



INTELLIGENT QUBE

PlayStation® Classic



THINK OR DIE!

Think you're smart enough to challenge this devious regenerating puzzle? Willing to bet a life on it? Played on a three-dimensional plane called the Grid, this game is a challenging and fun brain twister that will put your problem solving abilities to the test.

Destroy the "Playable" Qubes as they roll forward from one end of the Grid to the other, while avoiding "Forbidden" Qubes. Solve the puzzle and you'll live to face another onslaught of the huge rolling Qubes. Fail and you'll get crushed or fall off the edge of the Grid.

IQ points are awarded based on how efficiently you eliminate each set of rolling Qubes from the Grid. As each stage is cleared, the number of Qubes to be cleared and the speed and complexity of the puzzles increases.

DEFAULT CONTROLS

directional buttons	move character on the Grid
SQUARE button	speed up Qube rotation
CROSS button	"mark" a square on the Grid
CROSS button	destroy a Qube (when it rolls over the marked square)
TRIANGLE button	activate an Advantage Zone. The Advantage Zone includes the eight Qubes adjacent to the glowing green square.
START button	pause game

You can change these control settings in the Options Menu.

QUBES

NORMAL QUBES

Normal Qubes are the same colour as the Grid for that stage. Destroy these Qubes before they reach the end of the Grid to avoid losing rows of the Grid.

MARKING NORMAL QUBES

To “mark” a square on the Grid, press the CROSS button. The marked square will glow blue to signal that the square is ready to “destroy” the next Qube that rolls over that square. Press the CROSS button again to destroy a Qube when it rolls over the previously marked square.

DESTROYING NORMAL QUBES

Press the CROSS button as a Normal Qube is turning above a “marked” square, and that Qube will sink into the Grid, eliminating that Qube and scoring you 100 points. This is called “destroying” a Normal Qube.

Fail to destroy a Normal Qube before it reaches the end of the Grid and it will fall and one of the squares on the Block Scale will turn red.

ADVANTAGE QUBES

Advantage Qubes are green. Depending on how these Qubes are played, they may or may not be beneficial to you.

MARKING ADVANTAGE QUBES

Press the CROSS button to “mark” a square directly in the path of an approaching Advantage Qube.

DESTROYING ADVANTAGE QUBES

The destroying method for Advantage Qubes is the same as for Normal Qubes, but after an Advantage Qube is destroyed, that square on the Grid will glow green.

ADVANTAGE ZONE

Press the TRIANGLE button to destroy the Advantage Square as well as the eight Qubes on the Grid that are directly adjacent to the Advantage Square. This is known as the Advantage Zone. The adjacent squares will glow red when the TRIANGLE button is pressed, highlighting the Advantage Zone. By using Advantage Zones effectively, you can destroy many Qubes with less effort. However, if there is a "marked" square within the Advantage Zone, that square will be released from the Advantage Zone and will not destroy the Qube directly above it.

FORBIDDEN QUBES

Forbidden Qubes are black, and as their name suggests, you should avoid destroying these Qubes.

DESTROYING FORBIDDEN QUBES

If you accidentally destroy a Forbidden Qube, the last row of the Grid will collapse for every destroyed Forbidden Qube. When only Forbidden Qubes are left on the grid, you can press and hold the SQUARE button to move them off the Grid quickly.

STAGES

There are a total of eight stages numbered from 1 to 8, plus a Final Stage. The Final Stage will not appear on the continue menu until you clear the eighth stage.

TYPICAL ROTATION NUMBER (TRN)

The Typical Rotation Number is the maximum number of rotations expected to clear the playable Qubes. In the upper right corner of the screen during a 1 player game there are two numbers. The bottom number is the TRN and the number above it counts the rotations as the Qubes are rolling forward. Bonus points are given if all of the playable Qubes have been destroyed. The amount of points is based on the number of rotations it took to clear the section. The counting of the rotations begins at the moment you destroy the first Qube.

BLOCK SCALE

The white squares in the lower right corner of the screen is the Block Scale. The Block Scale counts the number of playable Qubes that fall off the Grid and for each playable Qube that falls off the Grid, one square of the Block Scale will turn red. When all the squares on the Block Scale are red, you can allow one more playable Qube to fall off before you lose the last row of the Grid.

SCORING

A unit of Qubes that rotates forward on the Grid is called a "Section". If you correctly destroy an entire Section without destroying any Forbidden Qubes or losing any Normal Qubes off the edge of the Grid, you will achieve "Perfect" to earn bonus points, and another row of the Grid will be added.

The bonus points for achieving "Perfect" are:

1,000 pts	if the rotation number is higher than TRN
5,000 pts	if the rotation number is equal to TRN
10,000 pts	if the rotation number is less than TRN

STAGE CLEARING BONUS

Clear an entire stage by successfully handling the required number of sections to earn 1,000 bonus points for each remaining row of the Grid.

GAME OVER

When the character happens to be standing on a collapsing portion of the Grid or when the provided puzzle (the length of a Section) becomes longer than the length of the Grid, the character will fall off the Grid and the game will end.

When it's game over, the score and "IQ" will be displayed. But don't worry, the IQ has no relation to your actual Intelligence Quotient.

IQ is calculated using the following factors: points, multiplied by the number of stages cleared, divided by a number related to the difficulty level, for example IQ from clearing level 1 will be around 400. At level 4, it will be around 600. The IQ will be significantly less if you have fallen off the stage and used a "continue" to make it to the Final Stage. 999 is the highest achievable IQ.

CREDITS

Designers	Masahiko Sato, Norio Nakamura, Masumi Uchino
Programmers	Yukio Watanabe, Yuji Shingai, Eiko Ohkawa
Graphics	Kosei Okamoto
Manager	Akira Kawakami
Art Director	Norio Nakamura
Music Producer	Akihiko Shimizu
Musician Coordinator	Kouzo Araki
Music	Takayuki Hattori
Engineer	Takahiro Nochimura
Voice Coordinator	Rika Nishio
Voice Actors	Paul A Costanzo, Robert Spencer, Barry Gjerde, Alison Lester
Voice Engineer	Jiro Takeda
Sound Producer	Takafumi Fujisawa
Sound Effects	Yoshiro Horie
Trouble Shooter	Yoshiko Furusawa
Director	Kenji Sawaguchi
Producer	Tetsuji Yamamoto
Executive Producer	Akira Sato

Package and Manual Design

Special Thanks:

Steven Wright, Katherine Lee, Beeline Group

Andrew House, Peter Dille, Kim Hornecker,

Michelle Whitmer, Nemer Velasquez,

Taku Imasaki, Shelley Ashitomi, Brian Balistreri,

Howard Liebeskind, Kerry Hopkins,

Michelle Vercelli, Colin Maclean, Russell Coburn,

Andy Hope, Yasmin Thomas, John Booth,

Adam Grant, Andrew Mason, Steve Coleman,

Gabriele Genualdi and Lee Ponting.



RÉFLECHISSEZ OU MOUREZ !

Vous pensez être assez malin pour affronter ce puzzle sournois et sans fin ? Vous êtes prêt à risquer votre vie ? Se déroulant sur un plan tridimensionnel appelé la Grille, ce casse-tête à la fois exigeant et amusant testera votre capacité à résoudre les énigmes les plus complexes.

Détruisez les Qubes de jeu qui avancent d'une extrémité de la Grille vers l'autre tout en évitant les Qubes interdits. Venez à bout d'un puzzle pour avoir une chance d'affronter une autre vague de Qubes géants. Échouez, et vous finirez écrasé ou poussé hors de la Grille.

Vous recevrez des points de QI en fonction de votre efficacité à éliminer chaque vague de Qubes de la Grille. À chaque niveau, le nombre de Qubes à détruire augmente et les puzzles sont plus complexes, vous laissant moins de temps pour réfléchir.

COMMANDES PAR DÉFAUT

touches directionnelles	déplacer le personnage sur la Grille
touche SQUARE	accélérer la rotation du Qube
touche CROSS	« marquer » un carré sur la Grille
touche CROSS	détruire un Qube (lorsqu'il passe sur un carré marqué)
touche TRIANGLE	activer une Zone d'avantage. La Zone d'avantage inclut les huit Qubes adjacents au carré vert.
touche START	mettre le jeu en pause

Vous pouvez modifier ces commandes dans le Menu Options.

QUBES

NORMAL QUBES (QUBES NORMAUX)

Les Qubes normaux sont de la même couleur que la Grille du niveau. Détruisez ces Qubes avant qu'ils n'atteignent la fin de la Grille pour éviter que la taille de la Grille ne diminue.

MARQUER LES QUBES NORMAUX

Pour « marquer » un carré sur la Grille, appuyez sur la touche CROSS. Le carré marqué deviendra bleu, indiquant qu'il sera prêt à « détruire » le prochain Qube qui passera dessus. Appuyez à nouveau sur la touche CROSS pour détruire un Qube lorsqu'il passe sur un carré marqué au préalable.

DÉTRUIRE LES QUBES NORMAUX

Appuyez sur la touche CROSS lorsqu'un Qube normal arrive sur un carré « marqué » et ce Qube disparaîtra dans la Grille, vous octroyant 100 points. Cette action s'appelle « détruire » un Qube normal.

Si vous ne parvenez pas à détruire un Qube normal avant qu'il n'atteigne la fin de la Grille, il tombera et l'un des carrés de la Jauge d'échecs deviendra rouge.

ADVANTAGE QUBES (QUBES D'AVANTAGE)

Les Qubes d'avantage sont verts. En fonction de vos actions, ils peuvent vous aider ou pas.

MARQUER LES QUBES D'AVANTAGE

Appuyez sur la touche CROSS pour « marquer » un carré sur le chemin d'un Qube d'avantage.

DÉTRUIRE LES QUBES D'AVANTAGE

Les Qubes d'avantage se détruisent comme les Qubes normaux, mais lorsqu'un Qube d'avantage est détruit, il laisse un carré vert sur la Grille.

AVANTAGE ZONE (ZONE D'AVANTAGE)

Appuyez sur la touche TRIANGLE pour détruire le carré d'avantage et les huit Qubes de la Grille qui sont directement adjacents à ce carré d'avantage. Cette zone s'appelle la Zone d'avantage. Les carrés adjacents deviennent rouges lorsque vous appuyez sur la touche TRIANGLE, mettant en surbrillance la Zone d'avantage. Si vous utilisez correctement la Zone d'avantage, vous pouvez détruire de nombreux Qubes en une seule action. Cependant, si un carré « marqué » se trouve au sein de la Zone d'avantage, ce carré sera exclu de la Zone d'avantage et ne détruira pas le Qube situé directement au-dessus de lui.

FORBIDDEN QUBES (QUBES INTERDITS)

Les Qubes interdits sont noirs et, comme leur nom le suggère, il est préférable de ne pas les détruire.

DÉTRUIRE DES QUBES INTERDITS

Si, par accident, vous détruisez un Qube interdit, la dernière rangée de la Grille s'effondre au rythme d'une rangée par Qube. Lorsqu'il ne reste que des Qubes interdits sur la Grille, vous pouvez appuyez et maintenir la touche SQUARE pour les retirer rapidement de la Grille.

NIVEAUX

Il y a au total huit niveaux, numérotés de 1 à 8, plus un Niveau final. Le Niveau final n'apparaîtra dans le menu Continuer que lorsque vous aurez terminé le huitième niveau.

TYPICAL ROTATION NUMBER (TRN) (NOMBRE TYPIQUE DE ROTATIONS (NTR))

Le Nombre typique de rotations est le nombre maximum de rotations prévu pour détruire les Qubes de jeu. Dans une partie 1 joueur, deux numéros sont présents dans le coin supérieur droit de l'écran. Le numéro du bas est le NTR et le numéro du haut compte les rotations des Qubes qui avancent. Vous obtenez des points bonus si vous détruisez tous les Qubes de jeu. Le nombre de points se base sur le nombre de rotations nécessaires pour terminer une section. Le décompte des rotations commence lorsque vous détruisez le premier Qube.

BLOCK SCALE (JAUGE D'ÉCHECS)

Les carrés blancs dans le coin inférieur droit de l'écran représentent la Jauge d'échecs. La Jauge d'échecs compte le nombre de Qubes de jeu qui tombent de la Grille. Pour chaque Qube de jeu qui tombe de la Grille, un carré de la Jauge d'échecs devient rouge. Lorsque tous les carrés sont rouges, vous ne pouvez faire tomber qu'un seul Qube de jeu avant de perdre la dernière rangée de la Grille.

SCORE

Un groupe de Qubes qui roule vers l'avant sur la Grille s'appelle une « Section ». Si vous parvenez à détruire une section entière sans détruire de Qube interdit et sans faire tomber de Qube normal de la Grille, vous obtiendrez un score « Parfait », vous octroyant des points bonus, et la Grille accueillera une rangée supplémentaire.

Les points bonus attribués pour un score « Parfait » sont les suivants :

- 1 000 pts** si le nombre de rotations est supérieur au NTR
- 5 000 pts** si le nombre de rotations est égal au NTR
- 10 000 pts** si le nombre de rotations est inférieur au NTR

BONUS DE FIN DE NIVEAU

Terminez un niveau en détruisant le nombre de sections requises afin de gagner un bonus de 1 000 points pour chaque rangée restante sur la Grille.

GAME OVER

Lorsque votre personnage se trouve sur une portion de la Grille qui s'effondre ou lorsque la longueur du puzzle proposé (la longueur d'une Section) est supérieure à celle de la Grille, le personnage tombe de la Grille et la partie se termine.

En cas de Game Over, votre score et votre "IQ" (« QI ») s'affichent. Mais ne vous en faites pas, celui-ci n'a rien à voir avec votre véritable quotient intellectuel.

Le QI est calculé selon les facteurs suivants : vos points, multipliés par le nombre de niveaux terminés, divisés par un nombre lié au niveau de difficulté. Par exemple, votre QI sera d'environ 400 après avoir terminé le niveau 1 et d'environ 600 après avoir terminé le niveau 4. Votre QI sera beaucoup moins élevé si vous êtes tombé de la Grille et que vous avez utilisé l'option « continuer » pour atteindre le Niveau final. Le QI maximum est de 999.



PENSA O MUORI!

Credi di essere sufficientemente intelligente per questo subdolo puzzle game? E scommetteresti la tua stessa vita? Intelligent Qube™ è un puzzle d'azione ambientato su un piano tridimensionale denominato Grid (Griglia). Un'esperienza impegnativa ma appassionante, in grado di mettere alla prova la tua capacità di risoluzione dei problemi.

Distruggi i "Playable" Qubes (Qubi attivi) che si muovono verso di te sulla Griglia, evitando al contempo i "Forbidden" Qubes (Qubi proibiti). Risolvi una sequenza per ritrovarti davanti a una nuova ondata di minacciosi Qubi. Commetti un errore e finirai schiacciato, oppure costretto a precipitare oltre il margine della Griglia.

In base alla tua efficienza sulla Griglia, guadagnerai punti IQ dopo aver eliminato ogni singola sequenza di Qubi. Completato ciascuno livello, il numero di Qubi aumenterà progressivamente, insieme alla velocità e alla complessità degli enigmi.

CONTROLLI PREDEFINITI

Tasti direzionali	Muovi il personaggio sulla Griglia
Tasto SQUARE	Accelera la rotazione dei Qubi
Tasto CROSS	Contrassegna una casella sulla Griglia
Tasto CROSS	Distruggi un Qubo (su una casella contrassegnata)
Tasto TRIANGLE	Attiva una Zona di vantaggio, che include otto Qubi adiacenti alla casella verde illuminata
Tasto START	Pausa

Puoi modificare i controlli nel menu Opzioni.

QUBES (QUBI)

NORMAL QUBES (QUBI NORMALI)

I Qubi normali sono dello stesso colore della Griglia del relativo livello. Distruggi questi Qubi prima che raggiungano l'estremità della Griglia per evitare di perdere linee della Griglia.

CONTRASSEGNARE LE CASELLE

Per contrassegnare una casella sulla Griglia, premi il tasto CROSS. La casella contrassegnata si illuminerà di blu, per segnalare che può distruggere il Qubo che entrerà in contatto con essa. Premi nuovamente il tasto CROSS per distruggere un Qubo quando si posiziona sopra la casella contrassegnata.

DISTRUGGERE I QUBI NORMALI

Premi il tasto CROSS quando un Qubo normale si posiziona sopra una casella contrassegnata perché quel Qubo venga assorbito dalla Griglia, scomparendo dal livello. Ogni Qubo normale distrutto permette di guadagnare 100 punti.

Se non riuscirai a distruggere un Qubo normale prima che raggiunga l'estremità della Griglia e precipiti, uno degli indicatori della Riserva blocchi diventerà rosso.

ADVANTAGE QUBES (QUBI VANTAGGIO)

I Qubi vantaggio sono di colore verde. A seconda di come riuscirai a gestirli, possono garantirti o meno dei vantaggi.

CONTRASSEGNARE I QUBI VANTAGGIO

Premi il tasto CROSS per contrassegnare una casella sulla traiettoria di un Qubo vantaggio in avvicinamento.

DISTRUGGERE I QUBI VANTAGGIO

La tecnica per distruggere i Qubi vantaggio è identica a quella adottata per i Qubi normali, con la differenza che, dopo aver distrutto un Qubo vantaggio, la casella sulla Griglia si colorerà di verde.

ADVANTAGE ZONE (ZONA VANTAGGIO)

Premi il tasto TRIANGLE per distruggere le Caselle vantaggio, inclusi gli otto Qubi sulla Griglia direttamente adiacenti alla Casella vantaggio. Quest'area della Griglia è denominata Zona vantaggio. Le caselle adiacenti si coloreranno di rosso alla pressione del tasto TRIANGLE, evidenziando la Zona vantaggio. Usa la Zona vantaggio strategicamente per distruggere il maggior numero possibile di Qubi con meno mosse. Ricorda, tuttavia, che se una delle caselle all'interno della Zona vantaggio è contrassegnata, sarà neutralizzata e non distruggerà il Qubo posizionato su di essa.

FORBIDDEN QUBES (QUBI PROIBITI)

I Qubi proibiti sono neri e, come suggerisce il nome, è necessario evitare di distruggerli.

DISTRUZIONE DEI QUBI PROIBITI

Nell'eventualità dovessi accidentalmente distruggere un Qubo proibito, l'ultima riga della Griglia crollerà. Quando sulla Griglia rimarranno solo Qubi proibiti, tieni premuto il tasto SQUARE per farli avanzare velocemente e rimuoverli dalla Griglia.

LIVELLI

Il gioco prevede un totale di otto livelli, oltre a un livello finale. Il livello finale non verrà visualizzato nel menu di avanzamento del gioco fin quando non avrai completato l'ottavo livello.

TYPICAL ROTATION NUMBER (TRN) (NUMERO STANDARD ROTAZIONI (NSR))

Il Numero standard di rotazioni (NSR) è il numero di rotazioni previsto per eliminare tutti i Qubi attivi. Nella modalità per singolo giocatore, nell'angolo superiore destro dello schermo sono visualizzati due numeri. Quello in basso è l'NSR, mentre quello in alto indica il numero delle rotazioni effettuate dai cubi in avanzamento. Ottieni punti bonus distruggendo tutti i Qubi attivi. La quantità di punti varia in base al numero di rotazioni entro il quale la sequenza è stata completata. Il conteggio delle rotazioni inizia nel momento in cui distruggi il primo Qubo.

BLOCK SCALE (RISERVA BLOCCHI)

Gli indicatori bianchi nell'angolo inferiore destro dello schermo rappresentano la Riserva blocchi. La Riserva blocchi mostra il numero di Qubi attivi che possono precipitare oltre l'estremità della Griglia. Per ogni Qubo attivo che precipita, un indicatore della Riserva blocchi si colora di rosso. Quando tutti gli indicatori diventano rossi, è possibile lasciar precipitare solo un ulteriore Qubo attivo prima di perdere l'ultima riga della Griglia.

PUNTEGGIO

Un gruppo di Qubi che avanza sulla Griglia è denominato Section (sequenza). Distruggi correttamente un'intera sequenza senza eliminare Qubi proibiti o perdere Qubi normali oltre l'estremità della Griglia per ottenere un "Perfetto", guadagnare punti bonus e aggiungere una nuova fila alla Griglia.

I punteggi bonus associati al "Perfetto" sono i seguenti:

- 1.000 punti** Se il numero di rotazioni è maggiore dell'NSR
- 5.000 punti** Se il numero di rotazioni è uguale all'NSR
- 10.000 punti** Se il numero di rotazioni è inferiore all'NSR

BONUS COMPLETAMENTO LIVELLO

Completa un intero livello gestendo correttamente il numero richiesto di sequenze per guadagnare 1.000 punti bonus per ogni fila della Griglia rimanente.

GAME OVER

Quando il personaggio si trova su una sezione della Griglia in fase di crollo o quando l'enigma successivo (la lunghezza della sequenza) ha un'estensione superiore a quella dell'intera Griglia, il personaggio precipiterà dalla Griglia e il gioco si concluderà.

Al termine della partita, verranno visualizzati il punteggio e l'indice IQ (IQ). Ma niente paura, questo IQ non ha alcuna relazione con il tuo effettivo quoziente d'intelligenza...

L'indice IQ viene calcolato sulla base dei seguenti fattori: punteggio, moltiplicato per il numero di livelli completati, diviso per una cifra relativa al livello di difficoltà. L'indice IQ per il completamento del livello 1 sarà approssimativamente di 400. Per il livello 4, aumenterà fino a circa 600. L'indice IQ sarà significativamente inferiore se il personaggio sarà precipitato dalla Griglia o se avrai proseguito una partita conclusa per raggiungere il livello finale. L'indice massimo ottenibile è di 999.



