



TEXAS INSTRUMENTS

HOME COMPUTER

ORDINATEUR FAMILIAL

ARCADE ENTERTAINMENT

TOMBSTONE CITY

IN THE 21ST CENTURY

JEU ÉLECTRONIQUE

TOMBOURG

21^e SIÈCLE

SOLID STATE CARTRIDGE

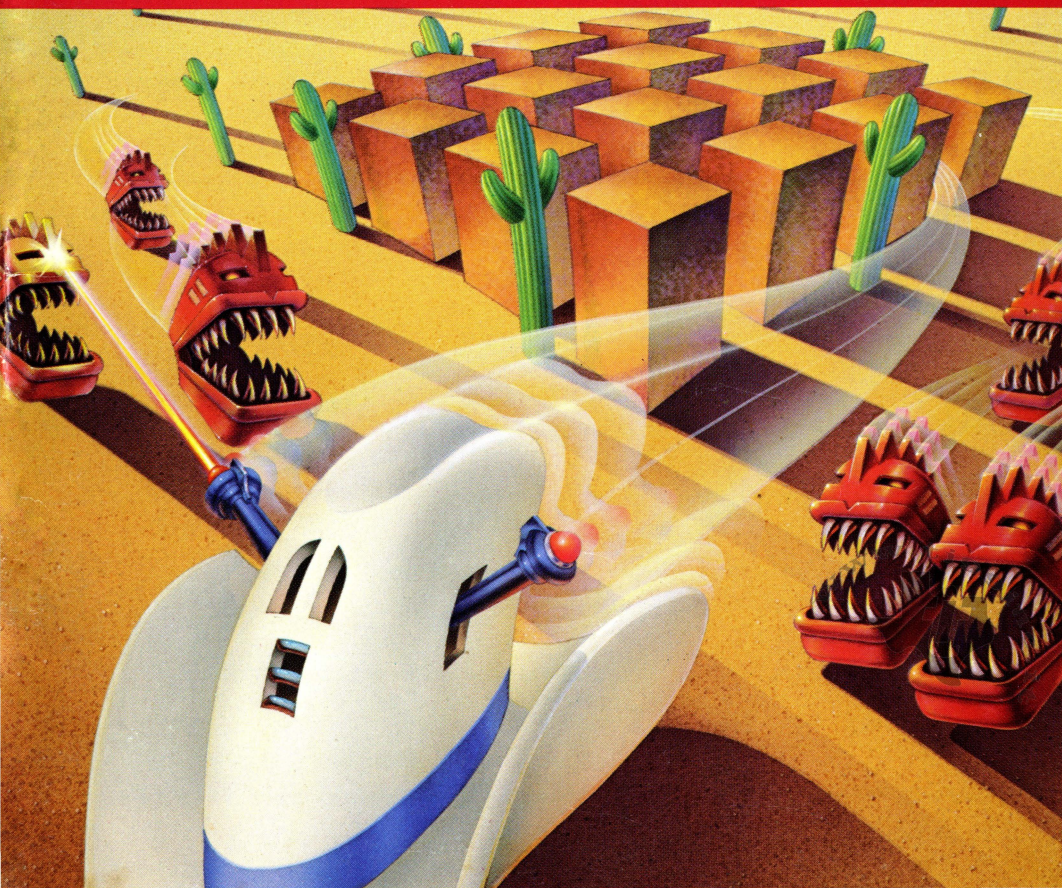
This game can be played using the optional
Wired Remote Controllers.

CARTOUCHE TRANSISTORISÉE

On peut utiliser les télécommandes avec
ce jeu.

Your survival instinct is challenged immediately
as you find yourself in a 21st Century Old West
ghost town threatened by an invading hoard of
green alien monsters.

Vos instincts de survivant sont mis à
l'épreuve aussitôt que vous vous retrouvez au
21^e siècle, dans cette ville déserte du Far-
West menacée par une horde menaçante de
monstres verts.



Quick Reference Guide

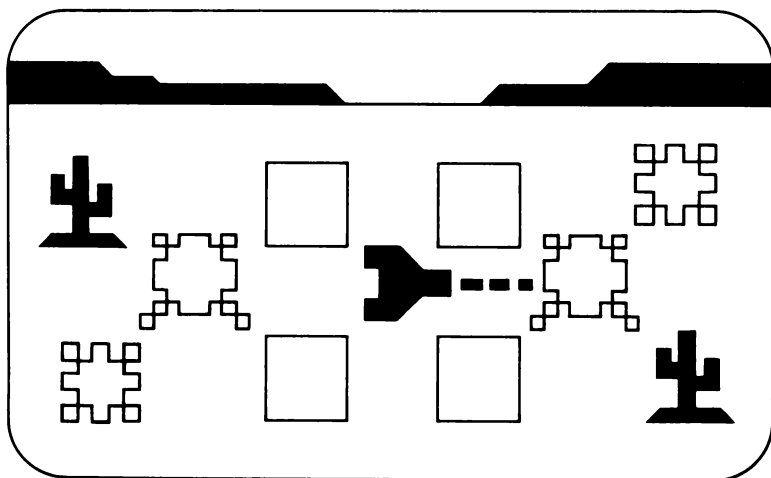
Note that the key sequences required to access special functions depend on the type of computer console you have. Important keystroke sequences are summarized here for your "quick reference."

