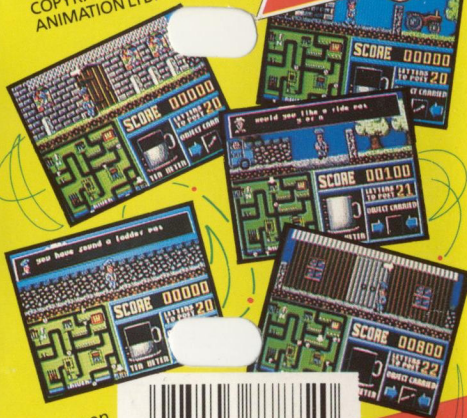


# Postman Pat 2

LICENSED BY  
BBC ENTERPRISES LTD.  
COPYRIGHT WOODLANDS  
ANIMATION LTD. 1989



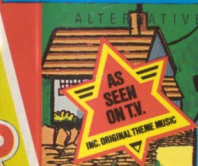
Screen  
pictures may  
be a different  
version



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

Postman Pat 2

CBM64/128



# Postman Pat 2

# 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 "maggie" 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!**

CBM64/128



**299 RANGE**

## LOADING INSTRUCTIONS

### CBM 64

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

### SPECTRUM 48K

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

### AMSTRAD CPC

(Disk users should type ITAPE and press ENTER before starting). Insert rewownd 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

## BRIEFTRAGER PAT II

### WAS FÜR EINE HITZE!

Es ist sehr heiß heute in Greendale, und Pats Auto funktioniert nicht; deshalb muß er alle Briefe zu Fuß austragen. Er wird sehr durstig werden, und muß daher viele Tassen Tee trinken, sonst muß er nach Hause ins Bett gehen.

Glücklicherweise wird Sam anbieten, Pat ein Stück im Auto mitzunehmen, wenn sie sich auf ihren Runden treffen Pat muß auf die (Elsterhennen) aufpassen, die versuchen werden, seine Briefe zu stehlen.

Wenn Pat zum Haus seiner Freunde kommt, kann es sein, daß sie seine Hilfe bei der Lösung eines Problems brauchen; Pat muß einen Gegenstand, den er auf seinen Runden gesehen hat, aufsammeln. Ist der Gegenstand kaputt, so muß Pat Ted Glen, den Handwerker, holen, damit dieser den Gegenstand reparieren kann.

In diesem Spiel sind Sie der Briefträger Pat.

Das Spiel beginnt, wenn Pat vor der Post steht. Der Ort, an den der Brief gebracht werden muß, beginnt auf der Karte zu blinken, und der Spieler muß den besten Weg dorthin herausfinden. Sie können entweder zu Fuß gehen oder versuchen, Sams Auto zu treffen. Wenn Pat auf einem Screen landet, der einen der Gegenstände, die er braucht, enthält, so muß er über diesen Gegenstand schreiten (und Sie drücken dann den Feuerknopf). Tragt Pat schon einen Gegenstand, so wird der erst fallengelassen und der zweite aufgehoben.

Trifft Pat auf eine der Hennen und sie berührt ihn, so wird der Brief, den er bei sich hat, gestohlen, und die Henne läuft mit dem Brief davon, doch läßt sie ihn irgendwo fallen. Pat muß den Brief wiederfinden, bevor er seine Runde fortsetzen kann.

Auf der unteren Hälfte des Bildschirms sehen Sie eine Karte von Greendale mit blinkenden Markierungen, die Pats Position, den Ort, wo er den Brief abliefern muß, die Position der Hennen (unbedingt vermeiden), von Ted Glen und Sams Auto anzeigen.

Das Spiel besitzt eine einfache oder eine schwerere Version, so daß das Spiel von allen Alterstufen gespielt werden kann.

Um das Spiel zu beenden, muß Pat alle seine Aufträge erfüllen und alle Briefe austragen—erwerben Sie so viele Punkte wie möglich, doch passen Sie auf die Tee—Anzeige auf. Viel Spaß!

### LADEN

CBM 64

Die bis an den Anfang zurückgespulte Kassette in den Kassettenrecorder geben. SHIFT—Taste gedrückt halten und RUN/STOP drücken. Kassette starten.

### STEUERUNG

CBM 64—Nur den Joystick benutzen.

LEERTASTE = Brief abliefern oder Gegenstand aufnehmen.

## IL POSTINO PAT II

### PHIEW, CHE CALDO!

E' un giorno molto caldo a Greendale e il furgone di Sam ha un guasto, perciò deve camminare per consegnare tutte le lettere. Pat avrà molta sete e ha bisogno di parecchie tazze di tè per rinfrescarsi, altrimenti dovrà andare a letto per rimettersi.

Fortunatamente Sam offrirà a Pat un passaggio nel suo furgone se si incontrano durante i loro giri. Pat deve fare attenzione alle gazze che cercano di rubargli le lettere.

Quando Pat raggiunge la casa di uno dei suoi amici, potrà doverlo aiutare a risolvere un problema, per cui dovrà raccogliere un articolo che egli ha notato durante uno dei suoi giri. Se l'articolo è rotto, Pat dovrà trovare Ted Glen, l'operaio, che lo aggiusterà.

Nel gioco avete la parte del Postino Pat.

Il gioco inizia con Pat di fronte all'Ufficio Postale. Il luogo in cui deve consegnare le lettere lampeggerà sulla cartina e il giocatore deve decidere il percorso migliore. Può scegliere di camminare all'indirizzo, o di cercare d'intercettare il furgone di Sam. Se cammina in uno schermo contenente uno degli articoli di cui ha bisogno, deve camminarci sopra per raccogliergli (premete "fuoco"). Se Pat sta già portando un articolo, questo cade ed il secondo lo rimpiazza (cioè avviene una sostituzione).

Se Pat incontra una gazza ed essa lo tocca, la lettera che avrà in mano gli sarà rubata e la gazza scapperà con la lettera ma eventualmente la lascerà cadere. Pat deve trovare la lettera prima di fare qualsiasi altra cosa.

Nella metà di fondo dello schermo troverete una cartina di Greendale con marcatori lampeggianti che mostrano la posizione di Pat, dove deve andare a consegnare una lettera, la posizione delle gazze (da evitarsi), dove si trova Ted Glen, e la posizione del furgone di Sam.

Il gioco ha due versioni: una facile e una difficile; così possono giocarci tutti.

Per finire il gioco, Pat deve completare tutti i compiti e consegnare tutte le lettere—perciò cercate di fare il maggior numero di punti ma fate attenzione al termometro del tè, e vi diventerete parecchio!

## ISTRUZIONI DI CARICO

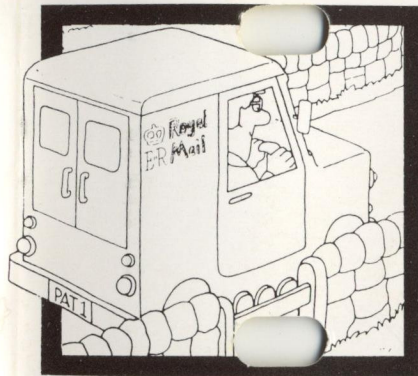
CBM 64

Inserite il nastro riavvolto nell'apparecchio. Tenete premuto SHIFT e premete RUN/STOP. Fate iniziare il nastro.

## TASTE E COMANDI

CBM 64—Solo il comando a cloche.

SPAZIO = Per consegnare la lettera e raccogliere un articolo.



© 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 731