



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO™

PlayStation® Classic



THE PUZZLE WARRIORS

RYU

Ryu lives only for martial arts and searches for opponents stronger than he is. He travels the world to become a true warrior. Ryu respects strength and power, and does not care who his opponent is.

KEN

Ryu's training rival is out to make it clear once and for all who is the world's strongest warrior. Ken hears a rumour that Ryu is working to strengthen his mental power so, not to be outdone, Ken steps into the puzzle ring. Ken's confident he is the one with greater brain power.

CHUN-LI

Chun-Li has strong feelings of revenge for the criminals that kidnapped her father. She can never forgive them for what they have done. Using her agile legs and sharp brain she continues her investigation to find her lost father.

SAKURA

Sakura has super athletic talent and a good sense of martial arts. Only a high school student, she hears that her idol, Ryu, has been building mind strength so she begins training as well. Sakura believes to be competitive she must keep up with Ryu.

MORRIGAN

She is a beautiful yet moody succubus who fell from above into the human world to seek a confrontation. Morrigan escaped the demon world to look for a new opponent and challenge their mind. Can Morrigan find an opponent to satisfy her longing for a good fight?

FELICIA

Felicia is a friendly cat woman who wants to be a musical star. She knows that becoming a popular star takes talent and intelligence. Talent comes naturally to Felicia, but she enters the Puzzle War to build her mental abilities.

HSIEN-KO

Hsien-Ko and her sister made a pact after their lives were taken by the Darkstalkers. One would free the spirit of their mother while the other would avenge themselves against the powers of the night by destroying the Darkstalkers wherever they may roam. Beware the Chinese ghosts!

DONOVAN

Donovan is the lonely Dark Hunter who lives for Anita, a young orphan who can detect the whereabouts of the Darkstalkers. Donovan trails the Darkstalkers seeking revenge for Anita's parents who perished at their hands. Donovan believes this emotionless child holds the key to his destiny.

BASIC CONTROLS

LEFT and RIGHT	move gem to the left or right
CIRCLE button	rotate gem clockwise
CROSS button	rotate gem counter-clockwise
DOWN	drop gem faster
SQUARE button	special function (see Street Puzzle Mode)
TRIANGLE button	special function (see Street Puzzle Mode)
SELECT button	taunt opponent (once per round)
START button	start game/pause game

HOW TO CATCH PUZZLE FEVER

Just when the battle was heading towards a complete free-for-all, the Puzzle War breaks out and you're cast into the conflict to drown your opponent in gems. Beat your opponent to the punch by stacking gem after gem on their side of the screen. Use the special Crash Gem to break gems on your side and drop them on your foe. Fill your enemy's side before they fill yours and KO! You win.

PUZZLE FIGHTER RULES

Each round will drop two attached gems from the top of the screen to the bottom. Arrange the gems strategically to prepare for the drop of a Crash Gem. Make a Crash Gem touch a gem of the same colour then all the gems of that colour that are linked vertically and horizontally to that gem will break. These will then create Counter Gems that will be sent to your opponent's playfield. Counter Gems will land on your opponent's side in the pre-determined pattern of your character.

The more gems you break, the larger the number of Counter Gems you will drop on your enemy. If the gems pile up to the top of the screen right into the gap where the new gems fall, you lose the game.

Warning messages will appear to let you know how many Counter Gems are about to drop on you. Here is the key to the messages:

CAUTION	1-10 Counter Gems
WARNING	11-30 Counter Gems
DANGER	31 or more Counter Gems

GEMS

Normal Gems

These are the regular gems that fall round by round from the top of the screen. Counter Gems turn into Normal Gems after the number of rounds indicated by the gem have fallen.

Power Gems

When four or more same-coloured Normal Gems are placed together in a certain manner they form large Power Gems. These gems can be as big as you can make. Use a Crash Gem or Rainbow Gem to break Power Gems and drop many gems on your opponent while increasing your score.

Crash Gems

The round gems are known as Crash Gems. When dropped on a gem of the same colour, the Crash Gem will break. Try to link lines of same-coloured gems to create a huge chain reaction of broken gems. This will drop lots of Counter Gems on your opponent.

Counter Gems

Counter Gems fall on you or your opponent in a pattern based on your character. A Counter Gem has a coloured number inside that counts down as each new round of gems falls. Normal Counter Gems start at 5 but once they reach zero they become Normal Gems of the colour indicated by the number.

You can destroy Counter Gems before they fall on you by counter-attacking with Counter Gems of your own. Break a Crash Gem or Rainbow Gem on as many Normal Gems as you can and the number of Counter Gems about to drop will be reduced. Counter Gems that still drop after some are countered start with a number 3. Drop a Crash Gem paired with a Normal Gem of the same colour, and any Counter Gem that comes into contact with them will be destroyed no matter the colour of the Counter Gem.

Rainbow Gems

The diamond-shaped Rainbow Gems will break same-coloured gems. The gems that break do not need to be attached to a like-coloured gem in order to break. The amount of Counter Gems dropped on your opponent is reduced when using a Rainbow Gem as compared to breaking the same amount of gems with a Crash Gem. Thus Rainbow Gems should be used primarily to get out of a tough spot as opposed to a powerful attack method.

GAME MODES

ARCADE MODE

Select this mode to play against the computer. Each match comprises 1 round, but you can change the number of rounds in Option Mode. Choose the initial level of difficulty from:

EASY	Defeat 3 opponents
NORMAL	Defeat 8 opponents
HARD	Defeat 8 extra-difficult opponents

VS. MODE

V.S. Mode is the classic 2-player contest. Select a character then you will see the Handicap screen appear. Adjust the difficulty from five different gem drop rate levels. The higher the number the faster the gems will drop. After each match you can change your character and review the result screen.

TRAINING DEMO

This mode allows you to study gameplay and pick up some pointers to improve your skill at Super Puzzle Fighter II Turbo. This is an auto-running demo, so press the START button at any time during the demo to return to the Mode Select screen.

STREET PUZZLE MODE

Fun and prizes abound with the Street Puzzle Mode. There are a number of secret options available here, and to see these features you must play to win.

After selecting your character you can pick the prize you will play for. You will fight one round of intense puzzle action. Difficulty, damage level, game speed and CPU Round are constant in Street Puzzle Mode. If you lose, you will return to the Street Puzzle Mode Character Select screen. If you win, you will see on-screen how to use the prize.

After you win your first prize, the “Goodies” menu will appear on the Mode Select screen. This menu shows you the prizes you have won and how to use them. You will lose these items if you do not save before you quit.

NOTE: some prizes will add options to the Mode Select screen. Battle tough on the street to find out all the secrets!

OPTION MODE

Adjust a range of settings including the difficulty level, audio options and controller configuration.



LES COMBATTANTS

RYU

Ayant dédié sa vie aux arts martiaux, Ryu est toujours en quête d'adversaires plus forts que lui. Il parcourt le monde dans l'espoir de devenir un grand combattant. Ryu respecte la force et la puissance, quel que soit son adversaire.

KEN

Le partenaire d'entraînement de Ryu a pour but de prouver qu'il est le guerrier le plus puissant au monde. Ken sait que Ryu veut renforcer sa résistance mentale et il a décidé de rentrer dans l'arène pour ne pas le laisser prendre de l'avance. Ken est certain d'être le plus fort dans tous les domaines.

CHUN-LI

Chun-Li souhaite plus que tout se venger des criminels qui ont kidnappé son père. Elle ne pourra jamais leur pardonner ce qu'ils ont fait. Grâce à son agilité et à son intelligence, elle continue à enquêter pour les retrouver et sauver son père.

SAKURA

Sakura a de grands talents athlétiques et une bonne maîtrise des arts martiaux. Toujours étudiante, elle a entendu que son idole, Ryu, s'entraînait pour développer sa résistance mentale et elle souhaite suivre son exemple. Sakura est convaincue qu'elle doit suivre le programme de Ryu pour rester compétitive.

MORRIGAN

À la fois belle et maussade, cette succube est venue du ciel. Morrigan s'est échappée du monde des démons afin de chercher un nouvel adversaire humain capable de la défier. Les autres combattants seront-ils suffisamment puissants pour offrir à Morrigan le duel qu'elle recherche ?

FELICIA

Felicia est une femme-chat amicale qui souhaite devenir une star de la chanson. Elle sait que l'intelligence et le talent sont des qualités indispensables pour devenir populaire. Le talent est déjà présent chez elle, mais elle entre dans la compétition pour développer ses aptitudes mentales.

HSIEN-KO

Hsien-Ko et sa sœur ont fait un pacte après avoir été tuées par les Darkstalkers. L'une libérerait l'esprit de leur mère tandis que l'autre les vengerait des forces de la nuit en traquant les Darkstalkers, où qu'ils se cachent. Attention aux fantômes chinois !

DONOVAN

Donovan est un chasseur d'ombres qui vit pour Anita, une jeune orpheline pouvant détecter les Darkstalkers. Donovan pourchasse les Darkstalkers et cherche à venger Anita après la mort de ses parents. Donovan est convaincu que cette enfant sans émotions détient la clé de son destin.

COMMANDES PAR DÉFAUT

LEFT et RIGHT	déplacer une gemme vers la gauche ou la droite
touche CIRCLE	tourner la gemme dans le sens des aiguilles d'une montre
touche CROSS	tourner la gemme dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
DOWN	faire tomber la gemme plus rapidement
touche SQUARE	fonction spéciale (voir mode Puzzle de rue)
touche TRIANGLE	fonction spéciale (voir mode Puzzle de rue)
touche SELECT	provoquer l'adversaire (une fois par manche)
touche START	commencer la partie / mettre en pause

LA FIÈVRE DU PUZZLE

Alors que la bataille prenait des airs de mêlée totale, la Puzzle War (Guerre des puzzles) a éclaté et vous voilà forcé de submerger vos adversaires sous les gemmes. Coiffez votre adversaire au poteau en empilant les gemmes de leur côté de l'écran. Utilisez la Crash Gem (Gemme d'attaque) spéciale pour briser les gemmes de votre côté et les envoyer vers votre adversaire. Remplissez son côté avant qu'il ne remplisse le vôtre et vous l'emporterez par KO !

LES RÈGLES DE PUZZLE FIGHTER

À chaque tour, deux gemmes liées tombent du haut de l'écran. Placez-les de manière stratégique afin de préparer la chute d'une Gemme d'attaque. Lorsqu'une Gemme d'attaque touche une gemme de la même couleur, toutes les gemmes de cette couleur liées à l'horizontale et à la verticale se briseront. Vous créez ainsi des <<Counter Gems>> (Gemmes de contre) qui seront envoyées sur l'écran de votre adversaire. Les Gemmes de contre arriveront du côté de votre adversaire en suivant le motif lié à votre combattant.

Plus vous brisez de gemmes, plus vous enverrez de Gemmes de contre sur votre ennemi. Si les gemmes s'empilent en haut de l'écran et restent bloquées dans la zone où apparaissent les nouvelles gemmes, vous perdez la partie.

Des messages d'avertissement vous feront savoir le nombre de Gemmes de contre arrivant sur votre écran. Voici les messages et le nombre de gemmes associées :

CAUTION (ATTENTION)	1-10 Gemmes de contre
WARNING (ALERTE)	11-30 Gemmes de contre
DANGER (DANGER)	31 Gemmes de contre ou plus

GEMMES

Normal Gems (Gemmes classiques)

Les gemmes de base qui tombent du haut de l'écran les unes après les autres. Les Gemmes de contre se transforment en Gemmes classiques une fois que le nombre de tours indiqué arrive à zéro.

Power Gems (Gemmes de pouvoir)

Lorsque quatre Gemmes classiques de la même couleur ou plus sont associées, elles forment des Gemmes de pouvoir, plus grandes. La taille de ces gemmes n'a pas de limite. Utilisez une Gemme d'attaque ou une Rainbow Gem (Gemme arc-en-ciel) pour briser les Gemmes de pouvoir et faire tomber de nombreuses gemmes sur votre adversaire tout en augmentant votre score.

Crash Gems (Gemmes d'attaque)

Les gemmes rondes s'appellent des Gemmes d'attaque. Une fois posée sur une gemme de la même couleur, la Gemme d'attaque se brise. Essayez d'associer des lignes de gemmes de la même couleur afin de créer une importante réaction en chaîne de gemmes brisées. Cela enverra un grand nombre de Gemmes de contre à votre adversaire.

Counter Gems (Gemmes de contre)

Les Gemmes de contre arrivent sur votre écran ou celui de votre adversaire en suivant un motif déterminé par votre combattant. Une Gemme de contre dispose d'un nombre coloré qui diminue à chaque nouvelle gemme qui tombe. Les Gemmes de contre commencent à 5, mais elles redeviennent des Gemmes classiques lorsque le chiffre arrive à zéro, adoptant la couleur du chiffre.

Vous pouvez détruire les Gemmes de contre avant qu'elles ne tombent sur vous en contre-attaquant avec vos propres Gemmes de contre. Brisez une Gemme d'attaque ou une Gemme arc-en-ciel sur un maximum de Gemmes classiques et le nombre de Gemmes de contre sur le point de tomber diminuera. Les Gemmes de contre qui tombent après un contre commencent à 3.

Faites tomber une Gemme d'attaque associée à une gemme de la même couleur et toutes les Gemmes de contre qui entrent en contact avec ces gemmes seront détruites, quelle que soit leur couleur.

Rainbow Gems (Gemmes arc-en-ciel)

En forme de losange, les Gemmes arc-en-ciel détruiront toutes les gemmes de la même couleur. Les gemmes brisées n'ont pas besoin d'être liées à une gemme de la même couleur. Le nombre de Gemmes de contre lâchées sur votre adversaire est moins important lorsque vous utilisez une Gemme arc-en-ciel qu'une Gemme d'attaque. Par conséquent, les Gemmes arc-en-ciel doivent surtout être utilisées pour vous sortir d'une situation difficile et ne constituent pas une méthode d'attaque.

MODES DE JEU

ARCADE MODE (MODE ARCADE)

Choisissez ce mode pour jouer contre l'ordinateur. Chaque match se joue en une manche, mais vous pouvez modifier le nombre de manches dans le mode Options. Choisissez le niveau de difficulté de base parmi les niveaux suivants :

EASY (FACILE)	Battre 3 adversaires
NORMAL (NORMAL)	Battre 8 adversaires
HARD (DIFFICILE)	Battre 8 adversaires extra-difficiles

VS. MODE (MODE DÉFI)

Le mode classique pour un affrontement entre deux joueurs. Choisissez un combattant et vous accédez à l'écran de Handicap. Choisissez parmi cinq vitesses de chute différentes. Plus le chiffre est élevé, plus les gemmes tomberont vite. Après chaque partie, vous pouvez changer de combattant et voir les résultats.

TRAINING DEMO (DÉMO D'ENTRAÎNEMENT)

Ce mode vous permet d'étudier le fonctionnement du jeu et de comprendre ses mécanismes pour améliorer votre niveau à Super Puzzle Fighter II Turbo. Il s'agit d'une démo automatique, appuyez sur la touche START à tout moment pour revenir à l'écran de sélection du mode.

STREET PUZZLE MODE (MODE PUZZLE DE RUE)

Le mode Puzzle de rue est fait pour s'amuser et gagner des récompenses. De nombreuses options sont cachées. Pour les découvrir, vous n'avez pas le choix, il faudra gagner des parties.

Après avoir sélectionné votre combattant, vous pouvez choisir la récompense que vous souhaitez remporter. Vous devrez venir à bout d'un niveau intense et plein d'action. La difficulté, le niveau de dégâts, la vitesse de jeu et le niveau de l'ordinateur sont constants dans ce mode. Lorsque vous perdez, vous revenez à l'écran de sélection du combattant du mode Puzzle de rue. Lorsque vous gagnez, votre récompense et la façon de l'utiliser s'affichent à l'écran.

Après avoir remporté votre première récompense, le menu Goodies apparaîtra sur l'écran de sélection du mode. Ce menu vous montre les récompenses que vous avez gagnées et comment les utiliser. Vous perdrez ces objets si vous quittez sans enregistrer.

REMARQUE : certaines récompenses ajoutent de nouvelles options à l'écran de sélection du mode. Jouez sans relâche pour découvrir tous les secrets !

OPTION MODE (MODE OPTIONS)

Modifiez certains paramètres, y compris le niveau de difficulté, les options audio et la configuration de la manette.



I GUERRIERI DEL PUZZLE

RYU

L'esistenza di Ryu è votata alle arti marziali e alla ricerca di avversari degni di lui. Per questo, viaggia per il mondo con l'ambizione di diventare un valoroso combattente. Ryu rispetta la forza, ma senza mai temere l'avversario che deve fronteggiare.

KEN

Il rivale in allenamento di Ryu è deciso a dimostrare una volta per tutte chi è il miglior combattente al mondo. Ken ha appreso che Ryu si sta allenando per rinsaldare la sua forza mentale. Per non rischiare di farsi sovrastare, ha quindi deciso di salire sul ring delle gemme. È sua convinzione che nessuno potrà competere con la sua risolutezza.

CHUN-LI

Chun-Li serba un inarrestabile desiderio di vendetta contro i criminali che hanno rapito suo padre. Non potrà mai perdonarli per quello che hanno fatto. La sua agilità con le gambe e la sua prontezza di spirito sono le armi con cui intende proseguire nell'indagine sul padre scomparso.

SAKURA

Sakura vanta una prestanza atletica fuori dal comune e un innato talento per le arti marziali. Sebbene sia ancora una studentessa del college, ha sentito che il suo idolo, Ryu, sta allenando la sua forza mentale. Per questo, ha deciso di dedicarsi anche lei a un addestramento dedicato. Sakura è convinta che, per rimanere competitiva, dovrà tenere il passo di Ryu.

MORRIGAN

Morrigan è una splendida e tenebrosa succube discesa nel mondo degli umani per confrontarsi con altri guerrieri. È fuggita dal mondo demoniaco proprio per

individuare un avversario degno di lei e mettersi alla prova contro le sue abilità intellettuali. Riuscirà a trovare qualcuno che possa soddisfare la sua brama di battaglia?

FELICIA

Felicia è un'amichevole donna gatto che ambisce a diventare una star della musica. È consapevole, tuttavia, che per coronare il suo sogno sono necessari talento e intelligenza. Sicuramente non difetta in talento, ma ora è intenzionata a cimentarsi nella Puzzle War per rafforzare le sue attitudini mentali.

HSIEN-KO

Hsien-Ko e sua sorella hanno stretto un patto quando le loro vite sono state ghermite dai Darkstalker. Una avrebbe liberato lo spirito della madre, mentre l'altra avrebbe compiuto la loro vendetta contro i poteri della notte, distruggendo i Darkstalker in ogni luogo e in ogni tempo. Tremate, i fantasmi cinesi stanno arrivando!

DONOVAN

Donovan è un Dark Hunter solitario che vive per Anita, una giovane orfana che può rilevare la presenza dei Darkstalker. Donovan sta braccando i Darkstalker con l'obiettivo di vendicare i genitori di Anita, caduti proprio per mano loro. La sua convinzione è che questa ragazza senza emozioni rappresenti la chiave che svelerà il suo destino.

COMANDI BASE

LEFT e RIGHT	Muovi la gemma a sinistra e destra
Tasto CIRCLE	Ruota la gemma in senso orario
Tasto CROSS	Ruota la gemma in senso antiorario
DOWN	Accelera la caduta della gemma
Tasto SQUARE	Funzione speciale (vedi modalità Street Puzzle)

Tasto TRIANGLE	Funzione speciale (vedi modalità Street Puzzle)
Tasto SELECT	Provoca avversario (una volta per round)
Tasto START	Avvia partita/Pausa

LA FEBBRE DEL PUZZLE!

Proprio quando la battaglia stava per degenerare in un drammatico tutti contro tutti, è scoppiata la Puzzle War, che ti contrapporrà al tuo avversario con l'obiettivo di sommergerlo di gemme. Vinci la sfida facendo accumulare gemme nella sua area dello schermo. Usa la speciale Crash Gem (Gemma schianto) per distruggere le gemme dalla tua parte e scagliarle in campo nemico. Riempi il campo avversario prima che lui riesca a riempire il tuo e sarà... KO!

REGOLE PUZZLE FIGHTER

Durante il gioco, delle coppie di gemme scenderanno dall'alto nella tua area di gioco. Disponile strategicamente per prepararti all'arrivo di una Gemma schianto. Posiziona quest'ultima vicino a una gemma dello stesso colore per causare la distruzione di tutte le gemme di quel colore adiacenti in orizzontale o verticale. Questa reazione genererà delle Counter Gems (Gemme contrattacco), che saranno inviate nel campo del tuo avversario. Le Gemme contrattacco saranno riversate sul nemico con una disposizione basata sulle caratteristiche del tuo personaggio.

Distruggi più gemme possibili per scaricare nel campo avversario il maggior numero di Gemme contrattacco. Se le gemme si accumuleranno fino al margine superiore del suo campo, ovvero fino all'area necessaria per la discesa delle nuove gemme, vincerai lo scontro.

Sullo schermo compariranno dei messaggi di avviso quando il tuo avversario sta per inviarti una serie di Gemme contrattacco:

CAUTION (PRUDENZA)	1-10 Counter Gems
WARNING (ATTENZIONE)	11-30 Gemme contrattacco
DANGER (PERICOLO)	31 o più Gemme contrattacco

GEMME

Normal Gems (Gemme normali)

Le gemme comuni che scendono dall'alto in ogni round. Le Gemme contrattacco diventano Gemme normali dopo il numero di fasi indicato.

Power Gems (Gemme potere)

Quando quattro o più Gemme normali dello stesso colore vengono posizionate vicine con una determinata disposizione, generano una Gemma potere di dimensioni maggiori. È possibile creare Gemme potere di qualsiasi dimensione. Usa una Gemma schianto o una Rainbow Gem (Gemma arcobaleno) per distruggere le Gemme potere, incrementare il tuo punteggio e inviare una sequenza di gemme nel campo avversario.

Crash Gems (Gemme schianto)

Le gemme rotonde sono anche note come Gemme schianto. Se posizionate su una gemma dello stesso colore, le Gemme schianto si distruggono. Crea delle linee di gemme dello stesso colore per generare una reazione a catena di distruzione. In questo modo, invierai una quantità di Gemme contrattacco al tuo avversario.

Counter Gems (Gemme contrattacco)

Le Gemme contrattacco precipitano nel campo avversario con una disposizione basata sulle caratteristiche del tuo personaggio. Una Gemma contrattacco ha un numero colorato all'interno che si riduce a ogni serie di gemme in arrivo. Le Gemme contrattacco standard contengono il numero 5. Quando la cifra si azzerà, diventano Gemme normali del colore indicato dal numero.

Puoi distruggere le Gemme contrattacco prima che precipitino nel tuo campo effettuando un contrattacco con Gemme contrattacco. Distruggi una Gemma contrattacco o una Gemma arcobaleno su più Gemme normali possibili per ridurre il numero di Gemme contrattacco in arrivo. Le Gemme contrattacco residue che precipiteranno nel tuo campo conterranno il numero 3. Posiziona una Gemma contrattacco abbinata a una Gemma normale dello stesso colore e qualsiasi Gemma contrattacco che entrerà in contatto con esse verrà distrutta, a prescindere dal colore della Gemma contrattacco.

Rainbow Gems (Gemme arcobaleno)

Le Gemme arcobaleno, a forma di diamante, distruggono le gemme dello stesso colore, anche se non sono adiacenti a una gemma di identico colore. La quantità di Gemme contrattacco inviata al tuo avversario usando una Gemma arcobaleno è inferiore rispetto a quella che si otterrebbe distruggendo lo stesso numero di gemme con una Gemma contrattacco. In questo senso, le Gemme arcobaleno sono utili soprattutto per risolvere situazioni complicate, piuttosto che come strumento d'attacco.

MODALITÀ DI GIOCO

ARCADE MODE (ARCADE)

Seleziona questa modalità per giocare contro il computer. Una partita standard prevede un singolo round, ma puoi modificare il numero di round nella schermata delle impostazioni. Scegli il livello di difficoltà iniziale tra i seguenti:

EASY (FACILE)

Sconfiggi 3 avversari

NORMAL (NORMALE)

Sconfiggi 8 avversari

HARD (DIFFICILE)

Sconfiggi 8 super avversari

VS. MODE (VERSUS)

La modalità Versus è una classica sfida tra due giocatori. Seleziona il personaggio per visualizzare la schermata di handicap. Imposta il livello di difficoltà scegliendo

tra cinque diversi valori, basati sulla velocità di discesa delle gemme. Dopo ogni partita, è possibile cambiare personaggio e consultare la schermata dei risultati.

TRAINING DEMO (DEMO ALLENAMENTO)

Questa modalità ti permette di analizzare le strategie di gioco di Super Puzzle Fighter II Turbo. Si tratta di una dimostrazione, quindi premi il tasto START in qualsiasi momento per tornare alla schermata di selezione della modalità.

STREET PUZZLE MODE (STREET PUZZLE)

La modalità Street Puzzle riserva premi e sorprese! Gioca e vinci per sbloccare le numerose funzionalità segrete a disposizione.

Dopo aver selezionato il tuo personaggio, scegli il primo premio per cui vuoi giocare. Dovrai affrontare un singolo round. Nella modalità Street Puzzle, la difficoltà, il livello di danno, la velocità di gioco e i round non possono essere modificati. In caso di sconfitta, tornerai alla schermata di selezione del personaggio della modalità Street Puzzle. In caso di vittoria, le istruzioni su schermo ti illustreranno come usare il tuo premio.

Dopo aver vinto il tuo primo premio, nella schermata di selezione della modalità comparirà una schermata dedicata ai premi. All'interno, potrai consultare i premi sbloccati e le istruzioni per usarli. Ricorda di salvare prima di uscire dal gioco, per non rischiare di perdere i premi acquisiti.

NOTA: alcuni premi permetteranno di aggiungere nuove impostazioni alla schermata di selezione della modalità. Combatti per sbloccare tutti i segreti!

OPTION MODE (OPZIONI)

Regola una serie di impostazioni, tra cui il livello di difficoltà, la configurazione del controller e l'audio.



DIE PUZZLE-KRIEGER

RYU

Kampfsport ist Ryus ganzes Leben und er sucht stets nach Gegnern, die stärker sind als er. Er reist um die Welt, um ein wahrer Krieger zu werden. Ryu respektiert Stärke und Macht und ihm ist egal, wer sein Gegner ist.

KEN

Ryus Trainingsrivale will ein für alle Mal beweisen, wer der stärkste Krieger der Welt ist. Als er das Gerücht hört, dass Ryu an seiner mentalen Kraft arbeitet, will Ken sich nicht übertrumpfen lassen und betritt den Puzzle-Ring. Ken ist überzeugt davon, der Intelligenterere zu sein.

CHUN-LI

Chun-Li hegt starke Rachegelüste gegenüber den Verbrechern, die ihren Vater entführt haben. Sie kann ihnen ihre Tat niemals verzeihen. Mit flinken Beinen und scharfem Verstand setzt sie ihre Nachforschungen fort, um ihren verschollenen Vater zu finden.

SAKURA

Sakura ist unglaublich athletisch und besitzt ein gutes Gespür für Kampfkunst. Sie geht noch auf die Highschool, doch als sie hört, dass ihr Idol Ryu an seiner Geistesstärke arbeitet, beginnt auch sie zu trainieren. Sakura glaubt, mit Ryu mithalten zu müssen, um eine Chance zu haben.

MORRIGAN

Sie ist ein wunderschöner, doch launischer Sukkubus, der von oben in die Menschenwelt herabfiel, um die Konfrontation zu suchen. Morrigan entfloher Dämonenwelt, um nach einem neuen Gegner zu suchen und ihre eigene Geisteskraft zu testen. Wird Morrigan einen Gegner finden, der ihre Sehnsucht nach einem guten Kampf stillen kann?ht?

FELICIA

Felicia ist eine freundliche Katzenfrau, die Musikstar werden möchte. Sie weiß, dass Talent und Intelligenz nötig sind, um Popstar zu werden. Das Talent besitzt Felicia von Haus aus, doch sie nimmt am Puzzle-Krieg teil, um ihre geistigen Fähigkeiten zu stärken.

