

5/95

MAGNA
M E D I A

398044 819808

05

DM 19,80
GS 150,-/sfr 19,80/lfr 480,-

CD-ROM
PLAY

CD-ROM
PLAY



VOLLVERSION AUF CD
MANIAC MANSION

- Spitzengrafik-Adventure
- Das Haus für Gruselfans
- Monster auf Mausclick
- Animation und Intelligenz
- Sowie eine topaktuelle Auswahl heißer Spitzen-Demos



Strategie
und Action



Das intelligente Grafik-Adventure für Gruselfans

MANIAC MANSION

Komplett in Deutsch



MANIAC MANSION I

DAS IRRENHAUS FÜR SPIELEFREAKS

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?

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

Sie stellen sich ein Team von 3 Personen zusammen, die Sie aus 7 Jugendlichen auswählen können. Sie werden feststellen, daß jeder von ihnen spezielle Geschicke, Talente und Schwächen hat. Außerdem hat jeder der verrückten Hausbewohner Ziele und Wünsche, die Ihnen helfen, oder Sie behindern werden, abhängig davon, wie Sie sie behandeln. Die Geschichte und Ihr Versuch Sandy zu retten verändert sich, je nachdem, welchen Teenager

Sie wählen und wie Sie mit den Leuten und Dingen im Haus umgehen.

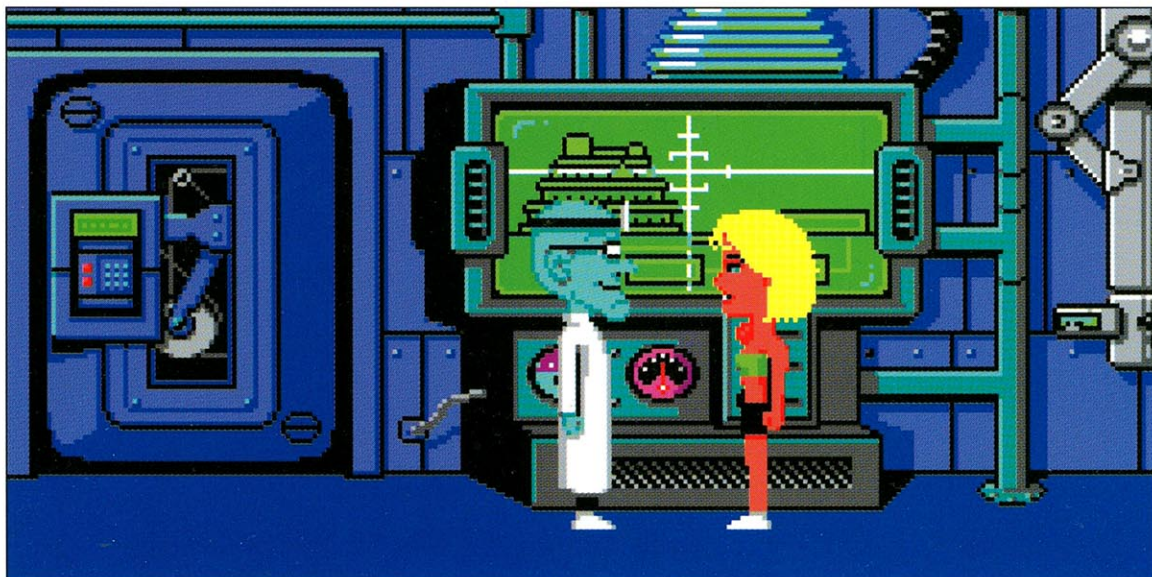
Jede der möglichen Geschichten im Maniac Mansion ist ein sehr großes, komplexes Puzzle, das wiederum aus kleineren Puzzles besteht. Von Zeit zu Zeit enthüllen filmartige "Schnittsequenzen" Hinweise über die Geschichte oder zeigen Dinge, die woanders passieren. Wenn Sie die kleineren Puzzles entdecken, die die einzelnen Stränge der Geschichte ausmachen, werden Sie feststellen, daß die meisten davon in einer bestimmten Reihenfolge gelöst werden müssen. Es gibt immer mehrere Wege, um ein Problem anzugehen. Es gibt aber auch immer einen besten Weg. Und nur wer wagt, gewinnt. Viel Glück deshalb bei der richtigen Strategie!

