

LOADING INSTRUCTIONS

Both cassettes are recorded on each side. Tape one has Beach Head on side one and Daley Thompson's Decathlon on side two. Tape two has Sabre Wulf on side one and Jet Set Willy on side two.

To load the games simply rewind the side you require and follow the loading instructions below.

Press the green CTRL key and the small blue ENTER key. Now the PLAY key on your recorder followed by the ENTER key. The program will now load and run automatically when the program has loaded press the STOP key on your recorder and follow the instructions on screen.

Note:

If you have a disc drive connected you must type *ITAPE* and then press the ENTER key. Now follow the cassette loading instructions.

BEACH HEAD

Controls

Beach Head will operate either by the Keyboard or an Amstrad compatible Joystick. If a Joystick is connected to the computer press the fire button and the computer will automatically respond to joystick mode. If you wish to use the keyboard controls press the Space Bar. The key controls will then be as follows:-

- Q = UP
- A = DOWN
- O = LEFT
- P = RIGHT
- SPACE BAR = FIRE

Skill Levels

Beach Head has three skill levels. Easy, fair and hard. To select the appropriate skill level use the controls to move up and down and having selected the required level press the fire button/space bar.

High score

Instructions for entering your name on the high score table will appear on the screen.

Sequence 1 - Aerial Reconnaissance

The opening sequence is an aerial reconnaissance overview of enemy held territory. At this point your first command strategy ecision must be made.

Choices - You can choose between two strategies.

- Take your ten ship fleet through the hidden passage. The advantages to this strategy are:
(a) Catch the enemy off guard and unprepared. His airpower and naval forces will not be as strong.
(b) Your overall point total will be increased if you are successful in navigating the passage.

- Take the enemy head-on and go straight into battle. The advantage to this strategy is:
Your fleet will not have to navigate the perilous hidden passage. The passage is extremely difficult to navigate because it is mined and torpedoes are launched at random throughout the channel.

To manoeuvre your fleet, move the joystick in the direction you wish to travel. Once moving, your fleet will continue in that direction. If you choose a frontal attack proceed directly through the main channel and engage the enemy. If you choose to navigate the hidden passage, manoeuvre your fleet close to shore along the outer edge of the peninsula. When you have found the passage, the general quarters alarm will sound.

Sequence 2 - The Hidden Passage

In this scene you will have to cross through a mined channel and avoid being struck by torpedoes fired by the automated defence system. To manoeuvre your ship, push left on the stick to turn left, right to turn right, forward to speed up and back to stop. Head for the opening directly across from the starting point Once you leave the passage you will be in a position to surprise the enemy and catch them in their harbour. Move swiftly to engage the enemy.

Sequence 3 - General Quarters Fighters at Twelve O'Clock!

Enemy fighter squadrons are now attacking your fleet! If you have surprised the enemy, many of his aircraft are below deck and will be unable to respond to the attack. If you choose strategy two, the number of aircraft attacking your ships is considerably greater. Use your joystick to aim your anti-aircraft guns and shoot down enemy planes. Pull back to raise or push forward to lower your guns. Press the button to fire. Your ammunition will not run out, but it does take a certain amount of time to replenish. Do not waste shells or you will not be able to fire rapidly at a critical time. Enemy surveillance aircraft occasionally fly by to report the battle progress back to the island. If you destroy these planes it will add 2,000 points to your score. If you survive the onslaught of enemy aircraft, the naval battle begins.

Sequence 4 - Battle Stations

Once enemy aircraft have been neutralized, the enemy battleships and cruisers will begin shelling your fleet. The joystick is now used to fire your heavy guns to sink the enemy ships. Again, as in the previous scene, if you have surprised the enemy and caught them out of position, it will take them longer to zero in on your fleet.

To Control Your Guns

Each enemy ship is at a different distance from your fleet. When you fire your guns, a readout will appear on your control panel telling you the distance in metres that your shell was long or short. Your joystick controls the angle in degrees your guns are aiming. Each 0.5 degrees equals 100 metres. For example, if your readout tells you that your shell is 1,000 metres long, then you should decrease your gun elevation by 5° to hit the target. The control is the same as the anti-aircraft guns. However, the vertical movement will accelerate the longer you hold the position of the joystick.

Bonus Points

The enemy aircraft carrier will attempt to escape. If you sink the carrier, it will add 10,000 points to your score. After the naval battle, you must manoeuvre your remaining ships into the enemy harbour. Since there is only room for four ships in the harbour, you will be awarded 2,000 points for each extra ship.

Sequence 5 - Beach Head!

Each ship that you navigate into the harbour carries two tanks. After your tanks have landed and your beach-head is established, you must fight your way through the island defence systems to get in to the fortress of Kuhn-Lin. Once your tank starts forward there is no turning back! Tanks have side to side mobility but will continue forward at a constant speed. There are numerous obstacles in your way including mines, anti-tank guns, enemy tanks, bunkers etc. At this point the enemy is prepared and is throwing all his defence against your tanks to stop them. Each enemy defence system is worth a certain number of points, and their value is displayed when they are destroyed. Each time a tank succeeds in reaching Kuhn-Lin, the difficulty increases for the next tank. It will take you several tanks to finally destroy the fortress.

Sequence 6 - The Final Battle

Once a tank has reached Kuhn-Lin, you must land 10 shells in the fortress to destroy it. There are ten targets to hit, but only one is vulnerable at a time. The vulnerable target will turn white. As each white target is hit another will appear until all ten have been destroyed in sequence. The fortress is defended by a huge cannon. Once this cannon has sighted you, it will get your range and fire. This cannon never misses. The final battle will require a task force of tanks to win. If you are successful in destroying the Fortress, the enemy surrenders and victory is yours!

Scoring

Even if you destroy the fortress. Beach-head allows you to compete for high scores. Game scoring is as follows:
Ships navigated safely through passage 3,000/ea.
Airplanes 400/ea.
Reconnaissance Plane 2,000/ea.
Carrier 10,000
Other Ships 2,000/ea.
Enemy Tank 1,000/ea.
Machine Gun 400/ea.
Bunkers 800/ea.
Towers 600/ea.
Targets 2,000/ea.
Kuhn-Lin Destroyed 20,000
Extra Ships (over 4) 2,000/ea.

Winning Strategy Tips

- Learn to navigate the secret passage. It is difficult to get your ships through initially, but if you take the time to learn to get your ships through, your score will be higher in the overall game.
- When the enemy fighters are approaching, aim for the body of the airplane and do not use rapid fire until you zero in on the plane.
- In the artillery sequence, make small changes in elevation by gently tapping the joystick.

DALEY THOMPSON'S DECATHLON

Daley Thompson's Decathlon, its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. Daley Thompson's Decathlon simulates all 10 events in this gruelling test of skill and stamina and requires an Amstrad compatible joystick for control.

Loading

When you have completed DAY 1 switch off your machine and repeat the loading procedure for DAY 2.

Playing

The most gruelling event in the history of the Olympiad - all ten events are reproduced and each builds up the points necessary to gain the winners medal.

1st Day - 100 metres, Long jump, Shot-put, High jump and 400 metres.

2nd Day - 110 metres Hurdles, Discus, Pole-vault, Javelin and finally the energy sapping 1500 metres.

Controls/Strategy Tips

Most running events and the Javelin require continuous left to right joystick movement or continuous left and right alternative key depression to increase speed. For Hurdles press fire button to jump. The Long jump and the three throwing events:- Try to achieve a launch of as near to 45° and as close to the take-off line as possible. The High jump:- On take-off get as close to 90° as you can and then press the fire button to manoeuvre over the bar. The Pole-vault:- Press the fire button to position the pole and release button to let go. 1500 metres:- Operate the running controls to accelerate and the fire button to decelerate — remember to conserve energy for the end of the race. Discus:- Press run button to start man turning. Press fire button to release the discus. GO FOR GOLD! GOOD LUCK!

Status and Scoring

On-screen scoring shows the number of attempts, points scored, word records, qualifying times and distances. (You begin with three lives which are lost through failing to qualify). A table showing the day, type of event and remaining lives is displayed between each discipline.

Daley Thompson's Decathlon written by Ocean Software's in-house team in association with Choice Software is only one of many superb games from Ocean Software. Please ask your local dealer for other titles in our varied and exciting range.

SABRE WULF

The Happening

Down and down I plunged, through Rocky Glades, Steep Ravines and Shady Hollows... No grip, no footholds, slipping, tumbling, spinning, darker and darker, deeper and deeper. Glinting eyes, clutching hands, clasping claws, clawing my all, as I swiftly twist and tumble onwards. Darker and darker, deeper and deeper. It is the end that I fear, of this untrodden voyage... to where I do not know... AARRRGGGG... THUDD... Fall and end meet on soft mossy soil... with weapons drawn and senses full I move quickly and quietly around the mounded clearing... All safe except a message... An ancient warning etched deep into the lifeless stone.

