

SPC- SPIELE

komplett
in deutsch

SPIELE-DISC

Für MS-DOS und Windows!
Neu! Diskette und 1a-
Softwareangebote im Heft!
In Zusammenarbeit mit

PC-Windows

Animationen,
Action und
Aliens pur!

Zak McKracken

Retten Sie die Menschheit vor den
unheimlichen Außerirdischen!

DAS ORIGINAL-ADVENTURE VON LUCASARTS



ATTACK FROM OUTER SPACE

Zak Mc Kracken

und die außerirdischen Mindbenders

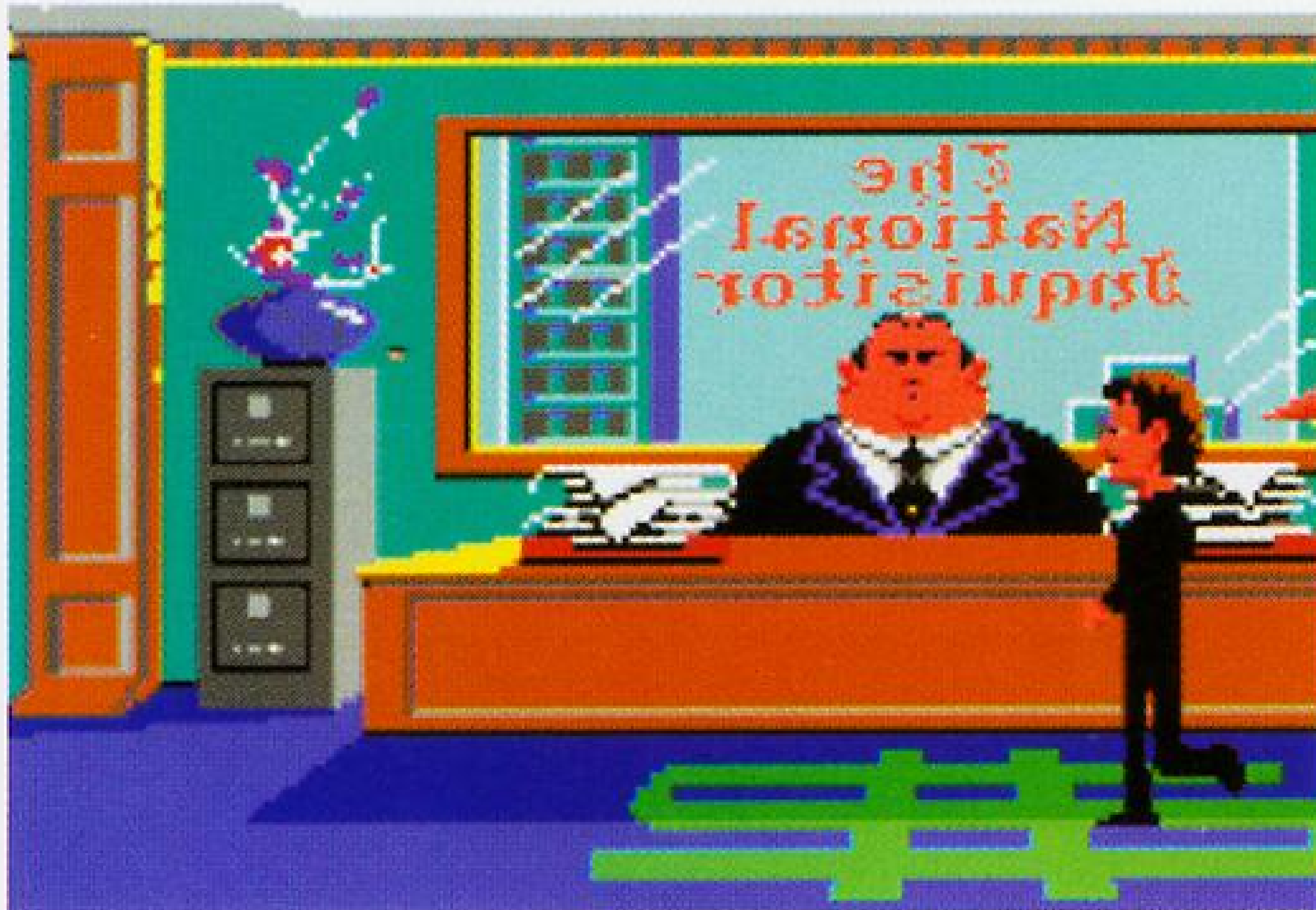
Wir schreiben das Jahr 1997 und die Menschheit droht total zu verblöden. Denn bössartige Aliens haben ein Maschinchen entwickelt, das den IQ der Erdenbewohner auf den einer Amöbe reduziert. Zu allem Überfluß haben die freundlichen Außerirdischen auch noch die Telefongesellschaft übernommen. Sie versorgt alle Haushalte mit Telefonen, denen die fatale Dummheitsmaschine eingepflanzt wurde.

Jetzt sind Sie an der Reihe. Sie schlüpfen in die Rolle des Zak Mc Kracken, seines Zeichens rasender Reporter bei einem Revolverblatt mit einem Faible für wundersame Stories. Nur Zak weiß von der drohenden Gefahr aus dem Weltall. Er ist der einzige, der die Aliens stoppen kann.

Warum er sich nicht an die Öffentlichkeit wendet? Ganz einfach: Zak ist bekannt für seine fantastischen Geschichten über vegetarische Vampire und fleischfressenden Blumenkohl, die er sich mit Liebe ausdenkt. Natürlich wird auch seine Geschichte über die Außerirdischen mit den Anti-IQ-Maschinen für eine Fantasiestory gehalten und niemand glaubt ihm seine *erste wahre Geschichte*.

Zak ist als Einziger ein friedfertiger Alien im Traum erschienen, der ihn über folgende fantastische Geschichte informiert: Aliens eines anderen Planeten wollen die Macht auf der Erde übernehmen und sich die Menschen als Sklaven halten. Eine kämpferische Auseinandersetzung kommt nicht in Frage, da sie viel zu teuer wäre und eine Menge der zukünftigen Sklaven vernichten würde. Also haben die Aliens einen teuflischen Plan ausgeheckt: Sie klinken sich über die Telefongesellschaft in das Telefonnetz ein und senden einen Summton durch alle Leitungen, der die Kraft hat, den IQ auf ein gefährliches Minimum zu senken. Eine geniale Idee, ein Ziel billig, unblutig und äußerst bequem zu erreichen. Aber genial hin oder her, Zak gefällt diese Idee ganz und gar nicht...

Zum Glück sind da noch Annie, die Chefin einer archäologischen Gesellschaft und ihre Freundinnen Leslie und Melissa. Sie schenken Zaks Geschichte Glauben und begleiten ihn auf seiner abenteuerlichen Reise durch aller Herren Länder: von Ägypten nach Mexiko, vom Himalaja bis zum Mars. Zak kämpft mit zweiköpfigen Eichhörnchen, verhexten Toastern und vegetarischen Vampiren. Das Spiel ist mit kleinen, witzigen Rätseln gespickt, die Zak mit



ZAK BEKOMMT EINEN NEUEN AUFTRAG VON SEINEM BOSS.



IN SEINEM SCHLAFZIMMER UND ...

ANLEITUNG

seinen Freunden lösen muß und die mit der Zeit immer komplizierter werden. Für langes Spielvergnügen ist gesorgt.