DENK ODER STIRB!

Du glaubst, du bist schlau genug, dieses raffinierte, sich stets neu bildende Rätsel zu lösen? Wollen wir wetten ... um Leben und Tod? Gespielt wird auf einer dreidimensionalen Ebene, dem Raster (Grid). Hier werden herausfordernde und lustige Denksportaufgaben zeigen, wie gut du Probleme wirklich lösen kannst.

Zerstöre die „spielbaren“ Würfel (Qubes), während sie von einem Ende des Rasters zum anderen rollen, und weiche den „verbotenen“ Würfeln aus. Löse das Rätsel, um dich einem weiteren Ansturm der riesigen rollenden Würfel zu stellen. Scheiterst du, wirst du von ihnen zerquetscht oder fällst vom Raster.

Je nachdem wie wirkungsvoll du rollende Würfel vom Raster beseitigst, erhältst du IQ-Punkte. Mit jedem abgeschlossenen Level steigen im nächsten sowohl die Anzahl der Würfel als auch ihre Geschwindigkeit und der Schwierigkeitsgrad der Rätsel an.

STANDARDSTEUERUNG

Richtungstasten	Charakter auf dem Raster bewegen
SQUARE-Taste	Würfelrotation beschleunigen
CROSS-Taste	Quadrat auf dem Raster „markieren“
CROSS-Taste	Würfel zerstören (wenn er sich über dem markierten Quadrat befindet)
TRIANGLE-Taste	Aktiviert eine Vorteilszone (Advantage Zone). In der Vorteilszone befinden sich die acht Würfel neben dem grün leuchtenden Quadrat.
START-Taste	Spiel pausieren

Im Menü „Optionen“ kannst du diese Einstellung ändern.

WÜRFEL (QUBES)

NORMALE WÜRFEL

Normale Würfel haben dieselbe Farbe wie das Raster. Zerstöre diese Würfel, bevor sie das Ende des Rasters erreichen können, sonst verliert das Raster Reihen.

NORMALE WÜRFEL MARKIEREN

Drücke die CROSS-Taste, um ein Quadrat auf dem Raster zu „markieren“. Es leuchtet daraufhin blau auf und zeigt an, dass es den nächsten Würfel, der darüber rollt, zerstören kann. Durch erneutes Drücken der CROSS-Taste kann ein Würfel zerstört werden, wenn er über das vorher markierte Quadrat rollt.

NORMALE WÜRFEL ZERSTÖREN

Wenn sich ein normaler Würfel über einem markierten Quadrat bewegt und du die CROSS-Taste drückst, wird er ins Raster sinken und beseitigt. Dies bringt dir 100 Punkte. Auf diese Weise „zerstört“ man normale Würfel.

Schaffst du es nicht, einen normalen Würfel zu zerstören, bevor er das Ende des Rasters erreicht, fällt er herunter und eines der Quadrate der Blockanzeige (Block Scale) färbt sich rot.

VORTEILSWÜRFEL (ADVANTAGE QUBES)

Vorteilswürfel sind grün. Je nachdem, wie diese Würfel gespielt werden, können sie dir nützlich sein oder nicht.

VORTEILSWÜRFEL MARKIEREN

Drücke die CROSS-Taste, um ein Quadrat zu markieren, das sich vor dem herannahenden Vorteilswürfel befindet.

VORTEILSWÜRFEL ZERSTÖREN

Vorteilswürfel werden wie normale Würfel zerstört. Allerdings leuchtet das Quadrat auf dem Raster grün auf, nachdem ein Vorteilswürfel zerstört worden ist.

VORTEILSZONE (ADVANTAGE ZONE)

Drücke die TRIANGLE-Taste, um das Vorteilsquadrat (Advantage Square) und die acht angrenzenden Würfel auf dem Raster zu zerstören. Diese werden als Vorteilszone bezeichnet. Wenn man die TRIANGLE-Taste drückt, leuchten die angrenzenden Quadrate rot auf und zeigen so die Vorteilszone an. Setze die Vorteilszonen geschickt ein und du kannst mit wenig Aufwand viele Würfel zerstören. Sollte aber ein „markiertes“ Quadrat in der Vorteilszone sein, wird es von der Vorteilszone gelöst und den Würfel, der sich über ihm befindet, nicht zerstören.

VERBOTENE WÜRFEL

Verbotene Würfel sind schwarz. Wie ihr Name schon vermuten lässt, solltest du diese Würfel nicht zerstören.

VERBOTENE WÜRFEL ZERSTÖREN

Solltest du aus Versehen einen verbotenen Würfel zerstören, bricht für jeden verbotenen Würfel die jeweils hintere Reihe des Rasters zusammen. Wenn nur noch verbotene Würfel auf dem Raster übrig sind, halte die SQUARE-Taste gedrückt und bewege die Würfel schnell vom Raster.

LEVEL (STAGES)

Es gibt insgesamt acht Level, nummeriert von 1 bis 8, und ein Finallevel (Final Stage). Erst wenn du das achte Level abgeschlossen hast, erscheint das Finallevel im Fortfahren-Menü.

TYPISCHE ROTATIONSZAHL (TRZ) (TYPICAL ROTATION NUMBER (TRN))

Die typische Rotationszahl zeigt an, wie oft sich die spielbaren Würfel maximal drehen sollten, bis du sie alle beseitigt hast. In einem 1-Spieler-Spiel befinden sich in der oberen rechten Ecke zwei Zahlen. Die untere Zahl ist die TRZ und die obere zählt die Rotationen der anrollenden Würfel. Es gibt Bonuspunkte, wenn alle spielbaren Würfel zerstört wurden. Die Menge der Punkte hängt von der Gesamtanzahl der Rotationen ab, die beim Abschließen des Bereichs benötigt wurden. Die Rotationen werden gezählt, sobald du den ersten Würfel zerstört hast.

BLOCKANZEIGE (BLOCK SCALE)

Die weißen Quadrate in der unteren rechten Ecke des Bildschirms bilden die Blockanzeige. Sie zeigt die Anzahl der spielbaren Würfel an, die vom Raster heruntergefallen sind. Für jeden heruntergefallenen spielbaren Würfel färbt sich ein Quadrat der Blockanzeige rot. Sobald alle Quadrate in der Blockanzeige rot sind, darf nur noch ein weiterer spielbarer Würfel herunterfallen, bevor du auch die letzte Reihe auf dem Raster verlierst.

PUNKTE ERZIELEN

Eine Einheit von mehreren anrollenden Würfeln auf dem Raster nennt man „Bereich“. Wenn man den kompletten Bereich zerstört, ohne dass verbotene Würfel zerstört werden oder normale Würfel vom Raster fallen, erhältst du eine „Perfekt“-Wertung mit Bonuspunkten und eine zusätzliche Reihe auf dem Raster erscheint.

Für eine „Perfekt“-Wertung gibt es folgende Bonuspunkte:

- 1.000 Pkte.** – wenn die Rotationszahl höher als die TRZ ist.
- 5.000 Pkte.** – wenn die Rotationszahl gleich der TRZ ist.
- 10.000 Pkte.** – wenn die Rotationszahl niedriger als die TRZ ist.

LEVEL-ABSCHLUSS-BONUS

Meistere ein komplettes Level, indem du die benötigte Anzahl an Bereichen bewältigst und du erhältst 1000 Bonuspunkte für jede noch verbliebene Reihe auf dem Raster.

SPIELENDE

Der Charakter fällt vom Raster und das Spiel endet, wenn er auf einem zusammenstürzenden Teil des Rasters steht oder wenn das vorgesehene Rätsel (die Länge des Bereichs) länger ist als das bestehende Raster.

Am Spielende werden Punktzahl und „IQ“-Wert angezeigt. Aber keine Sorge, der IQ steht in keinem Zusammenhang mit deinem richtigen Intelligenzquotienten.

Der IQ-Wert setzt sich aus folgenden Faktoren zusammen: Punktzahl, multipliziert mit der Anzahl an abgeschlossenen Leveln, geteilt durch eine Zahl im Zusammenhang mit dem Schwierigkeitsgrad. Ein Beispiel: Der IQ-Wert für das Abschließen des ersten Level wird bei ca. 400 liegen und nach Level 4 bei ungefähr 600. Bist du vom Raster gefallen und hast ein „Fortfahren“ gebraucht, um ins Finallevel zu gelangen, wird dein IQ-Wert maßgeblich sinken. Der maximale IQ-Wert liegt bei 999.



¡PIENSA O MUERE!

¿Crees que eres lo bastante inteligente como para desafiar a este enrevesado rompecabezas regenerativo? ¿Estás dispuesto a poner tu vida en juego? Este estimulante y divertido juego para ejercitar la mente se desarrolla en un plano tridimensional llamado «Grid» (cuadrícula), y pondrá a prueba tus habilidades para resolver problemas.

Destruye los Qubes (cubos) «jugables» a medida que ruedan hacia delante de un extremo de la cuadrícula al otro, y evita los Qubes «prohibidos». Resuelve el rompecabezas y vivirás para enfrentarte a otra arremetida de los enormes Qubes rodantes. Si fracasas, te aplastarán o caerás por el borde de la cuadrícula.

Los puntos IQ se conceden según la eficacia con la que elimines cada conjunto de Qubes rodantes de la cuadrícula. A medida que vas completando fases, aumenta el número de Qubes que tienes que eliminar, así como la velocidad y complejidad de los rompecabezas.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botones de dirección	mover al personaje por la cuadrícula
Botón SQUARE	acelerar la rotación de los Qubes
Botón CROSS	«marcar» un cuadrado de la cuadrícula
Botón CROSS	destruir un Qube (cuando rueda sobre el cuadrado marcado)
Botón TRIANGLE	activar una Advantage Zone (zona de ventaja). La zona de ventaja incluye los ocho Qubes adyacentes al cuadrado verde encendido.
Botón START	pausar el juego

Puedes cambiar esta configuración de controles en el menú Options (Opciones).

QUBES

QUBES NORMALES

Los Qubes normales son del mismo color que la cuadrícula en esa fase. Destruye estos Qubes antes de que alcancen el extremo de la cuadrícula para no perder filas de la cuadrícula.

MARCAR QUBES NORMALES

Para «marcar» un cuadrado en la cuadrícula, pulsa el botón CROSS. El cuadrado marcado se volverá de color azul para indicar que está preparado para destruir el siguiente Qube que ruede sobre él. Pulsa de nuevo el botón CROSS para destruir un Qube cuando ruede sobre el cuadrado marcado con anterioridad.

DESTRUIR QUBES NORMALES

Pulsa el botón CROSS cuando un Qube normal esté rodando sobre un cuadrado «marcado». Ese Qube se hundirá en la cuadrícula y se eliminará, con lo que sumarás 100 puntos. A esto lo llamamos «destruir» un Qube normal.

Si no consigues destruir un Qube normal antes de que alcance el extremo de la cuadrícula, se caerá y uno de los rectángulos de la Block Scale (escala de bloques) se volverá de color rojo.

QUBES VENTAJA

Los Qubes ventaja son de color verde. Dependiendo de cómo juegues estos Qubes, pueden serte de utilidad o no.

MARCAR QUBES VENTAJA

Pulsa el botón CROSS para «marcar» un cuadrado en la trayectoria de un Qube ventaja que se aproxima.

DESTRUIR QUBES VENTAJA

El método para destruir Qubes ventaja es el mismo que para los Qubes normales, pero después de destruir un Qube ventaja, el cuadrado marcado en la cuadrícula se volverá de color verde.

ZONA DE VENTAJA

Pulsa el botón TRIANGLE para destruir el cuadrado ventaja, así como los ocho Qubes de la cuadrícula que se encuentren adyacentes a dicho cuadrado ventaja. A esto lo denominamos la zona de ventaja. Los cuadrados adyacentes se volverán de color rojo cuando pulses el botón TRIANGLE, resaltando la zona de ventaja. Si usas las zonas de ventaja con eficacia, puedes destruir muchos Qubes con poco esfuerzo. Sin embargo, si hay un cuadrado «marcado» en el interior de la zona de ventaja, ese cuadrado quedará liberado de la zona de ventaja y no destruirá el Qube que se encuentre sobre él.

QUBES PROHIBIDOS

Los Qubes prohibidos son de color negro y, como su propio nombre sugiere, debes evitar destruirlos.

DESTRUIR QUBES PROHIBIDOS

Si destruyes un Qube prohibido por accidente, la última fila de la cuadrícula se derrumbará por cada Qube prohibido destruido. Cuando solo quedan Qubes prohibidos en la cuadrícula, puedes mantener pulsado el botón SQUARE para desplazarlos hasta el final de la cuadrícula con rapidez.

FASES

Hay un total de ocho fases, numeradas del 1 al 8, más una fase final. La fase final no aparecerá en el menú de continuación hasta que completes la octava fase.

NÚMERO TÍPICO DE ROTACIONES (NTR)

El número típico de rotaciones es el número máximo de rotaciones esperado para eliminar los Qubes jugables. En la parte superior derecha de la pantalla durante una partida individual, aparecen dos números. El número inferior representa el NTR y el número superior cuenta las rotaciones de los Qubes a medida que avanzan. Los puntos de bonificación se obtienen si se destruyen todos los Qubes jugables. La cantidad de puntos se calcula según el número de rotaciones que han sido necesarias para completar la sección. La cuenta de rotaciones comienza en el momento en que destruyes el primer Qube.

ESCALA DE BLOQUES

Los rectángulos blancos de la parte inferior derecha de la pantalla son la escala de bloques. La escala de bloques cuenta el número de Qubes jugables que caen de la cuadrícula, y por cada Qube jugable que cae de la cuadrícula, un rectángulo de la escala de bloques se vuelve de color rojo. Cuando todos los rectángulos de la escala de bloques son rojos, solo puedes dejar que caiga un Qube jugable más antes de perder la última fila de la cuadrícula.

PUNTUACIÓN

Una unidad de Qubes que giran hacia delante sobre la cuadrícula se denomina una «sección». Si destruyes correctamente una sección entera sin destruir ningún Qube prohibido ni perder ningún Qube normal por el borde de la cuadrícula, conseguirás un «Perfect» (perfecto), que te otorgará puntos de bonificación y añadirá una fila más a la cuadrícula.

Los puntos de bonificación por lograr un «Perfect» son:

- 1000 pts.** si el número de rotaciones es mayor que el NTR
- 5000 pts.** si el número de rotaciones es igual al NTR
- 10 000 pts.** si el número de rotaciones es menor que el NTR

BONIFICACIÓN POR COMPLETAR UNA FASE

Completa una fase entera deshaciéndote con éxito del número de secciones requerido para conseguir 1000 puntos de bonificación por cada fila que quede de la cuadrícula.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando el personaje se encuentre sobre una parte de la cuadrícula que se derrumbe o cuando el rompecabezas proporcionado (la longitud de una sección) sea más largo que la cuadrícula, el personaje caerá de la cuadrícula y terminará la partida.

Cuando termine la partida, se mostrará la puntuación y el «IQ». Pero no te preocupes, el IQ no guarda ninguna relación con tu cociente intelectual real.

El IQ se calcula según los siguientes factores: tu puntuación, multiplicada por el número de fases completadas y dividida entre un número relacionado con el nivel de dificultad. Por ejemplo: el IQ por completar el nivel 1 sería de unos 400. En el nivel 4, sería de unos 600. El IQ será significativamente menor si te has caído de la cuadrícula y has usado una continuación para llegar a la fase final. 999 es el IQ más alto que se puede lograr.



ДУМАЙ ИЛИ УМРИ!

Хватит ли вам сообразительности, чтобы разобраться с этой непростой головоломкой? Готовы ли вы рискнуть жизнью ради победы? В этой увлекательной игре с трехмерным полем в виде сетки вам придется сильно постараться и проявить находчивость и незаурядный ум, решая поставленные задачи.

Разрушайте игровые кубики, которые катятся от одного края сетки к другому, и не трогайте запретные кубики. Решайте головоломки, чтобы получить очередную волну катящихся кубиков. Если не справитесь – вас раздавит или вы упадете за край сетки.

Очки IQ назначаются в зависимости от эффективности уничтожения каждой серии катящихся кубиков. С каждым новым этапом возрастает количество кубиков в серии, скорость их движения и сложность головоломок.

УПРАВЛЕНИЕ

Кнопки направлений	перемещение персонажа по сетке.
Кнопка SQUARE	ускорение вращения кубика.
Кнопка CROSS	отметка квадрата в сетке.
Кнопка CROSS	уничтожение кубика (когда он катится через отмеченный квадрат).
Кнопка TRIANGLE	активация особой зоны. Особая зона включает восемь кубиков, прилегающих к светящемуся зеленому квадрату.
Кнопка START	пауза.

Эти команды можно изменить в меню параметров.

КУБИКИ

ОБЫЧНЫЕ КУБИКИ

Обычные кубики такого же цвета, как и сетка этого уровня. Уничтожайте эти кубики, пока они не докатились до края сетки, и вы не потеряете ряды сетки.

ОТМЕТКА ОБЫЧНЫХ КУБИКОВ

Чтобы отметить квадрат в сетке, нажмите кнопку CROSS. Отмеченный квадрат будет светиться синим цветом, показывая, что он готов к уничтожению следующего кубика, который прокатится по нему. Нажмите кнопку CROSS еще раз, чтобы уничтожить кубик, который катится по отмеченному ранее квадрату.

УНИЧТОЖЕНИЕ ОБЫЧНЫХ КУБИКОВ

Нажмите кнопку CROSS, когда обычный кубик катится по отмеченному квадрату, и этот кубик втянется в сетку, а вы получите за это 100 очков. Так уничтожаются обычные кубики.

Если вы не успеете уничтожить обычный кубик, и он выкатится за пределы сетки и упадет, то один из квадратов счетчика блоков станет красным.

ОСОБЫЕ КУБИКИ

Особые кубики – зеленого цвета. Эти кубики могут дать вам ценное преимущество, если сыграть с ними правильно.

ОТМЕТКА ОСОБЫХ КУБИКОВ

Нажмите кнопку CROSS, чтобы отметить квадрат на пути катящегося особого кубика.

УНИЧТОЖЕНИЕ ОСОБЫХ КУБИКОВ

Особые кубики уничтожаются точно так же, как обычные, но на месте уничтоженного особого кубика появляется светящийся зеленый квадрат.

ОСОБАЯ ЗОНА

Нажмите кнопку TRIANGLE, чтобы уничтожить особый квадрат и восемь кубиков в квадратах сетки, примыкающих к особому квадрату. Эти восемь квадратов называются особой зоной. Когда вы нажмете кнопку TRIANGLE, квадраты особой зоны подсвоятся красным. Эффективно используя особые зоны, вы сможете уничтожить гораздо больше кубиков. Если в особую зону попадет ранее отмеченный квадрат, этот квадрат будет исключен из особой зоны, и кубик в нем не уничтожится вместе с остальными.

ЗАПРЕТНЫЕ КУБИКИ

Запретные кубики – черного цвета, старайтесь их не уничтожать.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЗАПРЕТНЫХ КУБИКОВ

Если вы случайно уничтожите запретные кубики, последние ряды сетки исчезнут – по одному ряду на каждый запретный кубик. Когда на сетке останутся только запретные кубики, нажмите и удерживайте кнопку SQUARE, чтобы быстро сбросить их с сетки.

УРОВНИ

В игре восемь уровней, пронумерованных от 1 до 8, и еще один, финальный уровень. Финальный уровень не появляется в меню до тех пор, пока вы не пройдете все восемь основных уровней.

СТАНДАРТНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПОВОРОТОВ (СКП)

Стандартное количество поворотов – максимальное число поворотов для уничтожения игровых кубиков. В правом верхнем углу экрана во время одиночной игры отображается два числа. Нижнее число – это СКП, а верхнее – количество поворотов, использованных при качении кубиков. Бонусные очки назначаются за уничтожение всех игровых кубиков. Число очков зависит от числа поворотов, потребовавшихся для уничтожения серии кубиков. Подсчет поворотов начинается в тот момент, когда вы уничтожаете первый кубик.

СЧЕТЧИК БЛОКОВ

Белые квадраты в правом нижнем углу экрана – это счетчик блоков. Счетчик блоков подсчитывает количество «игровых» кубиков, упавших за пределы сетки. Каждый упавший кубик окрашивает один квадрат счетчика блоков в красный цвет. Когда все квадраты счетчика блоков станут красными, вы сможете уронить за пределы сетки всего один «игровой» кубик, прежде чем потеряете последний ряд сетки.

СЧЕТ

Совокупность кубиков, катящихся вперед по сетке, называется серией. Если вы правильно уничтожите всю серию кубиков, не уничтожив ни одного запретного кубика и не уронив за край сетки ни одного обычного кубика, вы получите бонусные очки за идеальную игру и добавочный ряд сетки.

Бонусные очки за идеальную игру:

1000 очков если количество поворотов больше СКП

5000 очков если количество поворотов равно СКП

10000 очков если количество поворотов меньше СКП

БОНУС ЗА УРОВЕНЬ

Очистите целый уровень, успешно уничтожив заданное число серий, и получите 1000 бонусных очков за каждый оставшийся ряд сетки.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если персонаж окажется на исчезающей части сетки или если головоломка (размер серии) станет больше размера сетки, то персонаж упадет с сетки и игра закончится.