The Warning

THY PATH IS LONG SO TREAD WITH CARE
BEWARE THE WULF AND PASS HIS LAIR
DANGER THREATENS ALL AROUND
SO TAKE YE FROM THIS HIDDEN MOUND
TO FREE THEE FROM THIS SUNKEN GATE
BY WAY OF CAVE OR MEET THY FATE
AN AMULET TO SEEK THY WILL
'TWAS SPLIT BY QUAD AND HIDDEN STILL
PASS THE KEEPER WROUGHT WITH HATE
TO GAIN AN ENTRANCE TO THE GATE
THE PIECES LOST MUST THEE AWAS
FOR IF NO CHARM THEN NONE SHALL PASS

The Exploration

I edge through the shady mounded clearing and on through the dense thickets of hot house rain forest undergrowth, of sorts I cannot tell, and wait... and listen... Distant rumblings of heavy feet crashing, large animals leap from the damp green stubble, to fight and kill. I stay hidden... The rumblings grow louder and louder as a huge Goliath animal crashes past, horns swiping and tail lashing, still I hide as its thunderous noise dies away. All was clear as I leapt over the clumps and onto the well trodden pathway, its deep ruts and prints reveal the multitude of life forms inhabiting this hollow. Danger threatens so I should move quickly... But Where???

The Expedition

Wide eyed, I stare, as the dense surroundings reveal their hidden secrets... Strange food orchids suddenly bloom, their staining toxins, strong on the air, then, in an instant, are gone. Hunters, killers, vampire bats and huge beasts spring forth from the very ground, swimming, slithering, diving and crawling... I must hide... Stay safe... With weapon strong and cunning nature, I will survive...

Controlling your Explorer

KEYBOARD CONTROLS
LEFT Your Explorer will move left using the Q key.
RIGHT Your Explorer will move right using the W key.
DOWN Your Explorer will move down using the E key.
UP Your Explorer will move up using the R key.
STAB/SWORD FIGHT Your Explorer will fight using the SPACE BAR.
PAUSE The whole game can be paused by using the SHIFT KEY
JOYSTICK CONTROLS
Your Explorer can be fully controlled by using the joystick, by replacing the LEFT, RIGHT, UP, DOWN and STAB/SWORD FIGHT commands.

PICK UP Your Explorer will automatically collect any useful objects required by passing over them.

Features

SABRE MAN	Temples
Realistic Fighting	Lakes
WULVES	Trees
Hippos	Jungle
Rhinos	Native Huts
Fleas	Cliffs
Tarantulas	Magic Rings
Fruit Bats	Yellow Sickness Orchids
Rats	White Cure Orchids
Mosquitoes	Red Zombie Orchids
Snakes	Blue Super High Energy Orchids
Lizards	Purple De-Orientation Orchids
Natives	3-Dimensional Scenario
Gem Stones	Full 8 Way Movement
Dubbloons	Superb Graphics
Supplies	Multi Lives
Amulets	Amazing Animation
Medallion	Combat Button
Chalice	Incredible Sound Effects
Voodoo Potion	Explosions
Spears	Automatic Collection
Treasure Chests	Materializations
Water Flasks	Supplies
Statues	Pause

JET SET WILLY

Miner Willy, intrepid explorer and nouveau-riche socialite, has been reaping the benefits of his fortunate discovery in surbiton. He has a yacht, a cliff-top mansion, an Italian housekeeper and a French cook, and hundreds of new found friends who REALLY know how to enjoy themselves at a party. His housekeeper, Maria, however, takes a very dim view of all his revelry, and finally after a particularly boisterous thrash she puts her foot down. When the last of the louts disappears down the drive in his Aston Martin, all Willy can think about is crashing out in his four-poster. But Maria won't let him into his room until ALL the discarded glasses and bottles have been cleared away. Can you help Willy out of his dilemma? He hasn't explored his mansion properly yet (it IS a large place and he HAS been VERY busy) and there are some very strange things going on in the further recesses of the house (I wonder what the last owner WAS doing in his laboratory the night he disappeared). You should manage O.K. though you will probably find some loonies have been up on the roof and I would check down the road and on the beach if I was you. Good luck and don't worry, all you can lose in this game is sleep.

To Move Use Keys:

Q, E, T, U and O	= MOVE LEFT
W, R, Y, I and P	= MOVE RIGHT
SHIFT TO SHIFT (SPACE BAR)	= JUMP
A to H	= PAUSE
J TO ENTER	= TUNE ON/OFF

The game can also be played using Joystick (use button to jump).

LOADING INSTRUCTIONS

THEY SOLD A MILLION

Amstrad
Les deux cassettes sont enregistrées des deux côtés. La première porte Beach Head d'un côté, et le Daley Thompson's Decathlon de l'autre. La cassette No. 2 contient "Sabre Wolf" d'un côté, et Jet Set Willy de l'autre.
Pour charger les jeux, rebobinez simplement le côté que vous désirez, et suivez les instructions de chargement ci-dessous. Appuyez sur la touche verte CTRL et, simultanément, sur la petite touche bleue ENTER. Appuyez ensuite sur la touche PLAY de votre magnéto-cassette, puis sur la touche ENTER. Le programme va se charger et se dérouler automatiquement. Une fois le programme chargé, appuyez sur la touche STOP de votre magnéto-cassette, puis suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Note: Si vous avez connecté une unité de disques, tapez ITAPE et appuyez sur ENTER avant de commencer à charger la cassette.

BEACH HEAD

Commandes
Vous pouvez commander Beach-Head soit par clavier, soit par joystick compatible avec Amstrad. Si vous avez connecté un joystick à l'ordinateur, appuyez sur le bouton de tir; l'ordinateur réagit automatiquement en mode joystick. Si vous préférez utiliser le clavier, appuyez sur la Space Bar. Les commandes seront alors les suivantes:
O = VERS LE HAUT
O = VERS LA GAUCHE
SPACE BAR = TIR
A = VERS LE BAS
P = VERS LA DROITE

Niveau
Beach-Head se joue à trois niveaux: facile, moyen et difficile. Pour sélectionner le niveau approprié, servez-vous des commandes de montée et de descente et, après avoir sélectionné votre niveau, appuyez sur la commande de tir/barre d'espacement (fire button/space bar).

High score
L'écran va vous présenter des instructions pour placer votre nom sur la table high score.

Séquence 1 — Reconnaissance aérienne
La première séquence est une reconnaissance aérienne du territoire ennemi. A ce point, vous devez prendre votre première décision de commande stratégique.

Choix — Vous avez le choix entre deux stratégies:
1. Dirigez votre flotte de dix bâtiments à travers le chenal caché. Les avantages de cette stratégie sont:
(a) L'ennemi ignore votre présence et n'est pas prêt au combat. Ses forces aériennes et navales ne sont donc pas aussi puissantes.
(b) Si vous arrivez à guider votre flotte à travers ce chenal, votre total augmentera.
2. Vous pouvez attaquer l'ennemi de front et engager immédiatement la bataille. L'avantage de cette stratégie est que votre flotte n'aura pas à naviguer dans le chenal caché dangereux. Il est en effet truffé de mines, et des torpilles vous attaquent de tous côtés.
Pour manoeuvrer votre flotte, déplacez le joystick dans le sens que vous désirez. Une fois en mouvement, votre flotte continue sur le même cap.
Si vous préférez une attaque de front, passez directement dans la voie de navigation principale et engagez.
Si vous choisissez de naviguer dans le chenal caché, rapprochez votre flotte du rivage, le long du rebord externe de la péninsule. Quand vous aurez trouvé le passage, l'alarme du QG retentira.

Séquence 2 — Le chenal caché
Dans cette scène, vous devez traverser un chenal miné, en évitant les torpilles que tire le système de défense automatique. Pour manoeuvrer votre bâtiment, poussez le joystick à gauche pour tourner à gauche, à droite pour tourner à droite, vers l'avant pour accélérer, et vers l'arrière pour vous arrêter. Dirigez-vous vers le débouché qui fait face au point de départ. Une fois que vous aurez quitté le chenal, vous pourrez surprendre l'ennemi et le coincer dans le port. Avancez rapidement pour engager le combat.

