

► LOCATION INDEX

Cassette Counter Setting

1 DANDY

2 CAULDRON II

3 ALIEN HIGHWAY

4 DOOMSDAY BLUES

5 FROST BYTE

All rights of the producers and owners of the work being produced are reserved. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this cassette is prohibited. The publisher assumes no responsibility for errors nor liability for damage arising from its use. These programmes are sold in accordance with Beau Jolly's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

Loading Instructions

Reset tape counter to zero. Insert tape in cassette recorder making sure it is fully rewound. CPC 464 as per individual game instructions or the standard Press CTRL and small ENTER. Press PLAY on tape. CPC 6128 connect tape recorder with a REMOTE lead with the Mic and Ear pins connected as well as the remote. Press SHIFT and @ keys and then type TAPE and press the RETURN key. The computer will show ready. Press the CONTROL and small ENTER key and any other key and press PLAY on the tape recorder. Load the first game by using the above procedures making a note of the tape counter setting on the index in the instruction booklet in order that games can be located easily for future use. Remember to reset the computer by switching off and then back on before loading each game.

WARNING

If you encounter any problems in loading make sure the heads on your tape deck are clean and if necessary adjust the volume level of the recorder.

Disk Loading Instructions

Insert disk into disk drive. Type RUN'DISC and then press ENTER. The title page will appear and then after a while press any key TWICE to obtain the menu. Press appropriate key for the game required.

1 ► ALIEN HIGHWAY

© Vortex Software 1986

HISTORY RECALLS the epic 'Highway Encounter. The attempted domination of Earth by the dreaded Alien aggressor was foiled by the power of the Vortons. Your mission is to strike at the industrial heart of the Alien Empire, before they remass with even greater force. As controller of the Vorton you must manoeuvre the Terratron to the end of the Alien Highway. It is vital the Terratron be energized en route by contact with seven regeneration stations. Only by achieving this can you proceed through the barrier guarding the Industrial Complex. There, the Terratron will reveal it's awesome power.

ADVICE

Keyboard control recommended. Avoid Vorton energy loss. Energy is gained during Terratron energization. Keep a close eye on the status computer. Be prepared for the totally unpredictable highway ahead. Beware of the kamikaze Aliens.

KEYBOARD CONTROL	ACCELERATE	A	DECELERATE	L
Q	LEFT		RIGHT	
K	FIRE			
P	PAUSE	ENTER	CONTINUE	
CTRL SHIFT ESC	- ABORT GAME			

JOYSTICK CONTROL

Push forward to accelerate. Pull back to decelerate. Move either side to turn left or right. Press button to fire. Other functions use keyboard.

2 ► DANDY

© Electric Dreams Software 1986

Hack, thrash and pillage your way to oblivion in 15 dungeons that descend into the heat and darkness of men's souls. Sheba, raw onions and knackwursts 240lbs of screaming bloodlust. That, one Norwegian mother you don't mess with. Alone or together the challenge remains the same: grab the treasure and trash the droves of nasties that are bent hellways to trash you. Keep your energy up with any snacks you find and you may even come out alive. If you do and all the treasure has been collected you will be presented with a clue at the end of each set of dungeons. Collect the clues from all three dungeon loads and solve the riddle. * One or two player options * Select dungeons; play them in any order you like * Trade treasure for energy * Kempston or Keyboard

KEYBOARD CONTROLS

Player One	- Up	- Down	- Left	- Right
	S	T	R	T
	G	F	G	F
	Space	- Cast Spell* (1 player mode)	B	- Cast Spell* (2 player mode)
	V	- Trade treasure for energy		
Player Two	- Up	- Down	- Left	- Right
	I	J	K	L
	-	-	-	-
	ENTER	- Fire	N	- Cast Spell*
	M	- Trade treasure for energy		
	O	- Pause game		

3 ► CAULDRON II

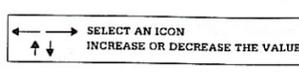
© Palace Software 1986

Where once the Tiny cottage stood A mighty palace Dwarfs the wood And there within The highest tower Her mighty power A rule of evil Cross the land With Ghosts and gargoyles Close at hand Her enemies Destroyed this night Yet one remains To get things right A pumpkin warrior Brave and good, The last survivor From the wood So go now swiftly, Climb the stair And cut a lock of Witch's hair. Sneak out then The cauldron black And brew a spell To change things back Then the hag Will know defeat And thy revenge Will be complete.

