

HATTRIS™

TM AND © 1989 PARAGRAPH

HATTRIS LICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE.

© 1990 BULLET-PROOF SOFTWARE. ALL RIGHTS RESERVED.

ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY
PAJITNOV AND VLADIMIR POKHILKO.



有限会社ビー・ピー・エス

〒226 神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-3 ユニオンビル5F

(045)931-0151(代)

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

任天堂

ファミリーコンピュータ™



取扱説明書
BPS-JZ

このたびは、ビーピーエス・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「HATTRIS」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。本製品をお楽しみいただく前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
また、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目

①作者からのメッセージ	1
②愉快なパズルゲームHATTRIS	2
③コントローラの各部の名称と操作	3
④ゲームの遊び方	4
⑤ハイスピード・モードの選び方	18
⑥高得点を獲得するテクニック！	18
⑦BPSからのメッセージ	20
⑧使用上の注意	20

次

HATTRIS CREDITS

ORIGINAL CONCEPT, DESIGN & PROGRAM

EXECUTIVE PRODUCER

PRODUCER

PROGRAMMER

SCENARIO UPDATE

PRODUCTION SOFTWARE

GRAPHICS

MUSIC

SOUND EFFECT

ADDITIONAL DESIGN

MUSIC DRIVER

MANUSCRIPT

COVER ART, LOGO & DESIGN

MANUAL DESIGN

DESIGN PRODUCED

QUALITY ASSURANCE

ALEXEY PAJITNOV

HENK, B. ROGERS

YASUAKI NAGOSHI

AKIRA KOBAYASHI

YASUAKI NAGOSHI

RICHARD. C. ROGERS

HANS JANSEN

HIROSHI SUZUKI

HIROSHI SUZUKI

HANS JANSEN T TSUYA MATSUKATA AKIRA KOBAYASHI

KAZUYA TAKAHASHI

SHUN-ICHI NANTO

BORDER, INC.

BEE DESIGN

IMAGE QUEST INC

KOUJI KOBAYASHI SHOUTAROU YAMADA

TAKAHISA KABASAWA SHUN-ICHI NANTO

⑦BPSからのメッセージ

落ちてくる帽子のスピードがいちばん速いSTAGE9をクリアすると、「BPSオーケストラ」が楽しい演奏会を開きます。また、STAGE9、SHOP5をクリアすると、とっておきのすばらしい画面を見ることができます。ガンバってクリアしてね//

⑧使用上の注意

- 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管およびショックなどはさけてください。
また絶対に分解しないでください。
 - 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。
 - シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油でふかないでください。
 - カセットを交換するときは、かならず電源を切ってください。
 - ご使用後はACアダプタをコンセットから、かならず抜いておいてください。
 - テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
 - 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 画面上のお願い ゲームプレイ中に画面がちらつくことがございますが、これはプログラム上発生するものでテレビ、ファミコン本体、カセットともに故障ではありません。ご了承くださいますようお願い申し上げます。

①作者からのメッセージ

皆さん、こんにちは。前作のテトリスはいかがでしたか？

テトリスをプレイしてくれた君たちなら、この唯一平和的なゲームが遠いロシアで生まれたということを、わかってもらえたと思います。

さあ、ここに私達の新作ゲームをお届けしましょう。

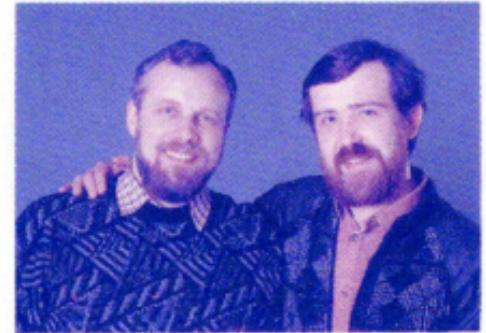
とても簡単でわかりやすく、しかし君達の判断力と器用さが要求されるゲーム、「ハットリス」です。

