



# TETRIS

テトリス

TETRIS™  
™ and © 1987, AcademySoft-Elorg. All rights Reserved.  
Tetris licensed to Andromeda Software Ltd.; sublicensed  
to Mirrorsoft Ltd., Sphere Inc. and Bullet-Proof Software Inc.  
© 1988, Sphere Inc. All Rights Reserved.  
© 1988, Bullet-Proof Software Inc. All Rights Reserved.  
Original concept by Alexey Pazhitnov.  
Original design and program by Vadim Gerasimov.



ビー・ピー・エス

〒226 横浜市緑区鶴居3-1-3 鶴居ユニオンビル4F TEL.045-931-0151





## もくじ

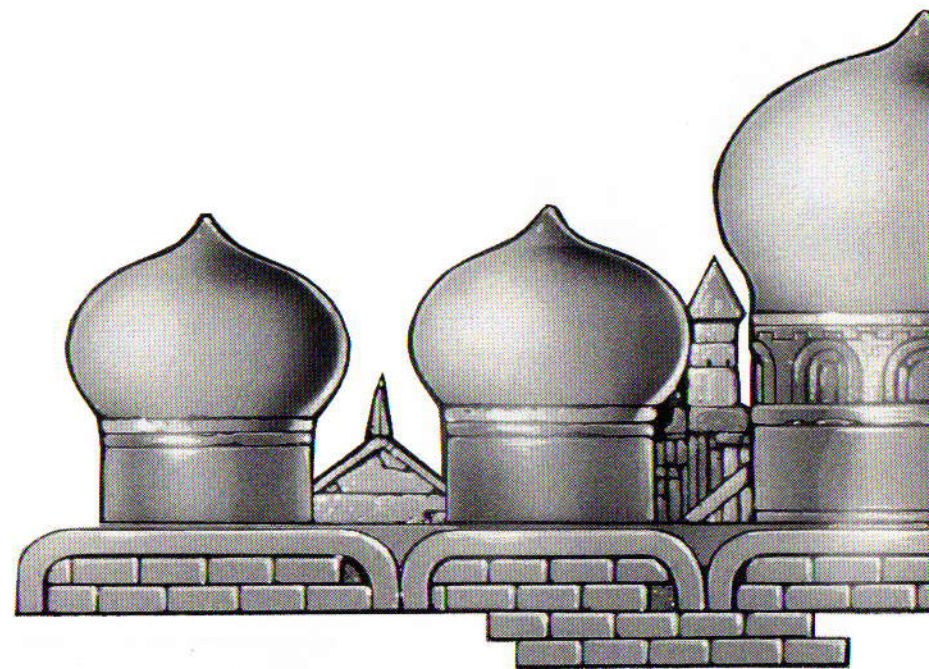
□はじめに	2
□ゲームの説明	4~11
□ゲームを動作させる	
(PC-8801シリーズ)	12, 13
(PC-88VAシリーズ)	14, 15
(PC-9801シリーズ)	16, 17
(X68000)	18, 19
(X1/X1TURBOシリーズ)	20, 21
(MSX2)	22, 23
(FMR-50/M500)	24, 25
(FM77AVシリーズ)	26, 27
□MUSIC担当から一言	28

## はじめに

このたびは弊社製品、TETRISをお買い求めいただきまして誠にありがとうございます。  
このTETRISはモスクワにあるソビエト科学アカデミーコンピューターセンター(アカデミーソフト)に勤務する30才の研究員 Alexey Pazhitnov氏によって開発され、アカデミーソフト(ソビエト)、アンドロメダソフトウェア(イギリス)、スペクトラム・ホロバイト(アメリカ)の協力を経て日本に登場しました。それでは簡単にゲームの説明をしましょう。4つの正方形からできている7種類のブロックが、画面の上から落ちてきます。プレイヤーは、この落ちてくるブロックを、うまく積み重ねていかなければなりません。ブロックを隙間なく横1列に並べると、その列のブロックが消えてなくなり、得点となります。全部で25ライン消すことができると、次のステージへ。しかし、落ちてくるブロックのスピードが段々と速くなっていくので、頭の回転も早くなければなりません。  
もし、隙間だらけでブロックが山積みされて、上までたまってしまうとアウトです。  
このゲームには10段階のスピード、6段階の障害ブロック、そしてオプションが用意されています。キー操作に慣れるまでは、遅いスピードでプレイするのが良いでしょう。  
TETRISは、プレイするたびに新鮮な感覚に魅せられます。きっとこのゲームがいかにかに刺激的で楽しく、夢中になってしまうかが、おわかりいただけることでしょう。

### 《御注意》

- 弊社は、本マニュアルで説明する製品を予告なしに変更することがあります。本マニュアルと本マニュアルで説明された製品は、著作権法で保障されており、その版權を弊社で所有しております。弊社への文書による事前の許可なく、本マニュアルと本マニュアルで説明された製品のいかなる部分において、複写複製、翻訳もしくはそれに類似する行為に使用することは一切禁止されています。
- 本ソフトウェアは、PC-8801シリーズ/X1シリーズ/MSX2には「LSI-C」、PC-88VAには「Lattice-C」、PC-9801シリーズ/FMR-50/M500には「MS-C」、X68000には「SHARP C コンパイラ PRO68K」を使用しております。
- 本マニュアルで説明された製品には万全を期しておりますが、万一弊社の責任による不都合が生じましたら、御面倒ですが弊社までご連絡くださいますようお願いいたします。



