



この取扱説明書は、本ゲーム製品の発売時点での内容をそのままデータ化しています。そのため一部の記載内容が最新ではない可能性がありますので、サポートに関する情報は削除しています。本ゲームに関するサポートは次の Web ページをご覧ください。<http://www.xbox.com/jp/classics/>



XBOX

SEGA®



ソニック  
よけよけ  
アドバンス

TM

CERO  
全年齢  
全年齢対象

SONIC™  
TEAM

## Xbox® 専用ソフトのご使用前に

### 保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明をしてあげてください。

### 注意

- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間おきに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。
- ごくまれに、光の点滅やビデオゲームによってテレビ画面に表示されるパターンを見ていると、筋肉のけいれんや意識の喪失を起し、倒れたり近くのものにぶつかるなどしてケガの原因となることがあります。また、こうした経験のない方でも、ビデオゲームをプレイ中にこれらの症状が現れる可能性があります。このような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。
- Xbox コントローラの振動機能を使って、長時間連続してプレイしないでください。健康のため、30分ごとに5分以上の休憩を取ってください。
- Xboxの取扱説明書には、安全性と健康に関する重要な情報が記載されていますので、ソフトを使用する前によくお読みください。

### 使用上のご注意

- ディスクの両面ともにキズ、汚れや指紋等をつけないうよう、扱いは注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。
- ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- 汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。
- このディスクを一般のDVDプレーヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- スクリーン投影方式のプロジェクションテレビでXbox ゲームをプレイしないでください。ゲームプレイ中の静止画像がテレビ画面に焼き付けられ、ゲームをプレイしないときでも常にこの静止画像の残影が画面に表示されます。
- 使用しない場合、ディスクをXbox 本体のDVDドライブ内に長期間放置せず、元のケースに入れ、高温・多湿になる場所を避けて保管してください。
- ご使用になる周辺機器の取扱説明書も併せてお読みください。

このたびは、Xbox 専用ソフト「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取扱説明書を必ずお読みください。



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 アミテイ  
今日も今日とて お勉強です…

### 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	13
ひとりでぷよぷよ	13
ふたりでぷよぷよ	14
とことんぷよぷよ	15
お感じよん	16
キャラクター紹介	18

こんにちは!! あたしアミティ!!  
ステキな魔導師になるために  
魔導学校で勉強中のの!!  
でも今日は、のんきに勉強なんて  
している場合じゃないみたい  
というの、アコル先生の  
大切な飛翔の杖がなくなっらしいの!!  
それで、みつけてきた人には  
何かごほうびがあるっていうから  
みんな、はりきってるのよ…  
もちろん、あたしもね!!



まったく、わるいジョーダンだわ…  
あの、どんぐさいアミティに  
先をこされるなんて…  
でも、いい女はあわてないのよ  
あわてずさわがず先まわり!!  
みてなさい!! アミティ!!  
このラフィーナ様が  
後でほえづらかかせてあげますわ  
オーツホツホツ!!

このゲームは1~2人用です。コントローラはXbox 前面のコントローラ端子に接続します。4つの端子のうちどの端子に接続してもプレイ可能です。2人でプレイする場合はもうひとつコントローラを追加してください。先にゲームを始めた方が1Pとなります。

## Xbox コントローラ



使用ボタン	メニュー画面	ゲーム中
方向パッド/左スティック	カーソルの移動	ぶよの移動/高速落下
Ⓐボタン	決定/次の画面へ進む	ぶよの左回転 同色4個ぶよの色変え
Ⓑボタン	キャンセル/前の画面に戻る (BACKボタンも同様)	ぶよの右回転 同色4個ぶよの色変え
STARTボタン	ゲームスタート	ポーズ まんざいデモのスキップ ひとりでぶよぶよ時の乱入

- ※ Ⓐ・Ⓑ・ⓧ・ⓎボタンとSTARTボタンを同時に押すとタイトル画面に戻ります。
- ※ 右トリガ・左トリガ、右スティック、黒ボタン・白ボタンは使用しません。
- ※ このゲームは振動機能に対応しています。振動機能のON/OFFは「おぶしょん」の「ボタンそうさ」(→P.16)で切り替えることができます。
- ※ ぶよの回転方向は「おぶしょん」(→P.16)で変更できます。



## ゲームの始め方

## ゲームデータの作成&amp;ロード

電源を入れて、タイトル画面でSTARTボタンを押すと、ゲームデータの作成画面が表示されます。データを作成する場合は「はい」を選んでください。なお、すでにゲームデータがある場合は、ゲームデータ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



