

# COLUMNS

コラムス 対戦モード付



USER'S MANUAL

 SystemSoft

## CONTENTS

■「コラムス」ってどんなゲーム	2
■ユーザーの操作	3
■ゲームの終了条件	3
■ゲームセレクトメニュー	4
■OPTIONメニュー	5
■BGM	5
■JEWELS & BACKGROUND	6
■SCOREBOARD	6
■DATA	7
モード別ガイド	
■NORMALモード	8
■FLASHモード	10
■STAGEモード	11
■VSモード	14

# 1 「コラムス」ってどんなゲーム?

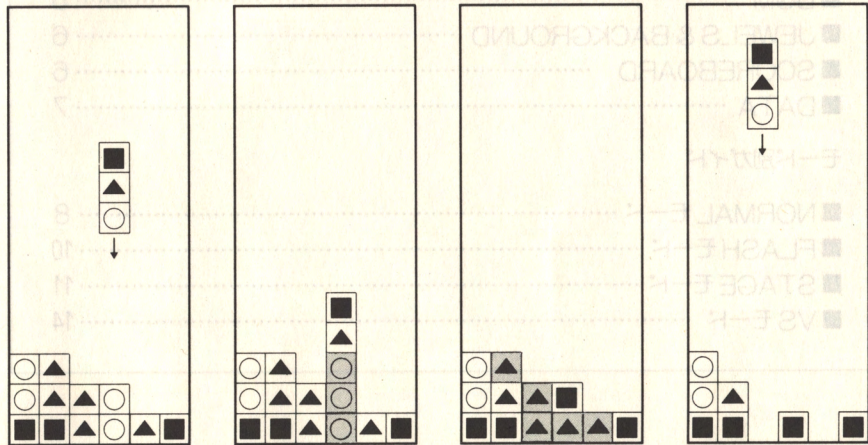
## ■同種類の宝石を並べる

「コラムス」は、アクション性を備えた、シンプルなパズルゲームです。

特定のフィールド内に、数種類の宝石がいろんな組み合わせで縦3つに並んで落下してきます。基本的には、同種類の宝石が縦、横、斜めに3個以上並ぶと消滅して、複数方向に並んだ場合は、全方向同時に消滅します。

「コラムス」は、宝石を消して、その得点を競うゲームです。

〈基本的な遊び方〉



①上方から3つ一組の宝石が落下してくる。

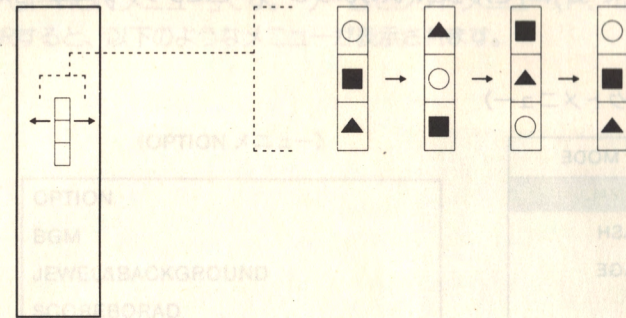
②○部分が消滅する。

③さらに▲部分が消滅する。

④消滅が終わると次の宝石が落下してくる。

## ■ユーザーの操作

フィールド内に落下してくる宝石には、次のような操作を加えることができます。



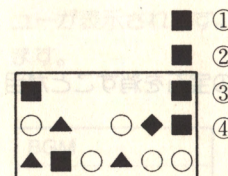
①フィールド内で左右への移動が可能です。

②上図の順序でブロック内で宝石の順序を変えることができます。

## ■ゲームの終了条件

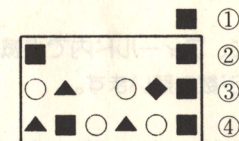
宝石が積み重なり、フィールドからはみ出した時点でゲーム終了となります。同種類の宝石の消滅は、フィールド内で並んだ場合に限りです。フィールド外にある宝石は消滅しません。

