

PURPLE SATURN DAY

SOFTWARE ORIGINALE



CTO Software

PURPLE SATURN DAY

Manuale dell'Utente

Versione Italiana C.T.O. srl
 Via Piemonte 7/F
 40069 ZOLA PREDOSA (Bo)

Prima Edizione Gennaio 1989

Prodotto da: INFOGRAMES
 84, Rue du 1er Mars 1943
 69628 VILLEURBANNE-Cedex
 FRANCIA

È vietata la riproduzione

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla INFOGRAMES ed alla C.T.O. srl. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell'acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della INFOGRAMES e/o della C.T.O. srl, costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietati.

Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. srl - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO)

INDICE

Caricamento	pag. 3
Scopo del Gioco	pag. 3
Le Quattro Prove del Gioco	pag. 3
Scelta delle Razze	pag. 4
Ring Pursuit (Controllo dello spazio)	pag. 4
Tronic Slider (Controllo dell'energia)	pag. 5
Brain Bowler (Controllo delle onde mentali)	pag. 6
Salto in lungo nel tempo (Controllo del tempo)	pag. 7

CARICAMENTO

Dopo aver verificato che tutti i collegamenti siano corretti, accendete il computer; alla richiesta del Workbench, inserite il disco del gioco. Per quanto riguarda il modello Amiga 1000 inserite prima il disco Kickstart e successivamente, alla richiesta del Workbench, il disco del gioco. Se il programma non parte automaticamente premete due volte sull'icona del disco e poi sull'icona ERE.

SCOPO DEL GIOCO

I giochi del **Purple Saturn Day** avvengono ogni Anno Saturniano; ad essi partecipano otto razze, tra cui quella umana.....

Otto concorrenti si oppongono tra di loro, due contro due, in **quattro** prove. I vincitori di questi quarti di finale s'incontrano dopo in semifinale e, successivamente, in finale. Il vincitore avrà diritto al bacio della regina del **Purple Saturn Day**. Anno dopo anno, il podio si popolerà....

LE QUATTRO PROVE DEL GIOCO

Le quattro prove vengono simboleggiate in quattro finestre nella parte superiore del podio. Eccole da sinistra a destra:

- Ring Pursuit
- Tronic Slider
- Brain Bowler
- Salto in lungo nel tempo

In ogni finestra, vengono visualizzati i primi risultati: il vostro nella parte superiore e quello dell'avversario extraterrestre nella parte inferiore.

PER ALLENARSI (di fronte al podio vuoto)

Premete su una delle quattro finestre che rappresentano le quattro prove. Un robot fa la parte dell'avversario.

Tasti funzione <F1> - <F2>: pausa.

Tasti funzione <F9> - <F10>: abbandono della prova.

PER GIOCARE IN COMPETIZIONE

Premete sul triangolo che rappresenta Saturno (posto nella parte inferiore al centro dello schermo) e vedrete il quadro delle prove. Nella parte bassa della piramide, appaiono gli otto concorrenti, opposti due a due da un sorteggio.

Il totale dei punti realizzati apparirà sotto la vignetta di ogni personaggio.

L'umano ed il suo avversario hanno l'onore di aprire la competizione.

Per concorrere, premete sulla finestra di una delle quattro prove (non è imposta alcuna sequenza da seguire).

Per abbandonare la competizione, premete sulla croce posta sotto la piramide nella parte inferiore dello schermo. Dopo di voi, le altre razze si scontrano per terminare il turno. I vincitori salgono di un livello nella piramide per approntarsi al nuovo confronto. Il vincitore riceverà il premio finale sul podio.

SCelta DELLE RAZZE

Scheda d'identità dei personaggi

Per consultare la scheda di ogni razza, premete su una delle vignette dei personaggi situate nella parte inferiore della piramide.

Sotto il triangolo, vi sono sei icone corrispondenti alle seguenti caratteristiche:

- Agilità
- Fluido mentale
- Aggressività
- Flusso temporale (capacità di spostarsi nel tempo)
- Statura
- Acuità visiva

Sotto il nome della razza, nella parte superiore destra, ci sono quattro finestre in cui sono iscritti i risultati migliori e le percentuali di riuscita delle quattro prove.

Per tornare alla piramide, premete sul triangolo posto in alto nella scheda d'identità del personaggio.

Evoluzione delle razze

Poiché questa competizione avviene annualmente durante il **Purple Saturn Day**, le razze hanno il tempo di evolversi e perciò il loro comportamento e le loro caratteristiche cambiano. Per esempio, un Golgos incontrato durante il 3° Purple Day non sarà obbligatoriamente lo stesso avversario del 45° Purple Day.