Starten des Spiels

Um Maniac Mansion spielen zu können, können Sie das Programm entweder von der mitgelieferten CD starten oder auf Festplatte installieren. Bitte lesen Sie dazu auf Seite 5 bei der Installationsbeschreibung nach. Dort finden Sie auch beschrieben wie Sie das Spiel zum Start bringen sowie weitere Tips zur Technik.

Cursorsteuerung

Bei der Tastatursteuerung benutzen Sie entweder die Tasten mit den Pfeilen (auch Cursortasten genannt) oder den Zahlenblock: "2" bewegt das



ANLEITUNG

Fadenkreuz nach unten, "8" nach oben, und so weiter. Die Tasten "1", "3", "7" und "9" setzen den Cursor direkt in die Ecken des Displays; benutzen Sie die geradzahigen Tasten für die Feinsteuerung.

Sie können auch eine Maus verwenden, wenn Sie einen Microsoft-kompatiblen Maustreiber installiert haben. Die linke Maustaste entspricht der RETURN-Taste. Drücken Sie die rechte Maustaste (oder den rechten Joystickknopf, wenn Sie einen Joystick mit zwei unabhängigen Knöpfen besitzen), um die Schnittsequenzen zu überspringen. Um Maus oder Joystick auszuwählen, betätigen Sie SHIFT-J (schaltet den Joystick ein/aus) oder SHIFT-M (schaltet die Maus ein/aus).



Die Voreinstellungen

Das Programm wird selbständig den besten Modus für Ihren Computer auswählen. Während des Spieles können Sie jedoch auch andere Grafikmodi einstellen, indem Sie eine der folgenden Tasten betätigen:

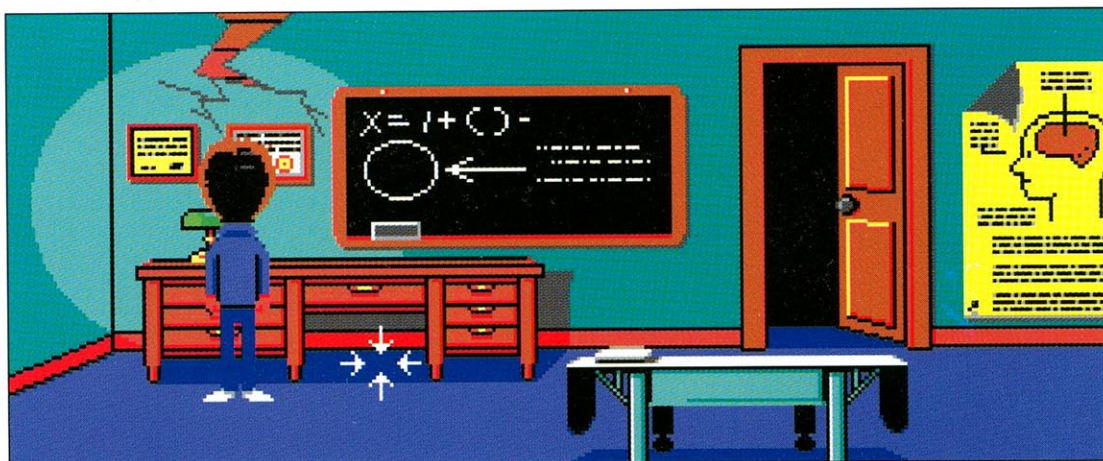
SHIFT-V für VGA/MCGA Modus
SHIFT-E für EGA Modus
SHIFT-C für CGA Modus
SHIFT-H für Hercules Modus
SHIFT-T für Tandy 16 Farben Modus

Wenn Sie einen Modus auswählen, den Ihr Computer nicht verarbeiten kann, so wird nichts weiter passieren. Wenn Sie eine EGA- oder VGA-Karte benutzen und Farbe gegen Geschwindigkeit austauschen wollen, versuchen Sie im CGA Modus zu spielen. Auf langsameren Computern möchten Sie vielleicht das Scrolling ausschalten um das Spiel zu beschleunigen. Drücken Sie SHIFT-S um das Scrolling ein bzw. auszu-

schalten. Die Voreinstellungen helfen Ihnen bei der Entscheidung zwischen Geschwindigkeit und Präzision.

Das Spiel

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



ANLEITUNG

Um das Team auszuwählen, benutzen Sie Maus, Joystick oder Tastatur. Klicken Sie die Bilder der Jugendlichen an, die Sie interessieren. Sie sehen dann im oberen Teil des Bildschirms eine kurze Beschreibung der jeweiligen Person.