<u>TI-99/4</u>	<u>TI-99/4A</u>	
↑ (E), ← (S), → (D), ↓ (X) OR I (UP), J (LEFT) K (RIGHT), M (DOWN)	↑ (E), ← (S), → (D), ↓ (X) OR I (UP), J (LEFT) K (RIGHT), M (DOWN)	Moves the schooner around the playing field.
Q Y ENTER SPACE BAR	Q Y ENTER SPACE BAR	Fires the schooner's missile.
SHIFT A (AID)	FCTN 7 (AID)	Returns the schooner to safe territory.
SHIFT R (REDO)	FCTN 8 (REDO)	Displays information on the keys and point values.
SHIFT Z (BACK)	FCTN 9 (BACK)	Starts a new game with the same skill level as in the previous game.
SHIFT Q (QUIT)	FCTN = (QUIT)	Returns to the skill selection display.
		Returns the computer to the master title screen.

Note: If the optional Wired Remote Controllers are used, move the lever to maneuver the schooner and press the FIRE button to fire the schooner's missile. The schooner cannot be moved diagonally.



Tombstone City: 21st Century



This *Solid State Software*[™] Command Module is designed to be used with the Texas Instruments Home Computer. Its preprogrammed solid-state memory expands the power, versatility, and capability of your Home Computer.

Designer: John C. Plaster

Programmer: John C. Plaster

Book developed and written by: Staff members of the Texas Instruments Education and Communications Center
Downloaded from www.ti99iuc.it

Copyright © 1981 Texas Instruments Incorporated
Command Module program and data base contents
copyright © 1981 Texas Instruments Incorporated.
See important warranty information at back of book.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

INTRODUCTION

If you're looking for an exciting new way to test your game-playing skills, then the Tombstone City game is the answer. Your survival instinct is challenged immediately as you find yourself in the 21st Century in an Old West ghost town threatened by an invading hoard of green alien monsters. These villainous creatures called morgs live off of only two things — tumbleweeds and people.

It's up to you and your security force of prairie schooners to stop the morgs before they infest the earth. In accomplishing this goal, you can score points by:

- Destroying alien morgs.
- Watching for adjacent pairs of saguaro cactuses. (It's from here that a new morg is generated!)
- Wiping out tumbleweeds.

A one-player game, Tombstone City is designed to test your strategy, as well as your skill. Movement on the screen can be controlled by the Wired Remote Controllers or from the keyboard.

Tombstone City: the 21st Century is available as either a *Solid State Software*TM Command Module or a diskette-based game. Note that the diskette-based version requires the TI Disk Memory System, the Memory Expansion unit, and must be used with either the TI Extended BASIC or Editor/Assembler Command Module (all sold separately). Follow the set of directions that applies to your version of the game.

USING THE TOMBSTONE CITY COMMAND MODULE

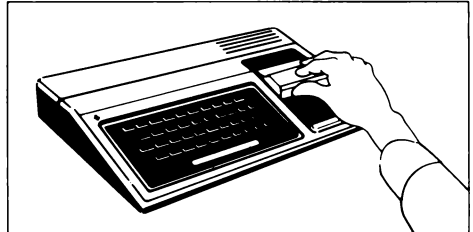
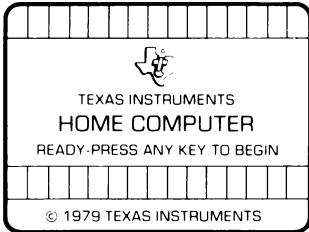
If the Tombstone City game is a Command Module, follow these directions.

An automatic reset feature is built into the computer. When a module is plugged into the console, the computer returns to the master title screen. All data and program material you have entered will be erased.

Note: Be sure the module is free of static electricity before inserting it into the computer (see page 7).



Tombstone City: 21st Century



1. Turn the computer ON and wait for the master title screen to appear. Then slide the module into the slot on the console.
2. Press any key to make the master selection list appear. To select the module, press the key corresponding to the number beside **TOMBSTONE CITY**.

Note: To remove the module, *first* return the computer to the master title screen by pressing **QUIT**. Then remove the module from the slot. If you have any problem inserting the module, or if it is accidentally removed from the slot while in use, please see "In Case of Difficulty" on page 7.

USING THE TOMBSTONE CITY DISKETTE

If the Tombstone City game is diskette-based, follow these directions.

Be sure that the TI Disk Memory System (Disk Drive Controller and Disk Memory Drive) and the Memory Expansion unit are properly connected and turned on, and that the TI Extended BASIC or the Editor/Assembler Command Module is inserted into the console.

Turn on the computer and press any key to pass the master title screen. Next, insert the Tombstone City diskette into Disk Drive 1. Then press the appropriate key to select TI Extended BASIC. The game loads automatically. (*Note:* If you select TI Extended BASIC before you insert the diskette, you can load the game by typing **RUN "DSK1.LOAD"**

and pressing **ENTER**.)

After the game is loaded, the Tombstone City title screen appears.

