

BITEOR

by Sergio Zanotti

Game
Manual



for the Texas Instruments TI-99/4A + 32K



Index

English..... pag. 1

Italiano..... pag. 10

The Story

Astronomers and scientists knew that the comet was a bad omen. When they saw it entering the solar system from unknown regions of space they hurried to analyze it with all available instruments: telescopes, space probes and even human crews.

They immediately realized that it was not like all other celestial bodies, that it was in a certain sense alive. Very similar to a plant but at the same time very different. The material it was made of was incredibly resistant, it took enormous amounts of energy to be able to take some samples.

Once examined, it was found that exposed to the right minerals and gravity they began to replicate with an impressive growth rate. There was a remote possibility that the comet was attracted to major planets in the solar system such as Jupiter and Saturn and there went to vaporize but it didn't.

The last hope was that its path led it straight into the sun but unfortunately this hope too soon vanished. The comet's trajectory left no doubt: it would have hit Mars.

The comet fell in close proximity to the largest colony, **Quenisset**. The inhabitants were ordered to take shelter in the underground area of the city. In a short time the entity's tendrils covered the ground and approached a landing silo, an access point too easy to penetrate the shelter and therefore to be defended at any cost.

The *TI-994 howitzer tanks* were deployed but their bullets did not even scratch the tendrils of the *Biometeor* and one by one they were crushed.

When all hope seemed lost, the scientists discovery: tendrils could easily collapse under their weight! In a hurry, the last surviving tank was equipped with special bullets that did not contain explosives but growth factors. In this way the abnormal growth broke and killed the tendrils.

As the tank pilot, your mission is to repel the invader.

The colony is counting on you!

The Game Menu

When the game starts you're presented with the game menu; Here you can:

1. Start a new game (New Game)
2. Modify the options (Options)
3. See the credits (Credits)

By selecting option 1 (New Game), you'll play in Story mode.

Your goal is to repel the *Biometeor*. More hits of stimulant it will receive, the more it will become aggressive. But at certain point its metabolism won't tolerate the stimulant any longer and it will collapse, putting an end to this nightmare.

The indicator at the bottom right of the display, shows the current level of difficulty. Each time you'll put under strain the *Biometeor* you'll hear an acoustic signal and the growth speed will increase. The points for the destruction of a tendril of a *bioïd* will increase with the difficulty level. There are 10 levels to face. You have to reach 100.000 points and it's done. Will you win the challenge?

In the options menu you can select:

1. Difficulty level
2. Infinite rounds yes/no
3. Going back to main menu

By pressing option '1', you can select the level of difficulty. Zero is the Story mode with automatically increasing difficulty. The numbers from 1 to 9 are the difficulty levels in increasing order that will not vary throughout the match. By selecting them you will play in Score mode where there is no ending, just resist as much as you can and beat your record! Levels from 1 to 2 are best for familiarizing with game mechanics, levels from 3 to 6 represents an intermediate challenge while levels from 7 to 9 will give you a hard time.

By pressing '2', you can choose to activate infinite rounds or not. If you don't activate the option the rounds of your tank will deplete and you'll have to reload them periodically (see chapter Reload). If instead you activate the option the armory won't be operational and you won't receive red crystals when you destroy a tendril (see chapter Crystals).

By pressing '3', you go back to the main.

How to Play

You're in command of T1994A howitzer tank, inside the landing silo of Quennisset city. The *Biometeor* has reached the opening and it's pointing to the maze of tunnels that will lead it to the underground shelter and this must not happen.

In order to repel the invader's tendrils you must then fill all the empty space in a horizontal line of elements by using projectiles or bombs. Both contains growth factors capable of stimulating the gemmation of new elements.

