

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati

Copyright: © 1993 Coktel Vision

Prima edizione: Marzo 1996

ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600.

GARANZIA

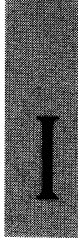
La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell' importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all' acquirente avverrà sempre in porto franco.

E' vietata la riproduzione

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Coktel Vision ed alla C.T.O. S.p.A.. 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 Coktel Vision e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. 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. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

CREDITS

Scenario and adaptation :	<i>Yannick CHOSSE - Stéphane RESSOT</i>
Programming : M.D.O :	<i>David GIRAudeau - Olivier GUERRIER - Yann HUBERT - Denis VACHER - Philippe LAMARQUE - Mathieu MARCIAQ</i>
Graphics :	<i>Yannick CHOSSE - Joseph KLUYTMANS - JeffREY</i>
Synthetic pictures :	<i>Frédéric CHAUVELOT</i>
Synthetic landscapes :	<i>Bertrand ESPERN - Yannick CHOSSE - Stéphane RESSOT</i>
Video pictures :	<i>Yannick CHOSSE - Pascal LEGRAND</i>
Sound effects :	<i>Charles CALLET</i>
Music composed and arranged by :	<i>Gilles DOUIEB</i>
Postsynchronization :	<i>Leslie LANKER - STREIBL - Nicole FAVARD - Dana-Burns WESTBERG - David PINI - Roland WADEN - SCHNASS - Gilbert LEVY</i>
Publishing :	<i>Manuelle MAUGER - Anne-Lise PRODEL</i>
Lay-out :	<i>Anne-Sophie BAILLY - Carole CORVISY</i>
Public relations :	<i>Emmanuelle KREUZ</i>
Production supervision :	<i>Roland OSKIAN</i>



- LA STORIA

Eldorado fu consacrato Grande Inca dopo aver riunito i tre poteri nascosti nello spazio-tempo dall'Inca Huayna Capac. Oggi personaggio simbolo, egli ha costituito la federazione dei "Quattro Quartieri dell'Impero", letteralmente Tahuantisuyu. In pochi anni, questi quartieri si sono estesi oltre le galassie e solo le "Terre Antiche", il cui potente dignitario è Aguirre il conquistatore, rifiutano di aderire a questa confederazione.

Da qualche tempo un asteroide strano e minaccioso ha raggiunto un'orbita terrestre e ciò ha coinciso con l'inizio di gravi problemi per l'Impero. Le comunicazioni interplanetarie sono, allora, diventate sempre più rischiose, e una serie di catastrofi naturali si è abbattuta sui Suyu in modo inesplicabile. Davanti a quella che sembra essere una minaccia sempre più grande per il suo Impero, Eldorado convoca un Consiglio di Saggi formato dai rappresentanti dei quattro quartieri.

Il figlio che Aclla ha dato a Eldorado, il giovane Atahualpa, ha raggiunto ora l'età per partecipare a tale Consiglio, ma la sua visione della situazione non è frutto di riflessione come è, invece, quella del padre; è l'impeto della giovinezza che domina il suo cuore. Alla luce degli eventi, la profezia di Viracocha, diventa, ancora una volta, decifrabile.

Sarai tu il nuovo eletto, Atahualpa, figlio di Eldorado, vincitore delle forze del male incarnate da Aguirre?

II

- PERSONAGGI PRINCIPALI

Atahualpa: _____



Giovane e impetuoso, è il principe ereditario, il figlio di Eldorado e Aclla, la vergine del sole, promessa all'Inca. Dal bel portamento e di tipo amerindio, Atahualpa è un uomo ardente e affascinante, anche troppo, forse!

Eldorado: _____



Consacrato Grande Inca alla fine della prima parte di INCA, è il personaggio mitico che ha raccolto attorno alla sua persona l'Unione delle Terre Libere, comunità interplanetaria di tendenza democratica. Questa comunità riunisce i territori in lotta contro l'espansionismo dei dirigenti della Terra Antica. Fisicamente è rimasto lo stesso, a parte qualche ruga, sinonimo di saggezza.

Kelt Cartier: _____



Archetipo del lupo solitario, egli è un uomo senza età, e il mistero che lo avvolge è accresciuto ancor di più dalla sua indefessa impassibilità. Dai nobili natali, re di cinismo o completo irresponsabile? Il segreto che lo avvolge deve essere di un'indicibile gravità. Di razza bianca, ha un nome dalla consonanza bretone, e degli abiti tirati fuori, probabilmente, da una o più uniformi, civili? militari?

Doña Angelina: _____



E' un cacicco del governo Inca, la rappresentante del Suyu "americano" al Gran Consiglio dell'Unione. Personaggio che seduce al primo sguardo, per non dire donna fatale che sa sfruttare il suo fascino (e ne abusa anche!), Doña Angelina è una meticcina bianca-Amerindia.

Yuna: _____



E' una donna scienziato spinta dalle ricerche a vivere come un eremita, nel bel mezzo del deserto, tra le sue macchine e le rocce. Conosce tutti gli aspetti magico-mistici del "suo" deserto. Probabilmente di razza bianca, Yuna possiede la panoplia del perfetto e moderno cow-boy, adornata di belle parure di artigianato indigeno. Allea la fragilità di una donna di fascino con la forza dei pionieri.

Acla: _____

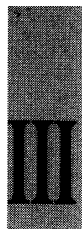


Come sposa imperiale, e ex-vergine del sole, è l'incarnazione della bellezza, ma è anche l'intelligenza materna, l'intuizione femminile di Eldorado, la grande donna dietro il grande uomo. Sensibile psicologa, i suoi consigli sono preziosi sia per il padre che per l'uomo di Stato.

Aguirre: _____



Sempre uguale a no stesso, la sua volontà di potenza e di conquista è immensa e sembra averlo spinto ad assumere alte responsabilità all'interno delle Terre Antiche. Questa posizione gli consente di realizzare la sua "missione" e di soddisfare il suo desiderio di vendetta, perché visibilmente non ha dimenticato nulla!



