

Vジャンプブックス

[ゲームシリーズ]

GUNPEY

公式攻略本

ワニダースワン

集英社



GUNPEY

公式 攻略本

／軍子の兵法書／

Vジャンプブックス

Vジャンプ

[ゲームシリーズ]

ワニダースワン

明鏡止水の心で桃もべし

軍子



WonderSwan

GUNPEY

公式 攻略本

～軍子の兵法書～

Vジャンプブックス

Vジャンプ
ワンダースwan

[ゲームシリーズ]



修め勝ち
樂しむことこそ
軍子の本意なり

おさめかち
たのしむことこそ
グンしのほんいなり



VJB GUNPEY 公式攻略本
～軍子の兵法書～

イジャンブックス グンペイ こうしきこうりやくほん
～グンしのペイほうしょ～

GUNPEYの道、 たど 辿れば 二つの頂へ到れり

非常に奥が深いGUNPEYというゲームだが、やりこんでいくうちに、大きく分けて2つの目標が見えてくる。

壹の頂

1PLAYERゲームの
全モードを極める

1人でGUNPEYを遊ぶ場合、エンドレスを始めとする1PLAYER各モードを極め、Aクラスを獲得することが目標になる。

兵法書[軍子]
全三篇ありき

GUNPEYのテクニック「兵法」を解説した書物を「兵法書」という。あまたある兵法書では「軍子」が著した三篇が有名である。

軍子

古代中原の大兵法家。GUNPEYの全奥義を極めた証しに、パネルの模様を記した「軍兵乃衣」をつねに身にまとっている。

に 式の頂

2PLAYER対戦で 覇を唱える

まわりにGUNPEY友だちがいるプレイ
ヤーは、対戦を重ねて「勝利」という目標の下、
1PLAYERとは異なる技を会得していく。

軍子第三篇、別に 「GU輪の書」と呼ばれる

軍子の第三篇には、対戦に関する数々の秘
技が記されている。一説には第三篇だけ「宮
本GU蔵」なる剣士が記したともいわれる。

宮本GU蔵▶

東方の伝説的な剣士。柄元でくくりに折れ
た「金属性」を腰に下げ、GUNPEYを
使った全ての勝負に勝利したといわれる。

本書を読む者へ

軍子全三篇の内容は、第一篇は最低限必要
な基礎知識、第二篇は1PLAYER各モー
ドの攻略、第三篇が対戦の攻略となっている。

GUNPEY を…

●初めて手にする者

第一篇へ

●1PLAYERで遊ぶ者

第二篇へ

●2PLAYER対戦で遊ぶ者

第三篇へ



目 次

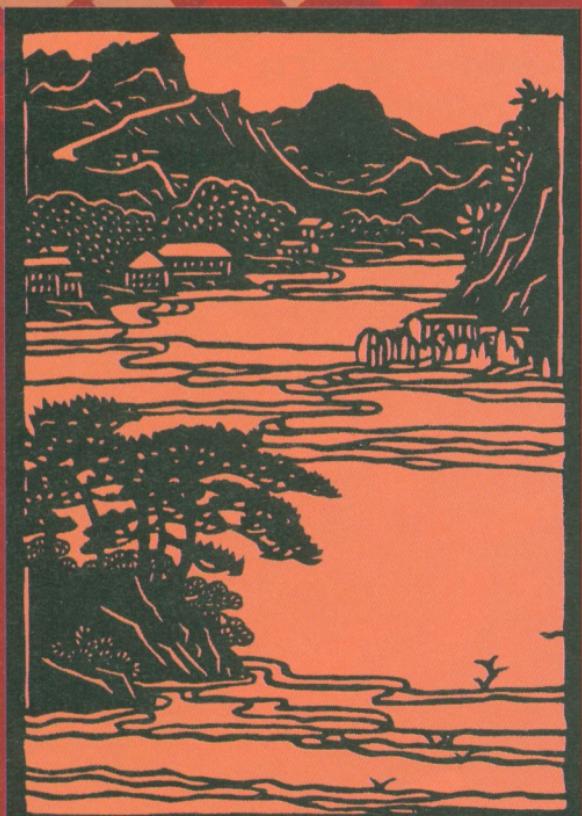
- 07 軍子 第一篇
- 08 ●ワンダースwan
- 10 ●兵法の基本
- 12 ●パネルを消すのが兵法だ
- 16 ●6つのモードを知る
- 18 ●軍子の雑学書「GUNPEYの大いなる西部」
- 19 軍子 第二篇
- 20 ●1PLAYERモードを極める道
- 21 ●エンドレスモード攻略
- 24 ●分岐・後付の法
- 28 ●離消の法
- 32 ●稻妻・乙字の法
- 36 ●固作の法
- 40 ●降下の法
- 42 ●形整の法
- 44 ●火点入換の法
- 50 ●明鏡止水の境地たれ
- 52 ●特別インタビュー「500万点プレイヤーに聞け！」
- 56 ●ストーリーモード攻略
- 65 ●パズルモード攻略
- 70 ●ステージモード攻略
- 71 ●フリーモード攻略
- 72 ●軍子の雑学書「RECORDSについて」
- 73 軍子 第三篇～GU輪の書～
- 75 ●戦の巻
- 77 ●天の巻
- 82 ●地の巻
- 86 ●返の巻
- 88 ●修の巻
- 92 ●人の巻
- 94 ●楽の巻
- 97 ●読者プレゼント「軍子のお宝大放出！！」

- 構成／株式会社キャラメル・ママ
(菅沼憲昭 黒澤豪 長繩洋司)
松浦智子 野口由利子 木下和樹)
- デザイン／有限会社バナグローブスタジオ
(田中由美 林健一 橋本謙太郎 遠山実)
- 写真／武田諭
- イラスト／株式会社キャラメル・ママ
(菊池晃弘)
- 協力／株式会社バンダイ 株式会社コト

裏表紙 書き込み式GUNPEY用紙

WonderSwanは
株式会社バンダイの商標です。
© BANDAI/KOTO 1999

軍子 第一篇



器を知り、盤を知ること
これ勝の礎なり

●ワンダースwan

W O N D E R S W A N

ワンダースwan

画面が大きいのに
軽くて安くて電池も単三1本。
携帯ゲーム機としては
まさに理想的だ！

超話題の携帯ゲーム機。「GU
NPEY」を作った制作会社コト
が開発したマシンなのだ。
有名ソフトの移植からオリジ
ナルソフトまで、超强力ライ
ンナップが続々登場予定!!



専用充電器・充電池セット



通信ケーブル



ヘッドホン付きアダプタ



ネックストラップ



本体/バンダイ・4800円

①～③/サニー株式会社・①

3700円②1450円③2700円

*価格はすべて税別。④は非売

品。本書でプレゼントあります。

オプションを
すべて買うと、
GU藏流開眼も
間近だぞ！

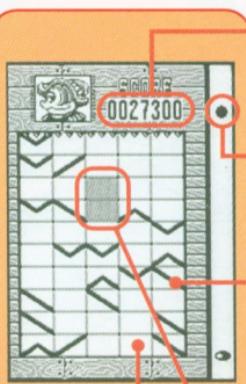


兵法の基本

ペイほう 兵法の基本 きほん



千里の道も一歩から。達人は一日にして成らず。軍子の兵法も、まずは基本操作やルールを知ることから始まるのだ。

**スコア**

得点。パネルを消すごとに増えていく。

ETCマーク

パネルが上2段を超えると警告表示される。

パネル

4種類の形の線。端から端につなぐと消える。

カーソル

入れ換えるパネルの位置を示しているマーク。

フィールド

縦に10段、横に5列の50パネルからなるゲームの舞台。パネルは下から上に流れれる。

●カーソル移動ボタン(Yボタン)

カーソルを上下左右に移動するボタン。Y1が左で以下、Y2上、Y3右、Y4で下に移動。

●パネル入れ替えボタン(Xボタン3)

カーソルが示している2つのパネルの上下を入れ替える。パネルの移動にも使う。

●せり上げボタン(Xボタン2)

フィールドを一段せり上げ、下からパネルを出す。せり上がりの遅い序盤は頻繁に使う。

●ポーズボタン(スタートボタン)

ゲームを一時中断する。フィールドは隠されるので、ポーズ中にパネルを見ることはできない。

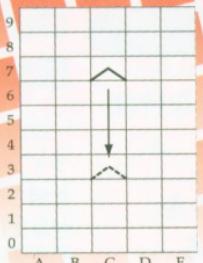
●フラッシュスキップボタン(Xボタン4)

ラインが消える際には、一定時間フラッシュする。そのフラッシュを強制的に終了させる。

パネルの動かしかたを知る

例

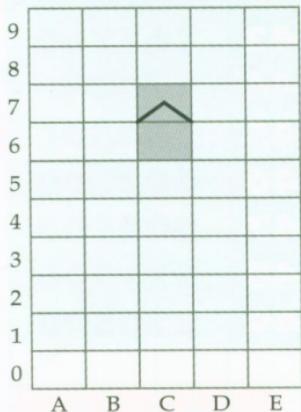
C7のパネルを
C3まで下げる



カーソル移動とパネル入れ換えを組み合わせてパネルを上下させる

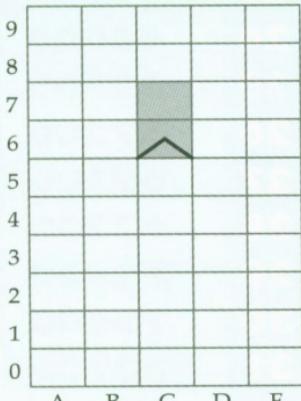
パネルは縦方向、つまり上下には自由に動かすことができる。移動にはカーソル移動ボタンとパネル入れ換えボタンを使うが、パネルは左右に入れ換えできないので注意しよう。つまりパネルは横方向に動かせないのである。

1 動かしたいパネルにカーソルを合わせる



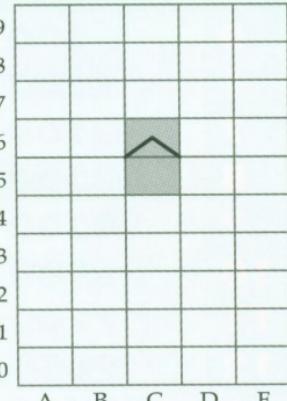
↑動かしたいパネルが上になるようにカーソルを合わせる。

2 パネルを入れ換える



↑入れ替えボタンを押すと、上のパネルは下に移動する。

3 パネルを動かす方向にカーソルをずらす



↑カーソルを1段下にずらす。以下②と①を繰り返して下におろす。

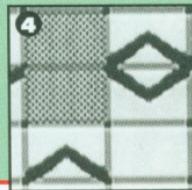
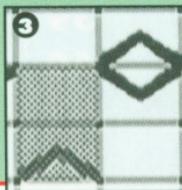
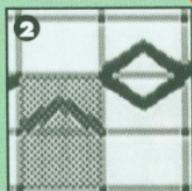
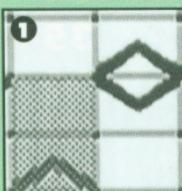
轟



車子の助言

入れ替えボタンをあわてて
2回押すヒミがない!

普段は何てことないパネルの移動も、複数のパネルが最上段に近づき、警戒音が鳴りっぱなしの状況では、操作ミスすることがある。特に多いのが、入れ替えボタンを連続で押してしまうこと。特に押した回数が複数だと、カーソルだけ移動してパネルは元の場所、なんて徒労になってしまう。





パネルを消すのが兵法だ

盤消しの法

壹

いち

左右の壁をラインでつなげば
パネルは消える

貳

に

一度にたくさんパネルを
消すほど得点は高くなる

GUNPEYのルールは
極めてシンプル

GUNPEYの目的は、左右の壁を
ラインでつないで消すこと。高得点
を狙うには、同じ消しの枚数を増や
せばよい。兵法の要とは、パネルを
効果的、永続的に消すことなのだ。

同時消しパネル数と得点

枚数	得点	枚数	得点	枚数	得点
5	500	24	48000	43	167700
6	1200	25	52500	44	176000
7	2100	26	57200	45	184500
8	3200	27	62100	46	193200
9	4500	28	67200	47	202100
10	6000	29	72500	48	211200
11	7700	30	78000	49	220500
12	9600	31	83700		
13	11700	32	89600		
14	14000	33	95700		
15	16500	34	102000		
16	19200	35	108500		
17	22100	36	115200		
18	25200	37	122100		
19	28500	38	129200		
20	32000	39	136500		
21	35700	40	144000		
22	39600	41	151700		
23	43700	42	159600		

まずは
30枚同時消しを
目指すのだ!!



法則の壱

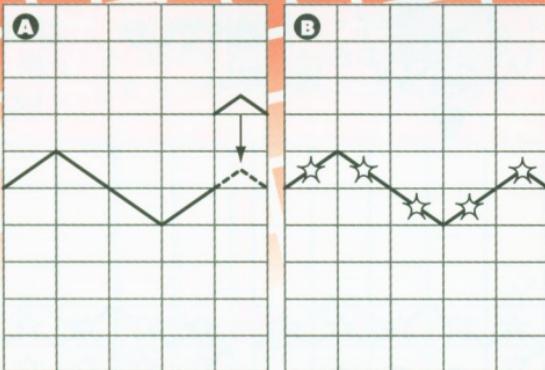
パネルの消える条件を正しく知るべし

電気の流れに例えると
理解しやすい

パネルを消すには、右と左をラインで結ぶことが原則。しかしプレイしていると、思わぬところが消え残ることがある。そこで、ラインを導線に見立て、正確なパネル消し条件を説明する。

電気の流れ

●ここでは電気が左壁から右壁に流れると想定している

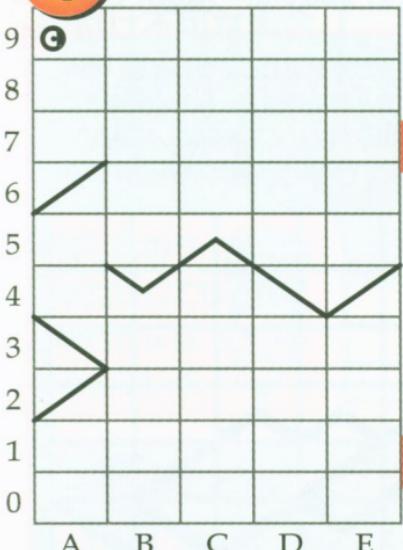


↑図Aでは左壁から流れた電流は、右壁に流れていません。しかしパネルを動かした図Bでは、電流が流れ、パネルは消える。

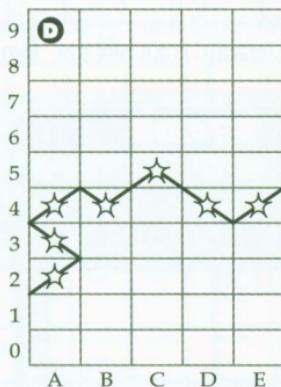
条件をよりよく知るための実例

その
1

どう動かす？

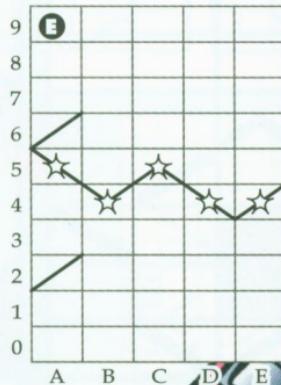


図Dの場合、左の壁から電流を受ける接点は、A4ではなくA2のパネルと判定される。そのため図Dではすべてのパネルが消えるが、図EではA6とA2のパネルは電流を右壁に流せないので、消え残るのだ。

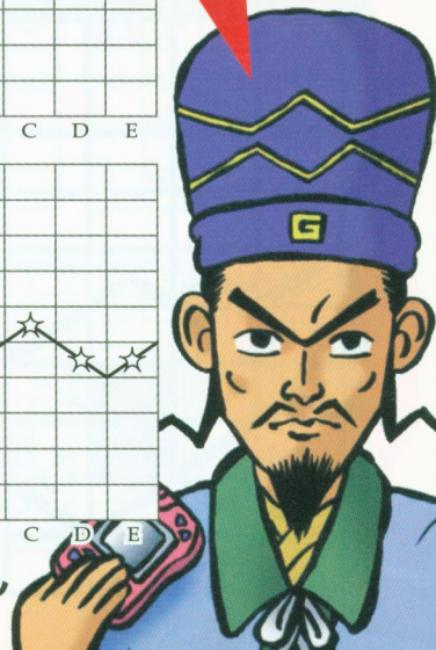


7枚消し

壁との接点は
特別な特殊なのだ



5枚消し

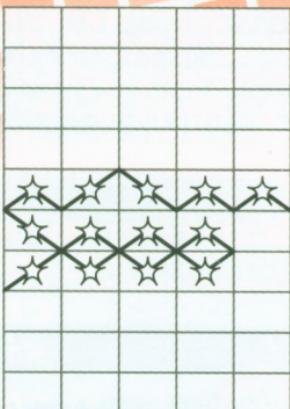
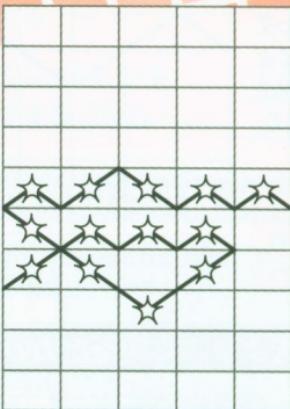
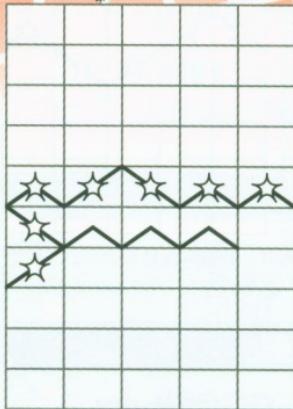


その
2

ラインは
電気を
一方通行でしか
流さない

電流が返ってくるラインを
用意すればパネルは消える

ループあるいは袋状にしたラインは、直接壁に接していないなくても、左壁と右壁を結ぶ別のラインとつながれば、電流を通すので消える。



↑左図は電流の戻りがないはみ出しパネルが残るが、他の2図では、はみ出しがループ状なので全部消える。

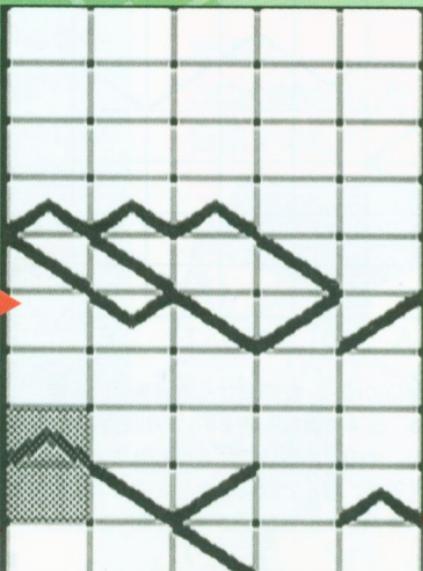
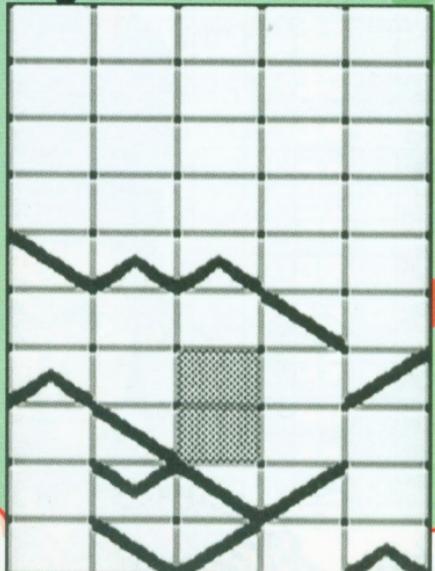
藝



軍子の助言

ラインを袋状にして
どんどんつめこもう

大きな手を組むのに欠かせないのが、
上のラインの性質だ。難しく考えずに、
はみ出しなくパネルを袋にして組みこむ
だけで、同時消しの数を大幅に増やせる。



藝

法則の式

法則の式を活用するのに役立つ[後付け]

フラッシュ消滅中のラインには
別のパネルを付けて消せる

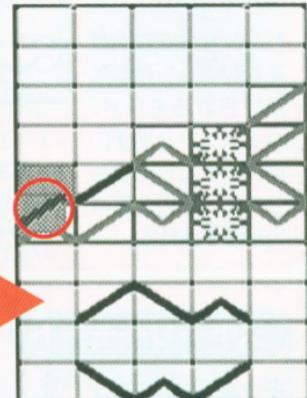
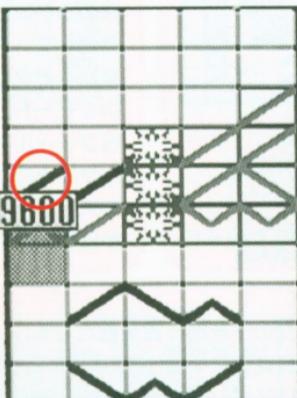
ラインは消える際に、一定時間フラッシュする。その間に別のパネルを消える条件を満たす形でつなぐと、同時消しとみなされるのだ。



↑右上のパネルをおろして5枚消し。そのパネル消滅中に右下のパネルを上げれば、1枚追加で6枚消しに。

後付け不可な場合

ただし消えているのと同じ形のパネルを重ねても、後付けにはならず、パネルは浮いたように表示されてしまう。



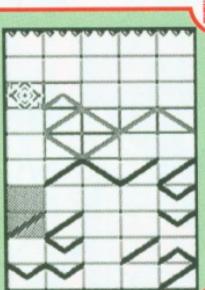
図

軍子の助言

2つの法則をマスターすれば
大量同時消しも夢じゃない



密度を高く袋状にラインを組みこみ、組み残しは後付けで消す。それだけでも同時消し枚数は稼げるが、さらにP.28の離れ技を使えば鬼に金棒だ。



兵法の道は
開かれた
いざ己の
道を歩まん



6つのモードを知る

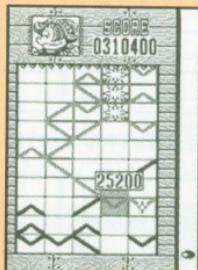
ほんらい しゃじんこう
本来の主人公は
せいふ 西部のガンマン
ヴィンセントだ!!

ヴィンセント

エンドレスモード

技術と気力を尽くし
とことんプレイ

パネルが最上段を越
えない限り、無限に
続けられるモード。
ハイスコアを出すに
は、テクニックはも
ちろん、体力と集中
力が要求される。



クラス

- A/200万点以上
- B/100万点以上
- C/50万点以上
- D/50万点未満

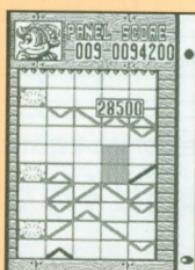
各モードで Aクラスを目指せ!!

GUNPEYには全部で6つのモードがある。
どのモードもラインを結んで消すというシ
ンプルな共通ルールを持つが、クリア条件
の違いなどにより、独自の深さと面白さを
持つ。すべてのモードを遊び尽くそう。

ステージモード

パネルを一定数消して
ステージをクリア

決められたパネル数
を消して、ステージ
を次々とクリアして
いくモード。開始か
らフィールドにパネ
ルがあるので、後半
のステージでは序盤
から気を抜けない。



クラス

- A/50ステージ～
- B/30ステージ～
- C/20ステージ～
- D/0～19ステージ

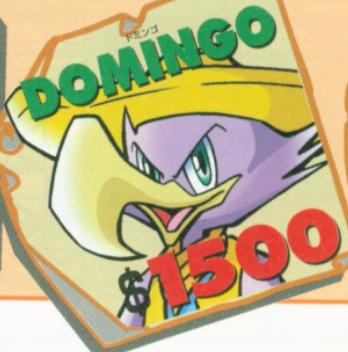
ストーリーモード

ギャングどもから
シェリーを守れ

女子の首を襲う賞金首たちをGUNPEY
勝負で次々倒していくモード。賞金首
はスペシャル攻撃でこちらのプレイを
妨害してくるので、対戦の練習に最適。

クラス

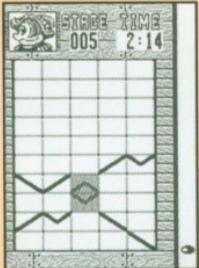
- なし



パズルモード

すべてのパネルを
同時に消せ!!

フィールドに配置されたパネルを、まとめて一度に消していくモード。クリアしていくうちに、火点を作り、大きな手を組みこんでいくテクニックが身に付く。



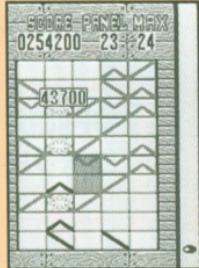
クラス

- A/100ステージ完了
- B/70ステージ~
- C/30ステージ~
- D/0~29ステージ

フリーモード

ゲームオーバーにならないので
練習に最適

基本的にはエンドレスモードだが、パネルが最上段を越えてもゲームオーバーしない。また同時消しの最大枚数が表示され、まさに練習向き。



クラス

- なし

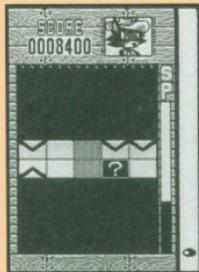
全部のモードで
遊んでね!

SHERRY

2PLAYER ゲーム

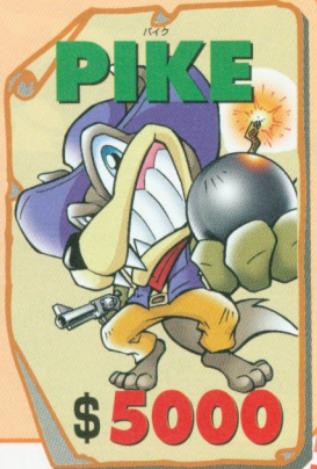
友だちと対戦し
自分の腕をみがく

通信ケーブルで2台のワンダースwanを接続しないと表示されない対戦モード。プレイヤーは、ストーリーモードのキャラを使って戦う。



クラス

- なし





軍子の雑学書

ト○とジエ○ーのウエスタン?

GUNPEYの大いなる西部

カエルのガンマンにネコの美女。GUNPEYの世界は、
ちょっと不思議な西部劇調。開発者の方にその謎を聞いた!



Q1

どうして舞台が西部なのか?

A1

グローバルなイメージを求めて

ゲーム中に日本語が出てこないため、グローバルなイメージを出したかったのと、最近映画でも西部劇がないなあという思いが重なった結果だ。

Q2

キャラクターの由来は?

「可愛い」キャラはやめたくて

少々変なキャラを使おうとして採用。ヴィンセントが横井氏(P.55)を参照してみてね。)に似ているとの説も。

A2

Q3

OPに出てくる覆面ロボットは隠れキャラ?

