

THE CREDITS

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

DAS SPIEL

Spielentwurf: OCEAN/DENTON DESIGNS

Coverillustration: BOB WAKELIN/W. STEVE BLOWER

Verpackungsentwurf: W. STEVE BLOWER

Produziert von: D. C. WARD

©1985 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

RELAX

Geschrieben von: GILL/JOHNSON/O'TOOL

Produziert von: TREVOR HORN

Erschienen durch: PERFECT SONGS

© + © 1983 ZANG TUMB TUUM

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

LE JEU

Conception du jeu: OCEAN/DENTON DESIGNS

Illustration de couverture: BOB WAKELIN/W. STEVE BLOWER

Conception de l'emballage: W. STEVE BLOWER

Produit par: D. C. WARD

©1985 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

RELAX

Ecrit par: GILL/JOHNSON/O'TOOL

Produit par: TREVOR HORN

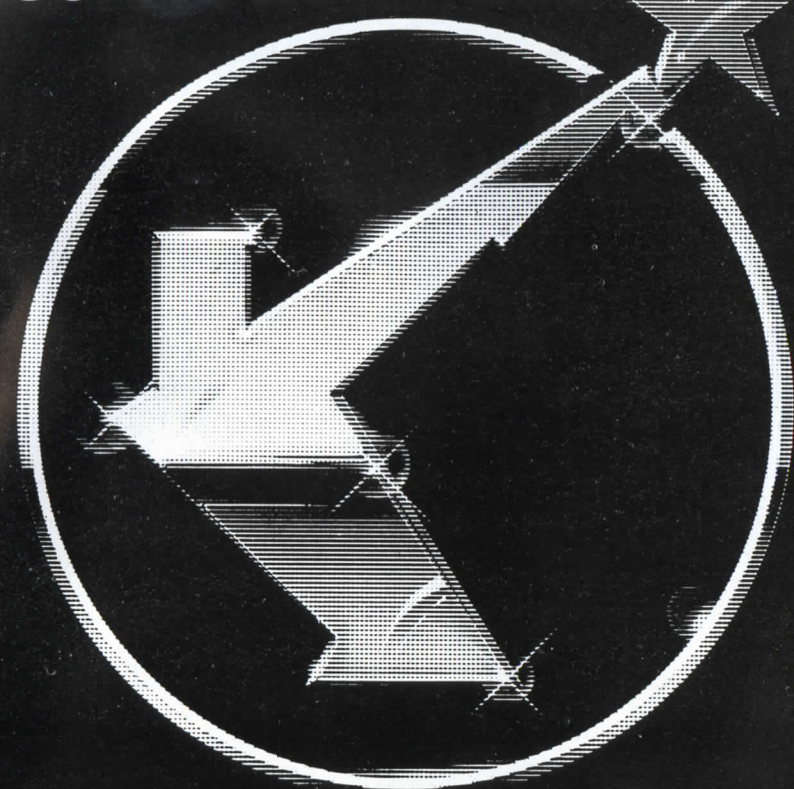
Publié par: PERFECT SONGS

© + © 1983 ZANG TUMB TUUM

Der Programmcode, die graphische Darstellung und Druckvorlagen des Computerspiels Frankie goes to Hollywood stehen unter Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder über Rundschreibenrichtungen und dergleichen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit sind vorbehalten. Made in the UK.

Les droits d'auteur du code, de la représentation graphique et des illustrations du jeu informatique "Frankie Goes to Hollywood" appartiennent à Ocean Software Limited. Ils ne peuvent pas être reproduits, stockés, copiés ou diffusés sous toute forme que ce soit sans l'autorisation écrite d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Fait au Royaume-Uni.

