

ようこそ時空五行風水大戦

このゲームを買っていただき、またサポートをしていただいております。私たちは寝ないで一生懸命にユニークなパズル・ゲームを作りました。どうぞお楽しみください！風水大戦は新しくユニークなパズル・ゲームです。初心者はもちろん中級者も上級者も十分にお楽しみいただけます。このゲームの特徴は深みのある複雑なパズル・エンジンです。ストーリー・モードで20時間以上も楽しむことができます。A美と一緒にゲームの作り方も楽しい対話をしながら勉強できます。ミニゲームやカットシーンやスタジオ録音をしたサウンド・トラックや風水大戦のメイキング・オブやYUAN元WORKSの歴史も楽しんでいただけます。

このゲームは一つのピクセルから始めて、ついに夢をかなえてゲームを完成することができました。コマーシャリズム全盛の今だからこそ私たちは昔と同じやり方でお金をあまり使わずに時間と体と頭を使って手作りをしました。それが私たちの夢でもありました。これからその姿勢は変わりません。このゲームを楽しんで昔の雰囲気を取り戻してください。

姜元鑒 姜元皓 兄弟

Welcome to W&W!

Thank you for purchasing Wind and Water: Puzzle Battles (or W&W how we call it for short) and for supporting Independent Games. We have invested a countless amount of effort and hours of sleep to bring you a new, one-of-a-kind Puzzle game that we hope you will enjoy! Wind and Water: Puzzle Battles features a unique puzzle gaming experience to both casual players who want to play some quick matches in the various Arcade modes, and to hardcore gamers who will try to master every move and technique. W&W features: a deep and complex Puzzle engine, more than 20 hours of Story Mode gameplay, a (hopefully) funny storyline where you will guide Amy through the creation of W&W, several minigames, anime intro, cutscenes, studio-recorded soundtrack, and a tons of unlockables; including the Making of Wind and Water: Puzzle Battles, and the Yuan Works Museum.

We wish that you will have fun playing a game that started with a pixel and then became a dream come true, and we hope that it will encourage you to remember a time when video-games were made out of real dedication and love; instead of being big commercial projects! Well, it's time to grab your Dreamcast and start playing (though we suggest reading the manual first; we kept spoilers as limited as possible!)

Yuan-Hsi and Yuan-Hao Chiang

時空五行風水大戦

時空五行

風水大戰™

WIND AND WATER PUZZLE BATTLES



YUAN元™
WORKS

時空五行

風水大戦™

WIND AND WATER PUZZLE BATTLES

CONTENTS



日本語

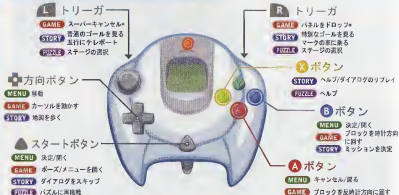
コントローラの操作方法	2
メイン・メニュー	3
ゲームの基本ルール	4
特別なエレメント	6
スキル・レベル	8
個人的なスプライト	11
アーケード・モード	12
ストーリー・モード	14
エキストラ	16
パズル・モード	18
風水大戦漫画	19
クレジット	37



ENGLISH

Basic Controls	20
Main Menu	21
Basic Game Rules	22
Special Elements	24
Skill Levels	26
Custom Sprite	29
Arcade Mode	30
Story Mode	32
Extras	34
Puzzle Mode	36
W&W Manga	19
Credits	37

コントローラの操作方法



*タイム・チェーン・スキルモードだけ

ゲームの始め方

オートセーブ

空き容量が4ブロック必要です。ゲームを始める前、メモリーカードをさすと、このゲームがオートセーブされます。ゲームが動いている間カードを差したり抜いたりしないで下さい。もしそうするとオートセーブされなくなります。



言語とユーザーネーム

最初にゲームの言語の選択をしてください。次にユーザーネームを入力してください。

この設定は後でもオプションで変更できます。



メイン・メニュー

STORY

A美が五行を修復するのを手伝って、風水大戦の参加者を集めてください。六つの世界と100のステージの中で冒険してください。元と臨はといったゲームを作り終える事ができるのだろうか？ Page 10

PUZZLE

決められた回数で五行のブロックをクリアしてください。コンボ、エレメンタル、チェーンそして色々な技を使ってやってみてください！ Page 15

ARCADE

ブレスでつぶされない限りはエンドレスでゲームが楽しめます。タイム・バトルとコンピュータや相手とヴァーサス・バトルできます。自分の技を高めるためにプラクティス・モードで練習もできます。 Page 17

