

PURPLE SATURN DAY

AMSTRAD

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad CPC

Versión disco

Enciende el ordenador e inserta el disco de juego en la unidad. Teclea RUN"ERE y pulsa ENTER.

Versión cassette

Enciende el ordenador, inserta el cassette y pulsa PLAY en la grabadora. Teclea RUN"ERE y pulsa ENTER.

Utiliza el joystick o teclado.

TECLAS ESPECIALES

Del: Pausa.
Esc: Terminar partida.

SELECCION DE LAS COMPETICIONES

Mueve el cursor con las teclas cursor (dirección) o joystick y confirma tu selección con la tecla Space Bar o botón disparo.

1. OBJETIVO DEL JUEGO

Los juegos del Purple Saturn Day se celebran cada año de Saturno. Participan ocho especies, incluyendo la humana (tú, por ejemplo).

Los ocho participantes se dividen en 4 pares. Los dos individuos de cada par luchan uno contra otro en cuatro competiciones.

Los ganadores de estos cuartos de final participan en las semifinales y después en la final.

¡El ganador absoluto recibe un beso de la Reina Púrpura de Saturno!

2. LAS CUATRO COMPETICIONES

Las cuatro competiciones vienen simbolizadas por las cuatro ventanas situadas en la parte superior del podium. Estas son, de izquierda a derecha:

- Ring Pursuit (Maestro del Espacio).
- Tronic Slider (Maestro de la Energía).
- Brain Bowler (Maestro de las Ondas Mentales).
- Time jump (Maestro del Tiempo).

En cada ventana aparecen las últimas puntuaciones; la tuya (en la parte superior) y la de tu contrincante (en la parte inferior).

3. EL ENTRENAMIENTO

Mirando hacia el podium vacío:

Pulsa sobre una de las cuatro ventanas que representan las cuatro competiciones. Un robot jugará como tu adversario.

Teclas F1 y F2: Pausa
Teclas F9 y F10: Abandonar la competición.

4. PARA PARTICIPAR EN LA COMPETICION

Pulsa sobre el Triángulo de Saturno, que se encuentra en la parte inferior central de la pantalla, y verás la tabla de competiciones. En la parte inferior de la pirámide aparecerán los ocho competidores agrupados por pares.

Las puntuaciones totales aparecen debajo del nombre de cada carácter. El humano y su contrincante tienen el privilegio de abrir la competición.

Para jugar selecciona las opciones del panel de competiciones. Elige el orden que quieras.

Para abandonar la partida pulsa sobre la cruz que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, debajo de la pirámide. Después competirán las otras especies hasta terminar la primera vuelta. Los ganadores pasarán a un nivel superior en la pirámide y volverán a competir en la

siguiente vuelta. El ganador recibe su recompensa en el podium.

5. FICHAS DE IDENTIDAD DE LOS CARACTERES

Para consultar la ficha de identidad de las diferentes especies pulsa sobre el nombre del carácter deseado, situado en la parte inferior de la pantalla. Sobre el triángulo aparecerán 6 iconos de características:

- Agilidad.
- Fluido mental.
- Agresión.
- Fluido temporal (habilidad para ir a través del tiempo).
- Tamaño.
- Vista.

Por encima del nombre de la especie (parte superior a la derecha) hay cuatro ventanas, que muestran las puntuaciones máximas y los porcentajes de éxito en cada prueba: Ring Pursuit, Tronic Slider, Brain Bowler y Time jump.

Para volver a la pirámide pulsa sobre el triángulo que se encuentra en la parte superior de la ficha de identificación del carácter.

6. EVOLUCION DE LAS ESPECIES

Durante las competiciones que se celebran cada año de Saturno, las especies que compiten tienden a evolucionar y cambiar. Por ejemplo, un competidor Golgos en el tercer Día Púrpura no tendrá las mismas características que un competidor Golgos en el 45^{avo} Día Púrpura.

La evolución de las razas y sus actuaciones son grabadas en disco. No protejas tu disco contra escritura.

RING PURSUIT (Maestro del Espacio)

EL OBJETIVO

Vuela alrededor de los anillos de Saturno. Sigue la trayectoria marcada con piezas de fusilaje de naves espaciales destruidas. Hay dos tipos de señales:

SEÑALES ROJAS: Pásalas por la derecha.

SEÑALES AMARILLAS: Pásalas por la izquierda.

Esta competición es un DUELO en el que el tiempo apenas cuenta. Para ganar tienes que conseguir el mayor número de puntos posible. Sólo el competidor que está a la cabeza tiene obligación de pasar las señales correctamente.

Ganas puntos:

- Cuando vas el primero.
- Cuando vas el primero y pasas las señales de la forma correcta.

La puntuación de tu contrincante aumenta:

- Cuando vas en cabeza y pasas incorrectamente por las señales.

Puedes:

- Empujar a tu contrincante.
- Alejarte del centro del anillo del asteroide para atrapar rápidamente a tu contrincante.

MANDATOS

- ←: Izquierda.
- : Derecha.
- ↑: Acelerar.
- ↓: Desacelerar.

