

AMIGA

Markt&Technik

DM 19,80

öS 150,- / sfr 19,80
hfl 25,- / dkr 85,-

SPIELE

DISC

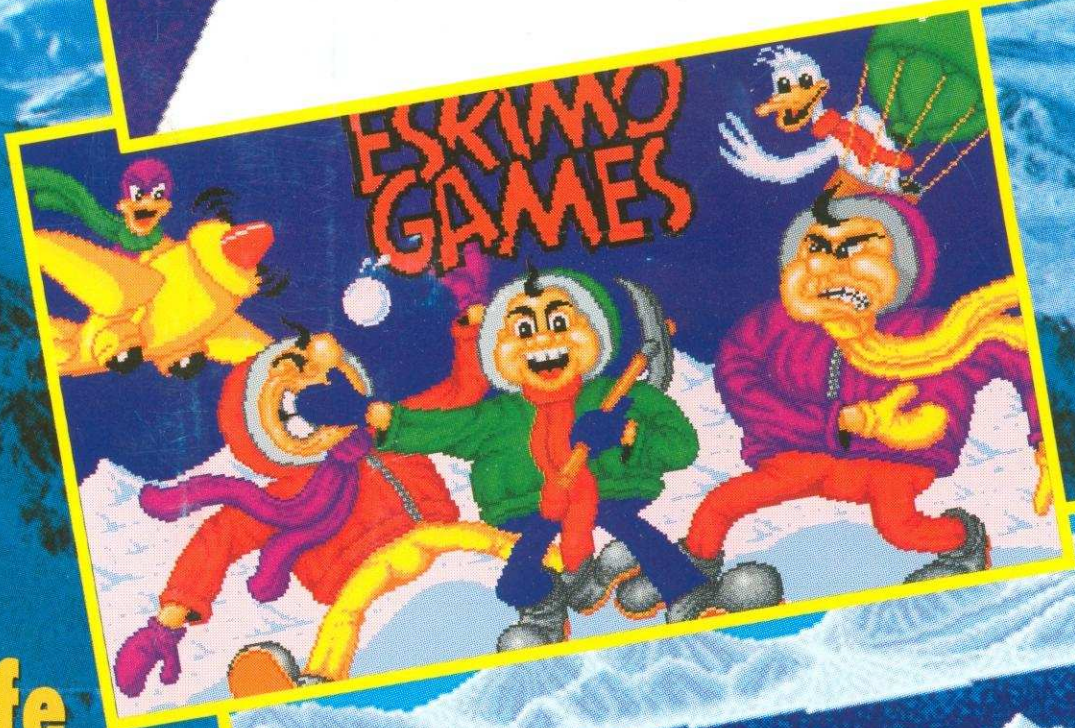
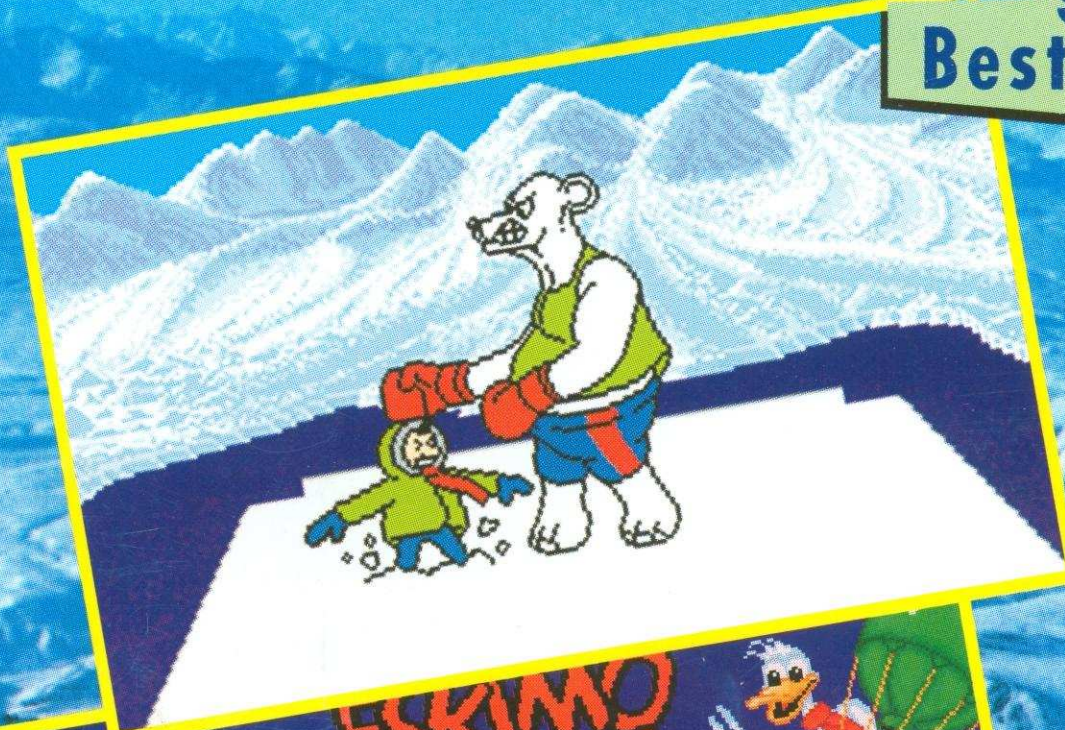
EXKLUSIV

ESKIMO GAMES

Das Original von
Magic Bytes zum
Super-Tiefpreis

Heiße Sportwettkämpfe
im Eis – vom Schneeball-
werfen bis zum Iglubauen
Mit Spitzen-Grafik
und Eins-a-Sound

Mit einmalig
günstiger
Bestellaktion
im Heft



**DISKETTE
IM HEFT**

Wer hat noch Interesse an den klassischen Disziplinen der Sommer- und Winterspiele? Zuviele Alternativen bieten sich an, wenn etwa neue Sportarten an den Stränden Kaliforniens oder skurrile Spiele aus der ganzen Welt zu packenden Competitions zusammengefaßt werden. Doch auch daran hat man sich schon gewöhnt. Umso mehr können Sie sich also auf Neues aus dem Ewigen Eis freuen.

