

SPC- SPIELE

NEU
Für MS-DOS und Windows!
19,80 DM
Diskette und 1a-
Softwareangebote im Heft!
In Zusammenarbeit mit
PC Windows



Komplett in deutsch! Interaktive Handlung und Top-Grafik

Maniac Mansion

Die Horrorstory in einem total verrückten Haus

DAS ORIGINAL-ADVENTURE VON LUCASARTS



LUCASARTS: VOM
ZUM SOFTWAREHAUS DES
JAHRES '93 GEWÄHLT

POWER
PLAY
-MAGAZIN

ANLEITUNG

CHAOS IM GRUSELHAUS MANIAC MANSION

Wer rettet Sandy?

Es leben einige seltsame Leute im Maniac Mansion: Dr. Fred, ein »pensionierter« Hausarzt, der zum verrückten Wissenschaftler wurde; Schwester Edna, eine ehemalige professionelle Pflegerin, deren Hobbys sogar einen Seemann erröten lassen würden; »Weird« Ed, ein militanter Jugendlicher mit einem Hamster-Tick; und dann ist da noch der tote Cousin Ted, und das Tentakel, und jemand – oder eher etwas – weiteres...

Und was macht ein süßes, junges Cheerleader-Mädchen namens Sandy in Dr. Freds Keller?

Ihre Aufgabe ist es, ein Team aus drei Studenten (einschließlich Sandy's Freund Dave) durch das Haus zu führen und Sandy zu retten. Bei diesem »Ausflug« werden Sie all den seltsamen Bewohnern des Hauses begegnen. Und außerdem werden Sie Dr. Freds heimlichen Wunschtraum kennenlernen: die Welt zu kontrollieren.

Drei Freunde

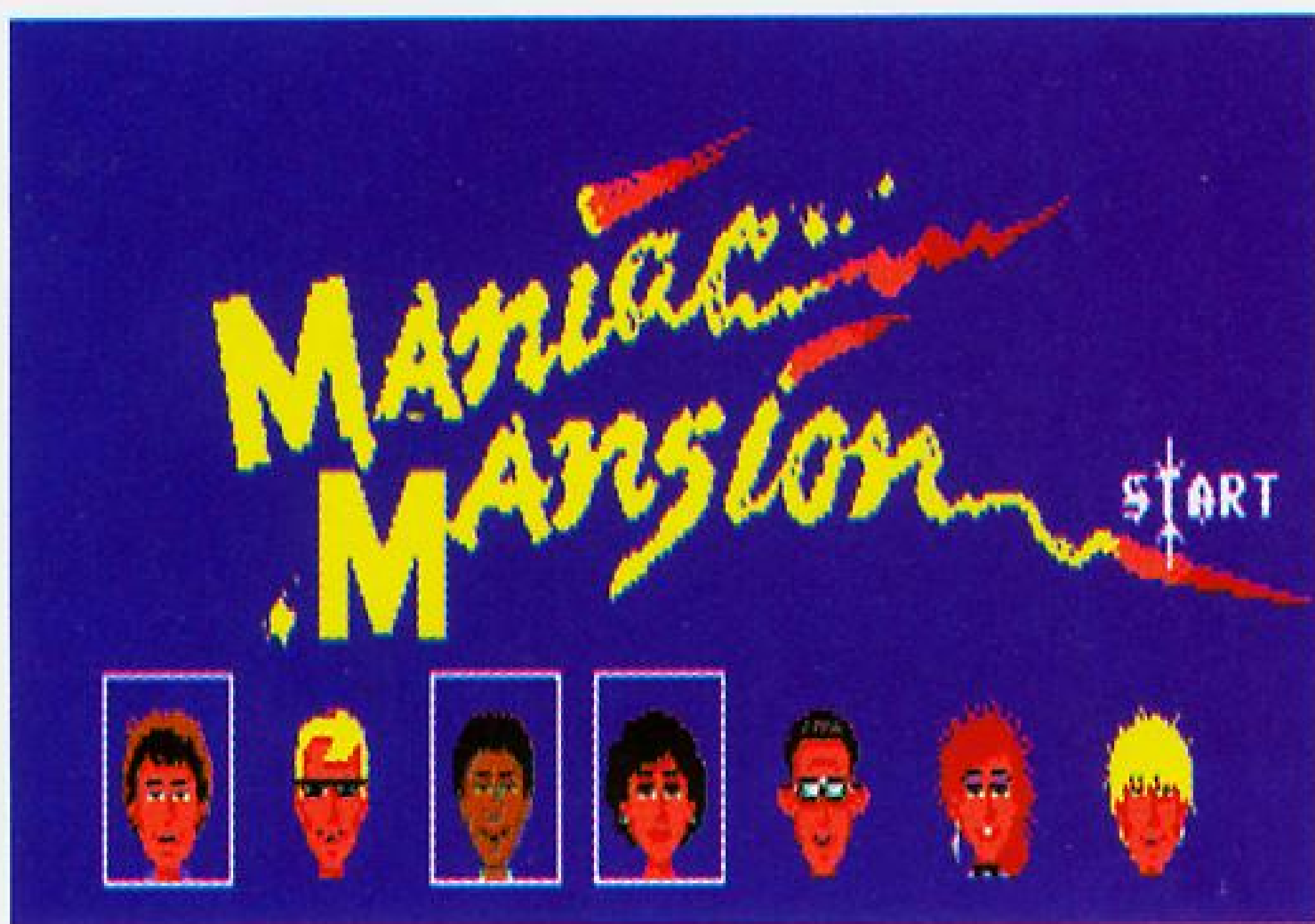
Sie stellen sich ein Team von 3 Personen zusammen, die Sie aus 7 Jugendlichen aus-

wählen können. Sie werden feststellen, daß jeder von ihnen spezielle Geschicke, Talente und Schwächen hat. Außerdem hat jeder der verrückten Hausbewohner Ziele und Wünsche, die Ihnen helfen oder Sie behindern werden, abhängig davon, wie Sie sie behandeln. Die Geschichte – und Ihr Versuch Sandy zu retten – verändert sich, je nachdem, welchen Teenager Sie wählen und wie Sie mit den Leuten und Dingen im Haus umgehen.

Jede der möglichen Geschichten im Maniac Mansion ist ein sehr großes, komplexes Puzzle, das wiederum aus kleineren Puzzles besteht. Von Zeit zu Zeit enthüllen filmartige »Schnittsequenzen« Hinweise über die Geschichte oder zeigen Dinge, die woanders passieren.