〈ゲームの終了例〉




上図で①②③のブロックが落下してきた場合、②がフィールド外なので②③④は消滅しません。ゲーム終了となります。

〈フィールド外宝石の処理〉



上図で①②③のブロックが落下してきた場合、②③④が消滅した後に①が落下してきます。この場合はそのままゲーム続行となります。

## 2 ゲームセレクトメニュー

《タイトル画面》で  キーを押すと、次のような「ゲームセレクトメニュー」が表示されます。

《ゲームセレクトメニュー》

GAME MODE
NORMAL
FLASH
STAGE
VS
OPTION

### ■ NORMAL (1人~2人用)

1つでも多くの宝石を消滅させることが目的です。ゲームオーバーまでの得点を競います。

### ■ FLASH (1人~2人用)

フィールド内で点滅している特定の宝石を消すことが目的です。クリアまでの時間を競います。

### ■ STAGE (1人用)

FLASHモードと同じく、フィールド内で点滅している特定の宝石を消すことが目的です。クリアしたステージ数を競います。

### ■ VS (1人~2人用)

対戦モードです。プレイヤー対プレイヤー、もしくは、プレイヤー対コンピュータで対戦します。

### ■ OPTION

ゲーム環境の設定、ゲームデータの保存など、補助的な役割を果たすメニューです。

## ■ OPTIONメニュー

ハードウェアやゲーム環境の設定、ゲームデータの保存など補助的な役割を果たすのが、「OPTIONメニュー」です。「ゲームセレクトメニュー(P. 6)から[OPTION]を選択すると、以下のようなメニューが表示されます。

《OPTIONメニュー》

OPTION
BGM
JEWEL&BACKGROUND
SCOREBOARD
DATA

メニューの選択方法(機種別マニュアルP. 8)にしたがって、設定したい項目を選択します。

各項目の内容は次の通りです。

### ■ BGM

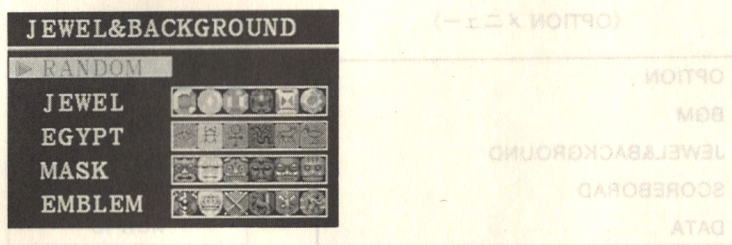
ゲーム中に鳴らす音楽の種類の設定をします。項目を選択すると、以下のようなメニューが表示されます。任意のBGMを選択してください。BGMは4種類設定されています。

BGM	
RANDOM	.....モードごとにBGMがランダムに決められます(VSモードを除く)
CLOTHO	
LATHESIS	.....選択されたBGMがすべてのモードで流れます
ATROPOS	
E-LONE	
BGM OFF	.....BGMをOFFにします

## ■ JEWELS & BACKGROUND

①フィールド内に落下してくる宝石の種類を設定します。項目を選択すると以下のよう  
なメニューが表示されます。任意の項目を選択してください。

選べる宝石は4種類あります。それぞれ決った背景（BACKGROUND）が設定さ  
れています。



## ■ SCOREBOARD

得点表です。NORMAL, FLASH, STAGEの3つのモードにつき、上位10人分の  
データを表示します。また、スコアボードのデータは、ディスク等に保存すること  
ができます。スコアボードは以下のデータが表示されます。

NORMALモード（時間制限なし/時間制限あり）

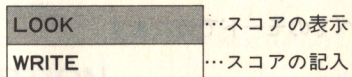
FLASHモード（初期ブロックの高さ別：2～9）

STAGEモード

### 操作

①「OPTIONメニュー」から[SCOREBOARD]を選択します。

②次のようなメニューが表示されます。



③スコアを参照したい時は、[LOOK]を、スコアをディスクに保存したい時は  
[WRITE]を選択します。

## ● LOOK 選択時

NORMALモードのスコアが表示されます。

テンキーの[8][2]キーを押すことによりスコアボードが切り替わります。

[ESC]キーまたは[CLR]キーを押すと「OPTIONメニュー」に戻ります。

各スコアボードの表示内容は以下の通りです。

### ＜スコアボードの表示＞

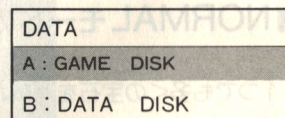
NO ……………順位  
SCORE ……………得点  
JEWELS ……………消した宝石の数  
SPEED ……………ゲーム終了時の宝石落下速度  
CLASS ……………難易度  
TIME ……………クリアした時間  
STAGE ……………クリアしたステージ数  
NAME ……………名前