有限会社 ビー・ピー・エス

〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F

TEL (045) 931-0151

# ゲームの説明

初めてゲームをプレイする方、ゲームの進行が今一つつかみづらい方は、このゲームの説明をよく読んで下さい。これを読めば、自然とゲームの進め方が理解できるようになるでしょう。なお、ゲームマニュアル内の画面写真は、特に指定のない限りX68000のものを使用しています。

ゲームの操作方法は、後のページに詳しく説明してあります。ここでは、詳しい操作方法の記載を省略いたします。

タイトル画面が出てきたら、決定キーを押してメニューを表示させます。



(タイトル)

ゲームを始める前にSTAGE、ROUNDのレベルを決めます。STAGEはブロックの落ちるスピードを、ROUNDはプレイフィールド(写真Aを参照)にある障害ブロックのレベルを決めます。まだ、ゲームに慣れていない場合は、STAGE0、ROUND0から始めてください。

STAGEの0にカーソルを合わせて、決定キーを押してください。その後、ROUNDの0にカーソルが表示されるので、決定キーを押してください。

(レベルメニュー)



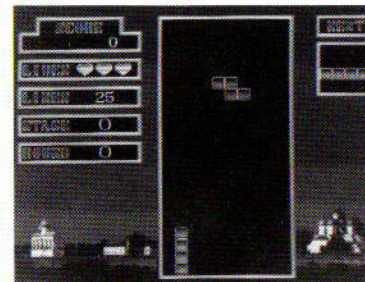
(BGMメニュー)



次にMUSIC(音楽)を選びます。このゲームには、3種類のMUSICが用意されています。自分の気に入ったMUSICをカーソルを使って選び、決定キーを押してください。"SILENCE"を選ぶと、MUSICは流れません。

機種によっては、MUSICの流れないものもあります。これらの機種については、SOUND(効果音)の有無を選択できるものもあります。カーソルを動かしてSOUNDのON/OFFを選び、決定キーを押します。

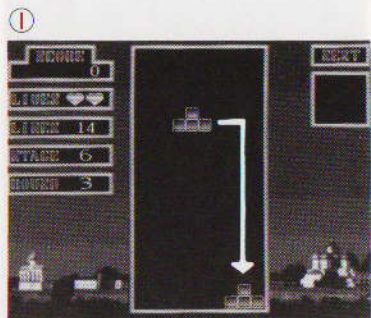
いよいよゲーム開始です。画面上部から4つの正方形で構成されているブロックがゆっくりと落ちてきます。移動キー、回転キー、決定キー(またはジョイスティック)を使って、ブロックを横1列に並べていきます。STAGE、ROUND共に簡単なレベルに設定してあるため、あわてずじっくり考えてブロックを並べてください。



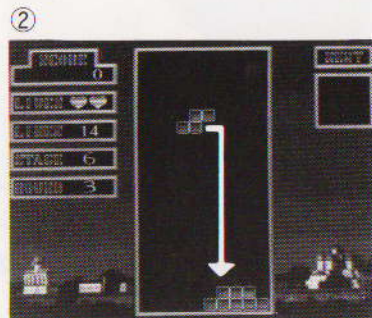
(写真A/ゲームフィールド)

横1列にブロックを揃えると、1ラインをクリア。全部で25ライン クリアすると、1ステージを終えて次のステージにチャレンジできます。

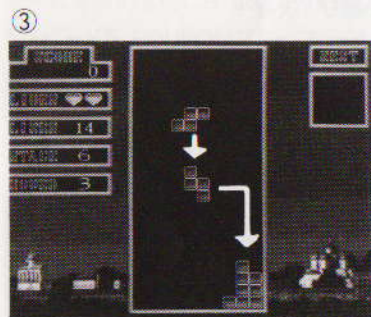
ブロックがプレイフィールド上部まで達してしまうと、“LIVES”のハートマークが1つ減り1回ミスとなります。3回ミスをするとゲームオーバーとなります。



