

QUARTET

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore

Cassette CBM 64/128

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP a la vez. Pulsa PLAY en el aparato de cassette. Sólo joystick.

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.

CONTROLES

Teclado (un solo jugador)

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

Joystick

- Arriba: Adelante.
- Abajo/arrastrarse: Atrás.
- Izquierda: Izquierda.
- Derecha: Derecha.
- Disparar: 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.

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 los obstáculos bajos. Apretar el botón 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. Mátalos, pues el contacto con ellos es mortal.

Varios objetos beneficiosos 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 sin 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.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48/128, +2

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Spectrum +3

Inserta el disco, enciende el ordenador y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Compatible con los joysticks Kempston y Sinclair.

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.

Para 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 e Y. Esto preparará los equivalentes del 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 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 color 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 los obstáculos bajos. Apretar el botón 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. Mátalos, pues el contacto con ellos es mortal.

Varios objetos beneficiosos 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 sin 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.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette Amstrad CPC

Pulsa simultáneamente CTRL y teclas pequeñas ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Disco Amstrad CPC

Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

PREPARANDO EL COMIENZO

Debes escoger 1 (un jugador solo) o 2 (dos jugadores) miembros del cuarteto para tomar parte en el asalto a la colonia espacial.

Selecciona el miembro del equipo de tu agrado usando las teclas ← o →. Los jugadores pueden controlar los personajes de su equipo por medio del teclado o de joysticks.

Escoge el sistema que quieras para controlar tu personaje apretando la tecla C. Puedes optar por "KEYS 1", para el jugador 1 en el teclado; "KEYS 2", para el jugador 2 en el teclado; "JOY 1", para el jugador 1 con el joystick, o "JOY 2", para el jugador 2 con el joystick. (Nota: Se requerirá un interface especial para dos joysticks si ambos jugadores quieren jugar con joystick.)

Una vez que hayas escogido el personaje, escribe S y la palabra "READY" aparecerá debajo del personaje seleccionado. Si juegan dos jugadores, elige el personaje del segundo equipo de la misma manera que el del primero.

Cuando tu equipo esté listo, apreta la tecla RETURN/
ENTER.

CONTROLES

Jugador 1 (teclado)

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

Jugador 2 (teclado)

- Arriba: 1.
- Abajo/arrastrarse: l.
- Izquierda: ←.
- Derecha: →.
- Disparo: Barra espaciadora.
- Pausa de juego: P.
- Acabar el juego: ESC.

Joystick

- Arriba: Adelante.
- Abajo/arrastrarse: Atrás.
- Izquierda: Izquierda.
- Derecha: Derecha.
- Disparo: Botón disparo.
- Pausa de juego: Botón de disparo.
- Acabar el juego: Botón de disparo.

Puedes redefinir las teclas de control a tu gusto.
Apreta D antes de escoger los personajes del equipo.
(Nota: Algunas teclas son reservadas y no deben ser
redefinidas: las letras O, P e l.)

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 los obstáculos bajos. Apretar el botón 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. Mátalos, pues el contacto con ellos es mortal.

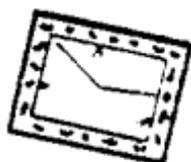
Varios objetos beneficiosos aparecen a lo largo del juego y se pueden recoger simplemente tocándolos.

Pelotas errantes con las iniciales E, L, M o J cambiarán el arma que portan sin 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 (Commodore, Spectrum y Amstrad)



El muelle proporciona capacidad extra de salto.



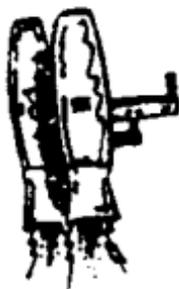
El reloj inmoviliza a los extraterrestres por 10 segundos.



El escudo protege por 15 segundos.



Cambia su arma.



La mochila jet proporciona al jugador que la posee la capacidad de volar arriba y abajo en el recorrido.



El frasco con la bomba inteligente destruye a todos los extraterrestres de la pantalla.

Cualquier otro objeto proporciona puntos extra.