QUADRALIEN

It was October 2057 when I awoke. I had been in cyberslumber for 3 weeks while the shuttlepod silently crossed the Asteroid Belt and docked with Jupiter Outpost 5. There wasn't even time to visit the rest room before the Outpost's director Dr de Boochs was with me.
"What's occurring?" I asked, still groggy. "They dragged me out of bed and bundled me on a Zippo TransBelt Sleeper for Jupiter the same day. No clue about the mission. No time to pack my dental floss. And of all the places to go to, Outpost 5!"
Outpost 5 was pretty dead, only a few people eavesdropping on the wierd stray signals from the sinister Quadraliens, who seemed to be all over the sky. It was the last place you'd expect the kind of lethal bother that I handled.
"It's Astra. Boy are we in trouble" said de Boochs.
I lit up a California Smile Medium Strength and asked, "Astra? The powersat? Remind me."
"It's the massive fission reactor they orbited a couple of megaclicks down Jupiterorbit from here. It powers everything we've got in deep space, including this place."
"Fine. But the whole stack's on auto and has been ever since the construction crew packed up twenty years ago. Any problems and there's some system of magnetic slave droids to sort it, isn't there?"
"Yes, the Dynamic Magnetics System of Entropy Control. It's functioned flawlessly until a month ago. Now the telemetry tells us the system's gone rogue and the temperature's rising. Radioactivity's all over the shop. We could be heading for a real Chernobyl."
"Hmm" I said, looking for an ashtray. "Bad news. But you could override Asta's central computer and chain the whole thing through to Earth control. You don't need to drag me out of bed."
"Yes we do. Astra's Computer won't talk to us. And its sealed off access to all its higher levels."
"Machine mutiny? So, no way to defer Meltdown remotely. That's bad."
"It's worse than that."
I glanced through the window and could see a dark speck move across the swirling face of Jupiter. It was too small to be a Galilean Moon, too large to be Amalthea. It must be Astra. It looked like I'd be down there pretty soon.
"What could be worse?" I asked, trying to set the voice to cool.
"You know the quantum-quantum power beams that Astra sends out? They go in all directions, wherever there's a deep-space machine that needs energy. It looks like the beams have taken 2-way traffic."
"Huh?" By this time, I was holding a smouldering stub.
"The Quadraliens. They've ridden a beam down into Astra."
"You mean.....?"
"Yes. The Quadraliens have established a foothold in our Solar System. There's a mother in the very heart of the Reactor itself."
"Okay, de Boochs, what can I do?"
"We'll give you six droids. They're all packed and ready to go. Its too radioactive for you, even in a suit. You'll have to control them from the comms-room on each of Astra's levels. You know now it's a double mission, don't you?"
"Yeah", I said. "Prevent meltdown. That's hard enough. But you also want me to seek and destroy the Quadralien mother, don't you?"
As I spoke, the lights dimmed for a moment, then came back on, but blue and eerie.
"They must be tampering with our energy beam" said de Boochs."The Quadraliens have us in their power already. You'd better go. Any questions?"
"Where's the rest rooms?"

LOADING

Atari ST: Double click on the icon labelled QUAD.PRG
Amiga: The program will auto-boot.
PC: In MS-DOS, type "quad" and press RETURN
NB - PC version: all mouse functions must be actioned by indicated function keys.

MISSION BRIEFING: ASTRA

Astra was the last and largest of humanity's fission reactors.
It orbits Jupiter and transmits power on quantum-quantum beams to almost all machines and outposts in Deep Space.
Astra has 3 levels, each comprising 6 chambers, and the Reactor Core. Each chamber is a unique environment.
Astra is fully automatated, day-to-day maintainance being controlled by the Dynamic Magnetics System of Entropy Control (DyMSEC). This system comprises slave droids which either attract (red -black on PC) or repel (blue -white on PC) and Mega-boxes whose fields extend indefinitely.

OBJECTIVES

You have a double mission.
1. Prevent Complete Breakdown of Astra
Astra will cease to function if the core TEMPERATURE is too high or the operations ENERGY is too low.
Temperature is reduced by sending water barrels down chutes, or occaisionally reducing the Entropy level, which is a measure of the movement of the DyMSEC (see above).
2. Find And Destroy the QUADRALIEN MOTHER

SELECTION SCREEN

The first mouse operated screen is the Selection Screen. This enables you to choose your <LEVEL>, select Droids and Chamber, and <ENTER> upon a chamber.

LEVELS

Astra's computer has sealed all but Level One. To gain access from one level to the next, you will need to reach a Target Score for that level. Then you will be given the security code to the next level. This code must be entered on the Levels Screen (on which you appear in a spacesuit, except on PC) using mouse or keyboard. Once you have reached a higher level, new games can begin if you retain the code number.

THE DROIDS

1.SELECTION

You have 6 droids from which to choose 2 to deploy at any one time. A droid is selected or deselected by moving the arrow by mouse and clicking on its picture. The selected droids' pictures are highlighted by a drop-shadow.

2.WHICH DROID?

