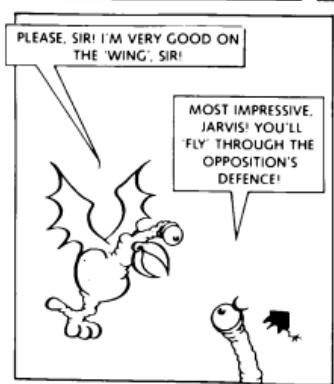
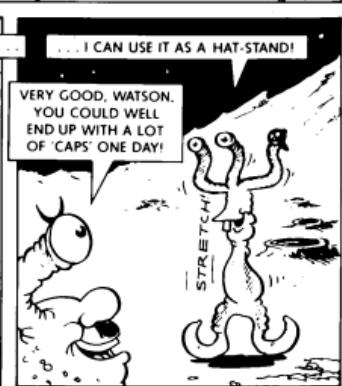
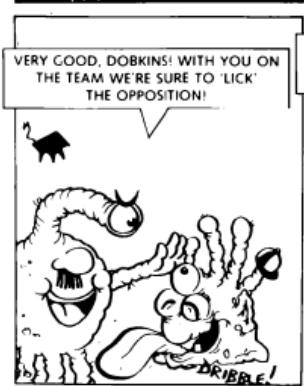


**Round
the
Bend**



PZYCHO THE MAGNIFICENT

ONE SUNNY MORNING

AH! I LOVE A QUIET DAY'S FISHING! IT ALWAYS MAKES ME FEEL SO PEACEFUL AND RELAXED!

GAH! GET THAT STUPID BASKET OUT OF MY WAY, YOU SQUID-BRAINED SCHMUCK!



AAGH! CAREFUL!

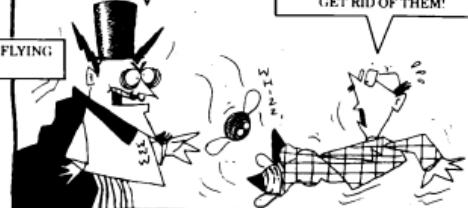
GAH! YOU'VE LOST ALL MY FLIES NOW!

DON'T WORRY, SIR! I'LL CONJURE UP SOME FLIES WHICH YOU'LL FIND DIFFICULT TO LOSE...

HEH, HEH! THEY'RE SO BIG YOU'LL NEVER MISLAY THEM!

CORRECT! THAT'S BECAUSE THEY'RE TROUSER FLIES!

AAGH! GET RID OF THEM! GET RID OF THEM!



VERY WELL THEN, SIR!
ABRA'ADABA'

OH, SORRY! SAMMY MY PET SPIDER SHOULD SOLVE THE PROBLEM... HE'LL EAT ANY FILTHY PARASITE...

WAAH! NOT MY TROUSERS,
STUPID, THE FLIES!



EXCELLENT! NOW I'M ON MY OWN I CAN FISH WITHOUT BEING INTERRUPTED!



THEN ...

ER ... EXCUSE ME, SIR! DO YOU HAVE A FISHING LICENCE?

WHY, YES! OF COURSE I DO!
TAKE THIS CARD!

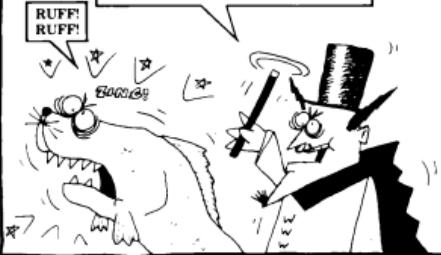


JUST A MINUTE! THIS ISN'T A FISHING LICENCE ... THIS IS AN OLD DOG LICENCE!

CORRECT! THAT IS BECAUSE I WANT TO CATCH A DOG 'FISH'!

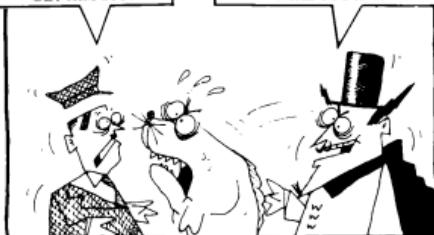


I'M LOOKING FOR A COMPANION FOR FIDO ... MY PET DOG FISH!

