

Bestseller
Games

REND

Special

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE - JETZT FAST GESCHENKT!

19,80
DM

Ausgabe 8

DM 19,80

Sfr. 19,80

öS 158,-

Lfr. 398,-

Hfl. 22,50

ZAK MCKRACKEN

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

Virenschutz
Produkt Nr. 31

AND
THE ALIEN
MINDBENDERS™

Drei der besten
Abenteuer-Klassiker

3 uneingeschränkte deutsche
Originalversionen
auf der CD-ROM:

Totales Spielvergnügen
für Jung und Alt

Loom, Maniac Mansion
und Zak McKracken



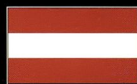
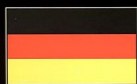
SHOPPING — IM — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.

Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

Abenteuerlich

Ich freue mich, in dieser Compilation drei Klassiker aus dem Bereich der Adventures vorstellen zu dürfen. „Loom“, „Maniac Mansion“ und „Zack Mc Cracken“ dürfen sich wohl ganz zu Recht zu den Klassikern dieses Genres zählen. Zugegeben, die Grafik ist – an heutigen Maßstäben gemessen – stark renovierungsbedürftig, von der Soundausgabe ganz zu schweigen. Doch technische Details sind nur ein Aspekt von dem, was ein gutes Spiel ausmacht. Vielmehr gibt die Spielidee als Zünglein an der Waage den entscheidenden Ausschlag. Wer Brettspiele einmal genauer unter die Lupe nimmt, erkennt sehr schnell, daß einige optisch oder gestaltete Varianten als wahre Highlights gelten. Im Gegensatz zu vielen modernen und aufwendig durchgestylten Brettspielen, die keiner kennt, geraten viele bei „Schach“, „Mensch ärgere Dich nicht“ oder bei „Mikado“ in wahre Verückung. Ähnlich verhält es sich auch bei den Spielen dieser Compilation. „Loom“ genießt schon fast einen sagenhaften Ruhm und verdankt seine Beliebtheit weder der aufwendigen Grafik noch den opulenten Soundeffekten: Es ist die märchenhafte Geschichte, die diesem Adventure den besonderen Reiz gibt. Wobei es sich eigentlich weniger um ein echtes Adventure als vielmehr um eine interaktive Geschichte handelt, in die der Spieler geschickt eingebunden wird. Auch die wohlthuende



Abwechslung, Aktionen nicht durch die eintönige Wahl von Verben einzuleiten, sondern bestimmte Zaubersprüche auf dem Web-Stab zu spielen, hat wohl ihren Beitrag zum Erfolg von „Loom“ geleistet.

Eine relativ unbekannte Variante der Spielform „Adventure“ bietet auch „Maniac Mansion“. Nicht eine einzelne Spielfigur plagt sich durch die digitale Rätselwelt, sondern ein kleines Team. Die Handlungsmöglichkeiten, die sich durch drei Figuren ergeben, sind phänomenal und garantieren Spielspaß pur, insbesondere immer dann, wenn Teamarbeit gefragt ist. Daß damals auch an die Langzeitmotivation

des Spielers gedacht wurde, belegt die Tatsache, daß sich die Geschichte bei einer anderen Teamzusammensetzung ändert. Jede Figur hat ganz bestimmte Vorlieben und Abneigungen, die den Spieler schon fast zu einer Art Haßliebe zu seinen grob-pixeligen Charakteren verpflichtet.

„Zak Mc Cracken“ hingegen ist etwas für alle, die schon immer mal die Welt retten, dabei aber nicht ihren Humor verlieren wollten. Die frappante Ähnlichkeit von Gesichtsmasken, Pappnasen und Schlapphüten mit einer zentralen Figur der „Marx-Brothers“ setzte Zeichen und deutet klar auf die Marschrichtung des Spieles hin: Die Welt ist so weit heruntergekommen, daß sie nur noch ein Boulevard-Reporter retten kann.

Tja, nun kann ich nur noch empfehlen, es selbst auszuprobieren: Jedes der drei Adventures wird den Spieler in eine eigene, faszinierende Welt entführen. Aber nun will ich die abenteuerlustigen Leser gar nicht länger aufhalten:

Einfach loslegen...und toi, toi, toi!
Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH,
Am Kalischacht 4,
79426 Buggingen,
Tel.: 07631/36 02 70,
Fax: 07631/36 04 44

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0
Fax: 04221/177 89
Frank Wilmms, Claas Wolter,
Waltraud Schmidt

Layout, Satz und Belichtung:

Style of the Arts, Grafische Medien-
Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 07634/52 64-0

Titel:

Michael H. Sichter

Layout:

Christian Lampe

Heftproduktion:

Stephan Striegel

Anzeigenleitung:

Eric Krankemann

Druck:

Umschlag: Marco, Turin
Inhalt: Leykam, Graz

Druckauflage: 60.000

Vertrieb:

TREND Redaktions- und Verlagsge-
sellschaft mbH, Am Kalischacht 4,
79426 Buggingen

Außendienst:

TREND Büro West,
Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen,
Tel.: 0208/64 41 10, Fax: 0208/64 43 67,
Leitung: Willy Laerbusch
Betreuung Grosse/Bahnhoßbuchhandel:
Reinhard Jansohn, Christian Linke,
Silvia Czichollas

Erscheinungsweise:

8 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis:

(inkl. 15 % MwSt.): 19,80 DM

Abo-Preis:

(6 Ausgaben inkl. Versandkosten): 99,95 DM

Abo-Betreuung:

Tel.: 07631/36 03 38, Fax: 07631/36 04 44

Bankverbindung:

Spzr- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Alle in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Zeitschrift darf außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ohne schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert werden. Alle übrigen Rechte bleiben vorbehalten. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos, Datenträger etc. wird keine Haftung übernommen. Die von den Autoren einzelner Beiträge oder Interviewpartnern aufgestellten Behauptungen und vertretenen Ansichten sowie der Inhalt der Redaktionen müssen nicht der Auffassung der Redaktion entsprechen. Der Verlag übernimmt ausschließlich der gesetzlich vorgeschriebenen presserechtlichen Verantwortung keinerlei Haftung für die Richtigkeit der veröffentlichten Beiträge.

Infants Verzeichnis

Editorial und Impressum	3
Installationsanweisungen	5
Anleitung Loom	6
Kopierschutz Loom	8
Das Buch der Sprüche	9
Anleitung Maniac Mansion 1	12
Kopierschutz Maniac Mansion 1	14
Das Nachtecho	17
Anleitung Zak McKracken	26
Kopierschutz Zak McKracken	28
CD-Cover	31
Lizenzurkunde	34



Über Loom



In Loom übernimmt der Spieler die Rolle von Bobbin Threadbare, einem Jungen aus einer phantastischen Welt am Rande der Apokalypse. Mit dem Jahrhundertalten Wissen der Magie bewaffnet, wird Bobbin durch eine Landschaft voller Schönheit, Gefahren und Abenteuer ziehen, neue Freunde gewinnen, Rätsel lösen und schließlich die Chance haben, das Schicksal dieser Welt zu ändern.

Loom ist nicht wie andere Adventure-Spiele; man könnte sogar sagen, daß Loom gar kein richtiges Adventure ist. Das Ziel von Loom liegt darin, eine große Geschichte zu erzählen, die zum Nachdenken anzuregen vermag. Es ist kein richtiges Rollenspiel, obwohl man einen Charakter steuert, der Fähigkeiten dazugewinnt. Es ist erst recht keine stupide Aneinanderreihung von Puzzles, an denen man tagelang knabbeln muß. Die kleinen Aufgaben im Spiel sind vielmehr dazu gedacht, die Phantasie anzuregen und den Spieler immer tiefer in die Geschichte zu ziehen. Sie sollen nicht frustrieren oder den Spieler gar daran hindern, das Spiel zügig zum Ende zu bringen.

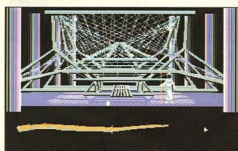


anwendet. Im Verlaufe des Spiels trifft er auf immer größere Aufgaben und gewinnt dabei die Erfahrungen eines Meister-Webers.

Spielstart

Loom stellt nach dem Spielstart drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, die festlegen, wie sich der Web-Stab im Spiel verhält:

Anfänger-Modus - Werden Noten gehört oder gespielt, erscheint ein kleiner Kasten unter der Notenzeile, in dem die Buchstaben der letzten vier Noten nachgelesen werden können. Die vier Noten im Kasten werden automatisch wiederholt, wenn in den Kasten geklickt wird.



Der Web-Stab im Standard-...

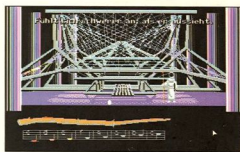
Standard-Modus - Es leuchten auf dem Stab immer die Abschnitte auf, deren Noten gerade gehört oder gespielt werden. Eine Notenlinie unter dem Stab macht es einfacher, Sprüche zu identifizieren und notieren.

Der Experten-Modus - Die Notenlinie fehlt, und der Stab leuchtet nicht mehr nach, wenn die Noten erklingen. Als Belohnung für Spieler, die sich an diesen Modus wagen, gibt es gegen Ende der Geschichte eine spezielle Animation. Diese Szene erscheint in den beiden anderen Modi nicht.

Kopierschutz

Nach Auswahl eines Schwierigkeitsgrades wird nach einer Gilde und einem der vier Sprüche (Wurf, Schlag, Tritt, Ruhe)

gefragt. Die im Schnittpunkt befindlichen Noten müssen dann nachgespielt werden.



...und im Experten-Modus

Tastenbelegung

Einstellung der Sound- und Grafikkarte

Loom findet normalerweise automatisch heraus, welche Grafik- und Soundkarte installiert ist und richtet sich automatisch darauf ein. Wenn diese Automatik abgeschaltet werden soll, wird Loom mit dem entsprechenden Buchstaben gestartet:

- A → AdLib Soundkarte (oder kompatibel)
- G → CMS/Gameblaster Soundkarte
- I → keine Soundkarte (PC-Lautsprecher)
- M → MCGA-Grafik
- V → VGA-Grafik
- C → CGA-Grafik
- E → EGA-Grafik
- 2D → Zwei Laufwerke parallel benutzen



Um das Spiel also in CGA mit AdLib-Sound zu starten tippt man LOOM.A.C.

Allgemeine Tastenfunktionen

- Spielstand laden oder speichern: [F5]
- (nur wenn Pfeil sichtbar ist)
- Schnitt-Szene abbrechen: [ESC]
- Spiel neu beginnen: [F8]
- Spielpause: [Leertaste]
- Sound ein/aus: [F6]
- Text schneller: [>]
 - Text langsamer: [<]
- Scrolling ein/aus: [ALT+H]
- Maus einschalten: [ALT+M]
- Joystick einschalten: [ALT+J]
- Spiel beenden: [ALT+X]
- Versionsnummer ausgeben: [STRG+V]
- Hintergrund-Animation aus/ein: [F7]

Die Altesten wählten dich gleich sprechen.



Der Spieler steuert die Geschichte von Bobbin Threadbare, einem unerfahrenen Mitglied der Gilde der Weber. Am Anfang der Geschichte weiß Bobbin nur sehr wenig über die Magie der Weber und wie man sie





Der Web-Stab



Der Web-Stab kann auch über die Tastatur gespielt werden, und zwar mit folgenden Tasten:

Spielstand laden / speichern

Die Taste [F5] ermöglicht es, das aktuelle Spiel zu speichern oder einen bereits gespeicherten Spielstand wieder zu laden. Bevor die Bezeichnung des Spielstands eingetragen werden kann, muß zuerst einmal der Schalter „Speichern“ angeklickt werden. Die Spielstände werden in dem Verzeichnis abgelegt, das bei der Installation des Spieles angegeben wurde. Bei der Standard-Installation handelt es sich um das Verzeichnis „BRISAVES“.

Während einer Schnitt-Szene kann das Spiel nicht gespeichert werden. In diesem Fall muß man warten, bis die Animation vorüber ist.

So wird Loom gespielt

Der Bildschirm ist in drei Bereiche aufgeteilt:

- 1 Das Grafik-Fenster, in dem wie von einer Filmkamera aufgenommen dargestellt wird, was in der Welt von Bobbin passiert.

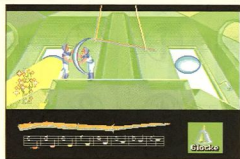


- 2 Der Web-Stab, der Zauberstab der Weber, ist am unteren Bildschirmrand zu sehen. Mit diesem Stab kann Bobbin die Magie der Weber spinnen. Keine Panik, wenn der Stab noch nicht zu sehen ist: Bobbin wird ihn erst später im Spiel erhalten.

- 3 Die Symbol-Box in der unteren rechten Ecke. Immer wenn der Cursor auf dem Bildschirm ein Objekt berührt, auf das Bobbin Einfluß nehmen kann, wird es in dieser Box vergrößert angezeigt.



