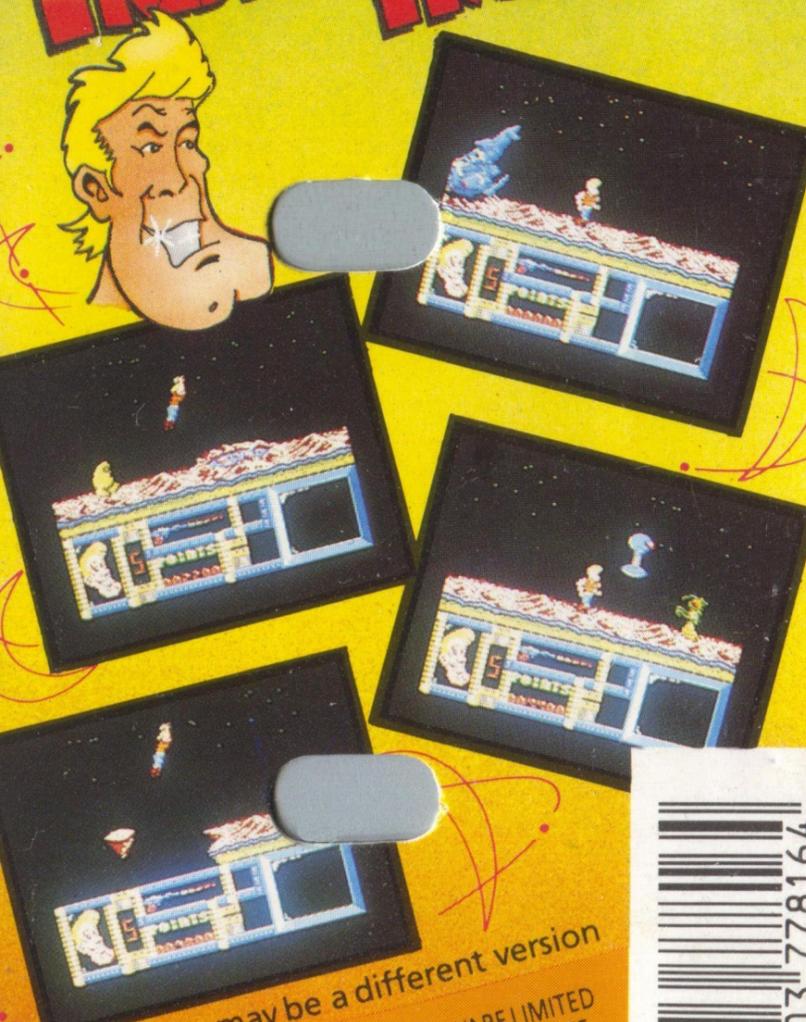


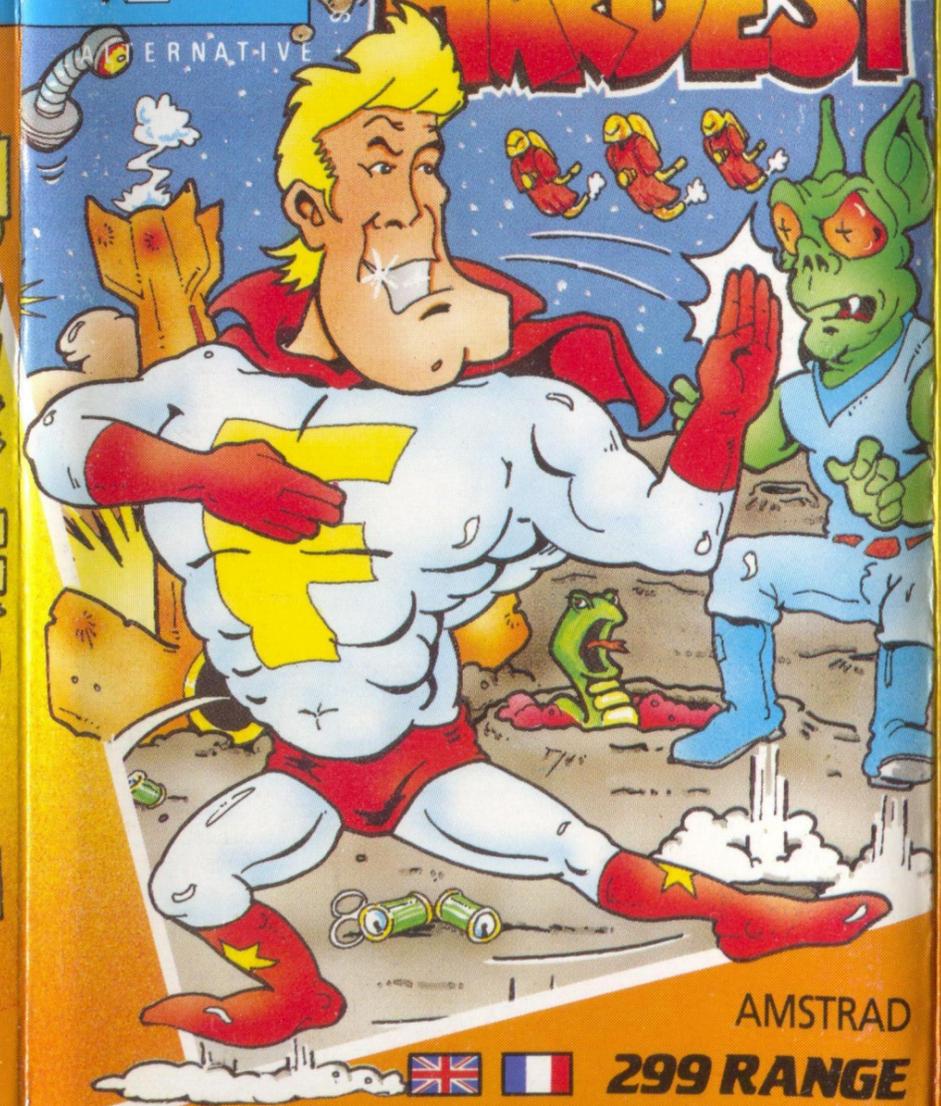
FREDDY HARDEST



Screen pictures may be a different version



FREDDY HARDEST



AMSTRAD
299 RANGE

FREDDY HARDEST

Freddy Hardest, after one of his "Little Parties" sets off on a blast through the Milky Way to play space invaders with a meteorite storm.

Obviously this amusement couldn't have a happy ending and our hero collides with a meteorite, crash landing on the moon of the planet TERNAT, site of the alien base of KALDAR.

Bruised but laughing, Freddy scrambles out of the wrecked craft but it slowly dawns on him that his predicament is pretty serious—he needs to survive long enough to source some alternative transport and hi-jack it to make good his escape.

LOADING INSTRUCTIONS

Press CONTROL and ENTER (INTRO) keys together.
Press PLAY on the cassette.

CONTROLS

Control is by Joystick or Keyboard which is fully redefinable.

PART ONE

JOYSTICK
JUMP
LEFT ← → RIGHT
DOWN STOOP
DOWN AND FIRE—SHOOT LASER
UP AND FIRE—FLYING KICK

PART TWO

JOYSTICK
JUMP
LEFT ← → RIGHT
DOWN DUCK
UP AND FIRE —FLYING KICK
DOWN AND FIRE —LASER
RIGHT AND FIRE —FIST BLOW
LEFT AND FIRE —PARRY (DEFENSE)

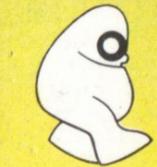
KEYBOARD
Q —Jump
P —Right
O —Left
A —Down
SPACE —Fire

KEYBOARD
Q —Jump
P —Right
O —Left
A —Down
SPACE —Fire

When you are in front of a tunnel entrance push UP to enter the tunnel. To access the lift (shown by darker panels on the floor) go UP or DOWN to go to the level above or below.