Когда игра закончится, на экране отобразится ваш счет и IQ. Но не волнуйтесь, этот IQ не имеет отношения к вашему настоящему коэффициенту интеллекта.

IQ в игре рассчитывается с учетом следующих факторов: количество очков, помноженное на число пройденных уровней, разделенное на значение уровня сложности. Например, IQ при прохождении уровня 1 будет около 400. А на уровне 4 IQ будет около 600. IQ будет значительно меньше, если ваш персонаж упадет с сетки и использует команду «Продолжить», чтобы добраться до финального уровня. Максимальный IQ в игре – 999.



DENK OF STERF!

Denk je dat je slim genoeg bent om deze pittige, regenererende puzzel te verslaan? Durf je daar een leven voor op het spel te zetten? Deze game is een uitdagende en leuke breinbreker die wordt gespeeld op een driedimensionaal veld, genaamd de Grid (Raster). Het stelt je probleemoplossend vermogen danig op de proef.

Vernietig de "Playable" Qubes (speelbare kubussen) terwijl ze van het ene eind van de Grid naar het andere rollen, maar vermijd de "Verboden" Qubes (verboden kubussen). Wanneer je de puzzel oplost, kun je je opmaken voor de volgende confrontatie met de gigantische rollende Qubes. Als je faalt, word je verpletterd of val je over de rand van de Grid.

Je krijgt IQ-punten voor het zo efficiënt mogelijk elimineren van elke set Qubes op de Grid. Als je een level hebt voltooid, moet je in het volgende level meer Qubes elimineren en neemt de snelheid en complexiteit toe.

STANDAARDBESTURING

Richtingstoetsen	personage over de Grid verplaatsen
SQUARE-toets	Qube-rotatie versnellen
CROSS-toets	vierkant op de Grid markeren
CROSS-toets	Qube vernietigen (wanneer deze over het gemarkeerde vierkant rolt)
TRIANGLE-toets	Advantage Zone activeren. De Advantage Zone omvat de acht Qubes grenzend aan het oplichtende groene vierkant.
START-toets	game pauzeren

Je kunt deze instellingen wijzigen in het menu Options (Opties).

QUBES (KUBUSSEN)

NORMAL QUBES (NORMALE KUBUSSEN)

Normal Qubes hebben dezelfde kleur als de Grid in dat specifieke level. Vernietig deze Qubes voor ze het einde van de Grid bereiken om te voorkomen dat je rijen van de Grid kwijtraakt.

NORMAL QUBES MARKEREN

Je markeert een vierkant op de Grid door op de CROSS-toetste drukken. Het gemarkeerde vierkant licht blauw op zodat je weet dat het vakje klaar is om de volgende Qube die eroverheen rolt te vernietigen. Druk nog een keer op de CROSS-toets om een Qube te vernietigen wanneer het over het gemarkeerde vierkant rolt.

NORMAL QUBES Vernietigen

Druk op CROSS-toets als een Normal Qube boven op een gemarkeerd vierkant terechtkomt. De Qube zakt in de Grid waardoor de Qube verdwijnt en je 100 punten krijgt. Dit heet het vernietigen van een Normal Qube.

Als je een Normal Qube niet vernietigt voor hij het einde van de Grid bereikt, valt hij en kleurt een vierkant van de Block Scale rood.

ADVANTAGE QUBES (VOORDEELKUBUSSEN)

Advantage Qubes zijn groen. Deze Qubes kunnen misschien van pas komen, afhankelijk van hoe je ze speelt.

ADVANTAGE QUBES MARKEREN

Druk op de CROSS-toets om een vierkant te markeren dat direct op de route ligt van een Advantage Qube.

ADVANTAGE QUBES Vernietigen

Je vernietigt Advantage Qubes op dezelfde manier als Normal Qubes, maar na het vernietigen van een Advantage Qube, wordt het desbetreffende vierkant op de Grid groen.

ADVANTAGE ZONE (VOORDEELZONE)

Druk op de TRIANGLE-toets om het Advantage-vierkant en de acht aangrenzende Qubes op de Grid te vernietigen. Dit heet de Advantage Zone. De aangrenzende vierkanten lichten rood op als je op de TRIANGLE-toets hebt gedrukt. Hiermee markeer je de Advantage Zone. Door de Advantage Zones effectief te gebruiken, kun je veel Qubes vernietigen met minimale inspanning. Echter, als een gemarkeerd vierkant zich in de Advantage Zone bevindt, behoort dat vierkant niet tot de Advantage Zone en wordt de Qube er direct boven niet vernietigd.

FORBIDDEN QUBES (VERBODEN KUBUSSEN)

Forbidden Qubes zijn zwart en zoals hun naam suggereert, moet je het vernietigen van deze Qubes vermijden.

FORBIDDEN QUBES Vernietigen

Als je per ongeluk een Forbidden Qube vernietigt, verdwijnt de laatste rij van de Grid. Voor elke Forbidden Qube die je vernietigt, verdwijnt er een rij. Wanneer er slechts Forbidden Qubes over zijn gebleven, kun je de SQUARE-toets ingedrukt houden om ze snel van de Grid te verwijderen.

LEVELS

Er zijn in totaal acht levels, genummerd van 1 tot en met 8 plus een Eindlevel. Het Eindlevel verschijnt pas in het menu nadat je het achtste level hebt voltooid.

TYPICAL ROTATION NUMBER (TRN) (GEMIDDELD AANTAL ROTATIES)

Het Typical Rotation Number is het verondersteld maximumaantal rotaties nodig om de speelbare Qubes weg te spelen. Er verschijnen in de rechterbovenhoek van het scherm twee getallen als je in je eentje speelt. Het onderste getal is het TRN en het cijfer erboven geeft het aantal rotaties weer naarmate de Qubes naar voren rollen. Je verdient bonuspunten als je alle speelbare Qubes hebt vernietigd. Het puntenaantal wordt gebaseerd op het aantal rotaties dat je nodig had om de groep weg te spelen. Het tellen van de rotaties begint op het moment dat je de eerste Qube hebt vernietigd.

BLOCK SCALE (BLOKKENSCHAAL)

De witte blokjes in rechtsonder in het scherm vormen de Block Scale. De Block Scale houdt bij hoeveel speelbare Qubes van de Grid af vallen. Voor elke Qube die valt, kleurt één blokje van de Block Scale rood. Als alle blokjes van de Block Scale rood zijn, mag er nog één speelbare Qube vallen voordat je de laatste rij van de Grid verliest.

SCORE

Een eenheid Qubes die naar voren roteert op de Grid heet een "Section" (groep). Als je een hele Section correct vernietigt zonder Forbidden Cubes te vernietigen of Normal Qubes over de rand te laten vallen, heb je Perfect gepresteerd en krijg je bonuspunten. Er wordt ook een extra rij aan de Grid toegevoegd.

De bonuspunten voor een Perfecte prestatie zijn:

1000 ptn	indien het rotatie-aantal hoger ligt dan de TRN
5000 ptn	indien het rotatie-aantal gelijk is aan de TRN
10.000 ptn	indien het rotatie-aantal lager ligt dan de TRN

LEVEL VOLTOOID BONUS

Je voltooit een level door het vereiste aantal Sections te vernietigen.
Voor elke overgebleven rij van de Grid krijg je 1000 bonuspunten.

GAME OVER

De game komt tot een einde als het personage van de Grid valt, bijvoorbeeld als hij op een rij van de Grid staat die verdwijnt, of wanneer de puzzel (de lengte van een groep) langer wordt dan de lengte van de Grid.

Als het game over is, krijg je je score en IQ-punten te zien. Maak je geen zorgen, de IQ-punten zeggen niets over je werkelijke IQ-score.

IQ wordt berekend aan de hand van de volgende factoren: punten, vermenigvuldigd met het aantal voltooide fases, gedeeld door een getal dat afhankelijk is van het niveau. Het IQ voor het voltooien van level 1 is bijvoorbeeld 400. Op niveau 4 is het ongeveer 600. Het IQ is significant lager als je in een level bent gevallen en 'Doorgaan' nodig had om het Eindlevel te halen. 999 is het hoogst haalbare IQ.



MYŚL ALBO GIŃ!

A więc sądzisz, że Twoje szare komórki poradzą sobie z tą regenerującą się łamigłówką? Zaryzykujesz życiem, by udowodnić swoje racje? Ta gra, w której poruszasz się po trójwymiarowej płaszczyźnie zwanej siatką, to prawdziwe wyzwanie, dające mnóstwo frajdy i sprawdzające, jak działasz pod presją.

Twoim zadaniem jest niszczenie „Playable” Qubes (aktywnych bloków), toczących się w Twoim kierunku z jednego końca siatki na drugi, oraz unikanie „Forbidden” Qubes (nieaktywnych bloków). Rozwiąż łamigłówkę, a zachowasz życie i stawisz czoła kolejnej fali nacierających sześcianów. Porażka oznacza śmierć w wyniku zmiażdżenia lub upadku z wysokości.

W zależności od skuteczności, z jaką eliminujesz kolejne grupy bloków, otrzymujesz punkty IQ. Po ukończeniu każdego etapu wzrasta liczba bloków do usunięcia, szybkość ich przesuwania się oraz złożoność łamigłówki.

DOMYŚLNE USTAWIENIA STEROWANIA

Przyciski kierunku	przesuwanie postaci po siatce.
Przycisk SQUARE	zwiększenie szybkości przesuwania się bloków.
Przycisk CROSS	oznaczanie pola na siatce.
Przycisk CROSS	niszczenie bloku (gdy znajdziesz się na oznaczonym polu).
Przycisk TRIANGLE	aktywowanie strefy przewagi. Strefa przewagi składa się z ośmiu bloków sąsiadujących ze świecącym zielonym kwadratem.
Przycisk START	wstrzymywanie gry.

Możesz zmienić powyższe ustawienia w menu Opcje.

QUBES (BLOKI)

NORMAL QUBES (ZWYKŁE BLOKI)

Zwykłe bloki mają ten sam kolor co siatka na danym etapie.
Aby uniknąć utraty rzędu, zniszcz je, zanim dotrą do krawędzi na jej końcu.

OZNACZANIE ZWYKŁYCH BLOKÓW

Aby oznaczyć wybrany kwadrat na siatce, naciśnij przycisk CROSS. Oznaczony kwadrat zacznie świecić na niebiesko, sygnalizując gotowość do zniszczenia bloku, który się na nim znajduje. Gdy tak się stanie, ponownie naciśnij przycisk CROSS, żeby go zniszczyć.

NISZCZENIE ZWYKŁYCH BLOKÓW

Gdy zwykły blok wtacza się na oznaczony kwadrat, naciśnij przycisk CROSS, co spowoduje jego usunięcie przez zatopienie go w siatce i przyznanie 100 punktów. Ten proces nazywa się niszczeniem zwykłego bloku.

Jeśli nie uda Ci się zniszczyć zwykłego bloku, zanim ten dotrze do krawędzi siatki, spadnie, powodując, że jeden z kwadratów na pasku bloków zmieni kolor na czerwony.

ADVANTAGE QUBES (BLOKI PRZEWAGI)

Bloki przewagi są zielone. W zależności od tego, jak z nimi postąpisz, mogą być zaletą lub nie lada problemem.

OZNACZANIE BLOKÓW PRZEWAGI

Aby bezpośrednio oznaczyć kwadrat na drodze zbliżającego się bloku przewagi, naciśnij przycisk CROSS.

NISZCZENIE BLOKÓW PRZEWAGI

Metoda niszczenia bloków przewagi jest taka sama jak zwykłych bloków, jednak po zniszczeniu bloku przewagi znajdujący się pod nim kwadrat zacznie świecić na zielono.

ADVANTAGE ZONE (STREFA PRZEWAGI)

Aby zniszczyć kwadrat przewagi oraz osiem bezpośrednio przylegających do niego bloków, naciśnij przycisk TRIANGLE. Nazywa się to strefą przewagi. Po naciśnięciu przycisku TRIANGLE sąsiadujące kwadraty zaświecą się na czerwono, wskazując strefę przewagi. Umiejętnie z niej korzystając, możesz łatwo zniszczyć wiele bloków. Jeśli jednak w strefie przewagi znajdzie się oznaczony kwadrat, wówczas nie obejmie go ona swoim działaniem, a blok znajdujący się bezpośrednio nad nim nie ulegnie zniszczeniu.

FORBIDDEN QUBES (NIEAKTYWNE BLOKI)

Nieaktywne bloki są czarne i, jak sugeruje to ich nazwa, unikaj ich niszczenia.

NISZCZENIE NIEAKTYWNYCH BLOKÓW

Jeśli przypadkiem zniszczysz nieaktywny blok, spowoduje to zawalenie się ostatniego rzędu siatki (jeden rząd za każdy zniszczony nieaktywny blok). Gdy na siatce zostaną tylko nieaktywne bloki, naciśnij i przytrzymaj przycisk SQUARE, aby szybko usunąć je z siatki.

ETAPY

Jest łącznie osiem etapów ponumerowanych od 1 do 8 plus etap finałowy. Etap finałowy nie pojawi się w menu kontynuacji do momentu ukończenia etapu ósmego.

TYPICAL ROTATION NUMBER (TRN) (STANDARDOWA LICZBA OBROTÓW (SLO))

Standardowa liczba obrotów to maksymalna oczekiwana liczba obrotów niezbędnych do usunięcia aktywnych bloków. Podczas rozgrywki dla jednego gracza w prawym górnym rogu ekranu wyświetlają się dwie liczby. Dolna to SLO, a górna wskazuje liczbę obrotów wykonanych przez bloki. Gdy zniszczysz wszystkie aktywne bloki, otrzymasz punkty dodatkowe. Ich ilość zależy od liczby obrotów wykonanych do momentu usunięcia danej sekcji. Naliczanie obrotów zaczyna się w momencie zniszczenia pierwszego bloku.

BLOCK SCALE (PASEK BLOKÓW)

Białe kwadraty w prawym dolnym rogu ekranu nazywają się paskiem bloków. Wskazuje on liczbę aktywnych bloków, które mogą spaść z siatki. Za każdym razem, gdy tak się stanie, jeden kwadrat na pasku bloków zmienia kolor na czerwony. Gdy wszystkie kwadraty na pasku bloków będą czerwone, możesz dopuścić do utraty jeszcze jednego aktywnego bloku, zanim stracisz ostatni rząd siatki.

WYNIK

Grupa bloków poruszających się po siatce nosi nazwę sekcji. Jeśli prawidłowo zniszczysz całą sekcję, nie usuwając nieaktywnych bloków ani nie dopuszczając do utraty standardowego bloku, zyskasz uznanie (w postaci okrzyku: „Doskonałe!”), zapewniające punkty dodatkowe i dodające kolejny rząd siatki.

Uznanie zapewnia następującą liczbę punktów dodatkowych:

- 1000 pkt** gdy liczba obrotów jest wyższa niż SLO.
- 5000 pkt** gdy liczba obrotów jest równa SLO.
- 10 000 pkt** gdy liczba obrotów jest mniejsza niż SLO.

BONUS ZA UKOŃCZENIE ETAPU

Ukończenie etapu po skutecznym zniszczeniu wymaganej liczby sekcji daje 1000 punktów dodatkowych za każdy pozostały rząd siatki.

KONIEC GRY

Jeśli staniesz na zapadającej się części siatki lub dana łamigłówka (długość sekcji) będzie dłuższa niż siatka, postać spadnie z niej, a gra dobiegnie końca.

Wówczas wyświetli się liczba zdobytych punktów oraz wynik IQ. Nie przejmuj się jednak, gdy wynik IQ okaże się niższy niż Twój rzeczywisty iloraz inteligencji.

Wynik IQ uzyskuje się poprzez pomnożenie uzyskanych punktów przez liczbę ukończonych etapów, a następnie podzielenie przez liczbę odpowiadającą wybranemu poziomowi trudności, np. wynik IQ za ukończenie pierwszego poziomu wynosi około 400. Na poziomie czwartym jego wartość to mniej więcej 600. Wynik IQ będzie zdecydowanie niższy, jeśli na drodze do etapu finałowego spadniesz z siatki lub skorzystasz z opcji kontynuacji. Wartość 999 jest najwyższym możliwym wynikiem IQ.



PENSA OU MORRE!

Achas que és esperto o suficiente para enfrentar este puzzle engenhoso que se regenera? Estás disposto a apostar a vida? Jogado num plano tridimensional chamado Grid (Matriz), este jogo constitui um quebra-cabeças divertido e desafiante que vai testar a tua capacidade de resolução de problemas.

Destrói os “Playable” Qubos (Qubos Interativos) enquanto se movimentam de uma ponta à outra da Matriz e evita os “Forbidden” Qubos (Qubos Proibidos). Resolve o puzzle e sobrevive para enfrentar uma nova vaga de Qubos gigantes rotativos. Falha e podes ser esmagado ou lançado para fora da Matriz.

Ganhas pontos de QI conforme a eficácia com que eliminas cada vaga de Qubos rotativos na Matriz. Após a conclusão de cada fase, o número de Qubos a eliminar aumenta, bem como a velocidade e a complexidade do puzzle.

CONTROLOS

Botões de direções	movimentar personagem na Matriz
Botão SQUARE	acelerar a rotação dos Qubos
Botão CROSS	marcar um quadrado na Matriz
Botão CROSS	destruir um Qubo (quando alcança o quadrado marcado)
Botão TRIANGLE	ativar uma Zona de Vantagem. A Zona de Vantagem inclui os oito Qubos adjacentes ao quadrado verde brilhante.
Botão START	pôr o jogo em pausa.

Podes alterar as definições de controlo no menu Opções.

QUBES (QUBOS)

NORMAL QUBES (QUBOS NORMAIS)

Os Qubos Normais possuem uma cor igual à da Matriz. Destrói-os antes que cheguem ao limite para não perderes filas.

MARCAR QUBOS NORMAIS

Para marcar um quadrado na Matriz, prime o botão CROSS. O quadrado marcado vai emitir uma luz azul, de modo a assinalar que está pronto para destruir o próximo Qubo que se encontrar sobre ele. Prime o botão CROSS novamente para destruir um Qubo que esteja sobre um quadrado previamente marcado.

DESTRUIR QUBOS NORMAIS

Prime o botão CROSS no momento em que um Qubo Normal alcançar um quadrado marcado. Esse Qubo vai ser absorvido pela Matriz, dando-te 100 pontos. A isto chama-se destruir um Qubo Normal.

Se não destruíres um Qubo Normal antes que chegue ao limite da Matriz, vai cair, marcando a vermelho um dos quadrados na Escala de Blocos.

ADVANTAGE QUBES (QUBOS DE VANTAGEM)

Os Qubos de Vantagem são verdes. Podem ou não ser benéficos, dependendo de como os jogas.

MARCAR QUBOS DE VANTAGEM

Prime o botão CROSS para marcar um quadrado que esteja no caminho de um Qubo de Vantagem em movimento.

DESTRUIR QUBOS DE VANTAGEM

O método de destruição de Qubos de Vantagem é igual a quando destróis Qubos Normais. No entanto, após a destruição de um Qubo de Vantagem, o quadrado na Matriz vai brilhar com uma cor verde.

ADVANTAGE ZONE (ZONA DE VANTAGEM)

Prime o botão TRIANGLE para destruir um Quadrado de Vantagem, juntamente com os oito Qubos na Matriz que lhe estão diretamente adjacentes. Cria-se assim uma Zona de Vantagem. Os quadrados adjacentes brilham a vermelho ao premires o botão TRIANGLE, destacando a Zona de Vantagem. Se utilizares estas zonas de forma eficaz, podes destruir vários Qubos com facilidade. No entanto, se existir um quadrado marcado na Zona de Vantagem, deixa de estar marcado e não destrói nenhum Qubo.

FORBIDDEN QUBES (QUBOS PROIBIDOS)

Os Qubos Proibidos são pretos e, como o nome sugere, debes evitar destruí-los.

DESTRUIR QUBOS PROIBIDOS

Se destruíres Qubos Proibidos por acidente, a última fila da Matriz desmorona-se de acordo com a quantidade de Qubos Proibidos destruídos. Se só restarem Qubos Proibidos na Matriz, podes premir e manter premido o botão SQUARE para os retirar rapidamente.

FASES

Existem oito fases no total, numeradas de 1 a 8 e seguidas de uma Fase Final. Esta fase só aparece no menu após a conclusão da oitava fase.

TYPICAL ROTATION NUMBER (TRN) (NÚMERO TÍPICO DE ROTAÇÕES (NTR))

O Número Típico de Rotações é o número máximo de rotações previstas para eliminar os Qubos Interativos. Durante um jogo individual, podem ser vistos dois números no canto superior direito do ecrã. O número em baixo corresponde ao NTR, enquanto o número de cima regista as rotações dos Qubos em movimento. Recebes pontos de bónus se destruíres todos os Qubos Interativos. O número de pontos corresponde ao número de rotações necessárias para concluir a secção. A contagem de rotações inicia-se quando destróis o primeiro Qubo.

BLOCK SCALE (ESCALA DE BLOCOS)

Os quadrados brancos no canto inferior direito do ecrã correspondem à Escala de Blocos. Esta assinala o número de Qubos Interativos lançados para fora da Matriz. Por cada Qubo Interativo perdido, um dos quadrados da Escala de Blocos fica vermelho. Se todos os quadrados na escala estiverem vermelhos, pode cair mais um Qubo antes de perderes a última fila da Matriz.

PONTUAÇÃO

Denomina-se Section (Secção) cada unidade de Qubos em movimento. Se eliminares uma Secção inteira sem destruir Qubos Proibidos nem deixar cair Qubos Normais da Matriz, consegues um resultado Perfeito e ganhas pontos de bónus, bem como uma fila adicional na Matriz.