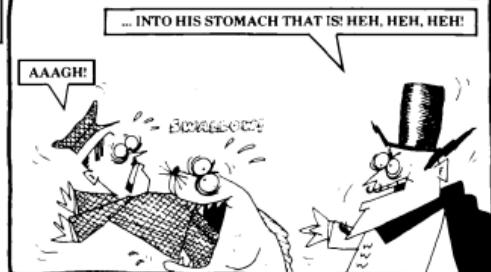


AAAGH! GET HIM OFF!
GET HIM OFF!

HE'S ONLY BEING FRIENDLY,
SIR! I THINK HE WANTS TO
TAKE YOU IN ...



... INTO HIS STOMACH THAT IS! HEH, HEH, HEH!



COMING SOON ...

PZYCHO TRIES
TO ESCAPE
PRISON BY
DISGUIISING
HIMSELF
AS A BIRD.
BUT GETS
CAUGHT BY
THE BILL!

JOHN POTATO'S NEWSROUND

THE FILM IS SAID TO BE UNSUITABLE FOR NERVOUS VEGETABLES AS THERE'S A LOT OF BLOOD ORANGES IN IT!



OPENING TONIGHT IS THE NEW FILM "A NIGHTMARE ON MELON STREET" STARRING JACK LEMON!



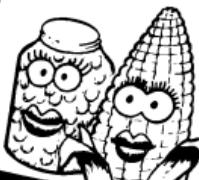
SCRIPT

ARRIVALS FOR TONIGHT'S PREMIERE INCLUDED POP-STAR PAUL McMUSHROOM. LOOKS LIKE A FUN GUM TO BE WITH! *

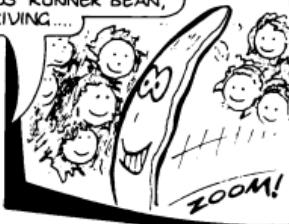


* FUNGI - GET IT?

BUTIFUL STARLETS AT THE PREMIERE INCLUDED OLIVE JAR AND SALLY SWEETCORN, WHO SAID SHE WAS "A-MAIZE-D" TO BE INVITED ...



AND THERE WE SEE HARRY COE, THE FAMOUS RUNNER BEAN, ARRIVING....



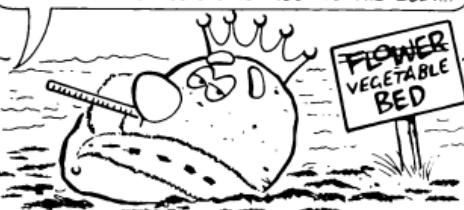
ZOOM!

UNFORTUNATELY, KING EDWARD COULD NOT ATTEND....



SCRIPT

HE IS SAID TO BE SUFFERING FROM PEELING SKIN AND HAS BEEN CONFINED TO HIS BED....



David Colemoles STAR interview

OH YES ... HELLO, I'M HERE OUTSIDE THE HOME OF ONE OF THE WORLD'S GREATEST CRICKETERS TO DO AN INTERVIEW.

ZOO

AH, THERE HE IS ... IAN BOTHAM
AH HELLO, MR. BOTHAM....



YES AH ... COULD YOU TELL THE AH ... VIEWERS YES ... AH ... WHO'S THE AH BEST ... CRICKETER ... UM ... EVER?

AH THAT'S RIGHT
AH...OPEN WIDE
AND SPEAK...AH
CLEARLY INTO...
THE MIKE...



OH...AH...ER DEAR! I MUST HAVE SAID SOMETHING TO UPSET HIM!

CHOMP!

OH WELL, NOT TO WORRY,
I'LL GO AND INTERVIEW
THOSE RUSSIAN CHAMPANTS!



