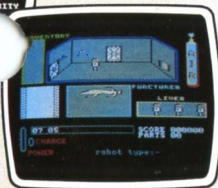




Screen pictures shown  
may be different machine  
versions of game.



Help our hapless hero fix his spaceship before its too late!  
Aider notre infortuné héros à réparer son vaisseau spatial avant qu'il ne soit trop tard!  
Hijs unserem vom Pech versolgenen helden, Raumschiff zu reparieren, bevor es zu spät ist!  
Aiuta il nostro sventurato eroe ripara la sua astronave prima che sia troppo tardi!  
¡Ayuda a nuestro desventurado héroe a reparar su nave espacial antes de que sea demasiado tarde!  
Help onze pechvogel zijn ruimtevaartuig te repareren voordat het te laat is!  
Hjælp vores uheldige helt med at reparere hans rumskib, inden det er for sent!

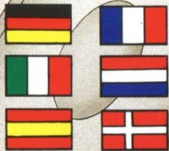
AMSTRAD 464  
664 6128

SILVER  
199  
RANGE

AMSTRAD 464/664/6128

# THE Muggins SPACEMAN

THE Muggins  
SPACEMAN



Firebird

Look out for these exciting titles in the  
Firebird 199 Silver Range for your Amstrad  
computer\*

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| Booty             | Park Patrol       |
| Chickin Chase     | Pneumatic Hammers |
| Chimera           | Raging Beast      |
| Cylu              | Realm             |
| Dark Star         | Rebelstar         |
| Gunstar           | Rock & Wrestle    |
| Harvey Headbanger | Spaced Out        |
| Helicopter        | The Plot          |
| Imagination       | Think             |
| Megabucks         | Thrust            |
| Mission Genocide  | Thrust II         |
| Ninja Master      | Thunderzone       |
| Olli and Lissa    | Ultima Ratio      |
| Parabola          | Willow Pattern    |

\* Correct at time of printing

# MUGGINS THE SPACEMAN

© M. FOX

## THE GAME

Muggins has been sent to recover the new wonder spaceship which has crashed during a large meteorite shower. In the crash and commotion many vital pieces of engine and such-like were redistributed around the ship. You, Muggins, have to replace all the parts in the correct places, then take off and fly back to the space docks for proper repairs.

However, all the security systems are still working. The ship is divided into many different security zones, only one of which, with the aid of the computer terminals, can be made into a safe zone at any one time. A safe zone is depicted by a blue border to the room, whilst red is a security zone.

Green patrol robots are harmless, but if one spots you in a security zone, it will summon the yellow security robots in an effort to dispense with you.

It takes five hits for them to kill you, shown on your life marker and you start off with three lives. When you lose a life you go back to the start room but you do not lose your possessions. You are also equipped with a gun but this needs its power pack charged up before it will fire.

Certain rooms have holes in the top wall, causing a vacuum. Whilst in a vacuum, your space helmet will automatically flip on and start using your internal oxygen supply. Holes can be repaired with patches from dispensers scattered around the ship. Holes are continually appearing and if too many are left unpatched (represented by the image of your ship disappearing) the ship will disintegrate. Also, if you are shot whilst in a vacuum, you will die instantly.

If you are too successful at destroying security robots then faster battle robots will be deployed against you.

Spread about, there are map terminals which can show which local rooms are safe, linking doors and the position of objects.

Secure lockers, which you may come across, after printing up their name, will display a clue as to how their contents can be released.

Credit card style passes can open certain locked doors. Press fire at the autopilot to take off. Ordinary doors open automatically. You can carry up to four objects.

## LOADING

### AMSTRAD 464 OWNERS

1. Place the rewound cassette into the cassette unit and press PLAY.
2. Hold down CTRL and press the SMALL ENTER key.

### AMSTRAD 664, 6128 and 464 + DISK OWNERS

1. Hold down SHIFT and press the @ key. Type TAPE and press RETURN.
2. Connect a suitable cassette player to your computer, according to the User Manual, and insert the rewound cassette.
3. Hold down CONTROL and press the ENTER key.
4. Press PLAY on the cassette player.

