



QUARTET

Para Commodore 64/128,
ZX Spectrum y Amstrad

PROEIN SOFT LINE
Velázquez, 10 - 5.º dcha.
28001 Madrid

JUGANDO EL JUEGO

El juego dispone de 22 diseños de niveles diferentes, los cuales rotan secuencialmente.

Los jugadores pueden correr hacia la izquierda o derecha, saltar a plataformas superiores o arrastrarse por debajo de obstáculos bajos. Aprieta el botón de disparo supone una rociada continua de disparos desde el arma del jugador. La munición es ilimitada.

La única forma de abandonar un nivel y pasar al siguiente es obteniendo la llave (matando al enorme monstruo mecánico) y llevándola a la salida. Mientras tanto, los piratas saldrán de todas las esclusas de cada nivel. Mátales, pues el contacto con ellos es mortal.

Varios objetos beneficiosos extra aparecen a lo largo del juego y se pueden recoger simplemente tocándolos.

Pelotas errantes con las iniciales E, L, M o J cambiarán el arma que portan si son cogidas por el jugador con la misma inicial. Recoger una pelota con las iniciales de otro jugador supone tan sólo puntuación extra. X2 dobla la puntuación del jugador.

OBJETOS QUE FORTALECEN AL CUARTETO (Ver instrucciones para Amstrad)

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA ZX SPECTRUM

Para cargar el juego, escribe LOAD -- y aprieta la tecla ENTER.

Después de que la pantalla de título haya sido cargada, aparecerán cuatro tipos de cubos de colores, uno por cada miembro del equipo.

Si usas un Spectrum 128, selecciona el modo 48 K.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA DATASSETTE COMMODORE

1. Conecta tu datassette a su Commodore 64 ó 128 y a continuación enciende tu TV/monitor y ordenador (los poseedores de un C128 deben pasar al modo 64 escribiendo GO 64, pulsando RETURN y a continuación escribiendo Y seguido de RETURN).

2. Inserta el cassette en el datassette, asegurándote de que está totalmente rebobinado.

3. Mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa la de RUN/STOP. A continuación aprieta la tecla PLAY del datassette.

UNIDAD DE DISCOS COMMODORE

1. Enciende tu TV/monitor, unidad de disco y ordenador (los poseedores de un C128 deben pasar al modo 64 escribiendo GO 64, pulsando RETURN y a continuación escribiendo Y seguido de RETURN).

2. Inserta el disco Quartet en la unidad de discos.

3. Escribe LOAD *-*, 8, 1, y a continuación RETURN.

SELECCION DE OPCIONES

Debes escoger uno o dos de los cuatro componentes del equipo para tomar parte del asalto a la colonia espacial. Si se juega en la modalidad de un solo jugador, se ha de utilizar el teclado o un joystick en el port 1. Si se juega la modalidad de dos jugadores, ambos participantes han de utilizar joysticks en los dos ports.

SELECCION DE OPCIONES

De los cuatro miembros del equipo, debes escoger uno o dos que tomen parte en el asalto. Hay tres opciones: KEYS 1 (teclado 1), KEYS 2 (teclado 2) o JOYSTICK.

Las teclas de control están preseleccionadas de la forma siguiente:

Keys 1 (teclado 1)

- Arriba: 1.
- Abajo/arrastrarse: Q.
- Izquierda: A.
- Derecha: S.
- Disparo: D.

Keys 2 (teclado 2)

- Arriba: 8.
- Abajo/arrastrarse: I.
- Izquierda: K.
- Derecha: L.
- Disparo: ENTER.

Pere redefinir las teclas, aprieta D, y N cuando se te pregunte si deseas escoger un joystick Sinclair. A continuación puedes redefinir tus propias teclas, tras lo cual regresarás al menú de personajes.

Para escoger el joystick Sinclair del menú de personajes, aprieta D y E. Esto preparará los equivalentes de joystick Sinclair a los controles KEYS 1. A tu regreso al menú de personajes, selecciona KEYS 1 para controlar un personaje con el joystick Sinclair.

Para seleccionar las opciones de un miembro del equipo, aprieta la tecla CAPS SHIFT o Z para mover el reborde intermitente a la derecha o a la izquierda hasta el personaje

CONTROLES

Teclado (un solo jugador)

- Arriba: 1.
- Abajo/arrastrarse: <.
- Izquierda: 2.
- Derecha: CONTROL.
- Disparo: SPACE.

Joystick

- Arriba: adelante.
- Abajo/arrastrarse: atrás.
- Izquierda: izquierda.
- Derecha: derecha.
- Disparo: botón de disparo.

Para seleccionar un miembro del equipo para el asalto, mueve el recuadro relampagueante hasta el personaje deseado, por medio del joystick, hacia la derecha o izquierda, y a continuación pulsa el botón de disparo. Si es un juego de dos jugadores, el segundo jugador debe seguir el mismo procedimiento después del primer jugador.

