

QUE-DEX™

Only cool nerves, precision, sharp reflexes and a mastery of the joystick will see you through this mind-taxing array of planes. Time is against you, and so are the problems to solve. But then - yours is the quest for ultimate dexterity.

Screen shots from
CBM 64/128

"Hot graphics -
Impressive variety - a huge
challenge" ... ACE 900+

©1987 TRALAMUS LTD. All rights reserved. Licensed to KIXX. Unauthorised copying, lending or resale by any means is strictly prohibited. KIXX, Unit 3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Mit Deutscher
Anleitung Istruzione
Italiane Compresse.

THAL 002



QUE-DEX™

KIXX

QUE-DEX™



KIXX

QUE-DEX™

CBM 64/128 LOADING INSTRUCTIONS

Insert the tape into the tape player, making sure that it is rewound. While holding down the SHIFT KEY, press the RUN/STOP key. When the screen prompts you, press PLAY on the player. QUE-DEX will now load automatically.

ONLY THE COOL AND CLEVER SURVIVE.....

QUEDEX - The Quest for Ultimate Dexterity - requires you to manoeuvre your metallic balls around ten different game areas or 'planes'. You will require perseverance, your favourite joystick and a great deal of dexterity. Each plane has a starting point and a 'GOAL'. Manoeuvre your ball from one to the other and you have completed the plane - sounds easy, eh! The aim of the game is to complete all ten planes within a given time limit, but you may play the planes in any order and at any time. Your problems start when you discover that each plane requires a completely different style of gameplay, and that the difficulty increases when you least expect it. Your biggest enemy in the planes is time. Every plane has a time allowance, and any unused time gets carried over to the next plane. After a while you will notice that the difficulty levels, time and style of gameplay all combine to give the whole game more than just a hint of strategy.

FROM THE TITLE SCREEN:

SPACE continue to next section of title sequence.
F7 Access to the Plane Programmer Fire Start Game.

PLANE PROGRAMMER

Use the joystick to move the cursor left and right. Use the numeric keys to program planes. The fire button exits you back to the title Screen when the plane is completed.

Joystick control Port 2

Run/Stop Pause game

Run/Stop again Continue game

Run/Stop then T Exit to title screen

Numbers 1 to 0 (10) To enter that plane of the game.

OBJECTS

Pick Up:



Open doors

Amulet



Speed

Extra time



Surprise features
(positive or negative effect)

OTHER FEATURES



Avoid skulls

Teleport



Lift up

Lift down



GOAL

Touch this to
complete the current plane

PLANE 1

This consists of five subplanes, each of them concentrating on particular skills required to complete **QUEDEX**. If you leave the plane before completing it, when returning at a later stage in the game you will continue at the beginning of the subplane you left, not at the beginning of the whole plane. (For example, if you complete subplanes 1 and 2 and then exit to another plane and return later you will continue on subplane 3, not 1.)

Subplane 1

Follow the lane one square at a time, or you will be placed back on the start square. Fall off the end into the darkness to complete this subplane.

Subplane 2

Follow the direction of the arrows and pick up the flashing white squares; enter the hole of darkness to complete this subplane.

Subplane 3

Avoid the electric sea and try to find the flashing squares that are scattered around. Again, enter the hole of darkness to complete this subplane.

Subplane 4

Be quick and pick up squares; enter the hole of darkness to complete the subplane.

Subplane 5

Slalom around the pillars in the direction of the arrows in order to pick up the flashing squares that will activate the GOAL.

PLANE 2

Pick up the keys which will open the doors. Use the teleports but avoid the skulls to find the GOAL. Watch out for the invisible keys which only become visible when you move close to them.

PLANE 3

You will need to find FOUR hidden amulets in this plane before the GOAL will even appear. Use the teleports and avoid the electric seas.

PLANE 4

On Plane 4 you can only move left and right. Race down the racetracks as fast as possible. Avoid blocks, and use lifts up and down to your advantage as you only have a limited number of jumps available.

PLANE 5

Plain yellow squares will turn into patterned floor tiles and patterned floor tiles will turn into plain yellow squares when touched. Try to fill in the whole area with patterned floor tiles. Use flashing squares to toggle the complete vertical line on and off. Black squares are safe. Use Fire and joystick direction to jump over one square.

