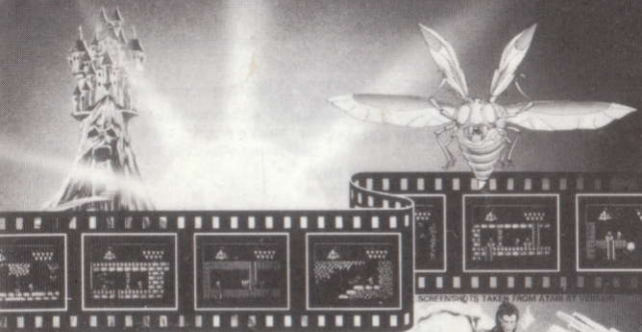


BEYOND THE ICE PALACE



Consumer Hot Line (0543) 414885

SYSTEM	FORMAT
Spectrum	Cassette
Spectrum	Disc
Amstrad/Schneider	Cassette
Amstrad/Schneider	Disc
Commodore 64	Cassette
Commodore 64	Disc
Atari ST	

elite

BEYOND THE ICE PALACE

Beyond the Ice Palace and to the North, legend tells of a mystical land where strange creatures dwell. It is a land of fantasy and magic, of goblins and ghosts, of good and evil.

Recently, there has been great upset in the balance of good and evil in these lands. The forces of evil have been burning down the forests, destroying the homes and lives of the simple woodcutters.

One night, a meeting was held between the ancient and wise spirits of the woods. A decision was made to appoint a single person to be responsible for returning the balance to the lands once again by banishing the evil back from where it came. They blessed a sacred arrow with the powers of the woods, which would summon a spirit in times of need, and shot it into the air; whoever found the arrow would find themselves in an adventure of fantastic importance . . .

PLAYING INSTRUCTIONS

Various weapons may be obtained along the route. These operate differently and have varying strengths.

In times of crisis the Spirits of the Forest may be summoned to sacrifice themselves for your needs, they will weaken certain enemies and destroy others but use them wisely as you only start with two spirits though you may find additional ones along the route.

Joystick Control

- | | |
|---------------|--------------------------|
| Up | - Climb Ladders/Jump |
| Down | - Descend Ladders/Crouch |
| Right | - Move right/Jump right |
| Left | - Move left/Jump left |
| Fire | - Shoot weapon |
| Summon Spirit | - Redefinable keys |
| Pause | - Redefinable keys |

Keyboard Control

All options are keyboard redefinable

Abort Keys

- | | |
|---------------|------------------------------|
| Spectrum | - Break |
| Commodore C64 | - Runstop + Restore together |
| Amstrad | - Esc |
| Atari ST | - Esc |

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore C64/128 (Cassette)

Press shift + Run stop keys

Commodore C64/128 (Disk)

Load "Beyond",8,1

Amstrad/Schneider (Cassette)

Press CTRL then enter keys

Amstrad/Schneider (Disk)

Run "Beyond"(Run "Disc")

Spectrum 48K (Cassette)

Load ""

Spectrum 128K (Cassette)

Load ""(Use TAPE loader)

Spectrum +3 (Disk)

Use loader

Atari ST

Insert disk then press Reset

© Elite Systems International Ltd. – 1988

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems International Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd.
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Telex 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

AU DELA DU PALAIS DE GLACE

La légende raconte qu'au-delà du palais de glace et vers le nord, il existe un pays mystique où vivent d'étranges créatures. C'est le pays de l'imagination et de la magie, des lutins et des fantômes, du bien et du mal.

Récemment, dans ces contrées, l'équilibre du bien et du mal s'est trouvé rompu. Les puissances du mal ont brûlé les forêts, détruisant ainsi les maisons et la vie des simples bûcherons.

Une nuit, les anciens et sages esprits des bois se sont réunis. Ils ont décidé de nommer une seule personne chargée de rétablir l'équilibre dans ces contrées en repoussant le mal d'où il venait. Ils ont béni une flèche sacrée, investie des pouvoirs de la forêt et qui appellerait un esprit en cas de besoin; ils l'ont alors tirée dans les airs. Celui qui trouverait cette flèche serait embarqué dans une aventure fantastique.

INSTRUCTIONS DE JEU

D'autres armes peuvent être utilisées selon le même principe que celles-ci; elles ont des puissances différentes.