HSIEN-KO

Hsien-Ko und ihre Schwester schlossen einen Pakt, nachdem die Darkstalkers ihnen das Leben genommen hatten. Die eine würde den Geist ihrer Mutter befreien, während die andere sich an den Mächten der Nacht rächen würde, indem sie die Darkstalkers vernichtete, wo auch immer sie sich herumtrieben. Hüte dich vor diesen chinesischen Geistern!

DONOVAN

Donovan ist ein einsamer Jäger der Dunkelheit (Darkhunter), der sein Leben Anita verschrieben hat, einer jungen Waise, die den Aufenthaltsort der Darkstalkers aufspüren kann. Donovan verfolgt die Darkstalkers, um Anitas Eltern zu rächen, die durch ihre Hand starben. Donovan glaubt, dass dieses gefühlscalte Kind der Schlüssel zu seinem Schicksal ist.

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

LEFT und RIGHT	Edelstein nach links oder rechts bewegen
CIRCLE-Taste	Edelstein im Uhrzeigersinn drehen
CROSS-Taste	Edelstein gegen den Uhrzeigersinn drehen
DOWN	Edelstein schneller herabfallen lassen
SQUARE-Taste	Spezialfunktion (siehe „Street Puzzle“-Modus)
TRIANGLE-Taste	Spezialfunktion (siehe „Street Puzzle“-Modus)
SELECT-Taste	Gegner verspotten (einmal pro Runde)
START-Taste	Spiel starten/pausieren

WIE DU DICH MIT DEM PUZZLE-FIEBER ANSTECKST

Gerade als der Kampf völlig aus dem Ruder zu laufen droht, bricht der Puzzle-Krieg aus und du landest in einem erbitterten Wettstreit, in dem es darum geht, den Gegner in Edelsteinen zu ertränken. Komme deinem Gegner zuvor, indem du auf seiner Bildschirmseite Edelstein auf Edelstein türmst. Nutze den speziellen Sprengstein (Crash Gem), um Edelsteine auf deiner Seite zu beseitigen und sie auf deinen Gegner fallen zu lassen. Fülle das Spielfeld deines Gegners, bevor er deins füllt, und schon heißt es „K. o.! Du gewinnst!“

PUZZLE-FIGHTER-REGELN

In jeder Runde fallen zwei miteinander verbundene Edelsteine vom oberen Bildschirmrand herunter. Platziere die Edelsteine strategisch, um vorbereitet zu sein, wenn ein Sprengstein (Crash Gem) herabfällt. Lasse einen Sprengstein so herabfallen, dass er einen Edelstein derselben Farbe berührt, um alle Edelsteine dieser Farbe, die waagrecht oder senkrecht miteinander verbunden sind, wegzusprengen. Aus ihnen werden dann Timer-Steine (Counter Gems), die ins Spielfeld des Gegners fallen. Timer-Steine landen in der durch deinen Charakter vorgegebenen Anordnung auf der Seite des Gegners.

Je mehr Edelsteine du sprengst, desto mehr Timer-Steine stürzen auf deinen Gegner herab. Stapeln sich die Edelsteine bis in die Lücke am oberen Bildschirmrand, aus der die neuen Steine herabfallen, hast du das Spiel verloren.

Warnmeldungen erscheinen und informieren dich darüber, wie viele Timer-Steine gleich auf dich herabfallen. Hier die Bedeutung dieser Warnmeldungen:

ACHTUNG (CAUTION)	1 – 10 Timer-Steine
WARNUNG (WARNING)	11 – 30 Timer-Steine
GEFAHR (DANGER)	31 oder mehr Timer-Steine

EDELSTEINE

Normale Edelsteine

Dies sind die normalen Edelsteine, die Runde um Runde vom oberen Bildschirmrand herabfallen. Timer-Steine verwandeln sich nach der angegebenen Anzahl von Runden in normale Edelsteine.

Supersteine (Power Gems)

Werden vier oder mehr gleichfarbige normale Edelsteine auf bestimmte Art miteinander kombiniert, entsteht ein großer Superstein. Einen solchen Stein kannst du so groß machen, wie es dir gelingt. Benutze einen Sprengstein oder Regenbogenstein (Rainbow Gem), um Supersteine zu zerstören und dem Gegner jede Menge Edelsteine zu bescheren, während gleichzeitig deine Punktzahl steigt.

Sprengsteine (Crash Gems)

Die runden Edelsteine sind sogenannte Sprengsteine. Landen sie auf einem Edelstein derselben Farbe, explodiert der Sprengstein. Versuche, Reihen gleichfarbiger Edelsteine zu verbinden, um eine riesige Kettenreaktion aus explodierenden Edelsteinen auszulösen. Dadurch fallen beim Gegner jede Menge Timer-Steine herab.

Timer-Steine (Counter Gems)

Timer-Steine fallen je nach gespieltem Charakter in einer bestimmten Anordnung auf dich oder den Gegner herab. Ein Timer-Stein trägt eine farbige Nummer, die mit jeder neuen Runde aus herabfallenden Edelsteinen abnimmt. Normale Timer-Steine beginnen bei 5, aber sobald sie 0 erreichen, verwandeln sie sich in normale Edelsteine in der Farbe der Zahl.

Du kannst Timer-Steine zerstören, bevor sie auf dich herabfallen, indem du mit eigenen Timer-Steinen einen Gegenangriff startest. Lass einen Sprengstein oder Regenbogenstein auf möglichst vielen normalen Edelsteinen explodieren, dann verringert sich die Anzahl der Timer-Steine, die bereits in den Startlöchern stehen. Die Timer-Steine, die nach deinem Gegenangriff dennoch herabfallen, beginnen

mit der Zahl 3. Lässt du einen Sprengstein herabfallen, der mit einem normalen Edelstein derselben Farbe verbunden ist, dann wird jeder Timer-Stein zerstört, den er berührt – egal welche Farbe der Timer-Stein hat.

Regenbogensteine (Rainbow Gems)

Die diamantenförmigen Regenbogensteine zerstören alle Edelsteine derselben Farbe. Die zerstörten Edelsteine müssen nicht mit einem gleichfarbigen Edelstein verbunden sein, um zu explodieren. Die Anzahl der Timer-Steine, die beim Gegner herabfallen, ist bei der Verwendung eines Regenbogensteins niedriger, als wenn du die gleiche Anzahl Edelsteine mit einem Sprengstein zerstörst. Deswegen solltest du Regenbogensteine hauptsächlich verwenden, um dich aus brenzligen Situationen zu retten, und nicht als Angriffsmethode.

SPIELMODI

ARCADE-MODUS

Wähle diesen Modus, um gegen den Computer zu spielen. Jedes Spiel besteht aus einer Runde, du kannst die Anzahl der Runden jedoch im Optionsmodus verändern. Beim anfänglichen Schwierigkeitsgrad hast du die Wahl zwischen:

LEICHT (EASY)

Besiege 3 Gegner.

NORMAL

Besiege 8 Gegner.

SCHWER (HARD)

Besiege 8 besonders schwierige Gegner.

VERSUS-MODUS

Der Versus-Modus ist ein klassischer Wettkampf zwischen zwei Spielern. Wähle einen Charakter, dann erscheint die Handicap-Auswahl. Wähle eine Schwierigkeit aus den fünf verschiedenen Edelstein-Fallraten. Je höher die Zahl, desto schneller fallen die Edelsteine herab. Nach jedem Spiel kannst du deinen Charakter wechseln und einen Blick auf den Ergebnisbildschirm werfen.

TRAININGS-DEMO

In diesem Modus kannst du dich eingehender mit dem Gameplay beschäftigen und bekommst Tipps, um geschickter in Super Puzzle Fighter II Turbo zu werden. Diese Demo läuft automatisch ab, du kannst aber über die START-Taste jederzeit zur Modusauswahl zurückkehren.

„STREET PUZZLE“-MODUS

Der „Street Puzzle“-Modus hält nicht nur jede Menge Spaß und Preise bereit, sondern auch eine Reihe von Geheimoptionen. Um sie zu finden, musst du auf Sieg spielen.

Nachdem du einen Charakter ausgewählt hast, kannst du dir einen Preis aussuchen, um den du spielen willst. Dann folgt eine Runde rasante Puzzle-Action. Schwierigkeit, Schadenslevel, Spielgeschwindigkeit und CPU-Gegner sind im „Street Puzzle“-Modus festgelegt. Wenn du verlierst, kehrst du zum Charakterauswahl-Menü des „Street Puzzle“-Modus zurück. Wenn du gewinnst, wird dir angezeigt, wie du den Preis verwenden kannst.

Nach deinem ersten Preisgewinn erscheint das Extras-Menü (Goodies) in der Modusauswahl. Hier siehst du die Preise, die du gewonnen hast, und wie du sie benutzen kannst. Du verlierst diese Gegenstände, wenn du vor dem Beenden des Spiels nicht speicherst.

HINWEIS: Einige Preise erweitern die Modusauswahl um neue Optionen. Zeig in diesem Straßenkampf, was du drauf hast, um alle Geheimnisse zu entdecken!

OPTIONSMODUS

Passe verschiedene Einstellungen wie Schwierigkeitsgrad, Audiooptionen und Controller-Konfiguration an.



GUERREROS DEL PUZZLE

RYU

Ryu solo vive para las artes marciales y busca rivales más fuertes que él. Viaja por todo el mundo para convertirse en un auténtico guerrero. Ryu respeta la fuerza y el poder, y no le importa quién sea su rival.

KEN

El compañero de entrenamiento de Ryu quiere dejar claro de una vez por todas quién es el guerrero más fuerte del mundo. A oídos de Ken llega el rumor de que Ryu está trabajando para fortalecer su poder mental, de modo que, para no verse superado, Ken salta al ring de los puzzles. Ken está seguro de que él es quien tiene mayor poder mental.

CHUN-LI

Chun-Li siente un fuerte deseo de venganza contra los criminales que secuestraron a su padre. Nunca podrá perdonarles lo que hicieron. Haciendo uso de sus ágiles piernas y su ingeniosa mente, continúa su investigación para encontrar a su padre perdido.

SAKURA

Sakura tiene unas aptitudes atléticas increíbles y un gran conocimiento de las artes marciales. Siendo solo una estudiante de instituto, ha oído que su ídolo, Ryu, está potenciando su fuerza mental, por lo que también comienza a entrenar. Sakura cree que para ser competitiva tiene que seguir los pasos de Ryu.

MORRIGAN

Es una hermosa aunque malhumorada súcubo que llegó al mundo de los humanos para buscar un enfrentamiento. Morrigan escapó del mundo de los demonios para encontrar un nuevo rival y desafiar su mente. ¿Podrá encontrar Morrigan a un adversario que satisfaga sus deseos de una buena pelea?

FELICIA

Felicia es una jovial mujer gato que quiere ser una estrella de la música. Sabe que para convertirse en estrella del pop necesita talento e inteligencia. El talento es algo natural en Felicia, pero ingresa en las guerras del puzle para mejorar sus habilidades mentales.

HSIEN-KO

Hsien-Ko y su hermana hicieron un pacto después de que los Darkstalkers les arrebataran sus vidas. Una liberaría el espíritu de su madre, mientras que la otra se vengaría de los poderes de la noche destruyendo a los Darkstalkers allá donde estuvieran. ¡Cuidado con las fantasmas chinas!

DONOVAN

Donovan es el Darkhunter solitario que cuida de Anita, una joven huérfana que puede detectar el paradero de los Darkstalkers. Donovan sigue la pista a los Darkstalkers en busca de venganza por los padres de Anita, a los que mataron. Donovan cree que esta niña apática es la clave de su destino.

CONTROLES BÁSICOS

LEFT y RIGHT	mueven la gema a la izquierda o la derecha
Botón CIRCLE	gira la gema en el sentido de las agujas del reloj
Botón CROSS	gira la gema en el sentido contrario a las agujas del reloj
DOWN	hace caer la gema más rápido
Botón SQUARE	función especial (ver modo Street Puzzle)
Botón TRIANGLE	función especial (ver modo Street Puzzle)
Botón SELECT	provocar al rival (una vez por ronda)
Botón START	empezar partida/pausar partida

CÓMO CONTAGIARSE DE LA FIEBRE DEL PUZLE

Justo cuando la contienda se encaminaba hacia una batalla campal, estalla la guerra del puzzle y te ves en mitad de un conflicto en el que tienes que sepultar a tu rival en gemas. Anticípate y derrota a tu rival apilando gema tras gema en su lado de la pantalla. Usa la gema rompedora especial para romper gemas en tu lado y hacerlas caer sobre tu enemigo. Llena el lado de tu enemigo antes de que él llene el tuyo y ¡KO! Tú ganas.

REGLAS DE PUZZLE FIGHTER

Cada ronda, caerán dos gemas unidas desde la parte superior de la pantalla hacia la parte inferior. Coloca las gemas de manera estratégica para preparar la caída de una gema rompedora. Haz que una gema rompedora toque una gema del mismo color y todas las gemas de ese color que estén unidas a ella, tanto en vertical como en horizontal, se romperán. Esto hará que se creen gemas de contraataque, que se enviarán a la zona de juego de tu rival. Las gemas de contraataque caerán en el lado de tu rival en el patrón predeterminado de tu personaje.

Cuantas más gemas rompas, mayor será el número de gemas de contraataque que caerán sobre tu enemigo. Cuando las gemas se apilan hasta la parte superior de la pantalla, justo en el hueco donde caen las nuevas gemas, se pierde la partida.

Aparecerán mensajes de advertencia que te indican cuántas gemas de contraataque están a punto de caer en tu lado. La leyenda de los mensajes es la siguiente:

CAUTION (PRECAUCIÓN)	De 1 a 10 gemas de contraataque
WARNING (ADVERTENCIA)	De 11 a 30 gemas de contraataque
DANGER (PELIGRO)	31 o más gemas de contraataque

GEMAS

Gemas normales

Son las gemas corrientes que caen ronda tras ronda desde la parte superior de la pantalla. Las gemas de contraataque se convierten en gemas normales después del número de rondas indicado en la gema.

Gemas poderosas

Cuando cuatro o más gemas normales del mismo color se colocan juntas de un modo determinado, forman gemas poderosas grandes. Estas gemas pueden llegar a ser todo lo grandes que puedas hacerlas. Usa una gema rompedora o una gema arcoíris para romper las gemas poderosas y hacer caer muchas gemas en el lado de tu rival, al mismo tiempo que aumentas tu puntuación.

Gemas rompedoras

Las gemas redondas se conocen como gemas rompedoras. Cuando caiga sobre gemas del mismo color, la gema rompedora las romperá. Trata de unir líneas de gemas del mismo color para crear una gran reacción en cadena de gemas rotas. Con esto, conseguirás que caigan muchas gemas de contraataque sobre tu rival.

Gemas de contraataque

Las gemas de contraataque caen sobre tu rival o sobre ti formando un patrón según el personaje. Cada gema de contraataque tiene un número de un color en su interior que va disminuyendo con cada ronda de nuevas gemas. Las gemas de contraataque normales empiezan en 5, pero cuando el número llega a cero, se convierten en gemas normales del color indicado por el número.

Puedes destruir las gemas de contraataque antes de que caigan sobre ti contraatacando con tus propias gemas de contraataque. Rompe una gema rompedora o una gema arcoíris junto al mayor número de gemas normales que puedas para reducir el número de gemas de contraataque que están

a punto de caer sobre ti. Las gemas de contraataque que caigan después de que contrarrestes algunas empezarán con el número 3. Deja caer una gema rompedora junto a una gema normal del mismo color y cualquier gema de contraataque que entre en contacto con ellas se destruirá, sin importar el color de la gema de contraataque.

Gemas arcoíris

Las gemas arcoíris con forma de diamante romperán las gemas del mismo color. No es necesario que las gemas estén unidas a una gema del mismo color para que se rompan. La cantidad de gemas de contraataque que caen sobre tu rival es menor cuando usas una gema arcoíris en comparación con romper la misma cantidad de gemas con una gema rompedora. Por tanto, las gemas arcoíris se deben usar principalmente para salir de una situación apurada, en lugar de usarlas como método de ataque potente.

MODOS DE JUEGO

MODO ARCADE

Selecciona este modo para jugar contra la máquina. Cada partida consta de 1 ronda, pero puedes cambiar el número de rondas en el modo Option (Opciones). Elige el nivel de dificultad inicial entre:

EASY (FÁCIL)

Derrota a 3 rivales

NORMAL

Derrota a 8 rivales

HARD (DIFÍCIL)

Derrota a 8 rivales muy difíciles

MODO VS

El modo VS. es el combate clásico de 2 jugadores. Elige un personaje y luego aparecerá la pantalla de Handicap (Desventaja). Ajusta la dificultad entre cinco niveles diferentes de caída de gemas. Cuanto más alto sea el número, más rápido caerán las gemas. Después de cada partida puedes cambiar de personaje y revisar la pantalla de resultados.

DEMO DE ENTRENAMIENTO

Este modo te permite estudiar el desarrollo del juego y recibir algunos consejos para mejorar tus habilidades en Super Puzzle Fighter II Turbo. Esta es una demo de funcionamiento automático. Pulsa el botón START en cualquier momento durante la demo para volver a la pantalla de selección de modo.

MODO STREET PUZZLE

La diversión y los premios abundan en el modo Street Puzzle. Aquí hay varias opciones secretas disponibles, pero para verlas tienes que jugar y ganar.

Después de seleccionar a tu personaje, puedes elegir el premio por el que vas a jugar. Jugarás una intensa ronda de puzles trepidantes. La dificultad, el nivel de daño, la velocidad de juego y los algoritmos de la máquina son constantes en el modo Street Puzzle. Si pierdes, volverás a la pantalla de selección de personajes del modo Street Puzzle. Si ganas, aparecerá en pantalla cómo puedes usar tu premio.

Tras ganar tu primer premio, aparecerá el menú Goodies (Artículos) en la pantalla de selección de modo. Este menú muestra los premios que has ganado y cómo usarlos. Perderás estos artículos si no guardas la partida antes de salir.

NOTA: Algunos premios añadirán opciones a la pantalla de selección de modo. ¡Pelea duro en las calles para descubrir todos los secretos!

MODO OPTION (OPCIONES)

Configura una selección de ajustes, entre los que se incluyen el nivel de dificultad, las opciones de sonido y la configuración de los mandos.



БОЙЦЫ НА ВОЙНЕ ГОЛОВОЛОМОК

РЮ

Для Рю боевые искусства – это смысл жизни, он постоянно ищет более все сильных противников. Он путешествует по миру, стремясь стать истинным воином. Рю уважает силу и мастерство, и ему безразлично, кто его противник.

КЕН

Партнер Рю по тренировкам решил определить раз и навсегда, кто является самым сильным бойцом. Кен слышал, что Рю работает над развитием ментальной силы, поэтому и он тоже решил заняться головоломками. Кен уверен, что он умнее Рю.

ЧУН-ЛИ

Чун-Ли мечтает отомстить преступникам, похитившим ее отца. Она никогда не простит им этого. Быстрая и сообразительная девушка ведет расследование, чтобы найти пропавшего отца.

САКУРА

У талантливой спортсменки Сакуры особая склонность к боевым искусствам. Она еще учится в школе, но, узнав, что ее кумир Рю развивает силу мысли, Сакура тоже начала тренироваться. Она считает, что нужно равняться на Рю, чтобы добиться успеха.

МОРРИГАН

Прекрасная и взбалмошная девушка-суккуб, явившаяся в мир людей в поисках достойного противника. Морриган покинула мир демонов, чтобы найти кого-нибудь достаточно умного и бросить ему вызов. Интересно, найдется ли тот, кто сможет потягаться с Морриган?

ФЕЛИЦИЯ

Очаровательная женщина-кошка, которая мечтает стать знаменитой певицей. Она понимает, что для этого нужен талант и ум. С талантом у Фелиции все в порядке, а для развития умственных способностей она решила принять участие в войне головоломок.

СЕН-КО

Сен-Ко и ее сестра заключили соглашение после того, как их жизни отняли вампиры. Одна сестра освободит дух их матери, а вторая отомстит за обеих духам ночи, уничтожая вампиров повсюду, где они могут водиться. Не шутите с китайскими призраками!

ДОНОВАН

Одиноким ночной воин, который живет только ради Аниты, юной сиротки, умеющей определять местонахождение вампиров. Донован выслеживает вампиров, чтобы отомстить за родителей Аниты, погибших от их рук. Донован считает, что его судьба связана с этим ребенком, лишенным эмоций.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

LEFT и RIGHT	двигают самоцвет влево или вправо
Кнопка CIRCLE	поворачивает самоцвет по часовой стрелке
Кнопка CROSS	поворачивает самоцвет против часовой стрелки
DOWN	быстрое падение самоцвета
Кнопка SQUARE	особая функция (режим уличной головоломки)
Кнопка TRIANGLE	особая функция (режим уличной головоломки)
Кнопка SELECT	провокация (1 раз за раунд)
Кнопка START	начало игры/пауза

КАК ИГРАТЬ

В войне головоломки ваша задача – завалить соперника самоцветами. Накапливайте самоцветы один за другим на той половине экрана, которую защищает ваш соперник! Используйте особые крэш-самоцветы, чтобы взрывать самоцветы на своей стороне и перебрасывать их на сторону соперника. Кто первым заполнит самоцветами сторону соперника, тот и победит! Возможно, это будете вы.

ПРАВИЛА ИГРЫ

В каждом раунде два связанных самоцвета будут падать с верхней части экрана вниз. Располагайте самоцветы так, чтобы подготовить их к падению крэш-самоцвета. Когда крэш-самоцвет коснется самоцвета того же цвета, все соединенные с ним вертикально и горизонтально самоцветы этого цвета взорвутся. При этом на поле вашего соперника появятся контр-самоцветы. Они упадут на поле соперника в заранее заданном порядке, характерном для вашего персонажа.

Чем больше самоцветов вы взорвете, тем больше контр-самоцветов получит соперник. Если самоцветы выстроятся в колонну до самого верха экрана, и следующему самоцвету некуда будет упасть, вы проиграете.

Перед появлением контр-самоцветов вы получите предупреждение об их количестве. Вот как они расшифровываются:

ВНИМАНИЕ	1-10 контр-самоцветов
ОСТОРОЖНО	11-30 контр-самоцветов
ОПАСНОСТЬ	31 и более контр-самоцветов

САМОЦВЕТЫ

Обычные самоцветы

Это просто самоцветы, которые падают в каждом раунде с верхней части экрана вниз. Контр-самоцветы превращаются в обычные самоцветы через то число раундов, которое указано при падении самоцвета.

Мощные самоцветы

Когда 4 и более обычных самоцветы одного цвета располагаются рядом в определенном порядке, они превращаются в большие мощные самоцветы. Они могут быть любого размера. Крэш-самоцвет или радужный самоцвет может взорвать мощный самоцвет и отправить на поле соперника множество самоцветов, повысив ваш счет.

Крэш-самоцветы

Круглые самоцветы – это крэш-самоцветы. Упав на самоцвет такого же цвета, крэш-самоцвет взрывается. Старайтесь выстраивать линии самоцветов одного цвета, чтобы при взрыве произошла цепная реакция. При этом на поле соперника появится много контр-самоцветов.

Контр-самоцветы

Они появляются на поле соперника в заранее заданном порядке, характерном для вашего персонажа. Контр-самоцветы содержат цветные числа, которые уменьшаются на единицу с каждым раундом. У обычных контр-самоцветов отсчет начинается с 5, а при 0 они становятся обычными самоцветами одного цвета с цифрой.

Контр-самоцветы можно уничтожить до того, как они упадут, атакуя их вашими собственными контр-самоцветами. Взорвите крэш-самоцвет или радужный самоцвет на как можно больше обычных самоцветов, и количество падающих на ваше поле контр-самоцветов уменьшится. Контр-самоцветы, падающие на поле после такой контратаки, начинают отсчет с цифры 3. Если вместе с крэш-самоцветом уронить обычный самоцвет того

же цвета, все соприкоснувшиеся с ними контр-самоцветы будут уничтожены, независимо от цвета контр-самоцветов.

Радужные самоцветы

Ромбовидные радужные самоцветы взрывают самоцветы одного с ними цвета. При этом взрываются и самоцветы, не соприкасающиеся с другими самоцветами такого же цвета. При использовании радужного самоцвета на поле соперника появляется меньше контр-самоцветов, чем при взрыве крэш-самоцвета. Рекомендуется использовать радужные самоцветы для устранения неудобных самоцветов, а не в качестве мощной атаки.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

АРКАДА

Игра против компьютера. Каждый матч длится 1 раунд, но это значение можно изменить в меню параметров. Выберите сложность игры:

НИЗКАЯ	3 соперника
СРЕДНЯЯ	8 соперников
ВЫСОКАЯ	8 опытных соперников

ПОЕДИНОК

Классический режим для 2-х игроков. После выбора персонажа открывается меню настройки. Выберите уровень сложности по скорости падения самоцветов, от 1 до 5. Чем больше число, тем быстрее падают самоцветы. После каждого матча можно выбрать другого персонажа и посмотреть экран результатов.

ТРЕНИРОВКА

В этом режиме можно изучить игровой процесс и отработать некоторые приемы, повышающие ваше мастерство игры в Super Puzzle Fighter II Turbo. Это автоматическая тренировка, поэтому вы можете в любой момент нажать кнопку START и вернуться в меню выбора режима.

РЕЖИМ УЛИЧНОЙ ГОЛОВОЛОМКИ

Уличная головоломка – это веселье и призы! В этом режиме есть несколько секретных возможностей, но они откроются вам только после победы.

Выбрав персонажа, нужно будет выбрать приз, за который вы будете сражаться. Вас ждет один раунд сложной головоломки. Сложность, уровень урона, скорость игры и раунды в этом режиме не изменяются. Если вы проиграли, то вернетесь в меню выбора персонажа режима уличной головоломки. Если выиграли, то увидите подсказку по использованию приза.

Когда вы получите первый приз, на экране выбора режима игры появится меню призов. В этом меню представлены полученные вами призы и способы их использования. Если не сохранить игру перед тем, как выйти из нее, вы потеряете эти призы.

ПРИМЕЧАНИЕ: некоторые призы добавляют новые пункты в меню выбора режима. Сражайтесь на улицах, чтобы узнать все секреты!

ПАРАМЕТРЫ

Вы можете настроить такие параметры как уровень сложности, параметры звука и команды управления.



DE PUZZELKRIJGERS

RYU

Ryu leeft voor de Oosterse krijgskunst en zoekt naar tegenstanders die sterker zijn dan hij. Hij reist de hele wereld over om een ware krijger te worden. Ryu respecteert kracht en macht, en het maakt hem niet uit wie zijn tegenstander is.

KEN

Ryu's trainingsrivaal wil voor eens en altijd duidelijk maken wie 's werelds sterkste krijger is. Ken heeft gehoord dat Ryu aan mentale krachttraining doet, dus om niet achter te blijven stapt Ken ook de puzzelring in. Ken is ervan overtuigd dat hij degene is met de sterkere hersenen.

CHUN-LI

Chun-Li heeft sterke wraakgevoelens jegens de criminelen die haar vader hebben ontvoerd. Ze kan hen nooit vergeven voor hun daden. Gebruikmakend van haar behendige benen en slimme brein, vervolgt ze haar zoektocht naar haar vermiste vader.

SAKURA

Sakura heeft een groot atletisch talent en een aanleg voor Oosterse vechtsport. Hoewel ze nog maar een middelbaar scholiere is, begint ze aan een serieuze breinkrachttraining zodra ze hoort dat haar idool Ryu ook bezig is om zijn hersenen te trainen. Sakura is ervan overtuigd dat ze Ryu moet bijhouden als ze op het hoogste niveau wil meedoen.

MORRIGAN

Morrigan is een beeldschone maar humeurige succubus die vanuit de hemel op aarde is gevallen, op zoek naar een confrontatie. Ze is ontsnapt uit de demonenwereld en zoekt nu een nieuwe tegenstander voor een krachtmeting van de geest. Kan Morrigan een tegenstander vinden die haar behoefte aan een goed gevecht kan bevredigen?

FELICIA

Felicia is een vriendelijke katvrouw die graag een musicalster zou zijn. Ze weet dat je talent en intelligentie nodig hebt om het tot een ster te schoppen. Talent heeft Felicia van nature al, maar de doet mee aan de Puzzle War om haar mentale capaciteiten verder uit te bouwen.

