

KIDS' PACK

POSTMAN PAT

Postman Pat now comes to your computer screen in this highly entertaining and colourful arcade game. The game has an easy version suitable for younger children and a hard version for the serious gamer, this option chosen from a menu when the game has loaded.

THE GAME

It seemed like just another day to Pat as he climbed out of his bed. Little did he know that he would be rushed off his feet by all the work that faced him this morning as he did his round of Greendale. Parcels, letters and all sorts of odd jobs would keep him very busy. You can help Pat and lead to get the job done by guiding his van around the village.

You start the game by finding the Post Office where Mrs. Goggins will tell Pat what he must deliver. It will be either a number of letters or a parcel for one of Pat's friends. You can drive around the village (and can reverse if you need to turn around) in order to find your friend's house and deliver the parcel. Letters are delivered to the houses which flash as you pass them. To deliver a letter just press the fire button as you pass the house. If you miss you have to get Pat out of the van using the fire button and guide him to pick up the letter and then try again.

If Peter Frogs' sheep get loose you can help him by herding the sheep back through the gate (you must find them yourself!)

Watch out for oil slicks on the road and try not to knock over Miss Hubbard who is very unsafe on her wobbly bike.

Because Pat is such a busy chap you have only got a short time to complete all your tasks. If you run out of time the game is over.

CONTROLS: Joystick only. RESTORE – Abort Game.

DEFAULT KEYS

| | |
|--------------|---------------------|
| N – Up | A – Down |
| O – Left | P – Right |
| SPACE – Fire | ESCAPE – Abort Game |

You can select Joystick or Keys from the main menu for Amstrad and Spectrum versions

SOOTY & SWEEP

"IZZY WIZZY LETS GET BIZZY!"

There's always trouble when Matthew goes out. This time he has left Sooty in charge until he returns. Unfortunately Sweep has been up to his old tricks and not only left his dirty old bones all over the house but has left the door to the garden open and all the creepy crawlies have got into the house.

Sooty and Sweep will be in big trouble if they don't clear up all the bones by the time Matthew gets back.

Luckily Sooty has his magic wand out and Sweep his water pistol, (in the 2 player game). They decide to find all the old bones and ask Soo to help to collect them. As Sooty and Sweep collect the bones they give them to Soo who puts them in the basket. Some of the bones have been left in the most awkward places and Sooty must be very careful when he tries to get them.

The creepy crawlies that are in the house will try to catch Sooty and Sweep. They can be avoided by jumping over them or stunning them with either Sooty's magic wand or Sweep's water pistol.

Around the house there are useful items to help Sooty and Sweep –

Keys – for locked doors.

Sticky buns – which attract all the bugs in a room.

Magic boxes – for re-charging Sooty's wand.

Bottles of water – for re-filling Sweeps water pistol.

One player – You can either be Sooty or Sweep. Just move the pointer to who you want to be.

Two player – Player one is Sooty and player two is Sweep. Each player has a separate score and is out to get a higher score than the other. You can do this by snatching bones off each other or throwing Custard Pies... splat! ... and the other player will drop the bones.

KEYS AND CONTROLS

| | |
|------------------------|---------------------------------|
| CBM 64 – Joystick only | ENTER – Activate Special Object |
| SPACE – Fire | |
| SPECTRUM AND AMSTRAD | |
| Q – Up | A – Down |
| O – Left | P – Right |
| SPACE – Fire | ENTER – Activate Special Object |

To go up stairs on the C64 version jump at bottom, on spectrum when on a stair pull down. To go down stairs on spectrum position player on stair and pull down. C64 does it automatically.

COUNT DUCKULA

NO SAX PLEASE – WE'RE EGYPTIAN

Count Duckula and his faithful servants Igor and Nanny have transported themselves and their castle over to the land of the Pharaohs, Egypt. There they decide to search for the mystical Sax, an ancient saxophone with strange magical powers. They know that the Sax is hidden somewhere in the tomb of the great Pharaoh Upanatam, a gigantic pyramid in the middle of the desert. What they do not know is that they have also brought along some unwanted guests in the shape of the Crow Brothers.

