

1/91

AMIGA

Markt & Technik

DM 19.80

OS 150,-  
Stk 19.80 / Lit 17000  
hfl 25,- / dkr 85,-

# SPIELE

## DISC

WAHNSINN

Actionspiel mit  
**40 Levels**

MIT EDITOR  
UND HINT-TABELLE

SUPERCUBE

Würfeln  
Sie sich den  
Weg frei

POWERBALLS

Kugelspaß  
der dritten  
Dimension

PUMP UP THE VOLUME

Hektik in der Pipeline

DISKETTE  
IM  
HEFT



Meisterzauberer hatten nie ein leichtes Leben. Immer sind sie für irgendetwas bestimmt und müssen sich laufend ihrer Haut wehren. In halsbrecherischen Aktionen haben Sie nur ein Ziel vor Augen: einen Schlüssel zu finden, mit dem Sie die Tür zur nächsten Halle des riesigen Schlosses aufschließen können.

von H. Seichter und M. Welker

**A**ls »Master Mage« sind Sie pausenlos im Streß: Seil- und leiterkletternd, laufend und springend überwinden Sie Hindernisse wie Feuer, Wasser, Lava und Totenschädel, sammeln Gold und Edelsteine und flüchten vor der allgegenwärtigen Gefahr der seltsamen Bewohner eines Schlosses.

Sie wären aber kein Zauberer, hätten Sie nicht eine Reihe mächtiger Sprüche gegen das Böse parat. Jeder Schlüssel, den Sie aufnehmen können, ermöglicht Ihnen, Ihren Gegnern eine Reihe von Spells (Zaubersprüche) entgegenzuschleudern, mit denen Sie sich manchmal etwas Luft machen können.

Die vorliegende Version dieses klassischen Jump-and-Run-Spiels läuft mit 1 MByte Speicher und besteht aus 40 vorgefertigten Spielstufen. Als Extra ist ein Editor beigelegt, mit dem Sie zusätzlich bis zu 256 eigene Levels auf einfache Weise über Menüs und Mausbedienung verwirklichen können.

Wenn Sie Master Mage auf eine eigene Diskette oder Ihre Festplatte kopieren wollen, beachten Sie die Installationshinweise am Ende des Textes.

Starten Sie Master Mage von der SPIELE-DISC-Oberfläche aus. Nachdem die kurze Titel-Sequenz (Abb. 1) abgelaufen ist, drücken Sie den Feuerknopf Ihres Joysticks. Sie befinden sich nun im Hauptmenü und wählen einen der folgenden Menüpunkte aus.

**Beginner:** Start bei Level 0.

**Intermediate:** Start bei Level 10.

**Advanced:** Start bei Level 20.

**Expert:** Start bei Level 30.

**Master:** Startet das Spiel und wählt die Levels zufällig aus.

**Editor:** Startet den Editor (mehr dazu unten).

## Hell's Spells

# MASTER MAGE



Abb.1: Der Startbildschirm von »Master Mage«

**Sound/Music:** Dieser Menüpunkt ermöglicht das Umschalten zwischen Musik und Soundeffekten.

**Quit Game:** Das Spiel wird verlassen, und Sie kehren auf die SPIELE-DISC-Oberfläche zurück.

## Das Schicksal nimmt seinen Lauf

Fangen Sie am besten klein an und wählen Sie »Beginner«.

Sie haben nun eine Halle mit Plattformen, Seilen, Leitern etc. vor sich und befinden sich auf festem Boden. Links und rechts oben sehen Sie die Schlüssel. In der Mitte oben sind die Schlüssellocher – unerreichbar!

Der untere Teil des Bildschirms enthält einige Statusanzeigen: In der linken Ecke wird der Punktestand gezeigt, darunter sehen Sie den Bestand Ihrer Spielfiguren. Rechts können Sie den in diesem Level verfügbaren Zauberspruch ablesen. In jeder Halle gibt es nur einen bestimmten Zauberspruch, den Sie dort schleudern können. Unter der Bezeichnung ist angegeben, wie viele dieser Sprüche Sie noch auf Lager haben. Nehmen Sie einen Schlüssel auf, erhöht sich die Anzahl der Spells.

Sie sollen also Schlüssel und Bonusgegenstände sammeln, bis Sie die Spielstufe so verändert haben, daß Sie ein Schlüsselloch erreichen und durch Berühren die Halle verlassen können. Um eine Spielstufe zu lösen, müssen

»Monster«, die Ihnen nach dem Leben trachten, zwar Leitern, keines jedoch Seile benutzen kann, was unter Umständen die letzte Rettung sein kann.

## Rätsel und Gefahren

Schlüssel oder Bonusgegenstände werden durch einfache Berührung aufgenommen. Unter Umständen kann es auch nötig sein, etwas in die Höhe zu springen, um Diamanten zu erreichen.

Haben Sie Kontakt mit Feuer oder einem Totenschädel, sind Sie schwer angeschlagen und verlieren ein Leben. Eine Berührung mit einem der Monster, mit Wasser oder Lava ist selbstverständlich ebenso fatal.

Manchmal ist ein Teil der Plattformen in der Halle über die Jahrhunderte hinweg etwas brüchig geworden. Dieser Untergrund löst sich nach und nach auf, wenn Sie darüberlaufen (Abb. 2). Je nach Einstellung (siehe unten Editor) können Sie diese »Swamps« einmal oder auch öfter überqueren. Achten Sie darauf, daß Sie diese Gänge nicht unnötig benutzen. Sie könnten ein anderes Mal dringender gebraucht werden.

Wird eine Bombe berührt, entzündet sich die Lunte, und es ist angebracht, sich schleunigst aus dem Staub zu machen. Die Explosion einer Bombe kann allerdings auch sehr nützlich sein. Sie kann es ermöglichen, daß ein unüberwindliches Hindernis, das den Weg zum Schlüsselloch versperrt, weggesprengt wird.

Manche der Schlüssel und Bonusgegenstände lösen Actions aus, d.h. sie bewirken Veränderungen in der Halle. Dies ist äußerst wichtig, da so manche Plattformen oder Seile, die notwendig sind, um eine Spielstufe verlassen zu können, erst erscheinen, wenn ein bestimmter Diamant oder ein Kelch aufgenommen wird.

Noch spannender sind Levels, die auf ganz bestimmte Art und Weise durchlaufen werden müssen. Wählen Sie den falschen Weg, können sich Elemente der Halle so verändern, daß keine Lösung mehr möglich ist!

Sie mindestens einen Schlüssel aufgenommen haben. Ansonsten hat das Berühren eines Schlüssellochs keine Wirkung.

Alle Bewegungen und Aktionen des Meisterzauberers werden mit dem Joystick ausgeführt:

Ohne Drücken des Feuerknopfes bewegen Sie sich nach links oder rechts und klettern Leitern hinauf oder hinunter.

Bei gedrücktem Feuer springen Sie — den Joystick-Bewegungen entsprechend — entweder nach rechts, links oder senkrecht nach oben (wenn Sie vor einem Seil stehen, beginnen Sie zu klettern). Ziehen Sie den Joystick nach unten und drücken den Feuerknopf, schleudern Sie einen Zauberspruch.

Sie können sich auf allen Plattformen bewegen, Leitern und Seile hinauf- oder hinunterklettern und Klüfte durch Springen überwinden. Sie dürfen dabei allerdings nicht mehr als eine Stufe nach unten fallen. Trotz Ihres Alters sind Sie zwar noch überraschend kraftvoll unterwegs, jeder zu große Sprung ist Ihrer Gesundheit aber äußerst abträglich. Sie sind schließlich ein greiser Merlin.

Der Unterschied im Benutzen von Seilen oder Leitern besteht vor allem darin, daß einige der

## Teleporter und magische Aufzüge

Gelbe »T«, die in vielen Räumen vorkommen, sind Teleporter, die Sie — wenn sich nur ein Teleporter in der Halle befindet — bei Berührung entweder an jenen Ausgangspunkt zurückversetzen, von dem Sie zu Beginn der Spielstufe gestartet sind. Oder Sie werden zufällig zu einem anderen »T« teleportiert (Abb. 3). Möchten Sie an einem bestimmten Teleporter auftauchen, ist es daher oft notwendig, das »Beamen« öfter zu wiederholen.

Gelbe Pfeile bewegen Sie in die angegebene Richtung. Dabei schweben Sie frei durch die Halle und durchdringen mühelos Mauerwerk, Holz und Metall (Abb. 4). Sie landen entweder an der nächsten Plattform, oder Sie unterbrechen den Flug, indem Sie den Feuerknopf drücken und den Joystick in die Schweberrichtung bewegen. Bitte beachten Sie, daß Sie trotz dieses magischen Tricks während des Schwebens nicht unverletzlich sind! Der Kontakt mit einem Monster beendet den Flug abrupt.

Nun zur Erklärung der einzelnen Zaubersprüche, die Sie zu Ihrer Verteidigung einsetzen können:

Der jeweils mögliche Spell und die Anzahl der Sprüche wird — wie erwähnt — rechts unten angezeigt und durch Drücken des Feuerknopfes bei zurückgezogenem Joystick ausgelöst.

### None:

In diesem Level kann kein Spell ausgelöst werden.

### Fireball:

Sie schleudern einen kleinen Feuerball, der ein Monster tötet, wenn Sie treffen. Nach dem Auslösen geben Sie mit dem Joystick die Richtung an, in die sich der Feuerball bewegen soll.

## Magie als mächtiger Schutz

### Invisibility:

Sie werden unsichtbar. Bestimmte Monster können Sie nun nicht mehr verfolgen. Sie sind jedoch noch verwundbar, also Vorsicht!

### Levitate:

Dieser Spruch hat den gleichen Effekt wie ein gelber Pfeil nach oben. Sie schweben frei durch die Halle, bis Sie die nächste Plattform erreicht haben, oder den Flug mit <Feuerknopf> + <Richtung des Schwebens> beenden.