LESSON

このゲームの仕方を習ってください。基本的なやり方からマスター・レベルまで九つのくわしいレッスンがあります。

EXTRA

あなたの個人的なレコード。ミニゲームや風水大戦のメーカー・オブ・ユUAN元WORKS博物館をアンロックできます。そしてゲームクレジットも見られます。 Page 25

OPTION

言語の選択、ユーザネームの変更と個人的なスプライト（ドット絵）の設定。 Page 31



ゲームの基本ルール



カーソル

ボードには五つの元素があって、カーソルは四つのブロックを方向ボタンで動かします。A、Bボタンで回転できます。



五行の消し方

カーソルのひし形に四つの同じ元素を合わせると消えます。消えるとそこに上から別のブロックが落ちてきます。



コンボ

ひし形とつながっている同じ元素のブロックも消えます。これをコンボと言います。「タイム・コンボ」や「タイム・チェーン」タイマーが現れます。



フル・コンボ

一画で同じ五行のブロックを消すことフル・コンボといえます。
フル・コンボをすればプレスを3段下げられます。



エレメンタル

一度に二つ以上の五行のブロックを消すことをエレメンタルといいます。



チェーン

ブロックが消えた後で残った空間に別のブロックが落ちてきます。それでまたすぐにクリアすることをチェーンと言います。落ちている間はブロックを動かすことができますが、もしカーソルの中が四ブロックなければ回せません。チェーンをすればするほど、得点がそれに応じて増えます。



チェーンは難しいけれど、やってみる価値はあります！チェーンが高得点になるとだんだんチャイムが高い音になります。あなたも最高音になるまでやってみませんか？

特別なエレメント



エレメントをクリアすればスペシャル・ゲージが増えます。半分になった時、風のエレメントが現れます。もし風のブロックを使わなければ、ゲージがいっぱいになったら空が現れます。

風水クリアー

風のエレメントと三つの水のブロックとでひし形を付作ったら、ボード上にある水のエレメントが一度に全部消えます。これを風水クリアーと言います。しかし、風のブロックを使ってしまうと、ゲージが半分減ります。



真空クリアー

空のブロックと三つの同じエレメントのブロックでひし形を作れば、ボード上にあるそのエレメント全部を消えます。それを真空クリアーと言います。しかし、空のブロックを使ってしまうと、ゲージが半分減ります。



爆風真空クリアー

空のブロックが五つのエレメントと風のブロックで囲まれたら、ボード上にある全部のブロックが一気に消えます。全部のゲージが減りますが、高得点になります。



プレス

ボードの一番下の黒い部分をプレスと言います。スピードレベルや相手の攻撃によって、プレスが上がります。プレスが一番上に行くとゲーム・オーバーです。五行をクリアすればプレスを下げることができます。特別なクリアーはもっと早くできます。

タイム・コンボやタイム・チェーンタイマーが動いている間プレスは上下しません。



フル・コンボは3段下げられるのを忘れないでね！

ゲームのレベル

ノーマル・レベルは五つのエレメントと二つの特別なエレメントがあります。ハードでは「風」が普通のエレメントになり、風水クリアーはできません。マ스터・レベルでは特別なエレメントがありませんから、スペシャル・ゲージはありません。



NORMAL



HARD



MASTER



スキル・レベル

三つの異なるスキル・レベルがあります：初心者用 タイム・コンボ・オートマチック・マキシマム、
中級者用 タイム・コンボ・エクステンデッド、上級者用 タイム・チェーン・スーパー・キャンセル。
スキル・レベルによってゲームの方法が変わります。



BEGINNER

初心者の方に

15や20秒のオート・
タイマーに固定されています

7秒のオート・ゲージを
持たなければなりません

タイム・チェーンなし



ADVANCED

タイム・コンボを
習得した人に

タイマーの時間を増やす
ことができます

無制限に時間を
増やせます

タイム・チェーンなし



EXPERT

タイム・コンボと
チェーンを習得した人に

タイム・チェーン・タイマー
ブロックが空中で止まります

タイム・コンボ・E X+に
キャンセルできます

青いタイム・コンボ

タイム・コンボとタイム・チェーン

タイム・コンボ

タイム・コンボ・タイマーが動いている間、
チェーンと特別なエリメント以外の
クリアは「タイム・コンボ」に成ります。
タイマーが終わった時、以前の得点に
加算されます。

タイム・チェーン

タイム・チェーン・タイマーが動いている
間ブロックは空中で止まります。その間に
チェーンが作れます。
それは「タイム・チェーン」に成ります。

タイム・コンボ・オートマチック・マキシマム

タイコン・オート・マックスにはどんなコンボやエレメンタルでも15秒間のタイコン・タイマーがです。タイマーが終わると、オート・ゲージがです。オート・ゲージが増えるあいだには、タイコンは始められません。特別なクリアーは20秒のタイマーがです。