Dave (Sandys Freund) ist immer im Team. Also können Sie zwei weitere Teenager aufnehmen. Die ersten zwei Bilder, die Sie anklicken, werden mit einem weißen Rahmen hervorgehoben. Der Rahmen bedeutet, daß die Person auf dem Bild ins Team aufgenommen ist. Wenn Sie Ihre Wahl ändern wollen, klicken Sie das entsprechende Bild einfach noch einmal an und wählen jemand anderes aus.

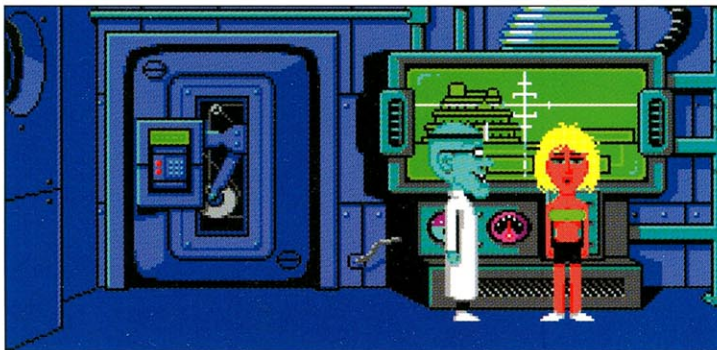
Sie können das Spiel mit jedem beliebigen Team gewinnen, aber die Geschichte und einige von den Puzzles werden je nach Kombination der Mitglieder unterschiedlich sein. Wenn Sie Ihre Wahl beendet haben, klicken Sie START an, um das Spiel zu

beginnen. Nach der Titelsequenz sehen Sie das Team auf der Straße vor dem Haus. Wenn sich alle umdrehen und Sie anschauen, werden Sie Dave steuern können. Im folgenden werden wir kurz die einzelnen Elemente der intelligenten Spielsteuerung darlegen.

Grundsätzlich verfügt Maniac Mansion über einen grafischen Parser, bei dem die Elemente eines Satzes angeklickt werden und somit den gewünschten Befehl ergeben.

1. Die Nachrichtenzeile

Diese Zeile 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, wie z.B.: Legen Sie Disk I ein und drücken Sie ENTER.



2. Das Grafikfenster

Dieses Fenster 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. In diesem Raum laufen die Geschehnisse des Spieles aktuell ab.

3. Die Satzzeile

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

4. Verben

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



INSTALLATION UND DEMOS



Maniac Mansion

Die mitgelieferte CD-ROM bietet neben dem kompletten Original-Programm "Maniac Mansion" noch eine Auswahl aktueller Demos. Um die CD-ROM zu benutzen, müssen Sie sich auf alle Fälle auf der MS-DOS-Ebene befinden. Verlassen Sie dazu gegebenenfalls Ihre Windows-Oberfläche vollständig. Ein Start der Programme von Windows aus ist auf keinen Fall möglich.

Wechseln Sie anschließend auf Ihr CD-ROM-Laufwerk durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben (z.B. "D" oder "E") und Bestätigung mit der RETURN-Taste. Führen Sie im Anschluß daran die folgenden Anweisungen durch.

Start des Programms

Auf der CD-ROM befindet sich die lauffähige Version von Maniac Mansion. Sie läßt sich einfach durch Eingabe des Befehls **START** aufrufen. Bestätigen Sie diese Eingabe mit der RETURN-Taste. Im Normalfall wird nun das Programm automatisch gestartet. Folgen Sie beim Start einfach den Bildschirmmanweisungen.

Sollten Sie aufgrund Ihrer CD-ROM-Treiber über zu wenig Speicher verfügen, wird sich das Spiel nicht starten lassen. Dann können Sie das Programm auch auf Ihrer Festplatte installieren. Geben Sie dazu den Befehl **INST** ein. Bestätigen Sie ebenfalls mit der RETURN-Taste und folgen Sie auch in diesem Fall den angezeigten Anweisungen auf Ihrem Computerbildschirm. Nach der Installation wechseln Sie auf Ihre Festplatte in das Maniac Mansion-Verzeichnis und starten dort das Spiel mit **START**.

Start der Demos

Die Informationen und die Startanweisung der einzelnen Demos finden Sie in einer LIESMICH-Datei auf der CD-ROM. Um diesen Text anzuzeigen, geben Sie einfach den nötigen Befehl **DEMOS** ein und bestätigen Sie mit RETURN. Führen Sie anschließend die einzelnen Befehle nach Wunsch aus.

