

AMIGA

SPIELE

Diskette

im Heft

DISC

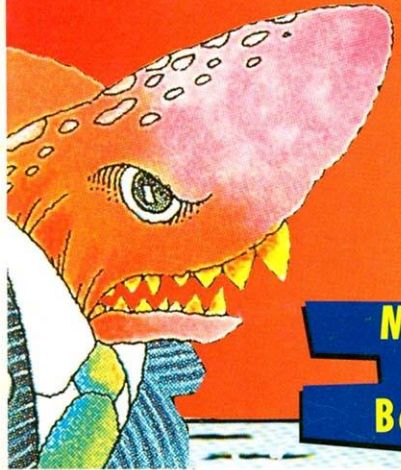
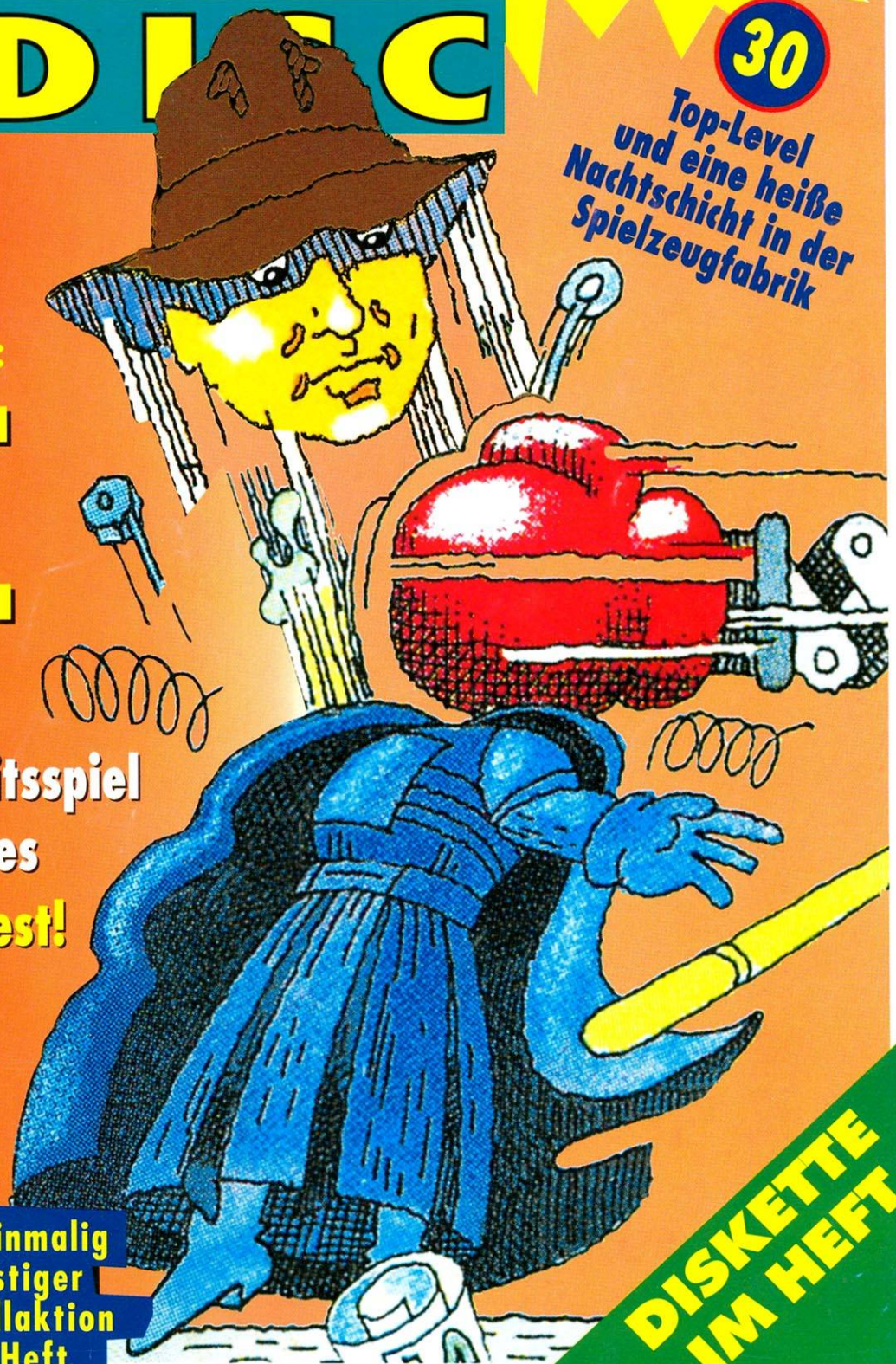
30

Top-Level
und eine heiße
Nachtschicht in der
Spielzeugfabrik

EXKLUSIV:

NIGHT SHIFT

Das Geschicklichkeitsspiel
von Lucasfilm Games
Zähmen Sie das Biest!



Mit einmalig
günstiger
Bestellaktion
im Heft

**DISKETTE
IM HEFT**

Eigentlich sind Sie ein armer Schlucker: Als Schichtarbeiter in der Firma »Industrial Might and Logic Ltd.« müssen Sie eine verrückt gewordene Maschine betreuen: das BIEST. Es ist völlig aus Schrott zusammengebaut, muß permanent gewartet werden und sollte eigentlich Spielzeugpuppen herstellen.

Binghams Interaktive Entwicklungsmaschine für Spielzeug und Träume (BIEST) ist eine autarke, ökologisch harmlose Produktions-Einheit zur Herstellung von Spielzeugpuppen. Es besteht lediglich aus Mechanik und ist aus alten Gebrauchtteilen hergestellt. Deswegen muß es ständig gewartet werden, um die Produktions-Quote zu sichern. Spielzeugpuppen werden in zwei Teilen hergestellt, Kopf und Körper, die danach zusammengesetzt werden.

Der Produktionsablauf, der zu überwachen ist, sieht folgendermaßen aus:

- Rohmaterialverarbeitung, um Plastikmasse herzustellen.
- Plastikmasse in Kopfform und Körperform pressen.
- Kopf und Körper bemalen und trocknen
- Zusammensetzen von passendem Kopf und Körper
- Verpacken der fertigen Puppe.

Allgemeines

Der Arbeitgeber ist »Industrial Might and Logic Ltd.« (kurz IML). Der Arbeitnehmer ist F. Fixit (im folgenden »Arbeitnehmer«). Der Arbeitnehmer wurde von IML eingestellt als Produktionsassistent für die Nachtschicht.

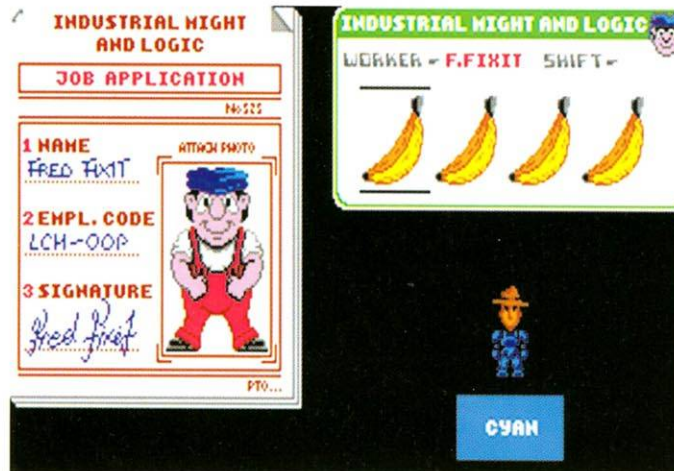
Arbeitsbeginn

Jeder Arbeitnehmer erhält eine IML-Sicherheitskarte, die auf der Rückseite unterschrieben werden muß. Nur mit dieser Karte wird Einlaß auf das Firmengelände und zu den einzelnen Schichten gewährt.

Beim Betreten von IML muß der Arbeitnehmer erst seine Karte vorlegen. Als nächstes wird der diensthabende Sicherheitsbeamte ein Spielzeug und eine Farbe vorzeigen. Der Arbeitnehmer muß nun den vierstelligen Code, passend zu Spielzeug und Farbe, eingeben. Für den Fall, daß der Arbeitnehmer sich nicht die Codes merken kann, erhält er eine IML-Sicherheits-Tabelle, die alle Codes aufzählt.

Night Shift

Das BIEST ist los!



1 Beim Programmstart findet die erste Sicherheitsabfrage statt.

Arbeitsablauf

Der Arbeitnehmer wird sich vor Arbeitsbeginn beim Vorarbeiter um 21.00 Uhr melden. Der Vorarbeiter wird dem Arbeitnehmer eine Liste der Spielzeuge aushändigen (den »Schichtauftrag«),

zahlt. Wenn der Arbeitnehmer mehr Puppen herstellt, als im Schichtauftrag aufgeführt ist, werden Boni ausgezahlt. Wenn jedoch der Arbeitnehmer den Schichtauftrag nicht erfüllt, wird der Arbeitsvertrag aufgelöst. IML behält sich vor, das Gehalt für falsch produzierte Puppen und andere Fehler des Arbeitnehmers zu kürzen. Die verstrichene Zeit einer Schicht wird mittels der Schichtkerze angezeigt.

Sicherheitsabsperungen

Das BIEST ist eine komplexe und sensible Maschine, deren Bedienung und Wartung nicht einfach ist. Deswegen ist dem Arbeitnehmer nur der Zutritt zu bestimmten Teilen des BIESTs erlaubt, bis er sein Geschick im Umgang mit der Maschine bewiesen hat. Gesperrte Bereiche des BIESTs sind mit Plastikplatten abgedeckt, die der Arbeitnehmer nicht entfernen darf. Diese abgesperrten Bereiche arbeiten vollautomatisch. Wenn der Arbeitnehmer genug Erfahrung gesammelt hat, indem er mehrere Schichtaufträge erfüllt hat, werden nach und nach die Absperungen entfernt, bis der Arbeitnehmer die gesamte Kontrolle über das BIEST hat. Je erfolgreicher ein Arbeitnehmer ist, desto weniger Sicherheitsabsperungen gibt es auf dem BIEST.

AMIGA- Magazin 11/93

Im neuen AMIGA-Magazin stehen diesmal eine Reihe interessanter Softwareneuerungen auf dem Prüfstand.

Sie erfahren, was der Editor »CygnusEd 3.5« und der C-Compiler »SAS-C V.6.5« leisten. Außerdem werden die Büroprogramme »InterWrite«, »InterSpread« und »InterBase« detailliert beschrieben. Ausführliche Testberichte finden Sie auch über das 24-Bit-Malprogramm »TruePaint« und die beiden Kompositionsprogramme »Deluxe Music Construction Set 2.0« und »OctaMED 5.0«.

Ab 27.10.1993 liegt die November-Ausgabe des AMIGA-Magazins für Sie am Kiosk.

die während der Schicht und bis zum Schichtende um 4.00 Uhr zu produzieren sind.

Der Arbeitnehmer wird die Puppen, die in dem Schichtauftrag aufgeführt sind, herstellen und dabei auch das BIEST warten und reparieren. Das Gehalt wird während der Schicht ausge-

Sicherheitsfreigabe zu den einzelnen Schichten

Wenn der Arbeitnehmer den Schichtauftrag ordnungsgemäß erfüllt hat, erhält er vom Vorarbeiter einen Sicherheits-Code für die nächste Schicht. Dieser Sicherheits-Code, dargestellt durch vier Fruchtsymbole auf der Sicherheitskarte, ist einmalig für die jeweilige Schicht festgelegt.

Unter keinen Umständen darf der Arbeitnehmer diesen Code ohne Vorgabe des Vorarbeiters zufallsmäßig ändern.

Eine solche Änderung könnte den Arbeitnehmer für eine Schicht einteilen, für die der Arbeitnehmer noch nicht qualifiziert ist. Dabei könnten am BIEST und dem Arbeitnehmer Schäden entstehen, für die IML keine Haftung übernimmt.

Werkzeuge

Für die Wartung des BIESTs werden speziell angepaßte Werkzeuge benötigt. Diese findet man im Werkzeugkasten, der allen Arbeitnehmern zur Verfügung gestellt wird. Wenn der Werkzeugkasten leer ist, wurden die Werkzeuge wahrscheinlich während einer früheren Schicht benutzt und sind nun irgendwo auf dem BIEST verstreut.

Der Spezial-Werkzeugkasten, eine von IMLs erfolgreichsten Er-



findungen, hat drei kleine Fenster an der Seite, und das Werkzeug, das sich im mittleren Fenster befindet, wird automatisch vom Kasten ausgeworfen, wenn es der

Werkzeuge



Schraubenschlüssel

Wird benutzt, um Schrauben festzuziehen (oder zu lockern)



Streichholz

Ideal, um Dinge anzuzünden.



Heliumballon

Läßt den Arbeitnehmer am BIEST nach oben schweben.



Regenschirm

Wirkt genau entgegengesetzt wie der Ballon.



Staubsauger

Von IML zur Bekämpfung von Ungeziefer angepaßt.



Venusfalle

Teil eines neuen Experiments zur Ungeziefer-Bekämpfung.

Arbeitnehmer anfordert. Da der Werkzeugkasten innen größer ist als außen, kann er fast unbegrenzt viele Werkzeuge aufbewahren (und hat für diese Fähigkeit auch zahlreiche Industriepreise gewonnen).

Der Werkzeugkasten nimmt herumliegende Werkzeuge automatisch auf, an denen der Arbeitnehmer vorbei läuft, wenn er seinen Dienst am BIEST tut.

Achtung: Alle Werkzeuge sind biologisch abbaubar. Dummerweise ist diese Technologie noch nicht ganz ausgereift, so daß die Werkzeuge nur ein einziges Mal benutzt werden können.

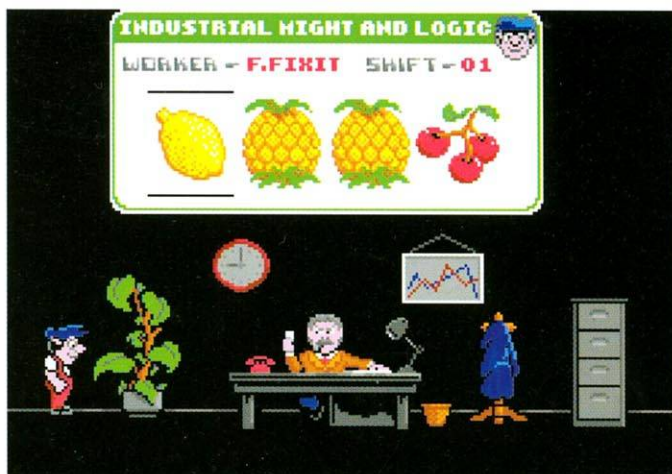
Dank der ungewöhnlichen Bauweise des BIESTs muß der Arbeitnehmer mit den Werkzeugen etwas experimentieren. Manche Werkzeuge sind für bestimmte Aufgaben effektiver als andere.

Sicherheit

Der Arbeitnehmer wird alle Sicherheitsregeln und Zusatzregeln befolgen. Insbesondere wird der Arbeitnehmer auf alle Rohmaterialien achten, die in das BIEST geleitet werden.

Das BIEST

Alle Arbeitsprozesse des BIESTs finden im Inneren der Maschine statt, bis auf den tatsächlichen Produktionsprozeß, der sich an der vorderen Außenseite abspielt.



2 Hier erhalten Sie von Ihrem Boss Ihren Schichtauftrag und Ihre Sicherheitskennung.

untenstehenden Zeichnung erläutert.

Als unglückliches Nebenprodukt der diversen Verarbeitungsmethoden von Industriemüll werden kleine, pelzige Kreaturen angelockt, die wir als Lemminge bezeichnen. Achtung: sie sehen süß aus, aber sie stören den Arbeitsablauf gewaltig. Halten Sie das BIEST möglichst frei von Lemmingen.

Jaja! Einfacher gesagt als getan! Wir haben zwei verschiedene

daß man die Wanne leeren und neu anmischen muß. Die Weibchen, wir nennen sie Jodee, scheinen die Arbeiter am BIEST zu mögen und klammern sich bei jeder sich bietenden Gelegenheit an ihnen fest. Dies macht die Arbeiter sehr viel langsamer und behindert sie an der Erfüllung der Quote. Wir haben verschiedene Methoden ausprobiert, dieses Ungeziefer los zu werden.