Each droid has different characteristics, and these can be studied by clicking on the red squares at the top left of the droids' pictures. Detailed information is similarly available for each characteristic click on the red box.
Particular characteristics are likely to favour certain droids for work in particular environments.

3.CHANGING DROIDS

You may change your droid selection at any time by bringing a droid to a console, accessing it (see below) and clicking the <QUIT> function and then entering the Droid Selection Screens

4.OPERATING THE DROIDS

Once you are in a chamber, you can only operate one droid at a time. This droid is represented by the icon near the top right of the screen. This droid's energy is directly below the icon, and the other droid's energy is to the right of this.

THE CHAMBERS

Each level has 6 chambers, increasing in complexity clockwise from the top. The chambers in the same position on each level constitute a module.
Chambers can be studied and selected in a similar way to Droids, by mouse control from the <SELECT MODULE> function.
Information about radioactivity, chutes and consoles is displayed in plan form.

CONTROLS

Once you have selected your droids and chamber, you enter the chamber by clicking on the ENTER icon.
The MODE of directional control of your droid can be altered using function keys;
F1: move droid
F2: reorientate droid
F3: pan screen
Directional control is by mouse or joystick or the following keys;
Z: Left @: Up
X: Right ? : Down
F4: Activate Geiger scanner (if you are carrying one)
F5: Swap active droid
F6/7: Music off/on (F8/7 on PC)
F8/9: Pause on/off (F9/10 on PC)
Help restarts game, (ESC restarts on PC)
RETURN key or Left Mouse Button: Fire laser
SPACE bar or Right Mouse Button;
Absorb radioactivity
or Access Console
or Detonate Explosive
or pick up Detonators/ Geiger Scanners
The following are available from the Selection Screen;
S: Save game to disk
L: Load game from disk

CONSOLES

Every chamber contains a number of information consoles. To access them your active droid must be at the console, facing it.
The Database Menu Screen will then come up, which is mouse accessed.
This screen tells you the name of your active droid, the chamber and the level (top left panel); the TARGET SCORE for the level (the panel below); and provides you 8 mouse accessed functions.

<QUIT>
This removes your droids and enables you to reselect droids, chamber(module) or level.

<RECHARGE>
This recharges the energy of your active droid.

<SCRUB>
This scrubs your active droid of radioactivity, enabling you to absorb more.

<LEGENDS>
All objects in chambers other than radioactive ones and Quadralien workers are displayed. These are described below in the Special Objects section.

<ENVIRONMENT>
This accesses the databank on the chamber you occupy. On the plans showing chutes, consoles or radioactivity, the location of the droids is also indicated.

<STATUS>
This accesses the database on your active droid.

<POINTS TABLE>
All RADIOACTIVE objects are green (not on PC) and throb, except radioactive symbols on the floor. The points gained by shooting or absorbing radioactivity are given in this database. Exterminating Quadralien workers with laser also gains points.

SPECIAL OBJECTS

All these objects are displayed in the <LEGENDS> database.

REPELLERS AND ATTRACTORS
These constitute the DyMSEC. The magnetic field of a circular slave droid extends one space and those of the Mega-boxes indefinitely. Other objects are sometimes contaminated with attractive or repellent properties.

<OK>
Returns you to the chamber.

LIQUID COOLANT BARRELS
These will reduce temperature when pushed down a CHUTE. Some may be magnetically contaminated, indicated by colour.

ENERGY CELLS
These will replenish Astr's operating energy when pushed down a CHUTE.

EXPLOSIVE CHARGES
These can be moved by a droid and detonated by a droid (if it is carrying detonators) positioned adjacent to it. Whatever is on the other side and underneath will then be destroyed.

INFORMATION CONSOLES
See above

MAGNETIC TRACK
Originally designed to guide slave droids of the DyMSEC system, these will now automatically move any objects with attractive or reppellent properties.

UTILITY CHUTES
It is down these that COOLANT BARRELS and ENERGY CELLS are dropped.

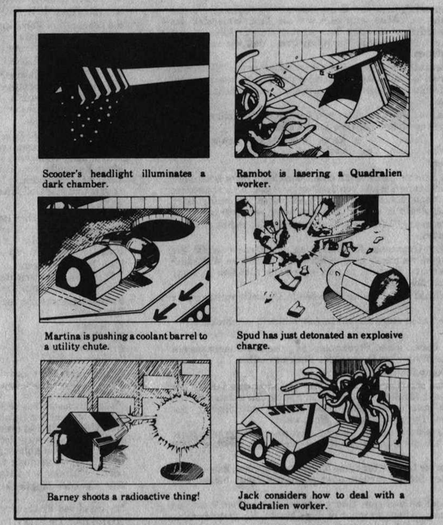
GEIGER SCANNERS
These can be picked up by placing your droid over them and pressing the SPACE bar. Some droids already carry these, and the are used to highlight radioactivity.

EARTHING BOX
If a droid is moved onto an earthing point, he is disabled as all his energy is drained away.

2 EXTRA DETONATORS
These can be picked up like GEIGER SCANNERS. They are used to detonate EXPLOSIVE CHARGES.

LIGHTING POINT
When a droid is placed on a lighting point, the entire chamber is illuminated.