Duckula must explore the pyramid, solving puzzles and collecting useful items while keeping an eye out of wandering Mummies and Crows. With Igor keeping an eye on the time and Nanny keeping an eye on Duckula he must find the mystical Sax before the dawn breaks in Transylvania and the castle returns him home.

You control Duckula, you must avoid the Mummies, falling rocks and the Crow Brothers.

If you are touched by any of these then you are "frozen" and the clock advances by 1 hour.

Duckula can pick up various really useful items, if you don't want an item then Duckula must jump over it. Duckula can carry up to 3 items. When you wish to use an item then press the keys 1, 2 or 3 to correspond with the wanted item.

THE ITEMS

Keys – Used to open doors, unless Nanny has smashed through. A key can only be used once.

The Ankh – If Duckula uses this it will put the clock back 3 hours giving more time.

There are other special items in the pyramid which can only be used in certain places. It's up to you to discover what they do!

THE CHARACTERS

Nanny – Has a habit of walking through walls, well why not? Doors are boring and she's not too bright. Fortunately this will help Duckula get about the castle.

Igor – Will feed Duckula with delicious broccoli sandwiches. Duckyboo's favourite.

The Crow Brothers – These dopey villains are climbing up the inside of the pyramid and falling down, don't let them touch Duckula.

Mummies – Avoid them, jump over them or run away.

Rocks – Watch out they hurt.

Bats – Yuk Yuk how annoying they lose you point if they touch Duckula.

Good Luck Gamers.....

Remember:

THERE'S NO ONE ZANNIER IN TRANSYLVANIA!!!

KEYS AND CONTROLS

| | |
|------------------------|------------------------|
| CBM64 – Joystick only | |
| SPACE – Jump | |
| 1, 2 or 3 – Use Object | |
| SPECTRUM AND AMSTRAD | |
| Q – Up | A – Down |
| O – Left | P – Right |
| SPACE – Jump | 1, 2 or 3 – Use Object |

THE WOMBLES

It is a normal day at the Wombles burrow. Orinoco is very hungry, Wellington is outside dodging the human beings. Great Uncle Bulgaria is hoping that someone will have dropped a copy of today's 'The Times'.

It is time for the young Wombles to go out onto the common to find the litter. Great Uncle Bulgaria gives them a special task to look out for a copy of 'The Times' and to bring it back as soon as they can. Tobermory tells them that he will also be out and about and will need them to find various items for the new marvellous invention that he is working on. He gives them the usual warning "... Watch out for the human beings!"

When the game starts you take control and move Orinoco around the common. He starts the game with three pies for his tea. If you do not work hard Great Uncle Bulgaria will confiscate the pies. If all three pies are confiscated then the game is over. You can see

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore C64

Press SHIFT and RUNSTOP keys together then press PLAY on the cassette

Amstrad

Press CTRL and small ENTER keys

Spectrum

Type LOAD* ** and press ENTER then press PLAY on the cassette

an overhead view of the common which will help you to find your way about if you get lost. You will see markers to show your position, Wellington's position and the position of any human beings on the common.

You must try to find and pick up three different objects but watch out for those human beings!!!!

1. LITTER – this is blowing about the common. You must press the "pick-up" key as the litter passes over Orinoco in order to pick it up. If you are successful you will earn bonus points. If you are unsuccessful then the litter will carry on off the screen. Note that you can press the "pick-up" key only once for each piece of litter so time it carefully.

2. TOBERMORY'S SPECIAL ITEM – Tobermory's special item will appear at the top of the screen and will ask you to find a face item for him in a short time. The race is then on between yourself and Wellington to be the first to find the item. The time left to find the item will be counting down on the screen. If Wellington finds the item first then Orinoco will lose one of his pies. If you find the item you will earn a big bonus but if it is not found at all before the time runs out then the game is over. Whoever finds the item then takes it over to Tobermory who will be somewhere nearby.

3. THE TIMES – this is the ultimate aim of the game. You have to find a copy of 'The Times' and return with it to the burrow. When you or Wellington finds the paper you must both head back to the burrow as quickly as possible. If Wellington has found the paper then you can chase him and try to get the paper off him but if you have found it will be trying as hard as possible to get it from you. If you get back to the burrow with the paper you will earn a big bonus.