Abb.2: Die »Swamps« in der obersten Plattform lösen sich nach und nach auf, wenn Sie darüberlaufen

### Teleport:

Sie werden in der gleichen Weise teleportiert wie mit gelben »T«. Ist kein Teleporter in der Halle, werden Sie an Ihren Ausgangspunkt zurückversetzt.

### Freeze:

Mit diesem Spell frieren Sie die Monster vorübergehend ein. Sie bleiben jedoch bei Berührung weiterhin tödlich.

### Magic Armour:

Sie werden kurzfristig unverletzlich. Monster können Ihnen nun keinen Schaden mehr zufügen.

### Quench:

Feuer in Ihrer unmittelbaren Umgebung wird gelöscht.

### »???«:

Es wird zufällig ein Zauberspruch ausgewählt. Es hängt also von Ihrem Glück ab, ob Ihre magische Macht ein Segen für Sie ist.

Schaffen Sie es, die Halle innerhalb einer gewissen Zeit zu verlassen, erhalten Sie je nach Zeitersparnis einen Punktebonus, der am Ende des Levels angezeigt wird.

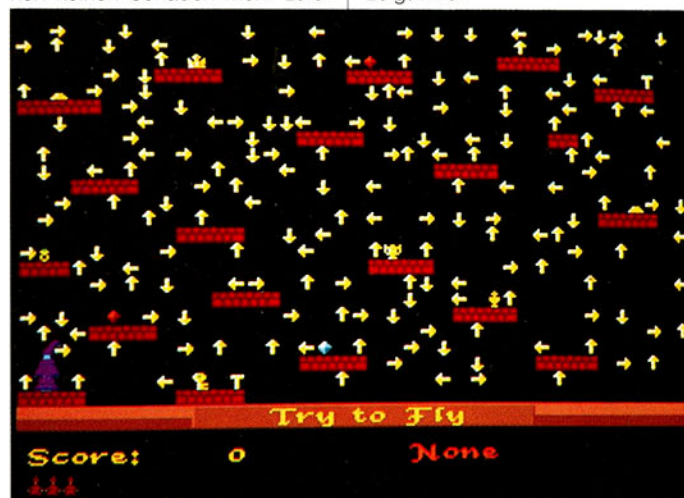


Abb.3: Zwar oft eine große Hilfe, kann die magische Schwebebahn doch große Verwirrung hervorrufen

gen. Bei Kontakt mit Feuer, Lava und ähnlichem verlieren Sie aber nach wie vor Ihr Leben.

### Create:

Hier muß nach Auslösen des Spruchs wieder eine Richtung angegeben werden. Je nach Wahl entsteht links oder rechts neben Ihnen ein neuer Plattformbaustein, wenn dieses Feld leer ist. Wird <Joystick oben> gewählt, entsteht ein Stück Seil über Ihnen, wenn sich noch kein Bauelement dort befindet.

### Quickness:

Sie können sich mit doppelter Geschwindigkeit bewegen.

sich als würdig erwiesen haben, können Sie sich in die Highscore-Tabelle eintragen. Diese Tabelle wird auf der Diskette gespeichert. Danach gelangen Sie wieder in das Hauptmenü.

Möchten Sie das Spiel vorübergehend anhalten, drücken Sie die Taste <P>. Es kann dann mit der SPACE-Taste wieder fortgesetzt werden. Die ESC-Taste bricht das Spiel ganz ab, und Sie kehren ins Hauptmenü zurück.

## Fantastische Levels im Eigenbau

### Der Level-Editor

Dieses Werkzeug ermöglicht es Ihnen, einfach eigene Levels zu gestalten. Mit dem Editor können Sie Master Mage auf bis zu 256 Spielstufen ausbauen. Es ist notwendig, genau zu planen und den Überblick zu behalten, welche Teile sich wann verändern oder verschwinden.

Wählen Sie also im Hauptmenü den Menüpunkt **Editor**.

Es erscheint ein zweigeteilter Bildschirm: Im oberen Teil — im Folgenden als Zeichenfläche bezeichnet — kann der Level bearbeitet werden (zu Beginn ist dieser Teil natürlich leer), unten im Bedienungsfeld — befinden sich die Bedienungselemente.

Die Arbeit mit dem Editor kann vollständig mit der Maus und über Gadgets durchgeführt werden. Im Bedienungsfeld wählen Sie die Bauteile, Monster und alle anderen gewünschten Aktionen Ihrer Spielstufe. In der Zeichenfläche setzen Sie die gewählten Elemente an ihren Platz.

### Das Edit-Menü:

Das Menü, das Sie vor sich haben, ist das Hauptmenü im Editor. Die Bedeutung der unterschiedlichen Gadgets und Elemente soll nun im einzelnen dargestellt werden:

**Load:** lädt einen gespeicherten Level. Bei Anwählen dieses Gadgets ändert sich der rechte Teil des Bedienungsfeldes, und Sie werden aufgefordert, dort die gewünschte Nummer der Spielstufe einzugeben. Benützen Sie die Pfeil-Gadgets, um die gewünschte Zahl einzustellen. Die Gadgets mit dem Doppelpfeil zählen in großen Sprüngen aufwärts oder abwärts. Bestätigen Sie mit einem Klick auf »OK« oder mit der RETURN-Taste.

Mit dem Gadget **Quit** rechts im Bedienungsfeld kehren Sie in das Edit-Menü zurück.

### Komfortable Bedienung über Gadgets

**Save:** speichert den bearbeiteten Level. Beachten Sie bitte, daß das Speichern von neuen Spielstufen nur möglich ist, wenn Sie Master Mage auf einer eigenen Diskette oder Ihrer Harddisk installiert haben. Das Original der SPIELE-DISC ist randvoll! Mit **Quit:** brechen Sie den Vorgang ab und kehren zurück in das Edit-Menü.

**Misc:** aktiviert das Misc-Menü (siehe unten).

**Monster:** aktiviert das Monster-Menü (siehe unten).

**Action:** aktiviert das Action-Menü (siehe unten).

**Clear:** löscht die Zeichenfläche nach einer Sicherheitsabfrage.

Haben Sie keines der zuvor beschriebenen Gadgets angewählt, sehen Sie den z.Zt. aktivierten Bauteil und seinen Namen in der rechten Hälfte des Bedienungsfeldes. In unserem Fall ist das also ein Stück leerer Raum (»Space«). Mit den beiden Pfeil-Gadgets darüber und darunter werden die möglichen Elemente vor- und zurückgeblättert. Auch die Cursor-Tasten <Pfeil nach oben> und <Pfeil nach unten> können dafür benutzt werden.

Bewegen Sie den Mauszeiger in die Zeichenfläche, zeigt ein roter Rahmen unter dem Pfeil die Größe des zur Zeit aktivierten Elements an.

### Plattformen, Seile, Gold und Diamanten

Die linke Maustaste setzt dieses Bauteil an die entsprechende Position in der Zeichenfläche. Mit der rechten Maustaste kann der Bereich unter dem Rahmen wieder gelöscht werden.

Es bleibt Ihnen überlassen, größere Teile so zu setzen, daß sie sich nicht überschneiden oder keinen Sinn ergeben.

Sicher haben Sie schon bemerkt, daß im Gadget, das sich über der Bezeichnung des jeweiligen Bauteils befindet, bei manchen Elementen Text eingeblendet ist. Dieses Gadget dient dazu, das Aussehen bzw. die Funktion mancher Bauteile näher zu bestimmen. Es ist nur aktiviert, wenn Sie Text sehen können. Andernfalls erfüllt es keine Funktion.

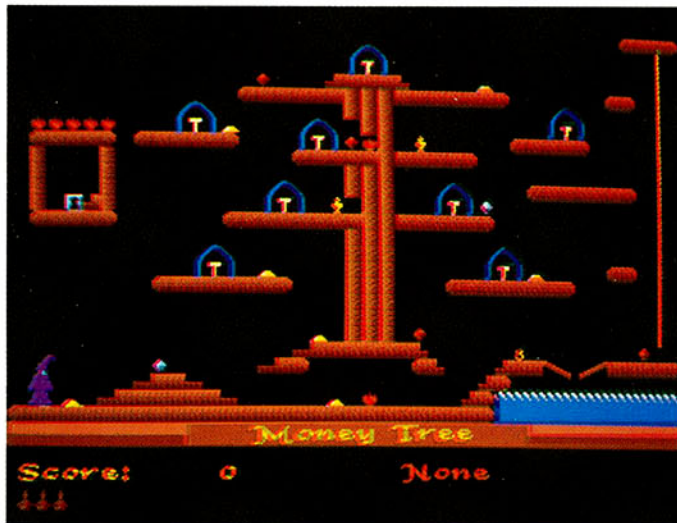


Abb.4: Teleporter »beamen« Sie durch die Halle

Ist das Element ein Bonusgegenstand, legen Sie fest, ob der gesetzte Gegenstand keine (»Normal«) oder eine von fünf möglichen Actions, — also eine Veränderung in der Halle (siehe unten Action-Menü) — auslösen soll.

Handelt es sich um Bauteile, wie Plattformen, Seile, Leitern etc., bestimmen Sie mit diesem Gadget das Material des Bauteils, (Ziegel/ Metall/Holz).

Ist der gelbe Pfeil aktiviert, ändern Sie damit die Richtung

Haben Sie im Menü **Edit** das Gadget »Misc« angewählt, erscheinen sechs neue Schalter:

**Name:** Hier kann der Name des Levels eingegeben werden. Er wird im Spiel in der untersten Zeile der Spielfläche angezeigt. Geben Sie ihrer Spielstufe eine treffende Bezeichnung.