Eine Ausnahme gibt es jedoch: Steht Bobbin direkt neben einem wichtigen Objekt, werden keine anderen angezeigt, bis Bobbin wieder frei durch die Gegend läuft.



Aktionen veranlassen

Um Bobbin zu bewegen, braucht nur in den Bereich des Bildschirms geklickt zu werden, in den er gehen soll. Soll er durch eine Tür gehen, reicht es, in die Öffnung zu klicken. Objekte werden untersucht oder benutzt, indem sie angeklickt werden. Daraufhin erscheint das ausgewählte Objekt in der Symbol-Box. Nach einem Klick innerhalb der Symbol-Box wird der Gegenstand dann untersucht bzw. benutzt. Um einen Spruch zu spinnen, müssen die einzelnen Noten auf dem Web-Stab in der richtigen Reihenfolge angeklickt werden.

Ein paar Tips zum Schluß

• Es lohnt sich, das Buch der Sprüche zu lesen! Es muß nicht auswendig gelernt werden, aber es ist eine gute Idee zu wissen, welche Sprüche im Spiel auftauchen können.

• Für viele der Rätsel in Loom gibt es mehr als eine Lösung. Einige Rätsel sind sogar keine, sondern lediglich Dinge, die auf dem Weg zum Ziel Spaß machen sollen, aber nicht unbedingt gelöst werden müssen.

• Die Zaubersprüche immer notieren, auch wenn Bobbin noch nicht über die Noten verfügt.

• Es zählt sich aus, neugierig zu sein, alles genau zu untersuchen und fleißig mit Zaubersprüchen zu experimentieren. Aber nicht zu forschen sein und alles sofort verzaubern! Ein Gegenstand kann nützlich sein, bevor er verzaubert wird. Also den Gegenstand vorher genau anschauen. Wenn er keine besonderen Merkmale aufweist, kann er ja immer noch verzaubert werden.

• Zu Beginn des Spiels kann Bobbin noch nicht sehr viele Noten auf seinem Stab spinnen. Das ändert sich jedoch im Laufe der Zeit, er wird erfahrener und lernt immer mehr.

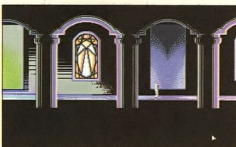
• Die Sprüche ändern sich, wenn ein neues Spiel begonnen wird. Doch keine Angst: Beim Laden eines abgespeicherten Spielstandes bleiben die Sprüche natürlich gleich. Nur ein ganz neues Spiel bringt auch neue Sprüche.

Tips zur Freizeitgestaltung auf der Insel:

- 1 Das Blatt am Baum berühren, neben dem Bobbin am Anfang des Spiels steht. Es wird berührt durch zweimaliges Anklicken.



- 2 Ins Dorf und zur Kathedrale des Looms gehen, ganz links im Dorf. Dort hängen drei Wandteppiche, die etwas über die Geschichte des Landes berichten, und dort steht auch der Webstuhl selbst, vor dem die Ältesten eine heftige Diskussion führen. Dies ist auch gleich die erste große Schnitt-Szene.



- 3 Der Web-Stab, den Atropos liegen gelassen hat, wird zum wichtigsten Besitz im ganzen Spiel.

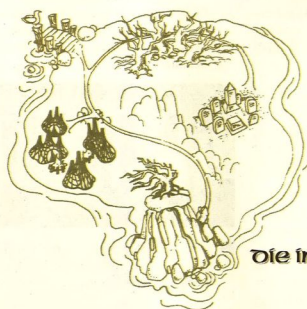
- 4 Das Ei zweimal anklicken, um den „Spruch des Öffnens“ zu hören. Anschließend kann die Melodie mit dem Stab nachgespielt werden, um das Ei zu öffnen.

- 5 Zu Hetchels Zelt am rechten Ende des Dorfs gehen. Hier liegen einige Gegenstände, die interessante und lehrreiche Geräusche von sich geben. Stift bereithalten und die Noten notieren!

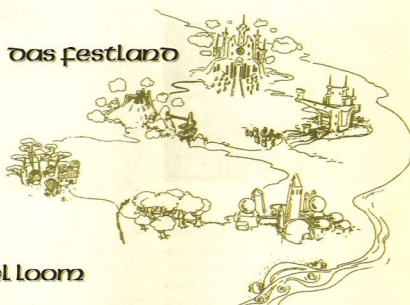
Der Kopierschutz zu Loom

WURF	SCHLAG	TRITT	RUHE
WURF	SCHLAG	TRITT	RUHE

Nützliche Karten



die Insel Loom



das Festland

Das Buch der Sprüche

Das „Buch der Sprüche“ wurde beigelegt, um einen Eindruck von den Sprüchen zu geben, die die Weber in den letzten Jahrhunderten entwickelt haben. Während Bobbin die Welt um sich herum entdeckt, hört er manchmal einige Noten. Eine Vie-

rergruppe von ihnen ergibt immer einen Spruch. Wie das Buch der Sprüche sagt, hat jeder Spruch seinen Sinn, und diesen Sinn und Zweck herauszufinden ist die wichtigste Aufgabe in Loom. Wenn Bobbin neue Sprüche findet, sollten diese sorgsam notiert werden. Die Noten für die magischen Sprüche verändern sich allerdings mit jedem neuen Spiel. Von daher

muß bei jedem neuen Spiel eine neue Liste angelegt werden.

Im „Buch der Sprüche“ sind mehr Sprüche enthalten als im Spiel. Ziel und Zweck des Ganzen ist es, etwas Verwirrung zu stiften und ein wenig zu unterhalten.



Das Buch der Sprüche



Öffnen

Mit diesem einfachen Spruch beginnt normalerweise die Ausbildung eines jungen Webers. Einmal gelernt, kann man diesen Spruch in alles weben, was geöffnet oder zur Seite geschoben werden soll, beispielsweise Türen, Theatervorhänge oder Geschenkpakete.



Färben

Dieser Spruch wurde von den Färbern aus Woonsocket erfunden, die vorher stundenlang über Farbekessel schwitzen mußten, um die Gier der Kleriker nach farbenfrohen Gewändern zu stillen. Früher konnte man diesen Spruch auf fast alle Materialien spinnen, im Lauf der Jahrhunderte hat er jedoch an Kraft verloren und wirkt heute nur noch auf Wolle.

Herbeirufen

Wird lediglich von den Ältesten gesponnen, wenn ein Mitglied der Gilde dringend in die heilige Kammer des Webstuhls gerufen wird. Der Empfänger kann je nach Stimmung unterschiedliche Dinge sehen, meist manifestiert sich der Spruch jedoch als kleine leuchtende Kugel, in Märchen und Gute-Nacht-Geschichten auch „Nachrichten-Fee“ genannt.

Verstehen

Das Muster des Verstehens wurde das erste Mal in die Tischdecke gewebt, die beim Gala-Dinner des 423. Kongresses der Gilden (7610 in Elstree) benutzt wurde. Zum ersten Mal konnten sich die Delegationen aller Länder ohne Übersetzer verständigen. Die Weber wurden dafür hoch gelobt, bis kurz nach dem dritten Gang ein Bestatter eine dumme Bemerkung über einen Floristen machte. Beide Gilden lagen daraufhin fünf-hundert Jahre lang in einem blutigen Krieg.

Stroh in Gold

In besonders schlechten Zeiten konnten die Ältesten mit diesem Spruch die Finanzlage etwas aufbessern. Der Schatzmeister der Gilde reguliert die Anwendung des Spruches genau, um Inflation



zu vermeiden. Andere Gilden, die das Weben noch immer nicht verstanden haben, erzählen haarsträubende Geschichten über diesen eigentlich ganz simplen Spruch.

Erdzittern

Dieser seltsame Spruch wurde von einem sehr unvorsichtigen (und danach auch sehr toten) Weber entdeckt, der eine Abart des „Reißens“ auf einen bis dahin untätigen Vulkan spann. Die Gilde der Seismologen reißt sich geradezu um diesen Spruch. In diesem Buch ist er nur der Vollständigkeit halber aufgeführt, denn seine Benutzung ist seit 7331 strengstens verboten.

Reißen

Die Erfinder dieses an sich sehr unschuldigen Spruches haben sich nicht träumen lassen, für welche bösen Zwecke er eingesetzt wird. Die Gilde der Einbalsamierer hatte den Spruch lizenziert, um Teppiche in lange Streifen zu reißen. Als sich die Einbalsamierer 6529 auflösten, gingen die Rechte für den Spruch an die Gilde der Politiker, die ihn benutzte, um belastende Akten zu vernichten. Das Geheimnis wanderte von einer skrupellosen Gilde zur nächsten und ist inzwischen bei den Attentätern angelangt, die ihn für Zwecke einsetzen, die wir hier nicht beschreiben wollen.

Heilen

In Band 19 ihrer „Kurzen Geschichte der Gilde der Weber“ (Drucker-Gilde, 5620), beschreibt die Drittälteste Lazykate, wie schon 1716 Verbände mit diesem Spruch behandelt wurden. Die vier Noten haben inzwischen geradezu universelle Bedeutung und können auf praktisch alles gesponnen werden, mit einer bemerkenswerten Ausnahme: Er wirkt nicht auf den Weber selbst.

Schrumpfen

Stoffe ziehen sich zusammen, wenn sie Hitze oder Feuchtigkeit ausgesetzt sind

Die Weber studierten dieses Phänomen und fanden dabei den Spruch, mit dem sich jeder Gegenstand verkleinern läßt. Aber Vorsicht! Aus ungeklärten Gründen läßt sich dieser Spruch nicht durch Rückwärtsspielen wieder rückgängig machen.



Dunkelsicht

Die Noten dieses einzigartigen und schönen Spruchs wurden aus den Liedern der Nachtvögel abgeleitet. Unser größter Kunde für diesen Spruch war die Gilde der Minenarbeiter, deren unterirdisches Reich auch von zahlreichen Wandteppichen erleuchtet wurde, die unser Siegel trugen. Unglücklicherweise nahm die Nachfrage nach dem großen Erdbeben von 7331 sehr stark ab.



Verlangen

Dieser Spruch hat seinen Ursprung in den primitiven Tagen unserer Gemeinschaft, als er benutzt wurde, um arglose Passanten in die Geschäfte der Gilden zu locken. Wenn er auf eine Person oder Kreatur gesponnen wird, läßt er den Weber als das Objekt erscheinen, das der Verzauberte am meisten begehrt. Diese Illusion ist sehr kompliziert und kann deswegen nur für wenige Sekunden aufrecht erhalten werden.

Wasserfest dichten

Die Expedition des Fünffältesten Spindleshank in die Regenwälder von Lesser Uxbridge (5992) brachte diesen wundervollen Spruch hervor. Er kann jeden Stoff vor Feuchtigkeit schützen. Eine 6003 ausbrechende Panik wegen giftiger Nebenwirkungen führte beinahe zum Totalverbot des Spruches, bis sich herausstellte, daß die Gilde der Regenschirm-Öffner die Gutachten fälschen ließ.

Spiegelung

Dieser Spruch wurde von der Gilde der Tänzer in Auftrag gegeben, um die lästigen Kostümwechsel zu beschleunigen. Premiere hatte der Spruch beim 500. Jahrestag der Aufführung des klassischen Balletts „Olema“. Wenn dieser Spruch vernünftig gesponnen wird, nimmt der Weber das Aussehen des Verzauberten an und umgekehrt. Der Spruch ist übrigens aus dem Brunnfschrei des Spaltzün-gigen Chamäleons abgeleitet.



Angst

Dieser Spruch ändert das Aussehen des Webers in eine Form, die den tiefsten Ängsten des Verzauberten entspricht. Anders ausgedrückt: Man verwandelt sich in das, was der Verzauberte am meisten fürchtet. Dieser Spruch wirkt nur auf intelligente Wesen, aber seine Kraft macht diesen Nachteil wieder wett. Er darf auch im Rahmen einer Therapie von der Gilde der Psychologen benutzt werden.

Falten

Archäologische Funde zeigen, daß dieser Spruch eigentlich nicht dafür gedacht war, auf das Gewebe des Raums angewendet zu werden. Seine Erfinder wollten anscheinend wirklich nicht mehr als Wäsche zusammenlegen! Es gibt aber keinen schnelleren Weg, einen Weber von einem zu einem anderen Ort zu bringen. Vorsicht: Niemals einen Teil des Raumes falten, den schon ein anderer Weber gefaltet hat! Ansonsten entstehen regel-

rechte Knitterstellen im Raum, in denen Dinge für immer verschwinden können.

Unsichtbarkeit



Wenn dieser Spruch auf eine Person oder eine ganze Gruppe gesponnen wird, verschiebt sich deren optisches Empfinden, so daß der Weber nicht mehr gesehen werden kann. Die Herkunft des Spruchs ist unbekannt. Er scheint aber unter seltsamen Umständen von der Gilde der Schäfer (echte Meister im Anschleichen) an uns weitergeleitet worden zu sein.

