

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 Staff of Karnath on side one and Jet Set Willy on side two.

To load the games simply rewind the side you require to the beginning and follow the loading instructions below. Press SHIFT RUN/STOP on your computer simultaneously. Then press PLAY key on your cassette recorder. When the game has loaded press STOP key on your cassette recorder and follow the instructions on the screen.

BEACH-HEAD

Sequence 1 - Aerial Reconnaissance

The opening sequence is an aerial reconnaissance overview of enemy held territory. At this point your first command strategy decision 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:

- (a) 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.

NOTE: If you selected the skill level for two players, the strategy for player one will be the same for player two.

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 2000 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 meters 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 1000 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 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.
4. When your tanks start down the beach, the enemy defence installations will usually lie in the only clear path to the fortress. You must anticipate where they will be to get a clear shot at them. When enemy tanks attack you they will try to stay in front of you. In order for your shell to hit them, you must stay in their line of fire until your shell is about to hit their tank before moving out of the way.
5. Attacking the Fortress - If there are only a few targets left on Kuhn-Lin and you have a number of tanks left, you can increase your point total by using all your tanks before destroying the fortress. Be careful, because each time a tank succeeds in reaching the fortress, the following tanks have a much more difficult time.

Additional Features

Adjusting the Sound — Beach-Head is designed to have the highest quality sound possible. Because some Commodore 64's have different low pass filters, it may be necessary to adjust the game's filter settings to provide the optimum quality on your machine. You can change the settings by typing an "F" during the level selection screen. The test sound is the anti-aircraft gun firing. Adjust this level as you desire. As you exit the routine you will have the opportunity to save the settings to disk to make them permanent.

Adjusting the Border Colour — To change the border colour to suit your own taste, type a "B" during the level section screen.

Top 10 Display — During the level selection, if you touch the "T" key, you can view the top ten scores and save them.

Pause Feature

To stop all action and "Freeze" the game, simply press the Commodore key. To continue press the same key again.

Abort Feature

If you find yourself out-classed and wish to cancel the game, you may return to the "Select Level" screen by pressing the "CTRL" key.

Automatic Demo:

If left unattended for approximately one minute, the computer will take over and play the game by itself. You may take control at anytime by simply moving the joystick.

Joystick:

The joystick must be plugged into the rear joystick port.

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 a Commodore compatible joystick for control.

Loading

When Day 1 has been completed 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

All running events and the Javelin require continuous left to right joystick movement 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 Pole-vault:- Get as close to 90° as you can but not past this angle. The High jump:- Press the fire button and release to approach the bar, press fire button to jump then release when you judge the position to be right, press fire button again to fall. (The fire button is used 3 times).

GO FOR GOLD! GOOD LUCK!

Status and Scoring

On-screen scoring shows the number of attempts made, points scored, word records, qualifying times and distances. (Points are dependant on reaching qualifying times.)

THE STAFF OF KARNATH

Many millions of years ago before man and his descendants, there lived a very different kind of creature. These creatures were known as Karnathians, originating from a long dead planet and coming to Earth when their planet was on the verge of destruction.

They were an evil race, feasting on the torture and destruction of other creatures opposed to their rule. Their aim was the domination of the Universe through the use of a powerful orb of light, the very embodiment of evil, which was created from an unknown material when their planet was destroyed. Over the thousands of years of their terrifying rule, the Orb became too powerful even for them and eventually caused a tear in the inter-dimensional fabric of the Realm of Reality and the Realm of Unreality. This tear caused the Orb to lose all but a fraction of its power, but in doing so sent every living creature on the Earth into the alternate dimension of Unreality.

The orb itself was buried deep in the ground for millions of years, until in the age of man, it was discovered by Karnath, an evil sorcerer. Karnath, on finding the Orb, fused it into his own magical staff and on doing so, learned of the secrets and destruction of the race of beings that existed before man. He became obsessed with the Orb and the task of releasing these beings from the Realm of Unreality to do their terrible bidding once more on the Earth.