- ISTRUZIONI

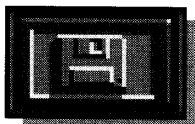
Inca 2 Viracocha è un film interattivo che presenta quattro fasi distinte :

- 1 - Le fasi narrative
- 2 - Le fasi d'enigmi
- 3 - Le fasi di combattimento spaziale
- 4 - Le altre fasi del combattimento

Generalmente in queste fasi, lo schermo è diviso in quattro zone che dall'alto al basso sono:

- la barra di icone che appare quando il cursore è portato in alto allo schermo.
- la linea delle servitù o prima linea dello schermo
- la parte centrale dove si svolge l'avventura
- la finestra dei dialoghi in basso allo schermo

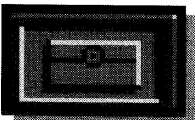
La barra delle icone propone quattro funzioni accessibili cliccando il tasto sinistro del mouse sull'icona desiderata. Un'icona può essere "spenta", a seconda del tipo di fase in corso; in tal modo, la funzione non è più accessibile.



Gestione: permette di "caricare" una partita in corso o di "abbandonare" il gioco. All'inizio di ogni fase interattiva, si mette in azione una salvaguardia automatica. Vi sarà dato, allora, il "nome" dello schermo, iscritto automaticamente nella lista dei nomi di salvaguardia. La scelta "caricare" consente, invece, di ritrovare il gioco nel punto in cui lo avete lasciato. La scelta "abbandonare" permette di uscire dal programma dopo un'ulteriore conferma.



Video: questa funzione è attiva solo nelle fasi di enigmi. Vi rifà vedere ciò che è successo dall'inizio della vostra avventura, come in un vero e proprio film. Per ulteriori informazioni riportatevi al §2 qui di seguito.



Inventario: questa funzione è attiva solo nelle fasi di enigmi. Per ulteriori informazioni riportatevi al §2 qui di seguito.



Opzioni: la scelta "Musica" permette di sopprimere o di inserire l'ambiente sonoro. La scelta "Info" consente la visualizzazione di data, ora, tempo del gioco accumulato, e percentuale di avanzamento.

1 - LE FASI NARRATIVE



Le fasi narrative costituiscono il corpo del film. Dipanano a poco a poco il filo della storia.

Per le versioni non sonore, quando appare il cursore "Clic if OK", cliccate il tasto sinistro del mouse per far apparire i dialoghi.

2 - LE FASI DI ENIGMI

Durante queste fasi, vi troverete di fronte a un enigma che dovrete sciogliere per poter continuare la vostra avventura.

Tutte le zone attive dello schermo sono individuabili grazie al nome della zona che appare nella linea di servitù, spostando il cursore. Queste zone attive sono le sole utili alla soluzione dell'enigma.

Il ruolo dei cursori:



Muovere il cursore sullo schermo corrisponde all'azione di esaminare. Ciò serve a individuare le zone attive, l'uscita e il cambiamento di schermo. Si ha, allora, un cursore freccia. Il nome delle zone attive si iscrive sulla linea di servitù. L'apparizione



del cursore "Clic if OK" segnala i testi da leggere che spariscono alla semplice pressione del tasto sinistro del mouse, come nelle fasi narrative.

La barra delle icone:

Oltre alle due funzioni descritte nell'introduzione (gestione, opzioni), troverete le icone seguenti:



Video-audio : un riassunto filmato delle fasi precedenti del gioco può essere consultato a piacimento. Per far ciò disponete di un "videoregistratore". Per vedere il riassunto, scegliete la vostra posizione di entrata grazie ai tasti "IMMAGINE PER IMMAGINE", poi cliccate sul tasto "PLAY". Potrete così visionare fino a 30 minuti (e più) di video ininterrottamente.

Durante il riassunto, un semplice clic sul tasto destro del mouse permette di ritornare alla fase d'avventura che avete abbandonato. Sopra al videoregistratore, un impianto Hi-fi vi consentirà premendo il tasto destro del mouse di regolare i parametri del suono e di ascoltare i vari pezzi musicali.

Inventario: permette di aprire quest'inventario. L'insieme degli oggetti posseduti appare, allora, sotto forma di cursore. Basta quindi selezionare il vostro oggetto. Potete così accedere al vostro inventario premendo il tasto del mouse.

L'utilizzazione degli oggetti :

Per prendere un oggetto dello schermo, cliccate il tasto sinistro del mouse. L'oggetto si trasforma in cursore. Cliccando sul tasto destro del mouse si mette l'oggetto nell'inventario.

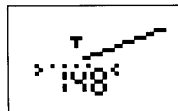
Per utilizzare l'oggetto-cursore su una zona attiva dello schermo, cliccate sul tasto sinistro del mouse. In tal modo, cliccare significa, a seconda del contesto, dare, mostrare, prendere, utilizzare o azionare.

3 - LE FASI DI COMBATTIMENTO SPAZIALE

Nel corso dell'avventura, vi sarà chiesto di pilotare dei vascelli spaziali e in particolare il Tumi, il vascello sacro dell'Inca.

Gli obiettivi dei combattimenti che dovrete condurre saranno definiti nel corso dello svolgimento del film.

Due modi, riconoscibili dalla forma del cursore, permettono di manipolare il vascello.



Il modo Pilotaggio



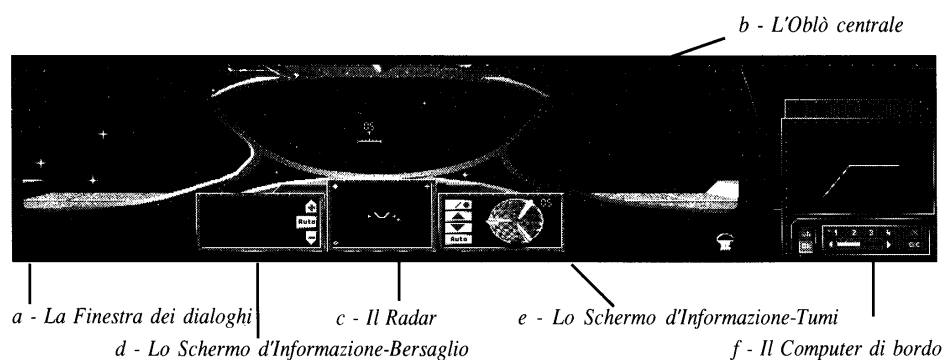
Il modo Comando

Per passare da un modo all'altro, utilizzate il tasto F10 della tastiera.