Lesen Sie die Hinweise zu Installation und Start des Abenteuers und schon sind Sie inmitten der Handlung. Sie übernehmen die Kontrolle über die Aktionen von Zak, Annie, Melissa und Leslie und führen Sie zu exotischen Plätzen, an denen eine Menge ganz schön seltsame Dinge und noch seltsamere Wesen zu finden sind. Im Vorspann werden Sie in die Handlung eingeführt (kann mit **ESC** vorzeitig abgebrochen werden), danach erscheint der Aktionsbildschirm, wo Sie über die Tastatur oder Maus Instruktionen an Zak und seine Freunde geben können.

Ziel ist es, die Teile eines uralten Puzzles zusammenzufügen, die Aliens zu demaskieren und schließlich die Dummheits-Maschine zu zerstören. Als Hilfestellung erscheinen während des Spiels regelmäßig sogenannte Cut-Szenen. Das sind Szenen, die an anderen Orten spielen, an denen gerade wichtige Ereignisse stattfinden. Wie im Kino wird kurz gezeigt, was etwa im Hauptquartier der Aliens vor sich geht. Diese oft sehr amüsanten Intros geben nützliche Informationen, die Zak wieder ein Stück weiter bringen.

Wenn Sie das erste Mal ein Computer-Adventure spielen, machen Sie sich auf eine unterhaltsame Knobelei gefaßt. Dabei wird es aber ein Weilchen dauern, alle Puzzles zu lösen. Hängen Sie mal irgendwo fest, muß vielleicht zuerst ein anderes Puzzle gelöst werden oder es wird ein Gegenstand benötigt, den Sie (noch) nicht haben. Bleiben Sie hartnäckig und setzen Sie Ihre Fantasie ein und Sie

werden Zak und seine Freunde erfolgreich durchs Spiel geleiten.

Film ab

Nach der Titel-Szene sehen Sie Zak in seinem Schlafzimmer stehen. Wenn er sich zu Ihnen umdreht und einige Worte spricht, können Sie loslegen. Sie sehen auf dem Bildschirm das Spielfenster, das sich von oben nach unten in folgende Bereiche teilt:

Nachrichtenzeilen:

Die beiden Zeilen am oberen Bildschirmrand. Alles, was einzelne Personen zu sagen haben, erscheint hier. Daneben werden in diesen Zeilen aber auch alle anderen spielbezogenen Texte angezeigt.

Animationsfenster:

Dieser Bereich nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Es zeigt das Spiel aus der Sicht einer Filmkamera. Hier können Sie Zak bei seinen verrückten Aktionen beobachten und direkt per Maus (Aktivierung der Mausbedienung siehe Kasten **Steuerung**) oder Tastatur eingreifen und seine Handlungen steuern. Auch die Bilder der Cut-Szenen werden hier sichtbar.

Satz-Zeile:

Sie befindet sich direkt unter dem Animations-Fenster. Hier können Sie Sätze zusammenbauen, um den Personen Anweisungen zu geben. Ein derartiger Satz besteht aus einem Verb (Tu-Wort) und einem oder zwei Objekten (Gegenständen). Ein Beispiel für einen sol-



... WOHNZIMMER SUCHT ZAK NACH WICHTIGEN UTENSILIEN.



ZUR SELBEN ZEIT: ZWEI AUSSERIRDISCHE IN IHREM LABOR.

ANLEITUNG

chen Satz wäre *Benutze Buntstift mit Tapete*. Dabei werden Verbindungsworte wie *mit* vom Programm automatisch eingesetzt.

Verben:

Verben werden mit einem Mausklick bzw. mit den Cursor-Tasten und **RETURN** ausgewählt. Werfen Sie öfters einen genauen Blick auf die Liste, sie wird manchmal durch neue Worte ergänzt, um mit bestimmten Situationen fertig werden zu können.

Alle benutzten Verben sind auch auf der Tastatur zu finden. Das erspart viele Cursorbewegungen. Eine Taste entspricht dabei einem Verb. Die Tasten sind in der Reihenfolge belegt, wie die Verben auf dem Bildschirm angeordnet sind. Dabei entsprechen die Tasten **Q** bis **T** den Verben in der ersten Reihe. Die Tasten **A** bis **G** repräsentieren die Verben der zweiten Reihe. Beachten Sie, daß die letzte Verben-Reihe durch die Tasten **Z** und **X** bis **B** aktiviert wird.

Inventar-Liste:

Jede Person führt eine genaue Liste von Gegenständen, die sie bei sich trägt. Sie wird unterhalb der Liste mit den Verben angezeigt. Zu Beginn des Spiels trägt Zak nur ein Objekt. Nimmt er einen Gegenstand, erscheint dieser in der Inventar-Liste. Die Tragkraft der Personen ist unbegrenzt. Stehen mehr als vier Gegenstände auf der Liste, erscheinen zwei Pfeile, mit denen durch die Liste gerollt werden kann. Die Bedienung kann auch über die Tastatur erfolgen: **U** und **J** rollen die Liste nach oben bzw. unten.

Weitere Funktionen:

- I** aktiviert das obere linke Objekt
- O** aktiviert das obere rechte Objekt
- K** aktiviert das linke untere Objekt
- L** aktiviert das rechte untere Objekt

Das Programm läßt Ihnen große Freiheit, um die Handlungen der Personen zu beeinflussen, Sie können auf vielfältige Weise eingreifen. Seien Sie ruhig neugierig und sehen Sie sich Gegenstände an, die Sie interessieren, lesen Sie Notizen und führen Sie Zak dorthin, wo Sie wollen. Mit etwas Übung finden Sie schnell heraus, wie einzelne Handlungen mit der Steuerung auszuführen sind. Nachfolgend einige Beispiele, wie bestimmte Aktionen getätigt werden können.

So geht's

Objekte oder Gegenstände können auf zwei Arten ausgewählt werden. Zum einen können Sie den Cursor direkt auf den gewünschten Gegenstand im Animationsfenster setzen und klicken (bzw. **RETURN** drücken). Alle wichtigen Objekte sind so erreichbar. Der Name eines angewählten Objekts erscheint in der Satz-Zeile. Die zweite Methode Objekte auszuwählen, führt über die Inventar-Liste. Hier genügt es ebenfalls, das gewünschte Objekt anzuklicken.

Um eine Person zu bewegen, wählen Sie den Begriff **Gehe zu** aus der Verb-Liste. bewegen Sie dazu den Cursor auf das Wort und klicken Sie. Dann bewegen Sie das Cursor-Kreuz zu der Stelle, zu der die Person gehen soll und



ZUR STÄRKUNG BEDIENT SICH ZAK AN SEINEM KÜHLSCHRANK.



ZAK VERSUCHT DEN PLAN DER ALIENS ZU VERHINDERN.

ANLEITUNG

klicken erneut. Die Person steuert nun zielbewußt auf diese Stelle zu. Wenn Sie auf eine offene Tür klicken, wird die Person hindurchgehen und die Kamera blendet auf das neue Szenario über. Beachten Sie: Zak geht natürlich nur durch eine Tür, wenn Sie sie vorher geöffnet haben.

Da der Befehl **Gehe zu** der am meisten verwendete ist, erscheint er auch nach Ausführung eines anderen Kommandos immer gleich in der Satz-Zeile. Das dient der Bequemlichkeit: Sie können Zak so per einfachem Mausklick im Raum herumschicken, ohne vorher jedesmal in die Satz-Zeile klicken zu müssen.