THE CHARACTERS

Orinoco – the hero of the game. He is a fat greedy Womble who only works because if he didn't he would miss his dinner.

Great Uncle Bulgaria – is in charge of the burrow. He looks after the others and encourages or chastises Orinoco as necessary.

Tobermory – the inventor Womble. He will set tasks for Orinoco by giving him an item to find in a time limit.

Wellington – Orinoco's great friend. He is also out looking for Tobermory's items.

Madame Cholet – the Wombles cook. She will reward Orinoco if he finds the items.

The Human Beings – there are several human beings wandering around the common. The Wombles must avoid them at all costs.

Good Luck!!!!

REMEMBER YOU'RE A WOMBLE

CONTROLS

| | |
|--|----------------|
| CBM64 | |
| Use a joystick in port 2. Fire to pick up | |
| SPECTRUM/AMSTRAD | |
| Kempston or Sinclair joystick with fire to pick up or: | |
| Q – up | A – down |
| O – walk left | P – walk right |
| Space – pick up | |
| ALL VERSION USE: | |
| S – Pause | K – Abort |

SUPERTED

THE SEARCH FOR SPOTTY

This is going to be a tough mission for our superhero – Superted. His best friend Spotty has been kidnapped by the evil and tricky Texas Pete with his henchmen Bulk and Skelton.

Luckily, Spotty is carrying a homing device which he manages to switch on before being bundled into Texas Pete's car. You must help Superted rescue Spotty. Remember Superted is no ordinary bear, he has many special powers – not least of all he can fly!

The game will start with Texas Pete's car shooting off the screen and then Superted will be under your control.

You can make Superted fly by pushing the joystick up, and can control his speed by pushing the joystick right to speed up or left to slow down.

Take care as you chase after Spotty because Superted will be attacked by Texas Pete's evil forces. The only way to get away is by knocking them off the way by punching them using Superted's super strength. You do this by pressing the fire button as the bad guy reaches Superted. You must time it very carefully otherwise you could lose a life, if the bad guy gets you (shown by the small heads in the bottom panel).

At the end of the first level will be Skeleton standing waving a club over his head. You must try to punch him many times while dodging underneath the club. If you are successful you will be transported into space for the second level where the bad guys get 'badder', the action gets hotter and Texas Pete waits 'in ambush'!

Get ready Supered. Spotty is depending on you!

THE CHARACTERS

Supered – the hero of the game. He is a bear with special powers. He is stronger than is usual for a bear and can fly. He is also rather good at hand-to-hand frisksuffs and packs a mean punch.

Spotty – Supered's best friend, an alien from the planet Spot. He is rather careless and has a habit of getting lost.

Texas Pete – the villain of the piece. He's a mean and ugly cowboy who will stop at nothing to get his own way.

Bulk – one of Texas Pete's henchmen, a large and bumbling idiot who is always making mistakes.

Skeleton – Texas Pete's other sidekick. He is most as bad as Bulk but has slightly more brains.

EASY/HARD

This game includes two versions. An easy one for the youngest in the house, and a hard version for the more experienced game player.

CONTROLS

CBM64 – use a joystick with fire in punch.
 RUNSTOP – pause RESTORE – Quit.
 SPECTRUM/AMSTRAD
 Kempston or Sinclair joystick or:
 Q – up A – right SPACE – punch.
 O – left P – down

POPEYE 2

POPEYE TO THE RESCUE!

THE CHARACTERS

Popeye, Brutus, Olive Oyl, Sweet' Pea, Wimpy, Eugene the Jeep and Goons.

DANGERS

Bombs, unwise rigging, rotten rope bridges, fireballs, blowlamps, coconut throwing monkeys, bouncing springs, falling anvil, collapsing masonry and falling weights.

FEATURES

Spinach, hamburgers, muscle power meter, bonus points feature, 'beat em up' sequences, cartoon-style animation, music and sound effects.

LOCATIONS

Shipyards, jungle, the Biff Spinach Factory and building site.