対戦途中の状態はセーブされないから、対戦途中の続きからプレイすることはできないわ。注意してね。

## ゲームのセーブについて

このゲームのバックアップは、Xbox 本体のハードディスクのみ対応しています。別売のメモリユニットには対応していません。「おぶしょん」の設定やらんきんぐ、リプレイデータをひとつのゲームデータに保存することができます。セーブやロード中にXbox 本体の電源を切ったり、コントローラ等の抜き差しは行わないでください。

■リプレイデータ …… 「ひとりでぶよぶよ (→P.13)」と「ふたりでぶよぶよ (→P.14)」での対戦を鑑賞するためのデータを記録します。6つまでセーブ可能です。リプレイデータの保存と再生については、P.17をご覧ください。

## メインメニュー

ゲームデータを作成 (またはロード) すると、メインメニュー画面が表示されるので、モードを選びましょう。各モードについての詳細はP.13からの「モードの紹介」をご覧ください。



**ひとりでぶよぶよ** …… 次々と登場するキャラクターと対戦をしながらストーリーを進めていくモードです。「るんるんコース」と「わくわくコース」はアミティが主人公、「はらはらコース」はラフィーナが主人公になります。自由に対戦相手を選んで遊ぶフリー対戦もあります。

→P.13

## アコール先生のワンポイントレッスン



誰かが「ひとりでぶよぶよ」(フリー対戦を除く)をプレイしているところに乱入して対戦することもできるわ。使用していない方のコントローラのSTARTボタンを押してね。乱入の対戦後は勝者がプレイを続けられるわ (→P.12)。

**ふたりでぶよぶよ** …… 好きなキャラクターを使って2人で対戦をするモードです。3種類の対戦ルールに加え、ルールを自由に設定できるモードもあります。

→P.14

## アコール先生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.18からのキャラクター紹介を参考にして自分にあったキャラクターをみつめてね。キャラクター選択画面でも、ぶよの出現パターンを確認できるわ。

**とことんぶよぶよ** …… ひとりでひたすらぶよを消し続けるモードです。3種類のゲームが用意されています。

→P.15

**おぶしょん** …… ゲーム中の設定を変更したり、音楽やデモの鑑賞、リプレイの再生などができます。

→P.16



# ゲームの遊び方

「ぶよぶよフィーバー」の基本的なルールから画面の見方について説明します。遊び方をしっかりと把握してからゲームを始めましょう。

## ゲームルール ～基本編～

### ●“ぶよ”について

ぶよぶよした不思議な物体、それが“ぶよ”です。ぶよには赤、青、緑、黄、紫の5種類の色があります。2～4匹のぶよがセット（組ぶよ）になってフィールドに落ちてきます。



### ●【3個ぶよ】

3匹セットで落ちてきます。同じ種類のぶよが3匹セットになったもの他に、2色のぶよが合わさったものがあります。A・Bボタンで回転させることができます。



### ●【4個ぶよ】

4個ぶよには、同じ色のぶよが4匹セットになったものと、同じ色の2個ぶよが合わさったものがあります。同じ色の4個ぶよは回転の代わりにA・Bボタンで色を変えることができます。



### ●“ぶよ”の消し方

「ぶよぶよフィーバー」は同じ種類のぶよ4匹以上を縦横にくっつけて消すという単純なルールです。フィールド上部から2～4匹一緒に落ちてくるぶよを操作して、フィールドに積んでいきます。同じ色のぶよを上下左右に並べるとくっつきます。4匹以上くっくと消えてなくなります。移動や回転をうまく使って並べていきましょう。



くっくと...



消える

## 画面の見方 ～通常時～

ゲーム中の画面は以下のとおりです。左側のフィールドが1P側のフィールド、右側のフィールドは2P側のフィールドになります。なお、画面は「ふたりでぶよぶよ」モード時のものです。

### NEXTぶよ

次に降ってくる組ぶよを表示

××

ここにぶよが積み上がると負け

### 予告ぶよ

相手から送られたおじゃまぶよを表示(→P.10)

### 組ぶよ

### フィーバーカウント

(→P.11)

### 勝利数

### フィーバertime

(→P.11)

### 1P側の

フィールド

スコア

### 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「××」にぶよを積み上げてしまうと負けになります。



「××」の部分にぶよを積み上げると...