After many years of isolation in his castle, as his own death was drawing near, Karnath was finally able to cast a powerful spell over his staff. This spell was designed such that when the Orb once more reached its most powerful state, it would cause a tear in the inter-dimensional fabric and bring forth those creatures imprisoned therein.

The staff was then hidden deep underground inside an ancient obelisk inscribed with powerful magical symbols to protect it. The only way the obelisk could be opened was by a special key, in the form of a pentagram. Before he died, Karnath broke the key into sixteen pieces and hid them throughout his castle. He then brought into being many mythical creatures and demons to protect with reverence, the locations of the pieces.

Centuries later, the time of the Orb's most powerful state draws near and on Walpurgis Night (May Eve) at 12.00 midnight, this time will come.

It is 6 o'clock on the very same day and your task, as Sir Arthur Pendragon, ace adventurer and researcher into ancient legends and sorcery, is to find the sixteen pieces of the pentagram, open the obelisk and destroy the Staff of Karnath before 12 o'clock.

The quest of The Staff of Karnath begins...

GAME OBJECTIVE

The object of the game is to find 16 pieces of a key, which when connected, form the shape of a pentacle. Each of these pieces has been hidden throughout Karnath's castle, and each is protected by creatures conjured up by Karnath just before his death. However, you have in your possession a magical ring from which you can use numerous spells. Each of these spells can be

used against the creatures and will have different effects, but only one spell will have any effect on the particular creature you have encountered.

As each piece of the pentacle is found you must take that piece and position it in the ancient stone obelisk located somewhere in the lower levels of the castle, using the "Baracata Spell". Once all the pieces have been found and a pentacle is formed you will be able to establish the whereabouts of The Staff of Karnath itself which when located, can be destroyed.

But beware, should you choose the wrong spell to destroy the "Staff of Karnath" then the Staff would surely destroy you.

If your explorer is hit by any of the creatures within the castle, he will loose energy, or in some cases time. Your energy reading will start at 100% and the time at 6.00p.m. You have until midnight, to recover and destroy the "Staff of Karnath".

CONTROLLING SIR ARTHUR PENDRAGON

Joystick Controls

Sir Arthur Pendragon can be fully controlled by using your joystick.

Shoot/Use Spell Sir Arthur will shoot or use the spell under his control at that time, by pressing the JOYSTICK fire button.

Pause The game can be paused by pressing the F7 key.

Change Spell You can change magical spells by pressing ANY OTHER key.

Sir Arthur will automatically pick up any useful objects by passing over them.

FEATURES

Cartoon Quality	Crosses
Fine Scrolling	Secret Compartments
3-Dimensional Scenario	Working Doors
Status Line	Torches
Incredible Sound Effects	Shields
Amazing Animation	Furniture
Full Joystick Control	Suits of Armour
Explosions	Falcons
De/materialisation	Electric Shocks
Poison Darts	Automatic Collection
Axes	Superb Graphics
Scimitars	% Magical Energy Display
Arrows	Pieces of Pentacle
Ogres	Candles
Ghosts	Dungeons
Demons	Swords
Bats	Gargoyles
Spiders	Fires
Treasure Chests	Skeletons
Snakes	Witches
Skulls	Giant Toads
Hooded Monks	Room Display
Magical Bolts	Trolls
Spells	Real Time Clock
Vampires	Continuous Pause
Flying Carpets	

JET SET WILLY

Miner Willy, intrepid explorer and nouveauriche 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.

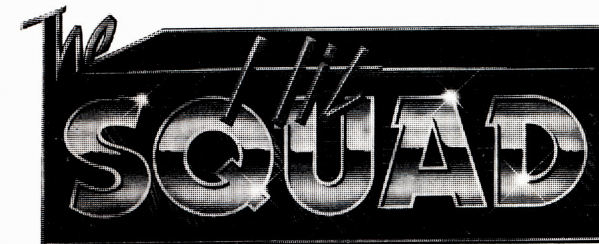
His housekeeper, Maria, however, takes a very dim view of all his revelry, and finally after a particularly boisterous thrash she puts her foot down. When the last of the louts disappears down the drive in his Aston Martin, all Willy can think about is crashing out in his four-poster. But Maria won't 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	= LEFT
W, R, Y, I and P	= RIGHT
A to L	= PAUSE
RETURN	= MUSIC ON/OFF
Z to M and SPACEBAR OR JOYSTICK IN PORT #2	= JUMP



BEACH HEAD

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.