In modo Pilotaggio, per dirigere il vascello basta usare il mouse o il joystick. Per sparare contro un bersaglio, premete il tasto sinistro del mouse o quello del joystick.

Per trasmettere degli ordini al vascello spaziale, utilizzate la tastiera (vedi tabella pagina 17) o passate in modo Comando, come indicato qui sopra, mediante il tasto F10.

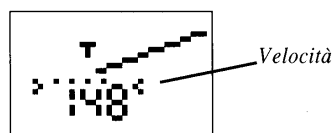
3.1 - IL QUADRO DI BORDO DEL TUMI



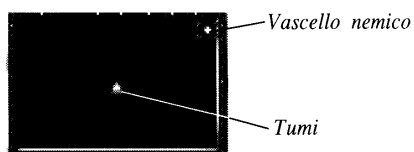
a- Nella finestra dei dialoghi appaiono i dialoghi (per la versione non sonora del film).

b- L'oblò centrale e il suo cursore di mira in modo Pilotaggio:

L'oblò dà una visione esterna. Il cursore indica la direzione del Tumi e la sua velocità in LUM.



Quando un nemico è selezionato (vedi paragrafo e), appare un vettore di direzione a partire dal centro del cursore che indica la direzione del nemico.

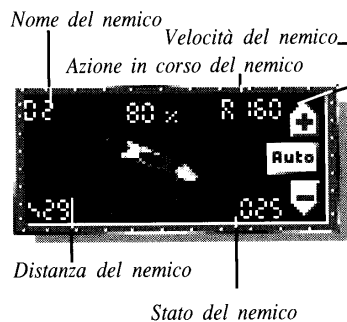


c- Il Radar

Questo strumento serve a localizzare tutti gli oggetti dello spazio rispetto al vascello. In tal modo i pianeti e soprattutto i vascelli nemici (punti gialli) vi sono rappresentati.



Il vostro vascello è simbolizzato al centro. Il Radar è una proiezione su un piano dello spazio che circonda il vascello, così gli oggetti che appaiono sopra sono in realtà davanti, eccetera.

d- Lo schermo d'Informazione-Bersaglio



Questo schermo consente di analizzare ogni vascello nemico selezionato e indica il suo livello di resistenza. La resistenza diminuisce sotto l'effetto dei vostri attacchi fino all'esplosione del vascello-bersaglio nel momento in cui la sua resistenza raggiunge il grado zero. La barra spazio della tastiera permette di far scorrere sullo schermo l'immagine di ogni nemico che si trova davanti al Tumi che volete selezionare. I tasti F6 e F7 permettono di ottenere le stesse informazioni per qualsiasi nemico in agguato, qualunque sia la sua posizione.

Il vascello-bersaglio che si vuole attaccare è indicato da uno spot rosso sull'oblò centrale e sullo schermo del Radar.

Per le armi che non hanno bisogno di "bloccaggio", i tasti  e  (accessibili in modo Comando) permettono di ingrandire e di ridurre l'immagine del nemico.

Il tasto **Auto** ermette la selezione automatica della vista ottimale per ogni vascello-bersaglio selezionato.

Il nome del nemico: CAP indica un capitano, CDT un comandante, ACE un asso, una lettera e un numero: un soldato rappresentato dal suo tipo di vascello e il suo numero d'ordine (ex. D120 per Daga 120).


L'azione del nemico è simbolizzata da una lettera: A: attacco - M: spostamento - R: Fuga o HI: velocità ultra rapida.

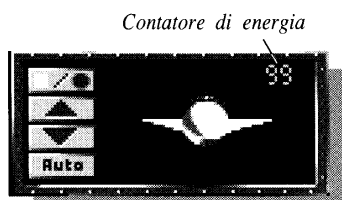
Lo stato del nemico è indicato in funzione del suo livello di resistenza.

Quando si utilizza il missile IA, lo schermo serve da testimone del "bloccaggio" del vascello-bersaglio; la configurazione di apparizione di questo schermo è, allora, automatica (cfs §3.3.2)

I tasti dello schermo, come la barra del menù, sono accessibili unicamente in modo Comando.



e - Lo schermo d'Informazione-Tumi

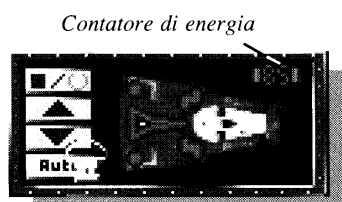
Questo schermo dà, in tempo reale, tutte le informazioni riguardanti l'armamento e lo stato del Tumi. Vi si può accedere in modo Comando, per scegliere un'arma o verificare lo stato del Tumi. Tale scelta avviene mediante il pulsante  cliccandovi sopra si può scegliere di far apparire l'arma selezionata e lo stato del Tumi.





Scelta di un'arma

L'arma attiva appare sullo schermo, e il contatore in rosso ne dà la capacità di tiro. Ci sono tre modi possibili per attuare la scelta dell'arma:

- In modo Comando, quando un'arma appare, i tasti  e  cambiano l'arma attiva.
- In modo Pilotaggio, mediante il tasto destro del mouse.
- Si possono anche utilizzare i tasti F1 (per il cannone), F2 (per i missili), F3 (per i siluri), F4 (per le bombe), F5 (per il grappino) della tastiera (cfr. §3.3).



Stato del vascello

Il Tumi appare sullo schermo, i tasti  e  fanno scorrere la visualizzazione delle avarie e dello stato dello schermo di protezione del vascello. Tale schermo è rappresentato dal colore blu che avvolge il Tumi. Le avarie sono segnalate sul Tumi stesso con il colore rosso. L'annientamento del Tumi, sotto i colpi inferti dai nemici, avviene quando lo schermo difensivo è totalmente distrutto e il contatore di energia segna zero.