Um eine Person aufzufordern, bestimmte Anweisungen auszuführen, klicken Sie entweder ein zweites Mal auf das ausgesuchte Objekt oder einmal in die Satzzeile. Wenn nichts passiert, prüfen Sie nochmals, welchen Befehl Sie zusammengestellt haben.

Um ein Verb oder ein Objekt zu ersetzen, ohne den ganzen Satz neu konstruieren zu müssen, genügt es, das neue Verb oder Objekt anzuklicken. Es wird an der richtigen Stelle im Satz erscheinen.

Die erwähnten Cut-Szenen sind kurze Trickfilm-Sequenzen, die oft wichtige Hinweise geben. Ist eine solche Szene zu sehen, können Sie keine Person steuern, daher verschwinden auch die Verb- und Inventar-Listen währenddessen. Zur Übung wollen wir gemeinsam einige Aktionen mit Zak ausführen:

Öffnen Sie Zaks Kleiderschrank:

Wählen Sie aus den Verben das Wort **Öffne** und klicken Sie zweimal auf den Kleiderschrank im Bild von Zaks Zimmer. Zak geht automatisch zum Kleiderschrank und öffnet ihn.

Fischen Sie die Plastik-Karte unter Zaks Tisch hervor:

Dazu muß man die Telefonrechnung als Hilfsmittel benutzen. Zuerst wählen Sie das Verb **Benutze** aus der Verb-Liste. Klicken Sie nun auf die Telefonrechnung, die in der Kleiderschrank-Schublade zu sehen ist. Zuletzt klicken Sie zweimal auf die Plastikkarte unter Zaks Schreibtisch. Beachten Sie dabei, daß Zak schlau genug ist, erstmal die Rechnung zu nehmen und dann zum Schreibtisch zu gehen.

Hinweis: Die Plastikkarte, die Zak soeben aufgehoben hat, ist seine Cashcard, also seine Kreditkarte. Er wird sie für seine Einkäufe später öfters benötigen. Achten Sie also darauf, daß er sie immer dabei hat.

Lesen Sie Zaks Rechnung:

Klicken Sie auf das Wort **Lies**, danach zweimal auf **Telefonrechnung** aus der Inventar-Liste.

Gehen Sie ins Wohnzimmer:

Öffnen Sie zuerst die Tür (einmal auf die Tür klicken, dann zweimal auf **Öffne**) und gehen Sie hindurch (zweimal auf die Tür klicken). Das Bild wird kurz dunkel, die Kamera überblendet zum nächsten Raum.

Spezielle Funktionen

Um auf eine andere Person umzuschalten, klicken Sie auf **Wechsle**. Die Namen der vier Personen, die Sie kontrollieren, erscheinen dort, wo sonst die Verb-Liste zu sehen ist. Sie können auch die Tasten **F1** bis **F4** benutzen (siehe Kasten), um die einzelnen Person auszuwählen.

Achtung: Das Wort **Wechsle** erscheint erste, nachdem Zak einige Puzzles gelöst hat und Annie zum ersten Mal begegnet ist!

Um herauszufinden, welche Gegenstände in einem Zimmer herumliegen, wählen Sie einfach das Verb **Was ist** und bewegen Sie den Cursor über das Animationsfenster. Befindet sich unter dem Cursor ein Objekt, das brauchbar ist bzw. irgend eine Funktion hat, erscheint dessen Name in der Satz-Zeile. Wenn Sie nun auf das Objekt klicken, erscheint automatisch **Gehe zu** in der Satz-Zeile. Sie können natürlich auch jedes andere Verb verwenden.

Zak Mc Kracken ist ein sehr komplexes Spiel, das über viele Wochen hinweg Spaß bereitet. Der Spieler arbeitet sich Schritt für Schritt zum Ziel heran. Um bei einer neuen Spiel-Session wieder an der Stelle fortzusetzen, an der beim letzten Mal aufgehört wurde, bietet das Programm die Möglichkeit, den Spielstand auf Festplatte zu speichern. Drücken Sie dazu die Taste **F5**. Klicken Sie nun auf **Spiel speichern**, um den aktuellen Spielstand auf Festplatte zu sichern. Das Programm kann bis zu zehn Spielstände verwalten (**Spiel A** bis **Spiel J**), bevor gespeichert wird, müssen Sie noch

Fortsetzung Seite 12

SECTION 2

SECTION 4

6

ÜBERSETZUNGSTABELLE

SECTION 6

	A	B	C	D	E	F	G
1	+0110	8%21	8011	002+	000%	0080	80+0
2	1188+	10+%	888%	01+0	1188	0+88	1000
3	8110	+1100	112%0	0208	0+88	10110	8821
4	88110	11828	0%118	0%20	0000	+18+	11+%
5	8011+	002%	8+11%	2020	0000	0088	%11+0
6	11280	10+0	2880	88+8	0880	00%1	080+
7	0+88	8000	00%0	0201	8081	8811+	002%
8	0+11+	%12%	1181%	2020	0000	0088	20+0
9	0880	28+0	+080	8+88	11180	80%1	080+
10	80%8	0800	%8%0	0000	0881	1011+	%02%
11	10110	11821	0%11	%22+	8%0%	0180	118+0
12	+08+	10+%	888%	211+0	01180	011%8	21100
13	00%0	11000	80%0	0+08	0+88	0+110	8021
14	0%110	0%28	00118	2020	1180	+88+	110+%
15	81180	811+	0081	00++	028%	28%0	0800
16	00%+	1180%	88%0	8000	0880	20110	8028
17	0011%	11820	2%110	0%20	0%08	%880	118+
18	+080	%0+8	0888	01+0	8118	811%+	0110%
19	118%0	1000	00%1	880+	0+8+	11+11%	11020
20	8%11	1%2+	8811+	002%	0000	8880	10+8
21	088%	011+0	0080	110+0	0+88	112%0	8801
22	00%0	0+08	08%8	2800	0880	0011	082+
23	80118	1020	00110	8%21	8%0+	888%	01+0
24	2081	80++	088+	118+%	11180	111%0	01108
25	%8%0	0000	2%00	8800	8+80	8+118	0120
26	0%110	2%20	00110	0028	11000	0081	%0++
27	8888	08+0	%880	10+1	+28+	1180	11800
28	80%1	%80+	88%+	088%	00110	11020	
29	+811+	002%	8011%	11%20	0%00	8+88	28+0
30	0080	80+0	8880	11+8	%180	011%1	+110+