PHWEI! A REAL 'MEGA' GAME

THE GAMEPLAY

Popeye must free Olive Oyl who has been captured by Brutus, in a desperate bid to win her affection. Armed with muscle and courage, fortified with spinach, Popeye must pursue Brutus through many hazardous locations, battling with numerous foes and dangers. On his way Popeye will meet several of his friends who will either help him or hinder him.

Wimpy – Will stop Popeye. He has lost his hamburgers. Can Popeye help him collect them all.

Sweet' Pea – is crawling dangerously close to the edge of girders, platforms etc., unaware of the drop below. Popeye must stop him quickly. (Eek! That was close!)

Eugene the Jeep – Will help Popeye with extra points when Popeye passes him.

Bombs – Popeye must defuse these nasties, otherwise there will be an almighty explosion!

Goons – Watch out! They are spoiling for a fight, don't let them knock out Popeye's lights. Help Popeye catch the cans which in turn get to past.

Brutus – When Popeye reaches Olive Oyl he will have to fight it out with Brutus. He will need all the spinach he can get. Be warned, Brutus is a tough cookie and doesn't fight fair, he also carries a dirty great big club!

CONTROLS

AM/STRAD and CBM64/128 – joystick only.
 FIRE – Jump/punch (in fight sequences)
 SPECTRUM (Sinclair/Kempston joystick)
 SPACE – Jump/punch (in fight sequences)

SCORING AND LIVES ETC.

Points are scored for defusing bombs, collecting hamburgers, collecting spinach, and rescuing Olive. If Popeye manages to rescue Olive before the 'Bonus' timer reaches zero, the Bonus amount will be added to the score.

On the score panel at the bottom of the screen, the lives are displayed as three hearts. The beating heart will gradually decrease in size until it disappears, indicating the loss of one life.

Also shown on the score panel is a box containing an arm. This will increase in size to a real 'me' muscular arm when Popeye is at full strength, and shrink down to weedy proportions gradually.

When Popeye's knocked down, he will become invincible for a few seconds after he has recovered. This is shown by Popeye flickering.

LADEN

COMMODORE 64 KASSETTE
 SHIFT – und RUNSTOP – gleichzeitig drücken. Die PLAY – Taste auf dem Kassettencorder drücken.
AMSTRAD 48K KASSETTE
 (L)G – "entsorgen" und die ENTER – Taste drücken.
AMSTRAD/NEC KASSETTE
 CTRL – und die kleine ENTER – Taste gleichzeitig drücken.

POSTMAN PAT

Hier kommt Postbote Pat in diesem unterhaltsamen, bunten Arkadenspiel. Das Spiel enthält eine Ladefläche von Jüngere Spieler und eine schwierigeren für den erstellten Spieler, nach Entfesseln des Spielers einen Menü, auf dem man die gewünschte Version wählen kann.

DAS SPIEL

Als Pat aus seinen Bette kriecht, scheint es an Tag jeder andere zu werden. Er hat keine Ahnung von der Heiligkeit, die es in dem Morgen auf seiner Zustellungsroute in Greenlawn erleben wird. Finken, Briebe und wer weiß, was sonst noch halten ihn in Trab. Du kannst Pat und ins bei der Arbeit helfen, indem du den Lebewesen durchs Dorf assistierst. Am Anfang ist das Postamt zu finden, bei dem von Frau Goggins erfährt, was er abzuholen hat; es handelt sich entweder um eine Info oder ein Paket für einen von Pats Freunden. Danach durch das Dorf laufen (und anzuhalten), falls er eine Info oder ein Paket, um das es geht, den Freunden zu finden und das Paket abzugeben. Briefe werden in den Häusern abgegeben, die dem Vorhof hin und her. Um einen Brief abzugeben, drückt man 'Feuer' während man am Haus vorbeifährt. Wenn du eines verfehlt, müde du Pat mit der Feuerzaste aus dem Wagen holen und ihn zu führen, daß er den Brief aufhebt – und nicht, was es dann noch einmal verschicken.
 Falls noch Spiel-Schritte vorhanden sind, müde du ihm helfen, sie wieder zusammenzuführen und durch die Flora zu bringen (du müde sie selbst finden).
 Gib acht auf Ökopen auf der Straße, und paß auf, daß du nicht Mrs Hubbard von ihrem wackligen Fahrrad wirfst!

