

HERBULOT/BOUCHON

Sound director: JEAN PHILIPPE ULRICH
Alan ST program: REMI HERBULOT
Graphics: DIDIER BOUCHON
Sound effects and music: STEPHAN PICO
Amstrad CPC program: YVES AMOUREUX
Atari program: FLORENCE DESBOIS
IBM PC graphic adaptation: JEAN-CHRISTOPHE LAURENT
C64 graphic adaptation: FREDERIC LUT
Tests: BOB MORI, JKA, OKY, G132/DESTROY 1
Packaging: MICHEL P...
Production: JEAN-CHRISTOPHE LAURENT, NELLE DESCLAUX
Executive producer: GUY SIMPLYAU

PURPLE SATURN DAY

ON THIS DAY, THEY
COME TO VANQUISH
YOU, FRIEND

English page 3
Français page 14
Deutsch Seite 25



Authors : REMI HERBULOT/DIDIER BOUCHON
 Series director : JEAN PHILIPPE ULRICH
 Atari ST program : REMI HERBULOT
 Graphics : DIDIER BOUCHON
 Sound effects and music : STEPHANE PICQ
 Amstrad CPC program : YVES LAMOUREUX
 Amiga program : FABRICE DECROIX
 IBM PC program : REMI HERBULOT
 Spectrum program : ALI CHAOUCHI
 Apple II GS program : LAURENT SEBILLEAU
 C64 program : MAIN AGILE
 Soft manager : OLIVIER ROGE
 Technical director : YVES LAMOUREUX
 Graphics overlord : MICHEL RHO
 IBM PC graphic adaptation : EMMANUEL FORSANS
 C64 graphic adaptation : FREDERIC AUTECHAUD
 Photos : OLIVIER ROGE
 Tests : BOB MORLOK/ROCKY C132/DESTROY 1*
 Packaging : MICHEL RHO
 English translation : JOHAN ROBSON
 German translation : BEATE VIALLE
 Italian translation : JULIE MITTON
 Spanish translation : NEREIDA ESPINOSA
 Cover art : GRABUGE
 Press attachés : SABINE ROBERT/NELLY DESCLAUX
 Executive producer : EMMANUEL VIAU

English	page 3
Français	page 14
Deutsch	Seite 25

Executive producer : EMMANUEL VIAU
 Press attachés : SABINE ROBERTINELY DESCLAUX
 Cover art : GRABUGE
 Spanish translation : HEREDIA ESPINOSA
 Italian translation : JULIE MITTON
 German translation : BEATE VIALE
 English translation : JOHAN ROSSON
 Packaging : MICHEL RHO
 Tests : BOB MORLOKROOKY CIZDESTROY T.
 Photos : OLIVIER ROGE
 CD graphic adaptation : FREDERIC AUTSCHAU
 IBM PC graphic adaptation : EMMANUEL FORSANS
 Graphics overhead : MICHEL RHO
 Technical director : YVES LAMOURÉUX
 Soft manager : OLIVIER ROGE
 CD4 program : MAIN AGILE
 IBM PC program : LAURENT SEBILLEAU
 Spectrum program : ALI CHAOUCHI
 IBM PC program : REMI HERBULT
 Maths program : FABRICE DEROIX
 Windows 3.11 program : YVES LAMOURÉUX
 Sound effects and music : STÉPHANE PICO
 Graphics : DIDIER BOUCHON
 Assistant program : REMI HERBULT
 Project director : JEAN PHILIPPE ULRICH
 Authors : REMI HERBULT/DIDIER BOUCHON

.....	English	3
.....	français	14
.....	Deutsch	25

LOADING THE PROGRAM

- ① First, switch off your computer. Count to five (slowly), then follow the instructions specific to your machine.
- ② During the load, don't touch either the mouse or the keyboard.

ATARI ST:

Switch back on. Insert the disk.

Double click on the ERE.PRГ icon if it isn't an automatic loading program.

AMIGA:

Switch back on. When asked for the Workbench, insert the program disk. If the program is not on autostart, then double click on the disk icon, then on the ERE icon.

For AMIGA 1000, load KICKSTART first.

PC AND COMPATIBLES:

Switch your computer back on. Start as usual with your DOS disk, then replace it with the program disk. Type in "ERE" and hit the RETURN key.

If you have a mouse, first load the driver, following manufacturer's instructions.

If you haven't, see the instructions for keyboard or joystick at the end (GENERAL COMMANDS).

PANIC BUTTON (PC and compatibles only):

In case of emergency, hit the ESC key to clear the screen and display a studios-looking A>. Hit ESC again to get back to serious play!

1. THE AIM OF THE GAME, FRIEND:

The PURPLE SATURN DAY Games are held every Saturn year. Eight species take part, including humans (that's you!).

The eight competitors are divided into four pairs. The two individuals of each pair compete against one another in four competitions.

The winners of these quarter-finals go on to the semi-finals and then to the final. The outright winner receives a kiss from the Purple Saturn Queen!

2. THE FOUR COMPETITIONS:

The four competitions are symbolized in four windows at the top of the podium. From left to right:

- Ring pursuit
- Tronic slider
- Brain bowler
- Time jump

In each window are displayed the latest scores: your score (at the top) and your opponent's (below yours).

3. TRAINING:

Facing the empty podium:

click on one of the four windows representing the four competitions. A robot will act as your opponent.

