

WM-02

PUYOPUYO CHAMPIONS™

按键操作

单人游戏

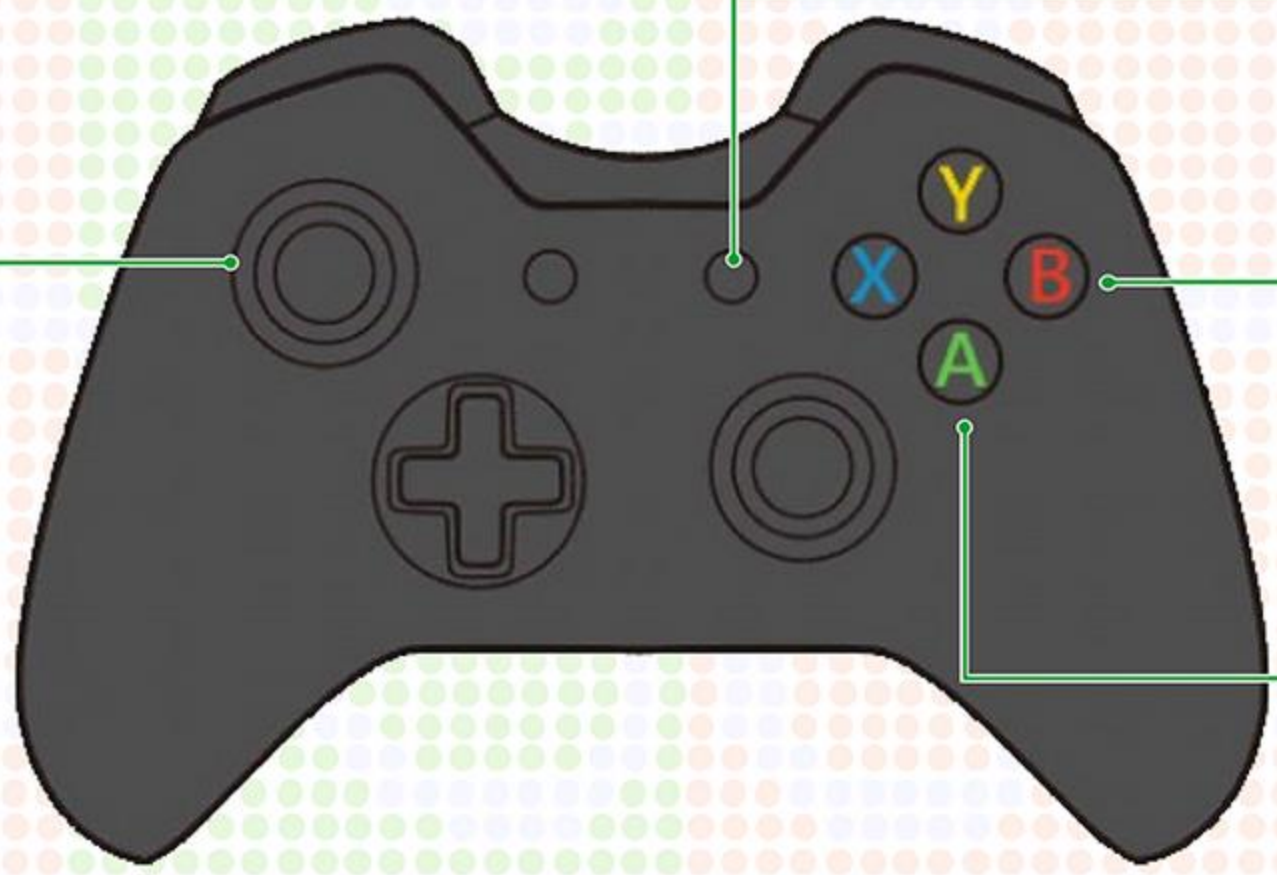
多人游戏

选项

联机

无线控制器

左操作杆
左 / 右：移动气泡
上：瞬间掉落 *
下：高速落下



Menu 键
暂停 / 取消暂停

B 键
向右旋转
切换巨型气泡的颜色

A 键
向左旋转
切换巨型气泡的颜色

* 在比赛开始前，在设置画面上打开瞬间掉落功能，可让气泡即刻掉落。

标题画面

除了主菜单之外，您还可以从标题画面选择魔法气泡 2 或魔法气泡狂热版，进行快速单人比赛。



魔法气泡 2

一种休闲游戏模式，通过连接和消除气泡，向对手送出干扰气泡。制造连锁消除以抵消即将来袭的干扰气泡，同时进行反击！

魔法气泡狂热版

通过抵消干扰气泡来积聚狂热能量槽，进而启动狂热模式。快速巧妙地消除气泡，触发多重连锁消除，向对手发动毁灭性攻击！

主菜单

单人游戏

单人游戏，对战电脑对手。

多人游戏

享受 2-4 名玩家的对战，或者主办最多 8 名玩家参加的锦标赛，一决高下。

选项

查看您的游戏进度或更改设置。

联机

与在线玩家进行联机对战或观看游戏录像。

基本规则

魔法气泡2游戏画面

1. 干扰气泡队列

对手所制造的干扰气泡。

2. X

当您的气泡堆到这里时，您将落败。

3. 下一个气泡

预览即将掉落的气泡。

4. 气泡对

一对有着相同或不同颜色的气泡。

5. 己方棋盘



6. 对手棋盘

7. 得分

8. 己方图标和名称

9. 获胜回合数

10. 对手名称和图标

如何消除气泡

您可以通过垂直和 / 或水平连接四个或更多相同颜色的气泡来消除它们。通过移动、旋转和高速落下来巧妙地连接和消除气泡对。



游戏结束