## ● WRITE 選択時

ディスクに現時点のスコアをセーブします。セーブされたスコアは、「コラムス」起動  
時に選択したディスク（ゲームディスクまたはユーザーディスクのことで、起動時に選  
択したディスク）からロードされます。

## ■ DATA

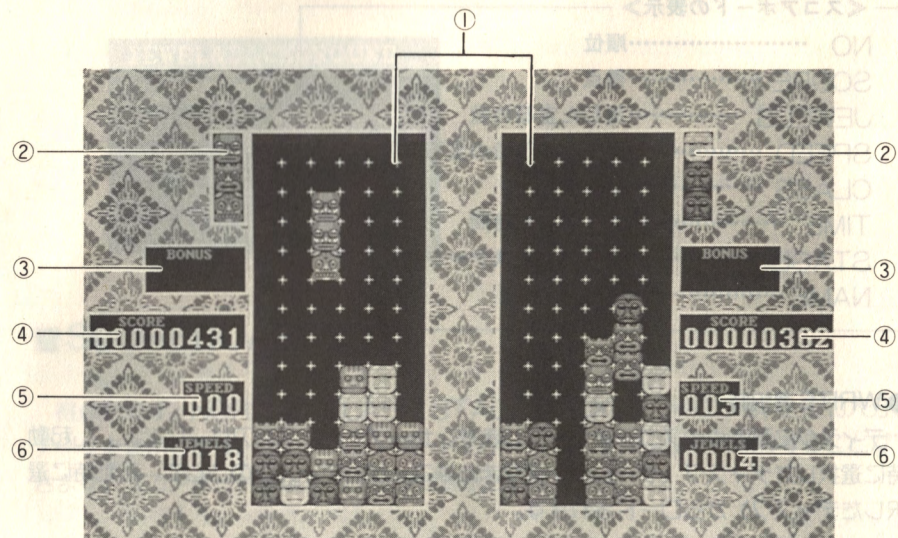
スコアボード、STAGEモードのデータをセ  
ーブするディスクのドライブを変更します。項目  
を選択すると右のようなメニューが表示されま  
すので、任意の項目を選択してください。



### 3 モード別ガイド

## NORMALモード

《NORMALモードゲーム画面(2PLAYER選択時)》



- ①ゲームフィールド ②次に落下してくるブロック ③ボーナス得点 ④得点  
⑤スピード ⑥消滅した宝石の数

### ■NORMALモードの目的

1つでも多くの宝石を消滅させることが目的です。ゲームオーバーまでの得点を競います。

### ■プレイできる人数

1~2人までプレイできます。

### ■魔宝石



普通の宝石同様に移動させることができます。  
着地した宝石と同種類の宝石の全てがフィールドから消滅します。その際魔宝石も同時に消滅します。

### 操作

- ①「ゲームセレクトメニュー」から [NORMAL] を選択します。
- ②プレイする人数を選択します。[1 PLAYER (1人用)/2 PLAYER (2人用)] のどちらかを選択してください。
- ③《NORMALモード設定画面》が表示されます。

CLASS, SPEED, TIME の順に項目を設定します。

CLASS : 難易度です。以下の3段階で出現する宝石の種類数を設定します。

易しい←NOVICE AMATEUR PRO→難しい

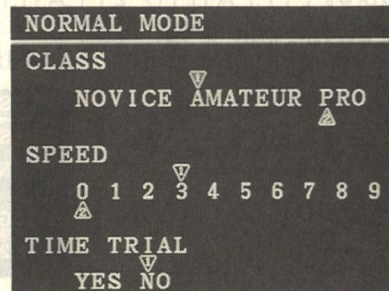
SPEED : 宝石の落下速度です。以下の10段階でゲームの開始時の速度を設定します。

遅い←0 1 2 3 4 5 6 7 8 9→速い

TIME TRIAL : ゲームに制限時間を設けるか否かを設定します。

YES (3分の制限時間を設けます) NO (制限時間を設けません)

