

candado es lo mismo que completar su sección correspondiente. Si Titus the Fox pierde una vida, el juego seguirá en el último candado y no al principio del nivel.

ENEMIGOS

Titus the Fox te ofrece más de 50 enemigos. Cada uno tiene sus propias características y responderán según te acerques a ellos.

Es aconsejable que observes a estos bichos para que puedas esquivar sus ataques.

Hay distintas formas de golpear a tus enemigos. La forma más sencilla es golpearles con un objeto (ver sección "OBJETOS"). En el "método coyote", puedes librarle de estos seres malvados sin mucho riesgo (de nuevo, ver sección "OBJETOS"). Si prefieres un enfoque defensivo, la mejor solución es saltar sobre tu adversario. Esto es, a menudo, la forma más rápida pero debes moverte rápido para conseguirlo. Para los más valientes, una alternativa interesante es aproximarte sigilosamente (sólo desde atrás en versión PC) y cogerle como un levantador de pesos ruso. Entonces golpea a tu presa o lánzale contra otro enemigo para matar dos pájaros de un tiro.

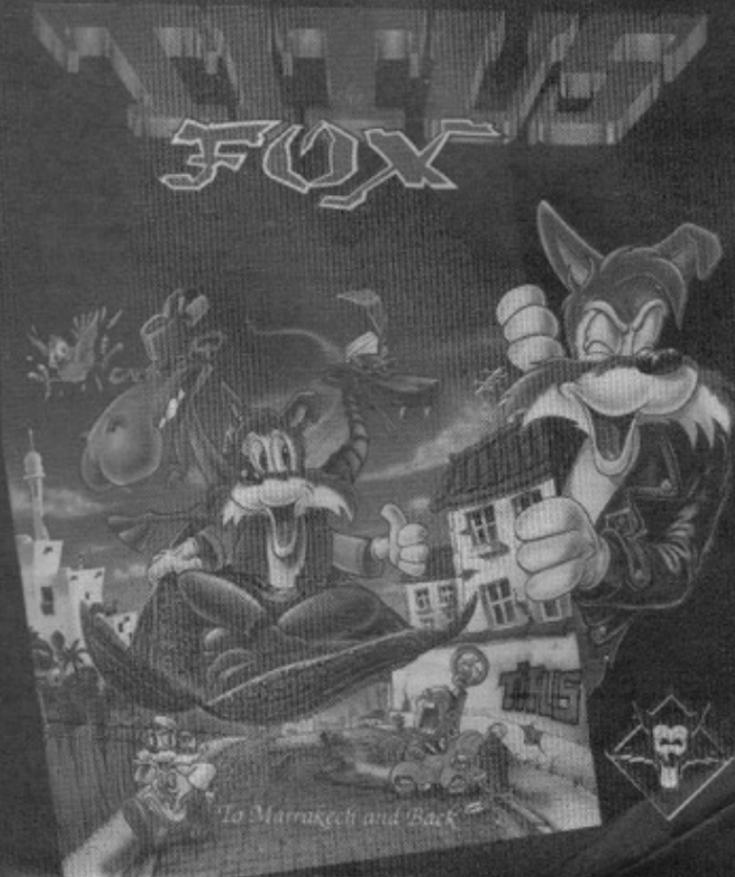
TRUCOS Y PISTAS

- 1 No pierdas la esperanza. Hay una solución a cada problema, sólo es cuestión de encontrar el sistema correcto.
- 2 Todas las trampas y pasajes difíciles pueden superarse sin perder energía. De nuevo es cuestión de técnica.
- 3 A veces es más ventajoso no recolectar todos los bonus disponibles.
- 4 La lámpara de aceite y los candados están escondidos de vez en cuando.

COPYRIGHTS

© 1992 TITUS - "Titus the Fox" es un paquete de software protegido por acuerdos de copyright internacionales. Cualquier reproducción, adaptación, alquiler o proceso del contenido, incluyendo el manual es estrictamente ilegal. Estos derechos son válidos en Francia y otros países. El código fuente está registrado en la Agencia de Protección del Software (APP) en París.

Distribuido por PROEIN, S. A.
Marqués de Monteagudo, 22
28028 MADRID



TITUS THE FOX

Tarjeta de referencia rápida
IBM PC y compatibles
EQUIPO NECESARIO

IBM PC, XT, AT, PS1, PS2 o compatible.
Tandy 1000, 3000.
RAM 512 Kb o más.
Tarjeta gráfica Hercules, CGA, EGA o VGA
DOS 2.0 o superior
Unidad de disco de 3,5 o 5,25 pulgadas
Tarjeta AdLib o altavoz interno

COMO EMPEZAR

USUARIOS DE DISCO FLEXIBLE

Aviso: no retirar el disco de la unidad interna; el ordenador lo necesita para inicializar la protección.