Keys F1-F2 = pause

Keys F9-F10 = quit the competition.

4. TO TAKE PART IN A COMPETITION:

Click on the Saturn triangle at bottom center screen. The competition table will display. At the bottom of the pyramid you'll see all eight competitors grouped into their pairs.

Score totals will appear beneath each character's label. The human and his opponent are privileged to open the proceedings.

Click on a competition panel to compete. You are free to choose the order of competitions.

Click on the cross at bottom screen, under the pyramid, to quit the competition. The other species will then compete to finish the first round. The winners will be raised a level in the pyramid for a further confrontation without you. The ultimate winner receives the final reward on the podium.

5. CHARACTER IDENTITY FILES

Click on a character label at bottom screen to consult his species' ID file. 6 characteristic icons appear beneath the triangle:

- Agility
- Mental fluid
- Aggression
- Temporal flux (ability to move through time)
- Size
- Eyesight

Beneath the species' name (upper right) are four windows containing top scores and success percentages in each competition: Ring pursuit, Tronic slider, Brain bowler and Time jump for the selected race.

Click on the triangle at the top of the character ID file to return to the pyramid.

6. EVOLUTION OF SPECIES

As the competitions are held each Saturn year, the various competing species tend to evolve and change. For example, a Golgos competitor on the 3rd Purple Day won't necessarily have the same characteristics as the Golgos competitor on the 45th Purple Day.

Species' evolution and performances are recorded on the disk.
DO NOT WRITE-PROTECT your disk!

RING PURSUIT

(Mastering Space)

* THE AIM

The idea is to fly in Saturn's asteroid ring right around the planet. Wrecked space-ships have been placed as markers along your route. There are two kinds of marker:

RED MARKERS: you must go by to the right of them.

YELLOW MARKERS: you must pass to the left.

This competition is a DUEL in which time counts for little. To win, you must score as many points as you can. Only the competitor who is in the lead is obliged to pass the markers correctly.

You score points:

- when you're in front
- by going to the correct side of the markers, when you're in front.

You increase your opponent's score:

- by going by the wrong side of the markers, when you're in the lead.

You are allowed:

- to push your opponent
- to move away from the center of the asteroid belt in order to catch up with your opponent.

* COMMANDS:

- Mouse forward: accelerate
- Mouse back: slow down
- Mouse left: move left
- Mouse right: move right

* CONTROL PANEL DESCRIPTION

TOP:

- opponent's score on the left
- your score on the right.

SMALL SCREEN LEFT:

- short-range radar
 - * yellow: your position (always in center)
 - * blue: your opponent's position
 - * red and white: the markers
- relative distance of opponent's ship.

SMALL SCREEN RIGHT:

- your position relative to the planet
- distance travelled:

BOTTOM:

- left: clock
- right: speed
- center: light which flashes when you're in front.

TRONIC SLIDER

(Mastering Energy)

* THE AIM:

The idea of this competition is to get as many fragments of pure energy as you can. You'll be piloting a scooter on an orbital game area.

THERE IS A TIME LIMIT.

* GAME DESCRIPTION:

An energy-ball moves around the game area. You must make it fragment by firing at it. The energy fragments are now yours to take. Just fly your scooter over them to pick them up. Don't forget that your opponent is also playing...

Once you've picked up the pure energy fragments, the initial energy-ball will reform, and you start all over again.

You can push your opponent to shake off some of the fragments he has collected.

To pilot the Tronic Slider, don't hesitate to make slides and 90-degree turns.

* COMMANDS:

- Mouse forward: accelerate
- Mouse back: slow down
- Mouse left: move left
- Mouse right: move right

- Mouse with right button pressed:
 - * back: turn round
 - * left: turn left
 - * right: turn right
 - * forward: fire laser

- Left mouse button:
 - * fire laser

* CONTROL PANEL DESCRIPTION:

TOP:

- opponent's score on the left
- your score on the right.

SMALL SCREEN LEFT:

- short-range radar
 - * yellow: your position
 - * blue: your opponent's position
 - * red: energy

SMALL SCREEN RIGHT:

- collected energy fragments:
 - * left: your opponent's catch so far
 - * right: your catch so far.

BOTTOM:

- left: clock
- right: speed
- center: light which flashes when the pure energy is fragmented.

BRAIN BOWLER

(Mastering Mental Waves)

* IMPORTANT

This game may seem complicated at first. In fact it is revolutionary! Read the following instructions carefully, and you'll soon be playing an amazingly exciting game!

* THE AIM:

Both competitors face a brain-wall. The two sides of the brain are the two players' territories.

Each player controls an electro-ball which he fires at the wall by clicking on the mouse button. The balls bounce off the brain-wall and return to their starting-point.

The idea of the game is to re-activate your side of the brain by guiding the electrical charges which move along the circuit towards the six pins linked to the central EXXOS.

THERE IS NO TIME LIMIT.

* GAME DESCRIPTION:

The targets placed on each side of the brain can change their state when struck by an electro-ball.

You can hit a switch to open or close it. This will block or release an electric charge onto its circuit.

You can hit a charge which is blocked at one end of a bridge, to make the charge cross the bridge.

You can take the energy from one of the four condensers (round components which light up when penetrated by an electric charge). The electro-ball will then return full of energy! This energy will let you activate one of the eighteen chips, by hitting it with the energized electro-ball.