私達はこの「ハットリス」が大好きで、私自身このゲームを創作中、色々な人がかぶる帽子のおもしろい世界を想像して楽しんでいたほどでした。

君達がこのゲームを好きになってくれれば、私達は日本の友達をもっとたくさんつくることができます。

「ハットリス」をプレイして下さい／好運を祈ります。

アレクシイ・バシトノフ
バディミール・ポヒルコ

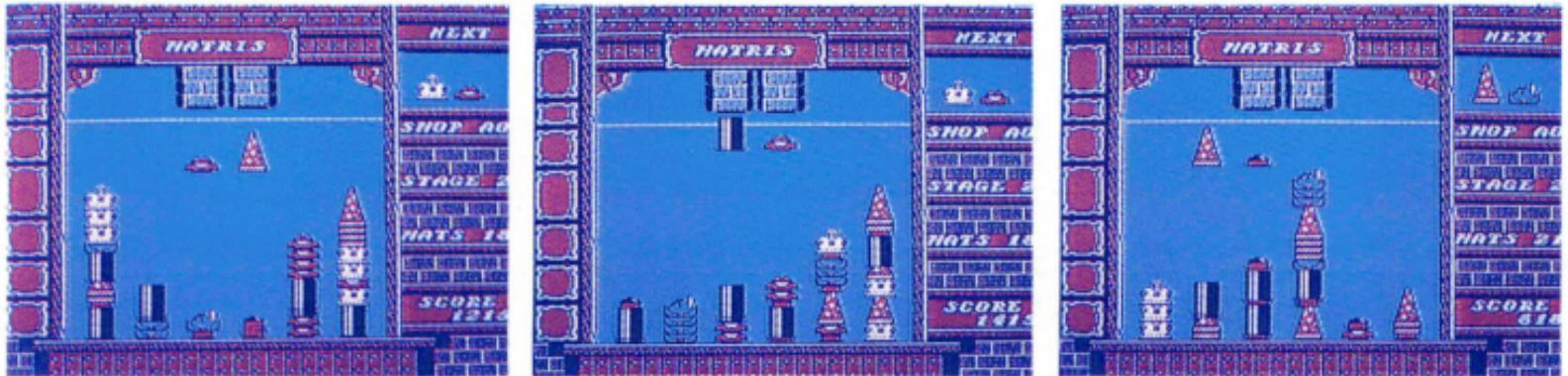


②愉快なパズルゲーム「HATTRIS」

HATTRISは、子供から大人まで楽しく遊べるパズルゲームです。

ペアの帽子が、プレイフィールドの「逆さ煙突」から落ちてきます。出てくる順番はランダムなので、どんなペアの帽子が落ちてくるかわかりません。落ちてきた帽子を、プレイフィールドの下にある同じ帽子に積み上げていきます。同じ帽子が連続で5つ積み上がると、積み上がった帽子が消えてなくなり、点数が獲得されます。これを25回くり返すと1ステージが終わり、次のステージへチャレンジできます。しかし、落ちてくる帽子のスピードはステージが進むごとに速くなり、積み上げていくのがむずかしくなります。もし、帽子がプレイフィールドの「逆さ煙突」まで積み上がると…アウトノゲーム・オーバーです。また、10段階のSTAGE、6段階のSHOPの中のお好きなところからプレイすることもできます。新しい感覚でプレイできる愉快なゲーム、HATTRISにさっそくチャレンジしましょう。

◆端の列の帽子を高く積み上げよう！



①両端の帽子を高くすると落ちてきた帽子は左右に移動しやすくなります。

②どちらか片端の列だけを高くするのも良いでしょう。

③真ん中の2列に帽子を高く積み上げた場合、落ちてきた帽子を積み上げたいときには、どちらかを犠牲にしなければならなくなります。

帽子が落ちてくる「逆さ煙突」は、6列中真ん中の2列に位置しています。落ちてきた帽子を、なるべく両端が高くなるように積み上げていくほうが、真ん中の2列で積み上げるよりもプレイしやすくなります。帽子を両端に高目に積み上げると、落ちてきた帽子は左端から右端まで移動することができるからです。また、左端に帽子を高目に積み上げて右端は帽子を低目に積み上げるという方法もあります。しかし、運悪く落ちてきた帽子が合わなかったりするときもあります。このようなときは、あわてずに落ちついて考えましょう。