Achtung! Haben Sie dieses Gadget gewählt, verlangt das Programm eine Eingabe. Sie können also nicht mit »Back« in das Misc-Menü zurückkehren. Möchten Sie keinen Namen eingeben

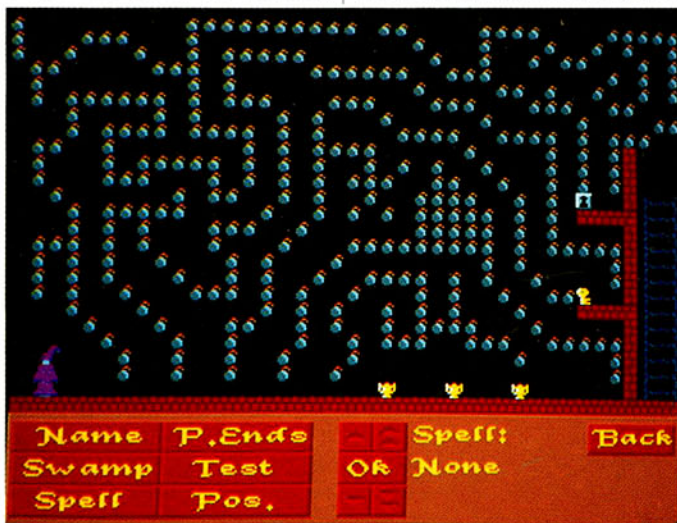


Abb.5: Das Misc-Menü. Hier legen Sie Grundsätzliches für eine Spielstufe fest

des »magischen Aufzugs«.

Mit dem Gadget »Quit« äußert sich rechts in dem Bedienungsfeld verlassen Sie nach einer Sicherheitsabfrage den Editor (Achtung: Der aktuelle Level wird nicht automatisch gespeichert. Vergessen Sie daher nie, durchgeführte Änderungen auch zu sichern!)

#### Das Misc-Menü:

Das Misc-Menü (miscellaneous = verschiedenes) dient dazu, ganz grundsätzliche Dinge wie den Namen oder den verfügbaren Zauberspruch für eine Spielstufe festzulegen (Abb. 5).

**Spell:** Mit diesem Gadget läßt sich der Typ des Zauberspruchs festlegen, der in der Spielstufe verwendet werden kann. Treffen Sie Ihre Auswahl wieder mit den Pfeil-Gadgets oder den Cursor-up/down-Tasten. Nach der Bestätigung durch einen Klick auf das »OK«-Gadget oder <RETURN> geben Sie die Anzahl der Spells an, die der Spieler bei Aufnahme eines Schlüssels erhält (bis zu neun pro Schlüssel sind möglich). Die Bedeutung der einzelnen Sprüche finden Sie in der Spielbeschreibung (siehe oben).

**Ends:** Wie Sie sicher schon bemerkt haben, gibt es für das linke und rechte Ende von Plattformen spezielle Endstücke. Dieses Gadget setzt automatisch das richtige Endstück an die Enden jeder Plattform. Sie müssen also die einzelnen Teile einer Plattform nicht umständlich auswählen und setzen, sondern zeichnen alle Plattformen, die Ihre Spielstufe enthalten soll und wählen am Ende Ends. Eine Plattform muß jedoch aus mindestens zwei Stücken bestehen, damit sich die Wirkung dieser Funktion entfalten kann.

**Test:** Startet einen Testlauf des Levels, der mit <ESC> abgebrochen werden kann. Mit dieser Funktion und der Funktion Load aus dem Edit-Menü können Sie natürlich jeden beliebigen vorgefertigten Level testen.

**Pos:** Legt Ihre Startposition in der Halle fest. Der Master Mage wird wie jedes andere Bauteil in die Zeichenfläche gesetzt. Beachten Sie bitte, daß Sie auch Boden unter den Füßen haben, wenn Sie einen Testlauf starten. Mit der rechten Maustaste brechen Sie die Eingabe ab.

**ACHTUNG:** Haben Sie dieses Gadget gewählt, müssen Sie dem Master Mage eine Position zuweisen. In diesem Fall können Sie nicht durch **Back** zurückkehren.

**Back:** Mit diesem Gadget, das sich äußerst rechts befindet, brechen Sie entweder eine begonnene Aktion ab, oder Sie kehren zum Hauptmenü zurück.

#### Das Monster-Menü:

Pro Spielstufe lassen sich bis zu fünf von 28 verschiedenen Monstern einsetzen. Diese sog. Sprites unterscheiden sich in ihrem Aussehen (**Type**) und der Art ihrer Bewegungen (**Move**).

Typ und Bewegungsart eines Monsters können beliebig kombiniert werden (Abb. 6). Dadurch entstehen sehr viele Variationen, die mitunter auch etwas skurrile Formen annehmen mögen (eine Tür, die einen über Leitern verfolgt oder ein Ritter, der wie ein Pfeil durch die Lüfte läuft!).

Haben Sie im Edit-Menü **Monst.** gewählt, erscheint ein Bedienungsfeld mit sechs neuen Gadgets.

In der rechten Menü-Hälfte sehen Sie die Voreinstellung für das Monster #0.

**Type:** Mit Pfeil-Gadgets können Sie die gewünschte Figur auswählen. Haben Sie mit »OK« bestätigt, erscheint in der linken oberen Ecke Ihr Monster. Diesem Typ muß jetzt eine Bewegungsart zugewiesen werden.

Mit **Move** bestimmen Sie eine der folgenden Bewegungsarten:

»None«: Wenn keine Bewegung eingestellt ist, ist das Monster praktisch nicht vorhanden.

»Walk Random«: Das Monster läuft auf Plattformen und Leitern und wählt seine Laufrichtung zufällig.

## Viele Möglichkeiten für skurrile Verfolger

»Walk Follow«: Hier werden Sie von dem Monster verfolgt.

»Roll Random«: Das Monster bewegt sich nur auf einer Plattform hin und her, kann jedoch keine Leitern benutzen.

»Roll Follow«: hat die gleiche Funktion wie Roll Random, das Monster ändert jedoch seine Bewegungsrichtung, um Sie zu verfolgen.

»Arrow«: Das Monster erscheint je nach Position der Spielfigur auf der Seite der Halle, die weiter entfernt liegt, und fliegt quer durch den Raum.

»Fall«: Das Monster erscheint je nach Position der Spielfigur am oberen Bildschirmrand und fällt nach unten.

»Lava-Troll«: Das Monster steht fest an der gewünschten Stelle und wird dort animiert (diese Bewegungsart ist vor allem für den Monster-Typ »Lava-Troll« gedacht).

»Door«: Das Monster bewegt sich auf- und abwärts. Dadurch entsteht eine Art Tür, die der Spieler durchlaufen muß, solange sie sich oben befindet. Diese Bewegungsart ist vor allem für den Monstertyp »Door« gedacht. Das Berühren dieser Tür ist selbstverständlich tödlich.

»Fly Random«: Das Monster fliegt durch die Halle, kann jedoch keine Wände und andere Hindernisse durchdringen. Die

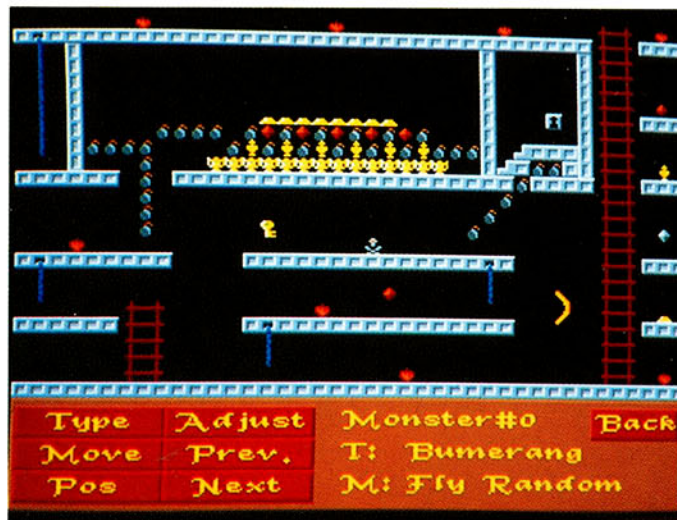


Abb.6: Im Monster-Menü bestimmen Sie Typ und Bewegungsart der Verfolger

Richtung wird hier zufällig gewählt.

»Fly Follow«: hat die gleiche Funktion wie »Fly Random«, jedoch wird der Spieler durch das Monster verfolgt.

»Ghost Random«: Das Monster fliegt in einer zufällig gewählten Richtung durch die Halle und kann Hindernisse durchfliegen.

Untergrund benötigen (wie »Roll Random«, »Walk Follow« etc.) nur ausgeführt werden, wenn sich die Figur auf einer Plattform oder einer Leiter befindet.

**Adjust:** Mit diesem Gadget können Sie alle fünf Monster so betrachten, wie sie am Ende im Level dargestellt werden. Haben Sie Adjust gewählt, erscheinen

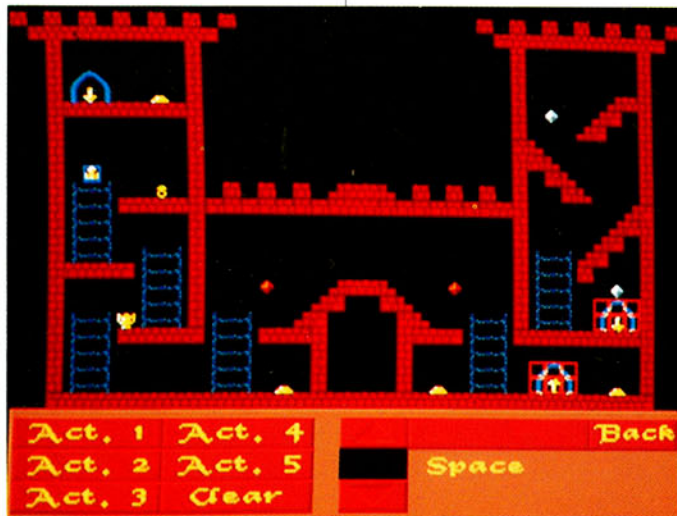


Abb.7: Veränderungen, die nach Aufnahme eines Gegenstandes ausgelöst werden, legen Sie im Action-Menü fest

»Ghost Follow«: hat die gleiche Funktion wie »Ghost Random«, jedoch verfolgt auch hier das Monster den Spieler. Diese Bewegungsart ist natürlich die bei weitem gefährlichste.