Da Pat enorm beschäftigt ist, hast du nur wenig Zeit zur Erfüllung aller Aufgaben. Wenn die Zeit abläuft, ist das Spiel vorbei.
 Bei Astrad und Spectrum kann man vom Hauptmenü aus folgende Optionen wählen:

STEUERUNG
 joystick Portz Restore – Abgeben

SOOTY AND SWEEP

Innerhalb gibt es Anger, wenn Matthew aus dem Haus geht. Die sind all Sooty auf alles aufpassen, bis er zurückkommt. Leider hat Sweep schon Sooty gesehen und nicht nur seinen alten Knochen über die ganze Haus verstreut, sondern auch noch die Tür zum Garten offen gelassen, so daß lauter Knochenreste sich ins Haus geschlichen haben.

Sooty und Sweep werden in große Schwierigkeiten geraten, wenn nicht alle Knochen weggesaugt sind, bevor Matthew zurück ist.
 Glücklicherweise hat Sooty seinen Zauberstein und Sweep seine Wasenplatte, so daß das Spiel von zwei Spielern gespielt wird. Beide beschließen, alle alten Knochen zu finden und dessen Sooty, den Knochen zu helfen. Sooty und Sweep sammeln die Knochen und geben sie an Sweep, der sie in einen Korb steckt. Einige Knochen sind an den umhüllenden Platten, und Sooty muß sie sorgfältig sein bei der Suche.

Die Knochenreihe, die ins Haus gelangt sind, werden verschluckt. Sooty und Sweep zu fangen. Sie können entweder Überspringen oder werden mit Sooty Zauberstein oder Sweep Wasenplatte beschützt werden.

Einige nützliche Gegenstände können für Sooty und Sweep hilfreich sein:
Kühe (Schlüssel) – um verschlossene Türen zu öffnen.
Die drei (Muscheln) – Sie suchen alle Leertüren in einem Zinnar an.
Magic Bones (Magische Knochen) – Sie laden Sooty Zauberstein wieder auf.
Bottles of Water (Wasserflaschen) – Hier kann Sweep Wasser zu Sooty'ser Hilfe aufgestellt sein.

One eye (Pflanz Spiel) – Sie können entweder Sooty oder Sweep spielen. Platzieren Sie den Cursor auf der gewünschten Figur.
Two players (Zwei Spieler) – Ein Spieler ist Sooty und der andere Sweep. Jeder Spieler steuert seinen eigenen Punktstand, den natürlich höher sein sollte als der des Mitspielers. Klauen Sie die Knochen des anderen Spielers, oder werfen Sie sie in Cremetorten, die andere Spieler läßt seinen Knochen dann fallen.

STEUERUNG CBM 64: Nur joystick
 LEERTASTE = FEUER ENTER = BESTIMMTES OBJEKT AKTIVIEREN

GRAF DUCKULA

GRAF DUCKULA und seine treue Diener Igor und Nancy haben sich in der Pyramide hoch in den Bergen befunden. Dort wollen sie nach dem geheimnisvollen Sakrawento im Glandral des großen Pharaonen (Parasiten einer besonderen Art) einen Koffer mit Gold und Silber erlangen. Was sie nicht wissen, ist, daß sie unheimliche Gänge mitgebracht haben, nämlich die Crow Brothers.

Duckula muß die Pyramide erforschen, Rätsel lösen und nützliche Gegenstände sammeln, wie auch er gleichzeitig vor umherwandernden Mumien und den Crows, über muß während jeder Zeit im Auge behalten und Nancy immer hinter sich lassen. Die Crows sind ein böses, froder Tag arbeiten in Transjordanien und das Schloß samt Insassen darin zurückhalten.

So steuern Duckula und müssen dem Mumien, fallenden Steinen und den Crow Brothers aus dem Weg gehen.
 Werden Sie getroffen, so bleiben Sie eine Stunde lang bewegungslos stehen.
 Duckula kann verschiedene nützliche Gegenstände verwenden, falls sie einen bestimmten Gegenstand nicht auffinden möchte, so muß Duckula darüber hinweg springen. Duckula kann höchstens drei Gegenstände tragen. Meistens sind einen Gegenstand benutzen, so drücken Sie die Tasten 1, 2 oder 3, je nach gewünschtem Gegenstand.