HSIEN-KO

Hsien-Ko en haar zus sloten een pact nadat hun levens waren afgenomen door de Darkstalkers. De ene zou de geest van hun moeder bevrijden, terwijl de ander hen zou wreken bij de krachten van de nacht door de Darkstalkers te vernietigen, waar die zich ook bevinden. Berg je voor de Chinese geesten!

DONOVAN

Donovan is de eenzame Dark Hunter die zijn leven wijdt aan Anita, een jong weesje dat de verblijfplaats van Darkstalkers kan detecteren. Donovan jaagt op de Darkstalkers, op zoek naar wraak voor Anita's ouders, die door hun toedoen zijn gesneuveld. Donovan gelooft dat dit emotionele kind de sleutel vormt tot zijn lotsbestemming.

STANDAARDBESTURING

LEFT en RIGHT	verplaatsen een steen naar links of rechts
CIRCLE-toets	draait een steen met de klok mee
CROSS-toets	draait een steen tegen de klok in
DOWN	laat een steen sneller vallen
SQUARE-toets	speciale functie (zie Street Puzzle Mode)
TRIANGLE-toets	speciale functie (zie Street Puzzle Mode)
SELECT-toets	daagt tegenstander uit (één keer per ronde)
START-toets	start/pauzeert de game

ZO KRIJG JE DE SMAAK VAN PUZZELS TE PAKKEN

Net wanneer het gevecht lijkt uit te monden in een complete chaos, breekt de Puzzle War (Puzzelstrijd) uit en beland je in een wedloop om je tegenstander te overspoelen met edelstenen. Wees je tegenstander te slim af door edelsteen na edelsteen op zijn of haar helft van het scherm te laten vallen. Gebruik de speciale Crash Gem (Barststeen) om edelstenen aan jouw kant te breken en aan je tegenstander te geven. Vul het scherm van je tegenstander voordat hij of zijn het jouwe vult en KO! Jij wint.

PUZZLE FIGHTER-REGELS

Iedere ronde vallen twee verbonden edelstenen vanaf de bovenkant van het scherm naar beneden. Plaats deze stenen op strategische wijze in afwachting van een Crash Gem. Als een Crash Gem een edelsteen van dezelfde kleur raakt, dan breken alle edelstenen van diezelfde kleur die horizontaal en verticaal zijn verbonden aan die ene steen. Hierdoor worden Counter Gems (counterstenen) aangemaakt, die verschijnen in het veld van je tegenstander. Counter Gems verschijnen in een speciaal patroon, behorend bij je personage.

Hoe meer stenen je breekt, hoe meer Counter Gems er verschijnen in het veld van je tegenstander. Als de edelstenen zich zo hoog opstapelen dat ze het gat bereiken waar de nieuwe stenen binnenvallen, dan heb je verloren.

Een waarschuwingsbericht laat je weten hoeveel Counter Gems je kunt verwachten. Dit is de betekenis achter de berichten:

CAUTION (LET OP)	1-10 Counter Gems
WARNING (WAARSCHUWING)	11-30 Counter Gems
DANGER (GEVAAR)	31 of meer Counter Gems

EDELSTENEN

Normal Gems (Normale stenen)

Dit zijn de doorsnee edelstenen die iedere ronde van bovenaf het veld binnenvallen. Counter Gems veranderen in normale stenen na het aantal rondes dat op de steen staat vermeld.

Power Gems (Krachtstenen)

Wanneer vier of meer normale stenen op een bepaalde wijze worden gegroepeerd, vormen ze een grote Power Gem. Deze stenen kunnen zo groot worden als je maar wilt. Gebruik een Crash Gem of Regenboogsteen en zadel je tegenstander op met een lading stenen terwijl jij je score verhoogt.

Crash Gems (Barststenen)

De ronde edelstenen heten Crash Gems. Wanneer je een Crash Gem op een steen van dezelfde kleur laat vallen, breekt hij. Probeer rijen van stenen met dezelfde kleur te maken om in één keer een kettingreactie van gebroken stenen te veroorzaken. Je tegenstander krijgt dan een heleboel Counter Gems te verwerken.

Counter Gems (Counterstenen)

Counter Gems vallen bij jou of je tegenstander in het veld in een patroon dat is gebaseerd op je personage. Een Counter Gem bevat een gekleurd nummer dat aftelt bij iedere nieuwe ronde met vallende edelstenen. Normale Counter Gems beginnen bij 5 en veranderen in Normal Gems in de kleur van het cijfer als ze bij 0 zijn.

Je kunt Counter Gems vernietigen voordat ze je veld binnenvallen door een tegenaanval uit te voeren met je eigen Counter Gems. Breek een Crash Gem of Rainbow Gem op zoveel mogelijk Normal Gems en het aantal Counter Gems dat bij je gaat binnenvallen neemt af. Counter Gems die nog wel binnenvallen na een succesvolle tegenaanval, beginnen met de teller op 3. Als je een Crash Gem in combinatie met een Normal Gem van dezelfde kleur laat vallen, dan breekt iedere Counter Gem die ermee in aanraking komt, ongeacht zijn kleur.

Rainbow Gems (Regenboogstenen)

De diamantvormige Rainbow Gems breken alle stenen met dezelfde kleur. De stenen hoeven niet verbonden te zijn met andere stenen in dezelfde kleur om te breken. Het aantal Counter Gems dat je op je tegenstander loslaat is lager wanneer je een Rainbow Gem gebruikt, als wanneer je dat zelfde aantal stenen breekt met een Crash Gem. Daarom moet je Rainbow Gems hoofdzakelijk gebruiken om uit een benarde situatie te komen, niet als een krachtige aanvalsmethode.

SPELMODI

ARCADE MODE (ARCADEMODUS)

Kies deze modus om tegen de computer te spelen. Iedere wedstrijd bestaat uit 1 ronde, maar je kunt het aantal rondes aanpassen in Option Mode (Opties). Kies uit de onderstaande moeilijkheidsniveaus:

EASY (MAKKELIJK)	Versla 3 tegenstanders
NORMAL (NORMAAL)	Versla 8 tegenstanders
HARD (MOEILIJK)	Versla 8 extra moeilijke tegenstanders

VS. MODE (VERSUSMODUS)

VS. Mode is de klassieke wedstrijd voor 2 spelers. Kies een personage en het handicapscherm verschijnt. Pas de moeilijkheid aan door één van de vijf valfrequenties voor de stenen te kiezen. Hoe hoger het getal, hoe sneller de stenen vallen. Na iedere wedstrijd kun je van personage wisselen en het resultatenscherm bekijken.

TRAINING DEMO (TRAININGSDEMO)

In deze modus kun je de spelmechanismen bekijken en tips bekijken om je vaardigheden in Super Puzzle Fighter II Turbo aan te scherpen. Dit is een zelf-spelende demo, dus druk op de START-toets tijdens de demo om terug te keren naar het scherm Mode Select (moduskeuze).

STREET PUZZLE MODE (STREET PUZZLE-MODUS)

Plezier en prijzen te over in Street Puzzle Mode. Deze modus bevat een aantal geheime opties, die je moet ontdekken door wedstrijden te winnen.

Nadat je een personage hebt gekozen, kies je de prijs waarvoor je wilt spelen. Je vecht één ronde van intense puzzelactie. Moeilijkheid, de hoeveelheid schade, de snelheid en CPU Round zijn vooraf ingesteld in Street Puzzle Mode. Als je verliest, keer je terug naar het personagekeuzescherf van Street Puzzle Mode. Als je wint, krijg je op het scherm te zien hoe je je prijs kunt gebruiken.

Nadat je je eerste prijs hebt verdiend, verschijnt het menu 'Goodies' op het moduskeuzescherf. In dit menu kun je de prijzen bekijken die je hebt gewonnen en hoe je ze kunt gebruiken. Als je niet opslaat voor je het spel afsluit, raak je je prijzen kwijt.

OPMERKING: sommige prijzen voegen nieuwe opties toe aan het moduskeuzemenu. Knok als een echte straatvechter om alle geheimen te ontdekken!

OPTIONS MODE (OPTIES)

Pas een reeks van instellingen aan, waaronder de moeilijkheidsgraad, geluidsopties en controller-configuraties.



THE PUZZLE WARRIORS (MISTRZOWIE UKŁADANEK)

RYU

Ryu jest mistrzem sztuk walki szukającym przeciwników silniejszych od siebie. Podróżuje po świecie, chcąc zostać prawdziwym wojownikiem. Ceni sobie siłę oraz moc i nie ma dla niego znaczenia, kim jest jego oponent.

KEN

Sparingpartner Ryu wyrusza w drogę, by raz na zawsze udowodnić, kto jest najsilniejszym wojownikiem na świecie. Ken usłyszał plotkę, że Ryu pracuje nad zwiększeniem swoich mentalnych mocy, więc także decyduje się wkroczyć na układowy ring, by nie zostać w tyle. Jest przekonany, że wygra ten umysłowy pojedynek.

CHUN-LI

Chun-Li kipi żądzą zemsty na przestępcach, którzy porwali jej ojca. Nigdy nie przebaczy im tego, co uczynili. Używając zwinnych nóg i bystrego umysłu, kontynuuje śledztwo z nadzieją uratowania taty.

SAKURA

Sakura to uczennica szkoły średniej i niezwykle wysportowana oraz kompetentna wojowniczką. Gdy dowiaduje się, że jej idol Ryu pracuje nad zwiększeniem siły swojego umysłu, również postanawia zacząć trenować. Sakura uważa, że musi dotrzymać tempa Ryu, by inni się z nią liczyli.

MORRIGAN

To piękny i zarazem kapryśny sukub, który odwiedził ludzki świat w poszukiwaniu prawdziwego wyzwania. Morrigan uciekła ze świata demonów, by znaleźć nowego przeciwnika, który wystawi jej umysł na próbę. Czy znajdzie kogoś, kto zaspokoi jej żądzą walki?

FELICIA

Felicia jest przyjazną kobietą-kotem, która chce zostać muzyczną gwiazdą. Zdaje sobie sprawę, że wymaga to talentu i inteligencji. Dzięki naturalnym zdolnościom nie musi się martwić o to pierwsze, jednak chce popracować nad intelektem, dlatego postanawia wziąć udział w układankowej wojnie.

HSIEN-KO

Hsien-Ko wraz z siostrą zawarły pakt po tym, jak Darkstalkers odebrały im życie. Jedna ma za zadanie uwolnić duszę matki, a druga pomścić krzywdę, jaką im wyrządzono, walcząc z siłami nocy i niszcząc Darkstalkers wszędzie, gdzie się pojawiają. Strzeż się chińskich duchów!

DONOVAN

Donovan jest samotnym mrocznym łowcą żyjącym dla Anity, młodej sieroty potrafiącej wykrywać kryjówki Darkstalkers. Donovan tropi je w akcie zemsty za śmierć rodziców dziewczynki, którzy zginęli z ich ręki. Uważa, że jego los jest nierozdzielnie związany z tym pozbawionym emocji dzieckiem.

PODSTAWOWE USTAWIENIA STEROWANIA

Przyciski LEFT i RIGHT	przesuwają klejnoty w lewo i w prawo.
Przycisk CIRCLE	obracanie klejnotów w prawo.
Przycisk CROSS	obracanie klejnotów w lewo.
Przycisk DOWN	szybsze opadanie klejnotów.
Przycisk SQUARE	funkcja specjalna (patrz Street Puzzle Mode).
Przycisk TRIANGLE	funkcja specjalna (patrz Street Puzzle Mode).
Przycisk SELECT	provokowanie przeciwnika (raz na rundę).
Przycisk START	rozpoczynanie/pauzowanie gry.

ŁAPANIE UKŁADANKOWEGO BAKCYLA

Gdy bitwa zaczynała wymykać się spod kontroli, nastąpił wybuch Puzzle War (układankowej wojny), a Ty trafiasz w sam środek konfliktu i masz za zdanie zasypać przeciwnika klejnotami. Zaczynij układać je jeden na drugim po stronie oponenta i uwiń się szybciej niż on. Aby niszczyć klejnoty po swojej stronie i zrzucić je na wroga, użyj specjalnego Crash Gem (klejnotu zniszczenia). Zasyj przeciwnika aż po sufit, a pošlesz go na deski. Zwycięstwo będzie Twoje.

ZASADY ROZGRYWKI

W każdej rundzie u góry ekranu pojawią się dwa połączone klejnoty. Ułóż je strategicznie, aby przygotować się na pojawienie się klejnotu zniszczenia. Gdy umieścisz go obok klejnotu w takim samym kolorze, wszystkie klejnoty w tym kolorze połączone w pionie i poziomie ulegną zniszczeniu. To z kolei spowoduje powstanie Counter Gems (klejnotów kontry), które trafią na stronę przeciwnika. Klejnoty kontry spadną na wroga w określonym układzie charakterystycznym dla wybranej postaci.

Im więcej klejnotów zniszczysz, tym więcej klejnotów kontry pojawi się u przeciwnika. Jeśli stos klejnotów dosięgnie górnej krawędzi ekranu i zapełni przestrzeń, w której pojawiają się nowe klejnoty, przegrywasz.

Przed nadejściem fali klejnotów kontry otrzymasz komunikat z ostrzeżeniem o ich liczbie. Poniżej znajdziesz objaśnienie komunikatów:

<u>CAUTION (UWAGA)</u>	<u>1–10 klejnotów kontry.</u>
<u>WARNING (OSTRZEŻENIE)</u>	<u>11–30 klejnotów kontry.</u>
<u>DANGER (NIEBEZPIECZEŃSTWO)</u>	<u>31 lub więcej klejnotów kontry.</u>

KLEJNOTY

Normal Gems (zwykle klejnoty)

Standardowe klejnoty pojawiające w każdej rundzie u góry ekranu. Klejnoty kontry zamieniają się w zwykle klejnoty po upływie określonej liczby rund, która jest na nich widoczna.

Power Gems (klejnoty mocy)

Gdy co najmniej cztery zwykle klejnoty tego samego koloru zostaną umieszczone obok siebie w określony sposób, utworzą duże klejnoty mocy. Ich wielkość zależy wyłącznie od Ciebie. Korzystając z klejnotów zniszczenia lub Rainbow Gems (klejnotów tęczy), możesz rozbijać klejnoty mocy, aby zasypywać przeciwnika i zwiększać swój wynik.

Crash Gems (klejnoty zniszczenia)

Te okrągłe kamienie to klejnoty zniszczenia. Gdy ułożysz jeden z nich na klejnocie w takim samym kolorze, klejnot zniszczenia zostanie rozbity. Staraj się układać kamienie tego samego koloru w jednej linii, co pozwoli zapoczątkować ogromną reakcję łańcuchową. Dzięki temu przeciwnik zostanie zasypyany lawiną klejnotów kontry.

Counter Gems (klejnoty kontry)

Klejnoty kontry spadają na Ciebie lub na przeciwnika w układzie charakterystycznym dla postaci, która je zrzuci. Wewnątrz nich znajduje się kolorowa liczba, której wartość zmniejsza się z każdą kolejną rundą. Zwykle klejnoty kontry zaczynają odliczanie od 5, a gdy dojdą do zera, zamieniają się w zwykle klejnoty o barwie identycznej z kolorem tej liczby.

Możesz zniszczyć klejnoty kontry, zanim na Ciebie spadną, wykonując kontratak z użyciem własnych klejnotów kontry. Aby zmniejszyć liczbę nadciągających klejnotów kontry, rozbij klejnot zniszczenia lub klejnot tęczy na jak największej liczbie zwykłych klejnotów. Klejnoty kontry, które pojawią się po kontrataku, zaczynają odliczanie od 3. Zrzucić klejnot zniszczenia połączony ze zwykłym klejnotem w tym samym kolorze, a dowolny klejnot kontry, który ich dotknie, ulegnie zniszczeniu, bez względu na swoją barwę.

Rainbow Gems (klejnoty tęczy)

Te kamienie w kształcie diamentu rozbijają klejnoty w tym samym kolorze. Ich zaletą jest to, że rozbijane klejnoty nie muszą być połączone z klejnotami w tym samym kolorze. Liczba klejnotów kontry zrzuconych na przeciwnika po użyciu klejnotu tęczy będzie mniejsza niż w przypadku rozbicia ich za pomocą klejnotu zniszczenia. W związku z tym staraj się używać klejnotów tęczy do wychodzenia z podbramkowych sytuacji, nie do przeprowadzania potężnych ataków.

TRYBY ROZGRYWKI

ARCADE MODE (TRYB ARCADE)

Wybierz ten tryb, gdy chcesz się zmierzyć z komputerowym przeciwnikiem. Każdy mecz trwa jedną rundę, jednak ich liczbę możesz zmienić w trybie opcji. Na początek wybierz odpowiedni poziom trudności:

EASY (ŁATWY)	Pokonaj trzech przeciwników.
NORMAL (NORMALNY)	Pokonaj ośmiu przeciwników.
HARD (TRUDNY)	Pokonaj ośmiu wyjątkowo trudnych przeciwników.

VS. MODE (TRYB VS.)

Tryb VS. to klasyczna rozgrywka dla dwóch graczy. Wybierz postać, a wyświetli się ekran utrudnień. Następnie wybierz jeden z pięciu poziomów szybkości spadania klejnotów. Im wyższa liczba, tym szybkość ich opadania będzie większa. Po każdym meczu możesz zmienić postać i zapoznać się z ekranem wyników.

TRAINING DEMO (TRYB TRENINGOWY)

Ten tryb pozwala nauczyć się zasad rozgrywki i poprawić swoje umiejętności gry w Super Puzzle Fighter II Turbo. Gra w tym trybie odbywa się automatycznie, więc w dowolnym momencie naciśnij przycisk [START], by powrócić do ekranu wyboru trybu.

STREET PUZZLE MODE (TRYB ULICZNEJ UKŁADANKI)

Tryb ulicznej układanki daje mnóstwo frajdy i pozwala zdobyć liczne nagrody. Wygrywając kolejne mecze, możesz zyskać dostęp do sekretnych opcji.

Po wybraniu postaci zdecyduj, o jaką nagrodę chcesz walczyć. Czekaj Cię jedna wyjątkowo intensywna runda. W tym trybie nie możesz zmienić poziomu trudności, zadawanych obrażeń, szybkości opadania klejnotów ani liczby rund. Jeśli przegrasz, wrócisz do ekranu wyboru postaci w trybie ulicznej układanki. Po zwycięstwie wyświetli się ekran z informacją o tym, jak wykorzystać zdobytą nagrodę.

Po zdobyciu pierwszej nagrody na ekranie wyboru trybu pojawi się menu Goodies (Prezenciki). Znajdziesz w nim wywalczone nagrody i informacje o sposobie ich wykorzystania. Jeśli nie zapiszesz gry przed jej zamknięciem, stracisz zgromadzone przedmioty.

UWAGA: Niektóre nagrody powodują, że na ekranie wyboru trybu pojawiają się dodatkowe opcje. Walcz zaciekle na ulicy i poznaj wszystkie sekrety!

OPTION MODE (TRYB OPCJI)

Pozwala na zmianę całej gamy opcji, w tym poziomu trudności, ustawień dźwięku i konfiguracji kontrolera.



OS GUERREIROS DOS PUZZLES

RYU

O Ryu vive apenas para as artes marciais e está sempre à procura de um adversário mais forte do que ele. Ele viaja pelo mundo para se tornar um verdadeiro guerreiro e respeita a força e o poder, não se preocupando com a identidade do seu adversário.

KEN

O rival de treino do Ryu pretende provar de uma vez por todas quem é o guerreiro mais poderoso do mundo. O Ken ouviu um rumor de que o Ryu está a treinar para fortalecer o seu poder mental e, como tal, para não ficar para trás, decidiu entrar no ringue dos puzzles. Ele está confiante de que a sua mente é a mais poderosa.

CHUN-LI

A Chun-Li luta para vingar o seu pai dos criminosos que o raptaram. Nunca os perdoará pelo que fizeram. Valendo-se das suas pernas ágeis e da sua mente astuta, vai continuar a investigar o paradeiro do seu pai.

SAKURA

A Sakura tem um talento atlético incrível e um bom conhecimento das artes marciais. Esta estudante do secundário soube que o seu ídolo, o Ryu, andava a exercitar a sua força mental e quis também começar o seu treino. A Sakura acredita que, para ser uma adversária à altura, tem de estar ao nível do Ryu.

MORRIGAN

Bela, mas temperamental, a Morrigan é um súcubo caído dos céus para o mundo dos humanos em busca de confronto. Escapou do reino dos demónios para procurar um novo adversário e desafiar a sua mente. Será que vai encontrar um oponente que satisfaça o seu desejo de uma boa batalha?

FELICIA

A Felicia é uma simpática mulher felina que sonha ser uma estrela da música. Ela sabe que para ser famosa é preciso talento e inteligência. O talento é algo natural para a Felicia, que decidiu participar na Guerra dos Puzzles para desenvolver as suas capacidades mentais.

HSIEN-KO

A Hsien-Ko e a sua irmã fizeram um pacto quando as suas vidas lhes foram tiradas pelos Darkstalkers. Enquanto uma das irmãs lutaria para libertar o espírito da sua mãe, a outra iria vingá-las dos poderes da noite, destruindo os Darkstalkers onde quer que estivessem. Temam os fantasmas chineses!

DONOVAN

O Donovan é o solitário Caçador das Trevas que vive para a Anita, uma jovem órfã com a capacidade de detetar o paradeiro dos Darkstalkers. Ele persegue-os para vingar os pais da Anita, assassinados pelos Darkstalkers, e acredita que esta criança desprovida de emoções detém a chave do seu destino.

CONTROLOS BÁSICOS

LEFT e RIGHT	para mover a gema para a esquerda ou para a direita
Botão CIRCLE	para girar a gema para a direita
Botão CROSS	para girar a gema para a esquerda
DOWN	para a gema descer mais rapidamente
Botão SQUARE	função especial (ver Modo Puzzles de Rua)
Botão TRIANGLE	função especial (ver Modo Puzzles de Rua)
Botão SELECT	para provocar o adversário (disponível uma vez por cada ronda)
Botão START	para iniciar ou pôr o jogo em pausa

COMO APANHAR A FEBRE DOS PUZZLES

Quando a batalha estava prestes a tornar-se um conflito descontrolado, desencadeou-se a Puzzle War (Guerra dos Puzzles) e foste lançado para o confronto para inundar o teu adversário de gemas. Sê o mais rápido e acumula gemas atrás de gemas no ecrã do teu adversário. Usa a especial Crash Gem (Gema de Destruição) para quebrar gemas no teu ecrã e enviá-las para o teu oponente. Enche o ecrã do teu inimigo antes que ele encha o teu e KO! Ganhaste.

REGRAS DE PUZZLE FIGHTER

Em cada ronda, são largadas do topo até ao fundo do ecrã duas gemas ligadas. Organiza as gemas estrategicamente para te preparares para a queda de uma Gema de Destruição. Quando a Gema de Destruição tocar numa gema da mesma cor, todas as gemas dessa cor, ligadas verticalmente e horizontalmente a essa gema, são quebradas. Assim, são criadas as Counter Gems (Gemas de Contra-Ataque), que são enviadas para o campo de jogo do teu adversário. As Gemas de Contra-Ataque aterram no ecrã do teu adversário segundo o padrão predeterminado da tua personagem.

Quanto mais gemas quebrares, mais Gemas de Contra-Ataque são enviadas para o teu inimigo. Se as gemas amontoadas alcançarem o topo do ecrã, cobrindo o intervalo de onde caíem as novas gemas, perdes o jogo.

Há notificações que surgem para te informar da quantidade de Gemas de Contra-Ataque que está prestes a ser largada no teu ecrã. Eis como interpretá-las:

<u>CAUTION (CUIDADO)</u>	<u>1 a 10 Gemas de Contra-Ataque</u>
<u>WARNING (AVISO)</u>	<u>11 a 30 Gemas de Contra-Ataque</u>
<u>DANGER (PERIGO)</u>	<u>31 ou mais Gemas de Contra-Ataque</u>

GEMAS

Normal Gems (Gemas Normais)

Estas são as gemas comuns que caem do topo do ecrã, ronda após ronda. As Gemas de Contra-Ataque tornam-se Gemas Normais após o número de rondas indicado.

Power Gems (Gemas de Poder)

Ao juntar de uma forma específica quatro ou mais Gemas Normais da mesma cor, elas formam as grandes Gemas de Poder. Estas gemas podem ser de qualquer tamanho. Usa uma Gema de Destruição ou uma Rainbow Gem (Gema Arco-Íris) para quebrar Gemas de Poder e largar imensas gemas no ecrã do teu adversário, aumentando a tua pontuação.

Crash Gems (Gemas de Destruição)

Estas gemas redondas são conhecidas como Gemas de Destruição. Quando são largadas sobre uma gema da mesma cor, quebram-se. Tenta ligar linhas de gemas da mesma cor para criar uma cadeia enorme de gemas quebradas. Assim, são largadas imensas Gemas de Contra-Ataque sobre o teu adversário.

Counter Gems (Gemas de Contra-Ataque)

As Gemas de Contra-Ataque são largadas no teu ecrã, ou no do teu adversário, segundo um padrão baseado nas personagens. As Gemas de Contra-Ataque têm um número colorido que decresce à medida que são largadas as novas gemas a cada ronda. A contagem das Gemas de Contra-Ataque comuns começa no 5, e, assim que alcançarem o 0, tornam-se Gemas Normais da cor que corresponde à cor do número.

Destrói Gemas de Contra-Ataque enquanto caem ao contra-atacar com as tuas próprias Gemas de Contra-Ataque. Quebra uma Gema de Destruição ou uma Gema Arco-Íris sobre o maior número possível de Gemas Normais e o número de Gemas de Contra-Ataque a ser lançado diminui. A contagem das Gemas de Contra-Ataque que são lançadas após teres executado esta tática começa

no 3. Larga uma Gema de Destruição com uma Gema Normal da mesma cor para que todas as Gemas de Contra-Ataque em que toquem sejam destruídas, independentemente da sua cor.

Rainbow Gems (Gemas Arco-Íris)

As gemas em forma de diamante, as Gemas Arco-Íris, quebram gemas de cor igual. Para serem quebradas, as gemas não precisam de estar ligadas a uma gema da mesma cor. Quando usas esta gema, a quantidade de Gemas de Contra-Ataque largadas no ecrã do teu adversário é menor do que quando usas uma Gema de Destruição para quebrar a mesma quantidade de gemas. Como tal, deves usar estas gemas principalmente para saíres de uma posição desfavorável e não como parte de um poderoso ataque.

MODOS DE JOGO

ARCADE MODE (MODO ARCADE)

Escolhe este modo para jogar contra o computador. Cada jogo tem 1 ronda, mas o número de rondas pode ser alterado no Modo Opções. Escolhe o nível inicial de dificuldade entre:

EASY (FÁCIL)	Derrota 3 adversários
NORMAL (NORMAL)	Derrota 8 adversários
HARD (DIFÍCIL)	Derrota 8 adversários muito poderosos

VS. MODE (MODO VERSUS)

O Modo Versus é o clássico confronto entre 2 jogadores. Depois de escolheres uma personagem, segues para o ecrã Desvantagem. Define a dificuldade entre cinco níveis diferentes de velocidade de queda de gemas. Quanto maior for esse número, maior é a velocidade a que caem as gemas. Após cada jogo, podes mudar de personagem e consultar o ecrã de resultados.

TRAINING DEMO (DEMO DE TREINO)

Este modo permite-te estudar a jogabilidade e aprender alguns truques para melhorar as tuas capacidades em Super Puzzle Fighter II Turbo. Sendo que esta é uma demonstração de reprodução automática, podes premir o botão START a qualquer altura para voltares ao ecrã de seleção de modo de jogo.

STREET PUZZLE MODE (MODO PUZZLES DE RUA)

Vais encontrar montes de diversão e prémios no Modo Puzzles de Rua. Aqui, estão disponíveis imensas opções secretas, e, para as veres, tens de jogar para vencer.

Depois de seleccionares a tua personagem, podes escolher o prémio que queres ganhar. Em seguida, vais lutar numa ronda de ação intensa de puzzles. A dificuldade, o nível de danos, a velocidade do jogo e a ronda do computador são constantes no Modo Puzzles de Rua. Se perderes, voltas ao ecrã de seleção de personagem do Modo Puzzles de Rua. Se venceres, descobres como usar o prémio ao seguir as instruções no ecrã.