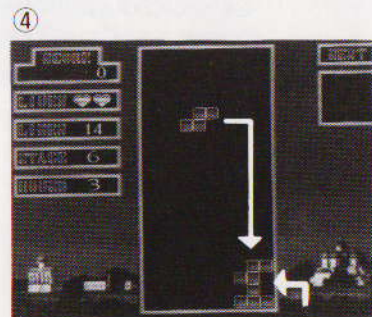
① ブロックの向きを整えて並べます。



② 次に現れたブロックを並べていきます。



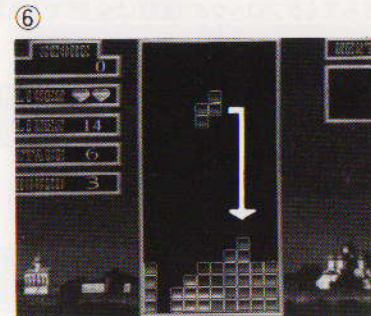
③ しかしこんな重ね方もできるのだった。



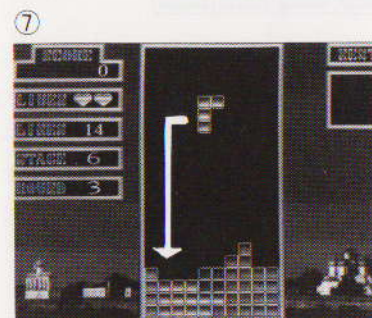
④ こんなふうに重ねるのはこの部分が空白になっちゃう。



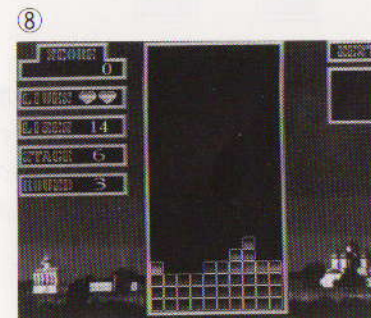
⑤ 次に現れたブロックをうまく並べていきます。



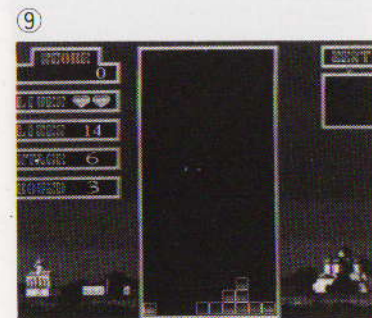
⑥ しばらく進むとこんな感じになりました。



⑦ ここにブロックを重ねると、



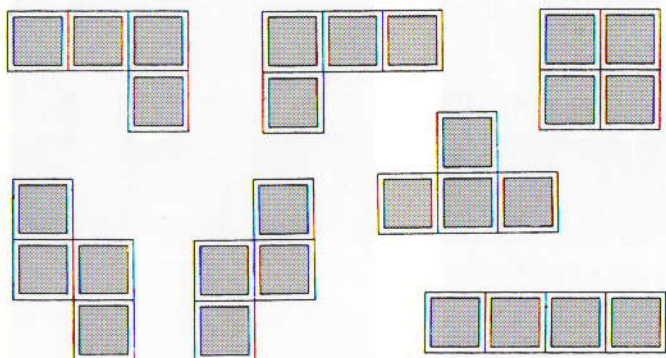
⑧ 下の3段がそろったので消えてしまい…



⑨ 上にあるブロックが下に落ちてきます



落ちてくるブロックの種類は全部で7種類。次のようなものがあります。



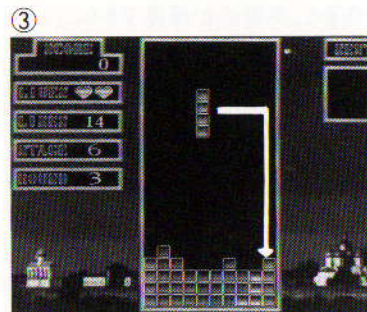
ブロックをクリアするときに、1列よりも1度に2列、3列とクリアすると、獲得する点数が高くなります。また、ブロック1列クリアすると「SINGLE」、2列のときは「DOUBLE」、3列のときは「TRIPLE」、そして、ブロック4列クリアすると「TETRIS」といいます。また、プレイフィールドの高い位置から決定キーを押してブロックを落とすと、獲得する点数が高くなります。



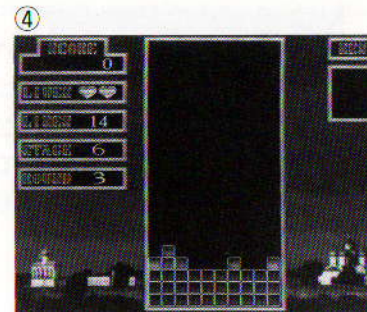
① ここで落とすと……



② 1段だけ。

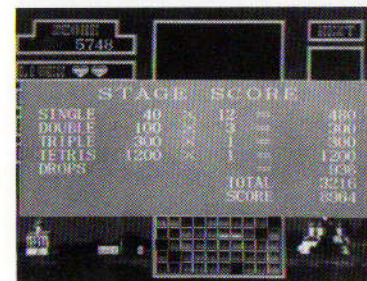


③ ここで落とすと……



④ 3段落ちるので点数が高い

1ステージをクリアまたは途中でミスをする、それまでの点数が自動的に計算されます。1ステージをクリアした場合は、次のステージへと移ります。もし、この時点で3回ミスをしている場合は、ゲームオーバーとなります。



(点数計算)

高得点を出したプレイヤーは、スコアに名前を入れることができます。カーソルが表示されたら、キーボード(機種によりジョイスティックの使用可)を使って名前を入れてください。

ゲームスコア、名前はゲームディスクにセーブすることはできません。また、電源をOFFにするとゲームスコア、名前は消えてしまいます。

HIGH SCORE			
RANK	NAME	ROUND	STAGE SCORE
1	Evans	0	9
2	J	0	2
3	Katayama	0	8
4	Burke	0	7
5	Geosor	0	0
6	Yudhair	0	5
7	Suekama	0	1
8	Shenon	0	3
9	Mikhael	0	2
10	Evans	0	1

(スコアネーミング)

