

# PARALLAX

Le code du programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété d'Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans l'autorisation écrite d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Parallax se joue sur les ordinateurs Commodore 64/128.

Un jeu mortel de sauvetage et d'évasion dans les zones d'un monde étranger, Etoile de la Mort, vouée à la destruction de la planète Terre et dirigée par un ordinateur intelligent et tout-puissant.

## CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, le côté imprimé vers le haut, en vous assurant qu'elle est rembobinée jusqu'au début. Vérifiez que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit suivre. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se charge automatiquement. (Pour le C128, tapez GO64 (RETURN) puis suivre les instructions du C64). Quand le chargement est achevé, appuyez sur le bouton FIRE (Feu) pour commencer.

## LE JEU

Un vaisseau spatial vous a transporté, ainsi que quatre des astronautes les plus expérimentés du monde, sur un monde artificiel divisé en cinq larges zones horizontales: Alpha, Bêta, Gamma, Delta et Epsilon. Les habitants semblent accueillants et amicaux jusqu'au moment où vous découvrez des informations essentielles transmises d'une zone à l'autre par un ordinateur maître super-intelligent; ces informations indiquent qu'une attaque de la Terre est imminente!

Contactez vos quatre alliés dans les autres zones pour tenter de vous échapper et de détruire l'ordinateur, dans votre vaisseau spatial IBIS. Vous partez d'Alphazone et vous devez passer par chaque zone successive pour trouver vos collègues et pour atteindre finalement le Téléport Intergalactique à la sortie dans la zone Epsilon.

## COMMANDES

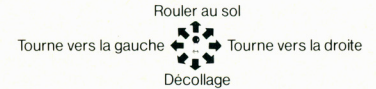
En vol  
Manette de Commande



Fire — Déclenche les lasers

- Clavier**
- Espace — Train d'atterrissage rentré/abaissé
- F7 — Boucliers en service/hors service
- Retour — Présente cartes de données et mots de passe

Au sol  
Manette



Fire — amorce la séquence de départ.

- Clavier**
- Espace — Train d'atterrissage relevé/abaissé
- F7 — Boucliers en service/hors service
- Retour — Présente cartes de données et mots de passe
- A pied**
- Manette**



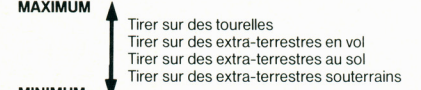
Fire — Tir de pistolet à étourdir (si porté)

## Utilisation de l'ordinateur de bord

Utilisez la manette pour mettre le curseur sur l'option requise — appuyez sur Feu (Fire) pour effectuer votre choix. Suivez les instructions sur l'écran pour les autres manœuvres. Avertissement — IBIS ne peut atterrir que sur une surface dégagée avec son train d'atterrissage abaissé. Toute autre condition provoque l'endommagement des moteurs ou du train d'atterrissage même. Remarque — Arrêt du jeu — touche Run/Stop (sauf dans un hangar).

## POINTS

On marque des points en éliminant des extra-terrestres, en tirant sur les Tourelles.



## REGLES ET CARACTERISTIQUES DU JEU

### Boucliers

Appuyez sur F7 pour relever les boucliers — lorsque les boucliers sont en service, les réserves en carburant s'épuisent plus rapidement (aucun carburant n'est utilisé au sol).

### Exploration

Si vous actionnez le bouton de tir lorsque vous avez atterri, l'ordinateur de bord comprend que vous voulez quitter le vaisseau. Il vous demandera ce que vous voulez emporter — la colonne de gauche montre les choix possibles; vous mettez le curseur sur votre choix pour le faire passer à la colonne de droite pour la sortie.

Au-dessous, il y a trois options standards:

- Trousse standard; bouteilles d'oxygène, pistolet à étourdir, munitions.
- Rester à bord.
- Sortir du vaisseau.

Remarque: Le pistolet vous permet d'éliminer les robots dans les hangars (un coup) ou les savants extra-terrestres de chaque zone (un coup pour étourdir, deux coups pour tuer).

### Hangars



Vous pouvez entrer dans tout hangar à tout moment. Pour retourner dans le vaisseau, mettez-vous sous le vaisseau et appuyez sur FIRE; vous vous matérialiserez à l'intérieur d'IBIS. Les hangars sont importants au point de vue stratégique — ils constituent les zones principales pour la découverte de données informatiques essentielles au succès des missions. Il y a souvent des savants dans les hangars (voir ci-dessous), ou des robots qu'il vous faudra descendre à vue! Plusieurs types

d'ordinateurs peuvent se trouver à l'intérieur de ces hangars.

**Banque Ordinateur** — où on peut tirer des bons de crédit en utilisant les cartes ordinateur dérobées aux savants étourdis

**Magasin Ordinateur** — où l'on peut faire des achats avec des bons de crédit. Ces achats sont automatiquement transportés sur l'IBIS pour utilisation ultérieure.

**Unité d'Intelligence Centrale (UIC)** — Organe de commande extra-terrestre principal, organisant l'invasion de la Terre. Pur arracher des informations à ces ordinateurs, il vous faut une carte de données par classe de savant à chaque niveau. Lorsque vous introduisez la carte voulue, l'ordinateur vous donne une lettre du mot de passe, vous permettant de passer au niveau suivant. La lettre qu'il vous donne correspond à la classe de la carte (et du savant auquel vous l'avez dérobée), c'est à dire que si une carte de 3ème classe est introduite, vous obtenez la troisième lettre du mot de passe. La carte vous est rendue automatiquement et peut vous servir à soutirer des crédits à la Banque Ordinateur.

Il y a une UIC à chaque niveau à laquelle vous ne pouvez avoir accès qu'en présence d'un savant. C'est l'ordinateur pour lequel il vous faut le mot de passe complet. Si vous le rencontrez au début, repérez bien sa position!

**CARTES DE DONNÉES** — Ces cartes recueillent des informations sur les mots de passe et vous permettent d'obtenir des crédits de la Banque Ordinateur. Elles sont dérobées aux savants étourdis et existent en cinq classes différentes (indiquées par le premier chiffre, voir écran d'information, partie inférieure). Vous ne pouvez détenir qu'un maximum de deux cartes à la fois.

### SAVANTS

Les savants détiennent les clés de l'UIC, sous forme de cartes de données. Pour soustraire une carte à un savant, il vous faut d'abord l'étourdir (un coup de pistolet) et passer sur lui. Vous avez la possibilité de prendre sa carte. Le premier savant auquel vous avez dérobé une carte sera automatiquement emmené avec vous lorsque vous retournerez à votre vaisseau ("kidnappé"). Il vous sera utile plus tard lorsque vous devrez introduire votre mot de passe dans l'ordinateur central. Si vous n'avez pas besoin de lui, vous pourrez tirer à nouveau pour le détruire.

**IMPORTANT** — Lorsque vous obtenez le mot de passe complet (vous êtes accompagné du savant kidnappé) et que vous l'introduisez dans l'ordinateur central, le savant se transforme en l'un de vos "Alliés", considéré comme ayant été sauvé. Ceci permet de passer au niveau suivant.

### EXTRA-TERRESTRES

Ils tenteront de vous empêcher de passer et vous tireront dessus, endommageant l'IBIS. Il faut les éviter ou les éliminer avec votre laser.

### TROUS NOIRS

Ils sont représentés par des paires d'ouvertures sous forme de carrés noirs avec une flèche entre eux à la surface. Si vous passez au dessus d'un trou noir dans la direction d'une flèche, vous serez avalé et rejeté à plus grande vitesse du trou adjacent. Ils vous permettent d'accumuler de la vitesse pendant un jeu, ce que vous sera utile aux niveaux suivants où la vitesse est cruciale pour déjouer les pièges.

Remarque. — Si vous passez dans le sens contraire à la flèche, votre vitesse est diminuée de moitié.

### PORTS HYPERSPATIAUX

Se ressemblent à un trou noir, mais le centre clignote. Si vous passez au dessus de l'un de ces Ports Hyperspatiaux, vous serez transporté au hasard en un lieu autre du même niveau.

## QUELQUE CONSEILS

- Le train d'atterrissage doit être relevé lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Si un extra-terrestre tire sur un homme qui se déplace à pied, l'homme est étourdi et son niveau d'oxygène diminue.
- Lorsque vous introduisez votre code à quatre chiffres dans l'ordinateur, n'introduisez pas de trait d'union et n'appuyez pas sur "RETURN" à la fin - attendez la réponse
- Vous serez détruit si vous passez au niveau suivant sans avoir rempli certaines conditions — voir "SAVANTS".
- Les savants ne coopèrent pour l'accès à l'ordinateur que s'ils sont drogués.

## GENERIQUE

© 1986 Ocean Software Limited. Produit par D.C.Ward. Musique de Martin Galway.

C O M M O D O R E 6 4



# PARALLAX

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Parallax kann auf den Commodore 64/128 Computern abgespielt werden. Das Spiel über Befreiung und Flucht in den tödlichen Zonen einer fremden Welt – ein Deathstar ist unterwegs, um die Welt zu zerstören, er wird von einem übermächtigen Computergehirn gesteuert.

## LADEN

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, ob das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Jetzt sollte die Bildschirmnachricht erscheinen. Anschließend den PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm sollte sich automatisch laden. Zum Laden des C128 GO 64 eintippen (RETURN) und dann den C64-Anleitungen folgen. Nachdem der Ladevorgang abgeschlossen ist den FEUER-Knopf drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

## DAS SPIEL

Gemeinsam mit vier der erfahrensten Astronauten der Welt landest Du mittels einer Raumsonde in einer künstlichen Welt, die in fünf breite Zonen aufgeteilt ist: Alpha, Beta, Gamma, Delta und Epsilon. Die Bewohner zeigen sich gastfreundlich. Doch dies ändert sich, wenn Du zufällig über gewisse Informationen stolperst, die von einem Computergehirn, das in dieser fremden Welt alles zu kontrollieren scheint, von Zone zu Zone übertragen werden: Informationen, die einen bevorstehenden Angriff auf die Erde aufdecken! Versuche Dich mit Deinen vier Kameraden in den anderen Zonen in Verbindung zu setzen, Dich zu befreien und in Deinem Raumschiff IBIS den Computer zu zerstören. Dein Weg beginnt in der Zone Alpha. Du mußt eins nach dem anderen alle Gebiete durchqueren und Deine Kameraden auffinden. Schließlich wirst Du den intergallaktischen Teleport am Ausgang der Zone Epsilon erreichen. Auf Deinem Weg lauern viele Gefahren – Viel Glück!

## STEUERUNG

### Während des Fluges

#### Joystick



Feuer – Schießen der Laser

#### Tastatur

- Leertaste – Fahrgestell ein/ausfahren
- F7 – Schutzschilde Ein/Aus
- Return – Anzeige von Datenkarten und Lösungswörtern

#### Am Boden

#### Joystick



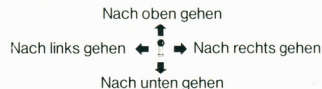
Feuer – Abheben einleiten

#### Tastatur

- Leertaste – Fahrgestell ein/ausfahren
- F7 – Schutzschilde Ein/Aus
- Return – Anzeige von Datenkarten und Lösungswörtern

#### Zu Fuß

#### Joystick



Feuer – Schieß mit der Waffe (wenn getragen)

#### Bedienung des Bordcomputers

Cursor mittels Joystick zur gewünschten Auswahl bringen – Feuer drücken, um zu wählen. Für die nächsten Operationen Bildschirmanweisungen folgen. Mittels Joystick auf gewünschte Stelle einstellen – Zum Wählen Feuer drücken. Bildschirmanleitungen für andere Operationen folgen. Achtung – IBIS kann nur auf einer hindernisfreien Oberfläche mit ausgefahrenem Fahrgestell landen. Andere Bedingungen werden zu einem Maschinenschaden oder zur Beschädigung des Fahrgestells führen. ANM.: Spielpause – Run/Stop Taste (außer im hangar).

## PUNKTEGEWINNUNG

Punkte können gewonnen werden durch Ausschalten von Feinden, Abschießen von Verteidigungsgeschützen.

#### MAX

- Abschießen von Verteidigungsgeschützen (Turrets).
- Abschießen von feindlichen Fliegern.
- Abschießen feindlicher Bodentruppen.
- Abschießen feindlicher Untergrundtruppen.

#### MIN

Abschießen feindlicher Untergrundtruppen.

## SPIELEN UND FEATURES

### Schutzschilde

F7 zum Betätigen der Schutzschilde drücken – Wenn diese aktiviert wurden, wird der Treibstoff viel schneller aufgebraucht. (Am Boden wird kein Treibstoff verbraucht).

### Kundschaftsgang

Durch Drücken des Schußknopfs nach Landung des Schiffes wird dem Bordcomputer mitgeteilt, daß Du das Raumschiff verlassen willst. Er wird Dich fragen, was Du mitnehmen möchtest – In der linken Spalte sind einige Auswahlmöglichkeiten. Den Cursor einfach über Deine Wahl setzen, die dann in die rechte Spalte transferiert wird.

Nachfolgend stehen drei Standardmöglichkeiten:

- (a) Standardausrüstung; Sauerstoffversorgung, Betäubungsgewehr und Munition

- (b) An Bord einsteigen
- (b) Schiff verlassen.
- ANM.: Mit Hilfe des Gewehrs kannst Du die feindlichen Wissenschaftler in den einzelnen Zonen ausschalten (ein Schuß zum Betäuben, zwei zum Töten) oder die Roboter vernichten (ein Schuß).

#### Hangars



Du kannst in jedem Hangar jederzeit einfahren. Um wieder in das Schiff zu kommen, mußt Du Dich einfach unterhalb hinstellen, den Schußknopf drücken und Du wirst innerhalb von IBIS auftauchen. Hangars sind von strategischer Bedeutung – sie sind wichtige Orte, an denen Computerdaten zu finden sind, die für den Erfolg der Mission eine große Rolle spielen. Wissenschaftler können häufig in Hangars angetroffen werden (siehe unten), aber auch Roboter sind dort zu finden. Sie müssen sofort abgeschossen werden. Innerhalb eines Hangars können mehrere Computer aufgestellt sein. **Computer-Bank** – Von hier sind Kredite erhältlich. Hierzu sind die Datenkarten von betäubten Wissenschaftlern erforderlich.

**Computer-Shop** – Von hier kann verschiedenes Inventar mit Hilfe der Kreditgekauft werden. Das Inventar wird automatisch für späteren Einsatz zur IBIS transportiert. **Central Intelligence Unit (C.I.U. oder 'Big One')** – Das Hauptkontrollsystem der Feinde, wo die Invasion der Erde geplant wird. Um von diesen Computern Informationen herauszubekommen, mußt Du in jeder Spielebene von jedem Wissenschaftler der einzelnen Grade eine Datenkarte bekommen. Wenn Du die einzelnen Karten eingibst, bekommst Du vom Computer einen Buchstaben des Lösungswortes ausgestellt, womit Du in die nächste Spielebene kommen kannst. Der ausgegebene Buchstabe korrespondiert zu dem Grad der Karte (und dem Wissenschaftler, von dem diese stammt), d.h. wenn eine Karte 3. Grades eingegeben wird, erhältst Du den 3. Buchstaben des Lösungswortes. Danach wirst Du die Karte automatisch zurückerhalten, da sie für Kredite von der Computer-Bank verwendet werden kann. In jeder Spielebene gibt es eine C.I.U., die nur unter Anwesenheit eines Wissenschaftlers benutzt werden kann. Dies ist jener Computer, für den das komplette Lösungswort erforderlich ist. Wenn Du Sie schon vorher entdeckst, merke Dir ihre Position.

**DATENKARTEN** – Diese Karten ermöglichen es Dir, das Lösungswort herauszufinden und von der Computer-Bank Kredite zu erhalten. Sie müssen betäubten Wissenschaftlern abgenommen werden. Es gibt insgesamt fünf verschiedene Grade von Datenkarten (der Grad wird durch die erste Ziffer dargestellt). Zu jedem Zeitpunkt kannst Du bis zu zwei Karten bei Dir haben.

#### WISSENSCHAFTLER

Die feindlichen Wissenschaftler haben den Schlüssel zur C.I.U. in Form von Datenkarten. Um einem Wissenschaftler seine Karte abzunehmen, mußt Du ihn zuerst betäuben (ein Schuß) und dann über ihn drübergehen. Danach erhältst Du die Möglichkeit, seine Karte zu nehmen. Der erste Wissenschaftler, dessen Karte Du nimmst, wird automatisch in Dein Schiff zurückgebracht ("entführt"). Später wird er Dir nützlich sein, wenn Du Dein Lösungswort in den Zentralcomputer eingibst. Falls Du den Wissenschaftler nicht mehr benötigst, kannst Du ihn durch einen zweiten Schuß erschießen. **WICHTIG** – Wenn Du das komplette Lösungswort hast (und der Wissenschaftler bei Dir ist) und es in den Zentralcomputer eingibst, wird der Wissenschaftler in einen Deiner "Verbündeten" verwandelt, der dann als befreit gilt. Damit kannst Du in die nächste Spielebene gehen.

#### AUSSERIRDISCHE

Die außerirdischen Wesen werden Dein Vordringen behindern und auf Dich schießen und der IBIS Schaden zufügen – Du mußt ihnen ausweichen oder sie mit Deinem Laser vernichten.

#### SCHWARZE LÖCHER

Diese erscheinen als quadratische, schwarze Lochpaare mit einem an der Oberfläche befindlichen Pfeil dazwischen. Wenn Du in Richtung des Pfeiles über ein schwarzes Loch drüberfährst, wirst Du in eines hineingesaugt und aus dem angrenzenden mit einer größeren Geschwindigkeit herausgeschleudert

werden. Damit kannst Du während des ganzen Spieles Deine Geschwindigkeit steigern; dies ist in späteren Spielebenen notwendig, wenn Geschwindigkeit sehr wichtig ist, um durch Fallen zu fliegen. ANM. Wenn Du gegen die Pfeilrichtung durchfährst, wird Deine Geschwindigkeit halbiert.

#### HYPERSPACE PORTS

Diese sehen ähnlich aus wie schwarze Löcher, haben aber ein blinkendes Zentrum. Wenn Du über eines drüberfährst, wirst Du plötzlich auf einen anderen, unbestimmten Ort, in der gleichen Spielebene, transportiert.

## HINWEISE UND RATSCHLÄGE

- Fahrgestell muß, wenn es nicht benötigt wird, eingefahren sein.
- Wird einer der Männer, während er zu Fuß unterwegs ist, von einem der außerirdischen Wesen angeschossen, so wird er betäubt sein und sein Sauerstoffvorrat sinken.
- Wenn Du Deinen vierstelligen Kartencode eingibst, darauf achten, daß Du nicht den Trennungsstrich miteingibst oder die Return-Taste drückst, wenn Du fertig bist – einfach darauf warten, was geschieht.
- Wenn Du die in die nächste Spielebene eindringst, ohne gewisse Bedingungen erfüllt zu haben, wirst Du zerstört werden – siehe "WISSENSCHAFTLER"
- Wissenschaftler werden nicht bereit sein, Dir bei der Bedienung des Zentralcomputers zu helfen, es sei denn sie wurden betäubt.

## HERAUSGEBER

© 1986 Ocean Software Limited. Produziert von D.C. Ward. Musik von Martin Galway