Il tasto "AUTO" permette l'apparizione sistematica dell'ultimo evento che ha visto coinvolto il vascello, o il suo armamento (avarie, cambiamento d'arma, ecc.).



f - Il Computer di bordo (parametri generali)

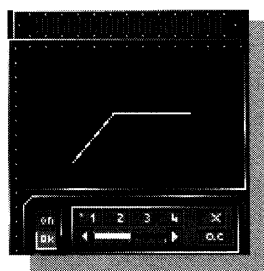
In modo Comando potete accedere al computer di bordo che si trova alla destra del vostro sedile (bisogna spostarsi a destra rispetto alla posizione di pilotaggio, muovendo il cursore verso il limite destro dello schermo).

Il computer acceso (mediante il pulsante on/off) permette di accedere ai parametri di pilotaggio del vascello che sono:

N. 1 Regolazione di sensibilità della leva di comando: permette la messa a punto tra il cursore e il mouse, per cui più il valore x aumenta, più velocemente si sposta il cursore sullo schermo.

N. 2 Regolazione dell'angolo di rotazione massimo del vascello. Più il valore x aumenta e più le virate sono strette.

N. 3 Parametro di inerzia in rotazione. E' la velocità di reazione del vascello ai cambiamenti di direzione. Più il valore x è alto e più il vascello è reattivo.



N.4 Parametro d'accelerazione. E' la durata del passaggio da una velocità all'altra. Più il valore x aumenta, più l'accelerazione è forte.

Questi parametri sono regolati all'inizio, ma sono continuamente riadattabili dal giocatore. Per far questo basta selezionare il parametro da modificare, poi far variare il suo valore grazie al pulsante "freccia".

Il pulsante AC permette di riportare il parametro selezionato al valore iniziale.

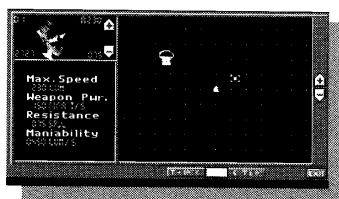
Il pulsante X permette di riportare i quattro parametri al loro valore iniziale.

Nello schermo viene rappresentata la curva di questi valori.

g - Gestione della velocità del Tumi

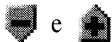
Il Tumi gestisce automaticamente la sua velocità, tenendo conto del parametro "velocità" del computer di bordo. In modo Pilotaggio, è talvolta utile far variare la sua velocità mediante + o - dei tasti Shift sinistro o Tab della tastiera.

h - La mapa del campo di battaglia



Ad ogni momento è possibile visualizzare l'insieme delle forze presenti su una mapa a due dimensioni. Il tasto F8 della tastiera commuta istantaneamente lo schermo in questa mapa.

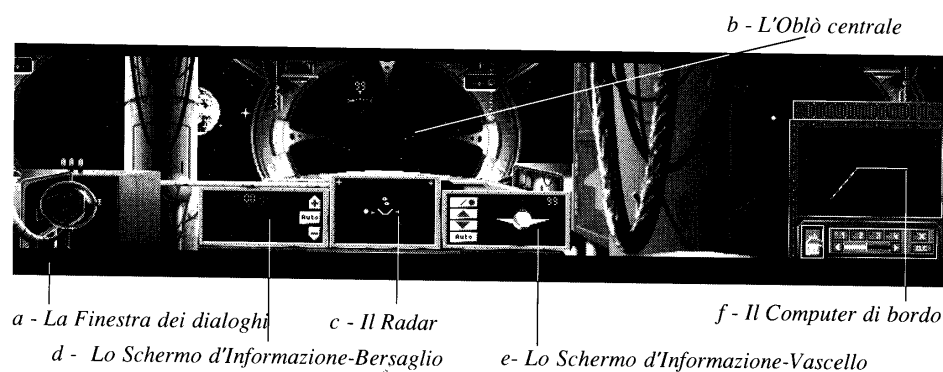
- Potete ridurre o ingrandire la scala della mapa mediante i tasti



- Potete ugualmente spostare la mapa sui lati, in alto e in basso: Sui bordi della mapa, il cursore si trasforma in cursore freccia, e premendo il pulsante sinistro del mouse la mapa può scorrere.

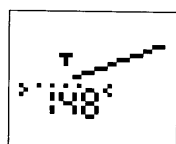
- Uno schermo d'analisi del nemico, più completo di quello della tabella di bordo, fa apparire con chiarezza le caratteristiche del vascello-bersaglio selezionato sulla mapa premendo il pulsante sinistro del mouse.

3.2 - LE TORRETTE DEL TREALBERI



a- La Finestra dei dialoghi, vedi § 3.1-b

b- L'Oblò centrale e il suo cursore



Come quello del Tumi, quest'oblò dà una visione esterna. Vi si può vedere un cursore che consente di prendere di mira un vascello-bersaglio prima di sparare mediante una semplice pressione sul pulsante sinistro del mouse, e ciò qualunque sia l'arma attiva.

Questo cursore è attivo in modo Combattimento.

c, d, e, f - Il Radar, lo Schermo d'Informazione-Bersaglio, lo Schermo d'Informazione-Vascello e il Computer di bordo funzionano esattamente allo stesso modo di quelli del Tumi.

3.3 - LE ARMI

Per sparare, portate il nemico al centro dell'oblio poi premete il pulsante del joystick o il pulsante sinistro del mouse. Il numero che appare sul cursore di mira e sullo schermo dell'Informazione-Vascello, è il contatore delle munizioni. Ogni arma possiede caratteristiche specifiche:

1- Il cannone a esplosione atomica



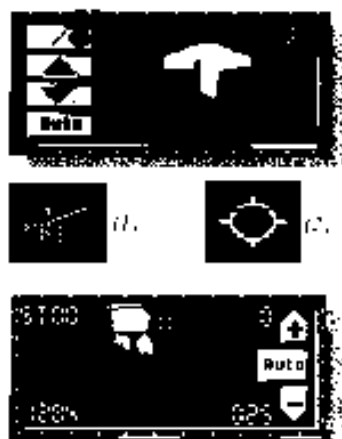
Selezione mediante tastiera: F1

Caratteristiche: non provoca danni molto gravi ma è l'arma più facile da manovrare.