Wenn Sie die kleineren Puzzles entdecken, die die einzelnen Stränge der Geschichte ausmachen, werden Sie feststellen, daß die meisten davon in einer bestimmten Reihenfolge gelöst werden müssen. Es gibt immer mehrere Wege, um ein Problem anzugehen – es gibt aber auch immer einen besten Weg. Viel Glück!

Das erste, was Sie nach dem Ladevorgang sehen werden, ist das Titelbild mit den Abbildungen von sieben Jugendlichen, aus denen Sie Ihr Team zusammensetzen können.



DER STARTBILDSCHIRM. HIER WÄHLEN SIE IHRE PARTNER AUS.



IN DIESEM GRUSELHAUS GESCHEHEN SELTSAME DINGE.

ANLEITUNG

Um das Team auszuwählen, benutzen Sie Maus, Joystick oder Tastatur. Klicken Sie die Bilder der Jugendlichen an, die Sie interessieren. Sie sehen dann im oberen Teil des Bildschirms eine kurze Beschreibung der Person. Dave (Sandys Freund) ist immer im Team. Also können Sie zwei weitere Teenager mit aufnehmen. Die ersten zwei Bilder, die Sie anklicken, werden mit einem weißen Rahmen hervorgehoben, wie das von Dave. Der Rahmen bedeutet, daß die Person auf dem Bild ins Team aufgenommen ist. Wenn Sie ihre Wahl ändern wollen, klicken Sie das entsprechende Bild noch einmal an und wählen jemand anders aus. Sie können das Spiel mit jedem beliebigen Team gewinnen, aber die Geschichte und einige von den Puzzles werden je nach Kombination der Mitglieder unterschiedlich sein. Wenn Sie Ihre Wahl beendet haben, klicken Sie START an, um das Spiel zu beginnen. Nach der Titelsequenz sehen Sie das Team auf der Straße vor dem Haus. Wenn sie sich alle umdrehen und Sie anschauen, werden Sie Dave steuern können (Sie können auch jemand anderes auswählen.). So sieht das Spiel später auf dem Bildschirm aus:

1. Die Nachrichtenzeile ist die Zeile am oberen Rand des Bildschirms. Alles, was in dem Spiel gesagt wird, erscheint in dieser Zeile. Ebenso werden hier Bemerkungen angezeigt, wie z.B.: »Legen Sie Disk 1 ein und drücken Sie ENTER.«



2. Das Grafikfenster nimmt den größten Platz auf dem Bildschirm ein und zeigt alle Geschehnisse an. Es zeigt immer den Raum, in dem sich der im Moment aktive Spieler befindet.

3. Die Satzzeile ist direkt unter dem Grafikfenster. Sie können in dieser Zeile Sätze konstruieren, die dem Spieler sagen, was er zu tun hat. Ein Satz besteht hier aus einem Verb und einem oder zwei Hauptwörtern (Objekten). Ein Satz, wie Sie ihn konstruieren können, wäre z.B. »Öffne Tür mit Schlüssel«. Verbindende Wörter wie »mit« werden vom Programm automatisch eingefügt.

4. Verben müssen aus den Gruppen von Wörtern unter der Satzzeile ausgewählt werden. Sie können immer alle Verben sehen, die im Spiel zur Verfügung stehen. Sie werden im Laufe des Spieles auch nicht verändert. Um ein Verb zu selektieren, bewegen Sie den Cursor darauf und klicken es an.

Intelligente Spielsteuerung

5. Das Feld unter den Verben zeigt das Inventar des jeweiligen Spielers an. Jeder Spieler aus dem Team hat sein eigenes Verzeichnis. Zu Beginn des Spieles ist es leer; wird während des Spieles ein Gegenstand aufgenommen, so erscheint dieser dann im Verzeichnis des entsprechenden Spielers. Die



JETZT GEHT'S LOS. DIE SUCHE NACH SANDY KANN BEGINNEN.



VORSICHTIG NÄHERT SICH DAVE DEM GESPENTISCHEN HAUS.

ANLEITUNG

Anzahl der Gegenstände, die eine Person aufnehmen kann, ist nicht begrenzt. Trägt ein Spieler mehr als vier Gegenstände, so erscheint im Inventar ein Pfeilsymbol. Durch Anklicken dieses Symbols kann die Liste dann hoch und runter gescrollt werden.

6. Hauptwörter (Objekte) können auf zwei Arten angewählt werden. Zum einen können Sie den Cursor auf jedes Objekt im Grafikfenster bewegen und dieses anklicken. Außerdem haben die meisten Gegenstände auf dem Bild und alle, die eine Person bei sich führt, einen Namen. Wenn Sie ein Objekt anklicken, das einen Namen hat so wird dieser in der Satzzeile erscheinen. Sie können Objekte auch auswählen, indem Sie auf die Wörter im Verzeichnis unter den Verben anklicken.

Um einen Spieler umherzubewegen, wählen Sie aus dem Block mit den Verben »Gehe zu« aus. Dazu bewegen Sie den Cursor auf das Wort und klicken es an. Als nächstes führen Sie den Cursor auf die Stelle im Grafikfenster, zu der der Spieler gehen soll, und klicken diese ebenfalls an.

Wenn Sie eine offene Tür anklicken, geht der Spieler durch diese hindurch. »Gehe zu« erscheint automatisch, nachdem der vorherige Satz ausgeführt wurde. Das ist deshalb nützlich, weil »Gehe zu« die meistbenutzte Funktion ist. Damit ein Spieler die Anweisungen

ausführt, die Sie in der Satzzeile geschrieben haben, müssen Sie entweder das zuletzt angewählte Wort noch einmal anklicken, oder die Satzzeile selbst anklicken. Wenn nichts passieren sollte, überprüfen Sie bitte noch einmal den Satz.

Um ein Hauptwort oder ein Verb in dem Satz zu ersetzen, ohne den ganzen Satz neu zu konstruieren, klicken Sie einfach das Wort an, das neu im Satz erscheinen soll. Es wird dann automatisch an der richtigen Stelle im Satz eingefügt.

Animation

»Schnittsequenzen« sind kurze, animierte Szenen – wie Szenen in einem Film – die Hinweise enthalten und Informationen über Personen enthüllen können. Während einer Schnittsequenz können Sie nicht in das Geschehen eingreifen. Daher wird auch der Text unter dem Grafikfenster ausgeblendet.

Dinge, die Sie ausprobieren sollten:

Lesen Sie das Schild am Zaun. Wählen Sie »Lese« von den Verben aus und klicken Sie danach das Schild in dem Grafikfenster an. Es entsteht der Satz »Lese Schild«. Klicken Sie noch einmal auf das Schild (oder auf den Satz), um den Befehl auszuführen. Dave wird dann zum Schild gehen und Ihnen über die Nachrichtenzeile vorlesen, was darauf geschrieben steht.



