



TEXAS INSTRUMENTS

HOME COMPUTER ORDINATEUR FAMILIAL

PARSEC

ARCADE ENTERTAINMENT

SOLID STATE CARTRIDGE

This cartridge is designed to be used with the Texas Instruments TI-99/4A Home Computer only. Optional Solid State Speech™ Synthesizer must be attached to the computer to activate the speech capabilities of the cartridge.

You are commander of the starship PARSEC under attack by the most hostile, deadly aliens in the galaxy. Your mission: destroy as many alien fighters and cruisers as possible.




GB General Information

Before you slide a programm module into your Home Computer please see the »Read this first«.

D Generelle Information

Bevor Sie ein Programm-Modul in Ihren Home Computer einstecken, lesen sie bitte zuerst die »Bitte beachten«.

F Informations générales

Veillez consulter le »Instructions d'installation« avant d'introduire un module d'application dans l'Ordinateur familial.

I Indicazione generale

Prima di inserire un modulo-programma nel Vostro Home Computer vogliate consultare la »Prima di cominciare« per l'utente.

NL Algemene aanwijzing

Voordat u een programma module in uw huiscomputer steekt lees a.u.b. eerst de »Lees dit eerst«.

S Allmänna upplysningar

Innan du skjuter in en programmodul i din Home Computer bör du läsa »Läs detta först«.

GB	1
D	5
F	10
I	15
NL	20
S	25
DK	29

GB Necessary System:

Home Computer TI 99/4A, Television Set, Remote Controllers

D Notwendige Geräteausstattung:

Home Computer TI 99/4A, Fernseher, Fernbedienung

F Equipment requis:

Ordinateur familial TI 99/4A, poste de télévision, manettes de commande.

I Sistema richiesto:

Home Computer TI 99/4A, Televisore, Comandi a distanza

NL Benodigde apparatuur:

Home Computer TI 99/4A, televisietoestel, afstandsbediening

S Erfoderlig utrustning

Home Computer TI 99/4A, TV-apparat, fjärrkontroller



QUICK REFERENCE GUIDE

TI-99/4A

- ← (S), → (D) Moves your starship to the left or right across the screen.
- ↑ (E), ↓ (X) Moves the starship up or down.
- Y, Q, or . Fires the laser in your starship.
- FCTN 8 (REDO) Starts a new game when the game ends.
- FCTN 9 (BACK) Returns to the Parsec Title Screen when the game ends.
- FCTN = (QUIT) Returns to the Master Title Screen when the game ends, or if the program is on the Parsec Title Screen.

Note: If the optional Wired Remote Controllers are used, move the lever to maneuver the starship and press the FIRE button to fire the laser.

Some of Parsec's features include:

- Waves of attack from seven different alien craft.
- Challenging flights through refueling tunnels.
- Asteroid belts through which you must blast a path for your starship.
- Synthesized speech to warn of approaching alien craft or when it's time to refuel.
- Three different lifts to vary the speed at which the ship moves vertically.
- Increased difficulty levels to challenge you.

Parsec is a one-player game which tests your skills and strategy. Movement of the ship on the screen may be controlled by the arrow keys on the keyboard or by the Wired Remote Controllers.

Parsec is designed to work with or without the Texas Instruments Solid State Speech™ Synthesizer (sold separately).

GETTING STARTED

After selecting Parsec, the title screen appears. Press any key to leave the screen and go to the game.

On the screen the patrolling starship, PARSEC, is cruising above the surface of the planet. Directly beneath the surface of the planet is the command PRESS FIRE TO BEGIN. Below this command the word FUEL and an orange band indicates how much fuel your patrol ship has.

To control the speed of vertical movement of your ship, choose from three LIFTS. Lift 1 is the slowest and is generally used when refueling. Lifts 2 and 3 are used for combat. The game always starts in Lift 3. Change Lifts simply by pressing the 1, 2 or 3 key. The Lift your ship is using is displayed at the bottom center of the screen.

Directly to the left of the Lift indicator is the remainder of your fleet. You begin patrol with five ships. If your current ship is destroyed during the course of the game, one of the reserve ships automatically takes its place to continue fighting.



Your ship can be vertically or horizontally maneuvered for fighting by pressing the arrow keys. Pressing the ← (S) key cuts the rockets in your ship back to an idle, and your ship drifts back to the left. Pressing the → (D) key increase the rockets' thrust and accelerates the ship to the right. Pressing ↑ (E) or ↓ (X) moves your ship up or down to maneuver you into a firing position or out of danger of being hit by an alien ship, a photon missile, or an asteroid. To fire the starship's laser, press the PERIOD (.) key. You may also press Q or Y to fire, however the ship will not move while firing with these two keys.

If you are using the Wired Remote Controllers, move the lever right or left to maneuver the ship horizontally on the screen, and move the lever forward (toward the fire button) or backward (away from the fire button) to maneuver vertically on the screen. Press the FIRE button to activate the laser.

STOPPING THE GAME

If at any time in the game you wish to stop the action, press the P key (for pause) and hold it down momentarily. The screen action stops and the words TIME WARP ACTIVATED appear directly below the planet surface. Press any key to resume the game.

After going to the game screen from the title sequence as described in the previous section, press the FIRE button on the Wired Remote Controller or the period (.) key to start the game. A series of six different craft appears, one type at a time, which must be destroyed with your laser. Carefully position your ship and fire at the alien craft.

Note: If the laser is continuously fired, the ship begins to flash red and green. If it is fired too long, your ship will explode from an overheated laser.

ALIEN CRAFT ADVANCING!

First to appear are the SWOOPERS. They pose the danger of collision, and the longer they are allowed to fly, the faster they become.

Now comes the first of the armed cruisers. The URBITES are heavily armed with twin photon cannon. They appear on the right side of the screen and track the vertical movement of your ship. Each time your starship crosses their sights, they fire.

Next comes another group of small fighters. The LIGHT TRIANGULAR FIGHTERS OR LTF's. LTF's also bring about the danger of collision.

If you are successful with the LTF's, prepare to meet the DRAMITE cruisers, armed with a single photon cannon.

The next set of fighters is the SAUCERS. These small fighters try to crash into you from the rear. If they miss, they pass you, reverse their course, and try to ram you from the front.

The last cruiser group is the BYNITES. They are armed with a photon cannon that shoots clusters of photon missiles.

ASTEROID BELTS

After successfully eliminating all of the aliens, you next encounter the asteroid belt. A wall of asteroids threatens to destroy your ship. You must blast through with your laser.

When you are into the asteroid belt, your onboard computer begins a countdown to indicate the distance to the end of the belt. When you reach the end, the entire yellow surface of Parsec turns green, indicating that you have reached the second level.



ADVANCING TO DIFFERENT LEVELS

Second-level play is similar to first level, except that the alien ships must be hit twice to be destroyed. When hit once they change color. Hit them again and they are destroyed. After the second-level asteroid belt, the surface of the planet turns red, and you have reached the third level.




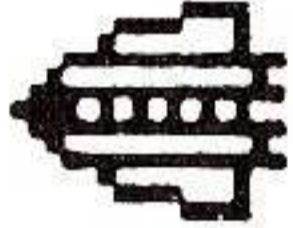

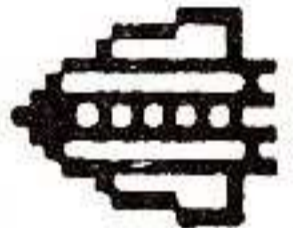


Starting in Level Two, the BYNITE ships become invisible when hit once, but continue to fire at you until they are hit the second time.

During third level play, you must hit the aliens three times to destroy them. From this point on in the game, no matter what level you may achieve, you must hit the aliens three times to eliminate them.

As you progress through to the higher levels, the armed cruisers appear closer and closer to your ship, rather than on the far right side of the screen as in the lower levels. Also, the small fighters accelerate more quickly as the levels increase.

Good Luck!

SCORING SYSTEM CHART

									
Level	Screen color	Swoopers	Urbites	LTF fighters	Dramites	Saucers	Bynites	Asteroid belt	Killer Satellites
1	dark yellow	100	100	200	200	300	300	1000	—
2	dark green	200	200	300	300	400	400	2000	—
3	dark red	300	300	400	400	500	500	3000	—
4	dark blue	300	300	400	400	500	500	4000	400
5	magenta	300	300	400	400	500	500	4500	400
6	light red	300	300	400	400	500	500	5000	400
7	light green	300	300	400	400	500	500	5500	400
8	cyan	300	300	400	400	500	500	6000	400
9	dark blue	300	300	400	400	500	500	6500	400
10	medium red	300	300	400	400	500	500	7000	400
11	light blue	300	300	400	400	500	500	7500	400
12	medium green	300	300	400	400	500	500	8000	400
13	grey	300	300	400	400	500	500	8500	400
14	white	300	300	400	400	500	500	9000	400
15	dark yellow	300	300	400	400	500	500	9500	400
16	dark yellow	300	300	400	400	500	500	10000	400



SPECIAL FEATURES

Scoring

In Level One the first two groups of aliens, the SWOOPER fighters and the URBITE cruisers, are worth 100 points per ship. The next two groups, the LTF fighters and the DRAMITES, are worth 200 points, and the last two groups, the SAUCERS and the BYNITES, are worth 300 points. Each asteroid which is destroyed counts 100 points. Getting through the asteroid belt successfully adds 1000 points to your score.

In Level Two, the aliens increase in value by 100 points. Thus, the first two groups of aliens count 200 points for each ship you destroy. The second and third groups of two are worth 300 and 400 points respectively. The asteroid belt is worth 2000 points, although individual asteroids still count only 100 points.

In the third level, the aliens' values are increased by another 100 points to 300, 400, and 500 points for the different groups of two, and the asteroid belt is worth 3000 points.

From this point on, the aliens maintain the third level values. However, the asteroid belts keep adding point value. In the fourth level (blue planet surface), the asteroid belt is worth 4000 points. In the fifth level (purple planet surface), surviving the asteroid belt adds 4500 points to your score, and the belt begins to add point value at 500 per level until it reaches a total of 10.000 points for successful completion. Asteroid belts build up in value because they become progressively longer and more difficult with each level.

Refueling Tunnels

When your ship runs low on fuel, refueling tunnels appear in the planet's surface, and you must fly into them and out of them, without crashing, to refuel. The first tunnel is worth 1000 points. The second is more difficult, and it adds 2000 points to your score. The third tunnel is harder and is worth 3000 points.