SECTION 6

	A	B	C	D	E	F	G
1	+0110	8%21	8011	002+	000%	0080	80+0
2	1188+	10+%	888%	01+0	1188	0+88	1000
3	8110	+1100	112%0	0208	0+88	10110	8821
4	88110	11828	0%118	0%20	0000	+18+	11+%
5	8011+	002%	8+11%	2020	0000	0088	%11+0
6	11280	10+0	2880	88+8	0880	00%1	080+
7	0+88	8000	00%0	0201	8081	8811+	002%
8	0+11+	%12%	1181%	2020	0000	0088	20+0
9	0880	28+0	+080	8+88	11180	80%1	080+
10	80%8	0800	%8%0	0000	0881	1011+	%02%
11	10110	11821	0%11	%22+	8%0%	0180	118+0
12	+08+	10+%	888%	211+0	01180	011%8	21100
13	00%0	11000	80%0	0+08	0+88	0+110	8021
14	0%110	0%28	00118	2020	1180	+88+	110+%
15	81180	811+	0081	00++	028%	28%0	0800
16	00%+	1180%	88%0	8000	0880	20110	8028
17	0011%	11820	2%110	0%20	0%08	%880	118+
18	+080	%0+8	0888	01+0	8118	811%+	0110%
19	118%0	1000	00%1	880+	0+8+	11+11%	11020
20	8%11	1%2+	8811+	002%	0000	8880	10+8
21	088%	011+0	0080	110+0	0+88	112%0	8801
22	00%0	0+08	08%8	2800	0880	0011	082+
23	80118	1020	00110	8%21	8%0+	888%	01+0
24	2081	80++	088+	118+%	11180	111%0	01108
25	%8%0	0000	2%00	8800	8+80	8+118	0120
26	0%110	2%20	00110	0028	11000	0081	%0++
27	8888	08+0	%880	10+1	+28+	1180	11800
28	80%1	%80+	88%+	088%	00110	11020	
29	+811+	002%	8011%	11%20	0%00	8+88	28+0
30	0080	80+0	8880	11+8	%180	011%1	+110+

SECTION 7

	A	B	C	D	E	F	G
1	8888	08%0	%1180	118%1	+80+	0+8+	8+11%
2	2+80	2011	1188	8011+	002%	0%00	2880
3	8%0+	888%	000%	0080	80+0	8888	00%0
4	2880	02%0	1180	%+88	1000	2880	2%11
5	2881	88%+	088+	111%0	11800	0+80	2+110
6	%+8+	8+11%	088%	80110	+020	%008	8080
7	2%00	8880	0000	0088	011+0	2081	80%+
8	1118	011%+	888+	02%0	8880	11880	08110
9	088+	0811%	8%0%	0+110	11820	0008	0180
10	1000	0880	0000	+088	10+0	1188	08%+
11	%888	80%0	0880	80%1	%80+	118+	0011%
12	0880	2811	0%0%	0%11+	11%2%	0000	2880
13	800+	008%	%110	2080	811+0	1188	%11%0
14	8880	20%0	1188	00%8	11800	0+80	0811
15	8%80	0%118	%+88	00110	11821	000+	888%
16	11100	8081	8000	108+	%0+%	0880	88%0
17	888+	00%0	1188%	110%0	1000	2880	+118
18	108%	08110	0%80	8%110	1%28	0%00	0881
19	1000	0088	0880	0180	011+	118+	811%
20	0880	00%1	1188	00%+	1180%	8+8%	20110
21	11%81	0%11+	%08+	8011%	0820	11800	0088
22	1110%	0080	0000	2080	80+8	2880	08%1
23	8880	80%8	1188	%8%0	0000	0881	1011+
24	1+88	10110	0880	0%11	%22+	8%0%	0180
25	0000	+08+	%80+	888%	211+0	01180	011%8
26	0880	00%0	0880	80%0	0+08	0+88	0+110
27	1%80	0%110	0080	00118	2020	1180	+88+
28	%1108	8880	0000	0081	00++	028%	28%0
29	1188	00%+	%88+	88%0	8000	0880	20110
30	108+	0011%	888%	2%110	0%20	0%08	%880

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.

INSTALLATION

Zak Mc Kracken findet sich in gepackter Form auf der beiliegenden Diskette. Das Spiel muß auf eine Festplatte installiert werden und kann nur von dort gespielt werden. Zur Installation des Spiels legen Sie die Diskette ein und wechseln unter DOS mit dem Befehl **A:** zum Diskettenlaufwerk **A:**. Wird Ihr 3,5"-Laufwerk über den Buchstaben **B:** angesprochen, geben sie dies entsprechend ein. Der Installationsvorgang wird über die Eingabe von **install C: zak** gestartet.

Das Programm wird nun automatisch auf der Festplatte **C:** im Verzeichnis **zak** installiert. Beachten Sie, daß sich zwischen der Laufwerks- und der Verzeichnisangabe ein Leerzeichen befinden muß und auch **kein** Backslash (\) angegeben werden darf. Soll das Spiel auf einem anderen Laufwerk/Verzeichnis installiert werden, setzen Sie die entsprechenden Angaben ein.

Wichtig: Zur Installation muß auf der Festplatte mindestens 2 MB freier Platz zur Verfügung stehen.

Start: Wechseln Sie mit **cd \zak** in das Verzeichnis, das Zak Mc Kracken enthält und starten Sie das Spiel mit dem Befehl **zak**.

Ladeanweisungen für Windows

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

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



SOFTWARE



Die Diskette von Zak Mc Kracken ist nicht kopiergeschützt. Wir empfehlen, eine Sicherheitskopie des Programms anzulegen und die Originaldiskette sicher aufzubewahren. Wie Sie eine Diskettenkopie anfertigen, lesen Sie bitte im Handbuch Ihres Betriebssystems nach.

Ihre Meinung ist uns wichtig!

Um unser Heft für Sie noch interessanter und attraktiver zu gestalten, würden wir gerne Ihre Meinung hören. Durch diesen Fragebogen haben Sie die Gelegenheit das Heft mitzugestalten und Ihren Vorstellungen anzupassen. Und das ganze lohnt sich auch noch zusätzlich, da jeder Einsender automatisch an unserem Gewinnspiel teilnimmt! **Die ersten 50 Einsender erhalten überdies auch noch eine wertvolle Telefonkarte!**

1. Wodurch sind Sie auf die PC-SPIELE-DISC (PC-POWER-DISC) aufmerksam geworden?

- ☐ Auslage am Kiosk/Zeitschriftenhandel
- ☐ Freunde/Bekannte
- ☐ Anzeige in _____
- ☐ Zeitungswerbung
- ☐ Ankündigung in der Vornummer

2. Wo haben Sie dieses Heft gekauft?

- ☐ Bahnhofsbuchhandel
- ☐ Zeitschriftenkiosk
- ☐ Tankstelle
- ☐ Kaufhaus
- ☐ im Abonnement

3. Wie viele Personen haben diese Ausgabe der PC-SPIELE-DISC genutzt bzw. gelesen?

- ☐ nur ich
- ☐ zwei
- ☐ mehr

4. Wie hat Ihnen diese Ausgabe gefallen?

- ☐ sehr gut
- ☐ gut
- ☐ durchschnittlich
- ☐ weniger gut
- ☐ gar nicht

5. Kommt die PC-SPIELE-DISC auch als Abo mit einem Preisvorteil von 15 % für Sie in Frage?

- ☐ Habe ein Abo
- ☐ Ja, bestimmt
- ☐ Ja, wahrscheinlich bald
- ☐ Nein, bestimmt nicht

6. Welcher Spielertyp interessiert Sie?

	interessiert mich	sehr	etwas	nicht
Abenteuerspiele	☐	☐	☐	☐
Simulation	☐	☐	☐	☐
Strategiespiele	☐	☐	☐	☐
CD-ROM-Spiele	☐	☐	☐	☐
Rollenspiele	☐	☐	☐	☐
Actionspiele	☐	☐	☐	☐
Denk & Tüftel	☐	☐	☐	☐
Sportspiele	☐	☐	☐	☐
Lernspiele	☐	☐	☐	☐

