

SWAP

LE JEU

Principe de base

L'écran est composé de différents pavages de couleurs et de formes différentes : carré, triangle, hexagone. lorsque vous cliquez - à l'aide de la souris ou du clavier à l'intersection des deux pavés, ils échangent de place.

Si deux pavés voisins sont de même couleur, ils disparaissent. L'objectif étant d'éliminer tous les pavés présents.

Options de jeu

- Avalanches

Lorsque cette option est sélectionnée, en cliquant sur l'icône " avalanche ", tous les pavés tomberont vers le bas de l'écran jusqu'à ce qu'ils rencontrent d'autres pavés stables ou le bas de l'écran.

- Pavés supplémentaires

Lorsque cette option est sélectionnée, vous bénéficierez de pavés supplémentaires que vous pourrez placer à l'endroit de votre choix sur l'écran de jeu.

- Crédits

Lorsque cette option est sélectionnée, chaque permutation coûte deux crédits, chaque pavé effacé vous rapporte 1 crédits.

- Activer l'avalanche vous coûtera 100 crédits.
- Utiliser les pavés supplémentaires vous coûtera 10 crédits par pavés.

Si vos crédits sont épuisés, vous ne pouvez plus permuter de pavés sans réaliser obligatoirement au moins 1 effacement.

- Temps

Lorsque vous avez sélectionné cette option, un temps limité est affecté à chaque tableau.

- Nombre de couleurs

Vous pouvez choisir le nombre de couleurs des pavés. DE deux à six couleurs différentes, le mode le plus difficile étant généralement à trois couleurs.

COMPETITION

Votre progression est indiquée par les étoiles affichées en haut à droite de l'écran.

A chaque effacement réalisé, un score vous est attribué. Lorsque les étoiles sont allumées, vous pouvez sortir du tableau en cours, les statistiques de la partie s'inscrivent et vous passez au niveau supérieur ou continuer le niveau en cours pour augmenter votre score.

Si vous décidez de continuer un niveau, alors que les 8 étoiles sont affichées, vous accumulerez des points supplémentaires qui vous permettront de sauter plusieurs niveaux.

SWAP

ENGLISH INTRODUCTION

The human brain weighs about 1,3kg. While only 3% of the body weight, it uses 20% of the oxygen and half the sugar in your blood. It contains 10,000,000,000 neurons (each of which is connected to an average of 60,000 others) and an even larger number of supportive glial cells. It comprises two halves of cortex, a smaller organ called the cerebellum and is connected to the spinal cord via the brain stem. It is more mysterious than the centre of the atom, and less understood than the Big Bang.

The nature of intelligence has been theorised about everyone from Freud to Plato, from St. Augustine to Alan Turing. The brain has been dissected, injected with chemicals, given electric shocks, cut in half, and had every conceivable piece sliced off in the attempt to persuade it to give up its secrets. Scientists have tried measuring intelligence with IQ tests, by the volume of the brain, the quality of the senses, reaction times and even by the bumps on the head. They have attempted to simulate it with artificial intelligence, but somehow computers always end up fast but stupid.

Intelligence remains mysterious and ill-defined. It allows us to profit from experience and to see beyond our immediate surroundings. With it we can write music, or build

better bombs. How it relates to the 1,3kg of grey matter, and how 10,000,000,000 neurons somehow make it happen, remains an enigma. Intelligence is something you will need when playing it.

PLAYING SWAP

Load the game. When you get to the MENU screen use the joystick or mouse to click on the COMPETITION ICON on the left. You should get the introduction screen to LEVEL 001 next; ignore it and click to get the game screen.

Each level of SWAP has board of coloured tiles which you are attempting to destroy. Move the cursor with either the joystick or mouse to the intersection of two adjacent tiles. Click, and they will swap places. If a tile is now next to one of the same colour, then both will disappear. Click on a few other pairs to get the idea.

The more tiles you can destroy in the smallest number of moves, the higher your score.