A3

昔の名残り

ストーリーモードや対戦に登場する予定だったが、OPとEDだけの登場に。



ALL CASTS of GUNPEY

オールキャスト オブ
グンペイ

NICK
ニック

PIKE
バイク

DOMINGO
ドミンゴ



SHERRY
シェリー

HANK
ハンク



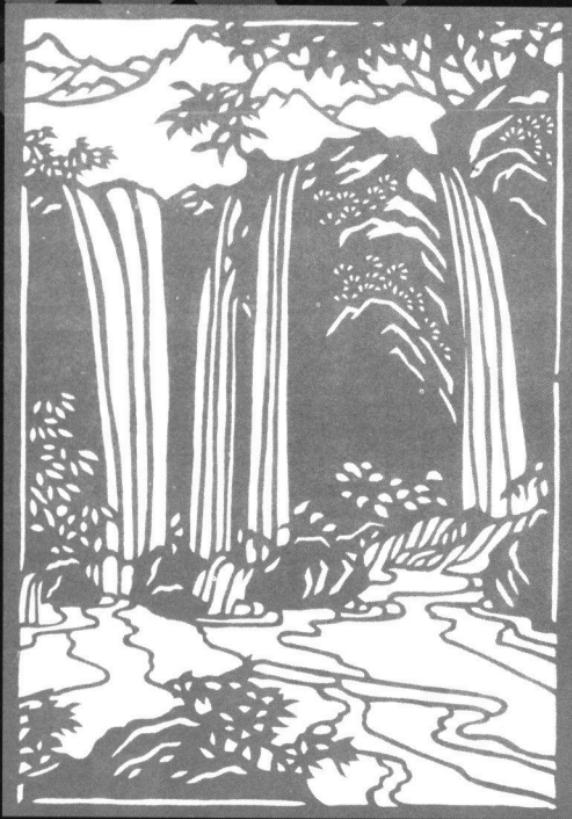
VINCENT
ヴィンセント

PATRICK
パトリック

BOBBY
ボビー

THOMAS
トーマス

軍子クシ
し
第二篇だい
^
へ



い　　お　　た　　お
一　を　修　め　他　を　修　む　れ　ば
ゆう　　えい　　えん
遊　す　な　わ　ち　永　遠　と　なる　べ　し

1PLAYERモードを極める道



GUNPEYの技は2種に大別でき、5つのモードすべてを遊べば両方を会得できる。

GUNPEYに必要な技

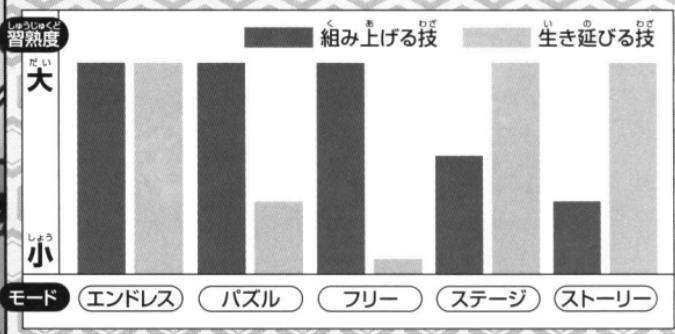
パネルを組み上げる技

パネルを一度にたくさん消すために、パネルをうまく組み上げる技。エンドレスモードやパズルモードに限らず、GUNPEYをプレイする上で基本となる技だ。

生き延びる技

早めに消す、パネルを下げる、などゲームオーバーを防ぐための技。ステージ・ストーリーモードでは組み上げる技よりウエイトが重い。エンドレスでも大事だ。

各モードで求められる技の習熟度



1つのモードにこだわらず
いろいろなモードで遊べば上達が早い!

エンドレスモード



エンドレスモードは、組み上げ、生き延びるというGUNPEYのすべてがつまつたモードだ。

エンドレスモードの則（ルール）と兵法（技）を解説する。なお、兵法については、他のモードをプレイする場合も適宜参照するとよい。

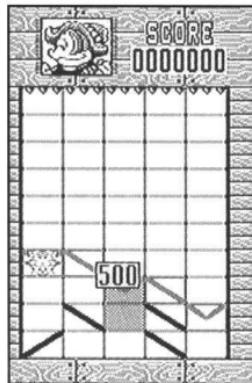
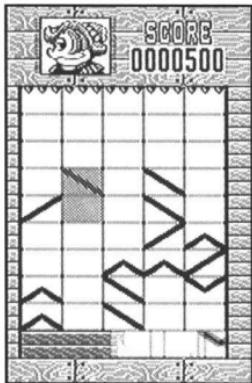
軍子の

エンドレスモードの則

則の壹

決まった間隔で
せり上がるパネルを消す

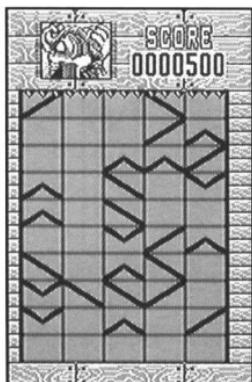
フィールドの下からせり上がってく
るパネルを上下にうまく配置換えし、
左右の壁につながるラインを作って消
す。この行動をゲームオーバーまで繰
り返すことがエンドレスモードの基本
則だ。なお、パネルがせり上がる速さ
の則は次のページで解説している。



則の弐

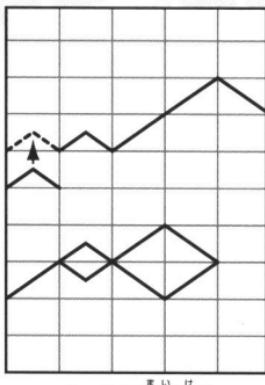
パネルがフィールドの
上部を越えると
ゲームオーバーになる

パネルがフィールドの上部に達し、
とうとう上端を越えてせり上がってし
まうとゲームオーバーになる。ただし
パネルがフィールドの上方に行かな
いよう早目に消していると、高いスコ
アが望めないため、工夫が必要になる。



パネルのせり上がり速度の則

パネルを合計12枚以上消すたびにせり上がり速度が段階的に変化



まず5枚消し



さらに8枚消し

せり上がる速度は、合計でパネルを12枚以上消すたびに変化する。速度が1回変わると、消す枚数のカウントは0枚から再度数え直しになる。

計
13
枚
消
し
で
速
度
が
変
化



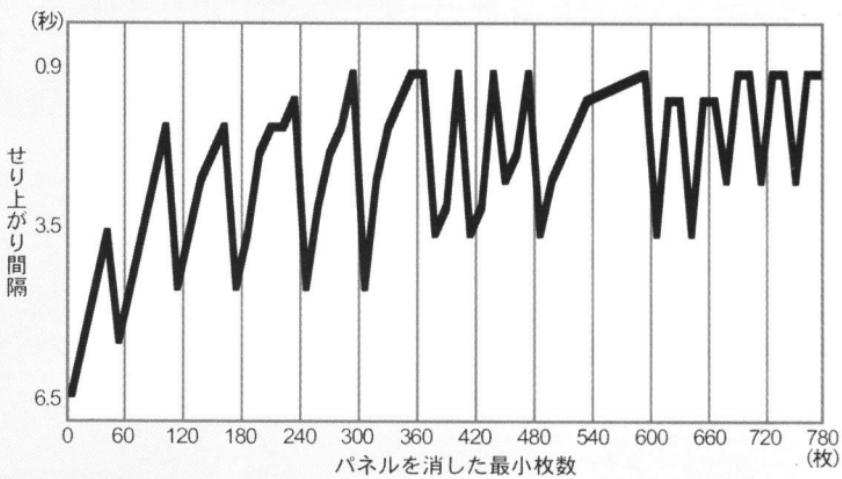
軍子^{ソシ}し、謙^{クニ}ぐならく
いっぺんに24枚
消しても速度変化は同じ

12枚以上何枚消しても速度の変化は1段階だけだから、たくさんのパネルの同時に消しを心がければ、速度を抑えつつ高得点を出せる。

一度にたくさん
消すと有利

変化のパターン

実際のせり上がり速度の変化を表にしたのが下の図だ。加速と減速を繰り返しつつ、徐々に速くなっていく。



プレイ開始直後のせり上がる速度は、約6.5秒に1回。プレイを続けると、1秒に1回以上せり上がるようになる。この表の変化プロセスを経て、最終的にはP.48の変化パターンに落ち着く。

軍子の

エンドレスモードの兵法



エンドレスモードは、特定の点でゲームオーバーになりやすい。兵法で点の壁をうち破れ。

この得点に見えない壁あり

プレイ開始

1万点の壁

10万点の壁

30万点の壁

50万点の壁

80万点の壁

100万点の壁

100万点の壁

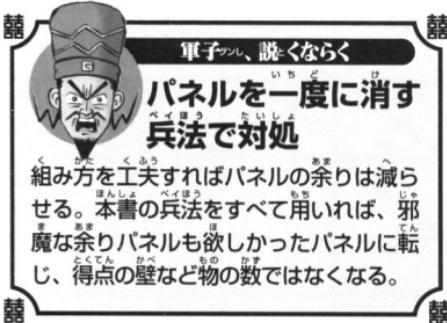
200万点達成

得点の壁に当たる理由

よくなるゲームオーバーの状況を思い出してみよう。
そこから解決法が見つかる。

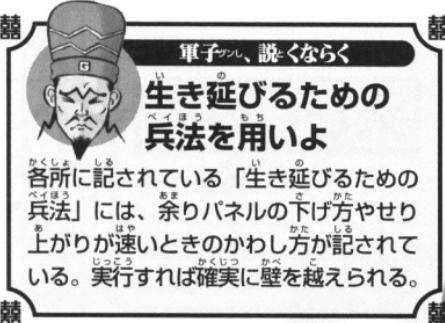
●パネルが余って消せない

フィールドが余ったパネルでいっぱいになり、
消すこともパネルを動かすこともできなくてゲームオーバーになることが多い。



●せり上がりに追いつけない

パネルがせり上がる速度についてゆけず、パネルを組むのに失敗したり余りパネルが上の方へせり上がったりしてゲームオーバーになる。



1P 万点の壁を越えるための兵法 分岐・後付けの法



分岐と後付けをマスターし、1回消すごとに1200点以上出すことから始めるのだ。

分岐の法

分岐とは、1本のラインにいくつかのパネルをつぎ定して一度に5枚以上のパネルを消せるようにする法だ。ここでは、分岐の代表的な形を「型」として紹介する。

基本的な分岐の型

接点が1本のラインに集まる、袋状の分岐型。パネルの組み合わせを覚えると、作りやすくなる。

型の壱

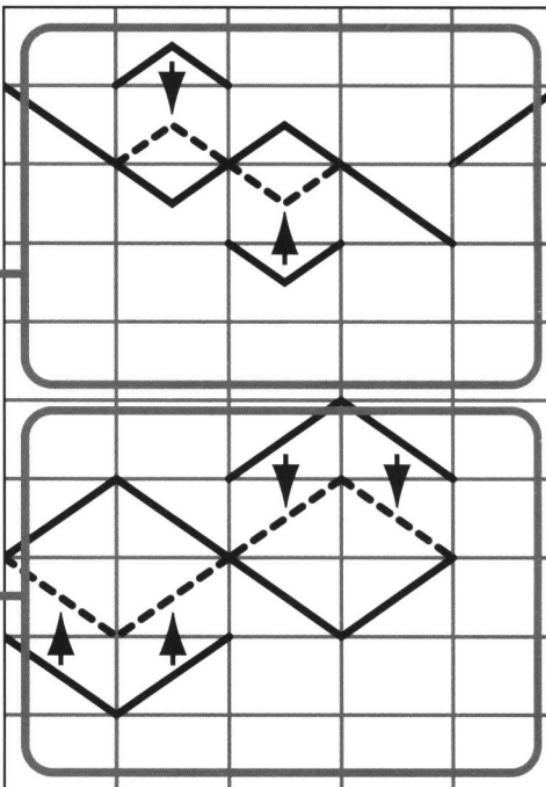
小ひしの型

へと～の組み合わせでできる分岐の型。2枚のパネルで作れるし形も覚えやすい。積極的に作っていくとよい。

型の弐

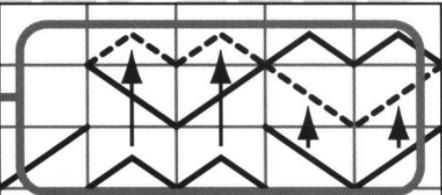
大ひしの型

＼2枚と／2枚で構成される型。＼と／の組み合わせでできたラインに、逆向きの直線をつけることで作れる型だ。

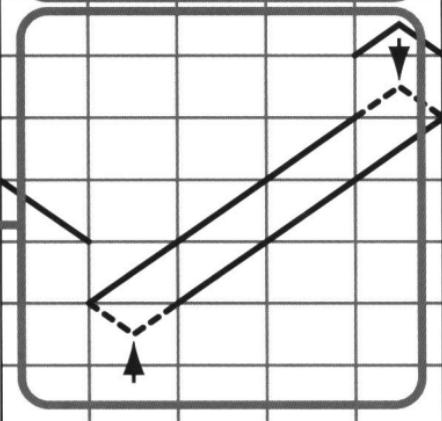


型の参かたのさん**ハートの型**

2枚のへと／＼一枚ずつで出来る型。／＼と＼のラインにへ2枚を加えたり、＼2枚が並んだラインに／＼を付けることで型に。＼2枚と／＼で逆ハートの型。

型の四かたのよん**長方の型**

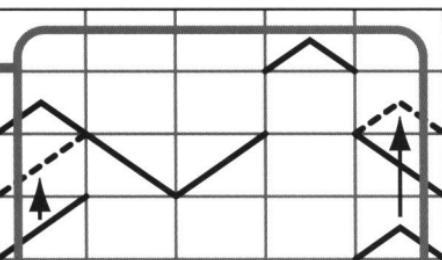
2本並んだ直線パネルを、へと＼でフタをした形が基本型。右の図のように、数本つながった直線にへと＼を組み合わせれば、より大きな長方の型が作れる。

型の伍かたのご**ヘノ字の型**

左の壁際では＼と＼・へと／のペア、右ではへと＼・へと／を組み合わせている。

壁かべを使った分岐の型

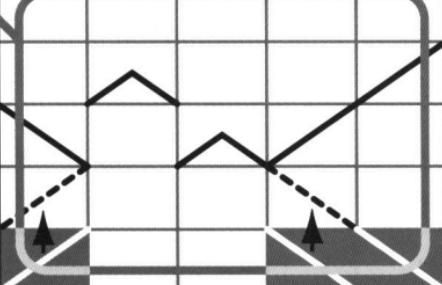
枝分かれの一端を壁につけければ、両方の接点が元ラインに戻っていなくても分岐の型になる。

型の六かたのろく**くの字の型**

／＼を付けた型。ラインに使っている直線と逆向きの直線があるときに作る。

軍子ぐんし 説くならく複数の分岐を
組み合わせて使え

いろいろな分岐の型を1本のラインに組み込めば、より高い得点が狙える。来たパネルの形によって、型を使い分けろ。



後付あとつけの法ほう

1本のラインが消えている最中、ゆっくり待つのは時間がもったいない。パネルを動かして後付けを狙っていく。つねにパネルを消そうと努力する姿勢が上達を助けるのだ。

分岐の图形で後付けをする計

分岐の型は、どれも後付けで消すことができる。消し始めてから分岐になったことに気付いたら、後付けをしよう。

図

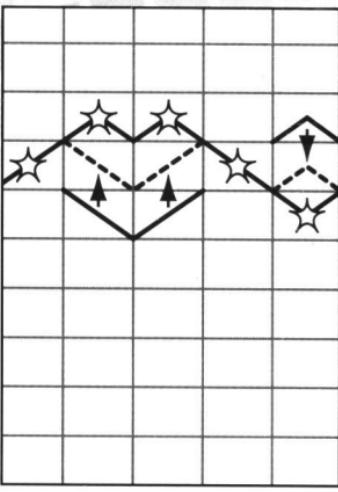


車子くるまこ、説くならく

後付けを何度もすると呼び声が変わる

パネルを消すとOKという声が流れるが、後付け時には回数に応じて下表の声が聞ける。

声 <small>こゑ</small>	
普通に消す	OK オーケー！
後付け1回	ナイス！
2回以降	イエーイ！

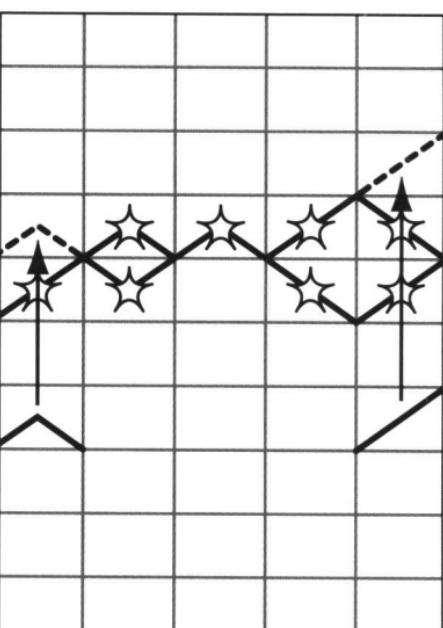
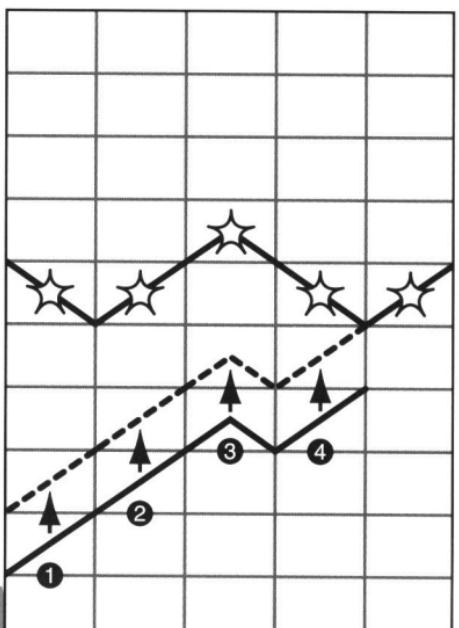


後付けで消せるラインを増やす計

たくさんの中のパネルを動かして後付けになる場合も、落ち着いて順にパネルを動かせばよい。

消滅中のラインを飛び越して後付けする計

消えている最中のライン上を通り越しての、パネル移動を利用して後付けをしよう。

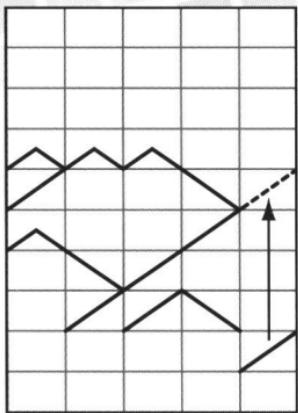
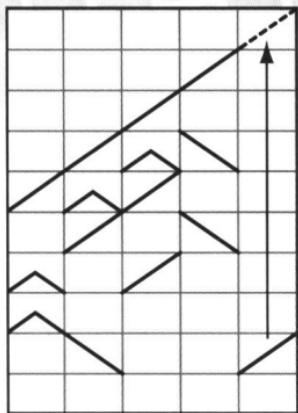


生き延びるためにの兵法

いきのびるための
ペイほう

むやみに上へ つなげるなの計

ばかり、またはばかりでラインを作ると、パネルを上げるのが大変になる上、ちょっとしたミスでゲームオーバーになりやすい。右の例はどちらも同じパネル構成だが、右の図のように色々な種類のパネルを使うとよい。



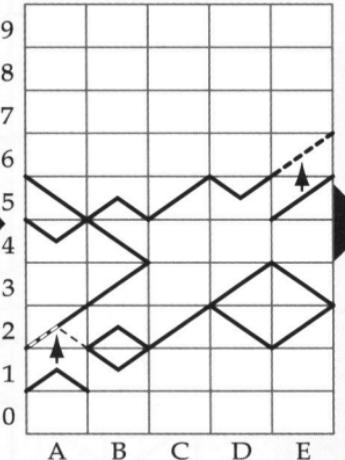
兵法を極める修練のよすが

「GUNPEY書き込み用紙」

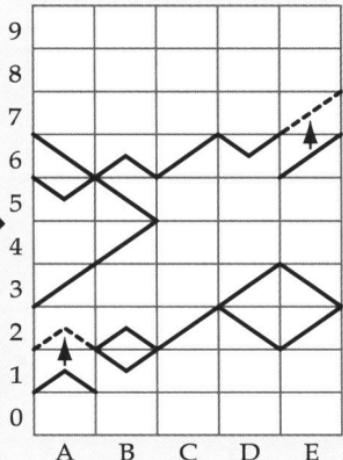
↓書き込み例。同じパネル構成でも、右図のように組めば全消しできる。

パネルの配置を書き、
消し方を研究する

使
え
こ
ピー
して



使用の勧め



裏表紙に書き込み用紙のひな型が付いている。消し方の研究に使って欲しい。



10^{万点}

かべ の壁を越えるための兵法

離消の法

離れ技を使いこなし、10000点以上
の得点を一度に得る方法を覚えよう。

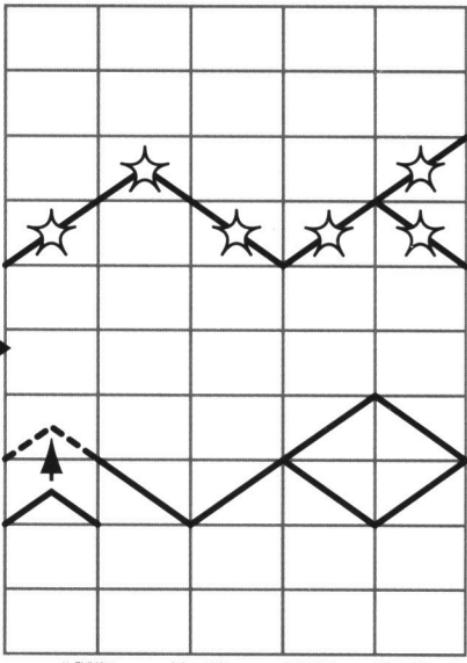
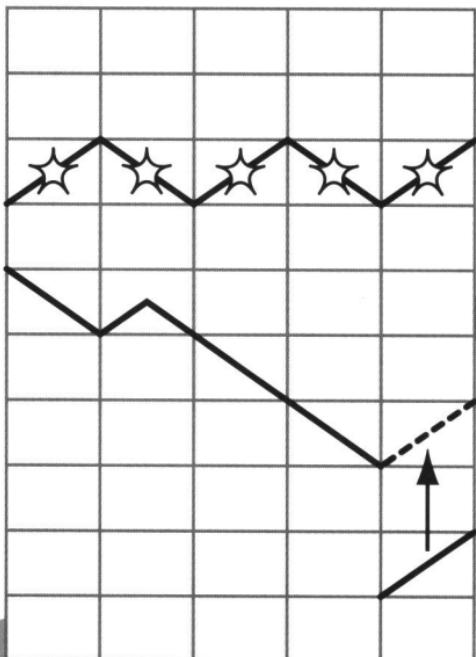
離消の法

ラインが消えている間に他のラインを繋げて消すことを
離れ技という。離消とは、離れ技を活用する法である。

離れ技に分岐の型を組み合わせる計

5枚のパネルを組み合わせて作ったラインを2つ消すだけで
は6000点しか得られない。分岐の法を使って、点数アップを
狙おう。前のページで紹介している、小ひしの型などの分岐の
型を組み合わせて離れ技を使えば、飛躍的に点数が伸びるぞ。

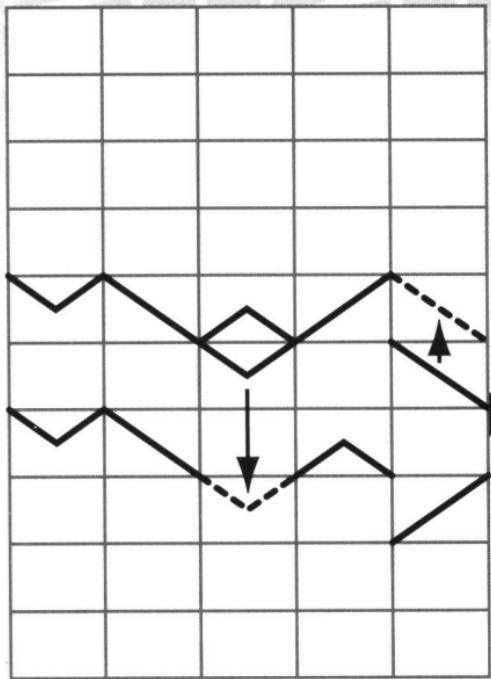
↓離れ技の基本例。10枚のパネルを一度に消せる。



↑くの字&大ひしの型を使えば、基本例よりも多く消せる。

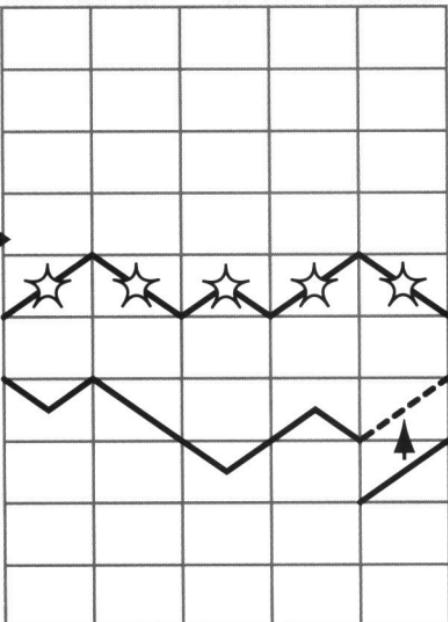
足りないパネルを補う計

2本のラインを作りたくても必要なパネルが足りない場合は、すでに作ったラインからパネルを調達しよう。分岐の型の場合、最低でも6枚以上のパネルを使う。余分なパネルを2本目のラインに回すのだ。