HINTS AND TIPS are available on request from Logotron.



Scooter's headlight illuminates a dark chamber.
Rambot is lasering a Quadralien worker.
Martina is pushing a coolant barrel to a utility chute.
Spud has just detonated an explosive charge.
Barney shoots a radioactive thing!
Jack considers how to deal with a Quadralien worker.

QUADRALIEN has been concieved and coded by Paul Carruthers and Ian Downend of ASTRAL SOFTWARE
Music by David Whittaker
Artwork by Junior Tomlin

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY

PRISM LEISURE CORPORATION

PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES

QUADRALIEN

DEUTSCH

QUADRALIEN
EINFÜHRUNG

Es war im Oktober 2057, als ich aufwachte. Ich war 3 Wochen in Cyberschlummer gewesen, während die schotenförmige Raumfähre geräuschlos den Asteroidgürtel durchkreuzte und bei Jupiter Außenposten 5 anlegte. Es war nicht einmal genügend Zeit gewesen, zu den Toiletten zu gehen, ehe mich der Außenpostenleiter Dr. de Boochs aufsuchte.

"Was ist passiert?" fragte ich ihn, noch ganz benommen. "Sie haben mich aus dem Bett gezerrt und noch am gleichen Tag schnell mit einem Zippo-Transgürtel-Schlafgefärt zu Jupiter befördert. Keine Hinweise auf den Zweck der Mission. Keine Zeit, mein Zahnreinigungsmittel einzupacken. Und dann auch noch zum Außenposten 5!"

Außenposten 5 war nahezu tot; nur ein paar Leute lauschten den seltsamen Streusignalen der fisteren Quadraliens, die über dem ganzen Himmel zu sein schienen. Dies war der letzte Platz, wo man die Art von tödlicher Scherere erwartete, mit der ich mich beschäftigte.

"Es ist Astra. Junge, haben wir Sorgen," sagte de Boochs. Ich ließ ein mittelstarkes Californisches Lächeln aufleuchten und fragte: "Astra? Der Kraftsatellit. Was hat es damit auf sich?"

"Es ist der riesige Spaltungsreaktor, den sie ein paar Millionen Kilometer die Jupiterumlaufbahn manuver von hier in Umlauf gebracht haben. Er treibt alles an, was wir im tiefen Weltraum haben, einschließlich dieses Platzes."

"Gut. Aber der ganze Stapel ist auf automatisch geschaltet, und ist es immer so gewesen, seit die Bautruppe vor 20 Jahren wegging. Für Probleme gibt es doch so ein System von magnetischen Sklaven-Robots, die lösen sollen, nicht wahr?"

"Ja, das Dynamik-Magnet-System von Entropiekontrolle funktionierte bis vor einem Monat fehlerlos. Aber jetzt sagt uns die Telemetrie, daß das System börsartig geworden ist und die Temperatur steigt. Alles ist mit Radioaktivität versäucht. Es besteht die Möglichkeit, daß wir vor einem richtigen Chernobyl stehen."

"Hm," sagte ich, und schaute mich nach einem Aschenbecher um. "Schlechte Nachrichten. Aber man könnte Astras Zentral-computer übersteuern und das Ganze durch die Erdkontrolle einfesseln. Sie hätten mich nicht aus dem Bett zu holen brauchen."

"Doch wir mußten das tun. Der Computer von Astra spricht nicht mit uns. Und er hat die Zugänge zu seinen höheren Levels absiegelt."

"Maschinenmeuterei? Daher gibt es keine Möglichkeit, fern-gelenktes Niederschmelzen zu verhindern. Das ist schlimm."

"Es ist noch schlimmer."

Ich blickte durch das Fenster und konnte einen dunklen Flecke sehen, der sich über das schnelldrehende Gesicht von Jupiter bewegte. Er war zu klein für einen galileischen Mond und zu groß für eine Amalthea. Es mußte Astra sein. Es sah so aus, als ob ich in kurzer Zeit dort unten sein würde.

"Was könnte schlimmer sein?" fragte ich und versuchte, meine Stimme leidenschaftslos zu halten.

"Sie kennen die Quantum-Quanntum-Kraftstrahlen, die Astra aussendet. Sie gehen in alle Richtungen, woimmer es eine Maschine im fernen Weltraum gibt, die Energie braucht. Es sieht so aus, als ob die Strahlen in beide Richtungen (hin und zurück) gehen."

"Oh?" Zu diesem Zeitpunkt hielt ich eine schwelende Zigarettenspitze in der Hand.

"Die Quadraliens. Sie haben einen Strahl in Astra hinein-geschickt."

"Sie glauben...?"

"Ja, die Quadraliens haben einen Strüzpunkt in unserem Sonnensystem errichtet. Es gibt eine Mutter im Herzen des Reaktors selbst."

"OK, de Boochs, was kann ich tun?"

