



Scopo del gioco

Il gioco consiste nel colpire con la sciarpa il bordo del cerchio o il bastoncino dello stesso colore della sciarpa utilizzando i tasti di DIREZIONE. Per ogni colpo riuscito scomparirà una pallina verde dalla colonna a sinistra dell'area di gioco. Una volta eliminate tutte le palline, si passerà al livello successivo. Se si colpisce un cerchio di colore diverso, questo verrà trasformato in un bastoncino. Se invece si colpisce un bastoncino di colore diverso, si perderà una delle tre vite a disposizione. La partita terminerà quando si saranno perse tutte le vite a disposizione.

Vedere anche

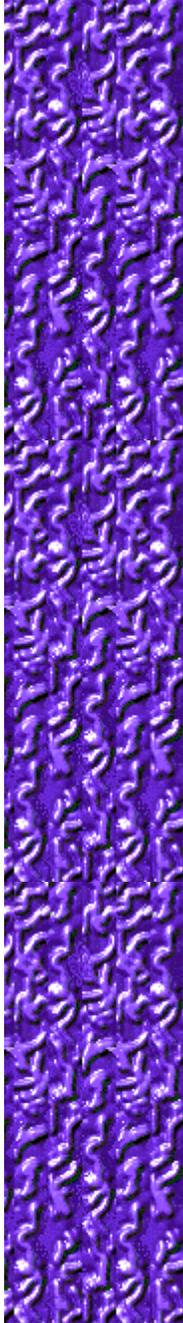
[Spiegazione del gioco](#)



COLOR COLLISION



Fare clic su un'area dello schermo per visualizzarne il funzionamento.





Level (Livello)

Indica il livello corrente.

Score (Punteggio)

Indica il punteggio corrente.

Sciarpa

Utilizzando i tasti di DIREZIONE spostare la sciarpa per colpire i cerchi o i bastoncini dello stesso colore della sciarpa. Lo spostamento della sciarpa avviene sempre in diagonale ma, una volta acquisita dimestichezza con i tasti, sarà possibile forzarne il movimento in verticale o in orizzontale.

Bastoncino

Se si colpisce il bordo di un cerchio di colore diverso da quello della sciarpa, nell'area di gioco verrà visualizzato un bastoncino. Maggiore è il numero dei bastoncini, minore è la quantità di punti che si possono guadagnare. Se si colpisce un bastoncino del colore sbagliato, si perderà una vita.

Bastoncini di punizione

Indica il numero di bastoncini eliminati nel tentativo di riconquistare un cerchio perduto. Per riottenere un cerchio, occorre eliminare cinque bastoncini. Per eliminare un bastoncino, occorre colpirlo con la sciarpa dello stesso colore.

Bonus

Si otterrà il bonus quando, una volta eliminate la palline verdi che lo precedono, si colpisce il cerchio del colore esatto.

Vite

Indica il numero di vite a disposizione.

Palline verdi

Indica il numero di cerchi da eliminare per passare al livello successivo.

Cerchi

Per guadagnare punti, colpire il bordo dei cerchi dello stesso colore della sciarpa.

Bonus ottenuti

Indica il numero di bonus ottenuti.



Spiegazione del gioco

- Colpire il bordo dei cerchi o i bastoncini dello stesso colore della sciarpa.
- Quando si colpisce il cerchio, la sciarpa assumerà il colore presente all'interno del cerchio. A questo punto sarà necessario colpire un altro cerchio o un altro bastoncino con il nuovo colore.
- A ogni colpo riuscito, scomparirà una delle palline verdi nella colonna a sinistra dell'area di gioco. Per passare al livello successivo, eliminare tutte le palline nella colonna.
- Se si colpisce un cerchio dello stesso colore della sciarpa, si otterrà un bonus. I bonus sono visualizzati nella parte inferiore centrale dell'area di gioco.
- Se si colpisce un cerchio di colore diverso da quello della sciarpa, nell'area di gioco apparirà un bastoncino. Maggiore è il numero dei bastoncini, minore è la quantità di punti che si possono guadagnare. Se si colpisce un bastoncino del colore sbagliato, si perderà una vita.
- La partita terminerà quando si saranno perse tutte le vite a disposizione.