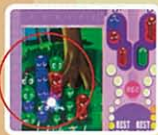


「ばたんきゅ～」ゲーム終了です



●おじゃまぶよ

ぶよを消すと得点が入り、消したぶよの数や連鎖に応じて対戦相手に「おじゃまぶよ」という透明なぶよを送ることができます。



ぶよを消すと…



相手のフィールドにおじゃまぶよが降ってくる

●連鎖

ぶよを消したときに消えたぶよの上に積まれていたぶよが落下し、また新たに同色4匹以上のぶ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。



ぶよが落ちて…



2連鎖



3連鎖



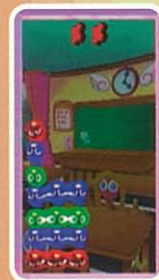
大きい連鎖を組めば、これだけのおじゃまぶよを降らすことができる

●全消し

フィールド上からすべてのぶよを消すことを「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。大連鎖のチャンスです。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。



フィールド上のぶよをすべて消すと「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ぶよを送ることができるよ。

●おじゃまぶよを送られた場合

おじゃまぶよを送られた場合は、となりに並んでいるぶよを消すと一緒に消すことができます。

また、4個以上のおじゃまぶよが隣接すると大きなおじゃまぶよになることがあります。



おじゃまぶよのとなりのぶよを消すと…



一緒におじゃまぶよが消える

●同時消し

ぶよは4匹つなげると消えます。このときぶよをより多くつなげるように消すと高得点になります。2色以上のぶよを同時に消したときも同様です。



アコール先生のワンポイントレッスン



全消して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~

### ●予告ぶよ

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



予告ぶよの名前	小ぶよ	中ぶよ	岩ぶよ	星ぶよ	月ぶよ	王冠ぶよ
おじゃまぶよの数	1個	6個	30個	180個	360個	720個

### ●相殺

予告ぶよがある状態で攻撃すると、相手に送るおじゃまぶよと同じ数だけ自分の予告ぶよの数を減らすことができます。これを“相殺”といいます。相殺によってより多くのおじゃまぶよを送られたほうにだけおじゃまぶよが落ちることになります。



予告ぶよがおじゃまぶ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おじゃまぶよを消すことができる。

### アコール先生のワンポイントレッスン



相殺したターンはおじゃまぶよが落ちてこないわ。連続で相殺できれば、おじゃまぶよが落ちて来ない上にフィーバーカウントもたまるのよ。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、“フィーバーカウント”がたまります。フィーバーカウント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。



フィーバーカウントがいっぱいになると…



フィーバーモードに突入

### 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終了するまで連鎖のタネは落ちてきます。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。いらぬ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わね。







## ●乱入

誰かが「ひとりてぶよぶよ」（フリー対戦を除く）をプレイしている時に、使用していない方のコントローラのSTARTボタンを押すと乱入して対戦することができます。それぞれ操作するキャラクターを選んでください。



### 画面の見方 ～乱入プレイ時～

操作するキャラクターと難易度\*を選ぶとゲームスタートです。乱入プレイ時は先に2勝したプレイヤーの勝利となります。

\*難易度によって以下の違いがあります。

- ぶよの落下速度  
(甘口は遅く辛口は早い)
- 出現するぶよの色数  
(甘口：3色→中辛：4色→辛口：5色)
- フィーバーゲージの初期値  
(甘口から3→1→0→0→0)



1P側のフィールド      勝利数      2P側のフィールド

## ●プレイ終了

乱入プレイが終了した場合は、どちらが勝者かによって以降の操作権が変わってきます。操作権を持ったプレイヤーが1Pになります。

- 乱入された方が勝者 …… 「ひとりてぶよぶよ」の続きからプレイ再開です。
- 乱入した方が勝者 …… 1Pとなり、メインメニュー画面に戻って操作を続けます。

## ひとりてぶよぶよ

### ●メニュー選択

「ひとりてぶよぶよ」では、以下の3つのコースとフリー対戦が遊べます。方向パッド/左スティック←→で選んでAボタンで決定してください。



- るるんんコース …… 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。同じく主人公・アミティの全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 …… 自分と相手のキャラクターを自由に選んで対戦できるモードです。

### ゲームの流れ

「ひとりてぶよぶよ」の【るるんん/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

2～4匹セットで落ちてくる組ぶよを縦横にくっつけて消していきましょう。

#### 3 ゲーム終了

フィールド中央の「××」にぶよを積み上げるとゲーム終了です。

#### 4 リプレイ記録

直前のプレイをリプレイデータに記録することができます(→P.17)。

#### 5 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。

#### 6 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。



## ふたりでぶよぶよ

## ●ルール選択

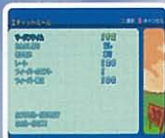
「ふたりでぶよぶよ」は2人対戦専用モードです。4つの対戦ルールの中から遊べます。なお、コントローラが2つ以上接続されていないと選択できません。