下のラインは、中央のパネルが足りない。上のラインにある小ひしの型を崩し、必要なパネルを調達しよう。

→パネルを上下にバランス良く配置することで、2本のライン、合計10のパネルを組み上げることも可能だ。





車子・脱ぐならく
火点となるパネルは
縦軸を同じくすべし

左図を例に挙げると、カーブのラインを消せる。

3

車子・脱ぐならく
火点となるパネルは
縦軸を同じくすべし

左図を例に挙げると、カーブのラインを消せる。

3

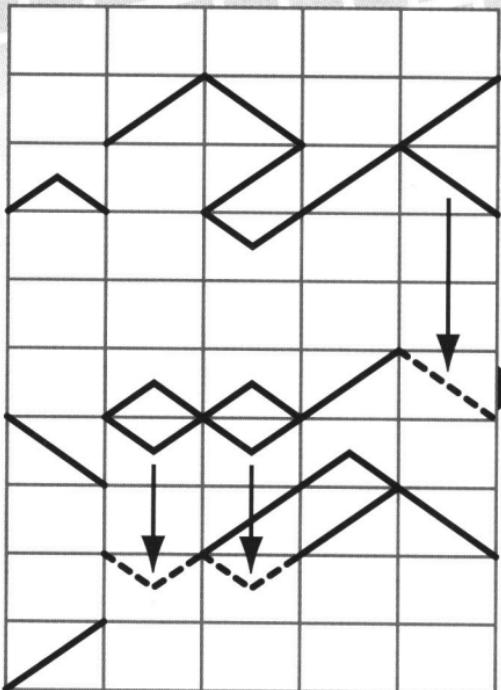
囲碁

囲碁

囲碁

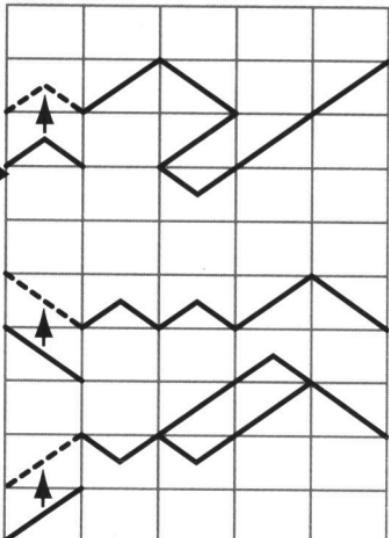
囲碁

3本のラインを組み上げて消去の計



↑前のページで紹介した、足りないパネルを補う
計などを活用して、ラインを3本分組み上げよう。

3本のラインを消すと、15枚のパネルを消すことになり、最低でも16500点を得られる。2本のラインを同時に消したときの得点に比べて、約3倍の得点が得られるのだ。分岐の法と組み合わせれば、さらに得点が上がる。離消の法の中でも最大の得点を狙える兵法だ。



分岐の法と組み合わせれば、3万点以上の得点も得られる。

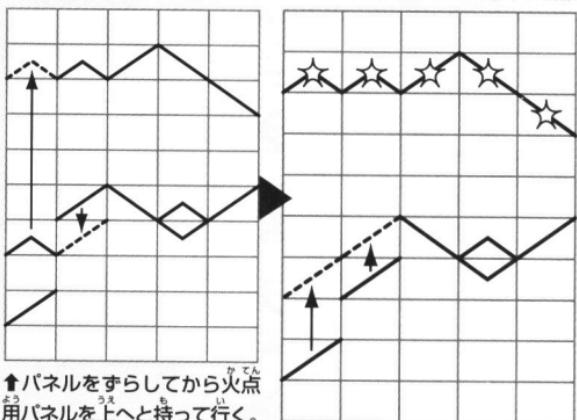


軍子・説くならく

パネルを組み換えて上手にまとめるべし

↓パネルを組み換えば、離れ技を行う時間も短縮。

離消の法を使うときは、組み上げたパネルを一度崩して、必要なパネルが消えないようにすることが重要になる。火点となるパネルを移動させる時に、別のラインにつながり、消えてしまう事が多いのだ。火点の位置を把握して、上手く組み換えていく必要があるぞ。



↑パネルをずらしてから火点用パネルを上へと持て行く。

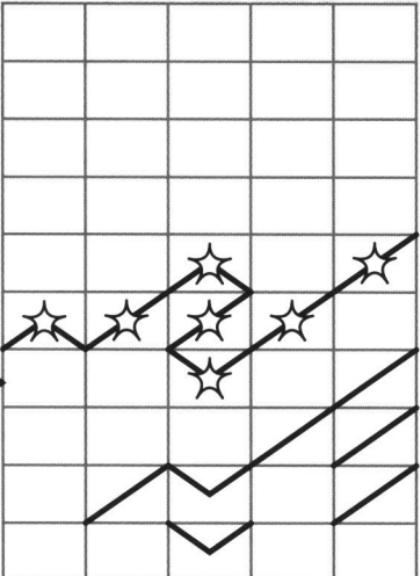
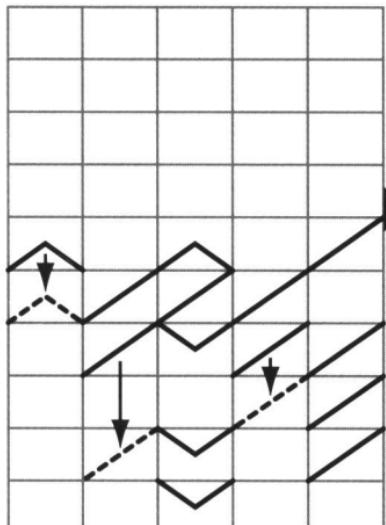


生き延びるためにの兵法

いきのびるための
ペイホウ

余分なパネルが多いときは早めに消去の計

縦1列にパネルが集中してしまった場合は、とりあえず消してしまう事も必要だ。特にパネルのせり上がる速度が上がった場合は、必要なパネルを待つという無理をせず、1本ずつラインを消していく。



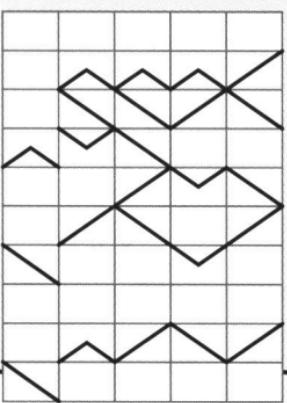
→ 同じようなパネルが集中することは、プレイ中に意外と起りがちだ。組み換えも間に合わない程にパネルのせり上がる速度が早い場合は、とりあえずパネルを消して、急場をしのぐといい。



車子ダンス、説くならく

すべての兵法は フリーモードで修行すべし

フリーモードでは、パネルのせり上がる速度が全く上昇しない。大きな图形を組み上げるとともに長時間ゆっくりと考えることができるので、すべての兵法を学ぶのに有効だ。離消の法に分岐の法を限界まで組み合わせる、4本のラインを組み上げて消去するなど、自分の技術を限界まで高めよう。後に続く兵法も修行できる。ただし、生き延びるためにの兵法はフリーモードでは修行できないので注意。



→ 20以上のパネルを組み上げることも、フリーモードを使えば簡単にできる。

30^{万点}

の壁を越えるための兵法

稻妻・乙字の法



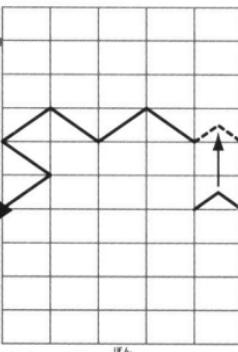
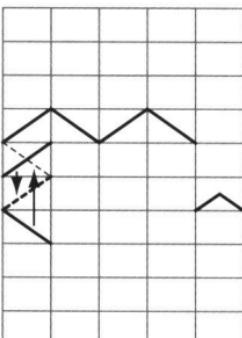
パネルを縦につなげる兵法が、稻妻・乙字の法だ。余りパネルも減らせる。

稻妻 いなづま の法 ほう

縦列にノとヽが複数重なったとき、ジグザグによる組み合わせる法。ノとヽの数のバランスによって、2種類の型に分かれる。

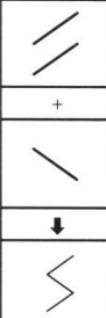
型の壱 かたのいち

ノとヽのどちらか一方
が1枚多い場合にできる
型。图形の端が右と
左にあるため、1本の
ラインに組み込みやす
いという特徴がある。



左の壁際のノとヽを、ノが
間に来るよう組み換える。

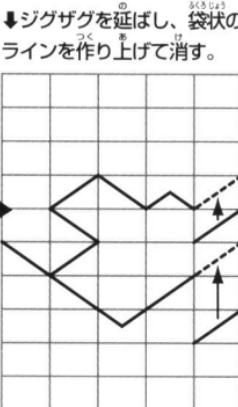
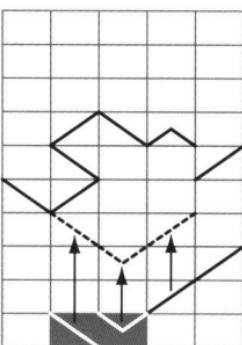
組み合わせ



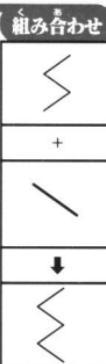
すっきり1本のラインにまとまり、余りもなくなる。

型の弐 かたのに

ノとヽが同数ある場合
にできる型。图形の端
が左右どちらか一方に
固まる。上下2か所か
らラインを延ばせば、
一度に消せる。



ジグザグを延ばし、袋状の
ラインを作り上げて消す。



稻妻の型の壱の下からさら
にヽのラインが出てきた。

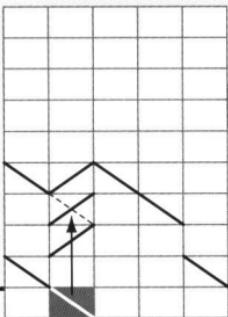


／が同じ縦列に
たくさん来て困たら
＼を待って稻妻の型にせよ

1つの縦列に／もしくは＼が集中すると、
かなり消しにくい。そんなとき、重なっ
ている直線と逆向きの直線が1本でも来
たらチャンスだ。すぐに稻妻の型に組み
換えよう。余った直線パネルを簡単にラ
インへ組み込むことができる。

車子ダンシ、説くならく

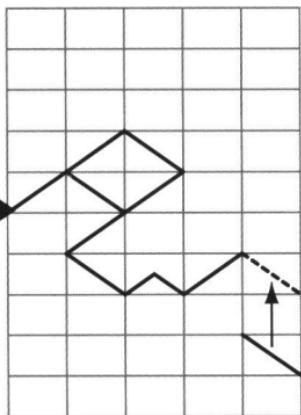
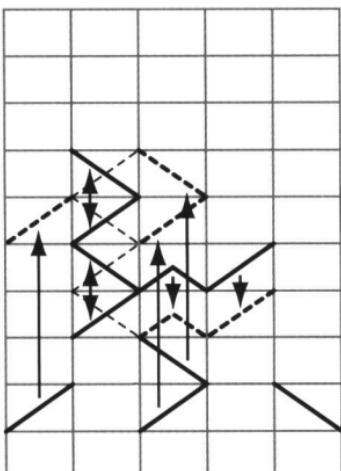
↓か重なった縦列に＼が
来た。稻妻の型を作れ。



入れ換えて式の型の向きを変える計

稻妻の型の式は左右
どちらかに端が集まる
图形だが、入れ換えを使
えば端の向きを逆方
向へ変えられる。特に
壁際に稻妻の型がある
とき使うとよいが、ま
わりのパネルの配置に
よっては、非常に効果
的な兵法だ。

→稻妻の型の式の、左ライン
に1枚しかパネルがないとき、
入れ換えて向きを変えれば…。

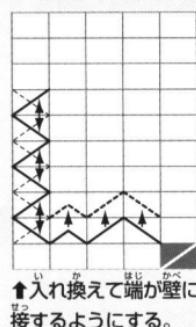


車子ダンシ、説くならく

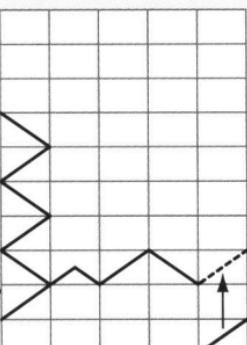


壁際の稻妻の型は
たくさん消えて便利だ

壁際を上下につなぐ稻妻の型は、端が
壁に着き、もう一方の端がラインに接
する形でつながっていれば、1本のラ
インと認識されて一度に消すことが可
能。なお、ラインが消えるかどうか
は、電気がラインを伝って左から右へ
流れれるイメージで考えるとよい。



↓かなり長い稻妻の型も1本
のラインとして消せるのだ。



乙字の法

型の毫

へと~の間に／または＼をはさんだ型。乙字の型の基本となる型だ。右は作り方の代表例。発展型として、稻妻の型の上下をへと~ではさみこんだ形もある。

→小ひしの型を含んだラインに、／を組み込む。

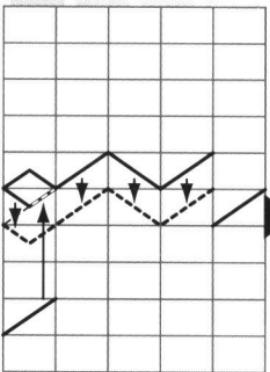
型の式

＼の代わりに直線バネルを使った乙字の型。中央の直線が／なら下には＼を、真ん中が＼なら下には／を使う。型の差との違いは、図形全体が上下に長くなり、接点が増える点。

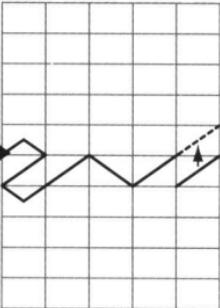
型の参

＼の上に／と＼を付けられれば、やはり乙字の型ができる。できあがつたラインの上下に＼や直線が余っているときは、この型ができるかどうか検討してみるとよい。

→＼と＼が余っている状態。バネルを組み換える。



↓乙字の型を使った1本のラインができる。



組み合わせ



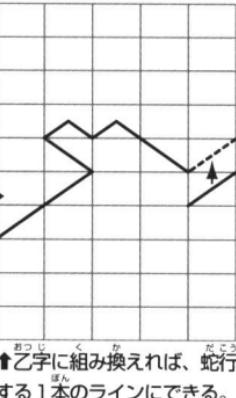
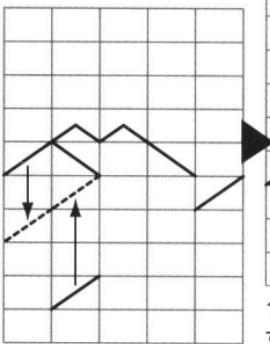
+



↓



↓ラインにへを使っているが、ゆうごうかこうと＼も有効活用したい。



組み合わせ



+

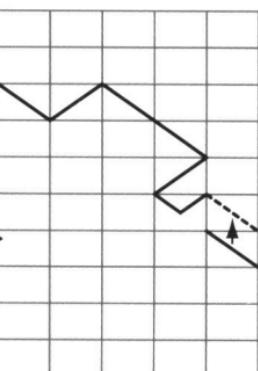
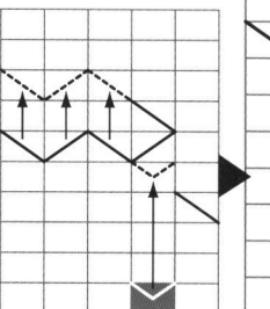


↓



↑乙字に組み換えれば、蛇行する1本のラインにできる。

→＼を下に持ってくれば、きれいに乙字の型にまとまる。



組み合わせ



+



↓



轟

轟

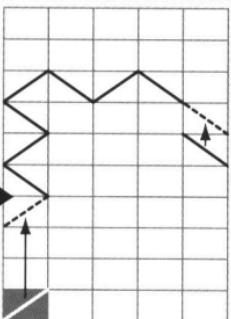
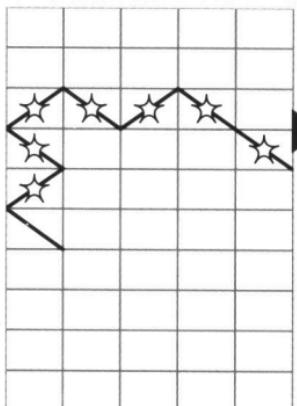
軍子・説とくならく



稻妻・乙字は、
端の位置を
注意しつつ使え

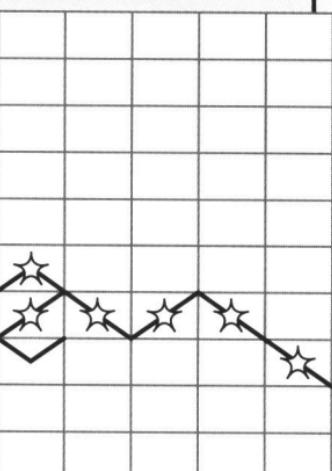
稻妻・乙字の型を使うときは、図形の端のパネルの形に注意したい。どちらの型も縦長だから、型の上端や下端のパネルが残ってしまうことがある。上下の端に、確実にパネルをつなげよう。

↓稻妻の型を含んだライン。そのまま消すとパネルが残る。



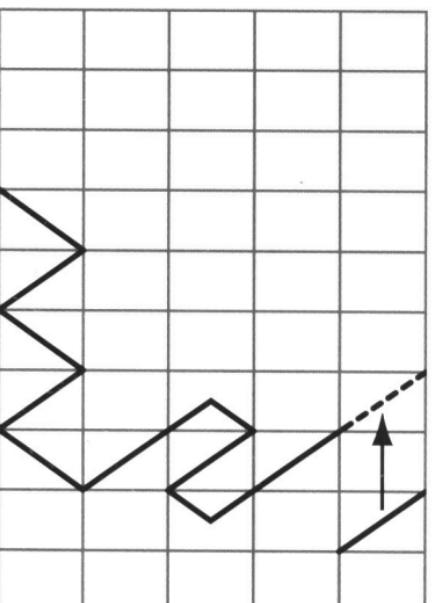
↑下から出現するパネルを付けてから消せば全消えに。

→乙字の型も、上下の端にパネルを付けないと余りが出る。



稻妻の型と乙字の型を同時に使う計

来たパネルの種類に応じて乙字・稻妻の型を随時使うようにすれば、単に1本のラインを消すだけでもかなりの高得点を出すことができる。分岐も加えられれば、さらなる高みが見えてくる。



轟

軍子・説とくならく



稻妻・乙字の型が出来ても、気を抜かず離れ技を狙え

稻妻・乙字の型を使ったラインが1本できたら、離れ技を狙って次のラインを作るとよい。余裕があれば2本目のラインも稻妻・乙字の型を使って組み上げるとよいが、分岐の型や、単なる500点消しラインでも離れ技で使えば充分に効果的だ。

轟

←稻妻の型と乙字の型を併用したラインの例。このライン单独でも11枚消し=7700点を獲得できる。

50万点の壁を越えるための兵法 こさくほう 固作の法

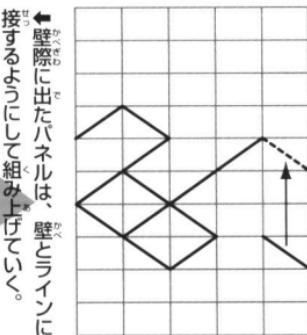
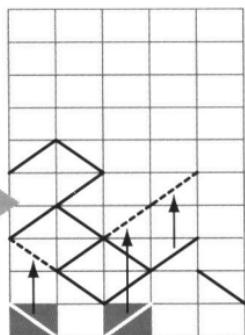
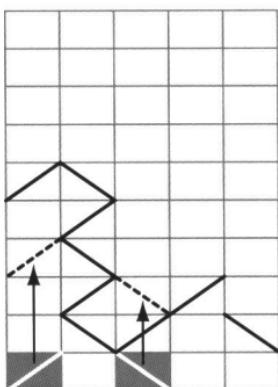


今までに覚えた数々の型にパネルを継ぎ足し、パネルの固まりを作るとよい。

稲妻の型から固まりを作る計

上下に長い稲妻の型は、パネルの継ぎ定しがしやすい。分岐の型を組み合わせたり、壁に付けたりして固まりを作ろう。

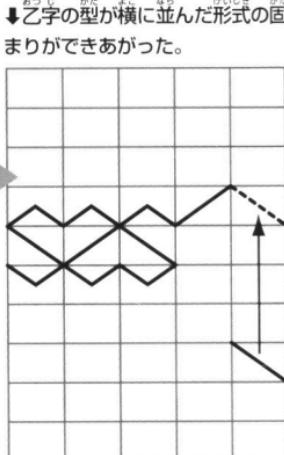
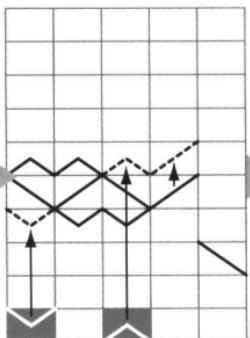
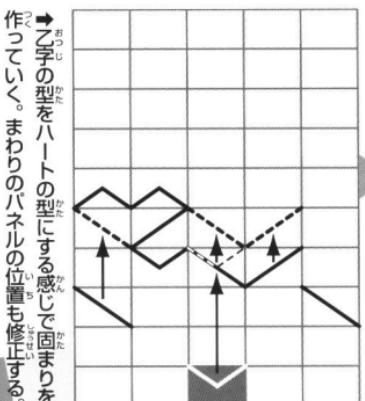
↓稲妻の型の左右にパネルが出たら、分岐になるよう組み込む。



13枚消し=11700点の、後付けの必要もないラインが仕上がり。

乙字の型から固まりを作る計

乙字の型は、左右に並べたり、ハートの型を意識して付けると固まりになる。ノや＼を使って稲妻にする方法もある。



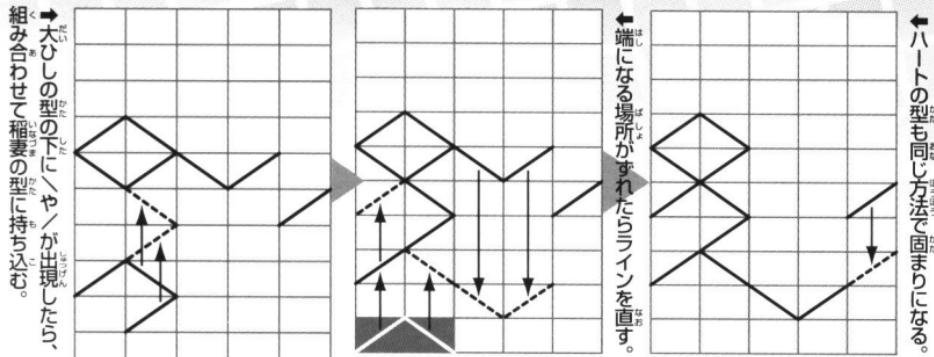
↓乙字の型が横に並んだ形式の固まりができるあがった。

分岐から固まりを作る計

分岐の型を含んだラインから、固まりを育てるこ
ともできる。下の例を参考に、研究してほしい。

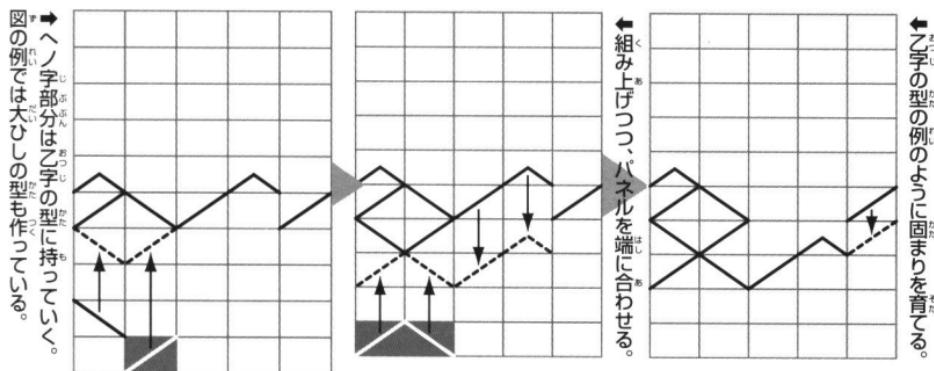
大ひしの型から作る

大ひしの型はノとトへの組み合わせだから、さらにノとトを追
加して稻妻の型を持っていけば、大きな固まりを作れる。



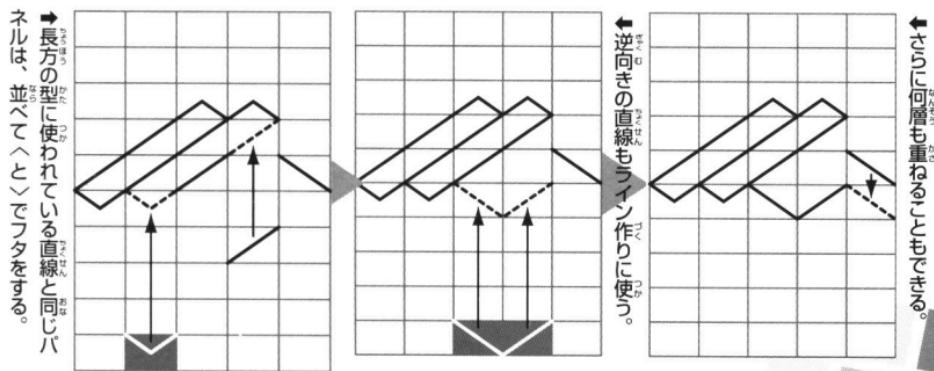
ヘノ字の型から作る

2枚のラインだけを使ったヘノ字分岐の型が原形でも、乙字
など他の型を使って育てれば、大きな固まりに組み上がる。



長方の型から作る

長方の型の場合、新しい長方の型を横に付けるように拡張す
ると、何層も長方形が重なった構造の固まりができる。



ハートの型も同じ方法で固まりになる。

エ字の型の例のよう「固まりを育てる」

さうご「何層も重ねることもできる。」

かた 固まりを2つ作る計

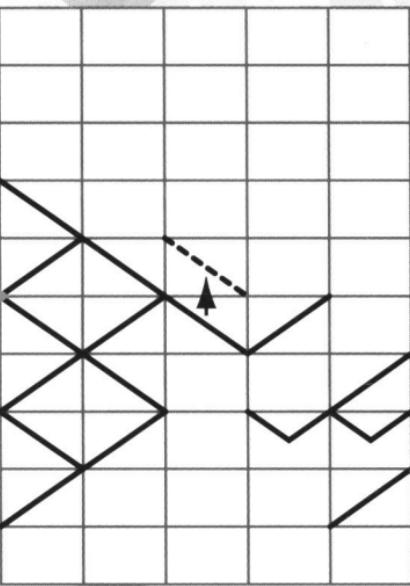
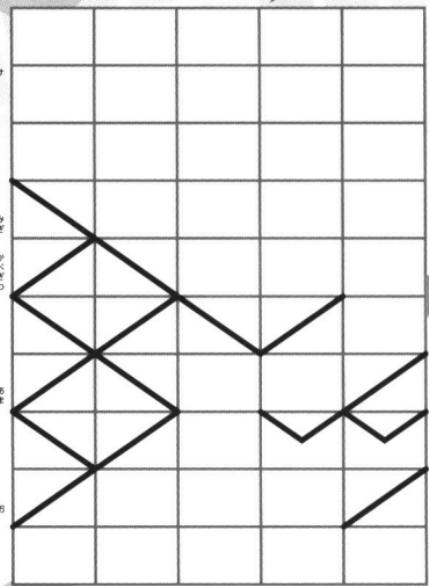
かた 固まりを1つ作ってもすぐには消さず、空きスペースに2つ目の固まりを作って一度に消してみよう。

1 左の固まり完成

消せさずにがまん!

