

# EMMANUELLE

## 1. DAS ABENTEUER...

Rio, seine Strände, seine Mädchen, sein Karneval, seine Erotik! Hier an Land gegangen, muß ich EMMANUELLE finden. Mit ihr zusammen zurück nach Europa fliegen. Mir bleibt keine Wahl: Um sie anzulocken, muß ich mein "Erotisches Potential" erhöhen, die "3 Gesetze der Erotik" anwenden, die mir Mario zuweisen wird. Wenn ich ihn finde, in diesem so unermeßlich großen Brasilien...

Schon ist es soweit! Diese sehnsüchtig zarte Empfindung, die meine Wirbelsäule hinaufsteigt, bringt mein Gehirn zum Kochen, wenn ich mir nicht sofort einen Plan zurechtlege. Jetzt gilt es zunächst einmal, die Lage zu analysieren und sich nicht von der in der Luft liegenden Erotik verwirren zu lassen.

### 1.1. Meine Bewegungen

Emmanuelle ist in Rio an Land gegangen. Dies bildet den Ausgangspunkt für meine Nachforschungen. Ich kann mich ganz nach Belieben fortbewegen, indem ich nämlich die regulären Fluglinien, den Privathubschrauber einiger Hotels oder die Schiffsverbindungen benutze.

### 1.2. Meine Handlungsmittel

Sicherlich werde ich mich gegen die Angriffe eifersüchtiger Ehemänner und aller möglicher Banditen wehren müssen. Ich verteidige mich ohne Waffe, mit der nackten Hand. Ein Kampflehrer würde mich bestimmt eines besseren belehren, aber der ist, so scheint mir, nicht umsonst zu haben!

Ich muß unbedingt die drei folgenden Faktoren, die meine Handlungsweise bestimmen, richtig einsetzen:

### **Das Geld :**

Die Ausgaben sind groß und die Auskünfte teuer. Ich werde mein Budget am Roulettetisch des Casinos aufbessern und so das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden !

### **Die Energie :**

Ich muß meine Kräfte unbedingt einteilen: kämpfen und verführen, das erschöpft. Anscheinend haben sie hier Getränke, die helfen, den Anforderungen standzuhalten.

### **Die Erotik :**

Mein Charme sowie meine Kenntnis der Mädchen erweisen sich als sehr hilfreich, reichen jedoch nicht aus. Das genaue Einhalten der 3 von Mario erlassenen Gesetze erlaubt mir, mein erotisches Potential zu erhöhen, die einzige Möglichkeit, EMMANUELLE anzulocken.

### **1.3. Die Mädchen :**

Meine Erfahrung hat mich gelehrt, daß man, um den Kontakt herzustellen, gleich zu Anfang das zu ihnen sagen soll, was SIE hören wollen. Viele von ihnen sind mir bei meinen Nachforschungen hilfreich. Sie sind überall, in den Hotels, auf den Flughäfen, den Stränden, im Casino...

## **2. ZUM VERSTÄNDNIS IHRES BIDSCHIRMS**

### **2.1. Die Faktoren**

Ihr Ziel : Das gleiche Flugzeug wie EMMANUELLE mit einem erotischen Potential zwischen 75 und 100 % zu nehmen.

- Ihr **Budget** zeigt Ihr Vermögen an. Es beträgt maximal 25000.
- Das Glas **Champagner** steht für Ihre Energie, von 0 bis 100. Drei volle Gläser sind Ihnen erlaubt.
- Das erotische Potential wird durch **den Lippenstift** dargestellt, von 0 bis 100 %.

## **2.2. Die Ausgaben**

Achten Sie bei Ihren verschiedenen Ausgaben auf folgende Tarife :

-1 Tukan	:	3000
-1 Flug mit dem Hubschrauber	:	2000
-1 Flugticket	:	1000
-1 Pandeiro (Tambourin)	:	1000
-1 Auskunft über EMMANUELLE an der Rezeption	:	1000
-1 Zigarre im Casino	:	500
-Operngläser	:	500
-1 Auskunft über EMMANUELLE an der Bar	:	500
-die Hilfe des Hotelportiers	:	500
-1 Auskunft über die Mädchen an der Bar	:	200
-1 Whiskey im Casino	:	200

## **2.3. Die Schauplätze**

Sie dürfen sich zwischen den Städten Rio, Salvador de Bahia, Iguazu und Manaus frei hin und her bewegen.

### **-Hotel :**

Eine luxuriöse Welt, wo sich Ihnen das Personal in der Eingangshalle, an der Bar und an der Rezeption für jede Auskunft zur Verfügung hält. Beim ziellosen Herumlaufen in den Etagen kommt es ab und zu zu Überraschungen.