DESCRIPCION DEL PANEL DE CONTROL

Parte superior

- Puntuación de tu contrincante, a la izquierda.
- Tu puntuación, a la derecha.

Pequeña pantalla izquierda

- Radar de corto alcance
 - * Amarillo: Tu posición (siempre en el centro).
 - * Azul: La posición de tu contrincante.
 - * Rojo y blanco: Las señales.
- Distancia relativa a la nave de tu contrincante.

Pequeña pantalla derecha

- Tu posición relativa al planeta.
- Distancia viajada.

Parte inferior

- Izquierda: Reloj.
- Derecha: Velocidad.
- Centro: Luz parpadeante cuando vas el primero.

TRONIC SLIDER (Maestro de la Energía)

OBJETIVO

Consigue el mayor número posible de fragmentos de energía pura. Conducirás una moto espacial en la zona de vuelo orbital.

Hay límite de tiempo.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Una bola de energía se mueve alrededor de la zona de juego. Dispara contra ella hasta reducirla a fragmentos. Dirígete con tu moto espacial hacia ellos y recógelos. No olvides que tu contrincante también está jugando...

Cuando hayas recogido los fragmentos de energía pura, la bola de energía se reformará y todo volverá a empezar de nuevo.

Puedes empujar a tu contrincante para tirar algunos de los fragmentos que haya recogido.

Cuando pilotas el Tronic Slider, no temas resbalar o hacer giros de 90°.

BRAIN BOWLER (Maestro de las Ondas Mentales)

IMPORTANTE

Este juego puede parecer complicado al principio, ya que en la práctica es un juego revolucionario. Lee cuidadosamente las instrucciones y en poco tiempo podrás disfrutar de este excitante y emocionante juego.

EL OBJETIVO

Ambos competidores están enfrente de una pared de cerebro. Los dos hemisferios cerebrales son las dos zonas de juego.

Cada jugador controla una bola electrónica, que lanzará contra la pared pulsando el botón del ratón. La bola rebotará contra la pared cerebral y volverá a su punto de partida.

El objetivo del juego consiste en reactivar tu hemisferio cerebral guiando las cargas eléctricas que se desplazan a lo largo del circuito hacia las seis clavijas enlazadas a la central EXXOS.

No hay límite de tiempo.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Los objetos situados en ambos hemisferios cerebrales pueden cambiar su estado cuando son golpeados por la bola electrónica.

Puedes golpear un interruptor para encenderlo o apagarlo, lo que bloqueará o liberará una carga eléctrica en el circuito.

Puedes golpear una carga que está bloqueada en uno de los extremos del puente y conseguir que la carga cruce el puente.

Puedes recoger energía de uno de los cuatro condensadores (componentes redondos que se encienden cuando son penetrados por una carga eléctrica). ¡La bola electrónica regresará llena de energía! Esta energía te permitirá reactivar uno de los 18 chips golpeándolos

con la bola electrónica llena de energía.

El chip reactivado se volverá rojo. No obstante, no permanecerá completamente reactivado hasta que sea penetrado por una carga eléctrica, momento en el que se volverá verde.

CHIP ROJO: Vulnerable.

CHIP VERDE: Permanentemente reactivado.

Esto es muy importante, porque tu contrincante hará todo lo posible por robar la energía de tus condensadores, desactivar tus chips (si están en rojo), abrir y cerrar las puertas para bloquear tu avance, etc.

Naturalmente, puedes (y debes) hacerle lo mismo a él. Cuando todos los chips de tu hemisferio hayan sido reactivados y las 6 clavijas hayan sido enlazadas a la central EXXOS, terminará la partida. El primero que termina es el ganador.

OBJETIVOS



Interruptor.



Condensador.



Memoria



Puente.



Corto circuito: Provoca que la carga re arranque desde el principio.



Resistencias: 1 relentiza las cargas. 2 acelera las cargas.

Derecha: Tu hemisferio cerebral y puntuación.
Izquierda: Hemisferio cerebral de tu contrincante y su puntuación.

MANDATOS

Teclas cursor (o joystick): Mover la bola.

Space Bar (o botón disparo): Disparar la bola.

TIME JUMP (Maestro del Tiempo)

EL OBJETIVO

Salta lo más lejos posible en el futuro.

Para saltar recoge tres cargas de energía pulsando sobre las chispas que cruzan la pantalla.

La energía que recoges cargará una catapulta gravitatoria que te lanzará a través del tiempo y del espacio.

Cuidado: Esta competición está clasificada como C132.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Pulsa el botón del ratón. Esto tensionará la catapulta y liberará las chispas de energía por la pantalla. Mantén presionado el botón del ratón para llevar la catapulta a su máxima tensión, suelta el botón... y saltarás por los aires.

Tu trayectoria te llevará a través de "la corona de los siete soles". Viajarás a velocidad de la luz y entrarás en otra dimensión. Cuantas más chispas de energía recojas, más lejos irás a través de visiones que alteran el espacio temporal del espacio..., un espectáculo vertiginoso en el vacío, un viaje fascinante.