IM BRIEFKASTEN FINDET DAVE EINIGE WICHTIGE UTENSILIEN.



DAVE WIRD JETZT GLEICH VERSUCHEN DIE TÜR ZU ÖFFNEN.

ANLEITUNG

Weisen Sie Dave an, zum Haus zu gehen, indem Sie den Cursor zum linken Rand des Bildschirms bewegen und einmal klicken. Lassen Sie ihn weiterlaufen, bis er vor dem Haus steht.

Probieren Sie den Satz »Öffne Tür mit Schlüssel« aus, um in das Haus zu kommen.

1. Klicken Sie das Verb »Öffne« an. Das Wort erscheint dann in der Satzzeile.

2. Klicken Sie dann die Tür an, indem Sie den Cursor auf die Tür im Grafikfenster bewegen und diese anklicken. In der Satzzeile erscheint nun der Satz »Öffne Tür mit«.

3. Gehen Sie mit dem Cursor auf das Wort »Schlüssel« in dem Verzeichnis unter den Verben. Klicken Sie das Wort nun zweimal an, und der Satz wird nun vervollständigt und ausgeführt.

Was? Sie haben gar keinen Schlüssel? Nun, wo versteckt man denn normalerweise einen Schlüssel?

Spezielle Verben und Funktionstasten:

Um zwischen den drei Spielern umschalten zu können, wählen Sie das Verb »Person«. Die Namen der drei Jugendlichen erscheinen dann in der Satzzeile. Klicken Sie mit dem Cursor den Namen des Spielers an, den Sie steuern wollen. Als Abkürzung hierfür können Sie

auch Funktionstasten benutzen. <F1>, <F2> und <F3> sind die Tasten, mit denen die Teenager ausgewählt werden können. Die Tasten sind in der gleichen Reihenfolge belegt, in der die Namen auch auf dem Bildschirm erscheinen, wenn Sie mit »Person« arbeiten.

Spielstand speichern

Was sich alles in einem Raum befindet, können Sie feststellen, indem Sie das Verb »Was ist« anklicken und den Cursor über das Grafikfenster bewegen. Wenn der Name eines Objektes erscheint, so wissen Sie, daß dies ein »aktiver« Gegenstand ist, d.h., er ist irgendwann im Spiel vielleicht einmal brauchbar.

Damit Sie den Computer auch einmal ausschalten können, ohne später das Spiel neu beginnen zu müssen, ist es möglich, den Spielstand zu speichern. Diese Option funktioniert aber nicht während der Schnittsequenzen. Sie können bis zu zehn unterschiedliche Spielzustände auf Diskette oder Festplatte abspeichern. Früher schon gespeicherte Spielstände haben einen Stern im Namen, z.B.: »Spiel*B«. Wenn Sie unter diesen Spielständen etwas speichern, geht dort der alte Inhalt verloren. Drücken Sie zum Speichern einfach <F5> und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Fortsetzung S.12



WENDY SIEHT SICH EIN BISCHEN IM GRUSELHAUS UM.



SANDY WIRD IN DIESEM RAUM VON DR. FRED FESTGEHALTEN.



ABONNEMENT

Für die PC-SPIELE-DISC und die PC-POWER-DISC gibt es jetzt ein extrem günstiges Abo-Angebot: Im Jahresabonnement kosten 6 Ausgaben der PC-SPIELE-DISC oder der PC-POWER-DISC nur 16,80 DM statt 19,80 DM. Sie sparen also 15%.

Billiger und komfortabler geht es wirklich nicht mehr.

Natürlich können sie jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums kündigen.

Bestellen Sie jetzt dieses einzigartig günstige Software-Abonnement für immer neuen Computer-Spaß!



Abo-Coupon liegt der Diskette bei!

CLUBMITGLIEDSCHAFT

Werden Sie Mitglied im PC-POWER-User-Club!

Und das bietet der Club:

- ein großes Team geschulter Experten
- enorme Einkaufsvorteile für Spitzen-Software: Wir garantieren Ihnen niedrigste Preise und traumhafte Rabatte.

PC-POWER Clubkarte

- die brandheißesten Spiele zum Vorzugspreis
 - exklusive Insider-Infos aus der Szene
 - Online-Service und Mitmachaktionen
 - persönliche Mitgliedskarte
 - und das Beste: das alles erhalten Sie zum Nulltarif!
- Einfach auf der Postkarte ankreuzen und registrieren lassen!

Clubmitgliedschaftsantrag liegt der Diskette bei!

FRONTIER – ELITE II

Streifen Sie als Weltraum-Händler durch den Kosmos des Jahres 3200 und verdienen sich ein wenig Geld nebenher als intergalaktischer Söldner. Fortsetzung des Erfolgsspiels mit naturgetreuer Darstellung unseres Sonnensystems und tausender Galaxien.

X-WING

Der Action-Flugsimulator der Superlative! X-WING versetzt Sie in die aufregende Welt aus »Krieg der Sterne«. Unterstützen Sie die Rebellion im Kampf gegen das übermächtige Imperium des Todessterns mit Hilfe verschiedener Raumjägertypen in mehr als 50 Weltraum- und Todesstern-Missionen.

B-WING

B-WING ist die zweite Mission-Disc für X-Wing. Nachdem Sie in X-WING und der Tour of Duty 1 den dunklen Mächten des Imperiums entkommen konnten, müssen Sie sich jetzt einer neuen Herausforderung stellen: Sie brauchen eine neue Basis, von der aus Sie gegen das Imperium des Bösen operieren können. Auf der Suche treffen Sie auf unbekannte Alienrassen, die Sie zu Ihren Verbündeten machen müssen.

GOAL!

Nach Kick Off und Kick Off 2 folgt jetzt die neue Generation der Fußballsimulationen: GOAL! Einzigartige Spielersteuerung, individuelle Spielereigenschaften zwei verschiedenen Spielansichten (direkt am Ball oder aus der Entfernung) und verschiedene Spielfeldbedingungen machen GOAL! zur besten zur Zeit erhältlichen Fußballsimulation.



nur 89,- DM



nur 99,- DM



nur 49,- DM



nur 69,- DM

EYE OF THE BEHOLDER 3 – ASSAULT ON MYTH DRANNOR

Das große Finale der ruchlosesten 3D-Grafik-Rollen-spielerreihe aller Zeiten! Bereiten Sie sich darauf vor, in die Ruinen der Stadt Myth Drannor versetzt zu werden und entreißen Sie ein Artefakt von geheimnisvoller Macht den Fängen des gefürchteten Untoten Acwellan. Kompatibel zu EOB 2!