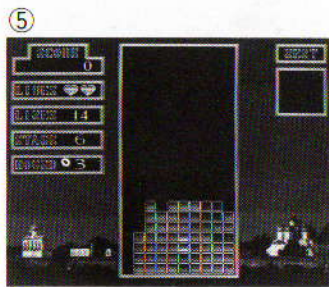
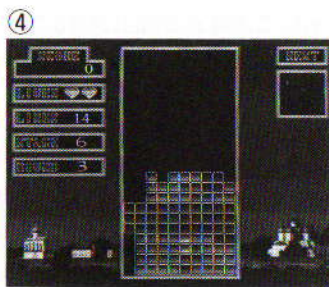
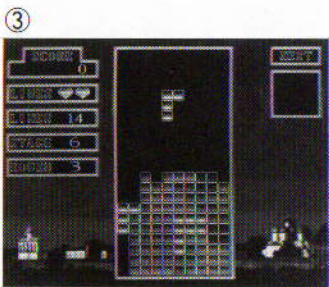
一度にたくさんの列(「TRIPLE」「TETRIS」など)を作ると、高得点が獲得できることはすでに説明しました。だからといって調子に乗っていると痛い目に合いますよ。写真Bを見て下さい。このようなときに、が出てくれば、とてもウレシイ場面ですね。しかし、が出てこなかった場合のことを考えて下さい。画面はいつの間にか、写真Cの状態になってしまいます。こんなふうになったら、どんなブロックでもかまわないので、左のラインをうめてしましましょう。



(写真B)

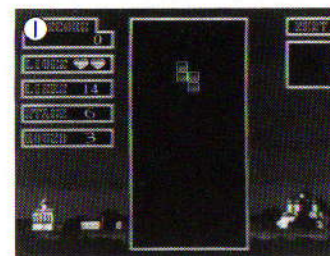


(写真C)

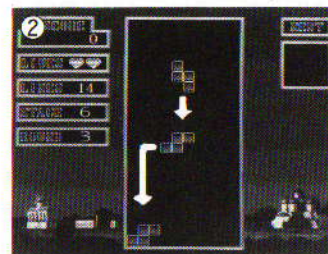


どんなブロックが出てきても、決してあわててはいけません。次に出てくるブロックをじっくりと頭に入れて、現在あるブロックをどのように置けば良いのか、じっくりと研究して下さい。

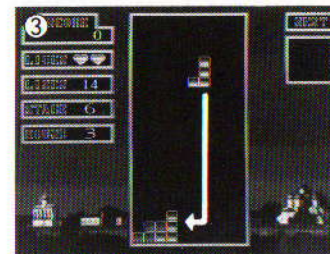
Let's try, TETRIS!



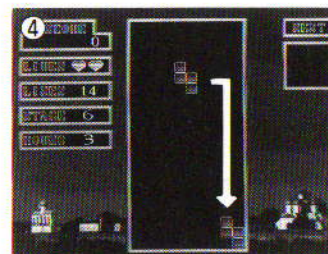
もしこんなブロックが出てきたら...



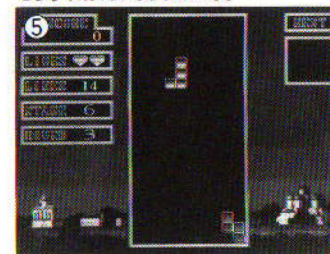
このようにしましょう。



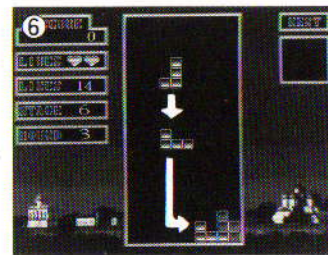
次にこんなブロックが出てきたら...  
こうすれば良いでしょう。



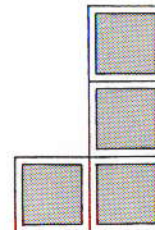
こんなふうにしても良いでしょう。



次にこんなブロックがでてきたら...



こうしましょう。あわてずにゆづり!



# ゲームを動作させる PC-8801シリーズ (除くPC-88VA)

ゲームディスクをディスクドライブ<sup>1</sup>にセットして、電源（本体、ディスプレイ、増設ドライブなど）を入れてください。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに<sup>2</sup>SPACE<sup>2</sup>を押すと、ゲームメニューが表示されます。

なお、ゲーム中はディスクドライブからゲームディスクを絶対に取り出さないでください。また、PC-8801FH/MH/FA/MAは、4メガモードでプレイしてください。

## 増設ディスクドライブについて

新たにディスクドライブを増設する場合は、NEC純正のドライブを使用してください。

## FM音源について

このゲームは、FM音源に対応しています。FM音源ボードを搭載していない機種（PC-8801/mk2）はMUSICが流れません。また、オプションでFM音源ボードを搭載する場合は、NEC純正のボードを使用してください。また、サウンドボード/IIにも対応しますが、ステレオでは流れません。

## 操作方法

### カーソルの移動、コマンドの選択

（キーボード、テンキー）

上：<sup>3</sup>↑<sup>3</sup>  
左：<sup>4</sup>←<sup>3</sup>⊕<sup>3</sup>→<sup>6</sup>右  
下：<sup>2</sup>↓<sup>2</sup>

### ブロックの移動、回転

（キーボード、テンキー）

左：<sup>4</sup>←<sup>5</sup>→<sup>6</sup>右  
:  
ブロックを90°左回転



### ブロックの落下、コマンドの決定

（キーボード）

<sup>7</sup>SPACE<sup>7</sup>

### 次に出てくるブロックの表示ON/OFF

（キーボード、テンキー）

<sup>8</sup>

### ゲームのポーズ（一時停止）ON/OFF

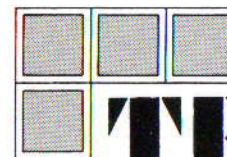
（キーボード）

<sup>9</sup>ESC<sup>9</sup>

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードの<sup>4</sup><sup>6</sup>SPACE<sup>6</sup>を使用して名前を入れてください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。

