

WM-02

# 뿌요뿌요 eSports™

Puyo Puyo eSports

컨트롤러

나홀로

너랑나랑

내 정보

인터넷



# [뿌요뿌요 e스포츠]로 뿌요뿌요 승부!!

심플하면서도 중독성 있는 대전 액션 퍼즐 게임  
 [뿌요뿌요]가 드디어 e스포츠에 참가!  
 모두에게 친숙한 [뿌요뿌요 2]와 [뿌요뿌요 피버] 룰로  
 가까운 친구부터 먼 곳의 라이벌까지 뜨거운 뿌요뿌요 대결을 벌이자!



인터넷으로 전국의 플레이어들과 실력을 겨루자!



8명까지 참가 가능한 대회를 열어 우승을 노려라!



최대 4명까지 뿌요 승부가 가능!



컴퓨터와 대전해서 연쇄 테크닉을 강화하자!



[뿌요뿌요!! 퀘스트]의 캐릭터도 추가! 총 24명!



## 기본 조작

이 게임은 최대 4명까지 동시 대전을 할 수 있습니다. 여러 명이 플레이할 경우에는 사람 수만큼의 컨트롤러를 준비해 주십시오. 각 게임기의 컨트롤러와 조작 설명은 각각 아래 버튼을 누르면 확인할 수 있습니다.

※WEB 매뉴얼에서 소개하는 조작은 초기 설정(일반A) 기준입니다. 조작 방법은 [내 정보]의 [옵션]에서 변경할 수 있습니다.



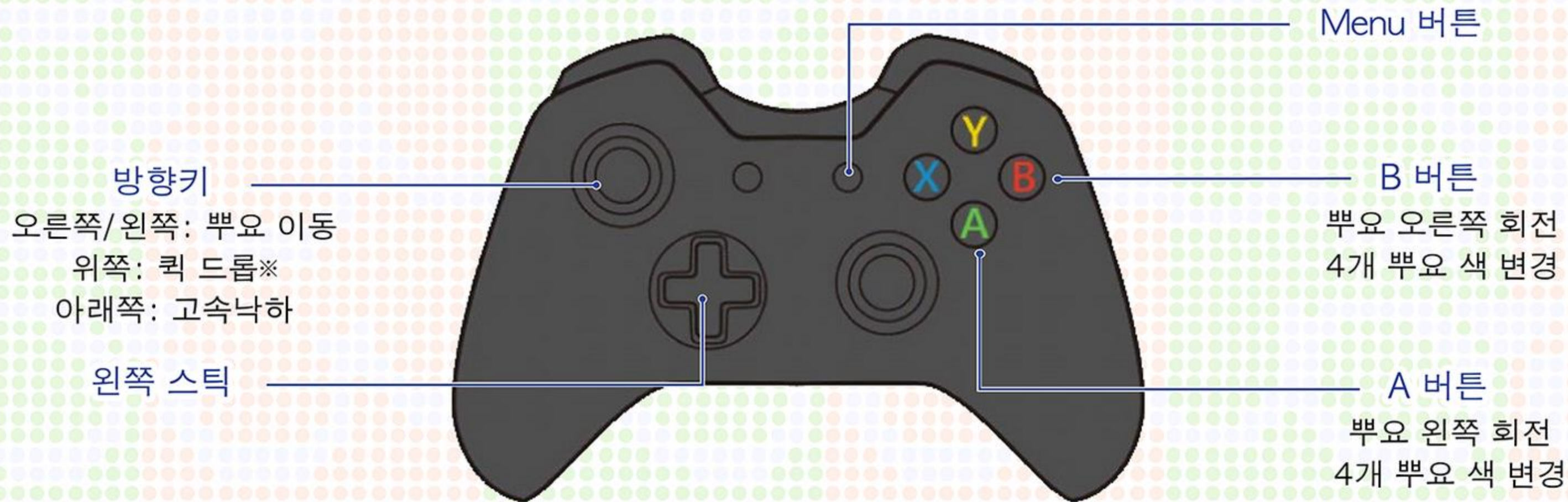
## 메뉴 화면 조작

메뉴 화면 등 경기 이외의 조작 방법은 화면 아래쪽에 표시되는 버튼 가이드를 확인해 주십시오.





# 컨트롤러



※게임을 시작하기 전에 설정 화면에서 (퀵 드롭)을 [ON]으로 설정하면 방향키 및 왼쪽 스틱을 위로 입력하여 뿌요를 바로 낙하시킬 수 있습니다.