Verwirrung

Der Grund, warum dieser Spruch ursprünglich entwickelt wurde, ist irgendwann verlorengegangen. Die Gilde der Buchhalter behauptet, daß der Spruch damals von uns in die billigeren Stoffe hineingewebt wurde, um die Selbstsicherheit unserer Kunden zu durchbrechen. Wie auch immer, die Wirkung dieses Spruches ist nach wie vor enorm. Einmal spinnen reicht, um den Verzauberten derart zu verwirren, daß der Weber in aller Ruhe entfliehen kann.

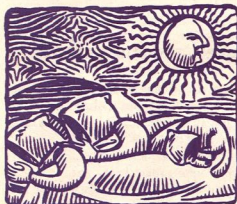


Verdrehen

Der Ursprung dieses Spruchs liegt länger zurück, als unsere niedergeschriebene Geschichte reicht. Schon die ersten Fäden des Großen Wandteppichs berichten von ihm, der damals schon die Handarbeit mit Flachs und Faden ersetzt hat. Alte Überlieferungen sagen, daß die vier Noten aus dem Quietschen der Spindel des Ersten Ältesten Swellflax stammen.

Formen

Nur eine Handvoll Weber hat die Konzentration, die notwendig ist, um ein Material in ein anderes zu verformen. Die Noten dieses Spruchs müssen mit unglaublicher Klarheit gesponnen werden, und selbst dann besteht immer die Gefahr, daß sich das Objekt spontan zurückverwandelt, wenn der Spruch nicht ständig erneuert wird.



Wärme

Welcher Weber hat noch nie die kuschelige Auswirkung eines Wärme-Spruchs gefühlt? Auf der Beliebtheitskala nur knapp hinter Aphrodesia, ist dieser Spruch einer der Stützpfeiler unserer Geschäfte. Selbst das dünnste Tüchlein ist nach einer Behandlung so warm wie ein dicker Pelzmantel.

Schlaf

Es ist fast unmöglich, ein Kissen, eine Kinderwiege oder einen Schlafsack zu finden, der nicht mit der beruhigenden Wirkung dieses Spruchs behaftet ist. Die Gilde der Kindergärtnerinnen verlangt die Benutzung dieses Spruchs in allen verwendeten Stoffen, und die Gilde der Anästhetiker hat vor kurzem eine extra starke Version des Spruchs als Ersatz für Chloroform genehmigt.

Aphrodesia

Der geschäftliche Gewinn unserer Gilde gründet sich nicht zuletzt auf den gewaltigen Erfolg dieses Best-Sellers. Stoffe, die mit Aphrodesia gesponnen wurden, besänftigen garantiert das Herz auch des

oder der widerspenstigsten Geliebten. Nur die Ältesten wissen, was der wahre Ursprung dieses Spruchs ist. Gerüchte über eine geheime Affäre zwischen dem Zweitältesten Twillfast und einer jungen Dame aus der Gilde der Organisten sind allerdings völlig unbegründet.

Stille



Dieser Spruch wurde bei Erscheinen als besondere Erleichterung für junge Eltern und ruhigere Naturen in Studentenheimen gefeiert. Unglücklicherweise werden unsere Mitglieder recht häufig beauftragt, diesen Spruch in sehr dubiosen Situationen anzuwenden. Darunter zählen wir beispielsweise die Gilde der Dirigenten, deren Mitglieder häufig vor einem Konzert Stille über das Publikum spinnen lassen.

Entleeren

Dieser Spruch entfernt schnell und rückstandsfrei den Inhalt aus beinahe jeder Art von Behälter. Vor seiner Entwicklung im Jahre 4200 war der Fluß von Woonsocket durch die Färbemittel der Chemiker ziemlich vergiftet. Allerdings sollte man der Versuchung widerstehen, Wolken oder Meere mit diesem Spruch zu behandeln. Seine Reichweite ist zu begrenzt, um Katastrophen wie die Große Sintflut von 4202 zu verhindern.

Zerstören

Junge Weber können es kaum erwarten, diesen Spruch zu lernen, der die zugegeben sehr dramatische Wirkung hat, einen Gegenstand praktisch aus dem Gewebe zu entfernen, als sei er nie da gewesen. Zum Glück liegen seine Noten in Bereichen, die nur sehr geübte Weber erreichen. Ganze Armeen sind dank dieses Spruchs verschwunden. Wir sollten gemeinsam hoffen, daß wir unsere Kräfte nie mehr derart verwenden müssen.

Löschen

Offenes Feuer wird schnell und einfach mit diesem Spruch gelöscht. Er trennt

Sauerstoff und Brennstoff beinahe augenblicklich voneinander, fast ohne Nebenwirkungen und ohne jeden Qualm. Die Gilde der Feuerwehrmänner überreichte uns 6222 eine besondere Auszeichnung für die Entwicklung dieses sicheren, schnell wirkenden Spruchs.

Schärfen

Scheren und Stricknadeln sind normalerweise die Empfänger dieses einfachen Spruchs. Vor vielen Jahren war es aber noch üblich, daß Krieger ihre Waffen zur Behandlung mit diesem Spruch an unsere Gilde gaben. Ein Streik bei der Gilde der Schmiede führte schließlich zum Whetstone-Abkommen, nach dem der Gebrauch dieses Spruchs bei allem Kriegswerkzeug zu unterlassen ist.

Segnen

Auch bekannt als „Kasino-Fluch“. Mit diesem Spruch behandelte Objekte befinden sich in einem dem Weber angeleglichen Wahrscheinlichkeits-Gefüge. Laien sagen vereinfacht dazu, sie brächten Glück. Die Benutzung dieses Spruchs außerhalb der Gilde wurde durch den Emerick-Vertrag von 5858 geregelt, der gleichzeitig unserer Gilde einen Großteil des Einkommens der Statistiker sichert.



Transzendenz

Es gibt nur sehr wenige Weber, die diesen Spruch gesponnen haben, der sicherlich der geheimnisvollste unserer Zunft ist. Dieser Spruch löst die Fäden, die uns mit dem Gewebe von Zeit und Raum verbinden, und hebt damit Körper und Geist auf eine noch unbekannte Daseins-Ebene. Transzendierte nehmen meistens die Form von Vögeln an, manchmal aber auch von Sternbildern oder Sonnenflecken. Da die Todesstrafe in unserer Gilde verpönt ist, wird dieser Spruch in den seltenen Fällen eingesetzt, wo sich ein Mitglied unentschuldigbar über die Regeln der Gilde hinwegsetzt.

Alles Wissenswerte über Maniac Mansion



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 Hobbies 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?



Ziel des Spielers ist es, ein Team aus drei Studenten (einschließlich Sandys Freund Dave) durch das Haus zu führen und Sandy zu retten. Bei diesem „Ausflug“ begegnet man all den seltsamen Bewohnern des Hauses. Und außerdem wird Dr. Freds heimlicher Wunschtraum ruchbar: Er will die Welt kontrollieren.

Aus sieben Jugendlichen, die zur Wahl stehen, wird ganz nach Wunsch ein Team aus drei Personen zusammengestellt. Jeder der sieben verfügt über spezielle Talente und



Schwächen. Außerdem hat jeder der verrückten Hausbewohner Ziele und Wünsche, die bei der Lösung des Spiels helfen oder aber behindern, ganz abhängig davon, wie man mit ihnen umgeht. Die Geschichte und die Aufgabe, Sandy zu retten, verändern sich, je nachdem, welche Teenager im Spiel sind und wie mit den Leuten und Dingen im Haus umgegangen wird.

Tastenbelegungen

Grafikmodi

[SHIFT+V] für VGA/MCGA-Modus
[SHIFT+E] für EGA-Modus
[SHIFT+C] für CGA-Modus
[SHIFT+H] für Hercules-Modus
[SHIFT+I] für Tandy 16-Farben-Modus

Allgemeine Tastaturbefehle

Person wechseln zu Dave [F1]
zweite Person [F2]
dritte 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 [Shift+D]
Scrolling ein/aus [Shift+S]
Spiel beenden [Ctrl+C]
Maus ein/ aus [Shift+M]
Joystick ein/aus [Shift+J]

Cursor-Steuerung

Falls keine Maus oder kein Joystick am Computer angeschlossen ist, kann auch mit der Tastatur gespielt werden. Bei der Tastatursteuerung werden entweder die Tasten mit den Pfeilen (auch Cursor-Tasten genannt) oder der Zahlenblock benutzt: 2 bewegt das Fadenkreuz nach unten, 8 nach oben etc. Die Tasten 1, 3, 7 und 9 setzen den Cursor direkt in die

Ecken des Displays, die geraden Zahlen sind für die Feinststeuerung



Spielstand laden/speichern

Damit der Computer auch einmal ausgeschaltet werden kann, ohne später das Spiel neu beginnen zu müssen, ist es möglich, den Spielstand zu speichern. Diese Option funktioniert aber nicht während der Schnittsequenzen. Es können bis zu zehn unterschiedliche Spielstände auf Diskette oder Festplatte abgespeichert werden. Früher schon gespeicherte Spielstände haben einen Stern im Namen, zum Beispiel „SPIEL*B“. Wenn unter diesen Spielständen etwas gespeichert wird, geht dort der alte Inhalt verloren. Zum Speichern einfach F5 drücken und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Um einen gespeicherten Spielstand zu laden, die Taste F5 drücken. Das funktioniert leider nicht in den Schnittsequenzen.

Das Spiel

Das erste, was nach dem Ladevorgang zu sehen ist, ist das Titelbild mit den Abbildungen von sieben Jugendlichen, aus denen das Team zusammengesetzt werden kann. Um das Team auszuwählen, werden die Bilder der Jugendlichen



angeklickt, die den Spieler neugierig machen. Im oberen Teil des Bildschirms ist dann eine kurze Beschreibung der Person zu sehen.

Dave (Sandys Freund) ist immer im Team, es können also zwei weitere Teenager aufgenommen werden. Die ersten beiden Bilder, die man anklickt, werden durch einen weißen Rahmen hervorgehoben, so daß sie dann aussehen wie das von Dave. Der Rahmen bedeutet, daß die Person auf dem Bild ins Team aufgenommen ist. Wenn die Wahl geändert werden soll, wird das entsprechende Bild einfach noch einmal angeklickt, dann kann jemand anderes ausgewählt werden. Die Geschichte und einige von den Rätseln werden je nach Kombination der Mitglieder unterschiedlich sein. Wenn die Wahl getroffen ist, **START** anklicken, um das Spiel zu beginnen. Wenn alle sich umdrehen und den Spieler anschauen, steuert er gerade Dave. Natürlich können nach Wunsch auch die anderen Teammitglieder gesteuert werden.

So sieht das Spiel in einer anderen Situation 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 spielbezogene Bemerkungen angezeigt.
- 2 Das Grafikfenster nimmt den meisten 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 sitzt direkt unter dem Grafikfenster: In dieser Zeile können Sätze konstruiert werden, die dem Spieler sagen, was er zu tun hat. Ein Satz besteht hier aus einem Verb und einem



oder zwei Hauptwörtern. Ein möglicher Satz wäre zum Beispiel „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. Es sind immer alle Verben sichtbar, die im Spiel zur Verfügung stehen. Sie werden sich im Laufe des Spieles auch nicht verändern.
- 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.



Hauptwörter (Objekte) können auf zwei Arten gewählt werden: Zum einen kann der Cursor auf jedes Objekt im Grafikfenster bewegt und dieses angeklickt werden. Außerdem haben die meisten Gegenstände auf dem Bild und alle Dinge, die eine Person bei sich führt, einen Namen. Wenn ein Objekt mit einem Namen angeklickt wird, so wird dieser in der Satzzeile erscheinen. Objekte können auch ausgewählt werden, indem man auf die Wörter im Verzeichnis unter den Verben klickt.



Um einen Spieler zu bewegen, wird aus dem Block mit den Verben „Gehe zu“ ausgewählt. Dazu den Cursor auf das Wort bewegen und es anklicken. Als nächstes wird der Cursor auf die

Stelle im Grafikfenster geführt, zu der der Spieler gehen soll. Diese wird ebenfalls angeklickt. Beim Anklicken einer offenen Tür 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 in der Satzzeile stehen, muß entweder das zuletzt gewählte Wort noch einmal angeklickt werden oder die Satzzeile selbst. Wenn nichts passiert, sollte der Satz noch einmal überprüft werden.

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



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



Maniac Mansion

1

[illegible]

I

[illegible]

SECTION 3

[illegible]

SECTION 4

[illegible]

SECTION 5

[illegible]

NUKE'M ALARMS



SECURITY SYSTEM
Model 21-6
Dialo Series II
(Nuclear Reactor not included)

*"Whenever I see a house with a Nuke'm System,
why I just keep on walking."
—Eddie the Weasel*

Owner's Disarmament Quick Reference Guide

© 1997, 1998, 1999 Lucasfilm Ltd.
All Rights Reserved
LUCASFILM



15

[illegible][illegible]

Zak McKracken

»Das Nachtecho«

Bigfoot gewinnt Kuß-Wettbewerb

Das Nachtecho

29. März, 1997

12,50 Mark

GEHEILIGTE MÄNNER SUCHEN GOTT AUF DEM GOLFPLATZ!