4 ► DOOMSDAY BLUES

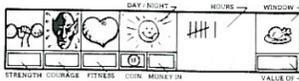
© PSS/ERE 1986

- THE CONTROLS** You can use either a joystick or the cursor (arrow) keys to play DOOMSDAY BLUES. If using the keyboard then use COPY as the fire key.
- THE GAME** 1. Life Force Allocation. Before beginning the game (press COPY or FIRE), you should breathe some life into your hero, otherwise he'll be in trouble from the start!
- Icons show the various 'Life' characteristics: STRENGTH COURAGE FITNESS



Note: If you decrease a value, the remainder are allocated to your reserve and can be put into any characteristic.

- Pressing FIRE or COPY Each time you press FIRE or COPY, you hero will perform the function relevant to the object displayed in the WINDOW. If there is nothing shown in the WINDOW then your hero will speed up or slow down. Be careful - his fitness level will reduce faster the faster he walks.



iii. Actions

SYMBOL	CHARACTERISTIC
DOORS	Opened by a force kick. The force required is a function of the value shown underneath the window on the status table
BOTTLES	Increase your hero's FITNESS level. Bottles can be found in the cellars
PLATES	Increase your hero's STRENGTH
CUPS OF COFFEE	Increase his COURAGE. Each cup costs a LF coin
LF COIN	Needed to get coffee from the vending machines. Coins are sometimes found on the window ledges in cells.

5 ► FROST BYTE

© Mikrogen

CHARACTERISTIC	REDUCTION	INCREASE	ZERO LEVEL
STRENGTH	Opening Doors	Eating	Impossible to open doors
COURAGE	Walking in to walls Stunning Robots with a lock	Drinking Coffee	Impossible to neutralise Robots Premature Death
FITNESS	Survival	Drinking Wine	
	Resisting Robots Time		

Finally, his FITNESS level doesn't decrease when your hero is asleep. Now you know everything - Good Luck - and find the girl!

JOYSTICK CONTROLS

FORWARDS = JUMP BACKWARDS = USE FIRE BUTTON = FIRE LEFT = LEFT RIGHT = RIGHT In order to reset the game during play press ESCAPE and DELETE together.

THE GAME

You control a little character that moves by turning end over end. His name is Hickey. Hickey is capable of using three objects to extend his range of movement during the game. These will consist of small diamond shapes 'Sweets' that Hickey can eat. These come in three colours and effects. 1. Red - Allows you to move faster 2. Blue - Allows you to jump higher 3. Green - Allows you to fall further

You cannot use a sweet until you have picked it up and pressed the USE key. The effect generated will last until you pick up another object or use another object, after that the effect will cease. During the game there will be times when you need to jump higher or fall further than you can, even if using a blue or green 'sweet'. In order to help you there will be spring platforms to enable you to jump higher, and mattresses to fall onto.

The display panel will be split into three windows. In the first window is the Object that you are holding, in the middle window is your Status Display and the third displays your remaining Lives.

STATUS DISPLAY

On the bottom is a display of the 'Twang' remaining on this level. This is the time left before the captured Kreezer on this level is eaten. If this timer runs out the game is lost. Top left is your score, displayed in numeric and graphical format. The middle of the display informs you of how many Kreezers are yet to be rescued.

Far right is your ammunition. Many of the monsters are deadly and a life will be lost on contact with them. You have five lives to begin with and will be given chances during the game to gain extra lives. To increase your ammunition you can use various objects which can be found scattered around the caverns.