RATO OK

RATO OK



タイム・コンボ・エクステンド

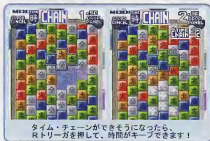
タイコンEXではどんなやり方でも大きければ大きいほど時間が増えます。より大きいコンボはそれだけ増えます。タイマーが動いている間はチェーン以外でやれば時間がそれだけ増えます。はじめはオート・マックスより時間がすくなくですが、もっと時間が増えますし、オートゲージがないので、いつでもタイム・コンボができます。



タイム・チェーン・スーパー・キャンセル

タイチェンSPはほかのスキルと違って、基本はチェーンです。タイコン・タイマーの代わりに、タイチェンタイマーがです。タイマーが動いている間は、ブロックは空中にあります。タイマーが0に減ると、ブロックが落ちます。もしタイチェンがあれば、時間が増えます。Rトリガーを押せば、タイマーを減らさずに、ブロックを落とします。そのときにタイチェンがなければ、タイマーは0になるので気を付けてください!

タイチエンができないとき、Lトリガーを押せば、タイコンEX+にキャンセルできます。しかし一つでもタイチエンできなければ、2秒のペナルティーになります。プレスが近づいていたらペナルティーはありませんから覚えておいてください！



青いタイム・コンボ

タイチエンSPで、偏漏真空クリアすると、ボードがからになるので、タイチエンができません。タイチエン・タイマーのところに青いタイコン・タイマーがでます。青いタイコンはオート・マックスとEXと同じように格点が加算されます。しかし青いタイコン・タイマーはブロックが回ってないみたいで、ゆっくり動きます。回したときは早く動きますから、よく考えて慎重に回してください！

個人的なスプライト

もしあなたが個人的なスプライト（ドット絵）をドリームキャスト版や6P2X版で買っていたら、時空五行風水大戦のプレイヤーのステータスの中に入れて見ることができます！

オプションで個人的なスプライトを選択して、あなたがEメールで受け取った「スプライト・コード」を入れてください。

数字を方向キーの上下で入れることができます。そして左右ではかの術へ移動できます。コードを正確に入れた後、確認してスタート・ボタンを押してから、「OK」を選んでください。もし「CODE ERROR」が出たら、番号を再入力してください。コードはあなたのメモリーカードの中に記憶されています。スプライトを使いたくなければ、コード全部0にして、スタートボタンを押してから「OK」を選んでください。

もし疑問点があれば以下のアドレスにメールをください：

contact@yuanworks.com

スプライト・コードを入力してください

00000-00000



準備が出来たらスタートを押してください



アーケード・モード

ARCADE

パズル・バトル



パズル・バトルでは、勝つために相手のプレスを上げさせなければなりません。どんなクリアでもすれば相手のプレスは上がります。それと同時に自分のプレスも下げられます。2ラウンドに勝てばあなたの勝ちです！同じスキルとレベルもできますが、違ったスキルとレベルもとも対戦できます。

スタンスの選択

スタンスはどうやってアタックやディフェンスをしたかによって決定されます。あなたの技量を考えて、AGGRESSIVE（攻撃）やDEFENSIVE（守備）やBALANCED（バランス）を選択してください。例えば、初心者の場合は守備を選んで、上級者になれば攻撃で試してみてください。



コンピュータ・ディフィカリティ

コンピュータと戦うとき、七つのディフィカリティ・レベル（難度）があります。コンピュータはいつもあなたが選んだスキルで戦います。



デンジャー・ゲージ

パズル・バトルをしているとき、ボードの下に
アタックとディフェンスが棒で表示されます。



10点攻撃をすると、相手のプレスを一段階上げる
ことができます。10点守備をすると、自分の
プレスが一段階下がります。

タイコンやタイチエン・タイマーが動いている
間には、ダメージを受けませんが、アタックや
ディフェンスの棒が増えます。タイマーが終わった
後で、相手のアタックが自分のディフェンスより
高ければ、ダメージを受けます。もしダメージが
大きければ、デンジャー・ゲージがでます。相手の
攻撃が強ければ、ゲージはゆっくり増えます。

DANGER



気をつけろ！デンジャー・ゲージが出る間は
タイコンやタイチエンはできません！

ブレイク

デンジャー・ゲージが出る間はタイコンやタイチエンはできません。しかし、エレメンタルや風水、真空、
と爆風真空クリアーをすれば、デンジャー・ゲージをブレイク（消すこと）できます！そしてタイコンが
タイチエンができるようになり、反撃のチャンスが生まれます！もし十分反撃をしなければ、大きなダメージ
を受けてしまいますから注意してください！