- Dirigez votre flotte de dix bâtiments à travers le chenal secret. Les avantages de cette stratégie sont:
 - L'ennemi ignore votre présence et n'est pas prêt au combat. Ses forces aériennes et navales ne sont donc pas aussi puissantes.
 - Si vous arrivez à guider votre flotte à travers ce chenal, votre total augmentera.
- 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 secret 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 secret, rapprochez votre flotte du rivage, le long du bord externe de la péninsule. Quand vous aurez trouvé le passage, l'alarme du QG retentira.

Séquence 2 — Le chenal secret

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 concier 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 flottil. 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 antiaériennes et abattre les avions ennemis. Tirez vers l'arrière pour relierer 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. Loursque 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 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 antiaériennes. Néanmoins, en maintenant la même position de 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 bâtiment qui parvient au 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 des 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	chacun
Avions	400	chacun
Avions de reconnaissance	2.000	chacun
Porte-avions	10.000	
Autres bâtiments	2.000	chacun
Chars ennemis	1.000	chacun
Mitrailleuses	400	chacune
Casemates	800	chacune
Tous	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

- 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.
- 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.
- Dans la séquence d'artillerie, vous pouvez modifier légèrement le tir en hauteur en tapotant doucement le joystick.
- 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.
- 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.

Caractéristiques complémentaires

Réglage du son — Beach-Head a été conçu pour fournir une piste sonore de la plus haute qualité. Etant donné que certains Commodore 64 sont équipés de filtres passe-bas différents, il vous faudra peut-être modifier les réglages de filtrage du jeu pour obtenir une qualité optimum sur votre machine. Pour modifier les réglages, tapez un *F* pendant que l'écran de sélection de niveau est affiché. La tonalité de test est le tir des pièces antiaériennes. Réglez ce niveau comme vous le désirez. Lorsque vous sortez du sous-programme, vous avez la chance de mémoriser ces réglages sur disque; ils deviennent alors permanents.

Réglage de la bordure colorée — Pour changer la couleur de al bordure selon votre goût, tapez un *B* pendant que l'écran de sélection de niveau est affiché.

Affichage des 10 scores les plus élevés - "Top 10" — Pendant la sélection de niveau, si vous appuyez sur la touche *T*, vous pouvez visualiser les dix scores les plus élevés et les conserver.

Fonction "pause" — Pour faire cesser l'action et figer le jeu, appuyez simplement sur la touche *Commodore*. Pour reprendre, appuyez à nouveau sur la même touche.

Pour annuler — Si vous vous trouvez complètement "dépassé" et que vous voulez annuler le jeu, vous pouvez revenir à l'écran de sélection de niveau en appuyant sur la touche *CTRL*.

Démonstration automatique — Si vous cessez de jouer durant une minute environ, l'ordinateur reprend la commande et joue seul. Vous pouvez recommencer à jouer à n'importe quel moment; il vous suffit de déplacer le joystick.

Joystick — Le joystick doit être enfoncé dans le port de joystick arrière.

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 jouer, il faut utiliser un joystick compatible avec le Commodore.

Pour Charger

Lorsque vous avez complété le JOUR 1, mettez votre machien hors tension et reprenez la procédure de chargement pour JOUR 2.

Pour Jouer

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

1ère journée — 100 mètres, saut en longueur, lancerment 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. La saut en hauteur: au moment de 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 saute à la perche : Appuyez sur le bouton de tir et relâchez pour vous approcher de la barre, appuyez à nouveau pour sauter et relâchez lorsque vous jugez la position adéquate, appuyez une fois encore sur le bouton de tir pour tomber. (Le bouton de tir est utilisé trois fois).
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. (Les points obtenus dépendent des temps de qualification).

