

AMIGA

Markt & Technik

DM 19,80

6S 150,-
sfr 19,80 / Lit 17000
hfl 25,- / dkr 85,-

SPIELE

DISC

Mit einmalig
günstiger
Bestellaktion
im Heft

EXKLUSIV

P.P. HAMMER-

das Top-Action
Adventure vom
Software-Profi
Demonware

2500

Screens voll mit
Zaubertränken,
Schätzen und
Verstecken

**DISKETTE
IM HEFT**



Hämmern Sie sich mit Ihrem Preßlufthammer durch 2500 Screens voller Action. Durchsuchen Sie die 70 Höhlen nach Schätzen und Zaubetränken. Sie sind P.P. Hammer, der Mann mit dem Preßlufthammer. Erforschen Sie die Geheimnisse von Eishöhlen und Labyrinth, Pyramiden und finden Sie den Ausgang zum nächsten Level.

von Martin Jobst

Zum Start von P.P. Hammer legen Sie einfach die Diskette in das eingebaute Laufwerk Ihres Amiga und booten mit dieser, indem Sie einen Reset auslösen (<CTRL AMIGA AMIGA>) oder das Gerät einschalten. Nach kurzer Ladezeit erscheinen das Titelbild (P.P. Hammer in voller Aktion) und allgemeine Informationen über das Programm. Mit einem Druck auf den Feuerknopf ihres Joysticks geht's los.

Geben Sie nun Ihren Namen über die Tastatur ein, gefolgt von <RETURN>. Danach wird die Paßwort-Abfrage aktiv, die für uns im Moment nicht relevant ist. Hier können Sie die Codes eingeben, die Sie erhalten, wenn Sie ein Level geschafft haben. So haben Sie die Möglichkeit, gleich in einer höheren Spielstufe einzusteigen, ohne die vorherigen durchzuspielen. Drücken Sie jetzt aber einfach zwei Mal die Taste <RETURN>.

Nach einer kurzen Ladezeit und einem erneuten Druck auf den Feuerknopf begrüßt Sie das Programm zum ersten Level und Sie befinden sich gleich mitten im Geschehen. Jetzt sind Sie P.P. Hammer.

Laufen, Springen...

Ihre Aufgabe ist es nun, sich von Level zu Level zu «hämmern». Ziel ist es, alle Schätze in jeder Spielstufe aufzusammeln und dann den (versteckten) Ausgang zur nächsten Höhle zu suchen. Dazu steht Ihnen aber nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, die in der rechten oberen Ecke angezeigt wird. Ihre vorläufige einzige «Waffe» ist ein Preßlufthammer. Damit können Sie sich Zutritt zu sonst

P.P. Hammer, der Junge mit dem Preßlufthammer

P-P-P-P-P- Preßlufthammer in Aktion



1 Wird P.P. Hammer die Flucht aus dem Zauberschloß gelingen?

unzugänglichen Schätzen verschaffen und Felsen weghämmern. Durch das Aufsammeln bestimmter Gegenstände (Flaschen etc.) erlangen Sie weitere Kräfte.

Gesteuert wird P.P. Hammer mit dem Joystick. Er läuft, indem Sie den Steuerknüppel links oder rechts bewegen. P.P. ist ein gemütlicher Geselle. Hat er gerade nichts zu tun und steht herum, zündet er sich in aller Ruhe eine Zigarette an und raucht diese genüsslich.

Drücken Sie den Joystick nach oben, hüpfert er im Stand. So können Sie an Gegenstände gelangen, die sonst unerreichbar wären. Mit einer Bewegung des Steuerknüppels nach rechts oder links oben springt P.P. Hammer in die entsprechende Richtung. Das ist die einzige Möglichkeit, Hindernisse wie Wassergräben, Feuerstellen etc. zu überwinden.

Mit seinem Preßlufthammer kann P.P. Hammer Felsblöcke aus dem Weg schaffen. Halten Sie dazu den Feuerknopf an ihrem Joystick gedrückt und

bewegen den Knüppel nach links oder rechts. P.P. Hammer ist nun in seinem Element und macht nach kurzer Zeit auch den dicksten Steinbrocken zu Staub. Allerdings kann P.P. nur die

hellen Felsen zerhämmern. Die dunklen sind auch für ihn undurchdringlich. Passen Sie jedoch auf, daß P.P. Hammer nicht zerquetscht wird, denn die zerhämmerten Felsen bilden sich nach kurzer Zeit wieder nach. Wird er so eingeklemmt, verliert der Ärmste unweigerlich ein Leben. Von Himmelsklängen begleitet schwebt er dann als Engel gen Himmel empor und ist um ein Leben ärmer geworden.

Manchmal verstecken sich Schätze in niedrigen Gängen für die selbst P.P. Hammer – der ja nicht gerade ein Riese ist – zu groß ist, um aufrecht darin gehen zu können. Wenn Sie aber den Joystick nach unten drücken, geht P.P. in die Knie. Bewegen Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts, bewegt er sich in dieser Hockstellung in die entsprechende Richtung. So erreicht er auch den verstecktesten Winkel mühelos.

AMIGA- Magazin 3/93

Es gibt Gerüchte um neue, noch schnellere und farbenprächtigere Amigas. Das AMIGA-Magazin sagt, was dran ist.