Interne Prozesse des BIESTs übernehmen im wesentlichen die

Und nun zu den einzelnen Bauteilen des BIESTs und ihren Besonderheiten bei der Bedienung.

Stromerzeugung

Die verschiedenen Komponenten des BIESTs werden entweder durch den Dampf eines Boilers oder Strom aus einer Batterie angetrieben. Die Stromleitungen im Inneren des BIESTs sind sehr komplex verlegt, die Arbeiter werden aber eine Reihe von elektrischen Steckern an der Außenseite erkennen. Diese sind immer in der Nähe der passenden Steckdosen, welche wiederum per Kabel an die Batterien angeschlossen sind. Wird der Stecker in eine Dose implementiert, beginnt die entsprechende Einheit

So starten Sie Night Shift

Spielstart

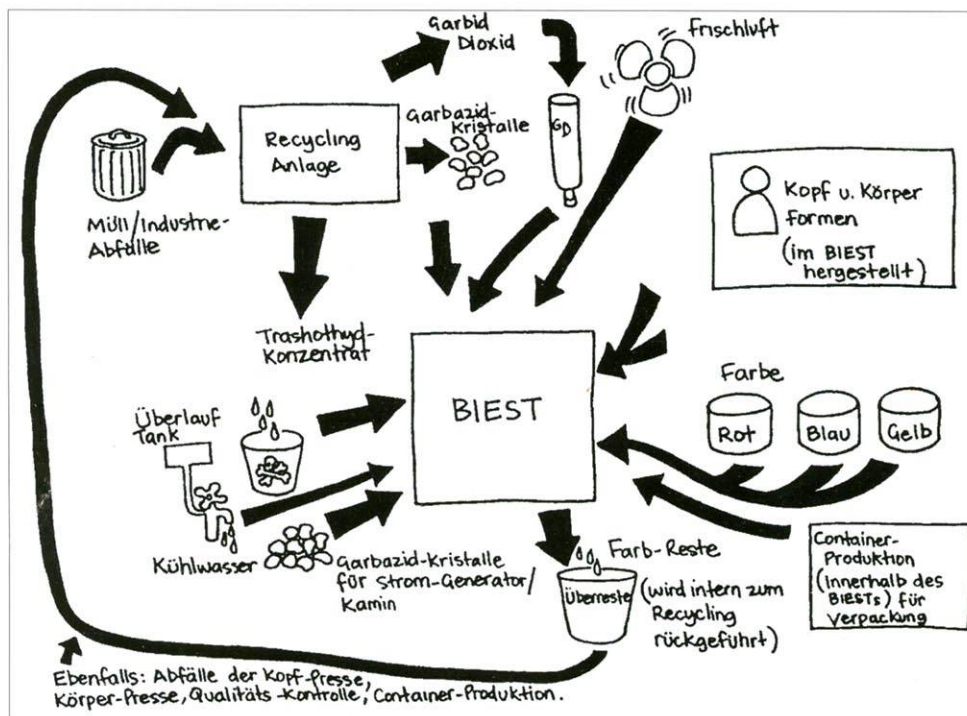
Bitte legen Sie sich als erstes eine Kopie der Originaldiskette an und verwahren Sie das Original an einem sicheren Ort. Die Diskette ist nicht kopiergeschützt. Sehen Sie im Handbuch Ihres Computers nach, wie man eine Diskette kopiert.

Um Night Shift von Diskette aus zu spielen, schalten Sie den Amiga ein, ohne eine Diskette eingelegt zu haben. Wenn der Computer dann die »Workbench« verlangt, legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk. Night Shift lädt nun automatisch.

Um Night Shift auf Festplatte zu installieren, booten Sie entweder von Diskette oder Festplatte die Workbench. Öffnen Sie das Verzeichnis, in dem Sie Night Shift installieren wollen. Legen Sie die Night-Shift-Diskette in eines der Laufwerke und doppelklicken Sie auf das IML-Symbol. Nehmen Sie nun die Night-Shift-Schublade mit der Maus (anklicken und Knopf festhalten) und ziehen Sie in das Fenster der Festplatte. Nun müssen Sie nur noch warten, bis der Amiga den Kopiervorgang abgeschlossen hat.

Um Night Shift von Festplatte zu spielen öffnen Sie die Night-Shift-Schublade und doppelklicken auf das IML-Symbol.

Achtung: Hat Ihr Amiga nur 512 KByte RAM, müssen Sie auf Festplattenbetrieb und alle externen Laufwerke verzichten. Bei Festplattenbetrieb sollten Sie darauf achten, daß keine anderen Programme aktiv sind, wenn Sie Night Shift starten - es ist nicht multitasking-fähig!



Diese Anleitung beschäftigt sich nicht mit der internen Funktionsweise des BIESTs, lediglich mit den von außen erreichbaren Elementen. Zum Verständnis sind die internen Prozesse in der

ne Typen beobachtet - die Männchen tendieren dazu, verspielt quer über die Maschine zu springen. Wir haben sie Cliff genannt. Cliff Lemminge legen Schalter um, schrauben Bolzen los, drehen an Reglern rum und tun auch sonst alles mögliche, was bei der Arbeit aufhält. Ihr beliebtester Trick ist es, die Farbe in der Farbwanne zu ändern, so

Funktion, die Vorderseite mit den diversen Elementen zu versorgen, die notwendig sind um die IML-Puppen herzustellen.

Die Benutzung sensibler Materialien im BIEST verlangt, daß sich alle Mitarbeiter an die Produktionsstandards halten.

mit der Arbeit (vorrausgesetzt, die Batterien sind geladen).

Brennkammer

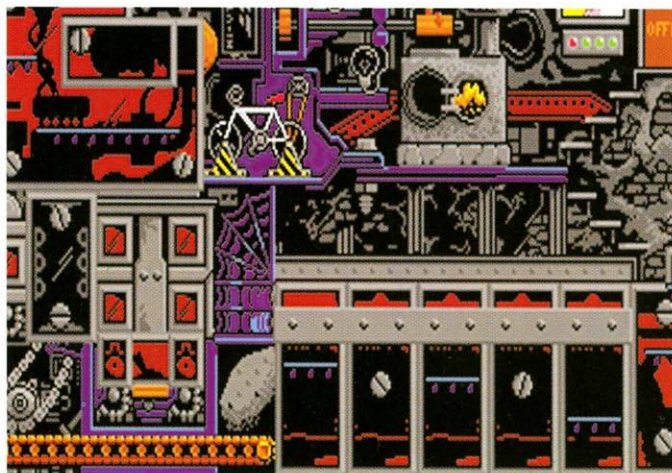
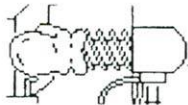
Die Brennkammer erhitzt einen großen Boiler mit Wasser, der wiederum den Dampf erzeugt, um mehrere Elemente des BIESTs zu betreiben. Der Kamin verheizt Garbazid-Kristalle, die von einem Förderband direkt in die Kammer eingeworfen werden.

Plastikmassenproduktion

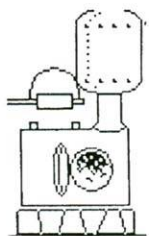
Das BIEST verwendet drei Materialien, um die Plastikmasse für die Spielzeugpuppen herzustellen. Jeder dieser Rohstoffe wird im BIEST als Nebenprodukt des Abfallrecyclings gewonnen. Es handelt sich um Garbazid-Kristalle, Garbid-Dioxid und Trashothyd-Konzentrat.

Verfestigerproduktion

Diese Komponente wurde aus einer Reihe von Gegenständen gebaut, die aus einem Chemielabor einer Universität ausgemustert wurden. Mit ihnen wird aus Garbazid-Kristallen ein flüssiger Verfestiger für die Plastikmasse gewonnen. Die Flamme, mit der die Kristalle erhitzt werden, kann vom Arbeiter mittels eines Schalters zur Gasregulierung an der rechten unteren Seite eingestellt werden.



3 So sieht der erste Level von Night Shift aus. Zuerst müssen Sie auf das Fahrrad, um Strom zu erzeugen.



Die Größe der Flamme hängt von der Schalterstellung ab. Vorsicht! Die Flüssigkeit darf niemals überkochen.