En période de crise, les esprits de la forêt peuvent être appelés à se sacrifier pour votre bien. Ils vont affaiblir certains ennemis, en détruire d'autres. Vous avez toutefois intérêt à en user avec sagesse, dans la mesure où vous ne démarrez qu'avec deux. Vous pourrez également en croiser d'autres sur votre chemin.

Commande de la manette de jeu

Vers le haut	- grimper des échelles/sauter
Vers le bas	- descendre des échelles/s'accroupir
Vers la droite	- se déplacer sur la droite/sauter à droite
Vers la gauche	- se déplacer sur la gauche/sauter à gauche
feu	- tirer

Appeler l'esprit	- touches que l'on peut redéfinir
Pause	- touches que l'on peut redéfinir

Commandes de clavier

Toutes les options peuvent être redéfinies sur le clavier.

Touches de Suspension

Spectrum	- Break
Commodore C64	- Runstop + Restore (ensemble)
Amstrad	- Esc
Atari ST	- Esc

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore C64/128 (Cassette)

Appuyer sur les touches SHIFT et RUN/STOP

Commodore C64/128 (Disquette)

Tapez: LOAD "Beyond",8,1

Amstrad/Schneider (Cassette)

CTRL et ENTER

Amstrad/Schneider (Disquette)

Tapez: Run "Disc"

Spectrum 48K (Cassette)

Tapez: LOAD ""

Spectrum 128K (Cassette)

Utilisez le TAPE LOADER

Spectrum +3 (Disquette)

Utilisez le LOADER

Atari ST

Insérez la disquette, puis frappez RESET.

© **Elite Systems International Ltd. – 1988**

Tous droits réservés dans le monde entier. La copie, le prêt, la diffusion radiotélévisée ou la revente sans autorisation expresse écrite d'Elite Systems International sont strictement interdits.

Garantie

Ce logiciel a été mis au point et fabriqué dans le respect des normes de qualité les plus strictes. Veuillez lire avec soin les instructions de chargement jointes. Si pour une quelconque raison vous avez des difficultés à exécuter le programme et pensez que la bande est défectueuse; renvoyez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Télex: 336130 ÉLITE G

Notre Département du Contrôle de Qualité essaiera le produit et vous fournira immédiatement et gratuitement un produit de remplacement. Notez par ailleurs que cela n'affecte en rien vos droits légaux.

JENSEITS DES EISPALASTS

Jenseits des Eispalasts, hoch im Norden, erzählt die Legende von einem mystischen Land, in dem die seltsamsten Geschöpfe leben; einem Land voller Zauber und magie, voller Gnome und Geister, das von Gut und Böse gleichermaßen beherrscht wird.

In jüngster Zeit ist das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse ernsthaft gestört worden. Die Kräfte des Bösen brennen Wälder nieder, zerstören Häuser, brandschatzen Gehöfte und trachten den ein fachen Holzfallern nach dem Leben.

Eines Abends fanden sich die alten und weisen Häupter des Waldes zu einer Beratung zusammen, an deren Ende der Beschluß gefaßt wurde, eine einzelne Person zu beauftragen, das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wiederherzustellen. Sie sollte die dämonischen Kräfte wieder dorthin zurückjagen, wo sie hergekommen waren. Der Rat der Weisen segnete einen geheiligten Pfeil mit den Kräften des Waldes, sodaß er in Zeiten höchster Not Rettung bringen sollte und schoß ihn in die Luft. Wer immer diesen Pfeil auch finden mochte, würde sich plötzlich mitten in einem phantastischen Abenteuer wiederfinden . . .

SPIELANLEITUNG

Der Weg ins Abenteuer führt an mancherlei Waffen vorbei, die mitgenommen werden können und unterschiedliche Wirkungen haben.

In Zeiten der Bedrängnis können die Geister des Waldes angerufen werden, sich für Sie zu opfern. Dadurch werden die Feinde teilweise geschwächt, teilweise vernichtet. Setzen Sie die Geisterbeschwörung sparsam ein, da Ihnen anfänglich nur zwei Geister zur Seite stehen. Später werden Sie weitere Geister am Wegesrand finden, die sich Ihnen anschließen werden.

Joystick-Steuerung

- Auf – Leitern hochklettern, springen
- Ab – Leitern herunterklettern, bücken
- Rechts – Nach rechts bewegen, nach rechts springen
- Links – Nach links bewegen, nach links springen
- Auslöser – Waffen auslösen

- Geisterbeschwörung – Tasten bestimmen
- Pause – Tasten bestimmen

Tastatursteuerung

Alle Optionen können auf den Tasten definiert werden.

