

THE OFFICIAL HUNGARIAN PHRASE BOOK



• CON TODOS LOS PASOS DE BAILE •

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS



NOTICIAS BREVES

Un hombre de Battersea ha perdido hoy la cabeza. Durante una visita de rutina en la consulta del Dr. Enid Gumby en Harley Street, el cerebro de Mr. DP Gumby ha hecho explosión. Al parecer, cuatro partes separadas del cerebro han sido vistas huyendo, quejándose de las "condiciones de falta de espacio y masificación". Al ser preguntado Mr. Gumby ha contestado: "Me gustaría oír el sonido de dos ladrillos al ser golpeados uno contra el otro."

Mr. Gumby se encuentra actualmente buscando las cuatro partes y está armado con pescado. La policía ha recomendado al público que "mantengan los ojos abiertos". No parece que pueda tratarse de un acto premeditado.

ULTIMA HORA !

Acaban de comunicarnos que los cuatro trozos de cerebro que se habían escapado esta mañana de Mr. DP Gumby han sido secuestrados. Los secuestradores piden un rescate de 16 latas de mortadela por cada trozo. Al parecer, Mr. Gumby está intentando reunir la cantidad exigida.

PUNCH PUNCH FLYING CIRCUS

EL JUEGO

Este es un juego de habilidad y diversión. De todos los juegos de este estilo, éste es el juego más divertido y de más habilidad que jamás te hayas encontrado.

Tú controlas a Mr. DP Gumby, y como es fácil comprender, tendrás que reunir de nuevo las cuatro piezas de su cerebro. Esto no es sencillo. Si lo fuera, el juego no sería un juego de habilidad y diversión ¿no es así?

Hay cuatro niveles de diversión y habilidad en este juego. En cada nivel de diversión y habilidad hay una parte del cerebro. Los niveles son bastante diferentes en cuanto a los tipos de habilidad y diversión, pero todos tienen cosas en común. Cosas buenas como salchichas, huevos, judías, mortadela (habilidad) y queso (diversión) y cosas malas como papagallos muertos.

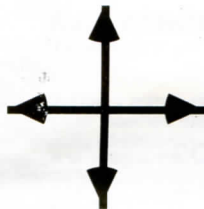
Como cada nivel es bastante diferente en cuanto a habilidad y diversión. Mr. Gumby no puede siempre caminar. De manera que su cuerpo cambia para adaptarse a los alrededores. Como en el primer nivel, donde cambia a un pez para nadar en una especie de la caverna bajo el agua.

Cuando el nivel se acaba y no hay más, Mr. Gumby cambia a lo normal (bueno, lo normal para él) y se pone enfermo. Todas las cosas buenas que ha recogido a lo largo del camino se van por un gran agujero y se cuentan como puntos. Y lo mejor de todo: si tienes 16 lotes de mortadela, Mr. Gumby puede recuperar una parte de cerebro. Luego tendrás que hacerlo todo de nuevo.



MOVER A GUMBY ARRIBA

MOVER A GUMBY
A LA IZQUIERDA



MOVER A GUMBY
A LA DERECHA



MOVER A GUMBY ABAJO

FUEGO = LANZAR UN PESCADO

DISCUSION SOLO PARA GENTE CON 16 BIT

Este es un juego de diversión para pasar el tiempo. Antes de que Gumby se ponga enfermo puede conseguir muchos puntos más, discutiendo con un Ministro de Asesiones Sin Sentido. Cuanto más tiempo mantengas la discusión, más puntos consigues.

COMO DISCUTIR

Simplemente contradice todo (nada) de lo que el Ministro diga moviendo el joystick en la dirección opuesta.

¡TEN CUIDADO!

Si estás de acuerdo con el Ministro o dudas demasiado aparece el tiempo. Eso significa que ya no hay más puntos.

VITALIDAD

Cuando esta barra está vacía se pierde una vida. Esta barra desciende cuando Gumby golpea cosas malas y sube cuando consigue cosas buenas.

VIDAS

Gumby tiene sólo tres, de manera que ten cuidado. Se concede una vida extra por cada 10.000.000 puntos perdidos.

CONTADOR DE MORTADELA

Esto muestra la cantidad de mortadela recogida.

PUNTUACION

Empiezas con 99.999.999 puntos y vas hacia abajo. Cuanto más baja sea la puntuación, mejor.

BONOS SECRETOS

Lanza pescados a todos los sitios estúpidos y podrás conseguir especiales de bonificación.

¡DATE PRISA!

Los puntos de bonificación se conceden por darte prisa en completar un nivel.

QUESO

Dispara al queso con pescado. Los puntos de bonificación se conceden por cada queso explotado.

Explota todos los quesos en cada nivel para conseguir puntos de bonificación.

COSAS MALAS

Hay muchas en cada nivel. Dispáralas para conseguir puntos o evítalas. A algunas no les gusta ser evitadas y algunas son más grandes y más malas que las otras. Algunas necesitan ser alcanzadas por más pescados que otras antes de que exploten. Todas ellas son malas porque hacen daño a Gumby y disminuyen su vitalidad.

