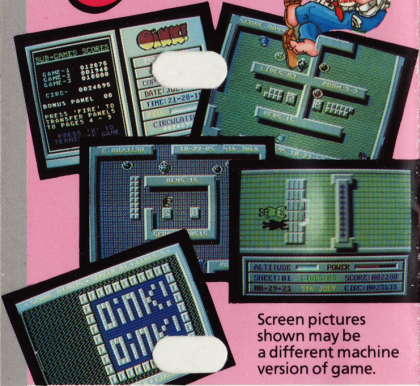


OINK!



Screen pictures shown may be a different machine version of game.

ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED
UNITS 3-6 BAILEYGATE
INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC
WEST YORKSHIRE WF8 2LN
TELEX 557994 RR DIST G
TELEPHONE 0977 79777



5 015103 882519

AS251



SOFTWARE

OINK!

ALTERNATIVE



CHAVE
HIT!

OINK!

LOADING INSTRUCTIONS:

Hit SHIFT AND RUN/STOP then play.

INTRODUCTION

Across the far side of the galaxy, the deadly Moose Faced Warlocks of Thrunge are about to enter battle with the peace loving Fried Egg People of Nostrillia, legendary throughout infinity for their lack of armpit sweat . . .

But who cares about that anyway? You are Uncle Pigg, the porky proprietor of OINK! the worlds funniest comic, and it is your job to get the next issue out time.

With your own two trotters you've got to assemble pages featuring the zany zitty adventures of Peter and his Enormous Pimple, Rubbishman (The Crude Crusader), and that happy hooligan, Tom Thug.

For some reason, Mary Lighthouse, Campaigner for public morals and clean toilets has taken against OINK! and will do her beastly best to stop you!

'Butcher' back into it, and save Uncle Pigg's bacon. (P.S. The Moose faced Warlocks won on penalties!)

Once the game has loaded and before a new game, the console screen shows the high score/game start page.

Pressing RETURN or FIRE will start the game and allow the clock to run.

The sub game scores page will drop into view. This page shows the scores of the three separate sub

games and also the number of bonus panels. During play you may return to the console screen at any time by pressing F1. If you have any bonus panels in store you may distribute them to the required pages by using the joystick and FIRE.

By pressing keys 1-9 or joystick up/down, you may view the nine magazine pages to see how full they are.

To begin play of sub games 1-3, press FIRE while on the relevant page.

This will now show the current games score etc.

Pressing FIRE again will start (or restart) the sub game.

Pressing the fire button while showing pages 4-9 will display information relating to that screen. i.e. While displaying the jokes page you may view the jokes by pressing FIRE to cycle through each panel but only those that are filled.

The panels for the three sub games can only be filled during play for that particular game. Additional bonuses panels are held in store to register on the FILL meter. The game being over when all pages are full.

GAINING PANELS

PETE'S PIMPLE

There are 12 different screens. Clearing the first 10 will fill the 10 panels on page 1 and for each screen there will be an additional 2 bonus panels with i.e. 20 bonus panels for screens 11 and 12 all 6 bonus panels will be added to the main store. Additional panels are scored at random during play.

RUBISHMAN

There are 6 different zones. At the end of zones 1 to 5, 2 panels per zone will be filled on page 2, with an additional 2 panels per zone going into the panel store.

Completing zone 6 will produce 4 more panels for the main store. Clearing the rubbish pile within a zone will add 2 more bonus panels. Additional bonus panels are scored at random during play.

TOM THUG

In this sub game you must search through the network of interlocking screens searching for the bonus panels. These are indicated on screen by:

B — Bonus Panel S — Random Score
P — Page Panel L — Extra Life
? — Random life or bonus score
KEY — Needed to finish score

The game must be completed before the copy date i.e. Midnight. 6th July.

The main clock keeps running throughout game play /console screen display etc.

If you lose all your lives on a sub game, the main clock is advanced by a number of hours.

You always return to a sub game at the screen/zone that you left it or where you lost your last life. You may leave a sub game, return to the console screen using F1 and then restart another sub game if you wish.

