FRANCAIS

COMMANDES

F1 changer de couleur
F2 connecter ou déconnecter le joystick
F3 son off/on
F4 échanger entre la couleur et le mode noir et blanc (seulement CGA)
F5 stopper le jeu
F10 stopper ou commencer le jeu (pause)
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 .
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 du scrolling

Les touches Q (clavier QWERTY) ou 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.

L'HISTOIRE

En 2114, à Vegapolis, M. 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. 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 M. 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!*

QUE FAIRE POUR REMPLIR VOTRE MISSION?

Vous devez finir un à un les quelques 80 tableaux 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); 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).
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. 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 des têtes de mort.
Les taches bleues sont des taches d'huile qui empêchent la raquette de changer de direction tant qu'elle n'a pas rencontré un autre élément du tableau.
Les éléments de tableaux qui ressemblent à des petites taches d'huile sont en fait des briques émergeantes. A chaque fois que la brique passe dessus, la brique qu'elle contient émerge petit à petit, pour finalement devenir infranchissable.

ENGLISH

CONTROLS

F1 changes the color
F2 connects or disconnects the joystick
F3 sound off/on
F4 switches between color and black & white mode (only CGA)
F5 allows you to stop the game if desired
F10 stops or starts the game (pause)
The control unit is controlled either by the joystick or the arrow key on the keyboard.
Commands will interpreted as follows:

UP go up
DOWN go down
LEFT go left
RIGHT go right
SPACE BAR decreases the speed

At the end of the game, you can put your name beside your score. You do this by choosing the letters of your name one by one on the keyboard. Press the space bar to store each individual letter. When you have finished entering your name, move the cursor on the END display and press the space bar again. Your new score is now store on the disk.

THE STORY

The year is 2114, the place is Vegapolis.
Mr. Hibrys, a community senior executive, the star of all analytic conceptors, is the author of a brand new leisure axle wich has been driving crowds mad. The fabulous 1000 Kronurs bonus to the winner of TITAN attracts the wildest adventurers.
But the game is deadly; all have died somewhere along the 80 levels. Your magnetic control unit, with its facets, must control the bounces of the power-sphere across immense synthetic worlds.
If you, or the sphere, were to hit a death icon, your life potential will be decreased drastically...
Before defying this evil universe, you must know that all those who have tested Mr. Hirsby's game have perished...
The ultra-fast scrolling of this game, the graphics, the variety of levels, have already driven many people ill...
You have been warned!!

YOUR MISSION

You must finish one by one 80 differents stages either by eliminating all the obstacles on the screen or by hitting the EXIT element with the sphere.
In the beginning, you have to indicate your player number (between 0 and 9), and after that you can choose the level to begin with (between 1 and the last stage you haven't loose any racket).
You will lose a life if the control unit hits a white skull or if the power sphere hits either a white or green skull.
You must know that when the control unit hits quickly the power sphere it will then pass through and the power sphere will change its direction; you can also catch the power sphere with the control unit and release it in the opposite dirction of the next move of the control unit.
The power sphere can pass through red obstacles but not through green obstacles.
The control unit can pass through green obstacles but not through red obstacles.
One element has an extraordinary feature : the Energizer (marked with a shaded blue E), if it gets hit by the control unit, the positions of the power sphere and of the control unit are permuted instantly.
There are indestructible obstacles that can moved with the control unit by pushing them one at a time. Well used, they will allow you to open or close certain ways on purpose.
The blue spots are oil spots which keep the control unit from changing direction until hitting a new obstacle. Some obstacles become solid after you've crossed over several times with the control unit.

SCORES

One destroyed obstacle gives you 100 points on the first level, 200 points on the second level, 8000 points on the 80th level.
A slowly disappearing obstacle gives you points only once disapeared, 8000 points on the 80th level.