Irgendwann geht jedem Amiga-Besitzer die ewige Diskettenwechsellerei auf die Nerven. Es ist höchste Zeit für eine Festplatte. Das AMIGA-Magazin zeigt Ihnen, worauf Sie beim Kauf von Controller und Festplatten für den Amiga 500 (plus), 600, 1200, 2000, 3000 und 4000 achten müssen.

Ab 24.2.1993 liegt die März-Ausgabe des AMIGA-Magazins für Sie am Kiosk.



2 In diesem Labyrinth hilft nur eine Waffe – der Preßlufthammer

Tastaturbefehle:

- <F1> bis <F5>: Aktivieren der aufgesammelten Bonusgegenstände/Zaubertränke
- <F10>: Musik an/aus
- <P>: Pause-Modus. Spiel wird durch den Druck auf den Feuerknopf wieder fortgesetzt.
- <HELP>: Der aktuelle Level wird abgebrochen und kann erneut vom Beginn versucht werden. Verlust eines Lebens.
- <ESC>: Radikaler Abbruch des Spiels.

Für seine Abenteuer in den Labyrinthen, Höhlen und Pyramiden stehen P.P. Hammer sechs Leben zur Verfügung. Durch das Aufsammeln von bestimmten Bonusgegenständen läßt sich diese Zahl auch erhöhen (siehe unten). Wieviel Leben P.P. noch als Vorrat hat, wird am linken oberen Bildrand angezeigt. Daneben sehen Sie die Anzahl der Punkte, die er bis dato erreichen konnte. Wenn Sie sich anstrengen und diese Punktzahl einen der «High-Scores» übertreffen sollte, kommt P.P. natürlich zu höheren Ehren und wird in der Bestenliste verewigt.

...Ducken, Hämmern

Neben der Punktzahl wird die Anzahl der noch zu findenden Schätze angezeigt. Erst wenn alle Schätze gefunden sind, ist es möglich, in den nächsten

Level zu gelangen. Schließlich wird am oberen Spielfeldrand die Zeit angezeigt, die P.P. Hammer noch zur Fertigstellung dieses Levels zur Verfügung steht. Hier gibt es ebenfalls eine Möglichkeit zur Verlängerung (siehe unten).

Am unteren Rand sehen Sie eine Box mit fünf Fächern, in der P.P. aufgesammelte Gegenstände ablegen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder hervorholen kann. Daneben befinden sich Anzeigen, die über die restliche Energie bzw. über die Wirkung von Zaubertränken Aufschluß geben (siehe unten).

Am rechten unteren Rand sehen Sie eine Box, in der Hinweise des Programms zum Spielablauf ausgegeben werden. Sie erhalten dort auch zu jedem Level einen symbolischen Hinweis, der über Möglichkeiten zu dessen Bewältigung Aufschluß gibt.

Wenn während des Spieles einmal das Telefon klingelt, können Sie durch Drücken der Taste <P> den Spielablauf bis auf Weiteres unterbrechen. Ein Druck auf den Feuerknopf setzt das Spiel an der entsprechenden Stelle wieder fort.

Befinden Sie sich mit P.P. einmal in einer ausweglosen Situation, müssen Sie nicht verzweifeln. Mit einem Druck auf die Taste <HELP> können Sie den aktuellen Level noch einmal von vorne beginnen. Allerdings verliert unser Proband dabei eines seiner Leben.

Die Taste <ESC> ist eher eine Radikalkur. Sie bricht das Spiel gnadenlos ab. Sie müssen wieder von ganz vorne beginnen. Sollten Sie zwischendurch keine

gleich aktiv oder kommt in seine Zauberbox mit fünf Fächern, wo er sie später bei Bedarf aktivieren kann. Folgende Bonusgegenstände kann P.P. in den verschiedenen Irrgärten auffinden:

Tränke und Öle

ROTE FLASCHE: Der gelbe Balken neben dem Buchstaben «E» am unteren Bildrand steht für «Energie». Kommen Sie mit einem Feind oder Fallen (Feuer etc.) in Berührung, verringert sich ihre Lebensenergie entsprechend dem gelben Balken. Erreicht dieser Null, verlieren Sie eines Ihrer kostbaren Leben. Nehmen Sie aber einen kräftigen Schluck aus einer roten Flasche, wird Ihre Energie wieder voll aufgefüllt.

Sammlernatur

BLAUE FLASCHE: Wunderbar. Einer Springfeder gleiche können Sie nun höher und weiter springen. So manches Känguruh würde Sie um ihre Sprungkraft beneiden.

GELBE FLASCHE: Hokuspokus. Sie werden für Ihre Gegner unsichtbar. Einem Geiste gleich wandeln Sie durch Gänge und Schluchten. Weder Feinde noch Fallen können Ihrem kostbaren Leben etwas anhaben.

ÖLFASS: Der Turbo-Preßlufthammer wird aktiviert. P.P. Hammer wird zum Buddelmeister und hämmert die Steine weg, daß es nur so eine Freude ist.

Die Tränke und Öle werden nach dem Aufsammeln in der Zauberbox aufbewahrt (links unten im Spielfeld sichtbar). Sie werden über die Tasten <F1> bis <F5> aktiviert. Drücken Sie dazu

Hindernisse, Fallen, Feinde:

Klebesteine:	P.P. kommt nur mehr langsam vorwärts
Gleitsteine:	Glatteis ist angesagt
Falltüren:	P.P. fällt nach unten
Spuckende Köpfe:	bei Berührung der Bälle Energieverlust
Feuer:	bei Berührung Energieverlust
Wasser:	bei Berührung Energieverlust
Fallgitter:	bei Berührung Energieverlust
Feuerball:	bei Berührung Energieverlust
herunterfallende Steine:	Verlust eines Lebens
Krabbeltiere:	bei Berührung Energieverlust
intelligente Tiere:	bei Berührung Energieverlust

Laune nach der Begleitmusik mehr verspüren, können Sie diese mit der Taste <F10> abschalten. Ein erneuter Druck läßt sie erneut in voller Pracht erklingen.

