

 **PuyoPop**™

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1999
Licensed by SEGA ENTERPRISES,LTD.
This product is manufactured and distributed under license from SEGA ENTERPRISES, LTD.
PuyoPop is a trademark of SEGA ENTERPRISES, LTD.

NEOP0041

REPRODUCTION
PROHIBITED



PATENTS PENDING.

NEO GEO POCKET are trademarks of SNK CORPORATION.



NEO GEO POCKET



SNK

NEO GEO POCKET software cartridge

★Supported by NEO GEO POCKET and NEO GEO POCKET COLOR.

Supported by **NGP COLOR**

SALUTATIONS

Nous vous remercions d'avoir acheté cette cartouche de logiciel NEOGEO POCKET.

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez lire attentivement le présent mode d'emploi et apprendre correctement à utiliser ce jeu afin de profiter au mieux des possibilités du jeu. Veuillez conserver soigneusement ce mode d'emploi.

SOMMAIRE

LES COMMANDES	3
L'ECRAN DU JEU	4
FONCTIONNEMENT DE BASE DE PuyoPop	5
JOUER A PuyoPop	9

*Les photos des écrans contenues dans ce mode d'emploi ayant été prises pendant le stade de développement de ce jeu, il est possible qu'elles diffèrent quelque peu de l'apparence réelle.



LES COMMANDES

Interrupteur POWER

Bouton OPTION



Joystick

Bouton A

Bouton B

Joystick

Déplace le "Puyo" qui chute vers la gauche et la droite / Sélectionne les éléments

Bouton A

Fait tourner le "Puyo" vers la gauche / Détermine l'élément sélectionné

Bouton B

Fait tourner le "Puyo" vers la droite / Détermine l'élément sélectionné

Bouton OPTION

Interrompt momentanément le jeu (Pressez à nouveau ce bouton pour reprendre le jeu.)

Interrupteur POWER

Allume et éteint l'unité principale.

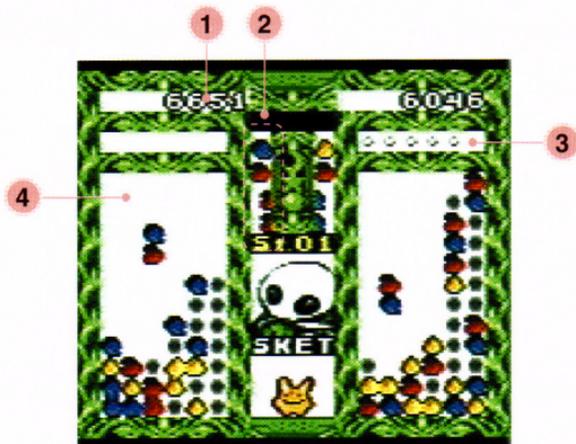
* Abaissez le levier pendant le jeu pour accélérer la vitesse de chute du "Puyo".



L'ECRAN DU JEU



FONCTIONNEMENT DE BASE DE PuyoPop



1 LE SCORE

2 SUIVANT

Montre le "Puyo" suivant qui tombera (2 au maximum sont montrés)

3 NostraPuyo

Prévoit le nombre de "OJAMA" qui tomberont dans le champ.

4 LE CHAMP

Dans "PuyoPop", déplacez le "Puyo" qui tombe du haut de l'écran avec le joystick et les boutons pour lier quatre "Puyo" ou plus de la même couleur horizontalement ou verticalement.

Ceci fait surgir le "Puyo" et envoie "OJAMA" dans le champ de votre adversaire.

Si un "Puyo" bloque l'endroit d'où un autre "Puyo" sort, (tout en haut de la troisième colonne à partir de la gauche), le jeu est hélas terminé, et vous perdez!

SURGISSEMENT DE "PUYOS"

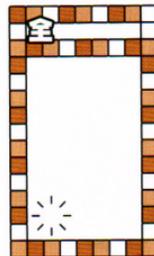
Le score et le nombre de "OJAMA" varie selon la méthode utilisée pour faire surgir les "Puyo".



ALL CLEAR

Faites surgir tous les "Puyo" dans votre champ; le message "ALL" apparaît alors.

Lorsque vous ferez surgir d'autres "Puyo" par la suite, vous enterrerrez votre adversaire sous une averse de "OJAMA".

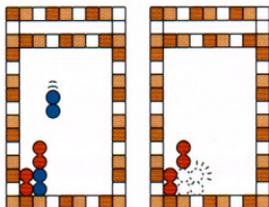




FUNCTIONNEMENT DE BASE DE PuyoPop

CHAIN

Lorsque vous faites surgir certains "Puyo" colorés, quatre "Puyo" ou plus de couleurs différentes surgissent; ceci est appelé une "chain". Plus ces chaînes sont nombreuses, plus vous aurez de points, et plus le nombre de "OJAMA" tombant dans le champ de votre adversaire sera grand.