- ふつうのルール …… 「ぶよぶよフィーバー」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 …… 「ぶよぶよ通」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性能差も一切ありません。
- トラップルール …… フィーバー中の攻撃力が極端に低くなるルールです。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しまいましょう。
- 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。

## エディットルールの設定項目について

「エディットルール」では以下の項目の設定を変更して対戦することができます。方向パッド/左スティック ↑ ↓ で変更する項目を選んで、方向パッド/左スティック ← → で切り替えます。



- マージンタイム …… ここで設定した秒数を越えると、おじゃまぶよの発生量が(初期設定：192) だんだん増えていきます。
- れんさしほり …… ここで設定した連鎖数未満では、相手におじゃまぶ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。相殺をなしにすると、フィーバーモードもなくなります。(初期設定：あり)
- レート …… おじゃまぶよを1匹発生させるのに必要な得点です。小さいほどおじゃまぶよがたくさん発生します。(初期設定：120)
- フィーバーカウント …… 1回の相殺でフィーバーカウントが増加する量です。0に設定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に補正をかけます。小さくするとフィーバーモードの攻撃力が低くなります。大きくすると攻撃力が高くなります。(初期設定：100)
- 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。

## とことんぶよぶよ

## ●ルール選択

「とことんぶよぶよ」は3つのルールの中から遊べます。方向パッド/左スティック ← → で選んで Ⓐ ボタンで決定してください。

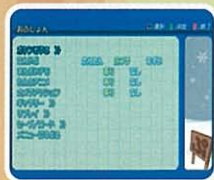



- フィーバー …… 常にフィーバーモードの状態で、時間制限があります。通常のゲームオーバー条件のほか、時間切れになってしまってもゲームオーバーになります。うまく連鎖し続けることで時間制限を延長でき、長い時間プレイすることが可能です。
- タスク …… ぶよの消し方に関する課題が次々と出てきます。時間切れにならないようにすばやく課題をクリアしていきましょう。課題はだんだん難しくなっていきます。このモードでも通常のゲームオーバー条件のほか、時間切れになってもゲームオーバーです。
- オリジナル …… 登場するぶよは2匹だけで、フィーバーモードはありません。フィールドの中央上部の「××」にぶよを積み重ねる限り、延々とプレイし続けることができます。



## おぶしょん

以下の項目の設定を変更することができます。方向パッド/左スティック↑↓で変更する項目を選んで、方向パッド/左スティック←→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。



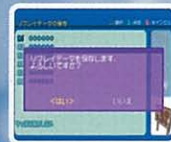
- **ボタンそうさ** …… コントローラの設定を行います。  
Xbox コントローラ1/2/3/4：各ボタンの回転方向を設定します。  
しんどう：振動機能の有無を設定します。
- **なんいど** …… 「ひとりでぶよぶよ」の難易度を設定します。  
(初期設定：ふつう)
- **まんざいデモ** …… 「ひとりでぶよぶよ」の漫才デモの有無を設定します。  
(初期設定：あり)
- **れんさアニメ** …… 連鎖時のキャラクター表示の有無を設定します。  
(初期設定：あり)
- **カメラアクション** …… 連鎖にあわせてカメラ視点を動かすかどうかを設定します。  
(初期設定：あり)
- **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たりすることができます。  

- **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** …… おぶしょん設定やらんきんぐ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** …… メインメニューに戻ります。設定を変更したときは、確認メッセージが出ます。「はい」を選択すると変更されます。設定を保存する場合は、「セーブ/ロード」で行ってください。

## リプレイデータの保存と再生について

「ひとりでぶよぶよ」や「ふたりでぶよぶよ」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

「ひとりでぶよぶよ」と「ふたりでぶよぶよ」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最後まで記録できない場合があります。



- ※ゲームデータ(→P.4)を作成していない場合は、リプレイデータを保存できません。
- ※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を削除してください。
- ※乱入対戦時はリプレイデータは保存できません。

## STEP 2 リプレイデータを再生する

「おぶしょん」で「リプレイ」を選ぶとXbox 本体のハードディスク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。また、リプレイデータを消すこともできます。



## 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ち、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。

## アヨール先生

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きのキャラ。抱えているネコ（腹話術のヌイグルミ）はポボイという。



## 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いるというウワサも…？ 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巫人間の女の子。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。その体躯のとおり、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個ぶ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。



### みづれフランケン

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一発逆転を狙いやすいが、ぶよが3個ぶよや4個ぶ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。この世にたらいこ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個ぶよや4個ぶ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「ぶよぶよ」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個ぶよしか出現しない。

この他にも、なにやらなつかしいような感じのキャラも登場するらしい!?



TM  
いっしょいっしょ  
よーよー  
アッパ