To lock onto a computer push UP when alongside it.

PART ONE

Freddy's objective, having established his predicament, is to reach the enemy base situated at the far end of the satellite. To achieve this hazardous task he must avoid or dispose of the following aliens.



AVOIDOIS

Mammal type creature with poisonous skin—a mere brush provides instantaneous death.

ANTOIDS

They live in craters and feed on intruders attacking by rolling into a ball.



There are 16 computer terminals scattered around the 3 other levels of the base from which you will obtain the Captain's Code and relevant information of the hyper-drive, linked to a particular colour of ship.

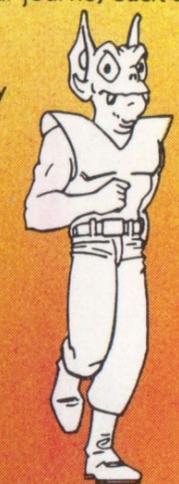
Nuclear energy cells will also be scattered around and these must be taken to the loading lifts marked . To activate the lift, access the terminal control and transport the fuel to the designated ship.

When you have obtained all relevant information and loaded your chosen ship, go down to the hangers, jump over the security rail, punch in the Captain's Code and take off for your journey back to fun and games.

If all this sounds straight-forward just hold on a minute, you don't think it's going to be that easy do you? While completing your tasks you also have to cope with some pretty angry residents who don't want you to break into their base and steal their spaceship!

INHABITANTS

These are the owners of the building—human reptile mutations, immune to laser-fire, must be defeated by hand to hand combat.