7. Welche Hardware besitzen Sie?

	besitze ich	will ich kaufen
CD-ROM-Laufwerk	☐	☐
Super-VGA-Karte	☐	☐
16-Bit-Soundkarte	☐	☐
Modem	☐	☐
Digital-Joystick	☐	☐
Analog-Joystick	☐	☐
Maus	☐	☐
Laserdrucker	☐	☐
Nadeldrucker	☐	☐
Farbmonitor	☐	☐
386-System	☐	☐
486-System	☐	☐
Windows	☐	☐
MS-DOS	☐	☐

8. Ich habe mir die PC-SPIELE-DISC (PC-POWER-DISC) gekauft, weil:

- ☐ günstiger Preis
- ☐ gutes Programm
- ☐ gutes Programm und günstig Preis
- ☐ Gestaltung, Anleitung gut
- ☐ gute Werbung

9. Die Anleitung im Heft ist:

- ☐ sehr ausführlich
- ☐ angemessen
- ☐ etwas zu kurz
- ☐ viel zu kurz

10. Der Hotline-Service ist:

- ☐ sehr hilfreich
- ☐ zufriedenstellend
- ☐ ausreichend
- ☐ schwer erreichbar

11. Wenn die PC-SPIELE-DISC (PC-POWER-DISC) auf CD erscheint, würden Sie

- ☐ auch ein CD-Laufwerk kaufen?
- ☐ bald auch um ein CD-Laufwerk erweitern?
- ☐ kein CD-Laufwerk kaufen?

12. Wieviel Geld geben Sie im Monat für Software/Spiele aus?

- ☐ unter DM 50
- ☐ DM 50 bis DM 100
- ☐ DM 100 bis DM 200
- ☐ über DM 200

13. Wie hoch ist Ihr monatliches Nettoeinkommen? (Diese Angabe ist freiwillig)

- ☐ unter DM 500
- ☐ DM 500 bis DM 1000
- ☐ DM 1000 bis DM 1500
- ☐ DM 1500 bis DM 2000
- ☐ DM 2000 bis DM 2500
- ☐ DM 2500 bis DM 3000
- ☐ über DM 3000

14. Ihre Wünsche/Anregungen

15. Was hat Ihnen an dieser Ausgabe nicht so gut gefallen?

16. Anschrift

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon: _____

Alter: _____

Beruf: _____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch gespeichert werden. Der Datenschutz ist gewährleistet. Wir danken für Ihre Hilfe. Die Adresse wird getrennt von den statistischen Daten gespeichert. Jeder Einsender nimmt automatisch an unserem Gewinnspiel teil.

Appetit auf noch mehr Software?

Für
MS-DOS &
Windows



nur 19,80 DM

PROFESSIONAL DRAW LIGHT

Ob Profi oder Anfänger, dieses Programm ermöglicht Ihnen den Einstieg in komfortables Zeichnen, Gestalten, Illustrieren und Layouts ohne ein aufwendiges und zeitraubendes Wechseln zwischen verschiedenen Programmen. Professional Draw light ist für jeden PC-Anwender, dank seiner Powertools, sehr leicht zu erlernen und anzuwenden. Farb- und Linienfüllungen, GrafikTools, Clip-Arts, Zeichenwerkzeuge, verschiedene Schrifttypen – Professional Draw light läßt keine Wünsche offen. Auch die Im- und Exportmöglichkeiten zu anderen Grafikprogrammen sind vorhanden. Über ein Update auf die CD-ROM-Version Professional Draw 2.0 werden dem Anwender weitere faszinierende Anwendungen geboten.



nur 19,80 DM

PC COSMOS – DAS UNIVERSUM IM COMPUTER!

PC Cosmos ist ein phantastisches Planetarium, das den Kosmos realistisch auf den Bildschirm zaubert. Legen Sie das Datum, die Zeit und den Ort fest, von wo aus Sie den Sternenhimmel betrachten möchten. Wählen Sie den Standort aus mehr als 1100 Städten auf der ganzen Erde. Beobachten Sie Sonne, Mond, Planeten und Sterne. Erfahren Sie per Mausklick von mehr als 10.000 Sternobjekten Name, Größe, Entfernung, Auf- und Untergangszeiten und vieles mehr. Betrachten Sie Galaxien und Sternnebel von NASA-Raumsonden in Fotoqualität. Simulieren Sie Sonnen- bzw. Mondfinsternisse oder beobachten Sie die Planeten in ihrem Lauf.



nur 19,80 DM

INDIANA JONES UND DER LETZTE KREUZZUG

Das Original-Adventure von Lucasarts Games. Das Spiel zum Film ist ein spannendes und unterhaltsames Grafik-Adventure, das Sie faszinieren wird. Machen Sie sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral. Meistern Sie als Indiana Jones alle gefährlichen Situationen und finden Sie den Heiligen Gral.



nur 19,80 DM

MANIAC MANSION – DIE TOTAL VERRÜCKTE HORRORSTORY!

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens. »Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpret, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.



WAHNSINNSANGEBOT!!!

Bei Bestellung von allen vier Heften
gibts den **Superpreis**
von

DM 66,-

(Bestellkarte liegt der Diskette bei)

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!
(Abo Coupon liegt der Diskette bei)

ANLEITUNG

auswählen auf welchem Platz der Spielstand gespeichert werden soll. Wurde erfolgreich gespeichert, erscheint eine entsprechende Meldung. Mit einem Klick auf **Weiterspielen** können Sie das Spiel fortsetzen.

Analog kann ein gespeicherter Spielstand über den Schalter **Spiel laden** zurückgeholt werden. Wählen Sie dazu das gewünschte Spiel (A-J) aus. Beachten Sie, daß die Lade- und Speicher-Funktionen während der Cut-Sequenzen nicht aktiviert werden können.

Um Cut-Szenen abzukürzen, genügt ein Druck auf die Taste **ESC**. So müssen Sie sich Szenen nicht jedesmal ansehen, wenn Sie sie bereits kennen. Sie können mit **ESC** auch einen langen Flug abkürzen. Ein kleiner Hinweis: Solange Sie die Flugzeug-Szene bei jedem Flug gezeigt bekommen, haben Sie das Rätsel im Flugzeug noch nicht komplett gelöst!

Wollen Sie ein Spiel kurzzeitig unterbrechen, drücken Sie die Leertaste. Wollen Sie weiterspielen, genügt ein weiterer Druck auf diese Taste. Das Spiel legt automatisch eine Pause ein, wenn Sie fünf Minuten lang keine Aktion setzen. Ein Druck auf die Leertaste setzt das Spiel wieder fort. Die komplette Tastaturbelegung finden Sie in nebenstehendem Kasten.

Wichtiger Hinweis zum Schluß:

In dieser Anleitung finden Sie Code-Tabellen, unterteilt in **Section 1** bis **Section 7**. Sie benötigen diese Geheim-Codes an bestimmten Stellen im Spiel, um weiterzukommen. Wenn Sie eine länger Flugreise antreten wollen, fragt

der Computer am Flughafen nach einem Code. Er wird nach einer Sektion fragen und dann zwei Koordinaten angeben, also zum Beispiel **SECTION 4 (C 22)**. Schlagen Sie die Seite mit der entsprechenden Tabelle auf und suchen Sie nach den Koordinaten. Dort finden Sie vier quadratische Symbole, die Sie auf der am Bildschirm abgebildeten Tastatur eingeben müssen. Wenn Sie den richtigen Code eingegeben haben, geht das Spiel normal weiter. Wenn Sie dreimal hintereinander einen falschen Code eingeben... aber probieren Sie doch selbst! Es kann nichts kaputtgehen.