# 타이틀 화면

타이틀 화면은 [메인 메뉴] 이외에 즉시 게임을 시작할 수 있는 [뿌요뿌요 2]와 [뿌요뿌요 피버]가 있습니다.



## 뿌요뿌요 2

'뿌요'를 지워서 상대에게 방해 뿌요를 보냅니다. 방해 뿌요끼리 서로 지우는 '상쇄' 시스템으로 게임을 천천히 즐길 수 있습니다.

## 뿌요뿌요 피버

'상쇄' 할 때마다 차오르는 피버 게이지를 꽉 채우면 '피버 모드'에 돌입. 연쇄의 씨앗을 지우면 대연쇄의 상쾌함을 맛볼 수 있습니다.

## 메인 메뉴

### 나홀로

컴퓨터와 대전하는 1인용 모드입니다.

### 너랑나랑

복수의 컨트롤러를 이용하여 2~4명이 대전을 하거나 최대 8명까지 참가할 수 있는 토너먼트 대회를 열 수 있습니다.

### 내 정보

자신의 성적이나 게임 설정 등을 확인, 변경할 수 있습니다.

### 인터넷

인터넷에 연결해 다른 플레이어와 경기를 하거나 리플레이를 볼 수 있습니다.



# 기본 룰

## 화면 보는 방법 <뿌요뿌요 2>

### ① 방해 뿌요 예고

상대가 보낸 방해 뿌요를 예고.

### ② X

여기에 뿌요가 쌓이면 패배.

### ③ NEXT 뿌요

다음에 나올 세트 뿌요를 표시.

### ④ 세트 뿌요

같은 색 또는 다른 색 뿌요가 조합된 것.

### ⑤ 플레이어 필드



### ⑥ 대전 상대 필드

### ⑦ 스코어

### ⑧ 플레이어 아이콘과 이름

### ⑨ 승리 횟수

### ⑩ 대전 상대 이름

## “뿌요”를 지우는 방법

가로 세로로 같은 색의 뿌요를 4개 이상 이으면 지울 수 있습니다. 필드 위쪽에서 떨어지는 세트 뿌요를 이동·고속낙하·회전시켜



## 게임 오버

필드 중앙 위쪽에 있는 [X] 위치에 뿌요가 쌓이면 게임 오버입니다.





기본 룰

### 동시제거

2색 이상의 뿌요를 동시에 지우면 더 많은 방해 뿌요를 보낼 수 있습니다.



### 상쇄

방해 뿌요가 예고된 상태에서 뿌요를 지우면 지운 수에 따라 다음에 떨어질 방해 뿌요의 수를 줄일 수 있습니다. 이것을 '상쇄'라고 합니다.



### 씩씩이

필드 내 모든 뿌요를 지우는 것을 '씩씩이'라고 합니다.씩씩이를 하면 다음 공격 때 상대에게 더 많은 방해 뿌요를 보낼 수 있습니다.



### 퀵턴

양쪽에 뿌요가 쌓여 있어도 회전 버튼을 두 번 누르면 뿌요의 위아래를 바꿀 수 있습니다.





기본 룰

### 연쇄

뿌요를 지운 뒤 다른 뿌요가 잇달아 지워지는 것을 '연쇄'라고 합니다. 연쇄 수에 따라 상대에게 많은 방해 뿌요를 보낼 수 있습니다.



### “방해 뿌요 예고”

필드 위쪽에 표시되는 것이 '방해 뿌요 예고'입니다. 방해 뿌요 예고의 모양에 따라 다음에 떨어질 방해 뿌요의 수를 알 수 있습니다.



뿌요 예고 이름 (중간) / 방해 뿌요 수 (아래)						
						
작은 뿌요	큰 뿌요	바위 뿌요	별 뿌요	달 뿌요	왕관 뿌요	혜성 뿌요





기본 룰

### 화면 보는 방법 <뿌요뿌요 피버>

#### ① 방해 뿌요 예고

상대가 보낸 방해 뿌요를 예고.

#### ② ××

#### ③ NEXT 뿌요

#### ④ 세트 뿌요

같은 색 또는 다른 색 뿌요가 조합된 것. 2개 뿌요, 3개 뿌요, 4개 뿌요 등이 있다.

