

# QUARTZ



# QUARTZ

Un jeu par Paul Shirley

## CHARGEMENT ATARI ST/AMIGA

Insérez votre disquette de jeu QUARTZ dans l'unité A et mettez votre ordinateur en marche. Au bout de quelques secondes, l'écran de titre apparaît et le jeu se charge automatiquement.

## CONTROLE DU JEU

QUARTZ se joue avec un joystick branché dans le port du joystick. Certaines touches peuvent aussi être utilisées:

P	Pause
f1-f6	Sélection du caisson
Delete	Jeter caisson
M	Musique activée/désactivée - effets sonores (ST seulement)
L	Score pour vies supplémentaires
Return	Utiliser bombe intelligente
O (sur écran de titre)	Ajuster types de niveaux

Vous pouvez aussi utiliser la **BARRE D'ESPACEMENT** avec le joystick à la place des touches de fonction pour sélectionner le caisson requis.

## JEU

L'action se passe dans les couches des facettes d'un cristal. Votre vaisseau traverse un nuage de particules atomiques. Des formes de vie détectent alors votre présence et fait sortir votre vaisseau. Déclenchez des explosions en passant par la partie déroulante et détruisez l'étranger qui se trouve à l'autre bout pour pouvoir retourner aux facettes.

Chaque niveau consiste en un niveau de facettes suivi d'un niveau déroulant. Utilisez **Lattice level** pour établir des **power ups** (éléments de puissance) pour la partie déroulante (voir ci-dessous pour plus de détails!).

A chaque fois que vous êtes éliminé dans un niveau déroulant, il vous est possible de retourner aux facettes pour tenter de refournir votre vaisseau. Lorsque vous êtes entièrement éliminé, aucun des éléments de puissance (les power ups) n'est perdu sauf les multiples. Ceux-ci seront utilisés comme des shields (boucliers) et vous permettront de vivre un peu plus longtemps.

### VOTRE DERNIERE VIE...

Sur votre dernier vaisseau, tous les caissons disponibles sont jetés en échange de l'énergie transférée vers les boucliers, vous donnant une dernière chance de survie. (Vous pouvez jeter volontairement un article pendant le jeu en appuyant sur la touche DELETE). — les vies sont données pour obtenir plus de points (il y a bien d'autres façons...?)

### POWER UPS DISPONIBLES

**SPEED** Accélération (jusqu'à 2. N'a aucun effet lorsque vous vous trouvez dans le niveau des facettes)

**EXTRA** Multiples (au niveau des facettes, agit comme un bouclier supplémentaire)

**ARMOR** ..... Agit comme une armure protectrice

FLAME ..... Jette des flammes  
 GRENADE ..... Lanceur de grenade (lance 6 grenades)  
 OCTOGUN ..... Tir à 8 couloirs  
 BOMB ..... 3 bombes intelligentes (détruisant tout ce qui se trouve sur l'écran)  
 POD ..... Ajoute un nouveau caisson d'armes (jusqu'à 6 caissons possibles)  
 REPAIR ..... Ajoute de l'énergie au bouclier (jusqu'à la moitié de l'énergie remplacée)  
 AMPLIFY ..... Améliore l'efficacité du synthétiseur de matières  
 ..... (Certains neutrinos restent dans le tube après qu'un power up ait été choisi)  
 RECORD ..... Enregistre le numéro de niveau et les power ups utilisés  
 ..... (vous pouvez recommencer à ce niveau dans d'autres jeux).

## VOTRE VAISSEAU

Votre vaisseau est accompagné du matériel suivant:

**1 : Bouclier de régénération**

**2: Synthétiseur de matière**

Il crée des power ups à partir de matières premières (neutrinos). Ils sont largués par des quarks ou des particules détruits des niveaux des facettes ou par des étrangers détruits. Les neutrinos apparaissent en 3 couleurs. Ramassez-les et mettez-les dans des tubes à neutrinos. Lorsqu'une certaine densité est atteinte (c'est-à-dire que les tubes sont remplis de neutrinos), le synthétiseur les convertira en power up. Votre temps de choix de power up est limité (poussez le joystick vers le haut ou le bas pour visualiser les power ups disponibles).

**3: Caissons de matériel**

Les caissons contiennent les power ups et chacun d'eux possède un petit magasin d'énergie. Le contenu de chaque caisson disparaît lorsqu'il n'y a plus d'énergie.

Chacun d'eux est numéroté et peut être activé ou désactivé à l'aide des touches de fonction ou du joystick (notez que tous les power ups ne peuvent être activés en même temps!). De plus, des lots peuvent être jetés ce qui transfère leur énergie vers le bouclier.

**A Ecran de jeu principal:** C'est là que l'action se passe!

**B Caissons:** Le jeu commence avec trois caissons. A côté de chacun se trouve un indicateur d'énergie. Lorsque vous tombez à court, le power up de ce caisson diminue.

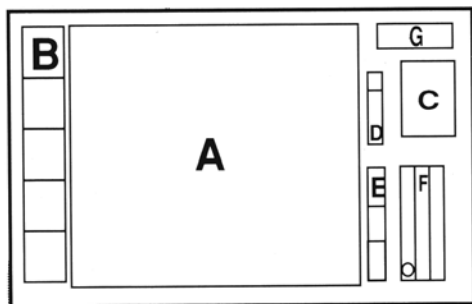
**C Synthétiseur de matière:** Lorsque vous avez ramassé suffisamment de neutrinos pour remplir les tubes, Il vous sera demandé de sélectionner un power up. Utilisez le synthétiseur et ils s'affichent. Si vous poussez vers le haut ou le bas, les power ups disponibles peuvent être visualisés. Appuyez sur le bouton feu pour en sélectionner un dans la limite du temps.

**D Bouclier d'énergie:** Il indique l'énergie encore disponible sur les boucliers du vaisseau. Un bouclier en bonne condition est représenté par une barre de couleur jaune et lorsque l'énergie diminue, une barre rouge.

**E Vies restantes:** Indique le nombre de vies qu'il vous reste (y compris la vie utilisée).

**F Tubes de neutrinos:** Les neutrinos ramassés apparaissent dans ces tubes. Lorsque les trois tubes sont remplis, vous pourrez sélectionner un power up.

**G Votre score:** Indique votre score actuel !



Game Characteristics described in the document may vary on some computers.

**Game copyright © Paul Shirley. Manual copyright ©  
Microprose Software 1989. 2 Market Place, Tetbury,  
Gloucestershire, GL8 8DA Tel: (0666) 504326  
Fax:(0666)504331 Tlx: 43422MPS UK G**

Crédits

**Manual Design and Graphics:**

Artistix (UK) 0705 252125

**Programmer**

Paul Shirley

**Game Graphics**

Bob Stephenson

**Loading screen & box graphics**

Herman Serrano