DI E CHARAKTERE

Keyp (Schlüssel) – um Türen zu öffnen, falls Nancy sie nicht schon durchbrochen hat. Ein Schlüssel kann nur einmal benutzt werden.
Die Axt – Wird sie benutzt, so kann Duckula die Uhr um die Stunden zurückdrehen.

DI E CHARAKTERE

Nancy – Gehst durch Wände, und wachst auch noch? Ihre sind langsam, und sie ist nicht besonders schlau. Doch hilft sie so Duckula bei der Suche.
Igor – Macht lechtere Brocken-Brot, Daß Dickbackigen Leblinsessen

The Crow Brothers – Diese dümmen Gangster klettern immer in der Pyramide hoch und lassen sich fallen. Duckula darf nicht in ihrer Reichweite werden, sonst wird er gefressen.
Mumien – Vermeiden Sie sie, indem Sie darüber hinweg springen oder die Wände, umgeben ist.
Steine – Vorsicht, sie tun weh!
 Fiebermärke – Sie verlieren Punkte, wenn Sie Duckula berühren.

DI E CHARAKTERE

STEUERUNG CBM 64 – Nur joystick
 LEERTASTE = SPRINGEN 1, 2 oder 3 = GEGENSTAND BENUTZEN

DI E WOMBLES

Im Wombles-Baum ist ein normaler Tag. Omnicoo hat großen Hunger. Wellington ist ohne und weicht dem Menschen aus und Groszkozi Bjugina geht, das seinem Leben "Times" verleiht hat. Es wird langsam Zeit, daß die beiden Wombles sich auf die Beine machen und anfangen Arbeit im Park aufzunehmen. Groszkozi Bjugina gibt ihnen einen besondern Auftrag, sie sollen nämlich die "Times" finden und sie so schnell wie möglich in den Bäumen bringen. Tobemogy sagt ihnen, daß es sich um etwas umsehenswertes und sie sollen ihm helfen einige Gegenstände für die "Times" zu sammeln. Umseher ermahnt er sie, "lassen sie nicht ohne von den Menschen erwachen!"

STEUERUNG

CBM 64 – joystick für Teil 2
 joystick für Teil 1
 A – feuern
 A – feuern
 A – feuern
 S – Pause K – Abort
 Am Spielplatz übernehmen Sie die Leitung und bewegen Omnicoo durch den Park Am

Spielplatz hat die Idee für seine Teapause. Wenn Sie nicht lachend ablesen, konfliktiert der Konflikt Bulgaria die Ries. Werden alle Flies konfliktiert, ist das Spiel beendet. Eine Übersicht der Parkanlage hilft Ihnen Standorte an, wie auch den von Wellington und der Menschen die im Park gespeichert sind.

es müssen verschiedene unterschiedliche Gegenstände aufzuheben und immer auf der Hut vor den Menschen zu sein!!!

1. ABBALL – fliegt abwärts im Park unten. Sie müssen die "Pick-up" Taste drücken wenn etwas über Omnicoo geflogen ist es auszusammeln. Geflogen, es gibt es Bonuspunkte. Geflogen es nicht, dann verschwindet der Aktion Bonus. Bei der Aktion "Pick-up" Taste ist jedes Spiel Abfall nur einmal gedrückt werden kann, also sorgfältig den richtigen Moment wählen.

2. TOBERMÜSSEN BENDERER GEGENSTAND – Tobemogy's Gesicht erscheint oben auf dem Bildschirm und er betet, daß sie ganz schnell sei. Besondere für ihn suchen, nicht lassen sie sich und Wellington einen Weltlauf machen, was die ersten Gegenstände sind. Das zu Verfügung stehende Zeit wird auf dem Bildschirm abgelesen. Findet Wellington den Gegenstand zuerst, muss Omnicoo einen seiner Pies hängen. Finden Sie den Gegenstand erhalten Sie einen großen Bonus, wird er in der verbleibenden Zeit gefunden, ist das Spiel beendet. Der gefundene Gegenstand wird auf dem Bildschirm abgelesen, der sich in der Höhe auflöst.