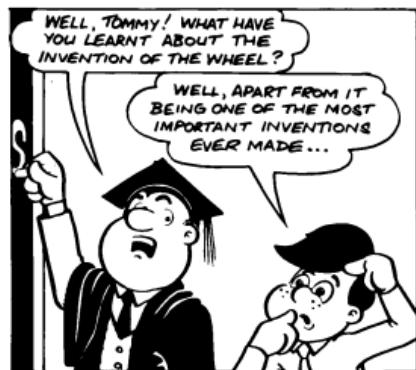
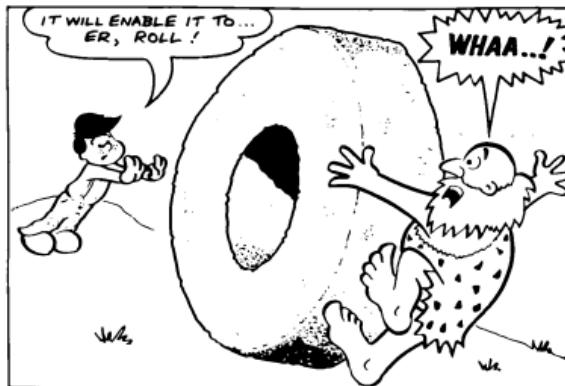
OI!
CAN'T YOU
READ?



TOMMY'S MAGIC TIME Trousers

TODAY, I'D LIKE TO TALK ABOUT ONE OF THE GREATEST INVENTIONS EVER MADE ...
THE WHEEL!



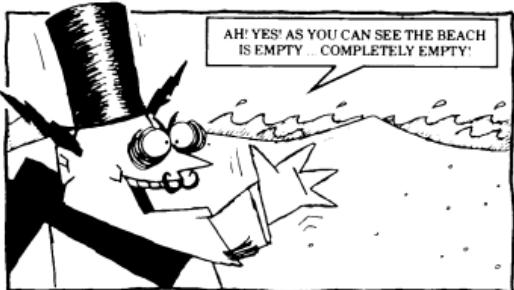


PZYCHO THE MAGNIFICENT

WHAT A BEAUTIFUL, SUNNY DAY FOR I.PZYCHO TO SPEND AT THE SEASIDE!



AH! YES! AS YOU CAN SEE THE BEACH IS EMPTY... COMPLETELY EMPTY!



THEN...

GET LOST,
CRAB-FEATURES!



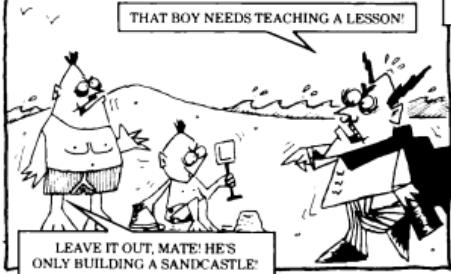
WHOOOSH!

SMACK!



GAH! SEEMS LIKE
I SPOKE TOO SOON!

THAT BOY NEEDS TEACHING A LESSON!



LEAVE IT OUT, MATE! HE'S
ONLY BUILDING A SANDCASTLE!

HIM! HE'S NOT GETTING VERY FAR, IS HE?
I'LL CONJURE UP A SANDCASTLE FOR HIM.

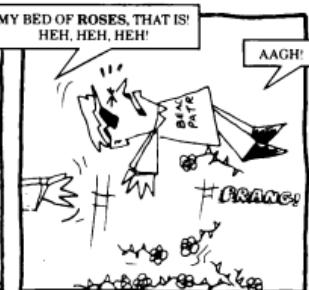
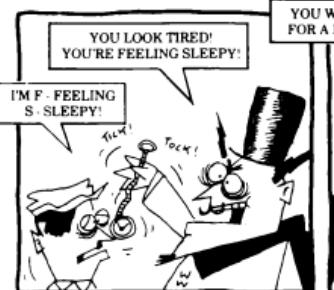
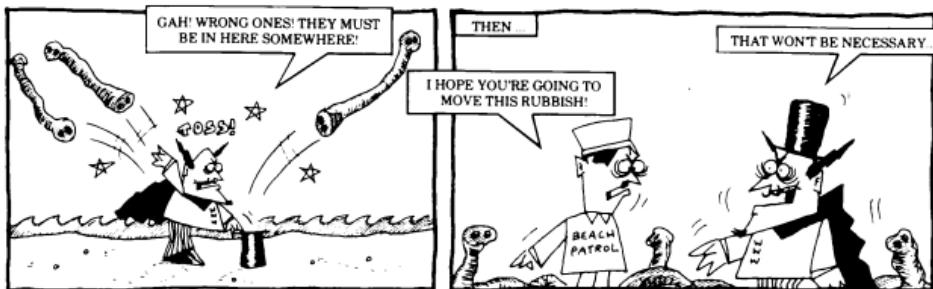


WAAH!
HELP!