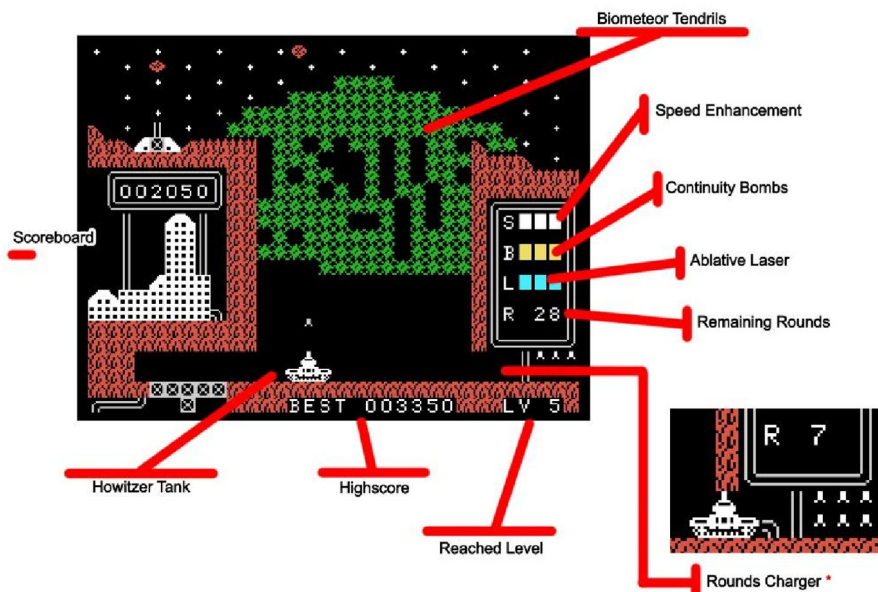
Once you made it the weight of the tendrils will make it collapse on itself, killing it. The tendrils below the destroyed one will pull back. The collapse happens when a tendril counts 14 elements.

The game is over when the tendrils reach the inner tunnels, that is when they'll crush your tank.

In Story mode (difficulty level zero), the match will end in victory if you reach 100.000 points.



The Play Field



* NB: Only if infinite rounds mode is disabled

Action is taking place on Mars under a starry sky traversed by the moons Phobos and Deimos, in the landing silo at this point invaded by the *Biometeor's* tendrils. On the left you find the score board.

At the bottom in the middle you can find the personal record and the current level of difficulty.

The panel on the right shows you with light indicators the status of the power ups installed in the tank:

- Speed – Engine power up;
- Bombs – Numbers of continuity bombs on board;
- Laser – Number of charges for the ablative laser;
- Rounds – Number of rounds on board;

On the right there is the armory; move close the tank for the reload of projectiles (if infinite rounds are not active).

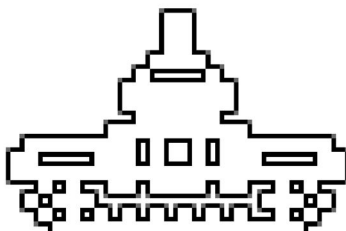
The Tank

You control the howitzer tank TI-994A. Compared to the other models of the series this vehicle has been heavily revised and equipped to face the menace of the *Biometeor* and you can count on the following weapons:

- Growth factor rounds;
- Continuity bombs;
- Ablative laser.

Scientists also discovered that by using the growth factor projectiles when the *Biometeor* tendrils die they release crystalline concretions with high energetic potential.

The mouth of the cannon therefore has been modified to channel and refine those concretions and power the tank on-board systems (see chapter Crystals).



Howitzer Tank TI-994A

The Weapons

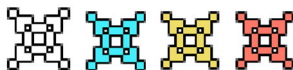
The tank puts at your disposal three weapon systems. Projectiles are always available while the other ammunition must be first refined from the raw crystals you'll collect during the game.

- **Projectile** – Once it hits an element of the *Biometeor* it releases the growth factor giving life to a new element;
- **Continuity bomb** – The bomb too releases growth factor but in a bigger amount. It gives life to 15 new elements organized in 3 rows of 5. A well placed hit can delete three tendrils in a single shot. It moves slower than a projectile.
- **Ablative laser** – a high power mining laser modified to fight the *Biometeor*. It's the only weapon capable of vaporizing the substance of which the invader is made but it overheats very quickly. It requires high amounts of energy, such that once it fires also all the energy from the engine is redirected to the laser and you won't be able to move. Each shot can vaporize a maximum of 8 elements. It can be used to create a gap in the *Biometeor* to place projectiles and bombs in a zone near to collapse or to vaporize extra elements grown from missed shots.