When you return to the original sub game it will be at the start of the screen/zone where you left it.

SUB GAME 1 PETE'S PIMPLE

The object of the game is to clear all of the blocks from a screen by using a bar to bounce the pimple around the screen. At the same time you have to avoid or destroy the oncoming nasties.

SUB GAME 2 RUBBISHMAN

The object of the game is to navigate through each zone. The zones are split into two sections. In the first section you must control Rubbishman's altitude with the joystick in order to fly over hazards or under bridges etc.

There are a number of objects that cannot be flown over and these will cause the loss of a life if touched. In general, you should fly at ground level as much as possible. The power meter decreases faster the higher Rubbishman flies. If the meter reaches zero then a life is lost. By hitting the bonus blocks a random amount of power, a random score and occasionally a bonus page panel is awarded. At the end of a zone comes a section where Rubbishman's altitude becomes fixed and the joystick allows him to move forward and backwards as well as up and down (right/left). If the joystick is held in its most forward position then the speed of scroll will increase. A number of objects move towards Rubbishman at varying speeds. The boxes cannot be destroyed and so must be avoided. The oil barrels can be destroyed and will increase rubbishman's power. The nasties can be destroyed.

SUB GAME 3 TOM THUG

You must manoeuvre Tom's Thugmobile around the screen destroying blocks that cover the exits to other screens. Bonus panels are obtained by destroying the bonus blocks. The nasties come in two forms. On entering a screen there will be a number of zombies. These move around the screen in a random manner and can be destroyed when shot. The homing drones always advance on Tom's Thugmobile.

When shot they become stunned for a random period after which they will start up again.

© Alternative Software Limited 1988

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: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

OINK

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO:
Premere SHIFT e RUN/STOP, e poi PLAY.

INTRODUZIONE

Dall'altra parte della galassia, i terribili Stregoni dalla Faccia di Alca de Thrunge stanno per fare guerra alle pacifiche Uova al Tegamino, popolo leggendario nell'infinito perché non sudano sotto le ascelle . . .

Ma a nois che ce ne frega? Tu sei Zio Pigg, il porco proprietario di OINK!, il più divertente giornale a fumetti dell'universo, e il tuo compito è di far uscire il prossimo numero in tempo.

Con i tuoi due zamponi, dovrai mettere insieme pagine e pagine con le pazze avventure di Pete e il suo Foruncolo Gigante, di Monnezza (il Prdicatore Folle) e quell'allegro teppista di Tom Thug.

Per qualche strano motivo, Mary Illuminata, la Missionaria della morale pubblica e dei cessi puliti, ce l'ha su con OINK! e farà un casino bestiale per fermarli!

Tu entra, fai un macello e salva la pancetta di Zio Pigg. (P.S. Gli Stregoni Faccia d'Alca hanno vinto, poi, ai rigori!)

Una volta caricato e prima di un nuovo gioco, la videata titolo visualizza la pagina del punteggio elevato/inizio gioco.

Premendo RETURN oppure FUOCO si avvia il gioco e si fa andare l'orologio.

Poi appare la pagina dei punteggi dei sotto giochi. Qhesta pagina visualizza i punteggi dei tre distinti sotto giochi e il numero dei riquadri premio. Premendo F1, puoi tornare alla videata titolo in ogni momento del gioco. Se hair da parte qualche riquadro premio, li puoi distribuire sulle pagine che vuoi usando il joystick e FUOCO.

Premendo i tasti 1-9 o muovendo il joystick sulgiù, puoi visualizzare le nove, pagine del giornale per verificare a che punto sono.

Per avviare e sotto giochi 1-3, premi FUOCO quando ti trovi sulla pagina rilevante.

Questa visualizza, adesso, i punteggi correnti, ecc. Premendo FUOCO di nuovo, si avvia (o riprende) il sotto gioco.

Premendo il bottone il fuoco durante le pagine 4-9, fa apparire le informazioni relative a quella videata. Per esempio, Quando appare la pagina delle barzellette, puoi visionare le barzellette premendo FUOCO per girare tra i vari riquardi, ma solo quelli che cono pieni.