STORY

時空五行風水大戦はYUAN元WORKSの大バズル・トーナメントの参加者を集めようとしています。新しい登場人物、例えばA美等やほかのYUAN元WORKSのキャラクター、そしてYUAN元WORKSのスタッフが出てきます！このゲームの中には色々なサプライズが待っています！

でも大きな問題があります。アーケード・ゲームは完成していません！参加者を見つけないければなりません！ゲームをやりながら、A美を助けよう！エレメントを修復したり、参加者を見つけ出そう！デッド・ラインはもうまじかだ！A美と一緒に色々なことを習って、A美を助けよう、がんばれ！



YUAN元WORKSショップ

ゲームの中ではショップもあります！方向キーを上下に動かして選べます。二番目の五行に挑戦が終わった後、方向キーの左右でアイテムや博物館に切り替えられます。Bボタンを押せば、「八街」さんが商品の説明をしてくれます。ゲームが先に進めば進むほど新しいアイテムが増えてきますから、「八街」さんには何度も会えます！



フィールド・マップ

ストーリー・モードで地図上のどこへでも行って、色いもんなことが
できます。方向キーでA美を歩かせることができます。Bボタンで
ステージを選んでから挑戦を始めます。ステージをクリアする
たびに、新しい道が開通します。クリアしたステージで
Xボタンを押せば、ダイアログが読めます。スキップしたければ
スタート・ボタンを押してください。ステージはヴァラエティが
ありますから、困ったときはゲーム中でもXボタンを押せば
ヘルプが見られます。ステージの中には二方向がありますが、
ランクによって道ができます。



道の所に色々な障害物が出てきます！
どうか方を見つけて先に進んでください！



ストーリー・モードでは沢山のミニゲームに挑戦できます。ミニゲームの最初にゲームのやり方がかかれています。
ストーリー・モードがすすんでいけば 行くほどミニゲームは難しくなります！

ストーリー・モードには秘密やサブライズがあります！エンディングやストーリーがあなたのスキルによって
変わってきます！



エキストラ・モード

EXTRA

ミニ・ゲーム

ストーリー・モードでゲームをしている間、色々なミニ・ゲームに挑戦できます！
ミニ・ゲームに勝ったら、ショップでグッズを買えたり、ゲーム・センターのミニ・ゲーム・モードで遊ぶことができる元（ゲーム）ポイントが取れます。難しい設定にすれば、元ポイントが沢山取れますが、とても難しいですよ！



風水大戦のメイキング・オブ

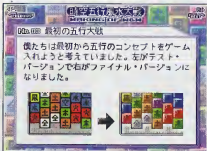
ストーリー・モードの最初の五行を修復した後、風水大戦のメイキング・オブを見に行けます！でもスライドをアンロックするために、色々なゲームに挑戦しなければなりません。

- 02. キャラ・コンセプトの絵 NEW
- 03. 最初の五行大戦 NEW
- 04. 雪絵風
- 05. アニメーション劇場1 NEW

100コンボをやってね

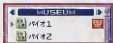


まだクリアできない挑戦の方法を見なければ、ショップでスライド・バック買ってください！



YUAN元WORKS博物館

二番目のエレメントを修復した後でYUAN元WORKS博物館に入れます。そこには登場人物のバイオグラフィーやYUAN元WORKSの軌跡やギャラリーがあります。ストーリー・モードで上達すると新しい博物館のアイテムが利用できます！新しいアイテムを買うためにショップで方向キーの左右を押せばアイテム・リストが切り替えられます。



博物館で方向キーの左右を押せばバイオグラフィーやYUAN元WORKSの軌跡やギャラリーに切り替えられます。

名前 A美 (AMY)

年齢 15歳

身長 159センチ

体重 41キロ

誕生日 2006

A美はYUAN元WORKSの新しいキャラです！ それにこのゲームのスターでもあります！彼女はゲームと漫画とアニメ好きの女の子です。ゲーム作りを勉強するのも好きだけど、ちょっぴり短気！

プレイヤーのステータス

Yuan		General Info	
THE POINTS 350	46%	PUZZLE STAGE	
SOLVED 13			
CHIPS 8			
WORLD BASE COMPLETION 55%		STORY SCORE COMPLETION 46%	
TOTAL TIME 03:30:29		STORY TIME 02:59:44	
SCORES TOP 0		STAGES CLEARED 2	
NO BATTLES TOP 0		BATTLES WON 0	
PUZZLES SOLVED 13		SECRET SECTIONS 0	
JOBS UNLOCKED 13		CHIEF VICTORIES 0	
ISSUE PARTS 4		CURRENT POINTS 35	
		POINTS SPENT 46	