(*Note:* If the program is to be loaded with the Editor/Assembler, please refer to the game instructions in Section 2 of the Editor/Assembler owner's manual. The name to be used is "GAME".)

GETTING STARTED

To start the game, choose the level of skill on which you want to play: Novice, Master, or Insane. For information on the keys used to play the game and on the point values of the targets, press **AID**. (Once play begins, **AID** is no longer available.)

- *Novice level* — The schooner moves twice as fast as the morg. Also, one new morg is generated when you hit a morg that is next to two adjacent saguaro cactuses.
- *Master level* — The schooner's speed is the same as that of the morg. Once again, one new morg is generated when you shoot a morg that is next to adjacent saguaro cactuses.
- *Insane level* — The schooner's speed is the same as that of the morg. On this level, two morgs are generated when a morg is hit next to two adjacent saguaros.

To select the level of skill, press **1**, **2**, or **3** when the selection list or the **AID** information is displayed. If you press **AID** and want to return to the selection list, press any key other than **1**, **2**, or **3**.

PLAYING THE GAME

After you select the skill level, the game begins with a playing field of blue squares surrounded by saguaro cactuses and tumbleweeds. A schooner is in the center of the square, and all of the saguaros are in pairs. The pairs of saguaros are generators of the alien creatures called morgs.

The squares encompass the remnants of Tombstone City's deteriorating cemetery, a safe area into which the morgs will not venture. The bottom of the display keeps track of the day, the population (your score), and the number of remaining schooners.

You can stop a game at any time and return to the skill selection display by pressing **BACK**. To start a game over with the same skill level, press **REDO**.



Object of the Game

The object of the game is to score as many points as possible, while eliminating generating pairs of saquaros. The more points you score, the greater the population of Tombstone City.

You start the game with a supply of 10 schooners. Play continues until the schooner supply is exhausted. A New Day begins when all morgs and all morg generators (pairs of saquaros) have been destroyed. Saquaros are destroyed when a missile hits a morg next to two adjacent saquaros.

The schooner moves and fires horizontally and vertically. To move the schooner, press the arrow keys ↑ (E), ← (S), → (D), and ↓ (X) or I (UP), J (LEFT), K (RIGHT), M (DOWN). To fire the schooner's missile, press **Q**, **Y**, or **ENTER**. If the Wired Remote Controllers are used, move the lever to **DIRECT** the schooner, and press the **FIRE** button to fire the schooner's missile. Position your schooner as rapidly and accurately as possible in order to fire its missile at morgs and tumbleweeds. If a morg is hit, it becomes a saquaro and adds points to your score. If a tumbleweed is hit, it disappears and also increases the score.

Remember, morgs cannot enter the area of the blue squares. However, if a schooner is surrounded by saquaros while in this safe area, the schooner dies, and a new schooner (if any are left) is placed randomly outside the safe area. If your schooner is in danger of being attacked outside these borders and the area is not entirely surrounded by saquaros, press the **SPACE BAR**, and the schooner reenters safe territory, and 1,000 points are deducted from your score.

Normally, a morg is produced every 10 seconds. However, if you fire a missile and there are less than 10 tumbleweeds and no morgs left, a new morg is generated immediately. If a missile hits a morg next to two adjacent saquaros, these saquaros instantly become either one or two morgs, depending on the level of play. So be ready to fire again!

Note: There is a limited amount of time to destroy any remaining morgs *after* all generating pairs of saquaro cactuses have been eliminated. If you find yourself in this limited time period, you must destroy the remaining morgs as fast as possible. Otherwise, the computer will time out, and you will have to restart by turning your computer off and then on again.

TEXAS INSTRUMENTS

HOME COMPUTER

Scoring

The population (score) increases by 150 for each morg you destroy, and that morg becomes a saguaro. Tumbleweeds are worth 100 points each, and a fresh supply of 20 is generated each time the current 20 are eliminated.

If all adjacent pairs of saguaros and all morgs are destroyed, a New Day begins and the player is awarded an additional schooner and 1,000 bonus points. Each New Day begins with more generating pairs of saguaros than the day before, until a maximum of 30 pairs is reached.

There is a limited amount of time to destroy any remaining morgs *after* all generating pairs of saguaro cactuses have been eliminated. Should you find yourself in this limited time period, you must eliminate any remaining morgs as fast as possible. Otherwise, the computer will time out and you will have to restart the game by turning your computer off and on.

Strategy

To plan your next move, be on the lookout for the generation of a new morg. This occurs when the safe area lights up and a white background is placed around the saguaro from which the morg will be produced. As your skills increase, you'll note a definite pattern of morg generation.

END OF THE GAME

The game is over when there are no schooners left. To play another game with the same skill level, press **REDO**. To play a game at a different skill level, press **BACK**, and the program returns to the skill selection list. To end a session with the module, press **QUIT** to return to the master title screen.



CARING FOR THE MODULE

These modules are durable devices, but they should be handled with the same care you would give any other piece of electronic equipment. Keep the module clean and dry, and don't touch the recessed contacts.

CAUTION:

The contents of a Command Module can be
damaged by static electricity.