#### ⑤ 플레이어 필드

#### ⑥ 대전 상대 필드

#### ⑦ 피버 타임



#### ⑧ 피버 게이지

#### ⑨ 스코어

#### ⑩ 플레이어 아이콘과 이름

#### ⑪ 승리 횟수

#### ⑫ 대전 상대 이름

### “4개 뿌요”

단색의 커다란 '4개 뿌요'는 회전 버튼을 눌러 색을 바꿀 수 있습니다. 떨어지면 4개의 뿌요로 나눠집니다.



### 피버 모드

방해 뿌요 예고를 상쇄해 '피버 게이지'가 가득 차면 피버 모드가 됩니다.

또한 상대가 상쇄했을 때에는 피버 타임이 가산됩니다. 피버 모드에 돌입하면 미리 연쇄가 짜인 상태인 '연쇄의 씨앗'이 떨어집니다. 세트 뿌요를 이용해서 대연쇄를 노려봅시다. 피버 타임이 0이 되면 피버 모드가 종료되고 일반 모드로 돌아갑니다.





# 나홀로

## 룰 선택

[뿌요뿌요 2]와 [뿌요뿌요 피버] 중에 사용할 룰을 선택합니다.



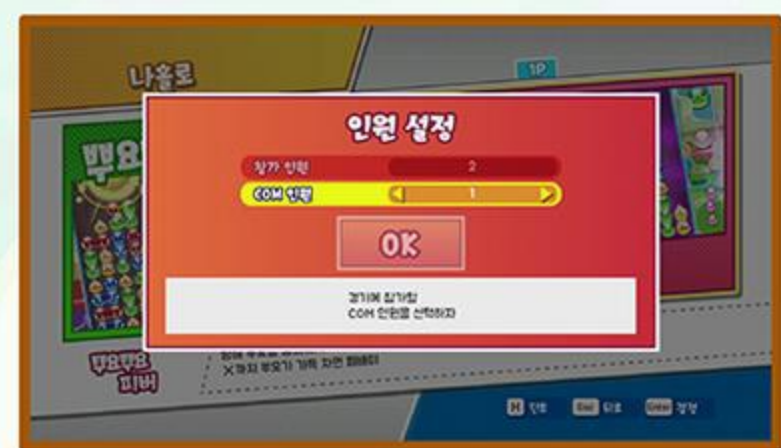
## 모드 선택

[한 판]에서는 1경기 플레이, [무한]에서는 질 때까지 계속 상대가 등장합니다.



## 인원 설정

[한 판]을 선택하면 경기에 참가할 COM 인원을 선택할 수 있습니다. COM은 최대 3명까지 설정할 수 있습니다.



## 캐릭터 선택

캐릭터를 선택합니다. [뿌요뿌요 피버]에서는 피버 타입이나 세트 뿌요의 출현 패턴을 확인할 수 있습니다.



## 세트 뿌요 출현 패턴 보는 방법

작은 동그라미가 위아래로 배치돼 있으면 '2개 뿌요', 얇고 긴 타원이 붙어 있으면 '3개 뿌요', 큰 동그라미가 '4개 뿌요'입니다.





# 시작전 설정

경기를 시작하기 전에 다양한 설정을 변경할 수 있습니다.

## 세트 수

설정된 세트 수를 선취한 쪽이 승리합니다.

## WIN 수

승리 혹은 1세트를 획득하는 데 필요한 포인트 수를 설정합니다.

## 킵 드롭

킵 드롭(뿌요 즉시 낙하)의 유무를 설정합니다.

## 부스트

ON으로 하면 패배한 플레이어가 다음 경기에서 유리해집니다.



**【화력 업】**  
상 대 에 게  
보내  
는 방 해  
뿌요가 증가



**【낙하 타이밍 완화】**  
방 해 뿌요가  
떨어  
지는 속 도  
감소



**【연쇄의 씨  
앗】**  
연 쇠 의  
씨 앓 이  
떨어진다

## 사용 필드

1P 측과 2P 측, 어느 쪽 필드에서 경기할지 설정합니다.

## 꾸미기 설정

경기 내 [배경], [뿌요 종류], [BGM], [SE]를 설정합니다.

## 핸디캡 설정

[한 판]을 선택한 경우 핸디캡 설정을 할 수 있습니다.

[강렬] → [매콤] → [보통] → [순함] → [달콤] 순서로 자신에게 유리해집니다.