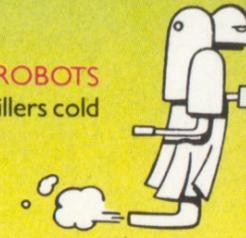


MICRO SOUNDERS

Passive sentinels on the alert for the slightest movement!

GABARDA ROBOTS

They may look human but are killers cold as steel.



KOPTOS

Genetic derivative of the one-eyed AKALONS—they're as dangerous as they're ugly!

WATCHING ROBOTS

Always alert to prevent transgression of their area. Their floating property means a flying kick to de-activate their circuits is most effective.



SNACKERS

A mutant tribe of snakes inhabiting wells of fetid waters—devouring everything.

Floating islands appear above the surface enabling you to cross the voids—time your jumps carefully.

When you successfully reach the base an Access Code will be displayed on screen make a careful note of this as you will need to input this code after loading Part II before commencing your escape.

PART TWO

There are four levels at the alien base, one of which houses four spaceships colour coded to your escape inventory.

To escape to freedom you must:—

1. Obtain the captains code.
2. Load the ships energy.
3. Locate instructions to initiate the jump to Hyperspace.

The four space ships are coded with the following key:

RE—Red BL—Blue
GR—Green WH—White

HINTS AND TIPS

1. Always time flying kicks carefully.
2. Always look before you leap!
3. Become familiar with the layout of the space station.
4. Make good use of the lifts.

STATUS AND SCORING

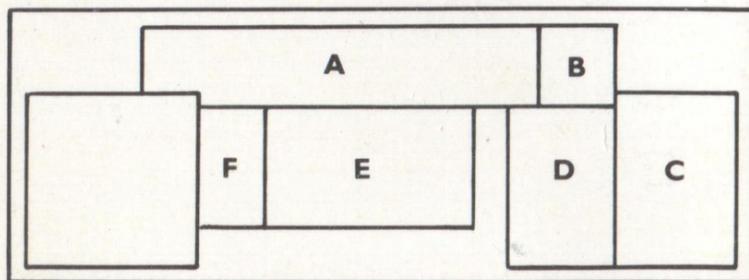
PART 1

200 Points are awarded for each alien. An extra life is awarded after 10,000 points and every 20,000 thereafter.

PART 2

200 points are awarded for each alien and an extra life is awarded after 10,000 points.

STATUS SCREEN



KEY

- A — Weapons status
- B — Nuclear cells collected (part 2 only)
- C — Computer message (part 2 only)
- D — Disks collected (part 2 only)
- E — Score
- F — Number of lives

© Alternative Software Limited 1989

PROGRAMMERS—If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: The Evaluation Department, ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

FREDDY HARDEST

Après une "petite soirée" bien arrosée, Freddy Hardest va se payer une ballade à travers la voie lactée et, toujours sous l'effet de la boisson, décide de jouer les envahisseurs de l'espace avec un orage de météorites. Cela ne pouvait évidemment que mal finir et notre héros entre en collision avec une météorite, atterrit en catastrophe sur la lune de la planète TERNAT, site de la base d'êtres étrangers de KALDAR.

Couvert de bleus mais riant quand même, Freddy sort à quatre pattes de son vaisseau réduit en épave, mais après s'être dégrisé, il se rend peu à peu compte qu'il se trouve dans une situation très sérieuse—il lui faut survivre suffisamment longtemps pour trouver un autre moyen de transport et s'en emparer afin de réussir à s'échapper.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD

Appuyez simultanément sur CONTROL et ENTER (INTRO).

Appuyez sur PLAY de la cassette.

COMMANDES

Manette ou clavier entièrement redéfinissable.

Première partie



Bas et FEU — tir laser
Haut et FEU — coup de pied en hauteur

Deuxième partie



Haut et FEU — coup de pied en hauteur
Bas et FEU — laser
Droite et FEU — coup de poing
Gauche et FEU — parade (défense)

Clavier

Q — sauter
P — droite
O — gauche
A — bas
Barre d'esp. — FEU

Clavier

Q — sauter
P — droite
O — gauche
A — bas
Barre d'esp. — FEU

Quand vous trouvez devant l'entrée d'un tunnel, appuyez sur HAUT pour entrer dans le tunnel. Pour avoir accès à l'ascenseur, (mis en évidence par des panneaux plus sombres sur le sol) déplacez-vous vers le HAUT ou le BAS afin de passer au niveau supérieur ou inférieur. Pour vous brancher sur un ordinateur, appuyez sur HAUT quand vous vous trouvez le long de celui-ci.

Première partie

Après s'être rendu compte de la situation, Freddy va maintenant avoir pour objectif d'atteindre la base ennemie située à l'extrémité opposée du satellite. Afin de mener à bien cette dangereuse mission, il va devoir éviter ou se débarrasser des créatures suivantes:

EVITORS

Genre de mammifère dont la peau est empoisonnée—un simple frottement provoque une mort instantanée.