Weltall-Wesen
sorgen für
lange Leitung

**Dummheits-
Epidemie
von Außer-
irdischen im
Telefonnetz
verursacht!**

(Seite 2)



Pelziges Monster im Nationalpark

Zweiköpfiges Eichhörnchen
greift zwei
Camper auf
einmal an!



**AUßERIRDISCHER
RUMMELPLATZ
AUF DEM
MARS ENTDECKT!**



(Seite 4)

MORD-

ANSCHLAG

AUF ELTERN

MIT 36

EIERN

(Seite 2)

Das Nachtecho

Sie kennen
Sie alle –
weinen Sie mit!

Die 40
größten
Melancholie-
Melodien!

Dieses Doppel-
album enthält die
herzerzitternden
Hits wie:

Tränen
in meinem Bier

Mein Herz liebt dich,
meine Leber nicht

Du ließt mich
einfach sitzen,
für diesen
Macho-Fritzen

Erst gab es Küsse,
dann gab es Prügel

Tu mir nicht an,
was du
mir angetan hast

Du wolltest
immer nur das eine,
nur mein Geld

...und viele
andere mehr, alle
auf einer
DAT-Kassette.

Schicken Sie 99 Dollar an

Milo's
Miscable Musik
3074 Melody Lane
Harmony,
Louisiana 63972



Weltall-Wesen sorgen
für lange Leitung!

WELTWEITE DUMMHEITS-EPIDEMIE VON AUSSERIRDISCHEN IM TELEFONNETZ VERURSACHT.



Telefon-Gesellschaft Wissenschaftler behaupten, daß hinter der Vermittlungs-Fassade außerirdische Invasoren lauern.

Die Telefon-Gesellschaft bringt Freude in jedes Haus – und reizt sich dabei die Intelligenz der Kunden unter den Nagel! Eine mysteriöse Strahlung aus allen Telefonleitungen hat offensichtlich die Macht, selbst Nobelpreisträger in sabbernde

Idioten zu verwandeln!

Ein Pressesprecher der Telefon-Gesellschaft weigerte sich, einen Kommentar zu dieser weltweiten Lobotomie abzugeben. Aus gut unterrichteten Quellen war jedoch zu erfahren, daß Außerirdische die Kontrolle über diese unersetz-

liche Institution übernommen haben.

„Ich bin ganz sicher, sie kommen aus dem All“, sagt Dr. Paul Equinox, ein bekannter peruanischer Alienologe. „Die Telefon-Gesellschaft als erstes Angriffsziel war hervorragend gewählt!“

Nach Aussagen von Dr. Equinox begannen die außerirdischen Aktivitäten im Jahre 1947, als auch die ersten UFOs gesehen wurden. Nach der Übernahme aller Telefone begannen sie, einen 60-Hertz-Sumnton durch alle Leitungen zu senden.

„Dieses nervenzertreffende Signal verwandelt ganze Völker in vollkommene Volltrottel. Jeder, der ein Telefon in seiner Nähe hat, ist gefährdet.“

Dr. Equinox deutet auf einige Ereignisse der letzten

50 Jahre hin, die seine Theorie stützen: „Ist die Welt seit 1947 nicht viel dümmer geworden? Da gab es die Kommunisten-Jagden in den 50ern, die Hippies in den 60ern, die Watergate-Affäre in den 70ern, das Waldsterben in den 80ern und Ferienhäuser in der Antarktis in den 90ern...das ließe sich endlos fortsetzen.“

Wir sollten schleunigst die Telefon-Verbindungen kappen – bevor die anderen für immer bei uns aufliegen.“

Grafische Darstellung

des Intelligenz-Quotienten
Dumm & dämlich
Dumm
Dämlich
Normal

1947 57 67 77 87 97
Dr. Equinox Grafik beweist, daß die Bevölkerung seit 1947 um einiges dümmer wurde.

Mordanschlag auf Eltern mit 36 Eiern!

Ein 14-jähriger Junge wollte seine Eltern töten – indem er 3 Dutzend Eier in die Mikrowelle stopfte!

Laut Polizeibericht faßte Kenny Klingster den teuflischen Plan, nachdem es einen Streit gab, warum er nicht nur einfach Schokolade zum Abendessen kriegen könne. Der Teenager-Killer wartete, bis die Eltern in der Küche waren, um dann das tödliche Nahrungsmittel in die Mikro-

welle zu legen und diese einzuschalten.

„Es war kein Versehen – Kenny wußte genau, daß Eier in der Mikrowelle explodieren“, sagte Sergeant Max Moniker. „Wenn sein Plan geklappt hätte, wäre von den Eltern nur Rührei übriggeblieben.“

Glücklicherweise verließen die Klingsters die Küche, weil es an der Haustür klingelte – nur Sekunden bevor das mör-

derische Frühstück explodierte. Die eruptierenden Eier machten mehr Krach, als eine Geburtstags-Party bei der PLO.

„Wir dachten, Terroristen wären in unserer Küche“, sagte Mrs. Klingster. Aber es waren keine Terroristen; lediglich ein 14-jähriger Eierkopf, der sich unter seinem Bett vor der Polizei verstecken wollte.



Es war tödlich denn das 36. Ei, wenn genau 36 Eier in die Mikrowelle legt, sollte er sich nicht über das folgende Experiment wundern. In der Küche seiner seltsamen Großeltern gibt es normalerweise keine Telefonverbindungen.

Virtuelle Haustiere

Fin Fin – wer spricht da? Dangmashinchi

**Der
Renner
aus
Asien!**



Vorgestellt in FOCUS 27/1997

Nach **achtjähriger** Forschung – entwickelt mit einer **Investition von rund 70 Millionen US\$** – präsentiert Ihnen **FUJITSU Interaktive** ein unglaubliches, virtuelles PC-Kunstwesen von noch nie dagewesener Lebenslichkeit. „Fin Fin“ ist ein liebenswertes kleines Tier – halb Vogel, halb Delphin – das innerhalb Ihres PCs auf dem Planeten TEO lebt. Anfangs recht scheu, wird es sich bald an Sie gewöhnen und bei entsprechender Pflege und Erziehung zum echten Freund werden. **Fin Fin zeigt Emotionen wie ein lebendes Tier**, kennt Empfindungen wie Hunger oder Müdigkeit, kann Beziehungen aufbauen, reagiert auf Ihre freundlichen oder harschen Worte entsprechend positiv oder negativ und ist **erstaunlich lernfähig**. Auf Pfiff kommt Fin Fin angefliegen und zeigt auf Zuruf sogar akro-

batische Kunststücke. Kinder und Erwachsene können mit dem kleinen Geschöpf wie mit einem Haustier reden, es beim Fliegen und Essen beobachten und sich von der Flora und Fauna des Planeten TEO zaubern lassen. Die absolut neue Steuerungstechnologie über den mitgelieferten **Smart Sensor™** erfolgt völlig ohne Tastatur und Maus: der **Smart Sensor™** wird am PC-Gameport angeschlossen und ersetzt Augen und Ohren von Fin Fin. Sie kommunizieren mit Fin Fin per natürlicher Sprache, Gesang oder Gestik – Fin Fin merkt, wenn Sie in seiner Nähe sind und begrüßt Sie vielleicht sogar, wenn Sie den Raum betreten. Auch wenn Sie an Ihrem Computer arbeiten, müssen Sie auf Ihren kleinen Freund nicht verzichten – dann läuft Fin Fin falls gewünscht nebenbei in einem Windows95-Fenster.

Systemvoraussetzungen: Mind. Pentium®-PC mit 16 MB RAM, Windows 95, VGA-Grafik (mind. 640x480 HighColor / 16 Bit), Direct-X 3.0 Treiber, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 15-pin Gameport, CD-ROM-Laufwerk.

Deutsche Softwareversion auf CD-ROM, inkl. Handbuch.

Ohne Smart Sensor™
Best.-Nr. PK-360, nur

9880 DM

Inklusive Smart Sensor™
Bestell-Nr. PK-361, nur **DM 148,80**

Dieser Schlüsselanhänger hat es wirklich „in sich“ und wird auch Sie in Verückung bringen: In dem ca. 5 cm großen, runden Gehäuse lebt eine **kleine elektronische Katze**, die von ihrem Besitzer viel Pflege, Erziehung und Aufmerksamkeit fordert.

Die Spielidee dieses batteriebetriebenen Elektronikspiels erfreut sich bei Jung und Alt riesiger Beliebtheit. Ein LCD-Display bildet die Katze ab und zeigt dem Besitzer darüber hinaus **10 Grafik-Symbole**, mit denen verschiedene Funktionen ausgelöst werden können. Wie ein richtiges Lebewesen hat auch das „Dangmashinchi“ verschiedenste Bedürfnisse: Sie müssen es füttern (mit Essen, Getränken und Süßigkeiten), bei Bedarf säubern, mit ihm spielen, es schlafen lassen oder mit Spritzen und Tabletten behandeln, wenn es krank wird. Auch Erziehung ist gefragt, wenn es einmal ohne Grund schreit...

Der Besitzer wird durch Piepstöne aufmerksam gemacht und verständigt sich mit dem Lebewesen über **3 Knöpfe**, mit denen die 10 Symbol-Funktionen angesteuert werden.

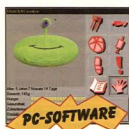
Allzusehr sollte man seine Katze aber nicht vernachlässigen – denn wie im richtigen Leben leidet sie darunter und könnte im schlimmsten Fall sogar es daran sterben...

Dangmashinchi,
Bestell-Nr. SD-125



Abb. ähnlich

HatchACookie



Ein allerliebtestes Hühnchen wartet in der Task-Leiste von Windows 95 auf seinen Besitzer.

Bei entsprechender Fürsorge des Besitzers gedeiht das Tierchen nicht nur monatlang, sondern entwickelt auch eine gewisse Intelligenz. Mangelnde Pflege oder übertriebene Züchtigung verkürzen die Lebensspanne.

- ▶ **Lebensdauer je nach Pflege mehrere Lebensjahre** (dann kann von vorne begonnen werden).
- ▶ **Animierte 3D-Gratik**

- ▶ **digitale Soundeffekte**
- ▶ **erscheint gegebenenfalls auch selbstständig am Bildschirm.**

Deutsche Vollversion auf CD-ROM für Win. 95,
Bestell-Nr. PK-359

1880 DM



Verwenden Sie für Ihre Bestellung den Bestellschein des PEARL-Katalogs (in der Heftmitte) oder bestellen Sie einfach per Internet:

www.pearl.de

Telefon: 0180 / 555 82 · Fax: 0 76 31 / 360 - 444

PEARL
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

CompuServe: GO PEARL · BTX: PEARL

PEARL Handels GmbH
Tel.: +41-61-333 11 40
Fax: +41-61-333 12 22

PEARL Österreich
Tel.: +43-6 60-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15

Das Nachtecho

Auf Heller und Pfennig – alles auf einer Karte!

Experten sind sich einig, daß es nur noch eine Zeitrage ist, bis Münzen und Geldscheine total ausgestorben sind. Die große Popularität der CashCard (eingetragenes Warenzeichen) hat die Dollars und Cents auf die Reise geschickt, die schon der Blaual, die Ozon-Schicht und die grünen Wälder angeregt haben.

Hier sind nur einige Beispielen, wie sich die neue Währung ausgewirkt hat:

- Die US-Münze hat vor längerer Zeit aufgehört, Geld zu drucken. „Wir haben nur noch eine Angestellte, die und kummert sich auch nur noch um ihre Fingernägel.“

- Ignitophobie, oder die Angst vor Bakterien auf Geldscheinen hat sich über die gesamte Welt verbreitet. „Die Opfer denken, daß Geld der Seuchenherd Nummer Eins ist“, sagt Dr. Max Shylock, ein Experte auf diesem Gebiet.

- Kleidung mit nur einer einzigen Tasche ist der jüngste Modetrend. „Da niemand mehr Bargeld mit sich herum schleppen, braucht man auch keine vier Taschen mehr“, sagt Mode-Designer Mel. N. Colla. „Eine CashCard ist so viel kleiner als ein fettes Portemonnaie. Außerdem liest man seinen Kontostand einfach von der Karte ab. Und ausgegebene Taschen waren sowieso nie modisch tragbar.“

- Beizler fragen schon gar nicht mehr nach Kleingeld, sondern nach einem kleinen Guthaben, daß Sie auf ihre CashCard überweisen sollen.

