



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO®

PlayStation® Classic

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 puzzles 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.

©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.