Vedere anche

[Scopo del gioco](#)

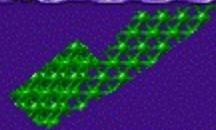
[Area di gioco](#)

[Suggerimenti e strategie](#)

[Inizio, sospensione e fine di una partita](#)



COLOR COLLISION



Bonus

Se si riesce a colpire i bordi di cinque cerchi diversi al livello 1 o ad accumulare il numero o il tipo di cerchi richiesto negli altri livelli, nella colonna a sinistra dell'area di gioco insieme alle palline verdi verrà visualizzato un bonus. Dopo aver eliminato tutte le palline verdi che precedono il bonus e aver colpito il cerchio con le caratteristiche richieste, si guadagnerà il bonus i cui vantaggi saranno immediatamente effettivi.

Se si colpisce un bastoncino del colore sbagliato, si perderanno una vita e tutti i bonus accumulati fino a quel momento.

Di seguito è riportato l'elenco dei bonus visualizzati insieme alle palline verdi nella colonna a sinistra dell'area di gioco.



Mette a disposizione un'altra vita.



Blocca tutti i cerchi, tranne quelli dello stesso colore della sciarpa, per consentire di colpire il cerchio esatto.



Aumenta il punteggio.



Cambia il colore dei cerchi, dei bastoncini e della sciarpa.



Trasforma i bastoncini di nuovo in cerchi.



Scoppia, eliminando un gruppo di cinque palline verdi e consentendo di completare più velocemente un livello.



Bonus non definito che, una volta ottenuto, diventa uno di quelli sopra elencati.





Bastoncini

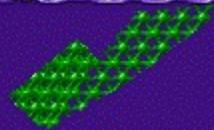
Se si colpisce un cerchio il cui bordo è di un colore diverso da quello della sciarpa, il cerchio si trasformerà in un bastoncino. Inoltre:

- La sciarpa assumerà un colore diverso.
- Tutti i bonus finora accumulati andranno persi.
- Per riguadagnare il cerchio perduto, sarà necessario colpire cinque bastoncini dello stesso colore della sciarpa.

Se si colpisce un bastoncino del colore sbagliato, si perderà una vita e, se si ha a disposizione soltanto una vita, si perderà la partita. Le vite del giocatore sono rappresentate dai cuori visualizzati nella parte superiore dell'area di gioco.



COLOR COLLISION



Suggerimenti e strategie

- La sciarpa si sposta sempre in diagonale. Acquisendo maggiore dimestichezza con i tasti di DIREZIONE, sarà possibile forzarne il movimento in verticale o in orizzontale.
- Per spostare la sciarpa di piccoli spazi, premere il tasto corrispondente alla direzione desiderata. Per spostare la sciarpa in verticale, ad esempio, premere la freccia SU e la freccia GIÙ in rapida successione, per spostarla in orizzontale premere la freccia SINISTRA o la freccia DESTRA.
- Per spostare la sciarpa lungo il bordo dell'area di gioco, tenere premuto il tasto corrispondente alla direzione desiderata. Per forzare lo spostamento della sciarpa lungo il bordo inferiore, ad esempio, tenere premuta la freccia GIÙ.
- Quando un bonus appare sulla sinistra e si eliminano le palline verdi che lo precedono, se si colpisce un cerchio dello stesso colore della sciarpa, si guadagnerà il bonus. I bonus vengono visualizzati nella parte inferiore centrale dello schermo.
- In Color Collision ci sono 10 livelli. È possibile modificare il livello iniziale della partita. Aumentando il livello, il gioco diventerà sempre più complesso.

Vedere anche

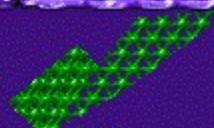
[Spiegazione del gioco](#)

[Area di gioco](#)

[Punteggio](#)



COLOR COLLISION



Punteggio

Nella tabella che segue sono riportati i punti guadagnati a ciascun livello quando si colpisce un cerchio del colore corrispondente, si vince una moneta d'oro o uno qualsiasi degli altri bonus o si completa un livello.

Cerchi/Bastoncini	Bassa	Media	Elevata	Estrema
6/0	30	60	90	120
5/1	20	40	60	80
4/2	12	24	36	48
3/3	6	12	18	24
2/4	2	4	6	8
1/5	1	2	3	4
Moneta d'oro	300	600	900	1200
Qualsiasi altro bonus	100	200	300	400
Livello completato	1000	1000	1000	1000





Inizio, sospensione e fine di una partita

Per iniziare una nuova partita

- ▶ Scegliere **Nuova partita** dal menu **Opzioni** o premere F2.

