

AMIGA

SPIELE

Diskette



im Heft

EXKLUSIV:

Maniac Mansion

**Das Top-Adventure
von Lucasfilm Games
zum Super-Sparpreis**

**Die Horrorstory in
einem total verrückten Haus –**

- Spitzengrafik und interaktive Handlung
- kompakt in deutsch

**Mit einmalig
günstiger
Bestellaktion
im Heft**



**DISKETTE
IM HEFT**

Es leben einige seltsame Leute im Maniac Mansion: Dr. Fred, ein »pensionierter« Hausarzt, der zum verrückten Wissenschaftler wurde; Schwester Edna, eine ehemalige professionelle Pflegerin, deren Hobbies sogar einen Seemann erröten lassen würden; »Weird« Ed, ein militanter Jugendlicher mit einem Hamster-Tick; und dann ist da noch der tote Cousin Ted, und das Tentakel, und jemand – oder eher etwas – weiteres...

Und was macht ein süßes, junges Cheerleader-Mädchen namens Sandy in Dr. Freds Keller?

Ihr Ziel ist es, ein Team aus drei Studenten (einschließlich Sandy's Freund Dave) durch das Haus zu führen und Sandy zu retten. Bei diesem »Ausflug« werden Sie all den seltsamen Bewohnern des Hauses begegnen. Und außerdem werden Sie Dr. Freds heimlichen Wunschtraum kennenlernen: die Welt zu kontrollieren.

Drei Freunde

Sie stellen sich ein Team von 3 Personen zusammen, die Sie aus 7 Jugendlichen auswählen können. Sie werden feststellen, daß jeder von ihnen spezielle Geschicke, Talente und Schwächen hat. Außerdem hat jeder der verrückten Hausbewohner Ziele und Wünsche, die Ihnen helfen, oder Sie behindern werden, abhängig davon, wie Sie sie behandeln. Die Geschichte – und Ihr Versuch Sandy zu retten – verändert sich, je nachdem, welchen Teenager Sie wählen und wie Sie mit den Leuten und Dingen im Haus umgehen.

Jede der möglichen Geschichten im Maniac Mansion ist ein sehr großes, komplexes Puzzle, das wiederum aus kleineren Puzzles besteht. Von Zeit zu Zeit enthüllen filmartige »Schnittsequenzen« Hinweise über die Geschichte oder zeigen Dinge, die woanders passieren.

Maniac Mansion

Wer rettet Sandy?



1 Der Startbildschirm von »Maniac Mansion«: Hier wählen Sie Ihre Partner aus.

Wenn Sie die kleineren Puzzles entdecken, die die einzelnen Stränge der Geschichte ausmachen, werden Sie feststellen, daß die meisten davon in einer bestimmten Reihenfolge gelöst werden müssen. Es gibt immer mehrere Wege, um ein Problem anzugehen – es gibt aber auch immer einen besten Weg. Viel Glück!

Starten des Spiels

Anmerkung: Sie können mit der SPIELE-DISC 10 nicht gleich anfangen zu spielen, sondern müssen die Daten darauf erst auf zwei Disketten »entpacken«. Lesen Sie dazu bitte den Kasten auf der gegenüberliegenden Seite.

Zum Starten laden Sie die Workbench, und legen Sie die Maniac Mansion Disk 1 in das Diskettenlaufwerk. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste das Maniac-Symbol zweimal an. Sie können aber auch die Maniac-Mansion-Diskette 1 in das Laufwerk legen, wenn Sie der Computer nach dem Einschalten nach einer »Workbench« fragt.

Um Maniac Mansion auf eine Festplatte zu installieren, benutzen Sie bitte das Workbench-Menü zur Erzeugung eines Verzeichnisses mit dem Namen »Maniac«. Legen Sie nun Disk 1 in das Diskettenlaufwerk und klicken das dann erscheinende Symbol zweimal an. Verschieben Sie nun das Maniac- und das Rooms-Symbol in das neue Festplattenverzeichnis. (Anmerkung: Wenn Sie das Fest-

plattenverzeichnis öffnen, bevor Sie die Symbole verschieben, achten Sie darauf, daß Sie diese nicht übereinander legen. Falls Ihnen das versehentlich doch passiert, so löschen Sie ganz einfach die kopierten Symbole und kopieren sie noch einmal. Wenn Sie Maniac Mansion vom CLI aus starten, so müssen Sie zuerst in das Maniac-Verzeichnis gehen: CD MANIAC)

Das Spiel

Das erste, was Sie nach dem Ladevorgang sehen werden, ist das Titelbild mit den Abbildungen von sieben Jugendlichen, aus denen Sie Ihr Team zusammensetzen können.

Um das Team auszuwählen, benutzen Sie Maus, Joystick oder Tastatur. Klicken Sie die Bilder der Jugendlichen an, die Sie interessieren. Sie sehen dann im oberen Teil des Bildschirms eine kurze Beschreibung der Person.

Dave (Sandys Freund) ist immer im Team. Also können Sie zwei weitere Teenager mit aufnehmen. Die ersten zwei Bilder, die Sie anklicken, werden mit einem weißen Rahmen hervorgehoben, wie das von Dave. Der Rahmen bedeutet, daß die Person auf dem Bild ins Team aufgenommen ist. Wenn Sie Ihre Wahl ändern wollen, klicken Sie das entsprechende Bild einfach noch einmal an und wählen jemand anderes aus.