DEUTSCH

BEFEHLE

F1	die Farben wechseln
F2	Tastatur/joystick
F3	Ton an/aus
F5	zrück zum DOS
F10	pause

ctrl+esc: Zurück zum Beginn
shift+esc: Abbrechen der begonnenen Partie
shift+ctrl+esc: Endgültiges Abbrechen von TITAN
Ihr Schläger wird mit der Tastatur oder dem Joystick bewegt.
Die erhaltenen Befehle werden folgendermaßen ausgeführt:
oben: nach oben bewegen
unten: nach unten bewegen
links: nach links bewegen
rechts: nach rechts bewegen
Leerschrittaste: Geschwindigkeitsänderung des Scrolling
Die Tasten Q (Tastatur QWERTY) oder A (Tastatur AZERTY) entsprechen dem Pfeil nach links.
Die Tasten W (Tastatur QWERTY) oder Z (AZERTY) entsprechen dem Pfeil nach rechts.
Die Taste P steht für den Pfeil nach oben.
Die Taste L steht für den Pfeil nach unten.

DIE STORY

Im Jahre 2114 in Vegapolis hat Mister Hibrys, Starerfinder analytischer Konzepte, gerade ein neues Spielsystem entwickelt, das viel Furore macht. Bei diesem Spiel, das die tollkühnsten Abenteurer anlockt, ist ein Preis in Höhe von tausend Kronurs für den Sieger von Titan ausgesetzt. Aber dieses Spiel ist grausam, und alle gehen irgendwann an den 80 Todesfallen zugrunde. Mit Ihrem magnetischen Facettenschläger müssen Sie den gewaltigen Aufprall des Balls in den immens großen synthetischen Welten kontrollieren. Wenn Sie (bzw. Ihr Ball) auf einen Totenkopf aufschlagen, ist Ihr Lebenspotential unwiederbringlich gemindert. Wenn Sie diesem dämonischen

Universum die Stirn bieten wollen, müssen Sie wissen, daß bisher alle Testpersonen von Mister Hibrys bei den den Härteproben dieses verteufelten Systems umgekommen sind...
Das rasend schnelle Scrolling dieses Spiels, die vielen Bilder und Härteproben haben schon manchen Teilnehmer überfordert... Amateure seien also hiermit gewarnt!

WIE ERFÜLLEN SIE IHRE MISSION?

Sie müssen auf jedem der 80 Bilder entweder alle Ziegelsteine zerstören oder das Element EXIT mit dem Ball berühren. Zu Beginn der Partie geben Sie Ihre Spielernummer ein (zwischen O und 9). Danach können Sie das Bild wählen, mit dem Sie beginnen möchten (zwischen Bild 1 und dem letzten Bild, wo Sie nicht den Schläger verloren haben). Sie verlieren ein Leben, wenn der Schläger einen weißen Totenschädel oder wenn der Ball einen weißen oder grünen Totenschädel berührt. Wenn der Schläger am Ball hängenbleibt, ist dieser blockiert. Sobald er bewegt wird, springt der Ball in die entgegengesetzte Richtung. Er kann die roten, aber nicht die grünen Felder passieren. Der Schläger kann die grünen, aber nicht die roten Felder passieren.
Ein Bildelement hat eine besondere Eigenschaft: Das ist der ENERGIZER (eine Art Ziegelstein mit einem abschattierten E in der Mitte). Wenn der Schläger mit ihm in Berührung kommt, kehren sich Ball- und Schlägerstellung um. Im System von Mister Hibrys gibt es auch einen unzerstörbaren Ziegelstein, den man verschieben kann... Bei richtiger Positionierung läßt sich der Ball an sichere Orte bringen, ohne die Totenschädel zu berühren. Die blauen Flecke stellen Ölflecke dar, die verhindern, daß der Schläger seine Richtung ändert, solange er auf kein anderes Bildelement stößt. Die Bildelemente, die wie kleine Ölflecke aussehen, sind in Wirklichkeit langsam auftauchende Ziegelsteine. Jedes Mal, wenn der Ziegelstein sie berührt, taucht der darin enthaltene Ziegel langsam auf und wird schließlich zum unüberwindbaren Hindernis.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG