

AMIGA

SPIELE

DISC

EXKLUSIV

APIDYA

Das Top-Action
Game von
Play Byte
zum Hammer-
Sparpreis

Mit einmalig
günstiger
Bestellaktion
im Heft

Rettung
für Yuri-
Mit zahllosen
Screens, trick-
reichen Waffen
und Super Sound

2 DISKETTEN
IM HEFT

Vor noch gar nicht allzu langer Zeit, in einem Land jenseits der schier unendlichen Weite der großen See, trug sich zu, wovon wir Euch jetzt berichten wollen...

Tiefschwarze Gewitterwolken lagen unheilschwanger über den Hügeln des Hochlandes; ganz so, als hätte sie ein Kulissenbauer eben für diese Nacht entworfen. Gleißende Blitze durchstachen wild zuckend das Dunkel und tauchten die Burg in ein irres Gewirr aus Schattenfetzen, die den düsteren Charakter des Zauberschlosses noch unterstrichen.

Hexaä, der schwarze Magier, der in diesem baufälligen Gemäuer hauste, hätte seine Freude an dem gespenstischen Treiben gehabt. Der Hausherr nahm jedoch, in seinem magischen Labor hinter den dicken Mauern der Feste von allen äußeren Einflüssen abgeschirmt, keinerlei Notiz von dem unheimlichen Schauspiel, viel zu beschäftigt war er mit seiner Arbeit. Seine spitzen, knöchigen Finger wanderten behende über die verbliebenen Seiten eines Runenbuches, öffneten und schlossen präzise gläserne Ventile. Auf dem rohen Holztisch vor ihm türmte sich ein unglaubliches Gebilde aus gläsernen Kolben, Röhren, Flaschen und Spiralen, gefüllt mit allerlei brodelnd buntem Gebräu. Die Züge des Magiers verzerrten sich mit einem bestialisches Grinsen zu einer unmenschlichen Fratze, als er eines der dampfenden Gefäße näher inspierte. Strahlen seines wilden Haars fielen ihm ins Gesicht und versperrten ihm die Sicht. Mit einem Fluch schob Hexaä sie zur Seite, bevor er die Flasche ergriff und sich von seinen Apparaturen abwandte.

Schwarze Magie

Über eine steile Wendeltreppe erreichte er Minuten später den höchsten Turm seiner Burg. Tief atmend verhartete er kurz und ließ den Wind in seinen Mantel fahren. Dann wandte er sich entschlossen einer schweren Holzkiste zu, die, geschützt vor den Elementen, hinter einer Zinne stand. Nur kurz drang daraus das unheimliche Surren und Zirpen tausender eingesperrter

Apidya

Rettung für Yuri!



Insekten an sein Ohr, als er den festen Deckel anhub, dann riß der tosende Sturm die fremdartigen Geräusche mit sich und verwirbelte sie bis zur Unhörbarkeit in alle Richtungen. Mit theatralischer Geste goß der Magier den giftigen Inhalt seiner Flasche in das unheilvolle Behältnis.

Rache ist süß

Schwefelige Schwaden umwehten den triumphierenden Hexaä: »Mein sei die Rache!«, schrie er der sternenlosen Nacht entgegen, während das Produkt seiner schwarzen Magie die eigentlich harmlosen Tiere in aggressive, vor Gift strotzende Killermaschinen transformierte. »Meine kleinen Lieblinge werden Dein Leben zerstören, wie Du einst das meinige zerstört hast. Verflucht seist Du, Ikuro!«

traggeber brachte zu Bewußtsein kam, war sein Entsetzen so groß, daß er sich geläutert von seinen Bluttaten abwandte und fortan sein Leben als friedvoller Kaufmann verbrachte, der Kunstwerke feilbot.

An jenem Tage, von dem hier berichtet werden soll, waren Ikuros Geschäfte außergewöhnlich erfolgreich verlaufen. Als er gegen Abend das abgelegene heimatliche Tal wieder erreichte, überkam ihn, seiner guten Laune zum Trotz, ein unheimliches Gefühl. Warum hörte er keinen Vogel singen, sah keine Hasen umherhuschen? Wo waren all die Tiere, die normalerweise die Wiesen um seine Hütte bevölkerten? Kein Laut, kein Rascheln war zu vernehmen, kein Halm regte sich. Eine grauenvolle Ahnung überfiel ihn. Mit einem angstvollen »Yuri, Yuri!« stürmte er, seine Körbe achtlos zur Seite werfend, so schnell er nur zu laufen vermochte in Richtung seines Hauses.

Fürchterliche Entdeckung

Vor Sorge halb von Sinnen, stieß er krachend die Tür auf und verharrte schreckensbleich in seinem Lauf – auf dem Bett lag seine Frau in blutverschmierten Laken, zerschunden ihr ganzer Körper. »Oh, lieber Gott, warum gerade Yuri?« Schluchzend nahm er seine nur noch flach atmende Frau in seine zitternden Arme. Dabei fiel sein Blick auf Dutzende zermalmer Insekten, die den Boden bedeckten. Sollten diese Tiere seine Frau so zugerichtet haben? Was könnte solch harmlose Kreaturen dazu bringen, einen Menschen mit ihrem Gift töten zu wollen, der immer in Harmonie mit der Natur gelebt hatte? Ikuro kannte nur ein einziges Wesen, das solch ein



Teufelswerk inszenieren konnte! Ein Zauberer, den er zu seinen Söldnerzeiten bekämpft und besiegt hatte: Hexaä, der Dunkle!

