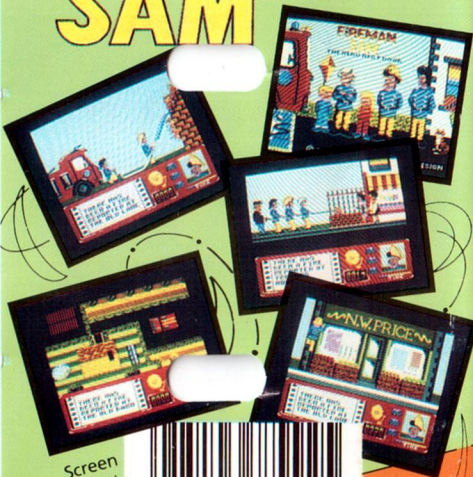


FIREMAN SAM



Screen pictures may be a different version.



ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED UNITS 5-7 BAILEYGATE INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC WEST YORKSHIRE WF8 2LN FAX 0977 790243

FIREMAN SAM

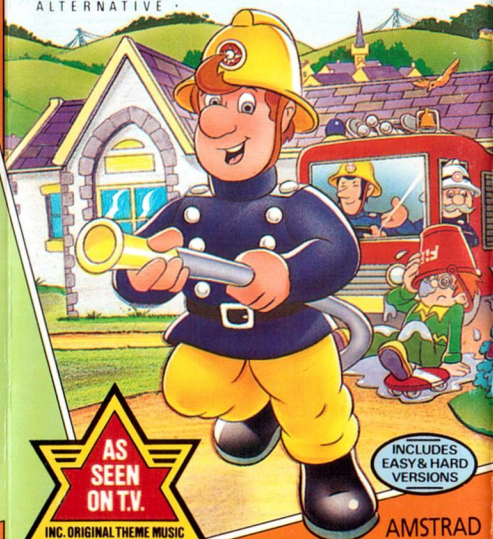
AMSTRAD



SOFTWARE

FIREMAN SAM

ALTERNATIVE



INCLUDES
EASY & HARD
VERSIONS

AMSTRAD



FIREMAN SAM

THE HERO NEXT DOOR

You help **Fireman Sam** everyone's favourite fireman, as he stars in this highly entertaining game, featuring a host of delightful characters from **Pontypandy** a small town somewhere in the hills and valleys of Wales. Join the crew on **Jupiter** the fire engine, and drive around **Pontypandy**, answering the distress calls. You will have a limited time to complete each task and to return to the station, or **Fire Officer Steele** will give you a warning. Three warnings and it's game over for you and **Fireman Sam**, and you will have to start again.

GOOD LUCK

THE TASKS INCLUDE

1. FIRE, FIRE!

A blazing fire has broken out. Quickly speed to the scene and douse the flames; but hurry up! Time is running out!

2. HEAVE HO!

Naughty Norman has been up to mischief as usual. This time his antics have caused him to get his head stuck in the railings. You must rescue him, enlisting the help of your friendly crew, by pulling the railings apart to free him.

3. GRIP AND CLIMB

You must help **Fireman Sam** climb the northface of **Price's Shop**, using the ladders to retrieve the twin's kite which is stuck on the roof causing all sorts of havoc as it blows around. Be careful to avoid all the obstacles, and to keep your balance. Here's hoping you have a head for heights... whoops!

4. LOST AND FOUND

Drive **Jupiter** through **Pontypandy** to find various lost items, when **Jupiter** approaches them, they will be automatically collected and points will be awarded to you.

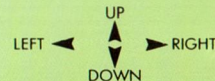
THE GAME SCREEN

The **upper part** of the screen shows the playing area. The **lower part** of the screen shows you your score, and is the information panel.

On the left is the **Teleprinter** which displays important messages, there is also a **Fire Bell** which will 'ring' when an emergency occurs. You will also see a series of small **Envelopes** that light up each time he gets a warning.

Underneath the picture of Sam a **Timer Bar** shows the time remaining to complete a call.

CONTROLS JOYSTICK



The Fire Button = Jump in Grip and Climb.

Please note **C64** and **Amstrad** versions are joystick only, but the **Spectrum** version has a keyboard option as well.

KEYBOARD CONTROLS (Spectrum Only)

Q A O P
(SPACE) DUPLICATES FIRE

LOADING INSTRUCTIONS

Amstrad:

Press (control) small (enter) then large (enter).
During game follow on screen instructions as certain parts will multi load when necessary. This will be clearly indicated during gameplay.

C64:

Press (shift) (run/stop) together, then (enter) (space) pause.
Move joystick to re-start.
(C64 does not multi load this game).

EL BOMBERO SAM

EL HÉROE DEL BARRIO

Tu le ayudas a Fireman Sam, el bombero más popular, según empieza este juego tan divertido en el que intervienen varios simpáticos personajes de Pontypandy, un pueblo perdido entre las montañas y valles del País de Gales.

Únete a la dotación del coche de bomberos, Jupiter, y vete por Pontypandy, respondiendo a las llamadas de socorro.

Tienes poco tiempo para completar cada tarea y volver al parque de bomberos. Si te retrasas el oficial Steele te da un aviso. A los tres avisos se acaba el juego para ti y para Fireman Sam, y tienes que volver a empezar.

BUENA SUERTE!