OTHER GREAT COMPILATIONS FROM BEAU JOLLY

10 COMPUTER HITS 1, 2 & 3

RRP £9.95 (Cassette)

RRP £14.95 (Disk)

COMMODORE (Cassette/Disk)

SPECTRUM (Cassette)

BBC/ELECTRON (Cassette)

AMSTRAD (Cassette)

6 COMPUTER HITS 1, 2 & 3

RRP £14.95 (Disk)

AMSTRAD (Disk)

10 COMPUTER HITS 3

RRP £9.95 (Cassette)

MSX (Cassette)

(C16/PLUS 4) (Cassette)

6 COMPUTER HITS

RRP £6.95 (Cassette)

COMMODORE (Cassette)

SPECTRUM (Cassette)

MSX (Cassette)

FIVE STAR GAMES

RRP £9.95 (Cassette)

RRP £14.95 (Disk)

COMMODORE (Cassette/Disk)

SPECTRUM (Cassette)

BBC/ELECTRON (Cassette)

AMSTRAD (Cassette/Disk)

C16/PLUS 4 (Cassette)

MEGAHITS

RRP £4.99 (Cassette)

COMMODORE (Cassette)

SPECTRUM (Cassette)

AMSTRAD



COMMODORE (Cassette)

SPECTRUM (Cassette)

MSX (Cassette)

(C16/PLUS 4) (Cassette)

Available from all good computer shops or in case of difficulty direct from:-

Beau Jolly

29A Bell Street

Reigate

Surrey RH2 7AD

FSG12

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Mettre le compteur de bande a zero. Mettre la cassette dans le magnétophone en s'assurant qu'elle est complètement rewounde. Pour CPC 464 selon les instructions individuelles du jeu ou du modèle. Presser CTRL et petites lettres. Presser sur PLAY sur le magnétophone. Pour CPC 6128 bar connection du magnétophone avec une rallonge entre le micro et les oreillettes. Presser les touches SHIFT et @ et taper TAPE et presser sur RETURN. L'ordinateur sera prêt. Presser sur CONTROL et ENTER en petites lettres et n'importe quelle autre touche et appuyer sur PLAY sur le magnétophone. Charger le 1er jeu en se servant du procédé ci-dessus et moter le numéro du compteur sur l'index du livre d'instructions à fin de pouvoir facilement trouver le jeu plus tard. Se souvenir de remettre l'ordinateur en marche en l'éteignant et le rallumant avant de recharger chaque jeu. Dans le cas de problème de chargement s'assurer que les têtes de lecture du magnétophone sont propres et ajuster le niveau du volume si nécessaire.

Pour Disquette Mettre la disquette dans l'ordinateur. Taper: RUN'DISC et puis presser ENTER. La Page de Titre va apparaître et apres quelques secondes presser une touche deux fois pour obtenir le menu. Presser le numero pour le jeu demander.

Commandes au clavier PREMIER JOUEUR - BARRE D'ESPACEMENT F - jeter un sort* (mode 1 joueur) R - jeter un sort* (mode 2 joueurs) E - echanger un tresor pour de l'energie DEUXIEME JOUEUR G - jeter un sort* (mode 2 joueurs) T - echanger un tresor pour de l'energie O - suspendre le jeu

COMMANDES AU CLAVIER PREMIER JOUEUR 6 - MONTER 5 - DESCENDRE R - GAUCHE T - DROIT G - FEU SPACE - JETER UN SORT* (MODE 1 JOUEUR) D - JETER UN SORT* (MODE 2 JOUEUR) V - ECHANGER UN TRESOR POUR DE L'ENERGIE DEUXIEME JOUEUR 1 - MONTER 1 - DESCENDRE - GAUCHE - DROIT ENTER - FEU N - JETER UN SORT* M - ECHANGER UN TRESOR POUR DE L'ENERGIE O - SUSPENDRE LE JEU

► Index D'emplacement

Jeu Comptoir Cassette

1. DANDY

2. CAULDRON II

3. ALIEN HIGHWAY

4. DOOMSDAY BLUES

5. FROSTBYTE

2 ► CAULDRON II

© Palace

La ou jadis se trouvait une petite chaumière, un puissant château domine la forêt. Et là à l'intérieur de la tour la plus haute la reine des sorcières demonte sa puissance. Une loi du mal sur tout le pays avec des fantômes et des gargouilles tout pres d'elle. Ses ennemis détruits cette nuit - Pourtant un seul. Survit pour remédier aux choses. Un guerrier courageux et bon, le dernier survivant de la forêt. Alors allez vite maintenant. Grimpez les escaliers et coupez une meche de cheveux de la sorcière. Cherchez le chaudron noir et faites mijoter un charme pour remettre les choses en place. Alors la sorcière connaîtra la défaite et votre revenge sera complète.