Essen Sie, soviel Sie wollen, wann Sie wollen... Mit der erstaunlichen

Reiß-verschluß-Diät

Na los! Essen Sie zehn Eissen-Eisbecher! Keine Angst! Werfen Sie das Buch mit den Gymnastikübungen aus dem Fenster! Nur Mut! Verwandeln Sie Ihre Figur in die schlanken, sexy Formen, die Ihnen zu stehen. Das ist gar kein Problem mit der unglaublichen Reißverschluß-Diät. Das ist die Diät, die das Abnehmen zum Vergnügen macht – DENN SIE KÖNNEN OHNE EINSCHRÄNKUNGEN ESSEN, WAS UND WANN SIE WOLLEN, UND TROTZDEM ABNEHMEN!

Das ist unser Geheimnis: Ein Spezial-Chirurg setzt einen Reißverschluß direkt auf Ihre Bauchhöhle! Nachdem Sie also die zehn Eisbecher gegessen haben, öffnen Sie den Verschluß und holen Sie einfach wieder heraus! Essen Sie, was und wieviel Sie wollen, aber da Sie alles aus dem Magen entfernen, können Sie auch kein Fett ansetzen. Sie erleben immer noch das tolle Gefühl des Essens: das Schmecken, das Kauen, das Schlucken. Der einzige Unterschied ist, daß Ihr Magen trotzdem leer bleibt. Und wenn Sie nichts im Magen haben, verlieren Sie die Pfunde so schnell wie ein Schmetterling seinen Kokon abstreift!

Also, warum sich selber mit Diät quälen, wenn die UNVERGLEICHICHE REISSVERSCHLUSS-DIÄT Ihre Gewichtsprobleme auf die einfache Art lösen kann?

Schicken Sie 24.999 Dollar an:

REISSVERSCHLUSS-DIÄT
3029, Tucka Way, Bulgoover, Maryland 31056



Kleingeld rettete ihm das Leben.

Mit einer Münze aus dem Autowrack befreit.



Sie stellt sich immer Größeres vor, als das Welt vor dem Vorherigen gestaltet hat.

Nachdem er drei Tage lang in seinem übergeschlagenen Toyota gefahren war, konnte Walt Wheelie das Auto auseinandernehmen und sich befreien – indem er einen Pfennig als Schraubenzieher benutzte!

„Mein Leben ist zumindest einen Pfennig wert.“ sagte der Münz-Mechaniker, als er sich seinen Lebensweg noch einmal in Erinnerung rief, bei dem er sogar das Fell einer Ratte trockenleckte, um zu überleben.

Die Tortour begann, als Walt Toyota auf einer regennassen Fahrbahn bei Winnemucca, Nevada, ins Schleudern geriet und kopfüber in einer Schlucht landete.

Im Autowrack eingeklemmt, konnte Walt nur den linken Arm bewegen und fand in Reichweite nichts anderes als einen Pfennig-Münze. „Ich fing sofort mit der Arbeit an.“ sagte der Mann, der um sein Leben schraubte. „Glücklicherweise waren einige Schrauben recht locker.“

Walt schraubte mit der Münze das Armaturenbrett, Lenkrad, Beifahrersitz und Türverkleidung ab. Seinen Durst stillte er, indem er den feuchten Pelz einer Ratte ableckte, die gerade ein Nest aus dem Sitzpolster bauen wollte.

Nach drei Tagen konnte der Münz-Mechaniker endlich die Beifahrertür öffnen und sich aus dem Wagen befreien. Dann lief er schließlich 6 Kilometer zum nächsten Rasplatz. Daran denkend, daß dieser Glückspfennig ihm das Leben gerettet hatte, versuchte er sein Glück an einem einarmigen Banditen. „Es kamen aber nur zwei Zitronen und eine Wassermelone. Wahrscheinlich hatte ich das ganze Glück im Pfennig verbraucht.“

Bigfoot gewinnt Kuß-Wettbewerb

Duzende von Teilnehmern sahen ihre Träume von Ruhm und Reichtum dahinschmelzen, als Bigfoot einen neuen Weltrekord im Dauerkuß aufstellte.

Der neckische Neandertaler schnappte sich den 25.000 Dollar-Preis mit einem 18 Stunden, 22 Minuten dauernden Schmaizer. Seine Partnerin, Fortinspektörin Ursula Muldoon, sagte, daß Bigfoot die Idee dazu aus einer Zeitung bekam, die ein Camper liegen gelassen hatte.

„Er ist sehr zärtlich für einen solch groß gebauten Jungen, aber sein Kuß hat etwas ganz besonderes“, sagte Muldoon, die ihre Hälfte des Geldes für die Rekonstruktion ihrer Zähne ausgeben wird. „Er küßt wie eine warme, feuchte Kokosnuß.“

Nach seinem haarsträubenden Siegestanz hatte der Affenmensch noch die Kraft, alle Preisrichter und fast alle anwesenden Journalisten zu küssen. Zum Finale sprang das urige Urzeimonster noch an die Decke und saugte sich dort mit seinen Lippen für fünf Minuten fest.

SCHATZKAMMER ÖFFNEN? EIN KINDERSPIEL!

Zwei Archäologen in Ägypten öffneten aus Versehen einen Geheimgang, indem Sie auf einer Wand "3 in einer Reihe" spielten!

Doch als die verblüfften Buddler durch den Geheimgang in eine Schatzkammer kamen, warf sie ein unbekanntes Wesen wieder hinaus.

Eine chinesische Nachrichten-Agentur berichtet, daß zwei Ägyptologen auf einer abgelegenen Grabungsstelle nahe Hum-bi (Ägypten) arbeiteten. „Es war ein harter Tag“, sagte Grabungsleiter Dr. Leopold Wiskbrum. „Wir machten eine Pause und spielten 3-in-einer-Reihe auf einer Wand. Plötzlich öffnete sich die Wand und vor uns lag dieser gigantische Tunnel.“

Die Ägypter waren bekanntlich große Freunde der Wandmalerei. Vielleicht hat das Muster unseres Spiels einen geheimen Mechanismus ausgelöst.“

Die Forscher Forscher schnappten sich eine Fackel und



Ein seltsames Wesen warf die beiden Forscher mit Wut aus der Schatzkammer.

gingen durch die geheimnisvolle Öffnung. Aber nachdem sie einen dunklen Raum erreichten, der höchstwahrscheinlich eine Schatzkammer war, hörten sie einen markenschütternden Schrei. „Es klang, als ob die Kreatur fluchen oder gar uns verfluchen wollte“, sagte Wiskbrum.

Plötzlich und ohne jede Warnung schnappte sich das seltsame Wesen die beiden Schatzsucher und warf sie einfach aus

der Kammer hinaus. Die Archäologen landeten unverletzt wenige Meter vor der Öffnung. Aber als Sie in die Kammer zurückkehren wollten, war die Wand wieder verschlossen. „Wir spielten noch einige Runden, aber das hat nicht geholfen“, sagte Wiskbrum betruht. „Das Wesen hat anscheinend den Auslöser verändert. Also probieren wir jetzt andere Methoden aus. Im Augenblick spielen wir 'Galgennärrchen'.“

Geld...
Macht...
Glück...



Das kann alles dir gehören mit dem fantastischen:

Kraft-Kristall!

Vor vielen Jahrtausenden ließen Astronomen eine Handvoll spezieller Kraft-Kristalle auf der Erde zurück, bevor sie wieder in ihre Heimat in den Planeten zurückflogen. Diese Kristalle waren nur für spezielle, glückliche, verdiente Ausgewählte bestimmt um:

- Glück zu bringen
- Schuppen zu beseitigen
- Reichtum anzuziehen
- Beim Bingo zu gewinnen
- Das Ansehen zu steigern
- Unerwünschtes Körperhaar zu entfernen
- Wahre Liebe zu finden

Bist du einer der speziellen, glücklichen, verdienten Ausgewählten, der einen solchen Kristall besitzen darf? Wenn du dazu gehörst, wird es dir deine innere Stimme in diesem Augenblick sagen. Wenn du es weißt, fühlst oder hörst, schicke 59 Dollar an:

Elmos Haus für
Kraft-Kristalle
929 Chipwa Way
Rockwood, Nevada
79302

Erschöpfungssymptom nimmt seltsame Formen an

Der "Jet Lag" macht den Flug zur Folter!

Die Wissenschaft mag zwar das Rezept gegen Schnupfen gefunden haben, aber für ein viel allgemeineres Problem gibt es noch keine Medizin: Den "Jet Lag".

Jüngste Untersuchungen von Streß-Wissenschaftlern zeigen, daß neben der Müdigkeit immer neue Jet-Lag-Symptome auftreten. Hier eine Liste der wichtigsten Dinge, die alle Langstrecken-Flieger wissen sollten:

● Alle Passagiere scheinen gleich auszusehen. „Für einen

ge-jetlagten Viel-Flieger sieht es aus, als ob immer die gleichen Leute im Flugzeug sitzen. Das stimmt natürlich nicht“, sagt Dr. Hans Kornnutt, Streß-Forscher. „Diese Erscheinung hängt damit zusammen, daß es nur noch eine Fluglinie, Air Airlines, gibt. Deswegen sehen alle Flugzeuge und Flughäfen identisch aus, und daher kommt die Einbildung, auch die Passagiere seien immer die Gleichen.“

● Die Opfer vergessen und verlieren mehr und mehr Dinge. „Unsere Putzfrauen haben in letzter Zeit alle Hände voll zu tun“, meinte ein Angestellter von

Air Airlines. „Die finden so viele Geldtaschen, Schlüssel, Sonnenbrillen, Feuerzeuge und sogar Tickets, als ob gerade Schlüsselloch war.“

● Stewardessen sind nicht immer bereit Laune. „Sie leiden genauso unter dem Jet Lag wie die Passagiere“, sagt die ehemalige Stewardess Hanna Luft. „Sie beschimpfen die Passagiere und räumen noch nicht mal die gebrauchten Essens-Tablets auf – wenn man überhaupt eines kriegt. Manchmal müssen sich Passagiere mit einem Glas Wasser und einem Zahnscherer zufrieden geben!“



Massenbräunung auf mehr Hochzeiten denn je! Massenbräunung-Tage in Millionen:

30,
15
5
1947 57 67 77 87 97

Die Verheirathung von Massenbräunern hat seit 1947 stetig zugenommen, sagen Experten.

Das Nachtecho

Mechaniker enthüllt:

ICH VERWANDELTE EINEN CAMPING-BUS IN EIN RAUMSCHIFF!

Ein Volkswagen-Mechaniker behauptet, daß er ein interplanetarisches Raumschiff gebaut hat - mit der Hilfe von zwei Studentinnen aus Talet.

„Die beiden Mädchen rollten ihren alten VW-Kasterwagen in meine Werkstatt“, sagt Otto Lugrensch, der zu dieser Zeit einen Wagen abschmierte. „Ich fragte,

ob ich die Ventile nachstellen sollte, aber sie sagten, nein, ich solle ein Raumschiff daraus bauen. Ich habe derart gelacht, daß ich mir sogar selber Öl ins Gesicht gespritzt habe.“

Doch das Kichern des Schraubenschlüssel-Schwingers erstarb schnell, als die beiden Studentinnen einen Plan mit den Ausweitungen vorlegten. „Sie sagten, daß ihnen diese Pläne von einem Außerirdischen im Traum

gegeben wurden. Ich hab ja schon einige ausländische Auto-Handbücher gesehen, aber das war das seltsamste meiner Karriere!“

Nach sorgfältigem Lesen der Anleitung fand Otto heraus, daß er alle Teile in seiner Werkstatt hatte und fing sofort mit der Arbeit an. „Glücklicherweise kaufe ich gerne Kaugummi, denn davon brauchen wir eine Menge zum Abdichten.“

Mit ausgeleiertem Kiefer schufte der Werkstatt-Besitzer rund um die Uhr, assistiert von den beiden Uni-Schönheiten, die in der Zwischenzeit auch zwei Weltraum-Anzüge zusammenbauten. „Es kostete rund eine Woche verdammte harte Arbeit, um alles fertig zu kriegen“, sagt Otto. „Alles in allem war es ein sehr bewegendes Ereignis.“

Dann entschloß man sich zu einer Testfahrt. „Sie ließen den Wagen an und ich dachte, wir fahren einmal um den Block. Aber, schwups, schon waren wir einmal um den Mond!“ Die Mädchen landeten den Camping-Bus wieder auf der Erde, dankten Otto und hoben ab. „Manchmal wünsche ich mir, ich wäre mitgeflogen“, seufzte er.

Eine Reise
durchs Bermuda-
Dreieck für nur

\$99

Dies ist die ultimative „Tafelberg-Unterfahrt“ durch das Bermuda-Dreieck, die Strände, das schimmernde Wasser, die phantastischen Kristalle, die verschwundenen Flugzeuge und Schiffe und das alles während einer Instrumental-Tour durch das Bermuda-Dreieck und schließlich kommt die musikalische Unterhaltung. Wir garantieren dafür, oder es gibt das Geld zurück. Schreiben Sie 24 Dollar für unseren kostenlosen Katalog an: DIVE WIND TOURS, 1403 Breezy Street, Aventura, Florida.