※핸디캡 설정을 [순함]이나 [달콤]으로 설정하면 연쇄 가능한 상태를 나타내는 '연쇄 예고'가 표시됩니다.

## 게임 설정

방해 뿌요를 보낼때 필요한 연쇄 수와 [뿌요뿌요 2]에서는 뿌요를 몇 개 이으면 지워지는지, [뿌요뿌요 피버]에서는 피버에 관한 설정 등을 할 수 있습니다.



## 결과 화면

경기가 종료되면 승자와 승리 이유가 표시됩니다.



## 다시하기

경기를 한 번 더 합니다.

## 룰 선택

룰 선택 화면으로 돌아갑니다.

## 캐릭터 선택

캐릭터 선택 화면으로 돌아갑니다.

## 그만하기

경기를 종료하고 메인 메뉴로 돌아갑니다.

## 리플레이 저장

경기 리플레이 데이터가 자동으로 저장됩니다.

리플레이 데이터는 [내 정보]의 [감상]에서 재생하거나 [인터넷]의 [뿌요뿌요 방송국]에서 업로드하여 전 세계의 플레이어와 공유할 수 있습니다.



※리플레이 데이터의 자동 저장은 [내 정보] 내 [기본 설정]에서 ON/OFF 할 수 있습니다.



# 너랑나랑

2~4명이 대전을 하거나 최대 8명까지 참가할 수 있는 대회를 열 수 있습니다.

## 3~4명 플레이 시의 팀전

3명 이상이 플레이할 경우에는 팀으로 경쟁할 수 있습니다. [♠ · ♥ · ♣ · ♦] 중에서 같은 마크를 선택한 플레이어끼리 한 팀이 됩니다.



4개로 나뉜 필드에서 대전을 진행합니다. 팀이 나뉘면 자신의 팀 외의 상대에게 방해 뿌요를 보냅니다. 개인전과 대항전으로 즐겨보세요.



## 대회

[대회]는 승자가 남고 패자가 탈락하는 '토너먼트 형식'으로 진행됩니다. 플레이어 아이콘을 토너먼트 표에 배치해 토너먼트 표를 작성합니다.



경기를 시작하기 전에 조작할 컨트롤러의 버튼을 누릅니다.

※[대회]는 2명의 동시 대전이기 때문에 컨트롤러 2개로 최대 8명까지 참가할 수 있습니다.





# 너랑나랑

## 룰 선택

[뿌요뿌요 2]와 [뿌요뿌요 피버] 중에 사용할 룰을 선택합니다.



## 인원 설정

대전에 참가할 인원을 설정합니다. [VS]는 최대 4명, [대회]는 8명까지 설정할 수 있습니다.



## 플레이 선택

[VS]에서는 2~4명의 동시 대전이 가능합니다. [대회]에서는 토너먼트 대회를 열 수 있습니다.



## 캐릭터 선택

캐릭터를 선택합니다. [뿌요뿌요 피버]에서는 특성과 세트 뿌요의 출현 패턴을 확인할 수 있습니다.





## 내 정보

### 플레이어

마음에 드는 아이콘과 캐릭터로 꾸미기 설정을 합니다.

내 캐릭터를 설정하면 캐릭터 선택 화면에서 커서 초기 위치가 설정한 캐릭터에 맞춰집니다.

내 아이콘에서 설정한 아이콘은 (나홀로) 와 (인터넷)에서 경기 화면에 표시됩니다.



### 성적

각 모드별 성적이나 특정 조건을 충족하면 획득 가능한 컬렉션 내용을 확인할 수 있습니다.

### 감상

저장되어 있는 리플레이와 스태프 롤, 게임 내 사운드 등을 감상할 수 있습니다.

리플레이 재생 중 ◀ / ▶ 버튼을 누르면 '경기 이력'인 연쇄/상쇄/피버 등의 장면(이력 포인트)이 표시됩니다. 커서를 좌우로 움직여 이력 포인트를 선택하면 이력 포인트 장면에서 재생할 수 있습니다.



### 옵션

게임의 기본적인 설정이나 키 조작 변경 등, '뿌요'와 화면 색을 조정할 수 있습니다. 색 조정을 변경할 경우 '필터'를 ON으로 한 뒤 설정해 주십시오.



# 인터넷

인터넷에 연결해 친구 또는 전 세계의 플레이어와 대전하거나 리플레이를 업로드할 수 있습니다.