The Crystals

The crystalline concretions that might be released after the destruction of a tendril will help you in your mission. Collect them through the mouth of the cannon. According to the substance, and therefore its color, the on-board refiner will create power ups for various systems of the tank:

- **White:** Engine power up. The tank becomes more responsive and moves faster. The engine can endure a maximum of 3 power ups;
- **Yellow:** material for the continuity bomb. You can carry a maximum of 3;
- **Cyan:** Energy charge for the ablative laser. The accumulator can keep a charge for a maximum of 3 shots;
- **Red:** Expansion for the tank magazine. The tank can initially fire 30 rounds. Each crystal increases the capacity of 15 units for a maximum of 75.



Crystalline Concretion

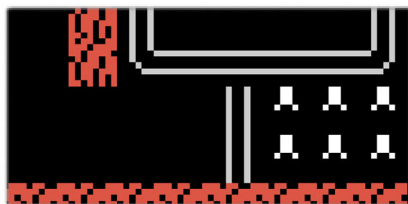
Reload

If you did not select infinite rounds in the options menu, your ammo will deplete.

Collect red crystals to increment the ammunition you can carry for a maximum of 75 rounds.

When your ammunition goes to zero move the tank close to the armory represented by the projectiles in the right area of the screen and wait for the reload.

Once you have been disconnected from the supply pipe you can return to the play area.



Armory

The Bioids

Unfortunately the growth stimulants inside the ammunition have a bad side effect: they induce in the tissue of the *Biometeor* the development of extremely aggressive life forms that scientists call "**Bioids**".

Many of them are in reality very basic organisms and/or incapable of surviving long enough to represent a threat, however three very dangerous mutations have been identified.

Since they're made of the same substance of the *Biometeor* they're much more resistant than TI-994A armor, hence the impact with the tank always has a catastrophic outcome. Avoid them at all costs!

Luckily the projectiles and the ablative laser have effect on them and they can be shot down.

These are the *bioids* that you will encounter during your mission:

-  **Velcro** (Specimen #112) – This *bioid* heads toward the tank with the intent to crush it;
-  **Bomber** (Specimen #114) – This *bioid* stays airborne waiting for the tank (like anything it identifies as food or threat, in reality) to be right below. Then it lets itself fall dead weight with unpleasant consequences for its victim;
-  **Flipper** (Specimen #116) – This *bioid* is not particularly aggressive, it just lets itself fall bouncing along the walls. Just be careful to not cross its path.

The Controls

The tank is controlled through the joystick #1.

Move the stick to the right or to the left to move the tank in the corresponding direction
Push the fire button to shoot projectiles.

Push the fire button and move the stick down at the same time to shoot a continuity bomb (if available).

Push the fire button and move the stick up at the same time to fire the ablative laser (if available).

To reload the ammunition move the tank toward the armory represented by the six projectiles to the right.

It will be connected to the supply pipe that will replenish the magazine. Once the pipe is disconnected you can return to the battle.

To leave the game and go back to the main menu press B on the keyboard.

Tips

- Don't shoot without thinking, try to not stack elements of the *Biometeor* in wrong places, otherwise you'll have to create extra tendrils to eliminate them;
- The continuity bomb is slower than the projectile, you can always shoot a projectile while the bomb goes its way. Try to take advantage of this behavior;
- Find the best spot to place a bomb, you could erase three tendrils with a single shot;
- Bombs are very sensitive, it's better if they're not hit by a *bioid*;
- The ablative laser can erase your errors or open you a way to place bombs and projectiles in promising spots;
- Choose the right moment to replenish your ammunition. Always keep an eye on the rounds counter.