Potenza di tiro: 50 Giga T al secondo.

Utilizzazione: sul cursore di mira, il contatore indica lo stato di riscaldamento del cannone. E' al massimo della sua capacità di tiro per un valore di 99, e se il contatore raggiunge una temperatura di 00, il cannone smette di funzionare. Basta aspettare che si raffreddi perché funzioni di nuovo.

2- Il missile IA:



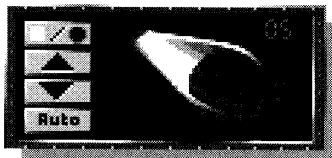
Selezione mediante tastiera: F2

Caratteristiche: colpisce senza sbagliare se si riesce a "bloccare" il nemico sufficientemente a lungo.

Potenza: 100 Giga T

Utilizzazione: Oltre al cursore di mira con contatore di munizioni (1), è attivo un testimone di identificazione Radar (2). Selezionate il nemico, un testimone di identificazione Radar appare nell'oblio, mantenete, allora, il bersaglio nell'oblio fino al suo "bloccaggio". Un vascello-bersaglio è "bloccato" quando le due parti dell'immagine sullo schermo informazione-bersaglio sono allineate e il cerchio di mira lampeggia in rosso. Lanciate dunque il missile che si dirigerà automaticamente sul bersaglio.

3- Il siluro nucleare veroe proprio



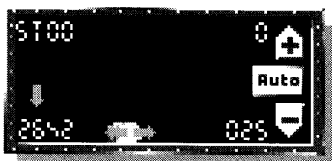
Selezione mediante tastiera: F3

Caratteristiche: grande potenza di tiro, poca maneggevolezza.

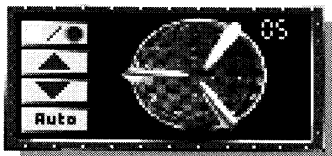
Potenza: 200 Giga T.

Utilizzazione: cursore di mira con contatore di munizioni. Lo schermo d'informazione bersaglio dà le indicazioni per allineare perfettamente la mira.

Quando le quattro frecce sono accese, il bersaglio è allineato.



4 - La bomba a esplosione atomica



Selezione mediante tastiera: F4

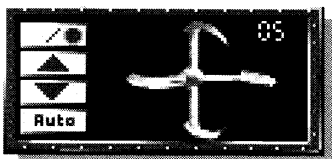
Caratteristiche: l'arma più potente di cui dispone il vascello, poco maneggevole, ma capace di creare dei micro buchi neri. Il Tumi ne possiede poche.

Potenza: 2600 Giga T.

Utilizzazione: cursore di mira con contatore di munizioni. Efficace su grossi bersagli poco mobili.



5 - Il grappino



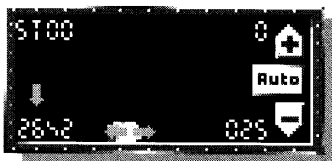
Selezione mediante tastiera: F5

Caratteristiche: serve principalmente ad abbordare altri vascelli, ma non provoca danni reali.

Potenza: 0,0002 Giga T

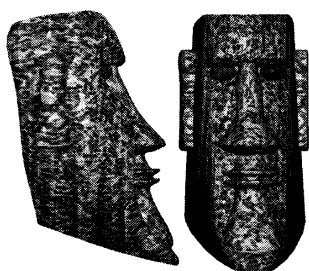
Utilizzazione: cursore di mira con contatore di munizioni. Lo schermo d'informazione bersaglio dà indicazioni di direzione per allineare perfettamente la mira.

Quando le quattro frecce sono accese, il bersaglio è allineato.



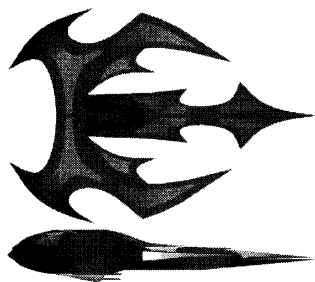
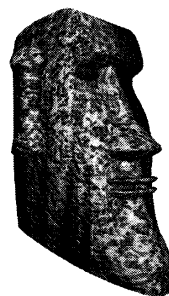
3.4 - I NEMICI

Ogni nemico può reagire in modo diverso a seconda del temperamento del suo pilota e della configurazione del combattimento. I vari vascelli nemici hanno caratteristiche proprie che è utile conoscere.



1 - Le Statue Iniziatriche:

Queste statue non sono dei veri e propri nemici, ma dei bersagli d'allenamento. Non sono armate e non possono danneggiare il Tumi.



2 - Le Daghe:

Sono degli intercettori estremamente maneggevoli e con poca autonomia. Il loro armamento è sofisticato e navigano solo nello spazio.

Velocità massima: 160 Lum

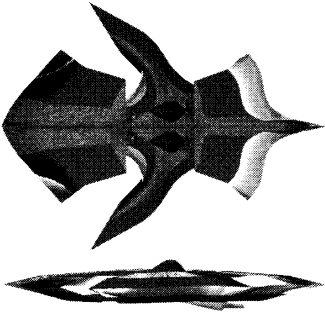

Potenza di tiro: 50 Giga T/s

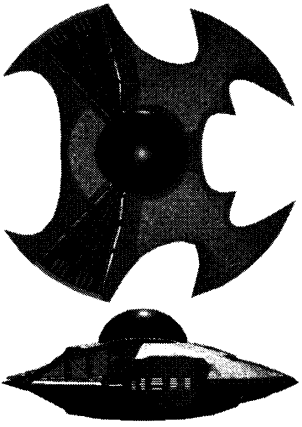
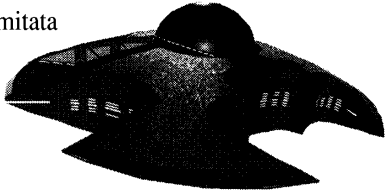
Resistenza: 250 Sp Ω