### ◆プログラマーの紹介

とても恥ずかしがり屋のプログラマーなので出たくないそうです。許してやってください。



# TETRIS



# ゲームを動作させる PC-88VA/VA2/VA3



ゲームディスクをディスクドライブ<sup>1</sup>にセットして、電源（本体、ディスプレイ）を入れてください。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに、[SPACE]を押すとゲームメニューが表れます。なお、ゲーム中はディスクドライブから、ゲームディスクを絶対に取り出さないでください。（ステレオFM音源対応です）

## FM音源について (88VA)

このゲームは、FM音源に対応しています。また、オプションとしてNEC純正のサウンドボードIIを使用すると、ステレオで楽しめます。

## 操作方法

### カーソルの移動、コマンドの選択

(キーボード、テンキー)

上: [8]



左: [4] ← [5] → [6]: 右



下: [2]

### ブロックの移動、回転

(キーボード、テンキー)

左: [4] ← [5] → [6]: 右

⋮

ブロックを90°左回転

### ブロックの落下、コマンドの決定

(キーボード)

[SPACE]

### 次に出てくるブロックの表示ON/OFF

(キーボード、テンキー)

[8]

### ゲームのポーズ（一時停止）ON/OFF

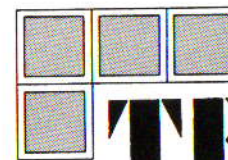
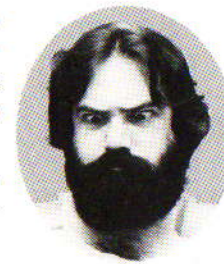
(キーボード)

[ESC]

高得点を出したプレイヤーは、名前を登録することができます。キーボードを使用して名前を入れて、最後に[RETURN]を押してください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。ディスクへのセーブはできません。

## ◆プログラマーの言いたい放題のコーナー

私の名前は、ロバート・リチャード・ラザフォードです。この名前を呼ぶのはとても疲れますね。ですから、みんなは私のことを「ボブ」と呼んでいます。8年前、私は友達と、またかつて[ ]の同僚であったジョー・ラングドン氏からプログラムを習いました。その時、使っていたコンピューターは、ジョー・ラングドン氏の持っていた、ピッカピカのPC-8001でした。プログラムを習い始めてから1ヶ月後に、私はアメリカから日本に来ました。その時から、私はコンピューターに最も興味を示し、また刺激を与えてくれるものとなりました。そうそう、他に興味のあるものといえば、スポーツでは「スカッシュ(「しゃもじ」みたいなラケットでボールを打つゲーム)」、frisbee。ゲームでは、囲碁やRPG/SLGなどのボードゲームですね。



# TETRIS

# ゲームを動作させる PC-9801シリーズ(要256KBRAM)



ゲームディスクをディスクドライブ[1]にセットして、電源（本体、ディスプレイ、増設ドライブなど）を入れてください。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに[SPACE]を押すと、ゲームメニューが表示されます。

なお、ゲーム中はディスクドライブから、ゲームディスクを絶対に取り出さないでください。

## 増設RAMについて

このゲームは、RAMの容量を256KB必要とします。PC-9801/E/Fなどの機種をお使いの方で、新たにRAMを増設する場合は、NEC純正のものを使用してください。

## 増設ディスクドライブについて

新たにディスクドライブを増設する場合は、必ずNEC純正のディスクドライブを使用してください。

## FM音源について

このゲームは、FM音源に対応しています。FM音源ボードを搭載していない機種は、MUSICが流れません。

また、オプションでFM音源ボードを搭載する場合は、NEC純正ボードを使用してください。

## 操作方法 (ジョイスティック対応)

### カーソルの移動、コマンドの選択

(キーボード、テンキー)

上: [↑]  
↓  
左: [←] ← [+] → [→] : 右  
下: [↓]

(ジョイスティック)

上  
↑  
左 ← [○] → 右  
↓  
下

### ブロックの移動、回転

(キーボード、テンキー)

左: [←] ← [5] → [→] : 右  
:  
ブロックを90°左回転

(ジョイスティック)

左 ← [○] → 右  
↓  
下…ブロックを90°左回転

### ブロックの落下、コマンドの決定

(キーボード)

[SPACE]

(ジョイスティック)

トリガーボタンA

### 次に出てくるブロックの表示ON/OFF

(キーボード、テンキー)

[0]

(ジョイスティック)

上

↑

◎

### ゲームのポーズ (一時停止) ON/OFF

(キーボード)

[ESC]

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードを使用して名前を入れて、最後に[RETURN]を押してください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。

### ◆プログラマーの言いたい放題のコーナー

はじめまして。俺の名前はリチャード・C・ロジャースだ。

みんなは、リッチと呼んでいる。歳は22。生まれはニューヨーク。育ちは山梨。ちなみに俺は■■■■の社長の弟である。趣味はディスコで踊ること、いろんなスポーツをすること。もちろんプログラミングもそのうちに入っている。

