

Wonder Swan™

パズルボブル

PUZZLE BOBBLE™



TAITO®
SUNSOFT®



ちゅう
注

い
意

かなら
必ずお読みください

- ^{とりあつかいせつめいしょ}取扱説明書を必ずお読みください。
- ^{つよ ひかり しげき}強い光の刺激などにより、^{いちじ てき きんにく}一時的な筋肉のけいれんや^{いしき そうしつ}意識の喪失などの^{しやうじやう}症状を^お起こした場合やゲーム中^{ちやう}にめまい・吐き気・疲労感^はなどを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、^{いし}医師の^{しんぱん}診断を受けてください。
- ^{おも}思わぬ事故の原因となりますので、^{うんでんちやう}運転中、^{ほこうじ}歩行時などの使用および^{しやう}航空機の中など、使用が^{きんし}禁止および^{せいげん}制限されている場所では使用しないでください。
- ^{おも}思わぬ事故の原因となりますので、^{つか}疲れた状態(手や腕の疲労、^め目の乾燥など)や長時間連続^{ちやうじ かんれんぞく}の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、^{きやうけい}休憩していただくようお願いいたします。

と ちやうい
取り扱い上のご注意

- ^{たん し ぶ}端子部に^て手で触れたり、^{みず}水にぬらしたりして、^{よご}汚さないようにしてください。^{こしょう}故障の原因になります。
- ^{せいみつ き}精密機器ですので、^{きょくたん}極端な^{おん どじやうけん}温度条件下での使用や^{しやう}保管および^{つよ}強い^{げつたい}ショックを^{ぶんかい}させてください。また、絶対に分解しないでください。

CONTENTS

- | | |
|----------------|----|
| 1. ものがたり | 2 |
| 2. ゲームの基本ルール | 3 |
| 3. 操作方法 | 4 |
| 4. タイトル画面 | 5 |
| 5. モードセレクト画面 | 5 |
| 6. 1人で遊ぼうかな | 6 |
| 7. 対戦で勝負だ!! | 9 |
| 8. 通信対戦についての注意 | 12 |
| 9. 記録にチャレンジ | 13 |
| 10. 過去をふりかえる | 14 |
| 11. お好みオプション | 15 |
| 12. アドバイス | 17 |

ある日、村に伝わる宝物“ブック オブ
バブル”が盗まれてしまいました。

“ブック オブ バブル”は、バブルの
魔法のすべてが収められている大切
な本です。さっそく村人みんなで探
しましたが見つけることができません。

それどころか、不思議なバブ

ルに包まれた敵がたくさん
おしよせてくるではありません

せんか。何者かが盗んだバ
ブルの魔法を悪用しているに

違いありません。

「このままでは大変なことになる!!」
勇敢な少年バビーとボビーは、バブ
ルドラゴン“バブルン”と“ボブルン”
に変身するとバブルの魔法を取り戻
す冒険に飛び出して行きました。

もの
がたり



ゲームの基本ルール

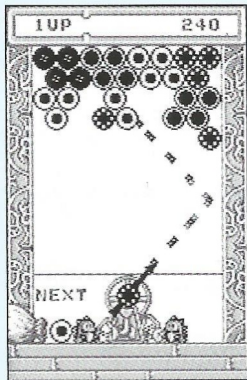
遊びかた

画面上に配置されたバブルに向かって、バブルボールを発射します。同じ種類のバブルボールを3個以上くっけるとバブルが消えます。

バブルが最終ラインを越えてしまうとゲームオーバーです。

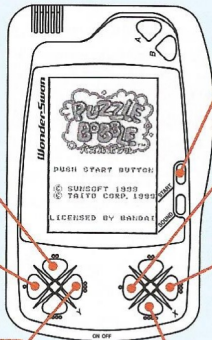
HURRY UP!

バブルボールを発射しないまましていると“HURRY UP!”と表示され、秒読みが開始されます。時間切れになると、自動的にバブルボールが発射されてしまいます。





※本ゲームは縦長画面の状態
プレイします。



Y2 ボタン

はっしゃほうこう ほうこうだ
バブルボールの発射方向(方向舵)
を真上に向けます。

Y1 ボタン

はっしゃほうこう ほうこうだ
バブルボールの発射方向(方向舵)
を左に移動します。

はっしゃほうこう ほう
バブルボールの発射方向(方
向舵)を右に移動します。

Y3 ボタン

START ボタン

ちゅうだん さいかい しょう
ゲームの中断、再開に使用します。

X1 ボタン

はっしゃほうこう ほうこうだ
バブルボールの発射方向(方向舵)
を左に微調節します。

X3 ボタン

はっしゃほうこう ほうこうだ
バブルボールの発射方向(方向舵)
を右に微調節します。

X4 ボタン

はっしゃ
バブルボールを発射します。

が めん タイトル画面/モードセレクト画面

が めん <タイトル画面>

タイトル画面でX1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押すとモードセレクト画面になります。(しばらく何もしていないとゲームデモになります。)

