

Cassette Counter Setting

1. WIZARDS LAIR

2. 2112 AD

3. CONTRAPTION

4. KETTLE

5. ATTACK KILLER TOMATOES

All rights of the producers and owners of the work being produced are reserved. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this cassette is prohibited. The publisher assumes no responsibility for errors nor liability for damage arising from its use. These programmes are sold in accordance with BeauJolly's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

Loading Instructions

Reset tape counter to zero. Insert tape in cassette recorder making sure it is fully rewound. CPC 464 as per individual game instructions or the standard. Press CTRL and small ENTER. Press PLAY on tape. CPC 612B connect tape recorder with a REMOTE lead with the Mic and Ear pins connected as well as the remote. Press SHIFT and vi keys and then type TAPE and press the RETURN key. The computer will load slowly. Press the CONTROL and small ENTER key and any other key and press PLAY on the tape recorder. Load the first game by using the above procedures making a note of the tape counter setting on the index in the instruction booklet in order that games can be located easily for future use. Remember to reset the computer by switching off and then back on before loading each game.

WARNING
If you encounter any problems in loading make sure the heads on your tape deck are clean and if necessary adjust the volume level of the recorder.

Disk Loading Instructions
Insert disk into disk drive
Type RUN'DISC and then press ENTER
The title page will appear and then after a while press any key TWICE to obtain the menu.
Press appropriate key for the game required.




1 ► WIZARD'S LAIR

The Legend of the Cave
Tis a legend told long ago,
About dark caves far down below,
Where deep within a Wizard dwells,
Bespeaking doom and casting spells.
If this fair thou dost uncover,
Four pieces of Ion thou must discover.
Only then may you escape
Past the Icn that guards the gate.
So head this computer, the computer is quickly turning into a Dictator by oppressing the British public and handing all power over to machine servant it has designed itself!
Your job is to regain control over the computer by finding all the pieces of a Switching Code and inserting them into the computer in the right places. The Wizard S LAIR – a massive subterranean network of intricate caves, rooms and passages. His only chance of escape is to find the four pieces of the Golden Lion which are spread over several levels of the cave. There are many items and strange creatures to help and hinder Pete in his quest to escape.

Play
Trapped in an underground cave 'Pothole' Pete stumbles across the WIZARD S LAIR – a massive subterranean network of intricate caves, rooms and passages. His only chance of escape is to find the four pieces of the Golden Lion which are spread over several levels of the cave. There are many items and strange creatures to help and hinder Pete in his quest to escape.

FEATURES
Caves, Rooms, Tunnels, Passages, Secret Passages, Doors, Trap Doors, Underground Rivers, Lakes, Waterfalls, Wells, Subterranean underground Dwellers of species of monsters inhabiting the lair. Knights, Executioners, Gold, Food, Drink, Armour. Weapons, Wings, Crosses, Rings, Diamonds, Keys and spells will be collected. Snakes, Tables, Gargoyles, Skulls, Shields, Tiger Rugs, Lamps, Longcase clocks, Dressers, Pictures, Seven levels of the Lair, Bonus lives, Keys or Joystick and Pause Options

Pause
The game may be paused during play by pressing the (P) key Any key or joystick action will restart.
Abort
The game may be aborted by press (A) key. Joystick use port 2

Pothole Pete		Magic lifts	
Wardrobe lifts			

Weapon throwing

4 ► KETTLE

© Alligata

Plan du Jeu

Votre bouillotte est piégée dans un système souterrain compliqué et vous devez en sortir. Il y a 30 niveaux chacun étant plus grand lorsque vous progressez à des niveaux supérieurs – Au chargement vous avez le choix de deux niveaux de départ – niveau 1 et niveau 4. Si vous atteignez un niveau supérieur au niveau 4 une troisième option de ce niveau vous sera offerte comme point de départ usant. Pour vous échapper de chaque niveau vous devez localiser l'ouvre-boîte cache dans des boyaux émetteurs de bulles. Une collision avec des bulles vous vide d'énergie. Votre seule protection est votre 'Crizza' orbifante. 10 coups sûre le boyau (Crizza et celui-ci se change en diamant, un coup de plus révèle sa sortie) ouvre-boîte, un étranger, un bonus ou une carafe d'eau apportant de l'énergie. Un étranger est détruit par 3 coups de la crizza. Votre vue de double écran vous permet de suivre les progrès de votre adversaire, et de l'aider, de l'entraîner ou si vous êtes malin de le regarder faire tout le travail et de venir ensuite récupérer le butin.