气泡堆到红色 X 处，即告本回合落败。



基本规则

同时消除

同时消除不同颜色的气泡组可向您的对手送出更多的干扰气泡。



抵消

您可以通过消除您自己的气泡来抵消即将来临的干扰气泡。您消除的气泡越多，收到的干扰气泡就越少。



清盘

清盘就是清空您棋盘上的所有气泡。这将使您在下一次攻击时向对手送出巨量的干扰气泡。



快速旋转

即使夹在两列气泡之间，您也可以快速按两次旋转键对下落的气泡对进行旋转，使其竖直下落。



基本规则

连锁消除

当一组被消除的气泡触发另一组的消除时，就会发生连锁消除。连锁消除的持续时间越长，送给对手的干扰气泡就越多。



干扰气泡队列

您可以在棋盘顶部看到即将来临的干扰气泡的队列。图标的外观将告诉您其中包含的干扰气泡的数量。



图标, 名称, 数量

小气泡	大气泡	岩石气泡	星星气泡	月亮气泡	皇冠气泡	彗星气泡
1	6	30	180	360	720	1440



魔法气泡狂热版游戏画面

1. 干扰气泡队列

对手所制造的干扰气泡。

2. XX

3. 下一个气泡

4. 气泡组

一组具有相同或不同颜色的气泡。每组可能有二、三或四个气泡。

5. 己方棋盘

6. 对手棋盘

7. 狂热时间



8. 狂热能量槽

9. 得分

10. 己方图标和名称

11. 获胜回合数

12. 对手名称和图标

巨型气泡

这些是单色的巨型气泡，可以通过按下旋转键改变其颜色。巨型气泡落地时会分裂成四个常规气泡。



狂热模式

抵消即将来袭的干扰气泡可积聚狂热能量槽。能量槽充满后，就会启动狂热模式。

当对手抵消即将来袭的干扰气泡时，将增加狂热时间。进入狂热模式后，一个预先安排的连锁消除布局将掉落到棋盘上，随后落下一个触发连锁消除的气泡。狂热时间归零后，狂热模式将结束，您会返回正常游戏状态。