Séquence 3 — Le Quartier Général
Avions de combat droit devant!
Des escadrons d'avions de combat ennemis attaquent maintenant votre flottille! Si vous avez surpris l'ennemi, beaucoup de ces avions sont sous le pont et ne pourront pas réagir à l'attaque. Si vous avez choisi la stratégie 2, le nombre d'avions qui vous attaquent est considérablement accru.
Utilisez votre joystick pour pointer vos pièces anti-aériennes et abattre les avions ennemis. Tirez vers l'arrière pour relever ou vers l'avant pour abaisser vos canons. Appuyez sur le bouton pour tirer. Vos munitions ne s'épuisent pas, mais il faut un certain temps pour recharger. Evitez de gâcher des obus, sans quoi vous ne pourrez pas tirer rapidement à un moment

critique.
Des appareils de surveillance ennemis survolent la scène de temps en temps pour signaler le développement à l'île. Si vous détruisez ces avions, ceci ajoute 2.000 points à votre score. Si vous survivez les avions ennemis, la bataille navale commence.

Séquence 4 — A vos postes!
Après la neutralisation des avions ennemis, ce sont les navires de guerre et croiseurs ennemis qui commencent à tirer sur votre flotte. Utilisez maintenant le joystick pour commander votre artillerie lourde et couler les bâtiments ennemis. Comme dans la scène précédente, si vous avez surpris l'ennemi et qu'il ne soit pas prêt, il leur faudra plus longtemps pour régler le tir.

Commande de vos canons
Les bâtiments ennemis sont tous à des distances différentes de votre flotte. Lorsque vous tirez, un affichage, qui apparait sur votre tableau de commande, vous indique votre écart de tir en mètres. Votre joystick contrôle l'angle de visée de vos pièces, en degrés. 0.5 degré = 100 mètres. Par exemple: si votre affichage vous indique un dépassement d'obus de 1.000 mètres, réduisez le pointage en site de votre pièce de 5 degrés pour atteindre votre objectif.
Cette commande est analogue à celle des pièces de DCA. Néanmoins, en maintenant la même position du joystick, vous accélerez d'autant le mouvement vertical.

Points supplémentaires
Le porte-avions ennemi va tenter de s'échapper. Si vous le coulez, vous ajoutez 10.000 points à votre score.
Après la bataille navale, il faut-manoeuvrer vos autres navires dans le port ennemi. Etant donné que le port ne peut contenir que quatre bâtiments, vous recevrez 2.000 points pour chaque navire supplémentaire.

Séquence 5 — Tête de pont!
Chaque navire qui navigue jusque dans le port porte deux chars. Après le débarquement de vos chars et l'établissement de votre tête de pont, vous devez lutter contre les systèmes de défense de l'île pour parvenir à la forteresse de Kuhn-Lin. Une fois que votre char démarre, il ne peut plus reculer! Les chars peuvent se déplacer latéralement mais avancent à une vitesse constante. Ils doivent franchir de nombreux obstacles: mines, canons antichars, chars ennemis, casemates, etc. L'ennemi est maintenant parfaitement prêt et fait tout ce qu'il peut pour arrêter vos chars. Chaque système de défense ennemi correspond à un certain nombre de points et leur valeur est affichée lorsqu'ils sont détruits. Chaque fois qu'un char arrive jusqu'à Kuhn-Lin, les difficultés augmentent pour le char suivant. Il vous faudra plusieurs chars pour parvenir à détruire la forteresse.

Séquence 6 — La dernière bataille
Lorsqu'un de vos chars atteint Kuhn-Lin, vous devez tirer dix obus dans la forteresse pour la détruire. Vous disposez de dix cibles, mais une seule est vulnérable à la fois. La cible vulnérable apparait en blanc. Au fur et à mesure que vous atteignez les cibles blanches, une autre apparait, jusqu'à ce que les dix aient été détruites dans l'ordre approprié.
La forteresse est défendue par un énorme canon. Une fois qu'il vous a détecté, il calcule votre distance et tire. Ce canon ne manque jamais son but. Pour gagner la dernière bataille, vous avez besoin d'un corps expéditionnaire de chars. Si vous arrivez à détruire la forteresse, l'ennemi se rend et la victoire est à vous!

Le score
Même si vous détruisez la forteresse, Beach-Head vous permet d'obtenir des scores élevés. Les points sont organisés comme suit:

Navires ayant traversé le chenal intacts	3.000	chacun
Avoins	400	chacun
Avoins de reconnaissance	2.00	chacun
Porte-avions	10.000	
Autres bâtiments	2.000	chacun
Chars ennemis	1.000	chacun
Mitrailleuses	400	chacune
Casemates	800	chacune
Tours	600	chacune
Cibles	2.000	chacune
Destruction de Kuhn-Lin	20.000	
Navires supplémentaires (après les 4 premiers)	2.000	chacun

Quelques "Trucs" pour Gagner
1. Apprenez à naviguer dans le chenal secret. Au début, ce sera difficile mais, si vous prenez le temps d'apprendre à naviguer, votre score d'ensemble sera meilleur.
2. Lorsque les avoins de combat ennemis s'approchent, visez le corps de l'avion et n'utilisez le tir rapide qu'après avoir bien réglé votre tir.
3. Dans la séquence d'artillerie vous, pouvez modifier légèrement le tir en hauteur en frappant doucement le joystick.
4. Lorsque vos chars commencent à avancer sur la plage, les installations de défense ennemies se trouvent généralement dans le seul parcours dégagé vers la forteresse. Pour pouvoir les atteindre, sans obstacle, il faut anticiper leur position. Quand les chars ennemis vous attaquent, ils essaient de rester devant vous. Pour que votre obus les frappe, restez dans leur ligne de tir jusqu'à ce que votre obus soit sur le point de toucher leur char avant de vous écarter.
5. Attaque de la forteresse. S'il ne reste plus que quelques cibles sur Kuhn-Lin, et que vous ayez encore plusieurs chars, vous pouvez augmenter votre total en utilisant tous vos chars avant de détruire la forteresse. Attention! Chaque fois qu'un char réussit à atteindre la forteresse, la tâche est beaucoup plus difficile pour les chars suivants.

DALEY THOMPSON'S DECATHLON

Daley Thompson's Decathlon, son code de programme et les dessins-modèles sont des Copyrights de Ocean Software Limited, et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés sous une forme quelconque, sans l'autorisation écrite préalable de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Le Decathlon de Daley Thompson simule les dix épreuves de ce test épuisant de l'adresse et de l'endurance du sportif. Pour le contrôler, il faut disposer d'un joystick compatible avec les matériels Amstrad.

Chargement
Lorsque vous avez fini le JOUR 1, mettez votre machine hors tension et reprenez les instructions de chargement pour le JOUR 2.

Pour Jouer
Les dix épreuves les plus épuisantes de l'histoire des Olympiades — sont toutes reproduites et chacune sert à accumuler les points nécessaires au gagnant pour obtenir sa médaille.

1ère journée — 100 mètres, saut en longueur, lancement du poids, saut en hauteur et 400 mètres.

2ème journée — 110 mètres obstacles, disque, saut à la perche, javelot et, pour finir, l'épuisante course de 1500 mètres.

Commandes/Conseils Stratégiques
La plupart des épreuves de course et le javelot exigent des mouvements continus de gauche à droite du joystick, ou des appuis alternatifs des touches gauche et droite pour augmenter la vitesse. Pour la course d'obstacles, appuyez sur le bouton de tir pour sauter. Saut en longueur, disque, poids et javelot : essayez de lancer à un angle aussi proche de 45° que possible, et aussi près que possible de la ligne de départ. Le saut en hauteur : au moment du départ, sélectionnez un angle aussi proche de 90° que vous pouvez, puis appuyez sur la commande de tir pour manoeuvrer au-dessus de la barre. Le saut à la perche: appuyez sur la commande de tir pour positionner la perche, et relâchez la commande pour la lâcher. 1500 mètres : actionnez les commandes de course pour accélérer et la commande de tir pour décélérer — n'oubliez pas de conserver suffisamment d'énergie pour la fin de la course. Disque : appuyez sur la commande Run pour commencer à faire tourner l'homme. Appuyez sur la commande de tir pour faire partir le disque.
DECROCHEZ LA MEDAILLE D'OR! BONNE CHANCE!

Etat et Score
Le score affiché sur l'écran présente le nombre de tentatives, les points marqués, les records mondiaux, les temps et distances de qualification. (Vous commencez par trois vies, que vous pouvez perdre si vous manquez à qualifier). Une table qui indique le jour, le type de l'épreuve et le nombre des vies qui vous restent, est affichée entre chaque discipline.