Verwandeln Sie Ihren Müllschluck-
er in eine Küchenmaschine
mit dem preiswerten

Blend-O-Mat



- Eine Einzelportion für Schmolzen, Mäusen, Perikeren, Verfallszeiten und Nudeln!
- Zeitersparnis selbst den härtesten Essen in Sekunden!
- Ganz oberflächige Ein-Knopf-Bedienung!
- Ganz oberflächig zu reinigen!
- In zwei Minuten abgeschlossen!

Jetzt können auch Sie all die tollen Sachen, die Sie im Fernsehen sehen, selber zubereiten. Mit dem erstaunlichen Blend-O-Mat, der Küchenmaschine die Sie eigent-

lich schon haben! Bauen Sie den Blend-O-Mat einfach nur unter dem Müllschluck in ihrer Spüle ein. Dann benutzen Sie die Schneidkraft des Schluckers für kreatives Kochen! Machen Sie aus Tomaten einfache Ketchup. Aus normalen Steaks einfache Tartar. Verwandeln Sie langweilige Kost in gastronomische Leckerbissen. Mit Blend-O-Mat, der Küchenmaschine, die Sie sofort benutzen können!

Wie zu bestellen, schicken Sie 19,95 Dollar an:

Blend-O-Mat, Inc., 2274
Hillway Drive, Kew-Forest
Ave., New York



Ein neuer Scherz: Nur Gefängnis oder gar der Tod? Das blanke die Strafe für die Studenten sein, die die Weltgeschichte ändern wollten und der Sphinx eine Graue-Max-Nasenbrille aufsetzten.

Ägyptische Scherzbolde verwandeln Sphinx in Grueso Marx!

Ein paar angeheiratete College-Jungen erlaubten sich den Scherz des Jahrhunderts, indem sie eine riesige Nasenbrille auf dem Riechkolben der Sphinx installierten.

Touristen und Einwohner waren gleichermaßen verblüfft, als der Bewacher von Gizeh sich über Nacht in den Witze-reißenden Marx-Brother verwandelte. Die jetzt gar nicht mehr

komischen Scherzbolde erwartete aber eine lange Gefängnis- oder sogar die Todesstrafe, denn die ägyptische Regierung verurteilt jede Art von Vandalismus an nationalen Kunstschätzen. „Wir haben die Sphinx nicht verunstaltet, sondern ihr nur die Nase zurückgegeben“, sagte einer der Sphinx-Bekleider, Mahmud Mukimuk, der gefaßt wurde, als er vom Täter fliehen wollte.

„Mir kam die Idee, als ich letzten Sommer einen Ferienjob bei der Telefon-Gesellschaft hatte. Wir dachten, daß diese Aktion einen völkerverbindenden Effekt hätte. Dann hätten wir die Ägypter dazu aufgefordert, der Freiheitsstatue einen Turban zu wickeln. Aber anscheinend war das Ganze doch eine sehr dumme Idee.“

Das Nachtecho

Golf-Guru
in Lebensgröße

GEHELLIGTE MÄNNER SUCHEN GOTT AUF DEM GOLFPLATZ!

Ein nepalesischer Guru und ein afrikanischer Hexen-Doktor behaupten, ein höheres Bewusstsein zu erlangen, indem sie eine Runde Golf spielen!

Die göttlichen Golfer treffen sich regelmäßig auf Golfplätzen in aller Welt und erstatten Zuschauer mit ihren mystischen Kunststücken und ihren niedrigen Punktzahlen.

„Sie brauchen noch nicht einmal einen Golfwagen – sie schweben einfach über den Platz“, bemerkte der verärgerte Caddy Lance Lugalot. „Aber eines muß ich diesen Jungs lassen – ihre Punktzahlen liegen immer zwischen 18 und 23. Ich habe sie mal zwei ‘Hole in Ones’ schlagen sehen – mit ein und demselben Ball!“

Die gläubigen Golfer behaupten, daß Golf eine Art Meditation ist, und daß sie psychokinetische Kräfte nutzen, um den Ball zu lenken.

„Das Geheimnis steht in meinem Buch ‘Wie Du Dein Selbstbewusstsein erhöhst und Deine Golf-Punktzahl senkst’,“ kommentierte der ballbesessene Swami Flotanwanda.

Der Schläger-schwingende Schamane, Nomo Slicimono, sagt, daß diese revolutionären Golf-Techniken nichts neues sind. „Diese Methode, und vieles andere auch, wurde meinem Volk vor 50 Jahren aus dem Aufbruchzeiten gelehrt.“

Was kommt als nächstes für die beiden Putt-Profi? „Wie jedes Wesen streben auch wir nach Perfektion“, sagte der zwingende Swami. „Am Tag, an dem wir jeder einen Kurs mit einem Schlag durchspielen können, werden wir dem großen Gott des Golfs direkt gegenüberstehen.“

Pelziger Terror im Nationalpark

Zweiköpfiges Eichhörnchen greift zwei Camper auf einmal an!



Zwei Köpfe sind besser als einer? Nicht, wenn es nach dem geschackelten Kamper geht, die dieses pelzige Ungeheuer abwehren mußten.

Ein Liebespaar, das am Mt. Rainier campete, bekam gleich eine doppelte Biss-Aufforderung, als es von einem bösrartigen, zweiköpfigen Eichhörnchen bedroht wurde.

Der doppelt knackende Nußknacker riß einfaß Hector und Sheila Needlebaums Zelt auf, drängte die beiden in eine Ecke und wollte entscheiden, wen er angreifen sollte.

„Die beiden Köpfe wurden sich wohl nicht einig.“ sagte Sheila.

„Ein Kopf schnappte nach mir, während der andere auf Hector zuing. Ich dachte, es würde sich jetzt in zwei Teile teilen.“

Das mutierte Monster entschied sich schließlich, beide gleichzeitig anzugreifen. Als es schließlich zwischen die beiden sprang, raste das Pärchen aus dem Zelt und sprang in sein Auto.

Aber gerade als Sheila dachte, der Schreck sei vorbei, zerriß das siamesische Säugtier das Stoffverdeck ihres Cabriolets. Sie mußte voller Grauen zusehen, wie sich das Eichhörnchen in Hectors Friseur und Ohrläppchen zugleich verbiß.

Sheila packte den doppelköpfigen Nager am Schwanz und warf ihn aus dem Fenster. Dann fuhr sie den armen Hector sofort ins nächste Krankenhaus. „Ich wollte doch nicht, daß er gleich eine doppelte Tollwut abkriegt.“ sagte sie.

Gondolieri singen für lebensrettende Delphine!

Umlauber in Venedig schmunzeln gern beim Gesang der Gondolieri und ahnen nicht, daß der Gesang eigentlich den Ohren der Delphine gilt.

Die Begründung ist einfach: Schon oft sind einige der barierten Bootleute aus ihren Gondeln gefallen und wurden dann von Delphinen gerettet.

„Touristen denken, wir singen für sie, weil sie Geld haben.“ sagte Gondolieri Alberto Albacoro. „In Wahrheit geben wir den Delphinen Signale, wo unsere Gondeln sind, damit sie schneller zu Hilfe kommen, wenn wir unser Gleichgewicht verlieren.“



Episoden der Tiefe? Gondolieri behaupten, daß sie nur für Flippers Verwandte singen und nicht für die Touristen.

Alberto selbst wurde schon einmal von einem verspielten Tümmler gerettet. Der Delphin hielt ihn solange über Wasser, bis Rettung kam.

„Der singende Gondolieri ist ein nettes, romantisches Image“, sagte der stimmungswichtige Vene-

zier. „Aber wir tun es eigentlich nur, weil Singen besser ist, als als Fischfutter zu enden. Tatsächlich können nicht einmal die Hälfte der Gondolieri einen einzigen Ton vernünftig halten, aber sie trällern trotzdem.“

Fellschirm-
springer!
Sind sie es leid...



...immer am selben
Soll zu hängen?

...sich wie ein Fisch
im Netz zu fühlen?

...sich im Schirm
zu verwickeln?

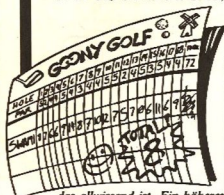
Wenn Sie auch eine Frage mit „Ja“ beantworten können, dann sind Sie ein Fall für den ungelieblichen JUMPTY DUMPTY-Fellschirm. Das ist der Fellschirm, der sich automatisch in Luft auflöst, kurz bevor Sie Mutter Erde herabstürzen. Sagen Sie: „Lebwohl“ zum Auswickeln und Eingucken des Fellschirms nach der Landung. Nie mehr in Bäumen, an Kirchenwänden oder Hochspannungslinien hängenbleiben. Nie mehr unter dem Fellschirm landen (unter den Fellschirm springen als „Mond-Don-Lock“ bezeichnen). JUMPTY DUMPTY Szenario Computer stellt fest, wenn Sie nur noch wenige Meter über dem Boden sind. Dann lösen sich Fellschirm, Sockel und Rückkack sofort in Luft auf – und Sie haben keinen Ärger mehr. Mit JUMPTY DUMPTY sind Sie sofort reisebereit, wenn Sie am Erdboden angekommen sind!

Schicken Sie 12.999€ an:
Epo Christo Imperium
4682 Flaga Way
Thurs Falls
Montana 59705



Erreichen Sie ein höheres Selbstbewußtsein und niedrigere Golf-Punktzahlen!

Hast du dir je gewünscht, mehr aus deinem Leben zu machen? Hast du dir je gewünscht, nur 28 Punkte beim Golf zu haben? Ich bin hier, um dir zu sagen, daß beides schon in dir steckt! Mein Name ist Swami Holanwanda. Mein Buch wird dir die schlummernde Kraft zeigen, die jedes Wesen besitzt, um sein eigenes Schicksal zu bestimmen. In dir sitzt ein höheres Selbst,



das allwissend ist. Ein höheres Selbst, daß dein volles Potential ausschöpfen kann. Ein höheres Selbst, das dir sagen kann, wie du dein Putten verbessern kannst.

Es steht alles in meinem Buch WIE DU DEIN SELBSTBEWUSSTSEIN ERHÖHST UND DEINE GOLFPUNKTZAHL SENKST. Es wird dir zeigen, wie du mit diesem höheren Selbst in Kontakt trittst. Und mit etwas Glück ist dieses höhere Selbst ein Arnold Palmer, ein Jack Nicklaus oder ein Bernhard Langer.

HIER SIND NUR EINIGE DER GEHEIMNISSE, DIE MEIN BUCH ENTHÜLLT:

Wie du einen Weg zu innerem Frieden findest.

Wie du einen Weg zum 19 Loch findest.

Wie du die Gier nach materiellen Dingen vermeidest.

Wie du Sand-Bunker vermeidest.

Wie du deine wahre Bestimmung erfahren kannst.

Wie du deinen besten Schlag erfährst.

Wie du die Antworten zu allen Fragen findest.

Wie du den richtigen Caddy findest.

Wie du ein schlechtes Karma los wirst.

Wie du wahres Glück findest.

Wie du den richtigen Abschlagplatz findest.

Wie du deinen Geist ruhig und aufrecht hältst.

Was zu tun ist, wenn dein Leben an einem Hindernis Halt macht.

Was zu tun ist, wenn dein Ball im Wasser landet.

Eine einfache Technik, vollkommene Ruhe zu erreichen.

Eine einfache Technik, das Grün zu erreichen.

LESEN SIE SELBST, WAS ZUFRIEDENE ANHÄNGER SAGEN:

„Ihr Buch ist fantastisch. Nachdem ich vier Kapitel gelesen hatte, konnte ich schon über die Wasser-Hindernisse laufen!“ – G.L., Nicasio, Kalifornien

„Wenn ich jetzt Golf spiele, suche ich nicht den richtigen Schläger aus – der richtige Schläger sucht mich aus!“ – D.G., Boston, Massachusetts

„Am besten gefiel mir das Kapitel: Wie du dein Karma und deinen Golfwagen säuberst.“ – G.K., Altoona, Pennsylvania

„Nach der Lektüre ihres Buches spielte ich einen Platz mit nur 24 Punkten – aber ich hielt die Schläger falsch herum!“ – K.R., Gualala, Kalifornien

„Ich las das Kapitel 1 und schlug meinen Chef bei einer Partie Golf um 40 Punkte. Er feuerte mich. Dann las ich Kapitel 2 und sah, daß ich den Job sowieso nicht brauchte!“ D.M., Reno, Nevada

VERSCHLAGEN SIE NICHT DIESE EINMALIGE CHANCE!

Lesen Sie mein Buch und halten Sie Ihr Leben und Ihr Golfspiel von fremden Einflüssen fern. Schicken Sie mir nur 9,95 Dollar und ich schicke Ihnen ein Exemplar meines Buches direkt aus meinem Tempel in Nepal. Und die ersten tausend Einsender erhalten kostenlos einen GolfBall, gesegnet von meinem Lehrmeister Swami Skorowanda.