3 ► ALIEN HIGHWAY

© Vortex

L'HISTOIRE ÉVOQUE la légendaire 'Highway Encounter'. La tentative de domination de la Terre par l'agresseur redoutable Alien fut échouée par la puissance des Vortons. Votre mission est de frapper le cœur industriel de l'Empire Alien, avant que ses armées soient assemblées avec une force encore plus puissante. En tant que contrôleur du Vorton, il vous faut manoeuvrer le Terratron jusqu'au bout de la 'Alien Highway'. Il est essentiel que le Terratron soit alimenté en chemin en entrant en contact avec les sept stations de régénération. Ce n'est que de cette façon que vous pourrez progresser à travers la barrière qui protège le Complexe Industriel. C'est là que le Terratron revelera sa puissance terrifiante.

UN CONSEIL

Commande au clavier recommandée. Evitez que les Vortons ne perdent leur énergie. L'énergie est reprise durant l'alimentation du Terratron. Surveillez bien la situation du jeu. Soyez prêt à rencontrer la Grande Route qui arrive de façon tout-à-fait imprévisible. Attention aux Aliens Kamikazes!

CHARGEMENT

CPC 664 et CPC 6128 seulement: Tapez 'TAPE et appuyez sur ENTER. Tapez 'RUN' et appuyez ENTER. Appuyez sur 'PLAY' de l'enregistreur.

COMMANDE DU CLAVIER

Q	ACCELERE
A	RALENTIR
K	GAUCHE
L	DROITE
SPACE	FEU
P	PAUSE
ENTER	CONTINUER
CTRL, SHIFT, ESC	- ABANDONNER LE JEU

COMMANDE DU LEVIER

Poussez vers l'avant pour accélérer. Tirez vers l'arrière pour ralentir. Poussez vers les cotés pour tourner à gauche ou à droite. Appuyez sur le bouton pour faire feu. Pour d'autres fonctions utilisez le clavier.

FORCE COURAGE FORME

Vous avez 75 points au début à donner à chacune des 3 forces de vie de la façon suivante: 1. Le jeu 2. Le jeu 3. Le jeu. Avant de commencer le jeu (pressez COPY ou FIRE) il faut mettre de la vie dans votre hero ou vous serez en perdition dès le départ 3 icons montrent les différentes caracteristiques de la vie.

CHARACTERISTIQUE

Reduction	Augmentation	Niveau Zero
ouvrir des ports	manger	impossible
rentrer dans des murs	d'ouvrir des portes	
COURAGE	Boire du café	Impossible de neutraliser des Robots
d'un seul regard	Survie	Robots Temps

5 ► FROSTBYTE

© Mikrogen

Toutes les touches sont définies par le menu: Q - gauche P - droite A - utiliser Q - sauter Controles manettes: Forwards - sauter Backwards - utiliser Bouton feu - feu left - gauche right - droite Altin de recommencer le jeu: presser ESCAPE et DELETE ensemble.

Le Jeu

Vous contrôlez un petit caractère qui bouge en tournant - Il s'appelle Hickey. Hickey est capable d'utiliser 3 objets pour avoir plus de mouvements. Ce sont des bonbons en forme de lésages que Hickey peut manger - Il y trois couleurs et trois effets: 1. Rouge - pour avancer plus vite 2. Bleu - pour sauter plus haut 3. Vert - pour tomber plus loin

Le Statut

En bas de l'écran se trouve le 'Twang' qui vous reste à ce niveau. Ceci est le temps qui reste, avant que le Kreezer captif ne soit mangé. Si ce temps est écoulé le jeu est perdu. En haut à gauche se trouve votre score en chiffres et en lettres. Le niveau vous indique combien il reste de Kreezer à sauver. A l'extrême-droite se trouvent vos munitions. Beaucoup de monstres sont mortellement dangereux et un vie est perdue à leur contact. Vous avez cinq vies pour commencer et vous pouvez gagner d'autres vies au cours du jeu. Pour augmenter vos munitions vous pouvez utiliser des objets divers éparpillés dans les cavernes.