Zum Aufsammeln der verschiedenen Bonusgegenstände braucht P.P. Hammer diese nur zu berühren. Je nach Art des Objekts wird dieses entweder

die unter dem gewünschten Fach angegebene Taste. Diese Zaubertränke haben nur eine zeitlich begrenzte Wirkung. Ein in der Farbe des Tranks gehaltener Balken am unteren Bildschirmrand zeigt die verbleibende Dauer an.



3 Die Rache des Pharaos lauert hinter jedem Stein

Bonus

SCHLÜSSEL: Rot, gelbe und blaue Schlüssel verstecken sich in den Welten des P.P. Hammer. Nur sie ermöglichen ihm, bestimmte Türen zu öffnen oder zu schließen. Dabei muß aber die Farbe des Schlüssels zum verschlossenen Tor passen, sonst passiert gar nichts. Mit Schlüsseln lassen sich auch im Boden versenkte Türen öffnen.

greifen, müssen Sie sie mit der entsprechenden Funktionstaste aktivieren.

Extras

Die nachfolgenden Extras werden bei der ersten Berührung aktiv.

1UP HEART: P.P. Hammer bekommt ein weiteres Leben. Bei den überall lauernden Gefahren hat er dies auch bitter nötig. Ein Extraleben kann unter einem



4 Ein Schluck aus der Flasche kann Wunder wirken

SANDUHR: Manchmal ist die Zeit ganz schön knapp und man gelangt nur mit Mühe oder gar nicht zur rechten Zeit zu Ausgang. Wenn Sie sich eine Sanduhr schnappen, können Sie die verbleibende Spielzeit um 50 Einheiten aufstocken.

Sowohl Schlüssel als auch Sanduhren werden in der Zauberbox von P.P. Hammer abgelegt. Wollen Sie darauf zu-

Stein oder in einem Geheimgang versteckt sein.

TEXTROLLE: Wenn P.P. über eine geheime Papierrolle läuft offenbart sich eine geheime Nachricht. Sie wird unten rechts im Textfeld angezeigt und enthält meist Hinweise, die Mister Preßlufthammer dem Ziel wieder ein Stück näher bringen.

Reinkarnation

BLAUER KRISTALL: P.P. Hammer erhält Mega-Energie eingeflößt und wird in eine phantastische Bonuswelt transportiert. Hier kann er

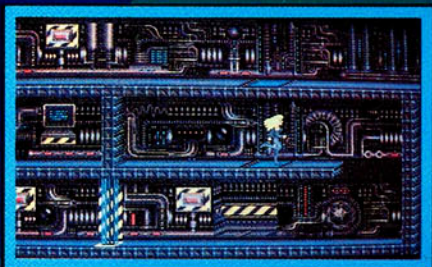
Passwordliste für den Namen: »Hammer« (Cheat-Modus)

Level 1:	BEVDESRR
Level 2:	UDICGRAJ
Level 3:	JCBBAJWI
Level 4:	UAVBCHRI
Level 5:	AWHATGBH
Level 6:	TVDWVFTG
Level 7:	ITTWJDSG
Level 8:	TSJVSCGF
Level 9:	ARCUFBUF
Level 10:	TIWVGWIE
Level 11:	IHISAVHD
Level 12:	TGFSCUCD
Level 13:	AEVTUSJC
Level 14:	TDTJWRFB
Level 15:	ICFJJJEB
Level 16:	TBCRSIWA
Level 17:	WWSHFGGG
Level 18:	SVIRHFAW
Level 19:	HUBJCEWV
Level 20:	SSVJECRV
Level 21:	WRHEVBBU
Level 22:	SJEDAATT
Level 23:	HHUDJVST
Level 24:	SGRGSUGS
Level 25:	DFDGRITUS
Level 26:	SDAGERIR
Level 27:	DCJWGJGJ
Level 28:	SBCWAIUJ
Level 29:	CWAACGII
Level 30:	RVJBTFHH
Level 31:	CUGBWECH
Level 32:	RSWCJCJG
Level 33:	CRTCSBEG
Level 34:	RJFCFADF
Level 35:	CICBGWVE
Level 36:	RGSBAUFE
Level 37:	CFIADTAD
Level 38:	REAWUSWC
Level 39:	CCUWWJRC
Level 40:	RBHGJICB
Level 41:	CAEGSHUB
Level 42:	JVUGFFTA
Level 43:	BURDIEGW
Level 44:	JTDDCDUW
Level 45:	BRAEEBIV
Level 46:	JJJJVAHU
Level 47:	BIGJWWCU
Level 48:	JGWRJUJT
Level 49:	FFTRITET
Level 50:	JEFHRSDS
Level 51:	FDCJERVR
Level 52:	BBSJGIFR
Level 53:	FAETAHDJ
Level 54:	IWBSGCVI
Level 55:	EURSUEFI
Level 56:	ATHVWDAH
Level 57:	ESAVJCWH
Level 58:	IJUUSARG
Level 59:	EIGWEWBF
Level 60:	AHDWGVTF
Level 61:	EFUABTSE
Level 62:	IERBDSGD

Demonware presents: Top-Games zum exklusiven Sparpreis

ACTION STRATEGIE

Speziell für die Fans von P.P. Hammer bietet Demonware vier Spitzentitel in limitierter Stückzahl enorm günstig an. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 69,- Mark. Für SPIELE-DISC-Kunden kostet jeder einzelne Renner nur 39,- DM. Und wer mehr als zwei Titel ordert, zahlt pro Spiel lächerliche 35,- DM. Einfach Coupon ausschneiden und an IPV schicken.