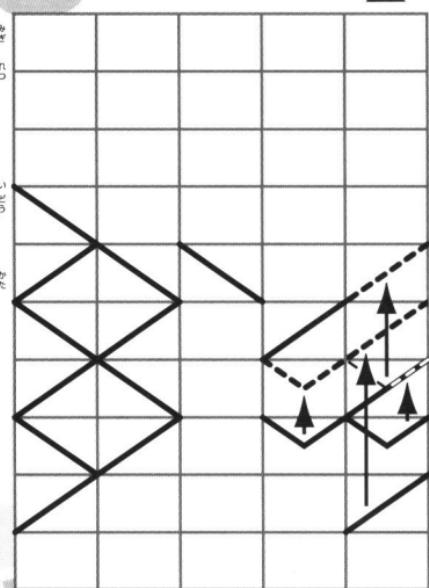
2 火点のフタを決め、はずす

→ すぐ消してもよいが、右の壁際のパネルを余らせるのも惜しい。



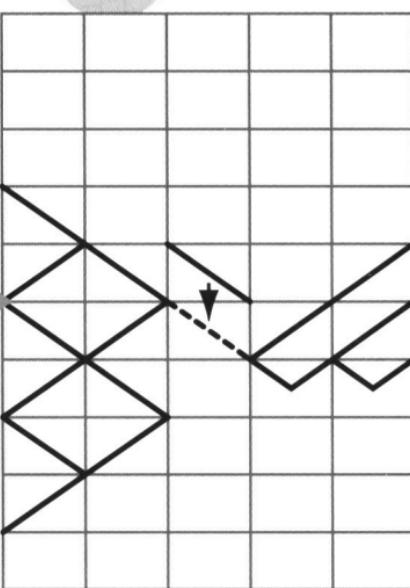
3 右にも固まりを作る

→ 右2列のパネルを移動して、固まりにする。



4 一挙に消す

右側に固まりを作る前に、消えないよう真ん中のパネルをずらす。



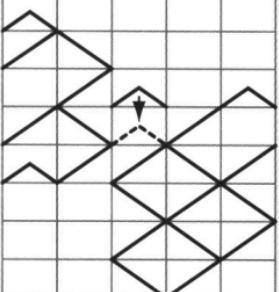
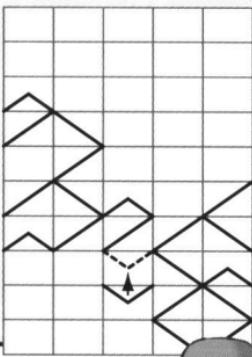


軍子グンし、説とくならく

火点のフタは
乙字のへが
使いやすい

火点パネルのすらし方によつては、固まりの構築中にうっかりつながって消えてしまうことがある。それを防ぐには、固まりの間に乙字の型をはさんで、へかへを火点にするとよい。固まりが上下にずれるから、うっかり消えが防げる。

↓乙字の型のへを下げておき、
固まりができたら戻して着火。



↑すらした火点パネルは、他と接しないようにすると安全。



軍子グンし、説とくならく

固作の鍛練は
ステージモードを使え

ステージモードは固まりを作る練習になる。せり上がりが速く、初期配置のパネル数も多いステージで固まりを作るのだ。



軍子グンし、説とくならく

火点について知るには
パズルモードプレイが最適

複数の固まりを消す火点の使用に慣れるにはパズルモードをプレイするとよい。特に乙字の型を使った例を学べる。

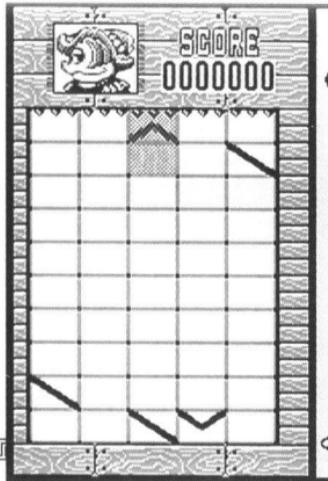


生き延びるためにの兵法

いきのびるための
ペイほう

警告音で危険を
察知する策

高得点を狙うプレイヤーは、音を出してプレイするようにこころかけよう。見落としによるゲームオーバーが、警告音でかなり防げるのだ。周囲の迷惑が気になる人は、別売のヘッドホン付アダプタを使うとよい。



電車の中では
ヘッドホン付
アダプタを
使え!!

→上2段にパネルがある
とETCマークが点滅す
るが、見逃すこともある。

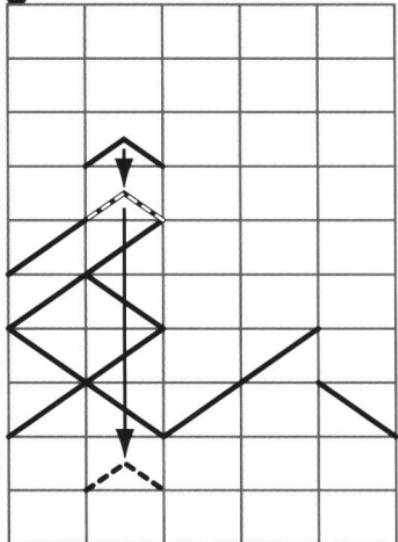
80万点の壁を越えるための兵法 降下の法



降下の法は、パネルを下へ降ろす兵法だ。
下げ方を知れば、80万の壁は突破できる。

生き延びるためにの兵法

→余ったへの下にある同じラインをいちばん下まで移動させる。



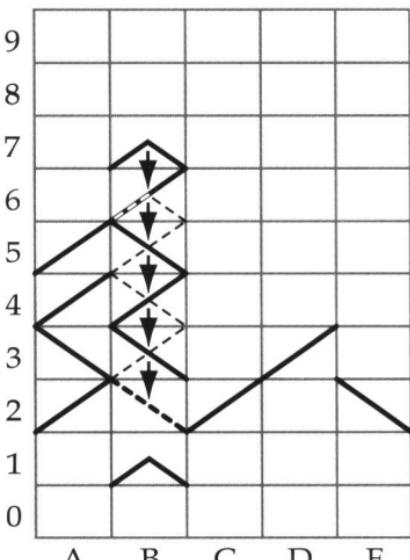
軍子

ヒマがあったらパネルを
全体的に下げる

隙があったら、Xボタン4でフィールドをせり上げるよりも組み上がった固まり全体を1段ずつ下げるといい。

組み上がったパネルを 越えて下げる策

組み上がった固まりの上に余りパネルがある場合、列の途中に余りと同じパネルがあったら、それを下げる余りを組み込む。

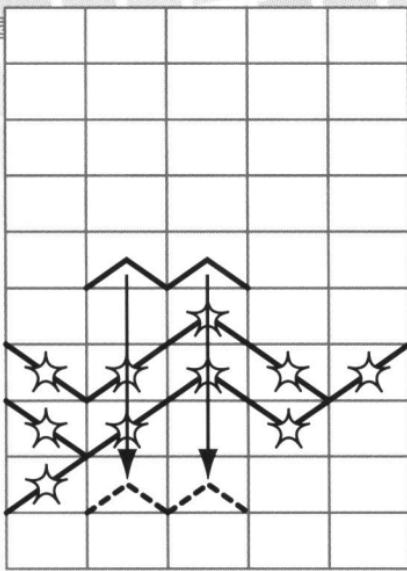


囂

ラインが 消えている時間を 使って下げる策

せり上がり速度が速いと、余ったパネルを下げる过程中にかかずらわっているうちにフィールドがパネルでいっぱいになり、パニック状態になってゲームオーバーになることがある。対策は500点でもいいからとりあえずパネルを消し、その間にパネルを下げる。ラインが消えている時間はパネルのせり上がりが止まっているため、パネルを下げる作業に集中できるのだ。

→ラインが消えている時間は約3秒。その間は、落ちち着いて余りパネルを下げる。



車子ヶし、説ぐならく

余りパネルの数によって下げ方を変えよ



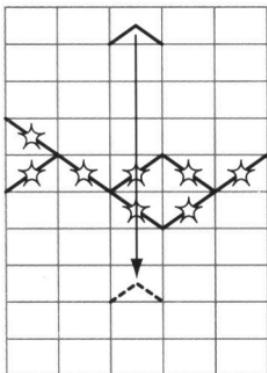
ラインが消えている最中にパネルを下げる場合、余りパネルの数に

よって下げ方のコツがある。多いときは全体を下げるようになります。

余りが1、2枚の時

一気下げの計

1、2枚の余りパネルは、一気に安全圏まで下げてしまえばよい。

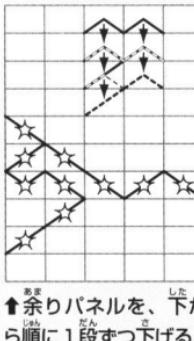


下へ消えているラインを越えて、できるだけ余りパネルを移動させておきたい。

余りがたくさんある時

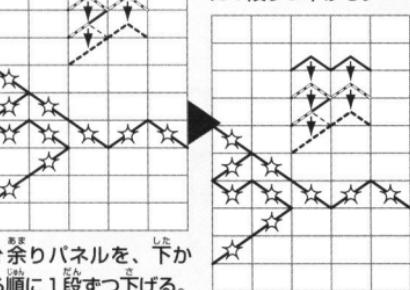
均等下げの計

余りパネルがたくさんある場合、余り全体を1段ずつ下げるようになるとよい。カーソル移動のムダが少ないため、生き延びやすい。



↑余りパネルを、下から順に1段ずつ下げる。

↓余裕があれば、さらに1段ずつ下げる。



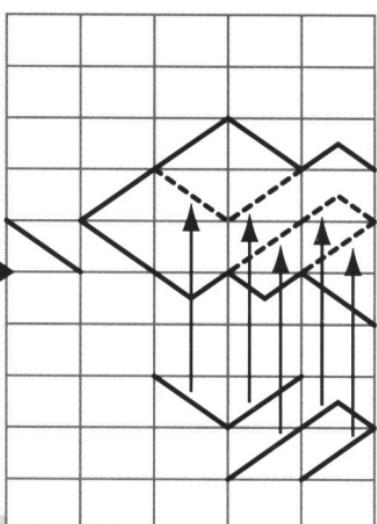
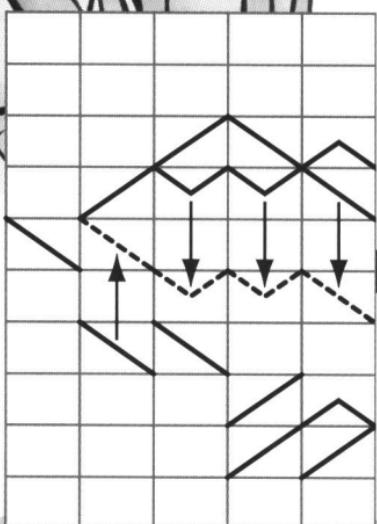
100万点の壁を越えるための兵法 形整の法

組み換えを繰り返して固まりの形を整え、
20枚消し=32000点を狙っていくのだ。

パネル組み換えるの計

例え自分の考えでは固まりが組み上がったとしても、安
穩とせず、時には图形を崩しても固まりを大きくする。

元の固まりのパネルを使って、袋状の大きな分岐を作る。



余ったパネルをつめ込めるかど
うか、分岐の型などを参考に考え、
パネルをどんどん組み込んでいく。

組み
換え
完了
3

1 組み換える

2 さらに つめ込む

囂



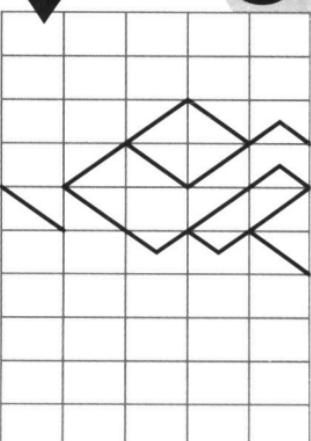
軍子、説くならく

丸くふくらませるイメージで
パネルの固まりを作れ

組み換えるの秘訣は、円のイメージで固まりを丸くふくらませることだ。ふくらみの中に余りをつめ込みながら、円を幾つも重ねる感じで固まりを大きく育てていくとよい。

囂

→全体を下げつつ待ち組み換え
と組み込みを重ねるとよい。

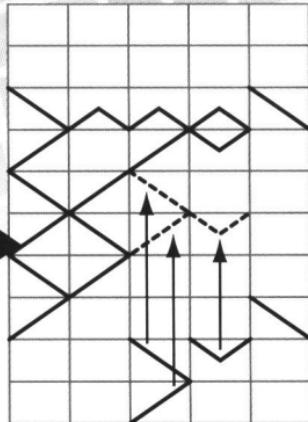
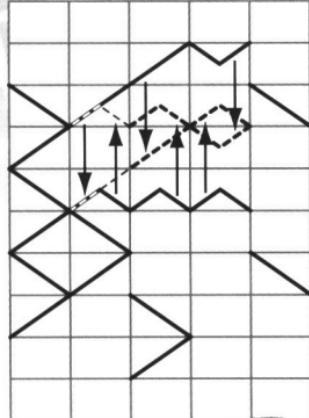


囂

組み上げの上端 を平らにする計

左右どちらかの壁際にから
固まりを育てると、多くの
場合、反対の壁際に空きス
ペースができる。そこで、
空きスペースの下にあるパ
ネルを組み換えて、フィー
ルド上のラインの上端を平
らにするとよい。ムダな空
きスペースが減るから、後
は下から出現するパネルを
付けていけば、フィールド
にぎっしりつめ込める。

↑上へ斜めに延びたラインが上2段
に達したが、平らにすれば…。



↑パネルがぎっしりつまつた固まり
を、安全に育てられるようになる。



軍子ダンシ、説くならく

ステージモードは組み 換えのよい練習になる

ステージモードで、初期配置のパネルを
使って固まりの組み換えをしてみよう。
かなり実戦的な練習になるはずだ。



軍子ダンシ、説くならく

後付けなしで20枚以上消す と「エクセレント」の声が！

後付け・離れ技を使わず、1回でパネル
を20枚以上消すと「エクセレント」の叫
び声が流れる。がんばって聞いてみよう。

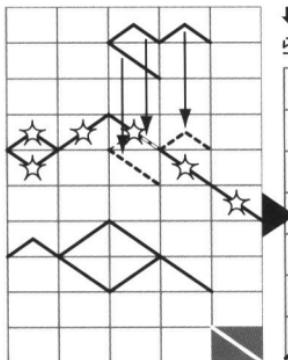


生き延びるためにの兵法

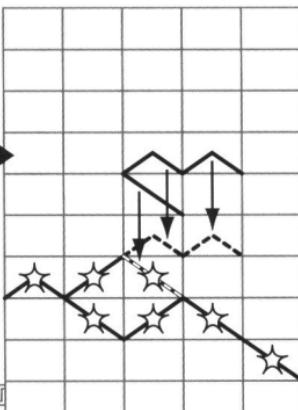
ラインを1本 ずつ消して 時間を稼ぐ策

余りパネルがたくさん
あるときの秘策。まず低
得点のパネルを消す。離
れ技で消せるパネルは、
わざと残す。せり上がり
停止時間が過ぎたら、残
したパネルを消す。こう
してせり上がりを抑え、
余りパネルを下げるのだ。

↓残したラインを消し、その間にさ
らにもっと余りパネルを下げる。



↑下のパネルは離れ技で消さ
ずに残し、余りを下げる。



100万～ 200万点 火点入換の法

の壁を越えるための兵法

かてんいれかえほう



2枚のパネルの入れ換えを火点としてパネルを消す究極兵法、それが火点入換だ。

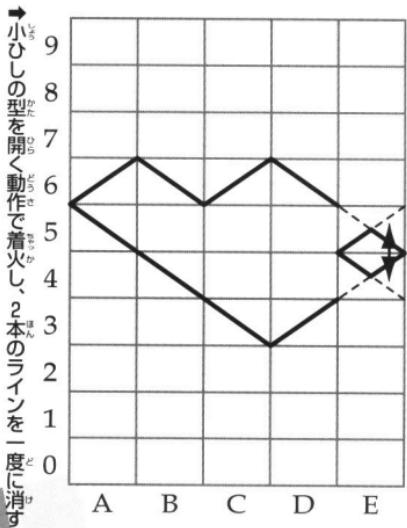
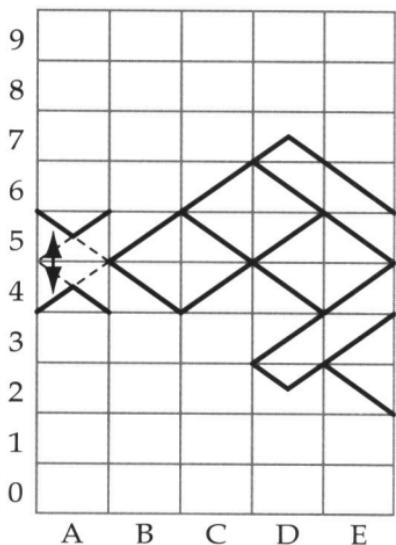
火点入換の型

上下に重なる2枚のパネルを入れ換えると、左右の接点が位置が変わる。このことを利用して、入れ換えを火点に使う。

型の壱 小ひし入換の型

へとへの入れ換えを火点に使う型。
小ひしの型は接点が左右に1つずつ
だが、入れ換えると2つずつになる。

類型



最後に入後にA列の4と5を組み上げ、
入れ替えて消す。



軍子・譲ぐならく

火点入換の法は
パズルモードで練習すべし

パズルモードのステージ3は、入れ換えを火点にしないとクリアできない。以降も入れ替えを使うステージがひんぱんに出てくるから、パズルモードは火点入換の練習をじっくりやるのに最適だ。

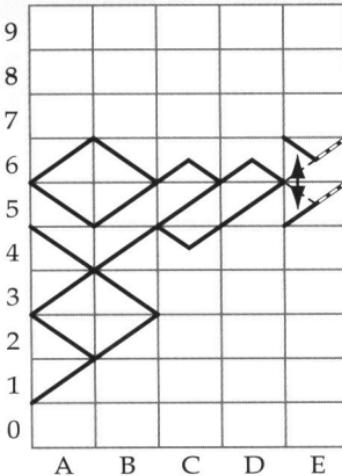
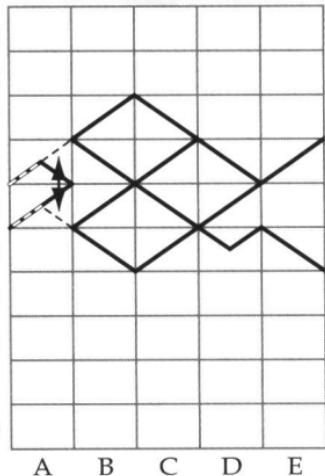
型の式 かたのに

ヘノ字入換の型

ノ・＼のどちらかと、へ・＼の
いずれかという組み合わせを火
点にする型。接点の変化は様々。



→へと／を使う例
2か所の接点に合うよう固まりを作る。



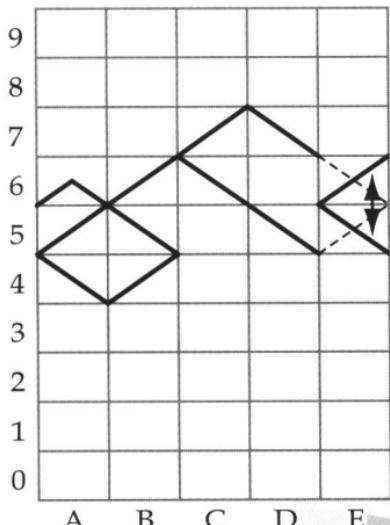
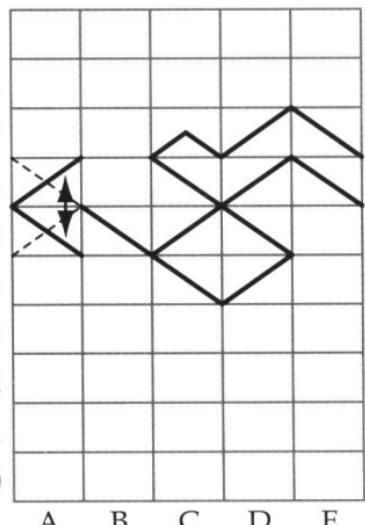
型の參 かたのさん

くの字入換の型

ノと＼の取り合わせの入れ換えを火
点に使う型。接点は左右どちらかが
1つで、もう片方は必ず2つになる。
状況に応じて使い分けるとよい。



→固まりとの接点が1つになる場合、くの字をあらかじめ
開いて接点をすりしておき、最後に入れ換えて消す。



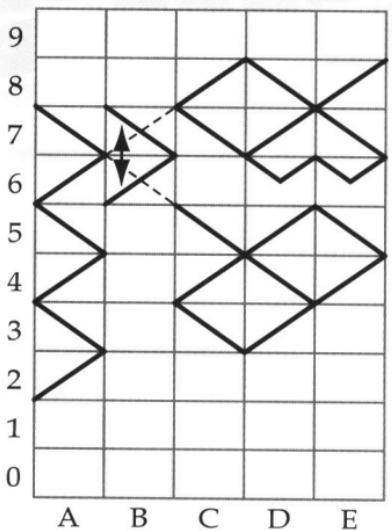
←接点が2つになるときは、くの字の接点を一つにして
インを作り、仕上げに入れ替えて2か所につなげて消す。

3つ以上の固まりを消す計

火点入換の真価は、3つ以上の固まりを同時に消すことにある。まずはチャレンジだ。

くの字入換の型を使う

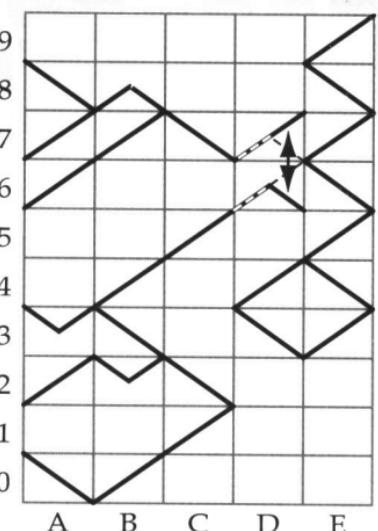
くの字の型に全体で3つの接点がつなにありますことを利用し、固まりを3つ作って消す。



3つの固まりを消す計

ヘノ字入換の型を使う

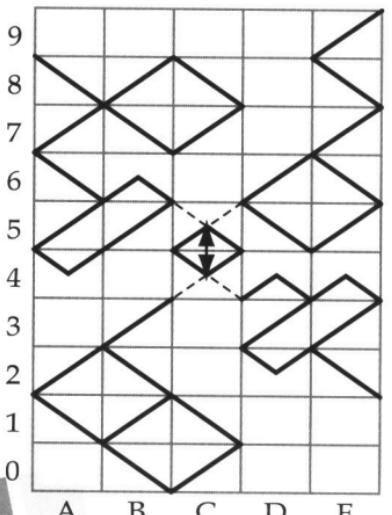
へまたはへと、接点が左右の合計4つの状態で、入れ換えれば3つになることを使う。



← へとの組み合わせの場合、入れ換えても左側の接点の位置が変わらない。右の固まりの接点に注意して組み上げる。

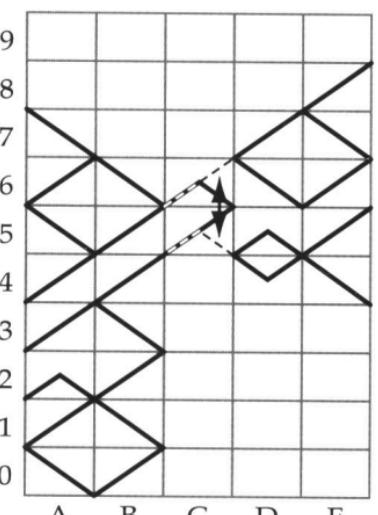
小ひし入換の型を使う

小ひしの型を開くように入れ換える動作を着火に使えば、4つの固まりを消せる。



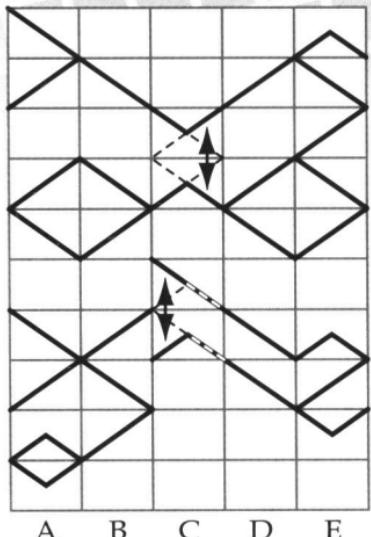
4つの固まりを消す計

接点3つのヘノ字の型を、開いて接点4つにすれば、4つの固まりを消す火点に使える。



← C4とC5のパネルを小ひしの型にしておき、上下左右4つの固まりを構築したら、小ひしを入れ換えて一挙に消す。→ え後にパネルが接する場所を起点として固まりを組んでいく。

離れ技で火点入換を何度も行う計



A B C D E

1回の火点入換で最高4つの固まりを消せる。ということは、離れ技で火点入換を2回行うとすると、最大8個の固まりを一瞬で消せる。使いこなすのはかなり難しいが練習して自分のものにできれば最強だ。



軍子グンし、説くならく

入れ換えて後付けの手間を減らし、パネルを1枚でも下げるよ

火点入換の効果は、たくさんのパネルを消せることだけではない。普通なら後付けで消すパネルを入れ換え1動作でまとめて消してしまうことも大きいのだ。後付けを省略した時間を利用し、1枚でも多く余りパネルを下げるべきだ。

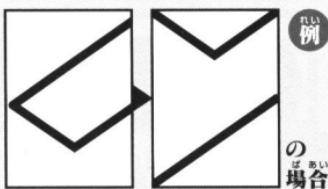
←C列に2組の入れ換え火点がある。普通の離れ技と同じく火点の列を削えておくと、最小限のカーソル移動で消せる。

火点入換を使いこなすには

入れ換えた後の火点の位置をイメージするのだ

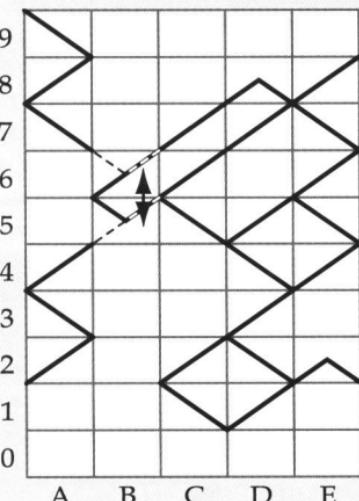
火点入換を使いこなすには、フリー・パズルモードで入れ換え動作を反復し、左右の接点がどこになるかを覚えるとよい。接点の位置をイメージできれば完璧だ。

→入れ換えた後の接点を見切ることができれば、火点入換の法を自由自在に使いこなせるだろう。



例

の場合



A B C D E

轟

軍子グンし、説くならく





生き延びるための兵法 いきのびるための ペイほう

せり上がり速度 見切りの策

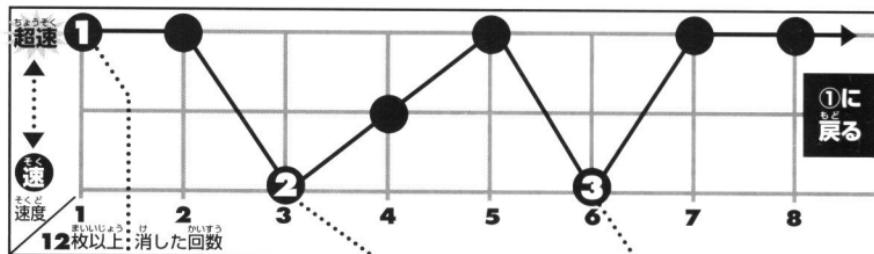
パネルがせり上がる速度は、
P.22のグラフの分だけ経過し
た後、一定のパターンで加速と