The re-activated chip will turn red. However, it won't be permanently re-activated until it has been penetrated by an electric charge, at which point it will turn green.

Red chip: vulnerable

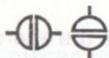
Green chip: permanently re-activated.

This is extremely important, because your opponent will do all he can to steal the energy from your condensers, de-activate your chips (if they're red), open and close doors to block your progress, etc, etc!

Of course, you can (and should) do the same to him!

Once all the chips on your side have been penetrated by a charge and all 6 pins linked to the central EXXOS have been lit up, then the game is over! The first competitor to finish is the winner.

* TARGETS:



switch



condensator



memory



bridge



short circuit

it causes the charge to restart from beginning



resistances

① slows down the charges

② accelerates the charges

① ②

right:

your side of brain and your score

left:

your opponent's side of brain and score

* COMMANDS:

Move mouse: move ball

Mouse button: fire ball

TIME JUMP

(Mastering Time)

* THE AIM:

Jump as far as possible into the future.

To make your jump, you must capture energy three times, by clicking on sparks which cross the screen.

The energy you catch will fuel a gravity-catapult which will fire you through time and space.

DANGER: this competition has C132 classification.

* GAME DESCRIPTION:

Click a mouse button. This will "wind up" the catapult and release the energy sparks. You must then click to wind up the catapult completely, release... you jump, friend!

Your trajectory will lead you past the "crown of seven suns". Beyond them, you will exceed the speed of light and therefore enter another dimension. The more energy-sparks you captured, the further you will plunge through mind-altering visions of space-time contraction, a vertiginous spectacle of theoretical vacuum, intrinsically extrapolational!

NOTE: You can slow the energy-sparks down. Do this by pressing repeatedly when winding up the catapult. These forward/backward movements, if they're long enough, will slow the sparks down. The idea is to get as close as you can to rupture-point, when the ship will start vibrating.

* COMMANDS:

Mouse button: wind-up catapult
clicking on sparks

Mouse movements: movement of aim-sights.

★ CONTROL PANEL DESCRIPTION:

TOP:

- opponent's score on the left
- your score on the right.

SMALL SCREEN RIGHT:

- current magnetic Field tension

BOTTOM:

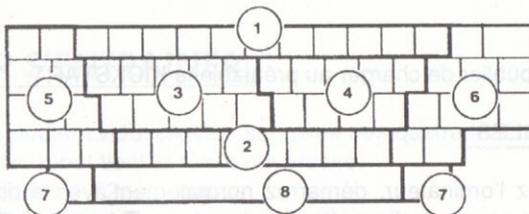
- left: clock
- right: speed
- center: light which flashes when particles escape.

GENERAL COMMANDS

You can use a joystick or the keyboard:

JOYSTICK: as for the mouse. Fire button: mouse button.

KEYBOARD :



COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

1 - Avant tout, éteignez, attendez cinq secondes, puis suivez les instructions spécifiques à votre machine.

2 - Durant le chargement, ne touchez ni au clavier, ni à la souris.

ATARI ST :

Rallumez l'ordinateur ; insérez la disquette.

Cliquez deux fois sur l'icône ERE.PR.G, s'il ne s'agit pas d'un programme à lancement automatique.

AMIGA :

Rallumez l'ordinateur. Lorsque le système demande le Workbench, insérez la disquette programme. Si le programme n'est pas en autostart, cliquez deux fois sur l'icône disquette puis sur l'icône «ERE».

AMIGA 1000:

Ne pas oublier de charger au préalable le KICKSTART.

PC ET COMPATIBLES :

Rallumez l'ordinateur, démarrez normalement avec la disquette DOS, puis remplacez-la par la disquette du programme. Tapez alors "ERE" puis appuyez sur la touche RETURN.

REMARQUE : Sur PC, si vous ne disposez pas d'une souris, utilisez le clavier comme indiqué plus loin.

Si vous désirez jouer avec la souris, installez le driver (voir le manuel du constructeur) avant de charger le programme.

TOUCHE PANIQUE (PC et compatibles uniquement):

En cas d'urgence, un appui sur la touche ESC effacera l'écran et affichera un innocent A>. Un second appui relancera le jeu.

1 LE BUT DU JEU:

Les Jeux du Purple Saturn Day ont lieu chaque année saturnienne, huit races y participent dont vous, l'humain..

Huit compétiteurs sont opposés deux à deux dans quatre épreuves.

Les vainqueurs de ces quarts de finale se rencontrent ensuite en demi-finale puis en finale. Le vainqueur aura droit au baiser de la reine du Purple Saturn Day. D'année en année le podium se peuplera....

2 LES QUATRE EPREUVES:

Les quatre épreuves sont symbolisées dans quatre fenêtres en haut du podium. De gauche à droite:

- Le Ring poursuit.
- Le Tronic slider.
- Le Brain bowler.
- Le Saut en longueur dans le temps.

Dans chaque fenêtre s'affichent les derniers scores: le vôtre (en haut), celui de l'adversaire extra-terrestre (en bas).

3 POUR S'ENTRAINER:

Face au podium vide: cliquez sur l'une des quatre fenêtres représentant les quatre épreuves. Un robot tient le rôle d'adversaire.

Touches F1-F2 = .. pause

Touches F9-F10 = abandon de l'épreuve.