SABRE WULF

L'accident
Je me sentais descendre, de plus en plus vite, à travers Bois et Rochers, Gouffres Béants, Ravins et Bas-Fonds... Aucune prise, je glisse, je tombe, je tourne: à la nuit se fait de plus en plus profonde... Je me sens descendre jusqu'au centre de la terre. Autour de moi, des yeux brillent, des mains, des griffes m'agrippent comme pour m'arracher le coeur. De plus en plus vite, je tombe, dans une nuit toujours plus profonde, sur des distances qui semblent infinies.
Mais c'est la fin de cet étrange voyage que je crains le plus... Où vais-je me retrouver?... AAAAHHH.....
Puis c'est l'arrêt subit. Je me retrouve sur un terrain moussu, spongieux... armé jusqu'aux dents, tous mes sens en éveil, je fais rapidement et silencieusement le tour du monticule... Tout semble calme, mais... voici un message... Un mystérieux avertissement qui remonte à la nuit des temps; il est profondément gravé dans la roche sans vie.

Ton chemin est pénible et long. Parcouris-le avec precaution. Mefie-toie du Wulf : c'est un loup-garou. De son antre fétide, il surveille tout! Alentour, mille dangers te guettent. Sors donc bien vite de ta cachette; pour fuir ce porche enseveli, suis la caverne, ou te voues a l'oubli. Le talisman que tu veux retrouver est en morceaux et demeure cache. Son gardien t'attend, implacable; tu veux franchir le seuil : pour en etre capable, le talisman perdu il te faut retrouver. Un seul quartier manquant, et nul ne peut passer.

L'exploration
Je me glisse à travers le monticule ombragé, puis je pénètre dans les épais halliers d'une espèce de forêt vierge à la végétation étrange. J'attends... j'écoute... De sourds grondements, le son de pattes gigantesques écrasant tout sur leur passage, parviennent jusqu'à moi. Des animaux énormaux surgissent de cette végétation humide, prêts à lutter et à tuer. Je reste caché... Les grondements se rapprochent; un animal géant passe tout près de moi, cornes baissées, queue battante. Je demeure caché jusqu'à ce qu'il se soit éloigné.
Tout semble calme : je saute de motte en motte et j'arrive sur un chemin battu. Des ornières et empreintes profondes témoignent de la multitude d'êtres qui habitent ce vallon.

Le danger menace, je dois fuir... Mais où???

L'expédition
Stupéfié, j'écarquille les yeux : la broussaille qui m'entoure me livre peu à peu ses secrets... D'étranges orchidées carnivores s'épanouissent soudain, chatoyantes, alourdissent l'air puis, en un instant, elles disparaissent. Toute une faune chasseresse, meurtrière, chauves-souris vampires, énormes bêtes sauvages, semblent jaillir du sol. Tout ceci nage, rampe, plonge, glisse... Il faut que je me cache... Je dois survivre... Mes armes sont puissantes, et ma nature rusée : je serai le plus fort...

Pour Contrôler votre Explorateur
COMMANDES AU CLAVIER
GAUCHE : Pour déplacer votre explorateur vers la gauche, utilisez la touche Q.
DROITE : Pour déplacer votre explorateur vers la droite, utilisez la touche W.
VERS LE BAS : Pour déplacer votre explorateur vers le bas, utilisez la touche E.
VERS LE HAUT : Pour déplacer votre explorateur vers le haut, utilisez la touche R.
BATAILLE AU POIGNARD ET A L'EPEE : Guidez votre explorateur avec la SPACE BAR (barre d'espacement).
PAUSE : Vous pouvez suspendre le jeu complet en utilisant la touche SHIFT.

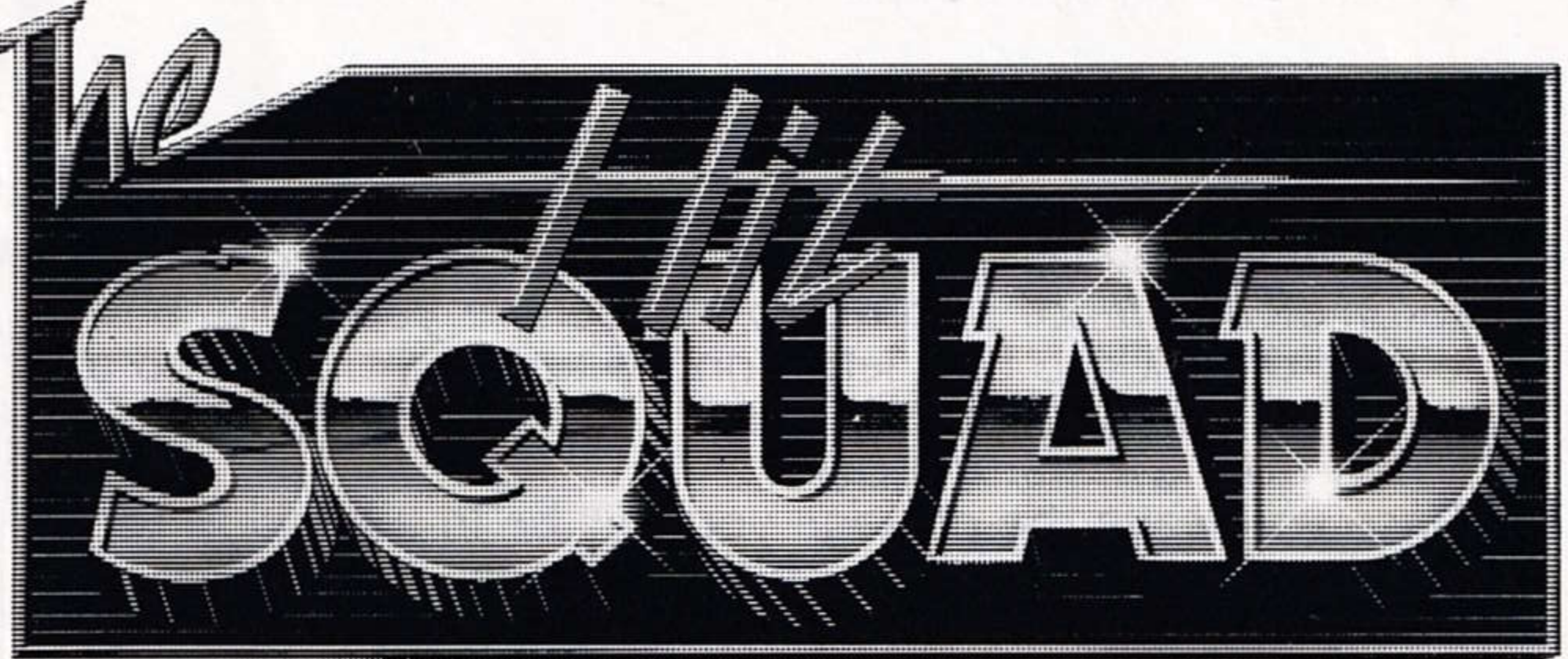
Commandes au Joystick
Vous exercerez un contrôle complet sur votre explorateur en utilisant le joystick, par remplacement des commandes LEFT, RIGHT, UP, DOWN et STAB/SWORD FIGHT (BATAILLE POIGNARD/EPEE).
PICK UP : Votre explorateur recueillera automatiquement tous les objets pouvant lui être utiles s'il passe simplement dessus.

Elements de Jeu	
SABRE MAN	Statues
Combat réaliste	Temples
WULVES	Lacs
Hippopotames	Arbres
Rhinocéros	Jungle
Phacochères	Huttes indigènes
Tarantules	Falaises
Chéiroptères	Anneaux magiques
Perruquets	Orchidées jaunes empoisonnées
Gorilles	Orchidées blanches médicinales
Scorpions	Orchidées rouges zombis
Serpents	Orchidées bleues supra-énergie
Lézards	Orchidées violettes désorientantes
Indigènes	Scénario tridimensionnel
Pierres précieuses	Mouvements à 8 degrés de liberté
Doublons	Score affiché l'écran
Provisions	Superbes graphismes
Amulettes/talismans	Plusieurs vies
Medaillon	Animation étonnante
Calice	Bouton de commande de combat
Philtre vaudou	Effets sonores extraordinaires
Lances	Explosions
Coffres à trésors	Sélection clavier/joystick
Gourdes d'eau	Ramassage automatique sur l'écran
Provisions	Pause continue
	Matérialisations

JET SET WILLY

Miner Willy, intrépide explorateur, nouveau riche et homme du monde, a profité au maximum de son heureuse découverte à Surbiton. Il a un yacht, un château perché tout en haut d'une falaise, une femme de charge italienne et un cuisinier Français, ainsi que des centaines de nouveaux amis qui savent VRAIMENT s'amuser lorsqu'ils sont invités.
Néanmoins, Maria, sa femme de charge, les trouve plutôt insupportables, et finalement, après une soirée particulièrement tapageuse, elle décide d'intervenir. Une fois le dernier des "affreux" disparu dans l'allée au volant de son Aston Martin, Willy n'a qu'une envie : roupiller sous son baldaquin. Mais Maria ne va pas le laisser entrer dans sa chambre avant que TOUS les verres et bouteilles vides aient été débarrassés. Pouvez-vous aider Willy? Il ne connaît pas encore très bien son château (il est ENORME et Willy a été TRES OCCUPE); d'autre part, il se passe de très drôles de choses dans des coins éloignés du manoir (je me demande ce que FAISAIT le dernier propriétaire dans son laboratoire, la nuit de sa disparition?) Vous ne devriez pas avoir trop de difficultés, mais vous allez probablement découvrir que des cinglés sont montés sur le toit et, si j'étais vous, je jetterais un petit coup d'oeil sur la route et sur la plage.
Bonne chance, et ne vous en faites pas. Tout ce que vous pouvez perdre dans ce jeu est le sommeil.