減速を永遠に繰り返すようにな
る。パターンを読んでプレイし、
ミスを減らそう。

最終的な速度変化のパターンと策

最終的なせり上がり速度の変化パターン
が下の図だ。速い速度変化の中で3段階に

変化する。図中1~3のポイントでどうパ
ネルを組むか、そのやり方を下に解説する。



1

早消しで
耐えよ

GUNPEYのせり上
がり最高速が続く状態。
0.4秒少々でパネルが
せり上がる。一瞬の迷
いが命取りになるか
ら、素早く組んで早め
に消し、減速を待つ。

2

最終的な速度変化パターンで
は、2秒弱に1回と、せりあ
がりが最も遅い。しかも2の
次の段階は1秒に1回のせり

3

油断禁物、
次に備えよ

2と同じまで速さ
がるが、次の段階はい
きなり最高速でせり
上がることに注意。パ
ネルを組むのもほどほ
どにして、余りを残さ
ないようにしたい。

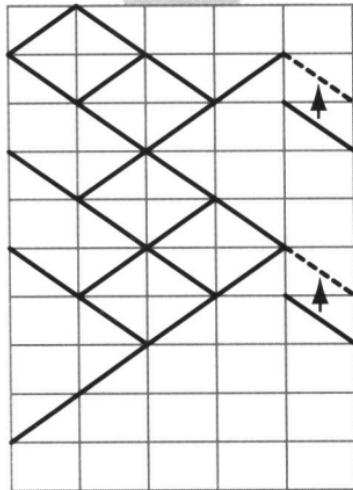
大きく組むチャンスだ

上がりと、いきなり最高速に
はならない。従って、この段
階でできるだけ大きな固まり
を作り得点を稼ぐとよい。

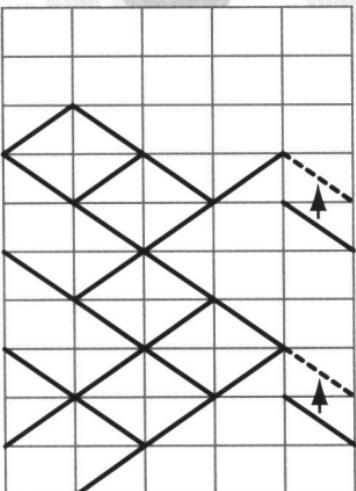
こうそくじ
高速時はパネルの上限を下げる策

プレイの後半は、組み上げに使うフィールドの上限を下げるとよい。凡ミスによるゲームオーバーを減らすことができる。

スタート直後

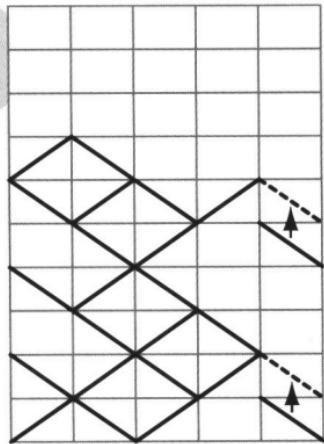


50
万点時



だんだんせり上がりが遠くなる。安全を重視するなら、警告音が鳴る前に上の方で消すようにしたい。

100
万点時



図

軍子グンし、説くならく

100万点を越したら、警告音が鳴る前にパネルを消すべきだ

せり上がりが速いときは、パネル全体を下げながらつめ込んで高得点を狙う。上2段は空けた方がいい。

→上3段は空けておき、普段は4段目から下を使って組む位が無難。



図



図

パネルを組むこと。生き延びること。確かに大事だが、技だけが兵法ではない。200万点を達成し、さらに高みへ進みたいなら、次のページを見るのだ。

200万点

達成者の心得

めいきょうしそうきょうち

明鏡止水の境地たれ

兵法の奥義は心技体の鼎立にある。技だけでなく、心と体が伴って完璧となる。

軍子^{クンシ}の兵法書^{ペイボウシ}、真^{マジ}しの姿^{マサニガタ}



心 常に平常心^{へいじょうしん}を保つこと

いかに平常心でプレイ^{プレイ}を続けるか。200万点^{まんてん}を越すには、心を保つことが非常に重要だ。

プレイ中^{ちゅう}、
みだりに心を乱すな

人は心弱きもの。大きな固まりを作ろうと欲^{つく}を出したり、バネルが来なくてあせりを感じることもある。しかし、200万点の世界ではこの欲やあせりがゲームオーバーに直結するのだ。ムリも禁物、ムダも禁物。かといって慎重になら^り過ぎてもよくない。つねに心を落ち着け平常心でプレイする者にのみ、道は開ける。

軍子^{クンシ}、説くならく
集中できる環境で
プレイせよ
途中でポーズを
かけるのは禁物

エンドレスで高得点を狙うときは、プレイに集中できる静かな場所で遊びたい。居間よりは自分の部屋、トイレの中がよい。電車の中もある意味集中できる場所ではあるが、乗り越しの危険がつきまとう。なおプレイ中のポーズは、復帰した直後にゲームオーバーになりやすい。できれば避けたい。

た
い
体

万全 の体調 で臨 むこと

たいちょう ととの ただ し せい
体調を整え、正しい姿勢でプレイする。エンドレ
スの長丁場では、体の充実ぶりが結果を左右する。



よく寝てよく遊べ
寝不足、遊び過ぎは
禁物

修行者たるもの、ときには一心不乱に
励むことも大事だ。しかし、ことGUN
PEYに関しては根をつめて長時間プレー
を続けると、かえってスコアが下がる
事もある。しっかり睡眠をとり、ベストの
体調でプレイした方が上達も早くなる。



軍子グン、説ぐならく
し せい ただ
姿勢を正しくして
プレイせよ

200万点を越すまでのプレイ時間は、お
そらく1時間以上に及ぶ。ゆったりでき
る体勢でプレイするべきだ。また肩や指
の力は抜くとよい。軽く押すだけでワン
ダースワンは反応してくれるのだ。



し ん ぎ た い
心 技 体

がすべて揃った時
め い き よ う し す い き ょ う ち
明鏡止水の境地
に立ち至る!

じゃねん し じん さう めい
邪念がなく、静かに澄んだ心境を明
鏡止水という。明鏡止水の境地に至
ることこそ、軍子の極意である。

きとうはよくもくじゅ
究極目標は

エンドレスモードを
え い き ゆ う な り
永久にプレイすること也！

特 別 イ ン タ ビ ュ ー 500万点プレイヤーに聞け！

GUNPEYの最強のプレイヤーは、なんとGUNPEYの開発に携わった人らしい！ そんなうわさを聞きつけた編集部は、GUNPEY最強のプレイヤーであり、産みの親でもある方々にお会いすべく、GUNPEYの開発元（株）コトを訪れた。500万点プレイヤー、宇野さんのお話から紹介していこう。

RECORDSは523万点!!

◆「すごいスコアですね。この点数をとるまでのプレイ時間って、どのくらいかかりました？」

宇野「2時間半は超えていました。

完全にハイな状態で(笑)」

◆「コンスタントにはどのくらい点数いかれるんですか？」

宇野「200万点ならコンスタントにとれますよ」

◆「お～」

宇野「最初の(パネルのせり上がり)

りが)遅いうちに、とにかく大量に点数をとつてしまつて底上げするんです。せり上がりが速くなつてからどれくらいもつかで、200万点オーバーになるというのが大体です。ハイスコアを出した日は終わらないまま続いたというか…」

◆「プレイのコツを教えていただけませんか？」

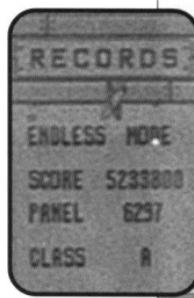
宇野「上がるスピードが速いときには、2列以上つなげられるときでも、片方はつなげずにとつておくんですよ。で、次に速くなつたときそこをつなげて、とりあえずもたせて下げる」

◆「時間稼ぎをするんですね」

宇野「そうです。あと、これはどうしようもないな、と思ったときはとりあえず消してしまつて、出目が変わるので待つというか…」

◆「？」

宇野「実は、ゲームの仕様でパネルを消すことで来る図柄の傾向が変わるんです。」



[コト] 宇野一輝

ハイスコアを見よ！おそらく日本で最初にすべてのモードでAクラスをとったのかに開発アドバイザーとしてGUNPEY開発に関わった。

それに、パネルがまったくない列はできるだけできないようになっています」

◆「なるほど」

暇さえあればパズルモードをプレイ

宇野「エンドレスモードだけでなく、パズルモードもよくやりますよ」

◆「そうなんですか」

宇野「私の場合、通勤時間なんかにやることが多いんです。先日、パズルモードなら57分で100ステージクリアしました」

◆「もしかして、パネルの組み合わせのカタチ覚えてたりします?」

宇野「ああ、それは当然です。考えずにできるようになっておかないと、間に合わないですから」
インタビューには、GUNPEYをプロデュースされた坂下さんも同席していただいた。テクニック論とともに、GUNPEYの開発に関わるお話をいろいろかがうことができた。

最終的には体力と運と集中力

◆「高得点を目指すなら、かなりホンキでプレイする必要がありますよね」

坂下「まあ、最終的には体力ですから」

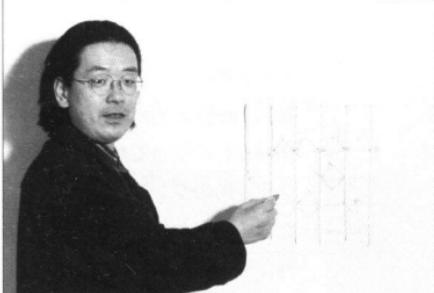
宇野「プラス運ですね」

◆「あと、集中力ですね」

坂下「それがどこまで続くか、っていうのが大きいですよね。定石っていうのがないですからね」

GUNPEYのパネルは最初は7種類あった?

◆「すごくシンプルなゲームですよね」



↑要領を得ない我々編集部のスタッフに、坂下さんは自らホワイトボードでパネルが消える法則をレクチャーしてくれた。



[コト] 坂下雅史氏

GUNPEYのプロデューサー。プレイヤーとしてもかなりの腕前らしいが、本人は謙遜することしきり。

坂下「そうですねえ、たった4種類しかないパネルでこれだけ遊べるというのがね。まあ、作ったうえでも不思議なんですけどね」

◆「この4つの形というのは、初めから決まっていたんですか?」

坂下「いや、もともと横井(前社長)が、キーチェーンゲーム『へのへの』用のアイディアとして考え出したんですよ。最初は私があるプログラマーと組んでやってたんですが、X形を左右の壁とか、中につなげていくっていうところからスタートしました。ところが、横井に見せたら『見にくいいな、やめよか』と言われてね。シヨツクで真っ白になりました(笑)」

宇野「でも、Xを分解しよう、<>///~とXの7つのパターンでやってみよう、と

すぐに横井が「い」と言つたらしいんです (笑)」

坂下 「そうなんです。その後、プログラマーのほうから『>はつながらないバターンがあるし、×もオールマイティすぎてやつかいなんでどうしましょ』って話が出たんで、できそうな4つでいこうって (笑)。後から考えると、これが横井の最後のアイディアとソフトになりました」

原形はエンドレスではなく パズルとステージモード

インタビュー半ばから、GUNPEYのディレクターである磯山さんがインタビューに加わつてくださった。

◆「モードなんですけれども、ステージ・ストーリー・パズル・エンドレス・フリーとあるわけですが、やはり原型はエンドレスモードだと…」

坂下 「ところが、実は違うんですよ (笑)。

『へのへの』っていうのがもともとステージモードとパズルモードだけのゲームなので」

磯山 「なぜかというと、当時のキーチェーンゲームでは、エンドレスでスピードが変わると

いう仕様が(性能面で)実現しづらかったんです」

坂下 「GUNPEYを作り始めたときもそれが基



[コト] 磯山卓志氏

GUNPEYのディレクター。クラス条件の設定を決断したのはこの方だ。

本になっていたんですが、ステージクリアのモードと差別化ができるならということで作

つけていった結果エンドレスが入ったのです。まあ、今ではエンドレスモードがメインに考えられてしまっていますけど (笑)」

◆「後付けとかのテクニックは、そのときに…」

磯山 「最初はなかったんですよ。横井が亡くなつてから、改めてスワン用のグンペイとして開発を始めようとしたときに、他に何ができるかなと考えて、だいたい1ヶ月ほどの実験期間をもうけたんですが、その時に」

坂下 「アイディアを出しあつて



↑編集部がインタビューのために訪れた、(株)コトの外観。京都の町並みに溶け込むシブい社屋だが、中は今風に改造されている。

『後付け』とか『(パネルが)上を通り越す』が
できたんですよ。2P対戦もそうです」

最初はGUNPEYで 「ガンピイ」と読ませようと

◆「グンペイ」という名前は初めから決まっていたんですか?」

坂下 「いえ、そういうわけでもなくて、まず初めにこのゲームをどういう名前にするか決めるとき、GUNPEYを『ガンピイ』と読ませようとしたんです。ちょうどローマ字読みすると軍平(ぐんぺい)にもなりますし」

磯山 「横井は結構『銃』が好きだったので、ガンとも引っかけることができれば面白いかなということもありました」

坂下 「それでバンダイさんと話しているうちに、いつそのこと『グンペイ』と読んでしまおうということに」

目を閉じると瞼にパネルが 浮かぶ中毒性

◆「中毒性が高いゲームですよね、目を閉じると瞼にパネルが浮かぶ(笑)」

磯山 「ウチのトイの模様がちょうどあのパネルに似て困ります(笑)」

坂下 「落ち物のというわけでもないし、パネルも変なんですけど」

◆「なかなかAクラスは取れるものではないですね。我々スタッフは一時期Cクラスさ



故・横井軍平氏

(株)コトの前社長。GUNPEYの名称は彼の名から取られた。1997年10月に、不慮の事故でこの世を去った。

えあるのかなって思ってました(笑)」

坂下 「クラスの位置付けもこれでもかといふぐらい厳しい条件になりました」

磯山 「初めに考えていたクラス設定ではどのモードでも誰もAクラス取れなかつたんですよ(笑) しょうがないから宇野が取れるところをAクラスにしようと」

坂下 「そしたらもう本人が越えてしまったから、Sクラスも欲しかったねと」

いろんなモードで 遊んで欲しいですね(坂下)

◆「読者の方にこう楽しんで欲しいというのはありますか?」

坂下 「そうですね、いろんなモードをいったり来たりして遊んで欲しいですね。パズルやステージをある程度こなすとエンドレスでも上手くいきます。フリーモードにはゲームオーバーもないですから、グラグラと遊べます(笑)」

(終)

ストーリーモード

いつでも消せるようにして、
大きな手を狙う方法を
学びとるのだ。

ストーリーモードで
各キャラの技を覚えれば、
対戦でも役に立つぞ。

カエルガンマンの冒険

ステージの間に挿入されるコミカルな
画面を楽しみつつ、テクニックを磨こう。

ストーリーモードの目的・特徴

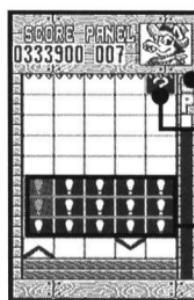
ステージごとに設定された
クリアパネル数を消そう。

他のモードにはない
ゲージやパネルがある。

ステージごと、敵ごとにクリアパネル数が決められており、その数だけのパネルを消すと、次のステージ、次の敵との戦いに移る。

敵の攻撃により、
自分のプレイが妨害される。

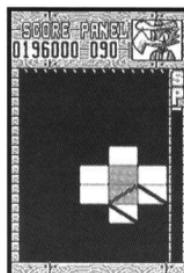
エンドレスやステージモードなど他のモードとの
最大の違いは、敵が?パネルを降らしたり、スペシャル攻撃で妨害てくること。つまり、より生き残ることが難しいのだ。



エスピー
SPゲージ

?パネル

!パネル



エスピー
SPゲージはパネルを消すことにまり、最大になるとヴィンセントが技を使う。2つのパネルの効果は、どちらも下に何があるのか分からなくするが、パネルといっしょに消せる。

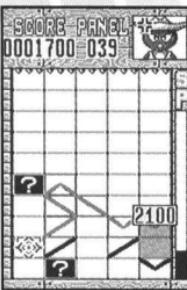
車子の攻略 こうりゃく テクニック



初心者

スコアは捨てて、 ラインを どんどん消す

点数を稼がないで、初心者は大きめの手を全く狙わないで、ひたすら消しに徹しよう。

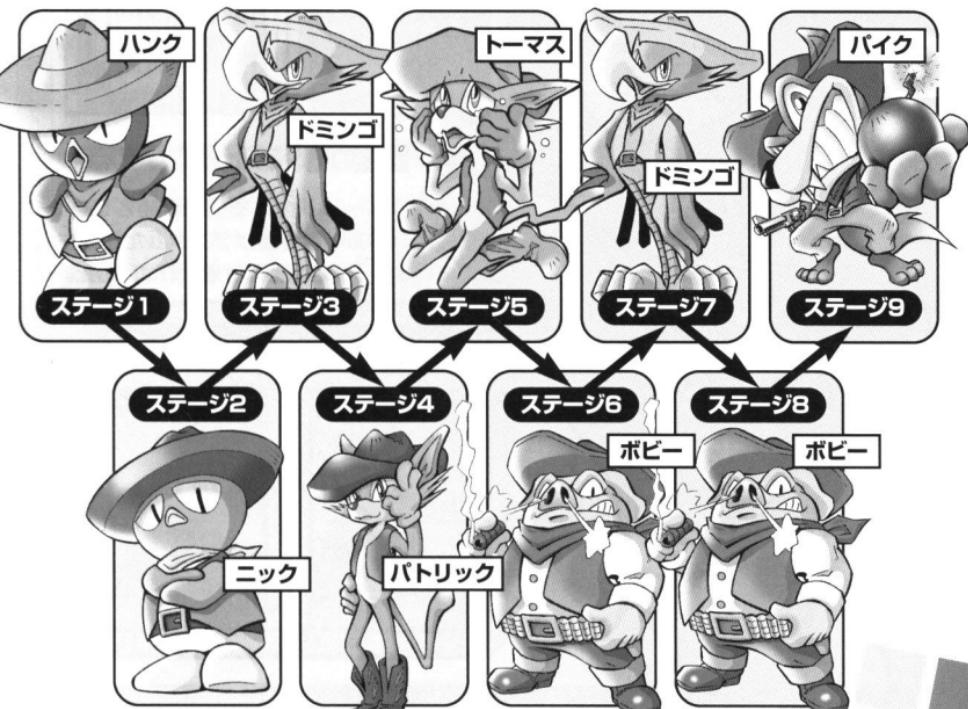


上級者

コンティニュー。 ハイスコアを目指す

いつでも消せるようにしつつ、大きな手を組む。ハイスコアを狙えば、対戦でも使えるテクニックが身に付くはず。

ステージ構成



ノーコンティニューだとエンディングに変化が!?



ステージ ① HANK

クリア
パネル数 5

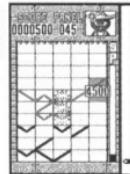
50

ハンク

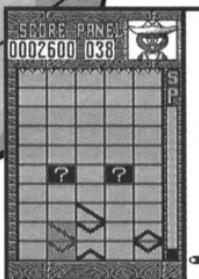
軍子の攻略アドバイス

スペシャルを受けたら
とりあえず消す

最初の相手とはいって、
まれに猛攻撃してくる。
相手の様子を見て、消極
的なら大きな手でハイス
コアを、攻撃的なら小さ
な手でクリアを狙おう。



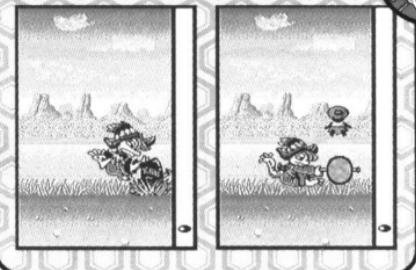
スペシャル攻撃 スライド



画面が横にスライドする

フィールド全体を横に移動させる。
パネルの移動量はランダムだが、左
右上下のつなぎりは壊されないのだ。

ヴィンセントのおしあきタイム



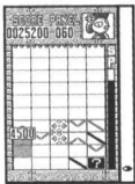


ステージ ② NICK

ニック

クリア
パネル数 5

60



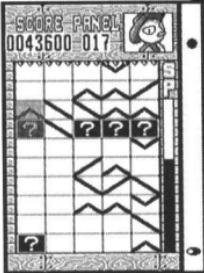
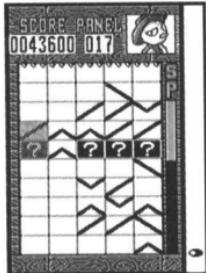
尼克のスペシャル攻撃は、こちらのラインが少なければまるで怖くない。ラインの組み込みを画面の下半分に留めておくと、安心して戦える。

轟

グンシ
こうりやく
車子の攻略アドバイス複雑な組み込みは
つく
作らないほうが安心

轟

スペシャル攻撃 スロット



すべてのラインの形を変える

全パネルを別の種類に変形して、組み込みを破壊する。ただし変形する種類によっては、逆に自分のピンチを救われることもある。



ヴィンセントのおしおきタイム





ステージ ③ DOMINGO

クリア
パネル数

80

ドミンゴ

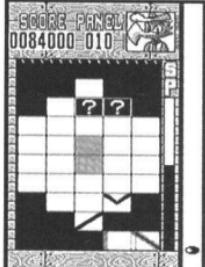
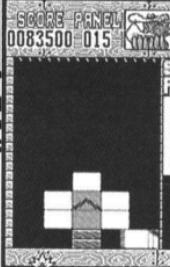
軍士の攻略アドバイス

スペシャル攻撃を受けても
実質的な害はない

視界を狭めるスポット
は、ラインを破壊するわけ
ではない。クリアパネル
数も多いので、積極的に
大きな手を狙って、スコアを
ガンガン稼ごう。



スペシャル攻撃 スポット



カーソル周辺以外をブラインド

カーソルとその周辺1パネル以外のフィールドを暗闇で隠す。一定時間が経過ごとに、見える範囲は周辺1パネル分ずつ拡大する。

ヴィンセントのおしおきタイム



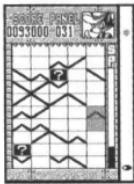


ステージ ④ PATRICK

クリア
パネル数 すう

パトリック

50



ストームで縦のつながりを崩されるので、何段も使った大きな手は禁物。スコアを稼ぐなら、2段程度の小さい手をいくつか使った離れ技が最適。

図

グンレ こうじやく
軍子の攻略アドバイス

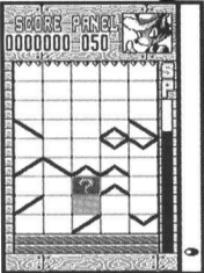
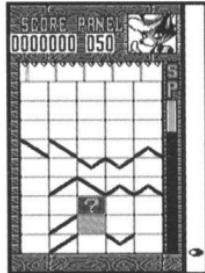
たてほうこう つか
縦方向を使つた
大きなつみ込みは危険

図

図

スペシャル攻撃

ストーム



フィールドを1段ごとに左右にずらす

最上段を右に、次の段は左へというように、パネルを段ごとに左右に移動する。上下のつながりを確実に破壊するので、かなり危険だ。

ヴィンセントのおしおきタイム





ステージ 5 THOMAS

クリア
パネル数 73

60

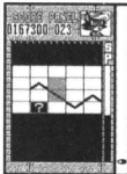
トーマス

車子の攻略アドバイス

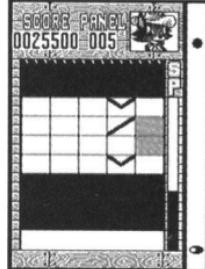
スポット同様に

シャッターには害がない

シャッターは視界が違うだけで、効果はスポットと同じ。見える範囲が制限されるだけで、ラインに影響はないので、大きな手でスコアを稼ごう。



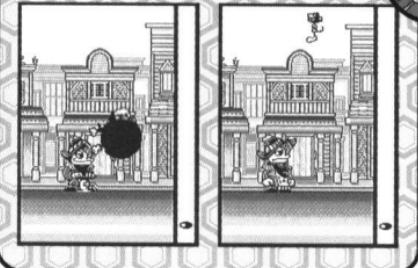
スペシャル攻撃 シャッター



カーソルがある2段以外をブラインド

カーソルを含む2段以外を暗闇にするが、決まった時間ごとに上下1段ずつ視界は広がる。横に見渡せるので、スポットよりも対処は楽。

ヴィンセントのおしおきタイム



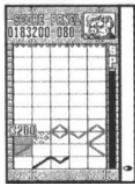


ステージ ⑥ BOBBY

ボビー

クリア
パネル数 73

80



サンセットで、どこか
1列の上5段のラインが
なくなることがある。あ
らかじめ上5段を使わな
ければ、サンセット後
立ち直しの時間を稼げる。

轟



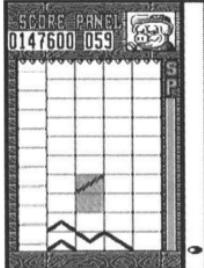
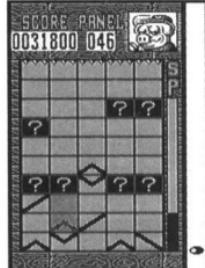
車子の攻略アドバイス

上5段はないものと
思ってプレイ

轟

轟

スペシャル攻撃 サンセット



縦1列を5段下げる

どこかの1列を5パネル分だ
け下に移動する。どの列が下
げられるかはランダムで決定。



ヴィンセントのおしおきタイム





ステージ 7 **DOMINGO**

クリアパネル数

90



ステージ 8 **BOBBY**

クリアパネル数

90



ステージ 9 **PIKE**

パイククリア
パネル数

100



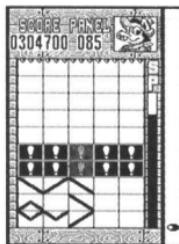
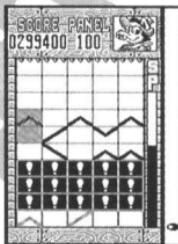
ショック対策として、
下3段のラインを優先的に
消せるようにしておく。
無理な場合でも、下3段
の配置を覚えるだけで、
すいぶん楽になるだろう。