A rectangular border composed of two parallel red lines. The corners of the rectangle are slightly offset, creating a layered or 3D effect.

ITALIANO

La Storia

Gli astronomi e gli scienziati sapevano che quella cometa era un cattivo presagio. Quando la videro entrare nel sistema solare da regioni sconosciute dello spazio si affrettarono ad analizzarla con tutti gli strumenti disponibili: telescopi, sonde spaziali e persino equipaggi umani.

Si accorsero subito che non era come tutti gli altri corpi celesti, era in un certo senso 'viva'. Molto simile ad una pianta ma allo stesso tempo anche molto diversa. La materia di cui era fatta era incredibilmente resistente, servivano enormi quantità di energia per riuscire a prelevarne qualche campione.

Una volta esaminati si scoprì che se esposti ai minerali giusti e alla gravità giusta, iniziavano a replicarsi con un tasso di crescita impressionante. C'era una remota possibilità che la cometa venisse attratta dai pianeti maggiori del sistema solare come Giove e Saturno e là andasse a vaporizzarsi... Ma non fu così.

L'ultima teoria poteva essere che la sua corsa la portasse ad impattarsi contro il Sole ma, purtroppo, anche questa speranza svanì presto. La traiettoria della cometa non lasciava dubbi: avrebbe colpito Marte.

La cometa cadde in prossimità della più grande colonia, **Quenisset**. Fu dato ordine agli abitanti di rifugiarsi nella zona sotterranea della città. In poco tempo i viticci dell'entità coprono il terreno e si avvicinarono a un silo di atterraggio, un punto di accesso troppo facile per penetrare nel rifugio e quindi da difendere ad ogni costo.

Vennero schierati i *carri obice TI-994* ma i loro proiettili non riuscivano nemmeno a scalfire i viticci della *Biometeora* ed uno ad uno finirono stritolati.

Quando tutte le speranze sembravano perdute, ecco la scoperta degli scienziati: i viticci potevano collassare facilmente sotto il loro peso! In fretta e furia l'ultimo carro superstite venne equipaggiato con proiettili speciali che non contenevano esplosivo ma fattori di crescita. In questo modo la crescita abnorme spezzava ed uccideva i viticci.

Come pilota del carro, la tua missione è respingere l'invasore.

La colonia conta su di te!

Il Menu di gioco

All'avvio del gioco viene mostrato il menu principale; Qui puoi:

1. Iniziare una nuova partita (New Game)
2. Modificare le opzioni (Options)
3. Vedere i crediti e ringraziamenti (Credits)

Selezionando l'opzione '1' (New Game), giocherai in modalità Storia.

Il tuo scopo è quello di respingere la *Biometeora*. Più colpi di stimolanti riceveranno, più diventerà aggressiva ma, ad un certo punto, il suo metabolismo non potrà sopportare altro stimolante e cederà, ponendo fine a questo incubo.

L'indicatore in basso a destra nello schermo di gioco, indica il livello di difficoltà attuale. Ogni volta che affaticherai la *Biometeora* sentirai un segnale acustico e la velocità di crescita aumenterà. Il punteggio per la distruzione di un viticcio o di un bioide diventa più alto con l'avanzare dei livelli.

Ci sono 10 livelli da affrontare. Devi arrivare a 100.000 punti ed è fatta. Riuscirai nell'impresa?

Nel menu opzioni puoi selezionare:

1. Difficoltà di gioco (Difficulty level)
2. Colpi infiniti sì/no (Infinite rounds)
3. Indietro (Back)

Premendo '1' puoi scegliere a quale difficoltà giocare. Zero è la modalità Storia con difficoltà crescente in automatico. I numeri da 1 a 9 sono i livelli di difficoltà in ordine crescente che resteranno costanti per tutta la partita. Selezionandoli giocherai in modalità punteggio dove non è prevista una fine, resisti più che puoi e batti il tuo record! I livelli da 1 a 2 sono ottimi per prendere dimestichezza con le meccaniche del gioco, i livelli da 3 a 6 rappresentano una sfida intermedia mentre i livelli da 7 a 9 ti daranno del filo da torcere.