Static electricity build-ups are more likely to occur when the natural humidity of the air is low (during winter or in areas with dry climates). To avoid damaging the module, just touch any metal object (a doorknob, a desk lamp, etc.) before handling the module.

If static electricity is a problem where you live, you may want to buy a special carpet treatment that reduces static build-up. These commercial preparations are usually available from local hardware and office supply stores.

IN CASE OF DIFFICULTY

If the module activities do not appear to be operating properly, return to the master title screen by pressing **QUIT**. Withdraw the module, align it with the module opening, and reinsert it carefully. Then press any key to make the module title screen appear. (*Note:* In some instances, it may be necessary to turn the computer off, wait several seconds, and then turn it on again.)

If the module is accidentally removed from the slot while the module contents are being used, the computer may behave erratically. To restore the computer to normal operation, turn the computer console off, and wait a few seconds. Then, reinsert the module, and turn it on again.

If you have any difficulty with your computer or the TOMBSTONE CITY module, please contact the dealer from whom you purchased the unit and/or module for service directions.

Additional information concerning use and service can be found in your *User's Reference Guide*.

THREE-MONTH LIMITED WARRANTY HOME COMPUTER SOFTWARE MEDIA

Texas Instruments Incorporated extends this consumer warranty only to the original consumer purchaser.

WARRANTY COVERAGE

This warranty covers the electronic and case components of the software program storage media. These components include all semiconductor chips and devices, diskettes, plastics, boards, wiring and all other hardware contained in this storage media ("the Hardware"). This limited warranty does not extend to the programs contained in the storage media and in the accompanying book materials ("the Programs").

The Hardware is warranted against malfunction due to defective materials or construction. **THIS WARRANTY IS VOID IF THE HARDWARE HAS BEEN DAMAGED BY ACCIDENT, UNREASONABLE USE, NEGLIGENCE, IMPROPER SERVICE, OR OTHER CAUSES NOT ARISING OUT OF DEFECTS IN MATERIALS OR WORKMANSHIP.**

WARRANTY DURATION

The Hardware is warranted for a period of three months from the date of the original purchase by the consumer.

WARRANTY DISCLAIMERS

ANY IMPLIED WARRANTIES ARISING OUT OF THIS SALE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO THE ABOVE THREE-MONTH PERIOD. TEXAS INSTRUMENTS SHALL NOT BE LIABLE FOR LOSS OF USE OF THE HARDWARE OR OTHER INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL COSTS, EXPENSES OR DAMAGES INCURRED BY THE CONSUMER OR ANY OTHER USER.

Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or consequential damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you in those states.

LEGAL REMEDIES

This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights that vary from state to state.

PERFORMANCE BY TI UNDER WARRANTY

During the above three-month warranty period, defective Hardware will be replaced when it is returned postage prepaid to a Texas Instruments Service Facility listed below. The replacement Hardware will be warranted for three months from date of replacement. Other than the postage requirement, no charge will be made for replacement.



TI strongly recommends that you insure the Hardware for value prior to mailing.

TEXAS INSTRUMENTS CONSUMER SERVICE FACILITIES

Texas Instruments Consumer Service
41 Shelley Road
Richmond Hill, Ontario, LC4 5G4
(416) 884-9181

Texas Instruments Incorporated
9460 Trans Canada Highway
St. Laurent, P.Q. H4S 1R7
(514) 336-1860

Texas Instruments Incorporated
1111 - 8th Street S.W.
Calgary, Alberta, T2R 1L4
(403) 245-1218

Texas Instruments Consumer Service
90-10451 Shellbridge Way
Richmond, B.C. V6X 2W8
(604) 278-4871

IMPORTANT NOTICE OF DISCLAIMER REGARDING THE PROGRAMS

The following should be read and understood before purchasing and/or using the software media.

TI does not warrant that the Programs will be free from error or will meet the specific requirements of the consumer. The consumer assumes complete responsibility for any decision made or actions taken based on information obtained using the Programs. Any statements made concerning the utility of the Programs are not to be construed as express or implied warranties.

TEXAS INSTRUMENTS MAKES NO WARRANTY, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY IMPLIED WARRANTIES OR MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, REGARDING THE PROGRAMS AND MAKES ALL PROGRAMS AVAILABLE SOLELY ON AN "AS IS" BASIS. IN NO EVENT SHALL TEXAS INSTRUMENTS BE LIABLE TO ANYONE FOR SPECIAL, COLLATERAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING OUT OF THE PURCHASE OR USE OF THE PROGRAMS AND THE SOLE AND EXCLUSIVE LIABILITY OF TEXAS INSTRUMENTS, REGARDLESS OF THE FORM OF ACTION, SHALL NOT EXCEED THE PURCHASE PRICE OF THE SOFTWARE MEDIA. MOREOVER, TEXAS INSTRUMENTS SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY CLAIM OF ANY KIND WHATSOEVER BY ANY OTHER PARTY AGAINST THE USER OF THE PROGRAMS.

Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or consequential damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you in those states.

Guide de référence

Prenez note que les séquences de touches d'accès aux fonctions spéciales dépendent du type de console informatique utilisée. Suivent les séquences de touches les plus importantes.