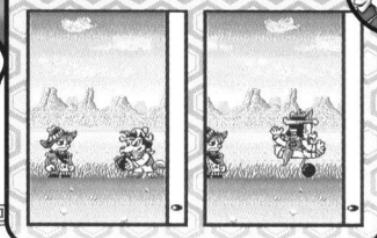
フィールド下3段すべてに! を発生

下3段の全パネルを! にしてしまう。?
と同様に下のパネルを見えなくするが、
一定時間が経過すると自然に消滅する。

スペシャル攻撃 **ショック**



ヴィンセントのおしおきタイム



PUZZLE MODE

パズルモード



ムダのないつみ込みと
火点の作り方がメキメキ上達する

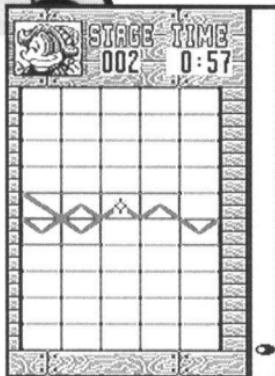
他のモードも確実にレベルアップ

パズルモードでは、火点の作り方と無駄のない組み込みが重要な要素となる。この2つのテクニックを身につければ、他のモードのスコアも確実にアップする。

パズルモードの目的・特徴

フィールド上の 全ラインを一度に消す

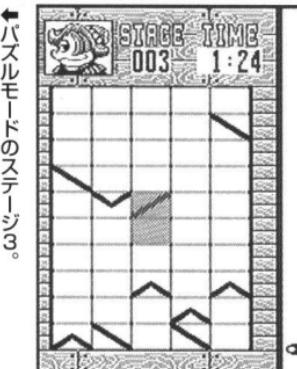
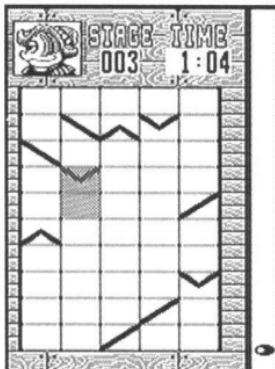
パズルモードでは、せり上がりやパネルの追加はない。あらかじめ配置されたパネルを消せばクリアだ。ただし、パネルはすべてを同時に消さなければならない。しかも、後付けや離れ技は、同時に消されないとみなされていないのだ。



後付けを狙つても無駄になる。

プレイするごとに問題は いつも変わる

どんなパズルでも答えを覚えてしまったら、楽に解けてしまう。しかしこのモードのパズルは、プレイするたびにパネルの形と配置が異なるのだ。だからパズルを解くには、答えではなく、答えを引き出す方法を覚える必要がある。



同じステージ3でも、パネルは異なる。

解法への道

図

図

〈クリアまでの指針〉

- 壱** 火点を探しだし、外しておく
- 貳** 火点以外の全パネルをつなぐ
- 参** 火点をつないで全パネルを消す

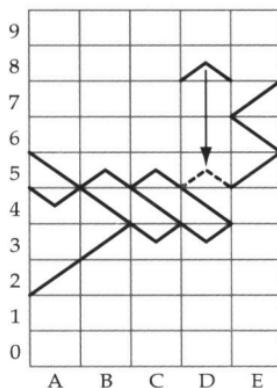
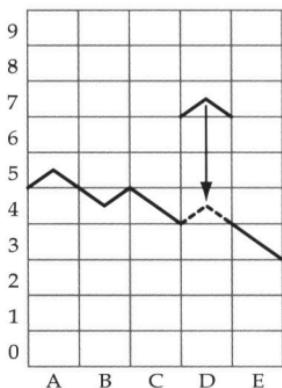
安全に効率よく火点を探しだすのが最重要

火点を見つければ、左の指針に従ってますミスなくクリアできる。よってパズルモードでは、火点の見抜き方が重要なよう。また火点を探す際の移動で、誤ってラインを作らないようにする必要もある。併せて解説していこう。

2パターンの火点

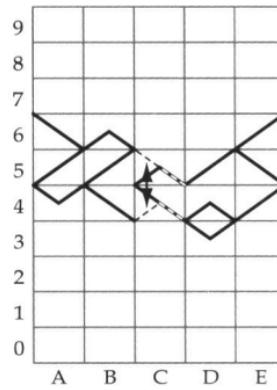
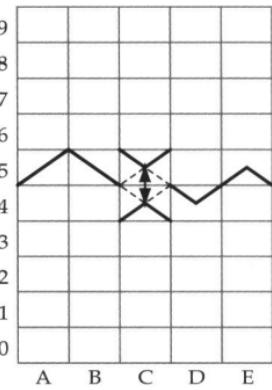
フタ

1つのパネルを最後に付けることにより、同時に消す際の火点。パネルを上下に平行移動するだけなので、消える際のラインの形が把握しやすいのが特徴。パズルモードでは、右側の少し複雑な図のように、乙字の一部をフタにするパターンが比較的多い。乙字ができたら、フタになるかどうかを考えよう。



入れ換え

ある列の2つのラインを、下入れ換えることで同時に消す際の火点。入れ換えた際の点の変化を見るまでは使いにくいが、フタに比べるとデッドスペースが少ないので、より多くの組み込みが狙える。マスターすれば、エンドレスモードやステージモードで、より効率よくスコアを伸ばせるはずだ。



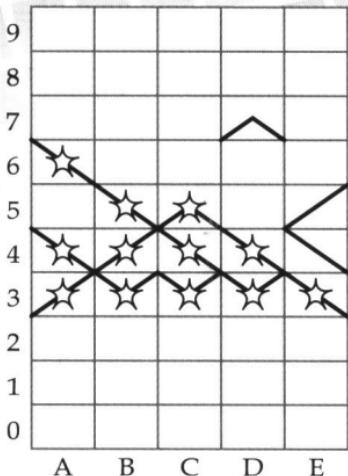
火点の探し方

フタの場合

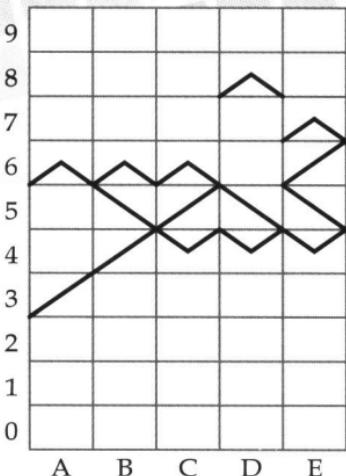
こんな場合は
フタにならない

左図の場合、D 7 と D 3 のパネルが火点になるが、後付けは無効なので、2つの火点が存在する時点で同時に消しは不可。また右図では、火点をつなげても E 7 のパネルが消え残る。いずれの場合も、フタにはならない。

接点が複数ある



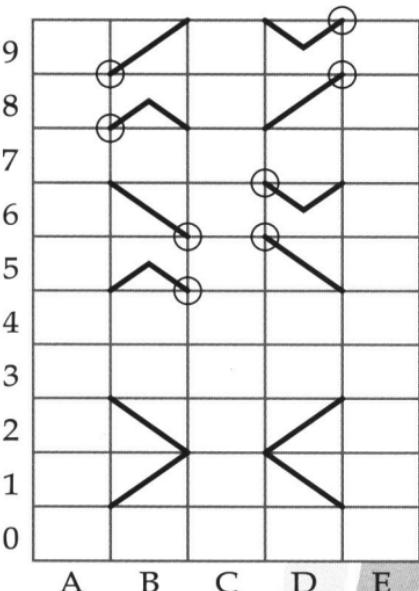
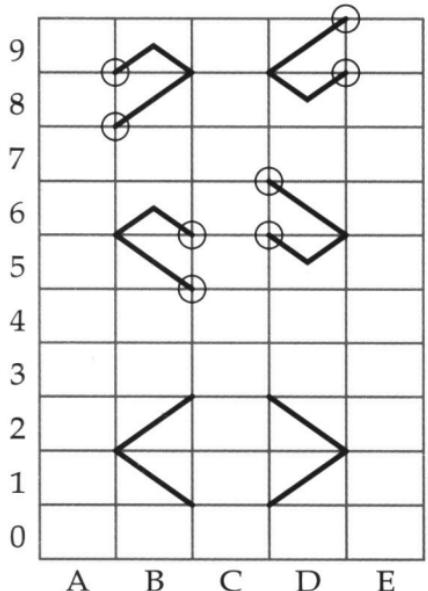
余るパネルがある



入れ換えの場合

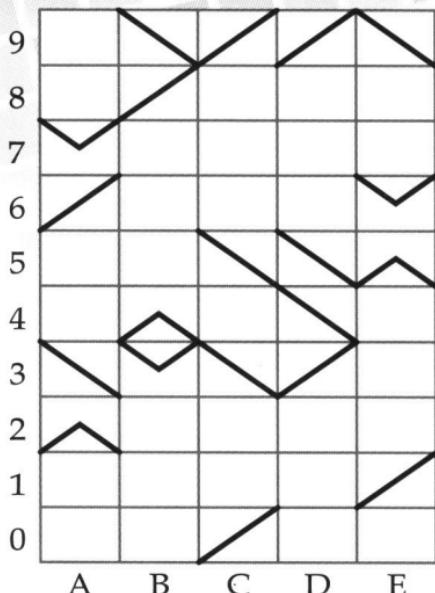
下の図は、2つのパネルの組み合わせをそれぞれ入れ換えたもの。入れ換えても接点の位置が変わらないものには、○印を付けておいた。

ラインがパネルの4隅のどこに接点を持つか考えれば、入れ替えを見抜ける

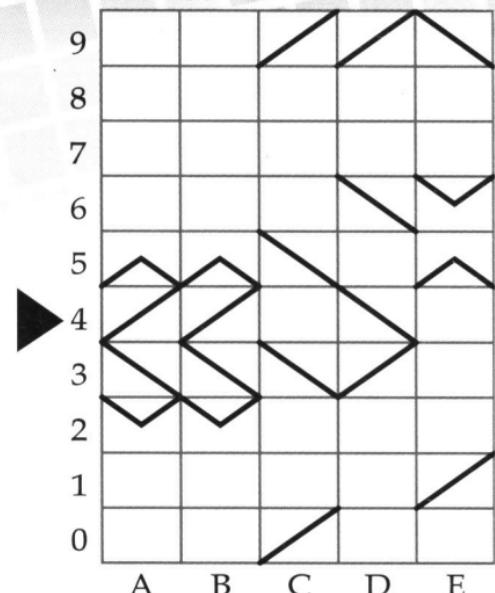


〈クリアの手順・実例〉

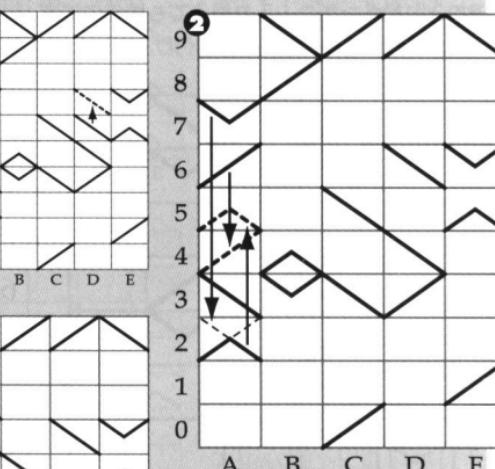
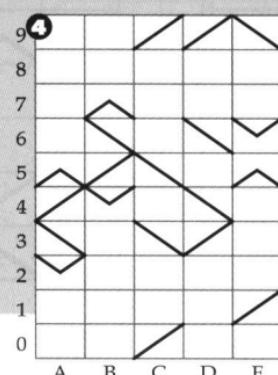
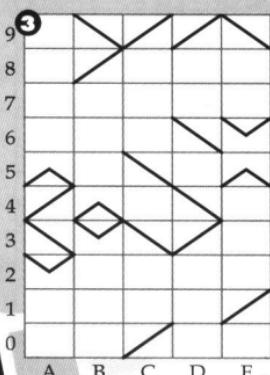
①出題



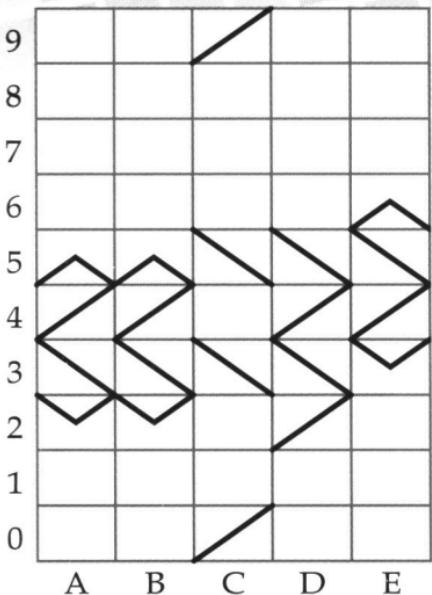
②火点を探す

火点を探す手順
外部の列から、フタ、
入れ換える順でチェック

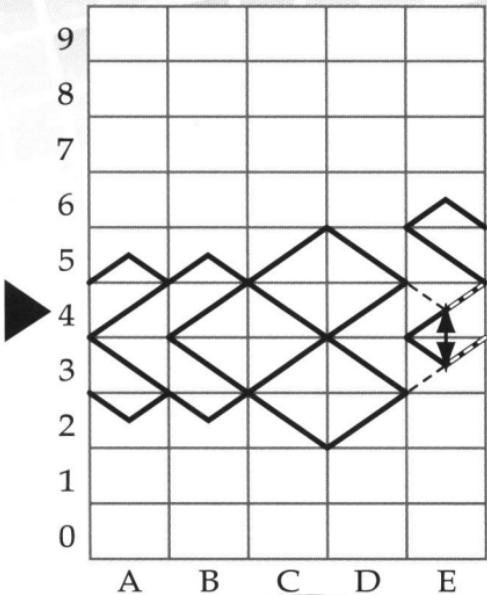
火点探しは考えやすいフィールド
の端から、A列→E列→B列→…
というように行うとよい。またフタ
形の方が、可・不可のチェックが
容易なので、フタから先に調べよう。



③ 火点をつくる



④ 他のパネルをつめ込み着火

思いがけない着火ミスを
確実に防ごう

火点を探している際には、うっかりとラインがつながって消えてしまうことが多い。それを防ぐために、例えばB列で火点を探す場合には、必ずD列とE列のパネルがつながらないようにしておく、といった配慮が必要だ。慣れればしなくてもよいが、初心者は面倒でも保険と思ってしておこう。

パズルに精通すると
エンドレスの点は
飛躍的アップする!!





ステージモード

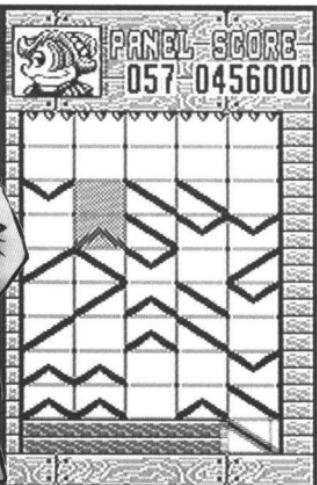
ステージモードを極めれば、
エンドレスや対戦時の
危機回避が楽になる

エンドレスとは別の楽しみ

次々とステージをクリアしていくモード。後半のステージになると、初期配置のパネルが多い上にせり上がりも速く、迅速なプレイが必要になる。

ステージモードの特徴・目的

決まった枚数の
パネルを消すのだ



ステージごとに決められたパネル数を消す

ステージクリアの条件は、ステージごとに決められたパネル数を消すこと。クリアパネル数はステージが進むにつれ増えしていくが、具体的な数は、右表を参照。

はじめから画面にラインが存在する

ステージモードでは、ステージ開始からフィールドにパネルが配置された状態で始まる。また開始直後のせり上がり速度も、後半ではかなり速くなっている。

■ステージごとのクリアライン数

ステージ	ライン数	ステージ	ライン数
1	15	34	↓
2	18	35	↓
3	21	36	↓
4	24	37	↓
5	27	38	↓
6	30	39	↓
7	33	40	↓
8	36	41	↓
9	39	42	↓
10	42	43	↓
11	45	44	↓
12	48	45	↓
13	51	46	↓
14	54	47	↓
15	57	48	↓
16	60	49	↓
17	65	50	↓
18	67	51	↓
19	70	52	↓
20	75	53	↓
21	↓	54	↓
22	↓	55	↓
23	↓		
24	↓		
25	↓		
26	↓		
27	↓		
28	↓		
29	↓		
30	100		
31	↓		
32	↓		
33	↓		

ステージ50 クリアを目標に

ステージモードでAクラスを取る条件は、ステージ50をクリアすること。とりあえずAクラス取得を目指そう。

軍子の

攻略 テクニック

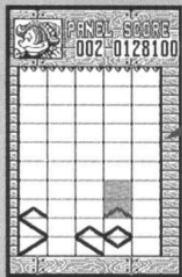


クリアだけでなくハイスコアを目指そう

せっかくクリアするなら、なるべくスコア稼ぎも心がけよう。その方

が、大きな手を組む練習になり、最終的には上達がはやいのだ。

ステージ1~14



一回の消しでクリア数を
こえないように

例えばステージ1なら、
一気に15パネル消さない。
13程度を消して、次に20以
上の大きな手を狙うのだ。

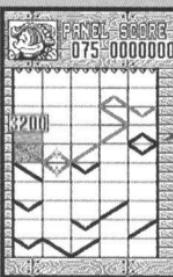
ステージ15~24



離れ技や詰み込みを
下におろしながら、

いきなり消し始めるので
なく、初期配置のパネル
を利用して、なるべく大き
い手を組んでいこう。

ステージ25~

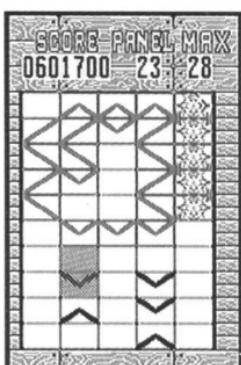


すぐにラインを消し
その時間を活用する

スタート時から危急的状
況なので、ラインを消し、
フラッシュ時間を利用して
パネルを下におろそう。

F R E E M O D E

フリーモード



一度に消すパネル数の限界に挑戦

ゲームオーバーがないので、その気
になればいつまでもプレイできる。
せっかくプレイするならば、同時に
消しの最高記録を目指そう。

とりあえずは、
30パネルを
目標にしよう！





軍子の雑学書

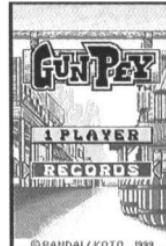
RECORDSについて

今までに出したスコアの記録をモード別に見ることのできるメニュー、RECORDSの見方と特徴を紹介しよう。

今までの成績が 後から見られる！

RECORDSを選択すると、フリー以外のモードのハイスコアを見られる。何時間にも及ぶエンターテインメントの結果はもちろん、2PLAYERの勝ち負けも記録に残るのだ。

R →
E
C
O
R
D
S
画面
を選
択す
る。



上を
選べば
記録が
見られる。
下を
選べば
記録を
消去する
メニュー。

これが各モードのRECORDSだ！

エンターテインメント

RECORDS	
ENDLESS MODE	
SCORE	0941400
PANEL	1314
CLASS	C

ハイスコアとクラス、ハイスコア時の消去パネル数が表示。

ステージ

RECORDS	
STAGE MODE	
SCORE	0731100
STAGE	20
CLASS	C

クリアした最高ステージと、そのときの得点、クラスが表示。

パズル

RECORDS	
PUZZLE MODE	
TIME	7:36
STAGE	10
CLASS	D

クリアステージとクラスに加え、所要時間も記録に残る。

ストーリー

RECORDS	
STORY MODE	
SCORE	0294300
STAGE	8

到達した最高ステージと、そのプレイ時の得点が記録される。

2PLAYER

RECORDS	
2PLAYER MODE	
WONDERSWAN RESULT	LOSE
WONDERSWAN RESULT	WIN

Yボタン4を押せば、最近10試合の勝ち負けを見ることが可能。

注

ステージ・パズル・ストーリーでは
RECORDSに残らない！

ステージ・ストーリー・パズルの各モードは、コンティニューする以前のプレイはRECORDSに残らない。スコア更新はノーコンティニューで狙え。

軍子クンシ
第三篇だい
へん

GU輪クルの書ショ



七輪の極意もて人と相戦えば
ひやくせんひやくしようあや
百戦百勝危うからず

GUNPEY 対戦テクニック大全

宮本GU歳流兵法術

GU輪の書

伝授しよ
う！

コツをワシが
対戦で勝利する
しよう！

GU天一流

宮本GU歳

「東方にその武人あり！」
とまで言われた兵法者で、GU
輪の書の著者。対戦において
は常に不敗を誇る。ちなみに
軍子とは旧知の間柄にある。

伝説の兵法者がキミを勝利へと導く

緊迫した試合展開、そして相手に勝つ喜びは、対戦モードの醍醐味。この章ではそんな対戦の必勝法を、東方から来た兵法者「宮本GU歳」がキミに伝授するぞ。

GU輪の書とは？

戦、天、地、返、修、人、楽の全7章からなる対戦テクニック集。このGU輪の書を読めば、確実に対戦で勝率を上げることができるのだ！

GU輪の書[偉大なるその内容]

戦

いくさの巻

「勝利への近道は基礎にあり！」まずは対戦の基本ルールを覚えよう。

P.
75

天

てんの巻

「己に合った兵法を身につけよ！」例となる4つの兵法は紹介するぞ。

P.
77

地

ちの巻

「兵法の真髄を学ぶべし！」4つの兵法の使いかたをくわしく説明。

P.
82

返

かえしの巻

『弱点を克服し敵にうち勝て！』相手が使う必殺技の対処法を学ぼう。

P.
86

修

おさめの巻

『実戦で己の兵法を高めよ！』対戦リプレイ＆ワンポイント集を掲載。

P.
88

人

じんの巻

『勝つためには手段を選ぶな！』天下ご馳のウラ技テクニック大伝授。

P.
92

樂

たのしの巻

『新時代の対戦を楽しめ！』パンダイ公認(?)の新対戦方法を大紹介！

P.
94

基本を学び正しいルールで対戦に臨め！

GU輪の書 第1章

戦の巻

対戦のやりかたを覚えよう

何をするにしても基本ルールは大切。まずは対戦における、各種の決まりごとを覚えよう。対戦ルールを守り、みんなでクリーンな試合展開を楽しんでほしい。

対戦までの正しい流れ

必要なモノがそろったら 1 電源スイッチオン

まずは、2台のワンドースワンを専用通信ケーブルでつなぐ。次にスイッチを入れ、タイトル画面の2PLAYERを選べば対戦モードに突入するぞ。



2 キャラクターを選び ハンディキャップを設定

最初にキャラクターを選択する。8人いるキャラクターの中から1人を選び、ボタンで決定しよう。

使いたい技を持つた
キャラクターを選ぶ

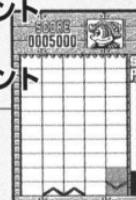
キャラクターの
技の説明は… P.58 を参照

対戦設定は
コレだ！
わかる力が
実力1番
対戦の
設定だ！

キャラクター選択

ヴィンセント
VS
ヴィンセント

わざ
ほつせい
の発生が
ランダムで
つか
使いやすい。



ハンデのくわしい
説明は…

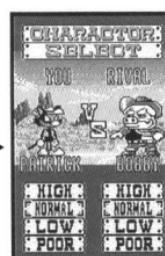
P.76 を参照

対戦に必要なモノ

- ワンドースワン2台
【定価4800円(税別)×2】
- グンペイのソフト2本
【定価2980円(税別)×2】
- ワンドースワン専用通信ケーブル
【定価1450円(税別)】
- 友だち
【学校や職場でつくれい！】

対戦相手のレベルに 合わせてハンデを決める

4つのハンデ
の中から1つを
選ぶ。初心者
とプレイする
ときに活用しよう。



ゲーム
スタート
!!



ハンディキャップマッチの心得

ハンデ設定で選べるレベルは4つ。各レベルごとにSPゲージのたまりやすさが変化する。相手に送る?パネルの数も変わるから、下にある基準表で確認しよう。



初心者と戦うときは必ずハンデ設定せよ

ハンデによる攻撃基準表

by 宮本GU蔵

ハンディキャップを設定して相手との対戦レベルを合わせろ!!

ハンデ(攻撃力)	消したパネルの数	相手に送るパネルの数	SPゲージ上昇率
HIGH(ハイ)	6枚消し	パネル1枚	上昇しやすい 15枚消し以上で SPゲージが半分たまる
	7枚消し	パネル2枚	
	8枚消し	パネル3枚	
	9枚消し以上	パネル4枚	
	20枚消し以上	パネル20枚	
	30枚消し以上	パネル34枚	
NORMAL(ノーマル)	6枚消し以上	パネル1枚	ふつうに上昇 21枚消し以上で SPゲージが半分たまる
	9枚消し以上	パネル2枚	
	12枚消し以上	パネル3枚	
	15枚消し以上	パネル4枚	
	20枚消し以上	パネル16枚	
	24枚消し以上	パネル20枚	
LOW(ロー)	6枚消し以上	パネル1枚	上昇しにくい 21枚消し以上で SPゲージが1/4たまる
	10枚消し以上	パネル2枚	
	13枚消し以上	パネル3枚	
	18枚消し以上	パネル4枚	
	20枚消し以上	パネル8枚	
	20枚消し以上	パネル1枚	
POOR(プア)	24枚消し以上	パネル8枚	ほとんど上昇しない 5枚消し以上でSPゲージが1/32たまる

初心者はこのレベルを選べ!
相手に?パネルをたくさん送るのだ



お互いのレベルが同じときに選ぶとよい!
互角の戦いができるぞ



上級者ならばこのレベルで挑戦するべきだ!