COMPLETE WITH DUNGEONS!
GOOD DAY, GENTLEMEN!

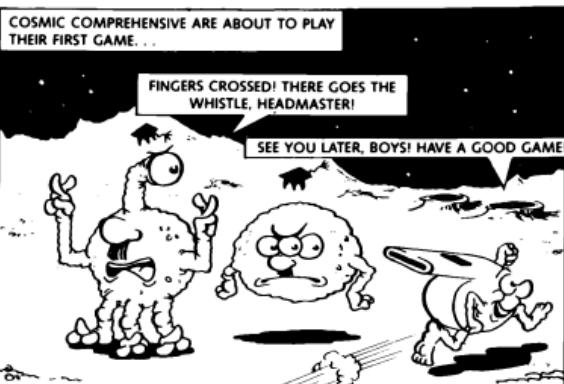
HEH, HEH, HEH! NOW TO GO FOR
A QUIET SWIM FIRST, I'LL
NEED MY TRUNKS!





COMING SOON...

PZYCHO
HIELDS
U.P.A.
TOY SHOP
DISGUISED
AS A
JIGSAW
PUZZLE,
BUT GOES
TO PIECES
WHEN THE
POLICE
ARRIVE!



THE END

ROUND THE BEND

SPECTRUM LOADING INSTRUCTIONS

Tape: Type LOAD "", and then press **ENTER**. Press **PLAY** on the tape.

Disk: Type LOAD "disk" then press **ENTER**.

COMMODORE LOADING INSTRUCTIONS

Tape: Press **SHIFT** and **RUNSTOP** together. Press **PLAY** on the tape.

Disk: Type LOAD "*",8,1

CONTROL OPTIONS

COMMODORE 64:

The players are controlled via a **JOYSTICK** connected to Port Two on the Commodore 64.

RUNSTOP - Pause

SPACE - Restart

Q - Quits game whilst on Pause

SPECTRUM:

1. KEYBOARD CONTROL
2. SINCLAIR JOYSTICK
3. CURSOR JOYSTICK
4. REDEFINE KEYS FROM DE-FAULT SETTINGS
0. START GAME

DE-FAULT KEYS:

"Q"	UP
"A"	DOWN
"O"	LEFT
"P"	RIGHT
"M"	JUMP
"H"	PAUSE. ANY KEY RESTARTS
"F"	ABORT whilst game Paused

THE PLOT

Doc Croc has a huge problem on his reptilian paws. Artist Luschetti Bruschetti's (aka Lou Brush) latest invention, the video printing press, has been accidentally detonated by Doc, blasting the latest edition of the comic to the far corners of the sewers.

Lou Brush immediately starts the search for the fragments of printing press re-assembling them in Doc Croc's Editorial Office.

Meanwhile, Doc Croc, Jemima Wellington-Green and Vaudeville Vince Vermin, embark on a tour of the drains to track down their respective comic pages and bring back the joke punchlines. It is a mad race against time, featuring all of the Round the Bend characters.

THE EDITORIAL OFFICE

The action starts in Doc Croc's office, with all four characters raring to go on their tours of the sewers. Moving the Joystick Left and Right selects between the various drains, indicated by a large arrow above the sewer. Pressing FIRE allows an individual to be selected for their mission. Pushing UP on the Joystick moves the selected character on to the sewer section.

THE SEWERS

Walking through the Sewers is treacherous, so be careful to avoid Bats, Cans, Ninja Teddies, and various other nasty bits and pieces normally associated with sewers. A collision with any object will return you to Doc Croc's office, and waste valuable time.

In the sewers, moving the Joystick up towards the comic pages allows the character to enter the page in search of the punchline.

Each character, with the exception of Lou Brush, has Three comic pages which cannot be completed by another member of the team. Access to the action part of the comic page is denied if the page is not the responsibility of the character currently under control.