Laden

Stellen Sie den Zählerstand auf Null ein. Die Kassette in den Rekorder einlegen und ggf. zurückspulen. CPC 464 über individuelle Spielanleitungen oder standard. CTRL und das kleine ENTER. PLAY-Taste am Rekorder drücken. Beim CPC 6128 den Rekorder INDIREKT verbinden, mit den Mic und Ohrspekeln. SHIFT und A Tasten drücken. TAPE einlegen und RETURN/Taste drücken. Der Computer zeigt 'ready' an. CONTROL, kleine ENTER/Taste und eine beliebige Taste drücken, und am Rekorder PLAY drücken. Laden Sie das erste Spiel wie oben angedeutet, und notieren Sie den Zählerstand im Inhaltsverzeichnis, damit Sie später das Spiel leicht wiederfinden. Schalten Sie den Computer aus und am bevor jedes Spiel spielen wird.

Laden der Diskette

Liegen Sie die Diskette ein. Geben Sie RUN'DISC ein, und drücken Sie ENTER. Das Menü erscheint. Drücken Sie die entsprechende Nummer des Spiels. Stellen Sie den Computer kurz jedes Spiel neu ein.

SPIEL MIT 1 ORDER 2 TEILNEHMERN

KEINER WAELTEN, SPIELSEQUENZ NACH BELIEBEN. SCHATZE KOENNEN GEGEN ENERGIEN EINGETAUSCHT WERDEN. C/64: BEDIENUNG UEBER JOYSTICK ODER TASTATUR

Steuerung ueber Tasten:

Spieler Nr. 1	0	Auf
	5	Ab
	R	Links
	T	Rechts
	F	Feuer
	Leertaste	Zauberspruch anwenden (1 - Spieler Version)
	B	Zauberspruch anwenden (2 - Spieler Version)
	V	Schatz gegen Energie eintauschen

Spieler Nr. 2

0	Auf
5	Ab
R	Links
T	Rechts
F	Feuer
Leertaste	Zauberspruch anwenden
B	Schatz gegen Energie eintauschen
V	Spielplatz erliegen

Die Wirkung der Zaubersprueche ist eine zufaellige: MANCHE stellen Verwirrung, andere verursachen eine Laehmung oder den Tod.

► INHALTSVERZEICHNIS

Zählerstand

1. DANDY

2. CAULDRON II

3. ALIEN HIGHWAY

4. DOOMSDAY BLUES

5. FROSTBYTE

4 ► DOOMSDAY BLUES

© PSS/ERE 1986

1. DIE STEUERUNGEN Sie können entweder einen Joystick oder die Cursor - (Pfeil -) Taste benutzen, um DOOMSDAY BLUES zu spielen. Sollten Sie die Tastatur benutzen, dann dr. COPY die Feuer - Taste.

2. DAS SPIEL

ii. Lebenskraft Zuweisung: Bevor Sie das Spiel beginnen (COPY oder FEUER drücken.), sollten Sie Ihrem Helden etwas Leben einblasen, sonst hat er von Anfang an Schwierigkeiten!

3. Ikonen zeigen die verschiedenen 'Lebens' (Eigenschaften):

STAEKRE	MUT	FITNESS
---------	-----	---------

Zu Beginn des Spiels erhalten Sie 75 Punkte, die jedem der drei Lebenskräfte wie folgt zugewiesen werden:

WAHL EINER IKONE

ZU NAHME ODER ABNAHME DES WERTES

Hinweis: Bei Abnahme des Wertes wird der Rest Ihrer Reservevorgelegt und kann (oder belästigen) Energie zugeordnet werden.

ii. FEUER oder COPY drücken

Jede Aktion, wenn Sie FEUER oder COPY drücken, verliert Ihr Held die damit im Fenster dargestellten Gegenstände entsprechende Funktionen aus. Wird im Fenster nichts dargestellt, wird Ihr Held entweder schneller oder langsamer. Sehen Sie vorsichtig - je schneller er läuft, je schneller reduziert sich sein Fitnessniveau.

ii. ABNEHMEN

LEERTASTE = FEUER P = Unterbrechen

ENTER = Fortsetzen