この業界に入って、まだ間もないが、自分では実力のあるプログラマーだと思っている。こんな俺に、PC-9801のTETRISの依頼があった。

TETRISは、プログラミング的には容易だったが、ゲーム自体はかなり楽しめる。俺が初めてTETRISを見たとき、「なんだこりゃ!」と思った。でも、やってみたらやめられない程オモシロくて、思わずその日にIBM版のTETRISを家に持って帰って、朝の3時頃まで遊んでしまった。その時、俺は「このゲームはどんな人でも遊べる楽しいゲームだ」と知った。だから、きっと皆さんも楽しめるはずだ。

次作は、皆さんにもっと楽しんでもらえるゲームを期待してくれ。俺も皆さんの期待を裏切らないようにがんばります。



# ゲームを動作させる X68000



ゲームディスクをディスクドライブ⑩にセットして、電源（本体、ディスプレイ）を入れて下さい。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに、[SPACE]またはジョイスティックのトリガーボタンを押すとゲームメニューが表示されます。

なお、ゲーム中はディスクドライブからゲームディスクを絶対に取り出さないでください。

## 操作方法（ジョイスティック対応）

### カーソルの移動、コマンドの選択

（キーボード、テンキー）

上：[8]



左：[4] ← ⊕ → [6]：右



下：[2]

（ジョイスティック）

上



左 ← ⊙ → 右



下

### ブロックの移動、回転

（キーボード、テンキー）

左：[4] ← [5] → [6]：右

⋮

ブロックを左に90°回転

（ジョイスティック）

左 ← ⊙ → 右



下…ブロックを90°左回転

### ブロックの落下、コマンドの決定

（キーボード）

[SPACE]

（ジョイスティック）

トリガーボタンA、B

### 次に出てくるブロックの表示ON/OFF

（キーボード、テンキー）

[8]

（ジョイスティック）

上



⊙

### ゲームのポーズ（一時停止）ON/OFF

（キーボード）

[ESC]

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードを使って名前を入れて、最後 [RETURN] を押してください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。

### ◆プログラマーの言いたい放題のコーナー

名前：坂本隆志（さかもとたかし）

年齢：19歳

職業：プログラマー（他に食っていく道がない）

趣味：寝ること、食べること、そしてGAMEで遊ぶこと。

好きな音楽：The art of noise.

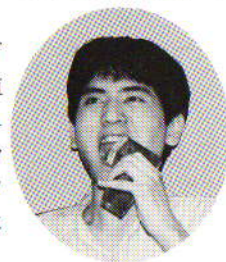
好きな小説：マイケル・ムアコックのECシリーズ（コラム、エルリック、エレコーゼ、ホームターン）

好きな言葉：「真理などなく、永遠の闘争あるのみ」

好きなTV番組：オレたちひょうきん族、花のあすか組、「魁！男塾」の笑える「お便りコーナー」など。

メッセージ：X68000、TETRISを担当した坂本です。出身は青森です。根っからのXファンで、何のためらいもなくX68000を買ってしまいました。今回、この仕事が回ってきたのは、このためです。

TETRISは、プログラムのみにこだわった物ではありませんが、それでもかなり楽しめます。移植は98と同時に進められましたが、グラフィックミュージック、サウンドエフェクトは、機種ごとに別々に作りました。それにしても、X68000の持つパワーには圧倒されます。すべてを使いこなすのは難しいでしょうね。



# ゲームを動作させる X1/X1 TURBO



ゲームディスクをディスクドライブ[0]にセットして、電源（本体、ディスプレイ、増設ディスクドライブなど）を入れてください。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに[SPACE]を押すと、ゲームメニューが表示されます。

なお、ゲーム中はディスクドライブからゲームディスクを絶体に取り出さないでください。

## 増設ディスクドライブについて

新たにディスクドライブを増設する場合は、必ずSHARP純正のディスクドライブを使用してください。

## FM音源について

このゲームは、FM音源に対応しています。FM音源ボードを搭載していない機種は、PSGでMUSICが流れます。また、オプションでFM音源ボードを搭載する場合は、SHARP純正のボードをお使いください。

## 操作方法（ジョイスティック対応）

### カーソルの移動、コマンドの選択

(キーボード、テンキー)

上：[8]  
↑  
左：[4] ← ⊕ → [6]：右  
↓  
下：[2]

(ジョイスティック)

上  
↑  
左 ← ◎ → 右  
↓  
下

### ブロックの移動、回転

(キーボード、テンキー)

左：[4] ← [5] → [6]：右  
⋮  
ブロックを左に90°回転

(ジョイスティック)

左 ← ◎ → 右  
↓  
……ブロックを左に90°回転

### ブロックを落下、コマンドの決定

(キーボード)

[SPACE]

(ジョイスティック)

トリガーボタンA

### 次に出てくるブロックの表示ON/OFF

(キーボード、テンキー)

[8]

(ジョイスティック)

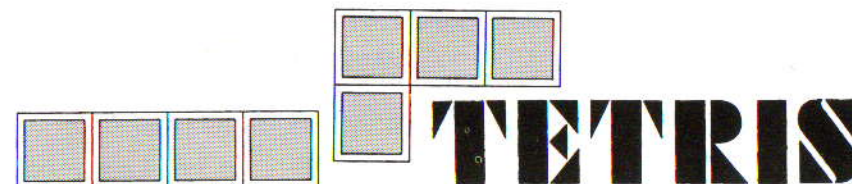
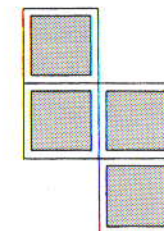
上  
↑  
◎