Para detener momentáneamente el juego, aprieta la tecla RESTORE; para continuar, púlsala de nuevo. Para comenzar un nuevo juego, aprieta RESTORE junto con el botón de disparo.

Edgar.—El personaje con mayor capacidad de salto.

Lee.—Maneja rápidamente y con gran habilidad su pistola de amplio radio de acción.

Mary.—Experta en el manejo del destructivo bazooka.

Joe.—El personaje más rápido de los cuatro.

deseado. Aprieta J para controlar tal personaje con el joystick, o K para controlarlo con el teclado (apretar más de una vez la tecla K alternará el control entre los dos tipos diferentes de control de teclas). La ventana inferior cambiará para mostrar el control seleccionado.

Para seleccionar un personaje para el asalto, aprieta la S. La palabra «READY» aparecerá en la ventana inferior. Si cambias de opinión, pulsa la R para rechazar el personaje (el mensaje «READY» desaparecerá de la ventana). Tan sólo puedes escoger uno o dos personajes, cada uno con unas habilidades diferentes.

Edgar.—El personaje con mayor capacidad de salto.

Lee.—Maneja rápidamente y con gran habilidad su pistola de amplio radio de acción.

Mary.—Experta en el manejo del destructivo bazooka.

Joe.—El personaje más rápido de los cuatro.

JUGANDO EL JUEGO

El juego dispone de 22 diseños de niveles diferentes, los cuales rotan secuencialmente.

Los jugadores pueden correr hacia la izquierda o derecha, saltar a plataformas superiores o arrastrarse por debajo de obstáculos bajos. Aprieta el botón de disparo supone una rociada continua de disparos desde el arma del jugador. La munición es ilimitada.

La única forma de abandonar un nivel y pasar al siguiente es obteniendo la llave (matando al enorme monstruo mecánico) y llevándola a la salida. Mientras tanto, los piratas saldrán de todas las esclusas de cada nivel. Mátales, pues el contacto con ellos es mortal.

Varios objetos beneficiosos extra aparecen

pelotas errantes con las iniciales E, L, M o J cambiarán el arma que portan si son cogidas por el jugador con la misma inicial. Recoger una pelota con las iniciales de otro jugador supone tan sólo puntuación extra. X2 sobra la puntuación del jugador.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA CASSETTE AMSTRAD

- A) Enciende tu TV/monitor y tu ordenador.
- B) Si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada, debes en primer lugar conectar el cassette a tu ordenador y a continuación escribir ¡TAPE y pulsar RETURN. Esto prepara tu ordenador para cargar el cassette.
- C) Inserta el cassette en la grabadora. Asegúrate de que esté completamente rebobinada.
- D) Aprieta conjuntamente las teclas CTRL y la pequeña de ENTER, y a continuación la tecla PLAY de tu grabadora.

A) Enciende tu TV/moniteo y tu ordenador.
B) Si tu ordenador posee una grabadora incorporada, debes apagar el computador y conectar una unidad de discos compatible con tu ordenador. A continuación enciende la unidad de discos y el computador, escribe ¡DISC y aprieta RETURN. Esto prepara el ordenador para cargar la unidad de discos.
C) Inserta el diskette en la unidad de discos con la etiqueta hacia arriba.
D) Escribe RUN + QUARTET seguido de la tecla ENTER.

- Arriba: 8.
- Abajo/arrastrarse: 9.
- Izquierda: 6.
- Derecha: 7.
- Disparo: 0.
- Pausa de juego: P.
- Acabar el juego: ESC.

- Arriba: ↑.
- Abajo/arrastrarse: ↓.
- Izquierda: ←.
- Derecha: →.
- Disparo: barra espaciadora.
- Pausa de juego: P.
- Acabar el juego: ESC.

- Arriba: adelante.
- Abajo/arrastrarse: atrás.
- Izquierda: izquierda.
- Derecha: derecha.
- Disparo: botón de disparo.
- Pausa de juego: botón de disparo.
- Acabar el juego: botón de disparo.

El juego dispone de 22 diseños de niveles diferentes, los cuales rotan secuencialmente. Los jugadores pueden correr hacia la izquierda o derecha, saltar a plataformas superiores o arrastrarse por debajo de obstáculos bajos.

Pelotas errantes con las iniciales E, L, M o J cambiarán el arma que portan si son cogidas por el jugador con la misma inicial. Recoger una pelota con las iniciales de otro jugador supone tan sólo puntuación extra. X2 dobla la puntuación del jugador.



Cualquier otro objeto proporciona puntos extra.

PROEIN, S. A.
Velázquez, 10 - 5.º dcha.
28001 Madrid

NOMBRE

DIRECCION

CIUDAD Y CODIGO POSTAL.