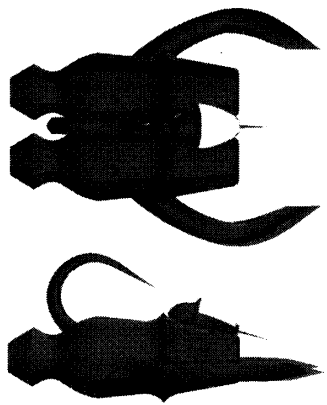
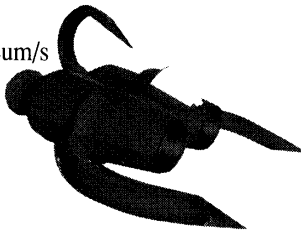
Maneggevolezza: 150 Lum/s

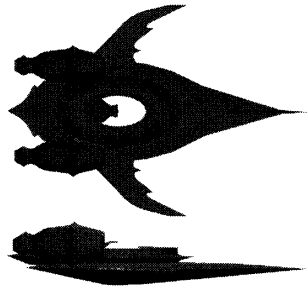

Autonomia: 1400 Xlum

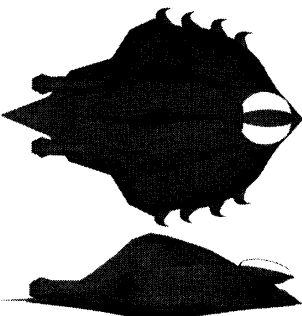


	<p>3 - Le aracnodaghe:</p> <p>Ultima versione delle daghe, più potenti e più facili da maneggiare, non penetrano nell'atmosfera:</p> <p>Velocità massima: 200 Lum Potenza di tiro: 100 Giga T/s Resistenza: 500 Sp Ω Maneggevolezza: 300 Lum/s Autonomia: 1600 Xlum</p> 
---	--

	<p>4 - La base orbitale</p> <p>E' una stazione porta-intercettori: serve anche da posto di frontiera spaziale per le Terre Antiche. La sua sicurezza è assicurata da una squadra di daghe imbarcate.</p> <p>Velocità massima: 20 Lum Potenza di tiro: 25 Daghe Resistenza: 2500 Sp Ω Maneggevolezza: 0.5 Lum/s Autonomia: illimitata</p> 
---	---

	<h3>5 - Gli ironscorpi</h3> <p>Vascelli più antichi e pertanto efficaci, gli ironscopi sono estremamente facili da usare e hanno un modo di volo misto: spaziale e atmosferico.</p> <p>Velocità massima: 230 Lum in volo spaziale, 0,3 Lum in volo planetario Potenza di tiro: 150 Giga T/s Resistenza: 750 Sp Ω Maneggevolezza: 450 Lum/s Autonomia: 400 Xlum</p> 
---	---

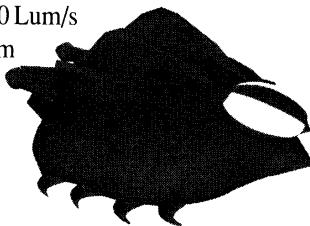
	<h3>6 - I Reattori</h3> <p>Vascelli di tradizione "scorpio", evoluzione 5.0, sono più rapidi e più potenti delle ironscopios e hanno un modo di volo ironscorpi.</p> <p>Velocità massima: 250 Lum in volo spaziale, 0.5 Lum in volo planetario Potenza di tiro: 200 Giga T/s Resistenza: 1000 Sp Ω Maneggevolezza: 700Lum/s Autonomia: 300 Xlum</p> 
---	---



7 - I Bombers

Sono dei bombardieri tattili, poco maneggevoli ma molto resistenti; hanno un modo di volo misto e una temibile potenza di tiro. Furono sviluppati in occasione della terza ondata di conquiste delle Terre Antiche.

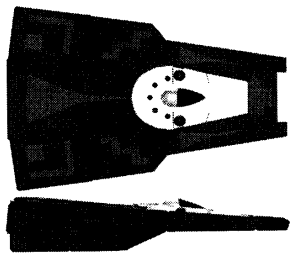

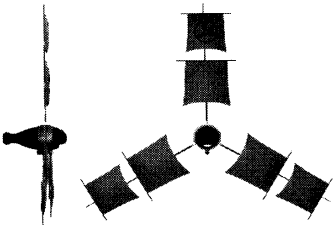
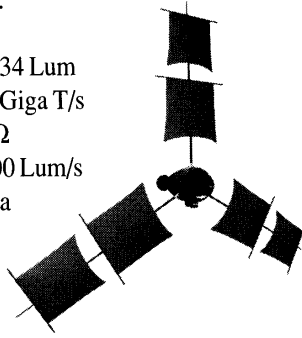
Velocità massima: 120 Lum in volo spaziale, 0.2 Lum in volo planetario
Potenza di tiro: 300 Giga T/s
Resistenza: 1000 Sp Ω
Maneggevolezza: 200 Lum/s
Autonomia: 200 Xlum

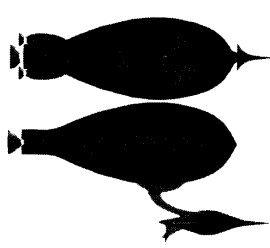



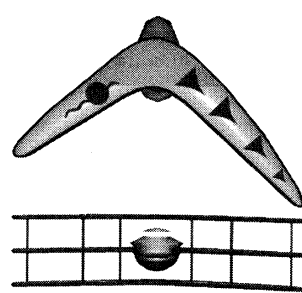
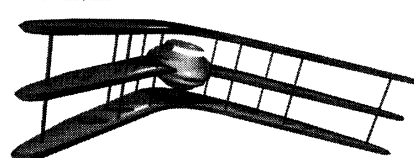
Riassunto delle funzioni accessibili attraverso la tastiera:

F1	selezione del cannone a esplosione atomica
F2	selezione del missile AI
F3	selezione del siluro nucleare proprio
F4	selezione della bomba a esplosione atomica
F5	selezione del grappino
F6	selezione ascendente del vascello-bersaglio presente sul campo di battaglia
F7	selezione discendente del vascello-bersaglio presente sul campo di battaglia
F8	uso della carta del campo di battaglia
F9	aereofreni
F10	commutatore modo Pilotaggio/modo Comando
Shift sinistro o +	aumento della velocità
Tab o -	diminuzione della velocità
Barra spazio	selezione del vascello-bersaglio davanti al Tumi