Os pontos de bónus ganhos por resultado Perfeito são:

1000 pts	se o número de rotações for superior ao NTR
5000 pts	se o número de rotações for igual ao NTR
10 000 pts	se o número de rotações for inferior ao NTR

BÓNUS DE CONCLUSÃO DE FASE

Conclui uma fase inteira ao destruir o número necessário de Secções e ganha 1000 pontos de bónus por cada fila restante na Matriz.

FIM DE JOGO

A tua personagem é lançada para fora da Matriz, terminando o jogo, se se encontrar sobre uma fila em colapso ou quando o puzzle (correspondente ao tamanho de uma Secção) se torna maior do que a própria Matriz.

Caso o jogo termine, são exibidos a pontuação e o IQ (QI). Mas não te preocupes, o QI não corresponde ao teu quociente de inteligência.

O QI é calculado da seguinte forma: os pontos são multiplicados pelo número de fases concluídas, sendo o resultado dividido por um número correspondente ao nível de dificuldade. Por exemplo, o QI correspondente a concluir o nível 1 será à volta de 400. No nível 4, à volta de 600. O QI diminui de forma considerável se tiveres caído e “continuado” para chegar à Fase Final. 999 é o número mais elevado de QI que podes alcançar.



TÆNK — ELLERS DØR DU!

Tror du, at du er smart nok til at knække dette listige hovedbrud, der regenererer sig selv? Vil du vædde et liv på det? Dette spil spilles på et tredimensionelt plan, der kaldes The Grid, og det er en udfordrende og sjov hjernevrider, der virkelig vil afprøve din evne til at løse problemer.

Ødelæg "playable" (spilbare) Qubes, mens de ruller frem fra den ene ende af The Grid til den anden, mens du undgår "forbidden" (forbudte) Qubes. Hvis du løser hovedbruddet, vil du komme videre til en ny omgang store, rullende Qubes. Hvis du ikke løser det, bliver du knust eller falder ud over kanten på The Grid.

Du modtager IQ-point i forhold til, hvor effektivt du udrydder hver sæt rullende Qubes fra The Grid. Efterhånden som du gennemfører hver bane, vil antallet af Qubes, du skal fjerne, og hovedbruddenes tempo og kompleksitet vil stige.

STANDARDSTYRING

Retningsknapper	Flyt figuren på The Grid
SQUARE-knap	Få Qubes til at dreje hurtigere
CROSS-knap	"Markér" et kvadrat på The Grid
CROSS-knap	Ødelæg en Qube (når den ruller over det markerede kvadrat)
TRIANGLE-knap	Aktivér en fordelszone. Fordelszonen indeholder de otte Qubes, der befinder sig ved siden af det lysende grønne kvadrat.
START-knap	Pause

Du kan ændre disse styringsindstillinger i menuen Options (Indstillinger).

QUBES

NORMALE QUBES

Normale Qubes har samme farve som The Grid på den pågældende bane. Ødelæg disse Qubes, før de når hen til slutningen af The Grid, for at undgå at miste rækker i det.

MARKERING AF NORMALE QUBES

Tryk på CROSS-knappen for at "markere" et kvadrat på The Grid. Det markerede kvadrat vil lyse blå for at vise, at kvadratet er klar til at "ødelægge" den næste Qube, der ruller hen over det. Tryk på CROSS-knappen igen for at ødelægge en Qube, når den ruller over det tidligere markerede kvadrat.

ØDELÆGGELSE AF NORMALE QUBES

Tryk på CROSS-knappen, når en normal Qube ruller hen over et "markeret" kvadrat. Så vil denne Qube synke ned i The Grid, og den vil blive fjernet og give dig 100 point. Dette kaldes at "ødelægge" en normal Qube.

Hvis du ikke får ødelagt en normal Qube, før den når hen til kanten af The Grid, vil den falde, og et af kvadraterne på klodsskalan vil blive rødt.

ADVANTAGE QUBES (FORDELS-QUBES)

Fordels-Qubes er grønne. Afhængigt af, hvordan disse Qubes bliver spillet, vil de muligvis være fordelagtige for dig.

MARKERING AF FORDELS-QUBES

Tryk på CROSS-knappen for at "markere" et kvadrat, der ligger direkte foran en fordels-Qube, der kommer rullende.

ØDELÆGGELSE AF FORDELS-QUBES

Ødelæggelsesmetoden for fordels-Qubes er den samme som for normale Qubes, men når en fordels-Qube bliver ødelagt, vil det pågældende kvadrat på The Grid lyse grønt.

ADVANTAGE ZONE (FORDELSZONE)

Tryk på TRIANGLE-knappen for at ødelægge fordelskvadratet, såvel som de otte Qubes på The Grid, som ligger direkte op til fordelskvadratet. Dette er kendt som fordelsonen. De tilstødende kvadrater vil lyse rødt og lyse fordelsonen op, når du trykker på TRIANGLE-knappen. Du kan ødelægge mange Qubes med minimal indsats ved at bruge fordelsoner effektivt. Men hvis der er et "markeret" kvadrat inde i fordelsonen, vil dette kvadrat blive frigivet fra fordelsonen og vil ikke ødelægge den Qube, der er lige over det.

FORBIDDEN QUBES (FORBUDTE QUBES)

Forbudte Qubes er sorte, og som deres navn antyder, bør du undgå at ødelægge dem.

ØDELÆGGELSE AF FORBUDTE QUBES

Hvis du kommer til at ødelægge en forbudt Qube, vil den sidste række på The Grid styrte sammen for hver forbudt Qube, der bliver ødelagt. Når der kun er forbudte Qubes tilbage på The Grid, kan du holde SQUARE-knappen nede for at fjerne dem hurtigt fra The Grid.

BANER

Der er i alt otte baner nummeret fra 1 til 8 og derudover den sidste bane. Den sidste bane bliver ikke vist i menuen Continue (Fortsæt), før du gennemfører den ottende bane.

TYPICAL ROTATION NUMBER (TRN) (TYPISK ROTATIONSNUMMER)

Det typiske rotationsnummer er det maksimale antal rotationer, du kan regne med at skulle igennem for at fjerne de spilbare Qubes. Der er to tal oppe i det øverste højre hjørne af skærmen i et spil for 1 spiller. Det nederste tal er TRN, og tallet over det tæller rotationerne, mens de forskellige Qubes ruller fremad. Du får bonuspoint, hvis alle de spilbare Qubes bliver ødelagt. Antallet af point baseres på antallet af rotationer, det krævede at rydde sektionen. Optællingen af rotationer begynder, så snart du ødelægger den første Qube.

BLOCK SCALE (KLODSVÆGT)

De hvide kvadrater i det nederste højre hjørne af skærmen er Klodsvægten. Den tæller antallet af spilbare Qubes, der falder af The Grid, og for hver spilbar Qube, der falder af The Grid, vil ét kvadrat af Klodsvægten blive rødt. Når alle Klodsvægten kvadrater er røde, kan du lade flere spilbare Qubes falde af, før du mister den sidste række af The Grid.

POINT

En enhed af Qubes, der roterer fremad på The Grid, kaldes for en "section" (sektion). Hvis du ødelægger en hel sektion korrekt uden at ødelægge nogen forbudte Qubes eller miste nogen normale Qubes ud over kanten af The Grid, vil du opnå "Perfect" (Perfekt) og få bonuspoint, og der vil blive tilføjet endnu en række i The Grid.

Du får følgende bonuspoint for at opnå "Perfect":

- 1.000 point** hvis rotationstallet er højere end TRN
- 5.000 point** hvis rotationstallet er det samme som TRN
- 10.000 point** hvis rotationstallet er mindre end TRN

BANERYDDERBONUS

Ryd en hel bane ved at klare det påkrævede antal sektioner for at få 1.000 point for hver resterende række i The Grid.

GAME OVER

Når figuren står på en del af The Grid, der styrter sammen, eller når det pågældende hovedbrud (længden på en sektion) bliver længere end længden på The Grid, vil figuren falde af, og spillet vil slutte.

Dit pointtal og din "IQ" vil blive vist, når spillet slutter. Men bare rolig, for denne IQ har intet med din rigtige intelligenskvotient at gøre.

IQ udregnes ud fra de følgende faktorer: point ganget med antallet af gennemførte baner divideret med et tal knyttet til sværhedsgraden. For eksempel vil din IQ for at klare bane 1 være på omkring 400. På niveau 4 vil den være på omkring 600. Din IQ vil blive markant lavere, hvis du falder af banen eller bruger en "Continue" (Fortsæt) for at nå til den sidste bane. 999 er den højeste IQ, du kan opnå.



TENK ELLER DØ!

Tror du at du er smart nok til å greie dette utspekulerte hjernetrimspillet? Er du villig til å gå inn med livet som innsats? Dette spillet spilles på et tredimensjonalt rutenett som kalles The Grid, og er en spennende og morsom hjernetrimutfordring som setter egenskapen din til å løse problemer på prøve.

Ødelegg de spillbare qubene mens de ruller fra den ene enden av The Grid til den andre, mens du unngår de forbudte qubene. Løser du oppgaven, er belønningen å overleve en ny runde med digre, rullende quber. Mislykkes du, blir du knust eller tvunget utfor kanten av The Grid.

Du får IQ-poeng basert på hvor effektivt du eliminerer hvert sett med rullende quber fra The Grid. Etter hvert som du rydder unna quber, økes antallet quber du må fjerne, og spillet begynner å gå raskere og bli vanskeligere.

STANDARDKONTROLLER

retningsknapper	bevege deg på The Grid
SQUARE-knappen	sette opp farten på quberotasjonen
CROSS-knappen	merke et felt på The Grid
CROSS-knappen	ødelegge en qube når den ruller over et markert felt
TRIANGLE-knappen	aktivere en fordelssone. Fordelssonen inkluderer de åtte qubene rundt den glødende grønne firkanten.
START-knappen	pause

Du kan justere kontrollene i innstillingsmenyen.

QUBER

NORMAL QUBES (NORMALE QUBER)

Normale quber har samme farge som The Grid. Ødelegg disse før de kommer til enden, for å unngå å miste rader av The Grid.

MARKERING AV NORMALE QUBER

Hvis du vil "markere" et felt på The Grid, trykker du på CROSS-knappen. Det markerte feltet gløder blått for å indikere at det er klart til å ødelegge den neste quben som ruller over. Trykk på CROSS-knappen igjen for å ødelegge en qube når den ruller over et markert felt.

ØDELEGGING AV NORMALE QUBER

Trykk på CROSS-knappen når en normal qube kommer over et markert felt, så synker den ned i The Grid, blir ødelagt og gir deg 100 poeng. Dette kalles å ødelegge en normal qube.

Hvis ikke du greier å ødelegge en normal qube før den når enden av The Grid, faller den ned, og en av firkantene nederst til høyre blir rød.

ADVANTAGE QUBES (FORDELSQUBER)

Fordelsquber er grønne. Avhengig av hvordan disse qubene spilles, kan de være nyttige for deg, eller det stikk motsatte.

MARKERING AV FORDELSQUBER

Trykk på CROSS-knappen for å markere et felt i banen til en kommende fordelsqube.

ØDELEGGING AV FORDELSQUBER

Ødeleggingen av en fordelsqube gjøres på samme måte som vanlige quber, men etter at quben er ødelagt, vil feltet på The Grid gløde grønt.

ADVANTAGE ZONE (FORDELSSONE)

Trykk på TRIANGLE-knappen for å ødelegge quben i fordelskvadratet og de åtte qubene rundt. Dette feltet kalles fordelssonen. De tilstøtende feltene lyser rødt når du trykker inn TRIANGLE-knappen. Hvis du bruker fordelssoner på effektivt vis, kan du ødelegge mange flere quber med mindre innsats. Men hvis det er et merket felt inni fordelssonen, blir dette feltet sluppet fri fra fordelssonen og ødelegger ikke quben som står på det.

FORBIDDEN QUBES (FORBUDTE QUBER)

Forbudte quber er svarte, og som navnet antyder, bør du ikke ødelegge dem.

ØDELEGGING AV FORBUDTE QUBER

Hvis du skulle komme i skade for å ødelegge en forbudt qube, vil den bakerste raden av The Grid falle ned. Når det bare er forbudte quber igjen på brettet, kan du holde inne SQUARE-knappen for å bevege dem raskt bort fra The Grid.

NIVÅER

Det er totalt åtte nivåer i tillegg til et spesielt siste nivå. Det siste nivået dukker ikke opp i fortsettelsesmenyen før du fullfører det åttende.

TYPICAL ROTATION NUMBER (TRN) (TYPISK ROTASJONSNUMMER)

Det typiske rotasjonsnummeret er maksimalt antall rotasjoner som forventes for å fjerne de spillbare qubene. Øverst til høyre på skjermen under et solospill er det to tall. Det nederste er TRN og det øverste teller antall rotasjoner qubene gjør mens du spiller. Du får bonuspoeng hvis alle de spillbare qubene blir ødelagt. Antallet poeng er basert på antallet rotasjoner som måtte til for å fjerne dem. Tellingen begynner når du ødelegger den første quben.

BLOCK SCALE (QUBEMÅLER)

De hvite firkantene nederst til høyre på skjermen er qubemåleren. Qubemåleren teller antallet spillbare quber som har falt ned fra The Grid, og for hver av dem blir en av firkantene røde. Når alle de hvite firkantene har blitt røde, kan du la ytterligere én spillbar qube falle av før du mister den siste raden på The Grid.

POENG

En enhet med quber som roterer fremover på The Grid kalles en seksjon. Hvis du ødelegger en hel seksjon uten å ødelegge noen forbudte quber eller mister noen normale quber ned fra kanten av The Grid, får du en "Perfect" (perfekt) og bonuspoeng, i tillegg til at det blir lagt til en ekstra rad på The Grid.

Bonuspoengene når du får en "Perfect" er:

- 1000 poeng** hvis rotasjonsnummeret er høyere enn TRN
- 5000 poeng** hvis rotasjonsnummeret er det samme som TRN
- 10 000 poeng** hvis rotasjonsnummeret er mindre enn TRN

NIVÅBONUS

Fullfør et helt nivå ved å fjerne påkrevd antall seksjoner, så får du 1000 bonuspoeng for hver gjenværende rad på The Grid.

SLUTTEN PÅ SPILLET

Når du står på en del av The Grid som faller, eller når lengden av en seksjon blir lenger enn The Grid, faller du av The Grid, og spillet er over.

Når spillet er over, får du opp poengsummen og "IQ"-en din. Ingen grunn til panikk, IQ-en har ingenting å gjøre med den ekte IQ-en din.

IQ regnes ut ved hjelp av følgende faktorer: poeng multiplisert med antall nivåer fullført, delt på et tall som står i forhold til vanskelighetsgraden. En IQ etter å ha fullført nivå 1 vil for eksempel være på rundt 400. På nivå 4, er den rundt 600. IQ-en blir atskillig mindre hvis du har falt av The Grid og brukt en "Continue" (fortsett) til å komme deg til det siste nivået. 999 er den høyeste IQ-en det er mulig å oppnå.



AJATTELE TAI KUOLE!

Arveletko olevasi riittävän fiksu haastaaksesi tämän ovelan pulmatehtävän? Pistätkö pääsi pantiksi? Peliä pelataan kolmiulotteisella tasolla nimeltään Grid. Se on haastava ja hauska aivopähkinä, joka testaa ongelmanratkaisukykyäsi.

Tuhoa Playable Qubet (pelattavat kuutiot), kun ne vierivät Gridin yhdestä päästä toiseen, ja välttele Forbidden Qubeja (kielleyt kuutiot). Ratkaise tehtävä, niin saat elää ja kohdata uuden vierivien Qubejen lauman. Jos epäonnistut, sinä murskaannut tai putoat Gridin reunalta.

Saat IQ-pisteitä sen mukaan, miten tehokkaasti eliminoit vierivät Qubet pois Gridiltä. Edetessäsi uusiin kenttiin Qubejen määrä kasvaa, samoin pulmien nopeus ja monimutkaisuus.

OLETUSKOMENNOT

suuntanäppäimet	liikuta hahmoa Gridillä
SQUARE-näppäin	nopeuta Quben vierimistä
CROSS-näppäin	merkitse Gridillä oleva ruutu
CROSS-näppäin	tuhoa Qube (kun se vierii merkityn ruudun yli)
TRIANGLE-näppäin	aktivoi Advantage Zone. Advantage Zone koostuu loistavan vihreän ruudun vieressä olevista kahdeksasta Qubesta.
START-näppäin	pysäytä peli

Komentoja voi muuttaa asetusvalikosta.

QUBET

NORMAL QUBET (NORMAALIT KUUTIOT)

Normal Qubet ovat samanvärisiä kuin kentän Grid. Tuhoa nämä Qubet ennen kuin ne pääsevät Gridin päähän tai menetät rivejä Gridistä.

NORMAL QUBEJEN MERKITSEMINEN

Voit merkitä Gridillä olevan ruudun painamalla CROSS-näppäintä. Merkitty ruutu loistaa sinisenä ja on valmiina tuhoamaan seuraavan Quben, joka vierii sen yli. Paina CROSS-näppäintä uudelleen tuhotaksesi Quben, kun se vierii merkityn ruudun yli.

NORMAL QUBEJEN TUHOAMINEN

Paina CROSS-näppäintä, kun Normal Qube on merkityn ruudun kohdalla, niin se vajoaa Gridiin. Qube tuhoutuu ja saat 100 pistettä. Tätä sanotaan Normal Quben tuhoamiseksi.

Jos et saa tuhottua Normal Qubea ennen kuin saavuttaa Gridin reunan, se putoaa alas ja yksi Block Scalen (kuutiovaan) ruuduista muuttuu punaiseksi.

ADVANTAGE QUBET (ETUKUUTIOT)

Advantage Qubet ovat vihreitä. Niistä voi olla sinulle hyötyä, riippuen siitä miten pelaat ne.

ADVANTAGE QUBEJEN MERKITSEMINEN

Paina CROSS-näppäintä merkitäksesi lähestyvän Advantage Quben reitillä olevan ruudun.

ADVANTAGE QUBEJEN TUHOAMINEN

Advantage Qubeja voi tuhota samalla tavalla kuin Normal Qubeja, mutta Advantage Quben tuhoamisen jälkeen kyseinen Gridin ruutu loistaa vihreänä.

ADVANTAGE ZONE (ETUALUE)

Paina TRIANGLE-näppäintä tuhotaksesi Advantage Squaren (eturuudun) sekä sen ympärillä Gridillä olevat kahdeksan Qubea. Tämä on Advantage Zone. Viereiset ruudut loistavat punaisina, kun painat TRIANGLE-näppäintä, korostaen Advantage Zonen. Advantage Zoneja käyttämällä voit tuhota useita Qubeja kerrallaan. Mutta jos Advantage Zonella on merkitty ruutu, se vapautetaan Advantage Zonelta, eikä se tuhoa päällään olevaa Qubea.

FORBIDDEN QUBET (KIELLETYT KUUTIOT)

Forbidden Qubet ovat mustia ja niiden tuhoamista tulee välttää.

FORBIDDEN QUBEJEN TUHOAMINEN

Jos vahingossa tuhoat Forbidden Quben, Gridin viimeinen rivi sortuu. Kun Gridillä on jäljellä vain Forbidden Qubeja, voit poistaa ne Gridiltä nopeasti pitämällä SQUARE-näppäintä painettuna.

KENTÄT

Kenttiä on kahdeksan (numerot 1–8) ja niiden jälkeen on viimeinen kenttä. Viimeinen kenttä ei ilmesty valikkoon ennen kuin olet ratkaissut kahdeksannen kentän.

TYPICAL ROTATION NUMBER (TRN) (TYYPILLINEN VIERÄHDYSMÄÄRÄ)

TRN on suurin vierähdysmäärä, joka Playable Qubejen tyhjentämiseen saisi mennä. Näytön oikeassa yläkulmassa on yhden pelaajan pelissä kaksi numeroa. Alempi numero on TRN ja sen yllä on laskuri, joka laskee Qubejen vierähdykset. Saat bonuspisteitä, jos tuhoat kaikki Playable Qubet. Pistemäärä riippuu käyttämiä vierähdysten määrästä. Vierähdysten laskeminen alkaa siitä, kun tuhoat ensimmäisen Quben.

BLOCK SCALE (KUUTIOVAAKA)

Näytön oikeassa alakulmassa olevat valkoiset ruudut ovat Block Scale. Block Scale laskee Playable Qubeja, jotka putoavat Gridiltä. Block Scalesta muuttuu yksi ruutu punaiseksi aina kun Gridiltä putoaa Playable Qube. Kun kaikki Block Scalen ruudut ovat punaisia, seuraavasta putoavasta Playable Qubesta menetät Gridin viimeisen rivin.

PISTEET

Gridillä yhdessä eteenpäin vierivät Qubet ovat Section (ryhmä). Jos tuhoat kokonaisen Sectionin tuhoamatta yhtään Forbidden Qubea tai pudottamatta yhtään Normal Qubea Gridin reunalta, saat täydellisen tuloksen, bonuspisteitä ja uuden rivin Gridiin.

