

monty python manual

deutsch
français
italiano

C64 - spectrum - amstrad

© Python Productions 1990

© 1992 Virgin Games Ltd

338a Ladbrooke Grove, London W10 5AH

Tronix packaging design by Definition (London).

Praxis in Harley Street platze Herr DP Gummys Gehirn. Vier verschiedene Gehirnteile entkamen, nachdem sie sich über »beengte Verhältnisse und Überlastung« beklagt hatten. Als Mr. Gumby zu diesen Vorkommnissen um eine Stellungnahme gebeten wurde, meinte er: »Ich würde nun gerne hören, was zwei Ziegelsteine aufeinandergeschlagen werden.«

Mr. Gumby befindet sich zur Zeit auf der Suche nach den vier Teilen seines Gehirns und ist mit einem Vorrat an Fischen ausgerüstet. Die Polizei hat die Bürger aufgefordert, die Augen offen zu halten. Foul Play wird bisher nicht vermutet.

EINE KURZMELDUNG!! - Wir haben gerade erfahren, daß die vier Teile des Gehirns, die heute Morgen Herr DP Gumby abhanden kamen, entführt worden sind. Die Kidnapper verlangen ein Lösegeld von 16 Dosen Spam für jedes Gehirnteil. Wie uns mitgeteilt wurde, ist Herr Gumby bemüht, den geforderten Betrag aufzubringen.

WIE SIE DIESES SPIEL IN IHREN COMPUTER KRIEGEN
COMMODORE 64 - KASSETTE: Alle an Ihren Computer angeschlossenen Geräte außer Monitor oder Fernsehgerät abtrennen. Schalten Sie Ihren Commodore 64 ein. Halten Sie eine der SHIFT-Tasten gedrückt, während Sie die RUN/STOP-Taste drücken. Wenn die Aufforderung PRESS PLAY ON TAPE erscheint, Kassettengerät einschalten. Das Programm wird nun automatisch geladen.

SPECTRUM: Die Kasette Monty Python's Flying Circus in das Kassettengerät eingeben und den Computer einschalten. Die J-Taste drücken, um LOAD erscheinen zu lassen. Nun SYMBOL SHIFT niedergedrückt halten und 'P' zweimal drücken. Wenn LOAD"" auf dem Bildschirm erscheint, ENTER drücken und dann die PLAY-Taste auf dem Kassettengerät. Das Programm wird nun automatisch geladen.

DEUTSCH

DAS SPIEL - Dies ist ein Spiel, bei dem es um Geschicklichkeit und Spaß geht. Unter allen Geschicklichkeits- und Spaßspielen ist dies das geschickteste und lustigste, das Ihnen je untergekommen ist.

Sie übernehmen Herrn DP Gumby, und Sie müssen die vier Teile seines Gehirns wiederfinden. Das ist nicht so leicht wie sich's anhört. Sonst wäre es ja auch kein Spiel, bei dem es um Geschicklichkeit und Spaß geht, oder?

Es gibt vier Geschicklichkeits- und Spaßlevels in diesem Spiel. Ein Teil des Gehirns befindet sich auf jedem Geschicklichkeits- und Spaßlevel. Was die Geschicklichkeit und den Spaß betrifft, so unterscheiden sich alle Levels voneinander, einige Dinge wiederum sind allen Levels gemeinsam. Gute Dinge wie Würstchen, Eier, Bohnen, Spam (Geschicklichkeit) und Käse (Spaß) und schlechte Dinge wie tote Papageien.

Da jedes Level in Bezug auf Geschicklichkeit und Spaß ein bißchen anders ist, kann Herr Gumby nicht immer aufrechtgehen. Daher wird sein Körper den Umweltbedingungen angepaßt. Wie z.B. auf dem ersten Level, wo er sich in einen Fisch verwandelt, um die unterirdischen Höhlenlabyrinth zu durchschwimmen.

Wenn das Level beendet ist und es nichts mehr zum Spielen gibt, so verwandelt sich Herr Gumby in seine

SPECTRUM 128: Die Kasette Monty Python's Flying Circus in das Kassettengerät eingeben und den Computer einschalten. Die eingebaute Ladefunktion benutzen und die PLAY-Taste auf dem Kassettengerät drücken. Das Programm wird nun automatisch geladen.

