

TITAN



TITAN

Notice Française

1- Installation :

Sur AMSTRAD CPC version disquette, allumez votre écran puis votre CPC. Insérez la disquette TITAN dans le lecteur de disquette, et tapez : SHIFT @ puis CPM suivi de la touche ENTER.

Sur AMSTRAD CPC version cassette, allumez votre écran puis votre CPC. Insérez la cassette TITAN dans le lecteur de cassette et enfoncez la touche PLAY du lecteur de cassette. Tapez sur la touche CTRL et la touche ENTER du pavé numérique en même temps.

ATTENTION :

La disquette de TITAN ne doit jamais être retirée du lecteur de disquette pendant tout le temps d'utilisation.

2- Commandes :

AMSTRAD CPC :

ESC: suicide de la vie en cours

CTRL+ESC: revient à la présentation

SHIFT+ESC: abandon de la partie en cours

SHIFT+CTRL+ESC: sort définitivement de TITAN

Vous dirigez votre raquette avec le clavier ou le joystick de votre Amstrad CPC.

Les commandes reçues sont interprétées de la manière suivante :

HAUT.....	Aller vers le haut
BAS.....	Aller vers le bas
GAUCHE	Aller vers la gauche
DROITE.....	Aller vers la droite
BARRE ESPACE.....	Changement de vitesse scrolling

Les touches Q (clavier QWERTY) ouu A (clavier AZERTY) correspondent à la flèche vers la gauche.

Les touches W (clavier QWERTY) ou Z (clavier AZERTY) correspondent à la flèche vers la droite.

La touche P correspond à la flèche vers le haut.

La touche L correspond à la flèche vers le bas.

Version disquette uniquement:

Lors de la saisie du nom du joueur après la fin d'une partie, vous devez choisir une par une les lettres du nom en vous positionnant dessus à l'aide des touches fléchées du clavier, ou du joystick, et en validant chaque lettre avec la barre d'espacement ou le bouton FIRE du joystick.

Lorsque toutes les lettres du nom ont été écrites, positionnez-vous sur le petit f et validez encore une fois avec la barre d'espacement ou le bouton FIRE du joystick.

Le nouveau score est alors enregistré sur la disquette.

3- L'HISTOIRE :

En 2114, à Vegapolis Mr Hibrys, cadre communautaire, star des concepteurs analytiques vient de terminer un nouvel axe de loisir qui fait fureur.

Le prix de mille Kronurs récompensant un éventuel vainqueur de Titan attire la convoitise des aventuriers les plus fous. Mais le jeu est inhumain, et tous périssent au cours des 80 niveaux

meurtriers (16 version Amstrad cassette).

Votre raquette magnétique à facettes doit contrôler les rebonds de la boule de puissance à travers les immenses univers synthétiques.

Si vous (ou la boule) percutez un icône de mort, votre potentiel de vie diminuera de manière irrémédiable. Avant de défier cet univers démoniaque, sachez que tous les testeurs de Mr Hibrys ont péri au cours des tests de cet axe maudit...

Le scrolling ultra-rapide de ce jeu, les graphismes et la variété des niveaux a déjà rendu de nombreuses personnes malades...
Avis aux amateurs !

4- QUE FAIRE POUR REMPLIR VOTRE MISSION ?

Vous devez finir un à un les quelques quatre-vingt tableaux (seize dans la version Amstrad cassette) soit en détruisant toutes les briques du tableau, soit en touchant l'élément EXIT avec la balle.

Au début de la partie, vous devez indiquer votre numéro de joueur (entre 0 et 9), et ensuite, vous pouvez choisir le tableau sur lequel vous désirez commencer (entre 1 et le dernier tableau où vous n'avez pas perdu de raquette). Cette option de choix du tableau n'existe pas sur la version Amstrad Cassette.

Vous perdez une vie si la raquette touche une tête de mort blanche ou si la balle touche une tête de mort blanche ou verte. Vous devez savoir qu'en passant sur la balle avec la raquette, son sens de déplacement sera l'inverse de celui de la raquette. Si la raquette s'arrête sur la balle, celle-ci est bloquée et dès que l'on bougera, la balle prendra la direction opposée. La balle peut traverser les passages rouges mais pas les verts. La raquette peut traverser les passages verts mais pas les rouges.

Un élément des tableaux a une propriété extraordinaire : c'est l'ENERGIZER (sorte de brique avec un E dégradé au centre). Si la raquette le touche, les positions de la balle et de la raquette sont inversées.

Il existe aussi dans l'axe de Mr Hibrys une brique indestructible que l'on peut déplacer en la poussant... Bien employée, cette brique permet de canaliser la balle dans des endroits sûrs, en l'empêchant d'aller toucher une tête de mort.

Les éléments de tableaux qui ressemblent à des petites taches d'huile sont en fait des briques émergeantes. A chaque fois que la raquette passe dessus, la brique qu'elle contient émerge petit à petit, pour finalement devenir infranchissable.

5- SCORES :

Scores :

Une brique détruite rapporte 100 points au premier tableau. 200 points au deuxième tableau... 8000 points au quatre-vingtième tableau.

Une brique qui disparaît petit à petit, ne rapporte de points qu'à sa disparition et également 100 points au premier tableau... et 8000 points au dernier tableau (1600 points sur la version cassette).

6- REMERCIEMENTS :

P. PAMART, D. FERNANDES, P. PATEAU & J.M. MASSON, E. ZMIRO.

Merci également à: G. ESPECHE, A. FERNANDES, J.C. MEY-
RIGNAC, F. MOREAU, V. BERTHELOT, E. CAEN, H. CAEN.

Salutations à C. BARRON, J.M BERTE, J.M BLOTTIERE, D.
BONOMO, D. BOOLAUCK, M. BRISOU, E. CABERIA, O. FON-
TENAY, Y. HUITRIC, B. JOLIVALT, S. LAVOISARD, L. LE
GENTIL, P. MARTIN, M. MASSONET, J.C. PAULIN, S.
SCHREIBER, P. VALLS, C. VIARD, P. de MENIBUS...

TITUS COPYRIGHT 1988