"Wir geben Ihnen 6 Robots. Sie sind alle verpackt und einsatzbereit. Die Radioaktivität ist zu stark für Sie, selbst in einem Anzug. Sie müssen sie von dem kummunikations zentrum auf jedem Astra-Level kontrollieren. Sie wissen jetzt, daß es eine Doppelmission ist, nicht wahr?"

"Ja," sagte ich. "Niederschmelzen verhindern. Das ist schwer genug. Aber Sie wollen auch, daß ich die Quadralien-Mutter suche und zerstöre, nicht wahr?"

Als ich sprach, wurden die Lichter für einen Moment schwächer, kamen aber dann weider zur vollen Stärke zurück, aber sie hatten einen blauen und unheimlichen Schein.

"Sie machen sich wieder an unserem Energiestrahl zu schaffen," sagte de Boochs. "Die Quadraliens haben uns schon in ihrer Macht. Sie gehen besser. Fragen?"

"Wo sind die Toiletten?"

BEDIENUNG

Atari ST: Doppeltes Einrasten auf dem mit QUAD.PRG gekennzeichneten Bild

Amiga: Das Programm wird automatisch starten.

PC: Bei MS-DOS, tippe "quad" und drücke RETURN

PS: Bei Verwendung von PC ist der Zugang zu mausgesteuerten Funktionen durch Verbindungsschlüssel.

EINSATZBESPRECHUNG
ASTRA

Astra war der letzte und größte der menschlichen Spaltungs-reatoren. Er umläuft Jupiter und sendet Kraft zu fast allen Maschinen und Außenposten im fernen Weltraum über Quantum-Quantum-Strahlen. Astra hat 3 Levels, jeder umfaßt 6 Kammern und den Reaktorkern. Jede Kammer ist eine einmalige Umwelt. Astra ist vollatomatisch, und die Tägliche Wartung erfolgt über das Dynamik-Magnet-System der Entropie-Kontrolle (DYMNSEC). Dieses System umfaßt Sklavenrobots, die entwerder anziehen (rot-schwarz auf PC) oder abstoßen (blau-weiß auf PC) und Megakästen, deren Felder sich unendlich ausdehnen.

ZIELE

Sie haben eine doppelte Mission.

1. Verhindern Sie den vollständigen Zusammenbruch von Astra. Astra wird seine Funktionen einstellen, wenn die Kern-TEMPERATUR zu hoch oder die Funktions-ENERGIE zu niedrig.

Die Temperatur wird verringert, wenn Kühlflüssigkeits-Fässer die Versorgungskanäle hinuntergeschickt werden, oder wenn gelegentlich der Entropie-Level verringert wird, der das Maß für die Bewegung des DyMSEC (sieche oben) ist.

2. Die QUADRALIEN-MUTTER finden zerstören.

WÄHLSCHIRM

Der erste mausgesteuerte Schirm ist der Wählschirm. Damit können Sie Ihren "LEVEL" wählen, die Robots und Kammer aussuchen und auf "ENTER" in eine Kammer gehen.

LEVELS

Der Astra-Computer hat alle bis auf Level Eins versiegelt. Um den Zugang von einem Level zum nächsten zu bekommen, müssen Sie ein Ziel-Score für diesen Level erreichen. Dann erhalten Sie die Codenummer für den nächsten Level.

Dieser Code muß auf den Level-Schirm eingegeben werden (vor dem Sie in einem Raumanzug erscheinen, außer bei PC), indem Sie entweder die Maus oder Tastatur benutzen. Wenn Sie einmal einen höheren Level erreicht haben, können neue Spiele beginnen und Sie geben die Codenummer zurück.

DIE ROBOTS

1. AUSWAHL

Sie haben 6 Robots, von denen zu jeder Zeit immer nur zwei zum Einstatz ausgewählt werden können. Ein Robot wird ausgewählt oder zurückgegeben, indem der Pfeil mit der Maus bewegt und bei seinem Bild eingerastet wird. Die Bilder der ausgewählten Robots werden durch einen Tropfen-Schatten verstärk.

2. WELCHEN ROBOT?

Jeder Robot hat verschiedene Kennzeichen, und diese können studiert werden, indem man auf den roten Quadraten oben links auf den Bildern der Robots einrastet.

Genaue Information ist ähnlich verfügbar für jedes Kenn-zeichen-Einrasten auf dem roten Kasten.

Besondere Kennzeichen begünstigen wahrscheinlich bestimmte Robots für die Arbeit in einer besonderen Umgebung.

3. AUSTAUSCH DER ROBOTS

Sie können Ihre Robotauswahl zu jeder Zeit ändern, indem Sie einen Robot zu einem Kontrollpunkt bringen, ihn einbringen (siehe unten) und die "QUIT". Verbindung aktivieren und die Robot-Wähl-Bildschirme eingeben.

4. HANDHABUNG DES ROBOTS

Wenn Sei einmal in einer Kammer sind, können Sie zu einer bestimmten Zeit nur einen Robot betätigen. Dieser Robot wird bei dem Bild oben rechts am Bildschirm dargestellt. Die Energie dieses Robots ist direkt unter dem Bild und die Energie des anderen Robot ist rechts davon.