對戦に有効な兵法を身につける！

GU輪の書 第2章

天の巻

運とカンだけでは勝負に勝てない
しっかりとした戦術が勝利を呼ぶのだ
対戦で勝つための4つの兵法を大紹介。マモリ、タメ、ケンジツ、デララメ、4つの兵法の中から、キミのプレイスタイルに合った型を見つけだしてほしい。

自分なりの兵法をあみだせば 勝利は確実

素早くラインを消す、できるだけ多くの組み込みを狙うなど、常に考えながら戦えば対戦勝率も上昇。自分で兵法を探し出すことが勝利への第1歩だ。

何も考えずに戦った場合

うにラインを消していくと同時に
エンドレスモードのときと同じよ



やみくも
闇雲に戦っても
負け続けるだけ

兵法を身につける ための3つの心得

①ストーリーモードをやりまくる

まずはコンピュータと対戦して、スペシャル技の対処法を覚えることが大切。

②友だちや家族など人間と戦いまくる
周りの人々と対戦していくことで、自然に戦いの駆け引きが身につくはず。

③常に考えながらゲームをプレイする
エンドレスモードなどで遊ぶときも、対戦を意識した組み込みを狙おう。

兵法を使って戦った場合

次のページから解説するマモリの型を使ってバトル。マモリの型を使えば、?パネルを確実に消しつつ、逆に相手に攻め込むことができるのだ！



4つの兵法の中から自分に合った兵法を選んでみよう！

迷えるキミに送る タイプ別必勝兵法

GU蔵があみだした4つの兵法を、対戦戦術の代表例として解説。戦いかたがわからない人や、思いつかれない人も、これさえ読めば自分に合った兵法が確実に見つかるぞ。必ず読破せよ！

一 [マモリ]の型

はじめての人も安心な初心者向けの兵法なのだ。

二 [タメ]の型

大量組み込み得意とする人はこの型を使え。

三 [ケンジツ]の型

攻めも守りもOK。オールマイティーに戦える。

四 [デララメ]の型

超上級者向け。後付けがメインの兵法なのだ。

4つの兵法の
くわしい解説は
次ページから！



兵法の意味を学び勝利をつかめ! GU戦流兵法術

GU戦流兵法術【その1】

守『マモリ』の型

使いやすい初心者向けの兵法だ



出て来るパネルを片っぽし
から消していく兵法。対戦に
不慣れな人も簡単に使えるぞ。

マモリの型 主な特徴と戦いかた

特徴	無理に大きな手を狙わず、パネルを素早く消していく。
長所	各SP技や、せり上がりのスピード上昇に影響を受けにくい。
短所	進んで全消しを狙っていかないとSPゲージがたまりにくい。
苦手な必殺技	【ショック】下段が! パネルだらけだと素早く消せない。

マモリの型性能分析表

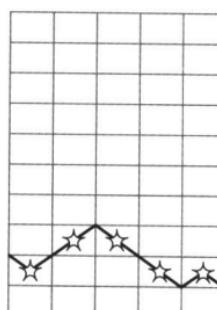
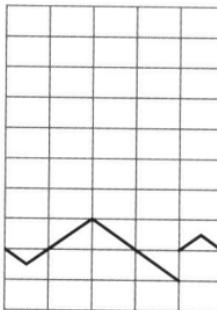


防御力No.1

攻撃力はないかわりに、相手からのスペシャル技にすぐ対処できる。使い勝手がいいぞ。

出現するパネルを素早く消して生き残り、対戦相手の自滅を待つ。

すばやくつなげ



全消しを狙え!

GU戦流兵法術【その2】

溜『タメ』の型

相手を秒殺できる可能性を秘めている!



とにかくパネルをためこみ、ここぞというときにイッキに消す。完全なる攻撃的兵法だ。

タメの型 主な特徴と戦いかた

特徴	複雑な組み合わせの手や離れていたところでも手を離れて技で高得点を狙っていく。
長所	圧倒的な攻撃力。常に20枚以上の組み込み消しを狙える。
短所	ラインを組むまでに時間がかかるため長期戦に向いてない。
苦手な必殺技	【サンセット】仕込んでおいた組み込みを崩される危険有。

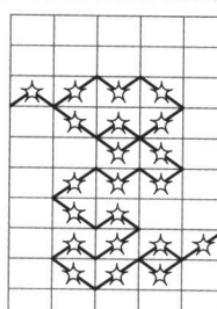
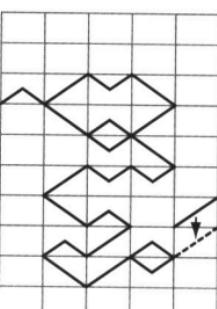
タメの型性能分析表



対戦相手をイッキにKO

マモリの型とは正対。スピードのなさは、大量組み込みでおぎなえ。

基本的に戦いかた



大連鎖で秒殺!

パネルをためまくって

4つの型大紹介

4つの兵法の性能や特徴を解説。まずは各兵法の戦術の違いをしっかり研究しよう。

GU戦流兵法術【その3】

堅「ケンジツ」の型

どんな局面でも手堅く対処できる!



マモリの型とタメの型の中間にあたる兵法。戦況に合わせて攻守を使いわけて戦える。

ケンジツの型 主な特徴と戦いかた

特徴	通常は大きな手を狙い、パネルが来たら守りに徹する。
長所	攻めと守りの中間に位置するので、中途半端になりがち。
短所	【スポット・シャッター】フィールドを隠されると弱い。

GU戦流兵法術【その4】

出「デタラメ」の型

超上級者向けの兵法術なのだ!



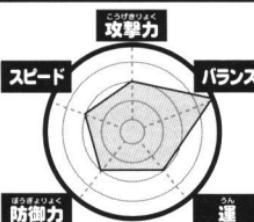
フィールドいっぱいのパネルを、素早いカーソルさばきで次々と消していく強力兵法。

デタラメの型 主な特徴と戦いかた

特徴	常にパネルを交差し続けることで大量のパネル消しを狙う。
長所	後付け消しで高得点を狙える。相手の技の影響も受けにくい。

【スロット・ストーム】組み込みを台なしにされる。

ケンジツの型性能分析表

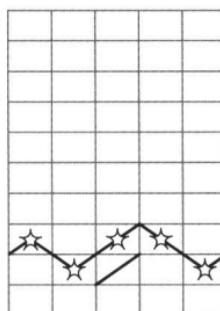
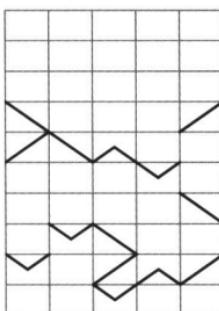


攻守ともに
バランスがとれている

バランス以外の性能は平均。突出した能力はないが、大きな弱点もない。

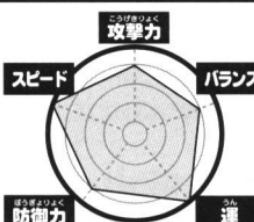
基本的な戦いかた

攻めて良し!



守って良し!

デタラメの型性能分析表

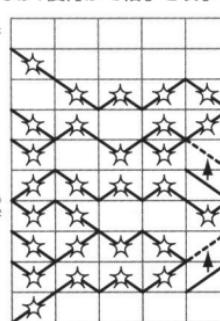
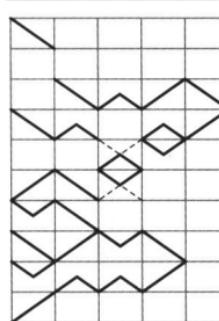


天才か天然にしか使うことができない?

全体的に能力が高い。勝負運も強くなければ、使いこなせないので。

基本的な戦いかた

絶えずパネルを動かし:



ガンガン連鎖していく!

**キミにピッタリの
兵法はコレだ！**

ベスト兵法チェックシート

12の質問に答えて自分に合った兵法を見つけだそう。今の自分のレベルに合わ

せて正直に答えること。兵法が見つかったら、P81から始まる地の巻へ進もう。

■下にある質問中、キミに合う項目にどんどん○をつけよう■

質問1 ワンダースwanとGUNPEYを持っている

質問2 とにかく攻撃することが好き

質問3 ワンダースwanの電池をもう10回は交換した

質問4 GUNPEYをプレイしたことがある

質問5 一度に20枚以上のパネルを簡単に組むことができる

質問6 人生は守りだと思う

質問7 毎日たくさんの人と対戦をしまくっている

質問8 エンドレスモードで200万点以上取れる

質問9 対戦ではまわりに敵なし

質問10 4コ以上の離れ技が組める

質問11 パネルのスピードが上がってもパターンをくずさない

質問12 ストーリーモードをクリアしたことがある

○が3コ
以下のキミは

マモリの型
で勝ち進め！

○が4~6コ
のキミは

ケンジツの型
と共に歩め！

○が7~9コ
のキミは

タメの型
を極めろ！

○が10コ
以上のキミは

デタラメの型
で最強を目指せ！

使いたい兵法に当たらなくともあきらめるな！ 【兵法マスターアドバイス】

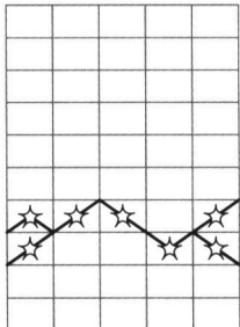
マモリの型

使いたい者は
コレを学べ!!!

とにかく全消しを練習する。せり上がりの速度が上がったときにも対処できるように、フィールド下段でパネルを消すクセもつけよう。常にパネルを残さないようにすること。



全消しに
こだわって
パネルを組め！



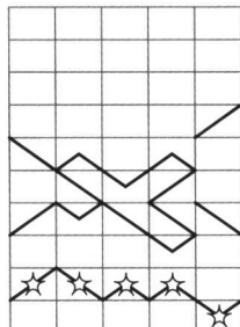
ケンジツの型

使いたい者は
コレを学べ!!!

パズルモードで全消しを練習して、フリー モードで大きな組み込みの練習をする。両方練習しないとマモリの型は使えない。GUNPEY初心者が使うにはかなりの練習が必要だ。



「マモリ」と「タメ」
両方の型を
覚えるのだ！



これからが
本番だ！

いよいよ次からは実戦の章

地返修 の巻の始まりだ！

自分の使いたい兵法を身につけるための練習テクニックをアドバイス

「チェックしたけど自分が使いたい兵法はコレじゃない」という人はここを読もう。

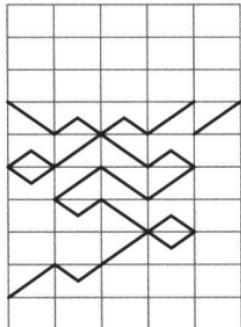
タメの型

使いたい者は
コレを学べ!!!

パネルを複雑に組み込み、大きな手をつくる練習が必要。まずはゲームオーバーのないフリーモードで練習しよう。フリーで組めるようになったら、今度はエンドレスで挑戦。



大きな手を
フリーで身につけろ！



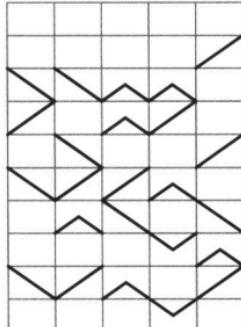
デタラメの型

使いたい者は
コレを学べ!!!

まずはエンドレスで200万点以上を取れるようになるまでやりこむ。次にストーリーモードまたは対戦モードで、腕をみがけばマスターできる。対戦は100戦以上すること！



とにかく
試合回数を
重ねよ！



4つの兵法の使いかたを伝授

GU輪の書 第3章

地の巻

マモリ、タメ、ケンジツ、デタラメ、4つ
の型の戦術を指南。基本から必勝まで戦術の

すべてを教えるぞ。自分が使う型の戦術をし
っかり学び、対戦での勝率をアップさせよう。

鐵壁の防護でどんな攻めも打ち碎く! マモリの型

【攻めるよりも守ることを重視した戦術】
相手に?パネルを送り込むことは考え
ず、全消し狙いのパネルを組み込もう。

こんな人に
オススメ!



◆GUNPEY初心者

- ◆エンドレスモードで10万点以下の人が
- ◆全消しが得意な人

注意事項での
対戦

上のラインまでパネル
がくると対処に困る。な
らべく下の列で消そう!

攻撃、守備における基本戦術 [マモリの型編]

攻撃

SPゲージをためて
必殺技を使え!

パネルを全消しする
とSPゲージがイックに
上昇する。これを利用
して、序盤からSPゲー
ジを満タンにするのだ。

守備

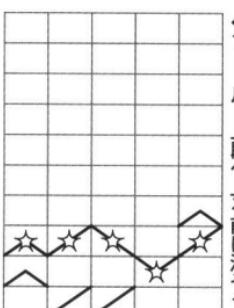
常にフィールドを
まっさらの状態に!

できるだけパネルを
消し、どんな必殺技が
きても対処できるよう
に、フィールドを常に
キレイにしておこう。

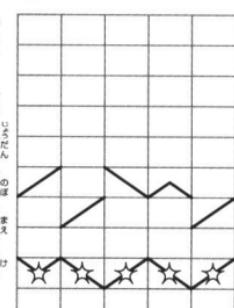
マモリの型必勝戦術

常に戦いを長びかせ
相手との
持久戦に持ち込め!

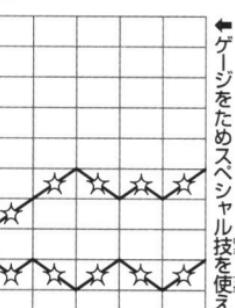
1

出現するパネルを
片っばしから消す

2

パネルせり上がりのスピード
があがったらチャンス!

3

全消しを狙い
相手を追いこめ!



一撃必殺の攻めで相手に付けるスキをあたえない！

タメの型

オススメ人！



◆GUNPEY上級者

- ◆エンドレスモードで100万点をとれる人
- ◆ギリギリまでガマンできる人

【複雑な組み込みや離れ技が得意】

出現するパネルをギリギリまで組んで、常に20枚以上のパネル消しを狙おう。

対
意
事
項

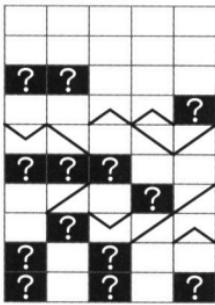
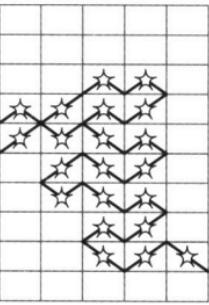
パネルの待ち過ぎは命
取り。パネルがこないよ
うなら他の手を狙え！

攻撃・守備における基本戦術 [タメの型編]

複雑な組み込みを狙え！

攻
撃

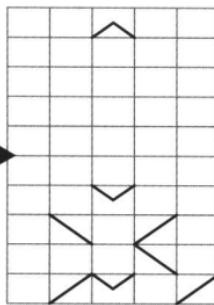
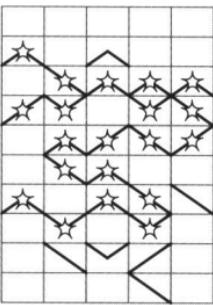
20枚以上のパネルを消して、相手に
大量の？パネルを送り込むのが理想的。
複雑な組み込みでパネルを消せば、20
枚以上のパネルを消すのは簡単。難し
いようなら離れ技で狙ってもOKだ。



守
備

1枚のパネルが命取り！

マモリの型と違いフィールドにパネ
ルが満載のため、消しかたを間違える
と変な場所にパネルが残ってしまう。
フィールド上段で組み込みを狙うとき
は、1枚もパネルを残さずに組もう。

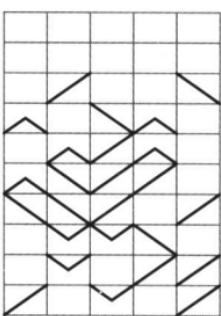


タメの型必勝戦術

画面いっぱいに
パネルを並べろ！

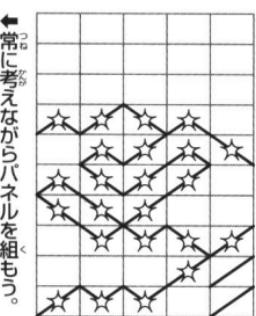


1 出現するパネルを
どんどんつなげる

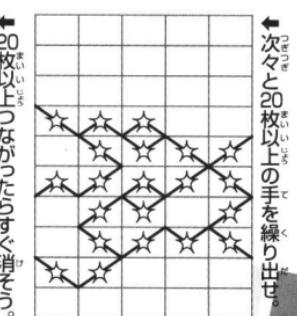


？パネルをイッキに送りこめるため、相手を秒殺する短期決
戦に向いている。大量のラインを消し、相手を？地獄へ落とせ。

2 20枚以上のパネルを
つなげて相手に攻撃！



3 さらに20枚以上
つなげて追いうち！



常に考えながらパネルを組もう。

次々と20枚以上の手を繰り出せ。



どんな攻撃でも臨機応変に対応! ケンジツの型

こうじゅく 【攻守ともにバランスのとれた戦術】

?パネルがあるときは消すことに専念
し、ないときは大きな手を狙っていく。こんな人に
オススメ!

- ◆ GUNPEY中級者
- ◆ エンドレスモードで50万点とれる人
- ◆ マモリが得意でタメもそこそこ使える人

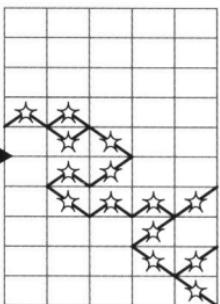
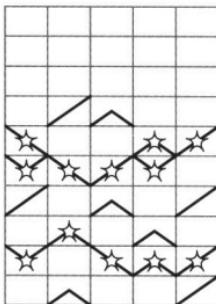
注意事項
対戦での?パネルがあるときは、
あくまで守備に徹する。
無理な反撃は逆に危険だ。

攻撃、守備における基本戦術 [ケンジツの型編]

基本は離れ技、チャンスがきたら大組み込み

攻撃
うげき

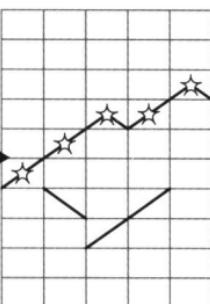
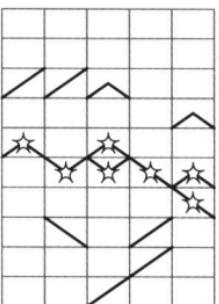
普段は離れ技を組んで相手を攻撃する。ただし、組み込みやすいパネルが来たときは大きな手にチェンジ。戦局に合わせて臨機応変に攻めていくこと。



ピンチになったら全消し狙い

守備
じゅび

ある程度の手を狙うため、フィールドにパネルが大量にたまることがある。ここで?パネルを送られるとキツイので、すぐ全消し狙いに手を変えよう。



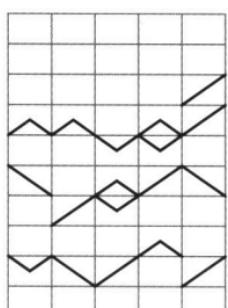
ケンジツの型必勝戦術

3段にわけてパネルを組むことで、攻めと守り両方の戦術が使える。離れ技が決まれば相手を速攻で倒すこともできるぞ。

画面を上、中、下段に
わけて運鎖を組め



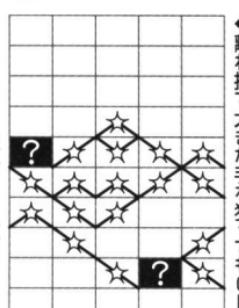
1 上、中、下段にパネルを
並べて手を狙う



2 ?パネルの数に応じて
消す量を調節



3 ?パネルが消えたたら
大組み込みを狙う





止まることなくパネルを動かし続け常に優位に立つ! デタラメの型

[フィーリングでパネルを組み込む超難局戦術]
後付けをいくつできるかが勝負のカギだ。パネルを素早く組み変えていこう。

こんな人に
オススメ!



- ◆GUNPEY最上級者または天然GUNペイゲーマー
- ◆エンドレスモードで200万回以上とれる人
- ◆パネルをすばやく動かせる人

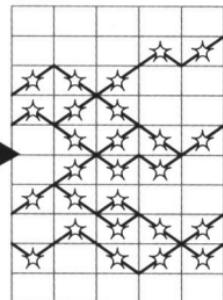
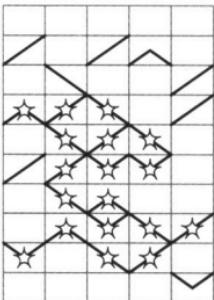
注意事項

後付けの狙いすぎは自爆の元。できないときは他の手に切り換えろ!

攻撃

出現する大量のパネルを余すことなくつなげる

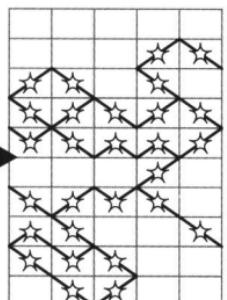
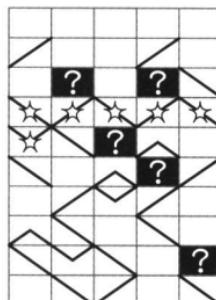
離れ技よりも、複雑な組み込み消しを重視する。さらに後付けを追加することで、攻めの幅も広がる。多少、運に頼る部分もあるため狙いすぎは×。



守備

パネル消滅時に後付けしまくる

ある程度の危険は覚悟の上で、常にタネとなるラインを確保しておくこと。お邪魔なパネルは、ラインの消滅線が出ている間に後付けで消してしまえ。

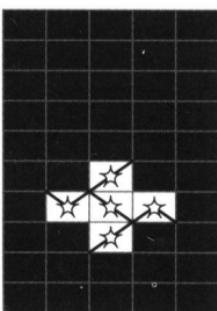


デタラメの型必勝戦術

難易度は高いが
マスターしてしまえば
敵はなし!

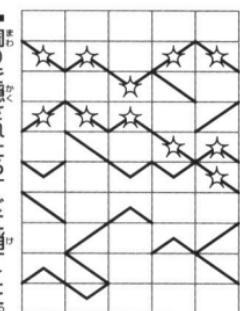


1 いて
相手の必殺技の
影響を受けにくい

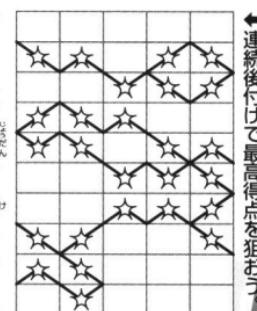


短期戦、長期戦のどちらの戦いでも常に優位に立てる。とにかく後付けが命なので、積極的に狙っていくことが大切だぞ。

2 あとは
せり上がるスピードがアップ
してもサクサク消せば問題なし!



3 あとで
後付けすることで
高得点もゲットできる



連続後付けで最高得点を狙おう。

じくでん ごくみく あいて こうげき かえ
弱点を克服し相手に攻撃を返せ！

GU輪の書 第4章

返の巻 かえしのまき

にがて こうげき たいしょほう わほ
苦手なスペシャル攻撃の対処法を覚えれば、
どんな相手も怖くない。返の巻では、各兵法

にがて こうげき かえ でん
が苦手とするスペシャル攻撃の返しかたを伝
授する。確実にマスターして弱点をなくそう。

弱点克服術

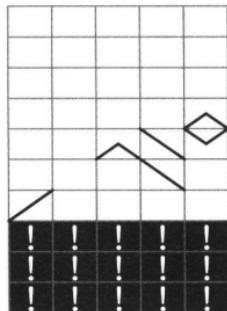
1 [マモリの型編]

ショック技
対処法伝授！

かく した だん
で隠れている下3段のライン
を集中的に消すこと。！がない上
段のほうが消しやすいが、追い込
まれる危険性があるのでやめよう。

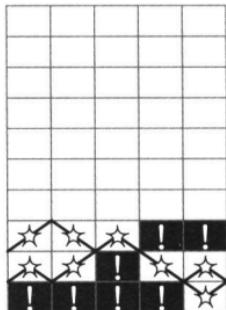
1

→ ! バネルを下段へ移動させよう。



2

→ ! に重ねてバネルを消して、
1つずつ確実に潰していく。



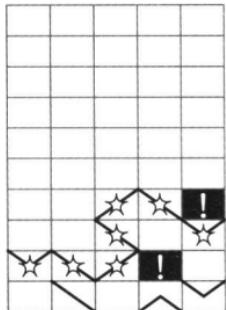
◆この技が苦手◆

[ショック]

マモリの型はフィールド下段で
ラインを消す戦術のため、下3段
を！バネルにされるとキツイのだ。

3

→ ! が少なくならくなったら、いつ
もの全消し狙いに戦法を戻せ。



弱点克服術

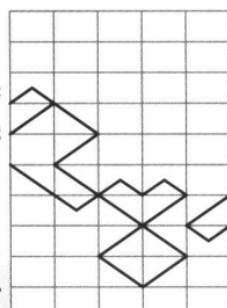
2 [タメの型編]

サンセット技
対処法伝授！

技を受けたら、すぐにバネルを組みかえて小さな手でラインを消してしまおう。フィールド上段ギリギリではバネルを組まないこと。

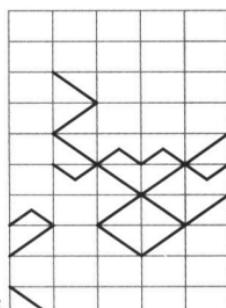
1

→ 右の列のバネルを組み換え
れば大きな手の完成だけだ。



2

→ サンセットによって、一番左の列にあるバネルが下がる。



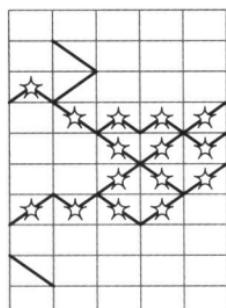
◆この技が苦手◆

[サンセット]

ランダムで1列を5段下げてしま
うため、大きな組み込みを仕込
んでいると完全に崩されてしまう。

3

→ 小さな組み込みでもいいか
ら、ラインを消すことには専念。



弱点克服術

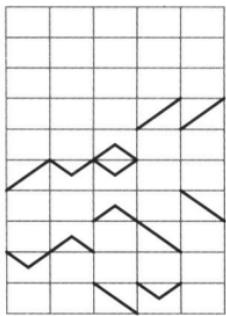
③ [ケンジツの型編]

スポット&
シャッター技
対処法伝授！

かく 隠されたフィールドを
1つずつ確実につぶす！

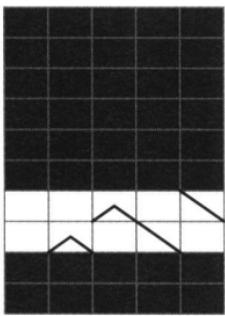
フィールドを隠された瞬間に、
すぐ速消しへと戦法をエンジス
る。自隠しされた状態で大きな組
み込みを狙っても、逆転できる可能性は低い。まずは1
ラインずつ確実に消して視界を広げていくことが先決だ。

1



→ 上下にパネルを組みわけな
がら大きな手を狙つても…。

2



→ シャッターを受けると、ど
こを消せるか見渡せなくなる。

◆この技が苦手◆

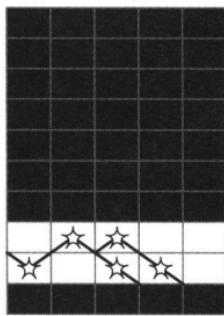
[スポット] [シャッター]

両方とも自隠し系の技。戦法を
自由に変えられるマモリの型でも、
自隠しされると行動を制限される。



少しでも視界を
広げるのだ！

3



→ そんなときは速消しを
変えてすぐにパネルを消せ。
戦法

弱点克服術

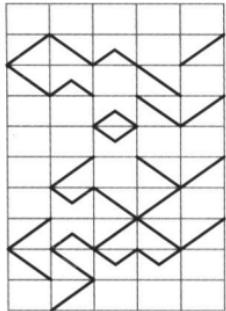
④ [デタラメの型編]

スロット&
ストーム技
対処法伝授！

パネルをぐちゃぐちゃに
される前に組み換えろ！

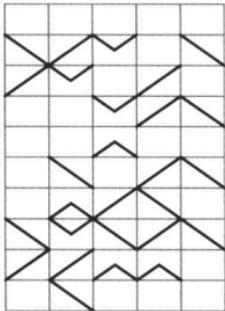
素早くパネルを並びかえて、他
の組み込みを作ってしまうのがベ
スト。たまに、ぐちゃぐちゃにさ
れたパネル同士がくっついて、大きな手になることもある。
しかし偶然性が高いので期待はしないこと。

1



→ 複雑な組み込みで大きな手
を狙ういつものパターンも…。

2



→ パネルをぐちゃぐちゃにさ
れると、大きな手が潰れる。

◆この技が苦手◆

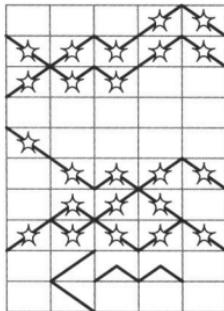
[スロット] [ストーム]

パネルぐちゃぐちゃの技は危
険。パネルを複雑に組み込んでい
るため、すべてが水の泡になる。



狙ってもない連鎖が
かかることも…

3



→ しかし、素早くパネルを組
み換えれば危険を回避できる。

じっせん かさ べいほう じぶん
実戦を重ね兵法を自分のモノにしろ！

GU輪の書 第5章

修の巻 おさめのまき

じっせん とき たいせん とお じっせん
修の巻では対戦のリプレイを通して、実戦
における勝敗のポイントを指南していくぞ！

べいほう ひが なが じくでん ひくじゆう
兵法ごとの戦いの流れや弱点、そして必勝法
を頭に叩きこんで、実戦に臨んでほしい。

実戦兵法第1試合 マモリの型VSタメの型

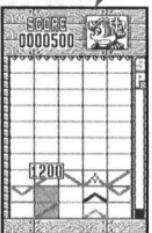
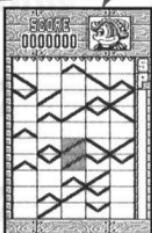
はじめ！

タメ

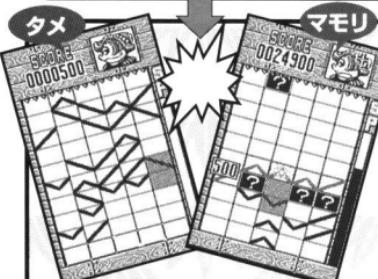
マモリ



まずは両者、静かに出だします



マモリは速消し、タメは組み込みと、
お互いの兵法の基本戦術でスタート。



マモリのSPゲージ
がたまってきた！



確実にSPゲージをためるマモリの型。
スペシャル攻撃を出せるまであと少し。

守りのプロと攻めのプロが激突！

全消しを基本とする兵法と、20枚以上
の大きな組み込みを狙う攻めの兵法。お互
いを打ち消し合うような試合展開になるか？

タメの型、起死回生の大逆転！！



タメが爆発。
懶れマモリは？地獄へ。



(時間無制限1本勝負)

タメ

21分35秒

ハテナ地獄固め

マモリ



実戦技術指南【タメの型編】

序盤に複雑な
パネルを組みまくれ！

パネルのせり上がりが遅い序盤に、どれだけ多くの組み込みを仕込んでおけるかがポイント。確実に20枚以上を消して勝利をもぎ取れ。



実戦技術指南【マモリの型編】

ラインを消すのはフィールド下段で

?が出現したときにあせって上段でラインを消そうとすると、上の戦いのように負けてしまう。ラインはあくまでも下段で消すこと。



実戦兵法第2試合 ケンジツの型VSデタラメの型

はじめイ!