Premendo '2' puoi scegliere se attivare i colpi infiniti o no. Se non li attivi, i colpi del tuo carro si esauriranno e dovrai ricaricarli periodicamente (vedere capitolo Ricarica). Al contrario invece, scegliendo colpi infiniti, l'armeria non sarà attiva e non riceverai cristalli rossi quando distruggi un viticcio (vedere capitolo Cristalli)

Premendo 3 torni al menu principale.

Come Giocare

Ti trovi al comando del carro obice TI-994A all'interno del silo di atterraggio della città di Quenisset. La *Biometeora* ha raggiunto l'imboccatura e si dirige verso l'intrico di tunnel che la porterà al rifugio sotterraneo e questo non deve assolutamente accadere.

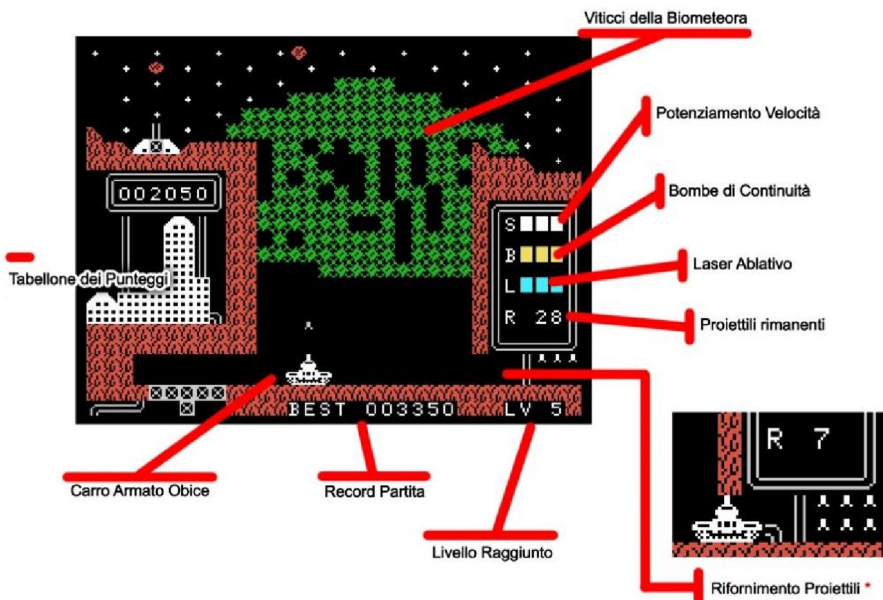
Per respingere i viticci dell'invasore devi allora riempire tutti gli spazi vuoti di una linea orizzontale di elementi utilizzando i proiettili o le bombe. Entrambe contengono fattori di crescita in grado di stimolare la gemmazione di nuovi elementi.

Una volta che ci sei riuscito il peso del viticcio lo farà collassare su sé stesso, eliminandolo. I viticci al di sotto di quello distrutto si ritireranno. Il collasso avviene quando un viticcio arriva a contare 14 elementi.

La partita termina quando i viticci hanno raggiunto i tunnel interni, ovvero quando arriveranno a stritolare il tuo carro.

In modalità Storia (livello difficoltà zero), la partita si conclude in vittoria se si raggiungono i 100.000 punti.

La Schermata di Gioco



* NB: Solo se la modalità a proiettili infiniti è disattivata

L'azione si svolge su Marte, sotto un cielo stellato attraversato dalle lune *Phobos* e *Deimos*, nel silo di atterraggio ormai invaso dai vitici della *Biometeora*. Sulla sinistra trovi il tabellone del punteggio.

In basso al centro viene visualizzato il tuo record personale e ti viene indicato il livello attuale di difficoltà.