Enciende el monitor y el ordenador, inserta MS-DOS (o PC-DOS) en la unidad de disco principal (A). Cuando aparezca el inductor A- retira el disco DOS de la unidad e inserta el disco de Titus the Fox (disco 1 para la versión 5,25). Para arrancar el juego tecllea FOX <RETURN>.

Si DOS está en el disco duro, se cargará automáticamente. Cuando esté cargado, inserta el disco Titus the Fox (disco 1 para la versión 5,25) en la unidad de disco principal (A) y tecllea A- <RETURN>. El ordenador mostrará A-, tecllea FOX <RETURN>.

USUARIOS DE DISCO DURO

El juego tiene un programa que te permite copiar Titus the Fox en tu disco duro. Inserta el disco (disco 1 para la versión 5,25) en la unidad A. Tecllea A- <RETURN>, y H<FOX> <RETURN>. El programa de instalación creará automáticamente un subdirectorio llamado FOX y copiará los ficheros en ese subdirectorio. Se te pedirá que insertes el otro disco (versión 5,25).

Antes de arrancar el juego, asegúrate de que estás en el subdirectorio FOX. Tecllea FOX <RETURN>.

Aviso: no retirar el disco de la unidad interna; el ordenador lo necesita para inicializar la protección.

El juego está diseñado para detectar automáticamente la configuración de tu ordenador y cargar el juego para aprovechar al máximo el rendimiento de tu sistema. Sin embargo, puede que necesites evitar la función de autodetección del programa utilizando parámetros. Un parámetro es un código que representa una función específica; se tecllea después del nombre del programa para obligar a que se cumpla una acción específica. Aquí están los parámetros que pueden utilizarse con Titus the Fox:

/V Carga el programa en modo VGA

/E Carga el programa en modo EGA

/C Carga el programa en modo CGA

/H Carga el programa en modo Hercules.

/B Carga el programa con sonido por el altavoz interno.

Supongamos que tienes una tarjeta VGA y el programa no la reconoce por alguna razón. Deberías tecllear FOX / V <RETURN> para forzar al programa a utilizar la tarjeta VGA.

AMIGA

EQUIPO NECESARIO

Amiga 500 Plus, 500, 1000, 2000, 2500, 3000.
RAM 512 Kb o más.

COMO EMPEZAR

Si tienes un Amiga 512 Kb con unidad externa, desconéctala antes de arrancar el juego.

AMIGA 1000 512 Kb.

Conecta el monitor y el ordenador. Inserta KICKSTART (1.2 o superior) en la unidad principal (df0). Después de cargar KICKSTART, el Amiga te pedirá el WORKBENCH. En este punto la secuencia de carga es la misma que para otros tipos de Amiga mostrados a continuación.

AMIGA 500 Plus, 500, 2000, 2500, 3000, 1000 (sigue los pasos anteriores primero).

En el inductor WORKBENCH, inserta el disco Titus the Fox en la unidad y el juego se cargará.

ATARI ST

EQUIPO NECESARIO

Atari 520 ST, 1040 ST, STE, Mega ST2, Mega ST4, Mega STE (con TOS en ROM).

RAM 512 Kb o más.

Unidad de disco de 3,5 pulgadas, doble cara.

Monitor en color.

COMO EMPEZAR

Asegúrate de que tu ordenador está apagado y de que no hay ningún cartucho conectado. Inserta el disco de Titus the Fox (disco 1 en la versión de una cara) en la unidad y conecta el ordenador. El juego se cargará automáticamente. **NOTA** Este juego sólo funcionará en un Atari ST con unidad de doble cara. Si tienes una unidad de una cara, envía tu disco de vuelta a:

TITUS UK

The Old Forge Business Centre

7 Caledonian Road

London N1DX

Estaremos encantados de cambiártelo por dos discos de una cara.

Por razones técnicas pueden existir diferencias entre la versión CPC/CPC+ y determinadas funciones descritas en el manual.

PARA EMPEZAR

DISCO Enciende el monitor y después el ordenador. Inserta el disco y tecla RUN "DISC" <ENTER>.

CINTA Enciende el monitor y después el ordenador. Pulsa las teclas CTRL y ENTER. Inserta la cinta y pulsa PLAY.