Hotline für alle Fälle

Um Ihnen in schwierigen Fällen Unterstützung zu bieten, hat die Firma Softgold eine spezielle Hotline eingerichtet. Jeden Montag und jeden Mittwoch können Sie unter der Telefonnummer ☎ 02131-965-110 von 15 bis 16 Uhr Informationen erhalten.



ANLEITUNG

5.) Das Feld

Dieser Bereich unter den Verben zeigt das Inventar des jeweiligen Spielers an. Jeder Spieler aus dem Team hat sein eigenes Verzeichnis. Zu Beginn des Spieles ist es leer; wird während des Spieles ein Gegenstand aufgenommen, so erscheint dieser dann im Verzeichnis des entsprechenden Spielers. Die Anzahl der Gegenstände, die eine Person aufnehmen kann, ist nicht begrenzt. Trägt ein Spieler mehr als vier Gegenstände, so erscheint im Inventar ein Pfeilsymbol. Durch Anklicken dieses Symbols kann die Liste dann hoch und runter gescrollt werden.

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

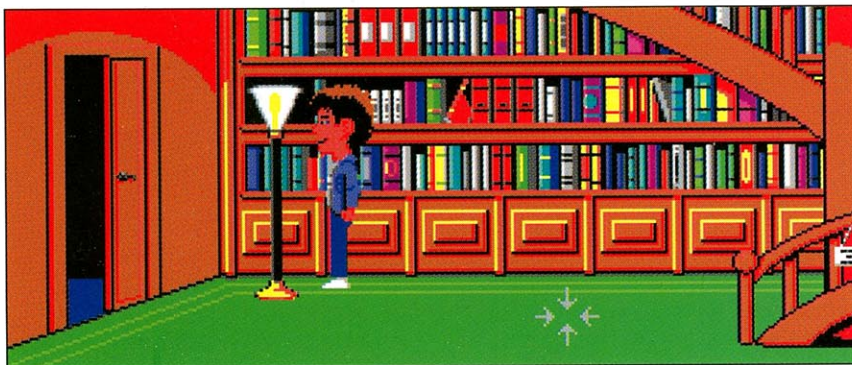


Sie können Objekte auch auswählen, indem Sie auf die Wörter im Verzeichnis unter den Verben anklicken.

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

anklicken, geht der Spieler durch diese hindurch. "Gehe zu" erscheint automatisch, nachdem der vorherige Satz ausgeführt wurde. Das ist deshalb nützlich, weil "Gehe zu" die meistbenutzte Funktion ist.

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



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

"Schnittsequenzen" sind kurze, animierte Szenen - wie Szenen in einem Film - die Hinweise enthalten und Informationen über Personen enthüllen können. Während einer Schnittsequenz können Sie nicht in das Geschehen eingrei-



LOLLIES OHNE ENDE*

LOLLYPOP



Rainbow
Arts®

* FÜR AMIGA UND PC

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Voralberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

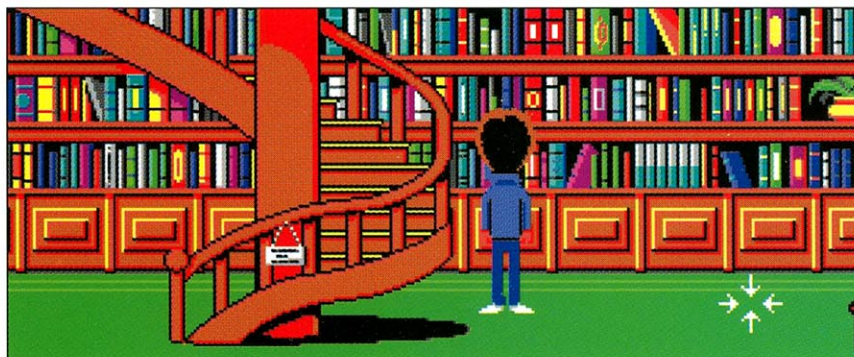
ANLEITUNG

fen. Daher wird auch der Text unter dem Grafikfenster ausgeblendet.