TI-99/4

↑ (E), ← (S)

→ (D), ↓ (X)

ou

I (haut), J (gauche)

K (droite), M (bas)

Q

Y

ENTER

BARRE

D'ESPACEMENT

SHIFT A

(AIDE)

SHIFT R

(REJOUER)

SHIFT Z

(RETOUR)

SHIFT Q

(QUITTER)

TI-99/4A

↑ (E), ← (S)

→ (D), ↓ (X)

ou

I (haut), J (gauche)

K (droite), M (bas)

Q

Y

ENTER

BARRE

D'ESPACEMENT

FCTN 7

(AIDE)

FCTN 8

(REJOUER)

FCTN 9

(RETOUR)

FCTN =

(QUITTER)

Déplace le blindé sur le terrain.

Permet de faire feu.

Ramène le blindé en lieu sûr.

Affiche les renseignements sur les touches et les points.

Commence une nouvelle partie au même niveau de difficulté que la partie précédente.

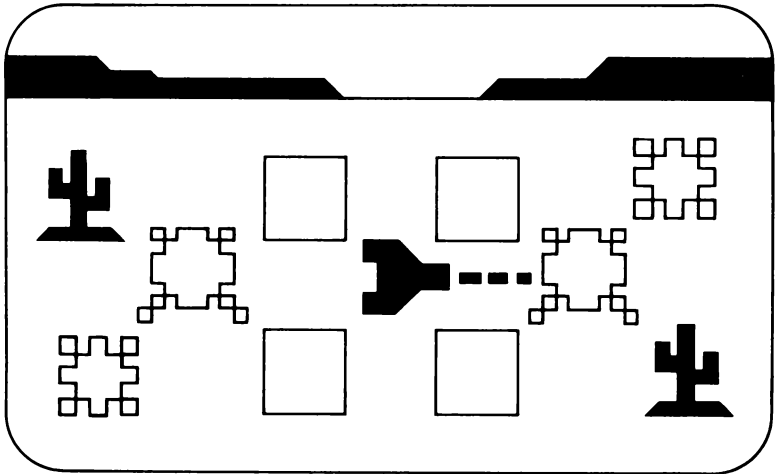
Renvoie à l'écran de choix de niveau.

Renvoie l'ordinateur à l'écran d'introduction.

Remarque: si vous utilisez les commandes à distance facultatives, bougez le levier pour déplacer le blindé et pressez le bouton de TIR pour faire feu avec le canon. Le blindé ne se déplace pas à la diagonale.



Tombourg: 21e siècle



Ce module de commande *Solid State Software*^{mc} est conçu pour n'être utilisé qu'avec l'ordinateur familial Texas Instruments. Son progiciel transistorisé augmente la puissance, l'adaptabilité et la capacité de votre ordinateur familial.

Concept: John Plaster

Programme: John Plaster

Manuel: Équipe du centre d'éducation et des communications de Texas Instruments

Tous droits réservés © 1981 Texas Instruments Incorporated

Contenu du programme et de la base de données du module © 1981 Texas Instruments Incorporated.

Voir les renseignements importants sur la garantie à la fin du manuel.

PRÉAMBULE

Si vous recherchez une façon stimulante de tester votre adresse, le jeu Tombourg est ce qu'il vous faut. Dès que vous vous retrouvez dans cette ville déserte, au 21^e siècle, vos instincts de survivant sont mis à l'épreuve par une meute envahissante de monstres verts. Ces vilaines créatures, les morgs, ne se nourrissent que de deux choses: les amarantes et les humains.

Il n'en tient donc qu'à vous et à votre régiment de blindés du désert d'arrêter les morgs avant qu'ils n'infestent la terre entière. Pour arriver à votre but, vous comptez des points en:

- détruisant les morgs.
- surveillant les paires de saguaros des alentours car ce sont de ces cactus qu'émergent les morgs.
- détruisant les amarantes.

Se jouant seul, Tombourg est conçu pour mettre votre pouvoir stratégique à l'épreuve. Les déplacements à l'écran sont contrôlés soit du clavier, soit avec les commandes à distance.

Tombourg: 21^e siècle est offert en format module *Solid State Software*^{mc} et en disquette. Notez que la version sur disquette nécessite l'utilisation du système de disquette TI, de l'unité d'expansion de mémoire et du module de commande Éditeur/Assembleur ou TI BASIC augmenté (tous vendus séparément). Suivez donc les instructions s'appliquant à votre version du jeu.

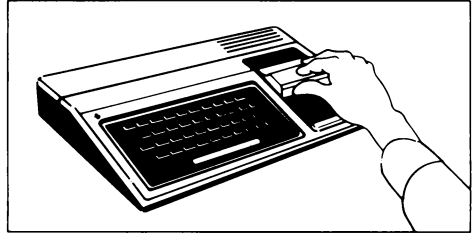
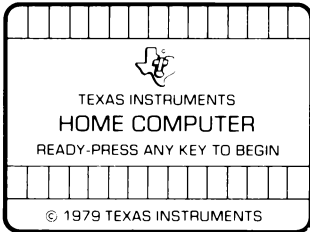
UTILISATION DU MODULE DE COMMANDE TOMBOURG

Tout d'abord, nous vous indiquons que les instructions et messages affichés seront tous en anglais.