プレイヤーのステータスではゲームの進行状況、例えばゲームの経過時間やストーリー・モードでクリアした率や買ったアイテム、全部のコンボ、チェーン等が見られます。

方向キーの上下左右を押せばページを変えられます。そしてトリガーボタンを押せばスキルやレベルを変えることができます。もしあなたの個人的なスプライトがあればXボタンでマップやスプライトが見られます。

TOTAL TIME PLAYED	03:30:29
RACER SCORE	00:03:12
STORY SCORE	00:05:12
PUZZLE SCORE	00:05:12

クレジット

時空五行風水大戦のクレジットが見られます。

パズル・モード PUZZLE

パズル・モードでは、決められた回数で黒以外の全部のエレメント・ブロックをクリアしてください。

ブロックを動かしたとき、MOVESは一つづつ減ります。ブロックが残っていればあなたの負けです。

前にクリアしたステージを選ぶことができます。LとRトリガーを押せば、ABCが選択できます。そして方向キーで番号を変えられます。Bボタンを押せばステージがスタートできます。

もし間違えたり、パズルをリセットしたければ、スタート・ボタンを押して、リスタートを押して、やめたければ、Qボタンを選んでください。ヘルプを見たければ、Xボタンを押してください。



パズル・07のとき方

パズルは始めはやさしいですが、だんだん難しくなります！コンボやエレメンタル等を使って、簡単に消える方法を考えて出してください。これはパズル・07のデモンストレーションです。





どうだった？元君はわたしのスーパー・スピード
発きましたか？



よし！あたし
真の力を見せて
あげるわよ！
覚悟！

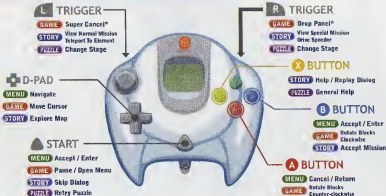


君は十年早いよ。あんな子供のやり方で機えないぞ。だから、コンボやチェーンが必要だ。スピードだけではだめだよ、A美ちゃん！



まきか〜

Basic Controls



* Time Chain Skill Mode

Getting Started

AUTO-SAVE FEATURE

This game requires 4 blocks of free memory. Before starting the game, insert your VMU into the controller. This game saves automatically. Do not insert or remove the VMU while the game is running since the auto save function will be disabled.



LANGUAGE AND PLAYER NAME

First, select the language you want the game to be displayed in, and then write the name for your save file.

You can change these settings in the Options later.



Main Menu

STORY

Help Amy restore the Five Chinese Elements and gather contestants for the Wind and Water: Puzzle Battles Arcade Tournament through 6 Worlds and more than 100 Stages! Will Yuan and Hao be able to finish the game on time? It's up to you! **Game 32**

PUZZLE

Solve Puzzles by clearing all the Color Blocks on the board using a limited number of moves! Put your Combos, Elementals, Chains, and every move to test in the Puzzle Mode! **Game 36**

ARCADE

Play an Endless match against the Press for a HI Score, a Time Battle or a Versus Battle **Game 30**, match versus another player or the computer, or hone your skills in the Practice Mode.

TUTORIAL

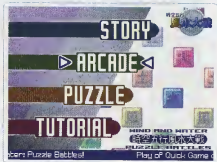
Learn how to play this game, from the most basic moves to advanced master tactics through 9 detailed tutorials.

EXTRA

View your Personal Stats and Records **Game 34**, as well as new unlocked game features including Minigames, the Making of Wind and Water: Puzzle Battles, the Yuan Works Museum, and Game Credits.

OPTION

Switch the Game Language, change the Player Name, and set your Custom Sprite Code. **Game 37**



Basic Game Rules



The cursor

There are five different colored Element blocks that make up the board: Fire, Water, Wood, Metal, and Earth; as well as a cursor that surrounds 4 blocks. You can move the cursor around with the D-pad, and rotate the blocks inside with the A or B buttons.



Bursting Elements

When 4 matching Element blocks are arranged in the same diamond pattern as the cursor, they burst, and the rest of the board falls to fill up the space left by the clear.



Combos

Any blocks of the same Element adjacent to the diamond pattern will also burst. This is called a Combo and it can open a Time Combo or Chain Timer!



Full Combos

All of the blocks of one Element can be linked together and cleared in one single move. Full Combos lower the Press 3 levels.