### ゲームのポーズ（一時停止）ON/OFF

(キーボード)

[ESC]

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードの[4][6][SPACE]またはジョイスティックの左右、トリガーボタンを使用して名前を入れてください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。



# ゲームを動作させる MSX2



ゲームディスクをディスクドライブにセットして、電源（本体、ディスプレイ、増設ディスクドライブなど）を入れて下さい。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに [SPACE] を押すとゲームメニューが表示されます。

なお、ゲーム中はディスクドライブからゲームディスクを絶対に取り出さないで下さい。

## 注意

このゲームは、メインRAM64K以上、VRAM128K以上が必要です。

## 増設ディスクドライブについて

新たにディスクドライブを増設する場合は、必ず本体と同メーカーのものを使用してください。

## FM音源について

このゲームは、FM音源に対応しています。パナソニック、FMパナアミュージメントカートリッジ (PAC) を使用すると、FM音源が楽しめます。PACを使用しない場合は、PSGにてMUSICが流れます。

## 操作方法 (ジョイスティックに対応)

### カーソルの移動、コマンドの選択

(キーボード、テンキー)	(キーボード、カーソルキー)	(ジョイスティック)
上: [8]	上: [↑]	上
↓	↓	↓
左: [4] ← ⊕ → [6]: 右	左: [←] ← ⊕ → [→]: 右	左 ← ⊙ → 右
下: [2]	下: [↓]	下

### ブロックの移動、回転

(キーボード、テンキー)	(キーボード、カーソルキー)	(ジョイスティック)
左: [4] ← [5] → [6]: 右	上: [↑] ... ブロックを	左 ← ⊙ → 右
⋮	↑ 90°左回転	↓
ブロックを左に90°回転	左: [←] ← ⊕ → [→]: 右	下
		⋮
		ブロックを90°左回転

### ブロックの落下

(キーボード)

[SPACE]

(ジョイスティック)

トリガーボタンA

### 次に出てくるブロックの表示ON/OFF

(キーボード、テンキー) (キーボード、カーソルキー) (ジョイスティック)

[8]

[↓]

上

↑

⊙

### ゲームのポーズ (一時停止) ON/OFF

(キーボード)

[ESC]

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードの [4] [6] [8]、[SPACE] カーソルを使用して名前を入れ、最後に [RETURN] を押してください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。

また、ゲームディスクへのセーブはできません。

### ◆プログラマーの言いたい放題のコーナー

名 前: 長谷川智一

生年月日: 昭和40年5月11日

年 齢: 23歳

趣 味: 其の壺、読書。おもにSFが多い。

其の式、女の子と酒を飲みに行くこと。

其の参、引越し。5年で3回。

パソコン歴: 11年くらいじゃなかったかなア……。

メッセージ: TETRISは、[ ]での仕事で、慣れてきたせいか割と楽にできました。今回、とても大変だったことは、プログラミングに熱中し過ぎたために、遊びに行く時間が少なくなってしまった(という割には、結構飲みに行っていたけど……)ことと、開発に3台のマシンを使ったことです。

グラフィックはX68000、プログラム開発はPC-8801FR、ターゲットマシンはパナソニックA1F (MSX2)。これらをRS-232Cでつないで開発を進めてきました。

最後に、私から一言。TETRISの長時間プレイは危険です。ティータイムをキチンとりましょう。

# ゲームを動作させる FMR-50/M500

日本語MS-DOS Ver3.1をディスクドライブ0にセットして、電源を入れて下さい。しばらくのディスクアクセスの後、画面にカーソルが表れます。その後、ゲームディスクをドライブ0にセットして、ファイル名を次のように打ち込んで、最後にRETURNを押して下さい。

## TETRIS RETURN

しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときにSPACEを押すと、ゲームメニューが表示されます。なお、ゲーム中はディスクドライブから、ゲームディスクを絶対に取り出さないでください。

注)ゲームソフト本体にMS-DOSを組み込むことはできません。

## 操作方法

### カーソルの移動、コマンドの選択

(キーボード、テンキー)

上: 8



左: 4 ← → 6: 右



下: 2

### ブロックの移動、回転

(キーボード、テンキー)

左: 4 ← 5 → 6: 右



ブロックを90°左回転

### ブロックの落下、コマンドの決定

(キーボード)

SPACE

### 次に出てくるブロックの表示ON/OFF

(キーボード、テンキー)

8

### ゲームのポーズ(一時停止) ON/OFF

(キーボード)

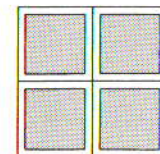
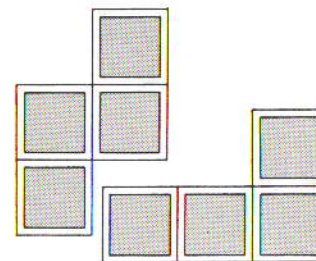
ESC



高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードを使って名前を入れて、最後にRETURNを押して下さい。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。