Horst Mitmansgruber

Hoch im Norden kann einem schon mal langweilig werden bei dem vielen, endlosen Eis. Robbenjagen und Fischen wird irgendwann mal zu reiner Arbeit. Besuch gibt's selten, und immer stürmt es ja auch nicht. Außerdem schmilzt einem der Iglu überm Kopf, wenn man ewig drinnen sitzt. Was soll man da den lieben, langen Tag machen, der einfach nicht enden will (er dauert immerhin doch ein halbes Jahr)?

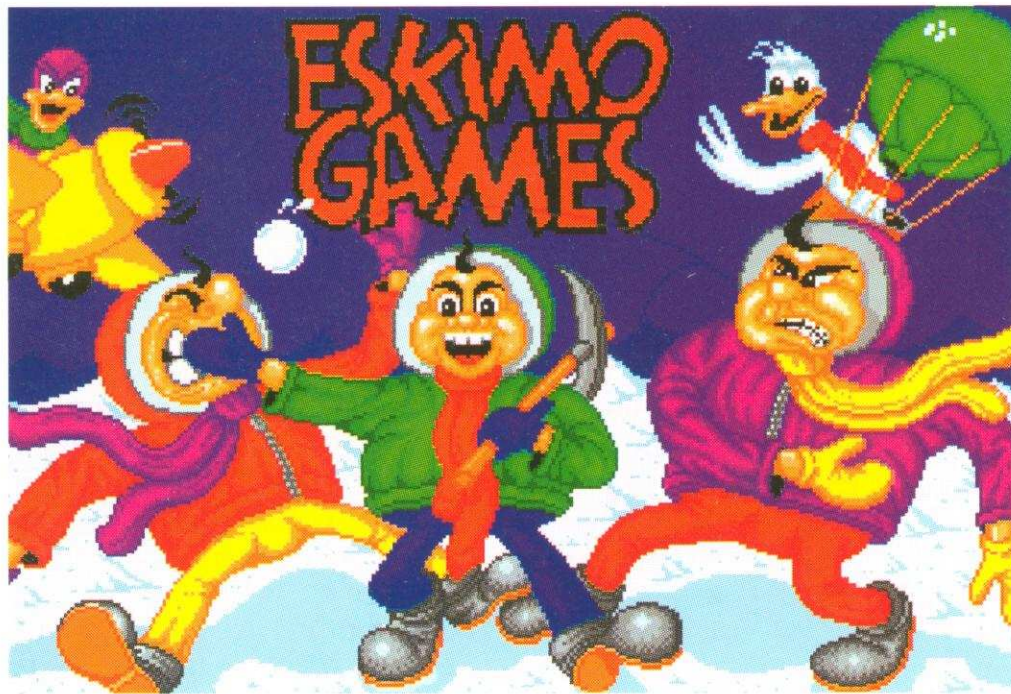
Jahrhunderte der Einsamkeit und Generationen nach Abwechslung suchender Eskimos brachten hier eine stattliche Zahl kreativer Ideen hervor. Hundeschlittenrennen oder Eskimo-Rollen (auf einer 150m-Bahn rollen vier Sportlerinnen ihre Männer zwei bis vier Runden) sind heute ebenso verbreitet wie Schneeschuh-Dreisprung oder das (zur Zeit allerdings eher rückläufige) Pinguin-Werfen.

Fünf Herausforderungen

Einige dieser Spiele fanden offensichtlich besonderen Anklang. Einst Handlungen mit ernstzunehmendem Hintergrund – wie viele andere Sportarten –, verloren diese Aktivitäten wahrscheinlich nach und nach ihre ursprüngliche Bedeutung und wurden zunehmend rein zur Unterhaltung und körperlichen Ertüchtigung durchgeführt. Schließlich zu den »Eskimo-Games« zusammengefaßt, werden sie, ebenso wie andere olympische Spiele auch, alle vier

Eskimo Games

Olympische Ehren im Ewigen Eis



1 Neues aus dem Ewigen Eis bringen die arktischen Spiele, die aus fünf atemberaubenden Disziplinen bestehen. Diese Olympics sind für Leute mit Sportlerherz.

Jahre im Sommer abgehalten, sind also ironischerweise eigentlich Sommerspiele. Im Winter müßten durch die Dunkelheit eine Reihe der Wettbewerbe ausfallen. So wurde

weil die Tiere natürlich nicht dort verblieben, wo sie aufschlugen.

Die heute allgemein akzeptierten Kerndisziplinen umfassen die fünf Bewerbe »Snowball«, »Eggsterminator«, »Ice'n



2 Nicht nur der olympische Gedanke zählt. Dabeisein ist nicht alles, denn dem Sieger winkt ein nagelneuer, pfeilschneller Schneescooter.

etwa bei dem in den Sechzigern im Winter durchgeführten und mittlerweile aufgrund von Protesten aus den Spielen genommenen Bewerb Pinguin-Werfen nur mehr 13 von 47 Sportgeräten wiedergefunden,

Igloos«, »Miami Ice« (sprich: mm'jammi eis) und »Barbearian«.

Diese mittlerweile traditionsreichen Spiele finden mit ihrer

Adaption im Computerbereich neue Anerkennung. Sie erhalten hiermit die Chance, eine interessante Mischung von Tradition und Sport auf ihrem Bildschirm miterleben. Starten Sie Eskimo Games von Ihrer Spiele-Disk und sehen Sie sich zunächst an, welcher Preis den Sieger erwartet. Sollten Sie gewinnen, gehört Ihnen ein nagelneuer Schnee-Scooter. Im Eröffnungsscreen besteht die Möglichkeit, über die Wahl von »No. of players« die Anzahl der wettstreitenden Eskimos festzulegen, die bei »Start Eskimo Games« im arktisch-olympischen Wettkampf gegeneinander antreten. Zunächst jedoch ist es empfehlenswert, ihre Fähigkeiten in den verschiedenen Disziplinen über »Practice a Level« zu testen und zu trainieren. Klicken Sie also auf dieses Gadget und wählen Sie dann einen der fünf Bewerbe.