New Ships

At a score of 5000 points, you are awarded another ship. If you have less than five ships when the new ship is awarded, it is displayed immediately. A second ship is awarded at 15.000 points, a third is awarded at 25.000, etc.

Advanced Play

Following the asteroid belt in Level Four. KILLER SATELLITES, worth 400 points each, appear for a surprise attack.

**D SCHNELLÜBERSICHT**

TI-99/4A

← (S), → (D)

Ihr Raumschiff fährt auf dem Bildschirm nach links oder rechts.

↑ (E), ↓ (X)

Das Raumschiff fährt nach oben oder unten.

Y, Q, oder .

Zündet den Laser in Ihrem Raumschiff.

FCTN 8
(REDO)

Beginnt ein neues Spiel, wenn das laufende Spiel zu Ende ist.

FCTN 9
(BACK)

Rückkehr zum PARSEC-Vorspann wenn das Spiel zu Ende ist.

FCTN =
(QUIT)

Rückkehr zur Hauptwahlliste, wenn (1) das Spiel zu Ende ist oder (2) der Bildschirm den PARSEC-Vorspann zeigt.

Hinweis: Wenn Sie zusätzlich die Kabelfernbedienung haben, manövrieren Sie das Raumschiff mit dem Hebel und zünden den Laser, indem Sie die FIRE-Taste drücken.

Das PARSEC-Programm bietet Ihnen z.B.:

- Angriffswellen von sieben verschiedenen fremden Luftschiffen.
- Schwierige Flüge durch Betankungstunnel.
- Asteroidgürtel, durch die Sie sich einen Weg für Ihr Raumschiff freischießen müssen.
- Synthetische Sprache zur Warnung bei Annäherung fremder Luftschiffe bzw. wenn betankt werden muß.
- Drei verschiedene Auftriebe, mit denen Sie die Aufwärtsgeschwindigkeit Ihres Raumschiffs variieren können.
- Größere Schwierigkeitsgrade, an denen Sie sich bewähren können.

Parsec ist ein Einmannspiel, mit dem Sie Ihre Geschicklichkeit und Ihre strategischen Fähigkeiten testen können. Um Ihr Raumschiff auf dem Bildschirm zu manövrieren, können Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur oder aber die Kabelfernbedienung benutzen.

PARSEC kann (muß aber nicht) zusammen mit dem Solid State Sprach-Synthesizer (getrennt lieferbar) von TEXAS INSTRUMENTS eingesetzt werden.

UND SO BEGINNEN SIE IHR SPIEL

Nachdem Sie PARSEC gewählt haben, erscheint der Vorspann. Durch Drücken einer beliebigen Taste können Sie jetzt den Vorspann verlassen und zum Spiel übergehen.

Auf dem Bildschirm kreuzt das patrouillierende Raumschiff, PARSEC, über der Oberfläche eines Planeten. Direkt unter der Oberfläche des Planeten sehen Sie das Kommando PRESS FIRE TO BEGIN („FIRE drücken, damit es losgehn kann“) und unter diesem Kommando das Wort FUEL („Treibstoff“) sowie ein oranges Anzeigeband für den Treibstoffvorrat Ihres Patrouillenschiffs.

Um die Aufwärtsgeschwindigkeit Ihres Raumschiffs zu steuern, wählen Sie einen von drei Auftrieben (LIFT). Auftrieb 1 ist der langsamste und wird grundsätzlich beim Betanken verwendet. Auftrieb 2 und 3 sind für Kampfhandlungen da. Das Spiel beginnt stets mit Auftrieb 3. Umschalten ist ganz einfach: einfach Taste 1, 2 oder 3 drücken. Mit welchem Auftrieb Ihr Schiff jeweils gerade operiert, wird in der unteren Bildschirmmitte angezeigt.



Direkt links neben der Auftriebsanzeige haben Sie den Rest Ihrer Flotte. Sie beginnen die Patrouille mit 5 Schiffen. Wird Ihr jetziges Schiff im Verlauf des Spiels zerstört, tritt automatisch eines der Reserveschiffe an seine Stelle, damit Sie den Kampf fortsetzen können.

Um Ihr Schiff zum Kämpfen waage- oder senkrecht zu manövrieren, drücken Sie die Pfeiltasten. Die Taste ← (S) schraubt die Schubkraft Ihrer Raketen bis auf Null zurück, und Ihr Schiff zieht sich nach links zurück. Die Taste → (D) vergrößert die Schubkraft der Raketen und beschleunigt das Schiff nach rechts. Mit der Taste ↑ (E) bzw. ↓ (X) manövrieren Sie sich in Schußposition bzw. aus der Gefahrenzone durch fremde Schiffe, Photonengeschosse oder Asteroide. Um den Laser Ihres Raumschiffes abzufeuern, drücken Sie die Punktaste (.). Sie können ihn auch mit Q oder Y abfeuern, aber dann nur bei Stillstand des Schiffes.

Haben Sie die Kabelfernbedienung, so bewegen Sie den Hebel nach rechts oder links, um das Schiff in der Bildschirm-Waagerechten zu manövrieren, bzw. nach vorne (in Richtung der FIRE-Taste) oder zurück (von der FIRE-Taste weg), wenn Sie auf dem Bildschirm senkrecht manövrieren wollen. Mit der FIRE-Taste lösen Sie den Laser aus.

SPIELUNTERBRECHUNG

Wenn Sie das Spiel zu irgend einem Zeitpunkt stoppen wollen, drücken Sie die P-Taste („Pause“) und halten sie kurz unten. Die Action auf dem Bildschirm bleibt stehen, und die Worte TIME WARP ACTIVATED („Zeit stoppt“) erscheinen direkt unter der Planetenoberfläche. Fortsetzen können Sie das Spiel mit jeder beliebigen Taste.

Nachdem Sie vom Titelvorspann zum Spiel übergegangen sind, wie im vorigen Abschnitt beschrieben, drücken Sie die FIRE-Taste an der Fernbedienung bzw. die Punktaste (.), um das Spiel zu starten. Eine Serie von sechs verschiedenen Schiffen erscheint, nacheinander je 1 Typ, die Sie mit ihrem Laser zerstören müssen. Bringen Sie Ihr Schiff sorgfältig in Stellung, und feuern Sie auf das fremde Schiff.

Hinweis: Wird der Laser ständig gefeuert, so beginnt das Schiff, rotgrün zu blinken. Falls Sie zu lange feuern, explodiert Ihr Schiff infolge Laserüberhitzung.

FREMDES SCHIFF NÄHERT SICH!

Zuerst erscheinen die SWOOPER – hier liegt die Gefahr in der Kollision; je länger Sie sie fliegen lassen, desto schneller werden sie.

Nun kommt der erste bewaffnete Kreuzer. Die URBITES sind schwergerüstet: mit Photon-Doppelkanonen. Sie erscheinen auf der rechten Bildschirmseite und verfolgen die Senkrechtbewegung Ihres Schiffes. Jedesmal, wenn Ihr Schiff die Sichtlinie der URBITES kreuzt, feuern sie.

Als nächstes eine weitere Gruppe kleiner Fighter: die leichten Dreieckfighter (LTF). Auch bei den LTF's droht die Gefahr der Kollision.

Wenn Sie die LTF's erfolgreich überstanden haben, rüsten Sie sich für die DRAMITE-Kreuzer, die mit einer einzelnen Photonen-Kanone bestückt sind.

Die nächste Fighter-Gruppe sind die SAUCERS („Untertassen“). Diese kleinen Fighter versuchen, Sie von hinten zu rammen. Verfehlen sie Sie, so ziehen sie an Ihnen vorbei und versuchen, Sie frontal zu rammen.

Die letzte Kreuzergruppe sind die BYNITES, bewaffnet mit einer Photonen-Kanone, die Bündel von Photonengeschossen abfeuert.



ASTEROIDENGÜRTEL

Nachdem Sie alle Feinde erfolgreich eliminiert haben, haben Sie es als nächstes mit einem Asteroidengürtel zu tun. Ein Wall von Asteroiden droht, Ihr Schiff zu zerstören. Sie müssen sich Ihren Weg mit Ihrem Laser freischießen.

Sind Sie mitten im Asteroidengürtel drin, so beginnt Ihr Boardcomputer mit einem Countdown, der die Entfernung bis zum Ende des Gürtels anzeigt. Wenn Sie das Ende erreichen, wird die ganze gelbe Oberfläche des PARSEC grün: Sie haben die zweite Stufe erreicht.

HÖHERE SCHWIERIGKEITSGRADE

Die zweite Spielstufe entspricht der ersten, außer daß die feindlichen Schiffe zweimal getroffen werden müssen – erst dann sind sie zerstört. Bei einmaligen Treffern ändern sie die Farbe. Noch einmal treffen, und sie sind zerstört. Nach dem Asteroidengürtel der zweiten Stufe wird die Oberfläche des Planeten rot, und Sie haben die dritte Stufe erreicht.

Wenn Sie mit Stufe 2 anfangen, werden die BYNITE-Schiffe bei einmaligem Treffer unsichtbar, feuern aber weiter auf Sie, bis sie ein zweites Mal getroffen werden.




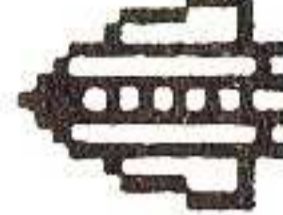




In der dritten Spielstufe müssen Sie die Feinde dreimal treffen, um sie zu zerstören. Von diesem Punkt im Spiel an müssen Sie – egal, welche Stufe sie erreichen – die Gegner dreimal treffen, um sie zu eliminieren.

Je höher Sie von Spielstufe zu Spielstufe aufsteigen, desto näher bei Ihrem Schiff treten die bewaffneten Kreuzer auf und desto stärker beschleunigen die kleinen Fighter.

Viel Glück!