## 【주의】

- (인터넷) 모드를 이용할 때에 발생하는 문제나 인터넷 연결 오류에 관한 피해 등은 일절 책임을 지지 않습니다. 또한 본 서비스는 일정 기간 뒤에 종료될 수도 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.
- 대전 중에는 본체에 등록된 유저 닉네임이 표시됩니다. 본명이나 전화번호 등의 신원을 특정할 수 있는 내용은 설정하지 마십시오. 또한 다른 플레이어에게 불쾌감을 줄 수 있는 이름의 사용은 자제하시길 바랍니다.

## 뿌요뿌요 리그

전 세계의 플레이어와 랭킹전 형식으로 대전을 하는 모드입니다. 성적에 따라 상위 리그에서도 대전할 수 있습니다.

### 승격전과 강등전

리그에서 승리를 거듭하면 (승격전)이 발생합니다. (승격전)에서 승리하면 상위 리그로 진출할 수 있습니다. 반대로 패배를 거듭하면 (강등전)이 발생합니다. (강등전)에서 패배하면 한 단계 아래 **등급**으로 강등됩니다.

등급의 숫자가 클수록 해당 플레이어가 강하다는 것을 나타냅니다. (뿌요뿌요 리그)에서는 등급이 비슷한 상대와 우선적으로 매칭됩니다. 등급은 대전에서 승리하면 올라가고 패배하면 내려갑니다.



## 대전 상대 검색

대기 화면에서 자동으로 상대를 검색합니다. 대기 화면에서는 대전 방법과 서로의 프로필 확인 및 (인사)로 상대에게 메시지를 보낼 수 있습니다.

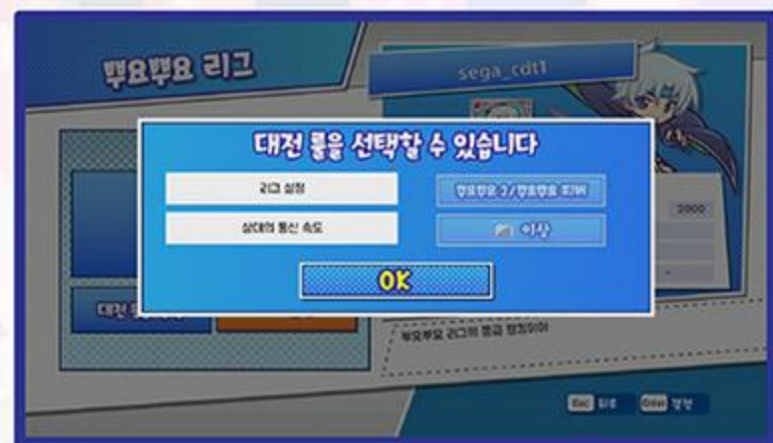
1P와 2P가 모두 (준비 완료)를 선택하면 캐릭터 선택 화면으로 이동해 경기가 시작됩니다. 경기 후에는 새롭게 상대를 검색하거나 모드를 종료합니다.

## 대전 등급 랭킹

등급 순으로 전 세계 랭킹 TOP 20과 자신의 순위를 확인할 수 있습니다.  
 ※대전 중에 본체의 전원을 끄거나 인터넷 연결이 끊어지면 '패배'로 인정되어 등급이 내려가므로 주의하십시오.

## 리그 설정

대전 방식을 설정합니다. 대전 시에는 '리그 룰'로 설정된 게임이 선택되어 대전이 시작됩니다. 또한 (상대의 통신 속도) 설정에서 쾌적한 인터넷 대전이 가능한 상대만을 매칭하도록 설정할 수 있습니다.



대전의 대기 화면 등에서 통신 속도 마크가 표시됩니다. 마크 전파 막대 수가 많을수록 쾌적한 대전이 가능한 상대입니다. (통신 속도) 설정에서는 매칭할 상대의 마크 수를 매칭 조건으로 설정할 수 있습니다.



인터넷

# 자유 대전

롤을 선택해 대전할 수 있습니다. 이 모드에서는 등급과 랭크는 변동하지 않으므로 가볍게 대전합니다. 처음에 게임의 롤을 선택합니다.

## 롤 선택

[뿌요뿌요 2]와 [뿌요뿌요 피버] 중에 사용할 롤을 선택합니다.



## 방 선택

이미 만들어져 있는 방을 선택하면 롤과 참가 인원 등이 표시됩니다. 방을 선택해 입장합니다.