SPECTRUM +3: Die Kasette Monty Python's Flying Circus in das Kassettengerät eingeben und den Computer einschalten. Die eingebaute Ladefunktion benutzen. Das Programm wird nun automatisch geladen.

AMSTRAD KASSETTE: Die Kasette Monty Python's Flying Circus in das Kassettengerät eingeben und den Computer einschalten. Die CTRL-Taste gedrückt halten und die kleine ENTER-Taste drücken. Die PLAY-Taste auf dem Kassettengerät drücken. Das Programm wird nun automatisch geladen. Oder RUN"" eintippen und die ENTER-Taste drücken, bevor die PLAY-Taste auf dem Kassettengerät gedrückt wird.

DAS KÄSELADEN-SPIEL - Dieses neue aufregende Spiel ist eine kostenlose Beilage zu dieser aufregenden neuen Software. Spaß für die ganze Familie, auch für Oma und Opa. Die Spielregeln sind einfach (und lustig) und gehen so: Sie sind Mr. Mousebender der Kunde und der Computer ist Henry Wendsleydale, Lieferant erlesener Käsesorten für den Adel und auch die notleidende Bevölkerung und Besitzer des Ye Olde Cheese Emporium. Mr. Wendsleydale wird Ihnen einen Käse zeigen und Sie müssen ihn sagen, um welche Sorte es sich handelt. Dies geschieht unter ungeheurer Begeisterung und indem man den Joystick nach rechts oder links bewegt, bis der richtige Name erscheint. Nun ist der Augenblick der Wahrheit gekommen. Drücken Sie den Feuerknopf. Wenn Mr. Wendsleydale mit Ihrer Wahl einverstanden ist, gewinnen Sie und dürfen nochmal raten. Ist Mr. Wendsleydale mit Ihrer Wahl nicht einverstanden, dann

normale Gestalt (d.h. was für ihn normal heißt) und es wird ihm schlecht. Alle guten Dinge, die er unterwegs auflesen hat, verschwinden in ein großes Loch, wo sie auf Punkte abgezählt werden. Wenn 16 Portionen Spam gesammelt wurden, kann Herr Gumby ein Stück seines Gehirns zurückhaben. Und dann geht's nochmal von vorne los.

EIN STREITGESPRÄCH - Dies ist ein lustiges Spiel zum Zeitvertreib. Bevor es Gumby schlecht wird, kann er mehr Punkte erwerben, indem er mit einem Minister für Sinnlose Streitgespräche diskutiert. Je länger das Streitgespräch dauert, desto mehr Punkte gibt's.

WIE MAN DISKUTIERT - Widersprechen Sie einfach allem (oder nichts), was der Minister sagt, indem Sie den Joystick in die entgegengesetzte Richtung bewegen.

ACHTUNG - Wenn Sie dem Minister zustimmen oder zu lange zögern, bricht er die Diskussion ab. Das heißt keine weiteren Punkte.

VITALITÄT - Wenn dieser Balken leer ist, ist ein Leben verloren. Der Pegel senkt sich, wenn Gumby auf schlechte Dinge trifft und geht nach oben, wenn Gumby gute Dinge sammelt.

LEBEN - Gumby hat nur drei Leben, Seien Sie also vorsichtig damit. Ein Extraleben wird pro 10.000.000 verlorene Punkte vergeben.

SPAM-ZÄHLUNG - Gibt die Portionen Spam, die gesammelt wurden, an.

PUNKTESTAND - Beginnt bei 99.999.999 Punkten und vermindert sich. Je niedriger der Punktestand, desto besser.

EXTRABONUS - Werfen Sie an sehr abernen Stellen mit Fisch um sich, und es kann sein, daß Sie einen

haben Sie falsch geraten und dürfen es nochmal versuchen. Wenn Mr. Wendsleydale mehr als zweimal mit Ihrer Wahl nicht einverstanden ist, ist das Spiel aus und Sie müssen nochmal laden und das Spiel ganz von vorne beginnen. Wenn Mr. Wendsleydale mehr als zweimal mit Ihrer Wahl einverstanden ist, dann ist das Spiel vorbei und Sie müssen ein Pfänderspiel spielen.

DAS PFÄNDERSPIEL - Die Pfänder im Käseladen werden von Mr. Wendsleydale gewählt, der, neben seinem niederregenden, umfassenden Wissen über Molkeerprodukte, auch ein Liebhaber eines teuflisch-heimtückischen Partyspiels ist, das in dieser Form seit der Spanischen Inquisition in der ersten Hälfte, oder war es die zweite Hälfte irgendeines Jahrhunderts, nicht mehr erlebt wurde. Oder er zwingt Sie, statt dessen Monty Python's Flying Circus zu spielen.

FRANCAIS

LE JEU - Ce jeu est un jeu d'adresse et de distraction. Ce jeu est celui qui demande le plus d'adresse, il est aussi le plus distrayant du genre, celui dont vous avez toujours rêvé.

Vous contrôlez Mr DP Gumby, et, vous vous en doutez, vous essayez de récupérer les quatre parties de son cerveau. Cela ne va pas être facile. Si ça l'était, ce jeu ne serait ni un jeu d'adresse, ni un jeu de distraction, n'est-ce pas?

Ce jeu est composé de quatre niveaux d'adresse et de distraction. Un morceau de cerveau est retenu à chaque niveau. Les niveaux sont tous assez variés surtout du point de vue adresse et distraction, cependant ils ont tous quelque chose en commun. Du bon comme les saucisses, les oeufs, les haricots blancs, la mortadelle (adresse) et le fromage

Bonuspunkt erhalten.

ZACK, ZACK! - Bonuspunkte gibt's auch, wenn ein Level besonders schnell abgeschlossen wurde.

KÄSE - Mit Fischen abschließen. Für jeden getroffenen Käse gibt es Bonuspunkte. Sind alle Käse auf einem Level abgeschlossen, so wird ein besonderer Extra-Spezialbonuspunkt vergeben.

SCHLECHTE DINGE - Davon gibt es auf jedem Level einige. Sie können entweder abgeschossen werden (gegen Punkte), oder man kann ihnen ausweichen. Manche haben es nicht gern, wenn sie ignoriert werden; manche sind großer und schlechter als andere. Wieder andere müssen mit mehr Fischen beschossen werden, bevor sie explodieren. Aber sie sind alle schlecht, da sie Gumby wehtun und seine Vitalität herabsetzen.

BONUS-SCREENS - Klettern Sie hoch und runter, rein und raus in alle Löcher, die Sie sehen können. Vielleicht haben Sie Glück und finden einen verborgenen Screen, auf dem Herrn Gummys Kopf auf einem springenden Stiefel steckt. Springen Sie auf die Lebensmittel und Käsestücke und versuchen Sie, nicht in den Abgrund zu fallen.

Völlig alberne Punktstände - Leute mit dem albernsten Punktestand werden ihren Namen in Leuchtschrift sehen. Bewegen Sie den Joystick nach links und rechts, um den Finger in dieselbe Richtung gehen zu lassen. Drücken Sie den Feuerknopf, um in den Buchstaben und Dingen herumstochern zu können.

UND HIER DIE NACHRICHTEN - Ein Mann aus Battersea verlor heute Morgen seinen Verstand. Während einer Routine-Operation in Dr. Enid Gumby's

(distraction), et du mauvais comme les perroquets morts.

Du fait que les niveaux soient assez différents du point de vue adresse et distraction, Mr Gumby ne peut pas toujours marcher. Son corps se transforme donc en fonction du décor. Comme par exemple, au niveau 1, où il se change en poisson pour parcourir à la nage des cavernes subaquatiques qui forment un véritable dédale.

Lorsque vous parvenez à la fin d'un niveau, qu'il ne reste plus rien, Mr Gumby redevient normal (enfin, si on veut) et il vomit. Toutes les bonnes choses qu'il a récolté sur son chemin finissent dans un grand trou et viennent améliorer votre score. Mais le plus intéressant, c'est que si vous avez obtenu 16 boîtes de mortadelle, Mr Gumby peut récupérer un morceau de son cerveau. Vous devez ensuite recommencer à zéro.