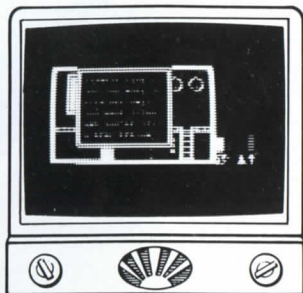
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD



AMSTRAD
SCHNEIDER

ocean

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

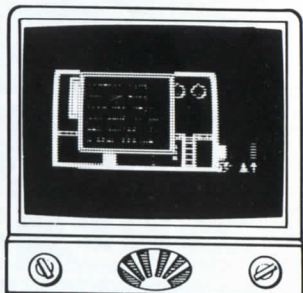


Nach jeder abgeschlossenen Aufgabe zeigt Ihnen eine Wertungstabelle die Zunahme in den verschiedenen Elementen Ihrer Persönlichkeit und es werden Pleasurepunkte vergeben.

Es ist Ihr Ziel, eine vollständige Person zu werden und um dies zu erzielen müssen Sie die

Spitze der Wertungstabelle (wenn über den Persönlichkeitsfaktoren das Wort BANG aufleuchtet) und 99.000 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 vous a donné plus de 60 tâches à accomplir durant votre voyage d'Ennuiville 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 remportera 99,000 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 - Coeur du Dome du Plaisir.

LADEN

SCHNEIDER CPC 464

KASSETTE: Zurückgespulte Kasette in das Kassettendeck einlegen. RUN" eintasten und ENTER antasten. Die am Bildschirm erscheinenden Anweisungen der Reihe nach befolgen.

DISKETTE: Darauf achten, daß sowohl Computer als auch Diskettenlaufwerk eingeschaltet sind, ehe eine Diskette eingelegt wird. Diskette in das Diskettenlaufwerk einlegen, |DISC eintasten und ENTER antasten, anschließend RUN"FRANKIE eintasten. Das Spiel wird automatisch laden.

SCHNEIDER CPC 664 und CPC 6128

DISKETTE: Darauf achten, daß das Gerät mit Strom versorgt und eingeschaltet ist, ehe eine Diskette eingelegt wird. Diskette in das Diskettenlaufwerk einlegen und RUN"FRANKIE eintasten. Das Spiel wird dann automatisch laden.

KASSETTE: Einen passenden Kassettenrecorder anschließen und darauf achten, daß die richtigen Kabel gemäß Anleitungsbuch verwendet werden. Die zurückgespulte Kasette in den Kassettenrecorder einlegen und |TAPE eintasten, daraufhin ENTER antasten. RUN" eintasten und ENTER antasten. Die am Bildschirm erscheinenden Anweisungen der Reihe nach befolgen.

TASTATUR

NACH OBEN	8
NACH UNTEN	U
LINKS	H
RECHTS	J
SCHIESSEN	LEERTASTE

Alle Möglichkeiten der Steuerknüppelsteuerung genau studieren. Sämtliche Bewegungen sind durch eine Kombination der entsprechenden Tasten möglich.

CHARGEMENT

AMSTRAD CPC 464

CASSETTE: Introduire la cassette rebobinée dans l'unité d'entraînement. Introduire RUN" au clavier, déprimer ensuite la touche ENTER. Suivre les instructions qui paraissent sur l'écran.

DISQUE: S'assurer que l'ordinateur et l'unité de disques sont branchés avant d'introduire les disques. Introduire le disque dans l'entraînement, ensuite introduire |DISC au clavier, déprimer ensuite ENTER, et enfin introduire RUN"FRANKIE au clavier. Le jeu se chargera en mémoire automatiquement.

AMSTRAD CPC 664 et CPC 6128

DISQUE: S'assurer que le courant est branché avant d'introduire un disque quelconque. Introduire le disque dans l'unité d'entraînement et introduire RUN"FRANKIE au clavier. Le jeu se mettra en mémoire automatiquement.

CASSETTE: Relier un enregistreur à cassettes de type approprié à l'ensemble en s'assurant que les fils corrects aient été attachés à l'ordinateur, ainsi que détaillé dans le livret d'instructions. Introduire la cassette rebobinée dans l'enregistreur à cassettes et introduire |TAPE au clavier, ensuite déprimer la touche ENTER. Enfin, introduire RUN" au clavier, et déprimer la touche ENTER. Suivre les instructions qui paraissent à l'écran.