Dinge, die Sie tun und lassen sollten

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

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



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

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

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

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

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



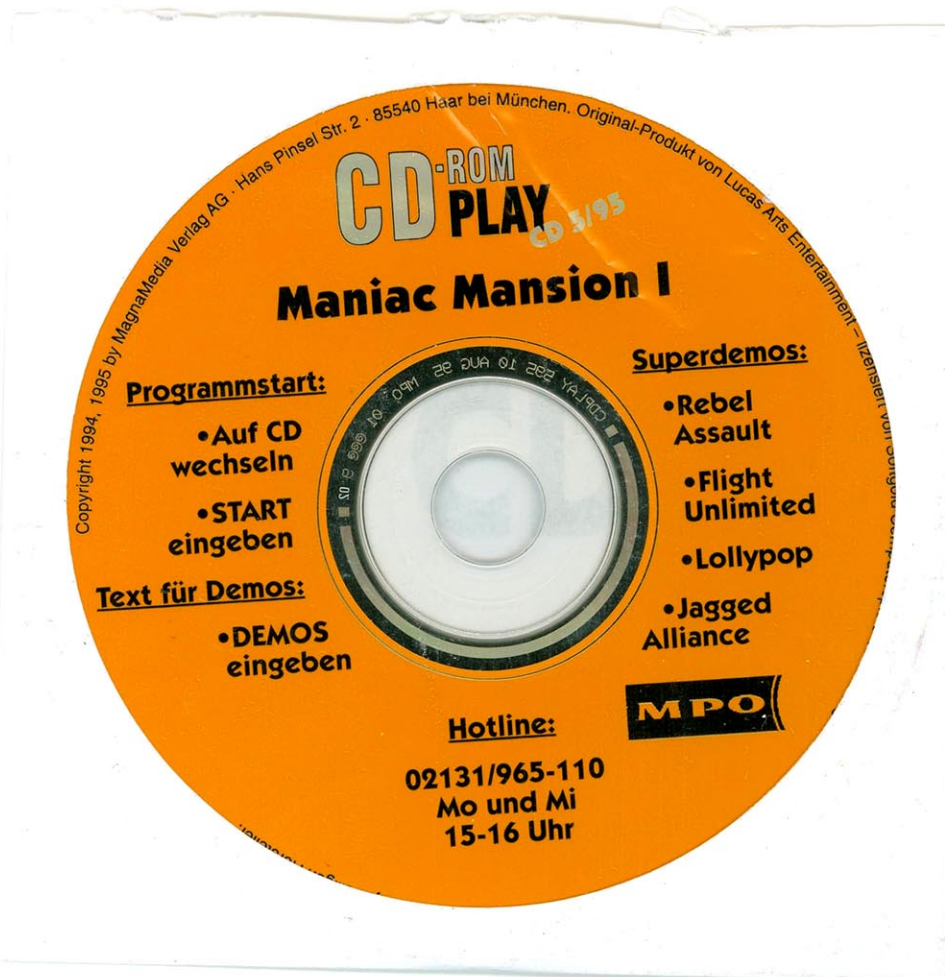
Spezielle Verben und Funktionstasten

Um zwischen den drei Spielern umschalten zu können, wählen Sie das Verb "Person". Die Namen der drei Jugendlichen erscheinen dann





SOFTWARE



IMPRESSUM

Secret Weapons of the Luftwaffe (c) 1990, 1994 LucasArts Entertainment Company. Their Finest Hour: The Battle of Britain (c) 1989, 1994 Lucasfilm Ltd. Battlehawks 1942 (c) 1988, 1994 Lucasfilm Ltd. Autorisierte Nutzung. Alle Rechte vorbehalten. Secret Weapons of the Luftwaffe und Their Finest Hour: The Battle of Britain sind eingetragene Warenzeichen der Lucas Arts Entertainment Company. Battlehawks 1942 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. Das LucasArts Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen (ServiceMark) der LucasArts Entertainment Company. LucasArts ist ein Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company. IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines.

Alle anderen gekennzeichneten Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber und unterliegen damit warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichen Schutz.

Deutsche Lizenz: Softgold Computerspiele GmbH.

