



TETRIS® THE GRAND MASTER 4
-ABSOLUTE EYE-

GAME MANUAL

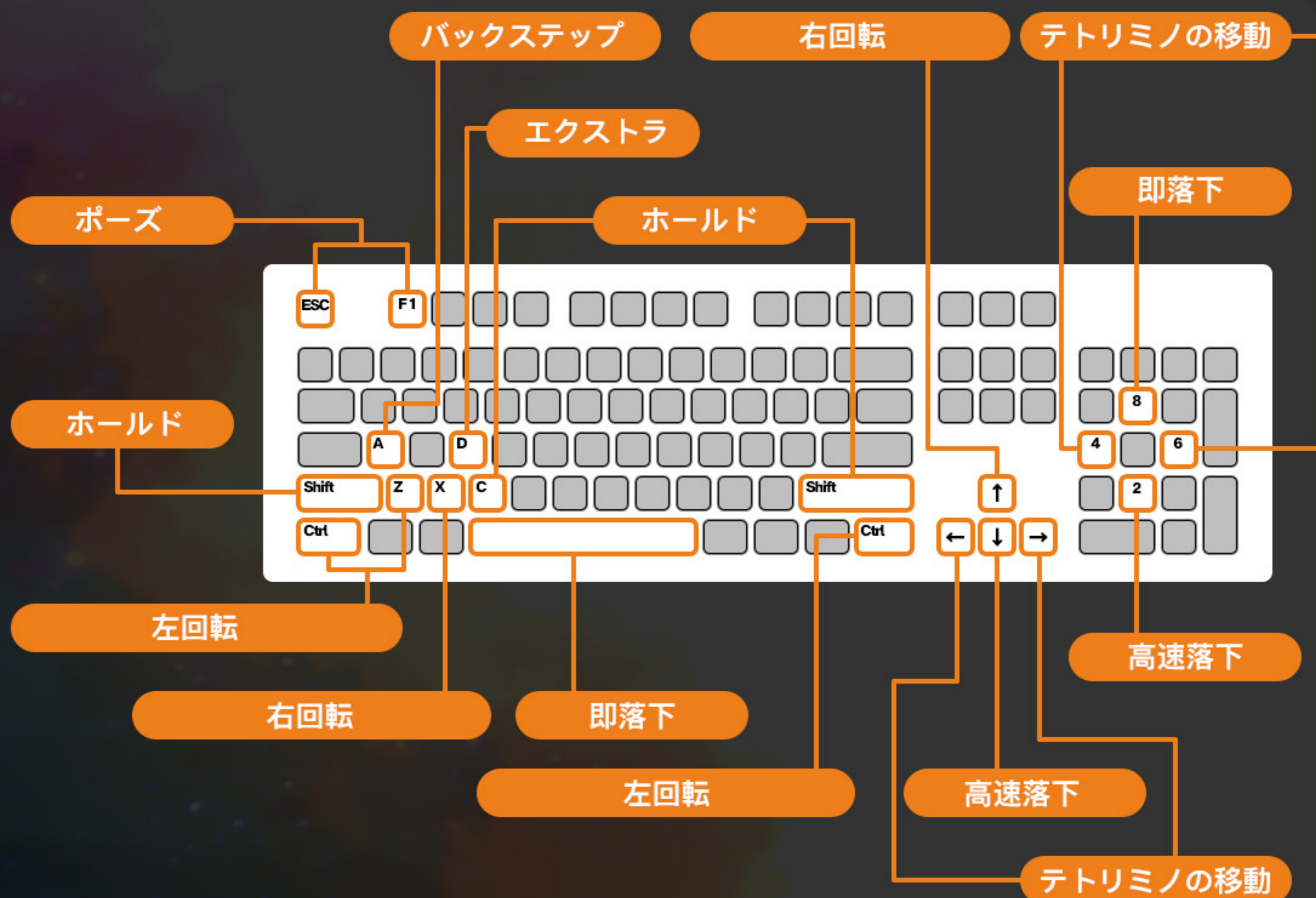
CONTENTS

操作方法

キーボード.....	2
ゲームパッド.....	3
MAIN MENU.....	4
PLAY GAME	
STANDARD / TGM.....	5
MARATHON / NORMAL.....	6
ASUKA.....	7
MASTER.....	8
KONOHA / SHIRANUI.....	9
PRACTICE.....	10
RECORD.....	11
OPTION.....	12