CLAVIER

MONTEE	8
DESCENTE	U
GAUCHE	H
DROITE	J
FEU	BARRE D'ESPACEMENT

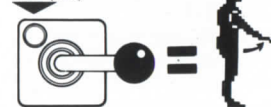
Etudier les commandes à manche à balai pour découvrir les mouvements disponibles. Tous ces mouvements peuvent être obtenus en utilisant les combinaisons de touches appropriées.

Joystick Manche a Balai



JOYSTICK IN ENTGEGENGESETZTE RICHTUNG DRÜCKEN, UM NACH LINKS ZU GEHEN.
POUSSEZ LE MANCHE A BALAI DANS LE SENS OPPOSE POUR MARCHER VERS LA GAUCHE

DRÜCKE FEUER
APPUYEZ SUR 'FIRE' (FEU)



ARM - HÜFTHÖHE
ATTEINTE - HAUTEUR DE LA TAILLE

DRÜCKE FEUER
APPUYEZ SUR 'FIRE' (FEU)



ARM - SCHULTERHÖHE
ATTEINTE - HAUTEUR D'EPAULE

DIESE BEWEGUNGEN KÖNNEN, FALLS NOTWENDIG AUCH FÜR 'ZAP' (TREFFER) VERWENDET WERDEN.

CES MOUVEMENTS PEUVENT AUSSI ETRE UTILISES POUR ATTAQUER SI NECESSAIRE.

Ein kurzer 'Stoß' am Joystick bzw. an der Tastatur in die entgegengesetzte Richtung, der die Figur zugewandt ist, bewirkt diese Stellung.
Un petit coup sur le manche ou le clavier dans le sens opposé à celui vers lequel le personnage regarde permet d'obtenir cette position.



UM DURCH EINE TÜR GEHEN USW., MÜSSEN SIE SICH ZUERST IN DIESER STELLUNG BEFINDEN UND DANN DEN JOYSTICK BZW. DIE TASTATUR 'AUFWÄRTS' DRÜCKEN.
POUR ENTRER PAR UNE PORTE, ETC., VOUS DEVEZ ETRE DANS CETTE POSITION PUIS POUSSER LE MANCHE / LE CLAVIER VERS LE HAUT.

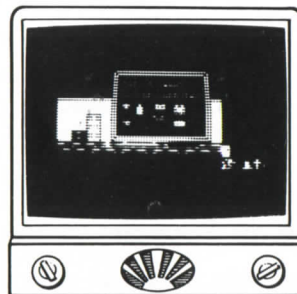
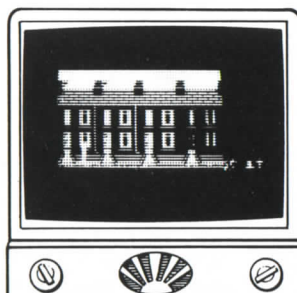
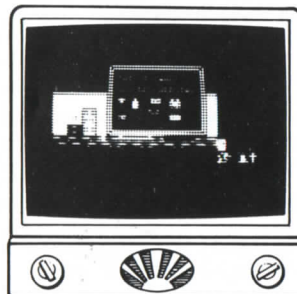
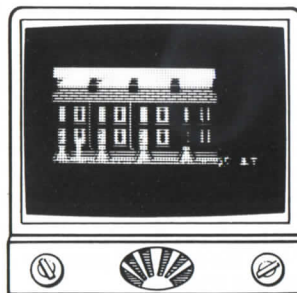
UM DAS 'INVENTORY-FENSTER' (INVENTARFENSTER) ODER IRGENDIN FENSTER, WORIN SICH DER 'CURSOR-FINGER' BEFINDET, ZU SCHLIESSEN, MÜSSEN SIE DEN 'CURSOR-FINGER' ZUR 'QUIT-IKONE' BRINGEN UND 'FIRE' (FEUER) DRÜCKEN.
UM GEGENSTÄNDE AUFZUHEBEN, MÜSSEN SIE DIESE BERÜHREN ODER SICH DARÜBERSTELLEN UND 'DEN FIRE' - KNOPF 'AUFWÄRTS' DRÜCKEN.