If Lou Brush falls into the water or collides with any sewer inhabitants, he will drop the piece of Video Press he is currently rescuing and return to Doc Croc's office.

Note: On the Spectrum version Lou has to pick up the piece of video press by pressing up, whilst collection occurs automatically on the Commodore 64/128 version.

THE COMIC PAGES

Doc Croc, Vince, and Jemima, each have their own unique comic pages, making use of their own specialist skills.

Each page has a punchline which is protected by characters from the Television series. Collection of a punchline returns the character to Doc Croc's office, where the page is added to the comic heap.

COSMIC COMPREHENSIVE

A Hurdles race is underway at Cosmic Comprehensive. Join in the race avoiding the rapidly dismembering pupils and their limbs.

TRUE ROMANCE

Karen and Stuart are in love. Avoid Cupid and his arrow in your search for the punchline.

NURSERY CRIMES

Little Miss Muffet has sat on a Tuffet. Watch out for the spiders!!

BOUNCING BENNY

The young lad from the Oddball family bounces around the comic page, minus his pet kangaroo.

FATMAN

Flabba-Flabba-Flabba-Flabba.... Fatman, stout defender of justice, is out after a crook hot from a robbery. Watch out as Fatman flattens his opponent.

THE FALSE TEETH VERSUS THE ATOMIC BANANA

A mighty struggle is in progress between the False Teeth and the Atomic Banana who are in a battle for World domination. Such giants can crush with just one wrongly placed foot!

PZYCHO THE MAGNIFICENT

Pzycho is engaged in a duel of wit with his "willing" member of the audience. A chase is in progress, with Pzycho "zapping" everything in sight.

THE VEGETABLES

The ever-popular Australian soap, The Vegetables, are holding a skateboard race. As usual, calamity is only just around the corner, so watch out for crashes and mixed salad.

KENNY MCTICKLE AND HIS MAGIC KILT

Wild Bagpipes leap out from under Kenny's kilt and go on the rampage. These fearsome wild animals of the Cairngorms must be avoided at all cost.

JOHN POTATO'S NEWSROUND

Points are awarded for sewer survival, but large bonuses are given for successful comic page completion. These completion bonuses are reported on John Potato's Newsround, and get higher as more of the video press restored.

TIMING

Round the Bend is a game against the clock, with the time ticking away before the next publication of the comic. At the start of the game, and when a page is completed and goes to press, the time is set for when the next page of the comic must be completed. If the timer runs out before the next page is completed the game ends.

Arriving at a comic page's punch line sends the page to press and returns the character to the office. It is therefore up to the player to decide how many parts of the video press Lou Brush can collect before going for the next comic page punchline.

Program:	David Sowerby (C64)	&	John Carlyle (Spectrum)
Graphics:	Neil Hislop (C64)	&	John Carlyle (Spectrum)
Music:	Mark Wilson (C64)	&	David Sanders (Spectrum)
Sound FX:	Mark Wislon (C64)	&	John Carlyle (Spectrum)
Game Design:	David Sowerby	&	Gareth Briggs
Made in UK			

Round the Bend © Wisemen Productions Limited.

Comic Material from the "Round the Bend! TV Special 1990" published under exclusive licence by Fleetway Editions Limited (formerly Fleetway Publications Limited).

Photograph: Spike Watson

Packaging Design: Mammoth Productions

"IMPULZE" is a trading name of Zeppelin Games Limited.

The program code, graphics, music and artwork of this game are the copyright of Zeppelin Games Ltd and may not be reproduced, stored or hired without the written permission of Zeppelin Games Ltd.

© 1991 Zeppelin Games Ltd, PO Box 17, Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP

SIAMO SVITATI!

ISTRUZIONI DI CARICO DELLO SPECTRUM

Nastro: Tipo LOAD "", poi premere ENTER.

Premere PLAY sul nastro.

Disco: Tipo LOAD "disk", poi premere ENTER.

ISTRUZIONI DI CARICO DEL COMMODORE

Nastro: Premere SHIFT e RUNSTOP insieme. Premere PLAY sul nastro.