Sie können das Spiel mit jedem beliebigen Team gewinnen, aber

die Geschichte und einige von den Puzzles werden je nach Kombination der Mitglieder unterschiedlich sein. Wenn Sie Ihre Wahl beendet haben, klicken Sie START an, um das Spiel zu beginnen.

Nach der Titelsequenz sehen Sie das Team auf der Straße vor dem Haus. Wenn sie sich alle umdrehen und Sie anschauen, werden Sie Dave steuern können (Sie können auch jemand anderes auswählen).

So sieht das Spiel in einer späteren Situation auf dem Bildschirm aus:

1. Die Nachrichtenzeile ist die Zeile am oberen Rand des Bildschirms. Alles, was in dem Spiel gesagt wird, erscheint in dieser Zeile. Ebenso werden hier spielbezogene Bemerkungen angezeigt, wie z.B.: »Legen Sie Disk 1 ein und drücken Sie ENTER.«

2. Das Grafikfenster nimmt den meisten Platz auf dem Bildschirm ein und zeigt alle Geschehnisse an. Es zeigt immer den Raum, in dem sich der im Moment aktive Spieler befindet.

AMIGA- Magazin 9/93

Im großen Druckertest lesen Sie in der aktuellen Ausgabe wie Hewlett-Packard, Canon, Brother, Seicoshita und Epson im Vergleichstest abschneiden, welches Papier das Beste ist und was man bei Refill-Systemen beachten sollte. Außerdem finden Sie in unserer Marktübersicht alle wichtigen Daten auf einen Blick.

Weitere Themen: »Silent Movies«, Animation, Grundlagen der 2D-Animation, »Maxon Paint« (Grafik) und das Zeichenprogramm »Art Expression«.

Das AMIGA-Magazin 9/93 finden Sie ab 25. August an Ihrem Kiosk.

3. Die Satzzeile ist direkt unter dem Grafikfenster. Sie können in dieser Zeile Sätze konstruieren, die dem Spieler sagen, was er zu tun hat. Ein Satz besteht hier aus einem Verb und einem oder zwei Hauptwörtern (Objekten). Ein Satz, wie Sie ihn konstruieren können wäre z.B. »Öffne Tür mit Schlüssel«. Verbindende Wörter

IMPRESSUM

Chefredakteur: Albert Absmeier - verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Georg Kaaserer
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 Programmlistings 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 Handelsaufgabe: MVZ Moderner Zeitschriftenvertrieb, 85386 Eching

Bezugsmöglichkeiten: Markt & Technik Leserservice CSJ, Postfach 85531. Bestellungen nimmt der Verlag entgegen.

Verkaufspreis: Die Einzelausgabe kostet DM 19,80.

Druck: Konradin Druck GmbH, Kohlhamerstr. 1-15, Postfach 70746, 70771 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

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, 85540 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telex 5 22 052, Telefax 0 89/46 13-100



2 Das ist der Eingang zu dem Haus, in dem Sandy von Dr. Fred festgehalten wird.

wie »mit« werden vom Programm automatisch eingefügt.

4. Verben müssen aus den Gruppen von Wörtern unter der Satzzeile ausgewählt werden. Sie können immer alle Verben sehen, die im Spiel zur Verfügung stehen. Sie werden sich im Laufe des Spieles auch nicht verändern. Um ein Verb zu selektieren, bewegen Sie den Cursor darauf und klicken es an.

Intelligente Spielsteuerung

5. Das Feld unter den Verben zeigt das Inventar des jeweiligen Spielers an. Jeder Spieler aus dem Team hat sein eigenes Verzeichnis. Zu Beginn des Spieles ist es leer; wird während des Spieles ein Gegenstand aufgenommen, so erscheint dieser dann im Verzeichnis des entsprechenden Spielers. Die Anzahl der Gegenstände, die eine Person aufnehmen kann ist nicht begrenzt. Trägt ein Spieler mehr als vier Gegenstände, so erscheint im Inventar ein Pfeilsymbol. Durch Anklicken dieses Symbols kann die Liste dann hoch und runter gescrollt werden.

Hauptwörter (Objekte) können auf zwei Arten angewählt werden. Zum einen können Sie den Cursor auf jedes Objekt im Grafikenfenster bewegen und dieses anklicken. Außerdem haben die meisten Gegenstände auf dem Bild und alle, die eine Person bei sich führt, einen Namen. Wenn Sie ein Objekt anklicken, das einen Namen hat, so wird dieser in der Satzzeile erscheinen. Sie können Objekte auch auswählen, indem Sie auf die Wörter im Verzeichnis unter den Verben anklicken.

Um einen Spieler umherzubewegen, wählen Sie aus dem Block mit den Verben »Gehe zu« aus. Dazu bewegen Sie den

Cursor auf das Wort und klicken es an. Als nächstes führen Sie den Cursor auf die Stelle im Grafikenfenster, zu der der Spieler

Satzzeile geschrieben haben, müssen Sie entweder das zuletzt angewählte Wort noch einmal anklicken, oder die Satzzeile selbst anklicken. Wenn nichts passieren sollte, überprüfen Sie bitte noch einmal den Satz.