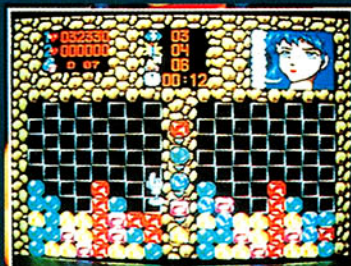
FINAL COUNTDOWN

Wir schreiben das Jahr 2437. Ein Asteroid nähert sich mit hoher Geschwindigkeit der Erde. Nur Sie können die Katastrophe aufhalten, indem Sie den Asteroiden mit seinen labyrinthartigen Gängen erkunden, Roboter, Laserbarrieren, Abgründe etc. überwinden, und die Bordcomputer manipulieren. Stellen Sie sich dieser großen Herausforderung auf Ihrem Amiga ...!



THE POWER

"Willst Du Max zu seiner geliebten Mini führen, indem Du in 50 kniffligen Levels voller Überraschungen und Tricks ganze Geschicklichkeit beweist? Willst Du Deinen Freunden selbst tolle Fallen stellen? THE POWER ist der pure Knobelspaß allein, zu zweit und für die ganze Familie! Get "THE POWER" mit dem gleichnamigen Hör der Gruppe SNAP als Soundtrack zu diesem Suchtvergnügen!"



GEM-X

"Endlich ist diese einmalige Computer-Knobelei auch auf Deinem Computer erhältlich! Tolle Grafiken, brillanter Sound und das ungewöhnliche Spielprinzip sorgen in über 400(!) fordernden Levels für wochenlange packende Unterhaltung allein, zu zweit oder für mehr Spieler gemeinsam! Kiki und Ihre Freundinnen werden Dich auf Deinem Weg durch die große GEM-X-Welt begleiten!"



CARCHARODON - WHITE SHARKS

Carcharodon - White Sharks entführt Dich in fotorealistische Wälder, in denen Du allein oder gleichzeitig zu zweit Abenteuer mit HiFi-Musik und Soundeffekten bestehst und das absolut revolutionäre und noch nie gesehene Extrawaffensystem benutzt, das Dir bis zu 37 Millionen (!!!) verschiedene Waffenkombinationen erlaubt! Stelle Dich dieser neuartigen Action-Game Herausforderung!

ASD 7

Ich bestelle

- ☐ Final Countdown DM 39,-
- ☐ The Power DM 39,-
- ☐ GEM-X DM 39,-
- ☐ White Sharks DM 39,-

Bei Bestellung von mehr als 2 Titeln nur DM 35,- pro Spiel

Gesamtpreis

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

Absender

Unterschrift



5 Im Legoland ist's nur scheinbar spielend einfach

ungeniert Extraleben und Bonuspunkte sammeln – eine willkommene Stärkung auf seiner strapaziösen Reise.

Ein kleiner Tip: Manchmal ist der blaue Kristall unsichtbar. Suchen Sie daher auch an Orten,

die auf den ersten Blick unwichtig erscheinen.

TELEPORTER: Mit diesen Teilen können Sie P.P. an entlegene Stellen des Levels beamten. Natürlich geht's damit auf Wunsch auch wieder zurück

an den Ausgangspunkt. Auch Teleporter können manchmal unsichtbar sein.

Hokus pokus

Doch es wäre zu schön, würden unseren P.P. nur positive Dinge in den Irrgärten erwarten. Leider muß sich unser Proband auf seinen Reisen auch allerlei Gefahren aussetzen, um ans Ziel zu gelangen. Folgende Unannehmlichkeiten können ihn dabei erwarten:

Hindernisse, Fallen und Feinde

KLEBESTEINE: Eine zähe Angelegenheit. P.P. kommt nur mehr langsam voran. Seine Bewegungen erinnern mehr an einen Strudelteil denn an seine gewohnt flotte Weise, sich zu bewegen.

GLEITSTEINE: Vorsicht Glatt-eis! P.P. verliert völlig die Kontrolle und rutscht hilflos dahin. Zumindest bis zum Ende der fatalen Gleitsteine.

FALLTÜREN: Und plötzlich ging's nach unten. Achten Sie auf diese gemeinen Türen und lassen sich nicht um Etagen nach unten befördern.

SPUCKENDE KÖPFE: Nicht nur unappetitlich. Wenn P.P. Hammer von den Kugeln der spuckenden Köpfe getroffen wird, verliert er unweigerlich Energie.

FEUER: Heiß! Achten Sie darauf, daß P.P. nicht in die Feuersbrünste gerät. Die gierigen, züngelnden Flammen, rauben ihm gnadenlos von seiner kostbaren Energie.