Nota: Para relentizar el movimiento de las chispas de energía pulsa repetidamente cuando tensiones la catapulta. Si estos movimientos hacia delante/hacia atrás son lo suficientemente amplios, las chispas de energía se moverán más lentamente por la pantalla. La idea es intentar llegar al máximo punto de ruptura cuando la nave empieza a vibrar.

MANDATOS

Teclas cursor (o joystick): Mover el punto de mira.

Space Bar (o botón disparo): Tensar catapulta, pulsar sobre las chispas.

DESCRIPCION DEL PANEL DE CONTROL

Parte superior

- Puntuación de tu contrincante, a la izquierda.
- Tu puntuación, a la derecha.

Pequeña pantalla derecha

- Tensión del campo magnético.

Parte inferior

- Izquierda: Reloj.
- Derecha: Velocidad.
- Centro: Luz que parpadea cuando se dispersan las partículas.

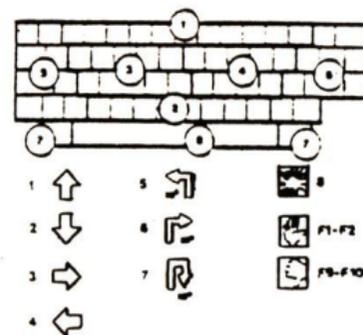
MANDATOS GENERALES

Joystick o teclado.

Joystick

Como con el ratón. Botón disparo: Botón ratón.

Teclado



CREDITOS

© EXXOS 1988

MANDATOS

- ←: Izquierda.
- : Derecha.
- ↑: Acelerar.
- ↓: Desacelerar.

Space Bar (o botón disparo) + ←: Girar 90° a izquierda.

Space Bar (o botón disparo) + →: Girar 90° a derecha.

Space Bar (o botón disparo) + ↑: Media vuelta.

Space Bar (o botón disparo) + ↓: Disparo.

DESCRIPCION DEL PANEL DE CONTROL

Parte superior

- Puntuación de tu contrincante, a la izquierda.
- Tu puntuación, a la derecha.

Pequeña pantalla izquierda

- Radar de corto alcance
 - * Amarillo: Tu posición.
 - * Azul: La posición de tu contrincante.
 - * Rojo: Energía.

Pequeña pantalla derecha

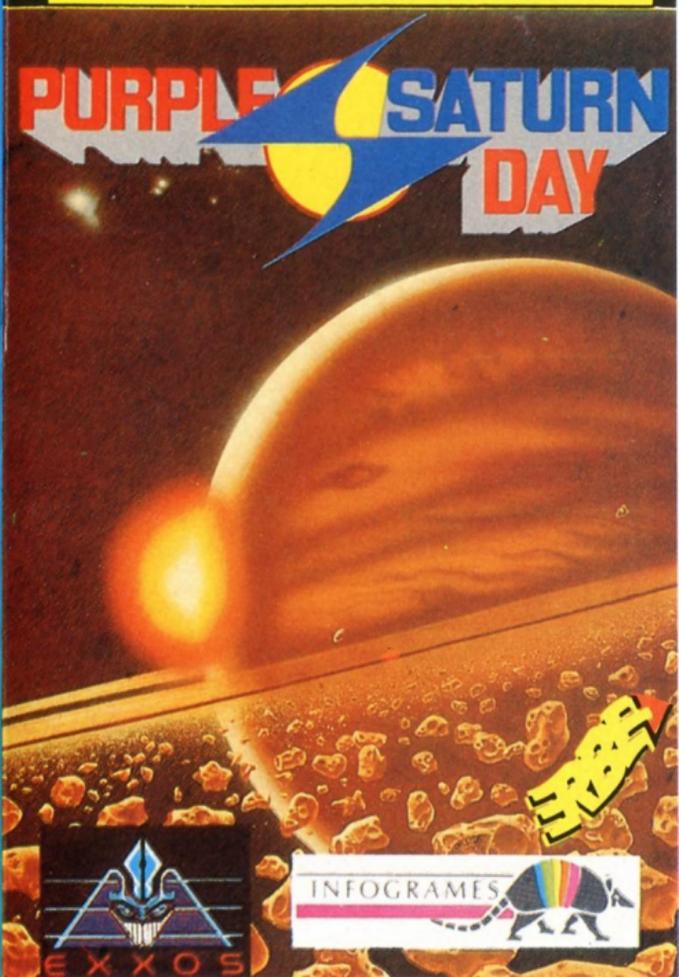
- Fragmentos de energía recogida.
 - * Izquierda: Energía recogida por tu contrincante.
 - * Derecha: Tu energía hasta ahora.

Parte inferior

- Izquierda: Reloj.
- Derecha: Velocidad.
- Centro: Luz que parpadea cuando cuando la energía pura es fragmentada.

A M S T R A D

PURPLE SATURN DAY



AMSTRAD
AM 497

PURPLE SATURN DAY

EXXOS

¡Hoy es el día! Comienza la competición.

Cuatro pruebas interesapaciales, volar alrededor de los anillos de Saturno, cazar bolas de energía, luchar contra el cerebro, saltar en el tiempo.

De aquí sólo saldrá un campeón, ¿serás tú?