Disco: Tipo LOAD "*",8,1

OPZIONI DI CONTROLLO

COMMODORE 64:

I giocatori sono controllati tramite una LEVA DI COMANDO legata al Porto Due (Port Two) sul Commodore 64.

RUNSTOP -	Pausa
Space (SPAZIO) -	Ricominciare
Q -	Lascia il Gioco mentre sta in Pausa.

SPECTRUM:

1. CONTROLLO TASTIERA
2. LEVA DI COMANDO SINCLAIR
3. LEVA DI COMANDO DEL CURSOR
4. RE-DEFINIRE I TASTI DAI VALORI PER DIFETTO
0. INIZIARE GIOCO

TASTI DI DIFETTO:

"Q"	IN SU
"A"	IN GIU'
"O"	SINISTRA
"P"	DESTRA
"M"	SALTARE
"B"	PAUSA, QUALSIASI TASTO RICOMINCIA
"F"	ABORTIRE mentre il gioco sta in Pausa.

L'INTRECCIO

Il Dottore Croc ha un grosso problema sulle sue zampe de rettile. L'ultima invenzione dell'Artista Luschetti Bruschetti (cioè, Spazzolino de' Gabinetti), la pressa da stampa di video, è stata esplosa accidentalmente dal Dottore, così da far scoppiare l'ultima redazione del fumetto agli angoli i più sperduti delle fogne.

Spazzolino de' Gabinetti inizia immediatamente a cercare i fragmenti della pressa da stampa, e inizia a rimetterli a posto nell'ufficio editoriale del Dott. Croc.

Nel frattempo, il Dott. Croc, Jemima Wellington-Green (agli stivali verdi) e Vaudeville Vince Vermin (il ratto) intraprendono un giro dei canali di scolo per rintracciare le loro rispettive pagine del fumetto, e portare a casa le battute finali delle barzalette.

E' una gara pazza contro il tempo, caratterizzata da tutti i personaggi di "Siamo Svitati!".

L'UFFICIO EDITORIALE

L'azione inizia nell'ufficio del Dott. Croc, com tutt'e quattro i personaggi che sono pronti per partire per i loro giri delle fogne. Nel muovere la leva di comando a sinistra e a destra, si fa una selezione tra i vari canali di scolo, indicati da una grande freccia sopra la fogna. Nel premere FIRE (SPARA) un individuo può essere selezionato per la sua missione. Nel premere IN SU sulla leva di comando, si sposta il personaggio selezionato alla sezione delle fogne.

LE FOGNE

E' pericoloso camminare nelle fogne, quindi bisogna stare attenti per evitare i pipistrelli, le scatole vuote, gli orsacchiotti Ninja, ed altra brutta roba varia normalmente associata con le fogne. Una collisione con qualsiasi oggetto ti farà tornare all'ufficio del Dott. Croc; uno spreco di tempo prezioso.

Nelle fogne, se muovi la leva di comando in su verso le pagine del fumetto, il personaggio può entrare la pagina alla ricerca della battuta finale.

Ogni personaggio, ad eccezione di Spazzolino de' Gabinetti, ha tre pagine di fumetto che non possono essere completati da un altro membro del gruppo. L'accesso alla parte dell'azione della pagina del fumetto è negato se la pagina non è la responsabilità del personaggio che si trova attualmente sotto controllo.

Se Spazzolino de' Gabinetti cade nell'acqua o se si urta contro uno degli abitanti delle fogne, farà cadere il pezzo della Pressa da Stampa di Video che sta salvando, e torna all'ufficio del Dott. Croc.

Nota: Sulla versione Spectrum, Spazzolino deve prendere il pezzo di pressa da stampa di video nel premere in su, mentre sulla versione Commodore 64/128 viene raccolto automaticamente.

LA PAGINE DEL FUMETTO

Il Dott. Croc, Vince et Jemima hanno ognuno le proprie pagine uniche del fumetto, che utilizzano le loro competenze specialisti.

Ogni pagina ha una battuta finale che è protetta dai personaggi dalla telenovella. La raccolta di una battuta finale fa tornare il personaggio all'ufficio del Dott. Croc, dove la pagina è aggiunta mucchio di giornalini.