DIE KAMMERN

Jeder Level hat 6 Kammern, die im Uhrzeigersinn von oben in Vielfalt zunehmen. Die Kammern in der gleichen Stellung auf jedem Level stellen ein Modul dar. Kammern können in der gleichen Weise wie die Robots durch Maus-Kontrolle von der "SELECT MODULE" Funktion studiert und ausgewählt werden. Informationen über Radioaktivität, Versorgungs-kanäle und Kontrollpulte wird in Planiform gezeigt.

KONTROLLEN

Wenn Sie einmal Ihre Robots und KaLammern ausgesucht haben, geben Sie die Kammer durch Einrasten auf dem ENTER-Bild ein. Die ART der Steuerungskontrolle Ihres Robots kann durch die Verwendung der Funktionsschlüssel geändert werden.

F1: Robot bewegen
F2: Robot neuausrichten
F3: Schirm freimachen

Steuerungskontrolle ist durch Maus oder Knüppel oder die folgenden Schlüssel:

Z: Links
X: Rechts
@: Hoch
?: Herunter

F4: Geigerzähler aktivieren (wenn Sie einen haben)
F5: Aktiven Robot austauschen
F6/7: Musik aus/an (F8/7 bei PC)
F8/9: Pause an/aus (F9/10 bei PC)
HELP beginnt das Spiel neu (ESC bei PC)
RETURN-Schlüssel oder Linker Maus-Knopf: Feuerlaser
SPACE-Balken oder Rechter Maus-Knopf: Absorbiere Radioakivität
oder Kontrollpuit-Zugang
oder Sprengladung zünden
oder Zünder der Geigerzähler aufnehmen

Die folgenden Möglichkeiten sind verfügbar auf dem Auswähl-schirm:
S: Spiel auf Platte speichern
L: Spiel von Platte eingeben

KONTROLLPULTE

Jede Kammer enthält eine Anzahl von Informations-Kontroll-pulten. Um Zutritt zu ihnen zu bekommen, muß Ihr aktiver Robot bei dem Kontrollpult sein, ihm gegenüberstehn. Der Database Menu Schirm wird dann erscheinen, zu dem Zutritt mit der Maus zu erreichen ist.

Dieser Bildschirm gibt Ihnen den Namen Ihres aktiven Robots, der Kammer und des Levels (Feld oben links); der ZIEL SCORE für den Level (das Feld darunter); und versorgt Sie mit 8 Funktionen, die durch die Maus zugänglich sind.

"QUIT"

Dies entfernt Ihre Robots und ermöglicht es Ihnen, neue Robots, Kammern (Modul) oder Level auszuwählen.

"RECHARGE"

Dies lädt die Energie Ihres aktiven Robots auf.

"SCRUB"

Dies klärt Ihren aktiven Robot von Radioaktivität und ermöglicht es, mehr zu absorbieren.

"LEGENDS"

Alle Objeckte in den Kammern, außer den radioakiven und den Quadralien-Arbeitern, werden gezeigt. Diese werden weiter unten in dem Spezial-Objekten-Abschnitt beschrieben.

"ENVIRONMENT"

Dies geht in die Datenbank der Kammer, die Sie einnehmen. Auf den Plänen, die Versorgungskanäle, Kontrollpulte oder Radioaktivität zeigen, wird auch die Stellung der Robots angegeben.

"STATUS"

Dies geht in die Datenbank Ihres aktiven Robots.

"POINTS TABLE"

Alle RADIOAKIVEN Objeckte sind grün (nicht bei PC) und flattern, außer radioaktiven Symbolen am Boden. Die durch Abschießen oder Absorbieren von Radioakitität gewonnenen Punkte werden in dieser Datenbank angegeben.

Sie gewinnen ebenfalls Punkte durch die Vernichtung von Quadralien-Arbeiternmit Laser.

"OK"

Bringt Sie zu der Kammer zurück.

SPEZIELLE OBJECKTE

Alle diese Objeckte werden in der "LEGENDS"-Datenbank gezeigt.

"ABSTOSSER UND ANZIEHER"

Diese stellen die DyMSEC dar. Das Magnetfeld eines runden Sklavenrobots erweitert eine Fläche und jene der Mega-Kästen unendlich. Andere Objeckte werden manchmal mit Anzieher- und Abstosser-Eingenschaften verschmuzt.

KOHLFLOSSIGKEITSFÄSSER

Diese werden die Temperatur reduzieren, wenn sie einen VERSORGUNGSKANAL hinuntergestoßen werden. Manche können magnetisch verschmutzt werden, was durch Farbe angezeigt wird.

ENERGIEZELLEN

Diese werden die Funktionsenergie von Astra auffüllen, wenn sie hinuntergestoßen werden.

VERSORGUNGSKANAL
SPRENGLADUNGEN

Diese können durch einen Robot bewegt und detoniert werden (wenn er Zünder trägt); er wird daneben aufgestellt. Was immer auf der anderen Seite oder darunter ist, wird zerstört.