Optionen

Wenn das Spiel geladen wird, versucht es, den Type der Grafikkarte Ihres Computers automatisch einzustellen. Sie können aber auch während des Spiels auf andere Grafik-Modi umschalten. Dabei können Sie aber nur jene Modi aktivieren, die auch von Ihrer Grafikkarte unterstützt werden. Folgende Modi können aktiviert werden:

SHIFT+V MCGA-Modus

SHIFT+E EGA-Modus

SHIFT+C CGA-Modus

SHIFT+H Hercules-Modus

SHIFT+T Tandy 16-Farb-Modus

SHIFT+B CGA-S/W-Modus

Mit **SHIFT+W** kann der von Ihnen gewählte Modus auf Festplatte gesichert werden. **SHIFT+R** lädt die von Ihnen vorgenommene Einstellung wieder. Soll das Spiel automatisch in dem von Ihnen gewählten (und gespeicherten) Modus gestartet werden, rufen Sie das Spiel in Zukunft mit **zak p** auf.



BEIM BÄCKER ERFÄHRT ZAK AUCH NICHTS NEUES.



ZAK AUF DEM WEG ZU LOU'S GESCHÄFT.



94

TASTATUR

Zur Kontrolle des Cursors über die Tastatur benutzen Sie bitte die Pfeiltasten oder die entsprechenden Tasten des numerischen Blocks. Die Tasten **1, 3, 7** und **9** des Ziffernblocks setzen den Cursor direkt in die entsprechenden Ecken der Grafik-Anzeige. **2, 4, 6** und **8** dienen zur normalen Steuerung.

Sie können aber auch eine Maus zur Cursorsteuerung benutzen, wenn beim Booten Ihres Computers ein Maustreiber installiert wird. Um die Maus im Spiel zu aktivieren, müssen Sie die Tastenkombination **SHIFT+M** betätigen. Danach kann der Cursor per Maus gesteuert werden. Die linke Maustaste entspricht dann der Taste **RETURN**, die rechte Maustaste unterbricht **Cut-Szenen**.

Wenn Sie eine analoge Joystickkarte und einen passenden Joystick besitzen, kann der Cursor auch damit gesteuert werden. Um den Joystick zu aktivieren, betätigen Sie die Tastenkombination **SHIFT+J**. Das Spiel funktioniert nicht mit digitalen Joysticks.

Tastatur-Belegung:

Zak	F1
Annie	F2
Melissa	F3
Leslie	F4
Laden/Speichern	F5
Cut-Szene abkürzen	ESC
Neustart	F8
Pause	SPACE
Nachrichtenanzeige schneller	>
Nachrichtenanzeige langsamer	<
Ton ein/aus	F6
Spiel abbrechen	CTRL + C

TIPS

- Nehmen Sie **alles** mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Fast jeder Gegenstand wird irgendwann im Laufe des Spiels irgendwie benötigt.
- Jedes Wesen, das Sie treffen, hat irgend eine Funktion. Der Bäcker, das zweiköpfige Eichhörnchen und der Penner im Flughafen gehören dazu.
- Wenn Sie wirklich in einer Sackgasse hängen, sehen Sie sich nochmals genau die Inventar-Liste an und erinnern Sie sich an die Orte und die Personen, die Sie kennen. Mit großer Wahrscheinlichkeit fällt Ihnen irgendeine Verbindung ein, die Sie ausnutzen können.
- Es gibt Puzzles, die nur von zwei oder mehr Personen gleichzeitig angegangen werden können.
- Viele Puzzles haben mehrere Lösungen.
- Wenn das Geld ausgeht, suchen Sie nach einem Weg, Geld zu gewinnen!
- Lassen Sie stets Ihrer Fantasie freien Lauf und suchen Sie nach kreativen Ideen: etwa wie Sie im Flugzeug etwas anstellen können, um die Stewardess abzulenken und das Flugzeug in Ruhe durchsuchen zu können.
- Sie müssen schon etwas ganz Verrücktes anstellen, um eine Spielfigur zu töten und dann in einer echten Sackgasse zu landen. Deswegen brauchen Sie nicht vor jeder neuen Aktion zu speichern, sondern nur ab und zu.
- Streunen Sie ruhig herum und sehen Sie sich Zaks Welt genau an. Sie müssen nicht von Anfang an aufs Ganze gehen und die Lösung anstreben. Machen Sie sich erst mit der Welt vertraut.