# 방 만들기

1P 측과 2P 측, 어느 쪽 필드에서 경기할지 설정합니다.

- 잠금 설정: 비공개로 설정하면 암호를 설정할 수 있습니다.
- 통신 속도: 대전 상대의 통신 속도를 필터링할 수 있습니다.
- 관전: 허가로 설정하면 다른 플레이어가 관전할 수 있게 됩니다.
- 연출: ON으로 설정하면 경기 중에 관전자의 응원 연출이 나타납니다.



## 방

[인사]를 선택하면 방에 입장한 플레이어끼리 말풍선으로 채팅할 수 있습니다.

멤버가 모두 [준비 완료]를 선택하거나 1P가 [바로 시작]을 선택하면 대전이 시작됩니다.





# 인터넷

자유 대전' 모드로 진행 중인 다른 플레이어의 경기를 관전합니다.

※관전이 허가된 방'만 관전할 수 있습니다.

## 관전 로비

관전할 방을 선택하면 대전 룰과 플레이어 정보 등이 표시됩니다.



## 관전 대기

경기 시작 전에 응원 이모티콘을 보낼 수 있습니다. 대전 플레이어가 캐릭터를 선택하면 경기가 시작됩니다.



## 경기 관전

관전 중에 대전 플레이어를 응원할 수 있습니다. 응원할 플레이어를 고르고 버튼을 누르면 효과음이 나오며 응원 게이지가 쌓입니다. 게이지가 MAX가 되면 응원 중인 플레이어의 필드에 연기 연출이 나타납니다. X 버튼(B 버튼)을 길게 누르면 경기 중에 나갈 수 있습니다.



## 결과 화면

경기가 종료되면 승자 발표와 결정타 내용이 표시됩니다.



## 내 정보

각 모드별 성적이나 게임 설정 등을 확인, 변경할 수 있습니다.

## 뿌요뿌요 방송국

[뿌요뿌요 방송국]에서는 [뿌요뿌요 리그]의 참가자와 친구가 업로드한 리플레이를 볼 수 있습니다. 랭킹 상위권의 화려한 리플레이를 감상해 봅시다. 보고 싶은 리플레이를 선택하면 재생됩니다.

### 리플레이 업로드

[리플레이 업로드]를 선택하면 저장되어 있는 리플레이를 업로드할 수 있습니다. 리플레이를 선택하여 리플레이 메뉴에서 [업로드]를 선택해 주십시오.



※업로드할 수 있는 리플레이는 1개뿐입니다. 2번째 리플레이를 업로드하면 1번째 리플레이를 덮어씁니다.



# 캐릭터 소개



## 아르크

뿌요와 같이 이세계에서 온 씩씩한  
신출내기 마도사. 모험을 사랑한다.

### 자력으로 연습



## 아미티

마도학교의 학생. 덜렁대는 구석이  
있어 가끔 실수하지만 언제나 밝고  
활기찬 아이. 목표는 멋진 마도사!

### 벨런스 중시



## 링고

스즈란 상점가에 사는 중학생.  
똑똑하고 호기심 왕성한 아이.  
수수께끼와 어려운 문제를 푸는 게  
취미이지만 유령은 무섭다.

### 피버로 역전





캐릭터 소개



헤드

악마의 록 밴드 5인조의 보컬 겸 리더로서 모두를 이끌고 있다. 자신만만한 만큼 실력도 뛰어나다.

피버르 역전



세쵸

최강을 노리는 어둠의 마도사. 강력한 힘을 얻기 위해 어둠의 검과 같이 아르르 앞에 나타나지만 말실수가 잦아 번번이 변태

최극을 다한다. 차력으로 테업세



술탄

마법의 자수정을 지닌 머리 장식에 봉인된 마인. 언제부턴가 고귀한 이미지가 정착되어 진정한 자신을 드러낼 수 없게 되었다고 한다.

확실한 피버





캐릭터 소개



시크

마도학교의 학생. 멍하니 있는 걸 좋아한다. 언제부터인지 왼쪽 눈과 손이 빨갛지만 딱히 신경 쓰지 않는 것

간다. 곤충을 사랑한다.

피버로 역전



마쿠로

생선가게 장남이며 링고와 소꿉친구 사이. 켄다마를 비롯해 게임과 요리 등 다양한 취미를 갖고 있다.