	A
B	C
D	E
F	G
H	I

A	Score
B	Stars
C	Time Limit
D	Undo
E	Quit
F	Avalanche
G	Count
H	Supplementary Tiles
I	Credits

FINISHING A LEVEL

SWAP monitors your performance to see how skilfully you are playing. Even if you aren't clever enough to clear the whole board, you may still play well enough to proceed to the next level.

Your progress is indicated by eight stars (B) on the right-hand side of the screen. You are awarded stars as you accumulate points (A), with the difficulty of the level being taken into account. When you have all eight stars, you will be allowed to progress to the next level. At any point in the level you can click on the QUIT icon (E). This takes you to the summary screen, which gives you statistics on the level you have just been playing. From here you can QUIT the competition, CONTINUE the level you were on or proceed to the NEXT LEVEL. The NEXT LEVEL icon will only be available if you have won all eight stars.

Which level you proceed to is determined by your performance on the previous one. So if you play well, you may jump straight to level 90 after level 1!

THE SCORE

Your overall score (A) is cumulative over the levels and can be entered into the high-score table, which is saved to disk. It is displayed on the top right of the game screen.

EXTRA FEATURES

Different levels contain different features, that may help or hinder you.

SUPPLEMENTARY TILES (H) are available on many levels. Click on a supplementary tile to pick up. Click on the board to place it.

AVALANCHE (F) is very useful towards the end of the game. It drops all tiles down to fill any available spaces.

On harder levels you are subject to a **TIME LIMIT (C)**.

CREDITS (I) make the game much harder, and are reserved for advanced levels. These appear as a stack of ingots on the bottom right of the screen. The silver ingots are worth 1 credit, the gold ingots 10 credits and the diamonds 100 credits.

A single SWAP costs two credits. Destroying a tile gains a credit. So a swap that destroyed 2 tiles would be a net gain of zero. If you cannot «afford» to make a move the computer will not let you.

Each supplementary tile costs 10 credits, while an avalanche costs a massive 100 credits.

UNDO (D) allows you to go back a move. This is available on all levels.

PRACTICE LEVEL

PRACTICE is available from the main menu. It allows you to construct your own game of SWAP.

Clicking on PRACTICE produces a window of icons. You can select the number of colours you want, the shape of tiles and whether or not to include credits, time limits, avalanches and supplementary tiles.

BITS AND PIECES

The **INTRODUCTORY SCREEN** to each level of competition gives details of the game you are about to play, showing which tiles and features are included.

SAVE: the game can be saved at any point in the competition. Click on QUIT while playing, then select SAVE on the blue summary screen.

After the game has saved, select CONTINUE.

LOAD: The saved game can be loaded by selecting LOAD at the main menu.

© 1991 Titus Software Corporation under license from Microids. All rights reserved - SWAP, Titus and the Titus Logo are registered trademarks of Titus Software Corporation.

DEUTSCH

EINLEITUNG

Das menschliche Gehirn wiegt ungefähr 1,3kg. Es macht zwar nur 3% des Körpergewichtes aus, verbraucht aber 20% des aufgenommenen Sauerstoffs und die Hälfte des Zuckers aus Ihrem Blut. Es enthält 10.000.000.000 Neuronen (von denen jede mit durchschnittlich 60.000 anderen verbunden ist) und einer noch größeren Anzahl unterstützender Gliazellen. Es besteht aus den zwei Hälften der Cortex, einem kleineren Organ, genannt Cerebellum und ist über der Hirnstamm mit dem Rückenmark verbunden. Es ist geheimnisvoller als der Kern eines Atoms und wird noch weniger verstanden als der Urknall.

Über die Natur der Intelligenz sind schon viele Theorien entwickelt worden, von Freud bis Plato, von St Augustine bis Alan Turing. Das Gehirn wurde seziiert, mit Chemikalien traktiert, elektrisiert, in Hälften geschnitten und bis ins kleinste zerlegt bei dem Versuch, seine Geheimnisse zu entschlüsseln. Wissenschaftler hofften, die Intelligenz mit IQ-Tests messen zu können oder sie durch das Gewicht des Gehirns, die Leistungen der Sinne, die Reaktionszeiten und sogar durch harte Schläge auf den Hinterkopf zu bestimmen. Man versuchte auch, das Gehirn mit künstlicher Intelligenz zu simulieren, doch immer blieben die Computer, was sie waren, nämlich schnell aber dumm.