⑤ハイスピード・モードの選び方

STAGE9、SHOP5をクリアして「HATTRISなんて簡単さッ！」とおっしゃるプレイヤーは、タイトル画面のとき中ボタンの下を押しながらSTARTボタンを押してください。落ちてくる帽子のスピードが速くなり、新たなスリルをお楽しみいただけます。

ゲームプレイなど以後の操作は、④ゲームの遊び方／■ゲームメニューを参照してください。

◆ゲームをスタートするとSHOPの右横に「B」と表示されます。ノーマルスピード・モードではSHOPの右横に「A」と表示されます。

◆スコアを登録するとき、SHOPの欄に「B」が表示されます。ノーマルスピード・モードではSHOPの欄に「A」が表示されます。ノーマルスピード・モードのTOP10・ハイスコアを区別するときに便利です。

⑤高得点を獲得するテクニック

落ちてきた帽子をただ単に積み上げていってはダメです。同じ帽子を連続で5つ積み上げなければいけません。しかし、積み上げる場所によってはSTAGEが進むと、不利な展開になってくることもしばしば。ここでは、帽子をどのように落としてプレイフィールドをどのような状態にしたらよいか紹介しましょう。

③コントローラの各部の名称と操作

●+ボタン…ゲームメニュー画面のとき、上下左右のボタンでSTAGE、SHOPのレベルを選ぶカーソルを移動します。ゲームメニュー画面のとき、上下のボタンでMUSICのON/OFFを選ぶカーソルを移動します。ゲーム画面のとき、左右のボタンで帽子を左右に移動、下のボタンで帽子を落とします。スコア画面のとき、上下のボタンで文字を選びます。

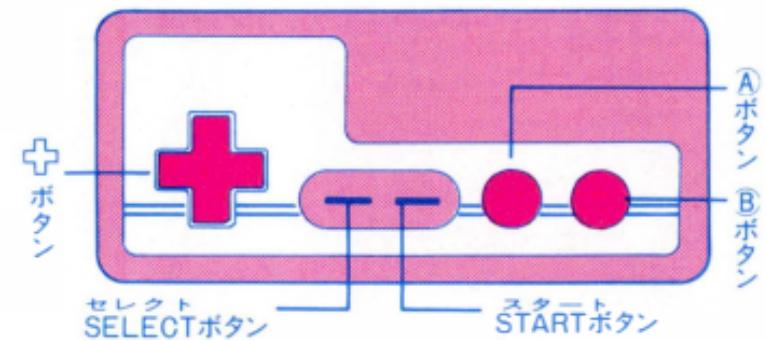
●STARTボタン…タイトル画面のとき、ゲームメニュー画面を表示します。ゲーム画面のとき、ゲームプレイをポーズ(一時停止)します。ポーズの時に押すと、ゲームプレイが続行します。

●SELECTボタン…使用しません。

●Aボタン…ゲームメニュー画面のとき、STAGE、SHOP、MUSICの設定を決定します。ゲーム画面のとき、落ちてくる帽子の左右を交換します。スコア画面のとき、文字を決定します。

●Bボタン…ゲームメニュー画面のとき、現在の設定を解除して1つ前の設定に戻ります。スコア画面のとき、1つ前の文字に戻ります。

■コントローラの名称



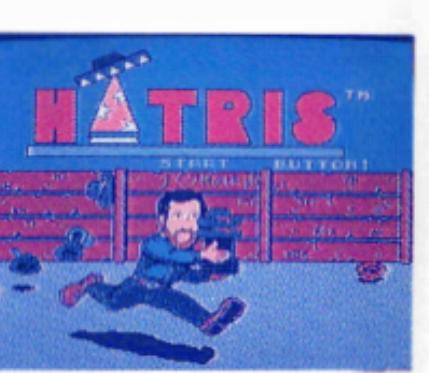
④ゲームの遊び方

■タイトル ①ゲームモードの設定

HATRISには2つのゲームモードがあります。

◆ノーマルスピード・モード……落ちてくる帽子が標準のスピードです。初めてプレイする方はこのモードでプレイしてください。タイトル画面が表示されたらSTARTボタンを押してください。