Quando ganhares o teu primeiro prémio, ele aparece no menu Tesouros, no ecrã de seleção do modo de jogo. Neste menu, podes ver os prémios que ganhaste e como os usar. Se não guardares o jogo antes de o encerrares, perdes estes itens.

AVISO: alguns prémios adicionam opções ao ecrã de seleção do modo de jogo. Continua a lutar nas ruas para desvendares todos os segredos!

OPTION MODE (MODO OPÇÕES)

Define várias opções, incluindo, o nível de dificuldade, as opções de áudio e a configuração do comando.



HOVEDBRUDSKRIGERNE

RYU

Ryu lever og ånder for kamp og leder konstant efter modstandere, der er stærkere end ham selv. Han rejser rundt over hele verden for at blive en sand kriger. Ryu respekterer styrke og magt, og han er ligeglad med, hvem han kæmper mod.

KEN

Ryus træningsrival vil bevise én gang for alle, at han er verdens stærkeste kriger. Ken har hørt et rygte om, at Ryu arbejder på at øge sin mentale styrke, så han har kastet sig ind i hovedbrudsringen for ikke at komme bagud. Ken er overbevist om, at han har den bedste hjerne.

CHUN-LI

Chun-Li længes efter hævn over de forbrydere, der bortførte hans far. Hun vil aldrig tilgive dem for deres ugerning. Hun fortsætter med sine adrætte ben og skarpe hjerne sin søgen efter sin forsvundne far.

SAKURA

Sakura er superatletisk og har en god fornemmelse for kamp. Hun er kun studerende, men da hun hørte, at hendes idol Ryu var begyndt at opbygge mental styrke, begyndte hun også at træne. Sakura vil følge med Ryu for at sikre, at hun er konkurrencedygtig.

MORRIGAN

Hun er en smuk og temperamentsfuld dæmon, der er kommet til menneskets verden for at søge en konfrontation. Morrigan er sluppet væk fra dæmonverdenen for at søge nye modstandere og udfordre deres hjerner. Kan Morrigan mon finde en modstander, der vil tilfredsstillende hendes længsel efter en god kamp?

FELICIA

Felicia er en venlig kattekvinde, der gerne vil være musicalstjerne. Hun ved, at det kræver talent og intelligens at blive populær stjerne. Talent har hun masser af, men hun deltog i Hovedbrudskrigen for at opbygge sine mentale evner.

HSIEN-KO

Hsien-Ko og hendes søster indgik en pagt, efter at Darkstalkers tog deres liv. Én af dem ville befri deres mors ånd, mens den anden ville søge hævn over nattens kræfter ved at tilintetgøre Darkstalkers overalt, hvor de kunne findes. Pas på de kinesiske spøgelse!

DONOVAN

Dovonan er den enlige Dark Hunter, der lever og ånder for Anita, en ung forældreløs pige, der kan føle Darkstalkers-tilstedeværelse. Donovan opsøger Darkstalkers for at søge hævn for deres drab på Anitas forældre. Donovan mener, at dette følelseskolde barn rummer nøglen til hans skæbne.

BASISSTYRING

LEFT og RIGHT	Flyt ædelsten til venstre eller højre
CIRCLE-knap	Rotér ædelsten med uret
CROSS-knap	Rotér ædelsten mod uret
DOWN	Slip ædelsten hurtigere
SQUARE-knap	Specialfunktion (se Street Puzzle Mode)
TRIANGLE-knap	Specialfunktion (se Street Puzzle Mode)
SELECT-knap	Hån modstander (én gang pr. runde)
START-knap	Start spil/Pause

SÅDAN FÅR DU HOVEDBRUDSFEBER

Lige da kampen var på mod en komplet alle-mod-alle-omgang, brød Puzzle War Hovedbrudskrigen ud, og du deltager nu i en konflikt, hvor du skal drukne din modstander i ædelsten. Du skal besejre din modstander ved at stable ædelsten efter ædelsten i dennes side af skærmen. Du kan bruge den særlige Crash Gem Ædelstensknuser for at ødelægge ædelsten på din side og kaste dem i hovedet på din modstander. Hvis du fylder din modstanders side, før din egen bliver fyldt, er der knockout! Du vinder.

REGLERNE I PUZZLE FIGHTER

I hver runde falder der to sammenhængende ædelsten ned fra toppen af skærmen mod bunden. Placér ædelstenene strategisk for at forberede dig på at bruge en Ædelstensknuser. Hvis du lader en Ædelstensknuser røre ved en ædelsten af samme farve, vil alle ædelsten i denne farve, som hænger lodret og vandret sammen med den, gå i stykker. De vil herefter skabe Counter Gems Kontraædelsten, som vil blive sendt over til din modstanders spilleområde. Kontraædelsten vil lande på din modstanders side i et mønster, der afgøres af din figur.

Jo flere ædelsten du ødelægger, jo flere Kontraædelsten vil du smide på din modstander. Du taber spillet, hvis ædelstenene når op til toppen af skærmen på dét sted, hvor der falder nye ædelsten ned.

Du vil se advarselsbeskeder, som fortæller dig, hvor mange Kontraædelsten, der snart ryger ned på dig. Sådan skal beskederne forstås:

CAUTION (Pas på)	1-10 Kontraædelsten
WARNING (Advarsel)	11-30 Kontraædelsten
DANGER (Fare)	31 eller flere Kontraædelsten

ÆDELSTEN

Normal Gems Normale ædelsten

Dette er almindelige ædelsten, der falder fra toppen af skærmen runde efter runde. Kontraædelsten bliver til normale ædelsten, efter at ædelstenen er faldet i det antal runder, der er vist på den.

Power Gems Kraftædelsten

Når fire eller flere normale ædelsten i samme farve bliver lagt sammen på en bestemt måde, skaber de store Kraftædelsten. De kan blive lige så store, som det skal være. Brug en Ædelstenskuser eller en Regnbueædelsten for at ødelægge Kraftædelsten og smide rigtigt mange ædelsten på din modstander, mens du scorer point.

Crash Gems Ædelstenskuser

De runde ædelsten kaldes for Ædelstenskuser. Når de bliver smidt ned på en ædelsten i samme farve, går de i stykker. Prøv at sammensætte hele rækker og kolonner af ædelsten i samme farve for at udløse kæmpestore kædereaktioner af eksploderende ædelsten. Det vil få rigtigt mange Kontraædelsten til at falde ned på din modstander.

Counter Gems Kontraædelsten

Kontraædelsten falder ned på enten dig eller din modstander i et mønster, der afgøres af din figur. Kontraædelsten har et farvet tal indeni, der tæller ned for hver runde, de falder i. Normale Kontraædelsten starter ved 5, men når de rammer 0, bliver de til normale ædelsten i samme farve som tallet.

Du kan ødelægge Kontraædelsten, før de falder ned på dig, ved at lave modangreb med dine egne Kontraædelsten. Hvis du ødelægger en Ædelstenskuser eller Regnbueædelsten på så mange normale ædelsten, som du kan, vil antallet af Kontraædelsten, der falder mod dig, blive reduceret. Kontraædelsten, der stadig falder efter kontraangrebet, starter med tallet 3.

Hvis du sætter en Ædelstenskuser sammen med en normal ædelsten af samme farve, vil alle Kontraædelsten, der kommer i kontakt med dem, blive ødelagt, uanset hvilken farve den har

Rainbow Gems Regnbueædelsten

De diamantformede regnbueædelsten vil ødelægge ædelsten af samme farve. De ædelsten, der bliver ødelagt, skal ikke sættes sammen med ædelsten af samme farve, for at det sker. Mængden af kontraædelsten, du smider på din modstander, bliver reduceret, når du bruger en regnbueædelsten sammenlignet med at ødelægge samme antal ædelsten med en Ædelstenskuser. Derfor skal du primært bruge Regnbueædelsten, når du virkelig har problemer, og ikke bare som en stærk angrebsmetode.

SPILTYPER

ARCADE MODE (Arkadespil)

Vælg denne spiltype for at spille mod computeren. Hver kamp består af 1 runde, men du kan ændre antallet af runder i Option Mode (Indstillinger). Du kan vælge sværhedsgrad:

EASY (Let)	Vind over 3 modstandere
NORMAL (Normal)	Vind over 8 modstandere
HARD (Svær)	Vind over 8 ekstra svære modstandere

VS. MODE (Duel)

Duel er den klassiske dyst mellem 2 spillere. Vælg en figur. Herefter vil du se menuen Handicap. Du kan justere sværhedsgraden i fem niveauer. Jo højere tallet er, jo hurtigere vil ædelstenene falde. Du kan skifte figur og se dine resultater efter hver kamp.

TRAINING DEMO (Træningsdemonstration)

Denne spiltype lader dig se spillet i aktion og få nogle gode tips til, hvordan du bliver bedre til at spille Super Puzzle Fighter II Turbo. Demonstrationen kører automatisk, og du kan trykke på START-knappen når som helst for at gå tilbage til skærmen Mode Select (Vælg spiltype).

STREET PUZZLE MODE (Gadehovedbrud)

Street Puzzle Mode byder på massevis af sjov og præmier. Der er en række hemmelige muligheder. Du skal vinde kampe for at se dem.

Når du har valgt din figur, kan du vælge den præmie, du vil spille om. Du kæmper i én runde fyldt med intens hovedbruds-action. Sværhedsgrad, skade, spiltempo og computermodstanderen er konstante i Gadehovedbruddene. Hvis du taber, bliver du sendt tilbage til menuen Character Select (Vælg figur). Hvis du vinder, kan du se på skærmen, hvordan du kan bruge din præmie.

Når du har vundet din første præmie, vil menuen Goodies (Præmier) blive vist på skærmen Mode Select. Denne menu viser dig de præmier, du har vundet, og hvordan du bruger dem. Hvis du ikke gemmer spillet, før du afslutter, vil du miste disse genstande.

BEMÆRK: Visse genstande tilføjer menupunkter til menuen Mode Select. Kæmp dig gennem gaden for at finde alle hemmelighederne!

OPTION MODE (Indstillinger)

Her kan du justere en række indstillinger, deriblandt sværhedsgrad, lyd og opsætning af controlleren.



HJERNETRIMKRIGERNE

RYU

Ryu lever for kampkunst og leter alltid etter motstandere som er sterkere enn seg selv. Han reiser rundt i verden for å bli en ekte kriger. Ryu respekterer styrke og makt, og bryr seg ikke om hvem motstanderen er.

KEN

Ryus treningsrival vil en gang for alle bevise hvem som er verdens sterkeste kriger. Ken har hørt et rykte om at Ryu holder på å trene opp de mentale kreftene sine, så for ikke å bli parkert, har han bestemt seg for å konkurrere i hjernetrimringen. Ken er sikker på at han har overlegen hjernekraft.

CHUN-LI

Chun-Li har vil hevne seg på bandittene som har kidnappet faren hennes. Hun kommer aldri til å tilgi dem for det de har gjort. Hun bruker de sterke beina og intelligensen til å etterforske saken med den forsvunne faren.

SAKURA

Sakura er et idrettstalent og har god peiling på kampkunst. Hun går fremdeles på videregående og har hørt at idolet hennes, Ryu, har trent opp hjernekapasiteten, så hun har også begynte å trene. Sakura mener at for å være med i konkurransen, må hun holde tritt med Ryu.

MORRIGAN

Hun er en vakker, en humørsyk succubus som har kommet til menneskenes verden for å søke konfrontasjon. Morrigan flyktet fra demonverdenen for å se etter en ny motstander. Kan Morrigan finne en motstander som tilfredsstillt behovet for en god kamp?

FELICIA

Felicia er en vennlig katterkvinne som har lyst til å bli musikalstjerne. Hun vet at for å bli en populær stjerne, må man ha talent og være intelligent. Felicia er et naturtalent, men hun er med i Puzzle War for å bygge opp de mentale ferdighetene sine.

HSIEN-KO

Hsien-Ko og søsteren hennes inngikk en pakt etter at de ble drept av Darkstalkers. Den ene skulle befri morens ånd, mens den andre skulle ta hevn over mørkets krefter ved å utsette Darkstalkers. Pass deg for disse kinesiske spøkelsene!

DONOVAN

Donovan er en ensom jeger som lever for Anita, en ung, foreldreløs jente som kan registrere hvor Darkstalkers befinner seg. Donovan følger Darkstalkers for å ta hevn for Anitas foreldre som ble drept av dem. Donovan tror at den følelseløse jenta sitter på hemmeligheten som kan styre skjebnen hans.

GRUNNLEGGENDE KONTROLLER

LEFT og RIGHT	Bevege steiner til venstre eller høyre
CIRCLE-knappen	Rotere steiner med klokken
CROSS-knappen	Rotere steiner mot klokken
DOWN	Slippe steiner fortere
SQUARE-knappen	Spesialfunksjon (se Street Puzzle-modus)
TRIANGLE-knappen	Spesialfunksjon (se Street Puzzle-modus)
SELECT-knappen	Erte motstanderen (en gang per runde)
START-knappen	Start spill / pause

SLIK FÅR DU PUZZLE-FEBER!

Da kampene var i ferd med å bli fullstendig kaotiske, brøt Puzzle War ut, og du ble kastet ut i en konflikt der målet er å drukne motstanderen i fargerike steiner. Slå motstanderne ved å stable stein etter stein på deres side av skjermen. Bruk spesielle Crash Gems (knusesteiner) til å knuse steiner på din egen side og slippe dem på fienden. Fyll fiendens side før din egen fylles, så får du en KO! Seier!

PUZZLE FIGHTER-REGLER

I hver runde slippes det to og to steiner som henger sammen fra toppen av skjermen. Plasser dem strategisk for å gjøre deg klar til det kommer en knusestein. Når en knusestein kommer i kontakt med steiner av samme farge, knuses alle steinene i denne fargen som er i kontakt vertikalt og horisontalt. Disse danner Counter Gems (motsteiner) som blir sendt til motstanderens spillfelt. Motsteiner lander på motstanderens side i et mønster forhåndsbestemt for figuren din.

Jo flere steiner du knuser, desto større antall motsteiner slipper du på fienden. Hvis steinene kommer helt opp til toppen av skjermen, taper du spillet.

Det kommer en advarsel for å fortelle deg hvor mange motsteiner som er i ferd med å slippes på deg. Her har du forklaringen på meldingene:

CAUTION	1-10 motsteiner
WARNING	11-30 motsteiner
DANGER	31 eller flere motsteiner

STEINER

Normal Gems (normale steiner)

Dette er de vanlige steinene som faller fra runde til runde fra toppen av skjermen. Motsteiner blir til normale steiner etter antallet runder indikert.

Power Gems (kraftsteiner)

Når fire eller flere normale steiner av samme farge plasseres sammen på en bestemt måte, danner de store kraftsteiner. Disse steinene kan bli så store som du greier å lage dem. Bruk en knusestein eller en Rainbow Gem (regnbuestein) til å knuse kraftsteiner, og slipp steiner på motstanderen mens du øker poengsummen din.

Crash Gems (knusesteiner)

De runde steinene kalles knusesteiner. Når de slippes på en stein i samme farge, knuser knusesteinen. Prøv å plassere linjer med steiner i samme farge for å lage en stor kjedereaksjon av knuste steiner. Dette gjør at du slipper motsteiner på motstanderen.

Counter Gems (motsteiner)

Motsteiner faller på deg eller motstanderen i et mønster basert på figuren man spiller med. En motstein har et farget tall som teller ned etter hvert som hver runde med steiner faller. Normale motsteiner begynner på fem, men når de kommer ned til null, blir de normale steiner i fargen som indikeres av tallet.

Du kan ødelegge motsteiner før de faller på deg ved å gjøre et motangrep med dine egne motsteiner. Knus en knusestein eller en regnbuestein på så mange normale steiner du kan, så vil antallet motsteiner som er i ferd med å falle reduseres. Motsteiner som fremdeles faller etter at noen har blitt motvirket, begynner med tallet tre. Slipp en knusestein festet til en normal stein med samme farge, så vil alle motsteiner som kommer i kontakt med dem bli ødelagt, uansett hvilken farge det er på motsteinen.

Rainbow Gems (regnbuesteiner)

De ruteformede regnbuesteinene knuser steiner i samme farge. Steinene som knuser trenger ikke å ha forbindelse med steiner med samme farge for å knuses. Antallet motsteiner som slippes på motstanderen din, reduseres når du bruker en regnbuestein, sammenliknet med å knuse samme antall steiner med en knusestein. Derfor burde regnbuesteiner hovedsakelig brukes til å komme seg ut av vanskelige situasjoner, og ikke som angrepsmetode.

SPILLVARIANTER

ARCADE

Velg denne spillvarianten for å spille mot datamaskinen. Hver kamp består av én runde, men du kan endre antall runder i innstillingene. Velg hvilken vanskelighetsgrad du vil begynne med:

EASY	Slå 3 motstandere
NORMAL	Slå 8 motstandere
HARD	Slå 8 ekstra dyktige motstandere

VS

VS er den klassiske konkurranseformen med 2 spillere. Velg en figur, så får du opp handikapskjermen. Velg blant fem vanskelighetsgrader basert på hvor fort steinene slippes. Jo høyere tall, desto raskere slippes steinene. Etter hver kamp kan du endre figur og sjekke resultat skjermen.

TRAINING DEMO

I denne spillvarianten kan du studere spillet og få noen pekepinner for å forbedre ferdighetene dine i Super Puzzle Fighter II Turbo. Dette er en demo som kjøres automatisk, så trykk på START-knappen når som helst mens demoen kjøres for å gå tilbake til skjermen der du velger spillvariant.

STREET PUZZLE

I Street Puzzle er det masse moro og premier. Det er flere hemmelige muligheter her, og for å få vite hva det er, må du spille for å vinne.

Etter å ha valgt figur, kan du velge premien du vil spille om. Du spiller én runde med intens hjernetrim-action. Vanskelighetsgrad, skadenivå, spillfart og CPU-runde er konstant i Street Puzzle. Hvis du taper, kommer du tilbake til figurvalgskjermen for Street Puzzle. Hvis du vinner, får du vite hvordan du kan bruke premien.

Etter at du har vunnet den første premien, dukker "Goodies"-menyen opp på skjermen der du velger spillvariant. Denne menyen viser deg premiene du har vunnet og hvordan du bruker dem. Du mister premiene hvis ikke du lagrer før du avslutter.

MERK: Noen premier gir nye alternativer på skjermen der du velger spillvariant. Kjemp så hardt du kan, så finner du sikkert etter hvert ut hva alle premiene er!

OPTIONS (innstillinger)

Juster en rekke innstillinger, som vanskelighetsgrad, lydinnstillinger og kontrollinnstillinger.



PUZZLE WARRIORIT

RYU

Ryu on kiinnostunut vain kamppailulajeista ja etsii jatkuvasti itseään vahvempia vastustajia. Hän kiertää maailmaa tullakseen todelliseksi soturiksi. Ryu kunnioittaa voimaa, eikä välitä siitä kuka hänen vastustajansa on.

KEN

Ryun treenikaveri haluaa tehdä kerralla selväksi, kuka on maailman vahvin soturi. Ken on kuullut huhun, että Ryu vahvistaa henkistä puoltaan. Ken ei halua jäädä toiseksi, joten hänkin astuu pulmakehään. Ken on varma, että hänellä on vahvemmat aivot.

CHUN-LI

Chun-Li haluaa kostaa rikollisille, jotka sieppasivat hänen isänsä. Sitä tekoa hän ei koskaan anna heille anteeksi. Chun-Li jatkaa isänsä etsimistä turvautuen ketteriin jalkoihinsa ja terävään älynsä.

SAKURA

Sakura on huippu-urheilullinen ja taitava kamppailulajien harrastaja. Vasta lukiossa oleva Sakura on kuullut, että hänen idolinsa Ryu on treenannut aivojaan, joten hänkin alkaa harjoitella. Sakura uskoo, että hänen on pysyttävä Ryun tahdissa ollakseen valmis kilpailuihin.

MORRIGAN

Morrigan on kaunis mutta ailahtelevainen succubus, joka putosi ihmisten maailmaan etsimään haasteita. Morrigan pakeni demonien maailmasta löytääkseen uusia vastustajia ja haastaakseen heidän älynsä. Löytääkö Morrigan vastustajan, joka tarjoaa hänelle hyvän matsin?

FELICIA

Felicia on ystävällinen kissanainen, joka haluaa olla musiikkitähti. Hän tietää, että tähdeksi nouseminen vaatii lahjoja ja älyä. Felicia on luonnostaan lahjakas, mutta hän osallistuu Puzzle Wariin kehittääkseen älyään.

HSIEN-KO

Hsien-Ko ja hänen siskonsa tekivät sopimuksen, kun Darkstalkerit surmasivat heidät. Toinen vapauttaisi heidän äitinsä sielun ja toinen kostaisi pimeyden voimille tuhoamalla Darkstalkerit. Kiinalaisia aaveita on syytä varoa!

DONOVAN

Donovan on yksinäinen Dark Hunter, joka elää vain Anitan vuoksi. Anita on nuori orpotyttö, joka pystyy aistimaan Darkstalkereiden olinpaikat. Donovan etsii Darkstalkereita kostaakseen näille Anitan vanhempien tappamisen. Donovan uskoo tämän tunteettoman lapsen olevan avain hänen kohtaloonsa.

PERUSKOMENNOT

LEFT ja RIGHT	siirrä jalokiveä vasemmalle tai oikealle
CIRCLE-näppäin	pyöritä jalokiveä myötäpäivään
CROSS-näppäin	pyöritä jalokiveä vastapäivään
DOWN	nopeuta jalokiven putoamista
SQUARE-näppäin	erikoistoiminto (katso Street Puzzle Mode)
TRIANGLE-näppäin	erikoistoiminto (katso Street Puzzle Mode)
SELECT-näppäin	ivaa vastustajaa (kerran vuoron aikana)
START-näppäin	aloita peli/pysäytä peli

PULMAKUUME ISKEE

Juuri kun taistelu oli muuttumassa täysin sekasortoiseksi, alkoi Puzzle War, jossa vastustaja pitää hukuttaa jalokiviin. Päihitä vastustajasi kasaamalla jalokiviä hänen puolelleen. Crash Gemillä (murskauskivi) voit rikkoa jalokiviä omalta puoleltasi ja pudottaa ne vastustajan puolelle. Täytä vastustajan puoli ennen kuin hän täyttää sinun puolesi, niin voitat tyrmäyksellä!

PUZZLE FIGHTERIN SÄÄNNÖT

Joka vuorolla näytön ylälaidasta putoaa kaksi toisiinsa kiinnittynyttä jalokiveä. Järjestä jalokivet strategisesti odottamaan Crash Gemiä. Kosketa Crash Gemillä samanväristä jalokiveä, niin kaikki siihen yhteydessä olevat sen väriset jalokivet murtuvat. Niistä syntyy Counter Gemejä (vastakivi), jotka pudotetaan vastustajasi puolelle. Counter Gemit putoavat vastustajan puolelle hahmosi ennalta määräämänä kuviona.

Mitä enemmän jalokiviä rikot, sitä enemmän Counter Gemejä vastustajasi puolelle tippuu. Jos puolellasi olevat jalokivet kasaantuvat näytön ylälaitaan asti, häviät pelin.

Saat varoitusviestejä tulossa olevine Counter Gemien määrästä. Tätä viestit tarkoittavat:

CAUTION (huomio)	1-10 Counter Gemiä
WARNING (varoitus)	11-30 Counter Gemiä
DANGER (vaara)	31 Counter Gemiä tai enemmän

JALOKIVET

Normal Gem (normaali jalokivi)

Nämä ovat tavallisia jalokiviä, joita tippuu joka vuorolla näytön ylälaidasta. Counter Gemit muuttuvat Normal Gemeiksi, kun niitä on pudonnut jalokiven osoittama määrä.

Power Gem (voimakivi)

Kun vähintään neljä samanväristä Normal Gemiä asetetaan yhteen tiettyyn kuvioon, niistä muodostuu suuria Power Gemejä. Niiden koolla ei ole ylärajaa. Voit murtaa Power Gemejä Crash Gemillä tai Rainbow Gemillä (sateenkaarikivi), jolloin vastustajan puolelle putoaa roppakaupalla jalokiviä ja pisteesi kasvavat.

Crash Gem (murskauskivi)

Pyöreät jalokivet ovat Crash Gemejä. Crash Gem menee rikki, kun se pudotetaan samanvärisen jalokiven päälle. Yritä muodostaa pitkiä ketjuja samanvärisistä jalokivistä, niin saat aikaan isoja ketjureaktioita ja vastustajasi puolelle putoaa paljon Counter Gemejä.

Counter Gem (vastakivi)

Counter Gemit putoavat sinun tai vastustajasi päälle hahmoosi perustuvana kuviona. Counter Gemin sisällä on värillinen numero, joka pieneen aina jokaisen uuden jalokiviryhmän pudotessa. Yleensä Counter Gemissä on aluksi luku 5. Kun se laskee nolnaan, Counter Gemeistä tulee numeron värisiä Normal Gemejä.

Counter Gemit voi tuhota tekemällä vastaiskun omilla Counter Gemeillä ennen kuin ne putoavat päälle. Riko Crash Gemillä tai Rainbow Gemillä mahdollisimman monta Normal Gemiä, niin putoavien Counter Gemin määrä pienenee. Vastaiskun jälkeen putoavissa Counter Gemeissä on luku 3. Pudota Crash Gem samanvärisen Normal Gemin päälle, niin niitä koskevat Counter Gemit tuhoutuvat Counter Gemin väristä riippumatta.

Rainbow Gem (sateenkaarikivi)

Timantin muotoiset Rainbow Gemit rikkovat samanvärisiä jalokiviä. Rikottavien jalokivien ei tarvitse olla yhteydessä toisiinsa. Rainbow Gemillä saa vähemmän Counter Gemejä kuin vastaavan määrän jalokiviä rikkovalla Crash Gemillä. Siksi Rainbow Gemejä pitäisi käyttää lähinnä tiukoista paikoista selviämiseen, eikä niinkään tehokkaiisiin höykkäyksiin.

PELITILAT

ARCADE MODE (arcade-tila)

Valitse tämä tila, jos haluat pelata tietokonetta vastaan. Jokainen matsi koostuu yhdestä vuorosta, mutta vuorojen määrää voi muuttaa Option Modessa.

Valitse aloitusvaikeustaso:

EASY (helppo)

Voita 3 vastustajaa

NORMAL (normaali)

Voita 8 vastustajaa

HARD (vaikea)

Voita 8 vaikeaa vastustajaa

VS. MODE (kaksintaistelu)

VS. Mode on klassinen kaksintaistelu. Valitse hahmo, niin siirryt vaikeustason valintanäyttöön. Säädä viiden eri jalokiven putoamisvauhtia. Mitä suurempi luku, sitä nopeammin jalokivi putoaa. Jokaisen matsin jälkeen voi vaihtaa hahmoa ja tarkastella tuloksia.

TRAINING DEMO (harjoitteludemo)

Tässä tilassa voit harjoitella pelaamista ja kehittää taitojasi Super Puzzle Fighter II Turbon pelaajana. Demo on automaattinen. Jos haluat palata tilan valintaan, voit painaa START-näppäintä milloin vain.

STREET PUZZLE MODE (Street Puzzle -tila)

Hauskassa Street Puzzle Modessa saa paljon palkintoja. Tässä tilassa on tarjolla joitakin salaisia vaihtoehtoja, jotka saat näkyviin voittamalla pelejä.

Valitse hahmo ja palkinto, josta haluat pelata. Taistelet yhden vuoron tiukaa pulmatoimintaa. Vaikeustaso, vahinkotaso, pelin nopeus ja tietokonevuorot ovat vakioita Street Puzzle Modessa. Jos häviät, palaat takaisin Street Puzzle Moden hahmonvalintanäyttöön. Jos voitat, sinulle näytetään, miten voit käyttää palkintoasi.

Voitettuasi ensimmäisen palkinnon tilanvalintaruutuun ilmestyy palkintovalikko. Siitä näet mitä palkintoja olet voittanut ja miten niitä voi käyttää. Menetät nämä esineet, jos et tallenna peliä ennen poistumista.