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

1939 – Agenten sind unterwegs auf der Suche nach der sagenumwobenen versunkenen Stadt ATLANTIS. Sie wollen die geheimnisvollen Kräfte der alten Kultur für ihre finsternen Zwecke mißbrauchen. Es liegt an Indy, dieses zu verhindern. Spiele dieses Abenteuer mit über 200 faszinierenden Schauplätzen und Spielvarianten zum SUPERPREIS.

COMANCHE

Novalogic setzt mit diesem Programm neue Standards in Sachen Realitätsnähe, Grafik und Anspruch bei Simulationen. Technische Daten des Herstellers, militärische Quellen und nicht zuletzt die Beratung durch einen Kampfhubschrauberexperten heben COMANCHE auf ein Niveau, das an professionelle, militärisch genutzte Simulatoren heranreicht. Ihre Aufgabe: Zerschlagen Sie einen weltweiten Drogenring, unterstützt von modernster Technik, allen voran der RAH-66-A Boeing Sikorsky Comanche 1.

COMANCHE MISSION DISK 1 – GLOBAL CHALLENGE

Die 1. Missionsdiskette bringt Ihnen 30 neue, furiose Herausforderungen über realistischen Terrain für den ultimativen Kampfhubschrauber der 90er Jahre, den Comanche. Bei Missionen in arktischer Nacht über eingeschneiten Gebieten bis hin zu Gefechten in öden, unfruchtbaren Felschluchten unter der brennenden Mittagssonne gibt es noch genug zu tun.



nur 89,- DM



nur 89,50 DM



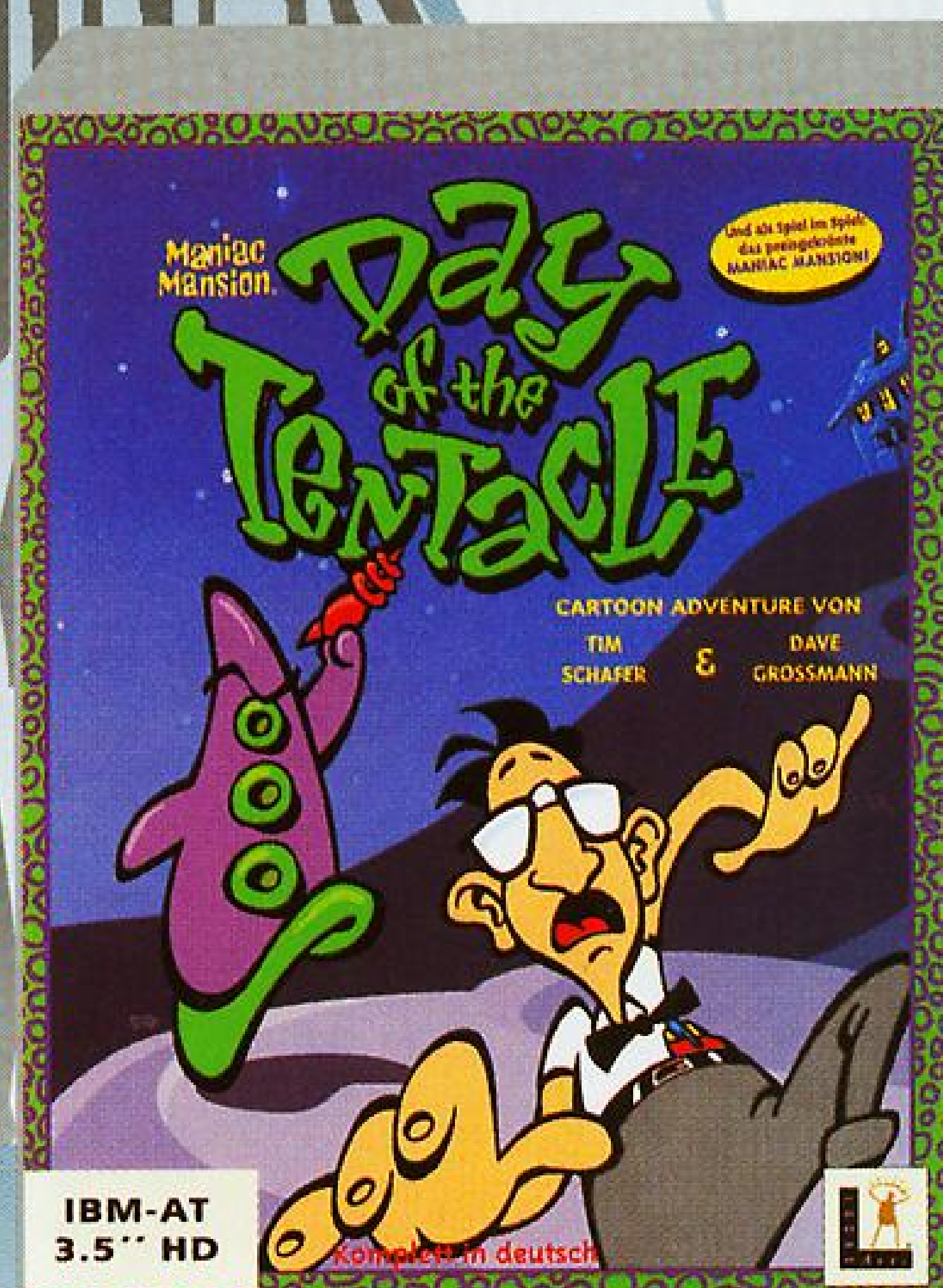
nur 99,- DM



nur 49,- DM

Bestellkarte liegt der Diskette bei!

*Appetit auf
noch mehr
Spiele?*



MANIAC MANSION 2 – DAY OF THE TENTAKEL

Machen Sie sich auf etwas gefaßt, denn Dr. Fred ist wieder da! Und nicht nur das, seine Mutant Tentacles machen sich daran, die Welt zu erobern. Was Sie dagegen tun können? Nun, schicken Sie einen strahlenden, mutigen Helden los, um diesen Verrückten aufzuhalten! Als Bonus enthält Maniac Mansion 2 noch das komplette Maniac Mansion 1 als Spiel im Spiel!

DM 99,–



nur 99,– DM

TORNADO

TORNADO ist eine Echtzeit-Flugsimulation der Spitzenklasse. Er wird von Piloten der Royal Air Force zur Ausbildung benutzt, da er durch seine hohe Realitätsnähe, detailliertes Gelände, vier Kampfgebiete mit mehr als 16.000 Objekten und einer eindrucksvollen Anzahl an Flugzeugen und Bodenfahrzeugen einen hervorragenden Simulation des Einsatzgebietes gewährleistet. Die PC Version erhielt bei allen Fachzeitschriften Spitzenwertungen.



nur 99,– DM

MIGHT & MAGIC – DARKSIDE OF XEEN

Seit der »Nacht der fallenden Sterne« liefen die Dinge für das Volk von Darkside nicht sehr gut. Königin Kalinda wurde gestürzt, die Pyramide des Drachenpharao belagert und rebellische Monster streunen seitdem durch das Land. Und nun hat das Schicksal Sie auserwählt, eine Botschaft an jemanden zu überbringen, der noch den Unterschied zwischen Gut und Böse kennt. Das ist die letzte Hoffnung für Darkside...