PLANE 6

Extra features which are visible add extra jumps; other invisible features affect you or the play area, either positively or negatively. Progress through the level by determining these effects and using them to your advantage - and to make the GOAL appear.

PLANE 7

Once you've entered this plane, you have to complete it before going on to other planes. Pick up as many extra time units as possible to help you in your quest.

PLANE 8

Pick up four keys in order to open one of the two doors which lead you to the GOAL. You'll need to be very quick - as you'll notice, the floor has a tendency to disappear from beneath your feet!

PLANE 9

Pick up extra speed so that you can destroy all the cubes (extra speed will not last forever, though). Avoid the flashing floor when it is flashing.

PLANE 10

Jump from platform to platform. There are three different heights which can be recognised from the different shades of grey. You can only jump one unit of height either up or down without a penalty. Try to get to the GOAL as quickly as possible.

© 1987 THALAMUS LTD. All rights reserved. Licensed to KIXX ®.

Copyright subsists on this program unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, hiring, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

QUE-DEX™

CBM 64/128 CASSETTE LADEINSTRUKTIONEN

Das zurückgespulte Band in den Tonbandspeiler einführen. Während Du die SHIFT-Taste gedrückt hältst, die RUN/STOP-Taste drücken. Bei entsprechendem Befehl auf dem Bildschirm, drücke PLAY auf dem Rekorder. QUEDEX lädt dann automatisch.

NUR WER COOL UND CLEVER IST, ÜBERLEBT.....

IN QUEDEX - der Suche nach äußerster Geschicklichkeit - mußt Du einen Metallball durch zehn verschiedene Spielgebiete oder Ebenen manövrieren. Du brauchst dazu **ausdauer**, Deinen **liebling joystick** und viel **geschicklichkeit**. Jede Ebene hat einen Ausgangspunkt und ein ZIEL. Um eine Ebene zu beenden, mußt du Deinen Ball vom einem Ende zum anderen führen - hört sich ganz einfach an, was! Das Ziel des Spiels ist, alle zehn Ebenen innerhalb eines gegebenen Zeitraums zu beenden; Du kannst die Ebenen jedoch in beliebiger Reihenfolge und zu jeder Zeit spielen. Deine Probleme ergeben sich, wenn Du erkennst, daß jede Ebene eine andere Spielweise erfordert, und der Schwierigkeitsgrad nimmt zu, wenn Du es am wenigsten erwartest. Dein größter Feind auf den einzelnen Ebenen ist die Zeit. Jede Ebene hat ein bestimmtes Zeitlimit: unverbrauchte Zeit kannst Du zur nächsten Ebene mitnehmen. Nach einer Weile wirst Du feststellen, daß die Kombination von verschiedenen Schwierigkeitsstufen, Zeiteinteilung und die Spielweise mehr als nur ein bißchen strategisches Denken von DIR verlangt.

VOM TITELBILDSCHIRM:

LEERTASTE: **Weiter** zum nächsten Teil der Titelsequenz.
F7: **Zugang** zum Programmierer der Ebenen.
FEUER: **Spielbeginn**

EBENEN-PROGRAMMIERER:

Der Cursor wird mit dem **Joystick** nach rechts und links bewegt. Die **Zahlentasten** programmieren die Ebenen. Mit dem **feuerknopf** kommst Du wieder zum Titelbildschirm, wenn Du eine Ebene beendet hast.

Joystickkontrolle Anschluss 2

Run/Stop: **Spielpause**.

Run/Stop erneut: **Spielwiederaufnahme**.

Run/Stop dann T: **Ausgang zum Titelbildschirm**.

Zahlen 1 bis 0 (10): **Um in entsprechende Spielebene zu kommen**.

GEGENSTÄNDE

Aufheben:



Tür öffnen



Geschwindigkeit



Überraschungselemente
(positive oder negative Effekte)

ANDERE ELEMENTE:



Totenschädel vermeiden



Hochziehen



ZIEL:

Berühren, um
Spiel zu beenden.

EBENE 1

Sie besteht aus fünf Unterebenen; jede konzentriert sich auf verschiedene Wege, um **QUEDEX** zu beenden. Wenn Du die Ebenen vor Abschluß verläßt, kommst Du bei späterer Wiederaufnahme des Spiels nicht an den Anfang der Ebene, sondern an den Anfang der Unterebenen zurück.