Punktetabelle

									
Stufe	Bildschirmfarbe	Swoopers	Urbites	LTF Fighters	Dramites	Saucers	Bynites	Asteroiden gürtel	Killer-Satelliten
1	Dunkelgelb	100	100	200	200	300	300	1000	—
2	Dunkelgrün	200	200	300	300	400	400	2000	—
3	Dunkelrot	300	300	400	400	500	500	3000	—
4	Dunkelblau	300	300	400	400	500	500	4000	400
5	Magentarot	300	300	400	400	500	500	4500	400
6	Hellrot	300	300	400	400	500	500	5000	400
7	Hellgrün	300	300	400	400	500	500	5500	400
8	Cyan	300	300	400	400	500	500	6000	400
9	Dunkelblau	300	300	400	400	500	500	6500	400
10	Mittelrot	300	300	400	400	500	500	7000	400
11	Hellblau	300	300	400	400	500	500	7500	400
12	Mittelgrün	300	300	400	400	500	500	8000	400
13	Grau	300	300	400	400	500	500	8500	400
14	Weiß	300	300	400	400	500	500	9000	400
15	Dunkelgelb	300	300	400	400	500	500	9500	400
16	Dunkelgelb	300	300	400	400	500	500	10000	400

BESONDERE MERKMALE

Punkte

In Stufe 1 bringen die beiden ersten Feindgruppen, die SWOOPER-Fighter und die URBITE-Kreuzer, je Schiff 100 Punkte. Die beiden nächsten Gruppen, die LTF-Fighter und die DRAMITES, bringen 200 Punkte, und die beiden letzten Gruppen, die SAUCERS und die BYNITES, bringen 300 Punkte. Jeder Asteroid, den Sie zerstören, zählt 100 Punkte. Bei erfolgreichem Durchstoßen des Asteroidengürtels werden Ihnen weitere 1000 Punkte gutgeschrieben.

In Stufe 2 steigt der Wert der Feinde um 100 Punkte. So zählt die erste Zweiergruppe Feinde 200 Punkte für jedes von Ihnen zerstörte Schiff. Die zweite und dritte Zweiergruppe bringt 300 bzw. 400 Punkte. Der Asteroidengürtel ist 2000 Punkte wert, allerdings zählen die einzelnen Asteroide nach wie vor nur 100 Punkte.

In der dritten Stufe sind die Feinde noch einmal 100 Punkte mehr wert, also 300, 400, und 500 für



die verschiedenen Zweiergruppen, und der Asteroidengürtel bringt 3000 Punkte.

Von diesem Punkt an bleibt die Punktwertung für die feindlichen Schiffe gleich, nur der Asteroidengürtel bringt jeweils noch mehr. In der vierten Stufe (Planetenoberfläche blau) bringt Ihnen der Asteroidengürtel 4000 Punkte. In der fünften Stufe (Planetenoberfläche Purpurrot) werden Ihnen 4500 Punkte gutgeschrieben, wenn Sie den Asteroidengürtel überleben, und für jede weitere Stufe sind es je 500 Punkte – bis hin zu den 10000 Punkten bei erfolgreichem Abschluß.

Betankungstunnel

Wenn Ihr Treibstoffvorrat zuendegeht, erscheinen auf der Oberfläche des Planeten Betankungstunnel, die Sie zum Betanken durchfliegen müssen, ohne abzustürzen. Der erste Tunnel bringt 1000 Punkte. Der zweite ist schon schwieriger und bringt Ihnen weitere 2000 Punkte. Der dritte Tunnel ist noch schwieriger und zählt 3000 Punkte.

Neue Schiffe

Beim Punktestand 5000 bekommen Sie ein Schiff dazu. Haben Sie weniger als 5 Schiffe, wenn Ihnen das neue zugesprochen wird, so erscheint es sofort auf dem Bildschirm. Ein weiteres Schiff bekommen Sie bei 15000 Punkten dazu, ein drittes bei 25.000, usw.

Fortgeschrittene Spielstufen

Nach dem Asteroidengürtel in Stufe 4 erscheinen KILLER-SATELLITEN, die je 400 Punkte zählen, zu einem Überraschungsangriff.

**F** Guide de Référence Rapide**TI-99/4A**

← (S), → (D)	Déplace votre vaisseau spatial vers la gauche ou vers la droite sur l'écran.
↑ (E), ↓ (X)	Déplace le vaisseau spatial vers le haut ou vers le bas (touche "ALPHA LOCK" en position haute).
Y, Q, ou .	Active le laser de votre vaisseau spatial.
FCTN 8 (REDO)	Commence une nouvelle partie lorsque le jeu est terminé.
FCTN 9 (BACK)	Revient à la liste des options de Parsec lorsque le jeu est terminé.
FCTN = (QUIT)	Revient à la mire d'introduction lorsque le jeu se termine.

Note: Si les manettes de commande (option) sont utilisées, déplacez votre vaisseau spatial à l'aide du levier et appuyez sur le bouton FIRE pour activer le laser.

Vous êtes le commandant du vaisseau spatial PARSEC, en patrouille sur une planète étrangère. Tout à coup, ordinateur de bord vous annonce que vous allez être attaqué par des chasseurs et des croiseurs étrangers armés jusqu'aux dents!

Parsec possède les caractéristiques suivantes:

- Vagues d'attaque de sept types de vaisseaux différents.
- Vols hardis dans les tunnels de ravitaillement en carburant.
- Bandes d'astéroïdes à travers lesquelles vous devez ouvrir un passage pour votre vaisseau spatial.
- Commentaires vous avertissant de l'approche d'un vaisseau étranger ou d'un ravitaillement en carburant nécessaire.
- Trois vitesses ascensionnelles différentes pour faire varier le déplacement vertical de votre vaisseau.
- Différents niveaux de difficulté.

PARSEC est un jeu pour un seul joueur mettant à l'épreuve adresse et stratégie. Le déplacement du vaisseau spatial sur l'écran peut être contrôlé soit par les touches à flèches du clavier, soit par les manettes de commande.

PARSEC est conçu pour fonctionner avec ou sans le synthétiseur Texas Instruments Solid State Speech™ (vendu séparément).

DEBUT DU JEU

Une fois l'option PARSEC (2) choisie, un écran de présentation apparaît. Appuyez sur n'importe quelle touche et commencez le jeu.

Sur l'écran, le vaisseau spatial de patrouille, PARSEC, se déplace au-dessus de la surface de la planète. Directement en-dessous de la surface de la planète se trouve la commande PRESS FIRE TO BEGIN. (Appuyer sur FIRE pour commencer). En-dessous de cette commande, le mot FUEL (carburant) et une bande orange vous indique la quantité de carburant à bord de votre vaisseau.



Pour contrôler la vitesse de déplacement vertical de votre vaisseau, choisissez l'un des trois LIFTS (vitesses ascensionnelles). Lift 1 est le plus lent et est en général utilisé pour le ravitaillement en carburant. Les lifts 2 et 3 sont utilisés pour le combat. Le jeu commence toujours en Lift 3. Pour changer de vitesse ascensionnelle, appuyez simplement sur les touches 1, 2 ou 3. La vitesse ascensionnelle de votre vaisseau est affichée en bas, au centre de l'écran.

Le reste de votre flotte se trouve directement à gauche de l'indicateur de Lift. Vous commencez votre patrouille avec cinq vaisseaux. Si au cours du jeu votre vaisseau est détruit, l'un des vaisseaux de réserve prendra automatiquement sa place pour continuer le combat.

Votre vaisseau peut être manoeuvré verticalement ou horizontalement pendant le combat en appuyant sur les touches à flèches. Lorsque vous appuyez sur la touche (S) ←, les moteurs de votre vaisseau sont mis au ralenti, et votre vaisseau dérive lentement vers la gauche. La touche (D) → augmente la poussée des moteurs et accélère le vaisseau vers la droite. Les touches (E) ↑ ou (X) ↓ déplacent votre vaisseau vers le haut ou vers le bas pour vous amener en position de tir ou pour vous éviter d'être touché par un vaisseau étranger, un missile photon ou un astéroïde. Pour le laser de votre vaisseau, appuyez sur la touche POINT (.). Vous pouvez également tirer en appuyant sur les touches Q ou Y, cependant, le vaisseau ne se déplacera pas lorsque vous tirez avec ces deux touches.

Si vous utilisez les manettes de commande, déplacez le levier vers la droite ou vers la gauche pour manoeuvrer le vaisseau horizontalement sur l'écran et déplacez le levier vers l'avant (vers le bouton de tir) ou vers l'arrière pour manoeuvrer verticalement le vaisseau sur l'écran. Appuyez sur le bouton de tir (FIRE) pour activer le laser.

ARRÊT DU JEU

Si vous désirez arrêter l'action à un moment quelconque du jeu, appuyez sur la touche P (pour pause) et maintenez-la appuyée momentanément. La partie s'arrête et les mots TIME WARP ACTIVATED apparaissent directement en-dessous de la surface de la planète. Appuyez sur n'importe quelle touche pour reprendre la partie.

Après être passé à l'introduction du jeu (comme décrit à la section précédente), appuyez sur le bouton FIRE des manettes ou sur la touche point (.) pour commencer. Une série de six vaisseaux différents apparaît (un type à la fois) qui devra être détruit avec votre laser. Positionnez soigneusement votre vaisseau spatial et tirez sur les vaisseaux étrangers.

Note: Si vous tirez continuellement le laser, le vaisseau commencera à clignoter rouge et vert. Si vous tirez pendant trop longtemps, votre vaisseau explosera à cause d'une surchauffe du laser.

PROGRESSION DES VAISSEaux ÉTRANGERS!

Les premiers vaisseaux qui apparaissent sont les SWOOPERS. Ils essaient d'entrer en collision avec votre vaisseau et si vous les laissez voler, ils deviennent de plus en plus rapides.

C'est maintenant le tour des premiers croiseurs armés. Les URBITES sont armés de deux canons à photons. Ils apparaissent sur le côté droit de l'écran et détectent le mouvement vertical de votre vaisseau. Chaque fois que votre vaisseau traverse leur mire, ils tirent.

Vient ensuite un autre groupe de petits chasseurs, les LIGHT TRIANGULAR FIGHTERS (chas-



seurs légers triangulaires) ou LTF. Les LTF présentent également les dangers de collision.

Si vous avez réussi à détruire tous les LTF, préparez-vous à affronter les croiseurs DRAMITE, armés d'un seul canon à photons. Les chasseurs suivants sont les SAUCERS. Ces petits chasseurs essaient d'entrer en collision avec votre vaisseau par l'arrière. S'ils vous manquent, ils vous dépassent, font marche arrière et essaient de vous éperonner par l'avant.

Le dernier groupe de croiseurs est formé de BYNITES. Ils sont armés d'un canon qui tire des missiles à photons.