Il pannello sulla destra, ti mostra con indicatori luminosi lo stato dei potenziamenti installati sul carro:

- Speed - Potenziamenti motore;
- Bombs - Numero di bombe di continuità a bordo;
- Laser - Numero di cariche del laser ablativo;
- Rounds - Numero di proiettili a bordo.

A destra si trova l'armeria;

Avvicina il carro per la ricarica dei proiettili (se modalità colpi infiniti disattivi).

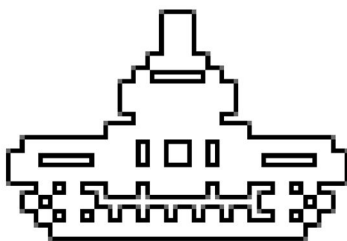
Il Carro

Sei ai comandi del carro obice TI-994A. Rispetto agli altri modelli della serie questo veicolo è stato pesantemente rivisitato ed equipaggiato per affrontare la minaccia della *Biometeora* e puoi contare sulle seguenti armi:

- Proiettili a fattore di crescita;
- Bombe di continuità;
- Laser ablativo.

Gli scienziati hanno inoltre scoperto che utilizzando i proiettili a fattore di crescita i viticci della *Biometeora* alla loro morte rilasciano delle concrezioni cristalline ad alto contenuto energetico.

La bocca da fuoco del carro è quindi stata modificata per incanalare e raffinare queste concrezioni ed alimentare i sistemi di bordo (*vedere capitolo Cristalli*).



Carro Obice TI-994A

Le Armi

Il carro ti mette a disposizione tre sistemi d'arma. I proiettili sono sempre disponibili mentre le altre munizioni devono essere prima raffinate dai cristalli grezzi che raccoglierai durante il gioco.

- **Proiettile** – Una volta colpito un elemento della *Biometeora*, rilascia il fattore di crescita dando vita ad un nuovo elemento;
- **Bomba di continuità** – anch'essa rilascia un fattore di crescita ma in quantità molto maggiori. Dà vita a 15 nuovi elementi disposti in 3 file da 5. Un colpo ben assestato può cancellare tre viticci in una volta sola. Avanza più lentamente del proiettile.
- **Laser ablativo** – un laser minerario ad alta potenza modificato per combattere la *Biometeora*. È l'unica arma in grado di vaporizzare la sostanza di cui è composto l'invasore ma si surriscalda subito e richiede altissimi quantitativi di energia, tanto che una volta aperto il fuoco anche tutta l'energia del motore verrà deviata al laser e quindi non potrai muoverti. Ad ogni colpo può vaporizzare un massimo di 8 elementi. Può essere usato per creare un varco nella *Biometeora* e piazzare proiettili e bombe in una zona prossima a collassare oppure per vaporizzare elementi cresciuti da colpi non andati a segno.

I Cristalli

Le concrezioni cristalline che possono essere rilasciate dopo la distruzione di un viticcio ti aiuteranno nella tua missione. Raccoglile attraverso la bocca da fuoco dell'obice. A seconda della sostanza, e quindi del colore, il raffinatori di bordo produrrà potenziamenti per i diversi sistemi del carro:

- **Bianco**: potenziamento motore. Il carro risponde più prontamente ai comandi e si sposta più velocemente. Il motore può sopportare al massimo 3 potenziamenti;
- **Giallo**: materiale per bomba di continuità. Puoi trasportarne al massimo 3;
- **Azzurro**: carica energetica per il laser ablativo. L'accumulatore può tenere una carica per 3 colpi al massimo;
- **Rosso**: espansione magazzino colpi. Il carro inizialmente può sparare 30 colpi prima di rimanere a vuoto. Ogni cristallo aumenta la capacità di 15 unità per un massimo di 75.



Concrezione Cristallina

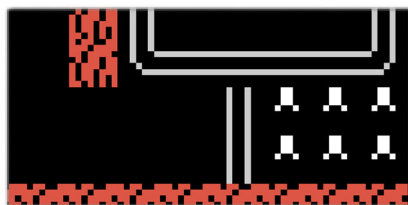
Ricarica

Se non hai selezionato colpi infiniti nel menu opzioni, le tue munizioni si esauriranno.