JET SET WILLY

Minier 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'airée au volant de son Aston Martin, Willy n'a qu'une envie: roupiller sous son baldéquin. 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 coins éloignes du manoir (je me demande ce que FAISAIT le dernier propriétaire dans son laboratoire, la nuit de sa disparition?). Vous ne deviez pas avior 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 la plage.

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

Instruction pour le chargement de Jet Set Willy sur Commodore 64

Pour les déplacements, utilisez les touches:

Q, E, T, U, et O : GAUCHE

W, R, Y I et P : DROITE

A à L : PAUSE

RETURN : MARCHE/ARRET MUSIQUE

Z à M et SPACEBAR

ou JOYSTICK DANS LE PORT N° 2 : SAUT

TRADUCTION COMMODORE 64 PAR SHAHID AHMAD, BASEE SUR LE JEU SPECTRUM ORIGINAL, ECRIT PAR MATTHEW SMITH

STAFF OF KARNATH

Il y a des millions d'années, bien avant l'apparition de l'homme et de ses descendants, il existait des créatures extrêmement différentes. Dénommées les Sarnathians, elles provenaient d'une planète éteinte depuis déjà longtemps et étaient arrivées sur terre lorsque leur planète était sur le point de disparaître.

C'était une race maudite, dont le passe-temps favori consistait à torturer et à détruire les autres créatures qui s'opposaient à elles. Leur but ultime était de dominer l'Univers à l'aide d'un puissant globe lumineux, véritable incarnation du Mal, et qui avait été créé à partir d'une matière inconnue lors de la destruction de leur planète. Après des milliers d'années de terreur,le Globe était devenu trop puissant, même pour eux, et, pour finir, avait réussi à percer l'écran mystérieux qui divise le Réel de l'Irréel. Ceci avait fait perdre au Globe presque toute sa puissance mais, ce faisant, avait envoyé toutes les créatures vivant sur la Terre dans la dimension de l'Irréel.

Le Globe lui-même demeura profondément enterré durant des millions d'années, jusqu'à ce que, après l'apparition de l'Homme, il soit découvert par Karnath, un sorcier maléfisant. Après avoir découvert le Globe, Karnath l'avait fondu et l'avait transformé en un Sceptre magique; ce faisant, il avait appris les secrets de la destruction de la race d'êtres qui existaient avant l'Homme. Le Globe commença à l'obséder, et il sentit qu'il lui incombait désormais de libérer ces êtres du Royaume de l'Irréel afin qu'ils puissent à nouveau remplir sur Terre leur terrible mission.

Après des années de solitude passées dans son château, alors qu'il allait lui-même mourir, Karnath réussit finalement à jeter un sort puissant sur son Sceptre: le Globe devait atteindre à nouveau sa plus grande puissance et, à ce moment, il déchirerait à nouveau l'écran interdimensionnel et ramènerait les créatures emprisonnées dans l'Irréel.

Il fit ensuite cacher le Sceptre dans les profondeurs souterraines, à l'intérieur d'un très vieil obélisque gravé de puissants symboles magiques, qui le protégeaient. Le seul moyen d'ouvrir l'obélisque était une clé spéciale qui avait la forme d'un pentagramme. Avant de mourir, Karnath brisa la clé en seize morceaux et les cacha dans tous les recoins de son château. Il créa ensuite d'étranges animaux et des démons afin de protéger, avec le plus grand respect, les endroits où étaient cachés les morceaux de la clé.

Des siècles plus tard, le Globe magique va à nouveau atteindre sa puissance la plus terrible; la Nuit de Walpurgis (Nuit de 30 avril au 1er mai), à minuit, cette puissance va se chaîner. Il est 6 heures de soir, le 30 avril. C'est à vous, Sir Arthur Pendragon, amateur d'aventures et spécialiste des légendes anciennes et de la sorcellerie, qu'incombe la tâche de retrouver les seize morceaux du pentagramme, d'ouvrir l'obélisque et de détruire la Sceptre de Karnath avant minuit.

