

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 Sootys magic wand or Sweeps 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 Sootys 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 bone.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64

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

SPECTRUM

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

AMSTRAD

Press CTRL and small ENTER together. Start the tape.

KEYS AND CONTROLS

CBM 64—Joystick only

SPACE = FIRE

ENTER = ACTIVATE SPECIAL OBJECT

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.

© *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.

SOOTY AND SWEEP

Ea, a la tarea!

Cada vez que Mathew sale desbarajuste. Esta vez le ha dejado a Sooty como responsable hasta su regreso. Desafortunadamente Sweep ha hecho de las suyas y no sólo ha dejado sus viejos huesos sucios desparramados por la casa sino que también ha dejado abierta la puerta que da al jardín y todos los bichos se han metido en la casa.

Sooty y Sweep se van a ver en un brete si no recogen los huesos antes que Mathew vuelva. Por fortuna Sooty tiene su varita mágica (y Sweep su pistola de agua, en juego para dos jugadores). acuerdan encontrar todos los huesos y pedirle a Soo que les ayude a recogerlos. Según van recogiendo los huesos, Sooty y Sweep se los pasan a Soo para que los eche en una canasta. Algunos huesos se encuentran en sitios muy difíciles de alcanzar, por o que Sooty tiene que ir con mucho cuidado para recogerlos.

Los bichos que están en la casa tratarán de cazarles a Sooty y a Sweep, cosa que se les puede impedir saltando por encima de ellos o aturdiéndoles con la varita mágica de Sooty o con la pistola de agua de Sweep.

Los siguientes son objetos útiles para ayudarles a Sooty y a Sweep por la casa:

Llaves: para abrir puertas.

Bunuelos viscosos: que atraen a todas las sabandijas de la habitación.

Cajas mágicas: para recargar la varita mágica de Sooty.

Botellas de agua: para rellenar la pistola de Sweep.

Un jugador: Puedes ser Sooty o Sweep. Te basta con mover el indicador hacia quien quieras ser.

Dos jugadores: El jugador 1 es Sooty, el 2, Sweep. Cada jugador tiene su tanteo y trata de que sea mayor que el del otro. Para conseguirlo se arrebatan huesos o se lanzan tortas de crema . . . Plas! . . . y el otro dejará caer el hueso.

INSTRUCCIONES DE CARGA:

SPECTRUM

Mete la cinta recogida. Escribe LOAD "" y pulsa ENTER. Pon la cinta en marcha.

AMSTRAD

Pulca CTRL y ENTER pecuena a la ves. Pon la cinta en marcha.

TECLAS Y MANDOS

SPECTRUM Y AMSTRAD

Q	= arriba
A	= abajo
O	= izda
P	= decha
ESPACIADOR	= disparo
ENTER	= activa objeto especial

© COPYRIGHT MATTHEW CORBETT LTD. 1989

LICENSED BY PATSY B MARKETING LTD.

AS 744

SOOTY ET SWEEP

"Izzy Wizzy lets get Bizzy"

C'est toujours la pagaille quand Matthew sort. Cette fois-ci, il a laissé Sooty responsable jusqu'à son retour. Malheureusement, Sweep a fait des siennes comme d'habitude et a non seulement laissé traîner ses vieux os partout dans la maison, il a aussi laissé la porte donnant sur le jardin ouverte et toutes les petites bestioles sont rentrées dans la maison.

Sooty et Sweep vont avoir des problèmes s'ils ne rangent pas tous les os avant le retour de Matthew.

Heureusement, Sooty a sa baguette magique (et Sweep son pistolet à eau, dans le jeu à 2 joueurs). Ils décident de chercher tous les vieux os et demandent à Soo de les aider à les



ramasser. Sooty et Sweep ramassent les os et les passent à Soo qui les met dans le panier. Certains des os ont été laissés dans des endroits peu accessibles de la maison et Sooty doit faire attention quand il essaie de les récupérer.

Les petites bêtes qui sont dans la maison essaieront d'attraper Sooty et Sweep, et on peut les éviter en suatant par-dessus ou en les assommant avec la baguette magique de Sooty ou le pistolet à eau de Sweep.

Des objets utiles qui aideront Sooty et Sweep sont dispersés dans la maison:

Clés: pour les portes verrouillées.

Petits gâteaux: attirent toutes les petites bestioles dans la pièce.

Boîtes magiques: pour recharger la baguette magique de Sooty.

Bouteilles d'eau: pour recharger le pistolet à eau de Sweep.

Un joueur: Vous pouvez être soit Sooty soit Sweep. Il suffit de déplacer l'indicateur sur le personnage que vous souhaitez incarner.

2 joueurs: Le joueur no. 1 est Sooty et le joueur no. 2 est Sweep. Chaque joueur a un score



individuel et cherche à tout prix à obtenir un score plus élevé que l'autre. Vous pouvez le faire en vous chipant des os ou en vous lançant des tartes à la crème . . . plaf! . . . et l'autre joueur laisse tomber l'os.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD

Appuyez simultanément sur CTRL et petit ENTER. Mettre la cassette en marche.

TOUCHES ET COMMANDES

Q = MONTEE

A = DESCENTE

O = GAUCHE

P = DROITE

BARRE D'ESPACE = FEU

ENTER = DECLENCHE UN OBJET SPECIFIQUE