◆ハイスピート・モード……落ちてくる帽子のスピードが速くなります。タイトル画面が表示されたら+ボタンの下を押しながらSTARTボタンを押します。

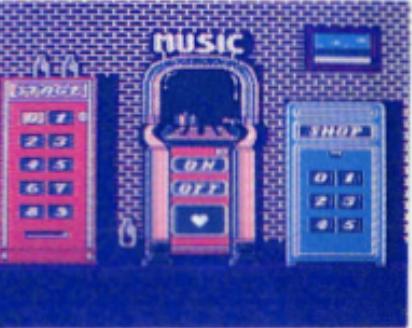


■ゲームメニュー ②STAGEの設定

帽子が落ちるスピードを設定します。レベルは0～9の10段階です。数字が大きいほど、帽子の落ちるスピードが速くなります。ゲームメニュー画面が表示されたら、+ボタンの上下左右でカーソルを移動して選択、Aボタンで決定します。

③SHOPの設定

ゲームをスタートするときのハンディを設定します。レベルは0～5の6段階です。数字が大きいほど、スタート時のじゃまな帽子の



■TOP10・ハイスコア画面

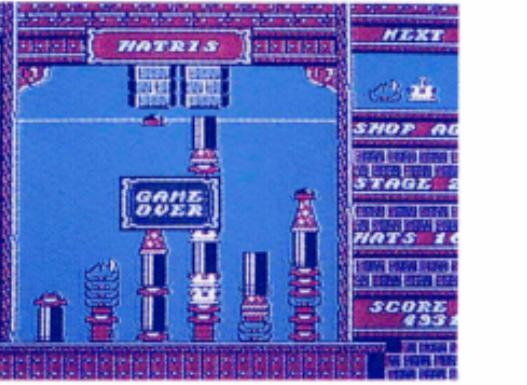
ゲームオーバーのときに得点がTOP10に入っていると、ハイスコア画面にイニシャルを入れることができます。イニシャルの入力は3文字までで、+ボタンの上下で文字を選びAボタンで決定します。Bボタンを押すと1つ前の文字に戻ります。最後の文字を決定した後はBボタンを押しても戻すことができません。

また、約20秒放置すると、ハイスコア画面を自動的に終了したあとタイトル画面が表示されます。入力したイニシャルは、ファミコン本体の電源を切ったり、リセットボタンを押したりすると消えてしまいます。

HIGH SCORE			
NAME	SCORE	SHOP	STAGE
1 HAN	100000	R5	9
2 KOB	80000	R5	9
3 NAG	70000	R5	8
4 HIR	60000	R5	8
5 BBA	52991	R1	0
6 BPS	50000	R4	8
7 BPS	40000	R4	7
8 BPS	30000	R4	7
9 BPS	20000	R3	5
10 BPS	10000	R3	3

⑨ゲームオーバーになると……

落ちてきた帽子を積み上げたとき、帽子の一部分でもプレイフィールドの白線より上に出てしまふと、ゲームオーバーです。

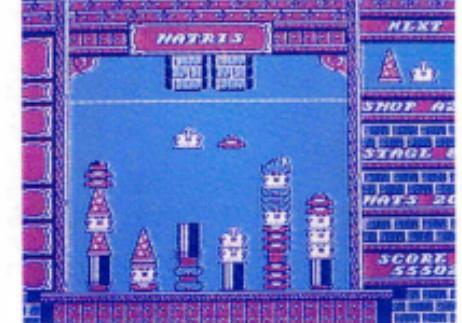


数が多くなります。レベルがUPするとプレイフィールドに残っていた帽子が消え、新たなじゅまな帽子が登場します。+ボタンの上下左右でカーソルを移動して選択、Aボタンで決定します。BボタンでSHOPの設定を無効にして②STAGEの設定に戻ります。