Per sospendere una partita

- ▶ Fare clic su **Pausa** sulla barra dei menu o premere F3. Per riprendere la partita, fare clic su **Gioca**.

Per terminare una partita

- ▶ Scegliere **Esci** dal menu **Opzioni**.

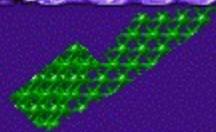
Vedere anche

[Spiegazione del gioco](#)

[Impostazioni di gioco](#)



COLOR COLLISION



Impostazioni di gioco

È possibile personalizzare le impostazioni di gioco modificando il grado di difficoltà o il livello iniziale, cambiando il nome predefinito visualizzato nella classifica dei punteggi migliori e attivando o disattivando la musica di sottofondo e gli effetti sonori. È possibile inoltre impostare il gioco in modo che venga chiesto il nome del giocatore ogni volta che si raggiunge un punteggio tra i primi dieci, azzerare i punteggi migliori e attivare o disattivare le Istruzioni preliminari e il comando **Mostra suggerimenti**.

Fare clic su uno dei seguenti argomenti:

[Modifica del grado di difficoltà](#)

[Modifica del livello iniziale](#)

[Modifica del nome del giocatore predefinito](#)

[Attivazione e disattivazione della musica di sottofondo](#)

[Attivazione e disattivazione degli effetti sonori](#)

[Attivazione e disattivazione della richiesta del nome del giocatore](#)

[Azzeramento dei punteggi migliori](#)

[Attivazione e disattivazione delle Istruzioni preliminari](#)

[Attivazione e disattivazione di Mostra suggerimenti](#)



Per modificare il grado di difficoltà del gioco

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Color Collision** selezionare **Bassa, Media, Elevata o Estrema** nella sezione **Difficoltà**. Aumentando la difficoltà, lo spostamento della sciarpa sarà più rapido.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)



Per modificare il livello iniziale

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Color Collision** fare clic sulla freccia Su o Giù della casella **Livello iniziale** per aumentare o diminuire il livello iniziale della partita. In Color Collision ci sono 10 livelli.

Ciascun livello ha delle caratteristiche specifiche. Aumentando il livello, la complessità del gioco sarà maggiore.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)



Caratteristiche specifiche di ciascun livello

Livello 1: Arcobaleno

Per convertire in bonus un gruppo di palline verdi, colpire cinque cerchi di colore diverso.

Livello 2: Facce sorridenti

Per ottenere il bonus, colpire cinque facce sorridenti. Tre facce serie equivalgono a una sorridente.

Livello 3: Colpisci!

Per ottenere il bonus, colpire cinque cerchi mentre l'oggetto all'interno è illuminato oppure è aperto.

Livello 4: Disinnesca la bomba

Per ottenere il bonus, colpire cinque cerchi dopo che la miccia è stata accesa e prima che la bomba scoppi.

Livello 5: Numeri

Ogni cerchio contiene un numero che, partendo da 7, 8 oppure 9, diminuisce gradualmente fino a diventare 0 (zero). Per ottenere il bonus, colpire i cerchi i cui numeri danno come somma 25.

Livello 6: Semafori

Per ottenere il bonus, colpire cinque cerchi mentre il semaforo è verde. Due semafori gialli equivalgono a uno verde. Quando il semaforo è rosso, se si colpisce un cerchio, questo sarà trasformato in un bastoncino.

Livello 7: Guardati alle spalle!

Le facce cambiano e si girano, mostrando la nuca. Mentre sono visibili le nuche, non colpire i cerchi altrimenti questi si trasformeranno in bastoncini. Per ottenere il bonus, colpire cinque facce sorridenti.

Livello 8: Semi delle carte

Nei cerchi appaiono in ordine sparso i quattro semi delle carte: picche, cuori, fiori e quadri. Per ottenere il bonus, raccogliere ciascun seme una sola volta.

Livello 9: Scale

Nei cerchi appaiono in ordine sparso le carte con il 10, il Jack, il Re, la Regina, l'Asso e il Jolly. Per ottenere il bonus, formare una scala. Il Jolly può sostituire qualsiasi carta.