HUOMAUTUS: jotkin palkinnot lisäävät vaihtoehtoja tilanvalintaruutuun. Taistele kaduilla löytääksesi kaikki salaisuudet!

OPTION MODE (valintatila)

Sääädä erilaisia asetuksia, kuten vaikeustasoa, ääniasetuksia ja ohjainten asetuksia.



PUSSELKRIGARNA

RYU

Ryu lever helt och hållet för kampsport och letar efter motståndare starkare än honom. Han åker runt i världen med siktet inställt på att bli en sann krigare. Han har stor respekt för styrka och makt och bryr sig inte om vem hans motståndare är.

KEN

Ryus rival och före detta sparringpartner Ken vill en gång för alla visa att han är världens starkaste krigare. Han har hört att Ryu tränar sin mentala styrka och kliver in i pusselringen för att visa att ingen överträffar honom, övertygad om att han är smartare än sin rival.

CHUN-LI

Chun-Li vill inget annat än att hämnas på de oförlåtliga brottslingar som kidnappat hennes pappa. Med hjälp av snabba sparkar och ett skarpt intellekt fortsätter hon jakten på sin försvunna far.

SAKURA

Gymnasieeleven Sakura är en väldigt begåvad idrottare och skicklig kampsportare. När hon hör att hennes idol Ryu bygger upp sin mentala styrka börjar hon också att träna. Som den tävlingsmänniska hon är känner Sakura att hon måste hålla jämna steg med sin förebild.

MORRIGAN

Morrigan är en succuba med häftiga humörsvängningar som flytt från demonernas till människornas värld för att utmana sitt intellekt. Kommer hon att lyckas hitta en motståndare som ger henne en riktig match?

FELICIA

Felicia är en snäll kattkvinna som vill bli musikalstjärna: ett yrke som kräver både talang och hjärna. Eftersom hon redan har talang deltar hon i Puzzle War (pusselkriget) för att slipa på sitt intellekt.

HSIEN-KO

Hsien-Ko och hennes syster gjorde en överenskommelse efter att Darkstalkers tagit deras liv. En skulle befria deras mammas själ medan den andra skulle förgöra Darkstalkers – vad de än befann sig – för att hämnas på mörkrets krafter. Dessa spöken är på riktigt!

DONOVAN

Donovan är en ensam Dark Hunter som lever för Anita: en ung föräldralös flicka med förmåga att spåra upp Darkstalkers. Han letar efter Darkstalkers för att hämnas mordet på Anitas föräldrar. Han är nämligen övertygad om att Anita är nyckeln till hans sanna öde.

GRUNDLÄGGANDE KONTROLLER

LEFT och RIGHT	flytta juvel till vänster eller höger
CIRCLE-knappen	rotera juvel medsols
CROSS-knappen	rotera juvel motsols
DOWN	släpp juvel snabbare
SQUARE-knappen	specialfunktion (se Street Puzzle-läget)
TRIANGLE-knappen	specialfunktion (se Street Puzzle-läget)
SELECT-knappen	håna motståndaren (en gång per omgång)
START-knappen	starta/pausa spel

DRABBAS AV PUSSELFEBER

Du kanske trodde att slagsmål bara handlar om sparkar och slag, men i Puzzle War (pusselkriget) gäller det att dränka motståndaren i juveler. Stapla juvel efter juvel på motståndarens sida av skärmen, så snabbt du bara kan. Använd en Crash Gem (krossjuvel) för att förstöra juveler på din sida och släppa dem på fienden. Fyll motståndarens sida innan motståndaren fyller din för att gå på knockout och vinna!

PUSSELSTRIDENS REGLER

I varje omgång släpps två sammanfogade juveler längst upp på skärmen. Lägg juvelerna på strategiska platser för att förbereda inför en krossjuvel. När en krossjuvel kommer i kontakt med en juvel med samma färg förstörs alla juveler som är sammanlänkade vågrätt eller lodrätt. Dessa skapar då Counter Gems (motattacksjuveler) som skickas till motståndarens spelplan. Motattacksjuveler landar på motståndarens sida enligt din karaktärs förutbestämda mönster.

Ju fler juveler du förstör, desto fler motattacksjuveler släpps på fienden. Du förlorar matchen om juvelerna travas ända upp till öppningen där nya juveler släpps.

Det dyker upp varningsmeddelanden som informerar om hur många motattacksjuveler som kommer släppas på dig. Det här är vad de betyder:

CAUTION (VAR FÖRSIKTIG)

1–10 motattacksjuveler

WARNING (VARNING)

11–30 motattacksjuveler

DANGER (FARA)

minst 31 motattacksjuveler

JUVELER

Normal Gems (vanliga juveler)

Det här är de vanliga juvelerna som släpps längst upp på skärmen varje omgång. Motattacksjuveler omvandlas till vanliga juveler efter att det angivna antalet motattacksjuveler har släppts.

Power Gems (kraftjuveler)

När minst fyra vanliga juveler med samma färg placeras tillsammans på ett visst sätt bildas stora kraftjuveler. De blir så stora som du gör dem till. Använd en krossjuvel eller Rainbow Gem (regnbågsjuvel) för att krossa kraftjuveler och släppa många juveler på motståndaren samtidigt som du får poäng.

Crash Gems (krossjuveler)

De runda juvelerna kallas krossjuveler. De förstörs om de släpps på juveler med samma färg. Försök att länka samman flera rader med juveler av samma färg för att skapa en kedjereaktion. Lyckas du skickas massor av juveler på motståndaren.

Counter Gems (motattacksjuveler)

Motattacksjuveler släpps på motståndaren i ett förutbestämt mönster som bestäms av din valda karaktär. De har siffror på sig som räknar ner för varje ny omgång med juvelsläpp. Vanliga motattacksjuveler börjar på 5, och när nedräkningen tar slut blir de vanliga juveler med samma färg som siffran visar.

Förstör motattacksjuveler innan de släpps på dig genom att använda egna motattacksjuveler. Förstör en krossjuvel eller regnbågsjuvel på så många vanliga juveler som möjligt för att minska antalet motattacksjuveler du får på dig. Motattacksjuveler som släpps efter att ha motattackerats börjar med siffran 3. Om du släpper en krossjuvel som parats ihop med en vanlig juvel med samma färg förstörs alla motattacksjuveler de kommer i kontakt med, oavsett färg på motattacksjuvelen.

Rainbow Gems (regnbågsjuveler)

De diamanformade regnbågsjuvelerna förstör juveler av samma färg. Juvelerna som regnbågsjuvelerna krossar behöver inte vara sammanfogade med andra juveler av samma färg. Antalet motattacksjuveler som släpps på motståndaren blir mindre när du förstör med en regnbågsjuvel jämfört med om du förstör samma antal juveler med en krossjuvel. Därför är det bäst att använda regnbågsjuveler för att ta sig ut ur svåra situationer, och inte som kraftfulla attacker.

SPELLÄGEN

ARCADE MODE (ARKADLÄGE)

Välj det här läget för att spela mot datorstyrda motståndare. Alla matcher består av 1 runda, men du kan ändra antalet i Options Mode (alternativ).
Välj inledande svårighetsgrad:

EASY (LÄTT)	Besegra 3 motståndare
NORMAL (MEDEL)	Besegra 8 motståndare
HARD (SVÅRT)	Besegra 8 extra svåra motståndare

VS. MODE (TVÅSPELARLÄGE)

Ett klassiskt tvåspelarläge. Välj en karaktär för att se en skärm där du väljer handikapp. Justera svårighetsgrad genom att välja mellan olika juvelsläppsnivåer. Ju högre nivå, desto snabbare juvelsläpp. Efter varje match visas en resultatskärm, och ni har möjlighet att byta karaktär.

TRAINING DEMO (TRÄNINGSGUIDE)

I det här läget ser du hur man spelar spelet och får tips på hur du blir bättre på Super Puzzle Fighter II Turbo. Demonstrationen startar automatiskt – tryck på START-knappen när som helst för att återvända till lägesvalsskärmen.

STREET PUZZLE MODE (STREET PUZZLE-LÄGE)

Street Puzzle-läget är ett skojigt spelläge där du kan vinna priser. Det finns ett antal hemliga alternativ här som du låser upp genom att spela och vinna.

Välj karaktär och priset du vill vinna. Du spelar en intensiv runda, och svårighetsgrad, skadenivå, spelhastighet och antalet rundor mot datorn är alltid desamma. Förlorar du återvänder du till Street Puzzle-lägets karaktärsvalsskärm. Vinner du får du anvisningar på skärmen om hur du använder ditt pris.

Efter att du vunnit ditt första pris dyker menyn "Goodies" ("Bonuser") upp på lägesvalsskärmen. Här visas priserna du vunnit och hur du använder dem. Spara innan du avslutar för att inte förlora föremålen.

Obs! Vissa priser gör att nya alternativ dyker upp på lägesvalsskärmen. Kämpa för allt du är värd och hitta alla hemligheter!

OPTION MODE (ALTERNATIV)

Här kan du justera en rad olika inställningar, som svårighetsgrad, ljudalternativ och handkontrollkonfiguration.



ΟΙ ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ ΤΩΝ ΓΡΙΦΩΝ

RYU

Ο Ryu έχει αφιερώσει τη ζωή του στις πολεμικές τέχνες και αναζητά διαρκώς αντιπάλους δυνατότερους από τον ίδιο. Ταξιδεύει στον κόσμο προσπαθώντας να γίνει πραγματικός πολεμιστής. Ο Ryu σέβεται τη δύναμη και την αντοχή και δεν τον νοιάζει ποιον έχει αντίπαλο.

KEN

Ο παρτενέρ στην προπόνηση και αντίζηλος του Ryu θέλει να ξεκαθαρίσει μια για πάντα ποιος είναι ο ισχυρότερος πολεμιστής του κόσμου. Ο Ken άκουσε μια φήμη ότι ο Ryu προπονείται για να θωρακίσει το πνεύμα του και έτσι, για να μην τον ξεπεράσει, ο Ken τον ακολουθεί στην αρένα των γρίφων. Είναι σίγουρος ότι το δικό του μυαλό είναι ισχυρότερο.

CHUN-LI

Η Chun-Li επιθυμεί όσο τίποτα άλλο να εκδικηθεί τους εγκληματίες που απήγαγαν τον πατέρα της. Δεν θα τους συγχωρήσει ποτέ για αυτό που έκαναν. Με τα ευλύγιστα πόδια της και το κοφτερό της μυαλό συνεχίζει την έρευνα για να βρει τον πατέρα της.

SAKURA

Η Sakura έχει τρομερό ταλέντο στον αθλητισμό και έφεση στις πολεμικές τέχνες. Αν και είναι ακόμα μαθήτρια λυκείου, όταν μαθαίνει ότι ο Ryu, το είδωλό της, προπονείται στη δύναμη του μυαλού, αποφασίζει να τον μιμηθεί. Για να είναι ανταγωνιστική η Sakura πιστεύει ότι πρέπει να ακολουθήσει το παράδειγμα του Ryu.

MORRIGAN

Μια πανέμορφη, αλλά δύστροπη δαιμόνισσα που έπεσε από ψηλά στον ανθρώπινο κόσμο αναζητώντας έναν άξιο αντίπαλο. Η Morrigan δραπέτευσε από τον κόσμο των δαιμόνων για να βρει νέους αντιπάλους και να προκαλέσει το μυαλό τους. Θα καταφέρει η Morrigan να βρει έναν ικανό αντίπαλο ώστε να ικανοποιήσει τον πόθο της για μάχη;

FELICIA

Η Felicia είναι μια φιλική γυναίκα-γάτα που θέλει να γίνει αστέρι της μουσικής. Γνωρίζει καλά ότι για να γίνει μεγάλο αστέρι χρειάζεται ταλέντο και ευφυΐα. Η Felicia ξεχειλίζει από ταλέντο, αλλά αποφασίζει να λάβει μέρος στον Πόλεμο των Γρίφων για να ακονίσει τις πνευματικές της ικανότητες.

HSIEN-KO

Η Hsien-Ko και η αδερφή της έκαναν μια συμφωνία όταν έχασαν τις ζωές τους από τους Darkstalkers. Η μια τους θα ελευθέρωνε το πνεύμα της μητέρας τους, ενώ η άλλη θα έπαιρνε εκδίκηση από τις δυνάμεις του σκότους κυνηγώντας και καταστρέφοντας τους Darkstalkers. Προσοχή στα κινεζικά φαντάσματα!

DONOVAN

Ο Donovan είναι ο μοναχικός Σκοτεινός Κυνηγός που έχει αφιερώσει τη ζωή του στην Anita, ένα ορφανό κορίτσι που μπορεί να εντοπίσει τα λημέρια των Darkstalkers. Ο Donovan κυνηγά τους Darkstalkers για να εκδικηθεί για τον θάνατο των γονιών της Anita που πέθαναν στα χέρια τους. Ο Donovan πιστεύει ότι αυτό το ψυχρό παιδί είναι το κλειδί για το πεπρωμένο του.

ΒΑΣΙΚΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

LEFT και RIGHT	μετακίνηση πετραδιού αριστερά ή δεξιά
Κουμπί CIRCLE	περιστροφή πετραδιού δεξιόστροφα
Κουμπί CROSS	περιστροφή πετραδιού αριστερόστροφα
DOWN	πτώση πετραδιού ταχύτερα
Κουμπί SQUARE	ειδική λειτουργία (βλ. Λειτουργία Street Puzzle)
Κουμπί TRIANGLE	ειδική λειτουργία (βλ. Λειτουργία Street Puzzle)
Κουμπί SELECT	πρόκληση αντιπάλου (μία φορά ανά γύρο)
Κουμπί START	έναρξη/παύση παιχνιδιού

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ ΓΡΙΦΩΝ ΞΕΣΠΑ

Εκεί που όλοι πλακώνονταν με όλους, ξέσπασε ο Πόλεμος των Γρίφων και τώρα πρέπει να βρεις έναν τρόπο να σκεπάσεις τον αντίπαλό σου με πετράδια. Πρόλαβε τον αντίπαλό σου στοιβάζοντας γρήγορα πετράδια στη δική του πλευρά της θόνης. Χρησιμοποίησε το ειδικό Crash Gem (Πετράδι Θραύσης) για να σπάσεις τα πετράδια στη δική σου πλευρά και να τα ρίξεις στον εχθρό σου. Γέμισε την πλευρά του αντιπάλου σου πριν προλάβει να γεμίσει τη δική σου και βγάλ' τον νοκ άουτ! Έτσι κερδίζονται οι μάχες.

ΚΑΝΟΝΕΣ PUZZLE FIGHTER

Σε κάθε γύρο, δύο συνδεδεμένα πετράδια πέφτουν από την κορυφή της θόνης προς τα κάτω. Τακτοποίησέ τα με στρατηγικό τρόπο για να προετοιμαστείς για το Crash Gem (Πετράδι Θραύσης) που θα πέσει. Αν το Crash Gem (Πετράδι Θραύσης) έρθει σε επαφή με ένα πετράδι του ίδιου χρώματος, τότε θα σπάσουν όλα τα πετράδια αυτού του χρώματος που είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους κατακόρυφα και οριζόντια. Όταν συμβεί αυτό, θα δημιουργηθούν Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) που θα σταλούν στην περιοχή του αντιπάλου σου. Τα Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) θα πέσουν στην πλευρά του αντιπάλου με προκαθορισμένη διάταξη, ανάλογα με τον χαρακτήρα που έχεις επιλέξει.

Όσο περισσότερα πετράδια σπάσεις, τόσο περισσότερα Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) θα πέσουν στην περιοχή του εχθρού. Αν τα πετράδια συσσωρευτούν μέχρι το κενό από το οποίο πέφτουν τα νέα πετράδια, στην κορυφή της θόνης, χάνεις το παιχνίδι.

Θα εμφανίζονται μηνύματα που θα σε προειδοποιούν για τα Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) που πρόκειται να πέσουν στην πλευρά σου. Τα μηνύματα έχουν ως εξής:

CAUTION (ΠΡΟΣΟΧΗ)	1-10 Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης)
WARNING (ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ)	11-30 Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης)
DANGER (ΚΙΝΔΥΝΟΣ)	31 ή περισσότερα Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης)

ΠΕΤΡΑΔΙΑ

Normal Gems (Κανονικά Πετράδια)

Αυτά είναι τα απλά πετράδια που πέφτουν σε κάθε γύρο από την κορυφή της οθόνης. Τα Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) μετατρέπονται σε Normal Gems (Κανονικά Πετράδια) όταν περάσουν οι γύροι που αναφέρονται επάνω στο πετράδι.

Power Gems (Πετράδια Δύναμης)

Όταν τέσσερα ή περισσότερα Normal Gems (Κανονικά Πετράδια) του ίδιου χρώματος τοποθετηθούν μαζί με συγκεκριμένο τρόπο, σχηματίζουν μεγάλα Power Gems (Πετράδια Δύναμης). Αυτά τα πετράδια μπορούν να γίνουν τεράστια, χωρίς περιορισμό. Αν σπάσεις ένα μεγάλο Power Gem (Πετράδι Δύναμης) με ένα Crash Gem (Πετράδι Θραύσης) ή Rainbow Gem (Πολύχρωμο Πετράδι), θα πέσουν πολλά πετράδια στον αντιπάλό σου και θα αυξηθεί η βαθμολογία σου.

Crash Gems (Πετράδια Θραύσης)

Τα στρογγυλά πετράδια λέγονται Crash Gems (Πετράδια Θραύσης). Αν πέσουν πάνω σε ένα πετράδι με το ίδιο χρώμα, τα Crash Gems (Πετράδια Θραύσης) θα σπάσουν. Προσπάθησε να συνδέσεις μεταξύ τους πολλά πετράδια του ίδιου χρώματος για να προκαλέσεις αλυσιδωτές εκρήξεις πετραδιών. Με αυτόν τον τρόπο θα καταφέρεις να ρίξεις πολλά Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) στη μεριά του αντιπάλου σου.

Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης)

Τα Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) πέφτουν στην πλευρά σου ή του αντιπάλου σου με συγκεκριμένο τρόπο, ανάλογα με τον χαρακτήρα σου. Τα Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) έχουν μέσα τους έναν χρωματιστό αριθμό που μειώνεται κάθε φορά που πέφτει ένας νέος γύρος πετραδιών. Τα Κανονικά Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) ξεκινούν από το 5, αλλά γίνονται Normal Gems (Κανονικά Πετράδια) όταν ο αριθμός μηδενιστεί και παίρνουν το χρώμα αυτού του αριθμού.

Μπορείς να καταστρέψεις τα Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) προτού πέσουν στην πλευρά σου, αν αντεπιτεθείς με δικά σου Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης). Αν σπάσεις ένα Crash Gem (Πετράδι Αντεπίθεσης) ή Rainbow Gem (Πολύχρωμο Πετράδι) σε όσα περισσότερα Normal Gems (Κανονικά Πετράδια) μπορείς, τότε ο αριθμός των Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) που πρόκειται να πέσουν στην πλευρά σου, θα μειωθεί. Όταν μειώνεις τα Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) που σε απειλούν, αυτά που συνεχίζουν να πέφτουν, ξεκινούν την αντίστροφη μέτρηση από τον αριθμό 3. Αν ρίξεις ένα Crash Gem (Πετράδι Αντεπίθεσης) μαζί με ένα Normal Gem (Κανονικό Πετράδι) του ίδιου χρώματος, όλα τα Counter Gems (Πετράδια Αντεπίθεσης) που θα έρθουν σε επαφή μαζί τους θα καταστραφούν, ανεξάρτητα από το χρώμα του Counter Gem (Πετραδιού Αντεπίθεσης).

Rainbow Gems (Πολύχρωμα Πετράδια)

Τα Rainbow Gems (Πολύχρωμα Πετράδια) έχουν σχήμα ρόμβου και σπάνε όλα τα πετράδια που του ίδιου χρώματος. Τα πετράδια που σπάνε, δεν χρειάζεται να έχουν συνδεθεί με κάποιο πετράδι του ίδιου χρώματος για να σπάσουν. Όταν χρησιμοποιείς Rainbow Gems (Πολύχρωμα Πετράδια), ο αριθμός των Counter Gems (Πετραδιών Αντεπίθεσης) που πέφτουν στην πλευρά του αντιπάλου, θα είναι μικρότερος από τον αριθμό που πέφτει όταν χρησιμοποιείς Crash Gems (Πετράδια Θραύσης). Οπότε, καλύτερα να χρησιμοποιείς τα Rainbow Gems (Πολύχρωμα Πετράδια) όταν θέλεις να γλιτώσεις από μια δύσκολη κατάσταση και όχι ως επιθετική στρατηγική.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ARCADE MODE (ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ARCADE)

Επίλεξε αυτήν τη λειτουργία για να παίξεις με αντίπαλο τον υπολογιστή. Κάθε αγώνας αποτελείται από 1 γύρο, αλλά μπορείς να αλλάξεις αυτόν τον αριθμό από το Option Mode (Λειτουργία Επιλογών). Διάλεξε το αρχικό επίπεδο δυσκολίας που σου ταιριάζει:

EASY (ΕΥΚΟΛΟ)

Νίκησε 3 αντιπάλους

NORMAL (ΚΑΝΟΝΙΚΟ)

Νίκησε 8 αντιπάλους

HARD (ΔΥΣΚΟΛΟ)

Νίκησε 8 εξαιρετικά

δύσκολους αντιπάλους

VS. MODE (ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΜΑΧΗΣ)

Το V.S. Mode (Λειτουργία Μάχης) είναι μια κλασική αναμέτρηση μεταξύ δύο παικτών. Διάλεξε έναν χαρακτήρα και θα εμφανιστεί η οθόνη Handicap (Μειονέκτημα). Μπορείς να ρυθμίσεις τη δυσκολία επιλέγοντας μία από τις πέντε διαφορετικές ταχύτητες πτώσης πετραδιών. Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός, τόσο πιο γρήγορα θα πέφτουν τα πετράδια. Μετά από κάθε αγώνα μπορείς να αλλάξεις τον χαρακτήρα σου και να δεις την οθόνη αποτελεσμάτων.

TRAINING DEMO (ΕΠΙΔΕΙΞΗ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ)

Αυτή η λειτουργία σου επιτρέπει να μελετήσεις τους μηχανισμούς του παιχνιδιού και να δεις κάποιες συμβουλές που θα σε βοηθήσουν να παίξεις καλύτερα το Super Puzzle Fighter II Turbo. Η επίδειξη παίζει μόνη της, γι' αυτό και μπορείς να πατήσεις το κουμπί START οποιαδήποτε στιγμή της επίδειξης για να επιστρέψεις στην οθόνη Mode Select (Επιλογή Λειτουργίας).

STREET PUZZLE MODE (Λειτουργία Street Puzzle)

Η Λειτουργία Street Puzzle συνοδεύεται από πολλή διασκέδαση και βραβεία. Υπάρχουν ένα σωρό μυστικές επιλογές εδώ και για να τις δεις, θα πρέπει να παίξεις για να κερδίσεις.

Αφού επιλέξεις τον χαρακτήρα σου, μπορείς να διαλέξεις το βραβείο που θα διεκδικήσεις. Θα παίξεις έναν γύρο με έντονη δράση. Στη Λειτουργία Street Puzzle Mode, η δυσκολία, το επίπεδο ζημιάς, η ταχύτητα του παιχνιδιού και το επίπεδο του υπολογιστή είναι σταθερά. Αν χάσεις, θα επιστρέψεις στην οθόνη Επιλογής Χαρακτήρα της Λειτουργίας Street Puzzle. Αν νικήσεις, θα εμφανιστούν οδηγίες στην οθόνη για το πώς μπορείς να χρησιμοποιήσεις το βραβείο σου.

Όταν κερδίσεις το πρώτο σου βραβείο, θα εμφανιστεί το μενού Goodies (Καλούδια) στην οθόνη Επιλογής Λειτουργίας. Σε αυτό το μενού θα μπορείς να βλέπεις τα βραβεία που έχεις κερδίσει και πώς να τα χρησιμοποιήσεις. Αν δεν αποθηκεύσεις προτού βγεις από τη λειτουργία, αυτά τα αντικείμενα θα χαθούν.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ορισμένα βραβεία προσθέτουν επιλογές στην οθόνη Επιλογής Λειτουργίας. Πάλεψε σκληρά στους δρόμους για να ανακαλύψεις όλα τα μυστικά!

OPTION MODE (ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΕΠΙΛΟΓΩΝ)

Άλλαξε διάφορες ρυθμίσεις, όπως το επίπεδο δυσκολίας, τις επιλογές ήχου και τη διαμόρφωση του χειριστηρίου.

BULMACA SAVAŐÇILARI

RYU

Ryu dövüş sanatları için yaşar ve kendi dışına göre rakip arar. Gerçek bir savaőçı olmak için dünyayı geziyor. Ryu yalnızca dayanıklılık ve güce saygı duyar ve rakibinin kim olduğunu umursamaz.

KEN

Bir zamanlar Ryu'nun antrenman rakibi olan Ken, kimin en güçlü savaőçı olduğunu dünyaya kanıtlamaya çalışıyor. Ryu'nun zihnini güçlendirmek üzere çalıştığına dair dedikodular duyan Ken, arkada kalmamak için bulmaca ringine adımını atar. Ken beyninin çok daha güçlü olduğu konusunda kendine epey güveniyor.

CHUN-LI

Chun-Li babasını kaçıran suçlulara karşı çok güçlü bir intikam duygusu besliyor. Yaptıkları şey için onları asla affedemez. Atik bacaklarını ve keskin zekâsını kullanarak kayıp babasını bulmak üzere soruşturmasına devam ediyor.

SAKURA

Sakura çok atletik, yetenekli ve dövüş sanatlarından da iyi anlıyor. Yalnızca bir lise öğrencisi olmasına rağmen örnek aldığı Ryu'nun zihnini güçlendirmeye çalıştığını duyunca, bunun üzerine antrenman yapmaya başlıyor. Sakura rekabetçi olması ve Ryu'ya yetişmesi gerektiğine inanıyor.

MORRIGAN

Ona meydan okuyabilecek birini bulmak için insanların dünyasına düşmüş güzel ancak dengesiz bir şeytan. Morrigan şeytan dünyasından kaçtı ve zekâsına meydan okuyabileceği yeni bir rakip arıyor. İyi bir mücadeleye olan arzusunu tatmin edebilecek bir rakip bulabilecek mi?

FELICIA

Felicia yıldız bir müzisyen olmak isteyen, arkadaş canlısı bir kedi kadın. Popüler bir yıldız olmak için zekâ ve yetenek gerektiğinin farkında. Doğuştan yetenekli ancak zekasını geliştirmek için Puzzle War'a girmeyi seçti.

HSIEN-KO

Hsien-Ko ve kız kardeşi, Darkstalker'lar tarafından öldürüldükten sonra bir anlaşma yaptılar. Biri annelerinin ruhunu serbest bırakırken, diğeri de Darkstalker'ları gördüğü yerde yok ederek gecenin güçlerinden intikam alma sözü verdi. Çınlı hayaletlere dikkat edin!

DONOVAN

Donovan, Darkstalker'ların yerini saptayabilen genç yetim Anita için yaşayan bir Kara Avcı. Darkstalker'lar tarafından öldürülen Anita'nın anne ve babasının intikamını almak için Darkstalker'ların izini sürüyor. Bu sakın çocuğun, kaderinin anahtarını elinde tuttuğuna inanıyor.

TEMEL KONTROLLER

LEFT ve RIGHT	Cevheri sola veya sağa hareket ettir
CIRCLE düğmesi	Cevheri saat yönünde döndür
CROSS düğmesi	Cevheri saat yönünün tersine döndür
DOWN	Daha hızlı cevher düşür
SQUARE düğmesi	Özel işlev (bkz: Street Puzzle Modu)
TRIANGLE düğmesi	Özel işlev (bkz: Street Puzzle Modu)
SELECT düğmesi	Rakibi tahrik et (tur başına bir kere)
START düğmesi	Oyunu başlat/duraklat

BULMACA ATEŞİNE NASIL KAPILIRSIN

Mücadele topyekûn kavgaya dönüşürken Puzzle War çıkar ve kendini, rakibini cevherlere boğman gereken bir çatışmanın içinde bulursun. Rakibinden önce davranıp ekranın ona ait tarafına cevher dizmeye başla. Kendi tarafındaki cevherleri kırarak onları rakip tarafa düşürmek için özel Crash Gem'i kullan. Rakibin seninkini doldurmadan sen onun tarafını doldur ve nakavt! Sen kazandın!