Abonnieren Sie PC-SPIELE-DISC und PC-POWER-DISC!
15% Preisvorteil
Zahlen Sie für jedes Heft inklusive Diskette nur 16,80 DM! Billiger geht's wirklich nicht mehr.
Das Abonnement ist jederzeit kündbar.
Es entstehen keinerlei Zusatzkosten für Sie!

INSTALLATION

Wir empfehlen Ihnen dringend, die Disketten zu kopieren und das Original an einem sicheren Platz zu verwahren. Die Diskette ist nicht kopiergeschützt. Zum Kopieren der Diskette verfahren Sie wie in der Anleitung Ihres Computers beschrieben.

Um Maniac Mansion auf der Festplatte zu installieren, booten Sie Ihren Computer ganz normal und legen dann die Diskette in Laufwerk A ein. Tippen Sie dann **a:** und drücken Sie Return. Wenn Sie auf dem Bildschirm das **A>**-Zeichen sehen, tippen Sie **install**, gefolgt von dem Laufwerk, auf das Sie installieren wollen. Um Maniac Mansion auf Laufwerk C zu installieren, tippen Sie also **install c: manimans** (oder eine andere Pfadangabe) und drücken die Return-Taste. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Um Maniac Mansion von der Festplatte aus zu starten, geben Sie jetzt einfach **maniac** ein. Falls Sie

in ein anderes Verzeichnis gewechselt haben geben Sie **c:\manim a: maniac** ein.

Das Programm wird selbständig, wenn es geladen ist, den besten Modus für Ihren Computer auswählen. Während des Spieles können Sie aber andere Grafikmodi einstellen, indem Sie folgende Tasten drücken:

SHIFT-V	VGA/MCGA-Modus
SHIFT-E	EGA-Modus
SHIFT-C	CGA-Modus
SHIFT-H	Hercules-Modus
SHIFT-T	Tandy 16-Farben-Modus

Wenn Sie einen Modus auswählen, den Ihr Computer nicht verarbeiten kann, so wird nichts weiter passieren. Wenn Sie eine EGA- oder VAG-Karte benutzen und Farbe gegen Geschwindigkeit austauschen wollen, versuchen Sie im CGA-Modus zu spielen.



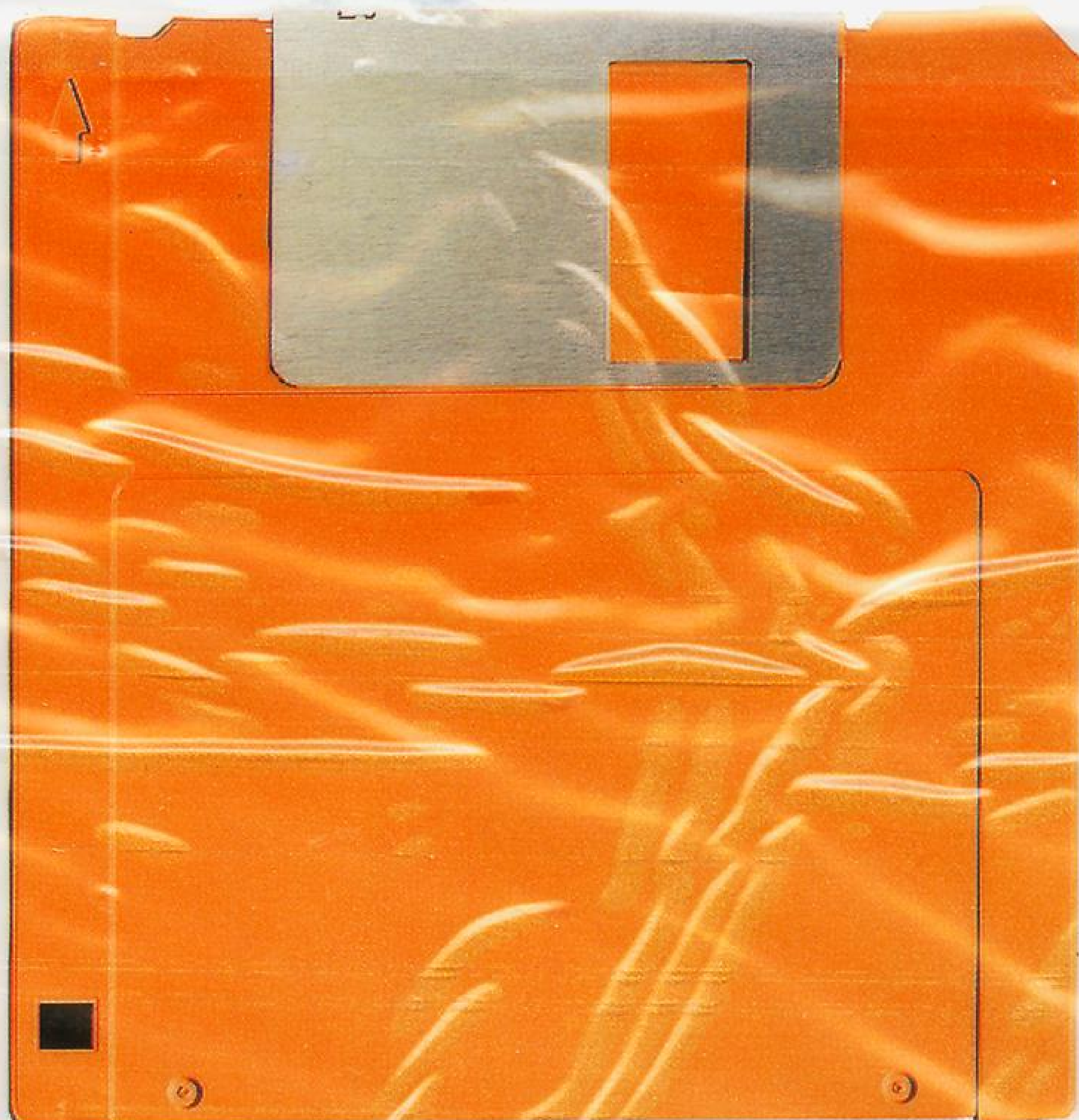
Hotline

Falls Sie Probleme beim Installieren dieser PC-SPIELE-DISC haben, können Sie zu bestimmten Zeiten unsere PC-SPIELE-DISC-Hotline erreichen. Bitte teilen Sie uns bei Problemen immer Ihre Gerätekonfiguration mit.