《NORMALモード設定画面(2PLAYER選択時)》

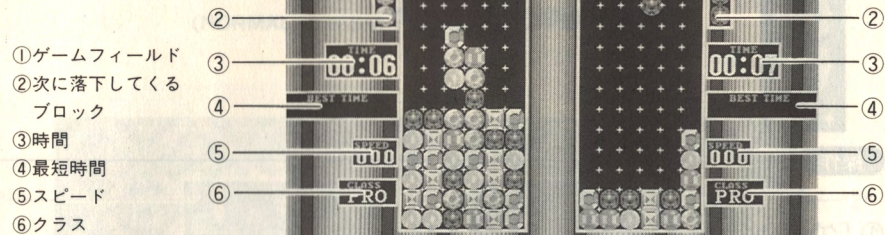


- ④全ての設定を終えたら、キーを押します。
- ⑤《NORMALモードゲーム画面》が表示され、ゲームが始まります。
- ⑥ゲームが終了し、得点が10位以内に入っている場合、名前入力モードになります。
- ⑦ [ESC] キーを押すか、一定時間何のキーも押さないとタイトル画面に戻ります。
- ⑧ キー (2プレイヤー側はスペースキー) を押すと、再びゲームが始まります。

## FLASHモード

〈FLASHモードゲーム画面〉

(2PLAYER選択時)



### ■FLASHモードの目的

フィールド内最下段で点滅している特定の宝石（フラッシュ宝石）を消すことが目的です。宝石を消すまでの時間を競います。

### ■プレイできる人数

1人～2人までプレイできます。

### 操作

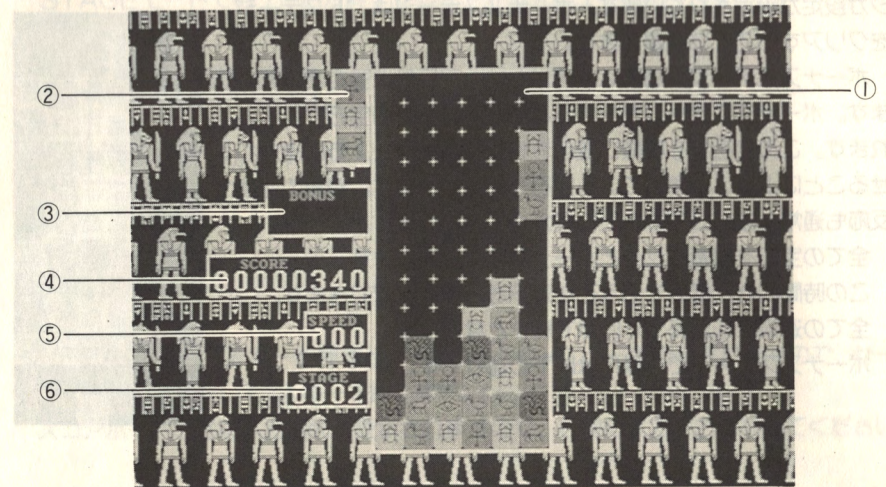
- ①「ゲームセレクトメニュー（P. 6）」から [FLASH] を選択します。
- ②プレイする人数を選択します。[1 PLAYER / 2 PLAYER] のどちらかを選択してください。宝石を消すまでの時間を競います。
- ③〈FLASHモード設定画面〉が表示されます。
 

〈FLASHモード設定画面(2PLAYER選択時)〉

CLASS, HEIGHTの順に項目を設定します。  
 CLASS：難易度です。NORMALモードと同じく3段階で出現する宝石の種類数を設定します。  
 HEIGHT：ゲーム開始時に積まれている宝石の高さを設定します。  
 低い→2 3 4 5 6 7 8 9→高い
- ④全ての設定を終えたら  キーを押します。
- ⑤〈FLASHモードゲーム画面〉が表示され、ゲームが始まります。
- ⑥ゲームが終了し、タイムが10位以内に入っている場合、名前入力モードになります。
- ⑦  キーを押すが、一定時間何のキーも押さないとタイトル画面に戻ります。

## STAGEモード

〈STAGEモードゲーム画面〉



①ゲームフィールド ②次に落下してくるブロック ③ボーナス得点 ④得点 ⑤スピード ⑥面数

### ■STAGEモードの目的

FLASHモードに同じくフィールド内で点滅している特定の宝石（フラッシュ宝石）を消すことが目的です。「STAGE（ステージ）」とは、「面」を意味します。フラッシュ宝石を消すと、次のステージのゲーム画面が表示されます。

STAGEモードには50ステージが用意されており、全ステージをクリアするとゲーム終了となります。

### ■プレイできる人数

1人用です。

### ■ドクロ石

〈ドクロ石〉



フィールド内に積み重なった宝石と入れ替わって出現します。宝石の種類は変わらないので、通常通り消すことができますが、ドクロ石を消すとフィールドの床が2ライン上昇します。上昇した床は連続で宝石を消すことで下げることができます。