Die Steuerung des athletischen Arktis-Bewohners verläuft teilweise über die Maus, teilweise über den Joystick. Ein gewisses Maß an Flexibilität gehört auch im Ewigen Eis zum Überleben).

Mit dem Schneewerfer gegen den Rest des Dorfes

Operation Snowball:

In dieser Disziplin versuchen Ihre Freunde, aus dem Dorf ein Katapult zu bauen, mit dem, sollte es fertiggestellt sein, ein letzter vernichtender Schlag gegen den Wettkämpfer geführt wird. Ein Treffer mit einem überdimensionalen Schneeball beendet klarerweise den Bewerb für den antretenden Eskimo, wenn den Gegnern dieses Unterfangen gelingt. Es ist verständlich, daß der Wettkämpfer nicht nur aus sportlichen Motiven ausgesprochen angespornt ist, dies zu verhindern.

Starten Sie das Spiel durch Drücken des Feuerknopfs Ihres Joysticks. Der Wettbewerb selbst wird jedoch mit der Maus absolviert. Sie haben nun die Aufgabe, durch gezielte Würfe mit Schneebällen die Fertigstellung des Katapults zu verhindern. Dabei verwenden Sie natürlich nicht wie früher einfach Ihre Hände, sondern haben einen leistungsfähigen Schneewerfer zur Verfügung, der äußerst treffsicher sein Ziel findet. Ihre Gegner sind in erster Linie jene eiligen Arbeiter, die das Holz für das Katapult zusammentragen.

Bewegen Sie dazu das Fadenkreuz Ihres Werfers auf die Figur und drücken Sie die linke Maustaste. Haben Sie getroffen, verliert der Eskimo seinen Holzbalken und Sie haben etwas Zeit gewonnen. Ihr Trefferstand wird am oberen Rand des Bildschirms groß angezeigt. Eine kleinere Anzeige finden Sie nochmals in der rechten, unteren Ecke des Bildschirms. Die Anzeige in der linken, unteren Ecke zeigt Ihnen, wie weit Ihre Freunde im Bau bereits fortgeschritten sind. Besonders schwer ist jener junge Mann zu treffen, der mit Ihrem zukünftigen Scooter rumfährt.

Nesterraub in der Steilküste

Das ist aber noch lange nicht alles. Da ist einmal der Bürgermeister, der nicht getroffen werden darf, weil er erstens blitzschnell zurückschießt und Sie kurze Zeit außer Gefecht setzt und zweitens den Bau des Katapults beschleunigt, indem er seine Bürger offensichtlich zur Arbeit antreibt. Versuchen Sie also nicht, sich mit dem Oberhaupt des Dorfes anzulegen. Sowas verringert Ihre Chancen auf den Sieg erheblich. Während Sie der Bürgermeister jedoch prinzipiell in Ruhe läßt, sind jene Personen, die sich hinter den beiden Schneebarrieren verschanzen, wesentlich lästiger. Mit aller Kraft versuchen diese Sie zu treffen, um Sie selbst und Ihren Werfer kurzfristig auszuschalten. Natür-



3 Die Disziplin »Operation Snowball« stellt Sie vor die Aufgabe, mit Ihrem Schneewerfer zielsicher die Materialtransporte für ein großes Katapult zu verhindern.

lich werden auch diese Gegner mit einem gezielten Schuß außer Gefecht gesetzt. Doch ist es taktisch besser, sich lediglich auf die Erbauer des Katapults zu konzentrieren. Sie können aber den Schüssen der Angreifer ausweichen, indem Sie die rechte Maustaste drücken. Sie rollen sich dann rambo-mäßig in jene Richtung, in die das Fadenkreuz des Werfers weist. Und schließlich sollten Sie in all dem Tumult noch den Leim für den Bau vernichten. So taucht hier und dort immer wieder und immer öfter eine Dose auf, die zerstört werden sollte.

Eggsterminator:

Baßtölpel, Möwen, Papageientaucher und ähnliches Getier haben die Angewohnheit, ihre Nester vor allem in den Nischen der Steilküsten anzulegen, damit der Nachwuchs in Ruhe heranwachsen kann. Während Schutzmaßnahmen tierische Feinde und Nicht-Freeclimber vielleicht abhalten mögen, haben die Eskimos Strategien und technische Hilfsmittel entwickelt, doch an die Eier ranzukommen und etwas Geburtenkontrolle zu üben (alles im Dienste der Erhaltung des Bestands, versteht sich). Ein notwendiger Vorgang,



4 Konnten Sie die Fertigstellung des Katapults nicht verhindern, wird Ihnen eine saftige Rechnung präsentiert.

Ziel des Bewerbs ist es, möglichst viele Treffer zu landen. Sollten Sie aber einmal nach umfangreicher Übung etwas Zeit und Muße für andere Beschäftigungen haben, vergnügen Sie sich zwischendurch an den Fensterscheiben der Nachbarn. Deren Freude läßt sich an den spontanen Reaktionen erkennen, wenn sie aus dem Haus stürmen.

betrachtet man das unentwegte, selbstgefällige Brüten, das beinahe nebenbei Sprößlinge sonder Zahl hervorbringt. Wie kommt der Eier-Schwarzenegger also zu diesen schwer zugänglichen Nestern? Alles was Sie dazu brauchen ist ein Seil

und ein Gestell, das am Klippenrand bereitsteht. Stellen Sie sich dazu zunächst einfach neben das fahrbare Holzgerüst und schieben Sie es bei gedrücktem Feuerknopf Ihres Joysticks in die gewünschte Richtung, bis das Seil über einem Nest mit einem brutwarmen großen Ei pendelt. Lassen Sie dann den Feuerknopf los und gehen Sie zum Seil. Drücken Sie nun den Joystick nach unten, um sich abzuseilen. Es genügt, das Ei bloß zu berühren, um es zu »terminieren« zu lassen. Auch gerade aufbrechende Eier bzw. gerade geschlüpfte Küken können noch eliminiert werden. Beginnt ein Küken aber, flügge zu werden, also mit seinen Stummelflügeln zu wackeln, wird es zu einem Ihrer vielen Gegner in der Steilwand. Denn alles, was da – auf welche Art auch immer – herumfliegt und Sie in hilflosem Zustand im Seil erwischt (und da gibt es eine ganze Menge skurriler Gestalten, die sich nicht nur ihrer Flügel bedienen, um zu fliegen), provoziert unbarmherzig einen Absturz.