4 POUR JOUER EN COMPETITION:

Cliquez sur le triangle symbolisant Saturne en bas au centre de l'écran, le tableau des épreuves apparaît. Au bas de la pyramide apparaissent les huit concurrents opposés deux à deux par tirage au sort.

Le total des scores réalisés apparaîtra sous chaque vignette de personnage. L'humain et son adversaire ont le privilège d'ouvrir la compétition.

Cliquer sur le panneau d'une épreuve pour concourir (aucun ordre n'est imposé pour passer les quatre épreuves).

Cliquer sur la croix en bas de l'écran, sous la pyramide, pour abandonner la compétition. Les autres races se confrontent ensuite pour achever le premier tour. Les vainqueurs montent d'un cran dans la pyramide pour une nouvelle confrontation sans vous. Le gagnant reçoit la récompense finale sur le podium.

5 FICHE D'IDENTITE DES PERSONNAGES:

Cliquer sur une vignette de personnage au bas de la pyramide pour consulter la fiche d'identité d'une race.

Sous le triangle, 6 icônes de caractéristiques:

- L'agilité
- Le fluide mental
- L'agressivité
- Le flux temporel (capacité à se déplacer dans le temps)
- La taille
- L'acuité visuelle

Sous le nom de la race en haut à droite quatre fenêtres dans lesquelles sont inscrits les meilleurs scores et pourcentages de réussite dans les quatre épreuves: le Ring poursuit, le Tronic slider, le Brain Bowler et le Saut en longueur dans le temps pour la race sélectionnée.

Cliquer sur le triangle en haut de la fiche d'identité du personnage pour revenir à la pyramide.

6 EVOLUTION DES RACES:

La compétition ayant lieu chaque année au Purple Saturn Day, les races ont le temps d'évoluer: leurs caractéristiques et leur comportement changent. Par exemple, un Golgos rencontré au 3e Purple Day ne sera pas obligatoirement le même adversaire au 45e Purple Day.

L'évolution des races et leurs performances sont enregistrées sur la disquette. **NE PAS METTRE LA WRITE-PROTECT** (languette de protection contre l'écriture) sur votre disquette.

RING PURSUIT

(Maîtrise de l'Espace)

* BUT DU JEU:

Effectuer un tour de la planète Saturne au sein de la ceinture d'astéroïdes. Des épaves de fusées servant de balises y ont été placées. Il y a deux sortes de balises:

Les **BALISES ROUGES**: il faut passer à **droite des balises rouges**.

Les **BALISES JAUNES**: vous devez passer à **gauche des balises jaunes**.

Il s'agit d'un DUEL où le temps importe peu: pour gagner il faut marquer le plus de points possible. **Seul, celui qui est en tête est tenu de passer correctement les balises.**

On marque des points:

- Lorsque l'on est en tête
- En passant, en tête, les balises du bon côté.

On donne des points à l'adversaire:

- Si, étant en tête, on passe les balises du mauvais côté.

Il est autorisé:

- De pousser son adversaire.
- De s'écartier du centre de la ceinture d'astéroïdes pour rattraper rapidement son adversaire.

* COMMANDES:

Souris vers l'avant : accélérer

Souris vers l'arrière: ralentir

Souris vers la gauche: mouvement latéral gauche

Souris vers la droite: mouvement latéral droite

★ **DESCRIPTIONS DU TABLEAU DE BORD:**

EN HAUT:

- score de l'adversaire à gauche
- votre score à droite

PETIT ECRAN GAUCHE:

- radar courte-distance
 - en jaune, votre position (toujours au centre)
 - en bleu, celle de l'adversaire
 - en rouge et blanc, les balises.
- distance relative du vaisseau adverse.

PETIT ECRAN DROIT:

- Votre position par rapport à la planète
- Distance parcourue.

EN BAS:

- Horloge à gauche
- Vitesse à droite
- Voyant lumineux au centre qui clignote lorsque vous êtes en tête.

TRONIC SLIDER

(Maîtrise de l'Energie)

* BUT DU JEU:

S'emparer d'un maximum de fragments d'énergie pure, en conduisant un scooter sur un terrain de jeu en orbite autour de Saturne.

LE TEMPS EST LIMITE.

* DESCRIPTION DU JEU:

Une boule d'énergie se déplace sur le terrain de jeu, il faut lui tirer dessus de manière à la faire se fragmenter en plusieurs petites boules d'énergie. C'est alors qu'il faut récolter ces fragments en passant dessus. Mais attention, votre adversaire joue lui aussi...

Après avoir récupéré les fragments, la boule initiale se reformera et il faudra recommencer.

Il est possible de malmener son adversaire pour disperser une partie des fragments qu'il a lui-même collectés.

Pour piloter le «tronic slider», il ne faut pas craindre les virages à 90 degrés et les glissades.

* COMMANDES:

Souris vers l'avant : accélérer

Souris vers l'arrière: ralentir

Souris vers la gauche: mouvement latéral gauche

Souris vers la droite: mouvement latéral droite

souris avec bouton droit enfoncé:
vers l'arrière: demi-tour
vers la gauche: quart-de-tour à gauche
vers la droite: quart-de-tour à droite
vers l'avant : tir laser

bouton gauche souris: tir laser

★ DESCRIPTION DU TABLEAU DE BORD:

EN HAUT:

- score de l'adversaire à gauche
- votre score à droite

PETIT ECRAN GAUCHE:

- radar courte-distance
 - en jaune, votre position
 - en bleu, celle de l'adversaire
 - en rouge, celle de l'énergie pure

PETIT ECRAN DROIT:

- Fragments d'énergie pure collectés:
 - à gauche, ceux de l'adversaire
 - à droite, les vôtres.