Friede sei mit dir, und mögen die Wasser der Glückseligkeit die Sandbunker deines Herzens überfluten.

Schicken Sie 9,95 \$ an:
Swami Holanwanda
111 Leavenworth Street
Rancho, Nepal

Name _____
Adresse _____
Stadt _____
Land _____
☐ Hier antworten, wenn Sie Ihren eigenen Golfclub herstellen wollen (Rücksendung folgt später)





ZAK MC KRACKEN

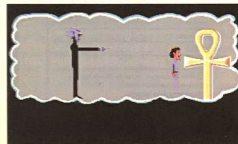
AND THE ALIEN MINDBENDERS



Wir schreiben das Jahr 1997, und die Welt ist so dumm wie noch nie... Außerirdische haben eine Dummheitsmaschine gebaut, die langsam jedermanns Intelligenzquotienten herabsetzt. Am schlimmsten ist aber, daß die einzige Person, die die Aliens stoppen kann, der Boulevard-Reporter Zak McKracken ist, der sich für seine Zeitung die tollsten Geschichten über vegetarische Vampire und fleischfressenden Blumenkohl ausdenkt.



Aliens haben die Telefongesellschaft übernommen... Das klingt genau wie eine von Zaks verrückten Geschichten. Aber während ihm das sowieso niemand abnimmt, findet er drei Leute, die er nicht mehr überzeugen muß: Annie, Chefin einer archaischen Gesellschaft, und ihre Freundinnen Leslie und Melissa, die mit einem umgebauten Wohnmobil zum Mars geflogen sind. Die vier müssen die Teile eines uralten Puzzles zusammenfügen, die Aliens demaskieren und schließlich die Dummheitsmaschine zerstören.



Spielsteuerung



Einstellen der Grafikmodi

Wenn das Spiel geladen ist, versucht es, den Typ der Grafikkarte automatisch einzustellen. Es ist jederzeit möglich, auf andere Grafikmodi umzuschalten, wenn es notwendig sein sollte:

- [Shift+V] - MCGA-Modus
- [Shift+H] - Hercules-Modus
- [Shift+E] - EGA-Modus
- [Shift+T] - Tandy 16-Farb-Modus
- [Shift+C] - CGA-Modus
- [Shift+B] - CGA-SW-Modus

Um das Spiel automatisch im eingestellten Modus zu starten, kann es dann zukünftig mit **ZAKP** als Startkommando gestartet werden.

Tastaturbelegung

Zak	[F1]
Annie	[F2]
Melissa	[F3]
Leslie	[F4]
Laden / Speichern	[F5]
"Cut-Scene" abkürzen	[ESC]
Neustart	[F8]
Pause	[Leertaste]
Nachrichten-	
Geschwindigkeit schneller	[>]
Nachrichten-	
Geschwindigkeit langsamer	[<]
Ton ein / aus	[F6]
Spiel abbrechen	[Ctrl-C]
Spiel sichern	[Shift+W]
Spiel laden	[Shift+R]
Maus ein/ausschalten	[Shift+M]
Joystick ein/ausschalten	[Shift+J]

Cursor-Kontrolle

Sollte keine Maus oder kein Joystick installiert sein, kann auch mit Hilfe der Tastatur gespielt werden. Für die Kontrolle des Cursors über Tastatur werden die Pfeiltasten oder die Nummertastatur benutzt. Die Ziffern 1, 3, 7 und 9 setzen den Cursor direkt in die Ecken der Grafik-Anzeige. Die Ziffern 2, 4, 6 und 8 dienen zur feineren Steuerung.

Tastatur-Kommandos

Q Push	W Open	E Walk to	R Put on	T Turn on
A Pull	S Close	D Pick up	F Take off	G Turn off
Z Give	X Read	C What is	V Use	B Switch

Alle benutzten Verben sind auch auf der Tastatur zu finden. Eine Taste entspricht dabei einem Verb. Die Tasten sind genauso belegt, wie die Verben auf dem Bildschirm angeordnet sind. Die Tasten Q W E R T entsprechen also den fünf Verben aus der oberen Reihe, die Tasten A S D F G denen der mittleren und die Tasten X C V B denen der unteren. Ebenso kann das Inventar von der Tastatur aus erreicht werden. Mit U und J wird das Inventar von oben nach unten bewegt; mit den Tasten 1 und 0 erreicht man die beiden oberen Objekte, mit K und L die beiden unteren.

So spielt man

Nach der Titelszene steht Zak in seinem Schlafzimmer. Wenn er sich umdreht und unten einige Wörter erscheinen, kann es losgehen.



1 Die Nachrichtenzeilen sind die beiden Zeilen am oberen Bildschirmrand. Alles, was die einzelnen Personen sagen, und alle anderen spielbezogenen Texte erscheinen hier.

2 Das **Animationsfenster** nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Es zeigt das Spielfeld aus der Sicht einer Filmkamera.

3 Die **Satzzeile** befindet sich direkt unter dem Animationsfenster. Sie wird benutzt, um Sätze zusammenzubauen, die den Personen ihre Anweisungen geben. Ein Satz besteht aus einem Verb und einem oder zwei Objekten (Gegenständen). Ein Beispiel für einen Satz wäre: „Benutze Buntstift mit Tapete“. Verbindungswörter wie „mit“ werden automatisch vom Programm eingesetzt.

4 **Verben** müssen aus der Verbenliste ausgewählt werden, indem man sie mit dem Cursor anklickt. Es empfiehlt sich, „öfter einen genauen Blick auf die Verben zu werfen: Manchmal verändern sie sich, um auf neue Situationen im Spiel einzugehen.“



5 Die **Inventarliste** befindet sich direkt unter den Verben. Jede Person führt eine genaue Liste der Gegenstände, die sie bei sich hat. Am Anfang des Spiels verfügt Zak über nur einen Gegenstand. Wenn eine Person einen Gegenstand nimmt, erscheint sein Name auf der Inventarliste. Die Tragkraft der Personen ist unbegrenzt. Stehen mehr als vier Gegenstände auf der Liste, erscheinen zwei Pfeile zwischen den Wörtern. Durch Anklicken der Pfeile wird der Rest der Liste sichtbar.

Objekte (Gegenstände) können auf zwei Arten ausgewählt werden. Zum einen kann der Cursor auf das Bild des Gegenstands im Animationsfenster bewegt und geklickt werden. Alle wichtigen Objekte sind so erreichbar. Sie haben auch einen Namen, der dann in



der Satzzeile erscheint. Zum anderen können Objekte direkt aus der Inventarliste ausgewählt werden.



Um eine Person zu bewegen, wählt man den Begriff „Gehe zu“ aus der Verbenliste, indem der Cursor darüber bewegt wird und der Feuertaste gedrückt wird. Dann wird der Cursor auf die Stelle gezogen, an die die Person gehen soll, und man klickt erneut. Wenn auf eine offene Tür geklickt wird, geht die Person hindurch. „Gehe zu“ erscheint fast immer auf der Satzzeile, wenn ein Befehl abgeschlossen wurde. Dies dient der Bequemlichkeit, denn dieser Befehl wird am meisten verwendet.

Um eine Person aufzufordern, die Anweisungen auszuführen, klickt man entweder ein zweites Mal auf das ausgesuchte Objekt oder einmal in die Satzzeile. Wenn nichts passiert, sollte geprüft werden, ob ein gültiger Befehl zusammengestellt wurde.



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

„Cut-Scenes“ (Schnittszenen) sind kurze Trickfilm-Sequenzen - wie Szenen aus einem Film. Sie geben oft wichtige



Es können leider nur 10 Spielstände gesichert werden

Hinweise. Während eine „Cut-Scene“ zu sehen ist, können die Personen nicht gesteuert werden, also verschwinden auch die Verb- und Inventarlisten für kurze Zeit.

Spezielle Verben und Tasten

- Um auf eine andere Person umzuschalten, auf „Wechsle“ klicken. Die Namen der vier Personen, die der Spieler kontrolliert, erscheinen dort, wo sonst die Verbenliste steht. Achtung: Das Wort „Wechsle“ erscheint erst, nachdem Zak einige Rätsel gelöst hat und Annie das erste Mal begegnet ist.

- Um herauszufinden, was in einem Zimmer liegt, das Verb „Was ist“ wählen und den Cursor über das Animationsfenster bewegen.



Wenn ein Objekt irgendeinen Sinn hat, erscheint sein Name in der Satzzeile. Wenn das Objekt angeklickt wird, erscheint automatisch „Gehe zu“ in der Satzzeile. Natürlich kann auch jedes andere Verb ausgewählt werden.



- Um „Cut-Scenes“ abzukürzen, drückt man die unten angegebene Taste. So können schon bekannte Szenen beendet werden, und auch ein langer Flug wird kurzweiliger. Ein kleiner Hinweis: Solange die Flugzeugszene bei jedem Flug erscheint, ist das Rätsel im Flugzeug noch nicht komplett gelöst.

- Wenn der Computer Daten von Diskette liest, verwandelt sich der Cursor in das Bild einer Schnecke. Es kann erst weitergehen, wenn der normale Cursor wieder zu sehen ist.

„Zak McKracken“

Kopierschutz-ZU

SECTION 2

	A	B	C	D	E	F	G
1	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
2	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
3	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
4	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
5	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
6	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
7	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
8	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
9	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
10	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
11	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
12	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
13	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
14	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
15	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
16	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
17	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
18	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
19	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
20	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
21	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
22	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
23	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
24	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
25	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
26	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
27	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
28	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
29	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000
30	0000	0400	0000	0000	0000	0000	0000

SECTION 1

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



SECTION 5

	A	B	C	D	E	F	G
1	08++	086+	82+4	8280	+2+0	4+08	+888
2	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
3	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
4	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
5	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
6	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
7	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
8	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
9	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
10	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
11	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
12	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
13	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
14	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
15	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
16	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
17	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
18	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
19	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
20	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
21	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
22	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
23	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
24	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
25	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
26	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
27	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
28	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
29	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280
30	8280	0868	0868	8280	8280	8280	8280

SECTION 4

	A	B	C	D	E	F	G
1	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
2	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
3	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
4	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
5	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
6	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
7	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
8	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
9	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
10	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
11	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
12	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
13	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
14	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
15	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
16	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
17	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
18	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
19	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
20	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
21	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
22	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
23	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
24	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
25	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
26	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
27	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
28	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
29	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
30	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+

SECTION 3

	A	B	C	D	E	F	G
1	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
2	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
3	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
4	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
5	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
6	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
7	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
8	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
9	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
10	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
11	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
12	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
13	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
14	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
15	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
16	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
17	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
18	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
19	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
20	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
21	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
22	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
23	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
24	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
25	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
26	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
27	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
28	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
29	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+
30	086+	086+	086+	086+	086+	086+	086+

ZAPEMIT™

VISUM
SICHERHEITS-SYSTEM
Dies ist das persönliche Sicherheits-System für
Zak McKracken und die Alien Mindbenders™

UNBEDINGT SICHER UND TROCKEN!
AUFBEWAHREN!

WARNING!

Wer das Sicherheits-System ungelegt, nachgemacht
oder verleiht oder wiederverkauft oder verleiht
sich verschafft und in Verkehr bringt,
wird selbst und ohne Verurteilung
mit schwerem Kerker oder unter peinlichst harten
Bedingungen bestraft.

„Uff... das nächste Mal bin ich schlaflos.
Diese Jung's können keine Grinde.“
— Aliens, Laster's, Laster's, Laster's

© 1995, Laster's, Laster's, Laster's





SECTION 6

A	B	C	D	E	F	G
1	+0110	0011	001+	0000	0000	00+0
2	0000	0000	0000	0000	0000	0000
3	0000	0000	0000	0000	0000	0000
4	0000	0000	0000	0000	0000	0000
5	0000	0000	0000	0000	0000	0000
6	0000	0000	0000	0000	0000	0000
7	0000	0000	0000	0000	0000	0000
8	0000	0000	0000	0000	0000	0000
9	0000	0000	0000	0000	0000	0000
10	0000	0000	0000	0000	0000	0000
11	0000	0000	0000	0000	0000	0000
12	0000	0000	0000	0000	0000	0000
13	0000	0000	0000	0000	0000	0000
14	0000	0000	0000	0000	0000	0000
15	0000	0000	0000	0000	0000	0000
16	0000	0000	0000	0000	0000	0000
17	0000	0000	0000	0000	0000	0000
18	0000	0000	0000	0000	0000	0000
19	0000	0000	0000	0000	0000	0000
20	0000	0000	0000	0000	0000	0000
21	0000	0000	0000	0000	0000	0000
22	0000	0000	0000	0000	0000	0000
23	0000	0000	0000	0000	0000	0000
24	0000	0000	0000	0000	0000	0000
25	0000	0000	0000	0000	0000	0000
26	0000	0000	0000	0000	0000	0000
27	0000	0000	0000	0000	0000	0000
28	0000	0000	0000	0000	0000	0000
29	0000	0000	0000	0000	0000	0000
30	0000	0000	0000	0000	0000	0000

SECTION 7

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

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden
Einlagen für die handelsüblichen
Plastikboxen vorbereitet.
Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

Bestseller Special Games

NR. 8



ZAK MCKRACKEN

**LOOM
MANIAC MANSION**

BG SPECIAL8 - Loom / Maniac Mansion / Zak Mc Cracken

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **WICHTIG** eingeben oder die Datei „LIESMICH.TXT“ lesen.