L'evoluzione delle razze e le loro prestazioni vengono registrate sul disco del gioco; NON dovete perciò proteggerlo dalla scrittura (linguetta di protezione o write-protect in posizione chiusa).

RING PURSUIT (Controllo dello spazio)

Scopo della prova

Effettuare un giro di Saturno sulla cintura di asteroidi nella quale si trovano alcuni relitti di razzi che fanno da boe. Ci sono due specie di boe: quelle ROSSE, che si devono superare sulla destra, e quelle GIALLE, da superare a sinistra.

Si tratta di un duello in cui il tempo conta poco: per vincere bisogna segnare il maggior numero di punti. Solo chi è in testa alla gara è obbligato a superare correttamente le boe.

I punti vengono segnati:

- quando si è in testa;
- quando si superano, in testa, le boe correttamente.

Si danno punti all'avversario:

- se, essendo in testa, si superano le boe dal lato sbagliato.

È permesso:

- spingere il proprio avversario.
- allontanarsi dal centro della cintura d'asteroidi per raggiungere rapidamente l'avversario.

Comandi

Mouse avanti: accelerare
Mouse indietro: rallentare
Mouse a sinistra: movimento laterale sinistro
Mouse a destra: movimento laterale destro

Descrizione della schermata

PARTE SUPERIORE:

- punteggio dell'avversario a sinistra
- il vostro punteggio a destra.

PICCOLO SCHERMO SINISTRO:

- radar breve distanza:
 - * in giallo, la vostra posizione (sempre al centro)
 - * in blu, quella dell'avversario
 - * in rosso e bianco, le boe
- distanza relativa alla navicella avversaria.

PICCOLO SCHERMO DESTRO:

- la vostra posizione in rapporto al pianeta
- distanza percorsa.

PARTE INFERIORE:

- orologio a sinistra
- velocità a destra
- spia luminosa al centro che lampeggia quando siete in testa.

TRONIC SLIDER (Controllo dell'energia)

Scopo della prova

Dovete impadronirvi del maggior numero possibile di frammenti di energia pura, guidando uno scooter su un campo da gioco in orbita attorno a Saturno.

ATTENZIONE: il tempo è limitato!

Una palla di energia si sposta sul campo da gioco: colpendola si frammenterà in molte palline di energia. È proprio in questo momento che dovete raccogliere questi frammenti passandoci sopra. Ma attenti, anche il vostro avversario ci prova...

Dopo aver recuperato i frammenti, la palla iniziale si formerà di nuovo e occorrerà ricominciare!

È possibile malmenare l'avversario per disperdere una parte dei frammenti da lui raccolti.

Per pilotare il "Tronic Slider", non si deve aver paura delle curve a 90 gradi e delle scivolate.

Comandi

Mouse avanti: accelerare
Mouse indietro: rallentare
Mouse a sinistra: movimento laterale sinistro
Mouse a destra: movimento laterale destro

Mouse col pulsante destro premuto:

Mouse indietro: mezzo giro

Mouse a sinistra: un quarto di giro a sinistra

Mouse a destra: un quarto di giro a destra

Mouse avanti: tiro laser

Pulsante sinistro del mouse: tiro laser

Descrizione della schermata

PARTE SUPERIORE:

- punteggio dell'avversario a sinistra
- il vostro punteggio a destra.

PICCOLO SCHERMO SINISTRO:

- radar a breve distanza:
 - * in giallo, la vostra posizione
 - * in blu, quella dell'avversario
 - * in rosso, quella dell'energia pura.

PICCOLO SCHERMO DESTRO:

- frammenti di energia pura raccolti:
 - * a sinistra, quelli dell'avversario
 - * a destra, i vostri.

PARTE INFERIORE:

- orologio a sinistra
- velocità a destra
- spia luminosa al centro che lampeggia quando l'energia pura viene frammentata.

BRAIN BOWLER (Controllo delle onde mentali)

Scopo della prova

Questa prova presenta un aspetto rivoluzionario. Una lettura accurata di queste istruzioni e qualche minuto di pratica vi faranno scoprire un gioco appassionante...

I due avversari si trovano di fronte al cervello di un Cyborg. Gli emisferi del cervello rappresentano i due campi dei giocatori. Ogni giocatore controlla un cristallo elettronico che viene proiettato contro il cervello, premendo sul mouse. I cristalli rimbalzano e tornano al loro punto di partenza.

Lo scopo del gioco consiste nel riattivare il proprio emisfero, guidando le cariche elettriche che si spostano sul circuito verso le sei spine collegate all'EXXOS centrale.

ATTENZIONE: questa prova non ha limitazioni di tempo!

I bersagli disposti su ogni emisfero possono cambiare di stato quando vengono colpiti da un cristallo elettronico.