Die Intelligenz bleibt ein Mysterium und trotz allen Definitionen. Sie erlaubt uns, von Erfahrungen zu profitieren und über unsere normale Umgebung hinaus zu sehen. Durch sie sind wir in der Lage zu komponieren oder noch bessere Bomben zu bauen, aber was das mit den 1,3kg grauer Masse zu tun hat und wie die 10.000.000.000 Neuronen

das alles geschehen lassen bleibt ein Rätsel. Intelligenz haben Sie bewiesen, weil Sie SWAP gekauft haben und Sie werden sie brauchen, um es zu spielen.

SO WIRD SWAP GESPIELT

VORBEREITUNG

Laden Sie das Spiel. Erscheint das Menübild, klicken Sie mit dem Joystick oder der Maus das COMPETITION-Symbol links an. Als nächstes sollte der Einführungsbildschirm für LEVEL 001 erscheinen; ignorieren Sie ihn und klicken Sie erneut, um den Spielbildschirm aufzurufen. In jedem Schwierigkeitsgrad bietet SWAP ein Spielfeld mit farbigen Steinen, die Sie verschwinden lassen müssen. Bewegen Sie den Cursor mit dem Joystick oder der Maus an die Nahtstelle zweier benachbarter Steine. Wenn Sie klicken, tauschen die Steine ihre Plätze. Kommt ein Stein nun neben einem Stein derselben Farbe zu liegen, lösen sich beide auf. Klicken Sie einfach einige Steinpaare an, um eine Vorstellung vom Ablauf zu erhalten. Je mehr Steine Sie mit möglichst wenigen Zügen abräumen, desto höher wird Ihre Punktzahl.

		A
B		C
D		E
F		G
H		I

A	Punkte
B	Sterne
C	Zeitlimit
D	Rücknahme
E	Beenden
F	Avalanche
G	Zähler
H	Zusatzsteine
I	Credits

BEENDEN EINES LEVEL

SWAP kontrolliert Ihre Leistung und beurteilt, wie geschickt Sie spielen. Selbst wenn es Ihnen nicht gelingt, alle Steine abzuräumen, kann es sein, das Sie trotzdem gut genug gespielt haben, um einen Level weiter zu kommen.

Ihr Fortschritt wird durch acht Sterne (B) auf der rechten Bildschirmseite angezeigt. Sie werden mit Sternen belohnt, während Sie Punkte (A) sammeln wobei der Schwierigkeitsgrad mit berücksichtigt wird. Haben Sie alle acht Sterne bekommen, können Sie in den nächsten Level vorrücken.

Das QUIT-Symbol (E) läßt sich zu einem beliebigen Zeitpunkt anklicken. Dadurch gelangen Sie ins Übersichtsbild, wo die Statistik für den Level erscheint, den Sie gerade gespielt haben. Von hier aus läßt sich das Spiel beenden (QUIT), der Level, in dem Sie gerade waren, weiterspielen (CONTINUE) oder in den nächsten Level vorrücken (PROCEED). Das Symbol NEXT LEVEL ist nur zugänglich, wenn Sie alle acht Sterne bekommen haben.

In welchem Level Sie weiterspielen, hängt ganz von Ihrer Leistung im vorherigen ab. Wenn Sie also besonders gut gespielt haben, kann es sein, daß Sie direkt in den Level 90 gelangen.

DIE PUNKTEWERTUNG

Ihre Punktzahl (A) summiert sich über die Level und kann in eine Bestenliste übernommen werden, die auf Diskette gesichert wird. Sie erscheint oben rechts auf dem Spielbildschirm.

EXTRAFUNKTIONEN

Verschiedene Level enthalten besondere Funktionen, die Ihnen helfen oder Sie behindern.

In vielen Leveln sind Zusatzsteine (H) verfügbar. Klicken Sie den Ersatzstein an, um ihn aufzunehmen und klicken Sie aufs Spielbrett, um ihn zu plazieren.