单人游戏

选择规则

选择魔法气泡 2 或魔法气泡狂热版的规则。



选择模式

对战模式是单场比赛，而连战模式则会让您连续迎战不同对手，直到您落败为止。



玩家数量

设置您在对战模式中对抗的电脑对手数量（最多三名）。



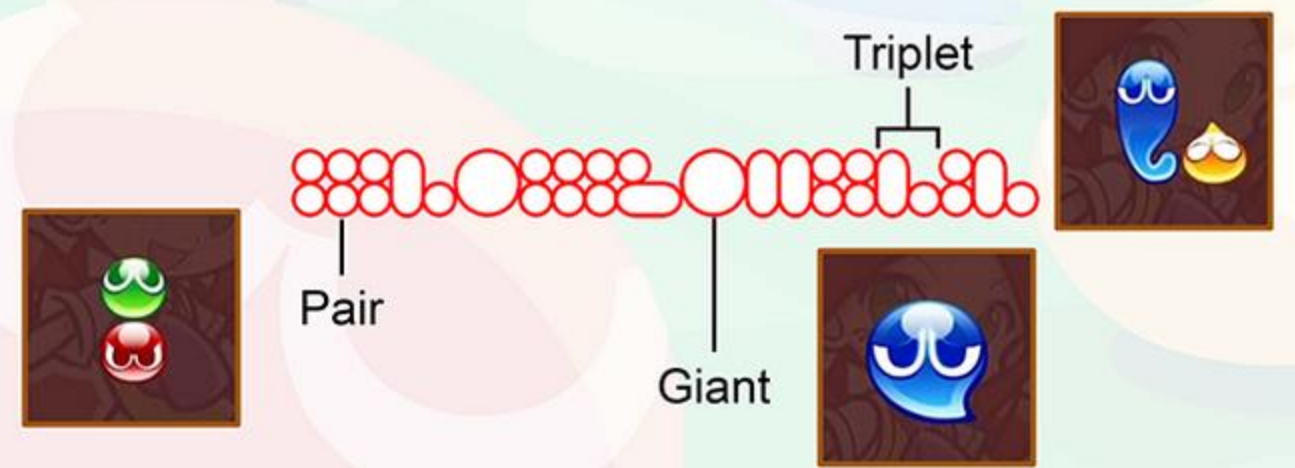
角色选择

在这里，您可以选择一位角色。在魔法气泡狂热版中，您可以查看每位角色的狂热类型，以及他们的气泡模式。



气泡模式

这些代表着每位角色的气泡类型和出现顺序。两个互相叠放的小圆圈表示一个典型的气泡对。椭圆的旁边带有一个圆圈表示三气泡。大圆圈表示巨型气泡。



单人游戏

比赛设置

在这里，您可以在比赛开始前更改规则和其他设置。

设置盘数

设置赢得比赛所需的获胜盘数。

胜利次数

设置赢得一盘所需的获胜回合数。

瞬间掉落

开启或关闭瞬间掉落。设为开启时，气泡可以即刻掉落。

负者辅助

设为开启时，负者将在下一回合中获得以下优势：



提高攻击力

增加送给对手的干扰气泡数量。



降低干扰频率

降低干扰气泡的掉落频率。



连锁消除布局

以连锁消除布局开局。

棋盘位置

选择你想在比赛中让棋盘显示在 1P 或 2P 位置。

自定义

选择比赛的背景、气泡皮肤或背景音乐，还能开启或关闭音效。

难度

角色的难度会调整其气泡的落下速度和其他因素。难度从易到难依次为：超简单、简单、普通、难、超难。

- 难度较高的电脑角色更难对付。
- 当玩家角色的难度设置为超简单或简单时，系统将提示可能触发连锁消除的放置位置。
- 当设置为超难时，角色开局时棋盘上就已放有干扰气泡。



游戏设置

调整送出干扰气泡所需消除的气泡数，魔法气泡 2 中触发消除所需连接的气泡数，以及魔法气泡狂热版中的狂热设置。

多人游戏

2 到 4 名玩家相互对战，或是最多 8 名玩家一决胜负。和单人游戏类似，您可选择规则、模式、玩家数量和角色。在多人游戏中，模式和玩家数量的选项与单人游戏有所不同。选择同屏游戏时，会出现以下选项。

对战

一场由 2 到 4 名玩家同时对战的多人比赛。有 3 或 4 名参与者时，玩家可以组队较量。选择角色后，在 ♠、♥、♣ 或 ♦ 之中进行选择，随后相同花色的角色将组成一队。



锦标赛

胜者晋级，负者退出。您可以通过放置角色图标来分组。轮到玩家比赛时，将提示玩家在其选择的控制器上按下按键。玩家会被标记为 1P、2P、3P 等，以确定其身份。



- 因为锦标赛是 1 对 1 模式，所以只使用 2 个控制器，最多能有 8 名玩家参赛。

选项

玩家

在图标中，您可以创建要在单人游戏和联机对战中显示的头像。在“基本”设置的下面，您可以设置默认选择的角色，设置在线上个人资料中出现的位置，还可以设置筛选器，用于筛选您想在魔法气泡联赛中参加的比赛类型。自定义菜单允许您为比赛设置选择默认值。



统计资料

在这里，您可以查看您的在线记录和信息，以及您收集的游戏功勋奖牌。

剧场

您可以观看已保存的游戏录像、欣赏游戏音乐和音效，以及查看制作人员信息。

观看游戏录像时，您可以看到对战比赛中发生的所有连锁消除、抵消、狂热模式等历史记录。可左右移动光标以及选择播放的起始时间点。



选项

除了调整游戏的基本设置与控制设置之外，你也可以调整魔法气泡和屏幕的颜色。若要进行颜色调整，请设置滤色镜至“开启”。

联机

连接网络，与好友或世界各地的玩家一起游戏。您还可通过此菜单上传您的游戏录像。



魔法气泡联赛

在此模式中，您可与世界各地的玩家一较高下。争取胜利，提升联赛段位。

积分

您的积分越高，您的技术就越被认可。您将和积分与您接近或相同的玩家进行比赛。战胜其他玩家就能提高您的积分，落败则会降低积分。

晋级和降级

连续取胜，您就有机会参加晋级赛，您可以通过这场比赛晋级到更高一级的联赛。而连续落败，您可能需要面对降级赛，您如果输了就会降级。

寻找对手

当您在待机画面中等待时，游戏会自动为您寻找对手。在等待过程中，您可以制定策略、查看对手的个人资料或用预设消息问候对手，以此来打发时间。当您和您的对手都选择“就绪”时，可选择您的角色，然后比赛即刻开始。一场比赛结束后，您可以搜索另一名对手或退出当前模式。