*NOTE: Full loading instructions can be found in your Amstrad Manual.*

## CONTROLS

**Joystick only:** (Up, down, left, right). Fire=Fire, except when touching a piece of furniture where an object may be picked up or dropped.

SPACE=Pause Small ENTER=Abort

**WARNING.** Copyright subsists in all Firebird Software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied, transmitted in any form, or by any means, hired or lent without the express permission of the publisher.

If this program is faulty, or fails to load, please return it to the address below CLEARLY MARKED 'RETURNS' and it will be replaced free of charge. This offer does not affect your statutory consumer rights.

Firebird Software, First Floor, 64-76 New Oxford Street, London WC1A 1PS  
Firebird and the Firebird logo are registered trademarks of  
British Telecommunications plc.

**MUGGINS DER RAUMFAHRER****DEUTSCH****LADEN**

(Normale Amstrad CPC-Ladeanleitungen).

**DAS SPIEL**

Muggins soll das neue Wunderraumschiff bergen, das während eines großen Meteoritenregens verunglückt ist. Infolge des Unglücks und des damit verbundenen Durcheinanders wurden wichtige Teile des Triebwerks und dergleichen überall im Raumschiff verteilt. Du, Muggins, hast die Aufgabe, alle Teile wieder an den richtigen Ort zu bringen, danach zu starten und das Raumschiff zwecks richtiger Reparaturarbeiten zur Weltraumwerkstatt zurückzuflogen.

Aber alle Sicherheitssysteme funktionieren noch. Das Raumschiff ist in viele verschiedene Sicherheitszonen unterteilt. Davon kann jeweils nur eine Zone mit Hilfe von Computerterminalen in eine sichere Zone verwandelt werden.

Ein sichere Zone wird durch einen blauen Rand um das Zimmer angezeigt; Sicherheitszonen sind rot.

Grüne Patrouillenroboter sind harmlos. Wenn sie Dich jedoch in einer Sicherheitszone entdecken, werden sie die gelben Sicherheitsroboter rufen, damit sie Dich beseitigen. Sie benötigen fünf Schläge, um Dich zu töten. Die Anzahl der Schläge wird auf Deiner Lebensanzeige angegeben. Du beginnst mit drei Leben. Wenn Du ein Leben verlierst, gehst Du zurück in den ersten Raum (start room), verlierst aber nicht Deinen Besitz. Du bist auch mit einem Gewehr ausgerüstet, aber dessen Energieteil muß geladen werden, damit Du damit schießen kannst.

Einige Räume haben Löcher in der oberen Wand, die eine Vakuum verursachen. Wenn Du Dich in einem Vakuum befindest, wird Dein Helm automatisch herunterklappen und beginnen, Deinen internen Sauerstoffvorrat zu benutzen. Löcher können mit Ausbesserungsstücken aus Apparaten, die im ganzen Raumschiff verteilt sind, repariert werden. Die Löcher erscheinen ständig, und wenn eine zu große Anzahl nicht repariert wird, (dies wird durch das Verschwinden des Bildes Deines Raumschiffs angezeigt), wird das Raumschiff auseinanderfallen. Und wenn Du, während Du Dich in einem Vakuum befindest, von einer Waffe getroffen wirst, wirst Du sofort sterben.

Wenn Du bei der Vernichtung von Sicherheitsrobotern zu erfolgreich bist, werden schnellere Roboter gegen Dich eingesetzt.

Überall verstreut sind Kartenterminals, die sichere Räume, Verbindungstüren und die Position von Objekten anzeigen können. Sichere Schließfächer, die Du eventuell findest, werden, nachdem Du ihren Namen eingetippt hast, ein Hinweis geben, wie man ihren Inhalt erhalten kann.

Mit Kreditkarten ähnlichen Pässen kann man bestimmte verschlossene Türen öffnen.