Lorsqu'un ouvre-boîte a été pris vous vous dirigez vers la sortie qui s'ouvra à votre approche. Dans le mode de 2 joueurs le 2eme joueur peut suivre le joueur en possession de l'ouvre-boîte par la sortie déjà ouverte. Pour avancer la manette de jeu seulement utiliser la manette et le bouton ou utiliser les touches.
Z = à gauche; X = A droite; ← = En Haut; → = En Bas; Shift = Feu

Options de Jeu
à deux joueurs
1. pour voir seulement vos bulles
2. pour voir les bulles des 2 joueurs
a) tirer toutes les bulles.
b) tirer seulement vos bulles.

Options de Jeu
à deux joueurs
1. pour voir seulement vos bulles
2. pour voir les bulles des 2 joueurs
a) tirer toutes les bulles.
b) tirer seulement vos bulles.

à un joueur
1. une bouillotte
2. deux bouillottes
a) tirer toutes les bulles.
b) tirer seulement vos bulles.

Choisir vos options en vous servant de la manette pour avancer le curseur à l'option desirée et presier le bouton 'Feu' pour accepter l'option.
Note: Mode Crizza
Procède – ne revient pas avant d'avoir tres.
Retraite – Crizza revient a son orbite.

Points
Boyaux 1 par coup
étrangers 10 par coup
Bonus 10 – 50 points
Eau 40 (ou plus) points d'énergie
Coup d'ouverture 50 points.

5 ► ATTACK KILLER TOMATOES

© Global Software Ltd 1986

Le Jeu
FABULAD arrive a 9 heures pour commencer un 24e journée de travail lorsqu'il découvre que les tomates ont été transformées. Dans sa lutte contre le monstre Fabulad doit attraper les tomates meurtrières et les trouver avant qu'elles ne le battent à la course. Puis il faut fuir rapidement les pizzas avec de la puree, et le chemin est long pour arriver aux broyeurs. Parce que c'est un tablard il y a plusieurs objets éparpillés pour l'aider dans son combat sanglant. Etant un tueur il se sagne du temps en trouant des cartes a pointer et en les pointant si le se souvenir oue trouve la machine. Mais il devra découvrir quel objet lui permettra de battre les tomates redoutables et peumés de traverser les manières. Avez-vous le courage de relever le défi de l'attaque des Tomates meurtrières

Contrôles de clavier
Q) = sauter
A) = avancer
Z) = tourner a gauche
X) = Tourner a droite
1, 2, 3) = Ramasser/laisser tomber des tomates etourdes
4, 5, 6, 7) = Ramasser les cades embêtas (contrôle de poche individuel)
8, 9, 10) = Ramasser/laisser tomber des cartes de pointe
P) = pause
←) = commencer apres pause.
BREAK) = Terminer le jeu.

Contrôles de manettes
Protex & Sinclair Joystick
Forwards) = Avancer
Fire) = sauter
left) = tourner a gauche
Right) = tourner a droite
A, S, D) = Ramasser/laisser tomber des tomates etourdes
F, G, H, J) = Ramasser/laisser tomber des objets (contrôle de poche individuel)
K, L, ENTER) = Ramasser/laisser tomber des cartes de pointe.

Le reste comme pour le clavier.
Kempston =
Forwards) = Avancer
Fire) = sauter
Left) = Tourner a gauche
Right) = Tourner a droit
Le reste comme pour le clavier.

Zaehlerstand

► INHALTSVERZEICHNISS

1. WIZARD'S LAIR

2. 2112 AD

3. CONTRAPTION

4. KETTLE

5. ATTACK KILLER TOMATOES

2 ► 2112 AD

© Design Design 1985

The year is 2112 AD and technology has advanced to a stage where society has become completely computer based. Citizens do all their shopping by computer, work at their computer and derive all their entertainment by computer. All menial tasks such as rubbish collection and deliveries are now carried out by robots of one form or another.

The city of London has become one vast computing complex taking over the job of running the country, providing Government, Law, Food Production and Finance Control.

However, due to the activities of some irresponsible hackers n'assing well as the programming, the computer is quickly turning into a Dictator by oppressing the British public and handing all power over to machine servant it has designed itself!

Your job is to regain control over the computer by finding all the pieces of a Switching Code and inserting them into the computer in the right places. The Wizard S LAIR – a massive subterranean network of intricate caves, rooms and passages. His only chance of escape is to find the four pieces of the Golden Lion which are spread over several levels of the cave. There are many items and strange creatures to help and hinder Pete in his quest to escape.