■ゲーム(プレイフィールド)④MUSICの設定

ゲームプレイ中の音楽の有無を設定します。ONにすると音楽が流れ OFFにすると音楽は流れません。設定をONにしたときはSTAGEによって音楽が変わります。+ボタンの上下でカーソルを移動して選択、Aボタンで決定したあとゲームがスタートします。BボタンでMUSICの設定を無効にして③SHOPの設定に戻ります。

- プレイフィールド……ゲームプレイする場所です。画面上部の「逆さ煙突」からペアの帽子が落ちてきます。
- NEXT……次に落ちてくるペアの帽子が表示されます。
- SHOP……A、Bはゲームモードを、数字は現在のハンディ・レベルを表しています。
- STAGE……帽子の落ちるスピード・レベルを表しています。
- HATS……1ステージをクリアするための残りの回数です。同じ帽子を連続で5つ積み上げると数字が1ずつ減ります。(25回でクリア)
- SCORE……現在の獲得点数です。



5 落ちてきた帽子を操作してみよう

「逆さ煙突」の下部分からペアの帽子が落ちてきます。+ボタンの左右を押すと落ちてきた帽子が横方向に動きます。Aボタンを押すとペアの帽子の位置が交換されます。+ボタンの下を押すとペアの帽子が「ストン」と落ちます。

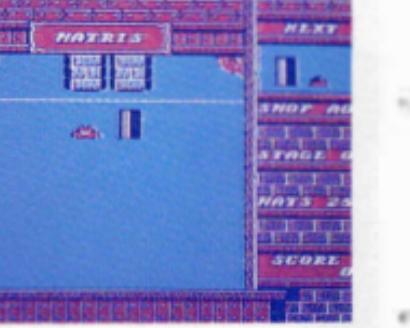
①ペアの帽子が落ちてきました。Aボタンを押して、帽子の位置を交換してみましょう。



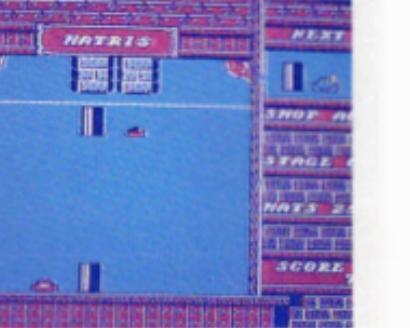
③+ボタンの下を押してペアの帽子を下に落とします。



②+ボタンの左を押して帽子を左から2、3番目の位置に動かしてみましょう。



④次に落ちてきた帽子を操作して落としましょう。



④王冠

連続で5つ積み上げて消すと300点獲得。



⑤登山用・ハット

連続で5つ積み上げて消すと80点獲得。



⑥山高帽

連続で5つ積み上げて消すと50点獲得。



■ HATRIS には6種類の帽子が登場！

STAGE 0 / SHOP 0 では4種類の帽子が登場、STAGE 1 / SHOP 0 では5種類の帽子が登場、以降のSTAGE / SHOP レベルでは6種類の帽子が登場します。

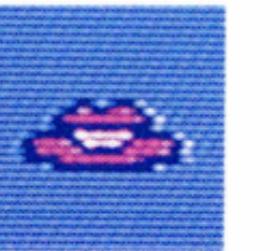
①シルク・ハット

連続で5つ積み上げて消すと
150点獲得。



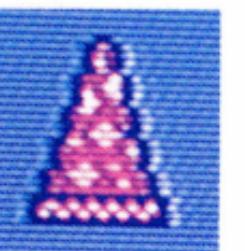
②カウボーイ・ハット

連続で5つ積み上げて消すと
120点獲得。



③トンガリ帽子

連続で5つ積み上げて消すと
200点獲得。



◆ ドロップ得点

帽子はプレイヤーが何も操作をしなくても徐々に落ちていきますが、△ボタンの下を押して帽子を「ストン」と落とすと、落とした高さによってそれぞれの得点(8点～1点)が得られます。