Durch Drücken des 'Fire' - Knopfes und Joystick/Keyboard 'ABWÄRTS', können Sie das 'INVENTORY-FENSTER' öffnen. Sie können dann den Gegenstand/die Gegenstände, die Sie tragen verwenden indem Sie den 'CURSOR-FINGER' zum auserwählten Gegenstand bewegen und den 'FIRE' - Knopf drücken.

POUR FERMER LA FENETRE "D'UNVENTAIRE" OU TOUTE FENETRE DANS LAQUELLE LE CURSEUR EN FORME DE DOIGT EST UTILISE, DEPLACEZ LE CURSEUR A LA POSITION "ABANDON" ET APPUYEZ SUR "FIRE" (FEU).

POUR RAMASSER DES OBJETS, SOIT TOUCHER L'OBJET SOIT SE TENIR AU-DESSUS DE L'OBJET ET APPUYER SUR LE BOUTON "FIRE" (FEU) ET LA COMBINATION "VERS LE HAUT".

Vous pouvez obtenir votre fenêtre "INVENTAIRE" en appuyant sur le bouton "FIRE" (FEU) et sur le manche/clavier "VERS LE BAS". Vous pouvez alors utiliser les objets que vous portez, en mettant le curseur en forme de doigt sur l'objet choisi et en appuyant sur le bouton "FIRE" (FEU).



DAS SPIEL Spielen

Sie beginnen Ihr Abenteuer ohne Persönlichkeit in einer Umgebung vorstädtischer Langeweile, lassen Sie sich aber 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 Pleasurdom 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.

Ihr Inventar

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

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 ya 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 Dome du Plaisir.

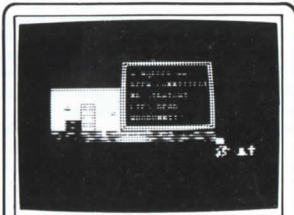
N'oubliez pas que vous ne pouvez porter que 8 objets à la fois, vous devez donc les choisir avec soin, car une fois que vous les abandonnez vous ne pouvez plus les reprendre.

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.



Hüten Sie sich immer vor Überraschungen, während Sie Erscheinungen des täglichen Lebens erforschen, denn früher oder später stolpern Sie über einen.....

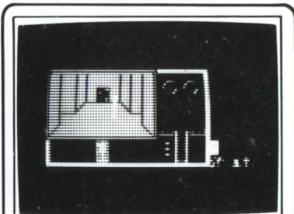


Mysteriösen Mord

Sie werden eine Leiche entdecken, wer ist der Mörder?... Lösen Sie das Rätsel systematisch: - Finden Sie alle Hinweise, die in den Fenstern auftauchen (23 Fakten insgesamt). Kehren Sie zur Szene des Verbrechens zurück, gehen Sie in das Fenster mit den Verdachtspersonen und zeigen Sie auf den Mörder.

VORSICHT: Falls Sie sich irren, müssen Sie das Spiel neu beginnen.

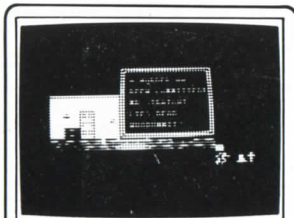
EIN TIP: Notieren Sie sich alle Hinweise, die Ihren Untersuchungen dienlich sein könnten. Auf der Suche nach Ihrer Persönlichkeit müssen Sie das verwenden, was aus dem täglichen Leben entnommen wurde, um alle 'Arkadenelemente' zu vervollständigen. Diese Elemente sind innerhalb des Domes durch ein Gangsystem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



Korridore der Macht

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

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.....

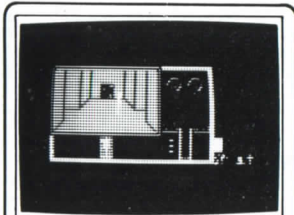


Mystère du Meurtre

Vous trouvez un corps, qui est le meurtrier?... Vous devez résoudre ce problème par élimination: Trouvez tous les indices qui apparaissent dans les fenêtres(23 faits en tout). Retournez sur les lieux du crime, entrez dans la fenêtre qui montre les suspects et montrez du doigt l'assassin

ATTENTION: Si vous vous trompez, vous serez obligé de recommencer le jeu.

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 compris sur la vie quotidienne pour compléter tous les 'Éléments d'Arcade'. Ces éléments sont reliés à l'intérieur du Dome par un couloir les



Corridors du Pouvoir

Ce labyrinthe vous permet de vous déplacer à volonté dans le Dome, il est relié à.....

Mundanesville (andere Routen können entdeckt werden) verbunden. Es kann genau aufgezeichnet werden, durch die Farben der Schachtdeckel, die entlang des Pfades verteilt sind. Feuerkugeln kommen aus den Schachtlöchern, falls Sie sie treffen (ZAP), können Sie neue Ausgänge erzeugen. Die Eingänge erscheinen während des Spieles. Lernen Sie, wie Sie die Korridore zu Ihren Gunsten verwenden können, da sie bei den nachfolgenden Elementen recht nützlich sein werden und es wird (wenn Ihre Persönlichkeit vervollständigt ist) die Tür zum Innersten des Pleasuredomes erscheinen.....

Das entscheidende Bild

Der Pleasuredom

Im Pleasuredom warten auf Sie eine Reihe von Spielen und Rätseln, 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 also nicht überraschen. Diese Eingänge und jene, die in den Korridoren der Macht auftauchen, bringen Sie zu den.....

Ennuiville (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, attiguez les et vous créez des points de sortie supplémentaires.

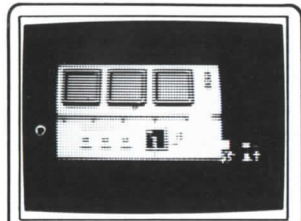
Les entrées apparaitront à mesure que vous jouez le jeu. Apprenez à bien utiliser les corridors, ils vous aideront à réussir dans les éléments qui suivent et à l'intérieur de ces corridors (lorsque votre personnalité est complète) sera révélée la porte qui permet d'atteindre le centre même du Dome du Plaisir.....l'Ecran Ultime.

Le Dome du Plaisir

A 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 apparaitront dans les Corridors du Pouvoir donnent accès aux.....

ARKADENELEMENTEN ELEMENTS D'ARCADE



Das Endzimmer

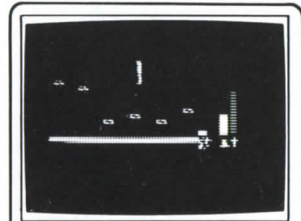
Sie müssen die Information verwenden, um die Aufgabe zu beenden - achten Sie auf Ihr Inventar und die Gegenstände auf dem Bild.

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

La Salle du Terminal

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 échapper.



Meer der Löcher

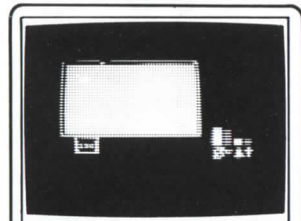
Wandern Sie zwischen Zeit und Raum, um auf den Boden unter Ihnen zu gelangen.

TIP - Es steckt mehr dahinter als es den Anschein hat.

Mer de Trous

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.



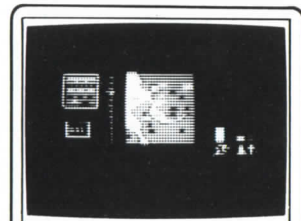
Kybernetischer Ausbruch Evasion des Robots

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 (guidez le symbole dans l'étincelle)

AVIS - Ce que vous portez peut diminuer de moitié votre douleur ou doubler votre plaisir!

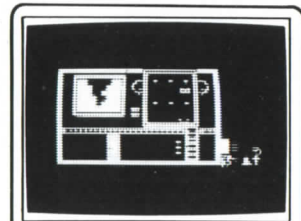


Angriff über Merseyside

Verhindern Sie die Zerstörung von Merseyside und dem Schiffshafen durch die Bomber. Sie erhalten eine Frist, um zu überleben oder den Feind zu vernichten (mehrfache Treffer an den Flugzeugen)

Raid sur le Port

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



Das ZTT Zimmer

Zerstören Sie die Wand, um in den Kontrollraum zu gelangen und dann 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.