EN BAS:

- Horloge à gauche
- Vitesse à droite
- Voyant lumineux au centre qui clignote lorsque l'énergie pure est fragmentée.

BRAIN BOWLER

(Maîtrise des Ondes Mentales)

* IMPORTANT:

Ce jeu paraît complexe, en fait il est révolutionnaire. Une lecture pas à pas de ce mode d'emploi et quelques minutes de pratique vous feront découvrir un jeu redoutable et passionnant.

* BUT DU JEU:

Les deux adversaires sont face à un mur cerveau. Les hémisphères du cerveau représentent les deux territoires des joueurs.

Chaque joueur contrôle une balle électronique qu'il propulse contre le mur en cliquant sur la souris. Les balles rebondissent contre le mur cerveau et reviennent à leur point de départ.

Le but du jeu consiste à réactiver son hémisphère en guidant les charges électriques qui se déplacent sur le circuit vers les six broches reliées à l'EXXOS central.

CE JEU N'EST PAS LIMITE DANS LE TEMPS.

* DESCRIPTION DU JEU:

Les cibles disposées sur chaque hémisphère peuvent changer d'état lorsqu'elles sont percutées par une balle électronique.

Il est possible de frapper sur un interrupteur pour l'ouvrir ou le fermer et ainsi, bloquer ou libérer une charge sur son circuit.

Vous pouvez frapper une charge bloquée à l'une des deux extrémités d'un pont pour lui faire traverser ce pont.

Vous pouvez capter l'énergie d'un des quatre condensateurs (composant rond qui s'allume lorsqu'une charge électrique y pénètre), la balle électronique revient alors chargée d'énergie, cette énergie va vous servir à réactiver une des dix huit puces en la touchant avec la balle chargée.

La puce ainsi réactivée prendra une couleur rouge. Cependant, elle ne sera définitivement réactivée que lorsqu'une charge électrique la traversera, elle prendra alors la couleur verte.

Puce rouge: vulnérable

Puce verte: définitivement réactivée

Ceci est très important, car votre adversaire fera tout pour voler l'énergie de vos condensateurs, désactiver vos puces si elles sont rouges, ouvrir ou fermer les portes pour gêner votre progression etc...

Evidemment, il vous est fortement conseillé d'en faire autant...

Une fois que, sur votre hémisphère, vous aurez fait traverser toutes les puces par une charge et que vous aurez allumé les six broches reliées à l'EXXOS central (bien sûr avant votre adversaire), vous aurez gagné..

* CIBLES:



interrupteur



condensateur



mémoire



pont



court-circuit

Il fait repartir la charge au début



résistances

① ralentit les charges

② accélère les charges

A droite de l'écran : votre hémisphère et votre score

A gauche : l'hémisphère et le score de l'adversaire.

* COMMANDES:

Déplacement souris = déplacement boule

Bouton souris = projection de la boule

SAUT EN LONGUEUR DANS LE TEMPS

(Maîtrise du Temps)

* BUT DU JEU:

Sauter le plus loin possible dans le futur.

Pour cela, il faut par trois fois récupérer de l'énergie en cliquant sur des étincelles qui traversent l'écran. L'énergie ainsi récupérée alimentera une catapulte gravitationnelle qui vous propulsera dans un fabuleux saut spatio-temporel.

ATTENTION: Cette épreuve est classée C132.

* DESCRIPTION DU JEU:

Cliquez sur un bouton de la souris. Ceci a pour effet de tendre la catapulte et de libérer des étincelles d'énergie. A ce moment, vous devez cliquer sur les étincelles qui traversent l'écran avec rapidité et précision: votre score s'incrémente chaque fois que vous faite mouche. Recommencez cette opération trois fois. Maintenant, accrochez vos ceintures, cliquez pour tendre complètement la catapulte, relâchez, vous sautez...

Votre trajectoire vous conduit à être immanquablement aspiré par une couronne de sept soleils. Au-delà, vous franchirez la vitesse de la lumière, basculant ainsi dans une autre dimension. Plus vous aurez récupéré d'étincelles d'énergie, plus vous verrez les somptueux paysages contractés dans l'espace-temps, vertige sublimé par le vide théorique qu'il évoque et dans lequel on s'enfonce d'ailleurs avec fascination...

NOTA: Il est possible de ralentir les étincelles d'énergie. Pour cela, vous devez agir par pressions successives lors de la tension de la catapulte: ces déplacements d'avant en arrière, s'ils sont suffisamment longs, ralentiront les étincelles (il faut se rapprocher au maximum du point de rupture où le vaisseau se mettra a trembler).