I riquardi dei tre sotto giochi possoo essere riempiti solo durante l'esecuzione di quel particolare gioco. Riquadri premio supplementari sono tenuti in riserva e sono registrati sull'indicatore FILL (RIEMPI). Il gioco termina quando tutte le pagine sono piene.

OTTENERE RIQUADRI

IL FORUNCOLO DI PETE

Qui ci sono 12 videate diverse. Facendo le prime 10, si riempiono i 10 riquadri a pagina 1, e per ogni videata ci sono 2 pannelli premio in più, cioè: 20 riquadri premio. Per le videate 11 e 12, i 4 riquadri premio vengono aggiunti alla riserva principale. I riquadri supplementari vengono assegnati a caso durante il gioco.

MONNEZZA

Qio ci sono 6 zone diverse. Alla fine delle zone da 1 a 5, 2 riquadri per zono vengono riempiti sulla pagina 2, con altri 2 riquadri per zona messi in riserva.

Completando la zona 6, si producono altri 4 riquadri per la riserva. Ripulendo l'immondizia di una zona, porta 2 riquadri premio. Altri riquadri premio vengono assegnati a caso durante il gioco.

TOM THUG

In questo sotto gioco, devi cercare nel gruppo di videate collegate per trovare i riquadri premio. Questi sono indicati sullo schermo da:

B	— Riquadro Premio	L	— Vita Supplementare
P	— Riquadro Pagina	?	— Via a Caso oppure assegnazione premio
S	— Assegnazione a Caso	CHIAVE	— Necessaria per completare il punteggio

Il gioco deve essere completato prima della data di chiusura del giornale, cioè Mezzanotte del 6 Luglio.

L'orologio principale continua a scorrere per tutto il gioco.

Se perdi tutte le vite in un sottogioco, l'orologio viene messo avanti di un certo numero de ore.

Il rientro in un sotto gioco avviene sempre nella videata/zona che hai lasciato o dove hai perso l'ultima vita. Se lo desideri, puoi lasciare un sotto gioco, tornare alla videata titolo usando F1 e poi iniziare un altro sotto gioco.

Quando ritorni al sotto gioco originale, questo avviene alla videata/zona che avevi lasciato.

SOTTO GIOCO

SOTTO GIOCO 1 IL FORUNCOLO DI PETE

L'obiettivo del gioco è di eliminare tutti i blocchi di una videata, usando una barra per spingere il foruncolo in giro per lo schermo. Allo stesso tempo, devi evitare o distruggere i cattivi in arrivo.

SOTTO GIOCO 2 MONNEZZA

L'obiettivo del gioco è di navigare in ogni zona. Queste sono divise in due sizioni. Nella prima sizione devi controllare l'altitudine di Monnezza on il joystick per farlo volare sopra gli ostacoli o sotto i ponti, ecc.

Un certo numero di oggetti non possono essere sorvolati e se li tocchi perdi una vita. In genere, devi volare il più possibile rasoterra. Più Monnezza vola alto, più l'indicatore di potenza diminuisce velocemente. Quando l'indicatore arriva a zero, perdi una vita. Se colpisci i blocchi premio, ti viene assegnata una certa quantità di potenza, un punteggio a caso e, occasionalmente, un riquadro pagina premio. Alla fine di una zona l'altitudine di Monnezza rimane fissa e il joystick permette di muoverlo avanti e indietro, in su e in giù (destra/sinistra). Se il joystick viene tenuto nella posizione più avanzata, la velocità di scorrimento diventa maggiore. Una serie di oggetti vanno incontrato a Monnezza a velocità diverse. Le scatole non possono essere distrutte, per cui le devi evitare. I fusti di benzina possono essere distrutti e aumentano la potenza. I cattivi, anche, possono essere distrutti.

SOTTO GIOCO 3 TOM THUG

Devi solo manovrare la Thugmobile sullo schermo, distruggendo i blocchi che coprono le uscite sulle altre videate. Quando li distruggi, ottieni dei riquadri premio. I cattivi si presentano in due versioni. Quanti entri nella videata, tgrovi un certo numero di zombi, che si muovono a casaccio sullo schermo e si distruggono colpendoli. I robot vanno sempre addosso alla Thugmobile.