Ikuro war verzweifelt. Wenn der Magier Blutrache üben wollte, würde es keine Rettung mehr für die mit den Giften kämpfende Yuri geben. Tränen liefen über Ikuros gramgezeichnetes Antlitz, als er den Kopf über seine dahinsiechende Frau senkte. Ein leises Klimpern drang dabei an sein Ohr und ein vager Hoffnungsschimmer stahl sich in seine Augen. »Gib nicht auf, Yuri. Es gibt vielleicht doch noch Rettung!« Er ergriff seine Halskette mit dem silbernen Bienen-Talisman. »In größter Not würde mir die Biene den Weg weisen! Das erzählte mir immer und immer wieder mein Großvater, als ich noch ein Kind war und zusammen mit ihm vor dem Kamin saß. Ich weiß nicht, ob er selbst daran geglaubt hat, aber mir bleibt keine Wahl!« Zitternd umklammerten seine geballten Fäuste das Stück Metall. »Oh, bitte, Talisman, rette meine Yuri! Bitte!« Tonlos stammelte Ikuro seine Gebete, füllte sie mit seiner ganzen Herzenspein.

Die Zeit verrann. Der Talisman entglitt seinen zitternden Händen. Glauben kämpfte mit Zweifel. Wollte das silberne Insekt nicht helfen? Oder schlimmer, konnte es nicht?

Plötzlich vernahm er ein leises Summen, das langsam an Intensität gewann. Ikuro hob den Kopf. Der bisher so leblose Talisman war die Quelle des seltsamen Geräusches. Auch sein Aussehen hatte sich geändert. Ein unwirkliches Glühen umgab das bisher stumpfe Metall. Gebannt sah er auf die Energieblitze, die dem pulsierenden



Stück Silber entwichen. Das Licht wurde immer greller, bis er die Augen schließen mußte, um nicht geblendet zu werden. Die Blitze zuckten durch das ganze Zimmer, brannten trotz geschlossener Lider in Ikuros Augen und ließen die ganze Hütte in überirdischem Licht erstrahlen. Immer gleißender wurde das glühende Weiß, fraß erbarmungslos jede Kontur, jedes bißchen Schatten. Unbarmherzig verbrannte es alles Dunkel, bis es sich auf einen Schlag zu einer sonnenhell strahlenden Kugel verdichtete. Die Erscheinung verharrte kurz in der Mitte des Raumes, fuhr dann urplötzlich auf Ikuro zu, umhüllte ihn und ließ ihn wie eine Magnesiumfackel aufleuchten. Ikuro

vor Angst schreien, aber sein Mund ergoß sich Strom glühenden Lichtes des Ausdrucks seines Wunsches. Und dann begann er, sich zu verwandeln auch zu Ikuro: Seine Glieder schmerzten wie Feuer, als sie sich zusammenzogen, seine Haut glühte, als sie sich härtete, seine Augen leuchteten in tausend Teile zu zerfallen. Schließlich wurde der Schmerz in Pein der unheimlichen Verwandlung morphose zu groß, Ikuro sank in gnädige Bewußtlosigkeit. Die Verwandlung nahm unbeirrt ihren Lauf.

Als Ikuro wieder zu sich kam, glitt sein Blick über einen veränderten Körper. Er mochte seinen Wahrnehmungen zuerst seinen Glauben schenken, als die schmerzhaften Empfindungen zurückkehrten, erinnerte auch sein Geist

endlich die neue Realität: Der Talisman hatte ihn in eine magische Biene verwandelt. Mit deren Lichtdolchen besaß er die Möglichkeit, das für seine sich in Schmerzen windende Frau so dringend benötigte Gegengift zu finden und Hexaäs Zauber unwirksam zu machen.

Mit wütendem Summen machte sich der Rächer auf den gefährlichen Weg.

Das Spiel

Der Weg zum Schloß des Dunklen Magiers wird von Hexaäs magischen Horden bewacht. In den Gehirnen jener verzauberten Kreaturen existiert nur ein einziger Gedanke, mit jeder Faser ihrer Existenz verfolgen sie nur ein einziges Ziel: Jeden Eindringling in Hexaäs Reich mit dem Tode zu bestrafen. Gäbe es da nicht die ebenfalls magischen Waffensysteme der Biene, stünden Sie und Ikuro den feindlichen Bestien ziemlich hilflos gegenüber. Für den Erfolg der Rettungsmission ist das blinde Beherrschen und richtige Taktieren mit den Waffen und ihren Optionen lebenswichtig.

Niemand weiß genau, welche schrecklichen Gefahren auf Ihre Biene warten, nur darauf lauernd, sie zu vernichten. Hexaä muß gestoppt und Yuri gerettet werden. Erobern Sie Stück für Stück jeden Spielabschnitt zurück. Damit kommen Sie dem rettenden Gegengift immer näher. Es liegt also vollkommen an Ihnen und Ikuro, ob Yuri noch einen

weiteren Morgen erleben darf. Eine Aufgabe, die nur ein echter Held vollbringen kann... Möge der Joystick mit Ihnen sein.

Die Steuerung

Mit Hilfe des Joysticks können Sie die Biene über den Bildschirm bewegen. Gegnern machen Sie den Garaus, indem Sie per Feuerknopf Lichtdolche verschleudern. Ein besonders kräftiger Superschuß (Power-Blast) wird erzeugt, indem man einen »Dolch« durch längeres Drücken des Feuerknopfes auflädt und, sobald die maximale Schußkraft erreicht ist, durch Loslassen des Feuerknopfes aktiviert. Daß der Superschuß komplett aufgeladen ist, erkennen Sie an einem charakteristischen Schnarr-Geräusch. Zur richtigen Beherrschung dieser kraftvollen Waffe gehört allerdings ein gutes Zeitgefühl. Übung macht auch hier den Meister.