PANTALLAS DE BONIFICACION

Sube y baja y sal y entra por los agujeros que te encuentres. Puedes tener suerte y encontrar una pantalla secreta escondida, donde la cabeza de Mr. Gumby está atrapada en una bota que rebota. Rebota en la comida y en los bloques de queso, evitando el abismo que hay debajo, tanto tiempo como puedas.

LOS PUNTUADORES MAS TONTOS

Los puntuadores más tontos verán sus nombres en luces. Mueve el joystick a la izquierda y a la derecha para hacer que el dedo vaya en la misma dirección. Pulsa el botón de fuego para dar en las letras y cosas.

COMO INTRODUCIR ESTE JUEGO EN TU ORDENADOR

Commodore 64 Cassette

Desconecta todos los periféricos externos menos el monitor o televisión. Enciende tu Commodore 64. Mantén apretadas una de las teclas SHIFT y pulsa la tecla RUN/STOP. Cuando se te indique PULSA PLAY EN EL CASSETTE (Press PLAY on tape), hazlo. El programa se cargará ahora y funcionará automáticamente.

Commodore 64 Disco

Desconecta todos los periféricos externos menos la unidad de disco y el monitor o televisión. Enciende tu Commodore 64. Teclea LOAD""",8,1 y pulsa la tecla RETURN. El programa se cargará ahora y funcionará automáticamente.

Spectrum

Introduce la cinta de Monthly Python's Flying Circus en el cassette y enciende el Spectrum. Usa la opción de cargar de tu cassette incorporado y pulsa el botón PLAY en el cassette para hacer que el juego se cargue y funcione automáticamente.

Spectrum +3

Introduce el disco de Monty Python's Flying Circus en la unidad y enciende el Spectrum. Usa la opción de carga en tu cassette incorporado para cargar y hacer funcionar el juego automáticamente.

Amstrad Cassette

Introduce la cinta de Monty Python's Flying Circus en el cassette y enciende Amstrad. Mantén apretada la tecla CTRL y pulsa la pequeña tecla ENTER. Presiona el botón PLAY del cassette para hacer que el juego se cargue y funcione automáticamente. También puedes teclear RUN"" y pulsar ENTER antes de pulsar el botón PLAY en el cassette.

Amstrad Disco

Introduce el disco de Monty Python's Flying Circus en la unidad. Mantén la tecla SHIFT apretada y pulsa '@', luego tecléa CPM. Pulsa RETURN para cargar y hacer funcionar el juego automáticamente.

Commodore Amiga

Desconecta todos los periféricos externos excepto el monitor o televisión. Introduce el disco de Monty Python's Flying Circus en la unidad y enciende tu Amiga. El programa ahora se cargará automáticamente y funcionará.

IBM PC y Compatibles

Hay disponibles dos versiones del mismo programa. Una de dos discos de 5 1/4 y otra de un disco de 3 1/2 equivalente. Enciende tu PC y entra en el DOS (esto es: accede a la C>). Introduce el disco uno de Monty Python's Flying Circus en la unidad A y cierra la puerta. Tecléa A: y pulsa RETURN para acceder al diskette. Ahora tienes dos opciones. Puedes instalar el juego (C:) o hacerlo funcionar desde el diskette. Si tienes un ordenador con disco duro te recomendamos que instales el programa y juegues desde ahí. En caso de corrupción, siempre puedes volver a instalar el juego desde los diskettes.

DIVERSION DURA

Desde la C> crea un directorio en el que el juego pueda ser instalado tecleando md y el <nombre del directorio> y pulsa ENTER. Por ejemplo, md PYTHON /RETURN). Ahora tecléa A: (RETURN) para acceder al diskette. Con la indicación A> tecléa PINST C:\<NOMBRE DEL DIRECTORIO> CGA o EGA (RETURN). El programa ahora se instalará por sí solo en el directorio. (Nota: A los usuarios de 5 1/4 se les indica que metan el disco dos en algún momento durante la instalación.) Por ejemplo, PINST C:\PYTHON EGA instalará la versión EGA del juego en el directorio PHYTON del disco duro. Para volver al juego desde la C>, tecléa cd <NOMBRE DEL DIRECTORIO> (RETURN) para poder entrar en el directorio adecuado (en este ejemplo, cd PYTHON). Ahora tecléa PCGA o PEGA para las versiones CGA o EGA respectivamente.

DIVERSION BLANDA

Jugar el juego desde los diskettes es incluso más fácil (aunque como se ha mencionado antes hay un alto riesgo de corrupción). Simplemente tecléa PCGA o EGA desde la indicación A> para cargar y hacer funcionar el juego.

¡HEY!

Los propietarios de una Tarjeta de Sonido Adlib tienen mucha suerte, ya que este programa la acepta. Para jugar a Monty Python's Flying Circus con el sonido Adlib, simplemente tecléa <ESPACIO>/A después del comando EXE (de ejecución) requerido. De manera que por ejemplo, para jugar con EGA y Adlib tendrás que tecléar PEGA /A seguido de una pulsación de la tecla RETURN.