* COMMANDES:

bouton souris: tension de la catapulte.
cliquer sur les étincelles.
déplacements souris: déplacement du viseur



DESCRIPTION DU TABLEAU DE BORD:

EN HAUT:

- Votre score à droite
- Longueur du saut de l'adversaire à gauche

PETIT ECRAN DROIT:

- Etat de tension du champ magnétique

EN BAS:

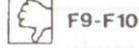
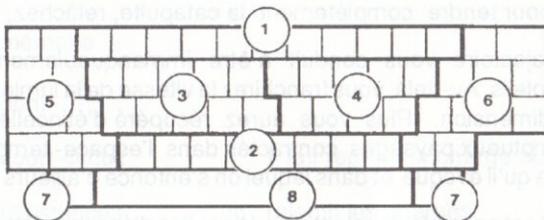
- Horloge à gauche
- Vitesse à droite
- Voyant lumineux au centre qui clignote lorsque des particules s'échappent.

COMMANDES GENERALES

Le joystick ou le clavier sont également utilisables:

JOYSTICK: identique à souris, bouton feu = bouton souris

CLAVIER :



LADEN DES PROGRAMMS

- 1 - Zuerst schalten Sie Ihr Gerät aus, warten 5 Sekunden und schalten es wieder ein. Dann folgen Sie den spezifischen Anweisungen für Ihren Computer.
- 2 - Während des Ladens berühren Sie weder die Tastatur, den Joystick noch die Maus.

ATARI ST:

Schalten Sie den Computer ein; legen Sie die Diskette ein. Klicken Sie zweimal auf das Icon ERE.PRG, wenn es sich nicht um ein Programm mit automatischen Start handelt.

AMIGA:

Schalten Sie den Computer ein. (Auf Amiga 1000 laden Sie KICKSTART 1.2) Wenn das System nach WORKBENCH verlangt, legen Sie die Programmdiskette ein. Falls das Programm nicht automatisch geladen wird, klicken Sie zweimal auf das Diskettenicon und danach auf ERE.

PC und KOMPATIBLE:

Schalten Sie den Computer ein. Laden Sie das DOS. Installieren Sie den Maus-Treiber nach den Anweisungen des Herstellers, wenn Sie mit einer Maus spielen möchten. Legen Sie die Programmdiskette ein. Tippen Sie ERE, und drücken Sie auf RETURN (ENTER).

Wenn Sie keine Maus besitzen, verwenden Sie die Tastatur. (Siehe Ende der Anleitung).

PANIKTASTE (nur für PC und Kompatible):

Im Notfall drücken Sie auf ESC: Der Bildschirm wird gelöscht, und es erscheint ein unschuldiges A>. Mit einem weiteren Druck auf ESC können Sie das Spiel wieder aufnehmen.

1 ZIEL DES SPIELS:

Die Spiele von PURPLE SATURN DAY finden jedes Saturnjahr statt. Acht Rassen nehmen daran teil, darunter Sie, der Mensch.

Acht Wettbewerber stehen paarweise in 4 Disziplinen einander gegenüber. Die Sieger aus dem Viertelfinale begegnen einander im Semifinale und danach im Finale. Der Sieger darf die Königin von PURPLE SATURN DAY verführen. Von Jahr zu Jahr wird das Podium bevölkert...

2 DIE VIER DISZIPLINEN:

Die Disziplinen werden durch 4 Fenster oben am Podium symbolisiert. Von links nach rechts:

- Ring Pursuit
- Tronic Slider
- Brain Bowler
- Time Jump

In jedem Fenster werden die letzten Scores angezeigt, der Ihrige oben, der des Gegners unten.

3 TRAINING

Vor dem leeren Podium: klicken Sie auf eines der vier Fenster, die die Disziplinen darstellen. Ein Roboter dient als Gegner.

F1-F2 = Pause

F9 - F10 = Abbruch

4 WETTKAMPF

Klicken Sie auf das für Saturn stehende Dreieck im Bildschirm unten Mitte. Die Aufstellung der Wettkämpfe erscheint. Am Fuß der Pyramide erscheinen die 8 Konkurrenten, deren Paarung durch das Los bestimmt wurde.

Der erreichte Gesamtscore erscheint auf der Plakette jeder Person. Der Mensch und sein Gegner haben das Vorrecht, den Wettkampf zu eröffnen.

Klicken Sie auf die Tafel einer Disziplin, um den Wettkampf zu beginnen. (Es besteht kein Zwang in der Reihenfolge der Disziplinen).

Klicken Sie auf das Kreuz unten am Bildschirm, unterhalb der Pyramide, um den Wettkampf aufzugeben. Die anderen Rassen begegnen dann einander, um die erste Runde zu beschließen. Die Sieger steigen um ein Niveau in der Pyramide, um den Wettkampf ohne Sie fortzusetzen. Der Sieger erhält seinen Preis auf dem Podium.

5 CHARAKTERISTIKEN DER FIGUREN

Auf der Plakette einer Person unten an der Pyramide klicken, um die Eigenschaften einer Rasse zu erfragen. Unter dem Dreieck befinden sich 6 Icons für die Charakteristiken:

- Wendigkeit
- Geistiges Fluidum
- Aggressivität
- Der zeitliche Fluß (Fähigkeit, sich in der Zeit fortzubewegen)
- Die Größe
- Die Sehkraft

Unter der Bezeichnung der Rasse, oben rechts befinden sich vier Fenster, in denen die besten Scores und die Erfolgsquoten der gewählten Rasse aus den 4 Disziplinen eingetragen sind: Ring Pursuit, Tronic Slider, Brain Bowler, Time Jump.

Klicken Sie auf das Dreieck oben in der Plakette, um zur Pyramide zurückzukehren.