INFORMATIONS-KONTROLLPULTE

Siehe oben

MAGNETSCHIENE

Diese wurde ursprünglich dazu entworfen, Skalavenrobots des DyMSEC-Systems zu leiten, wird aber jetzt automatisch alle Objeckte mit anziehenden oder abstoßenden Eigenschaften bewegen.

VERSORGUNGSKANÄLE

In diese werden die KOHLFLOSSIGKEITS-FÄSSER und ENERGIEZELLEN hinunterfallen lassen.

GEIGERZÄHLER

Diese können aufgenommen werder, indem Sie Ihren Robot darüberstellen und den SPACE-Balken drücken. Manche Robots tragen diese schon und werden dazu verwendet. Radioakivität aufzuzeigen.

ERDUNGSKASTEN

Wenn ein Robot auf einen Erdungspunkt bewegt wird, ist er behindert, da seine ganze Energie abgeleitet wird.

2 EXTRA-ZONDER

Diese können wie die GEIGERZÄHLER aufgenommen werden. Sie werden dazu bentzt, die SPRENGLADUNGEN zu zünden.

LICHTQUELLE

Wenn ein Robot auf Lichtquelle gestellt wird, wird die ganze Kammer erleuchtet.

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY

PRISM LEISURE CORPORATION

PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES

QUADRALIEN

FRANÇAIS

QUADRALIEN
INTRODUCTION

Nous étions en octobre 2057 lorsque je me suis réveillé. J'avais passé trois semaines en sommeil artificiel pendant que la navette interstellaire traversait silencieusement la Boucle d'astéroïdes pour accoster à l'Avant-Poste 5 de Jupiter. Je n'ai même pas eu le temps de passer aux toilettes, L'administrateur de l'Avant-Poste, Dr de Boochs était déjà là.

"Que se passe-t-il?", demandai-je, encore dans les vaps, "ils m'ont tiré du lit et m'ont envoyé sur le Vaisseau-Lit à direction de la Boucle d'Astéroïdes de Jupiter le même jour. Aucune instruction sur la mission. Ils ne m'ont pas laisse le temps de prendre mon dentifrice. Et s'il y a un endroit où je n'avais pas envie d'aller, c'est bien l'Avant-Poste 5!"

L'Avant-Poste 5 était plutôt mort, il n'y avait que quelques personnes, chargées d'intercepter les bizarres signaux égarés provenant des sinistres Quadraliens, que semblaient être partout dans le ciel. C'est le dernier endroit où l'on s'attendrait à voir les combats sans merci qui étaient ma specialité.

"C'est Astra. Nous avons de très GROS ennuis", dit de Boochs.

J'allumai une cigarette filtre California Smile et demandai: "Astra? Le satellite d'energie? Rafraîchissez ma mémoire".

"C'est l'énorme réacteur de fission mis sur orbite à environ deux millions de kilomètres d'ici, vers l'orbite de Jupiter. Il alimente tout ce que nous avons dans l'espace profond, y compris l'Avant-Poste 5."

"Je vois. Mais l'ensemble est sur pilotage automatique depuis que l'equipe de construction l'a abandonné il y a vingt ans. En cas de problèmes, il y a un système de robots magnétiques pour tout arranger, non?"

"Oui, le système de magnétisme dymanique sur commande d'entropie. Il a très bien functionné jusqu'il y a un mois. Maintenant, la télémtrie nous dit que le système est en panne et que la température augmente. Il y a de la radioactivité partout. Nous pourions aller vers un véritable Chernobyl."

"Hum!" dis-je, en cherchant un cendrier. "C'est une mauvaise nouvelle. Mais vous pourriez reprendre la commande de l'ordinateur central d'Astra pour remettre les choses en ordre à partir de la Terre. Vous n'avez pas besoin de me tirer du lit."

"La situation est urgente. L'ordinateur d'Astra ne veut pas nous parler. Et il a bloqué l'accès à tous ses niveaux supérieurs."

"Une mutinerie des machines? Il n'est donc pas possible de résoudre le problème nucléaire à distance. C'est grave."

"Encore plus grave que vous ne le pensez."

J'ai jeté un coup d'oeil par la fenêtre; je pouvais voir une petite tache sombre qui passait devant la face tourbillonnante de Jupiter. Trop petite pour être une lune galiléenne, trop grande pour être Amalthéa. Ce devait être Astra. J'y serai probablement bientôt.

"Comment ça, plus grave?", dis-je, en essayant de rester cool.

"Vous connaissez les faisceaux d'energie quantum-quantum envoyés par Astra? Ils vont dans toutes les directions, partout où il y a une machine en panne d'énergie. Il semblerait que ces faisceaux prennent maintenant des passagers."

"Hum?" A ce stade, ma cigarette commençait à me brûler les doigts.

"Les Quadraliens. Ils sont arrivés à Astra sur un faisceau."

"Vous voulez dire que..."

"Oui. Les Quadraliens ont établi une base dans notre système solaire. Il y a une mere dans le coeur même du réacteur."

"O.K., de Boochs, qu'est-ce-que je peux faire?"