LA SCUOLA MEDIA COSMICA

Una corsa a ostacoli è in corso alla Scuola Media Cosmica. Fai la corsa anche tu, evitando naturalmente di smembrare rapidamente gli alunni e i loro membri.

L'AMORE VERO

Caterina e Simone sono innamorati. Evitare l'amoretto con la sua freccia nella tua ricerca della battuta finale.

FILASTROCCACCIE

La signorina Muffetto si è seduta su un Ciuffetto d'erba. Attenzione ai ragni!

PIERO SI PRECIPITA

Quel giovanotto dalla famiglia Testamatta si precipita per la pagina del fumetto, a meno del suo canguro domestico.

IL GRASSOCCIO

Flabba-Flabba-Flabba... il Grassoccio, difenditore solido della giustizia, è in giro a cercare un imbroglio che ha appena commesso una rapinata. Stai attento mentre il Grassoccio mette a terra il suo opposente.

LA DENTIERA CONTRO LA BANANA ATOMICA

Una lotta tremenda è in corso tra la Dentiera e la Banana Atomica, che fanno la battaglia per dominare il mondo. Per questi giganti, basta un piede nel posto sbagliato per schiacciarti completamente!

PSICO IL MAGNIFICO

Psico è occupato in un duello spiritoso con uno spettatore "volonteroso". Danno la caccia con Psico che schiaccia tutto quello che vede.

LE VERDURE

La telenovella australiana sempre popolare, "La Verdure", fanno una gara di skateboard. Come al solito, un disastro sta dietro l'angolo, allora stai attento per gli incidenti e l'insalata mista.

LO SCOZZESE DE' SOLLETICO ET IL SUO KILT MAGICO

Una zampogna selvaggia salta da sotto il kilt dello Scozzese, e monta sulle furie. Questi animali selvaggi paurosi dai Cairngorms sono da evitare a tutti i costi.

IL TELEGIORNALE DI GIOVANNI PATATA

Guadagni dei punti per la sopravvivenza nelle fogne, ma dei grossi premi vengono aggiudicati al completamento riuscito di una pagina del fumetto. Questi premi di completamento vengono riportati sul Telegiornale di Giovanni Patata, e diventano sempre più alti man mano che la pressa da stampa si ristabilisce.

IL CRONOMETRAGGIO

"Siamo Svitati!" è un gioco contro l'orologio, durante il quale i secondi passano prima della pubblicazione del fumetto. All'inizio del gioco, e quando una pagina viene completata e va alla stampa, il contatore è regolato per il completamento della prossima pagina del fumetto. Se il contatore finisce prima del completamento del prossimo fumetto, il gioco è terminato.

L'arrivo alla battuta finale di una pagina del fumetto manda la pagina alla stampa e il personaggio torna all'ufficio. Quindi tocca al giocatore decidere quante parti della stampa di video possono essere raccolte da Spazzolino de' Gabinetti prima di andare alla prossima battuta finale del fumetto.

Programma:	David Sowerby (C64)	e	John Carlyle (Spectrum)
Grafica:	Neil Hislop (C64)	e	John Carlyle (Spectrum)
Musica:	Mark Wilson (C64)	e	David Sanders (Spectrum)
Effetti Acustici Speciali:	Mark Wilson (C64)	e	John Carlyle (Spectrum)
Disegno del Gioco:	David Sowerby	e	Gareth Briggs
Made in UK			

"Siamo Svitati!" © Wisemen Productions Limited

Materiale de Fumetto da "Round the Bend! TV Special 1990" redatto tramite licenza esclusiva dalla Fleetway Editions Limited (già Fleetway Publications Limited).

Fotografia: Spike Watson

Disegno dell'Involucro: Mammoth Productions.

"Impulse" è un nome commerciale della società Zeppelin Games Limited.

I diritti d'autore per il codice del programma, la grafica, la musica ed il materiale illustrativo di questo gioco appartengono alla società Zeppelin Games e non possono essere riprodotti, magazzinati o dati in noleggio senza il permesso scritto della Zeppelin Games Limited.

© 1991 Zeppelin Games Limited, PO Box 17, Houghton-le-Spring
Durham Inghilterra DH4 6JP

**Round
the
Bend!**