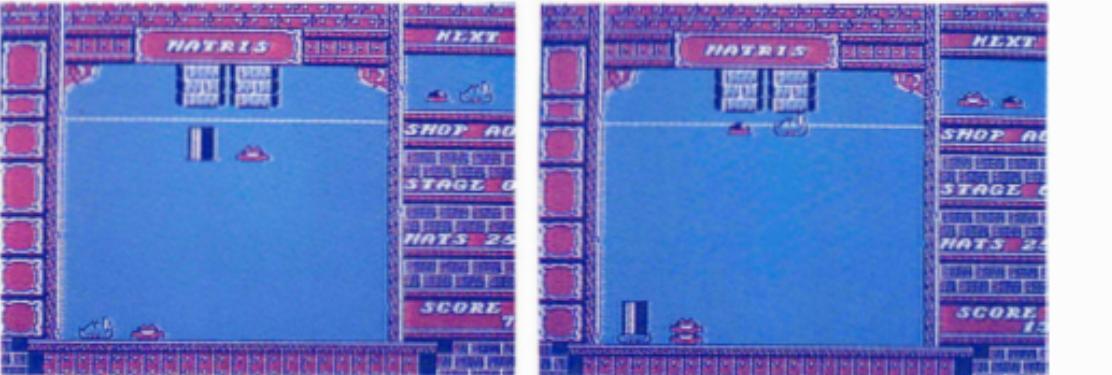
◆ ゲームの一時停止

ゲームプレイ中に START ボタンを押すと、ゲームプレイをポーズ(一時中断)します。ポーズ中に START ボタンを押すと、ゲームプレイを続けることができます。

※ ポーズ中は、MUSIC は流れません。

6 同じ帽子を連続で5つ積み上げよう

落ちてくる帽子をよくみて、同じ帽子を積み上げていきます。同じ帽子を連続で5つ積み上げると、それらの帽子は画面から消えて得点が獲得されます。まずは、同じ帽子を連続で2個積み上げてみましょう。



⑤落ちてきたペアの帽子を左に動かして、同じ帽子を積み上げます。

⑥同じ帽子が積まれました。次に落ちてきた帽子に同じ帽子があれば積み上げます。

◆帽子が5つ以上積み上がったときは…

セールステージでいらない帽子を売ったとき、上にあった帽子が下がり連続で5つ以上同じ帽子が積まれるときがあります。このときは、プレイフィールドからその帽子は消えません。次のステージで、同じ帽子を落として積むとその帽子は消えて点数が獲得されます。(点数は5つ積み上げたときと同じです)