UN DEBAT - Voici un drôle de jeu pour passer le temps. Avant que Gumby ne vomisse, il a la possibilité d'obtenir encore plus de points en discutant avec le Ministre des Débats Inutiles. Plus le débat dure, plus vous marquez de points.

COMMENT DEBATTRE - Vous n'avez qu'à contredire tout (rien) ce que dit le Ministre en déplaçant le joystick dans la direction opposée.

ATTENTION ! - Il vous suffit d'être d'accord avec le Ministre ou d'hésiter trop longtemps pour qu'il arrête la session. Vous ne pouvez donc plus marquer.

VITALITE - Chaque fois que cette barre se trouve vide, une vie est perdue. Cette barre se vide lorsque Gumby se heurte à du mauvais, et se remplit quand il acquiert du bon.

LES VIES - Attention! Gumby n'en n'a que trois. Une vie supplémentaire vous est remise chaque fois que vous perdez 10 000 000 points.

COMPTEUR DE MORTADELLE - Montre la quantità de mortadelle recuperée.

SCORE - Débute avec 99 999 999 points et va en diminuant. Moins vous avez de points mieux ça vaut. BONUS SECRETS - Lancez des poissons dans des endroits loufoques et vous aurez peut-être droit à un bonus.

SOYEZ RAPIDE - Les bonus seront remis à ceux qui terminerons rapidement un niveau.

LES FROMAGES - Abattez-les à coup de poisson. Chaque fois qu'un fromage explosera vous aurez droit à un bonus.

LES MAUVAIS - Vous en trouverez à tous les niveaux. Abattez-les pour marquer des points ou évitez-les. Certains n'aiment pas qu'on les évite et certains sont plus gros et plus méchants que d'autres. Il faudra utiliser plus de poissons pour faire exploser certains d'entre eux. Ils sont tous mauvais car ils font du mal à Gumby et diminuent sa Vitalité.

LES ECRANS BONUS - Entrez et sortez de tous les trous que vous touverez, parcourez-les de haut-en-bas. Vous aurez peut-être de la chance et découvrirez un écran secret, sur lequel la tête de Mr Gumby est accrochée à une botte de caoutchouc. Rebondissez sur la nourriture et sur les morceaux de fromage, en évitant le gouffre en-dessous aussi longtemps que possible.

LES GAGNANTS LES PLUS BETES - Les gagnants les plus bêtes auront la chance de pouvoir faire apparaître leurs noms à l'écran. Déplacer le joystick

de gauche à droite pour que le joystick suive la même direction. Appuyez sur la touche feu pour choisir les lettres et autres choses.

LES NOUVELLES EN BREF - Un habitant de Battersea a perdu la tête ce matin. Lors d'une opération de routine au cabinet du Docteur Enid Gumby, Harley Street, la tête de Mr DP Gumby a explosé. Quatre morceaux de son cerveau se sont échappés, se plaignant d'être trop à l'étroit dans cet environnement surchargé. Quand on l'a questionné, Mr Gumby a répondu: "J'aimerais entendre le son que font les briques lorsqu'on les frappe les unes contre les autres."

À l'heure actuelle, Mr Gumby est à la recherche des quatre morceaux, armé d'un stock de poissons. La police demande à la population "d'ouvrir l'oeil". Il s'agirait bien d'un accident et non pas d'un acte prémédité.

FLASH SPECIAL - Nous venons d'apprendre que quatre morceaux de cerveau, qui avaient échappé à Mr DP Gumby ce matin, ont été enlevés. Les kidnappeurs demandent une rançon de seize boîtes de mortadelle pour chaque morceau. On nous dit que Mr Gumby est déjà en train d'essayer de se procurer la quantité nécessaire.

COMMENT CHARGER CE JEU

COMMODORE 64 CASSETTE: Débranchez tous les périphériques externes à l'exception du moniteur ou de votre écran télé. Allumez votre Commodore 64. Gardez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche RUN-STOP. Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone lorsque votre ordinateur vous en donnera l'ordre. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

otieni punti premio. Per punti premio supplementari, deve far esplodere tutti i caci di un livello.