Play
Trapped in an underground cave 'Pothole' Pete stumbles across the WIZARD S LAIR – a massive subterranean network of intricate caves, rooms and passages. His only chance of escape is to find the four pieces of the Golden Lion which are spread over several levels of the cave. There are many items and strange creatures to help and hinder Pete in his quest to escape.

CONTROLS
2112 AD can be used with most popular joysticks as follows:
Left) Rotate Left
Right) Rotate Right
Up) Forwards
Fire) Select Icon Mode

Keyboard Layout-
Z) Left
X) Right
SHIFT) JUMP
N) HOLD
M) DOWN
.) FIRE

1 ► WIZARD'S LAIR

© Bubblebus 1985

Spielesicht
Ergebnisse in einer unterirdischen Hoehle entdeckt Hoehlenforscher Pete das Lager des Zaubers. Ein massives unterirdisches Netz von miteinander verbundenen Hoehlen, Zimmern und Gaengen. Seine einzige Chance des Entkommens ist, die 4 Teile des Goldenen Loewen zu finden, die ueber mehrere Ebenen der Hoehle verstreut sind. Viele Dinge und koemische Kreaturen helfen und behindern Pete bei seiner abenteuerlichen Suche zu entkommen.

Manale
Hoehlen – Zimmer – Tunnel – Gaenge – Geheimgaenge – Tueren – Fallrueren
Unterirdische Fluesse – Seen – Wasserfaelle – Brunnen
Unterirdische Gewaechse
Dutzende Arten von Monstern, die im Lager haussen
Ritter – Henker

geworfene Waffen
Guld – Eisen – Getraenke – Raestungen – Waeffen – Flugzel – Kreuze – Ringe – Diamanten – Faelen von Schloessen und Zauberkraeuter
Schlangen – Tische – Wasserpfeife – Totenkopfe – Schilder – Tigertelle – Lampen – Staendliern – Annuetten – Bilder

Hoehlenforscher Pete

Patemonst

Sieben Ebenen des lagers
Bonus Leben
Tastatur oder Joystick und Pausemöglichkeit

Pause – Das Spiel kann unterbrochen werden, wenn die Taste (gedrueckt) wird. Mit jeder Taste- oder Joystickbewegung kann das Spiel neugestartet werden.
Abbruch – Das Spiel wird abgebrochen, wenn die Taste (A) gedrueckt wird.

Pothole Pete		Magic lifts	
Wardrobe lifts			

Weapon throwing

3 ► CONTRAPTION

© Audiogenic 1986

The potty professor has invented the craziest crankiest machine ever devised – the Contraption! Enter his zany world and explore the weird and wonderful rooms of his mansion. Experience some of the best graphics ever seen on the Amstrad, and feverishly search for the golden apples that help his wonderful invention.

Splice screen-vision while you study your opponent's progress. If you're kind you can assist. If you're ruthless you can wait and plunder.

PLAYING INSTRUCTIONS
The mad professor has invented the ultimate machine – the Contraption. To keep it going he must feed it with Golden Apples. Search the zany screens each representing a different room in his mansion. Collect all the Golden Apples from these within the time limit shown by the gauge on the right. Then in between each of the screens there is another in which you must feed the apples into the Contraption to keep it going. Climb up the chute at the top left to feed the apples in.

CONTROLS
Select joystick or keyboard control at the start of the game. The keyboard controls are
Z) LEFT
X) RIGHT
SHIFT) JUMP
H) HOLD
S) RESTART

To Move Joystick only
Use Joystick and fire button or use Keys redefined as
Initially set to Z – L X – R – up – / – down Shift – fire

Playing Options
2 player mode
1. Just see your own bubbles
2. See both players bubbles
a) Kill all bubbles
b) Kill your bubbles only

1 player mode
1. One kettle
2. Two kettles
a) Kill all bubbles
b) Kill your bubbles only

Select options by using joystick to move pointer to required option and press fire to accept option.