6 EVOLUTION DER RASSEN:

Nachdem die Spiele von PURPLE SATURN DAY jährlich stattfinden, können die Rassen in der Zwischenzeit evolviere: Ihre Eigenschaften und ihr Benehmen ändern sich. Z.B. ein Golgos, dem Sie im 3. PURPLE SATURN DAY begegneten, wird nicht mehr derselbe sein, wenn Sie ihn beim 45. PURPLE SATURN DAY wiedersehen.

Die Evolution der Rassen und ihre Leistungen werden auf Diskette abgespeichert. Deshalb vergewissern Sie sich, daß die Diskette nicht schreibgeschützt ist (kleine Schiebevorrichtung oder Aufkleber).

RING PURSUIT

(Beherrschen des Raumes)

* ZIEL DES SPIELS

Eine Runde um Saturn im Asteroidengürtel drehen. Raumschiffwracks dienen als Markierung.

ROTE BOJEN: rechts vorbeifahren

GELBE BOJEN: links vorbeifahren

Es handelt sich um ein Duell, in der Zeit keine allzu wesentliche Rolle spielt. Um zu gewinnen, muß man möglichst viele Punkte sammeln. **Nur der Führende ist verpflichtet, an den Bojen auf der richtigen Seite vorbeizufahren.**

Man erzielt Punkte:

- Wenn man führt.
- Wenn man in Führungsposition die Bojen auf der richtigen Seite passiert.

Man gibt Punkte an den Gegner ab:

- Wenn man in Führungsposition die Bojen auf der falschen Seite passiert.

Es ist gestattet:

- Den Gegner zu rammen.
- Sich vom Zentrum des Asteroidengürtels zu entfernen, um den Gegner schneller einzuholen.

* STEUERUNG:

Maus nach vorn: beschleunigen

Maus zurück: bremsen

Maus nach links: seitliche Bewegung nach links

Maus nach rechts: seitliche Bewegung nach rechts



BESCHREIBUNG DES ARMATURENBRETTS

OBEN:

- links: der Score des Gegners
- rechts: Ihr Score

KLEINER BILDSCHIRM LINKS:

- Radar für kurze Distanzen:
 - gelb: Ihre Position (immer im Mittelpunkt)
 - blau: Position des Gegners
 - rot und weiß: die Bojen
- Relativer Abstand zum Gegner

KLEINER BILDSCHIRM RECHTS:

- Ihre Position im Verhältnis zum Planeten
- Zurückgelegte Strecke

UNTEN:

- links: Uhr
- rechts: Geschwindigkeit
- Mitte: Kontrolllampe blinkt, wenn Sie in Führung liegen.

TRONIC SLIDER

(Beherrschen der Energie)

* ZIEL DES SPIELS:

Auf einem Spielfeld in der Umlaufbahn von Saturn müssen Sie am Steuer eines Scooters möglichst viele Fragmente reiner Energie einsammeln.

DIE ZEIT IST BEGRENZT!

* BESCHREIBUNG DES SPIELS:

Ein Energieball bewegt sich auf dem Spielfeld. Sie müssen ihn mit Ihrem Laser in mehrere Kügelchen zerschießen. Aber Vorsicht, Ihr Gegner spielt mit...

Nachdem alle Fragmente eingesammelt wurden, formt sich eine neue Kugel...

Es ist möglich, seinem Gegner ordentlich zuzusetzen, um einen Teil der Fragmente, die dieser eingeheimst hat, zu zerstreuen.

Wenn Sie den Tronic Slider lenken, dürfen Sie 90°-Kurven und Schleudern nicht scheuen.

* STEUERUNG:

Maus nach vorn: beschleunigen
Maus zurück: bremsen
Maus nach links: seitliche Bewegung nach links
Maus nach rechts: seitliche Bewegung nach rechts

Maus mit rechtem Knopf gedrückt:
zurück: halbe Drehung
nach links: 1/4 -Drehung nach links
nach rechts: 1/4 -Drehung nach rechts
nach vorn: Laserstrahl

linker Mausknopf: Laserstrahl



BESCHREIBUNG DES ARAMTURENBRETTES

OBEN:

- links: der Score des Gegners
- rechts: Ihr Score

KLEINER BILDSCHIRM LINKS:

- Radar für kurze Distanzen:
- gelb: Ihre Position (immer im Mittelpunkt)
- blau: Position des Gegners
- rot: reine Energie

KLEINER BILDSCHIRM RECHTS:

- Eingesammelte Fragmente reiner Energie
- links: die des Gegners
- rechts: die Ihrigen

UNTEN:

- links: Uhr
- rechts: Geschwindigkeit
- Mitte: Kontrolllampe blinkt, wenn die Energiekugel zerteilt wurde.

BRAIN BOWLER

(Beherrschen der Telekinese)

* WICHTIGER HINWEIS:

Dieses Spiel mag komplex erscheinen, eigentlich ist es ja revolutionär. Wenn Sie diese Anleitung Schritt für Schritt aufmerksam durchlesen und ein paar Minuten trainieren, entdecken Sie ein außerordentliches, packendes Spiel.

* ZIEL DES SPIELS:

Die beiden Gegner befinden sich vor einer Wand, auf der ein Gehirn dargestellt ist. Die zwei Hälften des Gehirns grenzen die beiden Spielfelder der Gegner ab.