BANDES D'ASTÉROÏDES

Lorsque vous avez réussi à éliminer tous les vaisseaux, vous rencontrez ensuite la bande d'astéroïdes. Un mur d'astéroïdes menace de détruire votre vaisseau. Vous devez vous frayer un passage à travers ce mur avec votre laser. Une fois entré dans la bande d'astéroïdes, votre ordinateur de bord commence un compte à rebours pour vous indiquer la distance qui vous reste pour sortir de la bande. Lorsque vous sortez de la bande, la surface jaune de Parsec devient verte vous indiquant que vous avez atteint le deuxième niveau.

ACCÈS AUX DIFFÉRENTS NIVEAUX

Le deuxième niveau de jeu est similaire au premier, sauf que les vaisseaux étrangers doivent être touchés deux fois pour être détruits. Lorsqu'ils sont touchés une fois, ils changent de couleur. Touchez-les encore une fois et ils sont détruits. Après le passage à travers la bande d'astéroïdes de deuxième niveau, la surface de la planète devient rouge et vous avez atteint le troisième niveau.

A partir du niveau deux, les vaisseaux BYNITE deviennent invisibles, lorsqu'ils sont touchés une fois, mais continuent à vous tirer dessus, jusqu'à ce qu'ils soient touchés une seconde fois.








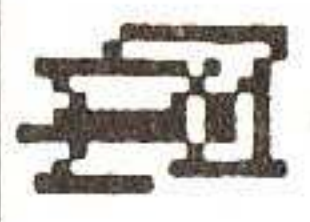
A partir du troisième niveau de jeu, vous devez toucher les vaisseaux étrangers trois fois pour les détruire. A partir de ce moment, quel que soit le niveau que vous atteignez, vous devez toucher les vaisseaux étrangers trois fois pour les éliminer.

Au fur et à mesure de votre évolution vers des niveaux supérieurs, les croiseurs armés apparaissent de plus en plus près de votre vaisseau, au lieu d'être sur le côté droit de l'écran comme pour les niveaux inférieurs. De même, l'accélération des chasseurs est plus rapide lors du passage d'un niveau à un autre.

Bonne chance!



TABLEAU DE POINTS

									
Niveau	Couleur de l'écran	Swoopers	Urbites	Chasseurs LTF	Dramites	Saucers	Bynites	Bande d'asteroïdes	Satellites destructeurs
1	jaune foncé	100	100	200	200	300	300	1000	—
2	vert foncé	200	200	300	300	400	400	2000	—
3	rouge foncé	300	300	400	400	500	500	3000	—
4	bleu foncé	300	300	400	400	500	500	4000	400
5	magenta	300	300	400	400	500	500	4500	400
6	rouge clair	300	300	400	400	500	500	5000	400
7	vert clair	300	300	400	400	500	500	5500	400
8	bleu-vert	300	300	400	400	500	500	6000	400
9	bleu foncé	300	300	400	400	500	500	6500	400
10	rouge moyen	300	300	400	400	500	500	7000	400
11	bleu clair	300	300	400	400	500	500	7500	400
12	vert moyen	300	300	400	400	500	500	8000	400
13	gris	300	300	400	400	500	500	8500	400
14	blanc	300	300	400	400	500	500	9000	400
15	jaune foncé	300	300	400	400	500	500	9500	400
16	jaune foncé	300	300	400	400	500	500	10000	400

CARACTERISTIQUES

Marquage des points

Pour le Niveau Un, les deux premiers groupes de vaisseaux étrangers, les chasseurs SWOOPER et les croiseurs URBITES, valent 100 points par vaisseau. Les deux groupes suivants, les chasseurs LTF et les DRAMITES valent 200 points et les deux derniers groupes, les SAUCER'S et les BYNITES, valent 300 points. Chaque destruction d'astéroïde donne 100 points. Le passage à travers la bande d'astéroïdes ajoute 1000 points à votre score.

Pour le Niveau Deux, la valeur des vaisseaux étrangers augmente de 100 points. Ainsi, pour les deux premiers groupes de vaisseaux étrangers, chaque vaisseau détruit vous donne 200 points. Le deuxième et le troisième groupes valent 300 et 400 points respectivement. La bande d'astéroïdes vaut 2000 points, bien que les astéroïdes individuels ne valent toujours que 100 points.



Pour le Troisième Niveau, la valeur des vaisseaux étrangers est augmentée de 100 points à 300, 400 et 500 points pour les différents groupes, et la bande d'astéroïdes vaut 3000 points.

A partir de ce moment, les vaisseaux étrangers conservent leur valeur du troisième niveau mais la valeur des bandes d'astéroïdes continue d'augmenter. Pour le quatrième niveau (surface de planète bleue), la bande d'astéroïdes vaut 4000 points. Pour le cinquième niveau (surface de planète pourpre), le passage à travers la bande d'astéroïdes ajoute 4500 points à votre score, et la bande continue d'augmenter de 500 points par niveau jusqu'à ce qu'elle atteigne un total de 10000 points. Les bandes d'astéroïdes augmentent en valeur parce qu'elles deviennent progressivement plus longues et plus difficiles à chaque niveau.

Tunnels de ravitaillement en carburant

Lorsque le niveau de carburant de votre vaisseau est bas, des tunnels de ravitaillement apparaissent sur la surface de la planète, et vous devez entrer et sortir de ces tunnels sans accident pour refaire le plein. Le premier tunnel vaut 1000 points, le second est plus difficile et il ajoute 2000 points à votre score. Le troisième tunnel est encore plus difficile et il ajoute 2000 points à votre score. Le troisième tunnel est encore plus difficile et vaut 3000 points.

Nouveaux vaisseaux

Lorsque votre score atteint 5000 points, vous recevez un autre vaisseau. Si vous avez moins de cinq vaisseaux lorsque le nouveau vaisseau vous est donné, il est immédiatement affiché. Un second vaisseau vous est donné à 15000 points, un troisième à 25000, etc.

Jeu avancé

A la sortie de la bande d'astéroïdes du Niveau Quatre, des SATELLITES DESTRUCTEURS, valant 400 points chacun, apparaissent par surprise.

**● ALCUNE SPIEGAZIONI RAPIDE**

TI-99/4A

← (S), → (D)	Sposta la Vostra astronave a sinistra o a destra in senso orizzontale sullo schermo.
↑ (E), ↓ (X)	Sposta l'astronave verticalmente, in alto o in basso.
Y, Q, oppure .	Spara il laser dell'astronave.
FCTN 8 (REDO)	Inizia un'altra partita a conclusione di quella in corso.
FCTN 9 (BACK)	Ritorna al titolo Parsec a conclusione della partita.
FCTN = (QUIT)	Ritorna allo schermo principale a conclusione della partita oppure se il programma si trova sullo schermo con il titolo Parsec.

N.B. Se si usano i telecomandi a filo, fare uso della leva a cloche per manovrare l'astronave e premere il pulsante FIRE (Fuoco) per azionare il laser.

Il gioco di Parsec comporta:

- Ondate di astronavi nemiche, in numero di sette alla volta ed una diversa dall'altra.
- Passaggio in pericolosissime gallerie di rifornimento.
- Cinture di asteroidi in cui aprirvi un varco con il laser.
- Voce sintetizzata che preannuncia le navi nemiche in arrivo o quando è ora di effettuare il rifornimento.
- Tre valori di forza ascensionale per variare la velocità di ascesa dell'astronave.
- Livelli di difficoltà variabili contro i quali cimentarvi.

Parsec è un gioco per una sola persona che mette alla prova le Vostre abilità e capacità strategiche. Lo spostamento dell'astronave sullo schermo può essere comandato dai tasti con freccia sulla tastiera oppure con i telecomandi .

Parsec è stato studiato per funzionare con o senza il sintetizzatore di voce Solid State Speech™ della Texas Instruments (venduto a parte).

INIZIO

Dopo aver selezionato Parsec, sullo schermo compare il titolo. Per cominciare la partita premete un tasto qualsiasi.

Sullo schermo l'astronave PARSEC sta pattugliando i cieli del pianeta. Immediatamente sotto la superficie del pianeta troverete il comando PRESS FIRE TO BEGIN (Premete FIRE per iniziare). Sotto questo comando la parola FUEL (combustibile a disposizione).

Per regolare la velocità dello spostamento verticale dell'astronave, potete scegliere tre valori LIFTS. Il Lift 1 è la forza ascensionale più bassa, generalmente adottata durante le operazioni di rifornimento. I Lift 2 e 3 servono per i combattimenti. La partita inizia sempre con la forza 3. Per cambiare i Lift basta premere 1, 2 o 3. La forza ascensionale utilizzata dall'astronave compare al centro in basso sullo schermo.



Immediatamente sulla sinistra dell'Indicatore di Lift si trova il resto della Vostra flotta spaziale. Il pattugliamento ha inizio con cinque astronavi. Se la nave che state comandando viene distrutta durante la partita, una delle navi di riserva entra automaticamente in azione.

Potete manovrare l'astronave sul piano orizzontale o verticale premendo i tasti con freccia. Premendo il tasto ← (S) i razzi propulsori vengono staccati, l'astronave passa al regime minimo e perde quota sulla sinistra. Se premete il tasto → (D) la spinta dei razzi viene aumentata e la nave accelera sulla destra. Premendo ↑ (E) o ↓ (X) l'astronave si sposta in alto o in basso per mettersi in assetto di fuoco oppure per mettersi fuori dalla portata di un'astronave, un missile a fotoni o un'asteroide. Per azionare il laser della Vostra astronave, premete il tasto PUNTO (.). Potete però anche premere Q o Y, nel qual caso però l'astronave non si sposterà durante lo sparo.

Se usate i telecomandi a filo, spostate la leva a cloche sulla destra o la sinistra per spostare l'astronave orizzontalmente sullo schermo, oppure in avanti (verso il pulsante FIRE) o all'indietro (allontanandola dal pulsante FIRE) per spostarla verticalmente. Per attivare il laser, premete il pulsante FIRE.

ARRESTO DELLA PARTITA

Se durante il decorso di una partita desiderate arrestarla, premete il tasto P (Pausa) per un momento. L'azione sullo schermo si arresta e immediatamente sotto la superficie del pianeta compare la dicitura TIME WARP ACTIVATED (SOSPENSIONE TEMPORALE). Per riprendere la partita, premete un tasto qualsiasi.

Dopo il passaggio dal titolo al gioco, come descritto nel capitolo precedente, premete il pulsante FIRE sul telecomando a filo oppure il tasto PUNTO (.) per iniziare la partita. Compare una schiera di sei astronavi diverse, un tipo alla volta, che dovete distruggere a colpi di laser. Collocate l'astronave con cura in posizione e sparate sul mezzo nemico.

N.B. Se il laser viene sparato in continuazione, l'astronave comincia a lampeggiare rosso e verde. Se continuate, l'astronave esplode a causa del surriscaldamento del laser.

NAVI NEMICHE IN VISTA!

Per primi compaiono gli SWOOPERS (Picchianti) che Vi mettono in pericolo di collisione e che, più si lasciano in volo, più rapidi diventano.

Ora compare il primo incrociatore. Gli incrociatori o URBITES sono armatissimi e possiedono un cannone a fotoni. Essi compaiono sulla destra dello schermo e seguono lo spostamento verticale della Vostra astronave. Ogni volta che l'astronave ne attraversa il mirino, essi sparano.

Dopo gli URBITES compare un altro gruppo di piccoli caccia, i LIGHT TRIANGULAR FIGHTERS (LFT) o Caccia a delta leggeri. Gli LFT Vi mettono anch'essi in pericolo di collisione.

Si riuscite a spuntarla con gli LFT, preparateVi a scontrarVi con gli incrociatori DRAMITE, armati di un unico cannone a fotoni.

Arrivano poi i dischi volanti o SAUCERS. Questi piccoli caccia cercano di tamponarVi. Se mancano il bersaglio, Vi superano, ritornano sui propri passi e cercano di speronarVi.



CINTURE DI ASTEROIDI

Se riuscite ad eliminare tutti gli attaccanti, Vi trovate di fronte ad una cintura di asteroidi, un muro massiccio che minaccia di distruggerVi l'astronave. Dovete praticarvi un varco a colpi di laser per poterla superare.

Quando siete penetrato nella cintura di asteroidi, il computer di bordo inizia un conteggio alla rovescia per indicare la distanza che Vi separa dalla fine della cintura. Quando la raggiungete, l'intera superficie gialla dell'astronave Parsec diventa verde, questo indica che avete raggiunto il secondo livello.

GIOCO A LIVELLI DIVERSI

La partita al secondo livello è simile al primo, salvo che dovete colpire due volte le navi nemiche per distruggerle. Quando sono colpite la prima volta esse cambiano colore. Colpendole una seconda, le distruggete e scompaiono. Dopo la cintura di asteroidi di secondo livello la superficie del pianeta diventa rossa. Avete ora raggiunto il terzo livello.

Cominciando dal livello Due, le navi BYNITES diventano invisibili quando sono colpite la prima volta, ma continuano a spararVi fino a che non le colpite la seconda.









Nel corso della partita al terzo livello dovete colpire gli attaccanti tre volte per poterli distruggere. Da questo punto in poi, indipendentemente dal livello che avete raggiunto, dovete colpire gli attaccanti tre volte per eliminarli.

Mano a mano che progredite verso livelli superiori, gli incrociatori armati si avvicinano sempre più all'astronave, anziché rimanere sul lato destro dello schermo come succede ai livelli inferiori. Anche i piccoli caccia si fanno più veloci.

In bocca al lupo!



SISTEMA DI PUNTEGGIO

									
Livello	Colore dello schermo	Swoopers	Urbites	Caccia LFT	Dramites	Saucers	Bynites	Cintura asteroidi	Satelliti da combattimento
1	giallo scuro	100	100	200	200	300	300	1000	—
2	verde scuro	200	200	300	300	400	400	2000	—
3	rosso scuro	300	300	400	400	500	500	3000	—
4	blu scuro	300	300	400	400	500	500	4000	400
5	magenta	300	300	400	400	500	500	4500	400
6	rosso chiaro	300	300	400	400	500	500	5000	400
7	verde chiaro	300	300	400	400	500	500	5500	400
8	violetto	300	300	400	400	500	500	6000	400
9	blu scuro	300	300	400	400	500	500	6500	400
10	rosso medio	300	300	400	400	500	500	7000	400
11	blu pallido	300	300	400	400	500	500	7500	400
12	verde medio	300	300	400	400	500	500	8000	400
13	grigio	300	300	400	400	500	500	8500	400
14	bianco	300	300	400	400	500	500	9000	400
15	giallo scuro	300	300	400	400	500	500	9500	400
16	giallo scuro	300	300	400	400	500	500	10000	400

CHARATTERISTICHE SPECIALI

Punteggio

Al livello Uno, i due primi gruppi di attaccanti, i caccia SWOOPER e gli incrociatori URBITE, valgono 100 punti l'uno. I due gruppi successivi, i caccia LTF e i DRAMITES, valgono 200 punti, e gli ultimi due, SAUCERS e BYNITES, ne valgono 300. Ogni asteroide distrutta vale 100 punti. Se superate la cintura di asteroidi guadagnate 1.000 punti in un solo colpo.

Al livello Due gli attaccanti aumentano di 100 punti per cui i primi due gruppi valgono 200 punti ognuno, il secondo e terzo 300 e 400 punti rispettivamente, la cintura di asteroidi 2.000 punti, ma le asteroidi valgono sempre 100 punti.

Al livello Tre, i punti degli attaccanti aumentano di altri 100: 300, 400 e 500 per i vari gruppi (due per gruppo), e la cintura di asteroidi vale 3.000 punti.

Da questo punto in poi gli attaccanti mantengono il punteggio del terzo livello, ma la cintura di asteroidi continua ad aumentare di valore. Al livello Quattro (superficie del pianeta blu), la cintura di



asteroidi vale 4.000 punti. Al livello Cinque (superficie porpora), se superate la cintura di asteroidi il punteggio si arricchisce di 4.500 punti; la cintura continua ad aumentare di 500 punti per livello, fino ad un totale di 10.000 punti a gara completata. Le cinture di asteroidi aumentano il punteggio dato, ma allungano sempre più e diventano più difficili ad ogni nuovo livello.

Gallerie di rifornimento

Quando l'astronave accusa un livello basso di combustibile compaiono delle gallerie di rifornimento sulla superficie del pianeta, nelle quali dovete penetrare (e dalle quali dovete uscire) per rifornirvi di combustibile, evitando di cozzare. La prima galleria vale 1.000 punti; la seconda, più difficile, ne vale 2.000; la terza, più difficile ancora, arricchisce il Vostro punteggio di 3.000 punti.

Nuove astronavi

Quando raggiungete 5.000 punti la Vostra flotta aumenta di un'astronave. Se disponete di meno di cinque navi quando ne ricevete una nuova, il numero compare immediatamente. A 15.000 punti ne ricevete una seconda, a 25.000 una terza, e così via.

Gioco più difficoltoso

Dopo aver superato la cintura di asteroidi del livello Quattro compaiono i KILLER SATELLITES o Satelliti da combattimento, che valgono 400 punti l'uno, e che lanciano attacchi furiosi.

**SNELLE REFERENTIE GIDS**

TI-99/4A

← (S), → (D)

Beweegt uw sterrenschip naar links of rechts over het scherm.

↑ (E), ↓ (X)

Beweegt het sterrenschip naar boven of naar beneden.

Y, of Q.

Vuurt de laser in uw sterrenschip af.

FCTN 8
(REDO)

Start een nieuw spel als het spel afgelopen is.

FCTN 9
(BACK)

Gaat terug naar het Parsec Titelscherm als het spel afgelopen is.

FCTN =
(QUIT)

Gaat terug naar het Hoofdtitelscherm als het spel is afgelopen of als het programma op het Parsec Titelscherm staat.

Noot: Als de extra verkrijgbare afstandsbediening wordt gebruikt, beweeg dan de hefboom om met het sterrenschip te manoeuvreren en druk op de AFVUUR knop om de laser af te vuren.

Enkele van Parsec's eigenschappen omvatten:

- Aanvalsgolven van zeven verschillende vreemde vaartuigen.
- Uitdagings vluchten door tunnels om bij te tanken.
- Asteroïde gordels waar doorheen u zich een weg moet blazen voor uw sterrenschip.
- Synthetische spraak om u te waarschuwen voor naderende vreemde vaartuigen of wanneer het tijd is om bij te tanken.
- Drie verschillende liften om de snelheid te variëren waarmee het schip zich verticaal beweegt.
- Toenemende moeilijkheids niveau's om u uit te dagen.

Parsec is een spel voor één speler dat uw vaardigheid en strategie beproeft. De bewegingen van het schip op het scherm kunnen geregeld worden door de toetsen met de pijlen op het toetsenbord of door de afstandsbediening.

Parsec is ontworpen om te werken met of zonder de Texas Instruments Solid State Speech™ Synthesizer (wordt apart verkocht).

OM TE BEGINNEN

Na het kiezen van Parsec verschijnt het titelscherm. Druk op een willekeurige toets om het scherm te verlaten en over te gaan op het spel.

Op het scherm kruist het patrouillerende sterrenschip PARSEC boven het oppervlak van de planeet. Direct onder het oppervlak van de planeet staat het commando DRUK OP AFVUREN OM TE BEGINNEN. Onder dit commando het woord BRANDSTOF en een oranje band geeft aan hoeveel brandstof uw patrouille schip heeft.

Om de snelheid van de verticale beweging van uw schip te regelen kunt u kiezen uit 3 LIFTEN. Lift 1 is de langzaamste en wordt over het algemeen gebruikt bij het bijtanken. Lift 2 en 3 worden gebruikt voor het gevecht. Het spel begint altijd met Lift 3. Verander de liften eenvoudig door op de 1, 2 of 3 toets te drukken. De lift die uw schip gebruikt wordt getoond in het midden van de onderkant van het scherm.



Direct links van de lift indicator is de rest van uw vloot. U begint de patrouille met vijf schepen. Als uw huidige schip verwoest wordt in de loop van het spel neemt een van de reserve schepen automatisch de plaats in om het gevecht voort te zetten.

Voor het gevecht kan met uw schip verticaal of horizontaal gemanoeuvreerd worden door te drukken op de toetsen met de pijlen. Drukken op de ← (S) toets laat de straalmotoren van uw schip stationair draaien en uw schip zweeft naar links. Drukken op de → (D) toets vermeerderd de stuwdruk van de raketten en accelereert het schip naar rechts. Drukken op ↑ (E) of ↓ (X) beweegt uw schip omhoog of omlaag in een afvuurpositie of buiten gevaar getroffen te worden door een vreemd schip, een photon projectiel of een asteroïde. Om de laser van het sterrenschip af te vuren drukt men op de PERIOD (.) toets. U kunt ook op X of Y drukken om te vuren maar het schip beweegt dan echter niet bij het vuren met deze twee toetsen.

Als u de afstandsbediening gebruikt beweeg de hefboom dan naar links of rechts om het schip horizontaal over het scherm te manoeuvreren, en beweeg de hefboom naar voren (naar de afvuurknop) of naar achter (weg van de afvuurknop) om verticaal op het scherm te manoeuvreren. Druk op de AFVUUR knop om de laser te activeren.

STOPPEN VAN HET SPEL

Als u op een bepaald moment in het spel de actie wenst te stoppen, druk dan op de P toets (voor pauze) en houdt deze even omlaag. De actie op het scherm stopt en de woorden TIME WARP ACTIVATED (TIJD AFWIJKING GEACTIVEERD) verschijnen direkt onder het oppervlak van de planeet. Druk op een willekeurige toets om het spel te hervatten.

Na over te zijn gegaan op het spelscherm van de titel volgorde zoals beschreven in het voorgaande hoofdstuk, drukt men op de AFVUUR knop van de afstandsbediening of de punt (.) toets om het spel te beginnen. Een serie van zes verschillende vaartuigen verschijnt, één soort tegelijk, die vernietigd moeten worden met uw laser. Breng uw schip zorgvuldig in positie en vuur op de vreemde vaartuigen.

Noot: Als de laser onophoudelijk afgevuurd wordt begint het schip rood en groen te flitsen. Als hij te lang wordt afgevuurd zal uw schip ontploffen door een oververhitte laser.

VREEMDE VAARTUIGEN IN OPMARS!

Het eerst verschijnen de SWOOPERS (VEGERS). Zij vormen een gevaar voor een botsing en hoe langer hun toegestaan wordt om te vliegen, des te sneller vliegen zij.

Nu komt de eerste van de gewapende kruisers. De URBITES zijn zwaar bewapend met dubbele photon kanonnen. Zij verschijnen aan de rechterkant van het scherm en volgen de verticale beweging van uw schip. Elke keer dat uw sterrenschip hun zoeker kruist vuren zij.

Nu komt een andere groep van kleine gevechtsvaartuigen, de LIGHT TRIANGULAR FIGHTERS (de lichte, driehoekige vechters) of LTF'S. LTF'S brengen ook het gevaar van een botsing met zich mee.

Als u succes hebt met de LTF'S wees er dan op voorbereid een ontmoeting te hebben met de DARMITE kruisers bewapend met een enkel photon kanon.



De volgende set vechters is de SAUCERS (SCHOTELS). Deze kleine vechters proberen van achteren op u in te vliegen. Als zij missen, passeren zij u, draaien zich om en proberen u van de voorkant te rammen.

De laatste kruiser groep is de BYNITES. Zij zijn bewapend met een photon kanon dat groepen photon projectielen afvuurt.

ASTEROID GORDELS

Nadat u met succes alle vreemdelingen uitgeschakeld hebt is uw volgende ontmoeting de asteroïde gordel. Een muur van asteroïden dreigt uw schip te vernietigen. U moet er zich doorheen banen met uw laser.

Als u in de asteroïde gordel bent begint de computer aan boord met aftellen om de afstand tot het eind van de gordel aan te geven. Als u het eind bereikt wordt het gehele gele oppervlak van Parsec groen, waardoor aangegeven wordt dat u het tweede niveau bereikt hebt.

DOORGAAN NAAR ANDERE NIVEAU'S

Spelen op het tweede niveau is gelijk aan het eerste niveau met als uitzondering dat de vreemde schepen twee keer getroffen moeten worden om vernietigd te worden. Als zij één keer geraakt zijn veranderen zij van kleur. Raak ze nog eens en zij zijn vernietigd. Na de asteroïde gordel van het tweede niveau wordt het oppervlak van de planeet rood en u hebt het derde niveau bereikt.

Te beginnen in niveau twee worden de Bynite schepen onzichtbaar als zij één keer geraakt zijn, maar zij blijven op u vuren tot zij voor een tweede keer geraakt zijn.









Tijdens het spel op het derde niveau moet u de vreemdelingen drie keer raken om ze te vernietigen. Vanaf dit punt in het spel, ongeacht het niveau dat u bereikt, moet u de vreemdelingen drie keer raken om ze onschadelijk te maken.

Als u doorgaat in de hogere niveau's verschijnen de gewapende kruisers steeds dichterbij uw schip in plaats van op de uiterste rechterkant van het scherm zoals in de lagere niveau's. De kleine vechters accelereren ook sneller als de niveau's hoger worden.

Veel geluk!



SYSTEEM KAART VOOR HET SCOREN

									
Niveau	Kleur van het scherm	Swoopers (Vegers)	Urbites	LTF Fighters	Dramites (Drammers)	Saucers (Schotels)	Bynites	Asteroide gordel	Dodelijke Satellieten
1	Donker geel	100	100	200	200	300	300	1000	—
2	Donker groen	200	200	300	300	400	400	2000	—
3	Donker rood	300	300	400	400	500	500	3000	—
4	Donker blauw	300	300	400	400	500	500	4000	400
5	Helrood	300	300	400	400	500	500	4500	400
6	Licht rood	300	300	400	400	500	500	5000	400
7	Licht groen	300	300	400	400	500	500	5500	400
8	Blauw	300	300	400	400	500	500	6000	400
9	Donker blauw	300	300	400	400	500	500	6500	400
10	Middel rood	300	300	400	400	500	500	7000	400
11	Licht blauw	300	300	400	400	500	500	7500	400
12	Middel groen	300	300	400	400	500	500	8000	400
13	Grijs	300	300	400	400	500	500	8500	400
14	Wit	300	300	400	400	500	500	9000	400
15	Donker geel	300	300	400	400	500	500	9500	400
16	Donker geel	300	300	400	400	500	500	10000	400

SPECIALE KENMERKEN

Scoren

In niveau één zijn de eerste twee groepen vreemdelingen, de SWOOPER (VEGER) vechters en de URBITE kruisers, 100 punten per schip waard. De volgende twee groepen, de LTF vechters en de DRAMITES (DRAMMERS), zijn 200 punten waard, en de laatste twee groepen, de SAUCERS (SCHOTELS) en de BYNITES, zijn 300 punten waard. Elke asteroïde die vernietigd wordt telt voor 100 punten. Als u met succes door de asteroïde gordel heen komt komen er 1000 punten bij uw score.

In niveau twee nemen de vreemdelingen 100 punten in waarde toe. Zo tellen de eerste twee groepen vreemdelingen voor 200 punten voor elk schip dat u vernietigt. De tweede en derde groep van twee zijn respectievelijk 300 en 400 punten waard. De asteroïde gordel is 2000 punten waard, hoewel individuele asteroïden nog steeds maar voor 100 punten tellen.



In het derde niveau nemen de waarden van de vreemdelingen nog eens toe met 100 punten tot 300, 400 en 500 punten voor de verschillende groepen van twee, en de asteroïde gordel is 3000 punten waard.

Vanaf dit punt handhaven de vreemdelingen de waarden van het derde niveau. Maar de asteroïde gordels blijven echter in punten waarde toenemen. In het vierde niveau (blauw oppervlak van de planeet) is de asteroïde gordel 4000 punten waard. In het vijfde niveau (paars oppervlak van de planeet) voegt het overwinnen van de asteroïde gordel 4500 punten toe aan uw score en de gordel begint toe te nemen in waarde met 500 punten voor elk niveau tot het een totaal bereikt van 10.000 punten als hij met succes overwonnen wordt. Asteroïde gordels blijven hun waarde opbouwen omdat zij steeds langer en moeilijker worden bij elk niveau.

Tunnels voor bijtanken

Als een schip nog maar weinig brandstof heeft verschijnen er tunnels om bij te tanken op het oppervlak van de planeet en u moet er in en uit vliegen, zonder te botsen, om bij te tanken. De eerste tunnel is 1000 punten waard. De tweede is moeilijker en voegt 2000 punten toe aan uw score. De derde tunnel is nog moeilijker en is 3000 punten waard.

Nieuwe schepen

Bij een score van 5000 punten wordt u een ander schip toegewezen. Als u minder dan vijf schepen hebt als het nieuwe schip wordt toegekend, verschijnt het onmiddellijk in beeld. Een tweede schip wordt toegekend bij 15.000 punten en een derde wordt toegekend bij 25.000, enz.

Gevorderd spel

Na de asteroïde gordel in niveau vier verschijnen KILLER SATELLITES (DODELIJKE SATELLIETEN), elk waard 400 punten, voor een verrassings aanval.

**S** SNABBREFERENS

TI-99/4A

← (S), → (D)

Flyttar rymdskeppet åt vänster eller höger tvärsöver skärmen.

↑ (E), ↓ (X)

Flyttar rymdskeppet uppåt eller nedåt.

Y, Q, eller .

Avfyrar lasern i rymdskeppet.

FCTN 8
(REDO)

Påbörjar ett nytt spel vid spelets slut.

FCTN 9
(BACK)

Åtevänder till Parsec titelbild när spelet är slut.

FCTN =
(QUIT)

Återvänder till huvudtitelbilden när spelet är slut, eller om programmet är på Parsec titelbild.

Obs: Om man använder de valfria fjärrkontrollerna, skall man flytta spaken för att manövrera rymdskeppet och trycka på AVFYRNINGS-knappen för fyra av lasern.

Några delar av innehållet i Parsec:

- Anfallsvågor från sju olika främmande farkoster.
- Spännande flygningar genom bränslepåfyllningstunnlar.
- Asteroidbälten genom vilka du måste bana väg för ditt rymdskepp.
- Syntetiserat tal för att varna för annalkande främmande farkoster eller när det är dags att fylla på bränsle.
- Tre olika lyft för att variera den hastighet varmed skeppet rör sig vertikalt.
- Stegrade svårighetsnivåer som utmanar dig.

Parsec är ett enmansspel som prövar din skicklighet och strategiska förmåga. Skeppets rörelse på skärmen kan regleras med piltangenterna på tangentbordet eller med fjärrkontroller.

Parsec är konstruerat för att fungera med eller utan Texas Instruments Solid State Speech™ Synthesizer (säljs separat).