Note
Crizza Mode
Proceed – doesn't return until fire is released
Retreat – Crizza returns to its orbit

Points
Bowets 1 per ht
Alens 1 per ht
Bonus 10 – 50 points
Water 40 or more energy points
Opening shoot 50 points

CONTROLS
2112 AD can be used with most popular joysticks as follows:
Left) Rotate Left
Right) Rotate Right
Up) Forwards
Fire) Select Icon Mode

2 ► 2112 AD

© Design Design 1986

Das Jahr ist 2112 AD, und die Technologie ist so weit entwickelt, dass die Gesellschaft jetzt vollig von Computern abhängig ist. Die Bürger benutzen den Computer beim Einkaufen. Sie arbeiten vor dem Computer und lassen sich vom Computer unterhalten. Alle menialen Aufgaben, wie z.B. die Müllabfuhr und die Auslieferungen werden vom verschiedenen Robotern ausgeführt. Die alte Stadt London ist zu einem riesigen Computerkomplex geworden. Von hier aus wird das Land regiert. Gesetze erlassen, Nahrungsmittel hergestellt und Finanzen verwaltet.

Wegen der Aktivitäten einiger verantwortungsloser Schreiberlinge, die das Programmieren durcheinander brachten, wird der Computer ein Diktator, der das britische Volk unterdrückt, und die Macht an mechanische Diener abgibt, die er selbst geschaffen hat.

Deine Aufgabe: die Gewalt über den Computer wiederzugewinnen. Du musst alle Teile eines Umstellungs-codes finden, und sie dann an die richtigen Stellen in den Computer eingeben. Der Computer wird jetzt heftiglich versauert, funktionieren. Die Code-teile sind, und innerhalb des Komplexes verstreut wurden. Du fangst unglücklich in der Mitte des Computerkomplexes an, wo die Computerzellen, die die Code-teile enthalten sollten, zu finden sind. Die Code-teile müssen in der richtigen Reihenfolge in diese Zellen zurückgegeben werden. Um diese Reihenfolge herauszufinden, musst Du einzelne Code-Roms in das Mittelmeer fallenlassen. Fehler auf dem Boden, ist er nicht der naechste CodeTeil, den Computer erwartet, und er wird nicht angenommen.

Der neue Robot-Hund Paddy ist da um Dir zu helfen. Seine zahlreichen Funktionen muss Du selbst herausfinden. Er wird durch eine Fernsteuerung kontrolliert, die Du immer bei Dir hast. Dieses Getraet erfüllt auch andere nuetzliche Funktionen. Die Anzeige dieses Getraets ist unten am Bildschirm sichtbar. Der linke Teil zeigt Nachrichten, und der rechte Teil zeigt verschene Ikonen. Du kannst sie mit der Feueraste waehlen. Wenn der Cursor ueber der Ikonen, die du brauchst, sichtbar ist, musst Du wieder auf die Feueraste druecken. Alle Ikonen werden in dem Help-Menue erklart, das durch die Wahl der Fragezeichen-Ikonen auf dem Bildschirm erscheint.

Wenn Du Dich innerhalb des Komplexes bewegt, wirst Du durch eine Fernsteuerung kontrolliert, die Du immer bei Dir hast. Dieses Getraet erfüllt auch andere nuetzliche Funktionen. Die Anzeige dieses Getraets ist unten am Bildschirm sichtbar. Der linke Teil zeigt Nachrichten, und der rechte Teil zeigt verschene Ikonen. Du kannst sie mit der Feueraste waehlen. Wenn der Cursor ueber der Ikonen, die du brauchst, sichtbar ist, musst Du wieder auf die Feueraste druecken. Alle Ikonen werden in dem Help-Menue erklart, das durch die Wahl der Fragezeichen-Ikonen auf dem Bildschirm erscheint. Wenn Du Dich innerhalb des Komplexes bewegt, wirst Du durch eine Fernsteuerung kontrolliert, die Du immer bei Dir hast. Dieses Getraet erfüllt auch andere nuetzliche Funktionen. Die Anzeige dieses Getraets ist unten am Bildschirm sichtbar. Der linke Teil zeigt Nachrichten, und der rechte Teil zeigt verschene Ikonen. Du kannst sie mit der Feueraste waehlen. Wenn der Cursor ueber der Ikonen, die du brauchst, sichtbar ist, musst Du wieder auf die Feueraste druecken. Alle Ikonen werden in dem Help-Menue erklart, das durch die Wahl der Fragezeichen-Ikonen auf dem Bildschirm erscheint.