### **-Flughafen :**

Sie können am Schalter ein Ticket mit Ihrem gewünschten Reiseziel kaufen. Lassen Sie die verschiedenen Reiseziele hintereinander erscheinen, indem Sie außerhalb der Blase klicken. Wenn Sie Ihr gewünschtes Reiseziel erhalten: klicken Sie in der Blase.

### **-Strand :**

Auf dem Sand, auf dem Wasser usw. ...alles kann interessant sein! Das Casino von Rio ist vom Strand aus zugänglich.

### **-Gesamtansicht :**

Um zu einem ganz bestimmten Ort zu gelangen, brauchen Sie nur auf ihn zu klicken. Beispiel: Um von der Gesamtansicht Rios ins Hotel zu gelangen, klicken Sie auf die modernen Gebäude. Klicken Sie auf die Hügel, um zu den "Favelas" zu gelangen (die Slums).

## **2.4. Die Gegenstände :**

Verschiedene Gegenstände müssen erworben werden, sie ermöglichen einen reibungslosen Spielablauf: Zögern Sie nicht, diese einzutauschen, um so das zu erhalten, was Sie möchten.

Vorsicht vor Taschendieben und Kleptomane. Sie können Ihre Figuren stehlen.

## **2.5. Die Personen :**

- Im Hotel kann Ihnen das Personal ein Taxi bestellen, damit Sie sich in der Stadt bewegen können. Sie erhalten außerdem Auskünfte über die weiblichen Hotelgäste, den Hubschrauberdienst von der Terrasse aus, die Anwesenheit oder die Bewegungen EMMANUELLES...

- Alle Mädchen kann man überall ansprechen. Jedes Mädchen hat seinen ihm ganz eigenen Charakter. Wenn Sie sich geschickt anstellen, sagen sie Ihnen alles oder machen alles, was Sie wollen...

## **2.6. Die Dialoge :**

Um alle diese Personen anzusprechen, klicken Sie auf diese:

Es erscheinen 3 Blasen, die für die Gedanken stehen und verschiedenen Möglichkeiten entsprechen : Wählen Sie eine aus, indem Sie irgendwohin, auch außerhalb der Blase, klicken. Die "Gedankenblasen" werden so zu Sprechblasen. Die Antwort erscheint sofort. In manchen Fällen sind 2 oder 3 Wortwechsel notwendig, um die gewünschte Antwort zu erhalten.

## **2.7. Die Regeln für das Roulettespiel**

Jetons, die Ihr Vermögen darstellen, stehen für Sie bereit. Sie können einmal, zweimal oder dreimal setzen :

- Auf eine einzige Zahl, um 35 mal Ihren Einsatz zu gewinnen. Achtung, wenn die Null erscheint, geht alles an die Bank.
- Zwei Zahlen auf einmal, 17 mal den Einsatz.
- 4 Zahlen auf einmal, 8 mal den Einsatz.
- Eine Kolonne mit 12 Zahlen : 2 mal den Einsatz.
- Zahlen 1 bis 18, Zahlen 19 bis 36, Impair, Pair, Schwarz und Rot : einmal den Einsatz.
- Gleichzeitig auf zwei Kolonnen mit 12 Zahlen : 1/2 mal den Einsatz.

### **Und so wird gespielt :**

Klicken Sie auf die Jetons, die links auf dem Teppich liegen (100, 500, 1000) und legen Sie diese wieder auf den gewünschten Ort auf den Teppich.

### **So beenden Sie das Spiel :**

Klicken Sie rechts auf den Teppich.

## **2.8. Die Auseinandersetzungen**

Sie finden immer am Strand von Rio oder von Salvador statt. Der Feind ist rechts, er ist ein brutaler Kerl. Sie, der Schwache, befinden sich links.

Um sich zu bewegen: Benutzen Sie die Pfeile links-rechts (auf dem PC die Tasten X und C). Der Feuerknopf (links-rechts) hat auf AMSTRAD CPC und AMIGA die gleiche Wirkung.

Um zu kämpfen: Benutzen Sie die Tasten der Zahlentastatur. Die Tasten 7 und 9 dienen dazu, den Gegner hinterlistig aus der Fassung zu bringen. Nutzen Sie seine mangelnde Konzentration aus, um ganz kräftig zu ohrfeigen, Taste 8.

Die Tasten 1, 2 oder 3 dienen dazu, den Angriffen des Gegners, Kinnhaken oder sonstigen Schlägen, auszuweichen.