Livello 10: Miscellanea

I cerchi contengono gli elementi che caratterizzano ciascun livello. Per ottenere il bonus, colpire solo i cerchi corrispondenti al livello corrente.



Per cambiare il nome del giocatore predefinito

È possibile cambiare il nome del giocatore predefinito visualizzato nella classifica dei punteggi migliori.

- 1** Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2** Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Color Collision** digitare il proprio nome nella casella **Nome giocatore**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)

[Richiesta del nome del giocatore](#)

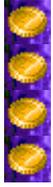


Per attivare o disattivare la musica di sottofondo

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Color Collision** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Musica di sottofondo**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)

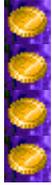


Per attivare o disattivare gli effetti sonori

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Color Collision** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Effetti sonori**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)



Per attivare o disattivare la richiesta del nome del giocatore

È possibile impostare il gioco in modo che il proprio nome venga visualizzato automaticamente nella classifica dei punteggi migliori quando si ottiene un punteggio elevato oppure in modo che venga chiesto il nome del giocatore ogni volta che si raggiunge un punteggio tra i primi dieci.

- 1** Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2** Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Color Collision** selezionare la casella di controllo **Chiedi nome giocatore** se si desidera digitare un nome ogni volta che verrà totalizzato un punteggio tra i primi dieci. Deselezionare la casella di controllo se si desidera che il proprio nome venga visualizzato automaticamente nella classifica dei punteggi migliori.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)



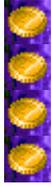
Per azzerare i punteggi migliori

Quando si azzerata classifica, tutti i punteggi migliori verranno azzerati.

- 1 Scegliere **Punteggi migliori** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Punteggi migliori di Color Collision** scegliere il pulsante **Azzerata**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)



Per attivare o disattivare le Istruzioni preliminari

Nella finestra di dialogo **Istruzioni preliminari** vengono fornite brevi istruzioni sullo scopo e le regole del gioco.

- 1** Scegliere **Istruzioni preliminari** dal menu ?
- 2** Nella finestra di dialogo **Istruzioni preliminari di Color Collision** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Non mostrare queste istruzioni all'avvio**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)



Per attivare o disattivare Mostra suggerimenti

Questo comando consente di visualizzare una serie di brevi informazioni sulle caratteristiche del gioco o di un particolare livello.

- 1 Scegliere **Mostra suggerimenti** dal menu ?
- 2 Quando accanto al comando **Mostra suggerimenti** appare un segno di spunta, nel corso del gioco verranno visualizzati dei suggerimenti. Se accanto al comando non appare un segno di spunta, non verrà visualizzato alcun suggerimento.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)



Altri dati

Mir-Dialogue

Responsabile progetto: Valeri Mirantsev

Ideazione: Alexey Pajitnov

Produzione: Andrey Novikov

Responsabile programmazione: Nickolay Reshetnyak

Programmatori: Vadim Kuznetsov, Nadya Romanchuk

Grafica: Marina Lenskaya

Musica: Igor Krasilnikov

Responsabile testing del software: Yury Romanchuk

Responsabile supporto tecnico: Sergey Pshenichnikov

Microsoft

Produzione: Zachary M. Drake

Progettazione: Alexey Pajitnov

Pianificazione prodotto: Heather Burgess

Responsabile prodotto: Ann Martinson

Responsabile localizzazione: Laurence K. Smith

Responsabile supporto tecnico: Steven Kastner

Responsabili testing del software: Steve Sanford, Matt Gradwohl, Eric Spunaugle

Testing del software: Brian Hunt, Paul H. Gradwohl, Sean Kellogg

Coordinatore versioni beta: Andy Wood

Programma di installazione: David Shoemaker

Guida in linea: Maximilien X. Klaisner

Testi: Tricia Hoffman, Pamela Janello, Alexandra Shapiro

Redazione: Amy Robison

Direzione artistica: Jennifer Epps

Grafica copertina CD: Chris Lassen

Icone: Connie Braat

Usabilità prodotto: Sean Draine

Gestione: Stuart Moulder, Brian Bennink, Jo Tyo, Craig Henry, Ed Ventura



Supporto Tecnico

Per informazioni sul supporto tecnico contattare la casa produttrice del proprio PC. Il numero di telefono del supporto tecnico è incluso nella documentazione fornita con il PC.