STEUERUNGEN
2112 AD kann wie folgt mit den meisten populäreren Joysticks benutzt werden:
Nach links) Nach links drehen
Nach rechts) Nach rechts drehen
Vorwärts) Vorwärts
Feuer) Ikonen Modus waehlen

TASTATUR
Z) Nach links
X) Nach rechts
Y) Runter
N) Auf

Leiste wie folgt mit den meisten populäreren Joysticks benutzt werden:
Nach links) Nach links drehen
Nach rechts) Nach rechts drehen
Vorwärts) Vorwärts
Feuer) Ikonen Modus waehlen

TASTATUR
Z) Nach links
X) Nach rechts
Y) Runter
N) Auf

Leiste wie folgt mit den meisten populäreren Joysticks benutzt werden:
Nach links) Nach links drehen
Nach rechts) Nach rechts drehen
Vorwärts) Vorwärts
Feuer) Ikonen Modus waehlen

4 ► KETTLE

© Alligata Software 1986

Two screens. Two players. Two battles. A truly amazing, interactive, all action arcade spectacular with a unique gameplay.

Enter his zany world and explore the weird and wonderful rooms of his mansion. Experience some of the best graphics ever seen on the Amstrad, and feverishly search for the golden apples that help his wonderful invention.

Splice screen-vision while you study your opponent's progress. If you're kind you can assist. If you're ruthless you can wait and plunder.

Gameplan
Your Kettle is trapped in a complex underground system and you have to break free. There are 30 levels each getting bigger as you progress to higher levels. Onloading you are offered two start levels - level 1 and level 4. Should you reach higher than level 4 a third option of this level will be offered as your next start point. To escape from each level you must locate the tin opener hidden in one of the bubble emitting bowls. Collision with bubbles drains energy. Your only protection is your orbwing 'Crizza'. 10 hits on the bowl (crizza) and this changes to a diamond, one more hit will reveal either a tin opener, an alien; a bonus, an energy giving up of water. Alien is destroyed by 10 hits of the crizza. Your split screen view allows you to monitor your opponents progress and to help him, hinder him or if you're clever watch him do all the work then nip in to collect the spoils.

Once the tin opener has been collected you move towards the exit, which will open as you approach. In the 2 player mode the 2nd player can follow the player in possession of the tin opener through the already opened exit.

To Move Joystick only
Use Joystick and fire button or use Keys redefined as
Initially set to Z – L X – R – up – / – down Shift – fire

Playing Options
2 player mode
1. Just see your own bubbles
2. See both players bubbles
a) Kill all bubbles
b) Kill your bubbles only

1 player mode
1. One kettle
2. Two kettles
a) Kill all bubbles
b) Kill your bubbles only

Select options by using joystick to move pointer to required option and press fire to accept option.

Note
Crizza Mode
Proceed – doesn't return until fire is released
Retreat – Crizza returns to its orbit

Points
Bowets 1 per ht
Alens 1 per ht
Bonus 10 – 50 points
Water 40 or more energy points
Opening shoot 50 points

CONTROLS
2112 AD can be used with most popular joysticks as follows:
Left) Rotate Left
Right) Rotate Right
Up) Forwards
Fire) Select Icon Mode

Keyboard Layout-
Z) Left
X) Right
SHIFT) JUMP
N) HOLD
M) DOWN
.) FIRE

CONTROLS
2112 AD can be used with most popular joysticks as follows:
Left) Rotate Left
Right) Rotate Right
Up) Forwards
Fire) Select Icon Mode

3 ► CONTRAPTION

© Audiogenic 1986

Der verrückte Professor hat die wahnsinnigste und komischste Maschine aller Zeiten erfunden – "the Contraption". Um sie am Laufen zu halten, muss er sie mit goldenen Äpfeln füttern. Suche die Bildschirmabschnitte ab, die jeder einen anderen Raum in seiner Villa darstellen. Nun sammle alle goldenen Äpfel in der Zeit ein, die auf der Anzeige auf der rechten Seite angegeben ist. Zwischen den Bildschirmabschnitten sind wieder Anzeigen, in welche die Äpfel eingeworfen werden müssen, um die Maschine am Laufen zu halten. Klettere rauf auf die Schuette oben links, und wirf die Äpfel ein.

Spielesicht
Der verrückte Professor hat die Maschine aller Zeiten erfunden – "the Contraption". Um sie am Laufen zu halten, muss er sie mit goldenen Äpfeln füttern. Suche die Bildschirmabschnitte ab, die jeder einen anderen Raum in seiner Villa darstellen. Nun sammle alle goldenen Äpfel in der Zeit ein, die auf der Anzeige auf der rechten Seite angegeben ist. Zwischen den Bildschirmabschnitten sind wieder Anzeigen, in welche die Äpfel eingeworfen werden müssen, um die Maschine am Laufen zu halten. Klettere rauf auf die Schuette oben links, und wirf die Äpfel ein.

