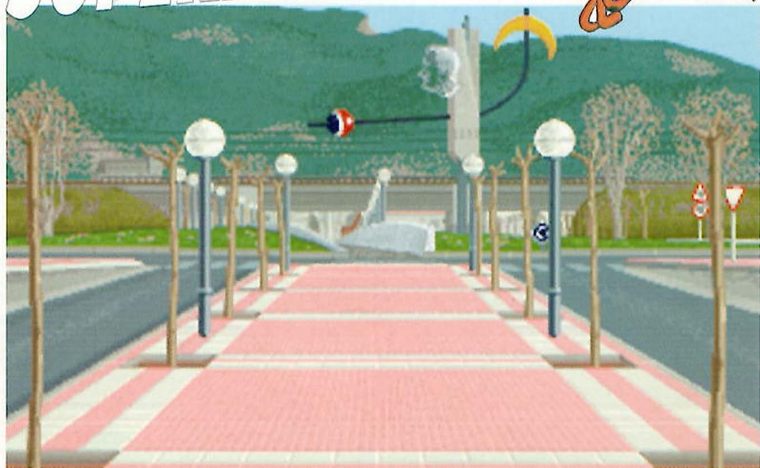
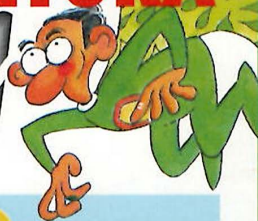


LA GRAN AVENTURA

D'EN

SUPERPETUENG



J O C P E R O R D I N A D O R

© 1997 Ajuntament de Santa Perpètua de Mogoda.
Basat en el personatge *Superpetuenc* de Pepònio

Guió: Joan Ricart i Gam Art.

Dibuix i animació: Jaume Altimira i José Luis Sanchez.

Programació: Cinto Ventura i Pau Tomé.

Programació de pantalles: Salvador Casamiquela, Pau Tomé, Cinto Ventura i Ricard Benasco.

Música: Xavier Martín Puchecha.

Correcció: Servei Local de Català.

Coordinació: Gabinet d'Alcaldia.

Edita: Ajuntament de Santa Perpètua de Mogoda.

Dipòsit legal: B-15492-97

Santa Perpètua de Mogoda, abril de 1997.



D'

uns anys ençà, l'Ajuntament ha publicat, cada vint-i-tres d'abril, un llibre relacionat amb Santa Perpètua. Aquesta dinàmica ens ha permès aplegar una considerable col·lecció de publicacions locals, l'últim fruit de les quals és el joc que teniu a les mans. Per primera vegada, els destinataris de la publicació de Sant Jordi són, principalment, els nostres veïns més joves: els nois i noies de la nostra població. Per aquest motiu, el format escollit ha estat el d'un CD interactiu. Ha estat una opció agosarada: les noves tecnologies sempre motiven polèmica. Però això dependrà de l'ús que se'n faci. I en aquest cas, ens ha semblat que aquest era el camí més llaminer, senzill i efectiu per acostar-los al coneixement del nostre present i la nostra història.

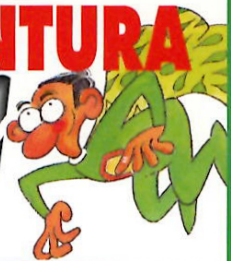
PERE BUFÍ

ALCALDE

LA GRAN AVENTURA

D'EN

SUPERPETUENC



La gran aventura d'en Superpetuenc és un passeig lúdic i virtual pel poble de Santa Perpètua i per alguns períodes de la seva història. Inspirat en escenaris, personatges, documents i esdeveniments reals, aquest joc interactiu ens aproparà a indrets llunyans en el temps i propers en l'espai. El recorregut històric serà longitudinal i transversal alhora i el jugador, si té prou enginy per superar tots els reptes i els enigmes, podrà dialogar amb desenes de personatges interessants: des d'un caçador-recol·lector de la prehistòria a una

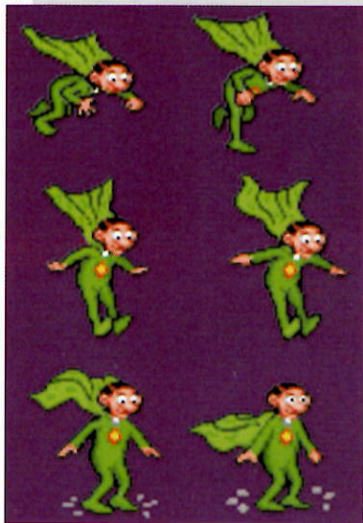
matrona romana, des d'un cabdill ibèric a una treballadora del tèxtil del segle XIX. Mitjançant la comparació i el contrast, tot jugant, constatarà la importància de les comunicacions, els canvis en l'organització política i econòmica, l'evolució del paisatge i l'urbanisme, els efectes de l'expansió econòmica i les immigracions, la riquesa que suposa la diversitat cultural i la transcendència de l'equilibri de l'ecosistema, de la recollida selectiva o dels transports públics... Com a espectador privilegiat assistirà a la celebració d'un culte funerari, participarà en la inaugu-

ració del baixador de La Florida i caminarà per l'atzucac subterrani de les mines d'aigua que travessaven la localitat.