COSE CATTIVE - Ce ne sono molte in ogni livello. Sparagli per far punti, o evitate. Alcune non gradiscono essere evitate e altre sono più grosse e cattive del solito. Alcune devono essere colpite con più pesci di altre, prima di saltare in aria. Tutte sono cattive perché fanno male a Gumby e gli esauriscono la Vitalità.

VIDEATE PREMIO - Vai su e giù e dentro e fuori tutti i buchi che trovi. Puoi essere davvero fortunato e trovare una videata segreta, dove Mr Gumby ha la testa incastrata in uno scarpono balzellante. Balza sul cibo e sulle forme di cacio, evitando il burrone più a lungo possibile.

I PIU' SCEMI - Quelli che fanno i punti più scemi, hanno il proprio nome al neon. Muovi il joystick a sinistra e a destra per far andare il dito nella stessa direzione. Premi il bottone di fuoco per infilzare le lettere ed altre cose.

NOTIZIE IN BREVE - Un uomo di Battersea oggi ha perso la testa. Durante una normale visita nell'ambulatorio di Harley Street del Dottor Enid Gumby, il cervello di Mr DP Gumby è esploso. Quattro diversi pezzi di cervello sono stati visti fuggire lamentandosi di essere costretti in "condizioni ristrette e di sovraffollamento". Interrogato, Mr Gumby ha dichiarato: "Mi piacerebbe sentire il suono di due mattoni sbattuti insieme".

Mr Gumby sta attualmente cercando i quattro pezzi, ed è armato di pesci. La Polizia raccomanda al pubblico di "fare il pesce in barile". Non si sospetta alcun crimine.

ULTIMA ORA! - Si è appena saputo che quattro pezzi di cervello, fuggiti oggi da Mr DP Gumby, sono stati rapiti.

SPECTRUM: Insérez le Cirque Volant de Monty Python dans votre cassette et mettez en marche votre Spectrum. Appuyez sur la touche "J" pour faire apparaître le mot LOAD. Gardez la touche SYMBOL SHIFT enfoncée puis tapez "P" deux fois. Lorsque LOAD"" apparaîtra sur votre écran, appuyez sur ENTER et enfoncez la touche PLAY du magnétophone, le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM 128: Insérez le Cirque Volant de Monty Python dans votre magnétophone et allumez votre Spectrum. Utilisez le système de chargement du disque pour que le jeu se charge et se déroule automatiquement.

AMSTRAD CASSETTE: Insérez le Cirque Volant de Monty Python dans votre cassette et allumez votre Amstrad. Gardez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone, le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Ou encore, tapez RUN"" et appuyez sur ENTER avant d'appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone.

JOUEZ AU MARCHAND DE FROMAGE! - Oui, ce nouveau jeu génial vous est offert GRATUITEMENT avec la nouvelle disquette qui est elle-même géniale! Distraction pour toute la famille (vous aussi Grand-Mère!) Les règles sont simples (est drôles), les voici: vous êtes Mr Mousebender, le client, et votre ordinateur est Henry Wendsleydale, Marchand de Fromage Fin A l'Attention De La Bourgeoisie Et Des Pauvres Aussi, propriétaire de Aux Vieux Fromages. Mr Wendsleydale va vous présenter un fromage et vous devrez en donner le nom. Ceci se fera dans la bonne humeur, en bougeant le joystick à droite et à gauche jusqu'à ce que le nom du fromage présenté apparaisse. Puis vient la minute de vérité. Appuyez sur la touche feu. Si Mr Wendsleydale est d'accord avec votre choix, vous

I rapitori chiedono un riscatto di 16 barattoli di spam per ogni pezzo. Si ritiene che Mr Gumby stia tentando al momento di procurarsi l'ammontare richiesto.

COME INFILARE QUESTO GIOCO NEL TUO COMPUTER
COMMODORE 64 CASSETTA: Stacca tutti i periferici esterni, eccetto il monitor o televisore. Accendi il Commodore 64. Tieni schiacciato SHIFT e batti il tasto RUN-STOP. Al sollecito, PREMI PLAY SUL REGISTRATORE. Il programma si carica e gira automaticamente.