Drücke im Autopilot 'fire', um zu starten.

Normale Türen öffnen sich automatisch. Du kannst bis zu vier Objekte auf einmal tragen.

**STEUERUNGSMÖGLICHKEITEN**

Nur Joystick. (Hoch, runter, links, rechts). Fire=Feuern, außer bei Berührung eines Einrichtungsgegenstandes, wo ein Objekt aufgenommen oder fallen gelassen werden kann.

LEERTASTE=Pause

Kleines ENTER=Abbrechen des Vorgangs.

**MUGGINS L'ASTRONAUTE****DEUTSCH****CHARGEMENT**

(Instructions normales de chargement du Amstrad CPC)

**LE JEU**

Muggins a été envoyé pour récupérer le tout nouveau vaisseau spatial qui s'est écrasé pendant une grosse averse de météorites. Lors de l'accident de nombreuses pièces vitales du moteur et d'autres appareils ont été éparpillées à travers le vaisseau spatial. Vous, Muggins, devez remettre toutes les pièces à leur place, puis décoller et revenir au dock spatial pour les réparations proprement dites.

Cependant, tous les systèmes de sécurité sont encore en état de marche. Le vaisseau est divisé en de nombreuses zones de sécurité, et une d'entre elles seulement peut, à l'aide d'un terminal d'ordinateur, être rendue inoffensive à un moment donné. Une zone inoffensive est dénotée par une bordure bleue autour de la pièce, alors que la rouge dénote une zone de sécurité. Les robots de patrouille verts ne vous feront pas de mal, mais si l'un d'entre eux vous aperçoit dans une zone de sécurité, il appellera les robots de défense jaunes pour qu'ils vous éliminent.

Vous pouvez être touché cinq fois avant d'être tué; ceci est marqué sur votre tableau de vie, et vous commencez avec cinq vies. Quand vous perdez une vie vous revenez à la pièce de départ, mais vous ne perdez pas vos possessions. Vous êtes aussi équipé d'un révolver mais il faut le recharger avant de pouvoir tirer.

Certaines pièces ont des trous dans le mur du haut, ce qui cause un vide. Quand vous serez dans un vide, votre casque spatial va s'abaisser automatiquement et vous devez utiliser l'oxygène de votre réserve. Les trous peuvent être réparés avec des pièces qui se trouvent dans des distributeurs disséminés dans tout le vaisseau. Des nouveaux trous apparaissent continuellement et si trop sont laissés sans réparation (ce qui est représenté par l'image de votre engin spatial en train de disparaître), le vaisseau va se désintégrer. En plus, si vous êtes atteint par un tir pendant que vous êtes dans un vide, vous mourrez instantanément.

Si vous êtes trop habile à détruire les robots de défense, des robots de bataille, plus rapides, seront déployés contre vous.

A certains endroits se trouvent des terminaux-plans, qui indiquent quelles pièces environnantes sont sans danger, les portes de communication et la position des objets.

Des coffres de sécurité, que vous pourrez trouver en chemin, après avoir imprimé leur nom, donneront un indice pour vous permettre de trouver le moyen de libérer leur contenu.

Certaines portes fermées à clé peuvent être ouvertes à l'aide de cartes au format de carte de crédit.

Appuyez sur "feu" à l'autopilote pour décoller.

Les portes ordinaires s'ouvrent automatiquement. Vous pouvez porter jusqu'à quatre objets.

**COMMANDES**

Joystick seulement. (Haut, bas, gauche, droite). Feu=feu, sauf quand vous touchez un meuble où un objet peut être pris ou laissé.

SPACE=Pause

ENTER (petit)=Abandon.

**FRANÇAIS****MUGGINS EL HOMBRE DEL ESPACIO****ESPAÑOL****PARA COLOCAR LA CINTA**

(Seguir las instrucciones para Amstrad Normal CPC).