Um ein Hauptwort oder ein Verb in dem Satz zu ersetzen, ohne den ganzen Satz neu zu konstruieren, klicken Sie einfach das Wort an, das neu im Satz erscheinen soll. Es wird dann automatisch an der richtigen Stelle im Satz eingefügt.

Animation

»Schnittsequenzen« sind kurze, animierte Szenen – wie Szenen in einem Film – die Hinweise enthalten und Informationen über Personen enthüllen können. Während einer Schnittsequenz können Sie nicht in das Geschehen eingreifen. Daher wird auch der Text unter dem Grafikenfenster ausgeblendet.

Bitte unbedingt beachten

So installieren Sie Maniac Mansion

Ihr Programm Maniac Mansion bietet eine enorme Fülle an Grafik und Musik. Normalerweise werden dafür zwei Disketten benötigt. Modernste Komprimierungsverfahren haben es uns jedoch erlaubt, Maniac Mansion vollständig auf einer einzigen SPIELE-DISC unterzubringen.

Vor dem ersten Spiel müssen Sie Maniac Mansion entpacken, das heißt, aus der einen SPIELE-DISC werden zwei Disketten »Maniac Disk 1« und »Maniac Disk 2«. Verwenden Sie zum Spielen ausschließlich diese beiden Disketten und bewahren Sie die Originaldiskette gut und sicher auf. Sie können damit jederzeit zwei neue Spieldisketten erzeugen.

Die Installation läuft komplett auf dem internen Laufwerk »DF0:« ab. Dabei müssen einige Male Disketten gewechselt werden. Bitte achten Sie grundsätzlich darauf, daß nach jedem Befehl und vor jedem Diskettenwechsel die Laufwerksleuchte erloschen ist.

Legen Sie nach dem Starten Ihres AMIGA die SPIELE-DISC ein und befolgen Sie exakt die Anweisungen auf dem Bildschirm. Ihr AMIGA möchte zunächst zwei Leerdisketten formatieren. Achten Sie darauf, daß die SPIELE-DISC während der gesamten Installation schreibgeschützt ist. Nach dem Formatieren wird wieder die Originaldiskette verlangt. Von dieser Diskette liest Ihr Rechner nun die erste Hälfte der Daten ein. Die gesamte Prozedur kann je nach AMIGA einige Zeit in Anspruch nehmen. Anschließend verlangt Ihr Computer wieder Disk 1, um darauf die entpackten Daten Schritt für Schritt zu schreiben. Nach einem erneuten Diskettenwechsel wird die zweite Hälfte der Daten von der Originaldiskette eingelesen und auf Disk 2 geschrieben. Wenn beide Disketten fertig sind, starten Sie Ihren Rechner erneut und legen »Maniac Disk 1« ein.

Maniac Mansion erscheint dann in Kürze auf Ihrem Bildschirm.

gehen soll, und klicken diese ebenfalls an. Wenn Sie eine offene Tür anklicken, geht der Spieler durch diese hindurch. »Gehe zu« erscheint automatisch, nachdem der vorherige Satz ausgeführt wurde. Das ist deshalb nützlich, weil »Gehe zu« die meistbenutzte Funktion ist.

Damit ein Spieler die Anweisungen ausführt, die Sie in der

Dinge, die Sie ausprobieren sollten:

Lesen Sie das Schild am Zaun. Wählen Sie »Lese« von den Verben aus und klicken Sie danach das Schild in dem Grafikenfenster an. Es entsteht der Satz »Lese Schild«. Klicken Sie noch einmal auf das Schild (oder

SECTION 1

[illegible]

SECTION 2

[illegible]

3 Durch diese Tür kommt man nur durch Eingabe eines der komplizierten Codes, die Sie auf diesen Seiten finden.

auf den Satz), um den Befehl auszuführen. Dave wird dann zum Schild gehen und Ihnen über die Nachrichtenzeile vorlesen, was darauf geschrieben steht.

Weisen Sie Dave an, zum Haus zu gehen, indem Sie den Cursor zum linken Rand des Bildschirms bewegen und einmal klicken. Lassen Sie ihn weiterlaufen, bis er vor dem Haus steht.

Probieren Sie den Satz »Öffne Tür mit Schlüssel« aus, um in das Haus zu kommen.

1. Klicken Sie das Verb »Öffne« an. Das Wort erscheint dann in der Satzzeile.

2. Klicken Sie dann die Türe

an, indem Sie den Cursor auf die Tür im Grafikfenster bewegen und diese anklicken. In der Satzzeile erscheint nun der Satz »Öffne Tür mit«.

3. Gehen Sie mit dem Cursor auf das Wort »Schlüssel« in den Verzeichnis unter den Verben. Klicken Sie das Wort nun zweimal an, und der Satz wird nun vervollständigt und ausgeführt.

Was? Sie haben gar keinen Schlüssel? Nun, wo versteckt man denn normalerweise einen Schlüssel?