»Shooting Star«: Hier fällt das Monster wie bei der Bewegungsart »Fall« von oben auf den Spieler. Hat es jedoch das Niveau des Spielers erreicht, schießt es wie ein Pfeil waagrecht auf den Spieler zu.

**Pos:** Hier wählen Sie die Startposition des Monsters. Bewegen Sie den Mauszeiger in die Zeichenfläche, erscheint unter dem Pfeil die Figur, die durch einen Klick auf die linke Maustaste an eine beliebige Stelle gesetzt werden kann. Bitte beachten Sie, daß Bewegungsarten, die einen

die gewählten Monstertypen in fünf Feldern in der rechten Hälfte des Bedienungsfeldes. Da der Amiga für je zwei Sprites dieselben Farben verwendet, kann es vorkommen, daß ein Monster nicht mit den eigenen Farben, sondern mit denen seines Nach-

barn dargestellt wird. Durch einen Klick auf einen der Pfeile unter diesen Feldern können Sie die Position zweier Monster tauschen, bis die Farben Ihrem Wunsch entsprechen. Mit dem »Back«-Gadget kehren Sie wieder ins Monster-Menü zurück.

**Prev.:** schaltet zum vorherigen Monster.

**Next:** schaltet zum nächsten Monster.

**Back:** Hiermit brechen Sie eine begonnene Aktion ab oder kehren in das Edit-Menü zurück.

## Das Action-Menü:

»Actions« sind Veränderungen in der Halle, die durch Aufnehmen eines bestimmten Bonusgegenstandes ausgelöst werden. So wird ein Schlüssel oder Teleporter unter Umständen erst dann sichtbar, wenn ein schwer erreichbarer Kelch am anderen Ende der Halle geholt wurde. Sie können pro Spielstufe bis zu fünf dieser Veränderungen vornehmen.

## Actions erhöhen die Spannung

Der Gegenstand, der die Aktion auslösen soll (ein Kelch, Rubin, Ring...), wird im Hauptmenü bestimmt. Wählen Sie dort das gewünschte Element.

Mit dem Gadget über der Bezeichnung des Bonusgegenstandes können Sie nun festlegen, welche der fünf möglichen Aktionen diesem Gegenstand zugeordnet werden soll. Schließlich wird der Gegenstand wie jedes andere Bauteil in die Zeichenfläche gesetzt. Beachten Sie bitte, daß auch mehrere Gegenstände ein und derselben Aktion zugeordnet werden können.

Nach Wahl von »Action« im Edit-Menü sehen Sie sechs Gadgets in der linken Hälfte des Bedienungsfeldes. Die Gadgets »Action 1« bis »Action 5« aktivieren die entsprechende Aktion, die jetzt bearbeitet werden kann.

Haben Sie in der Zeichenfläche vorher einen oder mehrere Gegenstände gesetzt, die die aktivierte Aktion auslösen sollen, erhalten diese eine blaue Umrahmung, um sie kenntlich zu machen.

**D**ie SPIELE-DISC wird mit einer besonders komfortablen Benutzeroberfläche geliefert. Von dieser können Sie die Programme starten, auf eigene Disketten kopieren und die Anleitung dazu lesen. Bei der Oberfläche wurde besonders auf die Benutzerfreundlichkeit geachtet. Sie können alle Funktionen mit der Maus oder über die Tastatur bedienen. Wer einen Drucker besitzt, erhält das Know-how auch schwarz auf weiß.

Zum Start schalten Sie Ihren Rechner aus und wieder ein oder lösen mit <Ctrl Commodore Amiga> (bzw. <Ctrl Amiga Amiga>) einen Reset aus. Legen Sie anschließend die SPIELE-DISC in das interne (beim Amiga 2000 in das rechte) Laufwerk, wenn der Computer die Workbench verlangt.

## WICHTIGE UND ERSTE SCHRITTE

Wenige Sekunden später erscheint eine Meldung. In der Zwischenzeit wird die SPIELE-DISC geladen. Warten Sie solange, bis das Licht an Ihrem Laufwerk erlischt. Bevor Sie das erste Mal mit der SPIELE-DISC arbeiten, fertigen Sie sich auf der Workbench eine Arbeitskopie an und geben ihr den Namen »SPIELE-DISC«. Sie wissen nicht, wie man das macht? Unter »So kopieren Sie die SPIELE-DISC komplett« finden Sie eine genaue Beschreibung zu diesem Vorgang.

Nach dem Laden befinden Sie sich in der Oberfläche der SPIELE-DISC. Hier steuert man die Operationen mit der Maus oder der Tastatur. In der Mitte des Bildschirms sind die Programme der Diskette angezeigt. Rechts und links davon finden Sie die Symbole für die aktiven Geräte wie Diskettenlaufwerk und Festplatte. Beim Booten von der SPIELE-DISC ist stets eine RAM-Disk vorhanden. Ein Druck auf die rechte Maustaste und Sie sehen die Namen der eingelegten Diskette(n). Die SPIELE-DISC selbst erscheint jedoch nicht in der Anzeige.

Weiterhin befinden sich auf dem Bildschirm die Knöpfe (Gadgets) »Ende«, »Hilfe«, »Zeigen« und »Drucken«. Mit der linken Maustaste wählen Sie die einzelnen Funktionen an. Im Info-Fenster (unten auf

# So funktioniert



## Mit der Oberfläche können Sie die Programme leicht starten

dem Bildschirm) erscheinen Informationen über die angewählte Funktion oder das momentan angeklickte Programm.

In der Mitte des Bildschirms werden alle Programme der SPIELE-DISC angezeigt. Durch Anklicken mit der linken Maustaste oder mit Hilfe der Cursor-Tasten wählt man das gewünschte Programm. Es erscheint dann grau unterlegt. Ein kurzer Text im Info-Fenster gibt erste Information

nen. Wählen Sie zunächst das gewünschte Programm. Durch einen Doppelklick auf den Programmnamen oder durch <Return> wird es gestartet. Beenden können Sie die Programme auf der SPIELE-DISC entweder durch Betätigen der ESC-Taste oder durch Schließen ihres Fensters.

Manchmal gibt es auch einen extra Menüpunkt. Danach erscheint wieder die SPIELE-DISC. Anschließend

## UND WENN'S

## IMMER NOCH

## NICHT KLAPPT...

... können Sie die Hotline bis einschließlich 26. August 1991 zu bestimmten Zeiten telefonisch erreichen. Jeden Montag gibt sie von 16 bis 18 Uhr Auskunft zum Thema SPIELE-DISC.

Bitte wählen Sie dazu folgende Telefonnummer: 089/854 24 12.

Zu anderen Zeiten ist ein Anrufbeantworter angeschlossen, auf dem Sie eine kurze Beschreibung Ihres Problems und Ihre Telefonnummer hinterlassen.

Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an folgende Adresse:

POWER-DISC  
Postlagernd  
8032 Gräfelfing

Teilen Sie uns bei Schwierigkeiten bitte immer Ihre Gerätekonfiguration mit:

Amiga 500, 1000 oder 2000, die Größe Ihres Speichers (in KByte), Art der Speichererweiterung, Anzahl und Art der Laufwerke sowie die Kickstart-Version (z.B. 1.2 oder 1.3).

## SO KOPIEREN SIE DIE SPIELE-DISC KOMPLETT

Um eine Arbeitskopie von der SPIELE-DISC zu machen, klicken Sie mit der Maus auf »Ende« (links oben am Bildschirm). Jetzt sehen Sie die normale Workbench-Anzeige.

Zum Kopieren der SPIELE-DISC benötigen Sie eine Diskette, die nicht schreibgeschützt ist. Achten Sie also darauf, daß der kleine Plastikschieber Ihrer Diskette das Schreibschutzloch verdeckt. Die Original-SPIELE-DISC sollte unbedingt schreibgeschützt sein! Nun können Sie mit dem Kopieren beginnen.

Klicken Sie auf das SPIELE-DISC-Symbol. Es hat nun einen weißen Hintergrund. Jetzt wählen Sie mit der Maus aus dem »Workbench«-Menü die Funktion »Duplicate«.

Nach einigen Sekunden erscheint die Aufforderung »Put SOURCE disk (FROM disk) in drive df0:«. Sie werden aufgefordert, die Quelldiskette in das interne Laufwerk zu legen. Da die SPIELE-DISC bereits dort liegt, klicken Sie auf »Continue«, und der Kopiervorgang beginnt.

Nach einiger Zeit erscheint der Text »Put SPIELE-DISC (TO Disk) in drive df0:«.

Legen Sie nun statt der SPIELE-DISC die Zieldiskette ein und aktivieren per Maus »Continue«. Nach einer weiteren Wartezeit erfolgt wieder die Frage nach der Quelldiskette und so weiter. Folgen Sie den Aufforderungen des Amiga, bis »Disk Copy finished« erscheint. Jetzt ist die Kopie

fertig, das SPIELE-DISC-Symbol erscheint zweimal auf dem Bildschirm.

Klicken Sie auf das Symbol, unter dem »copy of SPIELE-DISC« steht. Nun rufen Sie aus dem Workbench-Menü die Funktion »Rename« auf. Es erscheint eine Textbox auf dem Bildschirm, in der Sie das »copy of« löschen und nur SPIELE-DISC stehenlassen. Entfernen Sie alle Leerzeichen vor dem Wort »SPIELE-DISC«! Jetzt starten Sie die Kopie der SPIELE-DISC mit dem bekannten »Drei-Finger-Griff« <Ctrl Commodore Amiga> bzw. <Ctrl Amiga Amiga>.

Arbeiten Sie bitte abschließend mit der Sicherheitskopie, um zu vermeiden, daß ihre Originaldiskette beschädigt wird.

# die SPIELE-DISC

können Sie ein anderes Programm starten.

Haben Sie die Programme auf Ihre eigene Diskette oder Hard-disk kopiert (siehe »Kopieren eines Programms«), werden sie dort von der Workbench oder vom CLI gestartet.