AVALANCHE (F) ist zum Ende eines Spiels sehr nützlich. Es läßt alle Steine nach unten fallen, um leere Felder auszufüllen.

Bei schwierigen Leveln gibt es ein ZEITLIMIT (C).

CREDITS (I) macht das Spiel sehr viel schwerer und ist für weit fortgeschrittene Level reserviert. Dann erscheint ein Stapel Barren unten rechts auf dem Bildschirm. Silberbarren sind 1 Credit wert, Goldbarren 10 und die Diamanten 100 Credits.

Ein einzelner SWAP, kostet zwei Credits. Räumen Sie einen Stein ab, erhalten Sie dafür 1 Credit. Ein Swap, der zwei Steine abräumt ergibt also +/- Null. Können Sie es sich nicht leisten, einen Zug zu machen, läßt der Computer ihn auch nicht zu.

Jeder Zusatzstein kostet 10 Credits, während eine AVALANCHE glatte 100 Credits verschlingt.

UNDO (D) erlaubt die Rücknahme eines Zuges. Diese Chance haben Sie in allen Leveln.

ÜBUNGSLEVEL

PRACTICE können Sie im Hauptmenü wählen. Damit läßt sich Ihr eigenes SWAP-Spiel zusammenstellen.

Klicken Sie PRACTICE an, erscheint ein

Fenster voller Symbole. Dort läßt sich die Anzahl der Farben einstellen, die Form der Steine und ob Sie mit oder ohne Credits, Zeitlimits, Avalanches und Ersatzsteinen spielen möchten.

ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN

Auf dem Einführungsbildschirm zu jedem Level des Wettkampfes erscheinen Einzelheiten über das kommende Spiel. Dort sehen Sie, welche Steine und Funktionen Sie erwarten.

SICHERN: Das Spiel kann zu einem beliebigen Zeitpunkt gesichert werden. Klicken Sie dazu **QUIT** an und wählen Sie mit **CONTINUE** weitermachen.

LADEN: Das gesicherte Spiel läßt sich mit **LOAD** im Hauptmenü laden.

© 1991 Titus software unter Lizenz von Microïds. Alle Rechte vorbehalten.

FRANCAIS

INTRODUCTION

Le cerveau humain pèse environ 1,3kg. Alors qu'il ne représente que 3% du poids du corps, il utilise tout de même 20% de l'oxygène et la moitié du sucre de votre sang. Il contient 10 milliards de neurones (chacun d'eux est connecté à une moyenne de 60000 autres). Il comprend 2 moitiés du cortex, un petit organe appelé le cervelet et est connecté à la moelle épinière.

Il est plus mystérieux que le noyau de l'atome et moins compréhensible que le Bing Bang.

Tout le monde, de Freud à Platon, de St Augustin à Alan Turing, a émis des théories sur la nature de l'intelligence. Le cerveau a été disséqué, on lui a injecté des substances

chimiques, infligé des chocs électriques, la moindre parcelle a été découpée, dans l'espoir de lui faire livrer ses secrets.

Les scientifiques ont essayé de mesurer l'intelligence avec les tests de QI, par le volume du cerveau, la qualité des sens, les temps de réaction et même par des chocs sur la tête. Ils ont tenté de le simuler avec l'intelligence artificielle, mais, si les ordinateurs sont rapides, il n'est pas moins vrai qu'ils sont bêtes.

L'intelligence reste mystérieuse et mal définie. Elle nous permet de profiter de l'expérience et d'observer notre environnement immédiat. Avec le cerveau, nous pouvons écrire de la musique ou fabriquer des bombes plus performantes.

Par conséquent, quand vous jouerez, vous aurez besoin de vos 1,3kg de matière grise et de vos 10 milliards de neurones.

LE JEU

Chargé le jeu. Lorsque vous êtes sur l'écran de **MENU**, utilisez la souris ou le joystick et cliquez sur l'icône **COMPETITION** sur la gauche. Vous devriez avoir l'écran d'introduction au niveau 001; ignorez le et cliquez pour obtenir l'écran de jeu.