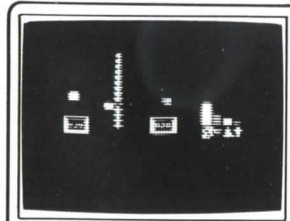
La Salle de ZTT

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.



ARKADENELEMENTEN ELEMENTS D'ARCADE

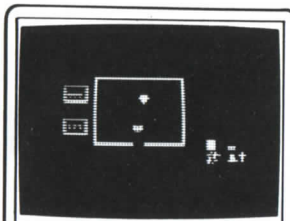


Talking Heads

Dieses Gespräch zwischen den Machthabern der Welt kann böse Folgen haben. Zähler zeigt Ihnen wie viele (politische) Leben Sie übrig haben

La Conférence au sommet

Cet entretien entre les dirigeants mondiaux peut mal tourner. Un compteur vous dit combien de vies (politiques) il vous reste.



Schiesstand

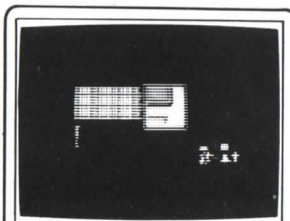
Schießen Sie aufs Geratwohl auf berühmte Persönlichkeiten

SPIELTIP - Sie müssen nachladen, um zu feuern (lassen Sie die Ziele auf Bildboden fallen).

Stand de Tir

Essayez votre habileté au tir avec des célébrités comme cibles

CONSEIL DU JEU - Rechargez pour tirer (laissez les viseurs tomber en bas de l'écran)



Kriegszimmer

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

TIP - Die Macht der Liebe kann Ihnen sehr viel helfen.

Salle de guerre

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

AVIS - La puissance de l'amour peut être utile.

Kontrollplan

Mit zunehmender Vertrautheit mit dem Pleasuredom und dessen Grenze zur gewöhnlichen Welt erlernen Sie das Schema des Spieles und Sie werden sich ohne Schwierigkeiten von einem Element zum anderen bewegen können, indem Sie die Korridore der Macht oder andere Methoden, die Sie entdecken werden, verwenden. DENKEN SIE DARAN, um Ihre Persönlichkeit zu vervollständigen müssen Sie alle Aufgaben beenden, denn nur dann erhalten Sie die Möglichkeit das Labyrinth wieder zu betreten und nach jener Tür zu suchen, hinter der das Geheimnis der Selbstentdeckung verborgen liegt.....

Suche es!

Plan de Commande

A mesure que vous familiarisez avec le Dome 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 ce n'est qu'ainsi que vous sera donné l'occasion de retourner dans le labyrinthe et de chercher la porte derrière laquelle se trouve le secret de la connaissance de soi..... Bon courage!

INVENTARFENSTER/FENETRE INVENTAIRE

Wenn Sie einen Gegenstand aufheben, öffnet sich ein 'INVENTARFENSTER', um Ihnen die Gegenstände zu zeigen, die Sie tragen und jenen Gegenstand zu nennen, den Sie gerade aufgehoben haben. Die Nachricht beginnt:

Quand vous ramassez un objet, votre fenêtre 'INVENTAIRE' s'ouvrira pour vous montrer ce que vous portez et vous indiquera quel objet vous venez de prendre. Le message débutera:

YOU NOW HAVE A...	Sie haben jetzt ein/e/en...	Vous avez à présent un...
PLEASURE PILL	Pleasurepille	pillule de plaisir
KEY	Schlüssel	clef
FLOPPY DISK	Diskette	disquette
FLAK JACKET	Kugelweste	blouson d'aviateur
FISH	Fisch	poisson
PINT OF MILK	Flasche Milch	demi-litre de lait
WEDDING RING	Ehering	alliance
BAG OF MONEY	Geldsack	sac d'argent
VIDEO	Video	vidéo
SECURITY PASS	Sicherheitspass	laissez-passer de sécurité
THIRSTY CAT	durstige Katze	chat qui a soif
PAIR OF SOCKS	Paar Socken	paire de chaussettes
GUN	Gewehr	fusil
YOU'RE CARRYING	Sie tragen soviel wie Sie können	Vous portez tout ce que vous pouvez
ALL YOU CAN		