PROBLEMAS DE CARGA

Si tienes algún problema de carga con este producto, por favor, ¡no nos culpes! Probablemente tendrá algo que ver con la alineación de los planetas que crea una fluctuación del campo magnético de la Tierra y, por tanto, afecta a la disposición del programa. También puede estar cansado y harto después de oír muchas protestas. Así que, acepta nuestras disculpas y devuelve el software defectuoso al vendedor que lo compraste y cámbialo por una copia más considerada y cooperativa.

¡CUIDADO!

Los cassettes y los diskettes son medios magnéticos, no los expongas a los rayos X o a intensos campos magnéticos porque los datos se borrarán. No intentes realizar una "Copia de seguridad" de este programa o puede ser destruida en el proceso. Virgin Games Ltd. no acepta ninguna responsabilidad por los cassettes o diskettes que resulten dañados a causa de una violación del copyright.

JUEGA A LA TIENDA DE QUESOS

¡Si! Este emocionante nuevo juego viene GRATIS con este emocionante nuevo software. Diversión para toda la familia (y eso te incluye a ti, abuelito). Las reglas son simples (y divertidas) y son así: tú eres Mr. Mousebender, el cliente, y el ordenador es Henry Wendsleydale, Proveedor de Queso de la Nobleza y de los Pobres también, y propietario del Almacén de Quesos Viejos. Mr. Wendsleydale te mostrará un queso y tú tienes que decirle qué es. Esto se hace divirtiéndote y moviendo el joystick a la izquierda o a la derecha hasta que el nombre del queso que se muestra aparezca. Ahora viene el momento de la verdad. Pulsa el botón de fuego. Si Mr. Wendsleydale está de acuerdo con la elección de tu queso, tú ganas y consigues otra. Pero si Mr. Wendsleydale no está de acuerdo con tu elección entonces tienes que intentarlo de nuevo. Si Mr. Wendsleydale no está de acuerdo contigo en la elección del queso más de una vez, entonces el juego se acaba y tienes que volver a cargarlo y empezar de nuevo. Si Mr. Wendsleydale está de acuerdo con tu elección de quesos... veces, el juego se acaba y tienes que jugar a las prendas.

PRENDAS

Las prendas en la tienda de queso las elige Mr. Wendsleydale, que, aparte de su envidiable conocimiento de los comestibles diarios, resulta que es un poco más que aficionado a un diabólico juego que no ha sido presenciado desde finales del terrible reino de la Inquisición Española, o posiblemente en la primera mitad del siglo que fuera. También puede forzarte a jugar a Monty Python's Flying Circus.

¡SIN EMBARGO!

Los propietarios del IBM PCs (y compatibles) son tipos con mucha suerte. Aunque su conocimiento de los quesos se demuestre inadecuado pueden jugar a las prendas, pero un poco más despacio de lo habitual.

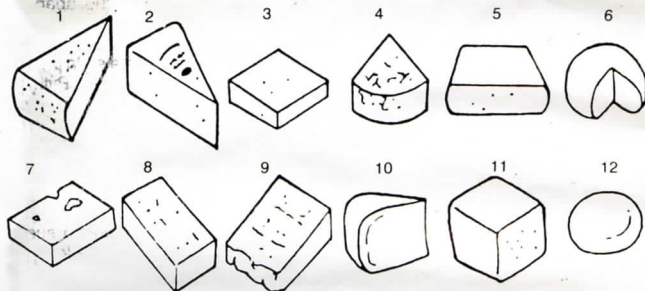
MONTHY PYTHON'S FLYING CIR-CUS

El programa de ordenador y su documentación y material asociado están protegidos por las leyes Nacionales e Internacionales de Copyright. El almacenaje por un sistema de retribución, reproducción, traducción, copia, alquiler, préstamo, emisión y exhibición pública están prohibidos sin el expreso permiso escrito de Virgin Mastertronic Limited. Todos los derechos del autor y del propietario están reservados.

© Python Productions 1990
(P) Virgin Mastertronic Ltd. 16 Portland Rd, London W11.

Diseñado por Eroc Ngised.
Gráficos por Nimis Sppihp.
Sonido por Dried Pram Void.
Programación del Atari ST y Amiga por Phimon Sippis.
Programación del IBM PC y Compatibles por Kohn Jirkland.
Programación del Commodore 64 por Lis Chrong.
Programación del Spectrum y Amstrad CPC por Pavid Dridmore.
Pruebas del juego por Tractor y Spoon.

Manual producido por ..a. ...e...
Cosas insignificantes y travесas mediciones por Paps The Khartombi.
Suministros de pescado por Almacén de Pescado de Ifigo Jones.



13



14.



15



16



1. APPENZELLER
2. BEL PAESE
3. CHEDDAR
4. DANABLU
5. DANBO
6. EDAMER
7. EMMENTAL
8. ESROM

9. GORGONZOLA
10. GOUDA
11. HAVARTI
12. MOZZARELLA
13. PROVOLONE
14. RACLETTE
15. STILTON
16. TALEGGIO



LA
PIRATERIA
ES DELITO