Bonuspisteet täydellisestä tuloksesta ovat:

1 000	Jos vierähdysmäärä on suurempi kuin TRN
5 000	Jos vierähdysmäärä on sama kuin TRN
10 000	Jos vierähdysmäärä on pienempi kuin TRN

KENTÄN TYHJENNYSBONUS

Jos onnistut tyhjentämään kentän selviämällä vaaditusta määrästä Sectioneja, saat 1 000 bonuspistettä jokaisesta Gridissä jäljellä olevasta rivistä.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Jos pelihahmo seisoo Gridin romahtavassa kohdassa tai tehtävästä (Sectionista) tulee pidempi kuin Gridistä, hahmo putoaa Gridiltä ja peli päättyy.

Pelin päättyessä näkyviin tulevat pisteet ja IQ. Ei hätää, tämä IQ ei liity mitenkään oikeaan älykkyydosamäärääsi.

IQ lasketaan seuraavien tekijöiden mukaan: pisteet kerrotaan tyhjennettyjen kenttien määrällä ja jaetaan vaikeustasoon liittyvällä luvulla. Esimerkiksi tason 1 tyhjentämisestä saatu IQ on noin 400. Tasosta 4 saa noin 600. IQ on huomattavasti pienempi, jos olet pudonnut kentältä ja jatkanut peliä päästäksesi viimeiseen kenttään. Suurin mahdollinen IQ on 999.



TÄNK SNABBT ELLER DÖ!

Tror du att du är smart nog att knäcka det här farliga pusslet som återbygger sig självt? Skulle du våga satsa livet på det? Spelet spelas på ett tredimensionellt plan som kallas Grid (rutnätet) och sätter din problemlösningsförmåga på prov.

Förstör "Playable" Qubes (spelbara kuber) medan de tumlar fram från ena sidan av rutnätet till den andra, och akta dig för "Forbidden" Qubes (förbjudna kuber). Lös pusslet så får du leva länge nog att ställas inför nästa anstormning av kuber; misslyckas så blir du krossad eller trillar av kanten från rutnätet.

Du belönas med IQ-poäng baserat på hur effektivt du förstör kuberna som rör sig fram över rutnätet, och för varje bana du klarar höjs tempot och svårighetsgraden på pusslen.

STANDARDKONTROLLER

riktningsknapparna	styr karaktären på rutnätet
SQUARE-knappen	gör att kuberna rör sig snabbare
CROSS-knappen	markera en ruta på rutnätet
CROSS-knappen	förstör en kub (när den är på en markerad ruta)
TRIANGLE-knappen	aktivera en Advantage Zone (fördelszon). Fördelszonen är åtta gröna kuber bredvid en lysande grön ruta.
START-knappen	pausa spelet

Du kan anpassa kontrollerna i alternativmenyn.

QUBES (KUBER)

NORMAL QUBES (NORMALA KUBER)

Normala kuber har samma färg som banans rutnät. Förstör dem innan de når andra änden för att inte förlora rader på rutnätet.

MARKERA NORMALA KUBER

Tryck på CROSS-knappen för att markera en ruta på rutnätet. Den markerade rutan lyser blått för att indikera att den kan förstöra nästa kub som hamnar där. Tryck på CROSS-knappen igen för att förstöra en kub när den hamnar på den markerade rutan.

FÖRSTÖRA NORMALA KUBER

Tryck på CROSS-knappen när en normal kub hamnar på en markerad ruta så sjunker den ner i rutnätet, elimineras och ger dig 100 poäng. Den här processen kallas att förstöra normala kuber.

Om du inte förstör en normal kub innan den når slutet av rutnätet så trillar den av, och då blir ett av blocken i blockmätaren rött.

ADVANTAGE QUBES (FÖRDELSKUBER)

Fördelskuber är gröna, och beroende på hur de spelas kan de vara till din för- eller nackdel.

MARKERA FÖRDELSKUBER

Tryck på CROSS-knappen för att markera en ruta som en fördelskub är på väg mot.

FÖRSTÖRA FÖRDELSKUBER

Fördelskuber förstörs på precis samma sätt som normala kuber, men när en fördelskub har förstörts börjar den rutan på rutnätet lysa grönt.

ADVANTAGE ZONE (FÖRDELSZON)

Tryck på TRIANGLE-knappen för att förstöra fördelsrutorna och de åtta kuber på rutnätet som är i direkt anslutning till den – det här kallas för fördelszonen. De intilliggande rutorna lyser rött när du trycker på TRIANGLE-knappen och visar fördelszonen. Dra nytta av fördelszoner på ett effektivt sätt så kan du förstöra många block utan problem. Tänk på att du kan markera en ruta i fördelszonen, och då exkluderas den och förstör inga kuber.

FORBIDDEN QUBES (FÖRBJUDNA KUBER)

Förbjudna kuber är svarta, och precis som namnet antyder får du inte förstöra dem.

FÖRSTÖRA FÖRBJUDNA KUBER

Om du råkar förstöra en förbjuden kub kollapsar den sista raden av rutnätet; du förlorar en rad per förbjuden kub. När det bara återstår förbjudna kuber på rutnätet kan du trycka och hålla in SQUARE-knappen för att snabbt få bort dem.

BANOR

Det finns sammanlagt åtta banor nummerade från 1 till 8, samt en slutlig bana. Den slutliga banan visas inte förrän du har klarat den åttonde banan.

TYPICAL ROTATION NUMBER (TRN) (TYPISKT ROTATIONSNUMMER)

TRN är antalet rotationer du ges för att rensa bort alla kuber i spel. I enspelarläget visas två nummer överst i högra hörnet: det nedre av de två är TRN och numret ovanför räknar det nuvarande antalet rotationer. Du får bonuspoäng om alla kuber i spel förstörs, och antalet poäng baseras på hur många rotationer det tog att rensa sektionen. Rotationsräkningen påbörjas så fort du förstör den första kuben.

BLOCK SCALE (BLOCKMÄTAREN)

De vita blocken i nedre högra hörnet är blockmätaren. Den räknar hur många kuber i spel som fallit av rutnätet, och för varje kub som faller av blir ett av de vita blocken rött. När alla block på blockmätaren är röda förlorar du den sista raden på rutnätet om en till kub faller av.

POÄNG

En grupp kuber som rör sig framåt på rutnätet kallas för en "Section" (sektion). Om du lyckas förstöra en hel sektion utan att förstöra några förbjudna kuber eller förlora några vanliga kuber över kanten på rutnätet, belönas du med "Perfect" och bonuspoäng, och en ny rad tillkommer på rutnätet.

Bonuspoängen för "Perfect" är:

1 000 poäng om antalet rotationer är högre än TRN

5 000 poäng om antalet rotationer är lika med TRN

10 000 poäng om antalet rotationer är lägre än TRN

BONUS FÖR AVKLARAD BANA

Klara en hel bana genom att rensa bort de sektioner som krävs så får du 1 000 bonuspoäng för varje rad på rutnätet som återstår.

SPELETS SLUT

Om karaktären står på en kollapsande del av rutnätet, eller om det aktuella pusslet (nuvarande sektionens längd) är längre än hela rutnätet, kommer du att trilla av rutnätet och spelet är slut.

När spelet är slut visas din poäng och "IQ". Den IQ som visas har ingen koppling till din riktiga intelligenskvot, så du behöver inte ta den på så stort allvar.

IQ beräknas på följande sätt: din poäng multiplicerad med antalet avklarade banor, delat på ett nummer knutet till svårighetsgraden. IQ för att klara av bana 1 ligger i snitt på 400, medan bana 4 brukar ge ett snitt runt 600. IQ:n blir betydligt lägre om du har trillat av banan och använt en "continue" för att ta dig till den slutliga banan. 999 är högsta IQ som kan uppnås.



ΣΚΕΨΗ Ή ΘΑΝΑΤΟΣ!

Νομίζεις ότι είσαι αρκετά έξυπνος για να προκαλέσεις αυτό το σατανικό παιχνίδι γρίφων; Θέλεις να στοιχηματίσεις τη ζωή σου για αυτό; Το παιχνίδι αυτό, που παίζεται σε ένα τρισδιάστατο χώρο που ονομάζεται Grid (Πλέγμα), θα προκαλέσει το μυαλό σου και θα σε διασκεδάσει, ενώ παράλληλα θα δοκιμάσει τις ικανότητές σου στη λύση γρίφων.

Κατάστρεψε τα «Playable» (Μετακινούμενα) Qube, καθώς κυλούν από το ένα άκρο του Grid (Πλέγματος) στο άλλο, ενώ αποφεύγεις τα «Forbidden» (Απαγορευμένα) Qube. Λύσε τον γρίφο και θα ζησεις για να αντιμετωπίσεις άλλη μια επίθεση των τεράστιων κυλιόμενων Qube. Αν αποτύχεις θα σε συντρίψουν ή θα πέσεις από την άκρη του Grid (Πλέγματος).

Κερδίζεις IQ points (πόντους IQ) ανάλογα με το πόσο αποτελεσματικά εξολόθρευες κάθε σετ κυλιόμενων Qube από το Grid (Πλέγμα). Όταν ολοκληρώνεις μια πίστα, ο αριθμός των Qube που πρέπει να βγάλεις από τη μέση, αλλά και η ταχύτητα και η πολυπλοκότητα των γρίφων αυξάνονται.

ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

κατευθυντικά κουμπιά	κίνηση του χαρακτήρα στο Grid (Πλέγμα)
κουμπί SQUARE	επιτάχυνση περιστροφής του Qube
κουμπί CROSS	«σημάδεμα» ενός τετραγώνου στο Grid (Πλέγμα)
κουμπί CROSS	καταστροφή ενός Qube (όταν κυλάει προς το σημαδεμένο τετράγωνο)
κουμπί TRIANGLE	ενεργοποίηση Advantage Zone (Ζώνης Πλεονεκτημάτος). Η Advantage Zone (Ζώνη Πλεονεκτημάτος) περιλαμβάνει τα οκτώ Qube που συνορεύουν με το φωτεινό πράσινο τετράγωνο.
κουμπί START	παύση παιχνιδιού

Μπορείς να αλλάξεις αυτές τις ρυθμίσεις χειρισμού στο Options Menu (Μενού Επιλογών).

QUBE

ΚΑΝΟΝΙΚΑ QUBE

Τα Κανονικά Qube έχουν το ίδιο χρώμα με το Grid (Πλέγμα) για αυτήν την πίστα. Κατάστρεψε αυτά τα Qube πριν φτάσουν στην άκρη του Grid (Πλέγματος) για να αποφύγεις να χάσεις σειρές του Grid (Πλέγματος).

ΣΗΜΑΔΕΜΑ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ QUBE

Για να «σημαδέψεις» ένα τετράγωνο στο Grid (Πλέγμα), πάτα το κουμπί CROSS. Το σημαδεμένο τετράγωνο θα αρχίσει να λάμπει με μπλε χρώμα για να σηματοδοτήσει ότι το τετράγωνο είναι έτοιμο να «καταστρέψει» το επόμενο Qube που θα κυλήσει σε αυτό το τετράγωνο. Πάτα και πάλι το κουμπί CROSS για να καταστρέψεις ένα Qube όταν κυλάει προς το προηγούμενα σημαδεμένο τετράγωνο.

ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ QUBE

Πάτα το κουμπί CROSS όταν ένα Κανονικό Qube γυρνάει πάνω από ένα «σημαδεμένο» τετράγωνο και αυτό το Qube θα βουλιάξει μέσα στο Grid (Πλέγμα) εξαφανίζοντας αυτό το Qube και δίνοντάς σου 100 πόντους. Αυτό λέγεται «καταστροφή» ενός Κανονικού Qube.

Αν δεν καταφέρεις να καταστρέψεις ένα Κανονικό Qube πριν φτάσει στο τέλος του Grid (Πλέγματος), αυτό θα πέσει και ένα από τα τετράγωνα του Block Scale (Κλίμακας Μπλοκ) θα γίνει κόκκινο.

QUBE ΜΕ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑ

Τα Qube με Πλεονέκτημα είναι πράσινα. Ανάλογα με το πώς θα παίξετε αυτά τα Qube, μπορεί να σας επωφεληθούν ή και όχι.

ΣΗΜΑΔΕΜΑ QUBE ΜΕ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑ

Πάτα το κουμπί CROSS για να «σημαδέψεις» ένα τετράγωνο που βρίσκεται στον δρόμο ενός Qube με Πλεονέκτημα, που πλησιάζει.

ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ QUBE ΜΕ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑ

Η μέθοδος καταστροφής των Qube με Πλεονέκτημα είναι η ίδια με αυτή των Κανονικών Qube, αλλά όταν καταστραφεί ένα Qube με Πλεονέκτημα, το συγκεκριμένο τετράγωνο θα αρχίσει να φωτίζει με πράσινο χρώμα.

ADVANTAGE ZONE (Ζώνη Πλεονεκτήματος)

Πάτα το κουμπί TRIANGLE για να καταστρέψεις το Advantage Square (Τετράγωνο με Πλεονέκτημα), καθώς και τα οκτώ Qube στο Grid (Πλέγμα) που συνορεύουν με το Advantage Square (Τετράγωνο με Πλεονέκτημα). Αυτό λέγεται Advantage Zone (Ζώνη Πλεονεκτήματος). Τα γειτονικά τετράγωνα θα πάρουν μια κόκκινη λάμψη, όταν πατηθεί το κουμπί TRIANGLE, δείχνοντας έτσι την Advantage Zone (Ζώνη Πλεονεκτήματος). Με τη σωστή χρήση των Advantage Zones (Ζωνών Πλεονεκτήματος), μπορείς να καταστρέψεις περισσότερα Qube με λιγότερη προσπάθεια. Ωστόσο, εάν μέσα στην Advantage Zone (Ζώνη Πλεονεκτήματος) υπάρχει ένα «σημαδεδμένο» τετράγωνο, τότε αυτό θα απελευθερωθεί από την Advantage Zone (Ζώνη Πλεονεκτήματος) και το Qube που βρίσκεται ακριβώς από πάνω του, δεν θα καταστραφεί.

ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ QUBE

Τα Απαγορευμένα Qube είναι μαύρα και, όπως λέει και το όνομά τους, δεν πρέπει να τα καταστρέψεις.

ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΩΝ QUBE

Εάν κατά λάθος καταστρέψεις ένα Απαγορευμένο Qube, η τελευταία σειρά του Grid (Πλέγματος) θα καταρρεύσει. Όταν έχουν μείνει μόνο Απαγορευμένα Qube στο Grid (Πλέγμα), μπορείς να πατήσεις και να κρατήσεις πατημένο το κουμπί SQUARE για να τα ρίξεις γρήγορα από το Grid (Πλέγμα).

ΠΙΣΤΕΣ

Υπάρχουν συνολικά οκτώ πίστες που αριθμούν από το 1 έως το 8, καθώς και μια Τελική Πίστα. Η Τελική Πίστα δεν θα εμφανιστεί στο continue menu (μενού συνέχισης παιχνιδιού) μέχρι να ολοκληρώσεις και την όγδοη πίστα.

TYPICAL ROTATION NUMBER (ΤΥΠΙΚΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ) (TRN)

Το Typical Rotation Number (Τυπικός Αριθμός Περιστροφών) είναι ο μέγιστος αριθμός περιστροφών που καθαρίζουν από την πίστα όλα τα Qube που μπορείς να παίξεις. Στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης, κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού για 1 παίκτη, υπάρχουν δύο αριθμοί. Ο κάτω αριθμός είναι το TRN και αριθμός από πάνω του μετράει τις περιστροφές, καθώς τα Qube κυλούν προς τα εμπρός. Δίνονται μπόνους πόντοι αν καταστραφούν όλα τα διαθέσιμα για παιχνίδι Qube. Οι συνολικοί πόντοι βασίζονται στον αριθμό των περιστροφών που χρειάστηκε για να καθαρίσει ένας τομέας. Το μέτρημα των περιστροφών ξεκινάει από τη στιγμή που θα καταστρέψεις το πρώτο Qube.

BLOCK SCALE (Κλίμακα Μπλοκ)

Τα λευκά τετράγωνα στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης είναι το Block Scale (Κλίμακα Μπλοκ). Αυτό μετράει τον αριθμό των διαθέσιμων στο παιχνίδι Qube που πέφτουν από το Grid (Πλέγμα) και για κάθε τέτοιο Qube που πέφτει από το Grid (Πλέγμα), ένα τετράγωνο του Block Scale (Κλίμακας Μπλοκ) θα κοκκινίσει. Όταν κοκκινίσουν όλα τα τετράγωνα του Block Scale (Κλίμακας Μπλοκ), μπορείς να αφήσεις να πέσει μόνο άλλο ένα Qube πριν χάσεις την τελευταία σειρά του Grid (Πλέγματος).

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

Μια μονάδα Qube που κινείται προς τα εμπρός στο Grid (Πλέγμα), λέγεται «Τομέας». Εάν καταστρέψεις σωστά έναν ολόκληρο Τομέα χωρίς να καταστρέψεις κανένα Απαγορευμένο Qube ή να χάσεις κάποιο Κανονικό Qube από την άκρη του Grid (Πλέγματος), θα πετύχεις το «Perfect» (Τέλειο) και θα κερδίσεις μπόνους πόντους, ενώ θα προστεθεί άλλη μια σειρά στο Grid (Πλέγμα).

Οι μπόνους πόντοι όταν πετύχεις «Perfect» (Τέλειο) είναι:

1.000 πόντοι	εάν ο αριθμός περιστροφών είναι μεγαλύτερος από το TRN
5.000 πόντοι	εάν ο αριθμός περιστροφών είναι ίσος με το TRN
10.000 πόντοι	εάν ο αριθμός περιστροφών είναι μικρότερος από το TRN

ΜΠΟΝΟΥΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗΣ ΠΙΣΤΑΣ

Καθάρισε μια ολόκληρη πίστα χειριζόμενος με επιτυχία όλους τους τομείς για να κερδίσεις 1.000 μπόνους πόντους για κάθε σειρά που έχει μείνει στο Grid (Πλέγμα).

GAME OVER (ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ)

Αν ο χαρακτήρας βρεθεί σε ένα τμήμα του Grid (Πλέγματος) που καταρρέει ή όταν ο γρίφος (σε έναν Τομέα) γίνει μακρύτερος από το μήκος του Grid (Πλέγματος), ο χαρακτήρας θα πέσει από το Grid (Πλέγμα) και το παιχνίδι θα τελειώσει.

Όταν τελειώσει το παιχνίδι, θα εμφανιστούν η βαθμολογία και το «IQ». Αλλά μην ανησυχείς, το IQ δεν έχεις καμία σχέση με την πραγματική Νοημοσύνη σου.

Το IQ υπολογίζεται βάσει των ακόλουθων παραγόντων: των πόντων που πολλαπλασιάζονται με τον αριθμό των πιστών που έχεις τελειώσει, δια τον αριθμό που σχετίζεται με το επίπεδο δυσκολίας, για παράδειγμα το IQ για την ολοκλήρωση του επιπέδου 1 είναι περίπου 400. Στο επίπεδο 4, είναι περίπου

600. Το IQ θα είναι σημαντικά μικρότερο εάν έχεις πέσει από την πίστα και χρησιμοποίησες ένα «continue» (συνέχιση) για να φτάσεις στην Τελική Πίστα. Το μέγιστο IQ που μπορείς να πετύχεις, είναι 999.

DÜŞÜNMEZSEN ÖLÜRSÜN!

Bu dolambaçlı ve kendini yenileyen bulmacayı çözebilecek kadar akıllı mısın? Hayatın üstüne bahse girer misin? Izgara (Grid) adındaki üç boyutlu alanda oynanan bu oyun, problem çözme kabiliyetlerini sınavacak zorlayıcı ve eğlenceli bir bulmacadır.

“Oynanabilir” Küpleri, Izgaranın bir ucundan diğer ucuna yuvarlanırken “Yasak” Küplerden kaçınarak yok et. Bulmacayı çözersen, yeni bir devasa yuvarlanan Küp hücumunu görecek kadar yaşayabileceksin. Çözemezsen ya ezileceksin ya da ızgaranın kenarından aşağı düşeceksin.

Izgaradaki her bir yuvarlanan küp kümesini ne kadar etkili şekilde yok ettiğine bağlı olarak IQ puanı ile ödüllendirilirsin. Her bir bölüm geçildikçe, temizlenmesi gereken küplerin sayısıyla bulmacaların hızı ve zorluğu artar.

VARSAYILAN KONTROLLER

Yön düğmeleri	Karakteri ızgarada hareket ettirir
SQUARE düğmesi	Küp dönüş hızını artırır
CROSS düğmesi	Izgaradaki bir kareyi “işaretler”
CROSS düğmesi	Bir küpü yok eder (işaretlenmiş karenin üstüne yuvarlandığında)
TRIANGLE düğmesi	Avantaj Bölgesi’ni etkinleştirir. Avantaj Bölgesi’nde parlayan yeşil kareye bitişik 8 küp bulunur.
START düğmesi	Oyunu duraklatır

Bu kontrol ayarlarını, Seçenekler Menüsü’nden (Options Menu) değiştirebilirsin.

KÜPLER (QUBES)

NORMAL KÜPLER (NORMAL QUBES)

Normal Küpler bölümdeki ızgara ile aynı renktedir. Bu Küpleri Izgaranın sonuna ulaşmadan yok et, yoksa ızgaradan bir sıra eksilir.

NORMAL KÜPLERİ İŞARETLEMEK

Izgaradaki bir kareyi “işaretlemek” için CROSS düğmesine bas. İşaretlenen kare, üstüne yuvarlanan Küpü “yok etmeye” hazır olduğunu göstermek için mavi renkte parlak. Daha önce işaretlediğin karenin üstüne yuvarlanan bir küpü yok etmek için bir daha CROSS düğmesine bas.