INVENTARANFRAGE/INVENTAIRE REQUIS

YOU'RE CARRYING	Sie tragen nichts	Vous ne portez rien
NOTHING		
THIS IS WHAT YOU'RE CARRYING	Hier ist das, was Sie tragen	Voici ce que vous portez

PUNKTEFENSTER/FENETRES DU SCORE/VENTANILLAS DE MARCADOR

FRANKIE GIVE YOU [AMOUNT] MORE PLEASURE UNITS YOU HAVE [AMOUNT] AND YOU'RE [AMOUNT] % A REAL PERSON
Frankie gibt Ihnen [Betrag] weitere Pleasureeinheiten und sie haben [Betrag] und Sie sind [Betrag] % eine echte Person
Frankie vous donne [quantité] autres unités de plaisir. Vous avez [quantité] et vous êtes [quantité] % une personne réelle

FRANKIE SAY... YOU HAVE [AMOUNT] PLEASURE UNITS AND YOU'RE [AMOUNT] % A REAL PERSON
Frankie sagt... Sie haben [Betrag] Pleasureeinheiten und Sie sind [Betrag] % eine echte Person
Frankie dit... Vous avez [quantité] unités de plaisir et vous êtes [quantité] % une personne réelle

GAME LOST. NOW YOU CAN NEVER BECOME A COMPLETE PERSON. RELOAD AND TRY AGAIN.
Nach verlorenem Spiel, Sie können niemals eine vollständige Person werden. Laden Sie neu und versuchen Sie es noch einmal.
Jeu perdu. Vous ne pourrez jamais devenir une personne complète. Rechargez et essayez à nouveau.

VERSCHIEDENE TEXTFENSTER/FENETRES TEXTES DIVERS

PLACE FLOPPY DISC IN DRIVE	Legen Sie die Floppy-Disk in den Diskettenlauf ein Placez disquette dans commande	PLEASURE WILL BE DOUBLED	Pleasure wird verdoppelt Le plaisir sera double
BOOTING FROM FLOPPY	Laden von Diskette Chargement de disquette	PAIN WILL BE HALVED	Schmerzen werden halbiert La peine diminuera de moitié
READ ERROR: DISC CORRUPTED	Lesefehler: Diskette gestört Lecture erreur: disque altéré	THE JACKET WILL PROTECT YOU FROM PAIN	Die Weste wird Sie gegen Schmerzen schützen Le blouson vous protégera de la peine
SECURITY CLEARANCE REQUIRED	Sicherheitsfreigabe notwendig Sortie de sécurité requise	THE POWER OF LOVE WILL FREE YOU FROM PAIN	Die Macht der Liebe wird Sie von Schmerzen befreien La puissance de l'amour vous libérera de la peine
SCORE [AMOUNT] HITS AND WIN A PRIZE	Erzielen Sie [Betrag] Treffer und gewinnen Sie einen Preis Marquez des points [quantité] et gagnez un prix	INSERT A VIDEO	Schalten Sie ein Video ein Insérez une vidéo
LOAD	Chargez Carguez	THE DOOR IS UNLOCKED/ LOCKED	Die Tür ist offen/geschlossen La porte n'est pas fermée à clef/est fermée à clef
YOU'VE FILLED THE CAT'S BOWL WITH MILK	Sie haben die Schüssel der Katze mit Milch angefüllt Vous avez rempli de lait le bol du chat		