Schauen Sie sich bitte einmal die untenstehende Waffenzeile an – sie entspricht genau der Zeile, wie Sie sie im Spiel am unteren Bildschirmrand vorfinden. Hier sind alle Waffen- und Verteidigungs-Systeme aufgeführt, die Sie im Laufe des Spieles erlangen können. Die Bedeutungen der einzelnen Piktogramme entnehmen Sie bitte dem Kasten »Die Waffensysteme«.

Wie kommt die Biene an andere, neue Waffensysteme? Ganz einfach: Wenn Sie Gegner mit Ihren Lichtdolchen in magischen Rauch verwandeln, lassen manche der Feinde ein rotes Blumensymbol zurück. Sammelt man nun durch einfaches Drüberfliegen die Blüte ein, blinkt daraufhin in der Waffenzeile links unten das erste Piktogramm. Durch jede weitere eingesammelte Blume springt das Blinken eine Position weiter nach rechts. Sie können nun das jeweils blinkende Symbol, bzw. das Waffensystem, für welches das Symbol steht, aktivieren. Je nachdem, wie Sie sich eingangs im Options-Menü entschieden haben, müssen Sie dazu kurz die Leertaste, oder aber den zweiten Feuerknopf drücken, bzw. den Joystick kurz, aber heftig, links-rechts bewegen.

Das Options-Menü

Nachdem Sie zum Spielstart auf den Feuerknopf gedrückt haben, erscheint auf dem Bildschirm das Optionen-Menü. Sollten Sie mit den Voreinstellungen zufrieden sein, drücken Sie den Feuerknopf einfach noch einmal, und schon beginnt das Spiel.



Die Waffenzeile, wie Sie sie am unteren Bildschirmrand sehen können.



Die Waffensysteme

Im Spiel werden die einzelnen Waffensysteme immer per Feuerknopf ausgelöst.

Ihre Aktivierung dagegen geschieht gemäß der Auswahl

im Options-Menü zu Beginn des Spiels.

Viele Waffensysteme können auch mehrmals (2x, 3x, etc.) angewählt werden und gewinnen dann jedesmal an Durchschlagskraft.

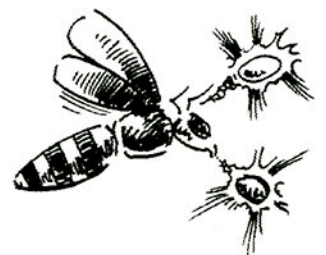
Ist das erneute Anwählen eines Systems nicht mehr möglich, verändert sich dessen in

der Waffenzeile bisher rot leuchtendes Symbol: seine Farbe springt auf Gelb um!



Speed up

Beschleunigt die Bewegungen der Biene. Kann beinahe unendlich oft aktiviert werden. Aber Achtung: Ab einer bestimmten Geschwindigkeit läßt sich die Biene kaum noch kontrollieren!



Bombe - Torpedo

Diese beiden Waffensysteme sind immer abwechselnd aktiv:

- Die Biene wirft Energie-Bomben auf den Boden.
- Die Biene schießt jeweils 2 Torpedos gleichzeitig ab. Diese Waffe ist in der Lage, kleinen Hindernissen auszuweichen.



Spread Shot

Die Biene schießt gleichzeitig mit drei Licht-Dolchen.

- 2x: Die Biene schießt sogar mit einem fünffachen Streuschuß!



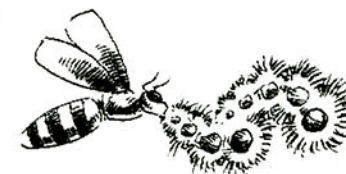
Lightning

1x: Ein Einzelblitz, der die Gegner frontal durchschlägt.

- 2x: Zwei Blitze von der selben Sorte.
- 3x: Drei Blitze von schon bekannter Güte.

Immer wenn Sie eines der kostbaren Bienenleben verlieren, werden alle Ihre aktivierten

Systeme um eine Stufe niedriger gesetzt. Die gesammelten und schon aktiven Extras werden



Plasma Pulse

Eine Schlange aus purer Energie, die alles verbrennt, was sie berührt.

- 2x: Zwei sich überkreuzende Pulse-Laser: wie oben, nur breiter und stärker.
- 3x: Deluxe-Version: megastark. Fast unschlagbar!



Drone

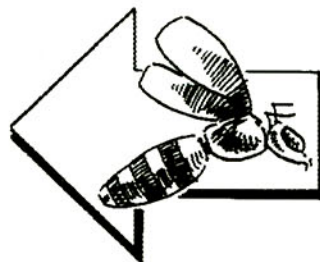
Drohne, die, abhängig vom Waffensystem, den Bewegungen der Biene folgt. Sie fängt die Standard-Feindschüsse ab und kann mit eigenen Lichtdolchen schießen.

- 2x: Ein zweiter Begleiter der selben Sorte und Güte.



Shield

Energie-Schild, der pro Aktivierung fünf Standard-Schüsse neutralisiert. Der Schild kann beliebig aufgerüstet werden.



Speed Down

Falls Sie jemals in die verhängnisvolle Lage geraten sollten, zu viele Speed Up's aktiviert zu haben, können Sie hiermit die Geschwindigkeit der Biene reduzieren.

Wenn Sie jedoch die Voreinstellungen ändern wollen, dann bewegen Sie mit Hilfe des Joysticks den Pfeil-Cursor auf die gewünschte Option (hoch-runter) und wählen Ihren Favoriten (links-rechts). Ihre Wahl leuchtet immer weiß auf. Um nach eingegebenen Änderungen das Spiel zu starten, genügt es, auf die

Start-Position zurückzufahren und Feuer zu drücken.

Level

Wahl des Schwierigkeitsgrades

Practice

Anspielen der ersten vier Welten

Easy

Die ersten vier Welten komplett als Einsteiger-Variante

Normal

Das komplette Spiel mit moderater Schwierigkeit

Hard

Wie »Normal«, nur noch ein Stückchen gemeiner

Lives

Anzahl der Leben, mit denen Sie Ihre Suche starten.

Es stehen 3, 4 oder 5 Leben zur Verfügung. Im »Hard«-Modus ist die Zahl auf 3 Leben beschränkt.

Team Mode

Ein- oder Zwei-Spieler-Option

- No: 1-Spieler-Modus
- Simul: 2 Spieler im Team. Der zweite Spieler steuert eine Drohne.

ne. Sein Einsatz ist auf die Fähigkeiten der Drohne begrenzt. Das Drohnenwaffen-System kann im Simultan-Modus nicht angewählt werden. Jede Drohne kann 5 Treffer abwehren, bevor sie zerstört wird.

Alternate

2 Spieler abwechselnd

JETZT ZUGREIFEN

SPORT ACTION

STRATEGIE

PAKET-AKTION BIS ZUM 15. DEZEMBER

BESTELLCOUPON AUF DER NÄCHSTEN SEITE

1.

FULL BLAST ACTION TOTAL

Carrier Command (Strategie Simulation)
Rick Dangerous (Jump'n Run)
P47 (Ballerspiel mit Top-Grafik)
Chicago 90 (Verbrecherjagd)
Highway Patrol

DM 69,-

R2

2.

SPORTS GAMES HITS

Pro Tennis Tour (Tennis)
Superski (Ski)
Aspor Grand Prix (Autorennen)
Hard' Driving (Motocross)

DM 49,-

T1

3.

MEGALOMANIA DER STRATEGIEHIT

Erobere Dir Deine eigene Welt.
Von der Steinzeit bis heute -
mit Höhlenbauten
und einem treuen Volk

DM 59,-

T2

4.

BATTLE ISLE MIT DATA DISK

Heiße Schlachten für kühle Köpfe -
mit Strategie und Logik
zum Erfolg - ein
Muß für jeden Denker

DM 109,-

R3



Extra Select

Anwahl der Waffensysteme

- Auto: Automatische Wahl der Waffensysteme durch den Computer.

Ladeanweisung

Achtung:

Von den beiden Apidya-Disketten ist nur die blaue Diskette »bootfähig«, d.h. nur diese Diskette wird beim Anschalten des Computers automatisch geladen. Diese Diskette bekommt die Nummer »1«. Bitte markieren Sie die Disketten entsprechend

Amiga 500, Amiga 500 Plus, Amiga 2000, Amiga 3000:

Schalten Sie Ihren Amiga aus. Legen Sie Ihre Apidya-Diskette 1 in das interne Laufwerk Ihres Amigas. Sollten Sie ein Zweitlaufwerk besitzen, legen Sie bitte Diskette 2 dort ein. Schalten Sie Ihren Amiga wieder an.

Amiga 1000:

Schalten Sie Ihren Amiga 1000 aus und legen Sie die Kickstart-Diskette ein. Schalten Sie nun den Amiga wieder an und warten Sie, bis die Aufforderung, die Workbench-Diskette einzulegen, erscheint. Legen Sie nun die Apidya-Diskette 1 in das interne Laufwerk Ihres Amigas. Sollten Sie ein zweites Diskettenlaufwerk besitzen, legen Sie die Apidya-Diskette 2 dort ein.

- 2nd Btn: Wahl der Systeme durch den 2. Feuerknopf (nur bei Joysticks mit zwei unterschiedlichen Feuerknöpfen).

- Stick: Waffenwahl durch schnelles, mehrfaches Links-Rechts-Rütteln des Joysticks. In allen Modi läßt sich das Waffensystem immer auch durch die Leertaste anwählen.

Control (Steuerung)

- Sega™: Erlaubt die Steuerung durch ein Mega-Drive-Joypad.
- Competition: Steuerung durch einen normalen (eventuell 2 Knöpfe-) Joystick.

1 Up

Extraleben: Wählen Sie selbst die Punktzahl, die Sie erreichen müssen, um ein zusätzliches Leben zu erhalten.

BGM (Hintergrundmusik)

Diese Option ermöglicht es Ihnen, außerhalb der einzelnen Welten die diversen Hintergrundmusiken anzuhören. Die Wahl hat keinen Einfluß auf das eigentliche Spiel!

Start

Startet das Spiel

Save

Speicherfunktion: Die Anwahl dieser Option speichert bei geöffnetem Schreibschutz der Apidya-Disk 1 Ihre gewählten Einstellungen für künftige Spiele.

Die Landschaften

Die Wiese

Ruhig und idyllisch liegt sie vor Ihnen, doch wiegen Sie sich bitte nicht in falscher Sicherheit! Obwohl die einzelnen Abschnitte recht einfach beginnen, haben es die Zwischen- und Endgegner in sich: Also aufgepaßt, wenn Sie

der Giftraupe Auge in Glubsch-Auge gegenüberstehen. Oder dem Mördermaulwurf. Oder der tödlichen Gottesanbeterin, die Sie am allerliebsten als Nachmittags-Snack genießen würde.

