

MAD FLUNKY

A program by **DON PRIESTLEY**

By Five Ways Software.

PLAYING THE GAME

You are a Flunky, a menial servant, at Buckingham Palace. Although you are very obedient (yes Ma'am, certainly Ma'am, anything you say Ma'am), your real aim in life is to collect the autographs of the Royal Personages. As you stride around, carrying out your ordinary duty of lighting the fires in the Royal Apartments, you will meet some of The Family.
If you do as they ask, they will reward you with the autographs you seek. You may find yourself fulfilling all kinds of odd little duties for Andy, Fergie, Charles and Di. If you are truly skillful as a Flunky you may even manage to wheedle a signature from the Head of the Household—Her Royal Majesty herself.
You start out with just a box of matches and your autograph book to help you, but there is room for one more article in your pocket provided it is small enough. You may find a bomb, a pistol or even a tug-boat could come in handy in this strange household.

You will have to watch out, though. The palace guards dish out swift punishment if you should break any of the rules of the House but you can avoid them if you are nippy on your feet.

CONTROLS

The game starts in the Menu Room, where Flunky uses the bar to cycle through the options and the buzzer to make his selection. If NEW KEYS aren't selected the game defaults to the following:

Z Left
X Right
Q Up
A Down
C Pocket/Put down

Or Joystick

SCORING

Each of the five tasks must be carried out within a set time limit. If successful, your score for each task will be the time left on the count-down clock when you have completed it plus a 1,000 point bonus for the autograph. You can carry the count-down clock around with you if you wish. Your total score is in the Menu Room which you can visit at any time.

RESTART

If all seems lost you can start a new game by returning to the Menu Room and selecting the ABORT option or, if you are a truly despondent Flunky, you can always cast yourself repeatedly onto the bayonet of a passing guard.

LOADING INSTRUCTIONS

Press CTRL and small Enter then play and any key.

© Alternative Software Limited 1988

PROGRAMMERS—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

AS213

Programme concu par **DON PRIESTLEY**

LE JEU

Vous êtes un "FLUNKY", un laquais, à BUCKINGHAM PALACE. Bien que vous soyez une personne très obéissante ("Oui, Votre Majesté . . . Tout de suite, Votre Majesté . . . Si c'est votre bon plaisir, Votre Majesté . . ."), votre seul but dans la vie est effectivement de collectionner les autographes de la famille royale. Au fur et à mesure que vous allumez les feux comme à l'ordinaire dans les appartements royaux, vous rencontrez des personnes royales. Si vous faites ce qu'on vous demande de faire, alors vous aurez un autographe. Il se peut que vous vous surpreniez à accomplir toutes sortes de tâches un peu bizarres pour Andy, Fergie, Charles et Di. Si vous vous montrez réellement très adroit en tant que "Flunky", vous arriverez peut-être à vous arranger pour obtenir un autographe de la patronne de la maison royale, de sa Majesté la Reine. Vous commencez avec seulement une boîte d'allumettes et votre album d'autographes pour vous aider, mais il y a de la place dans votre poche pour un article de plus - à condition que celui-ci soit assez petit. Dans cette maison plutôt curieuse, il y a pas mal de choses qui pourraient servir : une bombe, un pistolet ou même un remorqueur . . .

Mais faites attention! La Garde Royale est prompte à infliger des châtiments dès que vous désobéissez à ne serait-ce que la moindre règle de la maison - faut que vous fassiez vite pour y échapper . . .

LES COMMANDES

Le jeu commence dans la salle "menu", là où Flunky se sert de la barre pour parcourir les options et de l'avertisseur sonore pour faire sa sélection. Si vous ne sélectionnez pas NOUVELLES CLES, le jeu prend implicitement les valeurs suivantes :

Z: A gauche
X: A droite
Q: Vers le haut
A: Vers le bas
C: Empocher/Poser
ou manette

LES POINTS

Chacune des cinq tâches doit être accomplie avant la fin de la période stipulée. Si vous y réussissez, votre "score" pour chaque tâche sera le temps qui reste sur le compteur régressif au moment où vous aurez accompli la tâche plus une prime de 1 000 points pour l'autographe. Si vous voulez, vous pouvez prendre le compteur régressif avec vous. Votre score global se trouve dans la salle "menu", et vous pouvez y aller à n'importe quel moment.

RECOMMENCEMENT

Si tout paraît perdu, vous pouvez recommencer en retournant à la salle "menu" pour sélectionner l'option "ABANDON". Ou bien, s'il ne reste vraiment plus d'espoir, vous avez toujours la possibilité de vous jeter à maintes reprises sur la baïonnette d'un garde qui passe.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Appuyer sur CTRL et le petit ENTER, puis PLAY et n'importe quelle touche.

Un programa de **DON PRIESTLEY**

Por Five Ways Software.

EL JUEGO

Vd. es Flunky, un criado del palacio de Buckingham. Aunque muy obediente ("sí, senora; claro, senora; lo que Vd. diga, senora"), su verdadero objetivo es coleccionar los autógrafos de la realeza.

Según anda, cumpliendo su obligación de encender los hogares en los apartamentos reales, se encontrará con miembros de la familia. Si hace lo que le mandan será premiado con los autógrafos que desea. Puede que haga toda clase de raras tareas pequenas para Andy, Fergie, Charles y Di. Si anda listo puede que engatuse incluso a la cabeza de la familia -Su Alteza Real misr [illegible]dé su firma.

Empieza con sólo una caja de cerillas y su libro de autógrafos, pero en su bolsillo queda sitio para un articulo más, siempre que quepa. Puede que encuentre una bomba, una pistola o incluso un botecito de banera puede serle útil en esta extrana familia.

Pero tendrá que llevar cuidado. Los guardias del palacio le castigarán inmediatamente si desobedece cualquiera de las reglas de la casa, pero puede esquivarlos si se mueve ligero.

MANDOS

El juego empieza en la sala del Menú, donde Flunky usa la barra para revisar las opciones, y el timbre para seleccionarlas. Si no se escoge NEW KEYS el juego pasa a lo siguiente:

Z	Izda.
X	Decha.
Q	Arriba
A	Abajo
C	Al bolsillo/suelo

o palanca.

PUNTUACION

Cada una de cinco tareas debe ser ejecutada dentro de un tiempo dado. De conseguirlo, la puntuación por cada tarea será el tiempo que reste en la cuenta a cero, más una prima de 1000 puntos por el autógrafo. Si quiere puede llevar consigo el reloj de cuenta. La puntuación total se encuentra en la sala del Menú, donde puede ir en cualquier momento.

VUELTA A EMPEZAR

Si todo parece perdido puede empezar un juego nuevo volviendo a la sala del Menú y seleccionando ABORT o, si es un Flunky verdaderamente abatido, puede echarse una y otra vez sobre la bayoneta de un guardia que pase.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Pulse CTRL y ENTER pequena. Luego cualquier tecla.