LAS TAREAS INCLUYEN:

- FUEGO, FUEGO!**
Se ha producido un incendio. Vete rápido y apaga las llamas, rápido, que se te acaba el tiempo!
- HALE!**
Naughty Norman he hecho alguna de las suyas. Esta vez se ha quedado con la cabeza atascada en una verja. Tienes que librarle con ayuda de tu simpática dotación, tirando de las barras para apartarlos y sacarle.
- AGARRAR Y SUBIR**
Debes ayudarle a Fireman Sam a subir la pared norte del Price's Shop, usando escaleras para coger la cometa de los mellizos que se ha quedado cogida en el tejado, causando estragos según la zarandea el viento. Cuida de evitar todos los obstáculos y de mantener el equilibrio. Esperamos que no sufras de vértigo... epa!
- PERDIDOS Y HALLADOS**
Conduce a Jupiter por Pontypandy para hallar varios artículos perdidos. Al acercarte a ellos se recogen automáticamente y tú ganas puntos.

EL CUADRO

La parte superior muestra la zona de juego.
La parte inferior muestra tu puntuación, y es el panel de información.

A la izquierda se encuentra el teletipo, que muestra mensajes importantes. Hay también una campana de incendios que suena cuando se da una emergencia. Verás también una serie de pequeños sobres que se iluminan que coge una.

Bajo la imagen de Sam una barra de tiempos muestra el tiempo que queda para completar una salida.

MANDOS

Palanca



Botón de "fuego" = Saltar, agarrar y subir

Nota: Las versiones C64 y Amstrad son de palanca solamente, pero las Spectrum lleva también opción de teclado.

MANDOS POR TECLADO (solo en Spectrum)

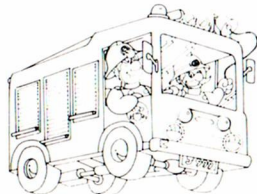
Q A O P
(ESPACIO) REPITE "FUEGO"

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Amstrad

Pulsa CONTROL, ENTER pequeña y luego ENTER grande.

En el curso del juego sigue las instrucciones del cuadro dad que ciertas partes se cargan por sí mismas cuando se necesitan. Esto se indica claramente durante el juego.



SAPEUR POMPIER

E HEROS D'A COTE

Venez en aide à Fireman Sam, pompier qui plait à tout le monde et vedette de ce jeu passionnant – accompagne bien entendu d'une foule de personnages de Pontypandy, petite ville située parmi les collines et les vallées du pays de Galles.

Inscrivez-vous au corps des sapeurs-pompiers. Venez faire un tour de Pontypandy dans Jupiter, le fourgon-pompe, pour aider Fireman Sam à répondre aux appels de détresse.

Il vous faut accomplir chaque tâche et retourner à la caserne dans le délai prévu, sinon Fire Officer Steele (le chef) vous donnera un avertissement. Alors, trois avertissements et bonsoir! Il faudra tout recommencer...

BONNE CHANCE!

- AU FEU!**
Un incendie s'est déclaré. Il faut le maîtriser, et au plus vite! C'est une course contre la montre!
- NAUGHTY NORMAN**
Le méchant petit Norman a fait encore une sottise. Cette fois il a trouvé le moyen de se faire coincer la tête dans une grille. Vous et les copains, à la rescousse: il faut libérer Norman en écartant les barreaux.
- A L'ESCALADE!**
Il vous faut aider Fireman Sam à escalader la façade de Price's Shop à l'aide des échelles pour récupérer le cerf volant des jumeaux, qui s'est bloqué sur le toit de la boutique. Faites attention à éviter les nombreux obstacles et à ne pas perdre votre équilibre. Il faut espérer que vous n'avez pas le vertige... mince alors!
- OBJETS TROUVES**
Faites le tour de Pontypandy à la recherche de divers objets perdus. À l'approche de Jupiter, ces objets seront récupérés automatiquement et vous marqueront des points.

L'ECRAN

La zone supérieure de l'écran est réservée au jeu, la zone inférieure indique les points marqués et d'autres informations.

À gauche se trouve la téléimprimante, qui affiche les messages. Il existe également un avertisseur, qui se déclenche en cas d'urgence. Vous verrez aussi une série de petites enveloppes qui s'allument à chaque fois que Sam en reçoit une.

Au-dessous de la figure de Sam le compteur indique le temps qu'il vous reste pour accomplir une tâche.

LES COMMANDES

LA MANETTE



Bouton feu = saut/prise/escalade

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad

Appuyez sur Control et petit Enter et puis sur Enter.

Pendant le jeu, suivez bien les instructions affichées sur l'écran puisqu'au besoin certains éléments viennent s'intégrer au jeu principal. Ces éléments seront clairement indiqués.

© Alternative Software Ltd.

All rights reserved.

No part of this publication/work or name and title thereto including the appearance and get-up thereof may be reproduced stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means electronic mechanical photocopying recording or otherwise without either the prior written permission of the copyright holder for which application should be addressed in the first instance of Alternative Software Ltd.

TAKE NOTICE that Alternative Software Ltd. is recorded as asserting all rights of authorship in this work in accordance with the provisions of The Copyright Designs & Patents Act 1988.

© PRISM ART & DESIGN LTD.
LICENSED BY BBC ENTERPRISES LTD.

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 5-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire.
We will acknowledge receipt of your programme same day.