Sie erreichen die PC-SPIELE-DISC-Hotline montags von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer:

0 89 / 5 43 82 63

INSTALLATION



Ladeanweisungen für Windows

Sie können das Programm auch von Windows aus installieren. Dazu öffnen Sie die MS-DOS-Eingabeaufforderung, und installieren Maniac Mansion wie bei MS-DOS beschrieben. Zum Spielstart direkt von Windows öffnen Sie ebenfalls die MS-DOS-Eingabeaufforderung, wechseln in das Verzeichnis, wo Sie Maniac Mansion abgelegt haben, und starten das Programm so wie bei MS-DOS beschrieben.

SECTION 2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	2800	1+20	1100	0825	0011+	11025	8700	8280	88+8
2	2425	70+0	102+	2000	0280	80+0	0288	11200	11200
3	80+5	2800	01+0	2280	0+50	2200	0800	8411	88+5
4	+1100	0520	2208	0+28	10110	8822	220+	8085	00+0
5	480+	0+25	2805	8850	00110	11020	0008	2080	28+1
6	0025	7000	2020	0000	0088	511+0	0288	88+5	0800
7	12+0	0888	28+8	0880	005	080+	088+	40115	7020
8	880+	488+	41100	0555	2+110	+1220	41008	1180	11+1
9	4125	2000	2020	0000	0088	20+0	288	88+5	4800
10	28+0	8888	8+18	11118	885	280+	4+8+	+115	1020
11	4000	0880	2200	0025	0811+	1025	2200	+080	40+8
12	1125	080+	882+	2000	0080	08+0	+188	8250	1180
13	811+5	0880	118+0	2880	0858	11800	2880	8011	88+2
14	8200	11080	8008	1888	00110	0522	050+	0885	88+0
15	8828	2000	11520	0110	488+	28+5	8110	01150	+1108
16	08+8	08+5	+11+	11185	11200	0800	0+20	5+118	11820
17	8005	0885	2200	2000	+0110	1028	8000	2888	80++
18	1820	0100	0820	4+08	2800	00+0	828+	4255	1800
19	4+18	01180	010+	088+	+85+	8805	8885	110110	0120
20	0200	0085	880+	488+	110115	8520	+400	2+88	28+0
21	082+	4005	1525	2200	0820	01+8	2280	8115	1110+
22	08+0	11880	+11+0	41188	81150	880	8+28	8+11+	1825
23	0008	+888	8800	2+80	2011	002+	0000	8800	80+0
24	0420	880	0822	880+	2285	20+0	8280	8258	0200
25	011+	11118	80+5	8800	+850	4800	8880	28110	0005
26	2200	0080	0000	0820	+118	7020	250	8880	08+5
27	11820	1+08	4528	2400	8188	802+	2885	01150	21100
28	80+0	888	211+	488+	0115	0800	11+80	8+110	8+28
29	480+	188+	4800	2+85	20110	8020	0008	0880	112+
30	11525	0100	8800	2880	8880	112+	1128	88+5	88005
31	811+0	11188	00+8	2280	285	880+	+88+	08115	8020
32	11800	0+80	8800	8885	4011+	8020	4500	0880	+8+8
33	8828	080+	052+	0400	11800	802+	0888	0050	2110
34	40+5	0880	211+0	81180	81158	21100	5580	11+11	882+
35	1800	2880	+180	0+28	11+110	11020	200+	0085	12+0
36	7528	0400	2020	0000	188+	02+5	2880	11200	2208
37	011+	188+	80++	0285	2850	8800	+880	08118	8828

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	0%0%	0+110	00000	00110	10000	00000	00000	000++	00000
2	00000	00000	+1000	10000	111++	0000+	11100	00000	0+-00
3	11000	000%	00000	000+	00000	00000	00110	000++	+0000
4	00000	001++	+10+	+110	00000	00000	00000	011+0	00000
5	00000	00100	0+000	00110	00000	0000+	00000	000+0	+0000
6	00000	00000	11000	0000+	0000+	01000	11100	01000	00000
7	0000+	00100	00000	00000	0000+	00000	00000	00000	11000
8	00000	00100	00000	00110	00000	0000+	00000	0000+	00000
9	00000	11000	00000	0000+	000+	00000	+0000	+0000	0+-00
10	0000+	00000	00000	01100	01000	00000	00110	11000	00000
11	00000	11010	0+-00	01110	0+-00	00000	00000	+11+	00100
12	00000	0+-00	00000	00000	000+	0000+	11000	00000	00000
13	00000	01100	00000	000+	00000	00000	00110	00000	0+-00
14	+0000	0011+	0000+	11010	00000	00000	00000	00000	00000
15	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	0000+	00000
16	00000	00000	00000	11000	01100	00000	0011+	00000	00000
17	00000	00000	00000	00000	0000+	00000	11000	+11+0	00100
18	00000	0000+	000+	00000	0000+	00000	00000	00000	+0000
19	00000	01100	11000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
20	0+-00	0+-110	00000	00100	00000	00000	0000+	00000	00000
21	00000	00000	00000	00000	0000+	00000	00000	00000	00000
22	00000	0000+	0000+	00000	11100	00000	00000	00000	00000
23	0000+	00110	00000	0+-110	11000	00000	00000	0111+	0000+
24	00000	00000	00000	00000	01110	00000	00000	00000	0+-00
25	00000	00000	00000	00000	+000+	0000+	00110	00000	00000
26	00000	01110	00000	0000+	00000	00000	11000	00000	00000
27	0000+	00000	00000	00000	0000+	00000	00000	00000	00000
28	00000	11000	00000	0+-00	00000	00000	00110	0000+	00000
29	00000	00100	00000	00110	00000	00000	11000	01110	00000
30	00000	00000	00000	0000+	0111+	00000	00000	+0000	0+-00
31	0000+	11000	00000	0000+	+0000	00000	00110	00000	00000
32	00000	0+-110	00000	00110	00000	00000	00000	0000+	00000
33	11000	00000	00000	00000	0000+	0000+	00000	00000	11000
34	00000	00000	00000	0000+	00000	11000	11010	00000	00000
35	00000	0011+	0000+	00110	00000	00000	00000	11000	11000
36	00000	00000	00000	+0000	00000	11000	00000	0000+	+0000
37	00000	0+-00	00000	00000	00000	00000	0011+	00000	00000

SECTION 3

[illegible]