La gran aventura d'en Superpetuenc

es basa, entre altres fonts bibliogràfiques, en els llibres i quaderns publicats anteriorment per l'Ajuntament de Santa Perpètua. A banda dels elements estrictament lúdics i d'algunes llicències argumentals (com la d'encabir el *deinotherium* exhumat l'any 1976), el joc evoca diversos trets de la nostra identitat col·lectiva: els diferents barris, equipaments municipals, masies, edificis singulars, personatges de la nostra història, entitats...

El jugador, en definitiva, descobrirà l'apassionant i complex laberint de la nostra història, des del paleolític als nostres dies. I, acabat el joc, segurament percebrà l'espai real d'una manera diferent. Familiaritzat ja amb determinats indrets del nostre poble, els testi-



monis històrics i arqueològics no seran matèries mudes sinó el referent d'una època que ell ha visitat virtualment, els escenaris d'una aventura viscuda.

JOAN RICART



INSTRUCCIONS

INSTAL·LACIÓ

Per instal·lar el programa només cal inserir el CD-ROM del joc en la unitat lectora i executar el programa *INSTAL*, responent a les preguntes que ens faci. Després només cal escriure des de la unitat del CD-ROM *SUPER* cada vegada que vulguem jugar.

El programa d'instal·lació copiarà una petita part del programa en la seva unitat C per poder treballar i poder desar les partides.

COMENÇAR A JUGAR

Després d'haver instal·lat el joc correctament, només cal anar a la unitat de CD-ROM i escriure *SUPER* cada vegada que vulguem jugar.

OPCIONES DEL PROGRAMARI

Pitjant la tecla FI ens sortirà la pantalla d'opcions on podem triar:

- **Recuperar** (opció per recuperar una partida desada)
Ens sortirà la llista de partides desades i haurem de triar la que volem recuperar.
- **Desar** (desar una partida en el disc dur)
Ens sortirà una llista on podem triar on volem desar la partida, hi podrem escriure un nom per recordar on érem.
- **Sortir** (sortir del joc)
Per sortir del joc cal confirmar amb un sí o un no.

Per a altres consultes, llegiu el fitxer LLEGfUME.TXT del CD-ROM.

COM JUGAR

El jugador controla els moviments i els diàlegs d'en Superpetuenc, mitjançant el ratolí de l'ordinador. Les accions que pot fer el personatge vénen representades per una sèrie de cursors que indiquen la funció a fer. Per canviar de funció només caldrà pitjar el botó dret del ratolí, per activar l'acció triada es pitjarà el botó esquerre.

Cal subratllar que el jugador només podrà anar avançant si resol tots cis enigmes i requisits que els diferents personatges li aniran plantejant. Si, en algun moment, el jugador percep que està encallat, caldrà que repassi atentament el trajecte argumental previ: algun detall se li ha escapat!



Caminar

El personatge es mou per la pantalla sempre que marqui amb el cursor on ha d'anar.



Mirar

Aquesta funció ens permet tenir informació d'un objecte, d'un indret o d'un personatge.



Parlar

Per parlar amb un personatge cal posar el cursor a sobre i fer clic. En fer-ho, s'activarà un procés de diàleg entre el personatge i en Superpetuenc. Les opcions surten a la pantalla i el jugador ha de triar la que consideri més escaient. Obtindrà una resposta\ abans d'acomiarar-se, la possibilitat de plantejar noves intervencions fins que quedin totes esgotades.



Agafar objecte

Per agafar un objecte cal posar el cursor a sobre i, si aquest e\ mou, tancant i obrint la mà, fer clic. L'objecte desaparèixerà de



l'escenari i s'afegirà al caixó d'objectes del protagonista, per poder ser utilitzat més endavant.



Fer servir objecte

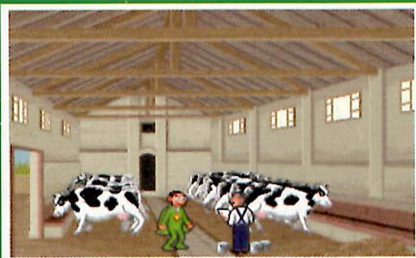
Per fer servir un objecte cal activar el cursor per seleccionar-lo. En obrir-se la finestra del caixó es podrà triar l'objecte de la llista. En triar-ne un, la finestra es tancarà, mantenint activat en el cursor l'objecte en qüestió. Per utilitzar-lo caldrà aleshores fer clic sobre la persona o l'objecte que es vol fer servir.



A la finestra del caixó, sempre que vulguem, podem tornar a mirar els objectes que hi tenim per recordar-ne la informació i les característiques. En algunes ocasions, a partir de dos objectes combinats, en pot sortir un tercer de diferent.

El mapa

El mapa és una de les pantalles més importants del joc i l'eina per canviar d'escenari. Basat en un mapa aeri del poble, s'hi representaran els escenaris on podem anar a cada moment. Inicialment només en tenim dos però molt aviat se n'hi aniran afegint perquè, en parlar amb els personatges o consultar determinats objectes, se n'obriran de nous. Per canviar d'escenari només cal marcar la sortida de la pantalla on som i, un cop al mapa, marcar allà on volem anar. Cal esmentar que, al mapa, només s'hi reflecteixen els escenaris del present.



REQUERIMENTS

- Ordinador PC 386 o superior
- CD-ROM
- YGA 256 colors
- 4 MB RAM
- 1 MB lliure en el disc dur
- Opcional *Sound Blaster* o compatible



**Ajuntament de
Santa Perpètua de Mogoda**