ATT BÖRJA SPELET

När du valt Parsec, kommer titelbilden fram. Tryck ned en av tangenterna för att lämna bilden och gå vidare till spelet.

På skärmen kryssar nu det patrullerande rymdskeppet PARSEC ovanför planeten. Alldeles nedanför planetytan står kommandot TRYCK NED AVFYRNING FÖR ATT BÖRJA. Under detta kommando visar ordet BRÄNSLE samt ett orangefärgat band hur mycket bränsle patrullskeppet har.

Välj bland tre LYFT för att reglera hastigheten hos skeppets vertikala rörelse. Lyft 1 är det långsammaste och används i regel vid bränslepåfyllning. Lyft 2 och 3 används vid strid. Spelet börjar alltid i Lyft 3. Ändra Lyft genom att trycka ned tangent 1, 2 eller 3. Det Lyft skeppet använder anges längst ned i mitten på skärmen.

Alldeles t. v. om Lyft-indikatorn finns resten av flottan. Du börjar patrullen med fem skepp. Om ditt nuvarande skepp förstörs under spelets gång, träder ett av reservskeppen automatiskt i dess ställe för att fortsätta kampen.



Skeppet kan manövreras vertikalt eller horisontellt för strid genom att man trycker ned piltangenterna. Nedtryckning av tangenten ← (S) drar tillbaka raketerna i skeppet till tomgång, och skeppet driver tillbaka åt vänster. Nedtryckning av tangent → (D) ökar raketernas drivkraft och accelererar skeppet åt höger. Nedtryckning av ↑ (E) eller ↓ (X) för skeppet uppåt eller nedåt så att du kommer i avfyrningsläge eller ur faran att bli träffad av ett främmande skepp, en foton-robot, eller en asteroid. För avfyrning av skeppets laser trycker man ned PUNKT-tangenten (.). Du kan också trycka ned Q eller Y för avfyrning. Skeppet förflyttar sig dock inte medan du skjuter med dessa två tangenter.

Om du använder fjärrkontroller skall du flytta spaken åt höger eller vänster för att manövrera skeppet horisontellt på skärmen, samt föra spaken framåt (mot avfyrningsknappen) eller bakåt (bort från avfyrningsknappen) för att manövrera vertikalt på skärmen. Tryck ned AVFYRNING-knappen för att aktivera lasern.

ATT STOPPA SPELET

Om du vill stoppa händelserna någon gång under spelet, skall du trycka ned tangent P (för paus) och hålla ned den ett ögonblick. Händelserna på skärmen stoppar och orden TIDSFÖRVRIDNING AKTIVERAD syns alldeles under planetytan. Tryck ned någon av tangenterna för att återuppta spelet.

När du gått från titelbilden till spelbilden så som beskrivs i föregående avsnitt, trycker du på AVFYRNING-knappen på fjärrkontrollen eller punkt-tangenten (.) för att starta spelet. En serie av sex olika farkoster kommer fram, en typ i taget, vilka måste förstöras med din laser. Placera ditt skepp noggrant och skjut på den främmande farkosten.

Obs: Om lasern avfyras kontinuerligt, börjar skeppet blinka rött och grönt. Om den avfyras för länge, kommer ditt skepp att explodera därför att lasern överhettas.

FRÄMMANDE FARKOSTER NALKAS!

De första som kommer är STÖRTDYKARNA. De medför risk för kollision, och ju längre de får flyga, desto snabbare blir de.

Nu kommer den första av de beväpnade kryssarna. URBITERNA är tungt beväpnade med dubbla fotonkanoner. De kommer fram t.h. på skärmen och följer ditt skepps vertikala rörelse. Varje gång ditt rymdskepp kommer i sikte för dem, skjuter de.

Härnäst kommer en annan grupp mindre jaktplan, LÄTTA TRIANGELPLAN eller LTP, som också medför kollisionsrisker.

Om du är framgångsrik med LTP, skall du bereda dig på att bemöta DRAMIT-kryssarna, beväpnade med en enda fotonkanon.

Nästa anfallstyp är TALLRIKARNA. Dessa små jaktplan försöker krascha dig bakifrån. Om de missar flyger de förbi dig, slår back, och försöker ramma dig framifrån.

Den sista kryssargruppen är BYNITERNA. De är beväpnade med en fotonkanon som skjuter svärmar av fotonrobotar.

ASTEROIDBÄLTEN

När du framgångsrikt förstört alla fiender, träffar du på asteroidbältet. En vägg av asteroider hotar förstöra ditt skepp. Du måste spränga dig väg med lasern.



När du är inne i asteroidbältet, börjar datorn ombord en nedräkning som visar avståndet till bältets slut. När du nått slutet blir hela den gula ytan på Parsec grön, vilket anger att du nått andra nivån.

ATT NÅ OLIKA NIVÅER

Spel på andra nivån liknar det på första nivån, utom att fiendeskeppen måste träffas två gånger för att de skall förstöras. När de träffats en gång ändrar de färg. När du träffar dem igen förstör de. Efter andra nivåns asteroidbälte blir planetens yta röd, och du har nått tredje nivån.





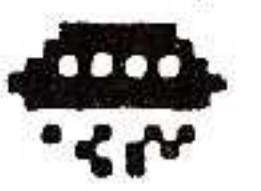


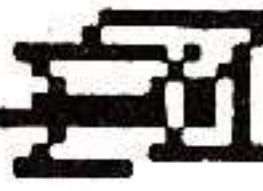
Från och med andra nivån blir BYNIT-skeppen osynliga när de träffats en gång, men fortsätter att skjuta på dig tills de träffats en andra gång.

Under spel på tredje nivån måste du träffa fienderna tre gånger för att förstöra dem. Från och med denna punkt i spelet, vilken nivån du än når, måste du träffa fienderna tre gånger för att förstöra dem.

Under din fortsättning till de högre nivåerna kommer de beväpnade kryssarna allt närmare ditt skepp, i stället för längst till höger på skärmen som på de nedre nivåerna. De små jaktplanen accelererar också snabbare allteftersom nivåerna stiger.

Lycka till!

POÄNGTABELL

									
Nivå	Skärmfärg	Störtdykare	Urbiter	LTP Jaktplan	Dramiter	Tallrikar	Byniter	Asteroidbälte	Mördarsatelliter
1	Mörkgul	100	100	200	200	300	300	1000	—
2	Mörkgrön	200	200	300	300	400	400	2000	—
3	Mörkröd	300	300	400	400	500	500	3000	—
4	Mörkblå	300	300	400	400	500	500	4000	400
5	Rödlila	300	300	400	400	500	500	4500	400
6	Ljusröd	300	300	400	400	500	500	5000	400
7	Ljusgrön	300	300	400	400	500	500	5500	400
8	Grönblå	300	300	400	400	500	500	6000	400
9	Mörkblå	300	300	400	400	500	500	6500	400
10	Mellanröd	300	300	400	400	500	500	7000	400
11	Ljusblå	300	300	400	400	500	500	7500	400
12	Mellangrön	300	300	400	400	500	500	8000	400
13	Grå	300	300	400	400	500	500	8500	400
14	Vit	300	300	400	400	500	500	9000	400
15	Mörkgul	300	300	400	400	500	500	9500	400
16	Mörkgul	300	300	400	400	500	500	10000	400

SPECIALLEGENSKAPER

Poängsättning

I Nivå Ett är de första två fiendegrupperna, STÖRTDYKARNA och URBIT-kryssarna, värda 100 poäng per skepp. De följande två grupperna, LTP jaktplanen och DRAMITERNA, är värda 200 poäng, och de sista två grupperna, TALLRIKARNA och BYNITERNA, är värda 300 poäng. Varje



asteroid som förstörs ger 100 poäng. Om man lyckas ta sig igenom asteroidbältet får man ytterligare 1000 poäng.

I Nivå Två ökar fiendernas värde med 100 poäng. De första två fiendegrupperna ger alltså 200 poäng för varje skepp du förstör. Tredje och sjätte grupperna är värda 300 respektive 400 poäng. Asteroidbältet är värt 2000 poäng, men enskilda asteroider ger fortfarande bara 100 poäng.

I Tredje Nivån ökas fiendernas värde med ytterligare 100 poäng till 300, 400 och 500 poäng för de olika grupperna, och asteroidbältet är värt 3000 poäng.

Från och med denna punkt behåller fienderna sina värden från tredje nivån. Asteroidbältet får dock alltfler poäng. I Fjärde Nivån (blå planet) är asteroidbältet värt 4000 poäng. I Femte Nivån (lila planet) läggs 4500 poäng till poängtalet om du överlever asteroidbältet, och bältet börjar öka i värde med 500 per nivå tills man når en slutsumma på 10000 poäng när spelet avslutats med framgång. Asteroidbältena ökar i värde därför att de blir allt längre och svårare för varje nivå.

Bränslepåfyllningstunnlar

När rymdskeppet har litet bränsle kvar, syns bränslepåfyllningstunnlar på planetytan, och du måste flyga in i dem och ut igen utan att krascha, för att fylla på bränsle. Den första tunneln är värd 1000 poäng. Den andra är svårare och lägger till 2000 poäng till ditt poängtal. Tredje tunneln är ännu svårare och är värd 3000 poäng.

Nya skepp

När du samlat ihop 5000 poäng belönas du med ytterligare ett skepp. Om du har färre än fem skepp när du får det nya skeppet, visas det omedelbart. Ytterligare ett skepp ges vid 15000 poäng, och sedan ett till vid 25000 osv.

Avancerat spel

Efter asteroidbältet i Nivå Fyra kommer MÖRDARSATELLITER, värda 400 poäng var, fram i ett överrumplingsanfall.



HURTIGREFERENCE

TI-99/4A

← (S), → (D)	Bevæger dit rumskib fra til venstre eller til højre på skærmen.
↑ (E), ↓ (X)	Bevæger rumskibet op og ned.
Y, Q eller.	Affyrer rumskibets laser
FCTN 8 (REDO)	Begynder nyt spil, når eet spil er forbi
FCTN 9 (BACK)	Vender tilbage til Parsec titelbilledet, når spillet er forbi.
FCTN = (QUIT)	Bringer hovedtitelskærmen tilbage, når spillet er forbi, eller hvis programmet er på Parsec titelbilledet.

Bemærk: Hvis man har fjernstyring, bruges styrepinden til at bevæge rumskibet med, og man trykker på FYR-knappen for at affyre laseren.