Systemanforderungen

Um alle Spiele auf der „Bestseller Games Special 8“ spielen zu können, müssen mindestens folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- IBM-PC oder 100 % kompatibel
- MS-DOS 5.x oder höher
- Prozessor: mind. 80386 oder
- 100 % kompatibel
- mind. 2 MB RAM
- (Erweiterungsspeicher - XMS)
- mind. 530 KB freier Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte mit mind. 1 MB freiem Speicherplatz
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft-kompatible Maus
- 100% Soundblaster- oder Adlib-kompatible Soundkarte

Installation und Programmstart

In das Hauptverzeichnis der CD-ROM wechseln und eines der folgenden Programme aufrufen:

LOOM → für Loom
MANIAC → für Maniac Mansion
ZAK → für Zak Mc Cracken

Beim ersten Programmaufruf wird ein Verzeichnis auf der Festplatte angelegt, in dem die Spielstände gespeichert werden. Soll eines der Spiele auf der Festplatte installiert werden, im Hauptverzeichnis der CD-ROM folgen das Programm aufrufen: **CDCOPY**

CD-Inhalt

Volversionen:
Loom
Maniac Mansion 1
Zak Mc Cracken

Musikstück:

„Chance“ von der Gruppe „Pridgen Styles“
Demos: Architekturprogramm „ARCON“, Autorensystem „MED8OR“
DPU-Programme: 1-Online-Decoder, WinCIM V, 2-oid und 3-oid, Mediation-Demo
E-Mail-Verwaltung:
„Promo Family“ 1.0 F für Windows 95

Diverse Packprogramme:

LHA, ARJ,
PKZIP, RAR

**Bestseller
Special
Games**

BG SPECIAL8 - Loom / Maniac Mansion / Zak Mc Cracken

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Special 8“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, die Programme

Maniac Mansion 1 • Loom • Zak McKracken

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Die oben genannten Spiele sind kommerzielle Lizenzprodukte der Firma *Softgold*, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- 1 Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und *SoftGold* ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an *SoftGold* zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung sind untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installation auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3 Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Special 8, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen**. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-ROM werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheines ein.

Abgesandt am:

□□.□□.19□□

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion der **Maniac Mansion 1, Loom und Zak McKracken** mit dem Kauf der Zeitschrift „**Bestseller Games Special 8**“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	☐ 386	☐ 486	☐ Pentium	
Speicher:	☐ 4 MB	☐ 8 MB	☐ 16 MB (oder mehr)	
Betriebssystem:	☐ DOS	☐ Win 3.1	☐ Win 95	☐ OS/2
Peripherie:	☐ Soundkarte	☐ Modem	☐ Joystick/Gamepad	

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bestseller Games Special 8

REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhafte(n) Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g; 3,- DM) an:

Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

(Telefon – Angabe freigestellt)

Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

CD TOP

In jeder CD-TOP-Ausgabe finden Sie ein besonders attraktives, kommerzielles Originalprogramm, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktthema widmet sich die CD-TOP-Reihe den bekannten und oftmals preisgekrönten Multimedia-Anwendungen: Hier finden Sie solche ausgezeichneten Spitzenprogramme wie „BODYWORKS“ und „TIME ALMANAC“.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection

Diese Spielmagazin-Serie erscheint monatlich und bietet allen Spielern erstklassige, aktuelle und besten bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfasst jeweils ein Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

PC Highscore

Das Insider-Spielmagazin für alle Highscore-Jäger und Adventurefans! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe hunderte von Cheats, Levelcodes, Tipps und Tricks – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spiele-Designern – sowie ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielösungen zu topaktuellen Spieltiteln!

Heftpreis nur DM 14,80

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen kommerziellen Original-Spielstitel auf CD-ROM inkl. kompletter Anleitung und Lösungshilfen. Diese „GOLD“-Edition präsentiert jeweils besonders attraktive, aktuelle Topspiele, die allen Spielern bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielfans: Jede Ausgabe mit einem bekannten, erstklassigen Spielstitel als komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die komplette Anleitung – und meist auch die vollständige Spielösung – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals für über DM 100,- im Handel angeboten wurden, gibt es jetzt unbefristet preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Normalerweise viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!“ Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, sind es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde und Update-Berechtigung!

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im Probe-ABO kostenlos kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils aktuellen zwei Ausgaben völlig kostenfrei zugesandt! Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abo(s) auf dem untenstehenden ABO-COUPON an – und übergeben Sie sich dann gratis selbst auf den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie noch Erhalt Ihrer Probeabos-Hefen ausgeben können weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und familiär innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-ABO in ein reguläres Zeitschriften-ABO umgewandelt. Sie genießen dann ansonsten Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die Abo-Preise betragen für die Magazine: **fest geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr)** DM 69,90 **CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr)** DM 69,90 **Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr)** DM 69,90

B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90 **Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr)** DM 76,90 **PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate)** DM 75,90

Stämmliche Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! Diese Zeitschriften-Abo-Verträge sind um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Banküberweisung möglich. Dieses Probeabonngat gilt nur für Kunden innerhalb Deutschlands, die bisher noch nicht Abonnent der betraf. fenden Zeitschriften waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften noch:

- FAST GESCHENKT!**
- ☐ FG 001 DESIGNWORKS DM 9,99
 - ☐ FG 002 ORGANIC FROM L. PARS DM 9,99
 - ☐ FG 003 PRESS International DM 9,99
 - ☐ FG 004 PACKRAT DM 9,99
 - ☐ FG 005 VIRTUS Walkthrough DM 9,99
 - ☐ FG 006 CLARIS Works DM 9,99
 - ☐ FG 007 DASE IV DM 9,99
 - ☐ FG 008 MANIA-1.2 2.™ DM 9,99
 - ☐ FG 009 PARADOX 4.5 f. Win. DM 9,99
 - ☐ FG 010 LABEL IT DM 12,99
 - ☐ FG 011 NORTON COMMANDER DM 12,99
 - ☐ FG 012 CALENDAR CREATOR DM 12,99
 - ☐ FG 013 ARCON LT DM 12,99

- BESTSELLER GAMES**
- ☐ TBG 01 INDIANA JONES 3 DM 9,99
 - ☐ TBG 02 MONKEY ISLAND 1 DM 9,99
 - ☐ TBG 03 MIGHT & MAGIC 3 DM 9,99
 - ☐ TBG 04 INDIANA JONES 4 DM 9,99
 - ☐ TBG 06 MIGHT & MAGIC 4 DM 9,99
 - ☐ TBG 07 MONKEY ISLAND 2 DM 9,99
 - ☐ TBG 08 MIGHT & MAGIC 5 DM 9,99
 - ☐ TBG 09 LEISURE SUIT LARRY 5 DM 9,99
 - ☐ TBG 10 ERBEN DER ERDE DM 9,99
 - ☐ TBG 11 MAD NEWS DM 9,99
 - ☐ TBG 12 LEISURE SUIT LARRY 6 DM 12,99
 - ☐ TBG 13 ALONE IN THE DARK 2 DM 12,99

Bitte Adressfeld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupons an mehrstehende Adresse senden. Für Nachbestellungen berechnen wir Porto + Verpackung. Bei Banküberweisung DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Bankkarte DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlernen-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(n) Probe-ABO(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. wir bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- ☐ **Probeabo FAST GESCHENKT!**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- ☐ **Probeabo CD TOP**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- ☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- ☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*
- ☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION**
2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60*
- ☐ **Probeabo PC HIGHSCORE**
6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich diese des spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-ABOs in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), danach bis weiterer sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre Bankverbindung angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____ Bank _____ Ort _____
BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____
Vorname _____
Straße _____
Plz./Ort _____
PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____
Wenn Sie bestellte ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischbach 4, D-79426 Buggingen, widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Abänderung des Widerrufs.
Datum _____ 2. Unterschrift _____

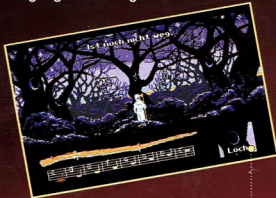
Abo-Hotline Österreich: 0 2274 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

PEARL Agency · Am Kalischbach 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444
Bitte ausschneiden und einsenden an:

Classic Adventure Compilation

LOOM • MANIAC MANSION • ZACK MCKRACKEN

Drei der besten und faszinierendsten **Grafik-Adventures** aus dem Hause **LUCASFILM™ Games**, lizenziert von **SOFTGOLD** – jetzt als einzigartige „Classic-Collection“ auf dieser Heft-CD! Das totale Spielvergnügen für Jung und Alt: Hier werden alle Register blendender Unterhaltung gezogen – von märchenhafter Magie bis hin zu völlig abgedrehten Gags!

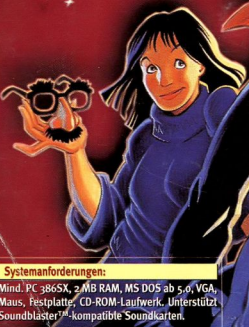


Loom

Ein märchenhaftes **Fantasy-Abenteuer** – wie in einem Traum versetzen Sie stimmungsvolle Bilder und Musik in eine apokalyptische Welt voll finsterner Geheimnisse. In der Rolle des Jünglings Bobbin durchstreifen Sie wunderschöne Landschaften und Orte voll Schönheit, Gefahren und Magie. Sie schließen Freundschaften, lösen Rätsel und werden durch ständig neue Herausforderungen täglich reicher an Kraft und Erfahrung. Nehmen Sie als „Sohn des Webstuhls“ Ihr Schicksal selbst in die Hand!

„...ausgestattet mit exzellenten Motiven, fantastischer Grafik und guten Soundeffekten.“ (AMIGA Spielseitenheft: **Spiel des Monats**)

„Loom ist allen Einsteigern und Fortgeschrittenen zu empfehlen. Das Spiel ist phantastisch.“ (DOS Extra)



Systemanforderungen:

Mind. PC 386SX, 2 MB RAM, MS DOS ab 5.0, VGA, Maus, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk. Unterstützt Soundblaster™-kompatible Soundkarten.

Maniac Mansion

Ein absolut **ausgeflipptes Comic-Abenteuer** – machen Sie sich bereit für die spannendste und verrückteste Rettungsaktion Ihres Lebens! „Dr. Fred“, der durchgeknallte Wissenschaftler, hat zur Erfüllung seiner dunklen Pläne die süße kleine Sandy entführt. Mit Ihrem Rettungsteam machen Sie sich auf den Weg nach „Maniac Mansion“ – man munkelt, dass dort die merkwürdigsten Dinge passieren: In der Dusche sitzt eine Mumie, und purpurne Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. Überwinden Sie die schrullige „Schwester Edna“, den militanten Jugendlichen „Ed“ mit dem Hamsterdick oder das „Tentakel“ mit seiner unstillbaren Gier. Nur mit Teamgeist werden Sie die zahlreichen Gefahren meistern.

„...Eines der verrücktesten Abenteuerspiele aller Zeiten.“ (POWER PLAY: **Grafik-Adventure des Jahres**).

„Ein wirklich empfehlenswertes Spiel allererster Güte!“ (DOS Extra: **Spielspass-Wertung: 10 von 10 Punkten**)

„...gehört zu den besten Abenteuerspielen, die für den PC erhältlich sind.“ (PC PLAYER: 86%)



Zak McKracken and the Alien Mindbenders

Albern, schrill und voll schrägem Humor: ein **aberwitziges Grafik-Adventure** der Extraklasse! Die Welt ist am Ende, denn Außerirdische haben eine Dummheitsmaschine entwickelt, die jedermanns IQ langsam auf den Stand einer Amöbe reduziert. Es gibt nur eine Hoffnung: „Zak McKracken“, der Sensations-Reporter des Revolver-Blattes „Das Nachtheor“, zusammen mit der Archäologin Annie und deren Freundinnen Leslie und Melissa muss Zak die Welt vor der totalen Verblödung retten. Reisen Sie nach Ägypten, England, Zaire oder sogar auf den Mars, enttarnen Sie die Aliens und zerstören Sie die Dummheitsmaschinen!

„Trotz der aberwitzigen Gags und skurrilen Rätsel ist die Handlung in sich völlig logisch.“ (AMIGA Joker: 81%)

„...originelles und humorvolles Adventure.“ (KICKSTART)