が めん <モードセレクト画面>

Y2、Y4ボタンでカーソルを上下に動かし、ゲームモードを選びます。

X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押して決定してください。

●1人で遊ぼうかな 1人用のラウンドクリアタイプのモードです。画面にあるバブルをすべて消すとラウンドクリアです。全部で100ラウンドあります。

●対戦で勝負だ!! 1～2人用の対戦モードです。3本制で、先に2本先取するとゲーム終了です。1人での対戦は、コンピューターが相手となります。2人で対戦するとき、別売りの“通信ケーブル”が必要です。

●記録にチャレンジ 1人用の挑戦モードです。次々と現れるバブルを消し、ハイスコアを目指します。

●過去をふりかえる それぞれのモードでのプレイ結果が見られます。

●お好みオプション ゲーム中の設定が変更できます。



PUSH START BUTTON

© SUNSOFT 1999
© TAITO CORP. 1999

LICENSED BY BANDAI

モードセレクト

1人で遊ぼうかな

対戦で勝負だ!!

記録にチャレンジ

過去をふりかえる

お好みオプション

1人で遊ぼうかな

モードセレクトで“1人で遊ぼうかな”を選ぶと ▶ のような選択画面が表示されます。

Y2、Y4ボタンでカーソルを上下に動かして選びます。

X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押して決定してください。

●さいしょから

ラウンド1からゲームをスタートします。

はじめてプレイする場合は、こちらを選んでください。

●まえのつづき

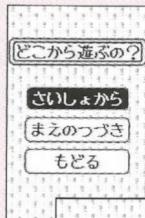
クリアしたラウンドは、ラウンドセレクトが可能になります。

以前のつづきからゲームをはじめる場合は、こちらを選んでください。

Y1～Y4ボタンでラウンドを選び、X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押して決定してください。

●もどる

モードセレクト画面にもどります。





●遊びかた

画面上のバブルをすべて消すとラウンドクリアとなり、次のラウンドへと進みます。最終面ラウンド100をクリアするとエンディングです。

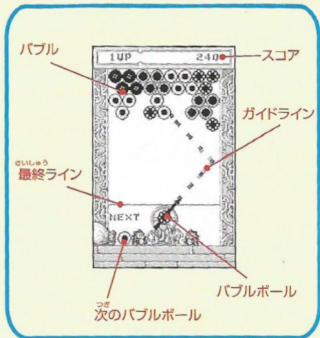
※ゲームをスタートしたラウンドのみ、バブル発射のガイドラインが表示されます。ただし、ガイドラインはラウンド49までしか表示されません。

●天井

一定数のバブルボールを発射すると画面が震えます。そのままバブルボールを発射し続けると、最上部の天井が1段下がります。

●特殊バブル

特殊バブルは、どんな種類のバブルボールでも当たった時点で効果を発揮します。



1人で遊ぼうかな

ファイヤーバブル

割れると爆発を起こし、まわりのバブルを消し去ります。



サンダーバブル

割れると雷が飛び出し、横方向のバブルを消し去ります。



ウォーターバブル

割れると真下に水が流れ出し、ふれたバブルを同じ種類のバブルに変化させます。



特殊
バブル

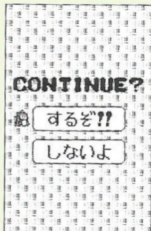
●ラウンド100 (最終面)

最終面ラウンド100は、通常のルールと異なり、ボスを倒さなければクリアできません。ボスのまわりを守るバブルに向かってバブルボールをぶつけてダメージを与えます。

●コンティニュー

ゲームオーバー後、コンティニュー画面が表示されます。

Y2、Y4ボタンでカーソルを上下に動かして選択し、X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押して決定してください。



するぞ!!