Akkordarbeit beim Iglubau

Mit unglaublichem Blick und einigen hoffnungslosen Flatterversuchen, die Ihnen wieder mal beweisen, daß der Mensch eben kein Vogel ist, landen Sie im arktischen Meer. Zwar retten Sie sich immer wieder irgendwie ans Ufer, doch jeder Absturz kostet viel wertvolle Zeit. Sie müssen ihre Arbeit wieder vom Ausgangspunkt beginnen. Also hüten Sie sich vor den Schnellseglern und ziehen Sie bei Bedarf die Füße hoch.

Ziel in diesem Wettkampf ist es, möglichst schnell möglichst viele der Eier zu zerstören. Es ist zu beachten, daß Sie im Wettkampf erst ab einer Anzahl von mindestens zwanzig Eiern in die Wertung aufgenommen werden.

Ice'n Igloos:

Wenn es Ihnen als »Eggsterminator« noch nicht richtig warm geworden sein sollte, so kommen Sie bei der nächsten Aktion garantiert ins Schwitzen: Bauen Sie die traditionelle Eishütte der Eskimos. Dabei geht's weniger um Komfort als um Schnelligkeit. Warm wird Ihnen daher auch nicht im fertigen Iglu, sondern beim Hacken und Tragen der Eisblöcke, die aus der Eiswand am linken Rand des Bildschirms klamüsert werden

AMIGA- Magazin 5/93

Pünktlich am 28.4.93 erscheint die Mai-Ausgabe des AMIGA-Magazins. Schwerpunktthemen sind: 24-Bit-Grafikkarten, die aus Ihrem Computer das letzte an Auflösung und Qualität heraus holen. Wer mit seinem Amiga Video verarbeitet, den führt ein leicht verständlicher Workshop Schritt für Schritt zur Meisterschaft. Und ein Laserdrucker-Vergleichstest hilft Ihnen, sich beim Kauf für das beste Gerät zu entscheiden.

Außerdem: Festplatten im Amiga 1200, die 68040-Karte von G-Force, das Grafikprogramm Personal-Paint, und und und ...

müssen. Sie bestreiten diese Disziplin mit dem Joystick. Wenden Sie sich der Wand zu, worauf Sie sich zunächst vor Kälte die Hände reiben. Das ist das Zeichen, daß Sie sich am korrekten Schürfplatz befinden. Beginnen Sie nun mal, heftig zu hacken: bewegen Sie dazu den Joystick schnell nach oben und nach unten. Sie können Eisblöcke unterschiedlicher Größe herausarbeiten. Die aktuelle Größe des Blocks sehen Sie in der kleinen Anzeige unter »Cubes«. Drücken Sie den Feuerknopf, wird der Block aufgenommen. Unter großer Anstrengung können Sie ihn nun den weiten Weg zur Baustelle tragen, wo er automatisch in den bereits fortgeschrittenen Iglu eingesetzt wird. Die Zeit, die Ihnen zur Verfügung steht, ist mit hundert Sekunden ziemlich knapp bemessen. Sie läuft am oberen Bildschirmrand ab. Daneben tauchen aber eine Reihe weiterer Schwierigkeiten auf: Da ist einmal dieser unmögliche Seehund mit der Matrosenmütze, der Sie unentwegt auf Ihrem Weg behindert. Abgesehen davon, daß eine Berührung mit ihm regelmäßig zu einem Ausrutscher führt, der Sie gerade einige Zeit kostet, ist es besonders ärgerlich, wenn Sie mit einem Eisblock unterwegs sind. Er geht bei dem Sturz zu Bruch und mit ihm die ganze Hackarbeit den Bach hinunter.

(H)eishunger

Diese kleinen Zwischenfälle erfreuen das Tier so sehr, daß es vergnügt in die Flossen klatscht und man es beinahe fröhlich bellen hört. Und schließlich ist da dieser Patronenfisch mit dem unheimlich harten Kopf, der, ohne mit der Wimper (?) zu zucken, die Eisdecke durchschlägt, in großer Höhe zu trudeln anfängt, um dann in dem nicht unerheblichen Ausschußloch wieder zu verschwinden. Diese Löcher machen den Transport der Blöcke immer schwieriger und gefährlicher. Denn geraten Sie hier hinein, ergeht es Ihnen wie bei einer Seehundkollision. Allerdings sind die Löcher nicht unbedingt ewig vorhanden. Stürzen Sie in eine der Fallen, wird sie (vermutlich durch Ihr Gewicht) wieder verschlossen. Vermeiden Sie also diese Hindernisse, indem Sie den Joystick nach vorne



5 Jedes Ei trägt zur Überbevölkerung bei. Als »Eggsterminator« haben Sie die Aufgabe, diese zu verhindern.

drücken und darüberhüpfen.

Der Fortschritt Ihres Bauwerks wird in der Anzeige unter »Iglu« dokumentiert. Versuchen Sie also, – wie in den anderen Bewerben – in der Zeit von hundert Sekunden den Bau möglichst voranzutreiben.