Pour Charger Jet Set Willy sur le CPC 464 Amstrad
POUR LES DEPLACEMENTS, UTILISEZ LES TOUCHES :
Q, E, T, U OU O = VERS LA GAUCHE
W, R, Y, I OU P = VERS LA DROITE
SHIFT/SHIFT = SAUT
(SPACE BAR)
A A H = PAUSE
J A ENTER = MARCHE/ARRET MUSIQUE
Vous pouvez également jouer avec un joystick (utilisez dans ce cas le bouton pour sauter).



LOADING INSTRUCTIONS

Both cassettes are recorded on each side. Tape one has Beach Head on side one and Daley Thompson's Decathlon on side two. Tape two has Sabre Wulf on side one and Jet Set Willy on side two.

To load the games simply rewind the side you require and follow the loading instructions below.

Press the green CTRL key and the small blue ENTER key. Now the PLAY key on your recorder followed by the ENTER key. The program will now load and run automatically when the program has loaded press the STOP key on your recorder and follow the instructions on screen.

Note:

If you have a disc drive connected you must type /TAPE and then press the ENTER key. Now follow the cassette loading instructions.

BEACH HEAD

Controls

Beach Head will operate either by the Keyboard or an Amstrad compatible Joystick. If a Joystick is connected to the computer press the fire button and the computer will automatically respond to joystick mode. If you wish to use the keyboard controls press the Space Bar. The key controls will then be as follows:-

Q = UP

A = DOWN

O = LEFT

P = RIGHT

SPACE BAR = FIRE

Skill Levels

Beach Head has three skill levels. Easy, fair and hard. To select the appropriate skill level use the controls to move up and down and having selected the required level press the fire button/space bar.

High score

Instructions for entering your name on the high score table will appear on the screen.

Sequence 1 - Aerial Reconnaissance

The opening sequence is an aerial reconnaissance overview of enemy held territory. At this point your first command strategy ecision must be made.

Choices - You can choose between two strategies.

1. Take your ten ship fleet through the hidden passage. The advantages to this strategy are:
 - (a) Catch the enemy off guard and unprepared. His airpower and naval forces will not be as strong.
 - (b) Your overall point total will be increased if you are successful in navigating the passage.
2. Take the enemy head-on and go straight into battle. The advantage to this strategy is:
Your fleet will not have to navigate the perilous hidden passage. The passage is extremely difficult to navigate because it is mined and torpedoes are launched at random throughout the channel.

To manoeuvre your fleet, move the joystick in the direction you wish to travel. Once moving, your fleet will continue in that direction.

If you choose a frontal attack proceed directly through the main channel and engage the enemy.

If you choose to navigate the hidden passage, manoeuvre your fleet close to shore along the outer edge of the peninsula. When you have found the passage, the general quarters alarm will sound.

Sequence 2 - The Hidden Passage

In this scene you will have to cross through a mined channel and avoid being struck by torpedoes fired by the automated defence system. To manoeuvre your ship, push left on the stick to turn left, right to turn right, forward to speed up and back to stop. Head for the opening directly across from the starting point

Once you leave the passage you will be in a position to surprise the enemy and catch them in their harbour. Move swiftly to engage the enemy.

Sequence 3 - General Quarters Fighters at Twelve O'Clock!

Enemy fighter squadrons are now attacking your fleet! If you have surprised the enemy, many of his aircraft are below deck and will be unable to respond to the attack. If you choose strategy two, the number of aircraft attacking your ships is considerably greater.

Use your joystick to aim your anti-aircraft guns and shoot down enemy planes. Pull back to raise or push forward to lower your guns. Press the button to fire. Your ammunition will not run out, but it does take a certain amount of time to replenish. Do not waste shells or you will not be able to fire rapidly at a critical time.

Enemy surveillance aircraft occasionally fly by to report the battle progress back to the island. If you destroy these planes it will add 2,000 points to your score.

If you survive the onslaught of enemy aircraft, the naval battle begins.

Sequence 4 - Battle Stations

Once enemy aircraft have been neutralized, the enemy battleships and cruisers will begin shelling your fleet. The joystick is now used to fire your heavy guns to sink the enemy ships. Again, as in the previous scene, if you have surprised the enemy and caught them out of position, it will take them longer to zero in on your fleet.

To Control Your Guns

Each enemy ship is at a different distance from your fleet. When you fire your guns, a readout will appear on your control panel telling you the distance in metres that your shell was long or short. Your joystick controls the angle in degrees your guns are aiming. Each 0.5 degrees equals 100 metres. For example, if your readout tells you that your shell is 1,000 metres long, then you should decrease your gun elevation by 5° to hit the target.

The control is the same as the anti-aircraft guns. However, the vertical movement will accelerate the longer you hold the position of the joystick.

Bonus Points

The enemy aircraft carrier will attempt to escape. If you sink the carrier, it will add 10,000 points to your score.

After the naval battle, you must manoeuvre your remaining ships into the enemy harbour. Since there is only room for four ships in the harbour, you will be awarded 2,000 points for each extra ship.

Sequence 5 - Beach Head!

Each ship that you navigate into the harbour carries two tanks. After your tanks have landed and your beach-head is established, you must fight your way through the island defence systems to get in to the fortress of Kuhn-Lin. Once your tank starts forward there is no turning back! Tanks have side to side mobility but will continue forward at a constant speed. There are numerous obstacles in your way including mines, anti-tank guns, enemy tanks, bunkers etc. At this point the enemy is prepared and is throwing all his defence against your tanks to stop them. Each enemy defence system is worth a certain number of points, and their value is displayed when they are destroyed. Each time a tank succeeds in reaching Kuhn-Lin, the difficulty increases for the next tank. It will take you several tanks to finally destroy the fortress.

Sequence 6 - The Final Battle

Once a tank has reached Kuhn-Lin, you must land 10 shells in the fortress to destroy it. There are ten targets to hit, but only one is vulnerable at a time. The vulnerable target will turn white. As each white target is hit another will appear until all ten have been destroyed in sequence.

The fortress is defended by a huge cannon. Once this cannon has sighted you, it will get your range and fire. This cannon never misses. The final battle will require a task force of tanks to win. If you are successful in destroying the Fortress, the enemy surrenders and victory is yours!

Scoring

Even if you destroy the fortress. Beach-head allows you to compete for high scores. Game scoring is as follows:

Ships navigated safely through passage	3,000/ea.
Airplanes	400/ea.
Reconnaissance Plane	2,000/ea.
Carrier	10,000
Other Ships	2,000/ea.
Enemy Tank	1,000/ea.
Machine Gun	400/ea.
Bunkers	800/ea.
Towers	600/ea.
Targets	2,000/ea.
Kuhn-Lin Destroyed	20,000
Extra Ships (over 4)	2,000/ea.

Winning Strategy Tips

1. Learn to navigate the secret passage. It is difficult to get your ships through initially, but if you take the time to learn to get your ships through, your score will be higher in the overall game.
2. When the enemy fighters are approaching, aim for the body of the airplane and do not use rapid fire until you zero in on the plane.
3. In the artillery sequence, make small changes in elevation by gently tapping the joystick.

DALEY THOMPSON'S DECATHLON

Daley Thompson's Decathlon, its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. Daley Thompson's Decathlon simulates all 10 events in this gruelling test of skill and stamina and requires an Amstrad compatible joystick for control.

Loading

When you have completed DAY 1 switch off your machine and repeat the loading procedure for DAY 2.

Playing

The most gruelling event in the history of the Olympiad - all ten events are reproduced and each builds up the points necessary to gain the winners medal.