OFFSET

Vous pouvez diminuer la quantité de "OJAMA" qui entrent en faisant surgir des "Puyo" en même temps que votre adversaire.



FUNCTIONNEMENT DE BASE DE PuyoPop

TYPES DE "Puyo"

Plusieurs types de "Puyo" apparaissent pendant tout le jeu. (En voici quelques uns!)

OJAMA



En faisant surgir un "Puyo", vous pouvez envoyer un "OJAMA" dans le champ de votre adversaire. Même lorsque de nombreux "OJAMA" sont joints, ils ne surgissent pas! Pour les faire surgir, joignez une suite de quatre "Puyo" normaux ou plus verticalement ou horizontalement à ces "OJAMA" pour les exterminer.

HARD Puyo



Lorsque des "Puyo" joints verticalement ou horizontalement surgissent, ces "Puyo" irrévocables se transforment en "OJAMA". Si deux "Puyo" joints dans deux directions surgissent, le "HARD Puyo" surgit instantanément.

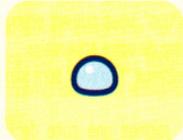




FUNCTIONNEMENT DE BASE DE PuyoPop

NostraPuyo Tout comme Nostradamus, ce "Puyo" clairvoyant prédit le nombre de "OJAMA" qui seront envoyés dans votre champ par un adversaire lorsqu'il (ou elle) fait surgir son "Puyo".

Puyo Avorton: Entrée de 1 OJAMA Puyo Marmot: Entrée de 6 OJAMA



Puyo Roc: Entrée de 30 OJAMA Puyo Shroom: Entrée de 200 OJAMA



Puyo Etoile: Entrée de 300 OJAMA Puyo Couronne: Entrée de 400 OJAMA



JOUER A PuyoPop

Lorsque la cartouche de logiciel est insérée correctement dans l'unité principale NEOGEO POCKET COLOR et que l'unité est allumée, "PuyoPop" est enclenché.

Pressez le bouton A pour appeler l'écran de sélection de mode, sélectionnez un mode avec le joystick, et pressez le bouton A.



1P VS COM Tournoi de combats contre l'ordinateur

2P GAME Utilisez le câble NEOGEO POCKET LINK CABLE (vendu séparément) pour pouvoir réaliser des combats à deux adversaires.

SELF DEV Voyez comme votre "Pouvoir Puyo" s'accumule dans ce mode.

OPTION Vous permet de changer différents réglages du jeu.



JOUER A PuyoPop

1P VS COM

Tournoi de combat contre l'ordinateur.

Choisissez l'un des trois modes suivants: EASY; NORMAL; HARD.

Battez un adversaire d'ordinateur ou plus dans ce mode; les données seront sauvegardées automatiquement même si vous perdez un jeu. Vous pouvez reprendre le jeu suivant à partir du point où le jeu précédent s'est terminé.

Mode d'entraînement pour les débutants. Vous pouvez sélectionner l'un des trois niveaux suivants.

EASY

EASY LV1 Echauffez-vous en vous battant contre 3 poids plume "PuyoPop".

EASY LV2 Battez-vous contre 5 joueurs de niveau moyen.

EASY LV3 Battez-vous contre 7 professionnels "PuyoPop".

Grimpez au sommet d'une tour de six étages tout en battant les monstres se trouvant à chaque étage.

★REGLES★

- Utilisez la Roulette Monstre pour déterminer votre adversaire.
- Vous pouvez grimper jusqu'à l'étage suivant en obtenant le nombre de points nécessaire pour ce niveau.
- Si vous ne parvenez pas à obtenir le nombre de points suffisant pour pouvoir affronter le chef des monstres après avoir battu tous les monstres, vous pourrez quand même affronter le chef des monstres. (Toutefois, si vous ne parvenez pas à obtenir le nombre de points nécessaire après avoir battu le chef des monstres, vous serez jeté du haut de la tour et vaincu. Perdant!)

NORMAL

HARD

Un tournoi contre 36 monstres à la suite les uns des autres.



JOUER A PuyoPop

2P GAME

Un jeu en mode de communication utilisant le câble NEOGEO POCKET LINK CABLE (vendu séparément). Dans ce mode, vous pouvez sélectionner les règles parmi les règles suivantes.

NORMAL Les règles du jeu sont les mêmes que celles de "1P VS COM."