L'ordinateur possède un système automatique de réinitialisation. Lorsque le module est inséré dans la console, l'ordinateur retourne à l'écran d'introduction. Toutes les données et les programmes introduits dans l'ordinateur sont perdus.

Remarque: Assurez-vous que le module ne porte aucune charge statique avant de l'insérer dans la console (voir page 17).

1. Allumez l'ordinateur et attendez que l'écran d'introduction s'affiche. Insérez alors le module dans le compartiment.



2. Pressez une touche quelconque pour afficher l'écran titre. Pour choisir le module, pressez la touche correspondant au numéro **TOMBSTONE CITY**.

Remarque: Pour retirer le module, ramenez l'ordinateur à l'écran d'introduction en pressant **QUITTER**. Enlevez alors le module. Si vous éprouvez certaines difficultés à insérer le module ou si, par erreur, vous le sortez du compartiment en cours d'exécution, voyez "En cas de difficultés" en page 17.

UTILISATION DE LA DISQUETTE TOMBOURG

Voici les instructions pour la version sur disquette.

Assurez-vous que le système de disquette (contrôleur et entraînement) et l'unité d'expansion de mémoire soient bien connectés et allumés, et que le module de commande BASIC TI augmenté ou Éditeur/Assembleur soit inséré dans la console.

Allumez l'ordinateur et pressez une touche quelconque pour afficher l'écran d'introduction. Insérez la disquette Envahisseurs TI dans l'entraînement 1. Pressez alors la touche appropriée pour passer au BASIC TI augmenté. Le jeu se charge automatiquement. (*Remarque:* si vous choisissez le BASIC TI augmenté avant d'insérer la disquette dans l'entraînement, vous pouvez charger le programme Tombourg en tapant:

RUN "DSK1.LOAD"

et en pressant **ENTER**.)

Une fois la disquette chargée, l'écran titre Tombstone City s'affiche.

(*Remarque:* si vous chargez le programme avec le module Éditeur/Assembleur, référez-vous aux instructions de jeu à la section 2 du manuel du module Éditeur/Assembleur. Le nom à utiliser est "GAME".)

ORDINATEUR FAMILIAL TEXAS INSTRUMENTS

INTRODUCTION

Pour commencer une partie, choisissez d'abord votre niveau de jeu: débutant, maître ou dément. Si vous voulez des renseignements sur les touches du jeu et la façon de compter des points, appuyez sur **AIDE**. (**AIDE** ne peut plus être utilisé une fois que la partie est commencée.)

- *Novice* — (débutant) Le blindé se déplace deux fois plus vite que les margs. Un nouveau marg est créé lorsque vous détruisez un marg à côté de deux cactus adjacents.
- *Master* — (maître) Le blindé se déplace à la même vitesse que les margs. Ici aussi, un nouveau marg est créé lorsque vous détruisez un marg à côté de deux cactus adjacents.
- *Insane* — (dément) Le blindé se déplace à la même vitesse que les margs. À ce niveau, deux margs sont créés quand vous en détruisez un à côté de deux cactus adjacents.

Pour choisir le niveau d'adresse, appuyez sur **1**, **2** ou **3** à l'écran des options ou à l'écran **AIDE**. Si vous appuyez sur **AIDE** et que vous voulez retourner à l'écran des options, appuyez une touche autre que **1**, **2** ou **3**.

LE JEU

Après avoir choisi votre niveau, le jeu commence avec un terrain de carrés bleus entourés de cactus et d'amarantes. Un blindé se trouve au centre du carré et tous les saguaros sont en paires. Ces paires génèrent ces créatures d'un autre monde, appelées margs.

Les carrés forment les limites du cimetière détérioré de Tombourg, un endroit à l'abri des margs. Au bas de l'écran se trouvent le jour, la population (vos points) et le nombre de blindés en réserve.

Vous pouvez interrompre le jeu en tout temps et retourner à l'écran des options en appuyant sur **RETOUR**. Pour recommencer une partie au même niveau, appuyez sur **REJOUER**.



But du jeu

Le but du jeu est de compter un maximum de points en éliminant les paires de cactus générateurs de morgs. Plus vous comptez de points, plus la population de Tombourg augmente.

Vous commencez la partie avec une réserve de dix blindés. Le jeu se joue tant que vous avez des blindés à votre disposition. Une nouvelle journée commence lorsque vous avez détruit tous les morgs et les cactus générateurs de morgs. Les saguaros sont détruits lorsque vous détruisez un morg à côté d'une paire adjacente de saguaros.

Le blindé se déplace et fait feu à l'horizontale et à la verticale. Pour déplacer le blindé, utilisez les touches fléchées ↑ (E), ← (S), → (D) et ↓ (X) ou I (haut), J (gauche), K (droite) et M (bas). Pour faire feu, appuyez sur Q, Y ou ENTER. Si vous utilisez les commandes à distance, bougez le levier pour déplacer le blindé et appuyez sur le bouton de TIR pour faire feu. Vous devez donc déplacer le blindé et viser rapidement et avec exactitude pour détruire les morgs et les aramantes. Si vous détruisez un morg ou des aramantes, vous comptez des points.