ゲームオーバーとなったラウンドからはじめられます。

しないよ

今までのプレイ結果が記録され終了します。



モードセレクトで“対戦で勝負だ!!”を選^{えら}ぶと、のような選択画面が表^ひ示されます。Y2、Y4ボタンでカーソルを上下に動かし、どちらからはじめるかを選びます。X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押して決定してください。

●コンピューターさん

コンピューター^{おやつ てき あいて たいせん}が操る敵を相手に対戦するモードです。

1匹目に勝利すると、より強い対戦相手が登場します。見事勝ち抜き、10匹目の“すか^{びきめ}り^{しょうり}”に勝利できるでしょうか。

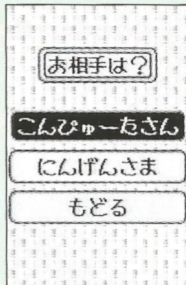
●にんげんさま

通信ケーブル^{つうしん べいさう}（別売）を使^{つか}って、2人で通信対戦するモードです。

※“にんげんさま”を楽しむためには、ワンダースワン本体^{たの}（2台）とパズルポブルのソフト^{ぼん}（2本）、通信ケーブル^{つうしん べいさう}（1本）が必要です。

●もどる

モードセレクト画面にもどります。



対戦で勝負だ!!

●遊びかた

一定数のバブルを消すと、相手のフィールドにバブルを降らせて邪魔をすることができます。

バブルが最終ラインを越えたプレイヤーの負けとなります。3本制で、先に2本先取したプレイヤーが勝者となります。

●コンティニュー（“こんぴゅーたさん”のみ）

ゲームオーバー後、コンティニュー画面が表示されます。

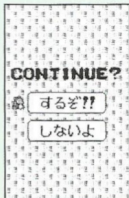
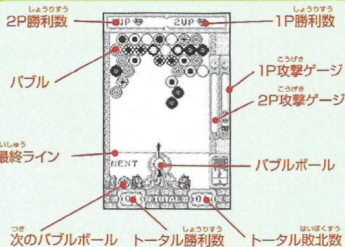
Y2、Y4ボタンでカーソルを上下に動かして選択し、X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押して決まて下さい。

するぞ!!

ゲームオーバーとなったラウンドからはじめられます。

しないよ

今までのプレイ結果が記録され終了します。





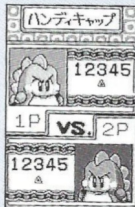
●ハンディキャップ(“にんげんさま”のみ)

“にんげんさま”を選び通信完了画面が表示されると、次に▶のようなハンディキャップ画面が表示されます。

5段階(数字が大きいほど難しい)の中からハンディキャップを設定できます。

Y1、Y3で選択し、X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押して決定してください。

※1P、2Pそれぞれで設定を行なってください。



●勝敗結果表示(“にんげんさま”のみ)

“にんげんさま”を選ぶと次に▶のような勝敗結果画面が表示されます。

対戦を続ける場合は“スタート”、対戦を終了する場合は“おしまい”を選んでください。

Y1、Y3ボタンで選択し、X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押して決定してください。





通信対戦についての注意

別売りの通信ケーブルを使って1P対2Pの対戦プレイを楽しむことができます。

通信対戦でプレイする場合は、まず2台のワンドースワン本体の電源をOFFにした状態で、通信ケーブルを使用して接続します。

そして、電源をONにしてゲームセレクト画面で、“対戦で勝負だ!!”を選んでください。

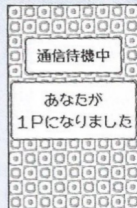
そうしますと、▶のような通信待機中の画面が表示され、タイマーのカウントダウンが開始されます。

30秒以内に、もう一方のワンドースワンでも、“対戦で勝負だ!!”を選択してください。

タイムオーバーになるとゲームセレクト画面にもどりますので、もう一度同じ操作をしてください。

“対戦で勝負だ!!”を先に選択した方が1Pになり、もう一方が2Pになります。

通信が成立しますと、▶のような通信完了画面が表示されますので、X1～X4、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押してください。



記録にチャレンジ

モードセレクトで“記録にチャレンジ”を選ぶと、ゲームがはじまります。

●遊びかた

バブルが最終ラインを越えるまで、ひたすらバブルを消し続けます。一定量のバブルを発射すると、天井から新たなバブルが追加されます。ラウンドクリアはなく、バブルが最終ラインを越えるとゲームオーバーです。

●スペシャルバブル

ゲーム中まれに、光り輝くスペシャルバブルが出現します。

このスペシャルバブルは、最初にふれたバブルと同じ種類のバブルをすべて消します。

●コンティニュー

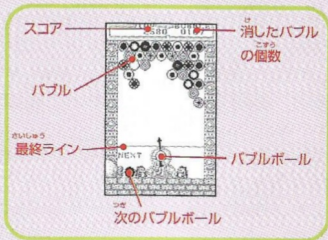
ゲームオーバー後、コンティニュー画面が表示されます。Y2、Y4ボタンでカーソルを上下に動かして選択し、X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押して決定してください。

するぞ!!

引き続きプレイできます。ただし、得点などの表示は0からはじまります。

しないよ

今までのプレイ結果が記録され終了します。



CONTINUE?

