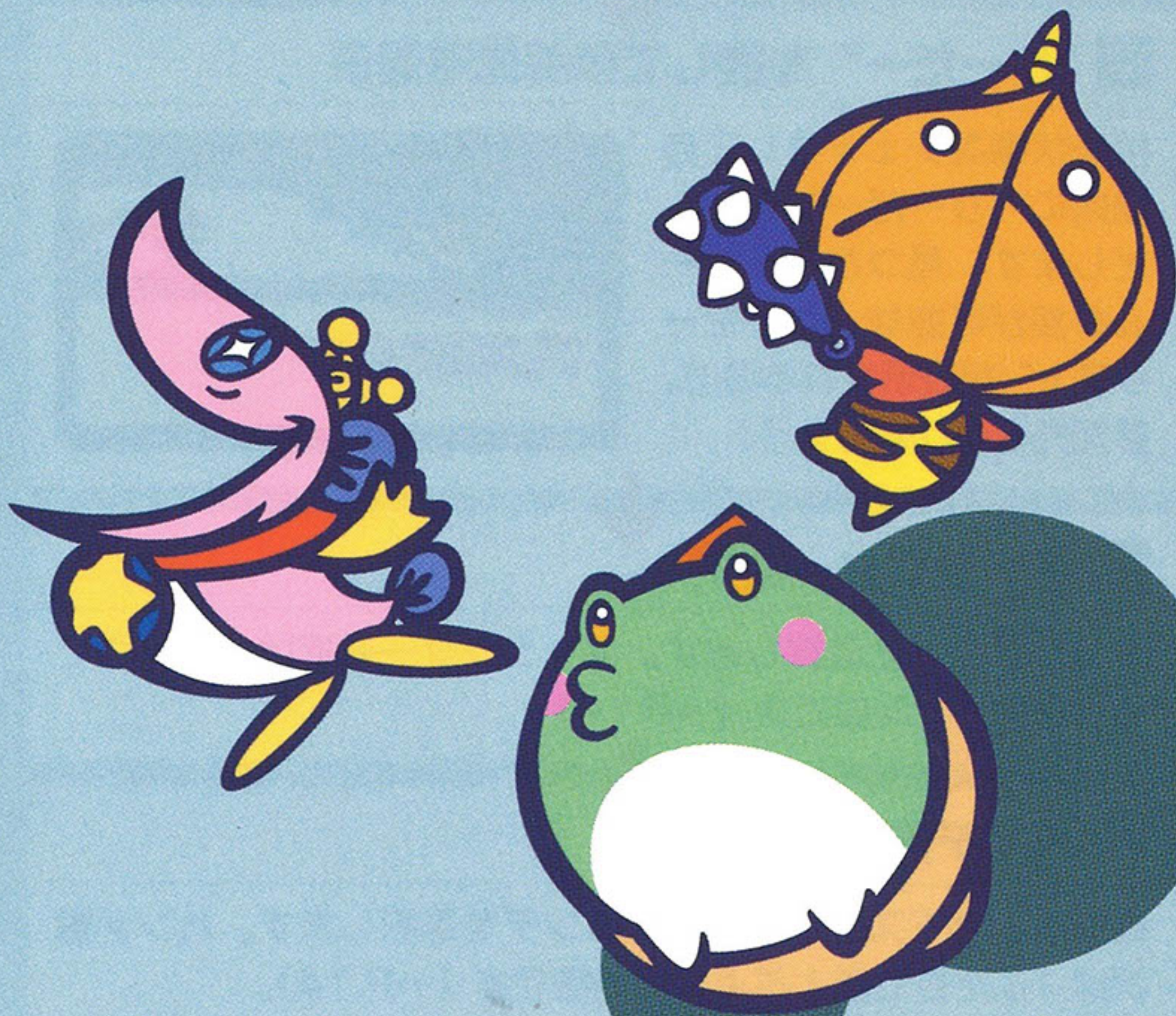
以下の3つのルールの中から遊びたい項目を選んでください。



■**フィーバー** …常にフィーバーモードの状態です。時間制限があります。通常のゲームオーバー条件のほか、時間切れになってしまってもゲームオーバーになります。うまく連鎖し続けることで時間制限を延長でき、長い時間プレイすることが可能です。