"Nous allons vous donner six robots humanoïdes. Ils sont emballés et prêts à partir. L'atmosphère est trop radioactive pour vous, même avec un costume, vous devrez les piloter a partir de la salle des communications de chaque niveau d'Astra. Vous savez maintenant que cette mission a deux objectifs."

"Ouais. Empêcher la fusion. Ce n'est déjà pas évident. Mais vous voulez aussi que je trouve la mère quadralienne pour l'éliminer, n'est-ce-pas?"

Pendant que je parlais, la lumière baissa pendant un moment puis revint, mais elle était devenue bleue et étrange.

"Ils doivent être en train de trafiquer notre faisceau d'énergie", dit de Boochs. "Les Quadraliens nous ont déjà en leur pouvoir. Vous feriez mieux de partir tout de suite. Vous avez des questions?"

"Où sont les toilettes?"

CHARGEMENT

Atari ST: Double déclic sur le symbole graphique appelé QUAD.PRG.

Amiga: Le programme s'amorce automatiquement.

Ordinateur personnel: A MS-DOS, tapez "quad" et appuyez sur "RETURN".

Remarque: Si vous avez un ordinateur personnel, vous devez accéder aux fonctions actionnées par souris à l'aide des touches de fonction.

INSTRUCTIONS POUR LA MISSION
ASTRA

Astra est le dernier des réacteurs de fission de l'humanité et le plus gros de ces réacteurs. Il est en orbite autour de Jupiter et envoit de l'energie transportée par faisceaux quantum-quantum à presque toutes les machines et avants-postes de l'espace profond. Astra a trois niveaux, et chacun de ces niveaux comporte 6 chambres et le noyau du réacteur. Chaque chambre est unique en son genre. Astra est totalement automatisé, la maintenance au jour le jour étant contrôlée par le système magnétique dynamique de la commande d'entropie (SMDCE). Ce systme comprend des robots humanoïdes qui attirent (rouges - noirs avec les ordinateurs personnels) ou respoussent (bleus - blancs avec les ordinateurs personnels) et des Méga-boîtes dont les champs se prolongent à l'infini.

OBJECTIFS

Vous avez une double mission.

1. Empêcher la panne complète d'Astra. Astra cessera de fonctionner si la TEMPÉRATURE du noyau est trop élevée ou si l'ENERGIE des opérations est trop faible. On abaisse la température en envoyant des tonneaux de refroidisseur liquide par des goulottes ou parfois en réduisant le niveau d'entropie, qui est une mesure du mouvement de SNEDCE (voir ci-dessus).
2. Trouver et détruire la MERE QUADRALIENNE.

ECRAN DE SELECTION

Le premier écran actionné par souris est l'écran de sélection. Il vous permet de choisir votre niveau ("LEVEL"), de sélectionner les robots et la chambre et d'entrer ("ENTER") dans une chambre.

NIVEAUX

L'ordinateur d'Astra a scellé tous les niveaux sauf le premier. Pour passer d'un niveau à l'autre, vous devez obtenir un certain nombre de points ("Cible-points") pour ce niveau. Vous obtiendrez ainsi le code de passe du niveau suivant.

Ce code doit être introduit sur l'ecran des niveaux (sur lequel vous apparaissez dans un costume de cosmonaute, sauf dans le cas d'un ordinateur personnel), grâce à la souris ou au clavier. Une fois que vous avez atteint un niveau supérieur au précédent, des jeux nouveaux peuvent commencer si vous conservez le numéro de passe.

LES ROBOTS

1. SELECTION

Vous avez 6 robots et vous pouvez en déployer deux au choix en même temps. Vous choisissez ou écartez un robot en déplaçant la flèche avec la souris et par déclic sur l'image du robot. Les images des robots choisis sont mises en valeur par une ombre.

2. QUEL ROBOT CHOISIR?

Chaque robot a des caractéristiques particulières, et on peut les étudier par déclic sur les carrés rouges dans le coin supérieur gauche des images des robots.

Des informations détaillées sont disponibles de la même façon pour chaque caractéristique - par un déclic sur la bolte rouge.

Certaines caractéristiques font que certains robots conviennent mieux que d'autres pour le travail dans des milieux particuliers.

3. CHANGEMENT DE ROBOT

Vous pouvez changer de robot à tout moment en amenant un robot à une console, en obtenant l'accès à ce robot (voir ci-dessous), en utilisant la fonction "QUIT" et en introduisant les écrans de séiection des robots.

4. UTILISATION DES ROBOTS

Une fois que vous êtes dans une chambre, vous ne pouvez mettre en oeuvre qu'un robot à la fois. Ce robot est representé par le symbole graphique situé près du coin supérieur droit de l'ecran. L'énergie de ce robot se trouve juste sous le symbole avec l'energie de l'autre robot à sa droite.

LES CHAMBRES

Chaque niveau a 6 chambres, de complexité croissante dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du haut. Les chambres situées au même emplacement à chaque niveau constituent un module.

Les chambres peuvent être étudiées et sélectionnées de façon similaire aux robots, par souris à partir de la fonction de sélection de module ("SELECT MODULE"). Les informations sur la radioactivité, les goulottes et les consoles sont affichées sous forme de plan.