1st Day - 100 metres, Long jump, Shot-put, High jump and 400 metres.

2nd Day - 110 metres Hurdles, Discus, Pole-vault, Javelin and finally the energy sapping 1500 metres.

Controls/Strategy Tips

Most running events and the Javelin require continuous left to right joystick movement or continuous left and right alternative key depression to increase speed. For Hurdles press fire button to jump. The Long jump and the three throwing events:- Try to achieve a launch of as near to 45° and as close to the take-off line as possible.

The High jump:- On take-off get as close to 90° as you can and then press the fire button to manoeuvre over the bar.

The Pole-vault:- Press the fire button to position the pole and release button to let go.

1500 metres:- Operate the running controls to accelerate and the fire button to decelerate — remember to conserve energy for the end of the race.

Discus:- Press run button to start man turning. Press fire button to release the discus.

GO FOR GOLD! GOOD LUCK!

Status and Scoring

On-screen scoring shows the number of attempts, points scored, word records, qualifying times and distances. (You begin with three lives which are lost through failing to qualify). A table showing the day, type of event and remaining lives is displayed between each discipline.

Daley Thompson's Decathlon written by Ocean Software's in-house team in association with Choice Software is only one of many superb games from Ocean Software. Please ask your local dealer for other titles in our varied and exciting range.

SABRE WULF

The Happening

Down and down I plunged, through Rocky Glades, Steep Ravines and Shady Hollows... No grip, no footholds, slipping, tumbling, spinning, darker and darker, deeper and deeper. Glinting eyes, clutching hands, clasping claws, clawing my all, as I swiftly twist and tumble onwards. Darker and darker, deeper and deeper. It is the end that I fear, of this untrodden voyage... to where I do not know... AARRRGGGG... THUDDD... Fall and end meet on soft mossy soil... with weapons drawn and senses full I move quickly and quietly around the mounded clearing... All safe except a message... An ancient warning etched deep into the lifeless stone.

The Warning

THY PATH IS LONG SO TREAD WITH CARE
BEWARE THE WULF AND PASS HIS LAIR
DANGER THREATENS ALL AROUND
SO TAKE YE FROM THIS HIDDEN MOUND
TO FREE THEE FROM THIS SUNKEN GATE
BY WAY OF CAVE OR MEET THY FATE
AN AMULET TO SEEK THY WILL
'T WAS SPLIT BY QUAD AND HIDDEN STILL
PASS THE KEEPER WROUGHT WITH HATE
TO GAIN AN ENTRANCE TO THE GATE
THE PIECES LOST MUST THEE AWAS
FOR IF NO CHARM THEN NONE SHALL PASS

The Exploration

I edge through the shady mounded clearing and on through the dense thickets of hot house rain forest undergrowth, of sorts I cannot tell, and wait... and listen... Distant rumblings of heavy feet crashing, large animals leap from the damp green stubble, to fight and kill.

I stay hidden... The rumblings grow louder and louder as a huge Goliath animal crashes past, horns swiping and tail lashing, still I hide as its thunderous noise dies away.

All was clear as I leapt over the clumps and onto the well trodden pathway, its deep ruts and prints reveal the multitude of life forms inhabiting this hollow. Danger threatens so I should move quickly...

But Where???

The Expedition

Wide eyed, I stare, as the dense surroundings reveal their hidden secrets... Strange food orchids suddenly bloom, their staining toxins, strong on the air, then, in an instant, are gone. Hunters, killers, vampire bats and huge beasts spring forth from the very ground, swimming, slithering, diving and crawling... I must hide... Stay safe... With weapon strong and cunning nature, I will survive...

Controlling your Explorer

KEYBOARD CONTROLS

LEFT Your Explorer will move left using the Q key.

RIGHT Your Explorer will move right using the W key.

DOWN Your Explorer will move down using the E key.

UP Your Explorer will move up using the R key.

STAB/SWORD FIGHT Your Explorer will fight using the SPACE BAR.

PAUSE The whole game can be paused by using the **SHIFT KEY**
JOYSTICK CONTROLS

Your Explorer can be fully controlled by using the joystick, by replacing the **LEFT, RIGHT, UP, DOWN** and **STAB/SWORD FIGHT** commands.

PICK UP Your Explorer will automatically collect any useful objects required by passing over them.

Features

SABRE MAN	Temples
Realistic Fighting	Lakes
WULVES	Trees
Hippos	Jungle
Rhinos	Native Huts
Fleas	Cliffs
Tarantulas	Magic Rings
Fruit Bats	Yellow Sickness Orchids
Rats	White Cure Orchids
Mosquitoes	Red Zombie Orchids
Snakes	Blue Super High Energy Orchids
Lizards	Purple De-Orientation Orchids
Natives	3-Dimensional Scenario
Gem Stones	Full 8 Way Movement
Dubbloons	Superb Graphics
Supplies	Multi Lives
Amulets	Amazing Animation
Medallion	Combat Button
Chalice	Incredible Sound Effects
Voodoo Potion	Explosions
Spears	Automatic Collection
Treasure Chests	Materializations
Water Flasks	Supplies
Statues	Pause

JET SET WILLY

Miner Willy, intrepid explorer and nouveau-riche socialite, has been reaping the benefits of his fortunate discovery in surbiton. He has a yacht, a cliff-top mansion, an Italian housekeeper and a French cook, and hundreds of new found friends who REALLY know how to enjoy themselves at a party.

His housekeeper, Maria, however, takes a very dim view of all his revelry, and finally after a particularly boisterous thrash she puts her foot down. When the last of the louts disappears down the drive in his Aston Martin, all Willy can think about is crashing out in his four-poster. But Maria won't let him into his room until ALL the discarded glasses and bottles have been cleared away.

Can you help Willy out of his dilemma?

He hasn't explored his mansion properly yet (it IS a large place and he HAS been VERY busy) and there are some very strange things going on in the further recesses of the house (I wonder what the last owner WAS doing in his laboratory the night he disappeared).

You should manage O.K. though you will probably find some loonies have been up on the roof and I would check down the road and on the beach if I was you. Good luck and don't worry, all you can lose in this game is sleep.

To Move Use Keys:

Q, E, T, U and O

= MOVE LEFT

W, R, Y, I and P

= MOVE RIGHT

SHIFT TO SHIFT

= JUMP

(SPACE BAR)

A to H

= PAUSE

J TO ENTER

= TUNE ON/OFF

The game can also be played using Joystick (use button to jump).

LOADING INSTRUCTIONS

THEY SOLD A MILLION

Amstrad

Les deux cassettes sont enregistrées des deux côtés. La première porte Beach Head d'un côté, et le Daley Thompson's Decathlon de l'autre. La cassette No. 2 contient "Sabre Wolf" d'un côté, et Jet Set Willy de l'autre.

Pour charger les jeux, rebobinez simplement le côté que vous désirez, et suivez les instructions de chargement ci-dessous.

Appuyez sur la touche verte CTRL et, simultanément, sur la petite touche bleue ENTER. Appuyez ensuite sur la touche PLAY de votre magnéto-cassette, puis sur la touche ENTER. Le programme va se charger et se dérouler automatiquement. Une fois le programme chargé, appuyez sur la touche STOP de votre magnéto-cassette, puis suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Note: Si vous avez connecté une unité de disques, tapez ITAPE et appuyez sur ENTER avant de commencer à charger la cassette.

BEACH HEAD

Commandes

Vous pouvez commander Beach-Head soit par clavier, soit par joystick compatible avec Amstrad. Si vous avez connecté un joystick à l'ordinateur, appuyez sur le bouton de tir; l'ordinateur réagit automatiquement en mode joystick. Si vous préférez utiliser le clavier, appuyez sur la Space Bar. Les commandes seront alors les suivantes:

Q = VERS LE HAUT

O = VERS LA GAUCHE

SPACE BAR = TIR

A = VERS LE BAS

P = VERS LA DROITE

Niveau

Beach-Head se joue à trois niveaux: facile, moyen et difficile. Pour sélectionner le niveau approprié, servez-vous des commandes de montée et de descente et, après avoir sélectionné votre niveau, appuyez sur la commande de tir/barre d'espacement (fire button/space bar).

High score

L'écran va vous présenter des instructions pour placer votre nom sur la table high score.

Séquence 1 — Reconnaissance aérienne

La première séquence est une reconnaissance aérienne du territoire ennemi. A ce point, vous devez prendre votre première décision de commande stratégique.