Wenn Sie das Feld »Zeigen« mit der linken Maustaste anklicken oder die Tasten <Shift Help> betätigen, erscheint die Dokumentation des ausgewählten Programms. Sie kann mit den Cursor-Tasten, der Maus oder den Icons »Vorwärts« und »Rückwärts« zeilen- bzw. seitenweise gerollt werden. Das Ende des Textes erreichen Sie mit »Textende« und den Anfang mit »Textanfang«.

Drücken läßt sich entweder die angezeigte Seite oder der gesamte Text. Achten Sie unbedingt darauf, daß Ihr Drucker betriebsbereit ist, da es ansonsten sehr lange dauert, bis eine Fehlermeldung vom Computer ausgegeben wird. Zurück zum Hauptmenü kommen Sie mit »Ende«. Wird im Hauptmenü der SPIELE-DISC das Feld »Drucken« angeklickt oder die Tastenkombination <Ctrl Help> betätigt, erfolgt ein Ausdruck der gesamten Anleitung des von Ihnen gewählten Programms.

Mit der SPIELE-DISC können Sie die einzelnen Programme auf Disketten und Geräte Ihrer Wahl kopieren, oder Sie starten direkt von der SPIELE-DISC.

## Achtung

Bevor Sie die SPIELE-DISC verwenden, aktivieren Sie den Schreibschutz der Diskette.

Dazu halten Sie die SPIELE-DISC so, daß Sie die Aufschrift lesen können. In der rechten oberen Ecke sehen Sie jetzt ein schwarzes Quadrat – ein kleiner Schieber aus Plastik. Dieser muß, damit die Diskette schreibgeschützt ist, von hinten mit dem Fingernagel nach oben geschoben werden. Wenn alles geklappt hat, können Sie durch ein kleines Loch in der Ecke der Diskette hindurchsehen.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß mit der SPIELE-DISC!

Achten Sie beim Kopieren immer darauf, daß Sie formatierte Disketten verwenden. Haben Sie keine zur Hand oder Sie sind sich nicht mehr sicher, welche Diskette in Ihrem Laufwerk liegt, so verlassen Sie mit »Ende« die SPIELE-DISC.

## KOPIEREN EINES PROGRAMMS

Sie befinden sich dann auf der Workbench und können dort eine Diskette formatieren bzw. feststellen, um welche Diskette es sich bei den eingelegten handelt. Um die Oberfläche wieder zu starten, machen Sie zuerst einen Doppelklick auf das SPIELE-DISC-Symbol. Mit einem Klick auf das Markt&Technik-Symbol gelangen Sie wieder in die SPIELE-DISC.

Zum Kopieren wählen Sie einfach das gewünschte Programm durch Anklicken oder mit Hilfe der Cursor-Tasten an. Der Mauszeiger wird nun zur Faust. Klicken Sie damit auf das Zielgerät oder auf die Zieldiskette. Die verfügbaren Geräte bzw. Disketten werden durch Symbole am Bildschirm angezeigt. Mit der rechten Maustaste schalten Sie zwischen logischen Disketten und physikalischen Geräten um. Nach dem Anklicken liest die SPIELE-DISC zunächst alle benötigten Dateien ein und schreibt sie danach auf

die Zieldiskette bzw. Festplatte. Dies nimmt einige Zeit in Anspruch, je nach Programmlänge werden bis zu zwölf Minuten (für extrem lange Programme) benötigt. Nach dem Kopieren gibt die SPIELE-DISC eine Erfolgs- oder Fehlermeldung aus. Vorsicht: Wenn Sie ein Gerät als Ziel anklicken, kopiert die SPIELE-DISC das gewünschte Programm auf die Diskette, die sich zum Zeitpunkt des Anklickens im Gerät befindet! Achten Sie also darauf, rechtzeitig die richtige Diskette einzulegen und benutzen Sie nur eine Sicherheitskopie Ihrer SPIELE-DISC.

Natürlich funktioniert diese Methode auch mit einem Diskettenlaufwerk. Legen Sie dazu zunächst die formatierte Zieldiskette in Ihr Laufwerk. Wählen Sie anschließend das

gewünschte Programm und kopieren Sie es durch Anklicken auf Ihr Laufwerk. Beim Kopiervorgang verlangt der Amiga ab und zu einen Diskettenwechsel, was er durch eine Systemmeldung anzeigt. Achten Sie darauf, daß Sie nicht Ziel- mit der Quelldiskette vertauschen. Schützen Sie Ihre Originaldiskette vor unbeabsichtigtem Löschen (siehe »Achtung«).

Ein Klick auf das Hilfefeld zeigt auf dem Bildschirm eine kurze ANleitung zur SPIELE-DISC. Durch einen Klick auf »Ende« verlassen Sie die SPIELE-DISC und sehen kurz danach die Workbench.

Axel Pretzsch/Andreas Lietz/ag

**HOTLINE**  
**TELEFON:**  
**089/854-2412**



## WICHTIGE HINWEISE ZUR SPIELE-DISC 1

### 1. Master Mage

Master Mage ist ein sehr komplexes Spiel, das sowohl auf Diskette als auch auf Festplatte läuft. Damit alles funktioniert, lesen Sie bitte die Anleitung zur Installation genau durch und setzen jeden Schritt exakt um. Das Programm benötigt mindestens 1 MByte Speicher.

Je nach Gerätekonfiguration ist ein unterschiedliches Kapitel für Sie wichtig. Wer nur mit Diskettenlaufwerken arbeitet, erfährt bei »Installation auf Diskette«, wie er eine bootfähige Diskette mit Master Mage erzeugt. Sie können Master Mage auch auf Harddisk kopieren (siehe unter dem Abschnitt »Installation auf Festplatte«).

Grundsätzlich läßt sich Master Mage ohne Einschränkungen auch von der SPIELE-DISC-Oberfläche betreiben. Wollen Sie jedoch mit Hilfe des Editors eigene Levels kreieren, ist es nötig, eine Diskette zu installieren.

Nach Beenden von Master Mage kehren Sie auf SPIELE-DISC-Oberfläche zurück. Die Farben der Oberfläche sind dann leicht verändert.

### 2. Powerballs / Pump Up The Volume / Supercube

Die ersten beiden Spiele laufen bei 512 KB Speicher nur von der Workbench. Supercube benötigt 1 MB Speicher, zum Start von der Oberfläche 1 MB Chip-RAM. Sollten Sie dennoch

eines der Programme auf ein anderes Medium (etwa Festplatte) kopieren wollen, müssen folgende Dateien aus dem Verzeichnis »libs« der SPIELE-DISC in den Ordner »libs« des neuen Mediums kopiert werden: diskfont.bmap, graphics.bmap, intuition.bmap

Ebenso muß die Datei »bas.rl« aus dem Verzeichnis »l« übertragen werden.

Nach Beenden von Supercube, Powerballs oder Pump Up The Volume müssen Sie die SPIELE-DISC-Oberfläche mit der Tastenkombination <Linke Amiga-Taste + M> wieder in den Vordergrund holen. Auch dies hat Einfluß auf die Farben der Oberfläche.

Jene Bauelemente in der Halle, die nach dem Auslösen als Veränderung sichtbar werden, sind rot umrahmt (Abb. 7). Wenn Sie gerade eine neue Action erstellen, ist hier natürlich nichts zu sehen. Sie müssen diese Veränderungen erst festlegen.

In der rechten Hälfte des Bedienungsfeldes erscheinen wieder die Auswahl-Gadgets für Bauteile. Tragen Sie die gewünschten Elemente in der gleichen Weise in die Zeichenfläche ein, wie Sie die Halle gezeichnet haben. Ein Klick auf die rechte Maustaste löscht das Feld unter dem Mauszeiger.

Wie gesagt, ist die Größe der Veränderungen in einer Action auf 16 Elemente beschränkt. Sollten Sie versuchen, mehr Bauteile zu setzen, werden diese Eingaben einfach ignoriert.

Das Gadget »Clear« dient dem Löschen von Actions. Ihm kommt hier eine doppelte Bedeutung zu:

Ist eine Action aktiv, wird nur diese gelöscht. Ist keine aktiviert, werden alle gelöscht.

»Back« deaktiviert entweder die zur Zeit aktive Action oder bringt Sie in das Hauptmenü zurück.

### Installation von Master Mage:

Wenn Sie mit dem Editor eigene Levels erzeugen wollen, ist es notwendig, Master Mage auf eine eigene Diskette bzw. auf Festplatte zu installieren. Beachten Sie dazu die folgenden Hinweise.

### Installation auf Diskette

Verlassen Sie die SPIELE-DISC-Oberfläche und formatieren Sie auf der Workbench eine neue Diskette. Geben Sie dieser mit »Rename« den Namen »Master-Mage«. Legen Sie wieder die SPIELE-DISC ein und starten von der Workbench das Programm »Master-Mage-Install«. Es erklärt sich von selbst und erzeugt automatisch eine bootfähige Diskette mit dem Programm Master Mage.

Besitzen Sie nur ein Diskettenlaufwerk, müssen Sie nach Aufforderung abwechselnd die Disketten »SPIELE-DISC« und »Master Mage« einlegen. Besitzer von zwei Laufwerken legen die SPIELE-DISC in »DF1:« und »Master Mage« in »DF0:« (wichtig!) ein.

## Master-Mage-Hint-Liste

In diesem Kasten finden Sie wichtige Hinweise für jede Spielstufe. Richtig interpretiert erleichtern Ihnen diese Hinweise die Lösung eines Levels etwas.

### 0. »Welcome«

Suche doppeltes Gold und du schwebst in höhere Sphären.

### 1. »Find the Way«

Durch den Schein des Rubins zum Gold geführt, wird man zunächst mit dem Pokal gekürt. Durch die Krone und deren Diamant hält man den Schlüssel zur Tür in der Hand.

### 2. »Watch out«

Sind alle Schätze Dein, so wird der Weg zur Tür auch offen sein.

### 3. »Falling...«

Sei kein Held und laß die Waffen sprechen.

### 4. »Try It«

Der Weg zum Ziel führt links und rechts.

### 5. »Money Tree«

Übe Geduld; und nicht Verzagen.