Elementals

It is possible to burst two or more different kinds of Elements simultaneously. Elementals add more time than Combos when opening a Time Combo or Chain.



Chains

When Elements are cleared, the empty space is quickly filled with more falling blocks. Chains occur when another clear is triggered at the exact same time that the blocks fall. The blocks can be moved while the board is hanging in mid air as long as there are at least 4 blocks inside the cursor. Each consecutive Chain gives more points than the previous one.



Special Elements



There's a Special Gauge that fills up whenever Elements are cleared. When it reaches the middle, the Wind Element appears. If Wind isn't used and the Gauge is completely filled, the Void Element appears.

Wind and Water Clear

When the Wind Element is coupled with three more Water blocks in diamond form, all the Water blocks from the board are cleared at once. Doing so drains half of the Special Gauge.



Void Clear

When the Void Element is coupled with three more matching blocks of the same kind, all the blocks of that Element are cleared. Half of the Special Gauge is drained in a Void Clear.



Full Clear

If all the Five Elements plus the Wind Element surround the Void Block, the whole board gets cleared in a Full Clear move! This move will completely drain the Special Gauge but really pays off!



The Press

The black Press at the bottom of the board will ascend depending on the Speed Level or the attack of another player. When the Press reaches the top, the game or match is over. Clearing blocks will make the Press descend, and Special Clears will do it faster!

The Press will not move while the Time Combo or Time Chain Timers are running.



Remember that Full Combos lower the Press 3 levels!

Difficulty Levels

There are three Difficulty Levels. The Normal Level has Wind and Void as Special Elements. In Hard, the Wind Element becomes a regular block, so there are no Wind and Water Clears. In Master, the Void Element becomes a normal block as well, and there is no Special Gauge.



NORMAL



HARD



MASTER



Skill Levels

There are three Skill Levels which dramatically change the gameplay: Time Combo Automatic Maximum (Beginner), Time Combo Extended (Advanced), and Time Chain Super Cancel (Expert).



BEGINNER

Ideal for new players

15-second or 20-second Auto Time Combo Timer with no increments

7-second Recovery Time between Time Combos

No Time Chains



ADVANCED

For players more familiar with Time Combos

Variable Time Combo Timer extendable when blocks are cleared

Infinite maximum Timer

No Time Chains



EXPERT

For players advanced in Time Combos and Chains

Variable Time Chain Timer: blocks suspend in mid-air

Cancellable into Time Combo EX+

Blue Time Combo

Time Combos and Chains

Time Combo

When a Time Combo Timer is opened, all the blocks cleared except in Chains or Special Clears add up to become a global Time Combo until the Timer ends.

Time Chain

The Time Chain Timer allows blocks to suspend in mid-air while the timer is running, giving you time to plan chains, which become Time Chains.

Time Combo Automatic Maximum

In Time Combo Auto Max (Beginner), any Combo or Elemental will open a 15-second Time Combo Timer. When the Timer ends, an Auto Gauge appears. Time Combos cannot be started while the Auto Gauge fills up. A Special Clear opens a 20-second Timer.



Time Combo Extended

In Time Combo EX (intermediate), the Timer will depend on the size and type of move. Bigger Combos will open more Time. Time is also added as Time Combos (but not Chains) are performed while the Timer is running. Though this Skill does not give as much time as the Beginner Skill, there is no Auto Gauge and you can start a Time Combo at any time.



Time Chain Super Cancel

Time Chain SP (Expert) is different from the other Skills, since it is based on Chains. A Time Chain Timer is opened instead, and the Timer runs while the blocks are hanging in mid-air. When the timer ends, the blocks fall, and if a Time Chain is formed, more time is added to the Timer. The blocks can also be dropped with the R-Trigger to save Time, but if no Chain is formed, the Timer automatically disappears, regardless of any time remaining. When there is nothing to Chain, the Time Chain can be cancelled into a Time Combo EX+ with the L-Trigger, and depending on the size of the last Time Chain you will get more extra time to do Time Combos. Remember, a higher Time Chain cancels into more time for Combos!



BLUE TIME COMBO

In Time Chain SP Skill, when a Full Void Clear is performed, nothing is left to Chain. Instead, a Blue Time Combo Timer appears. Similar to the Beginner and Advanced modes, clearing Combos while the Timer is running becomes a global Time Combo. However, in this mode the Timer runs very slowly when no action is taken, but any move makes it run very fast, so try to clear as many blocks as possible using a limited number of moves.

Custom Sprite

If you purchased a Custom Sprite for the Dreamcast or GP2X version, you can use it in your own copy of Wind and Water: Puzzle Battles and see it in the Player Stats!