## ■ボーナスステージ

STAGEモードには、ボーナスステージという特別のステージが設定されています。ボーナスステージは、5ステージをクリアするごとに登場します。

ボーナスステージの画面は、通常とは上下反対に設定されています。ボーナスステージが始まると画面下に1つの宝石が表示されます。この宝石（6種類に変化させられます）を上方向に動かすことにより、積み重なっている宝石を消滅させます。消滅の連鎖反応も通常とは逆に下から上に向かって起こります。

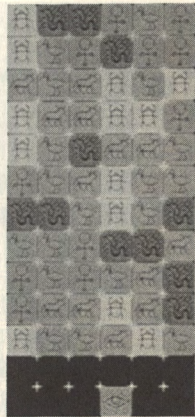
全ての宝石を消滅させるとボーナス得点が入ります。

この時間内だと何度でも宝石を落下させることができます。

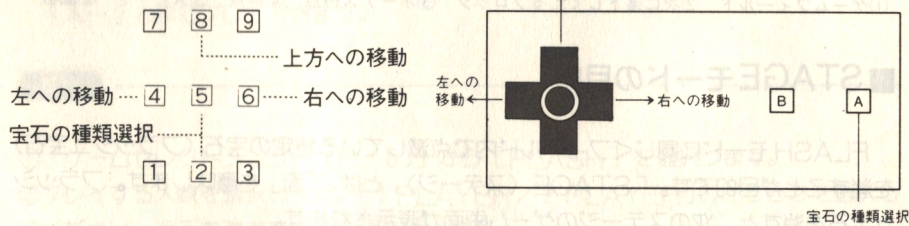
全ての連鎖反応が終了した時点で終了となります。

ボーナスステージでの操作は以下の通りです。

《ボーナスステージ例》



《ボーナスステージでのキー操作》



### 操作

- ① 「ゲームセレクトメニュー」から [STAGE] を選択します。
- ② <<STAGEモードゲーム画面>>が表示されゲームが始まります。
- ③ ゲームが終了すると、セーブするかどうか聞いてきますので、必要ならセーブします。
- ④ 得点が10位以内に入っている場合、名前入力モードになります。(オペレーションマニュアルP.10)
- ⑤ [ESC] キーを押すか、一定時間、何のキーも押さないとタイトル画面に戻ります。
- ⑥  キーを押すと、クリアできなかったステージから始まります。

## ■STAGEモードのセーブ方法

STAGEモードは、ゲーム終了後にデータをセーブすることができます。

STAGEモードでのゲームが終了すると、次のメニューが表示されます。

SLOT 1	STAGE ?
SLOT 2	STAGE ?
SLOT 3	STAGE ?

### ● YES 選択時

YES を選択し、 キーを押すと、下図のようなメニューが表示されますので、セーブしたい場所を選択して  キーを押します。

スコアボードの名前入力画面が表示されますので、名前を入力をおこなってください。

SAVE	
YES	.....現時点での記録をセーブします。
NO	.....セーブしません

### ● NO 選択時

現時点での記録はセーブされません。

キーを押すとスコアボードの名前入力画面が表示されますので、名前を入力を行ってください。

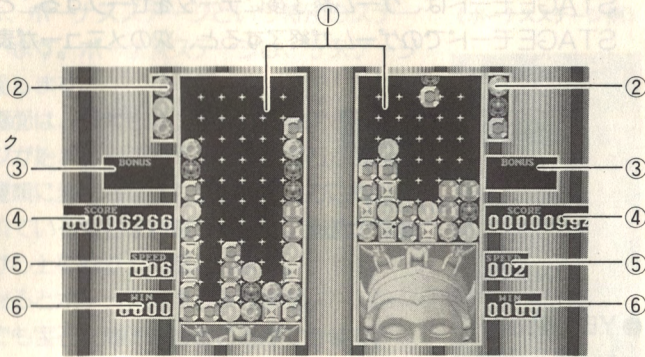
**注意** スコアボードの名前入力画面が表示されるのは、得点が上位10以内に入った場合のみです。



## VSモード

### 《VSモードゲーム画面》

- ① ゲームフィールド
- ② 次に落下してくるブロック
- ③ ボーナス得点
- ④ 得点
- ⑤ スピード
- ⑥ 勝利数



### ■ VSモードの目的

対戦モードです。プレイヤー対プレイヤー、もしくはプレイヤー対コンピュータで対戦します。プレイ内容はNORMALモードと同じですが、連続で宝石を消すことによって対戦相手のフィールドの床を上昇させることができます。