Raccogli i cristalli rossi per aumentare le munizioni trasportabili per un massimo di 75 colpi.

Quando le tue munizioni scendono a zero sposta il carro verso l'armeria rappresentata dai proiettili a destra dello schermo ed attendi la ricarica (vedi anche immagine del capitolo 'Schermata di Gioco').

Una volta sganciato dal tubo di rifornimento potrai tornare all'attacco dei viticci.



Armeria

I Bioidi

Purtroppo gli stimolanti presenti nelle munizioni hanno un brutto effetto collaterale: inducono nei tessuti della *Biometeora* lo sviluppo di forme di vita estremamente aggressive che gli scienziati hanno battezzato "**Bioidi**".

Molte di esse in realtà sono organismi molto basilari e/o incapaci di sopravvivere abbastanza a lungo da rappresentare una minaccia, tuttavia sono state identificate tre mutazioni molto pericolose.

Essendo della stessa sostanza della *Biometeora* sono molto più resistenti dell'armatura del TI-994A e quindi l'impatto col carro ha sempre conseguenze catastrofiche... Evitali a qualunque costo!

Fortunatamente i proiettili e il laser ablativo, hanno effetto su di loro e possono essere anche abbattuti.

Questi sono i *bioidi* che incontrerai durante la tua missione:

-  **Velcro** (Esemplare #112) – questo *bioide* si dirige verso il carro con l'intento di stritolarlo;
-  **Bomber** (Esemplare #114) – questo *bioide* resta in volo nell'attesa che il carro (come qualunque cosa che lui identifica come cibo o minaccia del resto) si trovi sotto di lui. A quel punto si lascia cadere a peso morto con spiacevoli conseguenze per la sua vittima;
-  **Flipper** (Esemplare #116) – questo *bioide* non è particolarmente aggressivo, si limita a lasciarsi cadere rimbalzando lungo le pareti. Stai solo attento a non finire nella sua traiettoria.

I Comandi

Il carro si controlla tramite il joystick #1.

Muovi la leva a destra o a sinistra per spostare il carro nella rispettiva direzione.

Premi il tasto fuoco per sparare i proiettili.

Premi contemporaneamente il tasto fuoco e la leva in giù, per lanciare una bomba di continuità (se disponibile).

Premi contemporaneamente il tasto fuoco e la leva in su, per attivare il laser ablativo, se disponibile.

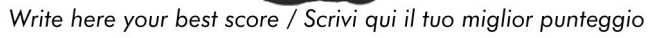
Per ricaricare i colpi, dirigi il carro verso l'armeria rappresentata dai sei proiettili a destra dello schermo.

Verrà collegato al tubo di rifornimento che ripristinerà le tue munizioni. Quando il tubo viene rimosso potrai ritornare alla battaglia.

Per abbandonare la partita e tornare al menu principale premi il tasto B sulla tastiera.

Suggerimenti

- Non sparare senza riflettere, cerca di non impilare elementi di *Biometeora* nei posti sbagliati altrimenti dovrai creare viticci extra per eliminarli;
- La bomba di continuità è più lenta del proiettile, puoi sempre sparare il proiettile mentre la bomba prosegue per la sua strada. Cerca di sfruttare questo comportamento a tuo vantaggio;
- Cerca il posto migliore per piazzare una bomba. Potresti riuscire a cancellare tre righe in un colpo solo;
- Le bombe sono molto sensibili, è meglio se non vengono urtate da un *bioide*;
- Il laser ablativo può cancellare i tuoi errori, oppure aprirti un varco per piazzare bombe e proiettili in zone promettenti;
- Scegli il momento giusto per rifornirti di munizioni. Dai sempre un occhio al contatore dei colpi disponibili.

[illegible]

Credits

Imagined, designed and programmed by *Sergio Zanotti* – February 2022

A special thank to:

- [TI-99 Italian User Club](#)
- [Atari Age Forum](#)