Chefredakteur: Albert Absmeier

Chefin vom Dienst: Thea Ziebart (tz)

Producer: Manfred Neumayer (mn)

Hotline: 02131/965-110

Titellayout: Katja Milles

Layout: Katja Milles

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85386 Eching
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH,
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: Farbdrucke Dieter Bayerlein GmbH,
Benzstraße 13, 86356 Neusäß

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford,
Eduard Unzeitig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Objektleiter: Albert Absmeier

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

ANLEITUNG



abspeichern. Früher schon gespeicherte Spielständen haben einen Stern im Namen, z.B.: "SPIEL*B". Wenn Sie unter diesen Spielständen etwas speichern, geht dort der alte Inhalt verloren. Drücken Sie zum Speichern einfach F5 und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie werden anschließend von Ihrem Computer wie gewünscht ausgeführt.

in der Satzzeile. Klicken Sie mit dem Cursor den Namen des Spielers an, den Sie steuern wollen. Als Abkürzung hierfür können Sie auch Funktionstasten benutzen. F1, F2 und F3 sind die Tasten, mit denen die Teenager ausgewählt werden können. Die Tasten sind in der gleichen Reihenfolge belegt, in der die Namen auch auf dem Bildschirm erscheinen, wenn Sie mit "Person" arbeiten.

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

Damit Sie den Computer auch einmal ausschalten können, ohne später das Spiel neu beginnen zu müssen, ist es möglich, den Spielstand zu speichern. Diese Option funktioniert aber nicht während der Schnittsequenzen. Sie können bis zu zehn unterschiedliche Spielstände auf Diskette oder Festplatte

Spielstand speichern und laden

Wenn Sie Disketten benutzen, können Sie den Spielstand auf jeder beliebigen Disk abspeichern, auf der genug freier Platz vorhanden ist. Sie werden dann aufgefordert, eine "Spielstand-Diskette" in das Laufwerk zu legen, von dem aus Sie Maniac Mansion gestartet haben. Sollten Sie das Spiel auf eine Festplatte installiert haben, so werden die Spielstände automa-



ANLEITUNG



tisch in das Maniac-Verzeichnis gespeichert. Um einen gespeicherten Spielstand zu laden, drücken Sie die Taste F5. Das funktioniert leider nicht in den Schnittsequenzen. Eine Schnittsequenz kann übersprungen werden, indem Sie den rechten Mausknopf oder die ESC-Taste drücken. Diese Funktion wird sich als nützlich erweisen, wenn Sie das Spiel schon öfters gespielt haben und bekannte Sequenzen auslassen wollen. Um die Titelsequenz zu überspringen, drücken Sie ESC anstatt START anzuklicken. Das Spiel wird nun mit F8

gestartet. Um das Spiel anzuhalten drücken Sie die Leertaste. Betätigen Sie sie ein zweites mal, um das Spiel fortzusetzen. Der Computer wird das Spiel automatisch anhalten, wenn Sie fünf Minuten lang keine Eingaben machen.

Der Cursor verändert sich, wenn der Computer auf die Diskette zugreift oder das Spiel angehalten wurde. Die Geschwindigkeit, mit der Texte in der Nachrichtenzeile erscheinen, kann durch Drücken der Tasten (langsamer) und (schneller) verändert werden.

Befehlsübersicht

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
zwei Laufwerke einschalten	Shift-D
Scrolling ein/ aus	Shift-S
Spiel beenden	Ctrl-C
Maus ein/ aus	Shift-M
Joystick ein/ aus	Shift-J

[illegible][illegible]