操作方法

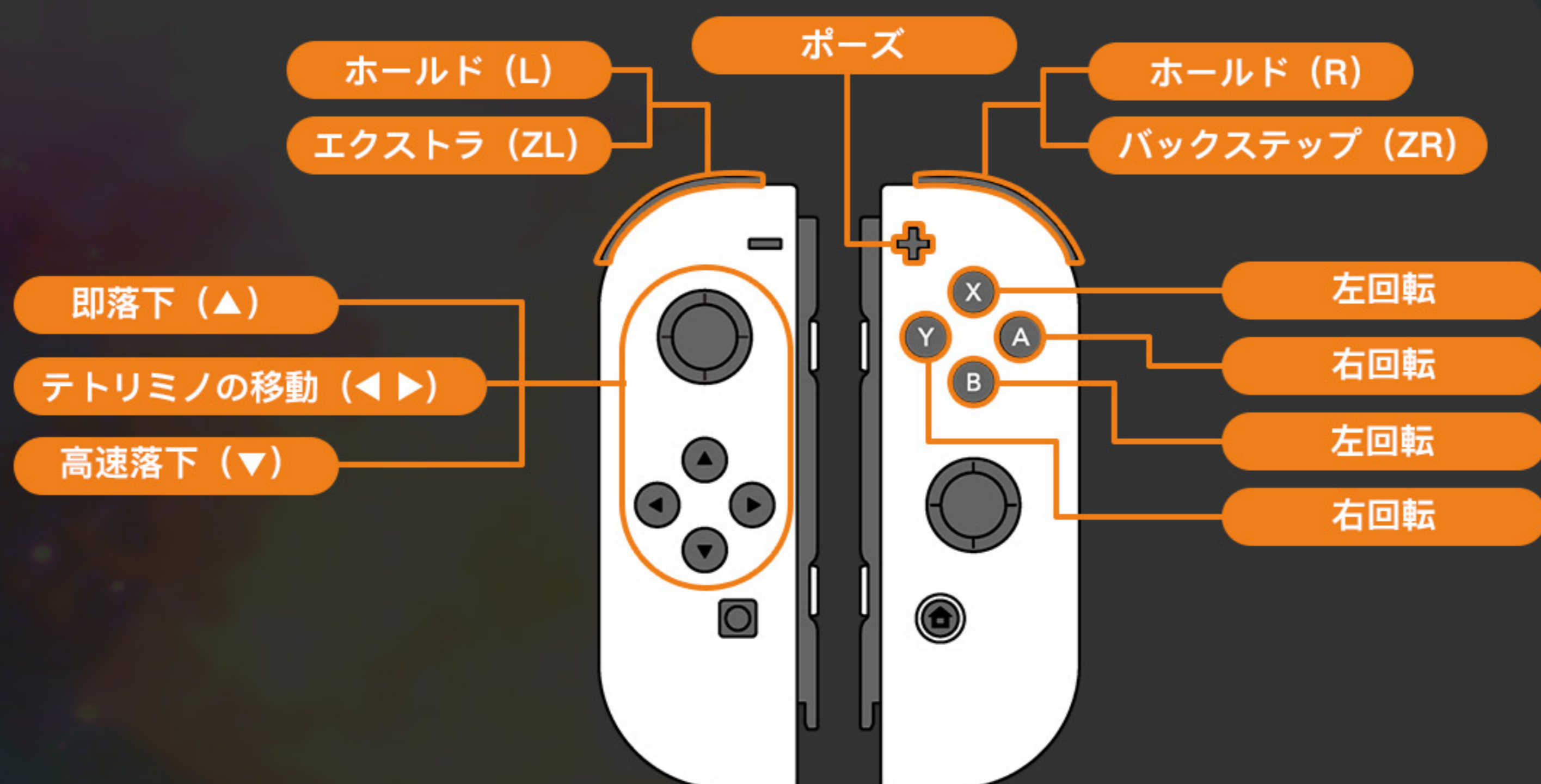
キーボード



キーボード	
左回転1	[Z]
右回転1	[X]
左回転2	[Ctrl]
右回転2	↑
ホールド	[C] or [Shift]
テトリミノの移動	← → or [Num4] [Num6]
高速落下	↓ or [Num2]
即落下	[Space] or [Num8]
エクストラ	[D]
バックステップ	[A]
ポーズ	[ESC] or [F1]
決定	[Space] or [Enter]
キャンセル	[ESC] or [BackSpace]

操作方法

ゲームパッド



ゲームパッド

右回転1 / 決定	A
左回転1 / キャンセル	B
左回転2	X
右回転2	Y
ホールド	L R
テトリミノの移動	◀ ▶
高速落下	▼
即落下	▲
エクストラ	ZL
バックステップ	ZR
ポーズ	+



MAIN MENU



PLAY GAME

『TETRIS THE GRAND MASTER 4』をさまざまなゲームモードでプレイします。

PRACTICE

基本的な遊び方を学び、いろいろなゲームモードやシチュエーションで練習することができます。リプレイもここから鑑賞できます。

RECORD

累計設置ミノ数等のプレイデータ、スコアランキング、KONoha キャラ図鑑を確認できます。

OPTION

さまざまなゲームの設定を変更します。



PLAY GAME



アーケードモード

一人用のゲームモードをプレイします。最初に操作方法を選択します。

STANDARD

『TETRIS』の世界基準による操作方法でプレイします。テトリミノの色は世界基準の配色です。即落下の操作でテトリミノを画面下に設置させると、すぐに固定して動かさなくなります。一般的な操作方法なので、『TGM』シリーズをあまり経験していない方はこちらを選ぶとよいでしょう。