Miami Ice:

Auf der anderen Seite können gerade Eskimos auch nicht kalt

professioneller Barkeeper bereits entgegenschlittern lassen. Drücken Sie daher den Joystick nach rechts um einen Becher zu füllen. Er wird dann automatisch und mit perfekter Geschwindigkeit auf der Theke aufgesetzt. Die Herren tun sich in größter Eile daran gütlich, worauf Ihnen der leere Becher wieder entgegenkommt. Die Theke wird



6 Hausbau ist auch in der Arktis Schwerstarbeit. Die mühsam herausgehackten Eisziegel müssen unter Kollisionsgefahr eine weite Strecke geschleppt werden.

genug haben. Die ausgesprochene Vorliebe, die sie für Eis entwickelt haben, war wahrscheinlich auch der Grund, diesen für die Zuschauer sehr angenehmen Kampf in die arktischen Spiele aufzunehmen. Außen Eis, innen Eis: wie in unseren Gefilden nach Bier drängen dort Schlangen von Kunden nach Gefrorenem. Mitten im ohnehin Ewigen Eis wird in dieser Herausforderung Speiseeis an drei langen Theken gleichzeitig ausgegeben. Die Kunden kommen scharenweise und warten nicht auf ihre Bestellung, denn sie gehen davon aus, daß Sie ihnen die Eisbecher wie ein

gewechselt, indem Sie den Joystick nach vorne drücken oder zurückziehen. Alles in allem bedarf es ein ungeheures Maß an Übersicht, um solche Mengen zufriedenzustellen. Ob sie bekommen haben, was sie wollten, ist an den Gesichtern der Konsumenten deutlich abzulesen. Wurden die Kunden unzureichend abgespeist, kehren Sie Ihnen enttäuscht den Rücken. Für Sie bedeutet das nichts Gutes, denn um Sie so richtig für den letzten Bewerb »Barbearian« heiß zu machen,

IMPRESSUM

Chefredakteur: Albert Absmeier -

verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Georg Kaserer

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 Kusterer (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: Konradin Druck GmbH, Kohlhamerstr. 1-15, Postfach 100247, 7022 Leinfelden-Echterdingen

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

»Eskimo Games« (©1989 by Magic Bytes) wurde lizenziert von der Softgold GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins.

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

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

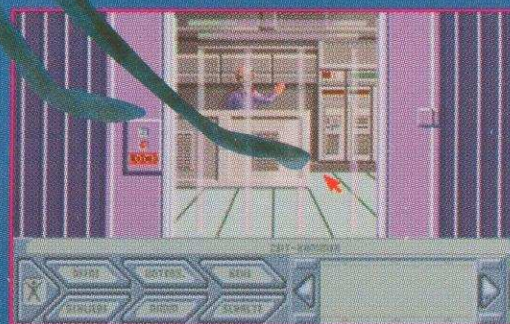
FLIES



Attack on Earth



Wir schreiben das Jahr 2356. Ein Asteroid schlägt ungehindert auf der Erde ein. Wenig später infizieren Milliarden von fliegenähnlichen Wesen die Menschen mit einer tödlichen Seuche. Die einzigen Überlebenden befinden sich in den Forschungsstationen auf dem Mars und dem Mond. Tage später zeigt sich, daß der Asteroideneinschlag kein Unglück war, sondern ein gezielter Angriff auf die Menschheit. Raumschiffe tauchen im Mondorbit auf und zerstören systematisch die Kolonien auf der Planetenoberfläche. Die Situation für die Überlebenden auf dem Mars spitzt sich zu. Die einzige Hoffnung der Menschheit sind Sie! Als 'Special Agent' reisen Sie in die Vergangenheit, um den



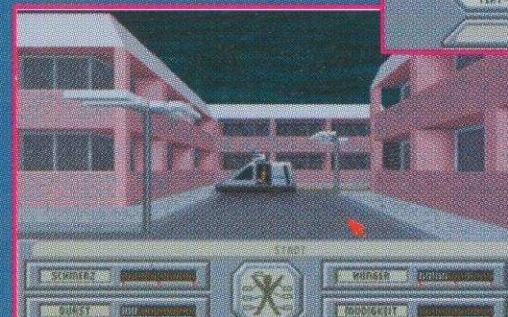
Einschlag des Killer-Asteroiden auf die Erde noch rechtzeitig verhindern zu können. Sollte Ihnen dieses nicht gelingen, steht die Menschheit vor der endgültigen Vernichtung. Nehmen Sie die Identität eines Fremden an, befassen Sie sich mit einer Materie, die Ihnen völlig neu ist und finden Sie sich in einer widrigen Umgebung zurecht.

Erleben Sie das Abenteuer Ihres Lebens - es könnte Ihr letztes sein...

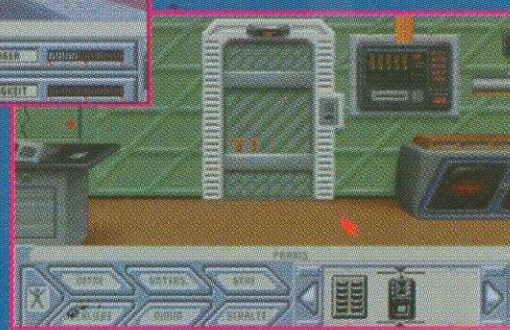
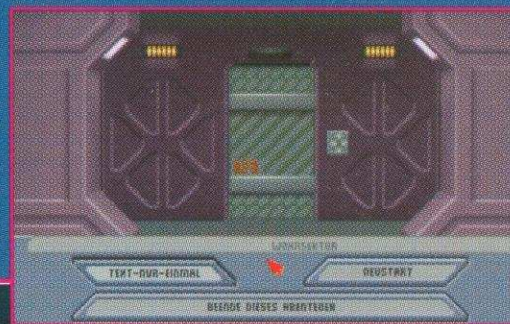
Rainbow Arts

© 1993 by Rainbow Arts

Published by **SOFTGOLD**
 Programmiert von **EGO Software**



Die Bildschirmfotos stammen von der IBM-PC Version. Umfang und Präsentation von Flies können auf anderen Systemen abweichen.