Das Förderband, das frische Kristalle in die Verfestigerproduktion nachwirft, muß eingesteckt sein, ansonsten schaltet diese Einheit ab, und es wird keine Plastikmasse mehr produziert.

Ausdehnerproduktion

Vermischt Garbid-Dioxid mit Luft, um ein Ausdehnergas zu produzieren, das die Plastikmasse aufbläst und leichter macht.

Arbeiter sollten sicherstellen, daß beide Ballone aufgeblasen sind, um eine gleichmäßige Mischung zu gewährleisten.

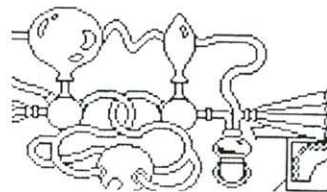
Flüssigkonzentratproduktion

Pumpt das Trashothyd-Konzentrat in den Plastikmassenbereiter. Arbeiter sollten das Ventil und den Pumphebel bedienen, um einen ständigen Fluß des Konzentrats in den Bereiter zu gewährleisten.

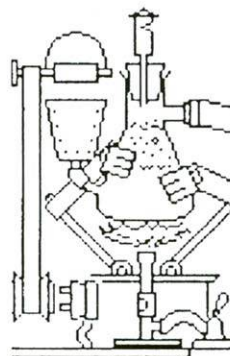
Plastikmassenbereiter

Das Herz dieser Einheit ist eine alte

Waschmaschinentrommel, die bei der BlitzSaubere-Reinigung ausrangiert wurde. Jetzt vermischt sie die drei vorbereiteten Rohstoffe. Angetrieben wird sie von einem dampfgetriebenen Kolben. Das Endprodukt ist die klebrige Plastikmasse, die für die Herstellung der Puppen benutzt wird. Der Mischvorgang kann von außen betrachtet werden. Die Nockenwelle, die die fertige



Masse aus dem Bereiter entnimmt, wird direkt vom Kopfformwähler nebenan angetrieben. Wenn alle Ausgangsstoffe nicht im korrekten Verhältnis eingefüllt werden, produziert der Bereiter kleine Klumpen der Plastikmasse, die wiederum auf eines von zwei Postsortierfließbänder fallen. Durch Umlegen von Schaltern direkt über den Fließbändern kann die Masse entweder in die Kopfpresse oder in den Müllschlucker in der Mitte geleitet werden. Wenn die Ausgangsstoffe nicht im korrekten Verhältnis angeliefert werden,



Die IML-Dekodiertabelle

Sicherheitskontrolle

Industrial Might & Logic hat sehr strenge Sicherheitsbestimmungen. Nur autorisiertes Personal darf das BIEST betreten. Wenn Ihnen auf dem Bildschirm ein Spielzeug angezeigt wird, stellen Sie dieses anhand der nebenstehenden Abbildung zusammen, so daß Sie ein Buchstabenpaar erhalten. Mit diesem können Sie nun unten auf der Tabelle unter der ebenfalls auf dem Bildschirm angegebenen Farbe Ihren Sicherheits-Code ablesen. Die Buchstaben des Codes stehen für: **A**nanas, **B**anane, **K**irsche, **P**flaume, und **Z**itrone. Benutzen Sie nun Joystick oder Tastatur, um die vier Fruchtsymbole auf der Sicherheitskarte am Bildschirm genauso einzustellen, daß sie Ihrem Code entspricht. Haben Sie alle vier Symbole eingestellt, drücken Sie <Return>. Der IML-Sicherheitscomputer zeigt Ihnen an, ob Sie bei der Einstellung einen Fehler gemacht haben und gibt Ihnen gegebenenfalls eine weitere Chance.

Grün Weiß Gelb Rot Cyan Blau



AA	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	JJ	KK	LL	MM	NN	OO	PP	QQ	RR	SS	TT	UU	VV	WW	XX	YY	ZZ
AB	BC	CD	DE	EF	FG	GH	HI	IJ	JK	KL	LM	MN	NO	OA	PB	PC	PD	PE	PF	PG	PH	PI	PJ	PK	PL
AC	BD	CE	DF	EG	FH	GI	HJ	IK	JL	KM	LN	MO	NA	OB	PC	PD	PE	PF	PG	PH	PI	PJ	PK	PL	PM
AD	BE	CF	DG	EH	FI	GJ	HK	IL	JM	KN	LO	MA	NB	OC	PD	PE	PF	PG	PH	PI	PJ	PK	PL	PM	PN
AE	BF	CG	DH	EI	FJ	GK	HL	IM	JN	KO	LA	MB	NC	OD	PE	PF	PG	PH	PI	PJ	PK	PL	PM	PN	PO
AF	BG	CH	DI	EJ	FK	GL	HM	IN	JO	KA	LB	MC	ND	OE	PF	PG	PH	PI	PJ	PK	PL	PM	PN	PO	PP
AG	BH	CI	DJ	EK	FL	GM	HN	IO	JA	KB	LC	MD	NE	OF	PG	PH	PI	PJ	PK	PL	PM	PN	PO	PP	PQ
AH	BI	CJ	DK	EL	FM	GN	HO	IA	JB	KC	LD	ME	NF	OG	PH	PI	PJ	PK	PL	PM	PN	PO	PP	PQ	PR
AI	BJ	CK	DL	EM	FN	GO	HA	IB	JC	KD	LE	MF	NG	OH	PI	PJ	PK	PL	PM	PN	PO	PP	PQ	PR	PS
AJ	BK	CL	DM	EN	FO	GA	HB	IC	JD	KE	LF	MG	NH	OI	PJ	PK	PL	PM	PN	PO	PP	PQ	PR	PS	PT
AK	BL	CM	DN	EO	FA	GB	HC	ID	JE	KF	LG	MH	NI	OJ	PK	PL	PM	PN	PO	PP	PQ	PR	PS	PT	PU
AL	BM	CN	DO	EA	FB	GC	HD	IE	JF	KG	LH	MI	NJ	OK	PL	PM	PN	PO	PP	PQ	PR	PS	PT	PU	PV
AM	BN	CO	DA	EB	FC	GD	HE	IF	JG	KH	LI	MJ	NK	OL	PM	PN	PO	PP	PQ	PR	PS	PT	PU	PV	PW
AN	BO	CA	DB	EC	FD	GE	HF	IG	JH	KI	LJ	MK	NL	OM	PN	PO	PP	PQ	PR	PS	PT	PU	PV	PW	PX
AO	BA	CB	DC	ED	FE	GF	HG	IH	JI	KJ	LK	ML	NM	ON	PO	PP	PQ	PR	PS	PT	PU	PV	PW	PX	PY

Niemand lacht, wenn dieser Pirat mit Puppen spielt.



Er bereitet Guybrush ziemlich Kopfschmerzen

Guybrush ist ein alter Langweiler geworden, der immer noch die Geschichte von Monkey Island I erzählt. Wenn der Junge nicht bald eine neue Aufgabe findet, wird ihm bald keiner mehr einen steifen Grog spendieren.

Rache ist sein Markenzeichen™

Im ersten Teil wurden LeChucks Heiratspläne mit einer Ladung Malzbier vereitelt. Jetzt hat er neue Pläne: Rache, Rache und nochmals Rache an Guybrush Threepwood. Gar fürchterliche Rache...