KURALLAR

Her turda birbirine bağlı iki cevher yukarıdan aşağı doğru düşecek. Crash Gem düşüşüne hazırlanmak için onları stratejik bir şekilde düzenle. Crash Gem'i aynı renkteki başka bir cevhere değdir ve o cevhere yatay ya da dikey olarak bağlı aynı renkteki tüm cevherler kırılırsın. Bunu yaptıktan sonra, o cevherler Counter Gem'ler yaratacak ve rakibinin oyun alanına gönderilecek. Counter Gem'ler, karakterinin önceden belirlenmiş dizilimi ile rakibinin tarafına inecek.

Ne kadar çok cevher kırarsan, rakibine de o kadar çok cevher gönderirsin. Cevherler ekranın üstüne doğru dolar ve yeni cevherlerin düştüğü boşluğa gelirse, oyunu kaybedersin.

Tepene kaç Counter Gem düşeceğini haber veren uyarı mesajları göreceksin. Mesajların açıklaması şu şekilde:

CAUTION	1-10 Counter Gem
WARNING	11-30 Counter Gem
DANGER	31 ya da daha fazla Counter Gem

GEMS (CEVHERLER)

Normal Gems (Normal Cevherler)

Bunlar her turda ekranın tepesinden düşen sıradan cevherler. Counter Gem'ler, düşen cevherlerin gösterdiği belirli sayıda turdan sonra normal cevherlere dönüşür.

Power Gems (Güç Cevherleri)

Aynı renkteki dört veya daha fazla Normal Gem belirli bir dizilimde bir araya geldiğinde büyük Power Gem'leri oluşturur. Bu cevherleri istediğin kadar büyük yapabilirsin. Crash Gem'lerini ya da Rainbow Gem'lerini kullanarak Power Gem'leri kır ve rakibinin tarafına çok sayıda cevher düşürürken, kendi skorunu da artır.

Crash Gems (Kırma Cevherleri)

Yuvarlak cevherlere Crash Gem denir. Aynı renkten bir cevherin üzerine düşen Crash Gem kırılır. Kırma cevherlerinden oluşan çok büyük bir zincirleme reaksiyon yaratmak için aynı renkten cevherleri birbirine bağlamaya çalış. Bunlar, rakibinin üzerine çok sayıda Counter Gem döker.

Counter Gems (Karşı Cevherler)

Counter Gem'ler, karakterini temel alan bir dizilimde rakibinin üzerine düşer. Counter Gem'lerin içinde, her yeni bir turda cevher düşerken geriye doğru sayan renkli rakamlar vardır. Normal Counter Gem'ler 5'ten başlar ancak sifıra ulaştıklarında içlerindeki renkli rakamın renginde ve sayısında normal cevhere dönüşürler.

Counter Gem'ler düşmeden önce onları kendi Counter Gem'lerinle karşı saldırı yaparak yok edebilirsin. Bir Crash Gem'i ya da Rainbow Gem'i kırabildiğin kadar çok normal cevherin üzerinde kırıldığında, düşmek üzere olan Counter Gem'lerin sayısı da o kadar azalacak. Bazıları karşılandıktan sonra hâlâ düşen Counter Gem'ler 3 rakamı ile başlar. Bir Crash Gem'i, aynı renkten başka bir Normal Gem'le düşürürsen, onlarla temas eden herhangi bir Counter Gem, rengi ne olursa olsun yok olur.

Rainbow Gems (Gökkuşaađı Cevherleri)

Elmas Őekli Rainbow Gem'ler, aynı renkteki cevherleri kırar. Kırılan cevherlerin, kırılmaları için aynı renkten başka bir cevhere bađlı olmasına gerek yoktur. Crash Gem'in aksine, aynı sayıdaki cevheri Rainbow Gem kullanarak kırdığında, rakibinin üzerine düşen Counter Gem sayısı o kadar azalır. Bu yüzden Rainbow Gem'ler, güçlü bir saldırı metodu olarak deđil, zor durumlardan kurtulmak için kullanılmalıdır.

OYUN MODLARI

ARCADE MODU

Bilgisayara karşı oynamak için bu modu seç. Her karşılaşma 1 turdan oluşur ancak Option Mode'a girerek tur sayısını deđiştirebilirsiniz. Zorluk seviyeleri Őu şekilde:

EASY	3 rakibi yen
NORMAL	8 rakibi yen
HARD	8 ekstra zorlu rakibi yen

VS. MODU

V.S. Modu, klasik 2 oyunculu müsabakadır. Bir karakter seçtikten sonra, Handicap ekranının çıktığını göreceksin. Beş deđişik cevher düşme oranı seviyesinden bir zorluk seç. Sayı ne kadar yüksekse, cevherler o kadar hızlı düşer. Her müsabakadan sonra karakterini deđiştirebilir ve sonuç ekranını gözden geçirebilirsin.

TRAINING DEMO (ANTRENMAN DEMOSU)

Bu mod, oynanış üzerine çalışıp, Super Puzzle Fighter II Turbo'daki hünelerini pekiştirmek için ipuçları almaya olanak sağlar. Bu, otomatik olarak oynamaya başlayan bir demodur, yani demo sırasında istediđin zaman START düđmesine basarak mod seçme ekranına dönebilirsin.

STREET PUZZLE MODU

Street Puzzle Modu bolca eğlence ve ödül doludur. Burada, seçebileceğin çeşitli gizli seçenekler var ancak onları görmek için oynayıp kazanman gerek.

Karakterini seçtikten sonra, kazanmak için oynayacağın ödülü seçebilirsin. Bir turluğuna nefes kesici bir bulmacada mücadele edeceksin. Zorluk, hasar seviyesi, oyun hızı ve CPU Turu, Street Puzzle Modu'nda sabittir. Kaybedersen, Street Puzzle Modu Karakter Seçme ekranına dönersin. Kazanırsan da ekranda ödülünü nasıl kullanacağını göreceksin.

İlk ödülünü kazandıktan sonra "Goodies" menüsü, Mod Seçme ekranında erişilebilir olacak. Bu menü, kazandığın ödülleri ve onları nasıl kullanacağını gösterir. Çıkmadan önce kaydetmezsen, bu eşyaları kaybedersin.

NOT: Bazı ödüller Mod Seçme ekranına yeni seçenekler ekler. Tüm sırları açığa çıkarmak için sokaklarda kiran kırana mücadele et!

OPTION MODU

Zorluk seviyesi, ses seçenekleri ve kontrol dizilimi dâhil pek çok ayarı buradan değiştirebilirsin.



LOGIČTÍ VÁLEČNÍCI

RYU

Ryuovým jediným smyslem života jsou bojová umění a hledání protivníků, kteří jsou silnější než on. Cestuje světem, aby se stal skutečným válečníkem. Ryu respektuje sílu a moc a vůbec ho nezajímá, proti komu zrovna stojí.

KEN

Ken trénuje s Ryuem a je plně rozhodnutý jednou provždy světu ukázat, kdo je nejsilnějším válečníkem na světě. Ken zaslechl zvěst, že Ryu se prý snaží posílit svou mentální kapacitu, a jelikož se Ken nechce nechat zahanbit, také vstupuje do logického ringu. Ken si je jistý, že jeho mozek má větší sílu.

CHUN-LI

Chun-Li se opravdu hodně chce pomstít zločincům, kteří unesli jejího otce. Nikdy jim nedokáže jejich činy odpustit. Pomocí hbitých nohou a bystré hlavy pokračuje v pátrání po svém ztraceném otci.

SAKURA

Sakura je hodně sportovně nadaná a má talent na bojová umění. Sice je teprve středoškolačka, ale doslechla se, že její vzor, Ryu, začal rozvíjet svou sílu myslí, takže i ona začala trénovat. Sakura má za to, že aby mohla soutěžit s ostatními, musí držet krok s Ryuem.

MORRIGAN

Krásná, ale náladová sukuba, která do lidského světa spadla shůry a touží po konfrontaci. Morrigan uprchla ze světa démonů, aby našla nového protivníka a pořádnou výzvu pro svou mysl. Dokáže Morrigan najít soupeře, který uspokojí její touhu po pořádném souboji?

FELICIA

Felicia je přátelská kočička žena, která se chce stát hudební hvězdou. Dobře ví, že aby mohla být oblíbenou hvězdou, potřebuje talent a inteligenci. Felicia má talent od přírody, ale Puzzle War se účastní, aby posílila své mentální dovednosti.

HSIEN-KO

Hsien-Ko a její sestra spolu uzavřely dohodu, když je Darkstalkeré připravili o život. Jedna z nich osvobodí duši jejich matky, zatímco ta druhá je obě pomstí proti silám noci a zničí Darkstalkery, ať už jsou kdekoliv. Na čínské duchy si dávej pozor.

DONOVAN

Donovan je osamělý Dark Hunter, který žije jen pro Anitu, mladou dámu bez rodičů, která dokáže vycítit Darkstalkery. Donovan Darkstalkery stopuje a chce pomstít Anitiny rodiče, kteří jejich rukou zemřeli. Donovan pevně věří, že toto dítě nepodléhající emocím drží klíč k jeho osudu.

ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ

LEFT a RIGHT	pohybují drahokamy doleva a doprava
Tlačítko CIRCLE	otočení drahokamu po směru hodinových ručiček
Tlačítko CROSS	otočení drahokamu proti směru hodinových ručiček
DOWN	rychlejší pár drahokamu
Tlačítko SQUARE	speciální funkce (viz režim Street Puzzle)
Tlačítko TRIANGLE	speciální funkce (viz režim Street Puzzle)
Tlačítko SELECT	výsměch protivníkovi (jednou za kolo)
Tlačítko START	zahájení/pozastavení hry

JAK PROBÍHÁ LOGICKÉ ŘÁDĚNÍ

Když to vypadalo, že z bitvy bude úplný chaos, vypukla Puzzle War a ty ses dostal do konfliktu, kde musíš protivníky zahltit drahokamy. Udělej to dřív než to protivník a zaskládej mu herní plán hromadou drahokamů. Využij speciální ničivé drahokamy, abys rozbil drahokamy na své straně a svrhl je na svého nepřítele. Zaplň nepřátelský hrací plán dřív, než on zaplní ten tvůj, a vyřad' ho! Tím vyhraješ.

PRAVIDLA SOUBOJE

V každém kole spadnou z horní části obrazovky dva spojené drahokamy. Strategicky uspořádej drahokamy a připrav se shodit na něj ničivý drahokam. Dotkni se ničivým drahokamem drahokamu stejné barvy, čímž rozbiješ všechny drahokamy stejné barvy, které jsou s daným drahokamem horizontálně nebo vertikálně propojené. Tím vzniknou útočné drahokamy, které se přesunou na protihráčovu hrací plochu. Útočné drahokamy přistanou na protihráčově straně sestavené podle tvé postavy.

Čím víc drahokamů rozbiješ, tím více útočných drahokamů se objeví na protihráčově straně. Pokud se drahokamy navrší až nahoru k otvoru, ze kterého padají nové, hru prohraješ.

Hra ti zobrazí varovnou zprávu, která tě upozorní na počet útočných drahokamů, které se na tebe chystají. Zprávy mají následující význam:

CAUTION	1–10 útočných drahokamů
WARNING	11–30 útočných drahokamů
DANGER	31 a více útočných drahokamů

DRAHOKAMY

Normální drahokamy

Jedná se o obyčejné drahokamy, které každé kolo padají z horní části obrazovky. Útočné drahokamy se promění v normální drahokamy, když uběhne počet kol znázorněný na spaldém drahokamu.

Silné drahokamy

Když umístíš čtyři nebo více stejně barevných normálních drahokamů k sobě v určitém tvaru, vznikne z nich velký silný drahokam. Maximální velikost těchto drahokamů není omezená, záleží jen na tom, jak ti to půjde. Silné drahokamy můžeš zničit pomocí ničivých drahokamů nebo duhových drahokamů, čímž na svého protivníka vrhneš spoustu drahokamů a zvýšíš si skóre.

Ničivé drahokamy

Okrouhlým drahokamům říkáme ničivé drahokamy. Když ho upustíš na drahokam stejné barvy, ničivý drahokam se rozbije. Zkus propojit stejně barevné drahokamy, abys uvedl do pohybu obě řetězovou reakci rozbijených drahokamů. Na protivníka tím spadne spousta útočných drahokamů.

Útočné drahokamy

Útočné drahokamy padají na tebe nebo na tvého protivníka a v rozložení, která vychází ze tvé postavy. Útočný drahokam v sobě má barevné číslo, které se snižuje s každým novým kolem. Klasické útočné drahokamy začínají na pětce, ale když čas doběhne k nule, stanou se z nich obyčejné drahokamy v barvě daného čísla.

Útočné drahokamy můžeš zničit dřív, než na tebe spadnou, tím, že sám použiješ útočné drahokamy. Rozbij ničivý nebo duhový drahokam o co největší počet normálních drahokamů, abys snížil počet útočných drahokamů, které mají spadnout. Útočné drahokamy, které spadnou i poté, co jsou některé z nich vyřazeny, začínají s číslem 3. Upušt ničivý drahokam spolu s normálním drahokamem stejné barvy a zničíš všechny útočné drahokamy, které s nimi přijdou do styku, a to bez ohledu na barvu útočného drahokamu.

Duhové drahokamy

Diamantové duhové drahokamy rozbíjí drahokamy stejné barvy. Rozbíjené drahokamy nemusí být spojené s dalším drahokamem stejné barvy. Počet útočných drahokamů, které spadnou na tvého protivníka, bude při použití duhových drahokamů nižší, než v případě, kdy bys stejný počet drahokamů rozbil ničivým drahokamem. Duhové drahokamy se většinou používají jako záchrana v těžké situaci, a ne jako silná útočná metoda.

HERNÍ REŽIMY

ARKÁDOVÝ REŽIM

Tento režim vyber, pokud chceš hrát proti počítači. Každý zápas má jedno kolo, ale v režimu možností můžeš počet kol změnit. Vyber si úvodní režim obtížnosti:

EASY (SNADNÁ)

Poraz 3 protivníky

NORMAL (NORMÁLNÍ)

Poraz 8 protivníků

HARD (TĚŽKÁ)

Poraz 8 hodně dobrých protivníků

REŽIM VS

Režim VS představuje klasický souboj mezi dvěma hráči. Vyber si postavu a pak uvidíš obrazovku handicapu. Nastav si obtížnost prostřednictvím pěti různých rychlostí sestupu drahokamů. Čím vyšší obtížnost, tím rychlejší sestup. Po každém zápase si můžeš změnit postavu a prohlédnout výsledky.

TRÉNINKOVÉ DEMO

Tento režim ti umožňuje prohlédnout si hraní a různé triky, aby ses v Super Puzzle Fighter II Turbo zlepšil. Jedná se o automatické demo. Kdykoliv můžeš stisknout tlačítko START, abys demo opustil a vrátil se na obrazovku s výběrem režimu.

REŽIM STREET PUZZLE

V režimu Street Puzzle na tebe čeká zábava a ceny. K dispozici je celá řada tajných možností. Aby ses k nim dostal, budeš muset vyhrát.

Po výběru postavy si můžeš zvolit cenu, o kterou chceš hrát. Zabouješ si v jednom kole plném napínavé logické akce. Obtížnost, úroveň poškození, rychlost hry a CPU kolo zůstávají v režimu Street Puzzle stále stejné. Pokud prohraješ, vrátíš se zpátky na obrazovku s výběrem postavy režimu Street Puzzle. Pokud vyhraješ, na obrazovce se ti zobrazí instrukce, jak cenu využít.

Jakmile vyhraješ svou první cenu, zobrazí se ti na obrazovce s výběrem režimů nabídka „Goodies“. V této nabídce najdeš vyhrané ceny a instrukce, jak je použít. Pokud si výhry před opuštěním hry neuložíš, přijdeš o ne.

POZNÁMKA: některé ceny přidají na obrazovku výběru režimu nové možnosti. Vyhrávej drsné pouliční bitvy a získej všechny skryté ceny!

REŽIM MOŽNOSTI

Uprav si nejrůznější nastavení, jako je třeba obtížnost, možnosti audia a konfigurace ovladače.



A KIRAKÓS HARCOSAI

RYU

Ryu a küzdősportok szerelmese, aki folyton nála erősebb ellenfelek után kutat. A világot járva valódi harcossá válik. Ryu az erőt tiszteli mindenek felett, így számára lényegtelen, hogy ki az ellenfele.

KEN

Ryu tréningpartnere egyszer és mindenkorra meg akarja mutatni, hogy ő a világ legerősebb harcosa. Ken hallott egy pletykát, miszerint Ryu a mentális ereje fejlesztésén dolgozik, így, hogy le ne maradjon, ő is beszáll a kirakós ringbe. Kennek szemernyi kétsége sincs afelől, hogy ő agyban a nyerő.

CHUN-LI

Chun-Lit a bosszúvágó hajtja. Azokkal a bűnözőkkel akar leszámolni, akik elrabolták az apját. Képtelen megbocsátani nekik azért, amit tettek. A fürgé lábai és gyors észjárása segítségével folytatja az elrabolt apja utáni kutatását.

SAKURA

Sakura egy rendkívüli atlétikai tehetség, akinek jó érzéke van a küzdősportokhoz is. Bár még csak gimibe jár, megtudva, hogy a példaképe, Ryu az elméjét pallérozza, ő is nekikezd az edzésnek. Sakura úgy hiszi, hogy csak akkor lehet versenyképes, ha lépést tart Ryuval.

MORRIGAN

Morrigan egy gyönyörű, ám szeszélyes szukkubusz, aki a lepottyant az emberek világába összetűzésekbe keveredni. Elmenekült a démonok világából, hogy új ellenfelet keressen, és próbára tegye az eszét. Vajon megtalálja az ellenfelét, akinek segítségével jó nagy csetepatéba kerülhet?

FELICIA

Felicia egy kedves macskanő, aki musicalsztár szeretne lenni. Tisztában van vele, hogy az áhított népszerűsége csak tehetséggel és intelligenciával tehet szert. A tehetség számára adott, ezért a mentális képességei fejlesztésére belép a kirakósháborúba.

HSIEN-KO

Hsien-Ko és a húga fogadalmat tettek, miután a vámpírok elvették az életüket. Az egyikük feladata az anyjuk lelkének kiszabadítása, míg a másiké, hogy bosszút álljon az éj erői ellen, és végezzen a vámpírokkal, bárhol is legyenek. Reszkesetek kínai kísértetek!

DONOVAN

Donovan egy magányos sötétségvadász, aki Anitaéért, egy árváért él. A lány képes a vámpírok hollétét észlelni. Donovan a vámpírok után kutat, hogy megtorolja Anita szüleinek meggyilkolását. A férfi hisz benne, hogy az érzéketlen gyermek az ő sorsának kulcsa.

ALAPBEÁLLÍTÁSOK

A JOBB és BAL gombokkal	a ékkő jobbra és balra húzhatók
A KÖR gombbal	az ékkő az óramutató járásával megegyező irányba forgatható
A KERESZT gombbal	az ékkő az óramutató járásával ellentétes irányba forgatható
A LE gombbal	az ékkő esése gyorsítható fel
A NÉGYZET gombnak	egyedi funkciója van (lásd az Utcai kirakós módot)
A HÁROMSZÖG gombnak	egyedi funkciója van (lásd az Utcai kirakós módot)

Használd a KIVÁLASZT
(select) gombot
A START gombbal

az ellenfél kigúnyolására
(körönként egyszer használható)
játék indítása vagy megállítása

HOGYAN LEGYEN ÚRRÁ RAJTAD A KIRAKÓSLÁZ

Mikor a csata már a „mindent szabad” fázishoz közeledik, kitör a kirakós háború, és a feladatod, hogy az ellenfeledet ékkövek alá temesd. Az ellenfeled úgy ütheted ki, hogy az oldalát teli rakod ékkövekkel. Használd a különleges törökövet (Crash Gem), és törd fel a saját oldaladon lévő ékköveket, és dobd át őket az ellenfél térfelére. Rakd teli az ellenfél oldalát, mielőtt ő ugyanezt tenné a tiédvel, és KO! Nyersz.

A KIRAKÓS HARC SZABÁLYAI

Körönként két összekapcsolt ékkő indul a képernyő tetejéről lefelé. Stratégikusan igazítsd őket úgy, hogy a törökőre essenek. Ha a törökővel megegyező színű ékkő hozzáér, a törökő, és a vele megegyező színű összes vízszintesen vagy függőlegesen kapcsolódó ékkő összetörik. Ez ellenköveket (Counter Gem) hoz létre az ellenfél térfelén. Az ellenkő a karaktered által megadott mintázatot követve landol az ellenfél térfelén.

Minél több ékkövet törsz össze, annál több ellenkövet dobhatsz az ellenfélnek. Ha az ékkőhalom elér addig a nyílásig a képernyő tetején, ahonnan az új ékkövek lehullanak, elvesztetted a játékot.

Figyelmeztetéseket kapsz majd arról, hány ellenkő érkezik a térfelédre. Íme a figyelmeztetések megfejtése:

ÓVATOSAN
VIGYÁZZ
VESZÉLY

1-10 ellenkő
11-30 ellenkő
31 vagy több ellenkő

ÉKKÖVEK

Normál ékkövek

Ezek rendes ékkövek, amelyek minden körben a képernyő tetejéről hullanak. Az ellenkő normálra változik az előre jelzett számú kör után.

Erőkövek

Ha három vagy több egyszínű ékkő adott elrendezés szerint kapcsolódik, egy hatalmas erőkövé válnak. Ezek akkorák lehetnek, amekkorákat csak akarsz. Az erőkövek összetéréséhez használj törőkövet vagy szívárványkövet, és mialatt pontokat szerzel, áraszd el ellenkövekkel az ellenfeledet.

Törőkövek

A kerek ékköveket nevezik törőköveknek. A törőkő összetörik, ha egy vele megegyező színű ékkőre esik. Próbáld sok egyszínű kőből láncot alkotni, hogy láncreakcióban törhesd össze őket. Ezzel rengeteg ellenkővet dobhatsz az ellenségedre.

Ellenkövek

Az ellenkövek a karaktered alapján meghatározott mintában esnek rád vagy az ellenfeledre. Az ellenkövön vagy egy színes szám, amely minden körrel egyet csökken. A normál ellenkő 5-től számol vissza, és mikor eléri a 0-ára, normál ékkővé válik, ami olyan színű lesz, mint a szám színe volt.

A lefelé eső ellenkővet egy saját ellenkövel összetörheted, mielőtt leesik. Törj össze minél több normál ékkövet egy törőkővel vagy egy szívárványkövel, és ezzel csökkentsd a leesni készülő ellenkövek számát. Még ha néhányat ki is védesz, néhány ellenkő mindenképp le fog esni, és ezek 3-mas számot fognak mutatni. Ha egy azonos színű törőkő és normál ékkő párt leejtesz, bármely színű ellenkővet összetörhetsz.

Szívárványkövek

A gyémántformájú szívárványkövek az azonos színű ékköveket tudják összetörni. Nem kell, hogy azonos színű ékkő bármely másik, azonos színű kőhöz kapcsolódjon ahhoz, hogy a szívárványkő összetörje. Ha nem törőkővel, hanem szívárványkővel törsz össze ugyanannyi ékkövet, csökkenni fog az ellenfeledre dobott ellenkövek száma. Ezért a szívárványköveket szerencsésebb támadás helyett akkor használni, ha egy problémás helyet fel akarsz oldani.

JÁTÉKMÓDOK

JÁTÉKTEREMMÓD (ARCADE MODE)

Ez a mód akkor hasznos, ha a számítógépet akarod az ellenfeledül választani. Egy meccs egy körből áll, de ez a beállítás a Beállításoknál (Option Mode) változtatható meg. A kezdő nehézségi fok a következő lehet:

KÖNNYŰ (EASY)	3 ellenfél
NORMÁL (NORMAL)	8 ellenfél
NEHÉZ (HARD)	8 nagyon kemény ellenfél

JÁTÉKOS A JÁTÉKOS ELLEN MÓD (VS. MODE)

A játékos a játékos ellen mód egy két játékosos verseny. A karaktered kiválasztása után egy hátrányképernyő (Handicap) fog megjelenni. Itt választhatsz az öt különböző ékkődobási szint közül. Minél magasabb a szám, annál gyorsabban esnek az ékkövek. Minden meccs után megnézheted az eredményképernyőt, és megváltoztathatod a karakteredet.

GYAKORLÓ DEMÓ (TRAINING DEMO)

Ebben a módban kitanulhatod a játék menetét, és megtudhatsz pár hasznos tippet arról, hogyan teljesíts jobban a Super Puzzle Fighter II Turbóban. Ez egy automatikusan lejátszódó demó, így a START gomb megnyomásával bármikor visszatérhetsz a Módválasztás képernyőre (Mode Select).

UTCAI KIRAKÓS MÓD (STREET PUZZLE MODE)

Az utcai kirakós mód telis-tele van szórakoztató lehetőségekkel és díjjal. Számos titkos opció is elérhető, amelyekről itt tudhatod meg, hogyan hasznosíthatók a játék megnyeréséhez.

A karakterválasztás után azt is kiválaszthatod, milyen díjért játszol. Itt egy egykörös kirakós megmérettetés vár rád. Az utcai kirakós módban a nehézségi fok, a sérülési szint, a játék gyorsasága, és a CPU-kör nem változtathatók. Ha elbuksz, visszatérsz az utcai kirakós mód karakterválasztás képernyőjére. Ha nyersz, a képernyőn megjelenik, hogyan használhatod a díjadat.

Az első díj bezsebelése után a módválasztás (Mode Select) képernyőn megjelenik a „Szupcsiságok” (Goodies) menü. Ebben a menüben vannak az általad nyert díjak, és az, ezek hogyan hasznosíthatók. Ha kilépés előtt nem mented a játék állását, ezek a dolgok elvesznek.

MEGJEGYZÉS: néhány díj új opciókkal bővíti a módválasztás képernyőt. Harcolj teljes erőbedobással az utcán, hogy minden titokra fényt deríthess!

BEÁLLÍTÁSOK (OPTION MODE)

Itt változtathatók a különböző beállítások. Többek között a nehézségi fok, a hangbeállítások és a vezérlő konfigurációja.



БОЙЦИТЕ В ПЪЗЕЛА

РИУ

Риу живее само за бойните изкуства и търси съперници, които са по-силни от него. Той пътува по света, за да стане истински боец. Риу уважава силата и мощта и не се интересува кой е съперникът му.

КЕН

Съперникът в обучението на Риу иска да покаже веднъж завинаги кой е най-силният боец на света. Кен чува слух, че Риу тренира, за да подсили психическата си устойчивост и за да не бъде победен, Кен влиза на ринга. Кен е уверен, че има по-голяма умствена сила.

ЧУН-ЛИ

Чун-Ли силно желае да отмъсти на престъпниците, отвлекли баща ѝ. Тя не може да им прости за стореното. Като използва пъргавите си крака и остър ум, тя продължава търсенето на изчезналия си баща.

САКУРА

Сакура е даровита атлетка и владее добре бойни изкуства. Тя е ученичка в гимназията и когато чува, че нейният идол Риу изгражда умствена сила, тя също започва да тренира. Сакура смята, че за да е достоен съперник, трябва да не изостава от Риу.

МОРИГАН

Тя е красив, но мрачен зъл дух, която е паднал от небето в света на хората, за да търси конфликти. Мориган е избягала от света на демоните, за да да търси нов съперник и да предизвика ума си. Ще успее ли Мориган да намери съперник, който да задоволи желанието ѝ за добра битка?

ФЕЛИША

Фелиша е дружелюбна жена котка, която иска да е музикална звезда. Тя знае, че за да стане популярна, са нужни талант и интелигентност. Талантът е вроден при Фелиша, но тя влиза в Puzzle War, за да изгради умствените си способности.

ХСИЕН-КО

Хсиен-Ко и сестра ѝ са сключили договор, след като животът им е бил отнет от Дебнещите в мрака. Единият ще освободи духа на майка им, а другият ще отмъсти на силите на нощта, като унищожи Дебнещите в мрака, където и да са. Пазете се от китайските призраци!