ANTOIDS

Ils vivent dans des cratères et dévorent les intrus. Ils les attaquent en se roulant en boule. Il y a 16 terminaux d'ordinateurs éparpillés dans les trois autres niveaux de la base. Grâce à eux vous pourrez obtenir le code du capitaine et toutes les informations dont vous avez besoin sur l'hyper-vélocité liée à une couleur de vaisseau particulière. Vous trouverez aussi un peu partout des cellules d'énergie nucléaire que vous devrez amener aux ascenseurs marqués. Pour activer un ascenseur, accédez à la commande du terminal et transportez le carburant jusqu'au vaisseau concerné.

Une fois que vous aurez obtenu tous les renseignements nécessaires et chargé le vaisseau de votre choix, retournez aux hangars, sautez par-dessus la barrière de sécurité, tapez le code du capitaine et commencez votre voyage de retour vers le monde des jeux et de l'amusement.

Cela peut sembler tout simple, mais attention... vous ne pensez tout de même pas que cela va être aussi facile? Tout en accomplissant vos différentes tâches, il vous faudra également faire face à des résidents furieux qui ne souhaitent absolument pas que vous pénétriez dans la base pour voler leur vaisseau!

LES HABITANTS

Ce sont les propriétaires du bâtiment, espèce de mutation biologique se situant entre l'homme et le serpent, résistant au feu du laser. Vous devez vous en débarrasser en vous battant corps à corps.

MICRO-DETECTEURS

Sentinelles passives mises en alerte par le moindre mouvement!

ROBOTS GABARDA

Ils ont l'air humain, mais ce sont des tueurs d'une froideur métallique.

KOPTOS

Dérivés génétiques des cyclopes AKAELONS—aussi dangereux qu'affreux!

ROBOTS VIGILES

Toujours à l'affût afin d'empêcher quiconque de pénétrer sur leur territoire, ils ont la propriété de flotter, cela signifie qu'un coup de pied vers le haut est la façon la plus efficace de désactiver leurs circuits.

SERPOS

Tribu de serpents mutants qui peuplent les réservoirs d'eau croupie, dévorant tout ce qu'ils trouvent. Pour vous permettre de traverser les vides, des îles flottantes apparaissent à la surface—mais choisissez bien le moment de sauter!

Quand vous aurez gagné la base, un code d'accès s'affichera à l'écran. Prenez bien note de ce code car c'est celui qu'il vous faudra introduire après avoir chargé la partie 2 juste avant de commencer votre évaison.

Deuxième partie

La base ennemie comprend 4 niveaux, dont chacun comporte 4 vaisseaux codés couleur dans votre inventaire d'évasion.

Pour gagner votre liberté vous devez:

1. Obtenir le code du capitaine
2. Charger le vaisseau d'énergie
3. Repérer les instructions devant vous permettre de commencer le saut dans l'Hyperspace

Les 4 vaisseaux spaciaux sont codés de la façon suivante:

RE — rouge BL — bleu
GR — vert WH — blanc

CONSEILS UTILES

1. Choisissez toujours avec soin le moment de donner des coups de pied vers le haut.
2. Ne vous lancez pas les yeux fermés.
3. Familiarisez-vous avec l'agencement de la station spatiale.
4. Faites bon usage des ascenseurs.

STATUT ET POINTS

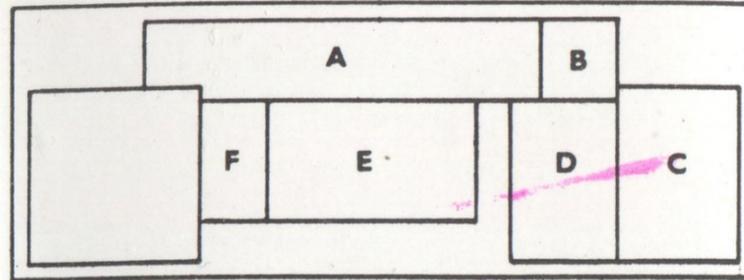
Première partie

Vous recevrez 200 points par extra-terrestre. Une vie supplémentaire est accordée après 10,000 points et, après cela, tous les 20,000 points.

Deuxième partie

Vous recevrez 200 points par créature extra-terrestre et une vie en plus après 10,000 points.

ECRAN DE STATUT



Légende:

- A — Statut des armes
- B — Collecte des cellules d'énergie nucléaire (deuxième partie seulement)
- C — Message ordinateur (deuxième partie seulement)
- D — Collect des disques (deuxième partie seulement)
- E — Score
- F — Nombre de vies