Revenez à la recherche du Sceptre de Karnath...

Objectif de jeu

L'objectif du jeu est de découvrir les 16 morceaux d'une clé qui, une fois réunis, forment un pentagramme.

Chacun de ces morceaux a été caché dans une partie du château de Karnath et chacun est protégé par des créatures qu'il avait créées juste avant sa mort. Néanmoins, vous possédez un anneau magique qui vous permet d'utiliser de nombreux charmes et formules magiques. Ils vous permettront de lutter contre les créature; leurs effets différent, mais chaque créatures que vous rencontrez ne peut être vaincue que par un seul charme.

Au fur et à mesure que vous découvrez un morceau du pentagramme, vous devez l'enlever et le placer dans l'obélisque de pierre qui se trouve quelque part dans les tréfonds du château, à l'aide du "Baracata Spell". Après avoir retrouvé tous les morceaux et constitué un pentagramme, vous pourrez découvrir où se trouve le Sceptre de Karnath lui-même, puis le détruire.

Mais prenez garde: si vous ne choisissez pas bien le charme qui peut détruire le Sceptre de Karnath, c'est lui qui vous détruira.

Si votre explorateur est frappé par l'une des créatues qui occupent le château, il perd de l'énergie ou, en certains cas, du temps. Votre énergie initiale = 100% et il est 18 h 00. Vous avez jusqu'à minuite pour recouvrer et détruire le Sceptre de Karnath.

Pour Commander Sir Arthur Pendragon

Commandes au Joystick

Vous pouvez commander tous les mouvements de Sir Arthur Pendragon au joystick: SHOOT/USE SPELL. Sir Arthur peut tirer ou utiliser la formule magique qu'il commande à ce moment, si vous appuyez sur la commande de tir du JOYSTICK.

PAUSE: Pour suspendre le jeu, appuyez sur la touche E7.

CHANGE SPELL: Vous pouvez changer de formule magique en appuyant sur n'importe quelle autre touche.

Sir Authur ramasse automatiquement tous les objets qui peuvent lui servir en passant au-dessus d'eux.

The Staff of Karnath

Pour Charger le Jeu

- Placez la bande sur la magnétocassette, côté étiqueté sur le dessus, et rebobinez jusqu'au début.
- Mettez votre CBM64 sous tension et appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP.
- Appuyez sur PLAY de la magnétocassette.
- THE STAFF OF KARNATH se charge alors automatiquement.
- Suivez toutes les instructions qui apparaissent éventuellement sur l'écran.
- JOUEZ LE JEU.

Elements de jeu

Dessins animés de haute qualité	Croix
Défilement de précision	Compartiments secrets
Scénario tridimensionnel	Portes qui s'ouvrent et se ferment
Lignes d'états	Torches
Effets sonores incroyables	Boucliers
Animation étonnante	Mobilier
Commande complète par joystick	Armures
Explosions	Faucons
Dématérialisations/Dématérialisation	Chocs électriques
Flèches empoisonnées	Ramassage automatique
Flèches	Superbes graphismes
Cimenterres	Affichage d'énergie magique en %
Flèches	Morceaux du pentagramme
Ogres	Chandelles
Fantômes	Dorjons
Démons	Epées
Chauves-souris	Gargouilles
Araignées	Feux
Coffres à trésors	Squelettes
Serpents	Sorciers
Crânes humains	Crapauds géants
Moines en cagoules	Visualisation de salles
Eclairs magiques	Trolls
Sortilèges	Horloge temps réel
Vampires	Pause continue
Tapis volants	

THEY SOLD A MILLION

COMMODORE

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

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

Appuyez simultanément sur SHIFT RUN/STOP de votre ordinateur. Appuyez ensuite sur la touche PLAY de votre magnéto-cassette et suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