CONTROLES CPC/CPC+

Movimientos:	Joystick y flecha arriba/abajo/derecha/izquierda
Moverse arriba a la izquierda	F7 (tecla 7 numérica en CPC 464)
Moverse arriba a la derecha	F9 (tecla 9 numérica en CPC 464)
Coger/colocar/arrojar un objeto:	botón de fuego y tecla Copy/Enter
Desplazar pantalla a la derecha	F4 (tecla 4 numérica en CPC 464)
Desplazar pantalla a la izquierda	F6 (tecla 6 numérica en CPC 464)
Desplazar pantalla arriba:	F8 (tecla 8 numérica en CPC 464)
Desplazar pantalla abajo:	F2 (tecla 2 numérica en CPC 464)
Centrar pantalla en personaje:	F5 (tecla 5 numérica en CPC)

COMANDOS

(AMIGA / ATARI ST / IBM PC/CPC)

	Amiga	Atari ST	PC	CPC
Abandonar el juego	F1	F1	F1	/
Fin de juego	F2	F2	F2	ESC
Pantalla de estado	F4	F4	F4	/
Música si/no	F5	F3	F3	CONTROL
Efectos sonoros si/no	F6	/	/	/
Filtro sonoro si/no	F7	/	/	/
Frecuencia 50/60 Hz	/	F5	/	/
Pausa	P	P	P	ESPACIO
Barra de energía	/	/	E	/
Vuelta al DOS	/	/	Esc	/

Joystick

Arriba/Saltar
Abajo/Agacharse
Izquierda
Derecha

Arriba
Abajo
Izquierda
Derecha

Teclado

Flecha arriba / Q
Flecha abajo / A
Flecha izquierda / L
Flecha derecha / M

Lanzar un objeto

Botón de fuego

Espacio/Return

Coger/Colocar objeto

Abajo + Fuego

Flecha abajo + Espacio/ Return

Entrar en pasaje secreto

Abajo (tras unos segundos)

Flecha abajo (tras unos segundos)

Dependiendo de la situación del juego, estas teclas pueden tener otras funciones.

Versión PC: puedes controlar los movimientos del personaje con las teclas A, Q, L, M.

Versión Amiga y ST: la tecla de función F10 divide la velocidad del juego entre 2. Esto facilita el juego en ciertos puntos. Para volver a velocidad normal, pulsa la tecla F10 una segunda vez.

Las teclas 5 y 6 (teclado numérico) ajustan el desplazamiento, permitiéndote tener una vista general total de la situación.

© TITUS 1992 - "Titus the Fox - To Marakech and Back" es un paquete de software protegido por acuerdos de copyright internacionales. Cualquier reproducción, adaptación, alquiler o proceso del contenido, incluyendo el manual es estrictamente ilegal. Estos derechos son válidos en Francia y otros países. El código fuente está registrado en la Agencia de Protección del Software (APP) en París.

HISTORIA

Hola chicos, me llamo Titus. Mi amiga Foxy fue enviada al desierto del Sáhara por la revista Fox & Locks. Esta respetable publicación la envió para investigar esa rara especie, el zorro del desierto. Sin embargo, durante una sesión de fotografía nocturna fue repentinamente atacada y secuestrada por bandidos. Ahora es, contra su voluntad, una concubina en el harén de los caballeros del Shah Hassan. Aunque me temo que esto es peligroso y abundan cavernas y dagas, no tengo elección. Debo partir y rescatar a mi amiga prisionera.

MANEJO DEL JUEGO
COMIENZO Y CONTRASEÑAS

Tras la pantalla de presentación, tienes dos posibilidades de juego:

Comenzar un nuevo juego (START). Esta opción es la que debes elegir si juegas por primera vez o si quieres comenzar desde el principio del juego.

Introducir un código (PASSWORD). Esto te permite comenzar desde el comienzo de un nivel que desees. El código de cada nivel se obtiene cuando encuentras la lámpara mágica de ese nivel. Al encontrar esta lámpara, el programa te da un código compuesto de letras y números.

Para elegir una opción, debes proceder como sigue:

Versión PC: coloca el cursor rojo al lado de la elección deseada y pulsa el botón de fuego.

Versión Amiga/ST: introduce el número deseado en teclado.

VIDAS

La tecla de función F4 hace aparecer una pantalla en la que se indica el número de vidas que tienes (consulta la tarjeta de referencia rápida para más detalles). Esta pantalla también indica tus bonus extra. Para volver al juego, pulsa F4 una segunda vez.