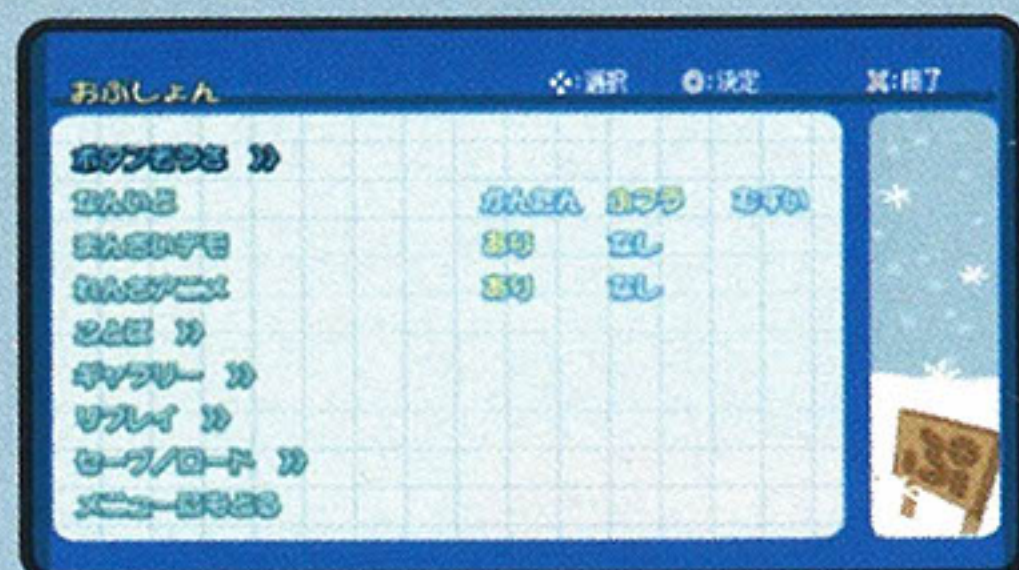
■**タスク** ……ぷよの消し方に関する課題が次々と出てきます。時間切れにならないようにすばやく課題をクリアしていきましょう。課題はだんだん難しくなっていきます。このモードでも通常のゲームオーバー条件のほか、時間切れになっててもゲームオーバーです。

■**オリジナル** …登場するぷよは2匹だけで、フィーバーモードはありません。フィールドの中央上部の「××」にぷよを積まない限り、延々とプレイし続けることができます。



おぷしょん

以下の項目を設定できます。方向キー／アナログパッド↑↓で変更する項目を選び、方向キー／アナログパッド←→で切り替えます。ギャラリーやリプレイなどは◎ボタンでそれぞれの画面を表示します。



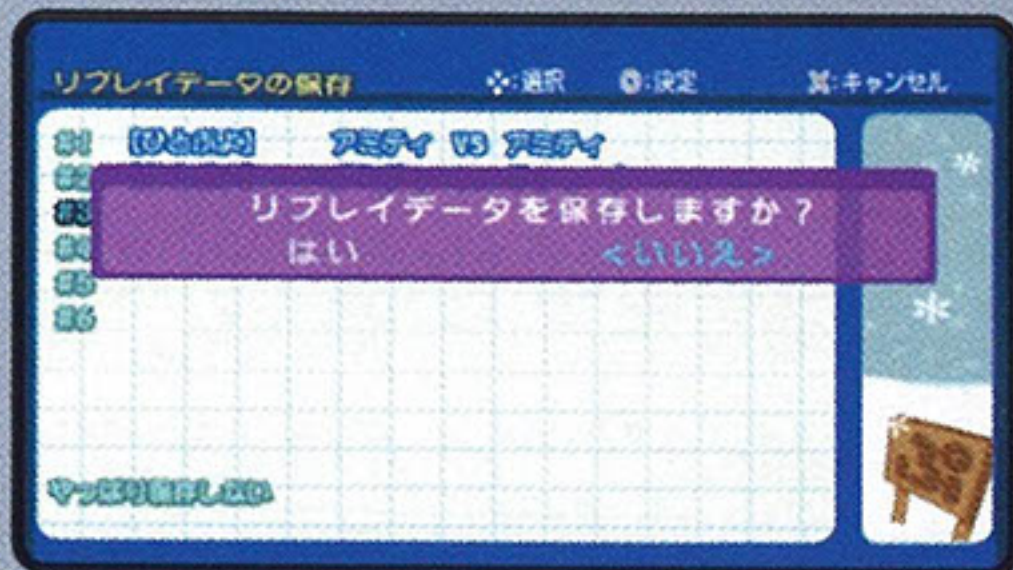
- ボタンそうさ** ……各ボタンの回転方向を設定します。
- なんいど** ……「ひとりでぷよぷよ」の難易度を設定します（初期設定：ふつう）。
- まんざいデモ** ……「ひとりでぷよぷよ」の漫才デモの有無を設定します（初期設定：あり）。
- れんさアニメ** ……ゲーム中のキャラクター表示の有無を設定します（初期設定：あり）。
- ことば** ……画面に表示される言語を日本語または英語から選択します。
- ギャラリー** ……ゲームで使われている音楽を聴いたり、漫才デモやランキングを見ることができます。
- リプレイ** ……記録した自分のプレイを鑑賞することができます。
- セーブ/ロード** ……システムファイル（おぷしょん設定やランキングなどの記録）のセーブ/ロードを行います。
- メニューにもどる** ……設定を保存してメインメニューに戻ります。