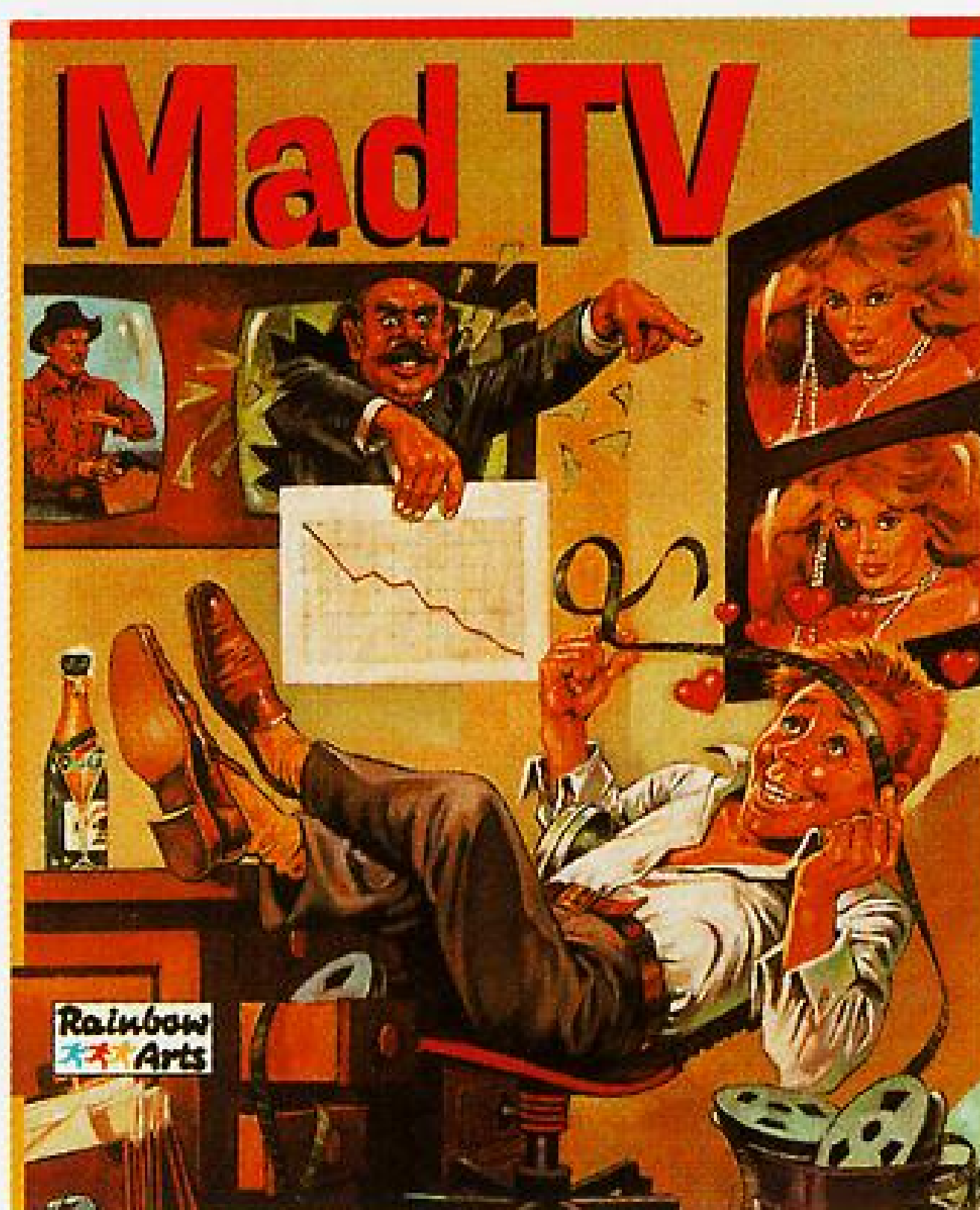
VORSCHAU

LIEBE GELD UND EINSCHALTQUOTEN **MAD TV**

Archie hat sich in die Fernsehansagerin Betty Botterblom verliebt. Als er im Sender MAD TV versucht Sie zu treffen, hält man ihn für Manfred L. Feinbein, den neuen Programmdirektor des Senders. Die Verwechslung kommt nicht ungelegen, kann er doch nun jeden Tag in Bettys Nähe sein. Archie nimmt die Herausforderung an! Doch nicht nur sein Chef stellt ihn vor fast unlösbare Probleme... Lösen Sie die Probleme, denn sonst verliert Archie den Posten und einer seiner Nebenbuhler macht das Rennen um Betty ... Machen Sie aus einem ganz normalen, seriösen Fernsehsender mit

miesen Einschaltquoten einen Sender mit einem bunten Programm, das bei den Zuschauern ankommt. Stellen Sie jeden Tag das Programm zusammen, suchen Sie die neuesten Nach-

richten, schließen Sie Verträge über die Ausstrahlung von Werbespots ab, produzieren Sie eigene Fernsehshows, mieten Sie Studioräume an, sabotieren Sie andere Spieler und vieles mehr... Und niemals vergessen: Betty auf keinen Fall während des spannenden Spiels zu sehr vernachlässigen! Sonst macht zum Schluß doch noch ein anderer das Rennen.



Die PC-SPIELE-DISC 4

»MAD TV«

ab 11. Mai '94

im Zeitschriftenhandel.

IMPRESSUM

Herausgeber:

Albert Absmeier, Marion Werber

Chefredakteur:

Thilo Röscheisen (verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Redaktion:

Martin Jobst

Layout und Titelgestaltung:

Wolfgang Berns, ROYAL MEDIA Publishing GmbH

Gesamtproduktion:

ROYAL MEDIA Publishing GmbH, 85521 Ottobrunn

Anzeigenleitung:

Ghita Holst

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb, 85386 Eching

Verkaufspreis:

Die Einzelausgabe kostet 19,80 DM

© IPV · Ippen & Pretzsch Verlag GmbH 1994

Geschäftsführer: Jan Ippen, Axel Pretzsch

Urheberrecht:

Alle erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Maniac Mansion wurde lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazines.

Haftung:

Für den Fall, daß in diesem Heft unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

IPV · Ippen & Pretzsch Verlag GmbH, Bayerstraße 57-59, 80335 München, Telefon 0 89/5 43 82 63, Fax 0 89/5 43 81 56

7 Millionen drückt der Schuh!

Die Lösung heißt: PC-Windows
Das neue Magazin für alle Windows-Anwender
klar - kompetent - kompakt

PC-Windows, das ultimative Magazin für alle Windows-Anwender und Interessenten überzeugt Sie durch Konzentration auf das Wesentliche und begeistert Sie durch größte Informationsdichte. Starten Sie jetzt mit PC-Windows und testen Sie mit einer Gratis-Ausgabe PC-Windows.

Ihre PC-Windows Test-Vorteile!

- 1 Gratis-Heft ist für sie reserviert
- Programmdiskette als Begrüßungsgeschenk
- Preisvorteil von 14%
- Lieferung per Post frei Haus
- Sie erhalten PC-Windows immer als Erster, bevor Sie es im Handel kaufen können



PC-Windows Test-Coupon

Ja, ich möchte PC-Windows kennenlernen. Bitte senden Sie mir ein Gratis-Heft per Post frei Haus zu. Sollten Sie 7 Tage nach Erhalt des Heftes nichts von mir hören, möchte ich PC-Windows regelmäßig lesen und zahle nur 5,60 DM pro Heft statt 6,50 DM (Einzelverkaufspreis). Ich kann den Bezug jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

PCWIPV

Widerrufsgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

**PC-Windows
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm**

Fax 07132 / 95 92 44

Erst testen, dann entscheiden

Coupon sofort ausfüllen
und einsenden oder faxen:

Widerrufsgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC-Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.