NORMAL KÜPLERİ YOK ETMEK

Bir Normal Küp “işaretsiz” karenin üstüne geldiğinde CROSS düğmesine basarsan Küp, Izgaraya gömülerek yok olacak ve sana 100 puan kazandıracak. Buna Normal Küpü “yok etmek” denir.

Izgaranın sonuna ulaşmadan bir Normal Küpü yok edemezsen aşağı düşer ve Blok Ölçeğindeki bir kare kırmızıya döner.

AVANTAJ KÜPLERİ (ADVANTAGE QUBES)

Avantaj Küpleri yeşildir. Bu Küpler, onları nasıl oynadığına bağlı olarak sana yarar sağlayabilir.

AVANTAJ KÜPLERİNİ İŞARETLEMEK

Bir Küpün doğrudan yolu üstünde bulunan bir kareyi “işaretlemek” için CROSS düğmesine bas.

AVANTAJ KÜPLERİNİ YOK ETMEK

Avantaj Küplerini yok etme yöntemi Normal Küpler ile aynıdır ama Avantaj Küpü yok edildikten sonra Izgaradaki o kare yeşil renkte parlak.

AVANTAJ BÖLGESİ (ADVANTAGE ZONE)

Avantaj Karesini ve Avantaj Karesinin doğrudan bitiřiřindeki sekiz Kúpü yok etmek için TRIANGLE düğmesine bas. Buna Avantaj Bölgesi denir. TRIANGLE düğmesine basınca bitiřikteki kareler kırmızı renkte parlayıp Avantaj Bölgesini gösterir. Avantaj Bölgelerini etkili řekilde kullanarak az çabayla çok kúp yok edebilirsiniz. Ancak Avantaj Bölgesinde “iřaretili” bir kare varsa, o kare Avantaj Bölgesinin dıřında kalır ve üstündeki Kúpü yok etmez.

YASAK KÜPLER (FORBIDDEN QUBES)

Yasak Kúpüler siyah renklidir ve adından da anlaşılacağı üzere bu Kúpülerden kaçınmalısın.

YASAK KÜPLERİ YOK ETMEK

Eđer yanlıřlıkla bir Yasak Kúpü yok edersen, yok edilen her Yasak Kúpü için Izgaradaki son sıra yıkılır. Izgarada sadece Yasak Kúpüleri kaldıđında onları Izgaradan bir an önce göndermek için SQUARE düğmesini basılı tut.

BÖLÜMLER (STAGES)

1'den 8'e kadar numaralandırılmıř toplam sekiz bölüm ve ek olarak bir Son Bölüm vardır. Son Bölüm, sekizinci bölümü bitirene kadar devam menüsünde görünmez.

TİPİK DÖNÜř SAYISI (TYPICAL ROTATION NUMBER - TRN)

Tipik Dönüř Sayısı, oynanabilir Kúpüleri bitirmek için beklenen maksimum dönüř sayısıdır. 1 oyunculu oyunda ekranın sađ üst köşesinde iki sayı bulunur. Attaki sayı TDS'dir ve üstteki sayı ise Kúpüleri yuvarlanırken dönüřleri saymaktadır. Eđer tüm oynanabilir Kúpüleri yok edilirse, bonus puan kazanılır. Puan miktarını bölümü bitirmek için gereken dönüř sayısı belirler. Dönüřlerin sayılması, ilk Kúpü yok ettiđin zaman başlar.

BLOK ÖLÇEĞİ (BLOCK SCALE)

Ekranın sağ alt köşesindeki beyaz kareler Blok Ölçeğidir. Blok Ölçeği Izgaradan düşen oynanabilir Küp sayısını gösterir ve Izgaradan düşen her bir oynanabilir Küp için Blok Ölçeğindeki bir kare kırmızıya döner. Blok Ölçeğindeki tüm kareler kırmızı olunca, Izgaradaki son sırayı kaybetmene sadece bir tane daha oynanabilir Küpün düşmesi kalmış demektir.

PUANLAMA

Izgarada yuvarlanan bir birim Küpe "Kısım" (Section) denir. Hiçbir Yasak Küpü yok etmeden veya Normal Küpleri Izgaranın kenarından düşürmeden bütün bir Kısımı doğru şekilde yok edersen, "Mükemmel"e ulaşıp bonus puan kazanırsın ve Izgaraya yeni bir sıra eklenir.

"Mükemmel"e ulaşıncaya verilen bonus puanlar:

- 1.000 puan** Dönüş sayısı, TRN'den yüksekse
- 5.000 puan** Dönüş sayısı, TRN ile eşitse
- 10.000 puan** Dönüş sayısı, TRN'den düşüksen

BÖLÜM BİTİRME BONUSU

Gereken kısım sayısı ile bütün bölümü bitirince, Izgarada kalan her bir sıra sayısı başına 1.000 bonus puan kazanırsın.

OYUN BİTTİ

Karakter, Izgaranın yıkılan bölümünde kaldığında veya verilen bulmaca (Kısım uzunluğu) Izgaranın uzunluğundan daha uzun olursa, karakter Izgaradan düşer ve oyun sonlanır.

Oyun bitince puan ve "IQ" gösterilir. Ama endişelenme, IQ'nun senin asıl Zekâ Puanın (Intelligence Quotient) ile bir alakası yoktur.

IQ Őu fakt6rler kullanılarak hesaplanır: Puan, arpı bitirilen b6l6mler, b6l6 zorluęa baęlı bir sayı. Mesela 1. B6l6m6 bitirmenin IQ'su 400 civarında olacaktır. 4. B6l6mde 600 civarında olacaktır. Eęer b6l6mden d6Ő6p Son B6l6me gemek iin "devam"ı kullanırsan, IQ belirgin Őekilde d6Ő6k olur. 999 eriŐ6lebilecek en y6ksek IQ'dur.



PŘEMÝŠLEJ, NEBO ZEMŘEŠ!

Myslíš si, že jsi dost chytrý na to, abys zdolal tuto ďábelskou a regenerující se logickou hádanku? A vsadil bys na to i život? Hraje se na trojrozměrné herní podložce, které říkáme grid. Tato náročná a zábavná logická hra prověří tvou schopnost řešit problémy.

Nič „hratelné“ quby, které se na tebe hrnou z jednoho konce gridu na druhý, a vyhni se „zakázaným“ qubům. Vyřeš hádanku, abys přežil a mohl se postavit dalšímu náporu obřích pohyblivých qubů. Když se ti to nepodaří, čeká tě rozmačkání nebo pád z gridu.

Podle toho, jak efektivně elimenuješ jednotlivé quby z gridu, dostáváš IQ body. S každou další dokončenou úrovní se zvyšuje počet qubů, kterých se musíš zbavit, a také rychlost a složitost hádanek.

VÝCHOZÍ OVLÁDÁNÍ

Směrová tlačítka	pohyb postavy po gridu
Tlačítko SQUARE	rychlejší rotace qubů
Tlačítko CROSS	„označí“ čtverec na gridu
Tlačítko CROSS	zničí qub (když přejeđe přes označený čtverec)
Tlačítko TRIANGLE	aktivuje zónu s výhodou. Zóna s výhodou zahrnuje osm qubů, které se dotýkají zářícího zeleného čtverce.
Tlačítko START	pozastaví hru

Nastavení těchto ovládacích prvků můžeš změnit v nabídce Options.

QUBY

NORMÁLNÍ QUBY

Normální quby mají stejnou barvu jako grid dané úrovně. Znič tyto quby dřív, než se dostanou na konec gridu, abys nepřišel v gridu o řádky.

OZNAČENÍ NORMÁLNÍCH QUBŮ

Pomocí tlačítka CROSS „označíš“ čtverec na gridu. Označený čtverec bude zářit modře, aby bylo zřejmé, že čtverec je připravený „zničit“ další qub, který se na daný čtverec dovalí. Opětovným stisknutím tlačítka CROSS zničíš qub, když přejede přes označený čtverec.

NIČENÍ NORMÁLNÍCH QUBŮ

Stisknutím tlačítka CROSS ve chvíli, kdy se normální qub převaluje nad „označeným“ čtvercem, se qub ponoří do gridu, což qub zničí a tobě to vynesou 100 bodů. Tohle se považuje za „zničení“ normálního qubu.

Když se ti nepodaří zničit normální qub, než dorazí ke konci gridu, a necháš ho spadnout, jeden ze čtverců životů se zbarví červeně.

QUBY S VÝHODOU

Quby s výhodou jsou zelené. Tyto quby ti mohou přinést výhodu, záleží na tom, jak je zahraješ.

OZNAČENÍ QUBŮ S VÝHODOU

Pomocí tlačítka CROSS „označíš“ čtverec přímo v cestě blížícího se qubu s výhodou.

NIČENÍ QUBŮ S VÝHODOU

Ničení qubů s výhodou probíhá stejně jako ničení normálních qubů. Po zničení qubu s výhodou ale začne čtverec zářit zeleně.

ZÓNA S VÝHODOU

Stisknutím tlačítka TRIANGLE zničíš čtverec s výhodou a také osm qubů na gridu, které se přímo dotýkají čtverce s výhodou. Ide o prostor známý jako zóna s výhodou. Když stiskneš TRIANGLE, okolní čtverce se rozzáří červeně, což zvýrazní zónu s výhodou. Efektivním využitím zón s výhodou můžeš jednoduše zničit spoustu qubů. Pokud je ale v zóně s výhodou „označený“ čtverec, tento čtverec přestane do zóny s výhodami patřit a nezničí qub přímo nad sebou.

ZAKÁZANÉ QUBY

Zakázané quby jsou černé. Jak už jejich název napovídá, měl by ses se snažit tyto quby nezničit.

NIČENÍ ZAKÁZANÝCH QUBŮ

Pokud omylem zničíš zakázaný qub, poslední řádek gridu se zhroutí. A tak to bude pokračovat při každém dalším zničení zakázaného qubu. Když na gridu zůstanou jen zakázané quby, můžeš stisknout a podržet tlačítko SQUARE, který je rychle z gridu dostane.

ÚROVNĚ

Ve hře je celkem osm úrovní očíslovaných od 1 do 8, a navíc finální úroveň. Finální úroveň se v nabídce neobjeví, dokud nedokončíš osmou úroveň.

TYPICKÝ POČET ROTACÍ (TYPICAL ROTATION NUMBER, TRN)

Typický počet rotací určuje maximální počet rotací, které můžeš provést, aby ses zbavil(a) hratelných qubů. Při hře jednoho hráče vidíš v pravém horním rohu obrazovky dvě čísla. Spodní je TRN a číslo nad ním počítá rotace, když se quby hrnou kupředu. Pokud zničíš všechny hratelné quby, dostaneš bonusové body. Počet bodů záleží na počtu rotací, které před dokončením sekce proběhly. Počítání rotací začíná v okamžiku, kdy zničíš qub.

ŽIVOTY

Bílé čtverce v levém dolním obrazovky představují tvoje životy. Životy počítají počet hratelných qubů, které padají z gridu. Za každý qub spadlý z gridu se jeden život přebarví do červena. Když jsou všechno životy červené, můžeš nechat spadnout ještě jeden hratelný qub, než přijdeš o poslední řádek gridu.

BODOVÁNÍ

Jednotce qubů, která na gridu rotuje, se říká „sekce“. Pokud se ti správně podaří zničit celou sekci, aniž bys zničil zakázané quby nebo nechal normální quby spadnou z okraje gridu, dosáhneš hodnocení „perfect“, získáš bonusové body a na gridu přibude další řádek.

Bonusové body za hodnocení „perfect“:

1 000 bodů pokud je počet rotací vyšší než TRN

5 000 bodů pokud je počet rotací roven TRN

10 000 bodů pokud je počet rotací nižší než TRN

BONUS ZA VYČIŠTĚNÍ ÚROVNĚ

Úroveň dokončíš úspěšným zdoláním požadovaného počtu sekcí. Získáš 1000 bodů za každou zbývající řadu gridu.

KONEC HRY

Když tvá postava stojí na hroutící se části gridu nebo pokud aktuální hádanka (délka sekce) přesáhne délku gridu, postava z gridu spadne a hra skončí.

Když hra skončí, zobrazí se ti skóre a „IQ“. Ale neboj, tohle IQ nijak nesouvisí s tvým skutečným inteligenčním kvocieniem.

IQ se počítá následovně: body vynásobené počtem dokončených úrovní vydělené číslem, které vychází z obtížnosti. Například IQ z dokončení 1. úrovně bude kolem 400. Na 4. úrovni to bude kolem 600. Hodnota IQ bude výrazně nižší, pokud z úrovně spadneš a budeš k dosažení finální úrovně muset využít tlačítko „continue“ (pokračovat). Nejvyšší dosažitelné IQ je 999.



TÖRD A FEJED VAGY VÉGED!

Élég dörzsölt vagy, hogy legyőzd ezt az ördögi, önmagát újraépítő kirakóst? Az életed tennéd fel rá? Ezen a háromdimenziós felületen, a rácson (Grid) zajló játék, szórakoztató módon, a problémamegoldó képességedet próbára tételével dolgoztatja meg az agytekervényeidet.

Végezz a háló egyik végéről a másik felé haladó a „játszható” kockákkal, és kerüld el a „tiltottakat”. Oldd meg a kirakóst, hogy a rád támadó kockák újabb hadával küzdhess meg! Ha elbuzsz, a kockák összeshúznak vagy letaszítanak a rács széléről.

A játékban IQ pontok száma attól függ, hogyan távolítod el a rácsról a feléd haladó kockákat. Minden átvitt szinttel nő a kockák száma, a gyorsasága és a kirakós komplexitása.

ALAPBEÁLLÍTÁSOK

nyílombok	karakter mozgatása a rácson
NÉGYZET gomb	a kockák forgásának felgyorsítása
KERESZT gomb	egy kocka kijelölése a rácson
KERESZT gomb	egy kocka megsemmisítése (mikor a kijelölt négyzetre ér)
HÁROMSZÖG gomb	előnyzóna aktiválása Az előnyzóna a világító, zöld négyzettel szomszédos nyolc kocka.
START gomb	játék megállítása

Az alapbeállításokat a Beállítások menüben változtathatod meg.

KOCKÁK (QUBES)

NORMÁL KOCKÁK

A normál kockák színe minden szinten megegyezik rács színével. A kockákat még azelőtt kell megsemmisítened, hogy a rács szélére érnének, és sort veszítenél a rácsból.

NORMÁL KOCKÁK KIJELÖLÉSE

A rács egy négyzetének kijelöléséhez nyomd meg a KERESZT gombot. A kijelölt négyzet kéken kezd világítani, így jelezve, hogy „kész” a következőnek odaérő kocka megsemmisítésére. A KERESZT gomb megnyomásával semmisítheted meg a korábban kijelölt négyzetre érő kockát.

NORMÁL KOCKÁK MEGSEMMISÍTÉSE

Nyomd meg a KERESZT gombot, mikor egy normál kocka a korábban „kijelölt” négyzetre ér. Így a kocka hatástalanná válik, beesüllyed a rácsba, te pedig 100 ponttal gazdagodsz. Ezt jelenti egy normál kocka „megsemmisítése”.

Ha nem sikerül egy normál kocka megsemmisítése, és az elér a rács végéig, leesik, és a tömbtábla egyik négyzete, pirossá válik.

ELŐNYKOCKÁK

Az előnykockák zöldek. Ezek a kockák előnyös és hátrányos helyzetbe is hozhatnak, attól függően, hogyan játszod ki őket.

ELŐNYKOCKÁK KIJELÖLÉSE

Egy, az előnykocka útjában lévő négyzet kijelöléséhez nyomd meg a KERESZT gombot.

ELŐNYKOCKÁK MEGSEMMISÍTÉSE

Az előnykockákat ugyanúgy kell megsemmisíteni, mint a normál kockákat, csak épp egy előnykocka megsemmisítése után a rács adott négyzete zölden fog világítani.

ELŐNYZÓNA

Az előnykocka és a rácson közvetlenül mellette lévő nyolc kocka megsemmisítéséhez nyomd meg a HÁROMSZÖG gombot. Ez az előnyzóna. A HÁROMSZÖG gomb megnyomásával a kapcsolódó kockák pirosan világítanak, és kijelölik az előnyzónát. Az előnyzónát okosan használva, kevesebb munkával több kockát tudsz megsemmisíteni. Ha egy „kijelölt” négyzet van az előnyzóna útjában, a rámenő kocka kiválik az előnyzónából, és ezt a négyzet nem fogja megsemmisíteni.

TILTOTT KOCKÁK

A tiltott kockák feketék, és ahogy a nevükből kitűnik, ezeket tilos megsemmisíteni.

TILTOTT KOCKÁK MEGSEMMISÍTÉSE

Ha véletlenül megsemmisítesz egy tiltott kockát, a rács utolsó sora összetörik. Minden megsemmisített tiltott kockával egy sort veszítesz a rácsból. Ha a rácson már csak tiltott kockák maradtak, a NÉGYZET gomb megnyomásával és nyomva tartásával gyorsíthatod fel a mozgásukat, hogy előbb eljussanak a rács széléig.

SZINTEK

A játék nyolc beszámozott szintből, és egy utolsó szintből áll. Az utolsó szint csak akkor jelenik meg a Folytatás menüben, ha az előtte lévő nyolc szintet teljesítetted.

FORDULATOK ÁTLAGOS SZÁMA (TYPICAL ROTATION NUMBER – TRN)

A fordulatok átlagos száma alatt azt a maximum számú fordulatot értjük, amennyi alatt a kijátszható kockákat meg kell semmisíteni. Az egyjátékos módban a játék jobb felső sarkában két szám található. A lenti szám a TRN, a fölötte lévő pedig a kockák által megtett fordulatokot számolja. A összes játszható kocka megsemmisítéséért pluszpont jár. Az, hogy mennyi pontot kapsz attól függ, a kockák hány fordulatot tettek meg az összes játszható kocka megsemmisülése előtt. A fordulatok számolása akkor kezdődik, mikor az első kockát megsemmisítetted.

TÖMBTÁBLA (BLOCK SCALE)

A képernyő jobb alsó sarkában lévő fehér kockák alkotják a tömbtáblát. A tömbtábla számolja a rács széléről leesett, játszható kockákat, így ha egy játszható kocka leesik, a tömbtábla egyik kockája pirossá válik. Ha a tömbtábla kockái mind pirosak, és még egy játszható kockát leejtesz, elveszíted a rács utolsó sorát.

PONTOZÁS

A rácsra előre forgó kockák egységét nevezzük „szakasznak” (section). Ha egyetlen tiltott kocka megsemmisítése vagy normál kocka leejtése nélkül sikerül a teljes szakaszt megsemmisítened, megkapod a „tökéletes” (perfect) jelzést, pluszpontokat kapsz és a rácsod egy sorral kiegészül.

A „tökéletes” jelzést a következő pluszpontokkal szerezheted meg:

- 1000 pont** Ha a fordulatok száma magasabb a fordulatok átlagos számánál.
- 5000 pont** Ha a fordulatok száma megegyezik a fordulatok átlagos számával.
- 10 000 pont** Ha a fordulatok száma alacsonyabb a fordulatok átlagos számánál.

SZINTELJESÍTÉS

A szinteket úgy teljesítheted, hogy a megadott számú szakaszt megsemmisíted, és így a rács minden megmaradt soráért 1000 pluszpontot kapsz.

JÁTÉK VÉGE

Ha a karaktered a rács éppen leomló részén áll, vagy az adott kirakós (szakasz hossza) hosszabbá válik, mint a rács hossza, a karaktered leesik a rácsról, és a játék véget ér.

A játék végén megjelenik a pontszám és az „IQ”. De nyugi, ennek az IQ-nak semmi köze az igazi intelligenciahányadosodhoz!

Az IQ-t a következők alapján kalkulálja a játék: a pontszám szorozva a teljesített szintek számával, osztva a nehézségi szint számértékével. Például, ha egy szintet teljesítesz, az IQ-d körülbelül 400 lesz a negyedik szinten pedig 600. A IQ értéke jóval alacsonyabb lesz, ha leestél a rácsról és a „folytatás” gomb segítségével jutottál el az utolsó szintre. A legmagasabb elérhető IQ 999.



МИСЛИ ИЛИ УМРИ!

Мислите, че сте достатъчно умни да предизвикате този коварен, възстановяващ се пъзел? Готови ли сте да заложите живота си на него? Тази игра се играе на триизмерна равнина, наречена Мрежата, и е предизвикателна и забавна главоблъсканица, която ще подложи на изпитание уменията ви да решавате задачи.

Унищожите активните кубове, докато се търкалят напред от единия край на Мрежата към другия, като избягваш „забранените“ кубове. Реши пъзела и ще преживееш още едно нападение на огромните търкалящи се кубове. Ако не успеете, ще ви смажат или ще паднете от края на Мрежата.

Присъждат се IQ точки в зависимост от това колко ефективно елиминирате всяка група от търкалящи се кубове от Мрежата. С преминаването на всеки етап, броят на кубовете за унищожение, скоростта и сложността на пъзелите се увеличават.

СТАНДАРТНИ КОМАНДИ

Клавиши със стрелки	придвигват героя по мрежата
Бутон SQUARE	ускорява въртенето на куба
Бутон CROSS	маркира квадрат в мрежата
Бутон CROSS	унищожават куб (когато се премести върху маркирания квадрат)
Бутон TRIANGLE	активира Зона с предимство. Зоната с предимство включва осемте куба, съседни на светещия зелен квадрат.
Бутон START	пауза на играта

Можете да промените настройките на тези команди в меню Options.