Wenn Sie keine Befehle erteilen wollen, wird der Kampf vom Computer automatisch je nach Ihren Kraftverhältnissen gesteuert.

## **2.9. Das Spielende**

\***gewünschtes Spielende**: Sie brauchen nur von irgendeinem Flughafen aus das Reiseziel Paris zu wählen.

\***zwangsweises Spielende**: Die totale Erschöpfung Ihrer Energie oder Ihres Geldes führt zum Spielende.

\***glanzvolles Spielende**: Wenn EMMANUELLE wiedergefunden wurde und Sie nach Europa zurückbringt, ist das Spiel gewonnen !

## **3. EMMANUELLE WIEDERFINDEN**

### **3.1. Die Gesetze der Erotik**

Sie werden durch die drei Figuren symbolisiert, die, wenn Sie in deren Besitz sind, Ihnen automatisch die Anwendung dieser Gesetze erlauben. Sie betreffen in dem Spiel ganz bestimmte Personen. Folgende Regeln gelten :

\*die Regel der **Asymmetrie**: Eine ungerade Anzahl von Partnern.

\*die Regel des **Außergewöhnlichen**: nicht das Gesicht seiner

\*Partnerin kennen.

\*die Regel der **Häufigkeit**: die Beziehungen zu dem gleichen Partner vermehren.

### **Bemerkung:**

Wenn Sie eins dieser Gesetze anwenden, leuchtet die zugehörige Figur auf, falls Sie sie besitzen sollten.

### **3.2. Auf der Spur Emmanuelles**

Um EMMANUELLE zu erwischen, müssen Sie deren Bewegungen vorher kennen. Fragen Sie an der Rezeption, ob EMMANUELLE im Hotel ist und erkundigen Sie sich an der Bar, um über ihre zukünftigen Bewegungen im Bild zu sein.

***Versuchen Sie jetzt, ihr in der bestmöglichen erotischen  
Verfassung zu begegnen.***

## LADEN DES SPIELS

### ATARI ST

: Klicken Sie auf **LOADER.PRG**

### AMSTRAD CPC

: Drücken Sie **RUN.LOADER**. Bestätigen Sie die Eingabe mit **ENTER**.

### AMIGA

: Legen Sie die Diskette ein und schließen Sie den Computer an das Stromnetz an. Das Programm lädt sich dann automatisch.

### KOMP.PC

: Legen Sie die Diskette in das Laufwerk A (oder B), drücken Sie dann **a:** (oder **b:**). Geben Sie **LOADER** ein und drücken Sie dann auf **ENTER**. Befolgen Sie dann die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Grafikkarte zu wählen. Im Falle eines Irrtums oder wenn Sie das Spiel mit einer neuen Grafikkarte benutzen wollen, löschen Sie **CARTE.INF** : dazu geben Sie nach dem Einschalten Ihres Rechners **DEL.CARTE.INF** ein und drücken dann **ENTER**.

Wenn Sie Ihr Programm mit einer Festplatte benutzen wollen, kopieren Sie die Diskette auf die Festplatte und lassen Sie die Diskette "**LOADER**" während des Spiels im Laufwerk.

## **BEMERKUNGEN**

In einigen unserer Ausgaben werden Ihnen am Anfang des Programms zwei aufeinanderfolgende, auf dem Zufallsprinzip beruhende Fragen gestellt. Sie beziehen sich auf bestimmte Farbfelder, wie z.B. B12 und B13. Zur Beantwortung dieser Fragen muß die Farbenskala zu Rate gezogen werden, die sich in der Diskettenhülle befindet. Wählen Sie auf dem Bildschirm für jede Frage die entsprechende Farbe. Achtung ! Beim geringsten Irrtum muß das Programm nochmals geladen werden.

## **WIE KÖNNEN WIR IHNEN NOCH DIENEN ?**

Wir haben dieses Spiel mit größter Sorgfalt realisiert. Nichtsdestoweniger, falls sich trotz unserer verschiedenen Kontrollen ein Fehler eingeschlichen haben sollte oder Sie Verbesserungsvorschläge zu diesem Spiel haben, zögern Sie nicht, sich mit uns in Verbindung zu setzen. Die Abänderungen werden der nächsten Ausgabe des Spiels beigelegt.

**COKTEL VISION  
25 RUE MICHELET  
92100 BOULOGNE - (1) 46 04 70 85**

**BOMICO  
ELBINGER STRAßE 1  
6000 FRANKFURT M/90 - (069 70 60 50)**