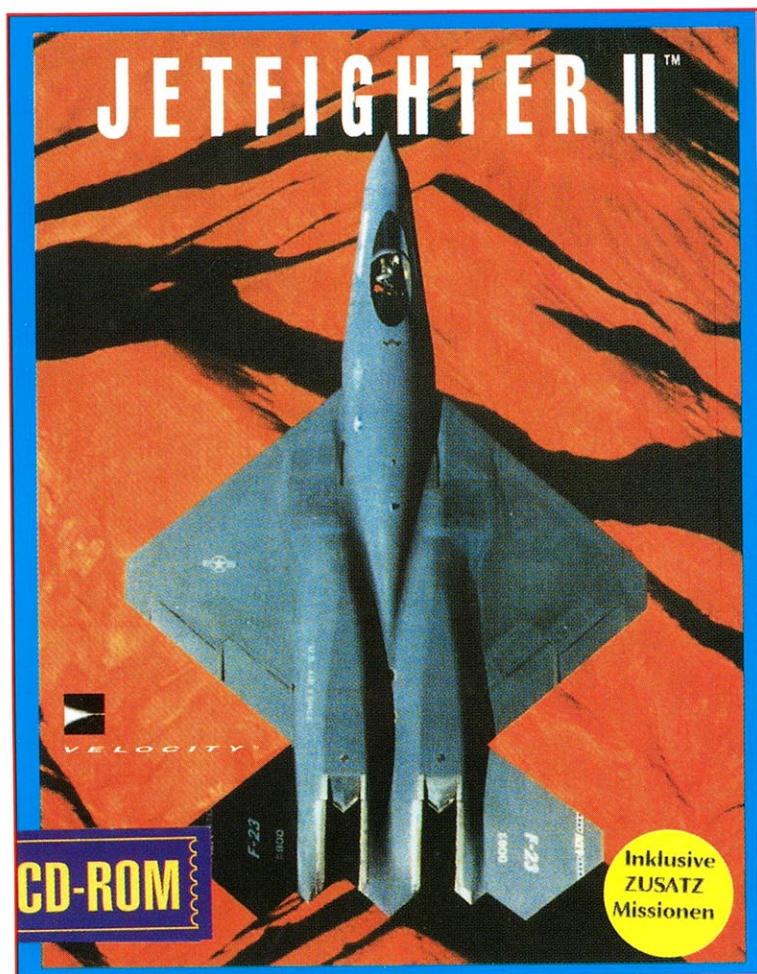
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	2500+	885%	884+	22800	82540	02088	84188	110180	888288
2	85000	118800	111100	82540	84188	02088	118800	0088+	888288
3	118800	02088	888288	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	118800
4	0088+	02088	888288	0088+	0088+	0088+	118800	84188	888288
5	118800	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
6	02088	0088+	02088	02088	84188	02088	02088	0088+	02088
7	02088	02088	02088	0088+	0088+	118800	0088+	02088	02088
8	0088+	02088	02088	02088	118800	118800	0088+	0088+	02088
9	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	118800	888288
10	02088	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
11	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
12	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
13	84188	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
14	118800	118800	84188	02088	02088	0088+	0088+	0088+	02088
15	0088+	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
16	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
17	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
18	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
19	118800	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
20	84188	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
21	118800	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
22	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
23	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
24	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
25	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
26	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
27	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
28	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
29	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
30	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
31	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
32	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
33	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
34	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
35	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
36	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088
37	0088+	02088	02088	0088+	0088+	0088+	0088+	0088+	02088

Verlieren Sie nicht diese Übersetzungstabelle. Je nach Spielverlauf werden Sie von Maniac Mansion aufgefordert, einen Code aus der Tabelle einzugeben.

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

VORSCHAU

DIE NÄCHSTE AUSGABE AB 18. OKTOBER 95 IM ZEITSCHRIFTEN-HANDEL



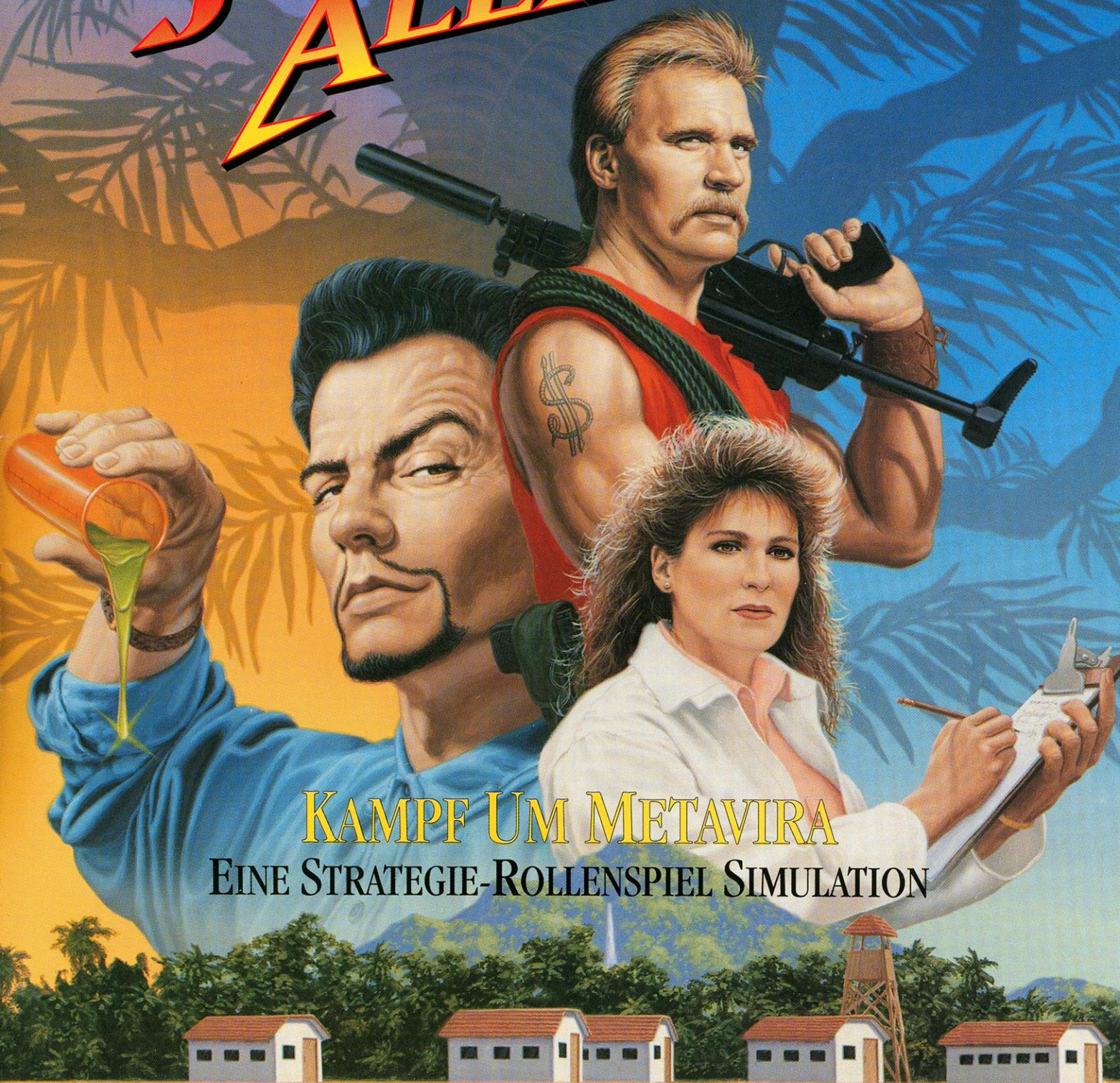
Pünktlich am 18. Oktober 1995 erscheint am Kiosk die nächste CD-ROM-PLAY-Ausgabe. Sie bietet diesmal die komplette Version von "Jetfighter II".

Wagen Sie als aktiver Jetpilot einen Stunt nach dem anderen. Kämpfen Sie gegen Ihren Feind mit Witz und Raffinesse. Doch Vorsicht: Die perfekte Steuerung verleitet Sie dazu, zu glauben, Sie befänden sich in einem echten Jet. Und da gibt es bekanntlich keinen Ausschaltknopf...spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens...

Eine realistische Physik-Simulation mit Top-Grafik und interaktiver, intelligenter Steuerung machen das Spiel zum Dauerbrenner für jeden Fan von Spitzengames.

DEMNÄCHST AUF IHREM BILDSCHIRM

JAGGED ALLIANCE™



KAMPF UM METAVIRA
EINE STRATEGIE-ROLLENSPIEL SIMULATION

SOFTGOLD • ART 8/94

SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GmbH PRÄSENTIERT EINE SIRTECH PRODUKTION AUF CD ROM FÜR IBM-PC & KOMP.
ENTWICKELT VON: MADLAB SOFTWARE IM VERTRIEB DER: RUSHWARE GmbH, BRUCHWEG 128-132, 41564 KAARST
SOWIE DER PROFISOFT GmbH, EVERSBUERGER STRASSE 34, 49090 OSNABRÜCK,
IN ÖSTERREICH: ABC SPIELSPASS GROSSHANDELS GMBH,
IN DER SCHWEIZ: ABC SPIELSPASS AG

SOFTGOLD
COMPUTERSPIELE GmbH

madlab
SOFTWARE

COMPACT
disc
CD-ROM

SIR-TECH

MANIAC MANSION I

Seit vor 20 Jahren ein Meteor in den Vorgarten des Maniac Mansion gekracht ist, passieren dort die seltsamsten Dinge: Purpurfarbene Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also schnapp Dir Deine besten Freunde, hol' tief Luft und mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens...

Eine realistische Simulation mit Top-Grafik und interaktiver, intelligenter Steuerung machen das Spiel zum Dauerbrenner für jeden Fan von Spitzengames

Systemvoraussetzungen:

IBM-kompatibler PC mit Festplatte und CD-ROM-Laufwerk