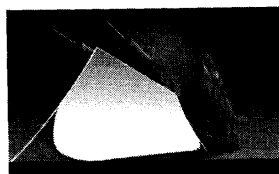
3.5 I VASCELLI AMICI

	<p>Il Tumi</p> <p>Arma sacrificale Inca, il vascello di Eldorado, rapido, di facile uso e potente, è a propulsione stratomica.</p> <p>Velocità massima: 234 in volo spaziale, 0.5 Lum in volo planetario</p> <p>Potenza di tiro: 254 Giga T/s</p> <p>Resistenza: 1200 Sp Ω</p> <p>Maneggevolezza: 780 Lum/s</p> <p>Autonomia: illimitata</p> 
	<p>Il Trealberi</p> <p>Nave mercantile di antica concezione ma di robustezza e affidabilità incomparabili. Capta l'energia necessaria alla sua propulsione grazie alle sue vele solari. E' a propulsione fotomica.</p> <p>Oltre alle sue torrette di difesa, è equipaggiata con una scialuppa d'intervento:</p> <p>Velocità massima: 234 Lum</p> <p>Potenza di tiro: 180 Giga T/s</p> <p>Resistenza: 843 Sp Ω</p> <p>Maneggevolezza: 100 Lum/s</p> <p>Autonomia: illimitata</p> 

	<p>La scialuppa d'intervento</p> <p>E' un piccolo caccia difensivo che permette la protezione del trealberi.</p> <p>Velocità massima: 180 Lum in volo spaziale e 0.2 Lum in volo planetario</p> <p>Potenza di tiro: 150 Giga T/s</p> <p>Resistenza: 350 Sp</p> <p>Maneggevolezza: 300 Lum/s</p> <p>Autonomia: 200 XLum</p> 
---	---

	<p>Il Boomerang</p> <p>Vascello di leggenda. Era l'arma segreta di una civiltà scomparsa sotto i colpi inferti dalle Terre Antiche. A tutt'oggi il segreto della sua ideazione resta un mistero.</p> <p>Velocità massima: 220 lum in volo spaziale e 0,32 in volo planetario</p> <p>Potenza di tiro: 200 Giga T/s</p> <p>Resistenza: 300 sp Ω</p> <p>Maneggevolezza: 180 Lum/s</p> <p>Autonomia: 410 Xlum</p> 
---	--

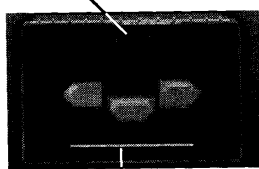
4 - LE ALTRE FASI DEL COMBATTIMENTO (a terra)



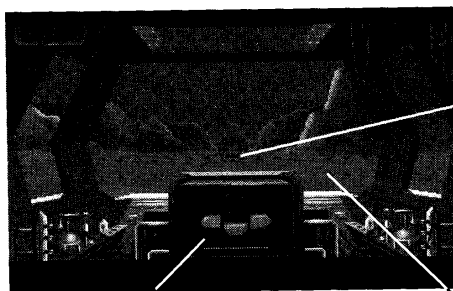
Le fasi di azione-combattimento dell'avventura non si situano esclusivamente nello spazio. Sarete in effetti portati a difendere un treno in corsa attaccato dal cielo da vascelli nemici. Potrete così incontrare guerrieri di ogni tipo assoldati da Aguirre.

4.1 - IL TRENO

c - Il Cannone



d - Conteggio alla rovescia



a - Il Cambiamento del posto di combattimento

b - La Finestra di tiro

e - Il Corsore di mira

a- Il Cambiamento del posto di combattimento

Il treno possiede quattro posti di combattimento, sul davanti della locomotiva, dietro il tender e su entrambi i lati della locomotiva. Si può passare automaticamente dall'uno all'altro cliccando sulle frecce corrispondenti. Quando uno di questi posti viene attaccato, la freccia che lo rappresenta lampeggia. La freccia del posto in cui ci si trova non è convalidata e non si accende mai.

b- e- La Finestra di tiro e il suo Corsore di mira

Attraverso questa finestra si possono vedere arrivare i nemici e lo scorrere del paesaggio. Il cursore di mira si sposta con il mouse o il joystick, il tiro si effettua mediante una pressione sul pulsante sinistro del mouse o sul pulsante del joystick.

c - Il Conteggio alla rovescia

In fase di combattimento, rivela automaticamente il tempo necessario al treno per raggiungere il riparo più vicino (hangar, tunnel, etc.).

d - Il rivelatori dello stato del treno

Questo contatore indica lo stato del treno in % di resistenza. Il treno è fuori uso quando il contatore indica 0.

4.2 - I COMBATTIMENTI ANTIPERSONALI

Nel corso del film, può accadere che nelle fasi di avventura si incontrino dei guerrieri assoldati da Aguirre. Sono generalmente armati di piccole armi "anti-personali" che maneggiano con destrezza.

1 - Il modo di combattimento

Il solo mezzo per neutralizzarli è di sparare più velocemente e più forte di loro. Per fare ciò bisogna mirare spostando verso di loro il cursore e lanciare una scarica di energia mediante una pressione sul pulsante sinistro del mouse.

2 - I nemici e le loro armi

- a) I conquistadores sono armati di piccoli pugnali che nascondono
- b) I Samurai sono armati di Shuri-ken, arma da tiro a forma di stella dalle lame estremamente affilate.



AVVIAMENTO

1 - IBM PC E COMPATIBILI, DISCO RIGIDO

Inserite il dischetto 1 nel drive A - o B - e digitate **A : INSTALL**, poi convalidate, o **B : INSTALL**, poi convalidate e seguite le istruzioni d'installazione che appaiono sullo schermo. L'installazione all'occorrenza vi lascia la scelta del disco rigido: C:, D:, E:,.... all'occorrenza, ma crea automaticamente una sotto-directory COKTEL\INCA2.

Per lanciare il gioco, portatevi nella directory COKTEL digitando **CD COKTEL\INCA2**, poi convalidate, quindi **INCA2** e di nuovo convalidate.