ДОНОВАН

Донован е самотният Мрачен ловец, който живее за Анита, сираче, което може да открива къде са Дебнещите в мрака. Донован проследява Дебнещите в мрака, за да отмъсти за родителите на Анита, които са загинали в ръцете им. Донован вярва, че това безчувствено дете държи ключа към съдбата му.

ОСНОВНИ КОМАНДИ

LEFT и RIGHT	премества камъка наляво или надясно
Бутон CIRCLE	завърта камъка по часовниковата стрелка
Бутон CROSS	завърта камъка обратно на часовниковата стрелка
DOWN	пуска камъка по-бързо
Бутон SQUARE	специална функция (виж режим Street Puzzle)
Бутон TRIANGLE	специална функция (виж режим Street Puzzle)
Бутон SELECT	дразнене на съперника (веднъж на рунд)
Бутон START	начало на играта /пауза на играта

КАК ДА ХВАНЕТЕ ТРЕСКА ПО ПЪЗЕЛА

Точно когато битката се превръща в бой без правила, избухва Пъзел войната и сте хвърлени в конфликта, за да удавите съперника си в камъни. Победете съперника си, като струпвате камък след камък в неговата част на екрана. Използвайте специалните краш- камъни, за да чупите камъни във вашето поле и да ги пускате върху врага си. Напълнете полето на врага, преди той да напълни вашето и КО! Вие печелите.

ПРАВИЛА НА PUZZLE FIGHTER

Във всеки кръг ще паднат два прикрепени камъка от горната част на екрана до долната. Подредете камъните стратегически, за да се пригответе за падането на краш-камък. Направете така, че краш-камъка да докосне камък със същия цвят и тогава всички камъни от същия цвят, които са свързани вертикално и хоризонтално с него, ще се счупят. Това ще доведе до появата на контра-камъни, които ще бъдат изпратени в полето на съперника ви. Контра-камъните ще паднат от страната на съперника по начин, предварително зададен от вашия герой.

Колкото повече камъни счупите, толкова по-голям брой контра-камъни ще паднат върху врага ви. Ако камъните се струпат в горната част на екрана в пролуката, където падат новите камъни, губите играта.

Ще се появят предупредителни съобщения, за да разберете колко контра-камъни ще паднат върху вас. Ето ключ към съобщенията:

CAUTION-ВНИМАНИЕ

1-10 контра- камъни

WARNING-ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

11-30 контра-камъни

DANGER - ОПАСНОСТ

31 или повече контра-камъни

СКЪПОЦЕННИ КАМЪНИ

Обикновени скъпоценни камъни

Това са обикновените камъни, които падат във всеки кръг от горната част на екрана. Контра-камъните се превръщат в обикновени след броя на рундовете, показан от падналите камъни.

Пауър камъни

Когато четири или повече нормални камъни с еднакъв цвят се наредят по определен начин, те образуват верига от пауър камъни. Те може да са толкова големи, колкото ги направите. Използвайте краш-камък или дъгов камък, за да счупите пауър камъните и да пуснете много камъни по съперника си, като така увеличавате резултата си.

Краш камъни

Кръглите камъни се наричат краш камъни. Когато паднат върху камък със същия цвят, те се чупят. Опитайте се да свържете редици от камъни с еднакъв цвят, за да създадете силна верижна реакция от счупени камъни. Така ще пуснете много контра-камъни по вашия съперник.

Контра камъни

Контра камъните падат върху вас или съперника ви по начин, който зависи от героя ви. Контра камъкът има вътре цветно число, което намалява с всеки нов кръг с падащи камъни. Нормалните контра камъни започват с 5, но щом достигнат нула, стават нормални камъни с цвета, обозначен от числото.

Можете да унищожите контра-камъните, преди да паднат върху вас, като предприемете контра-атака с ваши контра-камъни . Счупете краш-камък или дъгов камък върху колкото се може повече обикновени камъни и върху вас ще пада по-малък брой контра-камъни. Контра-камъните, които продължават да падат, започват с числото 3. Пуснете краш-камък, заедно с обикновен камък от същия цвят, и всеки контра-камък, който влезе в контакт с тях, ще бъде унищожен, независимо от цвета на контра-камъка.

Дъгови камъни

Ромбовидните дъгови камъни чупят камъни със същия цвят. Камъните, които се чупят, няма нужда да бъдат прикрепвани към такива с подобен цвят. Броят на контра-камъните, пуснати по вас от съперника ви, намалява, когато използвате дъгов камък, в сравнение със със случая, когато чупите еднакъв брой камъни с краш-камък. Така дъговите камъни трябва да се използват предимно, за да се измъкнете от трудна ситуация, а не като мощен метод за нападение.

ИГРОВИ РЕЖИМИ

РЕЖИМ ARCADE

Изберете този режим, за да играете срещу компютъра. Всеки мач се състои от 1 рунд, но можете да променяте броя на рундовете в режим Option. Изберете първоначалното ниво на трудност от:

EASY	Победи 3-ма съперници
NORMAL	Победи 8 съперници
HARD	Победи 8 супер-трудни съперници

РЕЖИМ VS.

Режим V.S. е класическо състезание между двама играчи. Изберете герой, после ще се появи екранът Handicap. Настройте трудността от пет различни нива на скорост на падане на камъните. Колкото по-голямо е числото, толкова по-бързо ще падат камъните. След всеки двубой можете да промените героя си и да видите екрана с резултатите.

ТРЕНИРОВЪЧНО ДЕМО

Този режим ви позволява да изучиш геймплея и да получите указания да подобряване на уменията ви в Puzzle Fighter II Turbo. Това е само-стартращо демо, затова натиснете бутона START по всяко време, докато върви демото, за да се върнете в екрана Mode Select.

РЕЖИМ PUZZLE

В този режим има изобилие от забавления и награди. Има редица тайни опции, които са достъпни тук, и за да ги видите, трябва да играете, за да спечелите.

След като изберете героя си, можете да изберете наградата, за която ще играете. Ще се биете в един много интензивен рунд. Трудност, ниво на щетите, скорост на играта и CPU Round са постоянни в режим Street Puzzle. Ако загубите, ще се върнете в екрана за избор на герой в режим Street Puzzle. Ако спечелите, ще видите на екрана как да използвате наградата.

След като спечелите първата награда, менюто “Goodies” ще се появи на екрана за избор на режим Mode Select. Това меню ви показва наградите, които сте спечелили, и как да ги използвате. Ако не запишете, преди да излезете, ще загубите тези награди.

ЗАБЕЛЕЖКА: някои пъзели ще добавят опции към екрана Mode Select. Бийте се здраво по улиците, за да откриете всички тайни!

РЕЖИМ OPTION

Променя редица настройки, включително ниво на трудност, аудио опции и конфигурация на контролера.



BOJOVNÍCI Z HLAVOLAMU

RYU

Ryu žije len pre bojové umenia a vyhľadáva protivníkov silnejších ako je on sám. Cestuje po svete, aby sa stal skutočným bojovníkom. Ryu rešpektuje silu a moc a nezáleží mu na tom, kto je jeho protivníkom.

KEN

Ryuovo tréningový rival si chce raz a navždy vyjasniť, kto je najsilnejším bojovníkom na svete. Ken započúva fámy, že Ryu pracuje na posilnení svojej mentálnej sily a aby Ken nezostal pozadu, vstúpi do ringu s hlavolamom. Ken je presvedčený, že on je ten inteligentnejší.

CHUN-LI

Chun-Li silno túži po odplate na zločincoch, ktorí uniesli jej otca. Nikdy im neodpustí, čo urobili. Vďaka svojim rýchlym nohám a bystrému umu pokračuje vo svojom pátraní po nezvestnom otcovi.

SAKURA

Sakura má obrovský talent na atletiku a dobrý zmysel pre bojové umenia. Ako stredoškolská študentka sa dozvie, že jej idol Ryu si buduje svoju mentálnu silu, takže začne trénovať aj ona. Sakura verí, že ak chce zložiť konkurenciu, musí držať krok s Ryuom.

MORRIGAN

Morrigan je krásny ale náladový sukubus, ktorý spadol zhora na svet a vyhľadáva spory. Morrigan ušla zo sveta démonov, aby našla nového protivníka a postavila sa jeho myšli. Dokáže Morrigan nájsť protivníka, ktorý uspokojí jej túžbu po dobrom súboji?

FELICIA

Felicia je priateľská mačacia žena, ktorá chce byť hudobnou hviezdou. Vie, že ak sa chce stať populárnou hviezdou, musí mať talent a inteligenciu. Talent má Felicia prirodzene, ale do vojny hlavolamom vstúpi preto, aby si vytvorila mentálne schopnosti.

HSIEN-KO

Hsien-Ko a jej sestra uzavreli zmluvu po tom, ako im ich životy zobrali Darkstalkerí. Jedna oslobodí dušu ich matky, zatiaľ čo druhá sa pomstí silám noci tak, že zlikviduje Darkstalkerov všade, kde sa objavia. Dávajte si pozor na čínsky duchov!

DONOVAN

Donovan je osamelý temný lovec, ktorý žije pre Anitu, mladú sirotu, ktorá dokáže zistiť miesto, kde sa Darkstalkerí nachádzajú. Donoval sleduje Darkstalkerov a chce sa pomstiť za Anetiných rodičov, ktorí zahynuli v ich rukách. Donoval verí, že toto dieťa bez emócií má kľúč k jeho osudu.

ZÁKLADNÉ OVLÁDANIE

Tlačidlá LEFT alebo RIGHT	pohnú drahokam doľava alebo doprava
Tlačidlo CIRCLE	otočenie drahokamu v smere hodinových ručičiek
Tlačidlo CROSS	otočenie drahokamu proti smeru hodinových ručičiek
Tlačidlo DOWN	rýchlejšie pustenie drahokamu
Tlačidlo SQUARE	špeciálna funkcia (pozri režim Street Puzzle)
Tlačidlo TRIANGLE	špeciálna funkcia (pozri režim Street Puzzle)
Tlačidlo SELECT	výsmech protivníka (raz za kolo)
Tlačidlo START	spustenie hry/pozastavenie hry

AKO CHYTIŤ HORÚČKU HLAVOLAMOV

Práve keď sa súboj blíži k stavu hromadnej bitky, vypukla hlavolamová vojna a vy sa ocitnete v konflikte, ktorom musíte protivníka utopiť v drahokamoch. Porazte ho úderom tak, že naskladáte drahokamy na jeho stranu obrazovky. Použite špeciálne drviace drahokamy na svojej strane a pustite ich na nepriateľa. Naplňte stranu nepriateľa predtým, ako on vyplní tú vašu a skončíte! Vyhrajte.

PRAVIDLÁ BOJOVNÍKOV V HLAVOLAMOCH

V každom kole spadnú z vrchu obrazovky dva spojené drahokamy. Usporiadajte drahokamy strategicky tak, aby boli pripravené na dopad drviaceho drahokamu. Snažte sa, aby sa drviaci drahokam dotkol drahokamu rovnakej farby a potom sa roztriešťa všetky drahokamy v tejto farbe, ktoré sú s týmto drahokamom spojené vertikálne a horizontálne. Tie vytvoria protidrahokamy, ktoré sa dostanú na hraciu plochu vášho protivníka. Protidrahokamy pristanú na strane vášho protivníka v predurčenej polohe vašej postavy.

Čím viac drahokamov roztrieštite, kým väčší počet protidrahokamov pustíte na svojho nepriateľa. Ak sa drahokamy naskladajú na seba až po vrch obrazovky presne v mieste, kadiaľ padá nový drahokam, hru prehráte.

Aby ste vedeli, koľko protidrahokamov na vás spadne, objavia sa výstražné hlásenia. Toto je kľúč k hláseniam:

POZOR	1 – 10 protidrahokamov
UPOZORNENIE	11 – 30 protidrahokamov
NEBEZPEČENSTVO	31 alebo viac protidrahokamov

DRAHOKAMY

Normálne drahokamy

Toto sú bežné drahokamy, ktoré padajú v každom kole z vrchu obrazovky. Protidrahokamy sa zmenia na normálne drahokamy potom, ako spadne niekoľko kôl, ktoré indikujú drahokam.

Silné drahokamy

Keď sa štyri alebo viac normálnych drahokamov rovnakej farby umiestni vedľa seba nejakým spôsobom, vytvoria veľké silné drahokamy. Tieto drahokamy môžu byť také veľké, aké veľké ich dokážete vytvoriť. Použite drviaci drahokam alebo dúhový drahokam na rozbitie silných drahokamov a pustite na protivníka mnoho drahokamov, pričom zvýšite svoje skóre.

Drviace drahokamy

Okrúhle drahokamy sú známe ako drviace drahokamy. Keď ho pustíte na drahokam rovnakej farby, drviaci drahokam sa rozbije. Skúste pospájať čiaru drahokamov rovnakej farby a vytvorte obrovskú reťazovú reakciu rozbitých drahokamov. Tak môžete na svojho protivníka zhodiť množstvo protidrahokamov.

Protidrahokamy

Protidrahokamy padajú na protivníka v tvare, ktorý závisí od vašej postavy. Protidrahokamy majú vnútri farebné číslo, ktoré sa odpočíta vždy pri novom kole padajúcich drahokamov. Normálne protidrahokamy začínajú na 5, ale keď sa dostanú na nulu, stanú sa normálnymi drahokamami s farbou, ktorú má toto číslo.

Protidrahokamy môžete zničiť predtým, ako spadnú, protiútokom so svojimi vlastnými protidrahokamami. Drviaci drahokam alebo dúhový drahokam rozbite na čo najväčšie množstvo normálnych drahokamov a počet protidrahokamov, ktoré majú spadnúť, sa zníži. Protidrahokamy, ktoré spadnú aj potom, ako sú niektoré z nich zničené, začínajú číslom 3. Pustite protidrahokam spárovaný s normálnym drahokamom rovnakej farby a každý protidrahokam, ktorý s nimi príde do kontaktu, bude zničený bez ohľadu na farbu protidrahokamu.

Dúhové drahokamy

Dúhové drahokamy v tvare diamantu dokážu rozbiť drahokamy rovnakej farby. Drahokamy, ktoré sa rozbijú, nemusia byť spojené s drahokamom rovnakej farby na to, aby sa rozbili. Množstvo protidrahokamov spustených na protivníka sa zníži pri použití dúhového drahokamu pri porovnaní množstva rozbitých drahokamov pomocou drviaceho drahokamu. Dúhové drahokamy ba sa preto mali používať primárne vtedy, keď sa chcete dostať z náročnej situácie ako protiklad k silovému spôsobu útoku.

HERNÉ REŽIMY

REŽIM ARKÁDY

Tento režim si vyberte, ak chcete hrať proti počítaču. Každá hra pozostáva z 1 kola, ale počet kôl môžete zmeniť v režime možností. Vyberte si začiatočnú úroveň náročnosti od:

ĽAHKÁ	Porazte 3 protivníkov
NORMÁLNA	Porazte 8 protivníkov
ŤAŽKÁ	Porazte 8 mimoriadne ťažkých protivníkov

REŽIM VS.

Režim V.S. je klasický súboj 2 hráčov. Vyberte si postavu a potom sa zobrazí obrazovka s nevýhodami. Nastavte si náročnosť z piatich rôznych úrovní frekvencie púšťania drahokamov. Čím vyššie číslo, tým rýchlejšie budú drahokamy padať. Po každom súboji môžete svoju postavu zmeniť a pozrieť si výsledky na obrazovke.

TRÉNINGOVÉ DEMO

V tomto režime si môžete preštudovať hratelnosť získať niekoľko tipov na zlepšenie svojich zručností v hre Super Puzzle Fighter II Turbo. Toto je automatické demo, stlačte tlačidlo START kedykoľvek počas dema a vráťte sa na obrazovku výberu režimu.

REŽIM STREET PUZZLE

Zábava a množstvo cien s režimom Street Puzzle. Existuje tu množstvo tajných možností a aby ste tieto funkcie videli, musíte hrať a vyhrať.

Po výbere postavy si môžete vybrať cenu, o ktorú budete hrať. Odohráte jedno kolo intenzívnej akcie hlavolamovej akcie. Náročnosť, úroveň škôd, rýchlosť hry a CPU kolo sú v režime Street Puzzle konštantné. Ak prehráte, vrátite sa na obrazovku výberu postavy pre režim Street Puzzle. Ak vyhráte, priamo na obrazovke uvidíte, ako môžete ceny použiť.

Keď vyhráte svoju prvú cenu, zobrazí sa na obrazovke výberu režimu menu „dobrotky“. V tomto menu sú zobrazené ceny, ktoré ste vyhrali a ako ich môžete použiť. Tieto predmety stratíte, ak pred ukončením hru neuložíte.

POZNÁMKA: niektoré ceny pridajú do obrazovky výberu režimu nové možnosti. Bojujte tvrdo v uliciach a nájdite všetky tajomstvá!

REŽIM MOŽNOSTÍ

Prispôbte si rozsah nastavení vrátane úrovne náročnosti, zvukových možností a konfigurácie ovládača.



RĂZBOINICII PUZZLE

RYU

Ryu trăiește numai pentru artele marțiale și caută adversari mai puternici decât el. El călătorește în lumea largă pentru a deveni un adevărat războinic. Ryu respectă forța și puterea și nu-i pasă cine este adversarul său.

KEN

Rivalul de antrenament a lui Ryu vrea să fie clar odată pentru totdeauna cine este cel mai puternic războinic din lume. Ken aude un zvon că Ryu se antrenează pentru a-și întări puterea mentală, așa că, pentru a nu fi depășit, Ken intră în ringul de puzzle. Ken este convins că el este cel cu o putere mai mare a minții.

CHUN-LI

Chun-Li are sentimente puternice de răzbunare pentru criminali care i-au răpit tatăl. Ea nu îi poate ierta niciodată pentru ceea ce au făcut. Folosindu-și picioarele agile și mintea sa ascuțită, ea continuă investigația pentru a-și găsi tatăl pierdut.

SAKURA

Sakura are un talent super athletic și un simț bun al artelor marțiale. Doar un elev de liceu, ea aude că idolul ei, Ryu, își întărește//contruiește puterea minții, așa că începe și ea să se antreneze. Sakura crede că este competitivă, trebuie să țină pasul cu Ryu.

MORRIGAN

Ea este un succubus frumos dar totuși mofturos, care a căzut de sus în lumea umană pentru a căuta o confruntare. Morrigan a scăpat din lumea demonilor pentru a căuta un nou adversar și a-și provoca mintea. Poate Morrigan să găsească un adversar pentru a-și satisface dorința pentru o luptă bună?

FELICIA

Felicia este o femeie pisică prietenoasă care vrea să fie un star muzicală. Știe că pentru a deveni o vedetă populară este nevoie de talent și inteligență. Talentul îi vine în mod firesc Felicieii, dar ea intră în Războiul Puzzle pentru a-și construi abilitățile mintale.

HSIEN-KO

Hsien-Ko și sora ei au făcut un pact după ce viața lor a fost luată de Darkstalkers. Una va elibera spiritul mamei lor, în timp ce cealaltă se va răzbuna împotriva puterilor de noapte, distrugându-i pe Darkstalkers, oriunde ar fi ei. Feriți-vă de fantomele chinezești!

DONOVAN

Donovan este singuraticul Dark Hunter (Vânătorul Întunecat), care trăiește pentru Anita, un tânăr orfan care poate detecta locul unde se află Darkstalkers. Donovan îi urmărește pe Darkstalkers, căutând răzbunare pentru părinții Anitei care au pierit în mâinile lor. Donovan crede că acest copil fără emoție deține cheia destinului său.

COMENZI DE BAZĂ

STÂNGA și DREAPTA	mutați nestemata la stânga sau la dreapta
Butonul CIRCULĂ	roteste nestemata în sensul acelor de ceasornic
Butonul X	roteste nestemata în sens invers acelor de ceasornic
JOS	lasă bijuterie mai repede jos
Butonul PĂTRAT	funcția specială a butonului (vezi modul Street Puzzle)
Butonul TRIUNGHI	funcția specială (vezi modul Street Puzzle)
Butonul SELECTEAZĂ	butonul de tachinare a adversarului (o dată pe rundă)
Butonul START	începe jocul / pauză joc

CUM SĂ LUĂȚI FEBRA PUZZLE

Chiar când bătălia se îndreaptă spre un drum liber pentru toți, Războiul Puzzle izbucnește și sunteți aruncați în conflict pentru a vă îneca adversarul în nestemate. Înfrângeți-vă adversarul prin stivuirea unei nestemate deasupra alteia de pe partea lor de ecran. Utilizați Crash Gem pentru a sparge nestematele de pe partea ta și a le arunca la dușmanul tău. Umpleți partea inamicului înainte să umple partea voastră și KO! Ați câștigat.

REGULI LUPTĂTORULUI DE PUZZLE

Fiecare rundă va arunca două nestemate atașate din partea de sus a ecranului spre partea de jos. Aranjați nestematele în mod strategic pentru a vă pregăti de căderea unei Gem Crash. Asigurați-o că Gem Crash atinge o nestemată de aceeași culoare, apoi toate nestematele de aceeași culoare, care sunt legate vertical și orizontal la acea nestemată se vor sparge. Aceste vor crea apoi Gems Counter care va fi trimis la câmpul de joc adversarului. Counter Gems va ateriza pe partea adversarului în modelul prestabilit al personajului vostru.

Cu cât mai multe nestemate spargeți, cu atât mai mare va fi numărul de nestemate pe care le veți arunca asupra adversarului vostru. Dacă nestematele se adună în partea de sus a ecranului chiar în spațiul unde cad pietrele noi, pierzi jocul.

Mesajele de avertizare vor apărea pentru a vă anunța câte Counter Gems sunt pe cale să cadă. Acesta este cheia mesajelor:

ATENȚIE	1-10 Counter Gems
AVERTISMENT	11-30 Counter Gems
PERICOL	31 sau mai multe Counter Gems

NESTEMATE

Normal Gems (nestemate obișnuite)

Acestea sunt nestemate obișnuite care cad rundă de rundă din partea de sus a ecranului. Counter Gems se transformă în nestemate normale după ce numărul de runde indicate de nestemate au căzut.

Power Gems (nestemate cu putere)

Atunci când patru sau mai multe nestemate normale de aceeași culoare sunt așezate împreună într-o anumit fel, ele formează nestemate mari de putere. Aceste nestemate pot fi la fel de mari cât le poți face. Utilizați un Gem Crash sau Gem Rainbow pentru a sparge Power Gems și a lăsa multe pietre pe adversarul tău în timp ce îți mărești scorul.

Crash Gems (nestemate sparte)

Nestematele de rundă sunt cunoscute sub denumirea de Crash Gems (nestemate sparte). Când este aruncat pe o nestemată de aceeași culoare, Crash Gem se va sparge. Încearcăți să uniți linii de nestemată de aceeași culoare pentru a crea o reacție imensă în lanț a nestematei sparte. Acest lucru va face ca o mulțime de Counter Gems să cadă pe adversarul tău.

Counter Gems (Nestematele de contracarare)

Counter Gems cad pe tine sau pe adversarul tău într-un tipar bazat pe personajul tău. Un Counter Gem are un număr colorat în interiorul căruia se numără fiecare rundă nouă de pietre care cade. Un Counter Gem normal începe de la 5, dar odată ce ajunge la zero acestea devin Normal Gems a culorii indicate de număr.

Puteți distruge Counter Gems înainte ca acestea să cadă asupra voastră prin contra-atac cu Counter Gems personale. Spargeți a Gem Crash sau Rainbow Gem pe cât mai multe Normal Gems, dacă cum puteți și numărul de Counter Gems pe cale de a cădea va fi redus. Counter Gems care încă cad încep

cu numărul 3. Lăsați să cadă a Gem Crash combinată cu Normal Gem de aceeași culoare și orice nestemată care intră în contact cu acestea va fi distrus indiferent de culoarea Counter Gem.

Rainbow Gems (Nestemate Curcubeu)

Rainbow Gems în formă de diamant vor sparge nestemate de aceeași culoare. Nestematele care se sparg nu trebuie să fie atașate la o nestemată asemănătoare ca și culoare pentru a se sparge. Cantitatea de Counter Gems aruncate asupra adversarul tău este redusă atunci când folosești un Rainbow Gem comparativ cu spargerea aceleiași cantități de nestemate cu Gem Crash. Astfel, Rainbow Gems ar trebui folosite în primul rând pentru a ieși dintr-un situație dificilă, și nu ca metodă puternică de atac.

MODURILE DE JOC

MOD ARCADĂ

Selectați acest mod pentru a juca împotriva calculatorului. Fiecare meci constă într-o rundă, dar puteți schimba numărul de runde în modul Opțiuni. Alegeți nivelul inițial de dificultate din:

UȘOR	Înfrânge 3 adversari
NORMAL	Înfrânge 8 adversari
GREU	Înfrânge 8 adversari foarte dificili

MODUL VS.

Modul VS. este clasică competiție între 2 jucători. Selectați un personaj, după care veți vedea ecranul Handicap. Setați dificultatea de la 5 niveluri diferite de rata a căderii de nestemate. Cu cât este mai mare numărul, cu atât mai repede vor cădea nestematele. După fiecare meci puteți schimba personajul vostru și puteți revizui ecranul cu rezultate.

TRAINING DEMO

Acest mod vă permite să studiați modul de joc și să înțelegeți niște indicații pentru a vă îmbunătăți abilitățile la Super Puzzle Fighter II Turbo. Aceasta este demo auto, deci apăsați butonul START oricând în timpul demo-ului pentru a reveni la ecranul Selectare Mod.

MODUL STREET PUZZLE

Multă distracție și premii abundă în modul Street Puzzle. Există o serie de opțiuni secrete disponibile aici și pentru a vedea aceste caracteristici trebuie să jucați pentru a câștiga.

După selectarea personajului, puteți alege premiul pentru care veți juca. Veți lupta într-o rundă de acțiune intensă a puzzle-urilor. Dificultatea, nivelul daunelor, viteza jocului și runda CPU sunt constante în modul Street Puzzle. Dacă pierdeți, veți reveni la ecranul de selectare a personajelor pentru modurile Street Puzzle. Dacă câștigați, veți vedea pe ecran cum se folosește premiul.

După ce ați câștigat primul dvs. premiu, meniul "Goodies " (Bunuri) va apărea pe ecranul Selectare mod. Acest meniu vă arată premiile pe care le-ați câștigat și cum le puteți utiliza. Veți pierde aceste articole dacă nu le salvați înainte de a renunța.

NOTĂ: unele premii vor adăuga opțiuni la ecranul Selectare mod. Luptați-vă dur pe strada pentru a afla toate secretele!

MODUL OPȚIUNE

Ajustați o serie de setări, inclusiv nivelul de dificultate, opțiunile audio și configurația consolei.



RATNICI SLAGALICE

RYU

Ryu živi samo za borilačke vještine i traži protivnike koji su jači od njega. Putuje svijetom ne bi li postao pravi ratnik. Ryu poštuje snagu i moć te ne mari tko mu je protivnik.

KEN

Ryuov suparnik u treningu želi jednom i zauvijek razjasniti tko je najjači ratnik na svijetu. Ken je čuo glasinu da Ryu želi ojačati svoju mentalnu snagu te je, da ne bi bio nadmašen, i sam ušao u ring slagalice. Ken je siguran da ima veću snagu uma.

CHUN-LI

Chun-Li se žarko želi osvetiti kriminalcima koji su oteli njezina oca. Nikada im neće oprostiti što su učinili. Svojim agilnim nogama i oštrim umom nastavlja svoju istragu ne bi li pronašla izgubljenog oca.

SAKURA

Sakura posjeduje izvrstan atletske talent i dobar smisao za borilačke vještine. Iako je samo srednjoškolka, čula je da njezin idol Ryu trenira snagu uma te je i sama krenula trenirati. Sakura vjeruje da mora držati korak s Ryuuom da bi bila spremna za natjecanje.

MORRIGAN

Ona je lijepa, ali hirovita sukuba koja je pala odozgo u ljudski svijet tražeći sukob. Morrigan je pobjegla iz svijeta demona da bi pronašla nove protivnike i testirala njihov um. Može li Morrigan pronaći protivnika koji će zadovoljiti njezinu žudnju za dobrom borbom?