するぞ!!

しないよ



モードセレクトで“過去をふりかえる”を選ぶと▶のような選択画面が表示されます。

Y2、Y4ボタンでカーソルを上下に動かし、どの結果を見るのかを選びます。
X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押して決定してください。

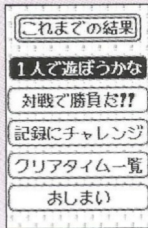
●1人で遊ぼうかな “1人で遊ぼうかな”でのベストスコアを確認できます。

●対戦で勝負だ!! “対戦で勝負だ!!”での対戦成績を確認できます。

●記録にチャレンジ “記録にチャレンジ”でのベストスコアを確認できます。

●クリアタイム一覧 “1人で遊ぼうかな”でのベストクリアタイムを確認できます。

●おしまい モードセレクト画面にもどります。





モードセレクトで“お好みオプション”を選^{えら}ぶと ▶ のような設定画面が表示^{せってい がめん ひょうじ}されます。

Y2、Y4ボタンでカーソル^{うご}を動か^{こうちく}し、項目^{せんたく}を選択してください。

●レベル

“1人で遊^りぼうかな”の難^{なん}易^い度^どを変^{へん}更^{こう}できます。

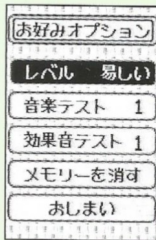
Y1、Y3ボタンで好^{この}みにあわ^{へんこう}せて変^{へん}更^{こう}してください。

●音楽テスト

ゲーム中に使^{ちゅう}わ^{つか}れているBGMを聞^きくことができます。

Y1、Y3ボタンで曲^{きょく}数^なを選^{せんたく}択し、X1、X2、X3ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのい^おずれかを押すと曲が流^{きよく}れます。

X4ボタンを押すと、曲^おの演^{えん}奏^{そう}が中^{ちゅう}断^{だん}されます。





●効果音テスト

ゲーム中に使われている効果音を聞くことができます。

Y1、Y3ボタンで効果音を選択し、X1、X2、X3ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押すと効果音が流れます。

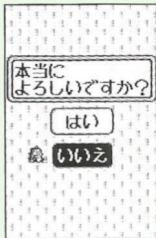
X4ボタンを押すと、効果音が中断されます。

●メモリーを消す

“過去をふりかえる”の記憶をすべて消して、初期状態にもどします。

X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押すと、のような確認画面が表示されます。

Y2、Y4ボタンで“はい”か“いいえ”を選び、X1～X4ボタン、STARTボタン、Aボタン、Bボタンのいずれかを押して決定してください。



●おしまい

モードセレクト画面にもどります。



アドバイス

かべはんしゃ かがやう
壁反射を活用しよう!

バブルボールは左右の壁にあたると反射します。
この特性を利用して奥のバブルに当てられれば、ゲームがぐっと有利になります。

どうし ぶ
同時にたくさんのバブルを落とそう!

そろえたいバブルが出ないときもあきらめないでください。なるべく邪魔にならないところへくっつけて、まとめて消しましょう。とくに対戦では、同時にたくさんのバブルを落とすほど、相手に多くのバブルを送れます。

とくしゅ かんが つか
特殊バブルは考えて使おう!

特殊バブルを使ったからといって、必ずしも有利になるとは限りません。
冷静に考え、上手に利用してハイスコアを目指しましょう。

こうが は かく
サンダーバブルの効果を把握しよう!

サンダーバブルが割れたときに発生する雷は、方向舵の逆方向に飛んで行きます。

どうが は かく
ウォーターバブルの効果を把握しよう!

ウォーターバブルで変化するバブルは、フィールド内で最も少ないバブルに限られます。

べんり
これは便利なソフトリセット!

ゲームを急に終了したいときなど、STARTボタン、Aボタン、Bボタンを同時に押すことでリセットをかけることができます。

2P (ポブルン) でプレイしよう!

STARTボタン、Aボタン、Bボタン、いずれかを押してゲームをはじめると、2Pでのプレイが可能です。1Pで楽しむ場合、X1～X4ボタンのいずれかを押してください。

使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

“” 及び *Wonder Swan*、は株式会社バンダイの商標です。

MADE IN JAPAN

SUNSOFT®

サン電子株式会社 サンソフト事業部

〒450-0002 名古屋市中村区名駅 3-20-1

サンシャイン名駅ビル2F

ユーザーサポート TEL.052-562-2265

受付時間: 月~金 10:00~11:50 / 13:00~17:00 (土日除く)

©SUNSOFT 1999 ©TAITO CORP.1999