Spezielle Verben und Funktionstasten:

Um zwischen den drei Spielern

SECTION 3

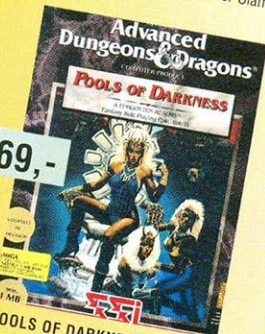
[illegible]

Exklusiv für Spiele-Disc-Leser: Top-Games zum tollen Sommer-Sparpreis!



FUN-KOFFER FÜR JEDEN GESCHMACK

1. Koffer: Maniac Mansion, Circus Attractions, Rock'n Roll, DM 69,-
2. Koffer: Mad TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph, DM 89,-
3. Koffer: Indiana Jones 3, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam, DM 109,-



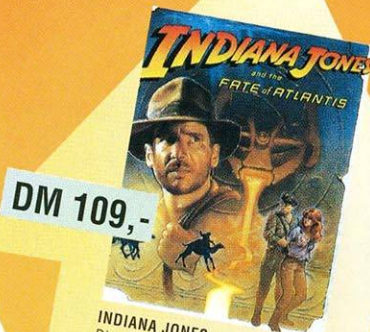
DM 69,-

POOLS OF DARKNESS
Der letzte Teil der geheimnisumwitterten Pools-Saga. Das beste AD&D-Spiel vonSSI.



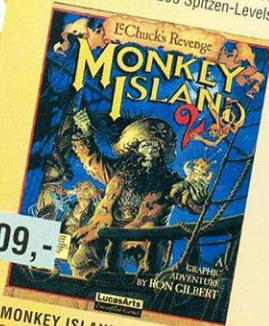
DM 69,-

FATE - GATES OF DAWN
Winwood wird von einem Zauberer in eine Parallelwelt entführt..



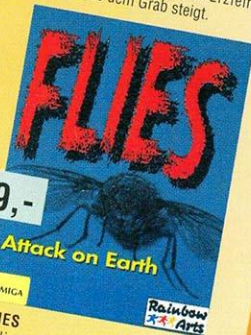
DM 109,-

INDIANA JONES
Die Jagd nach dem Geheimnis von Atlantis. Das Top-Adventure von Lucasfilms, mit 200 Spitzen-Levels.



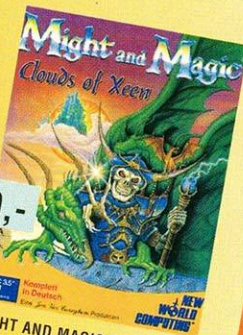
DM 109,-

MONKEY ISLAND 2
Es ist nicht leicht Pirat zu sein. Besonders wenn der alte Erzfeind wieder aus dem Grab steigt.



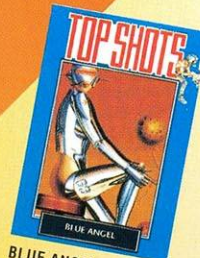
DM 89,-

FLIES
Milliarden von Fliegenmenschen geißeln die Erde mit einer tödlichen Seuche

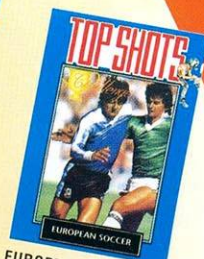


DM 69,-

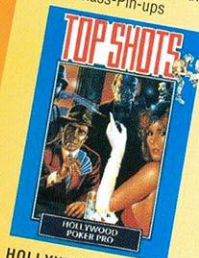
MIGHT AND MAGIC 2
Erforschen Sie eine zauberhafte 3D-Welt, die von einem teuflischen Herrscher unterdrückt wird.



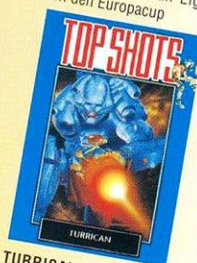
BLUE ANGEL
High-Tech, Erotik und Firstclass-Pin-ups



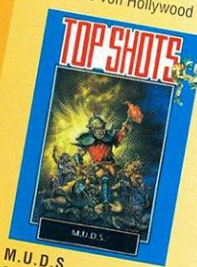
EUROPEAN SOCCER
Knallharte Fußball-Liga um den Europacup



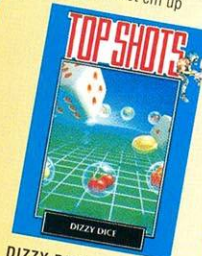
HOLLYWOOD POKER PRO
Pokern und Bluffen im Casino von Hollywood



TURRICAN
Das ultimative Science-Fiction Shoot'em up



M.U.D.S.
Sportmanagement ohne Fair Play



DIZZY DICE
Die beste Slotmaschine der Welt

CONQUEROR
Authentische Panzersimulation

CIRCUS ATTRACTION
Gefährliche Akrobatik fürs Publikum

SPHERICAL
Magie und Logik: ein Spiel der Gegensätze

NIGHT SHIFT
Tränen, Schweiß und Blut am Fließband

Z-OUT
Letzte Mission für Alpha Centauri

OIL IMPERIUM
Handelsspiel um Geld, Macht und fiese Tricks

LOGICAL
Logik-Kniffelei für kluge Köpfe

ROCK'N ROLL
Steuern Sie eine kleine Kugel in einer vertrackten Welt

LITTLE DRAGON
Karate mit stilechten Mitteln

jeder
TOP SHOT
DM 29,-

ab 4 Stück
gesamt
DM 99,-

ab 5 Stück
je DM 23,-

Bitte Coupon ausfüllen und senden an: **IPV • Ippen & Pretzsch Verlags GmbH**, Pressehaus, Bayerstraße 57, 8000 München 2, Tel.: 089/ 54 38 263, Fax 089/ 54 38 156
10 Tage Kauf auf Probe, d.h. bei Nichtgefallen und Rücksendung in einwandfreiem Zustand Geld zurück.

Bestellcoupon

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

.....
.....

- ☐ Einen V-Scheck über den Betrag habe ich beigefügt
(10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen)
☐ Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme.
(10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen)

Absender:

.....
.....
.....
.....
.....

Unterschrift

Insgesamt bezahle ich DM

Zuzüglich Versandkosten: Scheckzahlung DM 4,-; Nachnahme DM 10,-; alle Preise inkl. MwSt.

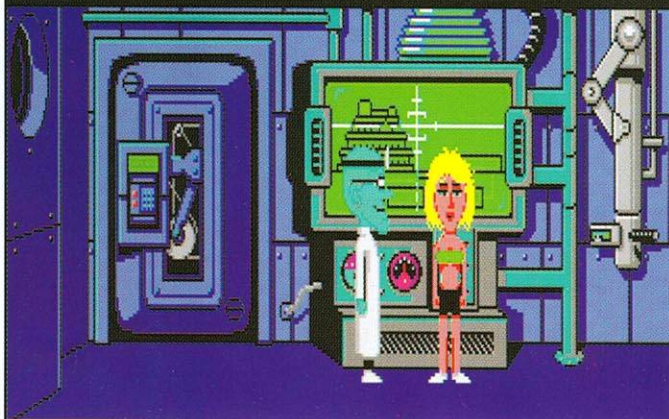
SECTION 4

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	0000	11000	+0000	%0000	00000	011+0	+000+	111%0	11000
2	00++0	0+1100	00+00	00000	000+0	00000	0000%	00110	+0000
3	00000	110000	0000+	%+0+	00+1%	00000	+0000	00000	011+0
4	000+0	0000%	%000%	%0000	00000	000+0	%0000	1100%	0000+
5	00000	00000	00000	00000	+000+	000+%	11100	111%0	01100
6	011+0	000+0	%0+0	0000%	000+0	+0000	00000	00010	00000
7	%0000	0000%	00000	+0000	00+1%	00+00	00000	11000	011+0
8	00000	%0000	00000	00000	0000+	000+%	00000	+0000	%0000
9	00+00	0000+	0000+	0000%	01100	11100	%0000	%0110	00000
10	01100	0000%	00000	00000	00010	00000	00000	11000	000+0
11	11000	00000	00000	00000	11000	1100+	0000+	0000%	00000
12	000+0	%0000	000+0	00000	000+0	0000%	0000%	00110	11%00
13	00000	00000	1110+	0000+	0011%	00000	+0000	+0000	000+0
14	0000+	0000%	0000%	00000	00000	00+00	11100	0000%	0000+
15	000+0	00000	000+0	00000	00000	00000	00000	0001+	1100%
16	01100	00000	00000	00000	11011	0000+	0000%	00000	00+00
17	00000	00000	00000	+000+	0000%	000+0	00000	0000%	00000
18	%0+0	00000	000+0	00000	1100%	00000	00000	%0000	00000
19	11000	00000	01100	00000	00010	%0000	00000	00010	00000
20	11000	00000	00+00	00000	00000	011+0	%011%	00000	00000
21	000+0	00000	1100+	0000+	0000%	00000	00000	00010	00000
22	+000+	0000+	0000%	0000%	00010	00000	00000	00000	00000
23	1100%	00000	00000	+0000	%0000	000+0	00000	0000%	1100%
24	000+0	00000	+0000	00000	0000%	0000+	0000+	0001%	00000
25	00000	110000	01100	%0000	0011+	0000%	00000	00000	0000+
26	00000	0000+	00000	00000	00000	011+0	01100	%0000	00000
27	000+%	00000	000+0	00000	+0000	%0000	00+00	00011	%000+
28	+0000	00000	00000	00+00	00010	00000	0000+	0000%	00+00
29	00+00	%0000	00000	00000	0000+	000+0	00000	0000%	00000
30	000+0	0000+	000+0	%0000	00000	00000	00000	+0000	00000
31	0000%	0000%	01100	00000	00110	00000	00000	00000	0000+
32	00000	00000	00000	00000	00000	011+0	0000+	0111%	00000
33	000+0	110000	011+0	00000	0000+	00000	00+00	00010	00000
34	01100	00000	0000+	0000+	0001%	00000	00000	00000	0000+
35	%000+	0000%	%000%	00000	00000	000+0	00000	0000%	%000+
36	1100+	00000	000+0	00000	00000	00000	11000	0001+	%000%
37	00000	00000	%0000	00000	00000	000+0	00000	00000	1100+

SECTION 5

[illegible]

In ein paar Minuten ist alles vorbei.



4 Das ist er: Dr. Fred. Können Sie sein Experiment verhindern und Sandy retten?

umschalten zu können, wählen Sie das Verb »Person«. Die Namen der drei Jugendlichen erscheinen dann in der Satzzeile. Klicken Sie mit dem Cursor den Namen des Spielers an, den Sie steuern wollen. Als Abkürzung hierfür können Sie auch Funktionstasten benutzen. <F1>, <F2> und <F3> sind die Tasten, mit denen die Teenager ausgewählt werden können. Die Tasten sind in der gleichen Reihenfolge belegt, in der die Namen auch auf dem Bildschirm erscheinen, wenn Sie mit »Person« arbeiten.

eine Sicherheitskopie dieser Diskette anlegen und *nicht* mit dem Original spielen. Bei Festplatten wird hierfür das Maniac-Verzeichnis benutzt.

Spielstand speichern

Was sich alles in einem Raum befindet, können Sie feststellen, indem Sie das Verb »Was ist« anklicken und den Cursor über das Grafikfenster bewegen. Wenn der Name eines Objektes erscheint, so wissen Sie, daß dies ein »aktiver« Gegenstand ist, d.h. er ist irgendwann im Spiel vielleicht einmal brauchbar.

Damit Sie den Computer auch einmal ausschalten können, ohne später das Spiel neu beginnen zu müssen, ist es möglich, den Spielstand zu speichern. Diese Option funktioniert aber nicht während der Schnittsequenzen. Sie können bis zu zehn unterschiedliche Spielstände auf Diskette oder Festplatte abspeichern. Früher schon gespeicherten Spielständen haben einen Stern im Namen, z.B.: »Spiel*B«. Wenn Sie unter diesen Spielständen etwas speichern, geht dort der alte Inhalt verloren. Drücken Sie zum Speichern einfach <F5> und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn Sie Disketten benutzen, können Sie die Spielstände nur auf der Maniac Mansion Disk 1 abspeichern. Deswegen ist es besonders wichtig, daß Sie sich

☎ 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:
089/543 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
SPIELE-DISC Support
Bayerstr. 57-59
80335 München

Teilen Sie uns bei Schwierigkeiten bitte immer Ihre Gerätekonfiguration mit:

Amiga 500, 500+, 600, 1000, 1200, 2000, 3000 oder 4000, die Größe Ihres Speichers (in KByte), Art der Speichererweiterung, Anzahl und Art der Laufwerke sowie die Kickstart-Version (1.2, 1.3, 2.0 oder 3.0).

Um einen gespeicherten Spielstand zu laden, drücken Sie die Taste <F5>. Das funktioniert leider nicht in den Schnittsequenzen.

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.

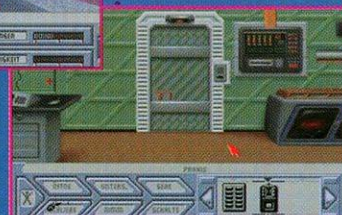
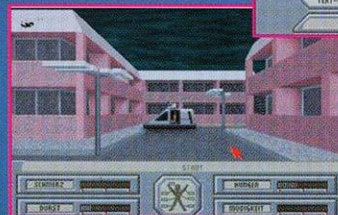
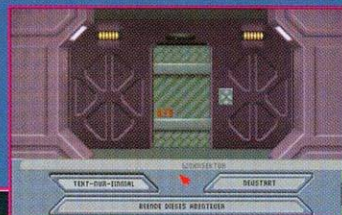
Die einzige Hoffnung der Menschheit sind Sie! Als 'Special Agent' reisen Sie in die Vergangenheit, um den

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...



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.

© 1993 by Rainbow Arts



HIER SIND

**Jetzt AMIGA-MAGAZIN zum Super-Preis testen
Coupon noch heute absenden!**

SIE IM VORTEIL!

Jeden Monat Tips&Tricks, direkt anwendbar
Jede Menge Kurse, Listings, Power-Tips, Tests
News aus der Szene für den
optimalen Informationsvorsprung

**ES SPRICHT SICH RUM. WER AMIGA
IM SUPER-MINI-ABO TESTET IST IM
VORTEIL. UND ZWAR DREIFACH!**

1. Der Preisvorteil:

Für das Super-Mini-Abo zahlen Sie nur 15,- DM statt 21,- DM im Einzelverkauf.

2. Der Informationsvorsprung:

Sie bekommen das AMIGA-Magazin jeden Monat frei Haus, noch bevor die anderen es haben. Dazu brandaktuell den neuen großen Spieleteil.

3. Die Super-Verlosung

Im Super-Mini-Abonnement haben Sie einen zusätzlichen Vorteil: Jeden Monat verlosen wir 25 mal Software. Die Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

Jetzt AMIGA-Magazin mit allen Vorteilen testen. So schnell wie möglich den Mini-Abo-Coupon ausfüllen und an AMIGA Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm absenden.

**ERST DAS AMIGA-MAGAZIN-ABO
MACHT DEN AMIGA PERFEKT!**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.



Coupon ausfüllen und einsenden an AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm

Mini-Abo-Coupon

Ja, ich möchte AMIGA-Magazin ausführlich testen und erhalte es drei Monate lang zum Super-Mini-Abo-Preis von nur DM 15,- statt DM 21,- per Post frei Haus. Will ich die Zeitschrift weiterlesen, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte AMIGA-Magazin zum günstigen Jahresabonnementpreis von DM 79,-, statt DM 84,- per Post frei Haus. Ich kann das Abonnement jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname _____
Straße/Nr. _____
PLZ/Ort _____
Datum/1. Unterschrift _____
Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)
☐ Bequem durch Bankeinzug
BLZ _____
Konto-Nr. _____
Geldinstitut _____
☐ Gegen Rechnung

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.

Die Super-Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

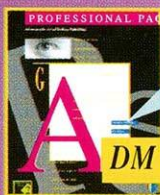
Datum/2. Unterschrift _____

AMC93

Die Haute Cuisine von Gold Disk

PROFESSIONAL PAGE 4.0

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 • Neu: volle Unterstützung von AA-Chips • Zoom von 10-400% • benötigt 2 MByte Speicher



DM 398,-

Laut der Fachzeitschrift
AMIGA-Format:
Mit 93 von 100 möglichen
Punkten das beste DTP-Programm
für den Amiga

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



DM 298,-

Pro Page 4.0 & Pro Draw 3.0
im Paketpreis nur DM 598,-

VIDEO DIRECTOR

das Video-Schnitt-System für jeden AMIGA-Fan mit Kamera und Videorecorder • Genlock-Unterstützung zum Einblenden von Titeln und Grafik • intuitive Oberfläche • 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



DM 298,-

Jetzt in deutsch

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



DM 398,-

PAGE SETTER III

Das integrierte Layoutprogramm mit Textverarbeitung, Rechtschreibprüfung und Top-Malprogramm bis 256 Farben • unterstützt die AGFA-Fonts • 120 Cliparts imbegriffen • Ausgabe auch in Postscript möglich • benötigt 1MByte Speicher

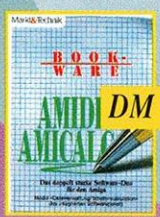


DM 198,-

Laut AMIGA-Magazin 4/93:
Das ideale Programm für den
preiswerten Einstieg ins
Desktop Publishing

AMIDEX UND AMICALC

Original-Bookware von Markt & Technik: AMIDEX ist eine komfortable Dateiverwaltung mit integriertem Maskeneditor für jede denkbare Anwendung (Adressen-, Schallplatten-, Vereinsverwaltung etc.) AMICALC ist eine Tabellenkalkulation mit folgenden Features: Kalkulationsoberfläche mit mehr als 2500 Datenzellen • Balken-, Torten- oder Liniendiagramme • schnelle Berechnung Update von der Power Disc 14 auf Amidex und Amicalc: DM 79,-



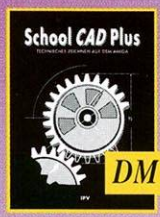
DM 99,-

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. DM 79,-
Update von der Power Disc 13 auf 3D-Realtime: DM 49,-

SCHOOL CAD PLUS 2.0

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. Update von Power Disc 6 auf School CAD Plus 2.0: DM 49,-



DM 99,-

UPDATES

Pro Page: 1.x auf 4.0: 298,- / 2.x auf 4.0: 248,- / 3.x auf 4.0: 228,-
Pro Draw: 1.x auf 3.0: 248,- / 2.x auf 3.0: 198,-
Page Setter: 1.2 (auch von der Power Disc) auf 3.0: nur 149,-
Page Setter: 2.0 auf 3.0: nur DM 109,- (Originaldisketten einsenden genügt)

Mit exquisitem Kundenservice:

10 Tage Kauf auf Probe, d.h. bei Nichtgefallen und Rücksendung in einwandfreiem Zustand Geld zurück! Händleranfragen erwünscht! Clubmitgliedschaft: Jeder Besteller wird Mitglied im Gold Disk-Userclub, mit direktem Draht nach Kanada, spezieller Gold Disk-Hotline und einer Produkt- und Updatebörse.

IPV DIREKT ☎ 089/54 38 263

Bitte Coupon ausfüllen und senden an: IPV • Ippen & Pretsch Verlags GmbH, Pressehaus, Bayerstraße 57, 80282 München 2, Tel.: 089/ 54 38 263, Fax 089/ 54 38 156, Hotline montags von 16.00-18.00 Uhr unter 089/ 54 38 263

COUPON

Hiermit bestelle ich die Produkte
☐ Professional Page 4.0 ☐ Page Setter III
☐ Professional Draw 3.0 ☐ Amidex und Amicalc
☐ Video Director ☐ 3D-Realtime
☐ Professional Calc ☐ School CAD Plus 2.0

zum Gesamtpreis von DM

☐ Einen V-Scheck über den Betrag zuzügl. DM 4,- Versandkosten habe ich beigelegt. (10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen, wenn in einwandfreiem Zustand)
☐ Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme zuzügl. DM 10,- Versandkosten. (10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen, wenn in einwandfreiem Zustand)

Absender

Unterschrift



5 Falls Sie sich entspannen möchten, spielen Sie doch ein wenig Klavier...

Spiele-Disc 11

Profi-Spiel zum Sonder- preis

Warum über 50,- DM für ein Actionspiel zahlen? Für SPIELE-DISC-Käufer gibt's auf Ausgabe 11 einen Originalknüller eines renommierten Software-Hauses zum bekannten Sparpreis von 19,80 DM. Mehr wird jetzt noch nicht verraten!

Die SPIELE-DISC 11 finden Sie ab 27. Oktober 1993 an Ihrem Kiosk.

Eine Schnittsequenz kann übersprungen werden, indem Sie den rechten Mausknopf oder die <ESC>-Taste drücken. Diese Funktion wird sich als nützlich erweisen, wenn Sie das Spiel schon öfters gespielt haben und bekannte Sequenzen auslassen wollen. Um die Titelsequenz zu überspringen, drücken Sie <ESC>, anstatt START anzuklicken.

Das Spiel kann neugestartet werden, indem <F8> gedrückt wird.

Um das Spiel anzuhalten, drücken Sie die Leertaste.

Drücken Sie ein zweites mal, um das Spiel fortzusetzen. Der Computer wird das Spiel automatisch anhalten, wenn Sie fünf Minuten lang keine Eingaben machen.

Der Cursor verändert sich, wenn der Computer auf die Diskette zugreift, oder das Spiel angehalten wurde. Er wird dann durch das Bild einer Schnecke ersetzt.

Tastaturkürzel:

Person wechseln:	
zu Dave	F1
zweite Person	F2
dritte Person	F3
Spiel laden/speichern	F5
Schnittszene abbrechen	ESC
(oder rechte Maustaste)	
Spiel neu starten	F8
Spielpause	Leertaste
Textgeschwindigkeit:	
schneller	>
langsamer	<
Spiel beenden	Ctrl-C

Die Geschwindigkeit, mit der Texte in der Nachrichtenzeile erscheinen, kann durch Drücken der Tasten < (langsamer) und > (schneller) verändert werden.

Diese Tastaturkürzel finden Sie noch einmal zur Übersicht in der Tabelle auf dieser Seite.

Codeabfrage:

Um in Dr. Freds Labor zu gelangen, müssen Sie die Tür (Bild 3) mit einem bestimmten komplizierten Code öffnen. Den richtigen Code finden Sie unter der entsprechenden Section in dieser SPIELE-DISC. Die richtige Section und der richtige Eintrag werden Ihnen vom Computer mitgeteilt. Zur Eingabe klicken Sie die entsprechenden Zeichen in der richtigen Reihenfolge an. Beachten Sie dabei, daß die Zeichen, die in dieser Anleitung in schwarz dargestellt sind, auf dem Bildschirm in gelb auf braunem Grund gezeichnet sind.

SECTION 6

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	11000	01+00	00000	00+00	00000	00+00	00000	00+00	00000
2	00000	00000	00000	00+00	00+00	00+00	00000	00+00	00000
3	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
4	00000	00+00	00000	00+00	00000	00000	00000	00000	00000
5	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
6	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
7	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
8	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
9	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
10	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
11	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
12	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
13	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
14	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
15	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
16	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
17	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
18	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
19	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
20	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
21	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
22	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
23	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
24	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
25	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
26	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
27	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
28	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
29	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
30	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
31	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
32	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
33	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
34	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
35	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
36	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
37	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000

SECTION 7

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
2	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
3	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
4	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
5	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
6	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
7	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
8	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
9	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
10	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
11	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
12	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
13	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
14	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
15	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
16	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
17	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
18	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
19	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
20	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
21	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
22	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
23	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
24	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
25	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
26	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
27	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
28	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
29	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
30	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
31	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
32	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
33	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
34	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
35	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
36	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
37	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000

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 +
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 1.5 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
011 A.P. Mechanicus
012 Beam
013 Cyberworld
014 Denaris
015 Dyer 07
016 Future Tank
017 Graffiti Man
018 Grand Monster Slam
019 Jinks
020 Oil Imperium
021 Powerstyx
022 Rock'n Roll
023 Sacrophaser
024 Spherical
025 Vampires Empire
026 Window Wizard
027 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

MANIAC MANSION - Rettung für Sandy

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des
»Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame
Dinge... sehr seltsame Dinge!
Und jetzt ist auch noch dein Schwarm Sandy in Dr. Freds
Klauen geraten. Also schnapp dir deine besten Freunde,
hol tief Luft und mach dich bereit für die spannendste,
gefährlichste und albernste Rettungsaktion deines Lebens.

NOTWENDIGE KONFIGURATION:

1 Diskettenlaufwerk, 1 MByte Speicher, Kickstart 1.3, 2.0
oder 3.0



PAUSE - Zum Spielen Leertaste drücken.
Nimm Zieh Gehe zu Person Schliess auf
Gib Drück Was ist Schliess Schalt ein
Lies Öffne Benutz Reparier Schalt aus
Schlüssel



PAUSE - Zum Spielen Leertaste drücken.
Nimm Zieh Gehe zu Person Schliess auf
Gib Drück Was ist Schliess Schalt ein
Lies Öffne Benutz Reparier Schalt aus
Schlüssel

Spitzen-Software- und Buchangebote im Heft