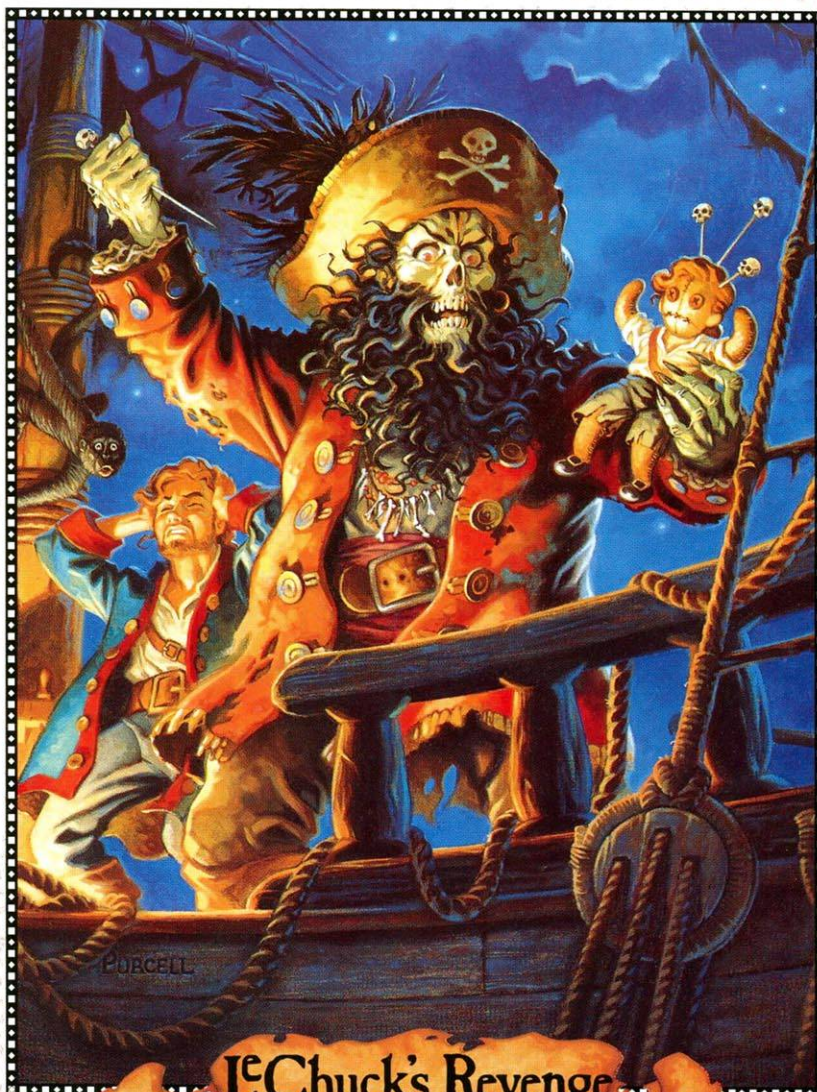
Wer kommt ran an den Großen Preis?

Dieser sagenumwobene Schatz der Meere ist noch zu haben. Es steht mehr auf dem Spiel, als Reichtum; für Guybrush ist es die letzte Chance, zu beweisen, daß er ein echter Pirat, Seeräuber, Schrecken der Meere, Freibeuter, Störbecker, Grogtrinker, Geisterjäger, blah, blah, blah...

Erhältlich für IBM™

AT oder Kompatible

(5.25" oder 3.5") Unterstützt: VGA/MCGA 256 Farben AdLib™, Roland™, Soundblaster™ und Soundmaster™ II Soundkarten Harddisk required Amiga™



LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2



Wir enthüllen viele Geheimnisse des ersten Teils.



Bevor wir's vergessen: Komplett in Deutsch!



Mehr Puzzles, mehr Spannung, mehr Albernheiten.

Die Bildschirmfotos sind nur für die IBM PC VGA-Version repräsentativ. Die mit TM gekennzeichneten Begriffe sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

LucasArts™
Lucasfilm™ Games

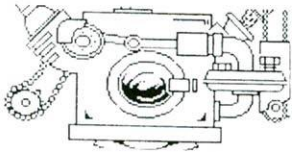
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Schweiz; Thali AG • Österreich: Darius und Karasoft

Published by Softgold

Info-Hotline: Telefon 02131/ 660238

Informationen auch auf BTX-Seite *63636

kommt irgend etwas anderes als die Plastikmasse aus dem Bereiter. Der Arbeiter sollte dann alle Produktionsabläufe vorher nach dem Fehler absuchen. Außerdem sollte der Arbeiter wissen, daß der Bereiter großen Vibrationen ausgesetzt ist, und somit die Schrauben in seiner Umgebung öfters auf korrekten Sitz geprüft werden sollten, damit kein Dampf entweichen kann.



Puppenformen

Die Plastikmasse wird in zwei Puppenformen gefüllt - eine für den Kopf und eine für den Körper der Puppe. Danach wird die Plastikmasse unter großem Druck gepreßt, damit sie die Form der Form annimmt.

Kopfformwähler

Bis zu 6 Kopfformen sind während einer Schicht einsatzbereit. Diese werden innerhalb des BIESTs an sich drehenden Drähten aufbewahrt. Ein Loch in der Vorderseite erlaubt dem Arbeiter in das BIEST zu sehen und die Formen zu betrachten. Die Richtung der Drehung kann der Arbeiter durch einen Schalter direkt neben dem Kontrollfenster einstellen. Wenn eine Form im Loch zu sehen ist, hält die Drehung für einen Augenblick an. Jetzt kann der Arbeiter an der Schnur ziehen (auf der anderen Seite des Kontrollfensters), um die Form auszuwählen. Die Form fällt dann durch einen Schacht in die Kopfpresse. Ist schon eine Form in der Presse, wird die neue Form nicht freigegeben und die Rotation fortgesetzt. Aufgepaßt! Das BIEST scheint sich manchmal von selbst Formen auszusuchen. Dann gehen die falschen Köpfe oder Körper in Produktion, was zu seltsamen Ergebnissen führt. Diese Kiste hat wohl ihren eigenen Willen. Die sich drehenden Drähte sind an die Ausgabeventile des Plastikmassenbereiters angeschlossen. Deswegen ist es wichtig, daß der Kopfformwähler in Betrieb bleibt, weil sonst keine Plastikmasse mehr in den Arbeitsprozeß gelangt.

Körperformwähler

Die Körperformen, die für die aktuelle Schicht bereit stehen, werden ebenfalls innerhalb des BIESTs an einem sich drehenden Draht aufgehängt aufbewahrt.

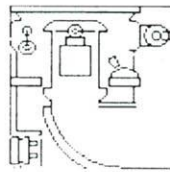
Kopfpresse

Die gewünschte Kopfform wird automatisch über einer Falltür befestigt, während die Plastikmasse aus dem Bereiter in sie

hineinfällt. Ein großer Boxhandschuh wird benutzt um den fertigen Kopf aus der Form zu schlagen. Eine Zählleinheit erlaubt es, daß mit jeder Form eine vorherbestimmte Anzahl von Köpfen produziert wird, bevor sich eine Falltür öffnet, die die Form nach unten rutschen läßt um sie zu recyceln. Die Zählleinheit ist die große Anzeige mit fünf markierten Positionen und einer Stange an einer dieser fünf Positionen. Die Stange zeigt an, wieviele Köpfe produziert werden können, bevor sich die Falltür öffnet. Je höher die Stange, desto mehr Köpfe. Arbeiter können die Position der Stange mittels des Sprungbretts an der Seite der Zählleinheit durch Springen einstellen (Teile dieser Einheit stammen übrigens aus einem »Hau den Lukas« vom letzten Jahrmarkt).

Einfärbereinheit

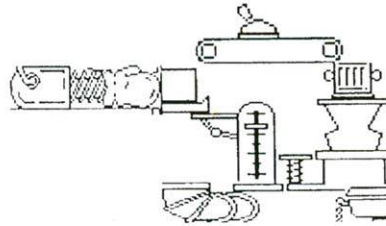
Die Puppenköpfe und -körper werden mit der Farbe besprüht, die gerade in der Farbwanne vorhanden ist. Der Arbeiter muß sicherstellen, daß der Hahn zu den Sprühdüsen geöffnet ist, damit Farbe auf die Puppen aufgetragen wird.



Nach dem Bemalen werden die Teile von einem großen Ventilator getrocknet, ansonsten läuft die Farbe von den Puppen ab.

Endmontage

Ein Kopf und ein Körper werden in der Endmontage zusammengeklebt, wodurch die fertige Puppe entsteht. Diese Einheit



war schon längere Zeit als Flaschenabfüllanlage bei einer Molkerei in Benutzung. Ein Kopf kommt von rechts auf einem Fließband an, ein Körper von links. Sobald sie die Mitte erreichen, werden sie von zwei großen Vakuumpumpen angesaugt und auf weitere Fließbänder abgelegt. Um auszuschießen, daß Köpfe mit falschen Körpern verbunden werden, kann der Arbeiter die Position der Körperpumpe auf eines von zwei Fließbändern einstellen, um die Möglichkeit einer »letzten Rettung« zu geben. Eines der beiden Puppenteile (normalerweise ein Körper) fällt in die

Das Options-Menü

Wenn Sie die Taste F2 drücken (nicht während einer Schicht, sondern bevor Sie zu Frank ins Büro zitiert werden), erscheint ein Menü mit folgenden Optionen:

NO. OF PLAYERS (1)	(Zahl der Spieler)
PLAYER 1 CONTROLS	(Steuerung Spieler 1)
PLAYER 2 CONTROLS	(Steuerung Spieler 2)
PRACTICE FIRST SHIFT	(Erste Schicht üben)
DONE	(Ende, zurück zum Spiel)

Um einen Menüpunkt auszuwählen, bewegen Sie den Leuchtbalken mit den Cursor-Tasten und drücken <Return>.

NO. OF PLAYER (1)

Hier stellen Sie die Zahl der Spieler ein. Auswählen dieses Menüpunkts schaltet von einem auf zwei Spieler oder wieder zurück auf einen.

PLAYER 1/2 CONTROLS

Je nach Computertyp können Sie hier einstellen, ob Sie mit Tastatur oder Joystick spielen. Auf den meisten Computern erscheint eine grafische Darstellung der Tastatur mit folgenden Optionen:

NEW - neue Tastaturbelegung für die Funktionen <Left> (nach links) <Right> (nach rechts) <Jump> (springen) <Kick left> (links treten) <Kick right> (rechts treten) <Use tool> (Werkzeug benutzen) und <Enter toolie mode> (auf Werkzeugkasten umschalten).

RESET	- zur normalen Tastaturbelegung zurückkehren.
DONE	- das Menü verlassen
LOAD	- Tastaturbelegung von Diskette laden
SAVE	- Tastaturbelegung auf Diskette speichern
JOYSTICK A	- Joystick A oder B für die Spieler auswählen

PRACTICE FIRST SHIFT

Erlaubt Ihnen, die erste Schicht ohne Zeitlimit zu spielen, um das BIEST kennenzulernen. Drücken Sie <Esc> oder <F8> um die Übungs-Schicht wieder zu verlassen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Albert Absmeier - verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler
Textchef: Jens Maasberg

Koordination: Jan Ippen, Axel Pretzsch, Thilo Röscheisen, Martin Jobst, Horst Mitmannsgruber (alle IPV GmbH)

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 Handelsaufgabe: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb, 85386 Eching

Bezugsmöglichkeiten: Markt & Technik Leserservice, Postfach 1304, 85531 Haar. Bestellungen nimmt der Verlag entgegen.

Verkaufspreis: Die Einzelausgabe kostet DM 19,80.

Druck: Konradin Druck GmbH, Kohlhammerstr. 1-15, 70771 Leinfelden

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

Might and Magic III

Die
Inseln
von
Terra

Fühle die Kraft. Erlebe die Magie. Führen Sie eine Gruppe ausgesuchter Abenteurer zu einem Rendezvous mit dem legendären Zauberer Corak.

Von finsternen, moderigen Verliessen, durch Korridore aus gehauenen Stein und Holz, und weiter zu den erhabenen gefrorenen Gipfeln von Terra, wo Sie die Geheimnisse lüften werden, die das exotische Land im großen Meer umgeben.

Bizarre und hinterhältige Kreaturen werden Sie auf Ihrem Weg und in vielen Städten und Schlössern herausfordern. Terra erwartet Sie... seien Sie bereit, von ihrer Magie verzaubert zu werden und von ihrer mächtigen Kraft geprüft zu werden.

HÖREN und SEHEN Sie Might & Magic III. Noch nie zuvor konnten Sie ein Spiel derart ERLEBEN.

Eine
Jon Van Caneghem
Produktion



Erhältlich für IBM™-PC
640 kB Minimum • Festplatte wird benötigt • Unterstützt VGA/ MCGA/ 256 Farben sowie EGA • Adlib™, PC-Soundman™, Roland™, Soundblaster™-Soundkarten

und Commodore Amiga™



Die Bildschirmfotos sind nur für die IBM-PC VGA256 Farben Version repräsentativ.
Alle in dieser Anzeige genannten Trademarks sind eingetragenen Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

Published by SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, w4044 Kaarst 2, Info-Hotline: 02131/ 660238 • Informationen auch auf BTX-Seite ★ 63636

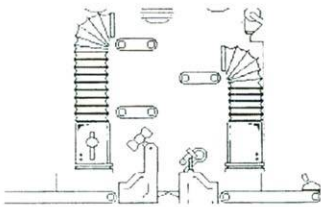
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, w4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG

NEW
WORLD
COMPUTING™

Endmontage. Eine Tube »Superkleber« quetscht automatisch den benötigten Industrieklebstoff auf das Teil. Danach fällt der zweite Teil (normalerweise der Kopf) in die Endmontage auf das erste Teil. Nun drückt ein Hammer das obere Teil auf das Untere. Danach wird die fertige Puppe auf das untere Förderband abgelassen. Ist bis hierhin nichts schiefgelaufen, hat die fertige Puppe zusammenpassenden Kopf und Körper in identischer Farbe. Ist die Puppe nicht korrekt, kann die Qualitätskontrolle etwaige Fehler beseitigen.

Qualitätskontrolle

Erkennt alle Puppen, die nicht korrekt zusammengesetzt worden sind. Das bedeutet insbesondere Puppen, mit unterschiedlich gefärbtem Kopf oder Körper, nicht zueinander passenden Kopf und Körper oder Puppen mit zwei Köpfen oder Körpern. Die fertige Puppe fällt in die Qualitätskontrolle (ein umgebauter Fernseher), fährt durch eine Abtasteinheit und landet auf



einer Falltür. Wenn die Puppe richtig zusammengesetzt ist, erscheint ein Haken auf der Abtasteinheit. Die Falltür öffnet sich, die Puppe gelangt in die Lagerverwaltung. Wenn die Puppe keine korrekte Körper- und Kopfkombination hat, erscheint auf dem Scanner ein X und die Puppe wird aus dem Fenster geworfen. Die Qualitätskontrolle achtet nicht auf den Schichtauftrag. Jede Puppe, die da durchläuft, hat zwar korrekten Kopf und Körper. Ob Sie aber diesen Puppentyp produzieren sollten, ist eine ganz andere Frage! Gut aufpassen, Frank wird da sehr leicht böse! Zeigen Sie Grips, wenn Sie eine falsche Puppe sehen, schalten Sie die Qualitätskontrolle mit dem Schalter an der Seite des Abtasters aus. Dadurch werden alle Puppen aus dem Fenster geworfen und landen beim Recycling. Allerdings werden diese Puppen nicht von Ihrem Gehalt abgezogen.

Lagerverwaltung

Diese Einheit (entwickelt aus einem alten Kalender, der in einer Bank hing) zeigt an, wieviele Puppen aus dem aktuellen Schichtauftrag noch zu produzieren sind. Während die Puppe

durch die Lagerverwaltung fällt, läuft sie an mehreren Abtastern und Sensoren vorbei, die wiederum einen Satz komplizierter Zahnräder antreiben. Wenn die Puppe den Anforderungen des Schichtauftrags entspricht, zählt der Verwalter um eins herunter.

Sobald der Verwalter »Null« anzeigt, schaltet sich die Qualitätskontrolle automatisch ab, da ja der Schichtauftrag erfüllt wurde. Die Kontrolle kann nicht wieder eingeschaltet werden solange der Verwalter Null anzeigt. Wenn also noch Zeit in der Schicht übrig ist, warum nicht einfach die Zahl am Verwalter von Hand erhöhen, um noch ein paar Puppen zu produzieren und einen guten Bonus rauszuschlagen.

Verpackung

Sobald eine Puppe durch die Lagerverwaltung gelaufen ist, muß sie in eine der hölzernen Kisten verpackt werden. Alte Möbel werden im Inneren des BIESTs recycelt um die großen Kisten am unteren Ende der Maschine herzustellen. Jede Kiste hat an der Seite einen großen Aufkleber, der anzeigt, welche Puppen in diese Kisten gehören. Hier ist noch eine Möglichkeit, etwas Extra-Geld rauszuschlagen. IML zählt Boni für das ordnungsgemäße Verpacken. Wenn Sie also eine Puppe zusammenbauen, die in keine der Kisten paßt, packen Sie sie in die Kiste »Verschiedenes«, die man an großen Fragezeichen auf der Seite erkennt.

Wenn Sie das BIEST zum ersten Mal bedienen, hier ein paar generelle Grundregeln:

Achten Sie auf die Codes auf der Sicherheitskarte. Mit den Codes können Sie später zu höheren Schichten zurückkehren, wenn notwendig. Sie können die vier Fruchtsymbole jedesmal ändern, wenn Sie die Karte sehen.

Achten Sie sorgfältig auf den Schichtauftrag für jede Schicht. Er enthält die Anzahl und den Typ der Puppen, die Sie während der Schicht produzieren müssen. Wenn Sie den Auftrag nicht erfüllen, werden Sie entlassen.

Experimentieren Sie mit den einzelnen Teilen des BIESTs und sehen Sie, welche Auswirkungen sie haben und wie sie zusammenarbeiten.

Beschäftigen Sie sich nur mit den Teilen, die Sie sehen können. Manche Komponenten sind hinter Plastikwänden versteckt und können von Ihnen nicht bedient werden, solange Sie nicht mehr Erfahrung mit dem Rest der Maschine gesammelt haben.

Überprüfen Sie regelmäßig alle Teile der Maschine. Sie ist sehr unzuverlässig und geht öfter kaputt. Außerdem gibt es ab und zu Ungeziefer in der Fabrik, das das Funktionieren der Maschine beeinträchtigen könnte.

Hier noch ein paar zusätzliche Tricks und Tips zu einzelnen Spielelementen:

Fahrrad

Benutzen Sie kein Werkzeug, sondern Ihre Hände! Dann schwingen Sie sich automatisch auf das Rad. Nun schön gleichmäßig links und rechts treten. Am Anfang einer Schicht müssen Sie solange das Rad benutzen, bis die Lichter sehr schnell blinken (also die Batterien aufgeladen sind). Achtung: Wenn der Strom ausfällt, weil die Batterie leer ist, erst die Batterie wieder aufladen und dann sofort den Ofen wieder mit einem Streichholz anzünden!

Schalter-Typen

Richtungs-Schalter: Meist an Fließbändern um Richtung zu ändern.

Ein/Aus-Schalter: Entweder waagerecht oder senkrecht angeordnet.

Schalter am Brenner: Hat fünf Positionen. Die mittlere hält die aktuelle Temperatur, die anderen Einstellungen erhitzen die Mischung oder kühlen sie ab. Die Mischung sollte kochen, ohne daß Dampf austritt!

Schraube am Plastikmassenbereiter

Sobald Sie am oberen Ende des BIESTs ankommen, umgehend prüfen und bei Bedarf mit dem Schraubenschlüssel anziehen.

Stecker für Rohmaterial-einwurf

Stecker so schnell wie möglich einstecken, sonst tut sich gar nichts.

Farbwanne

Die Farben mischt man, indem man die Räder an den drei Tüben dreht. Es können nur folgende Farben gemischt werden: rot, blau, gelb, grün, braun. Mischen

Sie die Farben nur, wenn Sie laut Schichtauftrag Puppen bestimmter Farben (also keine farblosen) herstellen müssen, wenn Sie neue Farben anrühren wollen, müssen Sie die Wanne vorher leeren. Dazu ziehen Sie einfach an der Kette rechts neben dem blauen Farbrad.

Warnlichter

Diese Lichter befinden sich direkt unter Franks Büro. Es gibt vier Lichter, jedes betrifft einen bestimmten Bereich auf dem BIEST. Von links nach rechts stehen sie für:

- Die Rohmaterialien, den Plastikmassenbereiter und die beiden obersten Fließbänder.
- Die Farbe-Einheit.
- Die Trockner und die Fließbänder neben dem Kopf-Körper-Verbinder.
- Der Stromgenerator und die Qualitätskontrolle.

Wenn ein Problem in einer dieser vier Einheiten auftritt, blinkt die entsprechende Lampe rot. Ist alles in Ordnung, leuchtet sie normal grün.

Sirenen

Man kann sie zwar nicht sehen, aber umso besser hören. Es gibt zwei unterschiedliche Sirenen, die Probleme entweder am Plastikmassenbereiter oder am Stromgenerator melden.

Schichtaufträge

Achtung: Wenn ein Schichtauftrag weiße Puppen erwähnt, bedeutet das, daß die Farbe völlig egal ist. Das BIEST färbt die Dinger schon irgendwie ein.

Schicht 1:

- Fahrrad fahren, um Generator aufzuladen
- BIEST hochklettern, dampfende Schraube finden, wieder fest anziehen

Tastatur und Joystick-Kontrolle

	Joystick oben & Feuerknopf: Werkzeug benutzen	
Joystick links: nach links drehen	Joystick zentriert & Feuerknopf: springen	Joystick rechts: nach rechts drehen
Joystick links & unten: nach links treten	Joystick unten & Feuerknopf: Werkzeugkasten anwählen	Joystick rechts & unten: nach rechts treten
	Taste 5: Werkzeug benutzen	
Taste 4: nach links drehen	Taste 8: springen	Taste 6: nach rechts drehen
Taste 1: nach links treten	Leertaste: Werkzeugkasten anwählen	Taste 3: nach rechts treten

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

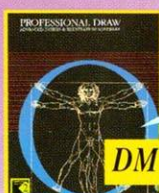


DM 398,-

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 Zellen • 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



DM 398,-

PAGE SETTER III

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

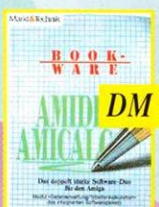


DM 198,-

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

AMIDEX UND AMICALC

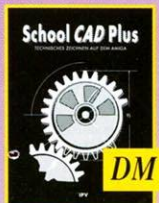
Original-Bookware von Markt & Technik: AMIDEX ist eine komfortable Dateiverwaltung mit integriertem Maskeneditor für jede denkbare Anwendung (Adressen-, Schallplatten-, Vereinsverwaltung etc.) AMICALC ist eine Tabellenkalkulation mit folgenden Features: Kalkulationsoberfläche mit mehr als 2500 Datenzellen • 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,-



DM 99,-

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,-

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! Händlerentfragen erwünscht! Clubmitgliedschaft: Jeder Besteller wird Mitglied im Gold Disk-Userclub, mit direktem Kontakt nach Kanada, spezieller Gold Disk-Hotline und einer Produkt- und Updateservice.

IPV DIREKT ☎ 089/54 38 263

COUPON

Bitte Coupon ausfüllen und senden an: IPV • Ippen & Pretzsch 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

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 beigefügt.
(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

HOTLINE

Sie können die Hotline zu bestimmten Zeiten telefonisch erreichen. Jeden Montag gibt es 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).

- In obere linke Ecke zum Rohmaterialwurf. Den Stecker in die Dose treten.
- Während die Produktion läuft, so viele Werkzeuge wie möglich für die nächsten Schichten aufsammeln.
- Beachten Sie die Laufrichtungen der einzelnen Fließbänder. In späteren Schichten müssen diese gegebenenfalls umgeschaltet werden.
- Stellen Sie sicher, daß bei den fertigen Puppen die Köpfe oben und Körper unten sind. Kommen die Puppen verkehrt herum aus dem BIEST, müssen Sie schnell zum Fließband über der Power Box (groß mit DANGER beschriftet) und das Fließband umschalten, um einen Körper los zu werden.

Schicht 2:

- Aufs Fahrrad und Strom erzeugen
- Alle Fließbänder überprüfen, gegebenenfalls Richtungen einstellen.

- Am BIEST hochklettern bis zu den Fließbändern über dem Mülleimer. Richtung ändern, wenn Plastikmasse im Mülleimer landet.
- Schraube prüfen. Wenn Dampf austritt, festziehen!
- Zum Rohmaterialwurf oben links springen, Stecker prüfen, gegebenenfalls hineintreten.
- Der Brenner muß eventuell angezündet oder eingestellt werden.
- Gleich wieder runter, um den Strom zu prüfen. Im Fall des Falles wieder aufs Fahrrad.

Schicht 3:

- Wie Schicht 2, allerdings müssen Sie jetzt die Farben mischen.
- Auf dem Weg nach oben drehen Sie das Rad an der Tube mit der Farbe, die die Puppen haben sollen.

Schicht 4:

- Wie Schicht 3, nur mehr Farben!
- Nicht vergessen, zwischen verschiedenen Farben die Wanne zu leeren, indem Sie an der Kette ziehen.

Schicht 5:

- Nun ist die Qualitätskontrolle (Q.K.) in Aktion.
- Zuerst mal lernen, wie man auf die einzelnen Teile der Q.K. springt und sie bedient.
- Wenn die Q.K. aktiviert ist, blinken auf ihr viele kleine Lichter. Sind diese aus, dann gleich mit dem Schalter an der Seite des Gernsehers einschalten.
- Die Q.K. wirft automatisch alle defekten Puppen zurück zum Recyclen.

Schicht 6 und folgende:

- Immer mehr Komponenten des BIESTs werden Ihnen zugänglich gemacht.
- Die Bedienung jeder dieser Komponenten muß erlernt werden; außerdem müssen Sie sich die immer knapper werdende Zeit einteilen, um die Schichtaufträge rechtzeitig zu erfüllen.

Werkzeuge

Es ist sehr wichtig, daß Sie den vollen Wert der Werkzeuge erkennen. Für jedes Werkzeug, das Sie aufsammeln, gibt es einen Bonus. Und mit unserem revolutionären Werkzeugkasten können Sie beinahe unendlich viele Werkzeuge mitnehmen. Die richtige Benutzung der Werkzeuge ist der beste Weg zum Erfolg:

Die **Hände**: Benutzen Sie sie, um sich auf das Fahrrad zu schwingen, Schalter umzulegen und Knöpfe oder Regler zu drehen.

Der **Schraubenschlüssel**: Benutzen Sie diesen, um die

locker sitzende Schraube am Plastikmassenbereiter zu sichern.

Das **Streichholz**: Mit dem Streichholz können Sie sowohl den Brenner oben links als auch den Ofen unten rechts anzünden.

Der **Ballon**: Mit dem Ballon schweben Sie elegant am BIEST hoch. Am Ziel angelangt, springen Sie einfach ab.

Der **Regenschirm**: Hat die umgekehrte Wirkung wie der Ballon.

Der **Staubsauger**: Benutzen Sie den Staubsauger, um in voller Fahrt die Lemminge los zu werden. Sie benutzen den Staubsauger so lange, bis Sie ein anderes Werkzeug anwählen (oder ausgeknockt werden). Während Sie saugen, können Sie nicht treten.

Die **Venusfalle**: Damit fängt man Lemminge. Einfach auf dem Boden absetzen, und dann einen Lemming hinein locken. Kommt eine Weile lang kein Lemming, verschwindet die Falle von selbst.

Tip: Wenn Sie ein neues Werkzeug aufnehmen oder mit der Benutzung fertig sind, wird automatisch auf die Hände umgeschaltet.

Bonus-Gegenstände

Wenn Sie einen der folgenden Gegenstände sehen, sofort mitnehmen. Sie wirken augenblicklich (und landen deswegen auch nicht im Werkzeugkasten).

Die **Sanduhr**: Dieses wirklich seltene Ding verlängert die Schichtzeit. So kann man noch mehr Bonuspuppen produzieren.

Der **Bargeld-Bonus**: Taucht wirklich selten auf. Sie wissen sicher schon, was sie damit anfangen werden.

Wenn Sie den Werkzeugkasten anwählen, blinkt das aktuelle Werkzeug auf. Sie können Fred oder Fiona nun nicht mehr bewegen, aber mit dem Joystick ein anderes Werkzeug auswählen. Um wieder zum normalen Spiel zurückzukehren, drücken Sie einen Feuerknopf oder die Leertaste.

Achtung: Auf manchen Computern oder Grafikkarten sehen Sie nicht den ganzen Werkzeugkasten, sondern nur das aktuell angewählte Werkzeug.

Um das Fahrrad zu fahren, wählen Sie als Werkzeug Ihre Hände, stellen sich direkt vor das Rad und drücken »Werkzeug benutzen«. Dann bewegen Sie den Joystick gleichmäßig und nicht zu schnell nach links und rechts. Um vom Fahrrad aufzustehen, beliebigen Feuerknopf drücken.

Tastatur-Funktionen:

- F1** Schichtauftrag anzeigen
- F2** Optionen-Menü
- F5** Spielpause
- F6** Musik/Sound an/aus
- F8** Von vorne anfangen
- Esc** Von vorne anfangen

Schicht-Codes

Es gibt zwar keine SAVE-GAME-Option in Night Shift, trotzdem gibt es einen Trick, durch den Sie das Spiel nicht immer ganz von vorne beginnen müssen. Jede der dreißig Schichten hat einen Schicht-Code, der aus vier Fruchtsymbolen besteht und ähnlich aussieht wie die Sicherheitsabfrage am Anfang. Wenn Sie eine Schicht erfolgreich beenden, zeigt Ihnen Frank in seinem Büro den Code für die nächste Schicht. Schreiben Sie sich diesen Code auf. Sie können nämlich den Code auf der Karte ändern und so in eine höhere Schicht gelangen. Wenn Sie diesen Code auf den einer späteren Schicht ändern, beginnt das Spiel nicht in Schicht 1, sondern in der von Ihnen bestimmten. Für die Schicht 1 brauchen Sie keinen Code, weil der Code der Sicherheitsabfrage automatisch zur Schicht 1 führt.

Spiele-Disc 12

Profi-Spiel zum Sonderpreis

Warum über 50,- DM für ein Actionspiel zahlen? Für SPIELE-DISC-Käufer gibt's auf Ausgabe 12 einen Originalknüller eines renommierten Software-Hauses zum bekannten Sparpreis von 19,80 DM. Mehr wird jetzt noch nicht verraten!

Die SPIELE-DISC 12 finden Sie ab 22. Dezember 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

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
- 011 A.P. Mechanicus
- 012 Beam
- 013 Cyberworld
- 014 Denaris
- 015 Dyer 07
- 017 Future Tank
- 018 Graffiti Man
- 019 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

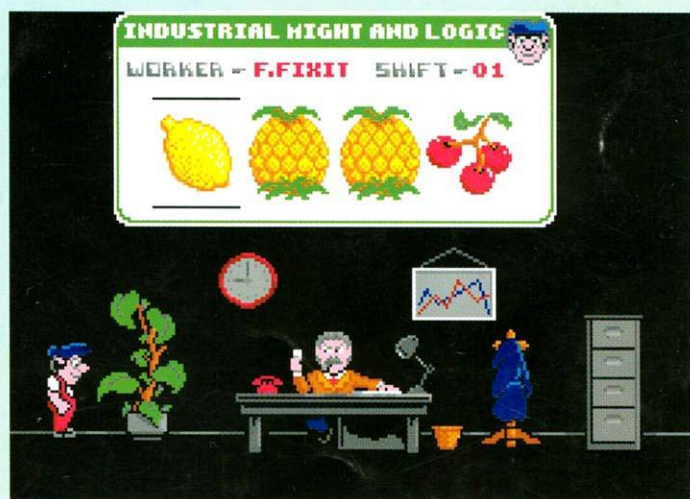
SPIELE

DISC

NIGHT SHIFT – Allein gegen das BIEST

Ihr neuer Job ist was ganz besonderes: Eigenverantwortlicher Produktionsleiter in der Nachtschicht einer Spielzeugfabrik. Hier werden niedliche Puppen aus »Krieg der Sterne«, »Indiana Jones« oder »Zak McKracken« hergestellt. Doch in der Maschine, die aus Schrott zusammengeschweißt wurde, ist der Wurm drin. Andauernd geht was kaputt, Ungeziefer hält die Produktion auf und ein Rechtsanwalt will den Laden Ihres neuen Brötchengebers gar zumachen. Diese Nachtschicht ist wirklich nichts für Nachtwächter...

NOTWENDIGE KONFIGURATION:
1 Diskettenlaufwerk, Kickstart 1.0, 2.0 oder 3.0



Spitzen-Software- und Buchangebote im Heft