リプレイデータの作成と再生について

「ひとりでぷよぷよ」のフリー対戦モードおよび「ふたりでぷよぷよ」での対戦をリプレイデータに記録して、後から見ることができます。白熱の対戦シーンや大連鎖などを記録しましょう。

STEP 1 リプレイデータを保存する

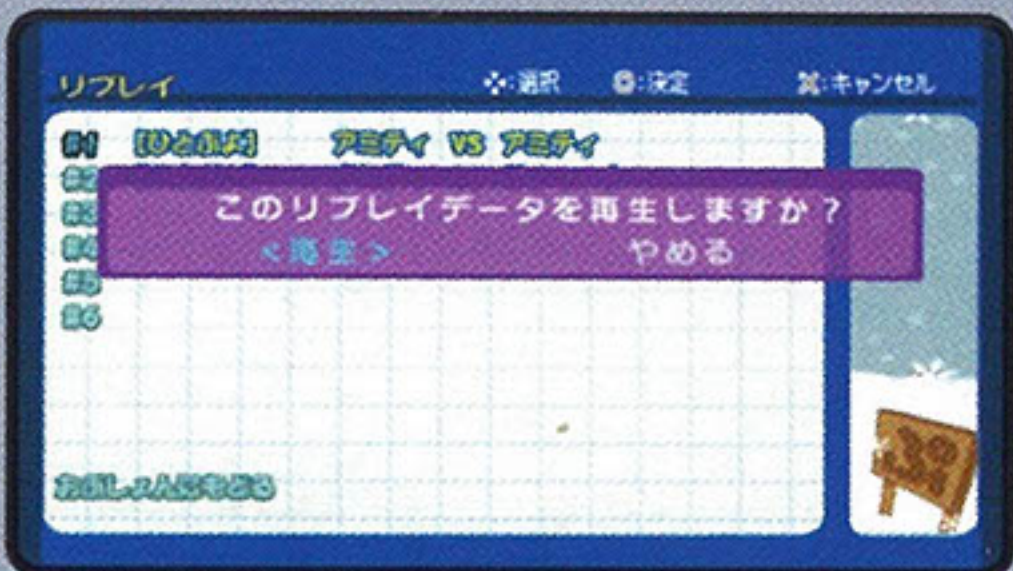
「ひとりでぷよぷよ」のフリー対戦モードと「ふたりでぷよぷよ」の終了時にリプレイデータの保存メニューが表示されます。対戦の記録は全部で6個まで保存することができます。なお、対戦時間が長すぎる場合は保存できない場合があります。



※7個以上のリプレイデータは保存できません。新しい対戦記録を保存したいときは、古いリプレイデータに上書き保存をしてください。

STEP 2 リプレイデータを再生する

「おぷしょん」で「リプレイ」を選ぶと“Memory Stick Duo”に記録された対戦の一覧が表示されます。再生したいリプレイデータを選んでください。



キャラクター紹介

「ぷよぷよフィーバー」に登場する個性的なキャラクターたちを紹介します。キャラクターごとに得意な戦い方があるので、プレイヤーキャラとして使うときは参考にしてください。