Choix — Vous avez le choix entre deux stratégies:

1. Dirigez votre flotte de dix bâtiments à travers le chenal caché. Les avantages de cette stratégie sont:
 - (a) L'ennemi ignore votre présence et n'est pas prêt au combat. Ses forces aériennes et navales ne sont donc pas aussi puissantes.
 - (b) Si vous arrivez à guider votre flotte à travers ce chenal, votre total augmentera.

2. Vous pouvez attaquer l'ennemi de front et engager immédiatement la bataille. L'avantage de cette stratégie est que votre flotte n'aura pas à naviguer dans le chenal caché dangereux. Il est en effet truffé de mines, et des torpilles vous attaquent de tous côtés.

Pour manoeuvrer votre flotte, déplacez le joystick dans le sens que vous désirez. Une fois en mouvement, votre flotte continue sur le même cap.

Si vous préférez une attaque de front, passez directement dans la voie de navigation principale et engagez.

Si vous choisissez de naviguer dans le chenal caché, rapprochez votre flotte du rivage, le long du rebord externe de la péninsule. Quand vous aurez trouvé le passage, l'alarme du QG retentira.

Séquence 2 — Le chenal caché

Dans cette scène, vous devez traverser un chenal miné, en évitant les torpilles que tire le système de défense automatique.

Pour manoeuvrer votre bâtiment, poussez le joystick à gauche pour tourner à gauche, à droite pour tourner à droite, vers l'avant pour accélérer, et vers l'arrière pour vous arrêter.

Dirigez-vous vers le débouché qui fait face au point de départ.

Une fois que vous aurez quitté le chenal, vous pourrez surprendre l'ennemi et le coincer dans le port. Avancez rapidement pour engager le combat.

Séquence 3 — Le Quartier Général

Avions de combat droit devant!

Des escadrons d'avions de combat ennemis attaquent maintenant votre flotte! Si vous avez surpris l'ennemi, beaucoup de ces avions sont sous le pont et ne pourront pas réagir à l'attaque. Si vous avez choisi la stratégie 2, le nombre d'avions qui vous attaquent est considérablement accru.

Utilisez votre joystick pour pointer vos pièces anti-aériennes et abattre les avions ennemis. Tirez vers l'arrière pour relever ou vers l'avant pour abaisser vos canons. Appuyez sur le bouton pour tirer. Vos munitions ne s'épuisent pas, mais il faut un certain temps pour recharger. Evitez de gâcher des obus, sans quoi vous ne pourrez pas tirer rapidement à un moment

critique.

Des appareils de surveillance ennemis survolent la scène de temps en temps pour signaler le développement à l'île. Si vous détruisez ces avions, ceci ajoute 2.000 points à votre score. Si vous survivez les avions ennemis, la bataille navale commence.

Séquence 4 — A vos postes!

Après la neutralisation des avions ennemis, ce sont les navires de guerre et croiseurs ennemis qui commencent à tirer sur votre flotte. Utilisez maintenant le joystick pour commander votre artillerie lourde et couler les bâtiments ennemis. Comme dans la scène précédente, si vous avez surpris l'ennemi et qu'il ne soit pas prêt, il leur faudra plus longtemps pour régler le tir.

Commande de vos canons

Les bâtiments ennemis sont tous à des distances différentes de votre flotte. Lorsque vous tirez, un affichage, qui apparaît sur votre tableau de commande, vous indique votre écart de tir en mètres. Votre joystick contrôle l'angle de visée de vos pièces, en degrés. $0.5 \text{ degré} = 100 \text{ mètres}$. Par exemple: si votre affichage vous indique un dépassement d'obus de 1.000 mètres, réduisez le pointage en site de votre pièce de 5 degrés pour atteindre votre objectif.

Cette commande est analogue à celle des pièces de DCA. Néanmoins, en maintenant la même position du joystick, vous accélerez d'autant le mouvement vertical.

Points supplémentaires

Le porte-avions ennemi va tenter de s'échapper. Si vous le coulez, vous ajoutez 10.000 points à votre score.

Après la bataille navale, il faut-manoeuvrer vos autres navires dans le port ennemi. Etant donné que le port ne peut contenir que quatre bâtiments, vous recevrez 2.000 points pour chaque navire supplémentaire.

Séquence 5 — Tête de pont!

Chaque navire qui navigue jusque dans le port porte deux chars. Après le débarquement de vos chars et l'établissement de votre tête de pont, vous devez lutter contre les systèmes de défense de l'île pour parvenir à la forteresse de Kuhn-Lin. Une fois que votre char démarre, il ne peut plus reculer! Les chars peuvent se déplacer latéralement mais avancent à une vitesse constante. Ils doivent franchir de nombreux obstacles: mines, canons antichars, chars ennemis, casemates, etc. L'ennemi est maintenant parfaitement prêt et fait tout ce qu'il peut pour arrêter vos chars. Chaque système de défense ennemi correspond à un certain nombre de points et leur valeur est affichée lorsqu'ils sont détruits. Chaque fois qu'un char arrive jusqu'à Kuhn-Lin, les difficultés augmentent pour le char suivant. Il vous faudra plusieurs chars pour parvenir à détruire la forteresse.

Séquence 6 — La dernière bataille

Lorsqu'un de vos chars atteint Kuhn-Lin, vous devez tirer dix obus dans la forteresse pour la détruire. Vous disposez de dix cibles, mais une seule est vulnérable à la fois. La cible vulnérable apparaît en blanc. Au fur et à mesure que vous atteignez les cibles blanches, une autre apparaît, jusqu'à ce que les dix aient été détruites dans l'ordre approprié.

La forteresse est défendue par un énorme canon. Une fois qu'il vous a détecté, il calcule votre distance et tire. Ce canon ne manque jamais son but. Pour gagner la dernière bataille, vous avez besoin d'un corps expéditionnaire de chars. Si vous arrivez à détruire la forteresse, l'ennemi se rend et la victoire est à vous!

Le score

Même si vous détruisez la forteresse, Beach-Head vous permet d'obtenir des scores élevés. Les points sont organisés comme suit:

Navires ayant traversé le chenal intacts	3.000 charcun
Avions	400 charcun
Avions de reconnaissance	2.00 charcun
Porte-avions	10.000
Autres bâtiments	2.000 charcun
Chars ennemis	1.000 charcun
Mitrailleuses	400 charcune
Casemates	800 charcune
Tours	600 charcune
Cibles	2.000 charcune
Destruction de Kuhn-Lin	20.000
Navires supplémentaires (après les 4 premiers)	2.000 charcun

Quelques "Trucs" pour Gagner

1. Apprenez à naviguer dans le chenal secret. Au début, ce sera difficile mais, si vous prenez le temps d'apprendre à naviguer, votre score d'ensemble sera meilleur.
2. Lorsque les avions de combat ennemis s'approchent, visez le corps de l'avion et n'utilisez le tir rapide qu'après avoir bien réglé votre tir.
3. Dans la séquence d'artillerie vous, pouvez modifier légèrement le tir en hauteur en frappant doucement le joystick.
4. Lorsque vos chars commencent à avancer sur la plage, les installations de défense ennemies se trouvent généralement dans le seul parcours dégagé vers la forteresse. Pour pouvoir les atteindre, sans obstacle, il faut anticiper leur position. Quand les chars ennemis vous attaquent, ils essaient de rester devant vous. Pour que votre obus les frappe, restez dans leur ligne de tir jusqu'à ce que votre obus soit sur le point de toucher leur char avant de vous écarter.
5. Attaque de la forteresse. S'il ne reste plus que quelques cibles sur Kuhn-Lin, et que vous ayez encore plusieurs chars, vous pouvez augmenter votre total en utilisant tous vos chars avant de détruire la forteresse. Attention! Chaque fois qu'un char réussit à atteindre la forteresse, la tâche est beaucoup plus difficile pour les chars suivants.

DALEY THOMPSON'S DECATHLON

Daley Thompson's Decathlon, son code de programme et les dessins-modèles sont des Copyrights de Ocean Software Limited, et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés sous une forme quelconque, sans l'autorisation écrite préalable de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Le Decathlon de Daley Thompson simule les dix épreuves de ce test épuisant de l'adresse et de l'endurance du sportif. Pour le contrôler, il faut disposer d'un joystick compatible avec les matériels Amstrad.

Chargement

Lorsque vous avez fini le JOUR 1, mettez votre machine hors tension et reprenez les instructions de chargement pour le JOUR 2.

Pour Jouer

Les dix épreuves les plus épuisantes de l'histoire des Olympiades — sont toutes reproduites et chacune sert à accumuler les points nécessaires au gagnant pour obtenir sa médaille.

1ère Journée — 100 mètres, saut en longueur, lancement du poids, saut en hauteur et 400 mètres.