Point Puyo

Faites surgir des "OJAMA" et gagnez des points.

HARD Puyo

"OJAMA" se transforme en "HARD Puyo."

6-Puyo Pop

6 "Puyo" doivent être joints pour que vous puissiez les faire surgir.

2-Puyo Pop

2 "Puyo" doivent être joints pour que vous puissiez les faire surgir.

EDIT

Mode vous permettant de créer vos propres règles du jeu.





JOUER A PuyoPop



JOUER A PuyoPop

PREPARATIFS
NECESSAIRES

- Unités principales NEOGEO POCKET COLOR...2 unités
- Cartouches de logiciel "PuyoPop"...2 cartouches
- NEOGEO POCKET LINK CABLE...1 câble

PROCEDURE

- 1 Assurez-vous que les deux unités principales NEOGEO POCKET COLOR soient bien éteintes, puis insérez le câble NEOGEO POCKET LINK CABLE dans les deux unités.
- 2 Insérez correctement une cartouche de logiciel "PuyoPop" dans chaque unité principale, puis après les avoir allumées toutes les deux, sélectionnez "2P GAME" sur l'écran du menu.



SELF DEV

Vérifiez votre niveau d'habileté en effectuant deux tests.

EXAM



Faites surgir le "OJAMA" dans la limite de temps fixée.

Le jeu prend fin lorsque tous les "OJAMA" ont surgi ou que le temps est épuisé.

Le jugement de VITESSE est basé sur le temps restant lorsque tous les "OJAMA" ont surgi, et le jugement PUISSANCE est basé sur le nombre de chaînes complétées pendant le jeu.

1P



Mode dans lequel vous faites surgir autant de "Puyo" que vous pouvez.

Au fur et à mesure que le jeu progresse, la difficulté du jeu augmente. Vous pouvez décider si oui ou non "GAME HELPER" apparaît dans le mode OPTION.



JOUER A PuyoPop

GAME HELPER

Apparaît lorsque vous êtes dans un coin resserré et fait surgir un "Puyo" dans votre champ.



BigPuyo

Efface deux colonnes de Puyos à l'endroit où il tombe.



Carbunkle

Apparaît brusquement et se déplace autour du champ. Tous les "Puyo" se trouvant le long de son parcours dans le champ deviennent de la même couleur.



JOUER A PuyoPop

OPTION

Vous permet de changer les divers réglages du jeu. Si vous sélectionnez des éléments portant la marque (*), un nouvel écran de menu est appelé.

OPTION MODE

- EXIT >>> Retourne à l'écran de titre.
- VS. COM >>> Change le niveau de difficulté du jeu pour "1P VS COM."
- NUMBER OF SETS >>> Sélectionne le nombre de combats à jouer pour 2P GAME.
- ★ KEY ASSIGNMENT >>> Change le sens de rotation des Puyos.
- ★ I/O TEST >>> Vérifie le fonctionnement des boutons, etc.
- ★ GAME SETTING >>> Change les divers réglages du jeu.
- VOICE OF GAME >>> Sélectionne les sons pour le jeu.





JOUER A PuyoPop

GAME SETTING

- MARGIN** >>> Lorsque la limite de temps réglée ici est épuisée, le nombre de OJAMA qui tombent augmente.
- RULE CHANGE** >>> La sélection de "ON" fait passer la règle du jeu à celle de "1P VS COM."
- OFFSET** >>> Règle si oui ou non l'option OFFSET est activée.
- GAME HELPER/OJAMA** >>> Règle si oui ou non "GAME HELPER" et "OJAMA" apparaissent dans le jeu "EXAM."
- CUSTOM** >>> Permet de réaliser d'autres réglages du jeu.

CUSTOM

- HARDER MODE** >>> Mettez ceci sur "ON" pour faire surgir "HARD Puyo" avec 2 chaînes ou plus de "Puyo" de la même couleur.
- CHAIN LIMIT** >>> Les "OJAMA" ne sont envoyés dans le champ de l'adversaire que si le nombre de chaînes réglé ici est obtenu.
- BACKUP CLEAR** >>> Pour remettre les données de mémoire de secours aux réglages initiaux.



Option spéciale

Option spéciale 1

Dans le menu "I/O TEST" de "OPTION MODE", essayez donc de sélectionner "SHAPE OF PUYO". Ceci vous permet de changer la forme et la couleur des "Puyo".

Option spéciale 2

Avec le même "I/O TEST", voulez-vous sélectionner "FRAME SELECT"? Vous pouvez sélectionner plusieurs cadres de champ différents!



MEMO



MEMO