3. THE TIMES – beweist es das nächste Zeitspiel. Sie müssen eine Ausgabe der TIMES finden und sie zum Wombles-Baum zurückbringen. Wenn Sie oder Wellington die Zeitung finden, muss sie so schnell wie möglich zum Laufen. Halten Sie die Zeitung gelte, geflogen können Sie sie hochheben und verschicken. Ihre die Zeitung zu entfernen. Haben Sie jedoch die Zeitung geflogen, wird die Aktion Bonus für Ihre westgehenden. Kommen Sie schnell in der Zeitung in den Baum, gibt es einen großen Bonus.

DI E SPIELER

Omnicoo – der Held des Spieles. Ein Biber, geinger Wombles, der nur arbeitet weil es sonst kein Essen gibt.
Groszkozi Bjugina – Das Oberhaupt der Familie. Er bestimmt über die anderen und ermutigt oder bestraft Omnicoo wie es richtig findet.

Tobemogy – der Helligste der Familie. Er bringt Omnicoo Gegenstände in einer bestimmten Zeit.
Wellington – Omnicoo Freund. Er staucht auf der Suche nach den Gegenständen für Tobemogy.
Maam Chobot – die Köchin der Menschen. Sie befreit Omnicoo wenn er etwas gefunden hat.
Die Menschen – verschiedene Menschen gehen in dem Park spaziieren. Die Wombles dürfen auf ihnen fallen, um ihnen gesunden werden.

DI E SPIELER

Nicht vergessen, Sie sind ein Wombles.
 Viel Glück!

SUPERED

DI E SICHHEIT NACH SPOTTY
 Unser Supered Supered wird es nicht 'nicht haben, sein bester Freund, Spotty, ist von dem bösen und listigen Texas Pete und seinen Gehilfen Bulk und Skeleton entführt worden. Zum Glück hat Spotty ein Zeitlochgerät bei sich, das es gerade noch erschalten kann, bevor er in Texas Pete's Wagen gefangen wird.

Da muß Supered helfen. Spotty zu retten. Versteht nicht, daß Supered kein oberer Star ist, sondern viele außergewöhnliche Fähigkeiten besitzt, er kann z.B. fliegen, er umhertreiben, er überleben!

Das Spiel beginnt damit, daß Texas Pete's Wagen vom Bildschirm ist, woraufhin du die Kontrolle über Supered übernimmst.
 Supered fliegt, um den Weg loszuwerden nach oben. Durch Bewegen des joystick nach rechts fliegt Supered schneller, durch Bewegen nach links langsamer.

Auf der Suche nach Spotty müde du wahr vorwiegend sein, da Supered durch Texas Pete's Freizeitspiele angegriffen wird. Um's nicht nur, sondern Anwendung von Supered's Superes. Dies geschieht durch Duckula's Feuer, wenn du die Knochen-Supered erreicht. Die genaue Zeitpunkt ist herbeizwingen, da du den Leber verlieren kannst, indem er die Böse schnappt (die Leber werden durch eine Klampe Koll in der Hand angelegt).

Am Ende der ersten Supered's Spiel von vier und schwing eine Knall über seinen Kopf. Du müde vorsetzen, im zwei Male zu fliegen, wobei du das Zeitlochgerät in seinen Knochenklauen durch den Mund. Es wird geschafft, was ist es Weiter auf zweiten Spiel transportiert, wo die Bösen noch böser und die Aufregung noch stärker ist, und wo Texas Pete im Hintergrund lauert! Mach dich auf, Supered! Spotty Rettung hängt von dir ab!

DI E TEILNEMER

Supered – Held des Spiels und Bär mit besonderen Fähigkeiten. Er ist stärker als normale Bären und kann fliegen. Er ist auch ein besonders geschickter Boxer und hat einen harten Schlag.
Spotty – Supered's bester Freund. Er stammt vom Planeten Spot. Ein gewobler Bursche, der sich etwas was anderes verdient.

Texas Pete – der Oberbater der Geschichte, ein gemeiner, häßlicher Cowboy, der vor nichts zurückweicht, um seinen Willen zu bekommen.
Bulk – einen von Texas Pete Gehilfen, gebaut wie ein Kleiderkasten und genauso dünn. Da muß er sein 'recht' nach dem Supered, wobei du das Zeitlochgerät in seinen Knochenklauen durch den Mund.