꾸준히 잼 공격



시엘

히카리학원 학생회 회계 담당.

그녀의 계산은 매우 정확하지만 너무 빈틈이 없어서 숨이 막히기도 한다.

차력으로 대원쇄





캐릭터 소개



**호라이**

용과 인간의 혼혈. 크의 춤은 보는 자를 감동시킬 뿐만 아니라 상대방의 공격을 피하는 기술로도 쓰인다.

**자력으로 연쇄**



**루루**

섹시한 격투 여왕님. 마도의 힘은 쓸 수 없지만 마도를 능가하는 주먹을 지닌다. 사탄을 사모하고 있다.

**아무튼 대연쇄**



**라피나**

마도 학교의 학생. 아름다움과 승리를 위해 엄격한 트레이닝도 마다 하지 않는다. 이 노력은 아무튼의 자신감에

**아무튼 대연쇄**





캐릭터 소개



스케토우다라

손발이 달린 거대한 물고기. 아침부터 밤까지 언제나 댄싱! 억지를 부리는 경우도 있지만, 미워할 수 없는 녀석이다.

피베로 역전



아리

프워프나, 프림프타운이 아닌 다른 세계의 자칭 '모험가' 여자아이. 어떤 일도 사랑의 힘이 해결할 수 있다고 믿는다.

자력으로 연쇄



라크나스

웬일인지 어린아이의 모습이 된 이세계의 용사. 정의감이 강한데다 용감하고 정직하다. 그러나, 결정적인 상황에 아이

꾸준히 잼 공격





# 캐릭터 소개



## 리스쿠마 선배

수수께끼의 실험을 반복하는 다람쥐 같고도 곰 같은 선배. 항상 들고 있는 플라스크에는 사랑과 화학과 뿌요(!?)가 들어 있다고 한다.

**확실한 피터**



## 드라코켄타우로스

미소녀 콘테스트에 열정을 바치는 인간과 드래곤의 혼혈. 무조건 승부를 걸고 허탕하는 경우가 많지만 신경 안 쓴다.

**자력으로 연쇄**



## 윗치

빗자루를 든 소녀 마법사. 자존심이 높고, 자신에게 정직하다. 어엿한 마녀가 되기

위해 마법약을 공부 중이다.

**피터로 역전**





캐릭터 소개



하피

날개가 달린 소녀. 노래를 사랑하지만 심각한 음치다. 그녀의 노래를 들으면 어떤 분쟁도 해결될 것이다...

피베로 역전



세리리

마음이 약하고 겁 많은 인어지만, 혼자서는 외로우니 친구가 되어줄 사람을 찾고 있다.

피베로 역전



카방클

아르르와 항상 같이 있는 의문의 생물. 공복 상태로 놔두면 눈에 띄는 것을 모조리 먹으려 하므로 주의해야 한다.

아무튼 데연쇄





캐릭터 소개



사탄

뿌요지옥을 창조한 보스라 한다.  
너무 큰 힘을 지닌 탓인지, 조크만  
변덕이 대혼란으로 이어지는  
경우도

있다.  
**자력으로 연쇄**



알렉스

성검 아크레이지를 지닌  
여전사. 어디에서 왔는지는  
수수께끼에 싸여 있지만,  
소문에 따르면 어느 왕족의  
공주인 것 같다.

**자력으로 대연쇄**



하트먼

천계의 질서를 지키는 기사. 처음  
보는  
상대와는 일정 거리를 두고, 자신에  
관한 것은 많이 말하지 않는 것 같다.

**벨레스 총서**





# 연쇄 테크닉

대전에서 이기기 위해 가장 중요한 '연쇄' 테크닉을 배워보자.

## 계단 쌓기

뿌요를 계단 모양으로 쌓는 가장 기초적인 연쇄가 '계단 쌓기'입니다. 처럼 쌓아봅시다(색은 그림 1과 달라도 괜찮습니다). 가장 위의 뿌요를 하나씩 엇갈리게 하는 것이 포인트. 이제 빨강 뿌요를 지우면 빨강→보라→초록→파랑의 순으로 뿌요가 지워져 4연쇄 완성!