MYSTERIÖSER MORD/MEURTRE A SUSPENSE

A MURDER HAS BEEN COMMITTED [VICTIM'S NAME] LIES DEAD WHODUNNIT?	Ein Mord wurde verübt. [Name des Opfers] ist tot. Wer war es? Un meurtre a été commis. [nom de la victime] est étendu mort Qui est coupable?	...HAS RETIRED	...ist im Ruhestand ...est en retraite
FIND THE CLUES AND RETURN HERE TO NAME THE KILLER	Finden Sie die Hinweise und kehren Sie hierher zurück, um den Mörder zu nennen Trouvez les indices et retournez ici pour nommer l'assassin	...LONGS TO RETURN TO SCOTLAND	...möchte gerne nach Schottland zurückkehren ...désire retourner en Ecosse
CLUES:	Hinweise: Indices:	...IS A REGULAR CHURCHGOER	...geht regelmässig zur Kirche ...est pratiquant
THE KILLER IS AGED 30-40	Der Mörder ist 30 - 40 Jahre alt L'assassin est âgé entre 30 et 40 ans	...PLAYS THE PIANO	...spielt Piano ...joue du piano
THE KILLER HAS A LONDON ACCENT	Der Mörder hat einen Londoner Akzent L'assassin a un accent londonien	...DRIVES EVERYWHERE	...fährt überall ...conduit partout
THE KILLER IS AN ATHEIST	Der Mörder ist ein Atheist L'assassin est athée	...HAS ALWAYS VOTED TORY	...hat immer für die Konservativen gewählt ...a toujours voté 'conservateur'
THE KILLER DISLIKES MUSIC	Der Mörder mag keine Musik L'assassin n'aime pas la musique	...LIKES TO SLEEP IN TILL NOON	...schläft gerne bis mittags ...aime dormir jusqu'à midi
THE KILLER HAS NO CAR	Der Mörder hat kein Auto L'assassin ne possède pas de voiture	...RARELY VISITS THE CINEMA	...geht selten ins Kino ...va rarement au cinéma
THE KILLER IS A SOCIALIST	Der Mörder ist ein Sozialist L'assassin est socialiste	...SUFFERS FROM HAYFEVER	...leidet unter Heuschnupfen ...souffre du rhume des foins
THE KILLER IS AN EARLY RISER	Der Mörder ist ein Frühaufsteher L'assassin se lève de bonne heure	...WAS A JULY BABY	...war ein Julikind ...est né en juillet
THE KILLER IS A FILM BUFF	Der Mörder ist ein Filmliebhaber L'assassin est un mordu du cinéma	...HATES TO PART WITH A PENNY	...gibt nicht gerne Geld aus ...déteste dépenser un sou
THE KILLER IS A KEEN GARDENER	Der Mörder ist ein leidenschaftlicher Gärtner L'assassin est un passionné du jardinage	...HAS A SON IN THE RAF	...hat einen Sohn in der Luftwaffe ...a un fils dans l'armée de l'air RAF
THE KILLER IS A TAUREAN	Der Mörder ist unter dem Sternzeichen Stier geboren L'assassin est né sous le signe du Taureau	...ADORES A HOT BEEF CURRY	...liebt scharfes Curryfleisch ...adore le curry de boeuf très épicé
THE KILLER LIKES TO GAMBLE	Der Mörder ist ein Spieler L'assassin aime jouer	...THINKS ALCOHOL IS BAD FOR YOU	...meint, dass Alkohol schlecht für die Gesundheit ist ...pense que l'alcool ne vous vaut rien
THE KILLER HAS NO CHILDREN	Der Mörder hat keine Kinder L'assassin n'a pas d'enfants	...CANNOT READ OR WRITE	...kann weder lesen noch schreiben ...ne peut ni lire ni écrire
THE KILLER IS A VEGETARIAN	Der Mörder ist ein Vegetarier L'assassin est végétarien	...HAS NO SENSE OF HUMOUR	...hat keinen Sinn für Humor ...n'a pas le sens de l'humour
THE KILLER LIKES RED WINE	Der Mörder trinkt gern Rotwein L'assassin aime le vin rouge	WHEN KILLER NAMED:	Wenn der Mörder genannt wird: Lorsque l'assassin est nommé:
THE KILLER IS A LOCAL WIT	Der Mörder ist ein kluger Kopf L'assassin a beaucoup d'esprit	NICE ONE SHERLOCK	Nicht schlecht Sherlock Bravo Sherlock
		WRONG!!! [KILLER'S NAME] WAS THE KILLER	Falsch!!! [Mörders Name] war der Mörder Faux!!! [nom de l'assassin] était l'assassin