Skeleton – der andere Gehilfe von Texas Pete, fast so nutzlos wie Bulk, aber mit etwas mehr Nachgedanken.
LEBTSCHWERSER VERSION
 Diese Spielversion ist für Bären erschaffen, sonst gibt es keine Bärenwobler!

Die schwierige für erhöhte Spielzeit
STEUERUNG
 CBM64 – mit joystick Feuerzaste – Bösen RUNSTOP – Pause RESTORE – Aus

POPEYE 2

POPEYE 2 HILFE!

Die Personen: Popeye, Brutus, Olive Oyl, Sweeppea, Eugene die Jeep und Bewebliche.
Die Gefahren: Bomben, unheimlich Tauche, marische Seelöwen, Feuerbälle, Lollpopen, Kokosnüsse, werbende Affen, springende Felsen, fallende Anker, zusammenbaubare, muskulöse und herabwürdige Gegenstände.
Die Gegenstände: Spinach, Hamburgers, Muskelkaffee, Bonuspunkte, Schlagreifen, Trüffeln, Musik und Tonförderle.
Die Ort des Handlungs Schauplatzes: Dschungel, Spratnabierbier aus Bausteine.
LOS GEB'S EIN WAHRES SUPERSPHLE!

DAS SPIEL

In seinen vorwiegend Bomben, Oliven zuegelung, muss Popeye se Brutus entsetzen. Geschieht dies mit Muskelkraft und viel Witz, gestärkt durch Spinat, muß Popeye Brutus wirftrogen und ältere seine Hände in Grünfäden drehen.

Umweglos trifft er immer wieder auf die, die sich als behalich – oder auch als hinderlich – erweisen.
Wimpy – hindert Popeye, hat er seine hamburgere, kann Popeye ihm helfen, sie wiederzufinden!

Sweet' Pea – Letztet gefährlich dicht am Rand der verbotenen Plattformen und drähen sie entlang, ohne den Abgrund zu sehen. Popeye muß ihn schnellstens zurückholen (Oh! Behalte wahre es zu spät gewesen!).

Finger der Jeep – Trift Popeye ein Ersatzpiloten, wenn Popeye ein ihm vorbeigeht.
Bomben – Popeye muß defuse Bomben entschaffen, sonst gibt es keine Bärenwobler!
Bewebliche – Paß auf sie suchen Stern! Laß nicht zu, daß sie Popeye Schreck zufügen. Hilf Popeye die Spindeln lösen, um vorbeizukommen.

Brutus – Wenn Popeye Olive erreicht, muß er mit Brutus um sie kämpfen – also kämpfen! er selbst Spinat wie eben möglich. Vorsicht, Popeye Brutus ist ein zeller Bursche – und dabei kein fahre Kämpfer – und er trägt eine riesige Knalle bei sich.
STEUERUNG
 AMSTRAD und CBM 64/128 – nur joystick
 Aufwärts – up Rechts – right Feuer – springen/bohren
 Abwärts – down Restore – down in der Kampfkategorie

PIKTE LEBEN U.S.W.

Punkte gibt es für das Erschaffen von Bomben, das Entsetzen von Hamburgern und Spinat, Bomben – Popeye muß defuse Bomben entschaffen, sonst gibt es keine Bärenwobler!
Bewebliche – Paß auf sie suchen Stern! Laß nicht zu, daß sie Popeye Schreck zufügen. Hilf Popeye die Spindeln lösen, um vorbeizukommen.

Brutus – Wenn Popeye Olive erreicht, muß er mit Brutus um sie kämpfen – also kämpfen! er selbst Spinat wie eben möglich. Vorsicht, Popeye Brutus ist ein zeller Bursche – und dabei kein fahre Kämpfer – und er trägt eine riesige Knalle bei sich.
STEUERUNG
 AMSTRAD und CBM 64/128 – nur joystick
 Aufwärts – up Rechts – right Feuer – springen/bohren
 Abwärts – down Restore – down in der Kampfkategorie