COMMANDES

Une fois que vous avez choisi vos robots et la chambre, vous introduisez la chambre par déclic sur le symbole d'introduction ("ENTER").

Le MODE de commande de direction de votre robot peut être changé avec les touches de fonction.

F1: déplacement du robot
F2: réorientation du robot
F3: balayage de l'écran

La commande de direction se fait par souris ou manche ou par les touches suivantes:

Z: à gauche
X: à droite
@: vers le haut
?: vers le bas
F4: Actionner l'indicateur Geiger (si vous en portez un)
F5: Changer de robot actif
F6/7: Musique/Pas de musique (F8/7 sur ordinateur personnel)
F8/9: Pause/reprise (F9/10 sur ordinateur personnel)
HELP fait redémarrer le jeu (ESC sur ordinaeur personnel)
Touche RETURN ou bouton de souris gauche: Tir de laser
Barre d'espacement ou bouton de souris droite: Absorption de radioactivité
ou Accès à la console
ou Détonation d'explosif
ou Prise de détonateurs/d'indicateurs Geiger

Les options suivants sont offertes par l'écran de sélection:

S: Sauvegarde du jeu sur disque
L: Chargement du jeu sur disque

CONSOLES

Chaque chambre contient plusieurs consoles d'information. Pour y accéder, placez votre robot actif devant la console. L'ecran de menu de base de données apparait alors, et on y accède par souris.

Cet écran vous donne le nom de votre robot actif, la chambre et le niveau (panneau supérieur gauche), les points à obtenir (CIBLE-POINTS) ou le niveau (le panneau inférieur) et vous fournit 8 fonctions à accès par souris.

"QUIT"

Fait dispartaitre vos robots et vous permet une nouvelle sélection de robots, de chambre (module) ou de niveau.

"RECHARGE"

Pour la recharge de l'énergie de vos robots actifs.

"SCRUB"

Fait disparaitre la radioactivité de votre robot actif, vous permettant d'en absorber davantage.

"LEGENDS"

Tous les objects dans les chambres autres que les objets radioactifs et les travailleurs quadraliens sont présentés. Ils sont décrits cidessous sous "OBJECTS SPECIAUX".

"ENVIRONMENT"

Donne accès à la base de données sur la chambre que vous occupez. Sur les plans qui présentent des goulottes, des consoles ou la radioactivité, l'emplacement des robots est également indiqué.

"STATUS"

Donne accès à la base donnèes sur votre robot actif.

"POINTS TABLE"

Tous les objets radioactifs sont verts (sauf dans le cas d'un ordinateur personnel) et palpitent, sauf les symboles radioactifs sur le plancher. Les points gagnés en tirant ou en absordant de la radioactivité sont donnés dans cette base de données.

L'extermination au laser de travailleurs quadraliens vous fait aussi gagner des points.

"OK"

Vous fait revenir à la chambre.

OBJETS SPECIAUX

Tous ces objets sont présentés dans la base de données "LEGENDS".

REPULSEURS ET ATTIREURS

Ils constituent le SMDCE. Le champ magnétique d'un robot humanoïde circulaire se prolonge sur un espace et ceux des Mega-boîtes indéfiniment. D'autres objets sont parfois contaminées par des propriétés attirantes ou repoussantes.

BARRIQUES DE REFROIDISSEUR LIQUIDE

Elles réduisent la température losqu'on les pousse dans une GOULOTTE. Certaines peuvent être magnetiquement contaminées. Indiquées par couleur.

CELLULES D'ENERGIE

Elles rechargent ASTRA en energie de fonctionnement lorsqu'on les pousse dans une GOULOTTE.

CHARGES D'EXPLOSIF

Elles peuvent être déplacées par un robot et le robot se trouvant à côte peut les faire sauter (s'il porte des détonateurs). Tout ce qui se trouve de l'autre côte ou en dessous sera détruit.

CONSOLES D'INFORMATION

Voir ci-dessus.

VOIE MAGNETIQUE

Initialement conçues pour guider les robots du système SMDCE, ces voies déplaceront automatiquement tout objet ayant des propriétés attirantes ou repoussantes.

GOULOTTES UTILITAIRES

C'est dans des goulottes qu'on laisse tomber les TONNEAUX DE LIQUIDE DE REFROIDISSEMENT et les CELLULES D'ENERGIE.

INDICATEURS GEIGER

Vous pouvez les prendre en plaçant votre robot à côte d'eux et en appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT. Certains robots portent déjà ces indicateurs, qui sont utilisés pour indiquer la radioactivité.

BOITE DE MISE A LA TERRE

Si un robot est envoyé sur une prise de mise à la terre, il est mis hors de service, car toute son énergie est épuisée.

2 DETONATEURS SUPPLEMENTAIRES

Ils peuvent être pris comme les INDICATEURS GEIGER. Ils sont utilisés pour la détonation de CHARGES EXPLOSIVES.

PRISE D'ECLAIRAGE

Lorsqu'un robot est envoyé sur une prise d'éclairage, toute la chambre est éclairée.

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY

PRISM LEISURE CORPORATION

PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES