

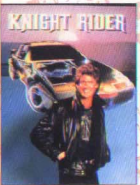
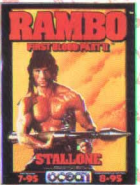
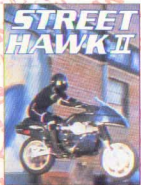


NEW

RELEASES

KEEP A LOOK-OUT

for these 'Blockbusters' at your local software dealer - these are just the crest of the best from the big names in all-action computer games.



FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

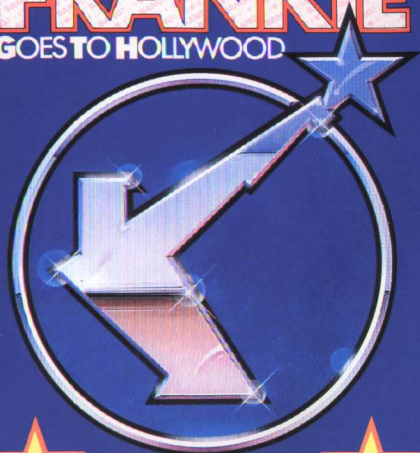


COMMODORE 64



FRANKIE

GOES TO HOLLYWOOD



WELCOME TO THE PLEASUREGAME

The program code, graphic representation and artwork of Frankie Goes to Hollywood, 'the Computer Game', are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide.
Made in the U.K.

ocean

FRANKIE GOES TO
HOLLYWOOD

THE GAME

Game design
OCEAN/DENTON DESIGNS
Cover illustration
BOB WAKELIN/W. STEVE BLOWER

Packaging Design
W. STEVE BLOWER

Produced by
D. C. WARD

With many thanks to BILL BARNA

©1985 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD **ocean** **ZANG** **TUUM**

RELAX

Written by
GILL/JOHNSON/O'TOOLE

Produced by
TREVOR HORN

Published by
PERFECT SONGS

© + © 1983 ZANG TUMB TUUM



THE
CREDITS



THE GAME

Frankie hat für Ihre Reise von Mundanesville durch den Pleasure Dome über 60 Aufgaben bereit. Aufgaben bestehen aus einer Palette von einfachen, trivialen Leistungen bis hin zu tapferen Heldentaten, die Geschick und Intelligenz erfordern.

Nach jeder abgeschlossenen Aufgabe zeigt Ihnen eine Wertungstabelle die Zunahme in den verschiedenen Elementen Ihrer Persönlichkeit und es werden Pleasurepunkte vergeben.

Es ist Ihr Ziel, eine vollständige Person zu werden und um dies zu erfüllen müssen Sie die Spitze der Wertungstabelle (wenn über den Persönlichkeitsfaktoren das Wort BANG aufleuchtet) und 87.000 Pleasurepunkte erreichen. Diese Kombination bietet Ihnen den Mindestbedarf (99% eine komplette Person), um nach der speziellen Tür zu suchen – die Tür zur höchsten Erfahrung – dem Zentrum des Pleasuredomes.

Frankie le ha enviado a usted más de 60 tareas que realizar durante su viaje desde la ciudad de Mundanesville pasando por la Cúpula del Placer. Las tareas van desde cosas triviales a hazañas heroicas y han de llevarse a cabo a base de habilidad e inteligencia.

Cada vez que usted termine estos desafíos un gráfico de barras le indicará su aumento en los diversos elementos de su personalidad y se le otorgarán puntos de Placer.

La meta de usted consiste en convertirse en una persona completa y para conseguirlo usted ha de alcanzar el máximo en los Gráficos de Barras (en cuyo momento se iluminará la palabra BANG (P.L.M.) encima de los factores de personalidad) y llegar a un marcador de 87.000 Puntos de Placer. Esta combinación le concede a usted el requisito mínimo (99% de una persona completa) para ir a la búsqueda de la Puerta Especial – la Puerta que lleva a la Experiencia Última – el corazón de la Cúpula del Placer.

Frankie vous a donné plus de 60 tâches à accomplir durant votre voyage d'Ennsville au Dome du Plaisir. Certaines sont faciles, d'autres demandent des prouesses d'adresse et d'intelligence.

Chaque fois que vous sortez victorieux d'une épreuve, un tableau à barres vous montrera l'amélioration de divers éléments de votre personnalité et des points de plaisir vous seront attribués.

Votre objectif est de devenir une personne complète et pour ce faire vous devez atteindre la partie supérieure du tableau à barres. Le mot BANG s'allumera alors au-dessus des facteurs de personnalité et remportez 87.000 points de plaisir. Cette combinaison vous permet de remplir la condition minimale (être une personne complète à 99 pour cent) pour chercher la Porte Spéciale – Porte de l'Expérience Ultime – Cœur du Dome du Plaisir.

Frankie have sent you over 60 tasks in your journey from Mundanesville through the Pleasure Dome. Tasks ranging from the trivial, to heroic feats of skill and intelligence.



Whenever you complete these challenges a bar-chart will show your increase in the various elements of your personality and Pleasure points will be awarded.

Your goal is to become a complete person and to achieve this you must reach the top on the Bar Charts (when the word BANG will light up above the personality factors) and achieve a score of 87,000 Pleasure Points. This combination awards you the minimum requirement (99% a complete person) to search for the Special Door – the Door to the Ultimate Experience – the heart of the Pleasure Dome.



THE GAME



YOUR

CONTROLS

LOADING CASSETTE

Before loading ensure that all peripherals such as disc drive or printer are disconnected.

Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected.

Type: **LOAD** (return). The screen message should follow; press **PLAY** on tape. This program will load automatically. When loading is complete follow screen instructions.

DISC:

Insert joystick, if used, into joystick port two of your Commodore 64. Turn on the disc drive then turn on the computer.

Insert the game disk into the drive with the label facing upwards. Type: **LOAD "FRANKIE",8,1** (return). The introductory screen will appear and the program will then load automatically.

KEYBOARD

After acquainting yourself with the keyboard controls, on the following page, study the joystick controls and the full repertoire of movements available – all these movements can be achieved through using relevant combinations of keys.

Ihre Steuerungen

LADEN

Kassette

Stellen Sie vor dem Laden fest, ob alle Peripheriegeräte, wie Diskettenlaufwerk oder Drucker abgeschaltet sind. Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore - Kassettengerät ein und versichern Sie sich, ob Sie ganz zurückgespielt ist. Kontrollieren Sie, ob alle Leitungen angeschlossen sind. Tippen Sie: **LOAD** (Rücksperrtaste). Das Bildschirmrecht sollte erscheinen. Drücken Sie **PLAY** am Rekorder. Dieses Programm lädt sich automatisch. Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, daß Bildschirmweisungen folgen.

Diskette

Den Joystick, falls er verwendet wird, in den Joystick-Port 2 Ihres Commodore 64 einstecken. Schalten Sie das Diskettenlaufwerk ein und danach den Computer. Legen Sie die Spieldiskette mit der bedruckten Seite nach oben in das Laufwerk ein. Tippen Sie: **LOAD "FRANKIE", 8, 1** (Rücksperrtaste). Das Einleitungsbild wird erscheinen und das Programm wird sich dann automatisch laden.

Testatur

Nachdem Sie die Tastatursteuerung auf der nachfolgenden Seite kennengelernt haben, sollten Sie sich die „Joystick“-Steuerung und die erheblichen Bewegungsmöglichkeiten ansehen – all diese Bewegungen können durch zuständige Tastenkombinationen ausgelöst werden.

Vos Commandes

CHARGEMENT

Cassette

Avant le chargement, vérifiez que tous les appareils auxiliaires, tels que l'unité de disque et l'imprimante, sont hors tension. Placez la cassette dans votre lecteur de cassette Commodore, côté imprimé en haut et assurez-vous qu'elle est emboîtée jusqu'au bout. Vérifiez que tous les conducteurs sont connectés.

Tapez: **"LOAD"** (retour). Un message devra apparaître sur l'écran; appuyez sur **"PLAY"** sur le lecteur. Ce programme se chargera automatiquement. Lorsque le chargement a eu lieu, suivez les instructions données par l'écran.

Disque

Insérez le manche à joystik, le cas échéant, dans l'orifice pour manche à balai 2 de votre Commodore 64. Mettez l'unité de disque sous tension puis mettez l'ordinateur sous tension. Insérez le disque du jeu dans l'unité, étiquette vers le haut.

Tapez: **LOAD "FRANKIE", 8, 1** (retour). Le texte de présentation apparaîtra sur l'écran et le programme se chargera alors automatiquement.

Clavier

Après avoir étudié les commandes du clavier, données à la page suivante, étudiez les commandes du manche à balai et tout le répertoire des mouvements possibles. Tous ces mouvements peuvent être obtenus par une combinaison appropriée des touches.

Sus controles

CARGA

Cassette

Antes de cargar asegúrese de que todos los elementos de equipo periférico como el accionamiento de disco o la impresora están desconectados. Coloque la cassette en su grabadora de cassette Commodore con el lado impreso cara arriba y asegúrese de que está reconocida de modo que vaya a comenzar por el principio. Asegúrese de que todos los conductores estén conectados.

Marque: **LOAD** (CARGA) (retorno). A esto seguirá el mensaje de pantalla; apriete la tecla de **PLAY** (tocar) de la grabadora. Este programa se cargará automáticamente. Terminada la carga, siga las instrucciones indicadas en pantalla.

Disco:

Inserte la palanca de mando, si se usa, en el portillo de palanca de mando dos de su Commodore 64. Ponga en marcha el accionamiento de disco y luego ponga en marcha el computador. Inserte el disco del juego en el accionamiento con la etiqueta cara arriba.

Marque: **LOAD "FRANKIE", 8, 1** (CARGUE "FRANKIE") (retorno). Aparecerá la introducción en pantalla y el programa se cargará automáticamente.

Teclado

Después de que usted se haya familiarizado con los controles del teclado, indicados en la página siguiente, estudie los controles de palanca de mando y todo el repertorio de movimientos disponibles – todos estos movimientos pueden conseguirse usando las combinaciones de teclas pertinentes.



YOUR

CONTROLS

YOUR

CONTROLS

Teastatur / Clavier / Teclado

Für Tastatursteuerung ist von den gegenüberliegenden Seiten anlässlich "Relevante" Tasten sind ROT eingetrischt. Diese sind: A. FEUER B. AUFWÄRTS C. LINKS D. RECHTS E. ABWÄRTS

Pour les commandes de clavier (voir la page en face). Les touches correspondantes sont indiquées en ROUGE. Il s'agit des touches suivantes: A. FEU B. VERS LE HAUT C. VERS LA GAUCHE C. VERS LA DROITE E. VERS LE BAS

Los controles del teclado aparecen en la página al frente. Las teclas pertinentes son de color ROJO. Las mismas son: A. DISPARO B. ARRIBA C. IZQUIERDA D. DERECHA E. ABAJO

Joystick / Manche à Balai / Palanca de Mando

Anweisungen folgen den Illustrationen auf der gegenüberliegenden Seite.

Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um die Figur in die gewünschte Richtung zu stellen.

Drücken Sie das "FIRE" - Knopf und bewegen Sie den Joystick in die, die Figur angezeigter Richtung, um nach links oder rechts "looswärts" zu gehen.

ARM - HÜFTENHOHE UND SCHULTERHOHE. Drücken Sie den "FIRE" - Knopf und bewegen Sie den Joystick wie beschrieben. Diese Bewegungen können falls notwendig, auch zum "ZAP" verwendet werden.

Ein kurzer "Stoß" am Joystick bzw. an der Tastatur in die Richtung, die die Figur abgewandt ist, bewirkt diese Stellung. Um eine Tür zu durchschreiten usw., müssen Sie sich zuerst in dieser Stellung befinden und dann den Joystick bzw. die Tastatur "AUFWÄRTS" drücken.

Les instructions ont trait aux illustrations à la page en face

Déplacer le manche à balai à gauche ou à droite pour déplacer le caractère dans la direction requise

Appuyez sur "FEU" et déplacez le manche à balai dans le sens contraire à celui auquel le caractère fait face pour aller en arrière à gauche ou à droite.

ATTEINTE - HAUTEUR DE LA TAILLE ET HAUTEUR DE L'ÉPAULE. Appuyez sur "FEU" et déplacez le balai de la manière indiquée. Ces mouvements peuvent aussi être utilisés pour attaquer un mur.

Un petit coup sur le manche ou sur le clavier dans le sens opposé à celui vers lequel le personnage regarde permet d'obtenir cette position. Pour entrer par une porte etc., vous devez être dans cette position puis pousser le manche/clavier "VERS LE HAUT".

Relacione las instrucciones con las ilustraciones en la página al frente.

Mueva la palanca de mando a la izquierda o a la derecha para desplazar la figura en el sentido deseado.

Pulse "FIRE" (DISPARO) y mueva la palanca de mando en dirección contraria a la que está dando frente la figura, a fin de hacerla caminar hacia atrás a la izquierda o a la derecha.

ALCANCE - ALTURA DE LA CINTURA Y ALTURA DEL HOMBRO. Pulse "FIRE" y mueva la palanca de mando como se indica. Estos movimientos también pueden usarse para "DEJAR FUERA DE COMBATE" al enemigo.

Un corto movimiento rápido con la palanca de mando o un toque rápido del teclado, en dirección opuesta a aquella a que se enfrenta la figura, consigue esta posición. Para entrar por una puerta etc., usted ha de estar en posición y luego empujar la palanca de mando/teclado ARRIBA.

Tastatur und Joystick / Clavier et Manche à Balai / Teclado y Palanca de Mando

Um das "INVENTORY" FENSTER (INVENTARFENSTER), wann sich der "CURSOR FINGER" befindet, zu schließen, müssen Sie den "CURSOR FINGER" zu "QUIT" ICHNE bringen und "FIRE" (FEUER) drücken.

Um Gegenstände aufzuheben, müssen Sie diese berühren oder sich darüberstellen und den "FIRE" - Knopf und "AUFWÄRTS" drücken.

Durch Drücken des "FIRE" - Knopfes und Joystick/ Tastatur "ABWÄRTS", können Sie das "INVENTAR FENSTER" (INVENTORY) schließen, wenn das Gegenstande abgenommen, die Sie "QUITT" machen, indem Sie den "CURSOR FINGER" zum ausserwählten Gegenstand bringen und den "FIRE" - Knopf drücken.

Pour fermer la fenêtre "INVENTAIRE" ou toute fenêtre dans laquelle la "CURSEUR EN FORME DE DOIGT" est utilisé, déplacez le "CURSEUR EN FORME DE DOIGT" à la position "ABANDON" (ICÔNE) et appuyez sur "FEU".

Pour ramasser des objets, soit "toucher" l'objet soit se tenir au-dessus de l'objet et appuyer sur le bouton "FEU" et la combinaison "VERS LE HAUT".

Vous pouvez fermer votre fenêtre "INVENTAIRE" en appuyant sur le bouton "FEU" et sur le manivelle clavier "VERS LE BAS". Vous pouvez alors jeter les objets que vous portez, en mettant le "CURSEUR EN FORME DE DOIGT" sur l'objet choisi et en appuyant sur le bouton "FEU".

Para cerrar la ventanilla de "INVENTARIO" a cualquier ventanilla en la que se use el "INDICE CURSOR" mueva el "INDICE CURSOR" para "ABANDONAR" la imagen y apriete "DISPARO".

Para tomar objetos toque el objeto o pongase sobre el mismo y apriete al pulsador de "DISPARO" y ARRIBA.

Puede tenerse acceso a su ventanilla de "INVENTARIO" apretando el pulsador de "DISPARO" y la palanca de mando/ teclado "ABAJO". Entonces usted puede usar el objeto/los objetos que lleva moviendo el "INDICE CURSOR" para elegir el objeto y apretando el pulsador de "DISPARO".

Relevant keys are indicated in RED.**A FIRE****B UP****C LEFT****D RIGHT****E DOWN**

These controls will also operate the CURSOR FINGER when required.

JOYSTICK

PUSH JOYSTICK IN OPPOSITE DIRECTION TO WALK LEFT.



PUSH JOYSTICK IN OPPOSITE DIRECTION TO WALK RIGHT.



REACH - WAIST HEIGHT



REACH - SHOULDER HEIGHT

THESE MOVEMENTS CAN ALSO BE USED TO "ZAP" WHEN REQUIRED.



A short "stap" on the joystick/keyboard in opposite direction to which figure is facing will achieve this position.

TO ENTER A DOOR ETC. YOU MUST BE IN THIS POSITION THEN PUSH JOYSTICK/KEYBOARD 'UP'

TO CLOSE "INVENTORY" WINDOW OR ANY WINDOW IN WHICH THE "CURSOR FINGER" IS USED, MOVE "CURSOR FINGER" TO "QUIT" ICON AND PRESS "FIRE".

TO PICK UP OBJECTS EITHER TOUCH OR STAND OVER OBJECT AND PRESS "FIRE" BUTTON AND "UP".

Your "INVENTORY" window can be accessed by pressing "FIRE" button and joystick/keyboard

DOWN. You may then use object/objects you are carrying moving "CURSOR FINGER" to chosen object and pressing "FIRE" button.

YOUR

CONTROLS



THE
GAME

PLAY



You begin your adventure devoid of personality in an environment of suburban boredom, but don't be put off by ennui, all may not be as it appears!

There are different streets and different houses, take nothing for granted. Touch everything, explore, probe, experiment – your curiosity will be rewarded. Pick up objects – some of these will help you now, others you will need to survive and succeed in the Pleasure Dome.

Remember you can only carry 8 objects at a time so you need to be selective about the items you take with you, once abandoned they may not be used again.

YOUR INVENTORY



You may check your inventory at any time by pressing the FIRE button and moving the joystick downwards.

To resume play immediately use the QUIT icon to close window.

DAS SPIEL Spielen

Sie beginnen Ihr Abenteuer ohne Persönlichkeit in einer Umgebung vorstädtischer Langeweile, lassen Sie sich aber durch den Frieden nicht beirren, es ist nicht alles wie es scheint! Es gibt verschiedene Straßen und unterschiedliche Häuser, es soll jedoch nichts als selbstverständlich betrachtet werden. Berühren Sie alles, forschen Sie, proben Sie, experimentieren Sie – Ihre Neugierde wird sich lohnen. Sammeln Sie Gegenstände – manche werden Ihnen sofort helfen und andere werden Sie gebrauchen, um im Pleasuredom zu überleben und Erfolg zu haben. Vergessen Sie nicht, daß Sie nur 8 Gegenstände zur gleichen Zeit tragen können. Sie müssen daher alle Gegenstände, die Sie mitnehmen gut auswählen; Gegenstände, die Sie liegenlassen, können nicht mehr verwendet werden.

Le Jeu

Lorsque votre aventure commence, vous êtes dépourvu de personnalité et vous vous trouvez dans une banlieue triste mais ne vous laissez pas décourager par l'ennui car il ne faut pas se fier aux apparences! Il y a différentes rues et différentes maisons, ne tenez rien pour acquis. Touchez tout, explorez, sondez, expérimentez – votre curiosité sera récompensée. Ramassez des objets – certains d'entre eux vous aideront maintenant, d'autres seront nécessaires à votre survie et à votre succès dans le Dom de Plaisir. N'oubliez pas que vous ne pouvez porter que 8 objets à la fois, vous devez donc les choisir avec soin, car une fois que vous les abandonnez vous ne pouvez plus les reprendre.

EL JUEGO Para jugar

Usted comienza su aventura carente de personalidad, en un ambiente de aburrimiento suburbial, pero ¡no deje que el hastío le apodere de usted, puede que no todo sea tal como parece! Hay calles diferentes y diferentes casas, no se confíe por nada. Toque todo, explore, compruebe, experimente – su curiosidad será recompensada. Tome objetos – algunos la ayudarán ahora, otros los necesitará para sobrevivir y conseguir el éxito en la Cupula del Placer. Recuerde que usted sólo puede llevar 8 objetos a la vez y por lo tanto necesita saber elegir los que toma con usted, una vez abandonados ya no pueden usarse otra vez.

Ihr Inventar

Sie können Ihr Inventar jederzeit kontrollieren, indem Sie den "FIRE" – Knopf drücken und den Joystick abwärts bewegen. Um das Spiel-Spot wieder aufzunehmen, müssen Sie die "QUIT" – Ikone verwenden, um das Fenster zu schließen.

Votre Inventaire

Vous pouvez à tout moment vérifier votre inventaire en appuyant sur le bouton "FIRE" (FEU) et en abaissant le manche à balai. Pour recommencer immédiatement le jeu, utiliser l'icône "ABANDON" pour fermer la fenêtre.

Su Inventario

Usted puede comprobar su inventario en cualquier momento apretando el pulsador de FIRE (DISPARO) y moviendo la palanca de mando hacia abajo. Para volver a jugar use inmediatamente la imagen QUIT (ABANDONO) para cerrar la ventanilla.



THE
GAME

PLAY



THE
GAME

PLAY

Hüten Sie sich immer vor Überraschungen, während Sie die Erscheinungen des täglichen Lebens erforschen, denn früher oder später stoßen Sie Überführer...

Lorsque vous explorez les divers aspects de la vie quotidienne, ne perdez pas la tête car à un moment ou un autre vous allez arriver au...

A medida que, usted vaya explorando los aspectos de la vida diaria, manténgase alerta ya que pronto o tarde los atraerá con...

Mysteriösen Mord

Sie werden eine Leiche entdecken, wer ist der Mörder? Lösen Sie das Rätsel systematisch - Verarbeiten Sie die Zeugnisaussagen, Lösungsschlüssel zu finden, die in den Fenstern aufzuwachen. Kehren Sie zur Szene des Verbrechens zurück, wenn ein Fenster erscheint, das alle möglichen Verdachtspersonen anzeigt. Ziehen Sie mit dem Cursor-Finger auf den Mörder.

Ein TIP: Notieren Sie sich alle Hinweise, die Ihnen Untersuchungen deutlich sein könnten. Auf der Suche nach Ihrer Persönlichkeit, müssen Sie das verändern, was aus dem täglichen Leben entnommen wurde, um alle 'Arcadenelemente' zu vervollständigen. Diese Elemente sind innerhalb des Domes durch ein Gangsystem verbunden, die...

Mystère du Meurtre

Vous trouvez un corps, qui est le meurtrier?... Vous devez résoudre ce problème par élimination, trouvez tous les indices, au nombre de vingt-trois, qui apparaissent dans les fenêtres, retournez sur les lieux du crime, où vous verrez une fenêtre qui nomme tous les suspects possibles. Utilisez le curseur en forme de doigt pour pointer du doigt l'assassin.

Un petit conseil, un système de notation des indices peut vous aider dans votre enquête. Durant le processus de formation de votre personnalité, vous devez utiliser ce que vous avez appris sur la vie quotidienne pour compléter tous les 'Éléments d'Arcade'. Ces éléments sont reliés à l'intérieur du Dôme par un couloir.

Misterio de Asesinato

Usted se encontrará con un cadáver, ¿quién es el asesino?... Resuelva el misterio por un proceso de eliminación. Descubra todos los veintitrés claves que aparecen en las ventanas, retorne a la escena del crimen, y se abrirá entonces una ventanilla en que se nombrará a todos los sospechosos. Use el Índice Cursor para indicar al asesino.

APROVECHE UNA AYUDA Puede que le ayude un sistema de anotación de las claves. En su empeño por formar su personalidad, debe usar cuanto se ha ganado de la vida diaria para completar todos los 'Elementos de Arcade'. Estos elementos están relacionados con la Cúpula en cuanto que están enlazados a ella por un conducto, llamado:

Korridore der Macht

Sie können sich durch dieses Labyrinth frei im Dom bewegen und es ist mit...

Corridors du Pouvoir

Esta Via Especial le permite a usted moverse libremente dentro de la Cúpula y conecta con...

Los Pasillos del Poder

Esta Via Especial le permite a usted moverse libremente dentro de la Cúpula y conecta con...

As you explore the aspects of everyday life, keep your wits about you as sooner or later you will stumble upon the ...

MURDER MYSTERY

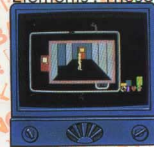


You will come across a body, who is the killer? ... Solve the mystery by a process of elimination:- Find all twenty three clues

which appear in windows, return to the scene of the crime, when a window will appear naming all the possible suspects. Use the Cursor Finger to point to the killer.

TAKE A TIP: A system of noting the clues may help your investigation.

In the quest to form your personality you must use what has been gleaned from everyday life to complete all the 'Arcade Elements'. These elements are linked within the Dome by a conduit, the ...



CORRIDORS OF POWER
This Labyrinth enables you to move at will

within the Dome and connects with ➔➔

THE
GAME

PLAY

PLAY



THE
GAME

PLAY

Mundanesville (though other routes may also be discovered).

It can be mapped by observing the colour of manhole covers located along its path. Fireballs emerge from the manholes, Zap them and you will create additional exits.

The entrances will appear as the game is played. Learn to use the Corridors well, they will help you succeed in elements that follow and within them (when your personality is completed) will be revealed the door to the very centre of the Pleasure Dome... The Ultimate Screen.

THE PLEASURE DOME

Inside the Pleasure Dome are a variety of games and puzzles which must all be completed to gain sufficient points to form your personality. Through experience and inspiration you WILL succeed. There are principal entrances into this world of the mind (one from each street), however others can be found but only used once, so be prepared.

These entrances and the ones which will become evident in the Corridors of Power give access to the ...

Mundanesville (andere Routen können ebenfalls entdeckt werden) verbunden. Es kann genau aufgezzeichnet werden, durch die Farben der Schächteckel, die entlang des Pfades verteilt sind. Feuerkugeln kommen aus den Schächteckern, falls Sie sie treffen (ZAP), können Sie neue Ausgänge erzeugen. Die Eingänge erscheinen während des Spiels. Lernen Sie, wie Sie die Korridore zu Ihren Gunsten verwenden können, da sie Sie bei den nachfolgenden Elementen nicht nur helfen werden, sondern auch die Tür öffnen (wenn Ihre Persönlichkeit vervollständigt ist) die Tür zum Herzen des Pleasuredoms erscheinen... Das entscheidende Bild.

Mundanesville (aunque hay otras rutas que pueden descubrirse también) puede hacerse un mapa mediante la observación del color de las cubiertas de las bocas de inspección situadas a lo largo del camino. De las bocas de inspección emergerán bolas de fuego, éstas fuera de control y es sólo usted, jugador, de quien dependen. Los entresijos aparecerán a medida que vaya jugando el juego. Aprenda a utilizar los Corredores bien, le ayudarán a tener éxito en los elementos que siguen y dentro de ellos (cuando se haya completado su personalidad) se le revelará la puerta que lleva al centro mismo de la Cúpula del Placer... La Pantalla Última.

Ennville (quoiqu'il soit possible de trouver d'autres chemins) il peut être marqué en observant la couleur des bouches d'égoût situées le long de son tracé. Des boules de feu sortent des bouches d'égoût, attaquez-les et vous créerez des points de sortie supplémentaires. Les entrées apparaîtront à mesure que vous jouez le jeu. Apprenez à bien utiliser les corridors, ils vous aideront à réussir dans les éléments qui suivent et à l'intérieur de ces corridors (lorsque votre personnalité est complète) sera révélée la porte qui permet d'atteindre le centre même du Dome du Plaisir... l'Écran Ultime.

Der Pleasuredom

Im Pleasuredom warten auf Sie eine Reihe von Spielen und Räsel, die Sie fertigspielen müssen, um genügend Punkte zu erzielen und um Ihre Persönlichkeit zu bilden. Durch Erfahrung und Begeisterung WERDEN Sie zu Erfolg kommen. Es gibt Haupteingänge in diese Welt der Gedanken (einen von jeder Straße), es können aber auch andere entdeckt werden, aber nur einmal benutzt werden, lassen Sie sich nicht übersehen. Diese Eingänge und jene, die in den Korridoren der Macht auftauchen, bringen Sie zu den ...

La Cupula del Placer

Dentro de la Cúpula del Placer existen diversos juegos y rompecabezas que han de completarse todos para ganar puntos suficientes para formar su personalidad. Mediante experiencia e inspiración USTED TRILINFRÁ. Hay entradas principales que llevan a este mundo de la mente (una desde cada calle), no obstante pueden encontrarse otras pero sólo pueden utilizarse una vez, por lo tanto esté preparado... Estas entradas y las que quedarán obviamente ante usted en los Corredores del Poder dan acceso a los...

La Dome du Plaisir

À l'intérieur du Dome du Plaisir se trouvent divers jeux et puzzles qui doivent être faits pour obtenir suffisamment de points pour former votre personnalité. Avec de l'expérience et de l'inspiration, vous REUSSIREZ. Il y a des entrées principales dans ce monde de l'esprit (une dans chaque rue) mais d'autres peuvent être trouvées. Cependant on ne peut les utiliser qu'une seule fois, alors soyez prêt. Ces entrées et celles qui apparaîtront dans les Corridors du Pouvoir donneront accès aux...



THE
GAME

PLAY



THE
GAME

PLAY

Das Endzimmer / La Salle du Terminal / Sala de Terminal

Sie müssen die Information verwenden, um die Aufgabe zu beenden – achten Sie auf Ihr Inventar und die Gegenstände auf dem Bild.

TIP – Falls Ihr Inventar nicht vollständig ist, können Sie den Lift verwenden, um zu entkommen.

Vous devez utiliser des informations pour compléter cette tâche – surveillez attentivement votre inventaire et les objets sur l'écran.

UN PETIT CONSEIL – si votre inventaire n'est pas complet, l'ascenseur peut vous aider à échapper.

Usted tiene que usar información para completar esta tarea – presta mucha atención a su inventario y a los objetos de la pantalla.

AYUDA – Si su inventario no es completo el ascensor puede ayudarle a escapar.

Mer der Löcher / Mer de Troux / Mar de Agujeros

Wandern Sie zwischen Zeit und Raum, um auf den Boden unter Ihnen zu gelangen.

TIP – Es stackt mehr dahinter als es den Anschein hat.

Sortez des limites du temps et de l'espace pour atteindre le plancher sur lequel vous vous trouvez.

AVIS – Ne vous fiez pas aux apparences.

Entre y salga del tiempo y del espacio para alcanzar el suelo de debajo de usted.

SUGERENCIA – Aquí hay más de lo que parece a simple vista.

Kybernetischer Ausbruch / Evasion des Robots / Escape Cibernetico

Für jedes Symbol muß ein Spiel beendet werden führen Sie das Symbol in den Funken!

TIP – Was Sie tragen, kann Ihre Schmerzen halbieren oder Ihr Vergnügen verdoppeln!

Un jeu doit être complété pour chaque symbole (guide le symbole dans l'étincelle).

AVIS – Ce que vous portez peut diminuer de moitié votre douleur ou doubler votre plaisir.

Se debe completar un juego por cada uno de los símbolos (guíe el símbolo a la chispa).

SUGERENCIA – Lo que usted lleva puede disminuir su dolor a la mitad o doblar su placer!

Angriff über Merseyside / Raid sur le Port

Ataque a la Región Portuaria de Merseyside

Verhindern Sie die Zerstörung von Merseyside und dem Schiffshafen durch die Bomber. Sie erhalten eine Frist, um zu überleben oder den Feind zu vernichten in mehrfachen Treffen an den Flugzeugen.

Empêchez les bombardiers de détruire le port et ses installations. Vous avez un temps limité pour survivre ou détruire l'ennemi (très multiples sur les avions).

Impida que los bombarderos destruyan la región de Merseyside y sus buques. Usted dispone de un tiempo limitado para sobrevivir o destruir al enemigo (cientos múltiples de disparo en los aviones).

Das ZTT-Zimmer / La Salle de ZTT / Sala ZTT

Zerstören Sie die Wand, um in den Kontrollraum zu gelangen und darin das Rätsel zu lösen. Benutzen Sie ZAP, achten Sie jedoch darauf, daß Sie den Kugeln ausweichen. (Um zu siegen, müssen Sie das Rätsel lösen).

TIP – Hier werden Sie vielleicht Deckung brauchen.

Faites tomber le mur pour entrer dans la section de commande et résoudre ensuite le puzzle. Utilisez la puissance d'attaque, mais faites attention d'éviter les balles (n'oubliez pas que vous devez compléter le puzzle pour gagner).

AVIS – Vous aurez peut-être besoin de protection ici.

Rompá la pared para entrar en la sección de control y luego resuelva el rompecabezas. Use el Poder de Poder Fuera de Combate pero lleve cuidado de evitar las balas (usted mismo). (Recuerde que tiene que completar el rompecabezas para ganar).

SUGERENCIA – Usted puede requerir protección aquí.

ARCADE ELEMENTS



THE
GAME

PLAY



THE TERMINAL ROOM

You must use information to complete his task – pay close attention to your inventory and the objects on the screen.

TIP – If your inventory is incomplete the lift may aid your escape.



SEA OF HOLES

Go in and out of time and space to reach the floor beneath you.

HINT – There's more here than meets the eye.



CYBERNETIC BREAKOUT

One game must be completed for each symbol (guide the symbol into the spark).

HINT – What you are carrying could have your pain or double your pleasure!



RAID OVER MERSEYSIDE

Stop the bombers destroying Merseyside and its shipping. You have a time limit to survive or destroy the enemy (multiple hits on the planes).



THE ZTT ROOM

Break down the wall to enter the control section and then solve the puzzle. Use the Power of Zap to fire but be careful to dodge the bullets. (Remember you must complete the puzzle to win.)

HINT – You may bring protection from the rooms of the Mundane, quite appropriate to cover this task. TIP – Locate the key which switches pieces on and not off.

THE
GAME

PLAY



CUPID'S ARROWS

Follow screen instructions and grasp the Halos, they could be of use elsewhere.



TALKING HEADS

This dialogue between World Leaders can get nasty. A counter tells you how many (political) lives you have left. Choose your politics by moving left or right and remember to protect yourself.



SHOOTING GALLERY

Take pot shots at famous personalities (100% score to complete).

If it turns into a Duck Shoot you may get an extra shot or loose your chance to win.

HINT – Reload to fire (allow the sights to fall to the bottom of the screen).



WAR!

WAR ROOM

Shoot the symbols in this task to gain Pleasure Points. (one game for each symbol).

HINT – Sainly qualities may be of use.



FLOWER POWER

Catch falling flowers.

CONTROL PLAN

Throughout your journey different objects and elements will emerge, the cat for instance has other roles than to drink milk. As you become more familiar with the Pleasure Dome and its interface with the Ordinary World, you will begin to learn the layout of the Game and be able to move quickly from

one element to the next using the Corridors of Power or other methods you will discover. REMEMBER, to develop your personality completely you must finish all the tasks, for only then will the opportunity arise, to re-enter the maze and search for that door, behind which lies the secret of self discovery ... Go for it!

Bogenpfeile / Les Flèches de Cupidon / Las Flechas de Cupido

Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und ergreifen Sie die Heiligen-scheine, diese könnten später nützlich werden.

Suivez les instructions de l'écran et attrapez les Halos, ils pourraient être utiles ailleurs.

Cumpla las instrucciones de la pantalla y atrapa los Halos, podrían serle útiles en otro sitio.

Flower Power / Le Pouvoir des Fleurs / El Poder de las Flores

Fangen Sie fallende Blüten.
Attrapez les fleurs qui tombent.

Talking Heads / La Conférence au Sommet / Cabezas Parlantes

Dieses Gespräch zwischen den Machthabern der Welt kann böse Folgen haben. Ein Zähler zeigt Ihnen wie viele (politisch) Leben Sie übrig haben. Wählen Sie Ihre Politik, indem Sie sich nach links oder rechts bewegen und achtern Sie darauf, sich zu schützen.

Cet entretien entre les dirigeants mondiaux peut mal tourner. Un compteur vous dit combien de vies (politiques) il vous reste. Choisissez votre politique en vous déplaçant vers la gauche ou vers la droite et n'oubliez pas de vous protéger.

Este diálogo entre Jefes Políticos Mundiales puede hacerse muy desagradable. Hay un contador que le dice a usted cuántas vidas (políticas) le quedan a usted. Elija su política moviendo a la derecha y a la izquierda y recuerde protegerse.

Schießstand / Stand de Tir / Galeria de Tiro al Blanco

Schießen Sie aufs Gerätewohl auf berühmte Persönlichkeiten (100% der Punkte um abzuschließen.) Falls daraus eine 'Entenjagd' wird, haben Sie vielleicht einen zusätzlichen Schuß frei oder Sie verlieren Ihre Chance auf einen Sieg.

TIP – Laden Sie nach, um zu feuern (lassen Sie die Ziele auf dem Bild-boden fallen).

Essayez votre habileté au tir avec des célébrités comme cibles. (palmars à 100% pour compléter le jeu)

Si les célébrités sont remplacées par des canards, vous pouvez avoir une autre occasion de tirer ou perdre votre chance de gagner.

AVIS – Rechargez pour tirer (laissez les visuels tomber en bas de l'écran)

Dispare al azar a famosos personalidades (ha de completarse un marcador de 100%). Si un tiro se convierte en Tiro al Pato puede usted conseguir un tiro extra o perder su posibilidad de ganar.

SUGERENCIA – Vuelva a cargar para disparar (deje que los blancos caigan al fondo de la pantalla)

Kriegszimmer / Salle de Guerre / Sala de Guerra

Schießen Sie in dieser Aufgabe auf die Symbole, um Pleasurepunkte zu gewinnen (ein Spiel für jedes Symbol).

TIP – Fromme Eigenschaften können von Vorteil sein.

Tirez sur les symboles de cette tâche pour obtenir des points de plaisir (un jeu pour chaque symbole)

AVIS – Des qualités de saint peuvent être utiles.

Dispare a los símbolos en esta tarea para ganar Puntos de Placer (un juego por cada símbolo)

SUGERENCIA – Puede que resulte beneficioso comportarse como un santo.

Während Ihrer Reise werden verschiedene Gegenstände und Elemente auftauchen, die Katzé z.B. trinkt nicht nur Milch, sie hat auch noch andere Rollen. Mit zunehmender Vertrautheit mit dem PleasureDorn und dessen Grenze zur gewöhnlichen Welt, erlernen Sie das Schema der Spädes und Sie werden sich ohne Schwierigkeiten von einem Element zum anderen bewegen können, indem Sie die Korrdore der Macht oder andere Methoden, die Sie entdecken werden, verwenden. DENKEN SIE DARAN, um Ihre Persönlichkeit zu vervollständigen müssen Sie alle Aufgaben beenden, nur dann erhalten Sie die Möglichkeit, das Labyrinth wieder zu betreten und nach jener Tür zu suchen, hinter der das Geheimnis der Selbstentdeckung liegt.

Suche est

Durant tout votre voyage, différents objets et éléments deviendront évidents; par exemple, la Chat a d'autres rôles que celui de boire du lait. A mesure que vous vous familiarisez avec le Dorne du Plaisir et ses rapports avec le Monde Ordinaire, vous apprendrez l'agencement du jeu et vous pourrez passer rapidement d'un élément à l'autre grâce aux Corridors du Pouvoir ou d'autres méthodes que vous découvrirez. N'OUBLIEZ PAS que pour développer complètement votre personnalité vous devez finir toutes les tâches car n'est qu'ainsi que vous sera donné l'occasion de ré-entrer dans le labyrinthe et de chercher la porte derrière laquelle se trouve le secret de la connaissance de soi ... Bon courage!