**EL JUEGO**

Muggins ha sido enviado a rescatar la nueva maravillosa nave espacial que se ha estrellado durante una prologada lluvia de meteoritos. Como resultado del accidente y a causa de la conmoción, muchas piezas vitales del motor y partes semejantes se redistribuyeron por toda la nave. Tú, Muggins, tienes que volver a poner todas las piezas en el lugar que les corresponde, luego despegar y volver a los talleres del espacio para las reparaciones del caso. Sin embargo, todos los sistemas de seguridad siguen funcionando. La nave se divide en muchas diferentes zonas de seguridad, de las cuales sólo una con la ayuda de los terminales del ordenador, puede convertirse en una zona sin peligro en un momento dado. Se reconoce una zona sin peligro por el color azul que rodea a la habitación, mientras que el color rojo identifica una zona de seguridad.

Los robots patrulleros verdes son inofensivos, pero si uno de ellos te encuentra en una zona de seguridad, llamará a los robots de seguridad amarillos en un esfuerzo por eliminarte.

Sus disparos deberán alcanzarte cinco veces para matarte, lo que se muestra en tu marcador de vida y empiezas el juego con tres vidas. Cada vez que pierdes una vida regresas a la habitación inicial pero no pierdes las piezas que has recuperado. También estara equipado con un arma, pero es necesario cargar su acumulador de energía para poder disparar.

Ciertas habitaciones tienen agujeros en una de sus paredes lo que origina un vacío. Mientras te encuentras en uno de estos vacíos, tu casco espacial se Posará automáticamente sobre tu cabeza y empezará a consumir tu reserva interna de oxígeno. Los agujeros se pueden reparar con parches que se obtienen de unos distribuidores repartidos por toda la nave. Los agujeros aparecen continuamente y si se dejan demasiados sin parchar, (lo cual se representa por medio de la imagen de tu nave que empieza a desaparecer) la nave se desintegrará. También, si te alcanza un disparo mientras te encuentras en un vacío, morirás instantáneamente.

Si logras destruir un buen número de robots de seguridad, entonces enviarán robots de combate más veloces para enfrentarse contigo. Repartidos por la nave hallarás planos que muestran qué habitaciones no presentan peligro, cuáles son las puertas que comunican, y la posición de los objetos.

Unos armarios de seguridad, que podrías encontrar, después de imprimir su nombre, te mostrarán una pista para poder abrirlos y tener acceso a lo que se encuentra en su interior.

Pases, al estilo de las tarjetas de crédito, pueden abrir ciertas puertas cerradas con llave.

Hacer funcionar el piloto automático para despegar.

Las puertas comunes se abren automáticamente. Puedes llevar hasta cuatro objetos.

**MANDOS**

Solamente la palanca de mando. (Hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda, a la derecha.) Fire=Fuego, excepto cuando se da en un mueble donde se puede recoger o dejar un objeto.

SPACE=Pausa ENTER pequeño=Abandonar.

**MUGGINS L'UOMO DELLO SPAZIO****ITALIANO****CARICO**

(Instructions normales di carico per Amstrad CPC).

**IL GIOCO**

Muggins è stato inviato alla ricerca della nuova nave spaziale meraviglia che è precipitata durante un'enorme pioggia di meteoriti. Nella caduta molti pezzi vitali del motore e altro sono rimasti sparsi attorno alla nave. Tu, Muggins, devi sistemare tutte le parti nei posti corretti e poi decollare e ritornare al porto spaziale per le dovute riparazioni.

Comunque tutti i sistemi di sicurezza sono ancora in funzione. La nave è divisa in molte zone differenti di sicurezza, di cui solo una, con l'aiuto dei terminali del computer, può essere trasformata in una zona sicura in qualsiasi momento. Una zona sicura è rappresentata da un bordo blu attorno alla stanza, mentre una zona di sicurezza è rossa.

I robot verdi di pattuglia sono inoffensivi, ma se uno di questi ti localizza nella zona di sicurezza, allora manda a chiamare i robot gialli di sicurezza allo scopo di eliminarti.