Abbruch-Tasten

- Spectrum – Break
- Commodore C64 – Runstop und Restore gleichzeitig
- Amstrad – Esc
- Atari ST – Esc

LADEANLEITUNGEN

Commodore C64/128 (Kassette)

SHIFT festhalten und gleichzeitig RUN/STOP drücken

Commodore C64/128 (Diskette)

Ladebefehl: LOAD "Beyond",8,1

Amstrad/Schneider (Kassette)

CTRL und ENTER

Amstrad/Schneider (Diskette)

Ladebefehl: Run "Beyond" (Ladebefehl: Run "Disc")

Spectrum 48K (Kassette)

Ladebefehl: LOAD ""

Spectrum 128K (Kassette)

Ladebefehl: LOAD "" (Den TAPE LOADER verwenden)

Spectrum +3 (Diskette)

Den LOADER verwenden

Atari ST

Diskette einschieben, dann RESET drücken

© Elite Systems International Ltd. – 1988

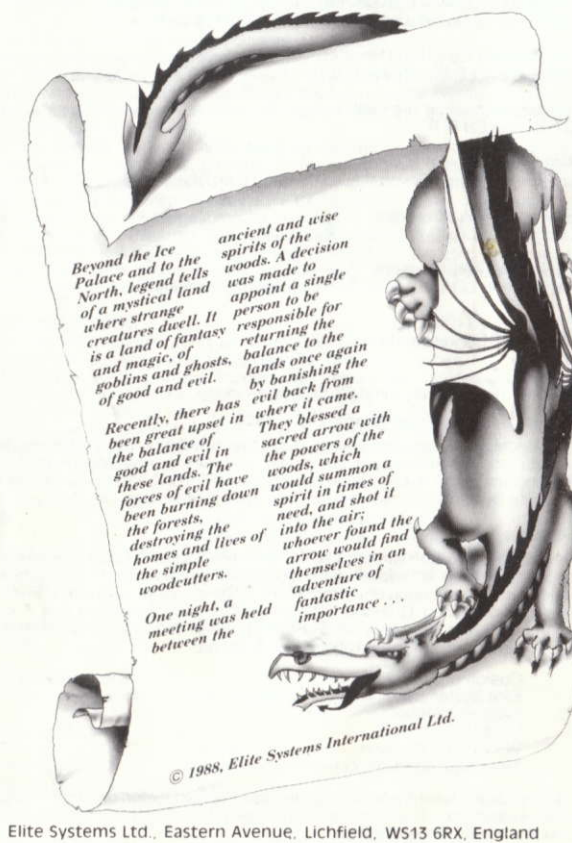
Alle Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, Vervielfältigen, der Verleih und Wiederverkauf sowie die Verbreitung und öffentliche Vorführung sind ohne die vorherige ausdrückliche und schriftliche Zustimmung von Elite Systems International Ltd. strengstens untersagt.

Garantie

Das vorliegende Softwareprodukt ist nach den höchsten Qualitätsanforderungen sorgfältig entwickelt und hergestellt worden. Den beiliegenden Anleitungen zum Laden des Programms ist genau Folge zu leisten. Sollten aus irgendwelchen Gründen Schwierigkeiten beim Betreiben des Programms auftreten, und liegt die Vermutung nahe, daß das Band defekt ist, senden Sie dieses bitte an die folgende Anschrift:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd
Eastern Avenue
Lichfield
WS13 6RX, England
Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Ihre Rechte werden dadurch in keiner Weise eingeschränkt.



*Beyond the Ice
Palace and to the
North, legend tells
of a mystical land
where strange
creatures dwell. It
is a land of fantasy
and magic, of
goblins and ghosts,
of good and evil.*

*Recently, there has
been great upset in
the balance of
good and evil in
these lands. The
forces of evil have
been burning down
the forests,
destroying the
homes and lives of
the simple
woodcutters.*

*One night, a
meeting was held
between the*

*ancient and wise
spirits of the
woods. A decision
was made to
appoint a single
person to be
responsible for
returning the
balance to the
lands once again
by banishing the
evil back from
where it came.
They blessed a
sacred arrow with
the powers of the
woods, which
would summon a
spirit in times of
need, and shot it
into the air;
whoever found the
arrow would find
themselves in an
adventure of
fantastic
importance...*

© 1988, Elite Systems International Ltd.