Durante su viaje se presentarán diferentes objetos y elementos, el gato por ejemplo tiene otras misiones aparte de beber leche. A medida que usted se vaya familiarizando más con el Cupula del Placer y su interconexión con el Mundo Usual, comenzará a aprender la disposición general del Juego y será capaz de pasar de un elemento al siguiente con rapidez usando los Corredores del Poder y otros métodos que descubrirá usted mismo. RECUERDE que para desarrollar su personalidad completamente usted tiene que completar hasta el final todas las tareas que se proponen, porque sólo entonces surgirá la oportunidad de volver a entrar en el labineritó y buscar la puerta detrás de la cual está el secreto de descubrirse a sí mismo. Vaya hacia ella!

THE
GAME

PLAY

INVENTARFENSTER/FENÊTRE INVENTAIRE/VENTANILLA DE INVENTARIO

Wenn Sie einen Gegenstand aufheben, öffnen sich ein INVENTARFENSTER. Um Ihnen die Gegenstände zu zeigen, die Sie tragen und einen Gegenstand zu nennen, den Sie gerade aufgehoben haben. Die Nächtheit beginnt.

Quand vous ramassez un objet, votre fenêtrage 'INVENTAIRE' s'ouvre pour vous montrer ce que vous portez et vous indiquer quel objet vous venez de prendre. Le message débute.

Cuando levantas un objeto, se abre tu ventanilla de 'INVENTARIO' para indicarte lo que estás llevando, y te señalará cual objeto acabas de levantar. El mensaje comenzará.

YOU NOW HAVE A
CASE FOR YOUR
EASER OR PILE
KEL

FLOPPY-DISK
FLAKJACKET

FISH
PINT OF MILK
BAG OF MONEY
VIDEO

SECURITY PASS
THRIFTY CAT
PAIR OF SOCKS

GUM
YOU'RE CARRYING
ALL YOU CAN

INVENTARFRAGE/INVENTAIRE REQUIS/CUANDO SE SOLICITA EL
INVENTARIO

YOU'RE CARRYING
MUCH
THIS/SW/AT YOU'RE
CARRYING

PUNKTFENSTER/FENÊTRES DU SCORE/VENTANILLAS DE MARCADOR

FRANKIE GIVE YOU (AMOUNT)
MORE PLEASURE UNITS
% YOU HAVE (AMOUNT) AND
YOU'RE (AMOUNT) % A REAL
PERSON

FRANKIE SAY
YOU HAVE (AMOUNT)
MORE PLEASURE UNITS AND
YOU'RE (AMOUNT) % A REAL
PERSON

FRANKIE SAY
YOU HAVE (AMOUNT)
MORE PLEASURE UNITS AND
YOU'RE (AMOUNT) % A REAL
PERSON

FRANKIE SAY
YOU HAVE (AMOUNT)
MORE PLEASURE UNITS AND
YOU'RE (AMOUNT) % A REAL
PERSON

VERSCHIEDENE TEXTFENSTER/FENÊTRES TEXTES DIVERS/VENTANILLAS DE
TEXTO MIXTO

PLACE FLOPPY
DISC IN DRIVE

BOOTING FROM
FLOPPY

READ ERROR:
DISC

CORRUPTED
SECURITY
CLEARANCE
REQUIRED

SCORE
(AMOUNT)
HITS AND WIN
A PRIZE

LOAD

YOU'VE FILLED
THE CATS
BOWL WITH
MILK

Legen Sie die Floppy-Disk an den
Diskettenlauf ein.
Placez le disque flexible dans le lecteur de
disquette.

Chargement du disque.
Erreur de lecture: disque corrompu.

Le lecteur de disquette ne peut pas lire
le disque. Le message indique que le
disque est corrompu.

Se requiere autorización de seguridad
para continuar.

Erreichen Sie (Betrag) Treffer und gewinnen
Sie einen Preis.

Marquez des points (quantité) et gagnez un
prix.

Vous avez rempli de lait le bol du chat.
Líctalo ha llenado la cisterna del gato con
leche.

PLEASURE WILL
BE DOUBLED.

PAIN WILL BE
HALVED.

THE JACKET
WILL PROTECT
YOU FROM PAIN.

THE POWER OF
LOVE WILL
FREE YOU
FROM PAIN.

INSERT A VIDEO.

THE DOOR IS
UNLOCKED/
LOCKED

Pleasure wird verdoppelt.
Le dolor se reduce a la mitad.

Se doblará el placer.
Schmerzen werden halbiert.
Le dolor se reduce a la mitad.

Die Wärme wird Sie gegen Schmerzen
schützen.
La chaqueta vous protégera de la peine.
El dolor se reduce a la mitad.

Die Macht der Liebe wird Sie von Schmerzen
befreien.
La puissance de l'amour vous libérera de la
peine.

Insértese un video.
Schließen Sie ein Video ein.
Insérer un disque.

Die Tür ist offen/geschlossen.
El portón está abierto/cerrado.
La puerta está abierta/cerrada.

Vous avez à présent un
billeau de plaisir
clef.

disque
blouson d'aviateur

poisson
dent d'argent de lait
sac d'argent

video
chaussures passees de securite
châli qui a soufflé

paire de chaussettes
Gawehr
Sie tragen sowohl was Sie
schützen

Usted tiene ahora un
billeau de placer
llave

disco flexible de computador
chaqueta protectora con
reforzado metálico

pez
punta de leche
bolsa llena de dinero

video
zapatos de seguridad
palo sedentario

par de calcetines
pistola
Usted lleva ahora todo lo
que puede llevar

Vous portez rien.
Voici ce que vous portez

Usted no lleva nada
Esto es lo que usted lleva

MYSTERIÖSER MORD/MEURTRE A SUSPENSE/ASINATO MISTERIOSO

A MURDER HAS
BEEN
COMMITTED
(VICTIM'S
NAME) LIES
DEAD
WHODUNNIT?

FIND THE CLUES
AND RETURN
HERE TO NAME
THE KILLER

CLUES:

THE KILLER IS
AGED 30-40

THE KILLER HAS
A LONDON
ACCENT

THE KILLER IS
AN ATHEIST

THE KILLER
DISLIKES MUSIC

THE KILLER HAS
NO CAR

THE KILLER IS
A SOCIALIST

THE KILLER IS
AN EARLY RISER

THE KILLER IS
A FILM BUFF

THE KILLER IS
A KEEN
GARDENER

THE KILLER IS
A TAUREAN

THE KILLER
LIKES TO
GAMBLE

THE KILLER HAS
NO CHILDREN

THE KILLER IS
A VEGETARIAN

THE KILLER
LIKES RED WINE

THE KILLER IS
A LOCAL WIT

Ein Mord wurde verübt. (Name des Opfers)
ist tot. Wie war es?
Un criminel a été commis. L'homme de la
victim est étouffé mort. Qui est coupable?
Se ha cometido un asesinato. Nombre de la
victim ha muerto. ¿Quién es el asesino?

Finden Sie die Hinweise und bringen Sie
hierher zurück. Um den Mörder zu nennen.
Trouvez les indices et rendez-vous ici pour
nommer l'assassin.
Descubra las pistas y vuelva a casa para
nombrar al asesino.

Hinweise:
Hinweis:
Clues:

Der Mörder ist 30-40 Jahre alt.
L'assassin a entre 30 et 40 ans.
El asesino tiene una edad de 30-40 años.

Der Mörder hat einen Londoner Akzent.
L'assassin a un accent londonien.
El asesino tiene acento londinense.

Der Mörder ist ein Atheist.
L'assassin est athée.
El asesino no cree en Dios.

Der Mörder mag keine Musik.
L'assassin n'aime pas la musique.
El asesino no le gusta la música.

Der Mörder hat kein Auto.
L'assassin ne possède pas de voiture.
El asesino no tiene coche.

Der Mörder ist ein Sozialist.
L'assassin est socialiste.
El asesino es socialista.

Der Mörder ist ein Frühaufsteher.
L'assassin se lève de bonne heure.
El asesino se levanta temprano.

Der Mörder ist ein Filmbegeisteter.
L'assassin est un amateur de cinéma.
El asesino es un aficionado al cine.

Der Mörder ist ein leidenschaftlicher Gärtner.
L'assassin est un passionné de jardinage.
El asesino está interesado en jardinería.

Der Mörder ist ein Stiermensch.
L'assassin est un taureau.
El asesino es un hombre de toro.

Der Mörder mag rote Weine.
L'assassin aime le vin rouge.
El asesino le gusta el vino rojo.

Der Mörder mag kein Fleisch.
L'assassin n'aime pas la viande.
El asesino es vegetariano.

Der Mörder mag keinen Kindern.
L'assassin n'a pas d'enfants.
El asesino no tiene hijos.

Der Mörder mag kein Gemüse.
L'assassin n'aime pas les légumes.
El asesino es vegetariano.

Der Mörder mag roten Wein.
L'assassin aime le vin rouge.
Al asesino le gusta el vino rojo.

Der Mörder mag kein Fleisch.
L'assassin n'aime pas la viande.
El asesino es vegetariano.

Der Mörder mag roten Wein.
L'assassin aime le vin rouge.
Al asesino le gusta el vino rojo.

Der Mörder ist ein Angehöriger der
Lokalität.
L'assassin est un habitant du lieu.
El asesino es gran conocedor local.

HAS RETIRED
LONGS TO
RETURN TO
SCOTLAND

IS A REGULAR
CHURCHGOER

PLAYS THE
PIANO

DRIVES
EVERYWHERE

HAS ALWAYS
VOTED TORY

LIKES TO
SLEEP IN TILL
NOON

RARELY VISITS
THE CINEMA

SUFFERS
FROM
HAYFEVER

WAS A JULY
BABY

HATES TO
PART WITH A
PENNY

HAS A SON IN
THE RAF

ADORES A
HOT BEEF
CURRY

THINKS
ALCOHOL IS
BAD FOR YOU

CANNOT
READ OR WRITE

HAS NO
SENSE OF
HUMOUR

WHEN KILLER
NAMED:

NICE-ONE
SHERLOCK

WRONG!!!
KILLER'S NAME)
WAS THE KILLER

ist im Ruhestand
est en retraite
ha jubilado
niehts gemeinlich Schottland
zurückkehren
disque flexible en disco
disque mucho volvere a Escocia
geht regelmäßig zur Kirche
est participando
asistiendo regularmente a la iglesia

spielt Piano
juega del piano
toca el piano
überall
lo conduce por todas partes
siempre va votando conservador
siempre ha votado conservador

schlafen gerne bis mittags
siempre duerme hasta a media
quinta du dormir hasta mediodía
geht selten ins Kino
va raramente al cine
una vez va al cine
leidet unter Heuschnupfen
sufre de rinitis de las flores
sufre de fiebre de trébol
war ein Juli-Kind
est en julio
nacido en julio
hätet recht gerne Geld aus
no quiere dar dinero a nadie
no quiere dar un céntimo de un penique

hat einen Sohn in der Luftwaffe
tiene un hijo en las Fuerzas Armadas
le gusta mucho Curry
le gusta mucho el curry de vaca
piensa que el alcohol es malo para la salud
no puede leer ni escribir
no sabe leer ni escribir

denkt, dass Alkohol schlecht für die
Gesundheit ist
piensa que el alcohol es malo para la salud
no puede leer ni escribir
no sabe leer ni escribir

hat keinen Sinn für Humor
ni tiene el sentido del humor
le gusta mucho el curry de vaca
piensa que el alcohol es malo para la salud
no puede leer ni escribir
no sabe leer ni escribir

Wenn der Mörder genannt wird:
L'assassin est nommé.
Cuando se nombra al asesino.
Nicht schlecht: Sherlock
Bryon Sherlock
My Best, Sherlock Holmes

Falsch!!! (Mörders Name) war der Mörder
Fau!!! (Nom de l'assassin) était l'assassin
No tiene sentido: (Nombre del asesino) fue
el asesino



NEW
RELEASES

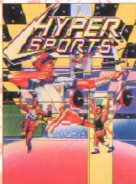
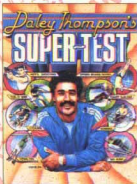
ACHTEN SIE

auf diese "Knüller" in Ihrem Softwaregeschäft – dies ist nur die Spitze von den führenden All-Action-Computerspielen.

PING PONG



Yie Ar KUNG-FU

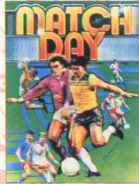
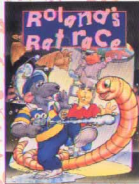
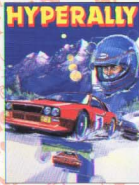
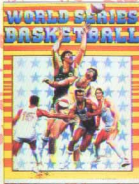


NE PAS MANQUER....

demandez ces jeux sensationnels à votre distributeur local de logiciel – ils représentent ce qui se fait de mieux en ce domaine et ils sont produits par les grands noms des jeux informatiques d'action.

MANTENGASE A LA ESPERA DE LA APARICION

de los siguientes juegos "Estupendos Blackbusters" que pronto podrá ver en su distribuidor de programas de juegos de computador – son solo los mejores entre los grandes nombres de juegos de computador llenos de acción y aventuras.



NEW
RELEASES