排行榜

您可以查看全球积分排名前 20 的玩家，以及您自己的排名。

- **警告：** 比赛期间关闭主机电源或断开网络连接将使您落败并降低您的积分。

筛选设置

您可以在这里更改匹配设置。您可以选择只玩魔法气泡 2 或魔法气泡狂热版的比赛，或者两者都玩。如果您调整对手网速筛选器，您将只与网速大于或等于筛选器设置的玩家匹配。

对手网速

在待机状态下，会出现一个标示对手网速的图标。信号条越多，连接越稳定。使用对手网速筛选器可调整哪些玩家能与您匹配。



自由对战

您可以在这里进行休闲比赛，而且比赛规则也可以随意调整。此模式不会影响您的积分和联赛，请通过以下两种游戏模式享受自由对战的乐趣吧！

选择规则

和其他模式类似，您可以首先选择使用魔法气泡2或魔法气泡狂热版的规则。



选择房间

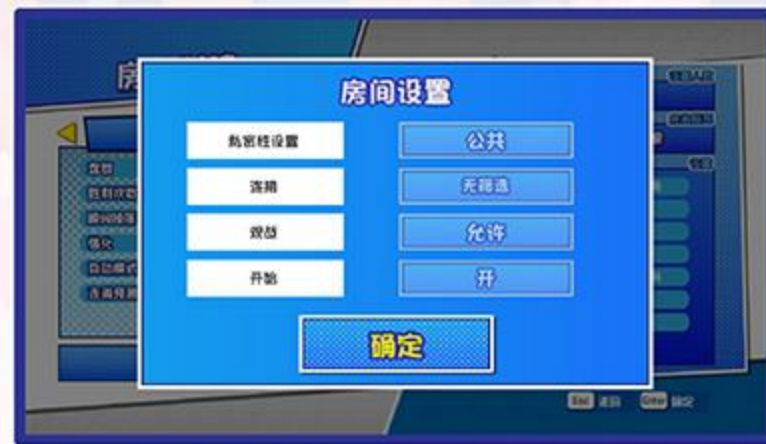
选择一个已经创建的房间可检查其规则和当前玩家数量。做出选择，参加对战！



创建房间

创建房间时，你可以修改下列设置：

- 隐私：你可以将房间设置为锁定状态并设置密码。
- 连接：你可以根据网络连接速度来筛选对手。
- 观战：设置为允许观战时，其他玩家可以观看你的比赛。
- 喝彩视觉特效：开启后，当观战者为玩家喝彩时会显示视觉特效。



游戏大厅

选择问候允许您向房间中的其他玩家发送预设消息。所有成员准备就绪或玩家1选择“开始游戏！”，比赛即开始。



观战

允许观看其他玩家的自由对战比赛。

- 你只能观看“观战”设置为“允许”的比赛。

观战者大厅

选择要观赛的房间后，会看到该房间所使用的规则和对战玩家的详细信息。



待命

你可以在等待比赛开始时发送喝彩表情。在对战玩家选择角色后，比赛就会开始。



观战比赛

你可以在比赛中为对战玩家喝彩。选择你要发送喝彩表情的玩家，并按下相应按键，就会充填喝彩槽并播放音效。喝彩槽填满时，相应玩家侧的棋盘会播放烟雾动画。你随时都可以长按 B 键来退出比赛。



结果画面

比赛结束后会宣布胜利者。你还可以看到其获胜的精彩瞬间。

加入好友的游戏

这将允许您加入已经开玩的好友的游戏，或者查看已收到的邀请
查看好友送来的邀请。您可以选择“加入”，加入好友的房间并进行
比赛。

- 您可以在大厅中按下 X 键，邀请好友前来自由对战房间。

选项

您可以查看您在各个模式中的进度，以及更改游戏设置。

魔法气泡电视台

观看您的好友和世界各地的玩家上传的游戏录像。学习顶尖玩家的技术，提升自身实力！选择游戏录像即可开始播放。

上传

选择您已保存的游戏录像并上传，
供其他玩家观看。



- 您只能上传 1 个游戏录像。后续上传的录像将覆盖之前的录像。

This software uses fonts based on and modified from fonts from Fontworks Inc. and Hakusyu Fonts. The company name, names of fonts, and trademarks of Fontworks Inc. are registered trademarks of Fontworks Inc.

©SEGA. SEGA, and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Copyright © 1994–2015 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

TinyXML-2 License Agreement
©Lee Thomason (www.grinninglizard.com)

TinyXML-2 is released under the zlib license:

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

LibCurl License Agreement
COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright (c) 1996 - 2019, Daniel Stenberg, daniel@haxx.se, and many contributors, see the THANKS file.

All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization of the copyright holder.