2ème Journée — 110 mètres obstacles, disque, saut à la perche, javelot et, pour finir, l'épuisante course de 1500 mètres.

Commandes/Conseils Strategiques

La plupart des épreuves de course et le javelot exigent des mouvements continus de gauche à droite du joystick, ou des appuis alternatifs des touches gauche et droite pour augmenter la vitesse. Pour la course d'obstacles, appuyez sur le bouton de tir pour sauter. Saut en longueur, disque, poids et javelot : essayez de lancer à un angle aussi proche de 45° que possible, et aussi près que possible de la ligne de départ. Le saut en hauteur : au moment du départ, sélectionnez un angle aussi proche de 90° que vous pouvez, puis appuyez sur la commande de tir pour manoeuvrer au-dessus de la barre. Le saut à la perche: appuyez sur la commande de tir pour positionner la perche, et relâchez la commande pour la lâcher. 1500 mètres : actionnez les commandes de course pour accélérer et la commande de tir pour décélérer — n'oubliez pas de conserver suffisamment d'énergie pour la fin de la course. Disque : appuyez sur la commande Run pour commencer à faire tourner l'homme. Appuyez sur la commande de tir pour faire partir le disque.

DECROCHEZ LA MEDAILLE D'OR! BONNE CHANCE!

Etat et Score

Le score affiché sur l'écran présente le nombre de tentatives, les points marqués, les records mondiaux, les temps et distances de qualification. (Vous commencez par trois vies, que vous pouvez perdre si vous manquez à qualifier). Une table qui indique le jour, le type de l'épreuve et le nombre des vies qui vous restent, est affichée entre chaque discipline.

SABRE WULF

L'accident

Je me sentais descendre, de plus en plus vite, à travers Bois et Rochers, Gouffres Béants, Ravins et Bas-Fonds... Aucune prise, je glisse, je tombe, je tournoie : la nuit se fait de plus en plus profonde... je me sens descendre jusqu'au centre de la terre. Autour de moi, des yeux brillent, des mains, des griffes m'agrippent comme pour m'arracher le coeur. De plus en plus vite, je tombe, dans une nuit toujours plus profonde, sur des distances qui semblent infinies.

Mais c'est la fin de cet étrange voyage que je crains le plus... Où vais-je me retrouver?... AAAAAHHH.....

Puis c'est l'arrêt subit. Je me retrouve sur un terrain moussu, spongieux... armé jusqu'aux dents, tous mes sens en éveil, je fais rapidement et silencieusement le tour du monticule... Tout semble calme, mais... voici un message... Un mystérieux avertissement qui remonte à la nuit des temps; il est profondément gravé dans la roche sans vie.

Ton chemin est pénible et long. Parcours-le avec précaution. Mefie-toie du Wulf : c'est un loup-garou. De son antre fétide, il surveille tout! Alentour, mille dangers te guettent. Sors donc bien vite de ta cachette; pour fuir ce porche enseveli, suis la caverne, ou te voues à l'oubli. Le talisman que tu veux retrouver est en morceaux et demeure caché. Son gardien t'attend, implacable; tu veux franchir le seuil : pour en être capable, le talisman perdu il te faut retrouver. Un seul quartier manquant, et nul ne peut passer.

L'exploration

Je me glisse à travers le monticule ombragé, puis je pénètre dans les épais halliers d'une espèce de forêt vierge à la végétation étrange. J'attends... j'écoute... De sourds grondements, le son de pattes gigantesques écrasant tout sur leur passage, parviennent jusqu'à moi. Des animaux énormes surgissent de cette végétation humide, prêts à lutter et à tuer. Je reste caché... Les grondements se rapprochent; un animal géant passe tout près de moi, cornes baissées, queue battante. Je demeure caché jusqu'à ce qu'il se soit éloigné. Tout semble calme : je saute de motte en motte et j'arrive sur un chemin battu. Des ornières et empreintes profondes témoignent de la multitude d'êtres qui habitent ce vallon.

Le danger menace, je dois fuir... Mais où???

L'expédition

Stupéfié, j'écarquille les yeux : la broussaille qui m'entoure me livre peu à peu ses secrets... D'étranges orchidées carnivores s'épanouissent soudain, chatoyantes, alourdissent l'air puis, en un instant, elles disparaissent. Toute une faune chasserresse, meurtière, chauves-souris vampires, énormes bêtes sauvages, semblent jaillir du sol. Tout ceci nage, rampe, plonge, glisse... Il faut que je me cache... Je dois survivre... Mes armes sont puissantes, et ma nature rusée : je serai le plus fort...

Pour Contrôler votre Explorateur

COMMANDES AU CLAVIER

GAUCHE : Pour déplacer votre explorateur vers la gauche, utilisez la touche Q.

DROITE : Pour déplacer votre explorateur vers la droite, utilisez la touche W.

VERS LE BAS : Pour déplacer votre explorateur vers le bas, utilisez la touche E.

VERS LE HAUT : Pour déplacer votre explorateur vers le haut, utilisez la touche R.

BATAILLE AU POIGNARD ET A L'EPEE : Guidez votre explorateur avec la SPACE BAR (barre d'espacement).

PAUSE : Vous pouvez suspendre le jeu complet en utilisant la touche SHIFT.

Commandes au Joystick

Vous exercerez un contrôle complet sur votre explorateur en utilisant le joystick, par remplacement des commandes LEFT, RIGHT, UP, DOWN et STAB/SWORD FIGHT (BATAILLE POIGNARD/EPEE).

PICK UP : Votre explorateur recueillera automatiquement tous les objets pouvant lui être utiles s'il passe simplement dessus.

Elements de Jeu

SABRE MAN
Combat réaliste
WULVES
Hippopotames
Rhinocéros
Phacochères
Tarantules
Chéiroptères
Perroquets
Gorilles
Scorpions
Serpents
Lézards
Indigènes
Pierres précieuses
Doublons
Provisions
Amulettes/talismans
Médaillon
Calice
Philtre vaudou
Lances
Coffres à trésors
Gourdes d'eau
Provisions

Statues
Temples
Lacs
Arbres
Jungle
Huttes indigènes
Falaises
Anneaux magiques
Orchidées jaunes empoisonnées
Orchidées blanches médicinales
Orchidées rouges zombies
Orchidées bleues supra-énergie
Orchidées violettes désorientantes
Scénario tridimensionnel
Mouvements à 8 degrés de liberté
Score affiché l'écran
Superbes graphismes
Plusieurs vies
Animation étonnante
Bouton de commande de combat
Effets sonores extraordinaires
Explosions
Sélection clavier/joystick
Ramassage automatique sur l'écran
Pause continue
Matérialisations

JET SET WILLY

Miner Willy, intrépide explorateur, nouveau riche et homme du monde, a profité au maximum de son heureuse découverte à Surbiton. Il a un yacht, un château perché tout en haut d'une falaise, une femme de charge Italienne et un cuisinier Français, ainsi que des centaines de nouveaux amis qui savent VRAIMENT s'amuser lorsqu'ils sont invités.

Néanmoins, Maria, sa femme de charge, les trouve plutôt insupportables, et finalement, après une soirée particulièrement tapageuse, elle décide d'intervenir. Une fois le dernier des "affreux" disparu dans l'allée au volant de son Aston Martin, Willy n'a qu'une envie : roupiller sous son baldaquin. Mais Maria ne va pas le laisser entrer dans sa chambre avant que TOUS les verres et bouteilles vides aient été débarrassés.

Pouvez-vous aider Willy? Il ne connaît pas encore très bien son château (il est ENORME et Willy a été TRES OCCUPE); d'autre part, il se passe de très drôles de choses dans des coins éloignés du manoir (je me demande ce que FAISAIT le dernier propriétaire dans son laboratoire, la nuit de sa disparition?) Vous ne devriez pas avoir trop de difficultés, mais vous allez probablement découvrir que des cinglés sont montés sur le toit et, si j'étais vous, je jetterais un petit coup d'oeil sur la route et sur la plage.

Bonne chance, et ne vous en faites pas. Tout ce que vous pouvez perdre dans ce jeu est le sommeil.

Pour Charger Jet Set Willy sur le CPC 464 Amstrad

POUR LES DEPLACEMENTS, UTILISEZ LES TOUCHES :

Q, E, T, U OU O

= VERS LA GAUCHE

W, R, Y, I OU P

= VERS LA DROITE

SHIFT/SHIFT

= SAUT

(SPACE BAR)

A A H

= PAUSE

J A ENTER

= MARCHE/ARRET MUSIQUE

Vous pouvez également jouer avec un joystick (utilisez dans ce cas le bouton pour sauter).