アミティ

本編の主人公。「るんるんコース」「わくわくコース」のプレイヤーキャラクター。魔導学校に通う元気で明るい女の子。バランスのよい攻撃パターンをもっており、オールラウンドに対応できる。



ラフィーナ

アミティの同級生にして、高飛車なもうひとりの主人公。「はらはらコース」のプレイヤーキャラクター。特に自力での大連鎖で力を発揮するタイプで、上級者向き。フィーバーになったら、あわてずじっくりと大連鎖を狙っていきたい。





アコール先生

主人公たちの通う魔導学校の先生。おっとりしていてマイペース。「るんるんコース」では、ルールを教えてくれる。大連鎖で力を発揮する上級者向けのキャラ。抱えているネコ（腹話術のヌイグルミ）はポポイという。



クルーク

アミティと同じく魔導学校に通う同級生。優等生だが、ちょっとアブナイ魔法に手をそめているらしく悪魔に魅入られてるというウワサも…？ フィーバーに頼らず、自力で大連鎖ができれば超強力な上級者向けキャラ。

リデル

アミティの同級生。頭のツノを気にしているのか、ちょっと引っ込み思案な亜人間の女の子。フィーバーでは力を発揮しないが、通常の攻撃はとても強い。相手がリデルならフィーバーに「落とし込む」のもひとつの手だ。