### ◆プログラマーの言いたい放題のコーナー

私は、X68000の「言いたい放題コーナー」にも登場した、坂本隆志です。FMR-50/M500とのかけもちには疲れます。だから今、私はとてもネ・ム・イ。みなさん、おやすみなさい。



# TETRIS

# ゲームを動作させる FM77AVシリーズ



ゲームディスクをディスクドライブ⑩にセットして、電源（本体、ディスプレイ）を入れて下さい。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに、[SPACE] を押すとゲームメニューが表示されます。

なお、ゲーム中はディスクドライブからゲームディスクを絶対に取り出さないでください。

## 操作方法

### カーソルの移動、コマンドの選択

（キーボード、テンキー）

上：[8]



左：[4] ← [十字] → [6]：右



下：[2]

### ブロックの移動、回転

（キーボード、テンキー）

左：[4] ← [5] → [6]：右

：

ブロックを左に90°回転

### ブロックの落下、コマンドの決定

（キーボード）

[SPACE]

### 次に出てくるブロックの表示ON/OFF

（キーボード、テンキー）

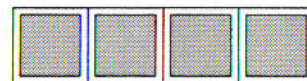
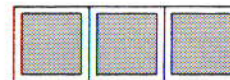
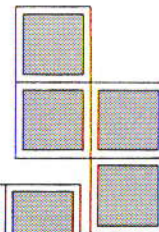
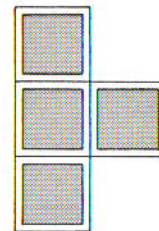
[8]

### ゲームのポーズ（一時停止）ON/OFF

（キーボード）

[ESC]

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードの[4][6][SPACE]を使用して名前を入れ、最後に[RETURN]を押してください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。



# TETRIS

## MUSIC担当から一言のコーナー

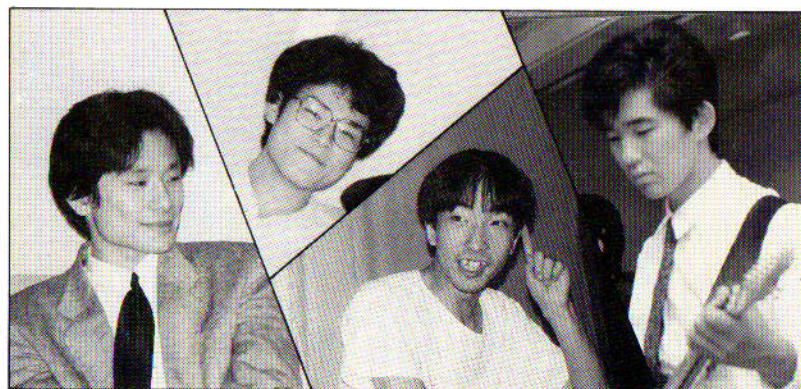
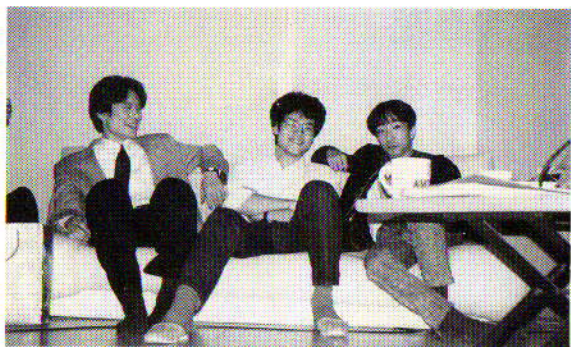
初の**BBS**参加で辺りを賑わしているガブリン・サウンドです。  
今回の仕事は、そのゲームの内容・特徴から曲の方もかなり限定されたものとなり、有能な作曲家陣も、苦しさの余り「かごめかごめ」と遊び始めてしまったのです。

しかし、そこは、百戦練磨の強者達、不死鳥のごとくよみがえり、この作品は、生まれたのです。

あなた泣かせの「TITLE1」、正統派には「KARINKA」「TROIKA」。恋人のいない彼方は「TECHNOTRIS」。人生に疲れた方には「HEROES」……などなど、各種取り揃えております。

それでは、**BBS**とガブリン・サウンドの次回作に乞うご期待!!

<Tag>



## CREDITS

Executive Producer	Henk. B. Rogers
Producer	Yasuaki Nagoshi
Scenario Update	Yasuaki Nagoshi
Programmer	Robert. Richard. Rutherford (Bob) Richard. C. Rogers (PC-9801/PC-88VA) Takashi Sakamoto (X68000/FMR-50/M500) Yoshiharu Kawai (X1/X1 Turbo) Tomokazu Hasegawa (MSX2) Yoshitaka Yamamura (FM77AV) Tatsuya Kitamura (FM77AV) Mr."X" (PC-8801)
Graphics	Hans Janssen
Music	GOBLIN SOUND <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hisashi ZERO Yotsumoto</li> <li>• Hiroshi Taguchi</li> <li>• Kenzan Hasegawa</li> <li>• Hiro Nakayama</li> <li>• Taka Suzuki</li> </ul>
Sound Effect	Hiroshi Suzuki, GOBLIN SOUND
Cover art & Manual	SOUL-BEE
Quality Assurance	Takahiro Koseki Akira Kobayashi Thomas Otake Shin-ichi Kitami The others <b>BBS</b> staff <b>BBS</b> user's group <b>BBS</b>
Presented By	<b>BBS</b>