SECTION 4

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	0000	11000	+1000	99000	00000	011+1	+000+	1111%	11000
2	00+0	01100	00+0	0000	000+	0000	0000	0010	+1000
3	0000	11000	000+	0+0+	0+11%	0000	+000	0000	011+0
4	000+	0000%	900%	0000	0000	00+0	9000	1100%	000+
5	0000	00000	9000	0000	+00+	00+%	01100	1111%	01000
6	011+0	000+	000+	0000	0000	+000	0000	0000	0000
7	9000%	0000%	0000	0+00	0+11%	+000	0000	1100	011+0
8	0000	9000	0000	0000	000+	00+%	0000	+00%	9000
9	00+0	000+	000+	0000	0110	11100	0000	0000	0000
10	0110%	000%	0000	0000	0000	0000	0000	1100	00+0
11	11000	0000	0000	0000	11000	110+	000+	000%	0000
12	000+	9000	000+	0000	000+	0000%	000%	0000	11000
13	0000	0000	011+	000+	000%	0000	+000	+000	000+
14	000+	0000%	000%	0000	0000	0+00	01100	000%	000+
15	00+0	0000	000+	0000	0000	0000	0000	000+	1100%
16	01100	0000	0000	0000	11000	000+	0000	0000	000+
17	0000	0000	0000	+00+	000%	000+	0000	0000	0000
18	900+	0000%	000%	0000	1100%	0000	9000	0010	0000
19	11000	0000	01100	0000	0000	9000	0000	000+	900+
20	11000	0000	000+	0000	0000	000+	9000	0000	0000
21	000+	0000	110+	000+	000%	0000	0000	0010	0000
22	+110+	000+	0000%	000%	0010	0000	0+00	0000	000+
23	1100%	0000	0000	+000	9000	000+	0000	000+	11000
24	0000	0000	+00+	0000	000%	000+	000+	0010%	0000
25	0000	11000	01100	0000	000+	0000	0000	0000	000+
26	000+	000+	000+	0000	0000	011+	01100	9000	0000
27	000%	0000	000+	0000	+000	9000	0+00	0000	900+
28	+1100	0000	0000	0+00	0010	0000	000+	0000%	000+
29	0+00	9000	0000	0000	000+	000+	0000	000%	0000
30	000+	000+	000+	9000%	0000	0000	0000	++110	0000
31	000%	000%	01100	0000	0000	0000	0000	000+	000+
32	0000	0000	0000	0000	0000	011+	000+	011%	0000
33	0110	11000	011+	0000	000+	0000	+00%	0010	0000
34	0000	0000	000+	000+	0010%	0000	0000	0000	000+
35	900+	000%	900%	0000	0000	000+	0000	000%	900+
36	110+	0000	000+	0000	0000	0000	1100	001+	000%
37	0000	0000	0000	0000	0000	000+	0000	0000	110+



ÜBERSETZUNGSTABELLE

SECTION 5

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
2	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
3	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
4	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
5	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
6	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
7	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
8	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
9	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
10	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
11	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
12	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
13	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
14	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
15	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
16	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
17	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
18	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
19	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
20	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
21	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
22	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
23	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
24	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
25	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
26	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
27	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
28	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
29	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
30	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
31	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
32	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
33	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
34	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
35	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
36	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
37	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000

SECTION 6

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
2	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
3	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
4	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
5	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
6	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
7	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
8	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
9	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
10	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
11	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
12	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
13	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
14	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
15	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
16	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
17	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
18	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
19	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
20	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
21	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
22	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
23	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
24	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
25	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
26	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
27	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
28	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
29	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
30	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
31	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
32	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
33	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
34	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
35	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
36	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
37	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000

SECTION 7

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
2	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
3	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
4	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
5	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
6	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
7	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
8	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
9	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
10	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
11	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
12	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
13	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
14	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
15	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
16	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
17	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
18	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
19	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
20	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
21	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
22	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
23	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
24	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
25	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
26	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
27	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
28	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
29	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
30	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
31	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
32	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
33	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
34	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
35	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
36	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
37	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000

WICHTIG!

Verlieren Sie nicht die Übersetzungstabelle! Ohne die Tabelle werden Sie das Spiel weder beginnen noch beenden können!

Wenn das Spiel Sie beispielsweise nach Sektion 2, Spalte B, Reihe 13 fragt, dann schauen Sie auf Sektion 2 nach. In der Spalte 13 (von oben nach unten) und der Zeile B (von links nach rechts) finden Sie vier Symbole. Klicken Sie diese Symbole in der richtigen Reihenfolge auf dem Bildschirm an. Sobald Sie es richtig gemacht haben, dürfen Sie weiterspielen.

Keine Angst! Auch wenn Sie es nicht schaffen, werden keine Daten zerstört. Sie müssen das Spiel dann aber erneut laden.

ANLEITUNG

Wenn Sie Disketten benutzen, können Sie die Spielstände nur auf der Maniac Mansion Disk 1 abspeichern. Deswegen ist es besonders wichtig, daß Sie sich eine Sicherheitskopie dieser Diskette anlegen und *nicht* mit dem Original spielen. Bei Festplatten wird hierfür das Maniac-Verzeichnis benutzt. Um einen gespeicherten Spielstand zu laden, drücken Sie die Taste <F5>. Das funktioniert nicht in den Schnittsequenzen.

Eine Schnittsequenz kann übersprungen werden, indem Sie den rechten Mausknopf oder die <ESC>-Taste drücken. Diese Funktion wird sich als nützlich erweisen, wenn Sie das Spiel schon öfter gespielt haben und bekannte Sequenzen auslassen wollen. Um die Titelsequenz zu überspringen, drücken Sie <ESC> anstatt START anzuklicken.

Das Spiel kann erneut gestartet werden, wenn Sie <F8> drücken.

Um das Spiel anzuhalten, drücken Sie die Leertaste.

Drücken Sie ein zweites mal, um das Spiel fortzusetzen. Der Computer wird das Spiel automatisch anhalten, wenn Sie fünf Minuten lang keine Eingaben machen.

Der Cursor verändert sich, wenn der Computer auf die Diskette zugreift oder das Spiel angehalten wurde. Er wird dann durch das Bild einer Schnecke ersetzt.

Die Geschwindigkeit, mit der Texte in der Nachrichtenzeile erscheinen, kann durch Drücken der Tasten < (langsamer) und > (schneller) verändert werden.

Diese Tastaturkürzel finden Sie noch einmal zur Übersicht in der Tabelle auf dieser Seite.