Jeder Spieler verfügt über eine Kugel, die er mit einem Mausclick an die Wand schleudern kann. Nach dem Abprall kehren die Kugeln zu ihrem Ausgangspunkt zurück.

Ziel des Spiels ist es, die eigene Hälfte zu aktivieren, indem Sie die elektrischen Funken (geladene Teilchen), die sich im Schaltkreis fortbewegen, zu den sechs Steckern umleiten, die mit dem zentralen EXXOS verbunden sind.

Es besteht keinerlei zeitliche Beschränkung.

* BESCHREIBUNG DES SPIELS

Die Zielobjekte, die auf jeder Hälfte verteilt sind, können ihren Zustand ändern, nachdem sie durch eine elektronische Kugel getroffen wurden.

Es ist möglich, auf einen Schalter zu schießen, um ihn zu öffnen oder zu schließen und so den Weg für die geladenen Teilchen zu sperren oder freizumachen.

Sie können auch auf ein Teilchen schießen, das an einem Brückenende festgehalten wird, damit es die Brücke ungehindert überqueren kann.

Sie können die Energie eines der vier Kondensatoren einfangen (runder Bauteil, der aufleuchtet, wenn ein Funke eindringt); somit lädt sich die elektronische Kugel mit Energie auf, die dazu dienen wird, eines der 18 Chips zu reaktivieren, wenn es von der aufgeladenen Kugel getroffen wird.

Der reaktivierte Chip färbt sich sodann rot. Jedoch wird er erst dann endgültig reaktiviert, wenn er von einem Funken durchquert wird, worauf er grün wird.

Roter Chip: verwundbar

Grüner Chip: endgültig reaktiviert

Dies ist deshalb so wichtig, weil Ihr Gegner alles unternehmen wird, um die Energie Ihrer Kondensatoren zu rauben, Ihre Chips auszuschalten, solange sie rot sind, die Tore zu öffnen oder zu schließen, um Sie am Weiterkommen zu hindern, usw...

Selbstverständlich ist es äußerst ratsam, mit denselben Mitteln vorzugehen...

Sobald Sie vor Ihrem Gegner alle Chips reaktiviert haben, und alle sechs Stecker Ihrer Gehirnhälfte aufleuchten, haben Sie gewonnen.

* DIE ZIEL OBJEKTE:



Schalter



Kondensator



Speicher



Brücke



Kurzschließer

der Funken muß vom Start weg wieder seinen Lauf beginnen



Widerstand

① bremsst die Funken

② beschleunigt die Funken

Rechts am Bildschirm: Ihre Gehirnhälfte und Ihr Score

Links: Gehirnhälfte des Gegner und sein Score

* STEUERUNG:

Maus bewegen = Kugel lenken

Mausknopf = Kugel schleudern

TIME JUMP

(Beherrschen der Zeit)

* ZIEL DES SPIELS:

So weit wie möglich in die Zukunft springen.

Dazu muß man dreimal Energie sammeln, indem man auf die Funken klickt, die den Bildschirm überqueren. Die so gesammelte Energie speist ein Gravitationskatapult, das Sie durch Zeit und Raum schleudert.

* BESCHREIBUNG DES SPIELS:

Drücken Sie auf den Mausknopf (kein kurzer Klick). Dadurch wird das Katapult gespannt, und die Energie befreit. Darauhin müssen Sie präzise und schnell auf die Funken klicken, die über den Bildschirm rasen: Sie gewinnen Punkte hinzu, jedesmal wenn Sie ins «Schwarze» treffen.

Wiederholen Sie den Vorgang dreimal.

Und jetzt kann's losgehen: schnallen Sie sich an, klicken Sie, um das Katapult vollends zu spannen, lassen Sie los und springen Sie.

Ihre Bahn führt Sie zur Krone der sieben Sonnen, die Sie unweigerlich anzieht. Danach erreichen Sie Überlichtgeschwindigkeit und gelangen in eine andere Dimension. Je mehr Funken Sie gefangen haben, desto mehr fantastische Landschaften des Zeitraums sehen Sie vorbeifließen. Ein unheimliches Schwindelgefühl erfaßt Sie, das durch die von ihm beschworene Leere verursacht wird, in der Sie sich fasziniert treiben lassen.

HINWEIS: Sie können die Funken verlangsamen, indem Sie während des Spannens des Katapults durch wiederholtes Drücken einwirken: Diese Bewegungen von vorn nach hinten werden, sofern sie lang genug sind, die Funken bremsen (Man muß sich dem kritischen Punkt nähern, Zeitpunkt, ab dem das Raumschiff zu beben beginnt).

* STEUERUNG:

Mausknopf: Katapult spannen

Funken anklicken

Maus bewegen: Zielvorrichtung einstellen



BESCHREIBUNG DES BILDSCHIRMS

OBEN:

- rechts: Ihr Score
- links: Sprungweite des Gegners

KLEINER BILDSCHIRM RECHTS:

- Spannung des Magnetfeldes

UNTEN:

- links: Uhr
- rechts: Geschwindigkeit
- Mitte: Kontrolllampe blinkt, wenn die Funken entweichen.

STEUERUNG ALLGEMEIN

Man kann statt der Maus auch Joystick oder Tastatur verwenden.

JOYSTICK : analog zur Maus, Feuerknopf entspricht dem Mausknopf.

TASTATUR :