Ci vogliono cinque colpi da parte loro per ucciderti, come illustrato nel tuo segnapunti di vita e tu inizi con tre vite. Quando perdi una vita ritorni alla stanza di, inizio ma non perdi i tuoi beni. Tu sei anche equipaggiato di una pistola, ma questa necessita della carica di energia prima che sia in grado di sparare.

Certe stanze hanno dei buchi nel muro in alto, cosa che provoca un vuoto. Mentre sei nel vuoto il tuo elmetto spaziale automaticamente si mette in moto e così incominci a usare l'ossigeno interno. Si possono preparare i buchi con toppe dai dispensatori sparsi attorno alla nave. I buchi appaiono in continuazione e se se ne lasciano molti non tappati (cosa che rappresenta l'immagine della tua nave in procinto di sparire) la nave si disintegrerà. Allo stesso tempo se ti si spara mentre sei nel vuoto allora morirai istantaneamente.

Se hai una buona riuscita nel distruggere i robot di sicurezza allora ci sarà contro di te uno spiegamento di robot veloci in combattimento. Fatti in quattro; ci sono terminali di mappa che illustrano quali stanze sono sicure, collegando porte e posizioni di oggetti.

Chiudi saldamente armadietti, in cui ti puoi imbattere, dopo aver stampato il loro nome e ciò potrebbe essere anche un modo per sapere come liberarti del loro contenuto.

Certi talloncini come carte di credito possono aprire certe porte chiuse. Spara all'autopilota per decollare.

Porte normali si aprono automaticamente. Puoi trasportare fino a 4 oggetti.

**COMANDI**

Solo Joystick (leva di comando). (Su, giù, sinistra, destra).

Fuoco=Fuoco eccetto quando si tocca un pezzo di mobilia, quando un oggetto lo si può lasciar cadere o tirare su.

SPAZIO= Pausa

ENTER(ENTRATA) piccolo= Fallimento.

**INDLÆSNING**

(Normal indlæsning for Amstrad CPC).

**SPILLET**

Muggins (Mogens), den tossede rummand, er blevet sendt ud for at finde det nye vidunderlige rumskib, som er styrtet ned under en voldsom meteorregn. Under nedstyrtningen og forvirringen blev mange vigtige dele af motoren o. lign. spredt rundt om i skibet. Det er din opgave, Mogens, at få alle delene anbragt på de rigtige steder igen, og derefter skal du lette og flyve tilbage til rumdøkkkerne for at få skibet repareret rigtigt.

Alle sikkerhedssystemer virker stadigvæk. Skibet er inddelt i mange forskellige sikkerhedszoner, hvoraf kun én ad gangen kan blive til en helt sikker zone ved hjælp af computerterminaler. En helt sikker zone er vist med en blå ramme om rummet, mens en rød angiver en sikkerhedszone.

De grønne patruljerende robotter er ufarlige, men hvis en af dem får øje på dig i en sikkerhedszone, vil den sende bud efter de gule sikkerhedsrobotter, der vil forsøge at gøre det af med dig. For at slå dig ihjel må de ramme dig fem gange. Dette ses på indikatorerne der viser hvor mange liv du har. Du begynder med tre liv. Når du har mistet et liv, bliver du sendt tilbage til startrummet, men du har stadig dine ejendele i behold. Du har også en knon, men batteriet skal først oplades, inden du kan skyde med den.

I visse rum er der huller i den øverste væg, så der opstår et vakuum. Når du befinder dig i et vakuum, vil du automatisk få rumhjelmen på og begynde at bruge af din interne iltforsyning. Hullerne kan repareres med lapper fra automater, der er spredt rundt om i skibet. Der kommer hele tiden huller, men hvis der er mange huller, der ikke bliver repareret (ses ved at billedet af skibet forsvinder), vil skibet falde fra hinanden. Og hvis du bliver skudt, mens du befinder dig i et vakuum, vil du dø lige med det samme.