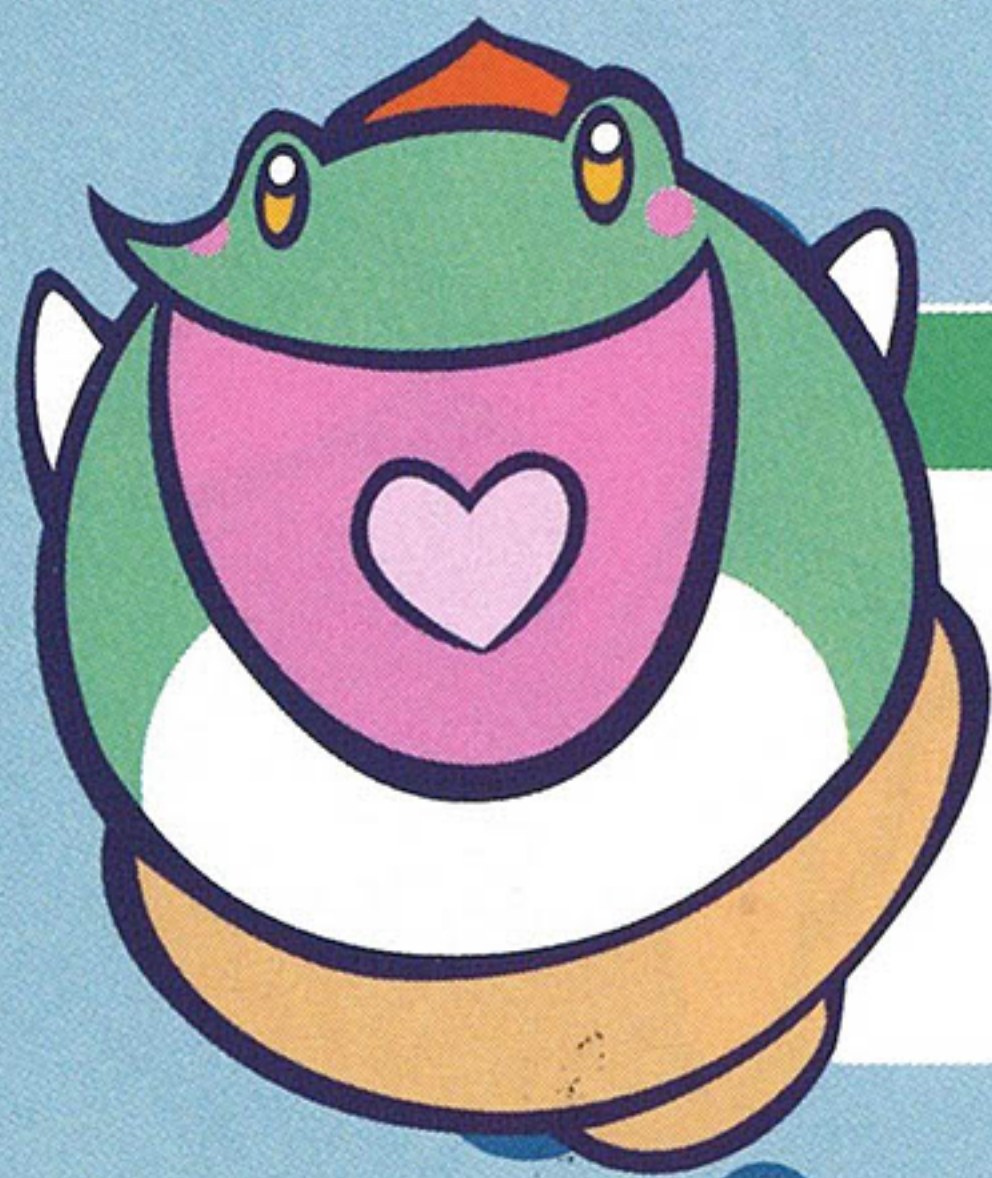


タルタル

同じくアミティの同級生（には見えないが…）。のっそりとしている。おこらせなければ、とてもやさしい。その体格のとおり、小さな攻撃でもズシリと重い。逆に大連鎖でのノビはやや悪いかも…。

おしゃれコウベ

ひとをバカにしたような態度でファッションにうるさいスケルトン。通常の攻撃力は弱いが、フィーバーモードで一発逆転をねらう。2個ぷよの出現率が高いので連鎖が組みやすい反面、スピードは遅め。



どんぐりガエル

どんぐりの笠をはいたカエル。それでもなぜかピョンピョン跳びはねるのがフシギ。「ケローン」としかしゃべれない。こつこつとしたジャブ攻撃が有効で、初心者にも扱いやすい。