SPECTRUM: Inserisci la cassetta di Monty Python e accendi lo Spectrum. Premi il tasto J per far apparire LOAD (CARICA). Adesso tieni schiacciato SYMBOL SHIFT e premi due volte P. Quando appare LOAD"" , premi INVIO e il bottone PLAY sul registratore per far caricare e girare automaticamente il gioco.

SPECTRUM 128: Inserisci la cassetta di Monty Python e accendi lo Spectrum. Usa la funzione di carico cassetta incorporata e premi il bottone Play sul registratore per far caricare e girare automaticamente il gioco.

AMSTRAD CASSETTA: Inserisci la cassetta di Monty Python e accendi l'Amstrad. Tieni schiacciato CTRL e premi INVIO piccolo. Premi il bottone Play sul registratore per far caricare e girare automaticamente il gioco. Alternativamente, batti RUN"" e premi INVIO prima di premere il bottone Play sul registratore.

GIOCARE A SALTACACIO! - Sì, questo divertente giochetto è abbinato GRATIS al nostro eccitante software! Un divertimento per tutta la famiglia (anche per te Nonna!). Le regole sono semplici (e divertenti) e sono: tu sei Mr Mousebender il Cliente, e il computer è Henry Wendsleydale, Fornitore di Caci Pregiati a Gentiluomini e Poveracci, proprietario dell'Antico Emporio Casereo. Mr

avez gagné et vous pouvez continuer. Si Mr Wendsleydale n'est pas d'accord avec votre choix, c'est que vous vous êtes trompé et vous pouvez continuer. Si Mr Wendsleydale n'approuve pas votre choix plus d'une fois, alors c'est la fin du jeu et vous devrez recharger et recommencer à zéro. Si Mr Wendsleydale tombe d'accord avec vous deux fois, le jeu est fini et vous aurez un gage.

LES GAGES - Les gages du Marchand de Fromage sont choisis par Mr Wendsleydale, qui, mis à part le fait qu'il sache tout sur les produits laitiers comestibles, est en fait plus que partial lorsqu'il s'agit d'un jeu diaboliquement surnois, une injustice qui ne peut être comparée qu'au règne terrifiant de l'Inquisition Espagnole à la fin ou peut-être au début d'un certain siècle. A part ça, il peut vous forcer à rejouer au Cirque Volant de Monty Python.

ITALIANO

IL GIOCO

Questo è un gioco di abilità e buon umore. Di tutti i giochi di questo tipo, il nostro è quello che ha più abilità e diverte di più.

Tu controlli Mr DP Gumby, e ovviamente, devi recuperare i suoi quattro pezzi di cervello. Non è facile, ma se lo fosse non sarebbe un gioco di abilità, no?

Nel gioco ci sono quattro livelli di abilità e comicità. In ognuno di questi, si trova un pezzo del cervello. I livelli sono tutti diversi, ma tutti hanno una cosa in comune. Buone cose, come salsicce, uova, fagioli, spam (abilità) e cacio (comicità), e cose cattive, come pappagalì morti.

Dato che ogni livello è diverso, non sempre Mr Gumby può camminare. Per cui il suo corpo cambia per adattarsi all'ambiente. Come nel primo livello, dove si tramuta in un pesce per nuotare nel labirinto di caverne sottomarine.

Wendsleydale ti mostra una forma di cacio e tu devi dire che tipo è. Questo si fa con divertimento, muovendo il joystick a destra e a sinistra fino a che non appare il nome del cacio. Adesso arriva il momento della verità. Premi il bottone di fuoco. Se Mr Wendsleydale concorda con la tua scelta, vinci e hai diritto a riprovare. Se non è d'accordo, perdi e devi riprovare. Se Mr Wendsleydale non concorda con te più di una volta, il gioco termina e devi ricaricare e iniziare da capo. Se invece concorda per due volte, il gioco finisce e hai fatto forfait.

FORFEITS - Questi sono scelti da Mr Wendsleydale, il quale, oltre alla sua invidiabile conoscenza di commestibili caserei, ha un debole per un diabolico giochetto di società, di cui non se ne era visto l'uguale dai tempi dell'Inquisizione Spagnola. In alternativa, ti forza a giocare Monty Python.