Du er øverstbefalende på rumskibet PARSEC, der afpatuljerer en fremmed planet. Pludselig melder computeren ombord, at du står overfor et angreb fra små, fjendtlige jagere og store, sværtbevæbnede krydsere!

Blandt Parsec-spillets hovedtræk er:

- Angrebsbølger fra syv forskellige fjendtlige fartøjer
- Spændende flyvninger gennem brændstof-påfyldningstunneller
- Bælter af asteroider, som din rumskib skal skyde sig igennem
- Syntetiseret tale, der advarer om truende angreb eller om behov for påfyldning af brændstof.
- Tre forskellige hastigheder for rumskibet i vandret flyvning
- Stigende sværhedsgrader, der giver dig nye udfordringer.

Parsec er et eenmands-spil, der sætter ens dygtighed og strategiske evner på prøve. Rumskibets bevægelser på skærmen kan dirigeres med retningstasterne på tastaturet eller med fjernstyringspind.

Parsec kan anvendes med eller uden brug af Texas Instruments Solid State Speech™ Synthesizer, der sælges særskilt.

SPILLETS START

Når man har valgt Parsec, kommer titelbilledet frem. Tryk på enhver knap fjerner billedet og gør klar til spil.

På skærmen krydser patrulje-rumskibet PARSEC over planeten. Lige under planetens overflade står ordren. Nedenunder denne ordre står ordet BRÆNDSTOF, og et orangefarvet bånd viser, hvor meget brændstof dit rumskib har.

For at bestemme den hastighed, dit rumskib flyver med vandret, vælger du mellem tre LØFT. Loft 1 er mest langsomt og bruges mest under påfyldning af brændstof. Loft 2 og 3 bruges til kamp. Spillet begynder altid i Loft 3. Man forandrer løfttallet ved at trykke på tasterne med 1, 2 eller 3. Det Loft, skibet bruger for øjeblikket, vises fornedet, midt på skærmen.



Umiddelbart til venstre for Løft-indikatoren er resten af din flåde. Du påbegynder patruljeringen med fem skibe. Hvis et skib tilintetgøres under spillet, tager et andet automatisk dets plads for at føre kampen videre.

Dit skib kan manvreres vandret eller lodret under kamp ved tryk på retningstasterne. Trykker man ← (S)-tasten, går rakterne i dit skib i tomgang, og skibet driver tilbage mod venstre. Hvis man trykker → (D)-tasten, forøges raketkraften, og skibet akcellererer til højre. Ved tryk på ↑ (E) eller ↓ (X) bevæges skibet op eller ned, så du kommer i skydestilling eller undgår at blive ramt af et fjendtligt fartøj, en photon-raket eller en asteroid. For at affyre dit skibs laser, trykker du på PUNKT(.)-tasten. Du kan også fyre ved at trykke på Q eller Y, men i så fald flytter skibet sig ikke imens.

Hvis du bruger fjernstyring, bevæger du styrepinden til højre eller venstre for at manøvrere skibet vandret, og du skubber pinden fremad (mod fyr-knappen) eller baglæns (væk fra fyr-knappen) for at manøvrere lodret på skærmen. Tryk på FYR-knappen for at aktivere laseren.

STANDSNING AF SPILLET

Hvis du vil standse under spillet, trykker du på P-tasten (for pause) og holder den nede et øjeblik. Al bevægelse på skærmen standser, og ordene TIDSFORVRIDNING AKTIVERET kommer til syne under planetens overflade. Tryk på en hvilken som helst tast for at starte igen.

Efter at være gået fra titelbilledet til spillefeltet som beskrevet i det foregående afsnit, trykker du på FYR-knappen på styrepinden eller på(.)-tasten for at begynde spillet. En serie af seks forskellige fartøjer dukker frem, een slags ad gangen, og dem skal du tilintetgøre med din laser. Indstil dit skib omhyggeligt og fyr på fjenden.

Bemærk: Hvis laseren affyres vedvarende, begynder skibet at blinke rødt og grønt. Hvis du skyder for længe, overophedes laseren i dit skib, og det eksploderer.

FJENDTLIGT FARTØJ UNDERVEJS!

Først dukker STYRTDYKKERNE frem. De medfører fare for kollision, og jo længere de får lov at flyve, des hurtigere bliver de.

Nu følger de bevæbnede krydsere. URBITERNE er svært armeret med dobbelte photon-kanonen. De dukker op til højre på skærmen og følger dits skib vandrette kurs. Hver gang dit rumskib er i deres sigte, skyder de.

Næste kommer endnu en gruppe små jagere, de LETTE TRIANGELFLY eller LTF. Også de medfører fare for sammenstød.

Hvis du klarer LTF'erne, møder du DRAMITE-krydsere, der er udrustet med en enkelt photon-kanon.

Det næste sæt jagere er TALLERKENERNE. Disse små kampfly prøver først at flyve ind i dig bagfra. Lykkes det ikke, overhaler de dig og prøver at kolliderer med dig forfra.

Den sidste gruppe er BYNITERNE. De er bevæbnet med en photon-kanon, der affyrer en hel sværm photon-missiler.

ASTEROID-BÆLTER

Efter at have tilintetgjort alle fjenderne, skal du igennem asteroid-bæltet. En hel mur af asteroider truer med at ødelægge dit skib. Du er nødt til at skyde dig igennem med din laser.

Når du er inde i asteroid-bæltet, begynder din computer ombord at nedtælle for at vise, hvor langt der er til den anden side af bæltet. Når du når til den anden side, bliver hele Parsec-billedet grønt i stedet for gult, hvilket viser, at du er nået til andet niveau.



AVANCERING TIL NYE NIVEAUER

Spil på andet niveau er som på første, bortset fra, at de fjendtlige fartøjer skal rammes to gange for at blive tilintetgjort. Hvis du rammer dem een gang, skifter de farve. Rammer du dem to gange, ødelægges de. Efter asteroide-bæltet på andet niveau bliver planetens overflade rød, og du er nu på tredje niveau.








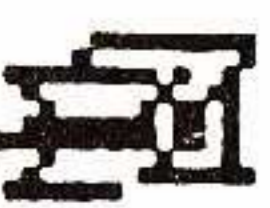
På andet niveau og fremefter bliver BYNITE-skibene usynlige, når du har ramt dem een gang, men de bliver ved at fyre på dig, indtil de er blevet ramt anden gang!

Når du spiller på tredje niveau, skal du ramme fjendtlige fartøjer tre gange for at sætte dem ud af spillet. Fra nu af, uanset hvilket niveau du når, skal fjenden rammes tre gange for at blive bortelimineret.

Efterhånden som du når højere og højere niveauer, dukker de bevæbnede krydsere op stadig nærmere til dit skib i stedet for fra skærmens yderste højre kant som på lavere niveauer. Desuden flyver de små jagere stadig hurtigere, jo højere niveau du er på.

Held og lykke!

SCORING SYSTEM CHART

									
Level	Screen color	Swoopers	Urbites	LFT fighters	Dramites	Saucers	Bynites	Asteroid belt	Killer Satellites
1	dark yellow	100	100	200	200	300	300	1000	—
2	dark green	200	200	300	300	400	400	2000	—
3	dark red	300	300	400	400	500	500	3000	—
4	dark blue	300	300	400	400	500	500	4000	400
5	magenta	300	300	400	400	500	500	4500	400
6	light red	300	300	400	400	500	500	5000	400
7	light green	300	300	400	400	500	500	5500	400
8	cyan	300	300	400	400	500	500	6000	400
9	dark blue	300	300	400	400	500	500	6500	400
10	medium red	300	300	400	400	500	500	7000	400
11	light blue	300	300	400	400	500	500	7500	400
12	medium green	300	300	400	400	500	500	8000	400
13	grey	300	300	400	400	500	500	8500	400
14	white	300	300	400	400	500	500	9000	400
15	dark yellow	300	300	400	400	500	500	9500	400
16	dark yellow	300	300	400	400	500	500	10000	400



SPECIALLEGESKABER

Scoring

På niveau 1 er de to første grupper af fjender, STYRTDYKKERE og URBITER, hver 100 point værd. De næste to grupper, LTF-jagerne og DRAMITERNE, tæller 200 point hver, mens de sidste to grupper, TALLERKENER og BYNITER, er 300 point værd. Hver tilintetgjort asteroide tæller 100 point. Når man slipper helskindet gennem asteroide-bæltet, lægges der 1000 point til.

På niveau 2 forøges fjendernes pointværdi med 100. Altså tæller de to første grupper 200 for hvert ødelagt fartøj, anden og tredje gruppe 300 og 400 point hver. Asteroide-bæltet er nu 2000 point værd, omend hver asteroide kun tæller 100 stadigvæk.

På niveau 3 stiger fjendernes værdi med endnu 100 til 300, 400 og 500 point for hver gruppe på to, mens asteroidebæltet giver 3000 point.

Fra nu af forbliver fjendernes værdi den samme som på 3. niveau. Asteroidebæltet bliver dog stadig mere værd. På niveau 4 (blå planetoverflade) er det 4000 point værd. På niveau 5 (rødlilla) lægger det 4500 point til at slippe igennem, og bæltets værdi stiger nu med 500 point for hvert niveau indtil man kommer op på 10.000 point for at blive helt færdig. Asteroidebæltet stiger i værdi, fordi de bliver stadig længere og vanskeligere.

Brændstof-Påfyldningstunneller

Når dit skib er ved at løbe tørt for brændstof, viser påfyldningstunneller sig på planetens overflade, og for at fylde op skal du flyve ind i dem og ud igen uden at støde imod. Den første tunnel er 1000 point værd. Den anden er mere vanskelig og lægger 2000 point til. Tredie tunnel er endnu vanskeligere og giver 3000 point.

Nye skibe

Når du har scoret 5000 point, får du endnu et skib. Hvis du har færre end fem skibe på dette stadium, ses det straks på skærmen. Endnu et skib er belønningen for 15000 point, et tredje for 25.000 point, o.s.v.

Avanceret spil

Efter asteroidebæltet på niveau 4, foretager DRÆBERSATELLITER overraskende angreb, og de er 400 point værd.



**TEXAS
INSTRUMENTS**

HOME COMPUTER

TEXAS INSTRUMENTS



TI-99 ITALIAN USER CLUB

WWW.TI99IUC.IT

INFO@TI99IUC.IT