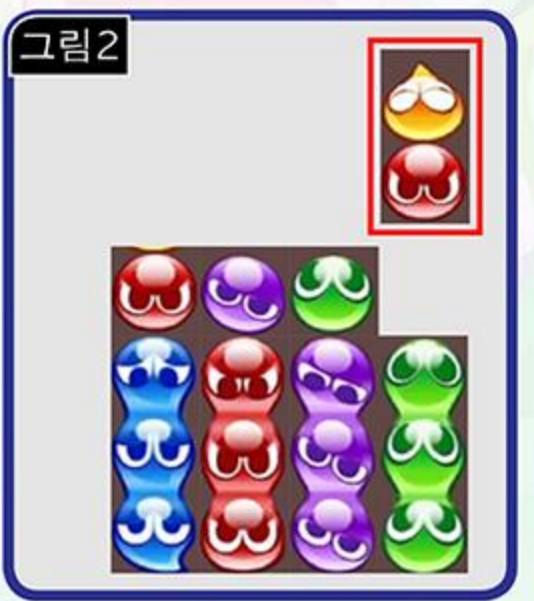


그림 2처럼 계단 쌓기와 관계없는 뿌요가 나오면 연쇄에 방해되지 않는 열에 쌓읍시다.

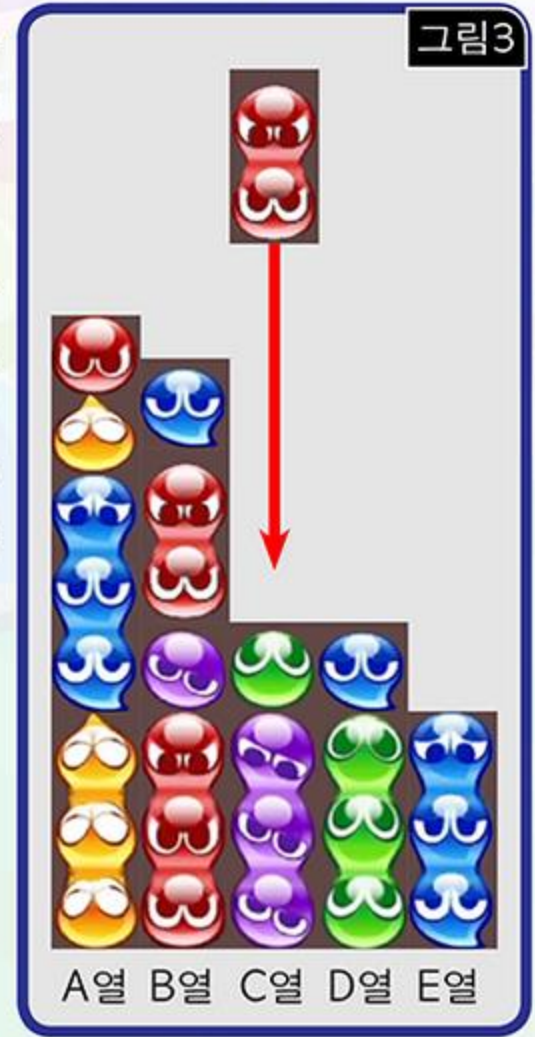


## 꺾기

'계단 쌓기'로 할 수 있는 연쇄는 최대 5연쇄까지입니다. 더 많은 연쇄를 만들기 위해서는 '꺾기' 테크닉이 필요합니다.

그림 3처럼 빨강 뿌요를 낙하시키면 7연쇄가 됩니다. 또한, 오른쪽에 연쇄를 늘리는 것도 가능한 중요한 테크닉입니다.

'꺾기'에서 가장 흔한 실패 사례는 A열과 C열의 뿌요 색(여기서는 노랑과 보라)을 똑같이 만들어 연쇄가 도중에 끊어지거나, A열의 가장 위에 빨강 뿌요를 놓는 것을 잊어버리는 사례이므로 주의하세요.





This software uses fonts based on and modified from fonts from Fontworks Inc. and Hakusyu Fonts. The company name, names of fonts, and trademarks of Fontworks Inc. are registered trademarks of Fontworks Inc.

©SEGA. SEGA, and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Copyright © 1994–2015 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.



### TinyXML-2 License Agreement

©Lee Thomason ([www.grinninglizard.com](http://www.grinninglizard.com))

TinyXML-2 is released under the zlib license:

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

### LibCurl License Agreement

#### COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright (c) 1996 - 2019, Daniel Stenberg, [daniel@haxx.se](mailto:daniel@haxx.se), and many contributors, see the THANKS file.

All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies.

**THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.**

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization of the copyright holder.