Go to the Option Menu and select the Custom Sprite option. Enter the code that you received in your e-mail using Up and Down to cycle through the numbers and Left or Right to switch between number positions; then press Start and select the OK button, and your Custom Sprite will appear. If you receive a CODE ERRDR message, please double check your number. The sprite information will be saved to your VMU. If you wish to remove your Sprite, simply set the code to Zeros and press Start, then OK.

If you have any questions or inquiries concerning the Custom Sprite e-mail us at contact@yuanworks.com



ARCADE

Puzzle Battles



In Puzzle Battles, the goal is to attack the opponent by performing any kind of clears to make their Press ascend to the top. The press will be lowered by making clears too. The first player to win 2 rounds is the victor. Players can set their own Skill and Difficulty Level of choice.

Stance Selection

The Stance determines how much of your moves are dedicated to defense and attack. Aggressive sends big attacks and keeps little defense, while Defensive sends little attack but cancels more incoming damage.



Computer Difficulty

When playing a match against the Computer, there are seven Difficulty Settings. The computer will always play on the same Skill Level that you select.



Danger Gauge

When playing a VS Arcade Battle, the lower part of the board has Attack and Defense parameters:



10 points of Attack add one level Press Damage to the opponent, while 10 points of Defense will lower the Press by one level.

While the Time Combo or Chain Timer is running, no damage will be received. Instead, Attack and Defense in reserve will build up. After the Timer ends, if a player's Defense is lower than the Attack of the opponent, damage is received. If the damage is high, the Danger Gauge appears and the stronger the incoming attack, the slower the Gauge fills up.

DANGER



Danger! While the Danger Timer is running, you cannot open the Time Combo or Time Chain timer!

Danger Break

Time Combos or Time Chains cannot be opened while the Danger Gauge fills up. However, Elementals, Wind and Water, Void and Full Void Clears can Break the Danger Gauge and open a Time Combo or Chain, giving a chance to retaliate. But when the Timer ends, damage not countered will still be received!



STORY

Wind and Water: Puzzle Battles is the first Yuan Works Puzzle Battle Grand Contest. Several challengers step up! Original Wind and Water characters like Amy, Yuan Works favorites, Yuan Works staff themselves, and some surprises all come together to compete against one another in an all new Arcade Puzzle Game!

But there's a problem... the Arcade version of the game hasn't been finished yet! And the cast is yet to be found! Help Amy solve the Challenges, restore the Elements, and gather the cast for the Tournament to take place! Amy has to hurry up and help Yuan Works finish this game before the deadline! She will also have to learn about making games along the way! Can she do it?



Yuan Works Shop

The game features a Shop! Use the Up and Down arrows to scroll, and press Left and Right to cycle between regular items and Museum unlockables after clearing the second Element Challenge. Press B to get an item description from "Shucks". While you advance in the game, new items will appear in the Shop so don't forget to visit "Shucks" regularly!



Overworld Map

In the Story Mode, there are several actions that can be performed in the Overworld Map. Move Amy around with the D-pad. Select and confirm a Stage with the B Button. When a Stage has been cleared, it reveals a path that leads to another Stage. On a cleared Stage, you can review the dialogue with the X Button if it has one. You can also skip it with the Start Button. The Stages are very varied, but if you need help on a Stage goal, press the X Button during game play to view the objectives. There are certain Stages that have two exits. The exits you get depend on the Stage Rank you get when you clear them!



There are obstacles blocking the path to some parts of the map. Find out how to get rid of them!



There are several Minigame Challenges in the Story Mode. Each Minigame has instructions on how to Clear them. Minigames get harder as you progress through the Story Mode!

The Story Mode has many secrets and surprises. The ending and Story you see depends on your skills as a gamer!



EXTRA





Minigame Mode

While playing the Story Mode, you'll encounter various Minigame Challenges! After clearing a Minigame you can purchase it at the Shop and play them in the Minigame Mode or at the Game Center to earn more points! You'll earn more Yuan Points on the Hardest difficulty setting, but Minigames are harder to beat that way!



Making of W&W

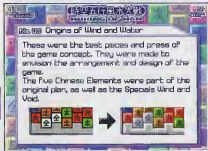
After clearing the first Element Challenge on the Story Mode, you can enter the Making of Wind and Water: Puzzle Battles! You'll have to Clear certain Challenges to unlock the different slides.

- 02. Early character concepts 
- 03. Origins of Wind and Water 
- 04. Asian landscapes 
- 05. Animation Theater (1) 

Do 100 Combos

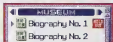


To view the description of the challenges that you haven't cleared, you have to buy Slide Packs at the Shop!