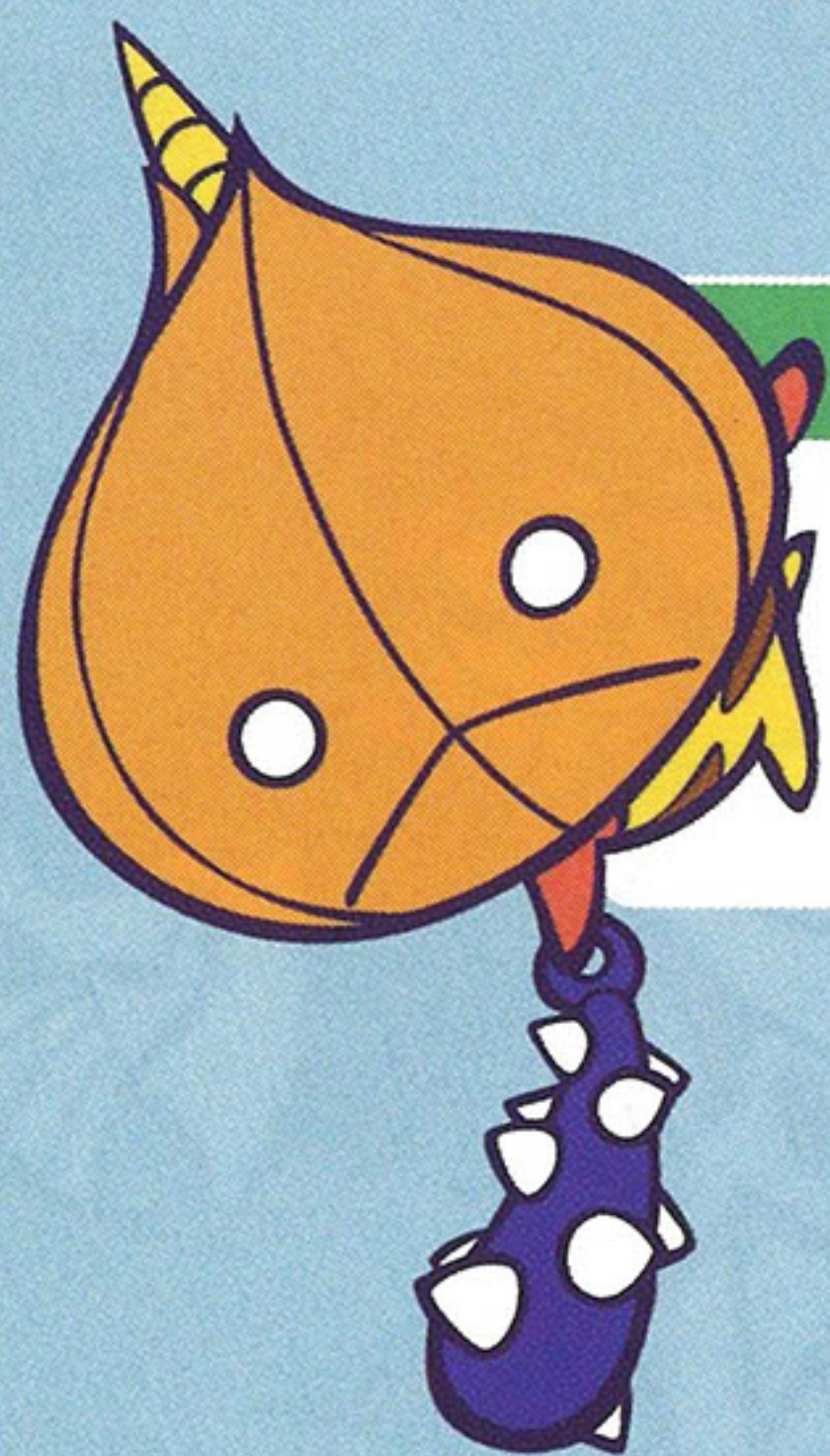
こづれフランケン

冥府魔道に生きる(?)親子づれのフランケン。総じてジャブ攻撃が得意。長引くと不利なので、はやめに決着をつけたい。



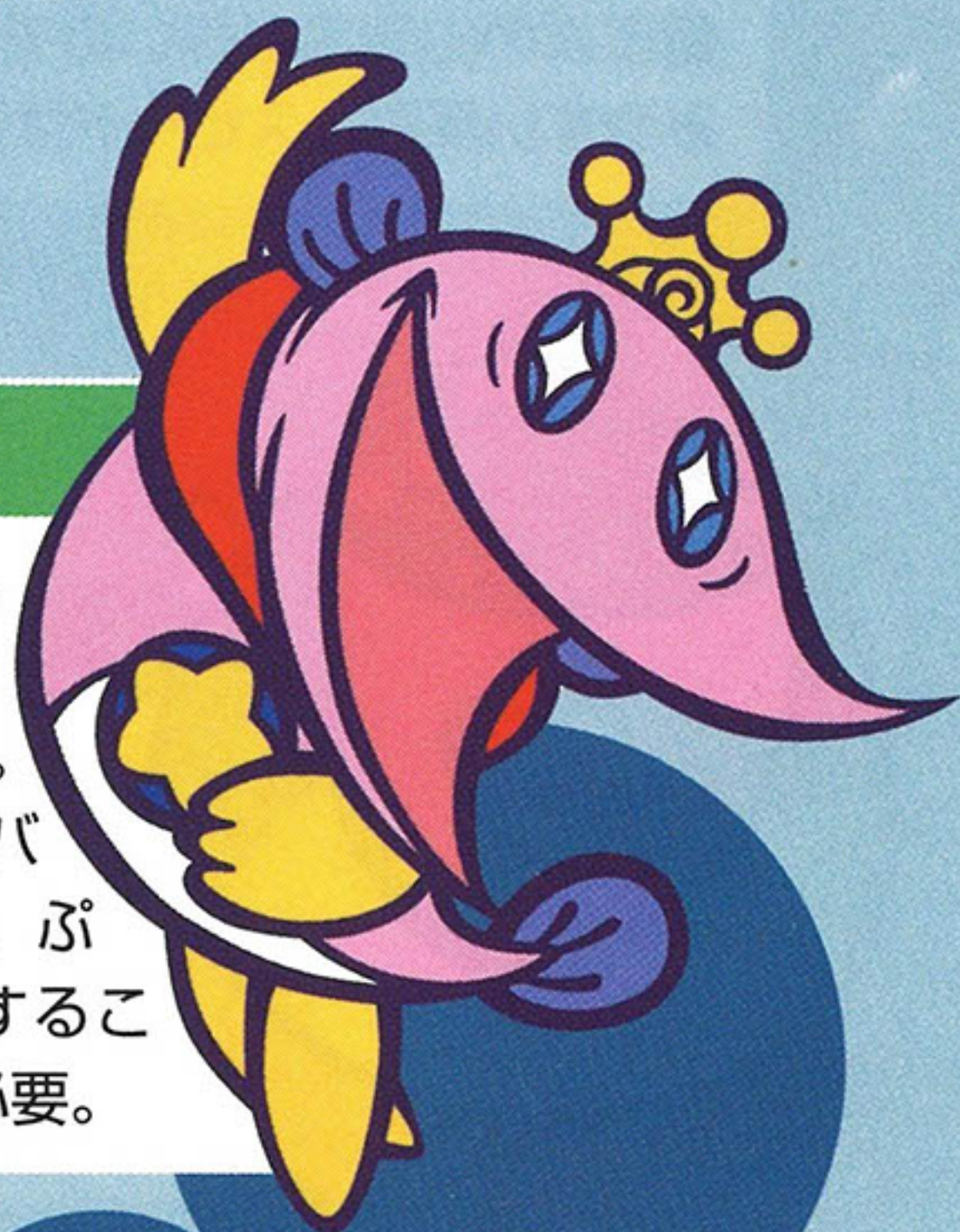
おにおん

たまねぎ頭の小鬼。チョコマカとつきまとい、「オン! オーン!」と、とにかくうるさい。通常の攻撃が弱いので、うまくフィーバーに持ち込もう。



さかな王子

海の世界の王子(あくまで自称)。自分のことを「余」というなど、王族特有のしゃべりかたが特徴。おしゃれコウベと同じくフィーバーでの一発逆転を狙いやすいが、ぷよが3個ぷよや4個ぷよで出現することが多く、その意味では慣れが必要。





ユウちゃん

明るくおちゃめな幽霊の女の子。この世につらいことなど何ひとつないかのような明るさは、既に幽霊だからかもしれない…。ちなみにオヤジギャグ大好き。3個ぷよや4個ぷよの割合がかなり多いので、慣れれば相殺しやすい。

ほほうどり

口癖は「ほほう…」。ヒーローのように格好つけたがる。ヒーローらしく(?)、キメ技以外の攻撃は弱くて相手に勝てない。どうせなら最初からキメ技（大連鎖）を狙っていこう。



アルル

これまでの「ぷよぷよ」シリーズの主人公。今回は別世界から迷い込んできた異邦人として登場する。非常にバランスよく、大連鎖でのノビもよいのだが、2個ぷよしか出現しない。

この他にも、なにやらなつかしいような感じのキャラクターも登場するらしい!?





© SEGA 2004

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

