

Postman Pat 2

PHEW WHAT A SCORCHER!

It is a very hot day in Greendale and Pat's van has broken down; so he has to walk to deliver all the letters. Pat will get very thirsty so he needs lots of cups of refreshing tea, otherwise he will have to go to bed to recover.

Luckily Sam, will kindly offer Pat a lift in his van, if they meet on their rounds. Pat must watch out for the "magpie" hens who will try and steal his letters.

When Pat reaches the house of one of his friends, he may find they need his help to solve a problem, so he will have to collect an item seen on his rounds. If the item is broken Pat will have to find Ted Glen the handyman to fix it.

In the game you play Postman Pat.

The game will start with Pat outside the Post Office. The place he is to deliver the letter to will start to flash on the map and the player has to decide the best way to go. He can choose to either try to walk to the address or try to intercept Sam's van. If he walks onto a screen containing one of the items he needs to pick up, he has to walk over to it (then you press fire) to collect it. If he is already carrying an item then that one is dropped and the second one takes its place. (i.e. they swap over).

If Pat meets any of the hens, and they touch him, then the letter he is carrying is stolen; and the hen will run away with it, eventually dropping it. Pat must find the letter before doing anything else.

In the bottom half of the screen you will find a map of Greendale with flashing markers on it showing Pat's position, where he must go to deliver a letter, the position of hens (to be avoided), where Ted Glen is and the position of Sam's van.

The game features an easy and hard version so all can play. To complete the game Pat has to carry out all the tasks and deliver all the letters—so go for a high score but watch that "tea meter" and you will have **LOTS OF FUN!**

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64

Insert rewind tape into player. Hold down SHIFT and press RUN/STOP. Start the tape.

SPECTRUM 48K

Insert rewind tape into player. Type LOAD "" and press ENTER. Start the tape.

AMSTRAD CPC

(Disk users should type ITAPE and press ENTER before starting). Insert rewind tape into player. Hold down CTRL key and press small ENTER key. Start the tape.

KEYS AND CONTROLS

CBM 64—Joystick only.

SPACE = Deliver letter and pick up object.

SPECTRUM AND AMSTRAD

Q = Up

A = Down

O = Left

P = Right

SPACE Deliver letter and pick up object

PAT, EL CARTER II

QUÉ CALOR INSOPORTABLE!

Es un día de muchísimo calor en Greendale y el comioncito de Pat se ha descompuesto. Por lo tanto, debe caminar para repartir todas las cartas. Pat tendrá mucha sed y necesitará muchas tazas de refrescante té. De lo contrario, tendrá que irse a reposar para recuperarse.

Por fortuna, Sam tiene la cortesía de ofrecer a Pat llevarlo en su propio camioncito si se encuentran en la rondas de entrega. Pat debe vigilar que las gallinitas "ladronas" no le roben las cartas.

Cuando Pat llega a la casa de uno de sus amigos, puede encontrar que éste necesita lo ayude a resolver un problema, y entonces tendrá que recoger un objeto visto durante las rondas. Si el objeto está roto, debe buscar a Ted Glen, el arreglador, para que lo componga.

En el juego usted será el Cartero Pat.

El juego comienza con el Cartero Pat en las puertas de la Oficina de Correos. Se enciende una luz intermitente en el lugar del mapa donde debe entregar la carta, y el jugador debe decidir la forma más conveniente de llegar allí. Puede elegir tratar de caminar hasta allí, o bien tratar de interceptar el camioncito de Sam. Si en la pantalla por la que camina aparece uno de los objetos que debe recoger, tiene que caminar por encima del mismo (luego disparar). Si ya lleva un objeto consigo, éste último cae y el segundo toma su lugar (o sea que se efectúa un cambio).

Si Pat se encuentra con cualquiera de las gallinitas "ladronas", y éstas lo tocan, esto significa que le robarán la carta y escaparán con ella, dejándola caer eventualmente. Pat deberá encontrar la carta antes de poder continuar.

En la mitad inferior de la pantalla hay un mapa de Greendale con marcadores intermitentes que muestran la posición de Pat, dónde debe ir para entregar la carta, la posición de las gallinitas "ladronas" (a evitar), la ubicación de Ted Glen, y la posición del camioncito de Sam.