КУБОВЕ

ОБИКНОВЕНИ КУБОВЕ

Обикновените кубове са със същия цвят като Мрежата в този етап. Унищожете тези кубове, преди да стигнат до края на мрежата, за да не изгубите редове от нея.

МАРКИРАНЕ НА ОБИКНОВЕНИ КУБОВЕ

За да маркирате квадрат на Мрежата, натиснете бутона CROSS. Маркираният квадрат ще светне в синьо, за да сигнализира, че е готов да унищожи следващия куб, който се търкулне върху този квадрат. Натиснете отново бутона CROSS, за да унищожите куба, когато се търкулне върху предварително маркирания квадрат.

УНИЩОЖАВАНЕ НА ОБИКНОВЕНИ КУБОВЕ

Натиснете клавиша CROSS, когато обикновен застане над маркиран квадрат, и кубът ще потъне в Мрежата – така ще елиминирате този куб и ще спечелите 100 точки. Това се нарича “унищожаване” на обикновен куб.

Ако не успеете да унищожите обикновен куб, преди да достигне края на Мрежата, един от квадратите на Блок Скалата ще стане червен.

КУБОВЕ С ПРЕДИМСТВО

Кубовете с предимство са зелени. В зависимост от това как са отиграни, може да ви донесат предимства.

МАРКИРАНЕ НА КУБОВЕТЕ С ПРЕДИМСТВО

Натиснете бутона CROSS, за да маркирате квадрат директно на пътя на приближаващ куб с предимство.

УНИЩОЖАВАНЕ НА КУБОВЕ С ПРЕДИМСТВО

Методът за разрушаване на кубове с предимство е същият като за обикновените кубове, но след унищожаването на куб с предимство, квадратът на Мрежата ще светне в зелено.

ЗОНА С ПРЕДИМСТВО

Натиснете клавиша TRIANGLE, за да унищожите квадрат с предимство, както и осемте куба на мрежата, които са в непосредствена близост до квадрата с предимство. Това се нарича Зона с предимство. Съседните квадрати ще светнат в червено, когато е натиснат бутона TRIANGLE и е осветена Зоната с предимство. Като използвате ефективно Зоните с предимство, можете да унищожите повече кубове с по-малко усилия, но ако има маркиран квадрат в Зоната с предимство, той ще отпадне от Зоната с предимство и няма да унищожи куба, който е над него.

ЗАБРАНЕНИ КУБОВЕ

Забранените кубове са черни и както показва името им, трябва да избягвате да ги унищожавате.

УНИЩОЖАВАНЕ НА ЗАБРАНЕНИ КУБОВЕ

Ако случайно унищожите Забранен куб, последният ред от Мрежата ще се срутва след всеки унищожен Забранен куб. Когато останат само Забранени кубове, може да натиснете и задържите бутона SQUARE, за да ги премахнете бързо от Мрежата.

ЕТАПИ

Има общо осем етапи, номерирани от 1 до 8, плюс един Финален етап. Финалният етап няма да се появи в менюто за продължение, докато не преминете през осмия.

ТИПИЧНО РОТАЦИОННО ЧИСЛО (ТРЧ)

Типичното ротационно число е максималният брой завъртания, с които се очаква да се изчистят кубовете в игра. В горния десен ъгъл на екрана по време на игра с 1 играч има две числа. Долното число е ТРЧ, а горното показва завъртанята, докато кубовете се търкалят напред. Дават се бонус точки, ако се унищожат всички активни кубове. Броят на точките зависи от броя на завъртанята, нужни за изчистване на участъка. Броенето на завъртанята започва в момента, в който унищожите първия куб.

БЛОК СКАЛА

Белите квадрати в долния десет ъгъл на екрана са Блок Скала. Блок Скалата преброява кубовете, които падат от мрежата и за всеки паднал куб един квадрат на Блок Скалата светва в червено. Когато всички квадрати на Блок Скалата станат червени, можете да позволите на още един куб да падне, преди да загубите последния ред от Мрежата.

РЕЗУЛТАТ

Група кубове, които се въртят напред по мрежата, се нарича "секция". Ако правилно унищожите цяла секция, без да елиминирате забранени кубове или да губите нормални от края на мрежата, ще постигнете ниво „Съвършенство“ и ще спечелите бонус точки, а към мрежата ще бъде добавен още един ред.

Бонус точките за постигане на "Съвършенство" са:

1 000 точки Ако броят на завъртанята е по-висок от ТРЧ

5000 точки Ако броят на завъртанята е равен на ТРЧ

10 000 точки Ако броят на завъртанята е по-малък от ТРЧ

БОНУС ЗА ПРЕМИНАВАНЕ НА ЕТАП

Ако преминете цял етап, като успешно покриете изисквания брой секции, ще спечелите 1 000 бонус точки за всеки оставащ ред от Мрежата.

КРАЙ НА ИГРАТА

Когато героят стои на срутвасъ се участьк от Мрежата или когато пъзелът (дължината на една Секция) стане по-дълъг от дължината на Мрежата, героят ще падне от Мрежата и играта ще завърши.

Когато играта приключи, ще се изпишат резултатът и "IQ". Но вие не се притеснявайте - това IQ няма връзка с действителния ви коефициент на интелигентност.

IQ се изчислява въз основа на следните фактори: точки, умножени по броя на изминатите етапи, разделени на число, свързани с нивото на трудност, например IQ от покритото ниво 1 ще е около 400. На ниво 4 ще е около 600. IQ ще е значително по-малко, ако изпаднете от етапа и използвате бутона "continue", за да стигнете до последния етап. Най-високото възможно IQ е 999 точки.



MYSLI ALEBO ZOMRI!

Myslíte si, že ste dostatočne bystrý na to, aby ste čelili tomuto prefíkanému obnovujúcemu sa hlavolamu? Ste na to ochotný stavať svoj vlastný život? Táto hra, ktorá sa hrá v trojrozmernej rovine zvanvej mriežka, je náročným a zábavným hlavolamom, ktorý otestuje vaše schopnosti riešiť problémy.

Zničte „hrateľné“ kocky počas toho, ako sa kotúľajú dopredu z jedného konca mriežky na druhý a vyhýbajte sa pritom „zákazaným“ kockám. Vyriešite hádanku a budete čeliť ďalšiemu prudkému útoku obrovských kotúľajúcich sa kociek. Ak zlyháte, rozdrví vás alebo padnete z okraja mriežky.

Na základe efektívnosti s akou dokážete eliminovať každú skupinu kotúľajúcich sa kociek z mriežky, získate IQ body. Po vyčistení všetkých úrovní sa zvýši počet kociek, ktoré musíte zničiť a rýchllosť a zložitosť hlavolamu.

PREDVOLENÉ OVLÁDANIE

smerové tlačidlá	pohyb postavy na mriežke
Tlačidlo SQUARE	zrýchlenie otáčania kocky
Tlačidlo CROSS	„vyznačenie“ štvorca na mriežke
Tlačidlo CROSS	zničenie kocky (keď sa kotúľa cez vyznačený štvorec)
Tlačidlo TRIANGLE	aktivovanie výhodnej zóny Do výhodnej zóny spadá osem kociek susediacich s svietiacim zeleným štvorcom.
tlačidlo START	zastavenie hry

Toto nastavenie ovládania môžete zmeniť na obrazovke Možnosti.

KOCKY

NORMÁLNE KOCKY

Normálne kocky majú rovnakú farbu ako mriežka v tejto úrovni. Zniče všetky kocky ešte predtým, ako sa dostanú na koniec mriežky a nestráťte žiadne rady mriežky.

OZNAČENIE NORMÁLNYCH KOCIEK

Na „vyznačenie“ štvorca na mriežke stlačte tlačidlo CROSS. Vyznačený štvorec zasvieti namodro a signalizuje, že je pripravený na „zničenie“ ďalšej kocky, ktorá sa cezeň prekotúľa. Stlačte tlačidlo CROSS znova a zničte kocku, keď sa kotúľa cez vyznačený štvorec.

ZNIČENIE NORMÁLNYCH KOCIEK

Stlačte tlačidlo CROSS, keď sa normálna kocka otáča nad „vyznačeným“ štvorcem a táto kocka zmizne v mriežke, čím ju zničíte a získate 100 bodov. Toto sa nazýva „zničenie“ normálnej kocky.

Ak normálnu kocku nezničíte predtým, ako sa dostane na koniec mriežky, spadne z jej okraja a jeden štvorec na stupnici blokov sčervenie.

VÝHODNÉ KOCKY

Výhodné kocky sú zelené. V závislosti od toho, ako s týmito kockami hráte, môžu ale nemusia byť pre vás výhodné.

OZNAČENIE VÝHODNÝCH KOCIEK

Na „vyznačenie“ štvorca priamo v ceste blížiac sa výhodnej kocky stlačte tlačidlo CROSS.

ZNIČENIE VÝHODNÝCH KOCIEK

Spôsob zničenia výhodných kociek je rovnaký ako pri normálnych kockách, ale po zničení výhodnej kocky, sa štvorec na mriežke rozsvieti nazeleno.

VÝHODNÁ ZÓNA

Na zničenie výhodného štvorca ako aj ôsmich kociek na mriežke, ktoré s ním priamo susedia stlačte tlačidlo TRIANGLE. Toto sa nazýva výhodná zóna. Susediace štvorce sčervenejú, keď stlačíte tlačidlo TRIANGLE a výhodná zóna sa označí. Pri efektívnom používaní výhodnej zóny môžete zničiť veľa kociek s menšou námahou. Ak je vo výhodnej zóne „vyznačený“ štvorec, tento štvorec sa z výhodnej zóny uvoľní a nezničí kocku priamo nad ním.

ZAKÁZANÉ KOCKY

Zakázané kocky sú čierne a ich názov naznačuje, že by ste sa nemali pokúšať ich zničiť.

ZNIČENIE ZAKÁZANÝCH KOCIEK

Ak náhodou zakázanú kocku zničíte, pri každej zničenej zakázanej kocke sa zrúti posledný rad mriežky. Ak sú na mriežke už len zakázané kocky, môžete stlačiť a podržať tlačidlo SQUARE, aby ste ich z mriežky odstránili.

ÚROVNE

Celkový počet úrovní je osem a sú očíslované od 1 do 8, plus konečná úroveň. Konečná úroveň sa nezobrazí v menu pokračovania, kým nezvládnete ôsmu úroveň.

TYPICKÝ POČET OTÁČOK (TRN – TYPICAL ROTATION NUMBER)

Typický počet otáčok je maximálny počet otáčok potrebných na odstránenie hrateľných kociek. V pravom hornom rohu obrazovky sú v hre s 1 hráčom zobrazené dve čísla. Spodné číslo je TRN a číslo nad ním počíta otáčky počas toho, ako sa kocka kotúľa dopredu. Bonusové body sa pripíšu vtedy, ak boli zničené všetky hrateľné kocky. Počet bodov sa vypočíta na základe počtu otáčok potrebných na vyčistenie jednej časti. Počítanie otáčok začne v momente, kedy zničíte prvú kocku.

STUPNICA BLOKOV

Biele štvorce v pravom dolnom rohu obrazovky sú stupnica blokov. Na stupnici blokov sa počíta počet hrateľných kociek, ktoré spadnú z mriežky a za každú hrateľnú kocku, ktorá z mriežky spadne sčervenie jeden štvorec na stupnici blokov. Keď sú všetky štvorce na stupnici blokov červené, môžete nechať spadnúť ešte jednu hrateľnú kocku predtým, ako prídete o posledný rad na mriežke.

ZÍSKAVANIE BODOV

Jednotka kociek, ktoré sa kotúľajú vpred na mriežke sa volá „sekcia“. Ak správne zničíte celú sekciu bez zničenia zakázaných kociek alebo straty normálnych kociek z mriežky, získate úroveň „dokonalý“, bonusové body a ďalší rad mriežky.

Bonusové body na dosiahnutie úrovne „dokonalý“ sú:

1 000 bodov ak je počet otáčok vyšší ako TRN

5 000 bodov ak je počet otáčok rovný TRN

10 000 bodov ak je počet otáčok nižší ako TRN

BONUS ZA VYČISTENIE ÚROVNE

Vyčistite celú úroveň tak, že úspešne zvládnete potrebný počet sekcií a získate 1 000 bonusových bodov za každý zostávajúci rad mriežky.

KONIEC HRY

Ak sa postava dostane na časť mriežky, ktorá sa práve rúca, alebo ak je hlavolam (dĺžka sekcie) dlhší ako je dĺžka mriežky, postava spadne z mriežky a hra sa skončí.

Keď sa hra skončí, zobrazí sa dosiahnutý počet bodov a „IQ“. Ale žiadne starosti, IQ nemá žiadny súvis s vaším skutočným intelligenčným kvocientom.

IQ sa vypočíta pomocou týchto faktorov: body vynásobené počtom vyčistených úrovní a vydelené číslom vyjadrujúcim náročnosť úrovne, napríklad IQ za vyčistenie levelu 1 bude približne 400. V leveli 4 to bude asi 600. IQ bude výrazne nižšie, ak ste z úrovne spadli a použili možnosť „pokračovať“, aby ste sa dostali do konečnej úrovne. Najvyššie možné dosiahnuteľné IQ je 999.



GÂNDEȘTE SAU MORI!

Crezi că ești suficient de inteligent pentru a contesta acest puzzle regenerator? Ești în stare să pariezi cu viața? Jucat pe un plan tridimensional numit Grid, acest joc este o provocare și foarte distractiv pentru minte, care va testa abilitățile tale de rezolvare a problemelor.

Distruge cuburile “executabile” în timp ce se rostogolesc de la un capăt al Gridului la celălalt, evitând în același timp cuburile “Interzise”. Rezolva puzzle-ul și vei trăi pentru a face față unui alt atac al cubului imens. Eșuează și vei fi strivit sau vei cădea de pe marginea Gridului.

Punctele IQ sunt acordate în funcție de cât de eficient elimini fiecare set de cuburi din Grid. Pe măsură ce se trece de fiecare etapă, numărul de cuburi care trebuie eliminat cât și viteza și complexitatea puzzle-urilor vor crește.

COMENZI STANDARD

butoanele direcționale	deplasează personajul pe Grid
butonul PĂTRAT	accelerează rotația cubului
Butonul X	“marchează” un pătrat pe Grid
Butonul X	distruge un cub (când se rostogolește peste pătratul marcat)
TIRUNGHI	activează o zonă Avantaj. Zona Avantaj include cele 8 cuburi adiacente la pătratul verde strălucitor.
Butonul START	pauză jocul

Poți schimba setările de control în Options Menu. (Meniul Opțiuni).

CUBURI

CUBURI NORMALE

Cuburile normale sunt de aceeași culoare ca și gridul din același nivel. Distrugeți aceste cuburi înainte ca ele să ajungă la capătul gridului pentru a evita pierderea rândurilor din Grid.

MARCAREA CUBURILOR NORMALE

Pentru a “marca” un pătrat pe Grid, apăsați butonul X. Pătratul marcat va străluci albastru pentru a semnala că piesa este pregătită să “distrugă” următorul cub care se rotește pe acel pătrat. Apăsați din nou butonul X pentru a distruge un cub atunci când acesta se rotește peste pătratul marcat anterior.

DISTRUGEREA CUBURILOR NORMALE

Apăsați butonul X când un cub normal se rotește deasupra unui pătrat “marcat”, iar acel cub va coborî în Grid, eliminându-l pe acel cub și atingând 100 de puncte. Aceasta se numește “distrugerea” unui cub normal.

Dacă nu reușiți să distrugeți un cub normal înainte de a ajunge la capătul Gridului aceasta va cădea pe unul dintre pătratele de pe Block Scale (Scara de Bloc) și va deveni roșu.

CUBURILE AVANTAJ

Cuburile Avantaj sunt verzi. În funcție cum îți joci aceste cuburi, ele pot sau nu pot fi benefice pentru tine.

MARCAREA CUBURILOR AVANTAJ

Apăsați butonul X pentru a “marca” un pătrat direct în calea unui Cub Avantaj care se apropie.

DISTRUGEREA CUBURILOR AVANTAJ

Metoda distrugerii pentru Cuburile Avantaj este aceeași ca și pentru Cuburile Normale, dar după ce un Cubul Avantaj este distrus, acel pătrat de pe Grid va fi verde.

ZONA DE AVANTAJ

Apăsăți butonul TRIUNGHI pentru a distruge Pătratul Avantaj, precum și cele 8 Cuburi din Grid care sunt direct adiacente la Pătratul Avantaj. Aceasta este cunoscută sub numele de Zona de Avantaj. Pătratele adiacente vor fi roșii atunci când butonul TRIUNGHI este apăsat, evidențiind avantajul zonei Zona de Avantaj. Prin utilizarea eficientă a Zonelor Avantaj, puteți distruge mai multe cuburi cu mai puțin efort. Cu toate acestea, dacă există un pătrat "marcat" în Zona Avantaj, acel pătrat va fi eliberat din Zona Avantaj și nu va distruge cubul de deasupra lui.

CUBURILE INTERZISE

Cuburile interzise sunt negre și, așa cum sugerează și numele lor, ar trebui să eviți distrugerea acestor cuburi.

DISTRUGEREA CUBURILOR INTERZISE

Dacă distrugi accidental un Cub Interzis, ultimul rând al Gridului se va prăbuși pentru fiecare cub distrus. Când sunt lăsate doar cuburile interzise pe grid, poți apăsa butonul PĂTRAT pentru a le muta rapid de pe Grid.

ETAPE

Există un număr total de 8 etape numerotate de la 1 la 8, plus Etapa Finală. Etapa Finală nu va apărea în meniul continuu până când nu veți trece de etapa 8.

NUMĂRUL TOTAL DE ROTAȚII (TRN)

Numărul tipic de rotație este numărul maxim de rotații care elimină cuburile jucate/executabile. În colțul din dreapta sus a ecranului, în timpul jocului cu un singur jucător, există 2 numere. Numărul inferior este TRN, iar numărul de deasupra acestuia contorizează rotațiile, pe măsură ce cuburile se rostogolesc înainte. Se primesc puncte bonus dacă toate cuburile au fost distruse. Numărul de puncte se bazează pe numărul de rotații necesar pentru a elimina/a elibera secțiunea. Numărătoarea rotațiilor începe în momentul în care distrugi primul cub.

BLOCK SCALE SCARĂ DE BLOCURI

Pătratele albe din colțul din dreapta jos al ecranului reprezintă Scara de blocuri. Scara blocului numără numărul de cuburi care cad din Grid, iar pentru fiecare Cub care cade din Grid, un pătrat din Scara blocului va deveni roșu. Când toate pătratele de pe Scara blocului sunt roșii, poți permite ca încă un cub să cadă înainte de a pierde ultimul rând al gridului.

PUNCTAJ

O unitate de cuburi care se rotește înainte pe Grid se numește "secțiune". Dacă distrugeți în mod corect o întreagă secțiunea fără a distruge cuburile interzise sau fără a pierde orice cub normal de pe marginea Gridului, veți obține "Perfect" pentru a câștiga puncte bonus și un alt rând al Gridului va fi adăugat.

Punctele bonus pentru realizarea scorului "Perfect" sunt:

1.000	de puncte dacă numărul de rotații este mai mare decât TRN
5.000	de puncte dacă numărul de rotații este egal cu TRN
10.000	de puncte dacă numărul de rotații este mai mic decât TRN

BONUSUL DE ELIMINARE A UNEI ETAPE

Eliminați o întreagă etapă, gestionând cu succes numărul necesar de secțiuni pentru a câștiga 1,000 de puncte bonus pentru fiecare excrescență/creștere rămasă a Gridului.

SFÂRȘIT JOC

Când personajul se întâmplă să se afle pe o porțiune care se prăbușește a Gridului sau când puzzle-ul furnizat (lungimea unei Secțiuni) devine mai lung decât lungimea gridului, personajul va cădea de pe Grid și jocul se va încheia.

După terminarea jocului, scorul și "IQ" vor fi afișate. Dar nu vă faceți griji, IQ-ul nu are nicio legătură cu IQ-ul real de inteligență.

IQ se calculează folosind următorii factori: punctele, înmulțite cu numărul de etape eliberate, împărțite la un număr legat de nivelul de dificultate, de exemplu IQ de la eliberarea nivelului 1 va fi în jur de 400. La nivelul 4, acesta va fi în jur de 600. IQ va fi semnificativ mai mic dacă ați căzut de pe etapă și ați folosit un "continuu" pentru a ajunge la Etapa Finală. 999 este cel mai înalt nivel de inteligență realizabil.



MISLI ILI UMRI!

Misliš da si dovoljno pametan za ovu podmuklu obnavljajuću slagalicu? Kladio bi se u život? Ova je igra izazovna i zabavna mozgalica koja će testirati tvoje sposobnosti rješavanja problema, a igra se na trodimenzionalnoj ravnini zvanoj Rešetka.

Uništavaj „igrive“ kocke dok se kotrljaju s jednog kraja Rešetke na drugi i izbjegavaj „zabranjene“ kocke. Riješi slagalicu i preživjet ćeš da bi se suočio s novom navalom ogromnih kotrljajućih kocki. Podbaci i zgnječit će te ili ćeš pasti s Rešetke.

IQ bodovi dodjeljuju se na temelju uspješnosti uklanjanja pojedinog skupa kotrljajućih kocki s Rešetke. Kako rješavaš razine, povećava se broj kocki koje treba ukloniti i njihova brzina te složenost slagalica.