Codeabfrage:

Um in Dr. Freds Labor zu gelangen, müssen Sie die Tür mit einem bestimmten komplizierten Code öffnen. Den richtigen Code finden Sie unter der entsprechenden Section auf den Seiten 10 und 11. Die richtige Section und der richtige Eintrag wird Ihnen vom Computer mitgeteilt. Zur Eingabe klicken Sie die entsprechenden Zeichen in der richtigen Reihenfolge an.

TASTATURBELEGUNG

Person wechseln zu Dave	F1
Person wechseln zur zweiten Person	F2
Person wechseln zur dritten Person	F3
Spiel laden/speichern	F5
Schnittszene abbrechen	ESC oder rechte Maustaste
Sound ein/aus	F6
Spiel neu starten	F8
Spielpause	Leertaste
Textgeschwindigkeit schneller	>
Textgeschwindigkeit langsamer	<
Zwei Laufwerke einschalten	⇧ - D
Scrolling ein/aus	⇧ - S
Spiel beenden	Ctrl - C
Maus ein/aus	⇧ - M
Joystick ein/aus	⇧ - J



FÜR IBM-AT



BILDSCHIRMFOTOS:
VGA 320x200 256 Farben



STAR X WING WARS®

SPACE COMBAT SIMULATOR

DER BEGINN EINER REBELLION

Die alte Republik ist zerfallen. Der Senat wurde aufgelöst. Die Jedi-Ritter wurden beinahe ausgelöscht. Nun versucht der Imperator seine letzten Widersacher zu vernichten. Eine kleine, aber wachsende Zahl von Rebellen steht der gewaltigen Macht des Imperiums gegenüber. Jeder wird rekrutiert und am dringenden werden Raumjäger-Piloten gesucht. Werden Sie die Aufständischen in ihrem Kampf gegen diese dunkle Tyrannei unterstützen? Sind Sie gut genug, ein Held der Rebellion zu werden?

Digitalisierte Filmeffekte... Das Röhren der imperialen TIE-Fighter, die Pfeiftöne Ihrer eigenen R2-Einheit und vieles mehr!

Drei Raumjägertypen der Rebellen: Der X-Wing, der A-Wing und der Y-Wing - jeweils 17 Cockpitsichten!

Unterstützen Sie die Flotte in drei Missionen, um das Schicksal der Galaxis zu entscheiden!

Bildschirmfüllende, filmähnliche Action-Sequenzen!

Dynamischer iMUSE™ Soundtrack basierend auf John Williams' original „Krieg der Sterne“-Filmmusik

Greifen Sie die stärkste Waffe des Imperiums an: Den Todesstern!

Durchfliegen Sie das „Labyrinth“ im Trainingslager der Piloten.

Realistische Sprachausgabe mit Originaldialogen aus den Filmen

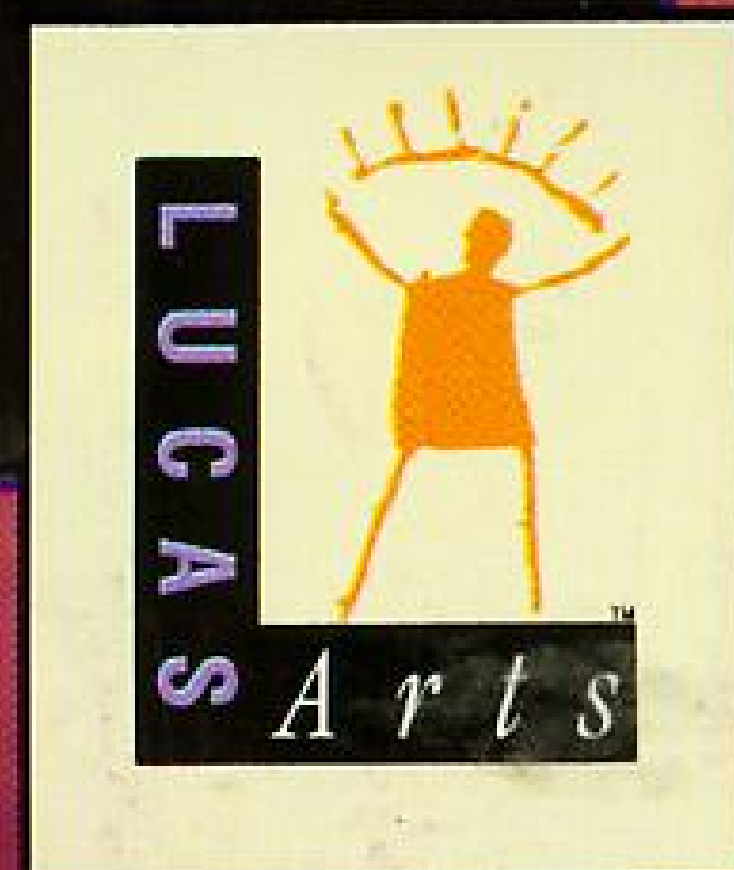
Im Kampftraining erleben Sie historische Schlachten mit dem Imperium.

Zeichnen Sie Ihre Abenteuer mit einem umfassenden Missionsrekorder auf.

Flüssige 3D Polygon-Grafiken von Imperialen und Rebellenjägern.

INFO-HOTLINE: Tel. 0 21 31 / 66 02 38 Published by SOFTGOLD

Vertrieb: Rushware GmbH Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius • Schweiz: Thali AG



FÜR MS-DOS UND WINDOWS

CHAOS IM GRUSELHAUS MANIAC MANSION

Wer rettet Sandy?

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des „Maniac Mansion“ gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge ... sehr seltsame Dinge!

Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Die Topfpflanzen haben Hunger auf Fleisch. Das Wasser im Swimming-Pool leuchtet in der Nacht. Unter der Dusche sitzt eine Mumie von Dr. Freds Cousin Ted.

Und zu guter Letzt ist Ihre Freundin Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also schnappen Sie sich Ihre besten Freunde, holen tief Luft und machen sich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Ihres Lebens.

Zum Grafik-Adventure des Jahres unter anderem gewählt von: Power Play, RUN Magazin (USA) Commodore Magazin (USA)

pire und fleischfressenden Blumenkohl ausdenkt. Außerirdische haben die Telefongesellschaft übernommen. Das klingt genau wie noch so eine



Die

»Zak

ab

im 2

Mit Maus
und Joystick
zu bedienen



DAS GRUSELHAUS. HIER GESCHEHEN SELTSAME DINGE.

Tolle
Sound-
effekte



DIE SUCHE NACH SANDY KANN BEGINNEN.

Detaillierte
Grafik



DR. FRED MIT DER GEFANGENEN SANDY IM SEINEM LABOR.

NOTWENDIGE KONFIGURATION: ALLE GÄNGIGEN GRAFIKKARTEN, FESTPLATTE