Chaque niveau de **SWAP** se présente sous forme d'un tableau de carreaux colorés que vous devez détruire. Déplacez le curseur à l'aide de la souris ou du joystick sur l'intersection de 2 carreaux adjacents. Cliquez et ils échangeront leur place. Si un carreau est à présent à côté d'un autre de la même couleur, les deux disparaîtront. Cliquez sur une autre paire pour vous faire une idée.

Plus vous détruirez de carreaux avec le moins de déplacement possible, et plus vous augmenterez votre score.

		A
B		C
D		E
F		G
H		I

A	Score
B	Etoiles
C	Temps limite
D	Annuler
E	Quitter
F	Avalanche
G	Compteur
H	Carreaux supplémentaires
I	Credits

TERMINER UN NIVEAU

SWAP contrôle vos performances pour vérifier votre adresse dans ce jeu. Même si vous n'êtes pas assez intelligent pour dégager tout le tableau, vous pouvez suffisamment bien jouer pour accéder au niveau supérieur.

Vos progrès sont indiqués par les 8 étoiles (**B**) sur le côté droit de l'écran. Vous gagnez des étoiles au fur et à mesure que vous accumulez des points, la difficulté du niveau étant prise en compte. Lorsque vous avez les 8 étoiles, vous pourrez accéder au niveau suivant.

À tout moment pendant le jeu, vous pouvez cliquer sur l'icône **QUIT** (**E**). Vous obtiendrez alors un écran de synthèse vous indiquant de quelle manière accéder au niveau supérieur. L'icône **NEXT LEVEL** ne sera actif que si vous avez gagné les 8 étoiles.

Le niveau auquel vous accédez est déterminé par la performance que vous avez réalisée dans le niveau inférieur. Par conséquent, si vous jouez bien, vous pouvez passer directement du niveau 1 au niveau 90!

LE SCORE

Votre score total (A) est cumulé sur l'ensemble des niveaux et peut figurer parmi les records enregistrés sur le CD. Celui-ci apparaît en haut à droite de l'écran.

AUTRES OPTIONS

Chaque niveau contient ses propres options, elles peuvent vous aider ou vous gêner.

CARREAUX SUPPLEMENTAIRES (H) : cette option est possible à tous les niveaux. Cliquez sur cette option pour obtenir un carreau supplémentaire. Cliquez sur le tableau pour le placer.

AVALANCHE (F) : très utile pour précipiter la fin de la partie. Tous les carreaux tombent et remplissent les espaces libres.

Pour les niveaux les plus difficiles, vous êtes soumis à un **TEMPS LIMITE (C)**.

CREDITS (I) : cette option rend le jeu plus difficile et est réservée aux niveaux avancés. Il s'agit d'une pile de lingots qui apparaît en haut à droite de l'écran. Les lingots d'argent valent 1 crédit, les lingots d'or 10 crédits, les lingots de diamants 100 crédits.

Un seul échange coûte 2 crédits. Détruire un carreau vous rapporte 1 crédit. Par conséquent, un échange qui a détruit 2 carreaux, donnera un gain net de 0. Si vous ne pouvez pas vous «permettre» de faire un mouvement, l'ordinateur ne vous laissera pas faire. Chaque carreau supplémentaire coûte 10 crédits alors qu'une avalanche vous coûtera la somme considérable de 100 crédits.

ANNULER (D) : cette option vous permet d'annuler un mouvement. Ceci est possible sur tous les niveaux.

CONFIGURATION DE NIVEAU

Vous pouvez choisir **PRACTICE** dans le menu principal. Cette option vous permet de construire votre propre jeu.

Cliquez sur **PRACTICE** pour faire apparaître

une fenêtre d'icônes. Vous pouvez sélectionner le nombre de couleurs que vous souhaitez, la forme des carreaux, la possibilité d'inclure ou pas les crédits, les avalanches, et les carreaux supplémentaires.