El juego cuenta con una versión simple y otra más compleja para que todas puedan jugar. Para completar el juego Pat debe llevar a cabo todas las tareas y entregar todas las cartas. Por lo tanto, se debe tratar de lograr la mayor cantidad de puntos en el marcador, pero sin dejar de tener en cuenta el "medidor de té". La diversión es infinita.

INSTRUCCIONES PARA CARGARLO

SPECTRUM 48K

Insertar la cinta en el pasacinta. Teclar LOAD "" y presionar ENTER. Hacer arrancar la cinta.

AMSTRAD CPC

(Los usuarios de disco debe teclar I TAPE y luego presionar ENTER antes de comenzar.) Insertar la cinta rebobinada en el pasacinta. Mantener presionada la tecla CTRL y presionar la pequeña tecla ENTER. Hacer arrancar la cinta.

TECLAS Y CONTROLES

CBM 64—Palanca de mando solamente.

ESPACIO = Entrega carta y recoge objeto.

SPECTRUM Y AMSTRAD

Q = Arriba

A = Abajo

O = Izquierda

P = Derecha

ESPACIO = Entrega carta y recoge objeto

PFFF! IL FAIT UNE DE CES CHALEURS!

Il fait très chaud à Greendale et la camionnette de Pat est tombée en panne. Il va être obligé de distribuer toutes les lettres à pied. Pat va avoir très soif et voudra boire beaucoup de tasses de thé rafraîchissant sinon il faudra qu'il aille se coucher pour récupérer.

Heureusement, Sam va gentiment offrir à Pat de le prendre dans sa camionnette s'ils se rencontrent pendant leur tournée. Pat doit se méfier des poules "pies" que essaieront de lui voler ses lettres.

Quand Pat arrive chez l'un de ses amis, il se peut qu'il ait besoin de son aide pour résoudre un problème. Il devra alors récupérer un objet qu'il aura vu pendant sa tournée. Si l'objet est cassé. Pat devra trouver Ted Glen, l'homme à tout faire pour le réparer.

Dans le jeu, tu es Postman Pat.

Le jeu commence quand Pat est devant le Bureau de Poste. L'adresse à laquelle il doit livrer la lettre commencera à clignoter sur la carte, le joueur doit alors décider du meilleur chemin à prendre. Il peut soit aller à pied jusqu'à l'adresse indiquée ou essayer d'intercepter la camionnette de Sam. S'il arrive sur un écran contenant l'un des objets dont il a besoin, pour le récupérer, il doit marcher dessus (ensuite tu appuies sur Feu). S'il est déjà en possession d'un objet alors il le laisse tomber et le second prend sa place (c'est-à-dire qu'ils sont échangés).

Si Pat reconte l'une des poules et qu'elle le touche, elle lui vole la lettre qu'il porte et s'enfuit avec, pour finalement la laisser tomber. Pat doit retrouver la lettre volée avant de faire quoi que ce soit.

Sur la moitié inférieure de l'écran, tu trouveras un plan de Greendale avec des flèches clignotantes qui te donnent la position de Pat, l'adresse à laquelle il doit porter la lettre, la position des poules (à éviter), où se trouve Ted Glen et la position de la camionnette de Sam.

Le jeu a une version facile et une version plus difficile pour que tout le monde puisse jouer.

A la fin du jeu, Pat doit effectuer toutes les tâches et distribuer toutes les lettres, alors essaie de faire le meilleur score mais surveille le "mesure thé" et tu vas beaucoup t'amuser!



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD CPC

(Les utilisateurs de disquettes doivent taper TAPE et appuyer sur ENTER avant de commencer). Mettre la cassette rebovinée dans le magnétophone. Maintenir la touche CTRL enfoncée et appuyer sur la petite touche KEY. Mettre la cassette en marche.

TOUCHES ET COMMANDES

CBM 64—Lever de commande seulement.

BARRE D'ESPACE = Remettre la lettre et ramasser l'objet

SPECTRUM ET AMSTRAD

Q = Montee
A = Descente
O = Gauche
P = Droite

BARRE D'ESPACE = Remettre la lettre et ramasser l'objet



© *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!!

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.

AS 730