



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO[®]

PlayStation[®] Classic

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 (COMBATTANTS DU PUZZLE)

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.

©CAPCOM CO., LTD. 1996, 1997 ©CAPCOM U.S.A., INC. 1996, 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.