本製品の通信機能にはNetBSD Foundation, Inc.およびその協力者によって開発されたソフトウェアが使用されています。詳細については、<http://www.seel.co.jp/psp-license/pspnet.txt>をご覧ください。

この商品に関するお問い合わせ先

株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

セガ カスタマーサポート

ナビダイヤル

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしていません。

0570-000-353

受付時間10:00~17:00 月~金（祝日及び弊社指定休日を除く）
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

SEGA is a registered trademark of Sega Corporation.

本ソフトは日本国内だけの販売及び使用とし、許可なく複製・改変・レンタル・営利目的に使用・公に上映、送信することを禁止します。これらを行った場合には法的措置を取ることがありますのでご注意ください。For sale and use in Japan only. Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

禁 無 断 転 載

688-00002

SEGA®

株式会社セガのオフィシャルサイトです。

セガ公式サイト

最新ゲーム情報からアミューズメント施設の情報、会社案内までいろいろな情報が満載。BBSなどのコミュニティも充実！

<http://sega.jp/>

SEGA DIRECT

オフィシャルショッピングサイトです。

セガダイレクト

ゲームソフトやグッズ、攻略本、音楽CDなどゲーム関連商品が豊富な品揃え！オリジナル商品やポイントサービスもあります。

<http://segadirect.jp/>