### ■ プレイできる人数

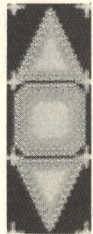
1人～2人までプレイできます。

### ■ 床の上昇

1回の宝石落下で4個以上の宝石を消滅させるか、連続で宝石を消すことを1回以上行うと対戦相手の床を上昇させることができます。自分のフィールドの床が上昇している場合には、自分のフィールドの床が下がってから対戦相手の床が上昇します。

### ■ 魔宝石 (対戦用)

普通のブロックと同様に回転させることができます。



………… 相手のフィールドの床を1ライン上げます。

………… 魔宝石が着地した宝石と同種類の宝石の全てが消滅します。

………… 自分のフィールドの床を3ライン下げます。

## 操作

- ① 「ゲームセレクトメニュー」から[VS]を選択します。
- ② プレイする人数を選択します。[1 PLAYER (コンピュータと対戦します)]/2 PLAYER (プレイヤー同士で対戦します)のどちらかを選択してください。
- ③ ≪VSモード設定画面≫が表示されます。

CLASS, SPEED, (COMPUTER)の順に各項目の設定をおこないます。

CLASS: 難易度です。NORMALモードと同じく3段階で設定します。

SPEED: 宝石の落下速度です。NORMALモードと同じく10段階で設定します。

COMPUTER: [1P]選択時に表示されるメニューです。コンピュータの思考タイプを設定します。以下の6種類のコンピュータプレイヤーの中から選択します。



イカちゃん

イカちゃんは、「コラムス」を始めたばかりの初心者です。

対戦は初めてという人はまずイカちゃんに相手になってもらいましょう。



ゆーとくん

「遊免伝」でおなじみ、びのぼてか星に住む食いしん坊なうさぎです。

のんびりしていると思っても、油断は禁物です。



龍

中国の上海から「コラムス」の対戦相手を求めてやってきました。

レベルは中くらい、堅実に宝石を積んでいきます。



戦国武将

対戦「コラムス」の天下取りをもくろむ、戦国武将です。

古いタイプのように、レベルは中級の上です。



ネクロマンサー

「マスターオブモンスター」のマスターの1人。今回はモンスターならぬ

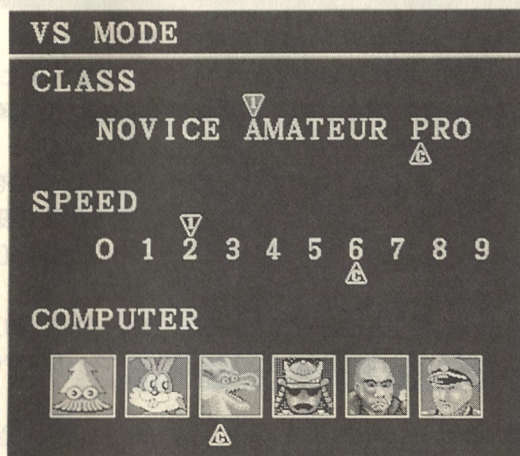
宝石を操っています。レベルは上級で得意技は一発連鎖です。



軍人

「大戦略」で鍛えた戦略家です。対戦「コラムス」の実力は6人の中では最強です。素早い決断力と高い知性を誇ります。

〈VSモード設定画面（1 PLAYER 選択時）〉



④設定を終えたら、 キーを押します。

⑤<<VSモードゲーム画面>>が表示され、ゲームが始まります。

⑥ゲームが終了した後で  キーを押すと、再びゲームが始まります。[ESC] キーを押すが、一定時間何のキーも押さないとタイトル画面に戻ります。

## 【ご注意】

- 1) このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
- 2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
- 3) この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
- 4) 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
- 5) 運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

© SEGA 1990

REPROGRAMMED BY SystemSoft 1991

この製品は(株)セガ・エンタープライゼスの許諾を受けて  
(株)システムソフトが製作、製造、販売するものです。

商品に関する技術的なお問い合わせは・・・

アミューズメント事業部ユーザーサポート専用電話 Tel 092-752-5278  
月～金 9:00～12:00・13:00～17:00 (祝祭日を除く)

1991年9月 初版発行

 **SystemSoft** 株式会社 システムソフト  
アミューズメント事業部  
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

# COLUMNS

コラムス 対戦モード付