### 6. »Diamond Mine«

Ein Diamant wird auch nach Dir noch in der Mine sein.

### 7. »Treasure Island«

Daß Wände verschwinden, ist altbekannt.

### 8. »Do it yourself«

Das Wissen um den Spell »Create« wird reich belohnt. Aber Vorsicht! Denke an Dein Ziel.

### 9. »Dangerous Tower«

»Levitare« bringt Dich in große Höhen. Selbst eine Wand kann einer Bombe nicht widerstehen.

### 10. »Run away«

Unsichtbare Wesen sind schwer zu verfolgen!

### 11. »The Stairs«

Der Sprung über eine Katze bringt Unglück. Der Lavatroll verhält sich manchmal dabei gnädig.

### 12. »The Maze«

Verirr Dich nicht im Labyrinth! Ein Rächer ist Dir auf den Fersen. Was heute ist, muß morgen nicht mehr sein.

### 13. »Rocky Mountain«

Warum kompliziert, wenn es auch einfach geht. Nimm Dir den Schlüssel und verschwinde.

### 14. »Dark Castle«

Ein Zauberspruch ist Dir vergönnt. Die richtige Stelle findest nur Du.

### 15. »Fire«

Durch Feuer ist versperrt der Weg zum Ziel.

Der richtige Spruch angewandt, und behoben sei dies Hindernis.

### 16. »Isn't it easy«

Die Krone und ihr Diamant, und schon ist ein Teil der Lösung bekannt. Komplett wird sie durch Rubin und Pokal.

### 17. »Try to Fly«

Auch drehende Pfeile sind bekannt. Die Lösung liegt in Deiner Hand.

### 18. »Totally Regular«

Der Schlüssel scheint im Glanz zweier schwebender Rubine. Suche sie!

### 19. »Ladders«

Leitern, gewachsen durch Diamanten.

### 20. »Four Trees«

Ein Pokal, eine Krone und ein Goldbarren seien der Weg. Letzterer ist in der zweiten Ebene. (Von oben oder unten!?)

### 21. »Ropes & Arrows«

Am Anfang des Weges steht die Krone.

### 22. »Hurry Up!«

Geschwindigkeit ist keine Hexerei!!!

### 23. »Not quite easy«

Fürchte die Macht des Bumerangs.

### 24. »Jump !!!«

Am Ende sei ein Springmeister.

### 25. »Bomb your way«

Hüte Dich vor bestimmten Bomben.

### 26. »Bombs«

Gezündet sei die zweite Bombe. Hüte dich vor dem zweiten Pokal.

### 27. »Confusion«

Am Anfang steht der Rubin. Darauf leuchtet der Schlüssel und sein Pfeil. Auf der Ebene baust Du hoch oder rechts. Jetzt ist Dein Pfad eindeutig.

Achtung: Man muß des öfteren aus den Teleporter-Pfeilen springen!

### 28. »Symmetry !?!«

Über beide Schlüssel gelangt man zum Ziel.

### 29. »Short Break«

Zuerst die Diamanten, dann die Kronen und zuletzt die Schlüssel. Vorsicht vor manchen Seilen.

### 30. »Don't worry ...«

Der Weg führt über den Rubin zum Ring. Jetzt leuchtet der Kelch den Weg und führt dich zum Diamanten.

### 31. »Pits !!!«

Unterschätze ihn nicht!

### 32. »Jungle«

Rubine und Goldbarren sind nicht nur schön anzusehen.

### 33. »Up and Down«

Du hast viele Höhen und Tiefen zu durchschreiten.

### 34. »Golden Dream«

Sammle beständig und warte auf ein Zeichen.

### 35. »Bonus«

Im Bonus verbirgt sich der Tod.

### 36. »Cave of Death 1«

### 37. »Cave of Death 2«

### 38. »Cave of Death 3«

Diese Höhlen sollen schreckliche Wesen beinhalten. Cave!

### 39. »Prison«

Durch Gold bewegen sich magische Wände und lassen magische Feinde frei.

Zusätzlich müssen mit den Befehlen

```
copy SPIELE-DISC: libs/#?.
bmap dh0:libs
copy SPIELE-DISC:libs/util.library
dh0:libs
copy SPIELE-DISC: libs/diskfont
.library dh0:libs
copy SPIELE-DISC:l/bas.rl dh0:l
copy SPIELE-DISC:fonts
dh0:fonts all
```

verschiedene benötigte Dateien kopiert werden. Als letzten Schritt müssen Sie in der startup-sequence Ihrer Festplatte die Zeile

```
assign Mage: dh0:Master-Mage
eingeben.
```

Master Mage ist nun fertig installiert und kann nach einem Reset von Ihrer Festplatte aus gestartet werden.

Horst Mitmansgruber/ms

### Installation auf Festplatte

Wenn Sie wollen, können Sie Master Mage auch auf Ihrer Harddisk betreiben. Legen Sie dazu auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis mit dem Namen »Master Mage« an. Kopieren Sie im CLI bei eingelegerter SPIELE-DISC mit dem Befehl

```
copy SPIELE-DISC: Master
Mage dh0:Master-Mage all
alle Dateien von Master Mage auf Ihre Festplatte.
```

Scheine auf den Tisch und Einsätze, bitte. Glück, Bluff und gute Nerven sind jetzt gefragt.

von Michael Sohl

Dieser Würfelpoker dürfte vielen von Ihnen unter dem Namen »Kniffel« bekannt sein. Es können bis zu sechs Personen daran teilnehmen. Sie spielen mit fünf Würfeln und setzen die Ergebnisse taktisch möglichst günstig in einen Spielplan. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Augenzahl in der Endabrechnung.

Der Spielplan besteht aus 13 verschiedenen Rubriken. Sie haben pro Runde drei Würfe zur Verfügung und können nach jedem Wurf Würfel aus dem Becher nehmen bzw. wieder zurückwerfen, um so ein optimales Ergebnis zu erzielen, das dann in eine dieser Rubriken eingetragen wird.

Starten Sie »Supercube« von der SPIELE-DISC-Oberfläche, von der Workbench oder über das CLI. Nach dem Aufbau des Spielplans erscheint zuerst ein Fenster. Hier wählen Sie mit einem Klick der linken Maustaste die Anzahl der Mitspieler. Anschließend werden Sie aufgefordert, die Namen der Spieler einzugeben, denen jeweils eine andere Farbe zugewiesen wird.

Ist die Eingabe vollständig, sehen Sie in diesem Fenster den Namen des ersten Spielers und den Würfelbecher. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf »Start« und schon wird gewürfelt. Mit einem Klick auf »Stop« beenden Sie den Vorgang, und Sie sehen das erste Zwischenergebnis, fünf Augenzahlen.

Durch Anklicken der Würfel können Sie die gewünschte Zahl aus dem Becher heraus nehmen oder wieder zurückwerfen. Nun starten Sie den nächsten Versuch.

Haben Sie Ihre drei möglichen Würfe gemacht oder bereits alle Würfel aus dem Becher genommen, verschwindet das Fenster und Ihr Endergebnis dieser Runde erscheint links oben.

## Supercube FULL HOUSE

| Spieler       |                    | Horst | Marti | Ursel | Helga | Kurt |
|---------------|--------------------|-------|-------|-------|-------|------|
| 1er           | nur Einsen zählen  |       | 2     |       |       |      |
| 2er           | nur Zweien zählen  |       | 6     |       | 7     |      |
| 3er           | nur Dreien zählen  |       |       |       |       | 9    |
| 4er           | nur Vierer zählen  |       |       |       |       |      |
| 5er           | nur Fünfer zählen  |       |       |       |       |      |
| 6er           | nur Sechser zählen |       |       |       |       |      |
| Dreierpasch   | alle Augen zählen  |       |       |       |       |      |
| Viererpasch   | alle Augen zählen  |       |       |       |       |      |
| Full-House    | 25 Punkte          |       |       |       |       |      |
| Kleine Straße | 30 Punkte          |       |       |       |       |      |
| Große Straße  | 40 Punkte          | 10    |       |       |       |      |
| Supercube     | 50 Punkte          |       |       |       |       |      |
| Chance        | alle Augen zählen  |       |       |       |       |      |

Abb. 8: Der Supercube ist die Krönung

Je nach Ergebnis und Wunsch klicken Sie nun in der äußersten linken Spalte jene der 13 Rubriken an, in der Sie die erreichten Punkte eintragen möchten (s.u.). Ein roter Stern in der zweiten Spalte zeigt eine bereits belegte Rubrik an. Sie werden nun gefragt, ob die Eingabe korrekt ist. Bestätigen Sie mit <J> oder korrigieren Sie mit <N>. Die erreichte Punktzahl wird dann in Ihrer Spalte angezeigt.

### Alles oder Nichts

Es ist manchmal notwendig, während des Würfeln den Punktestand einzusehen. Da ein Teil des Spielplans verdeckt ist, haben Sie die Möglichkeit, das Würfel Fenster mit der Taste <F1> nach hinten bzw. mit <F2> wieder nach vorne zu legen.

Haben Sie einen Wurf gemacht, der in keiner der verbliebenen freien Rubriken gesetzt werden kann, sind Sie gezwungen, eines dieser Felder anzuwählen, das dann gestrichen wird. In diese Rubrik können Sie keine Punkte mehr eintragen, was natürlich einen Punkterverlust im Endergebnis mit sich bringt.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler ihre 13 Rubriken vollständig gesetzt oder gestrichen haben. Daraufhin erfolgt die Endabrechnung.

Möchten Sie das Spiel abbrechen, wählen Sie im Menü »Project« den Menüpunkt »Quit«. Mit der F1-Taste und <J> nach der Frage beginnen Sie ein neues Spiel.

Nun zu den einzelnen Rubriken, in die Sie ihre Würfe eintragen können:

In den Rubriken »1er« bis »6er« werden die Augen derjeni-

gen Würfel aus Ihrem Ergebnis addiert, die der entsprechenden Rubrik angehören. Haben Sie in diesen sechs Feldern am Ende des Spiels zusammen 63 Punkte oder mehr erreicht, erhalten Sie einen Bonus von zusätzlich 35 Punkten.