Jetzt gibt's den Original-Bundesliga Manager von Software 2000 zum Sparpreis von 19,80 DM auf der SPIELE-DISC 6

Das meistverkaufte Bundesliga Manager-Spiel garantiert spannungsgeladene Stunden im Kampf um die beste Fußballmannschaft, und das bequem vom Wohnzimmerstuhl aus.



NUR 19,80 DM

Bestellt die SPIELE-DISC 6 direkt bei: IPV • Ippen & Pretzsch Verlags GmbH, Pressehaus, Bayerstr. 57, 8000 München 2, Tel.: 089/854 24 12, Fax 089/854 58 37, Lieferung versandfrei gegen Rechnung

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, Martin Jobst, Horst Mitmannsgruber (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 eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppel

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.

©1993 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft und IPV GmbH

Vorstand: Carl-Franz von Quad (Vors.), Dr. Rainer Doll, 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

Bei den vorliegenden Produkten handelt es sich ausschließlich um Originalsoftware von MSPI mit deutschen Anleitungen. Wir liefern, solange Vorrat reicht.

! DAUER

PHOTON PAINT 2.0

Malen in neuer Dimension: mit bis zu 4096 Farben. Top-Funktionen für erstaunliche Grafiken und Animationen: Sie projizieren Bilder auf eine 3D-Landschaft, wickeln sie um 3D-Objekte, schattieren Objekte, drehen und füllen sie vollkommen beliebig. Das Programm eignet sich hervorragend zur Nachbearbeitung digitalisierter Bilder.



DM 79,-



3D-REALTIME

Endlich können Objekte in Echtzeit animiert und zu beliebig langen Filmen verbunden werden. Dabei kann jede Szene im "Sculpt-Animate-4D"-Format gespeichert werden. Noch nie waren komplexe Animationen so einfach!

DM 79,-

BRENNER

EISKALT

PHOTON VIDEO CEL ANIMATOR

Der Cel Animator füllt Ihre auf dem Amiga entworfenen Bilder mit Leben. Mit diesem Programm zur Einzelbild-Kreation können Sie Animationen bequem entwickeln und testen - und zwar Bild für Bild mit variabler Abspielgeschwindigkeit.



DM 79,-

DEVPAC ASSEMBLER 2.0

Entwicklungspaket mit integriertem Editor/Assembler, symbolischem Debugger und schnellem Linker zum Einbinden von Hochsprachen-Modulen. Erzeugt direkt ausführbare Programme.

DM 79,-

KALKULIERT

AMIGA
2/93

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

BESTELLCOUPON

Ja, ich bestelle folgende Softwareprodukte

- ☐ PHOTON PAINT 2.0, DM 79,-
- ☐ PHOTON VIDEO CEL ANIMATOR, DM 79,-
- ☐ 3D-REALTIME, DM 79,-
- ☐ DEVPAC ASSEMBLER 2.0, DM 79,-

Name, Vorname

Straße

Postleitzahl, Ort

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gesamtpreis (zuzüglich Versandkosten: Scheckzahlung DM 4,-; Nachnahme DM 10,-; alle Preise inkl. MwSt.)



EXODUS 3010: Ein Action-Adventure, das das letzte aus Ihrem Computer holt.

Demonware erschließt Ihnen neue Welten.

EXODUS 3010

Das neue Weltraumspiel von Demonware versetzt Sie in ein intergalaktisches Raumschiff mit den letzten Überlebenden der untergegangenen irdischen Zivilisation an Bord. Haben Sie genug Ausdauer, Phantasie und Mut, um ein neues Zuhause zu finden? Sie müssen über 60 Missionen erfüllen und viele schwierige Aufgaben bewältigen.

Wie werden Sie mit fremden Lebensformen fertig, von denen manche höher entwickelt und intelligenter, auf jeden Fall aber andersartig sind? Gleich schießen, oder zuerst versuchen zu verhandeln? Der Bordcomputer wird jeden Ihrer Befehle ausführen.

50 hochtrainierte und cryogenetisch eingefrorene Piloten, stehen Ihnen zur Unterstützung zur Verfügung. Den Charakter jedes einzelnen von ihnen können Sie auf die erwarteten Anforderungen maßschneidern. Wer reagiert unter Druck am besten, wer kann mit dem High-Tech-Equipment umgehen? Bei mehr als einer Milliarde Möglichkeiten kann es etwas dauern das herauszufinden!



Befehligen Sie bis zu 10 Begleitschiffe und andere Raumfähren. Sie können Ihre Taktik selbst planen oder mit jedem Schiff direkt in die Handlung eingreifen. Durch die phantastische 3D Vektorgrafik glauben Sie, Sie sind selbst mitten im Geschehen!

Vergessen Sie im Kampf nicht, auf die anderen Systeme im Schiff zu achten! Kümmern Sie sich um neues Material, damit Ihr Lager ständig gefüllt ist. Und mit Hilfe aus den Labors gelingt es Ihnen sogar, einen neuen Photonen-Antrieb, einen Laser oder einen Computer zu entwickeln. Wenn Sie neue Schiffe und Ausrüstung bauen wollen, müssen Sie zuerst gewissenhaft lernen, wie man sie sicher und zuverlässig herstellt.

Keine Sorge, wenn das alles zu kompliziert klingt! Durch die einfache Mausbedienung kommen Sie sofort zur Sache, und die wirklich schwierigen Dinge können Sie ja dem Computer überlassen! Um aber am Ende erfolgreich zu sein, müssen Sie mutig, clever und geschickt sein.