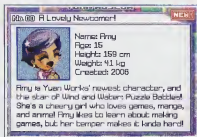


Yuan Works Museum

After the second Element Challenge, you can enter the Yuan Works Museum! It contains the Character Bios, History of our previous projects, and an Art Gallery. New items for the Yuan Works Museum will be available at the Shop as you make progress on the Story Mode! To purchase new Museum items, press Left or Right at the Shop.



In the Museum, press Left and Right to switch between Biography, History, and Art Gallery sections.



Player Stats

Yuan		General Info	
TIME	3:20:00	STORY	46%
POINTS	332	COMBOS	46%
SLIDES	33	PUZZLE STAGE	
ENTRIES	8	STAGE	C-
OVERALL GAME COMPLETION 86%		STORY MODE COMPLETION 46%	
STYL. TIME	03:20:00	STORY TIME	03:20:00
STAGE STATUS		STAGES CLEARED	8
WARRIOR TOP	0	BATTLES WON	8
WARRIOR TOP	0	SECRET MESSAGES	0
WARRIOR TOP	0	CHEESE VICTORIES	0
WARRIOR TOP	0	CURRENT POINTS	31
WARRIOR TOP	0	POINTS SPENT	46
WARRIOR TOP	0	POINTS SPENT	46

The Player Stats show your progress through the game, such as the amount of hours played in each Mode, Story Mode completion percentage, items, total Combos, etc.

Press Up/Left or Down/Right to scroll through the pages, and the R and L Triggers to switch between the different Skill and Difficulty Levels. If you own a Custom Sprite, press X to switch between the map and your Sprite!

TOTAL TIME PLAYED	03:20:00
ARCANE MODE	00:02:42
STORY MODE	03:18:23
PUZZLE MODE	00:05:49

Credits

View the Credits of Wind and Water: Puzzle Battles.

PUZZLE

In the Puzzle Mode you have a limited number of moves to clear all the colored blocks.

Each time you rotate the blocks in any direction, you lose one move. If all moves are used up and the Puzzle isn't solved, you fail!

You can choose any Stage you have cleared. Press the L and R Triggers to Change the Letter and the D-Pad to select a number. Press B to start the Stage.

To retry a Puzzle or quit, press Start. To read the Help instructions during the game press the X button.



SOLVING PUZZLE C7

Puzzles start very easy, but they get harder as you progress! You'll have to use every Special Move; such as Combos, Chains, Elementals, Wind and Water, Void, and Full Clears! Here's a demonstration on how to solve puzzle C7:



時空五行風水大戰 Wind and Water: Puzzle Battles Credits

Yuan-Hsi Chiang

姜元璽

Producer
Director
Original Concept
Game Designer
Dot Graphics
Game Art
Animation and
Special Effects
Japanese Fonts
Sound Effects
Music Composition
Sakura no Kaze Lyrics
Story Mode Scripting
Manual Illustrations
Custom Sprites
Japanese Localization

Yuan-Hao Chiang

姜元皓

Producer
Director
Game Designer
Lead Programmer
Puzzle Engine
Puzzle Mode
Artificial Intelligence
Story Mode Scripting
Gameplay Refinement
Website Design
Manual Design and
Vector Graphics
Dreamcast Porting and
VMU Support
Japanese Localization
Sales Management

María Alejandra Quirós

Game Programming
Encryption Engine
Artificial Intelligence
Website Programming

Osamu Ishikawa

石川治

Japanese Language Consultant
日本語アドバイザー

Simple Directmedia Layer

by Sam Lantinga

Mauricio Muñoz

Game Programming
Program Design

Junko Abe

阿部淳子

"Sakura No Kaze" Vocals
「桜の風」挿入歌

KallistiOS

by Dan Potter

Randall Vázquez

Sound Engineering
Consultant

PUBLICATION

redspotgames

Max Scharf

Sascha Zeiter

Nicky Werner

Adrian Londero

André Podziński

Music recorded at
Va Y Va Producciones

Antonio Masís

Additional Tracks:
"Taking Flight"
"Constant"

時空五行

風水大戰™

WIND AND WATER PUZZLE BATTLES



Thank you for Playing!

<http://www.wind-water.net/>

Wind and Water: Puzzle Battles is an Original Game Creation
produced by Yuan Works Co., Ltd. 2008. Yuan Works reserves all the
Copyrights, Trademarks, and Intellectual Property to this game.
Published by redspotgames 2008.

YUAN 元
WORKS

Preserving Traditional Video Game Arts