Steuereungen
Wähle Joystick – oder Tastatursteuerung am Anfang des Spiels. Die Tastaturbedienung ist wie folgt:
Z) = links X) = rechts SHIFT = Springen
H) = halten S) = neuer Start

1 Spieler Modus
1. Ein 'Kettle'
2. Zwei 'Kettle'

Bringe den Zeiger mit Hilfe des Joysticks auf die gewünschte Wahl, dann drucke den Feuerknopf als Bestätigung der Annahme.

Beachte
Crizza Modus
Proceed (Fortsetzung) – kommt nicht zurück, bis Feuer freigegeben wird
Retreat (Rückzug) – Crizza kehrt zur Umlaufbahn zurück.

Points
Erdsapfen – 1 pro Treffer
Aussendische – 1 pro Treffer
Bonus – 10-50 Punkte
Wasser – 40 oder mehr Energiepunkte
Eröffnungsschuss – 50 Punkte

4 ► KETTLE

© Alligata Software 1986

Spieplan
Dein 'Kettle' ist in einem verkreuzten Untergrundsystem gefangen, und Du musst Dich befreien. Es existieren 30 Ebenen, die grosser werden, je höher Du gehst. Beim Laden werden 2 Startebenen angeboten – Ebene 1 und Ebene 4. Solltest Du höher gelangen als Ebene 4, wird eine dritte Wahl dieser Ebene als Dein naechster Startpunkt angeboten. Um von jeder Ebene zu entkommen, musst Du den Dosenöffner finden, der in einer der sprühenden Erdsapfeln versteckt ist. Kollision mit den Bläsen raubt Dir Energie. Dein einziger Schutz ist Dein kreisende 'Crizza'. 10 Treffer auf die Erdsäpfele (crizza), und es wechselt zu einem Käse, ein naechster Treffer wird entweder einen Dosenöffner, einen Aussendischen, einen Bonus oder einen energispendenden Wasserkug offenbaren. Ein Aussendischer wird durch 3 Treffer der Crizza vernichtet. Dienstgänger-Bildschirm ermöglicht Dir, die Fortschritte Deines Gegners genau zu beobachten, ihm zu helfen, ihn zu hindern, oder, wenn Du schlau bist, lass ihn die ganze Arbeit machen, dann schreite ein, und sammle den Gewinn ein.

Wenn der Dosenöffner gefunden ist, bewegt Du Dich zum Ausgang, der sich öffnet, wenn Du Dich naehst. Im 2 Spieler Modus kann der 2. Spieler dem Spieler im Besitz des Dosenöffners durch den schon geöffneten Ausgang folgen.

5 ► ATTACK KILLER TOMATOES

© Global Software Ltd 1986

Here's your chance to take a trip into the strange and bizarre world of the low budget movie Global Golden Turkey Productions is proud to bring you this sizzling story of contaminated gro-bags in small town Americal! It's no ordinary day in the PuraTom (tm) bottling plant for our hero Wimp Plabbot Jr when the mutant tomatoes make their move. Captured in brilliant CompuScope (tm) thrill to brave Plabbot's battles to bottle the mutated mush fast enough. You will be scurrying in your seats as Plabbot tries to keep the Pizza Palours supplied with puree and to maintain the flow of Bloody Marys. Can you imagine any game this red and squishy?

THE GAME
There's Wimp in at 9, and just about to begin another day's work, when he discovers that the tomatoes have mutated. In his fight against the clock Wimp must nab the Killer tomatoes and hole them before they pop him to the post. Then there's the Pizza Palours who have to be supplied regularly with puree from the bouncing ones, and it's a long trek to those crushers. Being a wimp though, there are several objects scattered around to help him in his bloody fight. As a bit of a cheat, he can gain more time by finding some punch cards and clicking in it, if he can remember where to find the machine. But he'll have to discover which object will allow him to defeat the might of the bouncin', time consuming, killer tomatoes!

Have you got the bottle to take up the challenge of the Attack of the Killer Tomatoes?

KEYBOARD CONTROLS
Q) = Jump A = Advance
Z = Rotate left X = Rotate right
1, 2, 3 = Collect/drop sturned bouncy tomatoes
4, 5, 6, 7 = Collect/drop objects (individual pocket control)
8, 9, 0 = Collect/drop punch cards
P = Pause S = Start after pause
BREAK = Abort game