Rappelez-vous, les morgs ne peuvent entrer à l'intérieur des carrés bleus. Cependant, si un blindé se trouve entouré de saguaros alors qu'il est dans cette zone sûre, il meurt et un autre blindé (s'il en reste en réserve) est placé au hasard dans le désert. Si votre blindé risque de se faire dévorer par des morgs et que la zone sûre est toujours dégagée, appuyez sur la **barre d'espacement** et le blindé se retrouvera aussitôt en sûreté et 1000 points sont déduits de votre pointage.

Normalement, un morg est généré à toutes les 10 secondes. Mais si vous faites feu et qu'il reste moins de 10 aramantes et aucun morg, un nouveau morg est aussitôt généré. Si un missile détruit un morg se tenant à côté de deux cactus adjacents, ces saguaros deviennent aussitôt un ou deux morgs selon le niveau de jeu. Soyez toujours sur vos gardes.

ORDINATEUR FAMILIAL TEXAS INSTRUMENTS

Pointage

La population augmente de 150 pour chaque morg détruit, et ce morg devient un saguaro. Les aramantes valent 100 points et 20 nouvelles aramantes fraîches sont produites à chaque fois que vous en détruisez 20.

Si toutes les paires de cactus adjacents et tous les morgs sont détruits, un nouveau jour (NEW DAY) commence et vous recevez un blindé de réserve et 1000 points de boni. Chaque nouveau jour commence avec plus de paires de cactus que le jour précédent, jusqu'à raison de 30 paires.

Vous avez un temps limite pour détruire les morgs restant *après* que toutes les paires de cactus ont été éliminées. Si vous vous retrouvez dans cette situation, vous devez éliminer tous ces morgs aussi vite que possible sinon l'ordinateur se fermera et vous devrez recommencer le jeu en éteignant et en rallumant votre ordinateur.

Stratégie

Quand vous planifiez votre action suivante, surveillez toujours d'où vient le prochain morg. Ceci se voit alors que la zone sûre s'éclaire et que la paire de cactus générant le morg est affichée sur fond blanc. Alors que vous deviendrez plus habile, vous noterez qu'il y a définitivement une séquence de génération de morg.

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand vous avez perdu tous vos blindés. Pour jouer une autre partie de même niveau, appuyez sur **REJOUER**. et si vous voulez changer le niveau, appuyez sur **RETOUR**. Le programme retournera alors à l'écran d'options. Pour terminer une séance de jeu, appuyez sur **QUITTER** pour retourner à l'écran d'introduction.



ENTRETIEN DU MODULE

Les modules sont solides mais doivent être traités avec soin comme tout autre équipement électronique. Gardez-les propres et secs et ne touchez jamais aux contacts encastrés.

ATTENTION:

Le contenu d'un module de commande peut être endommagé par une décharge d'électricité statique.

Les accumulations d'électricité statique se produisent surtout lorsque le niveau d'humidité dans l'air est faible (pendant les mois d'hiver ou dans les régions au climat sec). Pour éviter d'endommager la cartouche, touchez un objet métallique (poignée de porte, lampe, etc) avant de la prendre.

Si vous avez des problèmes d'électricité statique, il existe des produits en aérosol qui réduisent les accumulations statiques sur les tapis. Ce sont des produits commerciaux qui se retrouvent facilement chez les quincaillers ou les marchands de fournitures de bureau.

EN CAS DE DIFFICULTÉS

Si le module ne semble pas fonctionner correctement, retournez à l'écran d'introduction en pressant **QUITTER**. Sortez ensuite le module, alignez-le avec l'ouverture et réintroduisez-le avec soin. Appuyez alors sur une touche pour afficher l'écran du module (remarque: dans certains cas, vous devrez peut-être éteindre l'ordinateur pour quelques secondes puis le rallumer).

Si, par quelque inadvertance malheureuse, le module était sorti du compartiment pendant l'exécution du programme, l'ordinateur fonctionnera de façon incohérente. Pour le ramener à un état normal de fonctionnement, éteignez la console, attendez quelques secondes, réinsérez le module et rallumez la console.

Si vous avez des problèmes avec l'ordinateur ou le module, communiquez avec votre marchand qui vous guidera.

Le *manuel d'utilisation* donne de plus amples renseignements sur l'utilisation et l'entretien des modules.

GARANTIE LIMITÉE DE TROIS MOIS SUR LES MODULES LOGICIELS DE L'ORDINATEUR FAMILIAL

Cette garantie limitée de Texas Instruments n'est accordée qu'à l'acheteur d'origine du produit de consommation.

ÉTENDUE DE LA GARANTIE

Cette garantie couvre tous les éléments physiques et électroniques du module, dont les microplaquettes, le câblage, les plastiques et tout autre matériel compris dans ce module ("le matériel"). Cette garantie limitée ne s'applique pas aux programmes contenus sur les média logiciels ni à la documentation les accompagnant ("les programmes").

Le matériel est garanti contre tout vice de matériel ou de fabrication.