WENN DER POSTMANN ZWEIMAL KLINGELT...

HEXUMA



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)



70 Jahre ist es her, daß der Postdampfer im Fluß versunken war. Bei der Bergung werden unversehrte Briefe entdeckt - und jetzt noch zugestellt. Als der Postbote jenen uralten Umschlag in das Hawthorne-Haus bringt, in dem Sie zufällig anwesend sind, erwacht die alte Legende um das "Auge des Kal" wieder zum Leben. Jetzt sind Sie mittendrin in einem gewaltigen Abenteuer, in einer unglaublichen Odyssee durch die Räume und Zeiten dieser Welt. Zum Spiel gehören das Tagebuch des Owen Jugger, ein alter Brief, das "Handbuch des Abenteurers", ein geheimnisvoller Edelsteinsplitter sowie ein farbiges DIN A2-Poster. Erhältlich für PC und Amiga.

SOFTWARE 2000

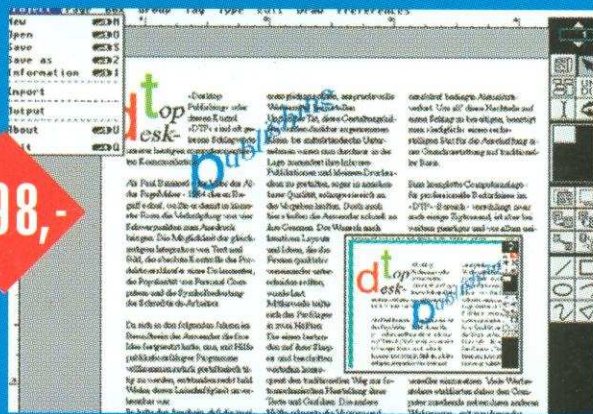
Artventure



Spielbare Demoversion gegen 5,- DM in bar oder Briefmarken
ab sofort bei SOFTWARE 2000, Stichwort "Hexuma-Demo",
Postfach 110, 2420 Eutin

PROFESSIONAL PAGE 3.0

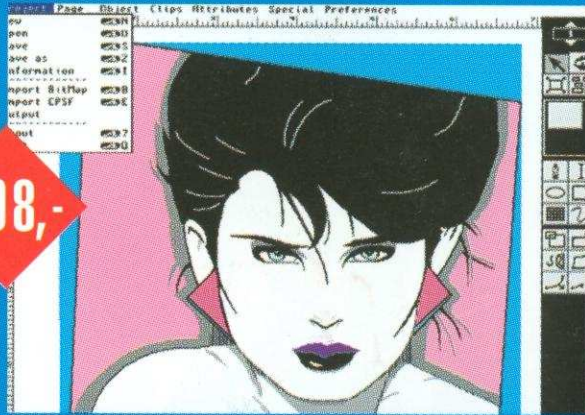
Das High-End-DTP-Programm für den AMIGA • Mit sieben Vektor-Fonts und Hot-Link-Schnittstelle zu Professional Draw • Schriftgröße bis 720 Punkt • unterstützt die Farbstandards RGB, Eurokala, Pantone • 330 ARexx-Befehle für intelligente Makros, z.B. zum automatischen Generieren von ganzen Dokumenten und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



398,-

PROFESSIONAL DRAW 3.0

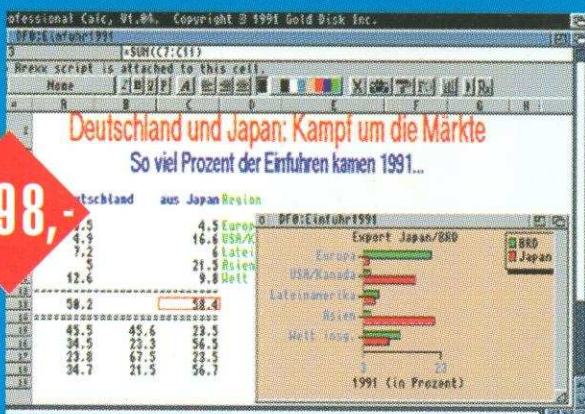
Laut AMIGA-Magazin 10/92 "Das beste Zeichenprogramm für den AMIGA" (10,5 von 12 Punkten) • Vektororientiertes Zeichnen mit bis zu einer Millionen Farben • mit 300 ARexx-Befehlen frei programmierbar • Import von 24-Bit-Rastergrafiken • über 140 Clip-Arts im Lieferumfang • Top-Zeichenfunktionen, z.B. Metamorphose,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



298,-

PROFESSIONAL CALC

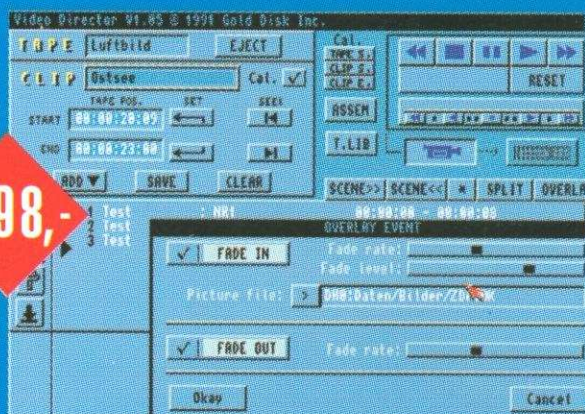
Tabellenkalkulation mit Geschäftsgrafik und integrierter Datenbank • berechnet bis zu 65536 Spalten mal 65536 Zeilen • über 125 statistische, trigonometrische, finanzmathematische sowie frei definierbare Funktionen • 75 ARexx-Befehle, u.a. zum externen Berechnen • professionelle Charts in 2D oder 3D • Schnittstelle zu Lotus, dBase, ProDraw und ASCII • unterstützt sämtliche Druckertypen, Postscript und Satzbelichter • benötigt 1 MByte Speicher



398,-

VIDEO DIRECTOR

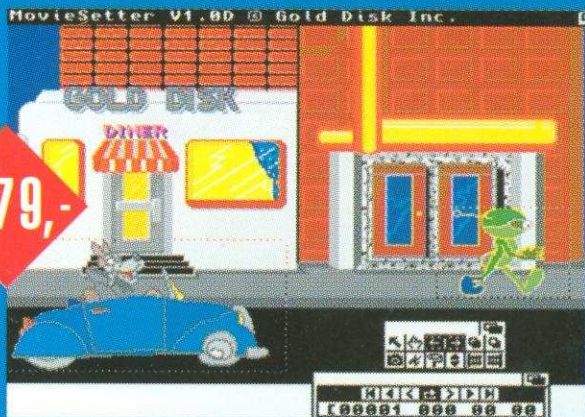
das Video-Editier-System für jeden AMIGA-Fan mit Kamera und Videorecorder • Genlock-Unterstützung zum Einblenden von Titeln und Grafik • intuitive Oberfläche • Audio-Steuerung "per Zuruf" • verwaltet einzelne Filmszenen in beliebiger Kombination • mitgelieferte Hardware steuert alle Kameras mit LANC/Control 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



298,-

MOVIE SETTER & COMIC SETTER

Movie Setter ist das 2-D-Animationspaket für Einsteiger • mit langen Spielzeiten auch bei wenig Speicher • jede Menge fertige Clips und Filmszenen • Comic Setter ist das Amiga-DTP-Programm speziell für Comic-Freaks • mit Layout- und Zeichenfunktionen für anspruchsvolle Comics • fertige Figuren und Szenen en masse • das komplette Paket besteht aus Movie-Setter, Comic-Setter und einer Clip-Art-Diskette • benötigt 512 KByte Speicher



179,-

GOLD DISK RAUSCH 1993

Jetzt bestellen: Top-Qualität zu Tiefstpreisen

Das ist der Wahnsinn: Speziell für die Leser des AMIGA-SPIELE-DISC-Magazins bietet Gold Disk jetzt seine Originalprodukte enorm günstig an. Mit der Top-Qualität des kanadischen Software-Profis kann sich nun jeder Amiga-Fan den Einstieg in professionelle Anwendungen leisten. Doch Vorsicht: Unser Lager hat nur eine beschränkte Größe. Zur Bestellung verwenden Sie bitte den Coupon. Wir liefern, solange Vorrat reicht.

PAGE SETTER 2.0

verwendet wie Professional Page die AGFA-Compugraphic-Fonts für maximale Schriftqualität in jeder Größe • erzeugt beliebige Muster auf großen Schriften • bearbeitet Riesenseiten bis 43 x 43 cm • unterstützt Vektorgrafik (stufenlose Vergrößerung) und setzt Farbgrafik automatisch in 16 Grauwerte um; kann Grafiken beschneiden und skalieren • hat eine komfortable Clipboardfunktion zum beliebigen Ausschneiden, Kopieren und Einsetzen • kennt jede Menge neue sowie nützliche Editierwerkzeuge • erlaubt die Ausgabe in maximal möglicher Auflösung auf sämtlichen grafikfähigen Druckern: Matrix-, Laser-, und Tintenstrahldrucker • schnell im Bildaufbau

Z Hiermit bestelle ich die Produkte

- ☐ Professional Page 3.0
- ☐ Professional Draw 3.0
- ☐ Professional Calc
- ☐ Video Director
- ☐ Paket: Movie & Comic Setter
- ☐ Page Setter 2.0

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

Absender

Adresse

IPV • Ippen&Pretzsch Verlags GmbH
Pressehaus, Bayerstraße 57,
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

Unterschrift

R3

159,-

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!

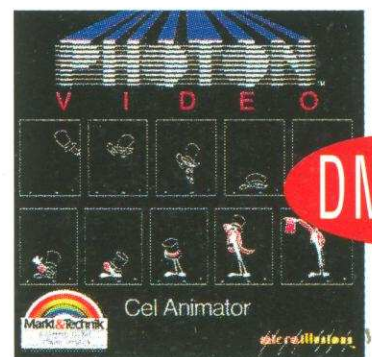
DM 79,-

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 DM10,-; alle Preise inkl. MwSt.)

HOTLINE

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

Bitte wählen Sie dazu folgende Telefonnummer: 089/5 43 82 63.

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
POWER-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).

kommt bei schlechter Bedienung schon mal im Vorhinein der barbarische Bär und bedient Sie ordentlich. Und er ist wirklich ein Barbar. Nicht das Stirnband oder etwa die nietenbeschlagenen Armbänder sind der Grund, sondern dieses hirnlose Zuschlagen, mit dem er Sie in den Boden stampft. Hat er sein primitives Bedürfnis erfüllt, läßt der Bär – als einziger sichtbar mit sich zufrieden, wenn er weggeht – Sie eine Weile angeschlagen zurück. Im letzten Bewerb haben Sie die Möglichkeit, sich legitimerweise dafür zu rächen.

Barbärischer Boxkampf

Jeder korrekt bediente Kunde wird im Zähler am oberen Rand des Bildschirms angerechnet. Dazu genügt es jedoch nicht, ihm ein Eis vorzusetzen, sondern auch seinen leeren Becher wieder in Empfang zu nehmen.

Barbearian:

In diesem letzten und härtesten Fight bekämpfen Sie das



7 Ein kühles Gemüt und großartiges Koordinationsvermögen erfordert der Bewerb »Miami Ice«. Hier ist zuvorkommende und professionelle Bedienung gefordert.

gefährlichste Tier der Arktis: den großen Eisbären. Während früher Speer und Krallen die Waffen waren, werden den Gegnern heute dicke Ledersäcke um den Speer bzw. die Pfoten gebunden. Natürlich muß die stumpfe Waffe nun in etwas anderer Weise eingesetzt werden. Ihre Aufgabe in diesem Boxkampf ist es schlicht, dem Barbären tüchtig auf die Schnauze zu hauen. Gekämpft wird wieder mit dem Joystick. Sie können den

gewandter noch sind jene Schläge, die im Sprung von oben auf die Schnauze geführt werden. So können Sie ihm mal so richtig Saures geben.

Die Energie, die Ihnen und Gig-Bär noch zur Verfügung steht, bevor einer von Ihnen K.O. geht, ist jeweils links und rechts am oberen Bildschirmrand angezeigt.

Sie werden gleich bemerkt haben, daß der schwimmende Ring ständig an Größe verliert, er



8 Der letzte und härteste Wettbewerb ist ein Boxkampf gegen den »Barbearian« der Arktis. Ein Treffer befördert Sie rasant vom Bildschirm oder rammt Sie in den Ring.

Schwingern und Haken des Gegners ausweichen, indem Sie sich ducken oder zurückweichen. Achten Sie aber darauf, daß Sie innerhalb des Rings bleiben. Landet der Bär einen Treffer, segeln Sie entweder flugs aus dem Bildschirm oder werden bis zu den Knien in die schwimmende Eisscholle gerammt.

Sie teilen selbst Schläge aus, wenn Sie bei gedrücktem Feuerknopf den Joystick nach rechts bewegen. Wuchtiger und

schmilzt. Damit ist auch die maximale Länge des Kampfes festgelegt. Allerdings werden Sie wahrscheinlich keine Gelegenheit haben, festzustellen, was passiert, wenn er zu klein für beide wird. Sie geraten so dicht aneinander, daß es entscheiden-

de Schläge nur mehr so hagelt.

Fühlen Sie sich ausreichend auf die Wettbewerbe vorbereitet und denken Sie, daß sich Ihre neu gewonnenen Fertigkeiten sehen lassen können, wählen Sie die Anzahl der gegeneinander antretenden Spieler mit dem Joystick und starten Sie die Eskimo Games.

Tournament

Nun treten die einzelnen Wettkämpfer nacheinander in allen fünf Bewerben an. Im Unterschied zum Training wird hier am Ende jeder Disziplin ein Punktescore vergeben, der in die Endabrechnung miteinfließt. Sollten Sie es geschafft haben, in die Liste der besten zehn Eskimos aufzusteigen, tragen Sie Ihren Namen ein, der dann auf Diskette gespeichert wird. Achten Sie bitte darauf, daß der Schreibe Schutz deaktiviert ist, und verwenden Sie daher nur eine Sicherheitskopie der Spiele-Disk.

(Horst Mitmansgruber/Martin Jobst/ka)

Spiele-Disc 9

Profi-Spiel zum Sonderpreis

Warum über 50,- DM für ein Actionspiel zahlen? Für SPIELE-DISC-Käufer gibt's auf Ausgabe 9 einen Originalknüller eines renommierten Software-Hauses zum bekannten Sparpreis von 19,80 DM. Mehr wird jetzt noch nicht verraten!

Die SPIELE-DISC 9 finden Sie ab 23.06.93 an Ihrem Kiosk.

Jetzt kommt das 2te Archimedes Sonderheft !!

Das zweite Archimedes bringt jetzt noch mehr Informationen für den Einstieg in die preisgünstige Archimedes-Super-Home-Computer-Welt mit RISC-Technologie. Hier sind Themen die begeistern:

- Ein Super-Einsteigerteil bringt die Archimedes Rechner im Überblick

- Systemvergleich: Amiga 1200 gegen Archimedes 3010
- 14 Seiten Super-Spieletests
- Entscheidungshilfe beim Hard- und Softwarekauf
- Artworks, das vektororientierte Zeichenprogramm
- 80486 PC-Karte



Oder Heft einfach mit diesem Coupon bestellen bei: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

☒ Ja, ich bestelle _____ Exemplare vom Archimedes Sonderheft Nr. 2 für 7,- DM (Heft zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Ab sofort im Zeitschriftenhandel!

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
Spielmix 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 6	School CAD plus ✕
Power Disc 7	Finanzmanager
Power Disc 8	Mastertext
Power Disc 9	DOS Manager Filer
Power Disc 10	Raytracing
Power Disc 11	3D-Plot-Graph
Power Disc 12	Page Setter 1.2
Power Disc 13	3D-Sprinter
Power Disc 14	Words of Art 3.0
Spiele Disc 1	Master Mage
Spiele Disc 2	Flugsimulator
Spiele Disc 3	Kugelmania
Spiele Disc 4	Turrican II ✕
Spiele Disc 5	Apidya
Spiele Disc 6	Bundesliga Manager
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 15 und Spiele Disc 8.

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 / 54 38 263, Fax 089 / 54 38 156

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
- 101 A.P. Mechanicus
- 102 Beam
- 103 Cyberworld
- 104 Denaris
- 105 Dyter 07
- 107 Future Tank
- 108 Graffiti Man
- 109 Grand Monster Slam
- 110 Jinks
- 111 Oil Imperium
- 112 Powerstyx
- 113 Rock'n Roll
- 114 Sacrophaser
- 115 Spherical
- 116 Vampires Empire
- 117 Window Wizard
- 118 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 Angelique!
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
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 van 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

AMIGA

SPIELE

DISC

ESKIMO GAMES

Auf ins ewige Eis!

Die kleinen Bewohner der arktischen Kälte fordern Sie zu einem Wettkampf in Top-Disziplinen wie Schneeballwerfen, Eiersammeln, Iglubauen, Eisverteilen und Boxen heraus. Am Schluß macht Ihnen auch noch ein Rieseneisbär das Leben schwer: Gegen ihn müssen Sie einen beinhalten Boxkampf bestreiten. Jetzt sind Tempo, Ausdauer und Geschick gefragt, denn alle versuchen, Sie aus dem Konzept zu bringen.

NOTWENDIGE KONFIGURATION:
Amiga mit 512 KByte Speicher,
Kickstart 1.2, 1.3 oder 2.0, Joystick

1 Diskettenlaufwerk,



Spitzen-Software- und Buchangebote im Heft