Hvis du er for got til at gøre det af med sikkerhedsrobotter, vil de hurtigere kamrobotter blive sat ind mod dig. Rundt omkring er der terminaler med kort, som kan vise hvilke lokale rum, der er sikre, samt hvor forbindelsesdøre og de forskellige genstande findes.

Du kan også komme ud for låste skabe. Når du har skrevet deres navn, vil de give dig et fingerpeg om hvordan du kan få indholdet ud. Adgangstegn i form af kreditkort kan åbne visse låste døre.

Tryk på autopilotens affyringsknap for at lette.

De almindelige døre lukkes automatisk op. Du kan tage op til fire genstande med dig.

**KONTROLTASTER**

Kun styrepind. (Op, ned, venstre, højre). Affyringsknap for at skyde, undtagen når du rører ved et møbel, hvor du kan opsamle eller give slip på en genstand.

MELLEMRUM=Pause Lille ENTER=Afbryd.

**LADING**

(Standaard Amstrad CPC laadinstructions).

**HET SPEL**

Muggins is uitgezonden om het nieuwe wonder ruimteschip, dat tijdens een zware meteorregen bui verongelukt is, terug te brengen. Vele essentiële motoronderdelen zijn in het schip verspreid geraakt door het oorverdovende ongeluk. U, Muggins, heeft tot taak alle onderdelen op hun juiste plaats te zetten en nadat het schip opgestegen is, moet het teruggevlagen worden naar het ruimtedok waar alle reparaties volledig kunnen worden uitgevoerd.

Alle beveiligingssystemen werken echter nog. Het schip is onderverdeeld in verschillende beveiligingszones waarvan er slechts één per keer, met behulp van de computer terminals, in een vrije zone kan worden omgezet. Een vrije zone wordt aangegeven door een blauwe rand rondom een kamer; een rode rand betekent een beveiligingszone.

Groene patrouille robotten kunnen geen kwaad, maar als een groene robot u in de gaten krijgt in een beveiligingszone dan zal hij een gele beveiligings-robot oproepen en deze zal pogen u te vernietigen. U moet vijf maal beschoten worden voordat u dood gaat en dit wordt aangegeven op uw levensscorebord. U begint met drie levenskansen. Wanneer u er één verliest, wordt u teruggezet naar de startkamer, maar u verliest uw eigendom niet. U bent ook uitgerust met een geweer, maar de stroom-converter moet eerst geladen worden vóórdat het in staat is te vuren.

Sommige kamers hebben gaten in de bovenwand waardoor een vacuüm ontstaat. Als u zich in een vacuüm bevindt, dan wordt u automatisch voorzien van een ruimtehelm en u begint gebruik te maken van uw interne zuurstof toevoer. Gaten kunnen gerepareerd worden door platen die zich in automaten bevinden. Deze automaten liggen door het schip verspreid. Gaten komen steeds op en als er te veel ongerepareerd blijven (dat kunt u zien doordat het beeld van uw schip zal verdwijnen) dan zal uw schip te zjnertijd uit elkaar vallen. U sterft onmiddellijk als u neergeschoten wordt in een vacuüm. Snellere strijbrobotten worden ingeschakeld als u te veel beveiligingsrobotten vernietigt.

De kaartterminals vertellen u welke kamers veilig zijn. Zij geven u ook informatie over verbindingsdeuren en waar voorwerpen zich bevinden. Secure kluisen, nadat hun naam vertoend wordt, geven ook aanwijzingen hoe zij geopend kunnen worden. Creditcardpasjes openen bepaalde gesloten deuren. Druk de toets 'schieten' in om via de automatische piloot op te stijgen. Normale deuren gaan automatisch open. U mag vier voorwerpen tegelijkertijd vervoeren.

**BESTURING**

Speelpookje (Naar boven, naar beneden, naar links, naar rechts)  
Schieten=Schieten, behalve als een meubelstuk geraakt wordt waar een voorwerp opgepakt of neergezet, mag worden.  
SPATIE=pauze Klein ENTER=Afbreking.