È possibile colpire su un interruttore per aprirlo o chiuderlo e così, bloccare o liberare una carica sul suo circuito.

Potete colpire una carica bloccata ad una delle due estremità di un transistor per farglielo attraversare.

Potete anche captare l'energia di uno dei quattro condensatori (componente rotondo che si accende quando una carica elettrica vi entra): in tal caso, il cristallo elettronico tornerà caricato di energia; quest'energia vi servirà a riattivare uno dei diciotto chip che colpirete con il cristallo caricato.

Il chip così riattivato si colorerà di rosso. Esso però, sarà definitivamente riattivato soltanto quando una carica elettrica lo attraverserà, colorandolo di verde.

Chip rosso: vulnerabile

Chip verde: definitivamente riattivato.

Il vostro avversario farà di tutto per rubare l'energia dai vostri condensatori, per disattivare i vostri chip se saranno rossi, per aprire o chiudere gli interruttori intralciando la vostra avanzata, ecc...

Ovviamente, vi consigliamo di fare lo stesso...

Comandi

Spostamento mouse = spostamento palla

Pulsante mouse = proiezione della palla

Descrizione della schermata

a destra: il vostro emisfero ed il vostro punteggio;

a sinistra: l'emisfero ed il punteggio dell'avversario.

SALTO IN LUNGO NEL TEMPO (Controllo del tempo)

Scopo della prova

Il fine di tale gioco è quello di saltare il più lontano possibile nel futuro.

Per questo, si deve recuperare tre volte energia premendo sulle scintille che attraversano lo schermo. L'energia così recuperata, alimenterà una catapulta gravitazionale che vi lancerà in un favoloso salto spazio-temporale.

Premete su un pulsante del mouse. Questo avrà l'effetto di tendere la catapulta e di liberare le scintille di energia. A questo punto, dovete premere sulle scintille che attraversano lo schermo con rapidità e precisione: il vostro punteggio aumenterà ogni volta che fate centro.

Ripetete quest'operazione tre volte.

Ora, allacciate le cinture; premete per tendere bene la catapulta, rilasciate il pulsante, saltate....!

La vostra traiettoria vi porta ad essere aspirati, immancabilmente, da una corona di sette soli. Al di là di essa, sorpasserete la velocità della luce, e così precipiterete in un'altra dimensione. Più saranno le scintille di energia recuperate e più numerosi saranno i sontuosi paesaggi, contratti nello spazio-tempo, che vedrete.

NOTA: è possibile rallentare le scintille di energia. Per fare ciò, dovrete agire mediante pressioni successive, durante la tensione della catapulta: questi spostamenti, avanti ed indietro, se sono abbastanza lunghi, rallenteranno le scintille (occorre avvicinarsi al massimo al punto di rottura dove la navicella comincerà a tremare).

Comandi

Spostamento mouse: spostamento del mirino

Pulsante mouse: serve a tendere la catapulta oppure a premere sulle scintille.

Descrizione della schermata

PARTE SUPERIORE:

- il vostro puntequio a destra
- lunghezza del salto dell'avversario a sinistra.

PICCOLO SCHERMO DESTRO:

- stato di tensione del campo magnetico.

PARTE INFERIORE:

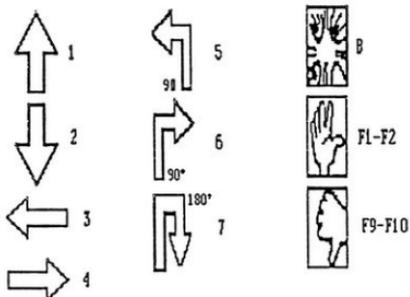
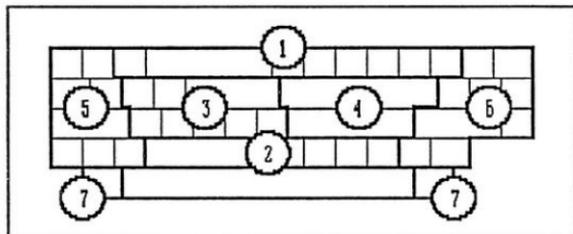
- orologio a sinistra
- velocità a destra
- spia luminosa al centro che lampeggia quando le particelle scappano.

NOTA:

Potete giocare con **Purple Saturn Day** anche usando il joystick o la tastiera.

JOYSTICK: usatelo come il mouse; il pulsante "FIRE" corrisponde al pulsante mouse.

TASTIERA: consultate la figura seguente.



***C.T.O.**

© 1989 INFOGRAMES. Tutti i diritti sono riservati

© 1989 C.T.O. srl. Tutti i diritti sono riservati

Prodotto confezionato da C.T.O. srl - Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)