ZADANE KONTROLE

gumbi za kretanje	pomicanje lika na Rešetki
Gumb SQUARE	ubrzavanje okretanja kocke
Gumb CROSS	postavljanje „oznake“ na kvadrat na Rešetki
Gumb CROSS	uništavanje kocke (kada prijeđe preko označenog kvadrata)
Gumb TRIANGLE	aktiviranje Zone pomoći. Zona pomoći obuhvaća osam susjednih kocaka uz svjetleći zeleni kvadrat.
Gumb START	pauziranje igre

Možete promijeniti te postavke kontrola u izborniku Opcije.

KOCKE

NORMALNE KOCKE

Normalne su kocke jednake boje kao Rešetka te razine. Uništi te kocke prije nego dođu do kraja Rešetke da bi spriječio gubitak redova Rešetke.

OZNAČAVANJE NORMALNIH KOCKI

Pritisni gumb CROSS za postavljanje „oznake“ na kvadrat na Rešetki. Označeni kvadrat svijetlit će plavom bojom da bi označio da je kvadrat spreman za „uništavanje“ sljedeće kocke koja prijede preko njega. Pritisni opet gumb CROSS za uništavanje kocke kada prijede preko prethodno označenog kvadrata.

UNIŠTAVANJE NORMALNIH KOCKI

Pritisni gumb CROSS kada se normalna kocka okreće iznad „označenog“ kvadrata i ta će kocka potonuti u Rešetku, što će uništiti tu kocku i donijeti ti 100 bodova. To se zove „uništavanje“ normalne kocke.

Ako ne uspiješ uništiti normalnu kocku prije nego što dođe do kraja Rešetke, ona će pasti i jedan od pravokutnika na Brojaču blokova postat će crven.

POMOĆNE KOCKE

Pomoćne kocke zelene su boje. Ovisno o tome kako ih iskoristiš, one ti mogu, ali ne moraju pomoći.

OZNAČAVANJE POMOĆNIH KOCKI

Pritisni gumb CROSS za postavljanje „oznake“ na kvadrat koji se nalazi na putu prilazeće pomoćne kocke.

UNIŠTAVANJE POMOĆNIH KOCKI

Način uništavanja pomoćnih kocki jednak je kao za normalne kocke, ali nakon što uništiš pomoćnu kocku, taj će kvadrat na Rešetki svijetliti zelenom bojom.

ZONA POMOĆI

Pritisni gumb TRIANGLE za uništavanje kvadrata pomoći, kao i osam kocaka na Rešetki koje su neposredno uz kvadrat pomoći. To se naziva Zona pomoći. Susjedni kvadrati svijetlit će crvenom bojom kada se pritisne gumb TRIANGLE, što će označiti Zonu pomoći. Učinkovitom uporabom Zona pomoći možeš uništiti puno kocaki uz manji napor. Međutim, ako je unutar Zone pomoći „označeni“ kvadrat, taj će kvadrat biti izbačen iz Zone pomoći i neće uništiti kocku koja se nalazi izravno iznad njega.

ZABRANJENE KOCKE

Zabranjene su kocke crne boje, a kako samo ime kaže, te kocke ne bi trebao uništavati.

UNIŠTAVANJE ZABRANJENIH KOCKI

Ako slučajno uništiš zabranjenu kocku, posljednji red Rešetke uružit će se za svaku uništenu zabranjenu kocku. Kada na Rešetki ostanu samo zabranjene kocke, možeš pritisnuti i držati gumb SQUARE da bi ih brzo maknuo s Rešetke.

RAZINE

Postoji ukupno osam razina, od 1. do 8., te Završna razina. Završna razina neće se pojaviti u izborniku za nastavak prije nego što riješiš osmu razinu.

UOBIČAJENI BROJ OKRETAJA (UBO)

Uobičajeni broj okretaja maksimalni je broj okretaja očekivan za uklanjanje igrivih kocaka. U gornjem desnom kutu zaslona tijekom igre za 1 igrača nalaze se dva broja. Donji je broj UBO, a broj iznad njega broji okretaje kako se kocke kotrljaju naprijed. Dodatni bodovi dodjeljuju se ako se unište sve igrive kocke. Broj bodova temelji se na broju okretaja koji su bili potrebni za rješavanje segmenta. Brojanje okretaja počinje kada uništiš prvu kocku.

BROJAČ BLOKOVA

Bijeli pravokutnici u donjem desnom kutu zaslona predstavljaju Brojač blokova. Brojač blokova broji igrive kocke koje padnu s Rešetke i za svaku igrivu kocku koja padne s Rešetke jedan pravokutnik Brojača blokova postaje crven. Kada svi pravokutnici Brojača blokova budu crveni, možeš dopustiti da samo još jedna igriva kocka padne prije nego što izgubiš posljednji red Rešetke.

BODOVANJE

Skup kocaka koje se okreću prema naprijed na Rešetki naziva se „Segment“. Ako pravilno uništiš cijeli Segment bez da uništiš ijednu zabranjenu kocku ili izgubiš normalnu kocku tako da padne s Rešetke, dobit ćeš rezultat „Savršeno“ i osvojiti dodatne bodove te će se dodati još jedan red Rešetke.

Dodatni bodovi za ostvarivanje rezultata „Savršeno“ iznose:

- 1.000 bod** ako je broj okretaja veći od UBO-a
- 5.000 bod** ako je broj okretaja jednak UBO-u
- 10.000 bod** ako je broj okretaja manji od UBO-a

BONUS ZA RJEŠAVANJE RAZINE

Prijedi cijelu razinu uspješnim rješavanjem potrebnog broja segmenata da bi osvojio 1.000 dodatnih bodova za svaki preostali red Rešetke.

KRAJ IGRE

Kada lik stoji na dijelu Rešetke koji se urušava ili kada slagalica (duljina Segmenta) postane veća od duljine Rešetke, lik će pasti s Rešetke i igra je završena.

Kada se igra završi, prikazat će se bodovi i „IQ“. Ali bez brige, IQ nije ni na koji način povezan s tvojim stvarnim kvocijantom inteligencije.

IQ se računa s pomoću sljedećih čimbenika: bodovi pomnoženi s brojem prijedjenih razina i podijeljeni s brojem povezanim sa stupnjem težine; primjerice IQ za rješavanje 1. razine bit će oko 400. Na 4. razini bit će oko 600. IQ će biti znatno manji ako si pao s razine i iskoristio „nastavi“ da bi došao do Završne razine. Najveći je mogući IQ 999.



MISLITE ALI UMRITE!

Mislite, da ste dovolj pametni za spopad s to zahrbtno igro, ki se vedno znova obnavlja? Bi zanjo stavili svoje življenje? Igra, ki poteka v tridimenzionalnem prostoru z imenom mreža, predstavlja pravi zabaven izziv za možgane, saj bo resnični test vaše sposobnosti reševanja ugank.

Uničite »igralne« kocke, ki se kotalijo z enega na drug konec mreže, pri čemer se izogibajte »prepovedanim« kockam. Rešite uganko, da boste lahko doživeli naslednji silovit napad velikanskih kotalečih se kock. Če ne uspete, vas bodo kocke zmečkale ali pa boste padli z mreže.

Na podlagi vaše učinkovitosti odstranjevanja posameznega niza kotalečih se kock z mreže vam bodo podeljene točke IQ. Po zaključku vsake stopnje se zvišajo število kock, ki jih je treba uničiti, hitrost in težavnost igre.

PRIVZETI KRMILNIKI

smerni gumbi	premik lika na mreži
Gumb SQUARE	povečaj hitrost vrtenja kocke
Gumb CROSS	»označi« kvadrat na mreži
Gumb CROSS	uniči kocko (med kotaljenjem čez označen kvadrat)
Gumb TRIANGLE	aktiviraj prednostno cono Prednostna cona zajema osem kock, ki se nahajajo poleg zeleno osvetljenega kvadrata.
Gumb START	prekini igro

Nastavitev krmilnikov je mogoče spremeniti na zaslonu možnosti.

KOCKE

NAVADNE KOCKE

Navadne kocke so enake barve kot mreža na posamezni stopnji. Te kocke morate uničiti, preden dosežejo rob mreže, sicer izgubite vrstice v mreži.

OZNAČEVANJE NAVADNIH KOCK

Kvadrat v mreži »označite« s pritiskom gumba CROSS. Označen kvadrat bo modro osvetljen, kar pomeni, da je pripravljen uničiti naslednjo kocko, ki se bo prikotalila nanj. Ponovno pritisnite gumb CROSS, da uničite kocko, ki se prikotali čez predhodno označen kvadrat.

UNIČEVANJE NAVADNIH KOCK

Pritisnite gumb CROSS, ko se navadna kocka obrača nad »označenim« kvadratom, da kocko potopite v mrežo in jo izločite, kar vam prinese 100 točk. To se imenuje »uničevanje« navadne kocke.

Če navadne kocke ne uspete uničiti, preden doseže rob mreže in pade z nje, se eden od kvadratov kazenske lestvice obarva rdeče.

PREDNOSTNE KOCKE

Prednostne kocke so zelene barve. Te kocke vam lahko koristijo ali pa tudi ne, odvisno od tega, kako igrate z njimi.

OZNAČEVANJE PREDNOSTNIH KOCK

Pritisnite gumb CROSS, da »označite« kvadrat na poti bližajoče se prednostne kocke.

UNIČEVANJE PREDNOSTNIH KOCK

Prednostne kocke uničite na enak način kot navadne kocke, ko pa je prednostna kocka uničena, se kvadrat v mreži obarva zeleno.

PREDNOSTNA CONA

Pritisnite gumb TRIANGLE, da uničite prednostni kvadrat skupaj z osmimi kockami na mreži, ki so v neposredni bližini prednostnega kvadrata. To se imenuje prednostna cona. Ob pritisku gumba TRIANGLE se bodo sosednji kvadrati obarvali rdeče in prikazali prednostno cono. Z učinkovito uporabo prednostne cone je mogoče z manj truda uničiti veliko kock. Če pa se znotraj prednostne cone nahaja »označen« kvadrat, bo ta izločen iz prednostne cone in ne bo uničil kocke, ki se nahaja nad njim.

PREPOVEDANE KOCKE

Prepovedane kocke so črne barve in kot že njihovo ime pove, se je njihovemu uničenju treba izogibati.

UNIČEVANJE PREPOVEDANIH KOCK

Če nenamerno uničite prepovedano kocko, se bo z vsako uničeno prepovedano kocko zrušila ena vrstica mreže. Ko na mreži ostanejo same prepovedane kocke, lahko pritisnete in pridržite gumb SQUARE, da kocke hitro umaknete z mreže.

STOPNJE

Igra ima osem stopenj od 1 do 8 in končno stopnjo. Končna stopnja se ne pojavi na meniju za nadaljevanje, dokler ne zaključite osme stopnje.

ZNAČILNO ŠTEVILO ROTACIJ (ZŠR)

Značilno število rotacij je največje število pričakovanih rotacij za uničenje kock, ki so v igri. Ko igra en sam igralec, sta v zgornjem desnem kotu zaslona prikazani dve številki. Spodnja številka pomeni ZŠR, številka nad njo pa šteje rotacije med kotaljenjem kock. Če uničite vse kocke v igri, pridobite nagradne točke. Število točk je odvisno od števila rotacij, potrebnih za čiščenje območja. Štetje rotacij se prične v trenutku uničenja prve kocke.

KAZENSKA LESTVICA

Beli kvadratki v spodnjem desnem kotu zaslona predstavljajo kazensko lestvico. Kazenska lestvica prikazuje število kock v igri, ki padejo z mreže, za vsako kocko, ki pade z mreže, pa se en kvadratak kazenske lestvice obarva rdeče. Ko so vsi kvadratki kazenske lestvice rdeči, lahko z mreže pade le še ena kocka v igri, s čimer izgubite še zadnjo vrstico mreže.

REZULTAT

Skupina kock, ki se kotalijo po mreži, se imenuje »sekcija«. Če pravilno uničite celotno sekcijo brez uničenja ene same prepovedane kocke oziroma izgube navadne kocke, ki je padla z mreže, dosežete »popoln« rezultat za nagradne točke, v mrežo pa bo dodana še ena vrstica.

Za »popoln« rezultat boste prejeli naslednje število točk:

- 1.000 točk** če je število rotacij večje od ZŠR
- 5.000 točk** če je število rotacij enako ZŠR
- 10.000 točk** če je število rotacij manjše od ZŠR

NAGRADA ZA DOKONČANO STOPNJO

Dokončajte stopnjo z uspešnim uničenjem zahtevanega števila sekcij in si prislužite 1.000 nagradnih točk za vsako preostalo vrstico v mreži.

KONEC IGRE

Ko lik stoji na delu mreže, ki se seseda, ali če sestavljanica (dolžina sekcije) postane daljša od dolžine mreže, bo lik padel z mreže in igra bo končana.

Ko je igra končana, se prikažeta rezultat in IQ. Brez skrbi – tale IQ nima nobene povezave z dejanskim inteligenčnim kvociantom.

IQ se izračuna na podlagi naslednjih dejavnikov: točk, pomnoženih s številom zaključenih stopenj, ki se nato deli s številom za stopnjo težavnosti. Tako bo IQ za končano stopnjo 1 znašal okrog 400. Na 4. stopnji pa bo IQ okrog 600. IQ bo občutno nižji, še niste dokončali stopnje in ste uporabili možnost »nadaljuj«, da bi prišli do končne stopnje. Najvišji možni IQ znaša 999.



فكر أو مت!

هل أنت ذكي بشكل كافٍ لتتحدى هذا اللغز المتجدد المُخادع؟ هل تريد المراهنة بحياتك على ذلك؟ تلعب هذه اللعبة على سطح ثلاثي الأبعاد يُسمى Grid (الشبكة)، وهي لعبة مُحيرة صعبة وممتعة وتختبر قدرات حل المشكلات لديك.

دمر "Playable" Qubes (المكعبات القابلة للعب) التي تتقدم إلى الأمام من طرف الشبكة إلى الطرف الآخر متفادياً "Forbidden" Qubes (المكعبات المحظورة). حل اللغز وستجيا لمواجهة هجمات أخرى من المكعبات العملاقة المتدرجة نوك. افشل في حل اللغز وسيتم سحقك أو تسقط من حافة الشبكة.

تتم مكافأتك بنقاط IQ حسب مدى كفاءتك في التخلص من مجموعات المكعبات المتدرجة على الشبكة. يزداد عدد المكعبات وتزداد سرعة الألغاز ومدى تعقيدها بعد إكمالك لكل مرحلة.

عناصر التحكم الافتراضية

أزرار اتجاهات	تحريك الشخصية على الشبكة
زر SQUARE	زيادة سرعة درجة المكعبات
زر CROSS	"تحديد" مربع على الشبكة
زر CROSS	تدمير مكعب (عندما يتدرج إلى المربع الذي تم تحديده)
زر TRIANGLE	تفعيل منطقة الأفضلية. تحتوي منطقة الأفضلية على 8 مكعبات متصلة بالمربع الأخضر المُضيء.
زر START	إيقاف اللعبة

يمكنك تغيير عناصر التحكم هذه من قائمة الخيارات.

QUBES (المكعبات)

NORMAL QUBES (المكعبات العادية)

المكعبات العادية بنفس لون الشبكة في هذه المرحلة. دمر هذه المكعبات قبل وصولهم إلى نهاية الشبكة لتتجنب فقدان صف من الشبكة.

تحديد المكعبات العادية

لتحديد مربع على الشبكة، اضغط على زر CROSS. سيلمع المربع الذي تم تحديده باللون الأزرق مشيرًا إلى جاهزيته لتدمير المكعب التالي الذي سيتدرج على هذا المربع. اضغط على زر CROSS مرة أخرى لتدمير مكعب عندما يتدرج إلى المربع الذي تم تحديده سابقًا.

تدمير المكعبات العادية

اضغط على زر CROSS عندما يمر مكعب عادي فوق مربع تم تحديده. سيؤدي هذا إلى سقوط المكعب داخل الشبكة وبالتالي التخلص منه وإحراز 100 نقطة. هذا يُدعى "تدمير" مكعب عادي.

إذا فشلت في تدمير مكعب عادٍ قبل وصوله إلى نهاية الشبكة، سيسقط ويتحول أحد المربعات على السطح إلى اللون الأحمر.

ADVANTAGE QUBES (مكعبات الأفضلية)

مكعبات الأفضلية خضراء. يتم تحديد مدى فائدة هذه المكعبات وفقًا لطريقة اللعب بهم.

تحديد مكعبات الأفضلية

اضغط على زر CROSS لتحديد مربع في اتجاه مكعب أفضلية.

تدمير مكعبات الأفضلية

أسلوب تدمير مكعبات الأفضلية هو نفسه أسلوب تدمير المكعبات العادية، ولكن بعد تدمير مكعب أفضلية، سيلمع هذا المربع باللون الأخضر.

ADVANTAGE ZONE (منطقة الأفضلية)

إضبط على زر TRIANGLE لتدمير مكعب الأفضلية بالإضافة إلى 8 مكعبات المتصلة بمربع الأفضلية على الشبكة. تُدعى هذه المنطقة بمنطقة الأفضلية. ستلمع المربعات المجاورة باللون الأحمر عند الضغط على زر TRIANGLE مشيرة إلى منطقة الأفضلية. إذا استخدمت مناطق الأفضلية بشكل فعال، ستتمكن من تدمير مكعبات أكثر بمجهود أقل. ومع ذلك، إذا تواجد مربع تم تحديده داخل منطقة الأفضلية، سيتم إقصاء هذا المربع من منطقة الأفضلية ولن يُدمر المكعب أعلاه.

FORBIDDEN QUBES (المكعبات المحظورة)

المكعبات المحظورة سوداء اللون، وكما يشير اسمها، تجنب تدمير هذه المكعبات.

تدمير المكعبات المحظورة

إذا دمرت مكعب محظور بالخطأ، سينهار آخر مكعب من الشبكة لكل مكعب محظور تم تدميره. عندما تبقى المكعبات المحظورة فقط على الشبكة، يمكنك الضغط باستمرار على زر SQUARE لتدريكهم إلى خارج الشبكة بسرعة.

المراحل

هناك 8 مراحل مُرقّمة من 1 إلى 8، بالإضافة إلى مرحلة نهائية. لن تظهر المرحلة النهائية في قائمة الاستمرار حتى تكمل المرحلة الثامنة.

TYPICAL ROTATION NUMBER (عدد الاستدارات القياسي) (TRN)

عدد الاستدارات القياسي هو أقصى عدد من الاستدارات المتوقعة للتخلص من المكعبات القابلة للعب. هناك عددان في الركن الأيمن العلوي في وضع لاعب 1. الرقم السفلي يعبر عن TRN والرقم أعلاه يعبر عن عدد الاستدارات التي تقوم بها المكعبات في تدرجها إلى الأمام. تُمنح نقاط إضافية إذا تم تدمير جميع المكعبات القابلة للعب. يتم حساب عدد النقاط وفقاً لعدد الاستدارات اللازمة لتصفية القطع. يبدأ احتساب عدد الاستدارات عند تدمير أول مكعب.

BLOCK SCALE (مقياس المكعبات)

تُعبّر المربعات البيضاء في الركن الأيمن السفلي عن مقياس المكعبات. يقوم مقياس المكعبات بحساب عدد المكعبات القابلة للعب التي سقطت من الشبكة وكلما سقط مكعب قابل للعب من الشبكة، يتحول مربع من مقياس المكعبات إلى اللون الأحمر. عندما تتحول جميع المربعات في مقياس المكعبات إلى اللون الأحمر، يمكنك أن تسمح بسقوط مكعب قابل للعب آخر قبل أن تفقد آخر صف من الشبكة.

إحراز النقاط

وعدة المكعبات التي تتحرك إلى الأمام تُدعى "Section (قطاع)". ستحقق "Perfect" لتحصل على نقاط إضافية وتتم إضافة صف جديد للشبكة، إذا نجحت في تدمير قطاع كامل من دون تدمير أي مكعبات محظورة أو سقوط أي مكعبات عادية من الشبكة.

النقاط الإضافية لتحقيق "Perfect" هي:

1000 نقطة	إذا كان رقم الاستدارات أعلى من TRN
5000 نقطة	إذا كان رقم الاستدارات يساوي TRN
10000 نقطة	إذا كان رقم الاستدارات أقل من TRN

مكافأة إكمال المرحلة

قم بإكمال مرحلة كاملة عن طريق تولي أمر العدد اللازم من القطاعات لتحصل على 1000 نقطة إضافية على كل صف متبقي من الشبكة.

انتهت اللعبة

عندما تكون الشخصية واقفة على جزء ينهار من الشبكة أو عندما يصبح اللغز (طول القطاع) أطول من الشبكة، ستسقط الشخصية من الشبكة وتنتهي اللعبة.

سيظهر لك النتيجة و"IQ" بعد انتهاء اللعبة. ولكن لا تقلق، لا علاقة بين الIQ ونسبة الذكاء الفعلية الخاصة بك.

يتم حساب IQ من خلال العوامل الآتية: النقاط مضروبة في عدد المراحل التي أكملتها ومقسومة على عدد متعلق بمستوى الصعوبة، على سبيل المثال، IQ الذي ستحصل عليه من إكمال المستوى 1 هو 400 تقريبًا. سيكون 600 تقريبًا بحلول المستوى 4. إذا سقطت الشخصية من المرحلة واستخدمت "متابعة" لتصل إلى المرحلة النهائية، سيقال IQ بشكل ملحوظ أعلى IQ يمكن تحقيقه هو 999.