FELICIA

Felicia je srdačna žena-mačka koja želi biti glazbena zvijezda. Ona zna da mora imati talent i inteligenciju da bi postala popularna zvijezda. Talent ima od rođenja, ali prijavila se za Rat slagalica da bi izgradila svoje mentalne sposobnosti.

HSIEN-KO

Hsien-Ko i njezina sestra sklopile su dogovor nakon što su im život uzele Tamne uhode. Jedna želi osloboditi duh njihove majke, dok se druga želi osvetiti moćima noći tako što će uništiti Tamne uhode, gdje god se nalazile. Čuvaj se kineskih duhova!

DONOVAN

Donovan je usamljeni Lovac tame koji živi za Anitu, malo siročče koje može otkriti lokaciju Tamnih uhoda. Donovan prati Tamne uhode radi osвете za Anitine roditelje koje su ubili. On vjeruje da je to ravnodušno dijete ključ njegove sudbine.

OSNOVNE KONTROLE

LEFT i RIGHT	pomiču dragulj lijevo ili desno
Gumb CIRCLE	okretanje dragulja u smjeru kazaljke na satu
Gumb CROSS	okretanje dragulja u smjeru suprotnom od kazaljke na satu
DOWN	brže spuštanje dragulja
Gumb SQUARE	posebna funkcija (vidi način Ulična slagalica)
Gumb TRIANGLE	posebna funkcija (vidi način Ulična slagalica)
Gumb SELECT	provociranje protivnika (jednom po rundi)
Gumb START	pokretanje igre / pauziranje igre

KAKO SE ZARAZITI GROZNICOM SLAGALICE

Baš kada je bitka prelazila u tuču bez pravila, izbio je Rat slagalice i bačen si usred sukoba da bi zatrpao svojeg protivnika draguljima. Pobjedi protivnika tako da brže naslažeš dragulje na njegovoj strani zaslona. Upotrijebi posebni Dragulj za drobljenje da bi slomio dragulje na svojoj strani i bacio ih na neprijatelja. Napuni neprijateljevu stranu prije nego on napuni tvoju i nokautiraj ga! Pobjedio si.

PRAVILA PUZZLE FIGHTERA

U svakoj se rundi ispušta dva povezana dragulja s vrha zaslona prema dnu. Posloži dragulje strateški da bi se pripremio za ispuštanje Dragulja za drobljenje. Ako Dragulj za drobljenje dodirne dragulj iste boje, svi će dragulji koji su povezani s tim draguljem okomito i vodoravno puknuti. Oni će tada stvoriti Protudragulje koji će se poslati u polje tvojeg protivnika. Protudragulji će pasti na stranu tvojeg protivnika prema unaprijed određenom obrascu tvojeg lika.

Što više dragulja slomiš, više ćeš Protudragulja ispustiti na svojeg neprijatelja. Ako se dragulji nagomilaju do vrha zaslona do praznine gdje novi dragulj ispada, izgubio si igru.

Pojavit će se poruke upozorenje koje će ti reći koliko će Protudragulja pasti na tebe. Ovo je objašnjenje poruka:

OPREZ	1 – 10 Protudragulja
UPOZORENJE	11 – 30 Protudragulja
OPASNOST	31 ili više Protudragulja

DRAGULJI

Normalni dragulji

Obični dragulji koji padaju rundu za rundom s vrha zaslona. Protudragulji se pretvaraju u normalne dragulje nakon što prođe broj rundi naznačen na dragulju.

Dragulji snage

Kada se četiri ili više normalnih dragulja iste boje postavi zajedno u određenom obliku, oni tvore velike Dragulje snage. Ti dragulji mogu biti veliki kolike god ih uspiješ napraviti. Upotrijebi Dragulj za drobljenje ili Dugin dragulj da bi slomio Dragulje snage i ispustio mnogo dragulja na protivnika i povećao svoje bodove.

Dragulji za drobljenje

Okrugli se dragulji zovi Dragulji za drobljenje. Kada se ispuste na dragulj jednake boje, Dragulji za drobljenje pucaju. Pokušaj povezati redove dragulja jednake boje da bi stvorio ogromno lančano lomljenje dragulja. To će baciti puno Protudragulja na tvojeg protivnika.

Protudragulji

Protudragulji padaju na tebe ili tvojeg protivnika prema obrascu temeljenom na tvom liku. Protudragulj ima u sebi broj u boji koji se smanjuje sa svakom novom rundom padajućih dragulja. Normalni Protudragulji počinju s 5, ali nakon što padnu na nulu oni postaju Normalni dragulji jednake boje kao broj.

Možeš uništiti Protudragulje prije nego padnu na tebe tako da izvršiš protunapad svojim Protudraguljima. Slomi Dragulj za drobljenje ili Dugin dragulj na što više možeš Normalnih dragulja i broj Protudragulja koji će pasti će se smanjiti. Protudragulji koji svejedno padnu nakon što neke poništiš kreću s brojem 3. Baci Dragulj za drobljenje uparen s Normalnim draguljem jednake boje i svi Protudragulji koji dođu u kontakt s njima bit će uništeni, bez obzira na boju Protudragulja.

Dugini dragulji

Dugini dragulji u obliku dijamanta slomit će dragulje jednake boje. Dragulji koji se slome ne moraju biti povezani s draguljem iste boje da bi puknuli. Količina Protudragulja koji će pasti na tvojeg protivnika manja je kada iskoristiš Dugin dragulj nego ako slomiš jednak broj dragulja Draguljem za drobljenje. Stoga Dugine dragulje treba prvenstveno upotrebljavati za izvlačenje iz škripca, a ne kao snažnu metodu napada.

NAČINI IGRANJA

ARKADNI NAČIN

Odaberi ovaj način za igranje protiv računala. Svaki se meč sastoji od 1 runde, ali broj rundi možeš promijeniti u Opcijama. Odaberi početni stupanj težine između:

LAGANO	Pobijedi 3 protivnika
NORMALNO	Pobijedi 8 protivnika
TEŠKO	Pobijedi 8 posebno teških protivnika

VS. NAČIN

V.S. način klasično je natjecanje između 2 igrača. Odaberi lik i pojavit će se zaslon Hendikep. Prilagodi težinu prema pet različitih brzina padanja dragulja. Što je veći broj, dragulji će brže padati. Nakon svakog meča možeš promijeniti svog lika i pogledati zaslon s rezultatima.

DEMO TRENING

Ovaj ti način omogućava proučavanje načina igranja i skupljanje nekih smjernica za poboljšavanje svoje vještine u igrici Super Puzzle Fighter II Turbo. To je demo sa samostalnim pokretanjem te stoga pritisni gumb START u bilo kojem trenutku tijekom demoa da bi se vratio na zaslon Odabir načina.

NAČIN ULIČNA SLAGALICA

Mnoštvo je zabave i nagrada u načinu Ulična slagalica. Ovdje je dostupno nekoliko tajnih opcija, a da bi vidio te značajke moraš igrati na pobjedu.

Nakon odabira lika možeš odabrati nagradu za koju želiš igrati. Borit ćeš se jednu intenzivnu rundu sa slagalicama. Težina, razina štete, brzina igre i CPU runda ne mijenjaju se u načinu Ulična slagalica. Ako izgubiš, vratit ćeš se na zaslon Izbor lika u načinu Ulična slagalica. Ako pobijediš, na zaslonu ćeš vidjeti kako upotrijebiti nagradu.

Nakon što osvojiš prvu nagradu, izbornik „Stvarčice“ pojavit će se na zaslonu Odabir načina. Taj izbornik prikazuje nagrade koje si osvojio i kako ih upotrijebiti. Izgubit ćeš te stavke ako ne spremiš prije izlaska.

NAPOMENA: neke će nagrade dodati opcije na zaslonu Odabir načina. Bori se tvrdo na ulici da bi saznao sve tajne!

OPCIJE

Prilagodi niz postavki, uključujući stupanj težine, zvučne opcije i konfiguraciju upravljača.



BOJEVNIKI V IGRI

RYU

Ryu živi samo za borilne veščine in išče nasprotnike, močnejše od sebe. Potuje po svetu in želi postati pravi bojevnik. Spoštuje trdnost in moč ne glede na to, kdo je njegov nasprotnik.

KEN

Ken je Ryujev tekmeč, ki želi enkrat za vselej razčistiti, kdo je najmočnejši bojevnik na svetu. Ken je slišal govorice, da želi Ryu okrepiti tudi svoj um in ker noče biti nič slabši, še sam stopi v ring. Ken je prepričan, da je njegov um močnejši.

CHUN-LI

Chun-Li se želi maščevati zlikovcem, ki so ji ugrabili očeta. Tega jim ne bo nikoli odpustila. Vztrajno išče izgubljenega očeta, pri čemer ji pridejo prav hitre noge in oster um.

SAKURA

Sakura je izjemno športno nadarjena in ima dober občutek za borilne veščine. Je preprosta dijakinja, ki je izvedela, da njen vzornik Ryu krepi svoje umske sposobnosti, zato je tudi sama začela trenirati. Sakura je prepričana, da mora slediti Ryuju, če želi ostati v igri.

MORRIGAN

Morrigan je lepa, a zlovoljna brezčutnica, ki se je znašla v svetu ljudi, kjer išče spopad. Morrigan je pobegnila iz sveta demonov, da bi našla novega nasprotnika in izzvala njegov um. Lahko najde primerne nasprotnika, ki bo zadovoljil njeno željo po veličastnem spopadu?

FELICIA

Felicia je prijazna ženska-mačka, ki želi postati glasbena zvezda. Zaveda se, da priljubljena zvezda potrebuje nadarjenost in pamet. Felicia je že po naravi nadarjena, igra pa se pridruži, da bi okrepila svoje umske sposobnosti.

HSIEN-KO

Hsien-Ko je sklenila zavezništvo s sestro po tem, ko so ju usmrtili temni zalezovalci (Darkstalkers). Ena želi osvoboditi duha njune matere, druga pa se hoče maščevati temnim silam noči in uničiti temne zalezovalce povsod, kjer jih sreča. Pazite se kitajskih duhov!

DONOVAN

Donovan je osamljen temni bojevnik, ki živi za Anito, mlado siroto, ki zna poiskati temne zalezovalce. Sledi temnim zalezovalcem, saj želi maščevati Anitine starše, ki so bili njihove žrtve. Donovan verjame, da je ta otrok brez čustev ključ do njegove usode.

OSNOVNI KRMILNIKI

LEFT in RIGHT	premakneta dragulj v levo oz. desno
Gumb CIRCLE	zavrti dragulj v smeri urinega kazalca
Gumb CROSS	zavrti dragulj v nasprotni smeri urinega kazalca
DOWN	hitreje spusti dragulj
Gumb SQUARE	posebna funkcija (glejte način Street Puzzle)
Gumb TRIANGLE	posebna funkcija (glejte način Street Puzzle)
Gumb SELECT	izzovi nasprotnika (enkrat na krog)
Gumb START	zagon igre/prekinitev igre

KO TE ZAJAME VROČICA IGRE

Igra je pravkar postala užitek, ko se je začela vojna in ste se naenkrat znašli sredi bitke zasipavanja svojih nasprotnikov z dragulji. Premagajte nasprotnika z nalaganjem dragulja za draguljem na njegovo stran zaslona. Uporabite poseben drobilni dragulj in uničite dragulje na svoji strani ter jih vrzite na nasprotnika. Napolnite sovražnikovo stran, preden on napolni vašo in ga izločite iz igre! Zmagali ste.

PRAVILA ZA BOJEVNIKE V IGRI

V vsakem krogu se z vrha zaslona proti dnu spustita dva spojena dragulja. Strateško razporedite dragulje, da se pripravite na spust drobilnega dragulja. Naj se drobilni dragulj dotakne dragulja iste barve, nakar zdrobi vse dragulje te barve, ki so navpično in vodoravno spojeni. To bo ustvarilo proti-dragulje, ki bodo poslani v nasprotnikovo polje. Proti-dragulji bodo pristali na nasprotnikovi strani v vnaprej določenem vzorcu vašega lika.

Več draguljev ko zdrobite, večje število proti-draguljev bo pristalo na vašem sovražniku. Če se dragulji nakopičijo na vrhu zaslona v vrzeli, kamor padejo novi dragulji, je igra za vas izgubljena.

Pojavilo se bo opozorilo o številu proti-draguljev, ki bodo v kratkem padli na vas. Najpomembnejša sporočila so naslednja:

POZOR	1–10 proti-draguljev
OPOZORILO	11–30 proti-draguljev
NEVARNOST	31 ali več proti-draguljev

DRAGULJI

Navadni dragulji

To so običajni dragulji, ki se vsak krog spustijo z vrha zaslona. Proti-dragulji se spremenijo v navadne dragulje po številu krogov, označenih na dragulju.

Močni dragulji

Ko se na določen način skupaj nahajajo štirje ali več navadnih draguljev enake barve, tvorijo močne dragulje. Ti dragulji so lahko tako veliki, kot jih le zmorete ustvariti. Uporabite drobilni dragulj ali mavrični dragulj, da zdrobite močne dragulje in odvržete veliko draguljev na nasprotnika ter s tem izboljšate svoj rezultat.

Drobilni dragulji

Okrogli dragulji so poznani kot drobilni dragulji. Če padejo na dragulj enake barve, se drobilni dragulj zdrobi. Poskušajte povezati niz draguljev enake barve in ustvariti veliko verižno reakcijo drobljenja draguljev. S tem boste na nasprotnika spustili veliko proti-draguljev.

Proti-dragulji

Proti-dragulji padejo na vas ali vašega nasprotnika v vzorcu, ki je značilen za vaš lik. Proti-dragulj ima v sredini barvno število, ki se zmanjšuje ob vsakem novem krogu padanja draguljev. Navadni proti-dragulji se začnejo s številom 5 in ko dosežejo število nič, se spremenijo v navadne dragulje enake barve kot je število na dragulju.

Proti-dragulje lahko uničite, preden padejo na vas, če jih napadete z lastnimi proti-dragulji. Zdrobite drobilni dragulj ali mavrični dragulj na čim več navadnih draguljih, da se zmanjša število proti-draguljev, ki bodo padli. Proti-dragulji, ki padejo kljub protinapadu, se začnejo s številom 3. Spustite drobilni dragulj skupaj z navadnim draguljem iste barve in vsak proti-dragulj, ki pride v stik z njima, bo uničen ne glede na barvo proti-dragulja.

Mavrični dragulji

Mavrični dragulji v obliki diamanta bodo zdrobili dragulje enake barve. Dragulji se zdrobijo, tudi če niso povezani z draguljem enake barve. Število proti-draguljev, ki padejo na nasprotnika, je pri uporabi mavričnega dragulja manjše kot pri drobljenju enakega števila draguljev z drobilnim draguljem. Zato je treba mavrične dragulje uporabiti, ko ste v težavnem položaju, za razliko od močnega napada na nasprotnika.

NAČINI IGRANJA

NAČIN ARCADE

Če izberete ta način, igrate proti računalniku. Vsaka igra ima 1 krog, a lahko število krogov spremenite v načinu možnosti. Izberite začetno stopnjo težavnosti izmed:

ENOSTAVNA

Premagajte 3 nasprotnike

NAVADNA

Premagajte 8 nasprotnikov

TEŽKA

Premagajte 8 zelo zahtevnih nasprotnikov

NAČIN PROTI

Način PROTI je klasično tekmovanje 2 igralcev. Izberite lik, nakar se pojavi zaslon Handicap. Nastavite težavnost izmed petih različnih hitrosti spuščanja draguljev. Višja ko je številka, hitreje se bodo spuščali dragulji. Po vsaki igri lahko spremenite lik in si ogledate zaslon z rezultati.

DEMONSTRACIJSKI PRIKAZ

Ta način vam omogoči, da spoznate igro in zberete nekaj nasvetov za boljši rezultat v igri Super Puzzle Fighter II Turbo. Prikaz teče samodejno, zato kadar koli med prikazom pritisnite gumb START za vrnitev na zaslon za izbiro načina.

NAČIN STREET PUZZLE

Način Street Puzzle ponuja obilico zabave in nagrad. Tukaj je na voljo več skritih možnosti, ki jih boste videli šele, ko boste zmagali.

Po izbiri lika lahko izberete tudi nagrado, za katero želite igrati. Dobili boste en krog intenzivnega boja. V načinu Street Puzzle so težavnost, stopnja škode, hitrost igranja in CPU kroga stalni. Če izgubite, se boste vrnili na zaslon za izbiro lika za način Street Puzzle. Če zmagate, boste na zaslonu videli, kako lahko unovčite nagrado.

Ko osvojite prvo nagrado, se na zaslonu za izbiro načina pojavi meni Goodies (priboljški). V tem meniju si lahko ogledate osvojene nagrade in način, kako jih lahko vnovčite. Priboljške izgubite, če jih ne shranite, preden zapustite igro.

OPOMBA: Nekatero nagrade bodo dodale možnosti na zaslon za izbiro načina. Bijte trd boj na ulici in razkrijte vse skrivnosti!

NAČIN MOŽNOSTI

Prilagodite več nastavitev, vključno s stopnjo težavnosti, možnostmi zvoka in konfiguracijo krmiljenja.



مباريين الألغاز

RYU (ريو)

"ريو" يعيش فقط من أجل فنون القتال ويبحث عن خصوم أقوى منه. يسافر حول العالم ليصبح محاربًا حقيقيًا. "ريو" يُكن الاحترام للقوة والشجاعة ولا يهمه من يكون خصمه.

KEN (كين)

منافس "ريو" في التدريب يسعى لإثبات من هو المحارب الأقوى. يسمع "كين" إشاعة تقول إن "ريو" يعمل لتعزيز قواه العقلية لذلك، لكي لا يُهزم، يطأ "كين" داخل حلبة الألغاز. "كين" واثق أنه الشخص ذو القوة العقلية الأكبر.

CHUN-LI (تشون لي)

"تشون لي" تُضمّر مشاعر انتقام للمجرمين الذين خطفوا والدها. لا يمكن أن تسامحهم أبدًا على ما فعلوه. عن طريق استخدام رشاققتها وسرعتها وذكائها الحاد تواصل البحث عن والدها المفقود.

SAKURA (ساكورا)

"ساكورا" تمتلك مهارة رياضية خارقة وحسًا قتاليًا رائعًا. عندما كانت مجرد طالبة في المرحلة الثانوية، سمعت أن مثلها الأعلى، "ريو"، كان يقوم بتنمية مهاراته العقلية فبدأت في التدريب هي أيضًا. "ساكورا" تعتقد أنها لكي تبقى في المنافسة، عليها أن تواكب مستوى "ريو".

MORRIGAN (موريفغان)

هي شيطانة جميلة لكن متقلبة المزاج سقطت من الأعلى لعالم البشر لتبحث عن القتال. "موريفغان" فرّت من عالم الشياطين للبحث عن خصم جديد لتتحدى عقله. هل تستطيع "موريفغان" العثور على خصم ليرضي رغبتها في قتال جيد؟

FELICIA (فيليشا)

"فيليشا" هي امرأة قطة لطيفة تريد أن تصبح نجمة موسيقى. وتعلم أنه لكي تصبح نجمة مشهورة يلزم المهارة والذكاء. المهارة تأتي بشكل طبيعي لـ "فيليشا"، لكنها تشارك في Puzzle War لتنمية مهاراتها العقلية.

HSIEN-KO (سيان كو)

"سيان كو" وأختها عقدا اتفاقًا بعد أن قُتلا بواسطة Darkstalkers. واحدة منهما ستحدر روح والدتهما والأخرى ستنتقم لهما من قوى الظلام عن طريق تدمير Darkstalkers أينما كانوا. احذر من الأشباح الصينية!

DONOVAN (دونوفان)

"دونوفان" هو صياد الظلام الوحيد الذي يعيش من أجل "أنيتا"، طفلة يتيمة تستطيع تحديد مكان Darkstalkers. "دونوفان" يتتبع Darkstalkers سعيًا للانتقام من أجل والدي "أنيتا" الذين لقيا حتفهما على يدهم. "دونوفان" يعتقد أن هذه الطفلة المجردة من المشاعر هي مفتاح مهم لتحديد مصيره.

أزرار التحكم الأساسية

تحريك الجوهرة لليسار أو اليمين	RIGHT و LEFT
تدوير الجوهرة مع عقارب الساعة	رَّ CIRCLE
بتدوير الجوهرة عكس عقارب الساعة	رَّ CROSS
إسقاط الجوهرة أسرع	DOWN
وظيفة خاصة (تفقد وضع Street Puzzle)	رَّ SQUARE
وظيفة خاصة (تفقد وضع Street Puzzle)	رَّ TRIANGLE
استدراج خصم (مرة واحدة لكل جولة)	رَّ SELECT
بدء اللعبة/إيقاف اللعبة	رَّ START

كيف تحصل على PUZZLE FEVER

عندما تقترب المعركة من أن يصبح كل شيء متاح، Puzzle War (حرب الألفاز) تنشب وتُلقي في الصراع لإغراق خصمك في الجواهر. اهزم خصمك هزيمة ساحقة عن طريق تكديس الجواهر في جانبه من الشاشة. استخدم ميزة Crash Gem (جوهرة التصادم) لتحطيم الجواهر على جانبك وإسقاطها على خصمك. قم بملء جانب خصمك قبل جانبك وحقق الضربة القاضية! لقد فزت.

قواعد PUZZLE FIGHTER

كل جولة سيتم إسقاط جوهرتين متلاصقتين من أعلى الشاشة للأسفل. رتّب الجواهر بطريقة استراتيجية لتستعد لإسقاط جوهرة التصادم. اجعل جوهرة التصادم تلمس جوهرة من نفس اللون وكل الجواهر المتصلة عموديًا وأفقيًا بهذه الجوهرة سيتم تحطيمهم. هذه الجواهر ستصنع Counter Gems (الجواهر المضادة) التي سترسل لحقل اللعب الخاص بخصمك. الجواهر المضادة ستهبط في جانب خصمك بالنمط المحدد مسبقًا لشخصيتك.

كلما زاد عدد الجواهر التي تحطمها، سيزداد عدد الجواهر المضادة التي تسقطها على خصمك. إذا تراكمت الجواهر حتى أعلى الشاشة مباشرة في الفجوة التي تسقط منها الجواهر الجديدة، ستخسر اللعبة.

ستظهر رسالة تحذير لتخبرك بعدد الجواهر المضادة التي على وشك أن تُسقط عليك. ها هو المفتاح للإرسالة:

من 1 إلى 10 جواهر مضادة	CAUTION (تحذير)
من 11 إلى 30 جواهر مضادة	CAUTION (تحذير)
31 جوهرة مضادة أو أكثر	DANGER (خطر)

Normal Gems (الجواهر العادية)

الجواهر العادية التي تسقط جولة بجولة من أعلى الشاشة. الجواهر المضادة تتحول لجواهر عادية بعد عدد الجولات المعبر عنه بالجواهر التي سقطت.

Power Gems (جواهر القوة)

عند وضع أربع جواهر عادية من نفس اللون معًا بطريقة معينة يكونوا جواهر قوة ضخمة. هذه الجواهر يمكنها أن تكون بأكثر حجم تستطيع صنعه. استخدم جوهرة تصادم أو Rainbow Gem (جوهرة قوس قزح) لتحطيم جواهر القوة وإسقاط العديد من الجواهر على خصمك مع زيادة مجموع نقاطك.

Crash Gems (جواهر التصادم)

الجواهر الدائرية تُعرف باسم جواهر التصادم. عندما يتم إسقاطها على جوهرة من نفس اللون، يتم تحطيم جوهرة التصادم. حاول ربط خط من الجواهر التي بنفس اللون لصنع تفاعل متسلسل ضخم من الجواهر المحطمة. هذا سيسقط الكثير من الجواهر المضادة على خصمك.

Counter Gems (الجواهر المضادة)

الجواهر المضادة تسقط على خصمك بنمط مبني على شخصيتك. الجوهرة المضادة داخلها رقم ملون يقل كلما تم إسقاط مجموعة جواهر جديدة. تبدأ الجواهر المضادة العادية من 5 لكن بمجرد وصول الرقم إلى صفر تصبح من الجواهر العادية بنفس لون الرقم.

يمكنك تدمير الجواهر المضادة قبل أن تسقط عليك عن طريق مهاجمتها عكسيًا بالجواهر المضادة الخاصة بك. فم بتحطيم جوهرة تصادم أو جوهرة قوس قزح على أكبر عدد ممكن من الجواهر العادية وعدد الجواهر المضادة التي علي وشك أن تسقط عليك سيقل. الجواهر المضادة التي ستسقط بعد التصدي لبعض منها تبدأ من الرقم 3. قم بإسقاط جوهرة تصادم مصحوبة بجوهرة عادية من نفس اللون، وأي جوهرة مضادة ستلمسها ستدمر مهما كان لونها.

Rainbow Gems (جواهر قوس قزح)

جواهر قوس قزح التي على شكل المعين ستحطم الجواهر التي بنفس اللون. الجواهر التي يتم تحطيمها لا تحتاج لأن تكون متصلة بجواهر ذات لون مشابه ليتم تحطيمها. كمية الجواهر المضادة المسقطة على خصمك تقل عند استخدام جوهرة قوس قزح مقارنة بتحطيم نفس الكمية من الجواهر باستخدام جوهرة تصادم. لذلك يجب استخدام جواهر قوس قزح بشكل أساسي للزوج من المواقف الصعبة على عكس طريقة الهجوم الغاشم.

أوضاع اللعب

ARCADE MODE (وضع اللعب الفردي)

اختر هذا الوضع لتلعب ضد الكمبيوتر. كل مباراة تتضمن جولة واحدة، لكن يمكنك تغيير عدد الجولات في وضع الاختيارات. اختر مستوى الصعوبة المبدئي من:

اهزم 3 خصوم	EASY (سهل)
اهزم 8 خصوم	NORMAL (عادي)
اهزم 8 خصوم أكثر صعوبة	HARD (صعب)

VS. MODE (وضع لاعب ضد لاعب)

وضع لاعب ضد لاعب هو المنافسة التقليدية بين لاعبين اثنين. اختر شخصية ثم ستظهر لك شاشة العقبات. قم بتعديل الصعوبة من بين خمسة مستويات لمعدل إسقاط الجواهر. كلما زاد الرقم زادت سرعة سقوط الجواهر. بعد كل مباراة يمكنك تغيير شخصيتك ومراجعة شاشة النتائج.

TRAINING DEMO (وضع التدريب التوضيحي)

يسمح لك هذا الوضع بدراسة أسلوب اللعب وتحديد بعض المؤشرات لتحسين مهارتك في Super Puzzle Fighter II Turbo. هذا عرض توضيحي تلقائي التشغيل، اضغط زرّ START في أي وقت أثناء العرض التوضيحي للعودة إلى شاشة اختيار الأوضاع.

STREET PUZZLE MODE (وضع ألغاز الشارع)

المرح والجوائز متوافران بكثرة في وضع ألغاز الشارع. يوجد عدد من الاختيارات السرية المتوفرة هنا، ولرؤية هذه المميزات عليك أن تلعب لتفوز.

بعد اختيار شخصيتك يمكنك تحديد الجائزة التي ستلعب من أجل الفوز بها. ستلعب جولة واحدة من لعب الألغاز المثير. الصعوبة ومدى الضرر وسرعة اللعب وجولة الكمبيوتر ثابتين في وضع ألغاز الشارع. إذا خسرت، ستعود إلى شاشة اختيار وضع ألغاز الشارع. إذا فزت، سترى رسالة توضح كيف تستخدم جائزتك.

بعد أن تفوز بجائزتك الأولى، ستظهر قائمة "الجوائز" في شاشة اختيار الأوضاع. هذه القائمة ستعرض لك الجوائز التي فزت بها وكيفية استخدامها. ستخسر هذه القطع إذا لم تحفظ اللعبة قبل الخروج منها.

ملحوظة: بعض الجوائز ستضيف اختيارات لشاشة اختيار الأوضاع. قاتل بضراوة في الشوارع لتكتشف كل الأسرار!

OPTION MODE (وضع الاختيارات)

قم بتعديل قدر من الإعدادات بما يشمل مستوى الصعوبة واختيارات الصوت وضبط أزرار وحدة التحكم.