2 - IBM PC E COMPATIBILI - CDROM (rispettando la norma MPC)

Inserite il CD nel lettore CD ROM.

Dal drive del CD (per esempio D:), digitate **INSTALL** e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo. Dopo l'installazione, per rilanciare il gioco, basta posizionarsi nella directory COKTEL digitando **CD COKTEL\INCA2**, convalidate, e digitare **INCA2** e convalidate.

Salvaguardia:

è posta automaticamente in un sotto-repertorio INCA2\SAVE. Potete così cancellare il gioco INCA2 (per questioni di spazio, per esempio), ma conservare le vostre salvaguardie del gioco.

OSSERVAZIONE :

A/ Se desiderate cambiare la configurazione della scheda sonora del vostro PC, posizionatevi nella directory COKTEL\INCA2 digitando **CD COKTEL\INCA2** e convalidate, poi lanciate il gioco digitando **SETUP** e convalidate. Un quadro vi permette di modificare la vostra configurazione.

B/ SE LA CAPACITA' DELLA RAM NON E' SUFFICIENTE (questo è indicato sullo schermo al momento dell'installazione).

1. Accertatevi di disporre di un gestore di memoria estesa di tipo HIMEM.
2. Verificate che la memoria estesa così gestita non sia già stata utilizzata da altri programmi (ex: SMARTDRIVE, PC-CACHE, etc.)

C/ Per una migliore utilizzazione delle capacità della vostra macchina, comprimete spesso il vostro disco rigido (es: con l'utilitary COMPRESS).

D/ Se vi fossero problemi, dopo aver verificato tutti i precedenti punti potete regolare la configurazione della vostra scheda sonora (canale DMA e numero di IRQ). Per fare ciò, utilizzate l'opzione "configurazione" avanzata dal menu di selezione.

Ritornate alla guida d'installazione della vostra scheda sonora per aggiungere il messaggio delle diverse fonti sonore (per esempio: Musica ADLIB, voce e effetti sonori SOUNDBLASTER o altri e su CD-ROM: Musica HI-FI).

3 - MACINTOSH - DISCO RIGIDO E CD ROM

Installazione :

Inserite il dischetto 1 o il CD nel lettore. Apparirà così una icona **INSTALL**. Cliccatevi sopra due volte. Si potrebbe visualizzare un messaggio che vi permetterà di migliorare la qualità sonora del vostro software : « Desiderate installare la versione 3.0 del gestore sonoro nel sistema di cartelle ? ».

- Rispondendo **NO** effettuerete una installazione normale secondo le istruzioni dello schermo e rispondendo alla domanda : « Desiderate lanciare INCA2 dallo "desktop" ? »

- Rispondendo **SI**, il gioco si installa normalmente; rispondete alla domanda : « Desiderate lanciare INCA2 dallo "desktop" ? » Successivamente apparirà un nuovo messaggio : « Avete installato il gestore sonoro 3.0. Per attivarlo è sufficiente resettare il vostro computer ». Confermate la scelta con « **resettare** ».

Avvio :

- Dallo "desktop" : accendete il vostro PC e cliccate due volte l'icona **INCA2**.

- Dalla cartella COKTEL : accendete il vostro computer, accedete al disco rigido e successivamente alla cartella COKTEL, poi passate alla cartella INCA2 e cliccate due volte sull'icona **INCA2**.

PASSARE IL TEST DI PROTEZIONE (eccetto CD ROM)

Disponete di un libretto composto di colori contrassegnati da una lettera e un numero.

Il test si svolge su uno schermo dove appaiono tre riquadri e 8 tasti colorati e numerati.

Appare, poi, un codice composto da una lettera e un numero di tre cifre. Es : C127.

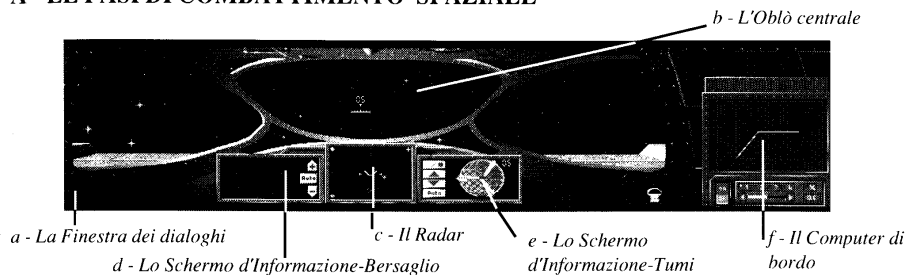
Prendete il vostro libretto e individuate il colore della casella indicata dalle sue coordinate.

Digitate sulla tastiera la cifra corrispondente al suddetto colore e poi convalidate.

ADDENDA INCA 2

Italiano / Deutsch

A - LE FASI DI COMBATTIMENTO SPAZIALE



Il cannone a esplosione atomica (cf. § 1)



Questo valore indica l'efficacia del cannone. E' inversamente proporzionale alla distanza del nemico selezionato.

Riassunto delle funzioni accessibili attraverso la tastiera:

F1	selezione del cannone a esplosione atomica
F2	selezione del missile AI
F3	selezione del siluro nucleare proprio
F4	selezione della bomba a esplosione atomica
F5	selezione del grappino
F6	selezione ascendente del vascello-bersaglio presente sul campo di battaglia
F7	selezione discendente del vascello-bersaglio presente sul campo di battaglia
F8	uso della carta del campo di battaglia
F9	aereofreni
F10	commutatore modo Pilotaggio/modo Comando
Shift sinistro o -	aumento della velocità
Tab o +	diminuzione della velocità
Barra spazio	selezione del vascello-bersaglio davanti al Tumi

B - IL TRENO (cf. § 4.1)

Il Cambiamento del posto di combattimento

E' anche possibile cambiare di posto di combattimento utilizzando le frecce della tastiera = davanti, = sinistra, etc.

C - AVVENTURA FINALE : PIANTA DEL LABIRINTO

A : Sala delle statue
B : Sala degli specchi
C : Sala dei dipinti