◆SHOPのレベルが上がると…

SHOPのレベルが上がると、今まで売れなかった帽子が全部売れるようになります。

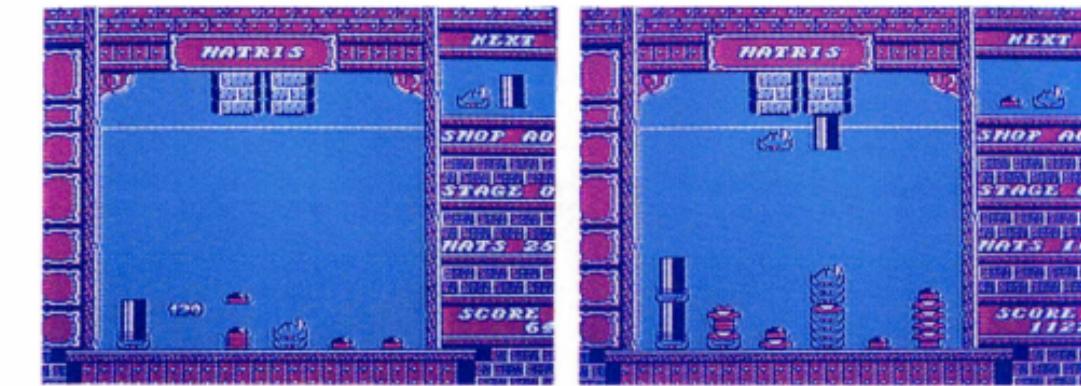
◆ボーナス点の計算方法

SALEステージでのボーナス点はSTAGE、SHOPのレベルが高いほど、高得点が獲得できます。計算方法は次の通りです。

$$(STAGE+1) \times 1,000 + (SHOP+1) \times 1,000 = \text{ボーナス点}$$

例) STAGEが2、SHOPが3の場合

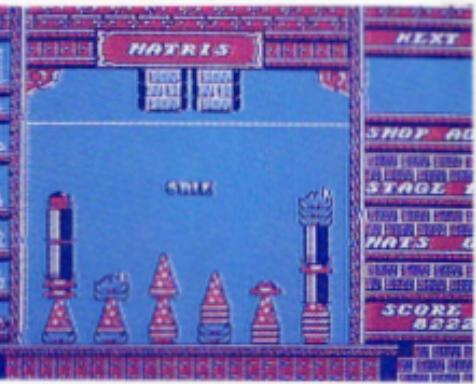
$$(2+1) \times 1,000 + (3+1) \times 1,000 = 7,000 \text{点が獲得できます。}$$



⑦同じ帽子が連続で5つ積み上
がると、積み上がった帽子が
画面から消えて点数が獲得さ
れます。

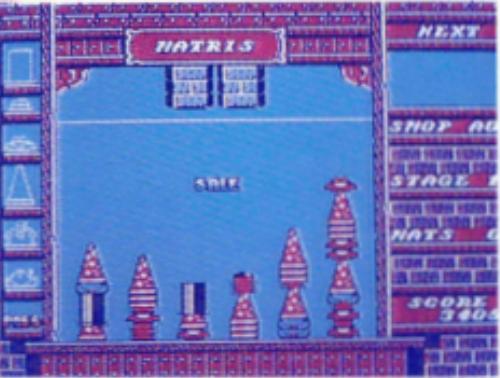
⑧異なった帽子が1つでも積ま
れていると下にある帽子は消
えません。

⑦ 1ステージをクリアするとセールステージへ!
連續で5つ同じ帽子を積み上げる操作を25回(セット)繰り返すと、1ステージが終了しSALEステージが画面に表示されます。



セールステージでは、プレイフィールドにあるじゃまな帽子を1種類だけ売ることができます。時間制限はおよそ8秒。時間内に帽子を売らないと、次のステージまで帽子を売ることができます。帽子を売らなかったときは、ボーナス点が獲得されます。売った帽子はプレイフィールドから消えて、上に積まれていた帽子がそのまま下に積されます。一度売った帽子は、次のセールステージでは売ることができないので、慎重に考えましょう。また、帽子を売ってもボーナス点は獲得できません。

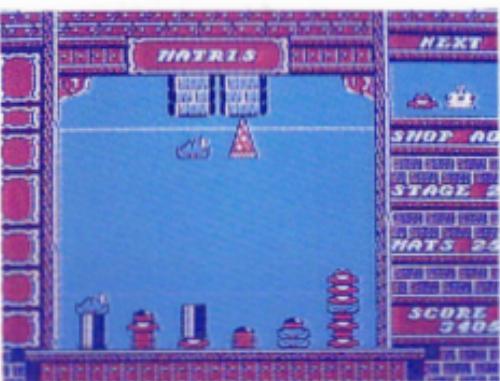
⑪ プレイフィールドにあるトンガリ帽子がじゃまなので売ることにしましょう。



⑫ +ボタンの下を押してトンガリ帽子を表示しましょう。



⑬ Aボタンを押してトンガリ帽子を売ります。上に積まれていた帽子はそのまま下がります。



⑭ セールが終わると次の、ステージがプレイできます。