Der Weiher

Über Wasser mag's ja noch recht nett aussehen, 20 Zentimeter unter der Oberfläche geht es dafür richtig rund – fieses Tümpelgetier und allerlei Fische sorgen für eine Adrenalin-Bouillabaisse der feuchtesten Art. Richten Sie doch bitte dem glitschigen Aal schöne Grüße aus. Oh, und sehen Sie sich vor den scharfen Scheren des Killer-Krebsses vor. Unser Tip: Tief luft-holen, bevor Sie sich den Riesen-hecht vorknöpfen. Blub-blub!

Das Rohr

Glück für Sie, daß wir noch (!) nicht das Geruchs-Videospiel entwickelt haben. Grüner Ekel-schleim bremst Ihren Flug und Rattengift bläst zum Angriff auf Ihren Orientierungssinn. Als ob das nicht schon Horror genug wäre, hält das unheimliche Kloakenloch noch müllsackweise Gemeinheiten auf Schrotthalde. Brrr, hoffentlich besitzen Sie einen starken Magen – Gänsehaut garantiert!

Die Maschine

Auch wenn Sie sich über die neugewonnene Cyber-Rüstung freuen, seien Sie auf der Hut! Denn diesmal existiert nur noch ein einziger Weg zum Levelende. Und der wird besser bewacht als Fort Knox. Seelenlose Robo-Käfer wollen Ihrer Biene an den stählernen Kragen, Dutzende von Geschütztürmen nehmen Sie gezielt unter Laserfeuer. Und zu guter Letzt müssen Sie auch noch auf den Rhythmus der Maschine achtgeben. Oh, nein, die Heimwerker-Zeitschrift hilft jetzt auch nicht mehr!

Das Nest

Man erzählt sich, hier lauern die gefährlichsten Kreaturen, die Hexaä jemals erschaffen hat. Sollten Sie in den ersten Welten schon ins Schwitzen gekommen sein, dann wird es spätestens jetzt Zeit für ein frisches Handtuch.

Viel mehr können wir leider auch nicht verraten. Keiner der mutigen Recken, die schon bis zu diesem Punkt vorgestoßen waren, wurde jemals wieder gesehen. Noch können Sie aufgeben – das lebenswichtige Gegengift ist dann zwar verloren, aber Ihre Chitin-Haut haben Sie erst einmal gerettet!

Tips & Tricks

Der Erfolg beim Spiel hängt zu einem ganz großem Teil von der

IMPRESSUM

Chefredakteur: Albert Absmeier -

verantwortlich für den redaktionellen Teil

Redaktion: Michael Schmittner (ms)

Chef vom Dienst: Stephan Quinkertz

Textchef: Jens Maasberg

Koordination: Jan Ippen, Axel Pretzsch, Felix Röscheisen, (alle IPV GmbH)

Redaktionsassistent: Catharina Winter, Helga Weber

Telefax: 089/4613-433

Herausgeber: Jan Ippen, Axel Pretzsch

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 Programm-listings auf Datenträger. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingegandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppe

Layout: IPV GmbH

Titelgestaltung: Wolfgang Berns

Anzeigenleitung: Peter Küsterer (333) -verantwortlich für die Anzeigen

Telefax: 089/4613-775

Vertriebsmarketing: Benno Gaab

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb, 8057 Eching

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 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.

©1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt Dieter Streit

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telex 5 22 052, Telefax 0 89/46 13-100

Qualitäts-Software von Gold Disk

DIE HOME-OFFICE-SERIE

- T1** Gold Disk Korrektur: Der Korrektor gegen alle Rechtschreibfehler 79,-
- T3** Gold Disk Office: Das Komplett-Paket mit 400 Seiten Handbuch, Textverarbeitung, Dateiverwaltung, Geschäftsgrafik, Tabellenkalkulation, Desktop Publishing und Rechtschreibprüfung 398,-
- R1** The Advantage: Tabellenkalkulation mit Businessgrafik, mit 32000 x 32000 Spalten, 120 Funktionen, Makros und Arexx-Interface 198,-
- T1** Desktop Budget: Finanzmanagement in Perfektion 99,-
- R3** Page Setter 2.0: DTP - Layoutprogramm zum Aktionspreis 159,-

DIE HOME-STUDIO-SERIE

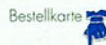
- T1** Comic Setter: Das DTP-Programm speziell für Comic-Fans 99,-
- T1** Comic Art 1: Funny Figures 34,-
- T1** Comic Art 2: Science Fiction 34,-
- T1** Comic Art 3: Super Heroes (jeweils 2 Disketten für Comic Setter) 34,-
- T1** Movie Setter: Filme am Computer selbst gemacht 99,-
- T1** Movie Clips: Fertige Sequenzen, Hintergrund und Objekte 34,-



Bücher und Bookware von Markt & Technik



- T3** Words of Art: Leicht erlernbare Textverarbeitung mit Schnittstelle zu den Programmen Amidex und Amicalc DM 98,-
- T3** Amidex und Amicalc: Starkes Software-Duo: komfortable Dateiverwaltung und übersichtliche Tabellenkalkulation DM 98,-
- T1** Profi-Tips und Power-Tricks: Lösungen - aus der Praxis für die Praxis: Tips zu Workbench, CLI, Drucker, für Programmierer, ... DM 39,-
- T1** Reflections: Trickfilm in 10 Schritten: Zuerst die Bilder zeichnen, dann die Animation erstellen DM 39,-
- T1** Reflections Animator: Bildsimulation im Raytracingverfahren: erzeugt IFF-Grafiken, unterstützt den HAM-Modus DM 98,-
- T2** Butler James: Fotorealistische Animationen, annähernd Echtzeitbewegung bei minimalen Rechenzeiten DM 98,-
- T2** Superbase: Desktop-Utilities mit Pfiff: Datenbank, Textverarbeitung, Terminkalender, Wecker... DM 98,-
- T2** Superbase: Die bekanntesten und aktuellen Spiele im Überblick: Spielidee, Bedienung des Spiels, ... DM 39,-
- T2** Superbase: Relationale Einsteiger-Datenbank mit Profi-Features, Grafikeinbindung, Abfragerequestern, ... DM 89,-



Bei einigen Angeboten in dieser SPIELE-DISC finden Sie sogenannte

Rabatt-Punkte **R1** **R2** **R3** oder

Treuepunkte **T1** **T2** **T3**

In jedem Punkt finden Sie eine Zahl, die Sie sich gut merken sollten. Halten Sie bei Ihrer Bestellung Ausschau nach diesen kleinen Geldbringern und tragen Sie die Anzahl der Punkte zusammen mit der gewünschten Software auf Ihrer Bestellkarte ein. Geben Sie anschließend in der letzten Zeile die Summe der Produktpreise und die Gesamtzahl von **Rabatt** und **Treuepunkten** an.

Die komplette Summe Ihrer Rabattpunkte dürfen Sie als Prozentwert vom Kaufpreis abziehen. Damit erhalten Sie den reduzierten Preis Ihrer Bestellung, wobei der maximale Rabatt bei 20% liegt. Nach jeder Bestellung erlöschen die Rabattpunkte. Die Treuepunkte bringen erst bei der nächsten IPV-Bestellung einen Vorteil. Sie können dann die Prozente einfach im vorab vom Kauf abziehen.

Ein Beispiel soll dies verdeutlichen. Wenn Sie z.B. zweimal Page Setter 2.0 und einmal Quasar bestellen, erhalten Sie insgesamt 3+3+2=8% Rabatt. Diese 8% können Sie jetzt vom gesamten Kaufpreis abziehen. Nehmen wir an, Sie bestellen dazu noch 4 Top-Shots. Damit kostet Sie die gesamte Bestellung 159,- + 159,- + 39,- + 99,- = 456,- DM -36,48 DM = 419,52 DM. Der eine Treuepunkt bringt Ihnen bereits für die nächste Bestellung 1% Preisabschlag.

Die IPV-Bestellaktion

Auf geht's zur gewinnbringenden Jagd nach Rabatt - und Treuepunkten

BESTELLKARTE

ABSENDER

ADRESSE

IPV • Ippen & Pretzsch Verlags GmbH
Pressehaus, Bayerstr. 57
8000 München 2
Tel.: 089/ 854 24 12
Fax 089/ 854 58 37

Ich bestelle

Preis

Rabatt-
punkte

Treue-
punkte

die SPIEL - PAKETE:

die PLUS - PRODUKTE:

die M & T - BÜCHER:

die TOP - SHOTS:

die POWER - DISKS:

die SPIELE - DISKS:

die GOLD - DISKS:

Unterschrift des Bestellers ▼

Zuzüglich Versandkosten:
Scheckzahlung DM 4,-; Nachnahme DM 10,-

Preise
gesamt

Rabatt-
punkte

Ihr
Kaufpreis

Treue-
punkte

richtigen Taktik ab. Jeder Gegner hat seinen wunden Punkt! Es ist an Ihnen, die jeweilige Achillesferse zu finden und das richtige Waffensystem zum Einsatz zu bringen. Für das ganze Spiel und insbesondere für die Endgegner gilt: Knobeln, kombinieren und taktieren, nur so können Sie die Schwächen der Bestien erkunden und für Ihre Zwecke ausnutzen. Auch wenn es nicht auf Anhieb klappt: Nicht gleich verzweifeln! Noch ist keine Meisterbiene vom Himmel gefallen.

Für die ersten Flugversuche sollten Sie Ihre Biene mit einem

HOTLINE

Sie können die Hotline 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 können.

Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an:

SPIELE-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).



»Speed Up«, der »Bombe« und einem zweifach ausgebautem »Spread Shot« ausrüsten. Diese Mischung wird Ihnen gute Dienste erweisen und Sie die ersten Herausforderungen ohne große Schwierigkeiten überstehen lassen. Spielen Sie geschickt, werden Sie schon in den Anfangsstadien der Auseinandersetzung Ihre Biene sehr weit ausbauen können. Ein Schutzschild macht sich übrigens immer gut, denn so haben kleine Fehler nicht gleich fatale Folgen. Halten Sie die Biene in der Mitte des Bildschirms. Die meisten Gegner werden Sie frontal attackieren und so verbleibt Ihnen die längste Reaktionszeit. Läßt das tierische Allerlei Ihnen eine kleine Ruhepause, nutzen Sie diese am besten zum Aufladen eines »PowerBlast«, denn längere Pausen in den ständigen Attacken der Bestien kündigen zumeist das Auftauchen besonders großer und extrafieser Gegner an.

Geheime Bonuslevel

Für alle, die der Forschergeist treibt oder diejenigen, die aus purer Neugier alles ausprobieren wollen, sei angemerkt, daß im Spiel angeblich geheime Bonuslevel versteckt sein sollen. Vielleicht stimmen diese Gerüchte ja. Probieren Sie doch einfach aus, was passiert, wenn Sie Ihre

Biene in eine der seltsamen Öffnungen steuern! Löst sich Ihr Insekt in Rauch auf, hat es wohl nicht geklappt! Objekte, die nicht auf Anhieb in das Apidya-Feindschema passen, sollte man vielleicht nicht sofort angreifen!

Apidya erlaubt es jeder Spielerin und jedem Spieler, einen ganz eigenen Stil zu entwickeln, die gestellten Aufgaben zu lösen. Jedoch sollten Sie immer daran denken: Um Yuri zu retten, bedarf es nicht nur flinker Finger, auch Ihre kleinen grauen Zellen sollten Sie bemühen. Probieren, taktieren und kombinieren – Das sind die Schlüssel zum Erfolg!

Spiele-Disc 6

Profi-Spiel zum Sonderpreis

Warum über 50,- DM für ein Actionspiel zahlen? Für SPIELE-DISC-Käufer gibt's auf Ausgabe 6 einen Originalknüller eines renommierten Software-Hauses zum bekannten Sparpreis von 19,80 DM. Mehr wird jetzt noch nicht verraten!

Die SPIELE-DISC 6 finden Sie ab Mitte Dezember an Ihrem Kiosk.



DIE PLUS-PRODUKTE

SCHOOL CAD +

Technisches Zeichnen auf dem Amiga • über 100 Zeichen- und Konstruktionsfunktionen • Bemessung, Normschrift, Layers (Ebenen) • 7 Zeichensätze und 8 Bibliotheken - von Architektur über E-Technik bis DTP • Top-Handbuch mit CAD-Kurs • Zwei prallvolle Disketten

SCHOOL CAD +
T2 49,-

FILER +
R1 39,-

FILER +

DOS-Management in Perfektion • ersetzt mit über 80 Features CLI und Workbench (Kopieren, Anzeigen, Formatieren, Hex-Dump, Attribute, Dateien retten ...) • voll 2.0-kompatibel • Tips und Tools im Handbuch

EXTRA POWER 3
R1 39,-

EXTRA POWER 3
Spielmix für Fun und Action, 2 Disketten

EXTRA POWER 2
R1 39,-

EXTRA POWER 2
Tips & Tools Collection, 2 Disketten

QUASAR
R2 39,-

QUASAR

Breakout für Zwei - Spielklassiker neu • Steuern Sie vier Schläger gleichzeitig • sensationeller 2-Spieler-Modus • 30 Level und ausführliches Handbuch • eingebauter Leveleditor mit weiteren 210 generierbaren Spielstufen

4 POWER DISCS FÜR DREI

Power Disc 1	Textverarbeitung
Power Disc 2	Malprogramm
Power Disc 3	Datenbank
Power Disc 4	Videodesigner
Power Disc 5	Synthesizer
Power Disc 7	Finanzmanager
Power Disc 10	Raytracing
Power Disc 11	3D-Plot-a-Graph

Spiele Disc 1	Master Mage
Spiele Disc 2	Flugsimulator
Spiele Disc 3	Kugelmania

Extra Power 1	Songs für Synthesizer und Masken für die Datenbank
---------------	--

1 Power Disc: DM 19,80

R1 4 Power Discs: DM 59,-

R2 ab 5 Power Discs: je DM 14,50

DAS ABO

Sie können Ihr Abo jederzeit kündigen. Die Lieferung erfolgt versandkosten- und portofrei! Es erscheinen sechs Hefte jährlich. Aktuell sind die Hefte Power Disc 12 und Spiele Disc 5.

Hiermit abonniere ich:

Amiga Power Disc ab Nr.

Amiga Spiele Disc ab Nr.
bis auf Widerruf (Postkarte genügt)
zum günstigen Abopreis von DM 18,- je Heft (DM 108,- jährlich)

Adresse: IPV • Ippen&Pretzsch Verlags GmbH
Pressehaus, Bayerstraße 57, 8000 München 2,
Tel.: 089 / 854 24 12, Fax 089 / 854 58 37

TOP-SHOTS • Bewährte Originalknüller zum Superpreis

001 Around the world in 80 days	Frei nach Jules Vernes
002 Bad Cat	Olympiade der Stadtkatzen von L.A.
003 Blue Angel	High-Tech, Erotik und First-Class Pin-ups
004 Circus Attraction	Gefährliche Akrobatik fürs Publikum
005 Conqueror	Authentische Panzersimulation
006 Danger Freak	Als Stuntman jede Situation meistern
007 European Soccer	Fußball-Liga um den Europacup
008 Garrison	Retten Sie Prinzessin Angeliqual
009 Hollywood Poker Pro	Pokern im Casino von Hollywood
010 Little Dragon	Karate mit stilechten Kampfmitteln
101 A.P. Mechanicus	Suchen Sie den entführten Computerfreak
102 Beam	Merkwürdige Kunstwelt aus 27 Leveln
103 Cyberworld	Jag' die Verräter in Metropolis
104 Denaris	Maschinen bedrohen den Planeten Denaris
105 Dyer 07	Knallharte Arcade-Action mit Riesenrobotern
106 Eskimo Games	Mit Schnellballwerfen, Eiersammeln und Iglubauen
107 Future Tank	Futuristisches High-Tech Panzergame
108 Graffiti Man	Städte sind grau - Kreativität ist gefragt
109 Grand Monster Slam	Olympiade unter Monstern
110 Jinks	Aufklärungsflug im Weltall
111 Oil Imperium	Handelsspiel um Geld, Macht und fiese Tricks
112 Powerstyx	Spiel für Kunstfans: Geben Sie sich schönen Gemälden hin
113 Rock'n Roll	Steuern Sie eine kleine Kugel in einer vertrackten Welt
114 Sacrophaser	Suchen Sie den verschollenen Computer im All
115 Spherical	Magie und Logik: ein Spiel der Gegensätze
116 Vampires Empire	Doktor van Helsing jagt Dracula
117 Window Wizard	Fensterputzen mit Hindernissen und Riesenvögeln
118 Z-Out	Letzte Mission für Alpha Centauri

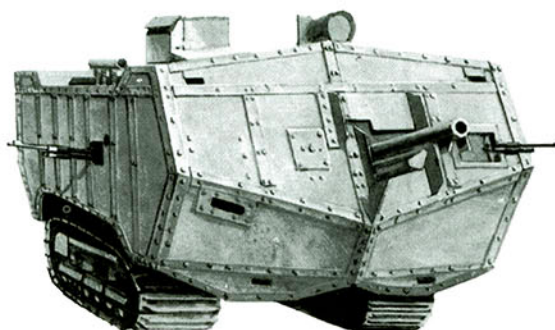
1 Stück DM 29,-, T1 ab 4 Stück gesamt DM 99,- und T2 ab 5 Stück je DM 23,-



1914



deutscher Gefechtspanzer A7V



französischer Gefechtspanzer St. Chamond

September 1914: "Westfront"

An der Westfront nehmen deutsche Truppen Varennes ein. Die deutsche Armee richtet sich auf einen langen Grabenkrieg ein.

Mai 1915: "Lusitania versenkt"

Die Lusitania, ein britischer Passagierdampfer, wird von dem U-Boot U-20 versenkt. Dabei kommen 1.198 Menschen ums Leben, darunter 120 US-Bürger.

Januar 1918: "Es geht um die Wurst"

Bei einem dreisten Diebstahl werden aus einem Lager

Diese und viele weitere Schlagzeilen aus aller Welt machen aus der "Historyline" ein Strategiespiel bei dem man so ganz nebenbei noch fundierte Informationen aus der Epoche 1914-1918 bekommt. Natürlich kommt auch der Spielspaß nicht zu kurz. Perspektivische Kampfsequenzen und aufwendige Zwischensequenzen, Megabyte



Fokker Eindecker E.I

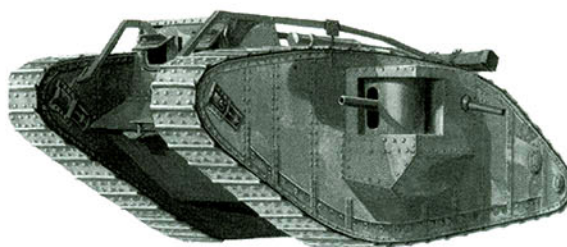


Fokker Dr.I



-1918

*Blue
Byte*



englischer Gefechtspanzer Mark IV



leichter französischer Panzer

in Köln-Nippes 2 Tonnen Leberwurst gestohlen. Für sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung der Täter führen, ist eine Belohnung von 3.000 Mark ausgesetzt.

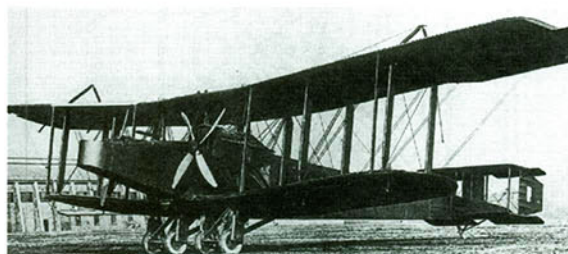
März 1918: "Frieden im Osten"

Am 3.3.1918 unterschreibt die russische Delegation den Friedensvertrag von Brest-Litowsk. Diese Unterschrift wird ausdrücklich unter Protest geleistet, weil ein Ultimatum des deutschen Reiches am 23.2.1918 die Friedensbedingungen binnen 48 Stunden zu akzeptieren, die russische Regierung unter starken Druck gesetzt hat.

an Grafiken und stimmungsvolle Musiken machen "Historyline 1914-1918" zu einem multimedialen Geschichtserlebnis. Das Spielprinzip wurde von dem Erfolgsprogramm "Battle Isle" übernommen und weiter verfeinert. Dazu gibt es 24 Karten für einen und zwei Spieler und 48 verschiedene Einheiten.



Sopwith Camel



Handley Page O/400

Das finden Sie auf der

AMIGA SPIELE DISC

Apidya

Hexaä, der schwarze Magier, hat harmlose Insekten in blutrünstige Killermonster verwandelt. Doch es kommt noch schlimmer: Hexaä hat die kleinen Mördemaschinen zu Ikoros Haus geschickt, wo sie nicht über ihn, sondern über dessen Frau Yuri herfallen. Ikuro findet seine zerschundene Frau am Rande des Todes, als er von einer Reise heimkehrt.

Wie kann Ikuro seine Frau retten? Wie kann er das Gegengift besorgen, daß die tödlichen Insektenstiche unschädlich macht? Wird er Hexaä besiegen?

Ikuro findet Rettung in dem Talisman seines Großvaters, der ihn selbst in eine Biene verwandelt. Doch es ist keine gewöhnliche Biene...

Kämpfen Sie als Ikuro um das Leben von Yuri! Fliegen Sie in das Reich des Magiers Hexaä! Dringen Sie in sein Schloß ein, das von magischen Horden bewacht wird, deren einziger Daseinszweck es ist, Sie, die magische Biene, in die Sie sich als Ikuro verwandelt haben, zu töten.

Kämpfen Sie mit Energie-Bomben oder Plasma-Pulse-Lasern, aktivieren Sie Drohnen zur Verteidigung oder schicken Sie zerstörerische Blitze - aber: Retten Sie Yuri!

NOTWENDIGE KONFIGURATION:

Amiga mit 1 MByte Speicher, 1 Diskettenlaufwerk,
Kickstart 1.2, 1.3 oder 2.0, Joystick



Der Zinnsoldat führt nichts Gutes im Schilde



Im Fischeich ist der Teufel los

**Einmalige Bestellaktion
mit Supersparpreisen
im Heft**