(Zum Beispiel: Wenn Du Unterebenen 1 und 2 abschließt und dann zu einer anderen Ebene gehst, machst Du später auf Unterebene 3, nicht 1, weiter.)

Unterebene 1

Folge der viereckreih; nimm aber nur ein Viereck auf einmal, oder Du kommst wieder an den Anfang des Ausgangsvierecks zurück. Am Ende fällst Du in die Dunkelheit und beendest damit die Ebene.

Unterebene 2

Folge der Pfeilrichtung, sammle die aufleuchtenden weißen Vierecke ein gehe in das Loch der Dunkelheit und beende die Ebene.

Unterebene 3

Meide das elektrische Meer und versuche die verstreuten aufleuchtenden Vierecke zu finden, begeben Dich wiederum ins Loch der Dunkelheit und beende die Ebene.

Unterebene 4

Sei schnell und samme die Vierecke ein, begeben Dich ins Loch der Dunkelheit und beende die Ebene.

Unterebene 5

Umfahre die Säulen in Pfeilrichtung, um die aufleuchtenden Vierecke einzusammeln, die das ZIEL aktivieren.

EBENE 2

Hebe die Schlüssel auf, die die Türen öffnen. Du kannst die Teleports benutzen, aber gehe den Totenschädeln aus dem Weg, um das ZIEL zu finden. Achte auf die unsichtbaren Schlüssel, die erst dann sichtbar werden, wenn Du in ihre Nähe kommst.

EBENE 3

Auf dieser Ebene mußt Du VIER versteckte Amulette finden, bevor das ZIEL auch nur erscheint. Benutze die Teleports, aber meide das elektrische Meer.

EBENE 4

Auf dieser Ebene kannst Du Dich nur nach rechts oder links bewegen. Renne die Strecke so schnell wie möglich entlang. Meide Blöcke, und benutze Deine Hoch-/Runter-Bewegungen sorgsam, da Dir nur eine begrenzte Anzahl von Sprüngen zur Verfügung stet.

EBENE 5

Bei Berührung werden einfache gelbe Vierecke zu gemusterten Bodenfliesen und gemusterte Bodenfliesen zu einfachen gelben Vierecken, Versuche, das ganze Gebiet in gemusterte Bodenfliesen zu verwandeln. Benutze aufleuchtende vierecke, um die vollendete vertikale Linie ein- und auszuschalten. Schwarze Vierecke sind keine Gefahr. benutze Feuer und Joystickrichtung, um über ein Viereck zu springen.

EBENE 6

Zusätzliche sichtbare Elemente, die zusätzliche Sprünge zufügen. Andere unsichtbare Elemente beeinflussen Dich und das Spielgebiet entweder positiv oder negativ. Bewege Dich durch diese Stufe, indem Du diese Effekte bestimmst und sie zu Deinem Vorteil benutzt - so kannst Du das Ziel sichtbar machen.

EBENE 7

Diese Ebene mußt Du andere, bevor Du andere Ebenen betreten kannst. Sammle soviel zusätzliche Zeiteinheiten wie möglich, um Dir bei Deiner Suche zu helfen.

EBENE 8

Hebe vier Schlüssel auf, um eine der zwei Türen zu öffnen, die Dich zum ZIEL führen. Du mußt wirklich schnell sein, denn, wie du bemerken wirst, neigt der Boden dazu, unter Dir zu verschwinden.

EBENE 9

Sammle zusätzliche Geschwindigkeit, so daß Du alle Würfel zerstören kannst (zusätzliche Geschwindigkeit hält aber nicht für alle Zeiten vor). Meide den aufleuchtenden Boden, wenn er aufleuchtet.

EBENE 10

Springe von Plattform zu Plattform. Es gibt drei verschiedene Höhen, die an den verschiedenen Grautönen erkannt werden können. Du kannst nur jeweils eine Höheneinheit ohne Strafe entweder hoch - oder runterspringen. Versuche, so schnell wie möglich zum ZIEL zu kommen.

© 1987 THALAMUS LTD. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an KIXX.

Für dieses Programm gilt das Urheberrecht. Unbefugtes Senden, Verteilen, öffentliches Aufführen, Leihen, Mieten und Verkaufen unter jeglichem Tausch - oder Wiederverkaufsschema ist strengstens verboten.

QUE-DEX™

CBM 64/128 CASSETTE ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore e poi segui le indicazioni sullo schermo.