

TITÁN

LA HISTORIA

Estamos en el año 2114. El lugar: Megápolis.

El profesor Hybris, el genio que está detrás de todos los diseñadores analíticos, es el creador de un nuevo concepto del ocio, el fabuloso extra de 1.000 kronurs para el ganador de Titán, atrae a los aventureros más estrafalarios.

Pero el juego es muy peligroso y todos han muerto en algún lugar de los 80 niveles.

Para conseguir tener éxito debes guiar la bola de energía por 80 por inmensos y sintéticos mundos. Utilizando una raqueta mágica y magnética, evitando al mismo tiempo todas las formas de conos que intentan matarte.

El movimiento ultra rápido, los gráficos multicolor, la variedad de juegos y la trepidante velocidad del juego ya han causado muchas crisis mentales.

¡¡Estás avisado!!

TU MISIÓN

Debes completar los 80 niveles (76 en la versión cassette de Amstrad) eliminando en cada uno de ellos todos los ladrillos que aparecen en la pantalla, o pulsando el ladrillo de salida (EXIT) con la bola.

Al principio tienes que escoger el número de tu jugador entre 0 y 9. En las siguientes partidas, introduciendo tu número, podrás iniciar cualquier partida en el nivel en que terminaste la anterior. Además, empujando hacia abajo el joystick, puedes empezar al nivel más bajo. (Esta opción no existe en las versiones de cassette).

Perderás una vida si la raqueta golpea un esqueleto blanco o si la bola golpea un esqueleto blanco o uno verde.

Si mueves la raqueta sobre la bola, ésta se moverá en dirección opuesta a la de la raqueta, Puedes coger y congelar la bola moviendo la raqueta sobre ella a partir de esta posición. La bola se moverá en la de la dirección opuesta a la de la raqueta cuando la muevas de nuevo.

La bola puede atravesar los pasos rojos, pero no los verdes. La raqueta puede atravesar los verdes, pero no los rojos.

Un elemento llamado Energizador (un ladrillo con una E azul en el centro) tiene una cualidad extraordinaria: si mueves tu raqueta sobre este ladrillo, las posiciones de la raqueta y de la bola se invierten.

También hay ladrillos sólidos e indestructibles en ciertos niveles que puedes mover por la pantalla con la raqueta y utilizarlos para impedir la entrada a los esqueletos etc.

Busca los puntos azules de combustible, ya que tu raqueta se descontrolará totalmente hasta que toques la pared.

Hay algunos bloques con puntos en ellos, a través de los que puedes pasar. Sin embargo, cada vez que hagas esto, irán cambiando de tono, cada vez más oscuros hasta que se hagan completamente sólidos. Cuando esto ocurra, ya no podrás pasar a través de ellos y te veras atrapado en una zona equivocada de la pantalla.

MARCADORES

Cada ladrillo eliminado te dará 100 puntos en la primera etapa, 200 en la segunda y así hasta 8.000 puntos en el nivel 80.

Un ladrillo que desaparezca lentamente sólo te dará puntos cuando haya desaparecido por completo (siendo su valor el mismo).

PARA EMPEZAR

Cassette del CBM 64/128

- En el Commodore 128, teclea GO64 y después pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP.
- En el Commodore 64 y SX64, enciende el monitor, comprueba que no haya ningún cartucho enchufado a tu ordenador y después enciéndelo. Inserta el cassette de TITÁN en el datasette y pulsa a la vez las TECLAS SHIFT y RUN/STOP.

Cassette del Spectrum +2

- Enciende el monitor y el ordenador, inserta la cinta de TITÁN en el cassette y pulsa ENTER.

Cassette del Amstrad CPC

- Enciende tu ordenador y pulsa las teclas CTRL y ENTER pequeño (INTRO), luego pon en funcionamiento el cassette.

Disco del Amstrad CPC

- Enciende el ordenador e inserta el disco de TITÁN en la unidad, después teclea /CPM y pulsa ENTER.

CONTROLES

Commodore 64/128:

La tecla RESTORE va al menú.

La tecla F3 pone o quita el sonido.

La tecla F7 mantiene o para el juego.

A arriba

Z abajo

< izquierda

> derecha

ESPACIO cambia la velocidad del movimiento

Spectrum

La tecla P mantiene o para el juego.

Durante la partida puedes controlar tu raqueta con un joystick o bien con una de las siguientes teclas: Q, A, Z y X.

Q arriba

A abajo

Z izquierda

X derecha

Nadie de esta plataforma se da cuenta de lo peligrosa que podría ser esta invasión, pero con el fin de proteger a la humanidad. deben enviarse fuerzas de defensa inmediatamente.

THUNDER CLOUD II

Un caza espacial que utiliza tecnología que anteriormente se pensaba que sería imposible de manejar.

Tú eres el Betradoid Kal.

Eres el único cazador lo suficientemente capaz y experimentado como para controlar un conflicto estratégico a escala galáctica. Tu misión, detener la invasión.

VERSION AMSTRAD CPC

VERSION AMIGA

VERSION ATARI ST

FABRICADO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR PROEIN SOFT LINE
PROHIBIDA LA REPRODUCCION, TRANSMISION, ALQUILER O PRÉSTAMO DE
ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA DE PROEIN, S. A.
PROEIN SOFT LINE, MARQUÉS DE MONTEAGUDO, 22. BAJO 28028 MADRID