Quando li colpisci, rimangono storditi per un pó e poi ricominciano da capo.

OINK

LADAEANWEISUNGEN:

SHIFT und RUN/STOP drücken, dann PLAY.

EINFÜHRUNG

Am anderen Ende der Galaxie sind die schrecklichen 'Elchgesichter' von Thrunge im Begriff, den Kampf gegen die friedliebenden 'Spiegeleiwesen' von Nostrilia—weltraumbekannt wegen ihres Mangels an Achselhöhlenschweiß—zu beginnen . . . Aber wenn kümmert das schon? Sie! Sie sind Uncle pigg, Besitzer des witzigen Comics der Welt—OINK!—und Sie müssen die nächste Ausgabe rechtzeitig herausbringen. Mit Ihren eigenen beiden Vorderfüßen müssen Sie die Seiten voll abeneuerlichen Gschehens zusammenstellen: Pete und sein enormer Pickel, Rubbishman (der rauhe Geselle) und Tom Thug, der lustige Lummel.

Aus irgendeinem Grunde hat Frau Mary Lighthouse, Schützerin der öffentlichen Moral und sauberer Toiletten, es auf OINK! abgesehen und tut ihr bestes, Sie in Ihrer Arbeit zu hindern!

Nehmen Sie all Ihre Kraft zusammen, und bewahren Sie Ihre Koteletts vor Schaden! (Übrigens: Die 'Elchgesichter' haben durch Elfmeter gesiegt!)

Nach dem Laden des Spiels und am Anfang eines neuen Spiels zeigt der Titelbildschirm die hohen Punkte an. Von diesem Bildschirm aus werden durch Drücken von RETURN oder 'Feuer' Spiel und Uhr in Gang gesetzt.

Darauf erscheint die Seite mit den Punkten für die drei einzelnen Unterspiele und der Anzahl der Bonusfelder im Vorrat haben können Sie sie mit dem Joystick und durch Drücken von 'Feuer' auf die jeweiligen Seiten verteilen.

Durch Drücken der Tasten 1-9 oder Joystick auf/ab bringt man die neun Seiten des Comics in die Anzeige, um zu sehen, wie weit sie gefüllt sind.

Um eines der Unterspiele 1-3 zu spielen, drückt man 'Feuer', während man auf der entsprechenden Seite ist, und die aktuelle Punktezahl u.s.w. wird angezeigt.

Erneutes Drücken von 'Feuer' bewirkt Beginn (oder Wiederbeginn) des Unterspiels. Durch Drücken von 'Feuer' während der Anzeige der Seiten 4-9 erscheint Information bezüglich der jeweiligen Seite. Während z.B. die Witzeseite angezeigt wird, kann man die Witze sehen, indem man 'Feuer' drückt und die Felder durchläuft—aber nur die gefüllten. Die Felder der Unterspiele können nur während des Spielens des jeweiligen Spiels gefüllt werden. Im Vorrat befinden sich zusätzliche Bonusfelder, die zum Registrieren im 'FILL'—meter auf die jeweilige Seite gebracht werden müssen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Seiten gefüllt sind.

DIE ERZIELUNG VON FELDERN

PETES PICKEL

Es gibt 12 verschiedene Bildschirme. Durch die erfolgreiche Beendigung der ersten 10 werden die Felder auf Seite 1 gefüllt; für jeden Bildschirm gibt es außerdem 2 Bonusfelder, also insgesamt 20 Bonusfelder. Für die Bildschirme 11 und 12 kommen 6 Bonusfelder zum Hauptvorrat hinzu. Während des Spiels ergeben sich gelegentlich weitere Felder durch Zufall.

RUBBISHMAN

Es gibt 6 verschiedene Zonen. Am Ende der Zonen 1 bis 5 sind 2 Felder pro Zone auf Seite 2 gefüllt, während 2 weitere Felder pro Zone in den Feldervorrat kommen.