ENERGIA

Una vida está dividida en 16 puntos, representados por la barra de energía. Pierdes dos puntos de energía cada vez que chocas con un enemigo o cuando golpeas una trampa, como por ejemplo estalactitas. Puedes incrementar tu energía en un punto cuando recoges 1 bonus.

Versión PC: la barra de energía no es visible siempre. Aparecerá cuando tu nivel de energía cambie o cuando la tecla E.

Si te encuentras en una situación muy desesperada, puedes perder voluntariamente una vida pulsando la tecla F1. En este caso continúas desde el último punto de comienzo (ver sección "BONUS").

COMANDOS

Titus the Fox sigue los movimientos del joystick (izquierda, derecha, arriba, abajo). Para agacharte, mueve el joystick hasta abajo. También puedes hacerle arrastrarse manteniendo el joystick abajo y pulsando en cualquier dirección (izquierda o derecha).

Para saltar sobre un obstáculo, empuja el joystick en diagonal (arriba/izquierda o arriba/derecha) para saltar en la dirección correspondiente. Es también posible cambiar de dirección mientras se salta. La altura y longitud del salto son proporcionales al tiempo que mantengas el movimiento del joystick.

Para entrar en habitaciones o pasajes secretos, coloca a Titus the Fox frente a la entrada, mueve el joystick hacia abajo y espera un momento. Debes tener en cuenta que cada nivel tiene muchas habitaciones escondidas con bonus extra sólo accesibles mediante pasajes secretos. Y es cosa tuya el descubrirlos.

OBJETOS

Un gran gama de objetos (cada uno con sus propias características) está esparcida por cada nivel para ayudarte a separar barreras y adversarios.

PARA COGER UN OBJETO

Coloca a Titus the Fox frente a un objeto sin subir encima de él.

Mueve el joystick hacia abajo y pulsa el botón de fuego. Ahora puedes coger el objeto y moverte con él. Recuerda que no es posible acceder a un pasaje secreto mientras tienes un objeto.

COMO COLOCAR OBJETOS

Ciertos objetos pueden apilarse uno encima de otro para ayudarte a superar distintas trampas. Para colocar un objeto, mueve el joystick hacia abajo y pulsa el botón de fuego. Es posible utilizar de nuevo este objeto.

COMO LANZAR OBJETOS

Titus the Fox puede también lanzar objetos para golpear a sus enemigos. Para hacer esto, sitúate frente a un enemigo y pulsa sobre el botón de fuego. El objeto se dispara en la dirección de su objetivo. Con pocas excepciones, es difícil recuperar objetos una vez que se han lanzado. Ten en cuenta que, por tu propia salud, a veces es peligroso lanzar objetos hacia arriba.

Titus the Fox también utiliza el "método coyote", consistente en dejar caer objetos sobre sus enemigos. Para lograr esto, sitúate en un nivel superior con un objeto y súeltalo.

OBJETOS ESPECIALES

- La bola, muelle, monopatin, etc. son objetos especiales que te permiten alcanzar puntos de los mapas que de otro modo serían inaccesibles.

- Si dejas caer desde cierta altura el yunque, la caja fuerte, y otros objetos pesados, atravesarán algunas barreras. Debes descubrir los beneficios ocultos.

- Al lanzar la bola de jugar a los bolos, cruza la pantalla y elimina a todos los enemigos de su camino.

COMO MOVERSE

- El scooter dorado te permite avanzar rápidamente a tu próximo destino. Sin embargo, son necesarios unos reflejos rápidos si quieres evitar costosos accidentes.

- El monopatin te convertirá en un enemigo público número uno.

- Hará a tus enemigos bajar la guardia y acelerará las cosas justo en el momento apropiado.

- La alfombra mágica te permite planear sobre enemigos, edificios y otros obstáculos que podrían bloquear tu camino. Todo lo que tienes que hacer es lanzarla desde lo alto y saltar sobre ella.

BONUS

Encontrarás punto de bonus esparcidos por los diferentes niveles del juego y si exploras, puedes encontrar habitaciones ocultas llenas de puntos... 1 bonus vale 1 punto en la barra de energía.

Una vez que tu barra de energía está llena, los bonus adicionales se acumulan en un segundo contador. Al final de cada nivel, obtendrás una vida por cada 10 bonus extra. Pulsando la tecla F4, podrás ver el número de bonus del segundo contador. Fíjate que, dentro del mismo nivel, el número de bonus extra nunca desciende.

Existe otro tipo de bonus en forma de lámpara de aceite (paramás detalles consulta "COMIENZO Y CONTRASEÑAS"). También encontrarás bonus candado en cada nivel. Estos definen secciones dentro de cada nivel. Coger un