TGM

『TETRIS THE GRAND MASTER』シリーズの操作方法およびテトリミノの配色となります。即落下の操作をして設置させた後も、少しのあいだ移動・回転ができます。

対人対戦モード

ローカルによる二人対戦専用の『TETRIS』をプレイできます。



PLAY GAME



MARATHON

通常の『TETRIS』をプレイするモードで、スコアを競います。最上部まで積み上がるとゲームオーバーです。



NORMAL

通常の『TETRIS』をプレイするモードです。レベル 999 までのタイムを競います。





PLAY GAME



ASUKA

中級～上級者向けのモードです。最高速で落下してくるテトリミノを素早く設置して、制限時間内でどこまでレベルを上げることができるかを競います。

この「ASUKA」モードには、他のゲームモードにはない機能が2つあります。ひとつは「バックステップ機能」（巻き戻し機能）で、現在操作中のテトリミノを出現まで巻き戻し、やり直すことができます。

もうひとつは「インフィニティ」で、テトリミノ設置後も一定時間内に移動・回転すれば、無制限に動かすことができます。





PLAY GAME



MASTER

すべての『TETRIS』力が試される上級者向けのモードです。可能な限りレベルアップを目指します。ゲーム開始時から最高速でテトリミノが落下してくるので、うまく積んでラインを消してください。



以下の条件をクリアすることで、メダルを獲得できます。メダル獲得数に応じて、ゲーム展開に変化が……!?

ALL CLEAR

条件：全消しを達成

TETRIS

条件：4 ライン消しを達成

T-SPIN

条件：T-スピン・ダブルか、T-スピン・トリプルを達成

Pikii

条件：レベル300以降から登場。一定の範囲が凍ってしまい、ラインが揃っても消えなくなります。一定レベル到達後に解凍され、揃っていたラインが消えることで達成



PLAY GAME



KONOHA

ビッグミノで遊ぶモードで、全消しするたびにボーナスイラストが少しずつ解放されます（序盤は全消しガイド付き）。最上部まで積み上がるか TIME が 0 になるとゲームオーバーです。ラインを消すことで TIME が回復します。解放したイラストは、「RECORD」の KONOHA キャラ図鑑で確認できます。



SHIRANUI

CPUと対戦するモードです。ゲーム開始時に解放されている CPU のティアは 1 から 5 で、対戦に勝利することで上位のティアが解放されます。特定の条件で秘密のティアが出現します。





PRACTICE



『TETRIS THE GRAND MASTER 4』をいろいろな方法で練習できるモードです。

教科書で練習

画面に見本が表示されるので、それと同じように操作してラインを消します。Tスピンなど回転を使った特殊な設置方法を学べます。



ゲームモードで練習

操作タイプ、ゲームモード、開始レベル等を設定して、練習することができます。テトリスガイドを設定すると、最適と思われるテトリミノ設置場所のガイドが表示されるようになります。



リプレイから練習

リプレイデータを使って、さまざまな練習ができます。

リプレイを再生： リプレイを再生します（一時停止や巻き戻し、早送りも可能）

同条件でプレイ： リプレイデータと同じ条件でプレイできます

リプレイと競争： 2P側でリプレイを再生し、競争しながらプレイできます

リプレイデータを削除： リプレイデータを削除できます



RECORD



スコアなどさまざまなプレイ実績を確認できます。

実績

累計設置ミノ数や累計消去ライン数、4ライン消し回数、T-スピン回数、累計REN回数など、プレイにおけるさまざまな数値を確認できます。

- ※アーケードモード内のプレイ内容だけが反映されます
- ※対戦や練習のプレイ内容は反映されません

スコアランキング

ゲームモードごとのスコアランキングを表示します。

KONOHA キャラ図鑑

「KONOHA」モードで解放したキャラクター図鑑を確認できます。



RECORD



ゲーム設定

対人対戦設定、Next 表示数やホールドの ON/OFF など、ゲームの補助機能に関する設定ができます。

サウンド設定

BGM や SE(効果音) のボリューム設定を行います。

コントローラー設定

ゲームパッドやキーボードのボタン設定を行います。

クレジット

クレジットが表示されます。



TETRIS[®]
THE GRAND MASTER 4
-ABSOLUTE EYE-

Tetris ® & © 1985-2026 Tetris Holding.

Tetris logos, Tetris theme song and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding.

The Tetris trade dress is owned by Tetris Holding.

Licensed to The Tetris Company.

Tetris Game Design by Alexey Pajitnov.

All Rights Reserved.

Sub-licensed to Arika Co., Ltd.