SCORE
0020200

おおっと
お互いの技が
早くも炸裂!



SPECIAL



両者とも大きな手でラ
インを消すため、SPゲ
ージのたまりが早い。

両者とも、バ
ネルを複雑に
組みだした一

ケンジツ

SPECIAL



秀才と天才が真っ向勝負!

守備と攻め両方の戦いができる秀才が、す
べてのパネルをたえず組み続ける天才に挑む。
先に自分のペースを乱すのはどっちだ?

デタラメ

デタラメの後付け作戦が大成功!!!

デタラメ

SCORE
0066800

3200

デタラメ

0000000

ケンジツは離れ狙い。
デタラメは複雑な組み
込みを仕込み始める。

後づけがバシバシ決まり、?攻撃とスペシャ
ル攻撃でケンジツに強烈なダメージを与える。

の
デ
タ
ラ
メ
大
勝
利!

究極の仕事人対決

(60分1回勝負)

43分01秒

あとづけ落とし

ケンジツ



実戦技術指南 [デタラメの型編]

スタートから
大きな仕掛けを作れ!

序盤はタメの型のように、
組み込みの仕掛けを作ること。
中盤からその仕掛けで
ラインを消して、後付けを
成功させれば勝利は確実だ。

SCORE
0025400



実戦技術指南 [ケンジツの型編]

ペースを崩さ
れると負けパターンに

何があっても「攻めると
きは攻める」ぐらいの心構
えで戦おう。中途半端な戦
いかただと、?や技などで
簡単にペースを乱されるぞ。

SCORE
0007100

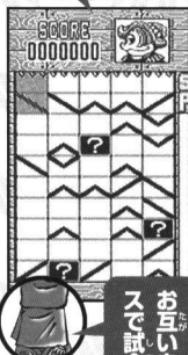
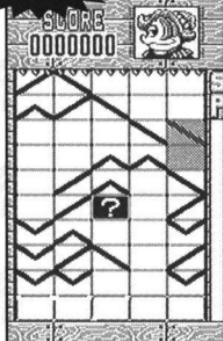
実戦兵法第3試合

タメの型VSケンジツの型

はじめ!

タメ

ケンジツ



タメは大きな組み込みを、ケンジツは離れ技をそれぞれ狙っている様子。

おっと、タメはさらにパネルを組み込む



確実にラインを消すケンジツに対し、タメは逆転の組み込みを狙う。

お互い自分のペースで試合を開く

一騎が強いか!? バランスが強いか!?

攻めを極めたタメの型が、攻守のバランスがとれたケンジツと技を競い合う。果たして、タメの短期戦狙いはケンジツに通用するか?

ケンジツのスペシャル攻撃が炸裂~



ケンジツ



せっかくためていた組み込みが、ケンジツのシャッターのおかげで台なしに。タメの狙いすぎ負け。

バトル・イン・ザ・一撃狙い伝説

(30分1本勝負)

14分27秒
自滅

タメ

安定した戦略で
ケンジツが勝利!

ケンジツ



実戦技術指南 [ケンジツの型編]

スペシャル攻撃狙いの手を作れ!

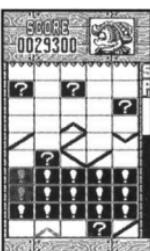
相手が大きな手を作っている感じたら、完成される前に確実に潰すこと。中くらいの手でラインを消しまくりSPゲージをためよう。



実戦技術指南 [タメの型編]

狙いすぎは大きな敗北を生む!

20枚以上の組み込みにこだわっていると、相手のスペシャル技などで簡単に潰れてしまう危険性がある。対戦では多少の妥協も必要。



実戦兵法第4試合 デタラメの型VSマモリの型

はじめ!

試合開始早々
デタラメがマ
モリを襲う!

DETLARME

SPECIAL



スポットがマモリの型
のフィールドに! こ
の攻撃に耐えられるか。

ここでマモリ
が反撃! 全
消し成功だ~



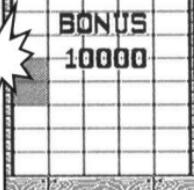
SCORE
0025700

BONUS
10000

DETLARME



SCORE
0059900



厳しい攻撃に耐えたマ
モリの型が、SPゲージ
をためつつ反撃を開始。

守りの兵法は天才を超えるか!?

デタラメの型にマモリの型が勝つには、長
期戦が有効だ。常にパネルを組み続けるデタ
ラメの型を、うまく長期戦に持ち込めるか?

さらにマモリ
がスペシャル
技で追い打ち



エスピー
SPゲージがたまり形勢
逆転。マモリの型のス
トームで、デタラメの
型は自滅の道をたどる。

強さが勝利を呼んだ!
防御に敵したマモリの

攻VS守どっちが強い!?決定戦

(時間無制限 1本勝負)

マモリ

53分57秒
全消しボム

DETLARME



じっせん ぎじゅつ なん
実戦技術指南 【マモリの型編】

常に消し
スピードアップ狙い!

パネルのスピードが上がり
るまで、相手の攻撃に耐え
つつラインを消そう。スピ
ードが上がれば複雑な組み
込みを狙う相手は自滅する。



じっせん ぎじゅつ なん
実戦技術指南 【デタラメの型編】

あとづけ失敗が
天才から勝利を奪う!

後付けがうまくいかない
と、せり上がりの速度が上
昇したときに対処できなく
なる。当然、長期戦になっ
たらあっさり負けてしまう。



どうしても勝てない！ どうやっても勝てない者に送るウラ奥義

GU輪の書 第6章

人の巻 じんのまき



これまでの章では、グンペイの対戦戦術を伝えてきた。しかし、この章では、あえて人間そのものに勝つ戦術を伝授する。勝利の美酒に酔いたいならば、人の巻を読んでウラ奥義を身につけるのだ。

ダマされるほうが
勝てば官軍！
悪いのだ!!

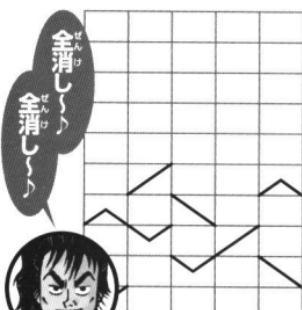
人の巻ウラ奥義1

燕返し

(つばめがえし)

◆燕返しはこうやって使え◆

1 大量連鎖を組みつつ
「全消し～」と叫ぶ！
音を消しての対戦を申し込み
み、対戦中に全消しコールを
連発！ 本当の手は下の通り。



自分

な、な、
なにイー！

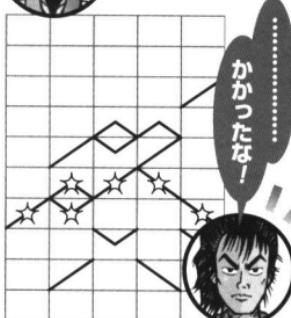
相手



2 相手はあせって大混乱！
自分のパターンを狂わせる



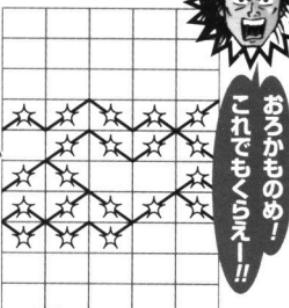
ますい！ こちらも
攻めなくては…



全消しされたと勘違いした
相手は、あわてて自分の組みこ
込みを崩し小さな手を作り始
める。そこへ追いうちで全消
しコール。さらに相手は動搖。

3 相手がパターンをくずした
瞬間に大量消し！

相手が動搖している間に、
こちらは大きな手を作つてお
く。そして相手の動搖が最高
潮に達した瞬間に、
すべてを消すのだ。



バ、バカなー！

人の巻ウラ 奥義 2

白鳥落とし

(はくちょうおとし)

◆白鳥落としはこうやって使え◆

1 ワンダースwanを手からワザと落とす

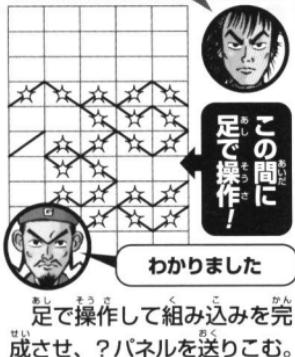
あと少しで大きな組み込みが完成すると思ったら、スワンを落として相手を待たせる。

おおっとスワンを落としてしまった

しょーがないな
早く捨いなさい

2 足で相手に待ってもらっている間に足の指を使いパネルを操作

もうわけ申し訳ない ちょっと待ってもらえるか?



足で操作して組み込みを完成させ、?パネルを送りこむ。

3 足で連鎖を組んで相手に勝つ(ちょっと無理か?)

試合再開と思って画面を見ると、相手の画面は?だらけ。相手はあせりまくって敗北。



な、なんで??

人の巻ウラ 奥義 3

裏百八式口車

◆裏百八式口車はこうやって使え◆

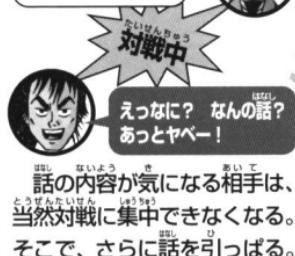
1 対戦中、相手に思わせぶりなセリフをはく

相手が大きな組み込みを作っていると感じたら、興味を引くような話題をふりまく。



2 話の内容が気になる相手はちょっとずつパターンを崩す

この間がどうしたんですか?



3 そして最後は自爆する

相手がイライラしたたら、もう勝利はこっちのもの。あとは相手の自滅を待つだけだ。



「勝つためにはなんでもする！」これが大事だ!! ただし家族の絆や友情は壊れてしまうかも…

華麗なる足技で勝利をつかめ!

対戦中はポーズがかからない。だからワザとスワンを落とし、その瞬間に足での操作も可能だ。落としすぎに注意せよ。

普通の対戦にあきたキミに送る対戦の新しいカタチ

GU輪の書

第7章

楽の巻

たのしのまき

自分だけのルールや設定を作れば、対戦の楽しさがさらに広がる。今までにない新しい

遊びかたを発見して、まわりの友だちと盛り上がる。GUNPEYを隅々まで遊び尽くせ!!

3種類の新対戦を徹底紹介!

ここでは、新しい対戦の遊びかたとルールを、くわしく解説していくぞ。3つの新対戦とも熱い試合を開催できるから、ルールを覚えて友だちと対戦してみてほしい。

楽の巻で紹介している新対戦

【逆さGUNPEY対決】

【回しGUNPEY1本勝負】

【お絵描きバトル】P.96

新対戦
その1

逆さGUNPEY対決

フィールドの上段から落ちてくるパネルをどんどん消せ！

スワンを逆さに持って対戦。今までと違う視点で対戦を楽しめるぞ。基本ルールはいつもの対戦と一緒に。対戦者がお互いにスワンを逆さに持ったら対戦スタートだ！

逆さGUNPEY対決
おもしろポイント

GUNPEYがうまい人でも新鮮な気持ちでプレイできる！
エンドレスモードでも活用できる!!

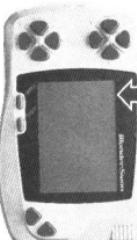
◆遊びかたとルール説明◆

<対戦ルール>

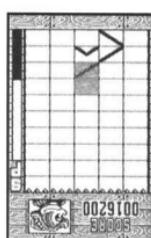
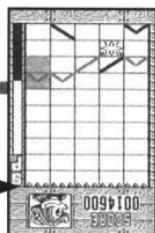
上から落ちてくるパネルが、一番下の列までくる前にパネルを消すこと。

1 お互いにGUNPEYを逆さに持つ

対戦前に、お互いがGUNPEYを逆さに持っているかを確認。確認ができたら、キャラクターとハンデを選ぼう。

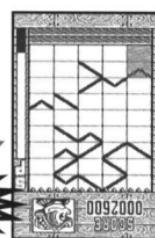


プレイ画面



2

逆さに持ったまま対戦開始！



1番下までくると負けだ！



上から下へと落ちてくるパネルを、うまく組み合わせて消していく。初めてのプレイではかなり迷うぞ。

逆さGUNPEYワンポイント情報

[上級者と対戦するときハンデにもなる]逆さGUNPEYの難易度はかなり高い。上級者に、ハンデとして逆さに持ってもらうと良いかも。

しんたいせん
新対戦
その2

まわ グ ン ベ イ ほんじょうぶ 回しGUNPEY1本勝負

同じフィールドを舞台にたくさんの強者が最強を競う！

1台のスワン&GUNPEYを、3人以上で持ち回りながらラインを消していく。回しGUNPEYならソフトが1本しかなくとも、たくさんの友だちと対戦することが可能。

まわ グ ン ベ イ いっぽんじょうぶ 回しGUNPEY 1本勝負 おもしろポイント

- 3人以上の対戦が楽しめる
- 人数がそろえばチーム対戦も可能

◆遊びかたとルール説明◆

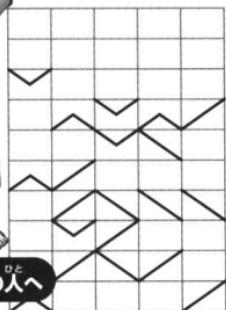
〈たいせん〉対戦ルール

GUNPEYを数人で持ち回りプレイ。一定時間がたつたら次の人に渡す。ミスした時にスワンを持っていた人の負け。



1 決められた時間内にパネルをそろえて消す！

エンドレスモードを選んでスタート。パネルを自由に組みかえて、5秒たら次の人へ渡す。



5秒経過したら次の人へ

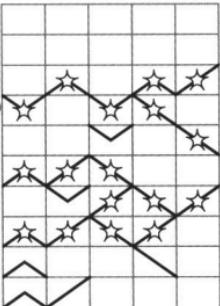
たいせん ひとつよう 対戦に必要なモノ

- ワンダースワン1台
- GUNPEYのソフト1本
- 友だち3人以上

みんなで楽しめるのだ!!

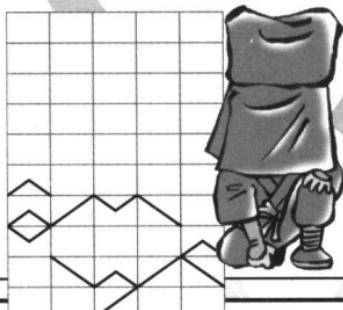
2 前の人のプレイを受けついでラインを消す！

前の人から引き継いだパネルを組み換えて消す。5秒たら次の人へ。



3 自分の番が終わったら最初の人へ！ コレをくり返しミスした人が負け!!

ワザとパネルをバラバラにして次の人へ、なんていらいジワルな戦法もとれる。



つさつさ まわ グ ン ベ イ 次々にGUNPEYを回しパネルをつなげ！

5秒経過したら次の人へ

まわ グ ン ベ イ ほんじょうぶ 回しGUNPEY 1本勝負ワンポイント情報

【チーム対戦の楽しみかた】

3人対3人で、回しGUNPEYの団体戦もできる。チームワークが勝利のカギだ。



バーサス



新対戦
その3

お絵描きバトル

ライバルより先に絵を完成させよう！

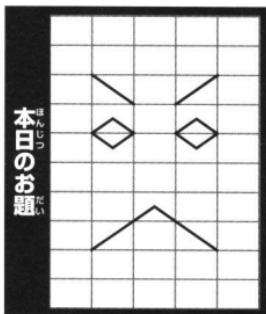
決められた图形を、どちらかが先に完成させられるかを競う対戦。图形の完成を目指してパネルを組みかえよう。
上級者同士が対戦をすると盛り上がること間違いなし！

お絵描きバトルのおもしろポイント

お絵描きバトルのための楽しさが味わえる！
専用通信ケーブルがなくても
2人対戦ができる!!

遊びかたとルール説明◆

1 この絵を完成せよ

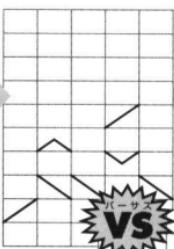


↑今回のお題目は、人の顔のような图形だ。作れるかな？

<たいせん 対戦ルール>

毎試合ごとに图形のお題目を出す。フリーモードをプレイして、先に图形を完成させたプレイヤーが見事勝者となる。

2 白熱のバトル開始！



VS

3 ジャマなパネルを消しつつ絵を完成させる！



WIN 完成

LOSE 未完成

←難しい图形だから、完成させるにはかなりの腕前が必要だぞ。



お絵描きバトルワンポイント情報

[1人でも楽しめる]

当然、ひとりでも楽しめる。フリーに慣れたらエンドレスでお絵描きに挑戦しよう

GU輪の書 最終章

宮本GU蔵 最後の言葉



勝利に必要なモノ、それは日々の修練である！

対戦は兵法を知るだけでは強くなれぬ。強さを求めるならば、数多くの美戦を繰り返すことだ。GU輪の書の教え通りに戦えば、必ず勝利することができる。皆、精進せいよ！

宮本GU蔵流兵法術

おしまい
GU輪の書

超限定!!!! ゴールドスワンがもらえるスペシャルプレゼント!

グン
したから
だい
ぼう
しゅつ

車子のお宝大放出!!

ちょうげん てい

超限定

ほんたい
ゴールドスワン本体

ここで車子からみんなへの大プレゼント!
いま
応募して、キミもお宝をゲットせよ!!

レ ュ う ひ ん
プレゼント賞品はコレだ!

ワンダースwan
ネックストラップ

せんよう
スワン専用のネックストラップ。
あか
赤、青、黒のカラーがあるぞ。

れい
3名にプレゼント

せかい
世界に数台しか
ない超レア物のス
ワン。黄金に輝く
ボディがステキだ。

ハガキを送ってくれた人の中から
抽選で合計33名に大プレゼント!

れい
30名にプレゼント

●プレゼントの応募方法

●官設ハガキに右の応募券を貼り

『この本の感想』と『1番おもしろかった(役に立った)
ページ』を書いて右下の『あて先』へ送ろう!

ハガキの文字はハッキりていねい
に書こう。住所も間違えないでね。

コレが
応募券だ!

たからだい ほうじゅつ
車子のお宝大放出!!
ささほん
プレゼント応募券



■ハガキのオモテ

きつて 切手	1	0	1	-	B	0	5	0
※ 電話 番号	東京都千代田区一ツ橋2-5-10							
を書いて 記入欄	V J B GUNPEY 公式攻略本 編集部							
※ キミの名前 と住所	車子のお宝大放出!係							
□□□-□□□□								

■ハガキのウラ



ハガキの
書きかた

〒101-8050

東京都千代田区一ツ橋2-5-10

集英社 Vジャンプ編集部

VJB GUNPEY 公式攻略本

「車子のお宝大放出」係

締め切りは
99年6月30日必着!

1999年6月30日必着!

プレゼント当選者の発表は賞品の

発送をもってかえさせていただきます

- 「この本の感想」を書いてほしい
- 「1番おもしろかった(役に立った)ページ」を教えてね

勝利の兵法

愛と平和と友情の大爆笑兵法!!

連載マンガ

ドクタースランプ
原作/監修/鳥山明 脚本/成田良美
絵/山室直儀

スライム冒険記

かねご続
デジモンアドベンチャー

~Vティマー01~
原作/井沢ひろし
監修/本郷あきよし

漫画/やぶのてんや
メカッピキ ポチ丸

犬マユゲでいこう

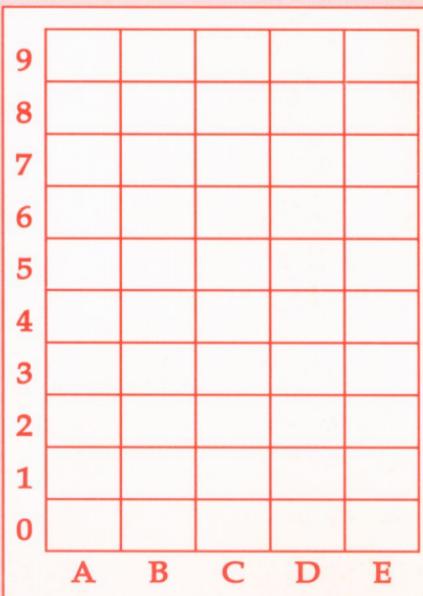
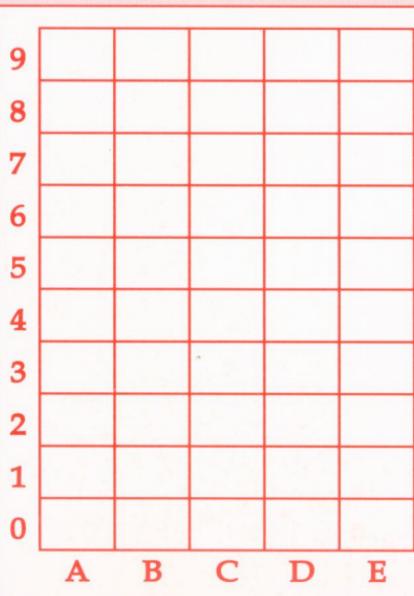
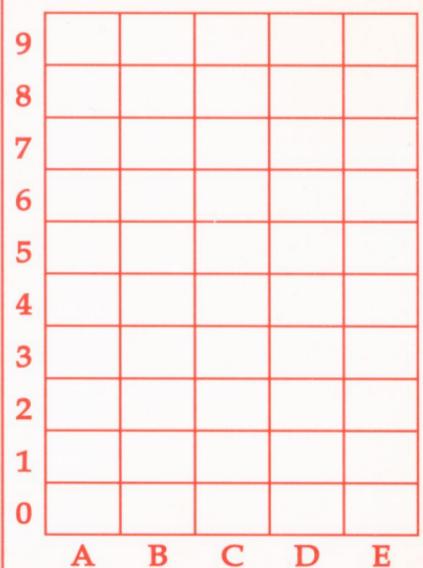
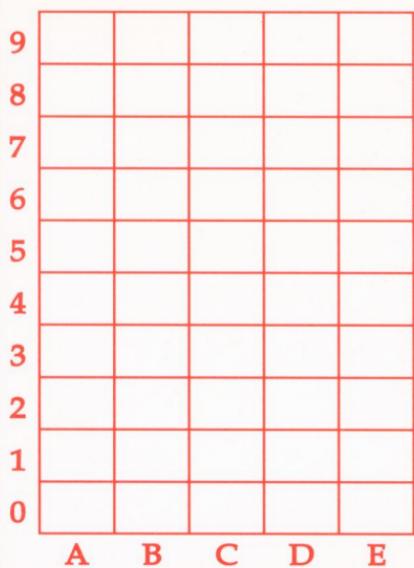
石塚祐子

- とじダス
- GAMEのススメ!!
- 全日本

- DQ KIDS!!
- FF闘技場
- もっと静かにGAMEをやりたいの...

最強最速絶対無敵の
超攻略兵法!!

Vジャンプ
ブイジャンプ
別冊ふろくつき・毎月21日発売





『GUNPEY』のゲームについてのご質問には
一切お答えできません。特に電話でのご質
問はご遠慮下さい。

1999年6月1日 第1刷発行

企画・編集

Vジャンプ編集部

©1999

〒101-8050

東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号

発行人

山下秀樹

発行所

株式会社 集英社

〒101-8050

東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号

電話 東京03(3230)6330(編集)

03(3230)6191(販売)

03(3230)6076(制作)

Printed in Japan

印刷所

共同印刷株式会社

乱丁・落丁本が万一ございましたら、小社制作部
宛にお送り下さい。送料は小社負担でお取り替え
致します。本書の一部または全部を無断で複写、
複製することは、法律で認められた場合を除き、
著作権の侵害となります。

“”及びWonderSwanは
株式会社バンダイの商標です。



9784087790252



1920076006197

ISBN4-08-779025-8

C0076 ¥619E

定価 [本体619円+税]

**ENDLESS
200万点への道
2PLAYER対戦
完全勝利への道**

**すべての答えが
ここにある**

Vジャンプ
Vジャンプブックス
[ゲームシリーズ]

東京・一ツ橋 集英社