DEMONWARE -
The power of the 90's.

Bestellen Sie direkt bei IPV!

Absender:

An:

Ippen und Pretzsch
Verlags GmbH
Bayerstraße 57-59

8000 München 2

Hiermit bestelle ich Exemplar(e)
EXODUS 3010 von Demonware bis
1. 4. 93 für 99,- danach für 109,- /St.

(Unterschrift)

GOLD DISK RAUSCH 1993

**BRANDHEISS!
PAGE SETTER III**

Jetzt bestellen: Top-Qualität zu Tiefstpreisen!

Für die Leser der POWER-DISC bietet Gold Disk jetzt seine Originalprodukte besonders günstig an. Mit der Top-Qualität des kanadischen Software-Profis kann sich nun jeder Amiga-Fan den Einstieg in professionelle Anwendungen leisten. Zur Bestellung verwenden Sie bitte den Coupon. Wir liefern, solange Vorrat reicht.



398,-

PROFESSIONAL PAGE 3.0

Das High-End-DTP-Programm für den AMIGA • Mit sieben Vektor-Fonts und Hot-Link-Schnittstelle zu Professional Draw • Schriftgröße bis 720 Punkt • unterstützt die Farbstandards RGB, Eurokala, Pantone • 330 ARexx-Befehle für intelligente Makros, z.B. zum automatischen Generieren von ganzen Dokumenten und für Mailmerge-Funktionen • unterstützt sämtliche Druckertypen, PostScript und Satzbelichter • benötigt 2 MByte Speicher

zen Dokumenten und für Mailmerge-Funktionen • unterstützt sämtliche Druckertypen, PostScript und Satzbelichter • benötigt 2 MByte Speicher



298,-

PROFESSIONAL DRAW 3.0

Laut AMIGA-Magazin 10/92 "Das beste Zeichenprogramm für den AMIGA" (10,5 von 12 Punkten) • Vektororientiertes Zeichnen mit bis zu einer Mill. Farben • mit 300 ARexx-Befehlen frei programmierbar • Import von 24-Bit-Rastergrafiken • über 140 Clip-Arts im Lieferumfang • Top-Zeichenfunktionen, z.B. Metamorphose, Verzerrern und Rundsatz • unterstützt sämtliche Druckertypen, PostScript und Satzbelichter • benötigt 2 MByte Speicher



398,-

PROFESSIONAL CALC

Tabellenkalkulation mit Geschäftsgrafik und integrierter Datenbank • berechnet bis zu 65536 Spalten mal 65536 Zeilen • über 125 statistische, trigonometrische, finanzmathematische sowie frei definierbare Funktionen • 75 ARexx-Befehle, u.a. zum externen Berechnen • professionelle

Charts in 2D oder 3D • Schnittstelle zu Lotus, dBase, ProDraw und ASCII • unterstützt sämtliche Druckertypen, PostScript und Satzbelichter • benötigt 1 MByte Speicher



298,-

VIDEO DIRECTOR

das Video-Schnitt-System für jeden AMIGA-Fan mit Kamera und Videorecorder • Genlock-Unterstützung zum Einblenden von Titeln und Grafik • intuitive Oberfläche • Audio-Steuerung "per Zuruf" • verwaltet einzelne Filmszenen in beliebiger Kombination • mitgelieferte Hardware steuert alle Kameras mit LANC/Control L-Schnittstelle, den Panasonic AG-1960 und den NEC PC-VCR sowie alle Videorecorder direkt an, in Zweifelsfällen auch manueller Betrieb möglich • benötigt 512 KByte Speicher

Die neueste Attraktion aus Kanada:

PAGE SETTER III

Das integrierte Layoutprogramm mit Textverarbeitung, Rechtschreibprüfung und Top-Malprogramm bis zu 256 Farben zum Sensationspreis von

DM198,-

Super Update-Aktion für POWER-DISC-Kunden: von V1.2 auf 3.0 DM 139,-
von V2.0 auf 3.0 DM 99,-

einfach V-Scheck und Originaldisketten einsenden

BESTELLCOUPON

Hiermit bestelle ich die Produkte

- ☐ Professional Page 3.0
- ☐ Professional Draw 3.0
- ☐ Professional Calc
- ☐ Video Director
- ☐ Page Setter III

zum Gesamtpreis von DM
Da der Bestellwert über 500 DM liegt, ziehe ich davon
nochmals 3 % ab
und bezahle insgesamt DM

☐ Einen V-Scheck über den Betrag habe ich beigelegt

☐ Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme

Ich habe bei Nichtgefallen ohne Angabe von Gründen 10 Tage Rückgaberecht.

Bitte ausfüllen und senden an:

IPV • Ippen & Pretzsch Verlags GmbH, Pressehaus,
Bayerstraße 5, 8000 München 2, Tel. 089/854 24 12,
Fax 089 / 854 58 37, Hotline jeden Montag von 16.00 -
18.00 unter 089 / 854 24 12

Absender

Unterschrift



6 Nur ein kühler Kopf bewältigt diese Eiseskälte

WASSER: Von einem kühlen Naß hält unser P.P. Hammer gar nichts. Sobald er damit in Berührung kommt, reduziert sich seine Energie.

FALLGITTER: Vorsicht! Uplötzlich können diese Fallgitter vor P.P. erscheinen und rauben ihm kostbare Energie.

FEUERBALL: Oft werden aus Feuerstellen auch heiße Bälle geschleudert. Weichen Sie

diesen tunlichst aus. Wird P.P. dennoch von einem Feuerball getroffen, verliert er Energie.

HERUNTERFALLENDEN STEINE: Vorsicht Steinschlag! P.P. ist sich wirklich seines Lebens nicht mehr sicher. Wird er von einem heimtückischen Stein getroffen, verliert er eines seiner wertvollen Leben.

KRABBELTIERE: Widerliche Viecher! Diese Krabbler rennen nervös hin und her und sind nur darauf aus, P.P. Hammer zu berühren. Da hilft nur Ausweichen. Eine andere Möglichkeit

Stein unschädlich gemacht werden. Also: P.P. gräbt ein Loch und überwindet dieses. Wenn das Tier genau zu dem Zeitpunkt das Loch im Boden durchquert, in dem der Stein sich nachbildet, wird es vernichtet.

Auf zum nächsten Abenteuer

Hat P.P. Hammer alle Schätze aufgesammelt, erscheint eine entsprechende Meldung im Kasten rechts unten. Sie weist auch darauf hin, den Ausgang zu suchen. Findet P.P. ihn, bevor die Spielzeit zu Ende geht, wird er zum nächsten Level transportiert. Nach einer kurzen Ladezeit findet er sich in einem neuen Labyrinth wieder.

Sollten Sie es nicht schaffen, ein Level zu beenden (aus Zeitgründen, durch Verlust aller Leben des guten P.P. Hammer), erscheint ein Countdown, der Ihnen die Möglichkeit gibt, die Herausforderung des eben gespielten Levels erneut anzunehmen. Drücken Sie dazu innerhalb der zehn Sekunden den Feuerknopf Ihres Joysticks.

Ein Tip: Sollten Sie es partout nicht schaffen, den ersten Level zu beenden, werfen Sie einmal einen Blick auf das Brett neben der linken Statue. Nein, mit dem Preßlufthammer läßt es sich nicht

POWER PLAY 4/93

Spielfans atmen auf: In der nächsten POWER PLAY werfen wir einen Blick auf die Spielehits des kommenden Jahres. Alles über die neusten Computer und Konsolen-High-Lights findet Ihr in dem brandaktuellen Messebericht zur Las-Vegas-Show.

Für alle Weltallsauber-männer bietet die nächste POWER PLAY einen echten Leckerbissen: *Space Quest V*, das neueste Sierra-Adventure im Härtestest. Strategen freuen sich auf unser Interview mit den Starprogrammierern Mark Baldwin und Bob Rakosky, sowie auf unseren ausführlichen Strategieschwerpunkt.

Ab 10.3. 1993 liegt die Aprilausgabe der POWER PLAY für Euch am Kiosk.

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:

IPV GmbH
SPIELE-DISC Support
Bayerstr. 57-59
8000 München 2

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).

Bonusgegenstände:

Tränke und Öle:	aktivierbar über <F1> bis <F5>
ROTE FLASCHE:	Energie wird wieder voll aufgefüllt
BLAUE FLASCHE:	P.P. kann höher und weiter springen
GELBE FLASCHE:	P.P. wird unsichtbar und unverwundbar gegenüber Feinden und Fallen
ÖLFASS:	P.P. kann mit seinem Preßlufthammer schneller und tiefer buddeln
Bonus:	aktivierbar über <F1> bis <F5>
SCHLÜSSEL:	in den Farben rot, blau und gelb; öffnen und verschließen Türen
SANDUHR:	erhöht die verbleibende Spielzeit um 50 Einheiten
Extras:	werden bei Berührung aktiv
1UP HEART:	P.P. Hammer erhält ein Extraleben
TEXTROLLE:	Sie erhalten einen nützlichen Tip
BLAUER KRISTALL:	P.P. gelangt in eine Bonuswelt
TELEPORTER:	befördert P.P. an entlegene Stellen und zurück

ist, die Tierchen mit einem gezielten Sprung zu überwinden. Oder Sie graben ein Loch. Ein solches ist für die Krabbler unüberwindlich.

INTELLIGENTE TIERE: Anders als die Krabbeltiere rennen diese nicht nur wirt umher. Haben sie P.P. Hammer erst einmal wahrgenommen, verfolgen Sie ihn durch den ganzen Level. Auch Löcher sind keine Hindernisse für diese lästigen Widersacher. Allerdings können sie von einem sich erneuernden

öffnen. Aber die blauen Teile links und rechts neben dem Brett. Sind das nicht Schlüssellocher? Richtig! Bräuchte man nur den passenden Schlüssel zu suchen und schon...

Mit P.P. Hammer haben Sie ein Jump- und Runspiel, daß Sie über viele Stunden hinweg fesseln wird. Die tolle Grafik und die phantastische Musik

zusammen mit den tollen Sound-Effekten faszinieren von Anfang an. Vor allem der abwechslungsreiche Aufbau der verschiedenen Spielstufen läßt nicht so schnell Langeweile aufkommen. Auch wird die Aufgabe von Level zu Level immer kniffliger und Sie werden im Spielverlauf so manche harte Nuß zu knacken haben. P.P. Hammer läßt Sie immer wieder neue Überraschungen erleben.

(ms)

Spiele-Disc 8

Profi-Spiel zum Sonder- preis

Warum über 50,- DM für ein Actionspiel zahlen? Für SPIELE-DISC-Käufer gibt's auf Ausgabe 8 einen Originalknüller eines renommierten Software-Hauses zum bekannten Sparpreis von 19,80 DM. Mehr wird jetzt noch nicht verraten!

Die SPIELE-DISC 8 finden Sie ab Anfang Mai an Ihrem Kiosk.

DIE PLUS-PRODUKTE

SCHOOL CAD +

Technisches Zeichnen auf dem Amiga • über 100 Zeichen- und Konstruktionsfunktionen • Bemaßung, 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 +
49,-

FILER +
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
39,-

EXTRA POWER 3
Spielemix für Fun und Action, 2 Disketten

EXTRA POWER 2
39,-

EXTRA POWER 2
Tips & Tools Collection, 2 Disketten

QUASAR
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
Power Disc 12	Page Setter 1.2
Spiele Disc 1	Master Mage
Spiele Disc 2	Flugsimulator
Spiele Disc 3	Kugelmania
Spiele Disc 4	Turrican II
Spiele Disc 5	Apidya
Extra Power 1	Songs für Synthesizer, Masken für die Datenbank

1 Power Disc: DM 19,80

4 Power Discs: DM 59,-

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 14 und Spiele Disc 6.

Hiermit abonniere ich:

Amiga Power Disc ab Nr.

Amiga Spiele Disc ab Nr.

bis auf Widerruf (Postkarte genügt)
zum günstigen Abopreis von DM18,- je Heft (DM 108,- jährlich)

Datum, Unterschrift

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
- 002 Bad Cat
- 003 Blue Angel
- 004 Circus Attraction
- 005 Conqueror
- 006 Danger Freak
- 007 European Soccer
- 008 Garrison
- 009 Hollywood Poker Pro
- 010 Little Dragon
- 011 A.P. Mechanicus
- 012 Beam
- 013 Cyberworld
- 014 Denaris
- 015 Dyer 07
- 016 Eskimo Games
- 017 Future Tank
- 018 Graffiti Man
- 019 Grand Monster Slam
- 010 Jinks
- 011 Oil Imperium
- 012 Powerstyx
- 013 Rock'n Roll
- 014 Sacrophraser
- 015 Spherical
- 016 Vampires Empire
- 017 Window Wizard
- 018 Z-Out

Frei nach Jules Vernes

Olympiade der Stadtkatzen von L.A.
High-Tech, Erotik und First-Class Pin-ups

Gefährliche Akrobatik fürs Publikum

Authentische Panzersimulation

Als Stuntman jede Situation meistern

Fußball-Liga um den Europacup

Retten Sie Prinzessin Angeliqel

Pokern im Casino von Hollywood

Karate mit stilechten Kampfmitteln

Suchen Sie den entführten Computerfreak

Merkwürdige Kunstwelt aus 27 Leveln

Jag' die Verräter in Metropolis

Maschinen bedrohen den Planeten Denaris

Knallharte Arcade-Action mit Riesenrobotern

Mit Schnellballwerfen, Eiersammeln und Iglubauen

Futuristisches High-Tech Panzergame

Städte sind grau - Kreativität ist gefragt

Olympiade unter Monstern

Aufklärungsflug im Weltall

Handelsspiel um Geld, Macht und fiese Tricks

Spiel für Kunstfans: Geben Sie sich schönen Gemälden hin

Steuern Sie eine kleine Kugel in einer vertrackten Welt

Suchen Sie den verschollenen Computer im All

Magie und Logik: ein Spiel der Gegensätze

Doktor von Helsing jagt Dracula

Fensterputzen mit Hindernissen und Riesenvögeln

Letzte Mission für Alpha Centauri

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



Das finden Sie auf der

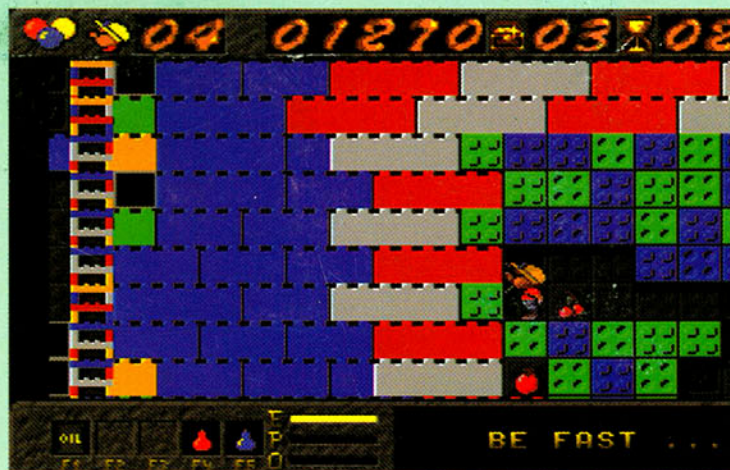


P.P. HAMMER Preßlufthammer in Aktion

Übernehmen Sie die Rolle von P.P. Hammer! Spielen Sie sich durch mehr als 2500 Screens voll mit Schätzen, magischen Tränken und geheimen Verstecken bevor Ihre Zeit zu Ende geht! Eine Fülle an Features und Puzzles in diesem riesigen Action Adventure wird Ihren Verstand und Ihre ganze Geschicklichkeit fordern!

NOTWENDIGE KONFIGURATION:

Amiga mit 1 MByte Speicher, 1 Diskettenlaufwerk,
Kickstart 1.2, 1.3, 2.0 oder 3.0



Spitzen-Software- und Buchangebote im Heft