Besteht Ihr Wurf aus mindestens drei bzw. vier gleichen Augenzahlen (»Dreierpasch« und »Viererpasch«) werden in diesen Rubriken die Punkte aller fünf Würfel gezählt.

Ein »Fullhouse« setzt sich aus zwei gleichen und drei gleichen Augenzahlen zusammen:

Haben Sie vier aufeinander folgende Zahlen gewürfelt, können Sie diesen Wurf unter »Kleine Straße« setzen.

Eine »Große Straße« besteht aus fünf aufeinander folgenden Zahlen.

Der »Supercube« ist die große Seltenheit. Hier müssen alle fünf Würfel gleich sein (siehe Abb.).

Haben Sie schon einen Supercube gesetzt, können Sie den Wurf zwar nicht in den Spielplan eintragen, Sie erhalten jedoch – anders als bei den anderen Rubriken – zusätzlich 100 Punkte.

Um einen Wurf einzutragen, der in keiner der verbliebenen Kategorien besonders viele Punkte zählt, haben Sie die Möglichkeit, in die Rubrik »Chance« einmal einen Ausreißer zu setzen. Hier werden alle Augen addiert.

Horst Mitmansgruber/ms

## IMPRESSUM

**Verleger:** Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

**Chefredakteur:** Albert Absmeier - verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Stellvert. CVD:** Monika Welzel-Friebe  
**Redaktion:** Michael Schmittner (ms)

**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Jan Ippen, Axel Pretzsch, Felix Röscheisen, Martin Jobst, Horst Mitmansgruber

**Redaktionsassistent:** Catharina Winter, Helga Weber

**Telefax:** 089/4613-433

**Programmeinsendungen:** Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlisting auf Datenträger. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler

**Herausgeber:** Jan Ippen, Axel Pretzsch  
**Redaktionsdirektor:** Dr. Manfred Gindler

**Operation Manager:** Michael Koeppe  
**Art-director:** Friedemann Porscha

**Layout:** Alexander Kowarzik (Chellay-outer), Willi Gründl

**Titelgestaltung:** Wolfgang Berns

**Anzeigenleitung:** Philipp Schiede (399) - verantwortlich für die Anzeigen

**Telefax:** 089/4613-775

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Monika Bursig (147)

**Vertriebsdirektor:** Uwe W. Hagen

**Vertriebsmarketing:** Petra Schlicht-härl

**Vertrieb Handelsauflage:** ip Internationale Presse, Ludwig-Str. 26, 7000 Stuttgart 1, Tel. 0711/61 96 60

**Bezugsmöglichkeiten:** Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5. Bestellungen nimmt der Verlag entgegen.

**Verkaufspreis:** Die Einzelausgabe kostet DM 19,80.

**Druck:** Druck- und Verlagshaus Alois Erdl Verlag KG, Gabelsberger Straße 4-6, 8223 Trostberg

**Urheberrecht:** Alle erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in diesem Heft unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**©1991 Markt & Technik Verlags Aktiengesellschaft**

**Vorstand:** Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

**Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:** Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 5 22 052, Telefax 089/4613-100

Sie brauchen Nerven und eine ruhige Hand. Immer enger und schwieriger wird die Bergstrecke. Eine falsche Bewegung – rumpeldipumpel: Weg ist der Kumpel.

von Stefan Hötze

**S**ie stehen vor der Aufgabe, mit einer Kugel auf einer dreidimensionalen Rollbahn fünf Steine einzusammeln. Nach dem Start von der SPIELE-DISC-Oberfläche oder der Workbench erscheint das Titelbild mit der High-Score-Liste. Bewegen Sie Ihren Joystick in irgendeine Richtung, um das Spielfeld aufgebaut, atmen Sie tief durch: los geht's. Am oberen Bildschirmrand sehen Sie Ihren Punktestand und die Anzahl Ihrer Kugeln.

Die Steine, die Sie einsammeln müssen, sind farblich abgehoben und meist an Stellen, die eine äußerst ruhige Hand erfordern, um die Kugel unter Kontrolle zu halten (siehe Abb. 9). Rollen Sie mit der Kugel über eines dieser Felder, verschwindet es (d.h. es erhält die gleiche Farbe wie die anderen Felder der Rollbahn).

In den ersten Spielstufen ist diese Aufgabe noch relativ leicht

## Powerballs AM RAND DES ABGRUNDS

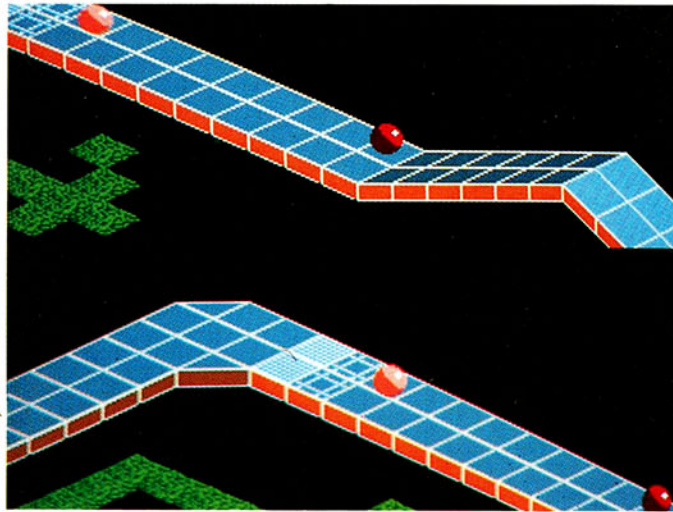


Abb. 9: Sie haben die Aufgabe, mit der roten Kugel die fünf weißen Felder aufzusammeln

zu bewältigen. In späteren Szenen sind die Steine jedoch nicht mehr zu erkennen! Sie besitzen die gleiche Farbe, wie die normalen ebenen Flächen der Rollbahn. Das heißt also, Sie dürfen sich auf die Suche nach ihnen

begeben und jedes Feld der Rollfläche abgrasen, bis Sie alle Steine gefunden haben. Für jedes Feld, das Sie aufgesammelt haben, erhalten Sie zehn Punkte.

## Gratwanderung auf dem Weg zum Ziel

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, sind zusätzlich Rampen eingebaut. Nehmen Sie immer etwas Schwung mit, wenn Sie eine Rampe hochrollen wollen und vergessen Sie nicht, oben scharf zu bremsen! Sollten Sie mit Ihrer Kugel einmal von der Rollbahn abkommen, stürzen Sie ab und verlieren eines Ihrer fünf Leben.

Wenn Sie schließlich alle fünf Felder eingesammelt haben, erscheint der »Bonus-Screen«. Sie erhalten für jede übrige Kugel 100 Punkte. Sollten Sie bereits eine der fünf Kugeln verloren haben, gibt es im ersten Durchlauf der 20 Spielstufen eine Bonus-Kugel.

Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie Ihre letzte Kugel verloren haben. Sie können sich in der Highscore-Liste verewigen, sofern Sie genügend Punkte erzielt haben. Die Liste wird im aktuellen Verzeichnis abgelegt. Von dort wird sie beim Programmstart wieder eingelesen.

Möchten Sie das Spiel vorzeitig abbrechen, wählen Sie mit der rechten Maustaste im Menü »Project« den Menüpunkt »Quit«.

Einige Levels wirken auf den ersten Blick unlösbar, mit Übung sind sie aber durchaus zu bewältigen.

Horst Mitmansgruber/ms

Auf der Baustelle ist wieder die Hölle los. Wie immer müssen Sie die Karre aus dem Sand ziehen. Die Pipeline muß in wenigen Sekunden fertig werden, denn das Öl läuft schon...

von Jens Olejak

**A**ls Kranführer haben Sie die Aufgabe, in einer bestimmten Zeit eine Pipeline aus zusammenhängenden Rohrstücken zu bauen. Nun bekommen Sie aber nicht immer die gewünschten Rohrteile geliefert. Ganz im Gegenteil! Die Rohrteile sind chaotisch durcheinandergewürfelt. Eine schnelle und gute Vorausplanung ist unabdingbar, um eine vollständige Leitung zu legen und das Öl nicht in den Sand zu setzen.

Starten Sie das Programm von der SPIELE-DISC-Oberfläche oder von der Workbench. Ihr Bauplatz ist ein 10 mal 10 Blöcke großes Spielfeld. Die Rohrteile werden in der rechten oberen

## Pump up the Volume

# Jeder Tropfen zählt

Ecke eingeblendet. Es sind vier Teile sichtbar, von denen immer das unterste Stück als nächstes gesetzt werden muß.

Im Baufeld führen Sie Ihren Kran – eine Art Cursor, dargestellt als ein blinkendes Quadrat –, an die gewünschte Stelle (s. Abb.). Mit dem Feuerknopf Ihres Joysticks wird der Block fallengelassen. Die drei anderen sichtbaren Rohrteile rutschen nach, und ein neues erscheint. Ihr Kran ist leider etwas defekt und so erfordert es einiges Geschick, ihn an der richtige Stelle anzuhalten.

Unter »TIME« am rechten Rand des Bildschirms sehen Sie die ablaufende Zeit. »PIPES« gibt die Mindestanzahl der Rohrteile an, die zusammengefügt werden müssen. Haben Sie genügend zusammenhängende Rohrteile gelegt, drücken Sie die Leertaste. Sie erhalten für das vorzeitige Beenden einer Spielstufe 25 Bonuspunkte.

Wenn Sie in der Eile einmal ein falsches Rohrteil gelegt haben, können Sie den Fehler anfangs noch korrigieren, indem Sie einfach ein neues Rohrteil auf das alte setzen. Die Anzahl dieser Korrekturen ist jedoch begrenzt. Sie wird unter »SWAPS« angezeigt.

Wenn die Zeit abgelaufen ist, ergießt sich das Öl, ausgehend vom Anfangsstück mit dem Pfeil, in die Rohrleitung, bis die Pipeline zu Ende ist. Das Öl fließt nach Möglichkeit immer geradeaus, biegt also bei Kreuzungen nicht ab.

Haben Sie genügend Rohrteile gelegt, steigen Sie in den nächsten, schwierigeren Level auf. Andernfalls ist das Spiel vorbei, und Sie müssen von vorne beginnen.

In höheren Spielstufen erschweren sich die Bedingungen zunehmend. So gibt es beispielsweise Felder, die gesperrt sind und nicht bebaut werden können. Die Pipeline muß um diese Felder herum geführt werden. Besonders knifflig ist die Aufgabe, nicht nur eine genügend lange Rohrleitung zu legen, sondern sie auch noch in ein bestimmtes Endstück münden zu lassen. Es ist daher notwendig, genau zu kalkulieren, wie lang die Leitung werden soll, um sie schließlich noch vor Ablauf der Zeit vollenden zu können.

Zu Beginn des Spiels können Sie auswählen, in welchem Level Sie anfangen möchten und welchen Schwierigkeitsgrad Sie sich zumuten. Je höher Ihr »SKILL« als Kranführer, desto schwieriger die Aufgabe. Natürlich erhalten Sie dafür mehr Punkte.

»Music on/off« schaltet die Soundunterhaltung ein und aus.

Mit der Option »START« beginnen Sie das Spiel.

»QUIT« beendet Pump Up The Volume.

**D**er ewige Traum vom Fliegen wird jetzt auf Ihrem Amiga wahr.

»Soaring Center« ist ein komplexer Flugsimulator mit folgenden Features:

- Realistische Simulation eines Segelfluggzeuges
- vollständiges Cockpit mit allen Instrumenten
- 2500 km<sup>2</sup> »Welt« mit drei Flughäfen
- 3-D-Ausblick aus dem Cockpit oder von einem Verfolgerflugzeug aus

## SPIELE-DISC 2

# Für tollkühne Männer

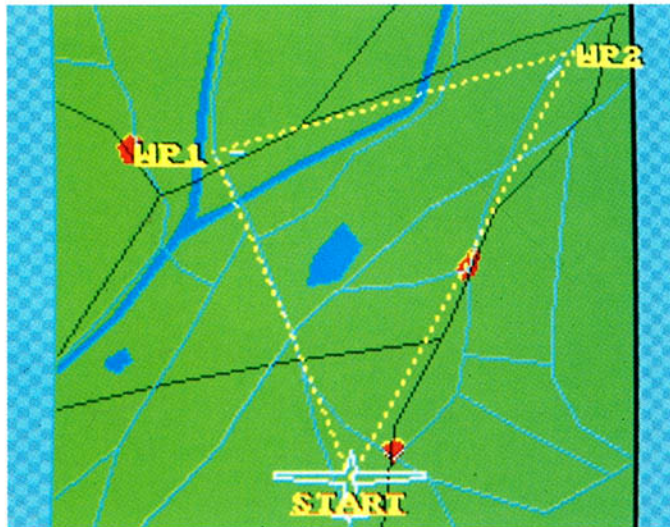


Abb. 10: Über den Wolken muß die Freiheit wohl grenzenlos sein...

- 3-D-Landschaft
- Wettereinflüsse wie Wind, Thermik
- Überlandflugmission
- Zoom-Funktion
- komfortabler Editor für alle Parameter

**Außerdem:** Tic Tac Toe des Wissens — die perfekte Kombination aus Brettspiel und Quiz, sowie zwei weitere Spiele

Die SPIELE-DISC 2 finden Sie ab 30. Oktober an Ihrem Kiosk.

# Bestellen Sie auch... ...die AMIGA POWER-DISC

**Eine Spitzen-**

**Anwendung**

**und**

**drei Spiele**

**für nur**

**19 Mark 80 !**

Absender:

Hiermit bestelle ich zur Lieferung per Nachnahme: -

- Stück POWER-DISC 1 (Textverarbeitung Words of Art)
- Stück POWER-DISC 2 (Malprg. Designer's Pencil)
- Stück POWER-DISC 3 (Datenbanksystem Earl)
- Stück POWER-DISC 4 (Animationsprg. Video Designer)
- Stück POWER-DISC 5 (Synthesizer Musical Enlightenment)
- Stück POWER-DISC 6 (Konstruktionsprg. School-CAD)

Preis pro Diskette DM 19,80 zzgl. Versandkostenanteil.

Bitte freimachen

**Postkarte**

Ippen&Pretzsch Verlags GmbH  
Kennwort POWER-DISC  
Akilindastraße 48

8032 Gräfelfing

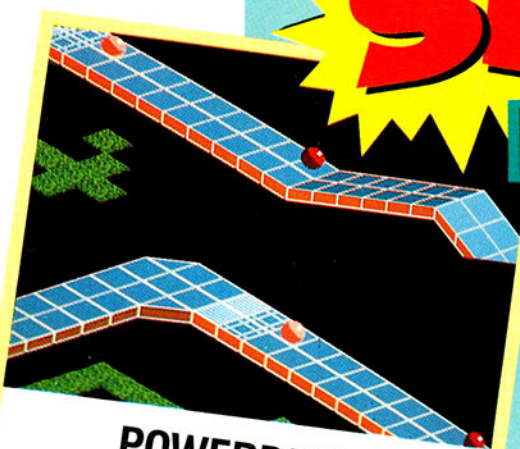
# Das finden Sie auf der

1/91

# AMIGA

# SPIELE

## DISC

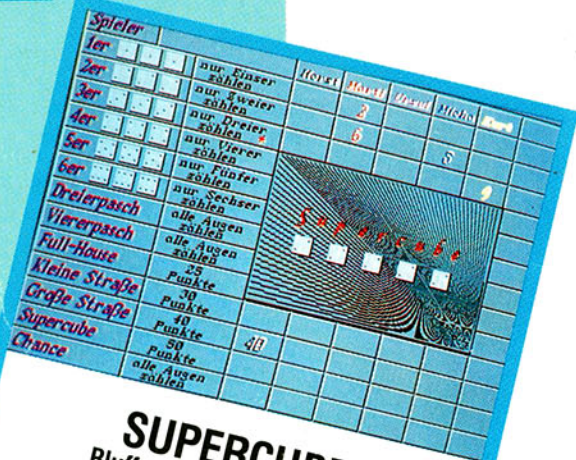


### POWERBALLS

Zum Zerkugeln

Eine gefährliche Berg- und Talfahrt mit tiefen Abgründen. Sie steuern eine kleine Kugel durch dreidimensionale Gebirge und sammeln Glückssteine. Rampen und andere Widrigkeiten machen Ihnen das Kugeln nicht gerade leicht. 20 Levels versprechen eine Menge Abwechslung.

**NOTWENDIGE KONFIGURATION:**  
512 KByte Speicher, 1 Diskettenlaufwerk,  
Kickstart 1.2 oder 1.3, 1 Joystick

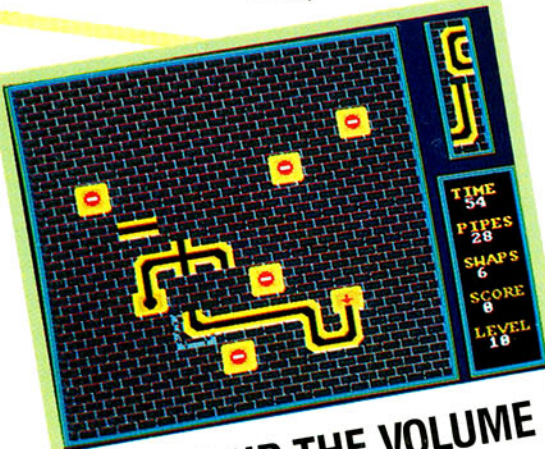


### SUPERCUBE

Bluff, Glück und Pokerface

Bis zu sechs Spieler würfeln um die Wette. Der Computer stellt den Spielplan und die Würfel. Wer macht den großen »Supercube«? Ein Gesellschaftsspiel für stoische Zocker.

**NOTWENDIGE KONFIGURATION:**  
1 MByte Speicher, 1 Diskettenlaufwerk,  
Kickstart 1.2 oder 1.3

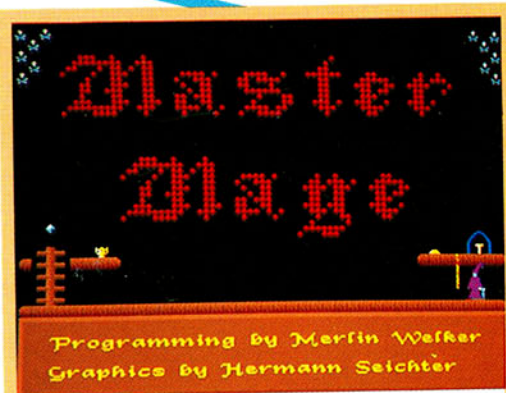


### PUMP UP THE VOLUME

Panik in der Pipeline

Auf der Baustelle ist die Hölle los. Als Kranführer haben Sie alle Hände voll zu tun. Wieder wurden die falschen Rohre geliefert. Werden Sie es dennoch schaffen, eine Pipeline zu verlegen, bevor der Ölhahn geöffnet wird? Die Angst im Nacken...

**NOTWENDIGE KONFIGURATION:**  
512 KByte Speicher, 1 Diskettenlaufwerk,  
Kickstart 1.2 oder 1.3, 1 Joystick



### MASTER-MAGE

Komplettes Plattformspiel mit 40 Levels

Kämpfen Sie sich durch die Räume eines geheimnisvollen Schlosses. Widerliche Gesellen lauern und wollen Ihnen an den Pelz. Gleichzeitig sollen Sie auch noch sammeln – vor allem Schlüssel, um in den nächsten Level zu gelangen. Doch Gott sei Dank sind Sie ja Zauberer und haben manchen magischen Spruch auf der Zunge... Mit dem eingebauten Editor können Sie auch eigene Räume gestalten.

**NOTWENDIGE KONFIGURATION:**  
1 MByte Speicher, 1 Diskettenlaufwerk,  
Kickstart 1.2 oder 1.3, 1 Joystick