FÜR MS-DOS UND WINDOWS

ATTACK FROM OUTER SPACE

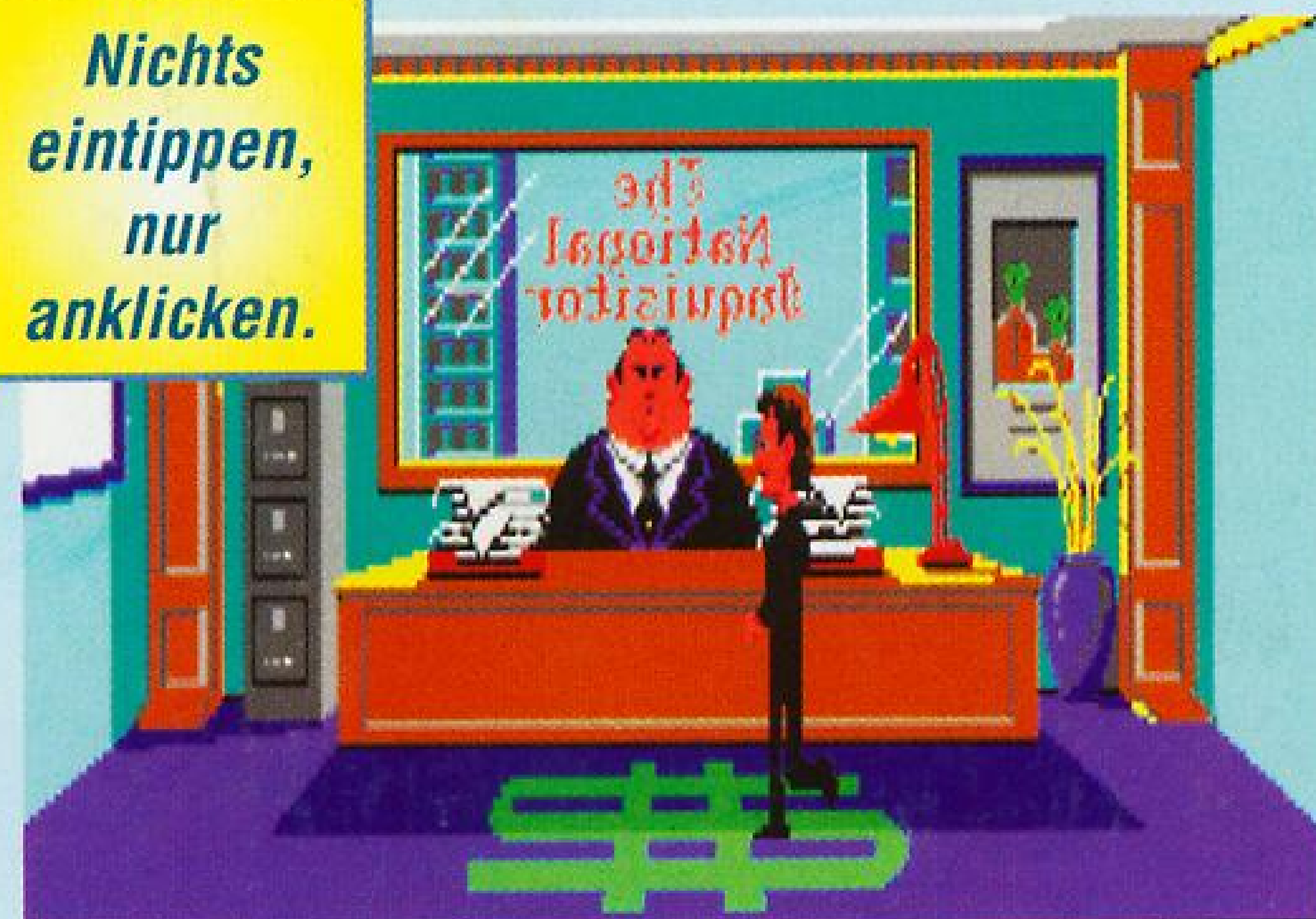
Zak Mc Kracken

und die außerirdischen Mindbenders

Wir schreiben das Jahr 1997 und die Menschheit droht total zu verblöden. Bösertige Aliens haben ein Maschinchen entwickelt, das den IQ der Erdenbewohner auf den einer Amöbe reduzieren kann. Zu allem Überfluß haben die freundlichen Außerirdischen auch noch die Telefongesellschaft übernommen. Sie versorgt alle Haushalte mit Telefonen, denen die fatale Dummheitsmaschine eingepflanzt wurde.

Sie schlüpfen in die Rolle des Zak Mc Kracken, seines Zeichens rasender Reporter bei einem Revolverblatt mit einem Faible für wundersame Stories. Nur er weiß von der drohenden Gefahr aus dem Weltall. Aber einzig seine engsten Freunde nehmen ihm die Geschichte ab und begleiten ihn auf einer abenteuerlichen Reise durch aller Herren Länder: von Ägypten nach Mexico, vom Himalaja bis zum Mars. Er kämpft mit zweiköpfigen Eichhörnchen, verhexten Toastern und vegetarischen Vampiren, um die Verblödung der Menschheit zu verhindern.

Zak Mc Kracken ist ein interaktives Grafik-Adventure mit viel Spaß und Action, filmreifen Animationen und allen Texten komplett in Deutsch.



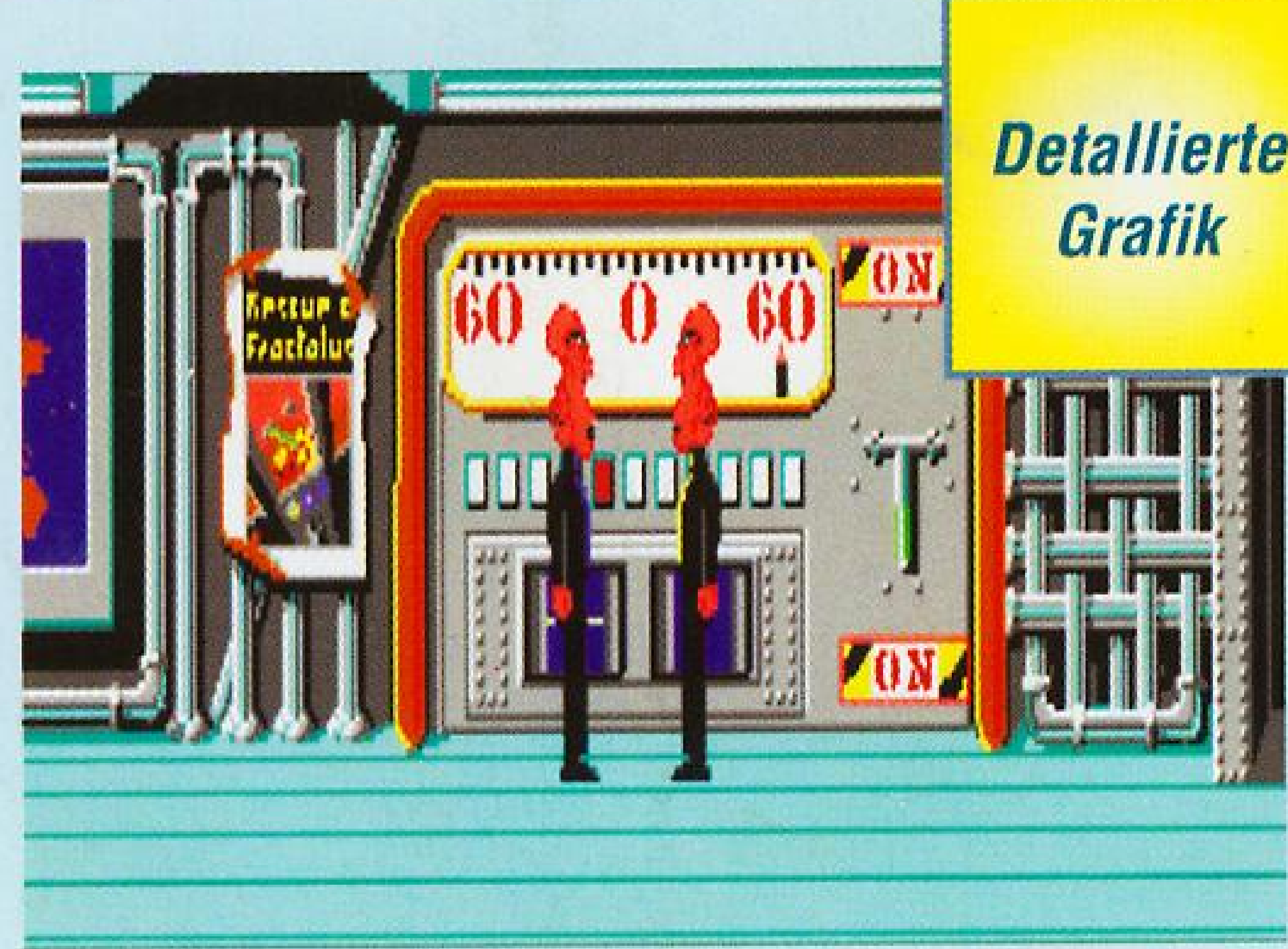
ZAK BEKOMMT EINEN NEUEN AUFTRAG VON SEINEM BOSS.



IN SEINEM SCHLAFZIMMER UND ...



... WOHNZIMMER SUCHT ZAK NACH WICHTIGEN UTENSILIEN.



ZUR SELBEN ZEIT: ZWEI AUSSERIRDISCHE IN IHREM LABOR.

SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:

MS-DOS-KOMPATIBLER PC MIT MS-DOS 3.3 ODER HÖHER, 2 MB FREIER PLATZ AUF DER FESTPLATTE, HERCULES, CGA, EGA, MCGA ODER VGA-GRAFIKKARTE