Wenn man Zone 6 geschafft hat, gibt es 4 weitere Felder für den Hauptvorrat. Wenn man den Abfallhaufen in einer Zone fortschafft, gibt es weitere 2 Bonusfelder. Während des Spiels ergeben sich zufällig weitere Bonusfelder.

TOM THUG

In diesem Unterspiel müssen Sie die ineinandergreifenden Bildschirme nach Bonusfeldern durchsuchen. Diese erscheinen folgendermaßen auf dem Bildschirm:

B	— Bonusfeld
P	— Seitenfeld
S	— Zufällige Punkte
L	— Zusätzliches Leben
?	— Zufälliges Leben oder Bonuspunkte

SCHLÜSSEL — wird zum Beenden benötigt

Das Spiel muß termingemäß am 6. Juli um Mitternacht beendet sein.

Die Hauptuhr läuft während des gesamten Spiels, der Titelschirmanzeige u.s.w. Wenn Sie Ihre sämtlichen Leben in einem Unterspiel verlieren, wird die Hauptuhr um einige Stunden vorgestellt.

Man geht zu einem Unterspiel immer an dem Bildschirm/der Zone zurück, wo man es verlassen hat oder sein letztes Leben verloren hat. Wenn man möchte, kann man auch ein Unterspiel verlassen, über F1 zum Titelbildschirm zurückkehren und ein neues

Unterspiel beginnen.

Wenn man zu dem ersten Unterspiel zurückgehen möchte, geschieht dies am Beginn des Bildschirms/der Zone, wo man es verlassen hat.

DIE UNTERSPIELE

UNTERSPIEL 1 PETES PICKEL

Es ist Ziel des Spiels, alle Blöcke vom Bildschirm zue entfernen, indem man den Pickel mit einem Stock über den Bildschirm bewegt. Gleichzeitig muß man die entgegenkommenden Unwesen meiden oder vernichten.

UNTERSPIEL 2 RUBBISHMAN

In diesem Spiel geht es darum, sich durch jede Zone hindurchzuschlagen. Die Zonen sind in zwei Teile geteilt: im ersten Teil müssen Sie Rubbishmans Höhe mit dem Joystick bestimmen, damit er über Gefährstellen, unter Brücken hindurch u.s.w. fliegen kann. Es gibt aber auch Gegenstände, die nicht überflogen werden können und durch deren Berührung ein Leben verlorengeht. Im allgemeinen sollte man soweit wie möglich in Bodennähe fliegen. Je höher Rubbishman fliegt, desto schneller sinkt die Kraft am Kraftmesser. Wenn sie Null erreicht, geht ein Leben verloren. Wenn man die Bonusblöcke berührt, gibt es eine durch Zufall bestimmte Menge Kraft oder punktezahl und manchmal auch ein Bonusseitenfeld. Am Ende einer Zone kommt ein Teil, in dem Rubbishmans Höhe fixiert ist und er sich über den Joystick sowohl vor- und zurück- als auch auf- und abbewegen (rechtlinig) läßt. Wenn der Joystick in seiner

extremen Vorwärtssposition gehalten wird, rollt der Bildschirm schneller. Verschiedene Gegenstände kommen Rubbishman mit verschiedenen Geschwindigkeiten entgegen. Die Kästen lassen sich nicht zerstören, wodurch Rubbishmans Kraft zunimmt. Die Unwesen lassen sich auch zerstören.

UNTERSPIEL 3 TOM THUG

Sie müssen Toms Thugmobil über den Bildschirm manövrieren und Blöcke zerstören, die den Ausgang zu anderen Bildschirmen versperren. Es gibt zwei Arten Unwesen: die Zombies, die sich ziellos auf dem Bildschirm umhertreiben und durch Abschießen aus dem Wege geräumt werden, und die Roboter mit Zielpfeilung, die Toms Thugmobile ständig verfolgen.

Wenn man auf sie schießt und sie trifft, werden sie auf unterschiedlich lange Zeit betäubt und beginnen die Verfolgung dann wieder von neuem.