CETTE GARANTIE EST NULLE SI LE MATÉRIEL EST ENDOMMAGÉ SUITE À UN ACCIDENT, UNE UTILISATION ABUSIVE, UNE NÉGLIGENCE, UN MAUVAIS ENTRETIEN OU TOUTE AUTRE CAUSE NON PROVOQUÉE PAR UN VICE DE MATÉRIEL OU DE FABRICATION.

DURÉE DE LA GARANTIE

Le matériel est garanti pour une période de trois mois à compter de la date de l'achat original par le consommateur.

DÉSISTEMENT DE GARANTIE

TOUTE GARANTIE IMPLICITE SOULEVÉE PAR CETTE VENTE ET COMPRENANT MAIS SANS Y ÊTRE LIMITÉES, LES GARANTIES IMPLICITES DE BONNE VENTE ET D'APTITUDE À PRODUIRE UNE TÂCHE PARTICULIÈRE, EST LIMITÉE À TROIS MOIS TEL QUE SUSMENTIONNÉ. TEXAS INSTRUMENTS NE SAURAIT ÊTRE TENU RESPONSABLE POUR LA PERTE D'UTILISATION DU MATÉRIEL OU DE TOUT AUTRE COÛT, DÉPENSE OU DOMMAGE FORTUIT OU INDIRECT SUBI PAR LE CONSOMMATEUR OU PAR TOUT AUTRE UTILISATEUR.

DÉDOMMAGEMENTS LÉGAUX

Cette garantie vous donne droit à des recours légaux spécifiques et est également susceptible de vous accorder d'autres droits qui varient d'une province à l'autre.

GARANTIE

Au cours de la période de trois mois spécifiée, le matériel défectueux sera remplacé lorsqu'il est retourné en port payé au service après-vente Texas Instruments dont l'adresse figure ci-après. Le matériel remplacé sera garanti pour une période de trois mois à compter de la date du remplacement. Mis à part les frais de poste, le remplacement sous garantie est gratuit. TI vous recommande fortement d'assurer le matériel à sa juste valeur avant de le poster.



SERVICES APRÈS-VENTE TEXAS INSTRUMENTS

Texas Instruments Consumer Service
41 Shelley Road
Richmond Hill, Ontario, L4C 5G4
(416) 884-9181

Texas Instruments Incorporated
9460, Autoroute Trans-canadienne
St-Laurent, Québec, H4S 1R7
(514) 336-1860

Texas Instruments Incorporated
1111 - 8th Street S.W.
Calgary, Alberta, T2R 1L4
(403) 245-1218

Texas Instruments Consumer Service
90-10451 Shellbridge Way
Richmond, C.-B. V6X 2W8
(604) 278-4871

AVIS IMPORTANT DE DÉSISTEMENT CONCERNANT LES PROGRAMMES

Ce qui suit devrait être lu et compris avant l'achat ou l'utilisation de média logiciels.

TI ne garantit aucunement que les programmes seront libres d'erreur ou qu'ils répondront aux exigences spécifiques du consommateur. Le consommateur assume entière responsabilité quant à toute prise de décision ou action intentée, basée sur les renseignements obtenus suite à l'utilisation des programmes. Toute stipulation faite quant à l'utilité des programmes ne peut en aucun cas être considérée une garantie expresse ou implicite.

AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS ET SANS Y ÊTRE LIMITÉES, LES GARANTIES IMPLICITES DE BONNE VENTE ET D'APTITUDE À PRODUIRE UNE TÂCHE PARTICULIÈRE, N'EST ACCORDÉE PAR TEXAS INSTRUMENTS SUR LES PROGRAMMES ET LESDITS PROGRAMMES NE SONT OFFERTS QUE SOUS LEUR FORME EXISTANTE.

ON NE SAURAIT EN AUCUN CAS TENIR TEXAS INSTRUMENTS RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE SPÉCIAL, COLLATÉRAL, FORTUIT OU ACCIDENTEL QUE CE SOIT SUBI RELATIVEMENT OU SUITE À L'ACHAT OU À L'UTILISATION DESDITS PROGRAMMES, ET LA SEULE RESPONSABILITÉ DE TEXAS INSTRUMENTS SE LIMITE AU PRIX D'ACHAT DES MODULES, QUELLE QUE SOIT L'ACTION INTENTÉE. DE PLUS, TEXAS INSTRUMENTS NE SAURAIT ÊTRE TENU RESPONSABLE DE QUELQUE RÉCLAMATION QUE CE SOIT PORTÉE PAR UN TIERS CONTRE L'UTILISATEUR DESDITS PROGRAMMES.

--- empty page ---

HOME COMPUTER

TEXAS INSTRUMENTS



TI-99 ITALIAN USER CLUB

WWW.TI99IUC.IT

INFO@TI99IUC.IT

- Scanned and Reworked by:

TI99 Italian User Club in the year 2016

(info@ti99iuc.it)

Downloaded from www.ti99iuc.it

Texas Instruments invented the integrated circuit,
the microprocessor, and the microcomputer.
Being first is our tradition.

Inventeur du circuit intégré, du microprocesseur
et du micro-ordinateur, Texas Instruments est,
par tradition, à l'avant-garde de la technologie.



TEXAS INSTRUMENTS
INCORPORATED
DALLAS, TEXAS