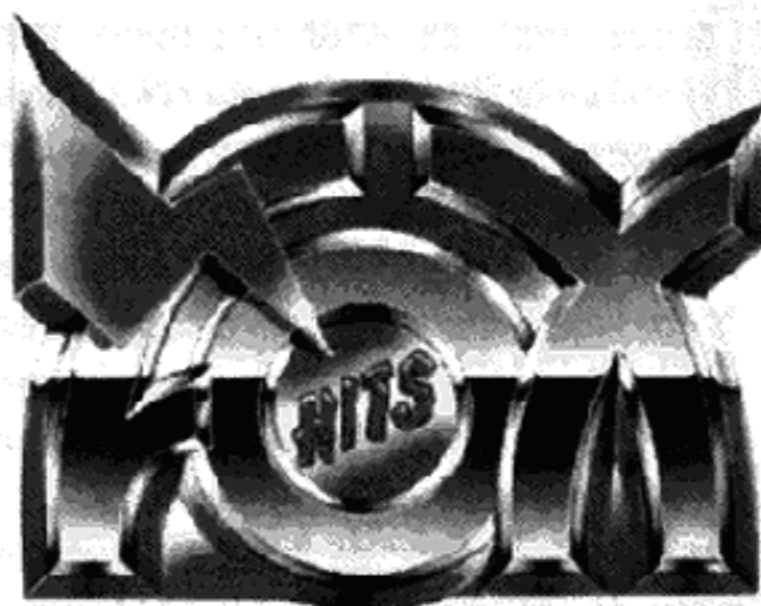
FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES

L'ECRAN D'INTRODUCTION de chaque niveau de la compétition donne des détails sur la partie à jouer, indiquant les carreaux et options inclus.

SAVE : la partie peut être sauvegardée à n'importe quel moment de la compétition; Cliquez sur **QUIT** pendant que vous jouez, sélectionnez alors **SAVE** sur l'écran de synthèse bleu. Dès que la partie a été enregistrée, choisissez **CONTINUE**.

LOAD : la partie sauvegardée peut être chargée en sélectionnant **LOAD** dans le menu principal.

© 1991 Titus Software sous license Microids. Tous droits réservés.



FOX HITS CD

Ce logiciel nécessite l'utilisation d'un ordinateur compatible PC équipé d'une mémoire RAM supérieure ou égale à 640 Ko, d'une carte graphique et d'un moniteur VGA.

L'utilisation d'une carte sonore ADLIB ou SOUND BLASTER et d'un Joystick est facultative.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Pour jouer, insérez le CD FOX HITS dans votre lecteur de CD-ROM puis tapez la lettre correspondant à ce lecteur (D: ou E: généralement), et appuyez sur <ENTER>. L'ordinateur affichera alors «l'invite» ou «prompt» de votre CD-ROM. Tapez alors TITUS puis <ENTER>. Suivez ensuite les instructions à l'écran.

Attention : ne retirez jamais le CD FOX HITS de votre lecteur pendant le jeu.

This software requires a PC compatible computer with 640K of RAM or more,
a graphics card and a VGA screen.

Use of an ADLIB or SOUND BLASTER sound card and a joystick is optional.

LOADING INSTRUCTIONS

To play, place the FOX HITS CD in your CD-ROM drive then type the letter which corresponds to this drive (generally D: or E:) and press <ENTER>.

When the computer displays the prompt of your CD-ROM drive, type TITUS and press <ENTER>.

Then follow the instructions displayed on the screen.

Caution! Never remove the FOX HITS CD from your drive during play.

Diese Software ist für einen PC-kompatiblen Computer mit einem RAM-Speicher von mehr als oder gleich 640 KB, einer Grafikkarte und einem VGA-Monitor bestimmt.

Falls erwünscht, können eine Soundkarte ADUB oder SOUND BLASTER und ein Joystick benutzt werden.

LADANWEISUNGEN

Legen Sie die CD FOX HITS in Ihr CD-ROM-Lesegerät ein und tippen Sie den diesem Lesegerät entsprechenden Buchstaben (allgemein D: oder E:). Drücken Sie <ENTER>.

Ihr Computer zeigt dann das «invite» oder «prompt» Zeichen Ihrer CD-ROM an. Tippen Sie jetzt TITUS und <ENTER>. Befolgen Sie dann die Bildschirmanweisungen. Achtung: Nehmen Sie die CD FOX HITS während des Spiels nicht aus Ihrem Lesegerät heraus.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG