

13

AMIGA

DM 19,80

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

SPIELE

DISC

Diskette



im Heft

**2 TOPSPIELE ZUM
SUPERPREIS**

The Power

Max sucht Mini!

Helfen Sie Max bei der
Suche nach seiner
geliebten Mini –
tolles Plattformspiel
mit Leveleditor

Gem'x

**Knobelspaß auf
400 Levels**

Edelstein um Edel-
stein – das ultimative
Spielvergnügen

OFFICIAL
HOME
VERSION



Mit einmalig
günstiger
Bestellaktion
im Heft

AMIGA-TEST
gut

AMIGA
FAN
91%

**DISKETTE
IM HEFT**

ANLEITUNG

SPIELVERGNÜGEN OHNE ENDE

THE POWER

**Ein Spiel voll Überraschungen und Tricks,
mit 50 kniffligen Levels.**

Nach dem Titelbild erscheint das Auswahlmenü. Bewegen Sie den Cursor mit dem Joystick und wählen Sie mit einem Druck auf den Feuerknopf die gewünschte Option:

ARCADE 1: Darstellung des gesamten Labyrinths; 1 Spieler

ARCADE 2: Darstellung des gesamten Labyrinths; 2 Spieler

TACTIC 1: Es ist immer nur ein Ausschnitt des Labyrinths sichtbar; 1 Spieler

TACTIC 2: Es ist immer nur ein Ausschnitt des Labyrinths sichtbar; 2 Spieler

KNOCKOUT: 2 Spieler lösen wettkampfmäßig gegeneinander 10 Levels

Mit den Menüpunkten **PLR I** und **PLR II** erscheint ein neues Auswahlfeld, wo Sie die gewünschte Steuermethode für Spieler 1 bzw. Spieler 2 festlegen:

KEY I: Steuerung über die Cursortasten der Tastatur und die Taste <RETURN>

KEY II: Steuerung über die Tasten **4, 8, 6, 2** und **1, 3, 7, 9** (für diagonal) des Zehnerblocks und die Cursortasten

MOUSE I: Maussteuerung über Port 1

MOUSE II: Maussteuerung über Port 2

JOYSTICK I: Joysticksteuerung über Port 1

JOYSTICK II: Joysticksteuerung über Port 2

Mit der Option **MUSIC** kann die Hintergrundmusik abgeschaltet werden. Es ertönen dann nur mehr die Soundeffekte. Über **READ ME** erhalten Sie eine Kurzanleitung zusammen mit einem Demo-Level. Dieser wird automatisch beendet, mit **ESC** können Sie ihn auch vorzeitig verlassen.

Mit dem Menüpunkt **GAME ON** schließlich geht's los: Sie gelangen in den Start-Modus und Max kann sich auf die Suche nach der geliebten Mini begeben. Am Ende eines Levels, wird immer das Passwort für den nächsten ausgegeben. Durch Anklicken der entsprechenden Buchstaben haben Sie die Möglichkeit, nach der Wahl von **GAME ON** über ein Passwort gleich zu einem bestimmten Level zu gelangen. Durch Anklicken des Pfeilsymbols, das nach unten weist, wird das Spiel schließlich gestartet.

Zu Beginn steht der Cursor auf Mini, der Geliebten von Max. Doch schon nach einem kurzen Augenblick bewegt er sich von ihr weg



DER STARTUP-SCREEN VON THE POWER



NACH ERFOLGREICHEN LEVEL BEGRÜßT SIE DIE SÜßE MINI

ANLEITUNG

direkt zu Max, unserem Helden. Dort angekommen, wird der Zeitzähler gestartet und Max muß sich sputen. Er muß zu seiner Mini und dabei alle verstreuten Herzchen aufsammeln. Zusätzlich kann er Hilfssteine benutzen, um leichter an sein Ziel zu gelangen. Fetzige Musik gibt ihm die nötige Kraft, dieses Ziel innerhalb des Zeitlimits zu erreichen.

Hat Max also alle Herzen aufgesammelt und ist zu Mini gelangt, braucht er sie nur mehr zu berühren und das Level ist geschafft. Im Spielfeld findet Max sogenannte Hilfssteine, das sind Mauerblöcke mit roten, grünen oder blauen Edelsteinen. Diese sind beweglich und machen Max so manchen Gang frei. In den ersten Levels findet Max allerdings noch nicht sehr viele dieser Steine. Erst in den höheren Spielstufen vermehren sie sich, was aber auch bitter nötig ist.

Wenn Sie nun Max oder einen Hilfsstein bewegen wollen, steuern Sie den Cursor mit dem Joystick darauf. Halten Sie nun den Feuerknopf gedrückt und bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung. Auf dem Cursor erscheint nun ein Richtungspfeil. Wenn Sie jetzt den Feuerknopf loslassen, während Sie den Joystick noch immer in die gewünschte Richtung drücken, wird der Stein bzw. Max in diese Richtung in Bewegung gesetzt. Soll der Stein doch an der alten Position verbleiben, halten Sie den Feuerknopf weiterhin gedrückt und bringen den Joystick wieder in die Ausgangsstellung. Der Pfeil auf dem Cursor verschwindet, und Sie können nun auch den Feuerknopf loslassen.

Max sucht Mini

Das System funktioniert bei der **KEY I**-Steuerung analog durch Drücken der entsprechenden Tasten. Bei der Steuerung **KEY II** benutzen Sie die entsprechende Richtungstaste im Zehnerblock zum Bewegen des Cursors und dann die Pfeil- oder Cursor-taste, die in die gewünschte Richtung zeigt, um Max bzw. einen Stein zu bewegen. An der Stelle, wo der Stein abgesetzt werden soll, drücken Sie zusätzlich zur gehaltenen Cursor-taste die Taste **5** im Zehnerblock. Lassen Sie nun die Cursor-taste los.

Um mit der Maus einen Stein in Bewegung zu setzen, bewegen Sie den Cursor auf das Objekt und drücken Sie die linke Maustaste. Bewegen Sie nun die Maus in die gewünschte Richtung. Soll der Stein abgesetzt werden,

halten Sie die linke Maustaste fest und drücken zusätzlich noch die rechte. Der Pfeil verschwindet und Sie können zuerst die linke, dann die rechte Maustaste loslassen. Die rechte Maustaste hat also dieselbe Funktion wie die Taste **5** bei der **KEY II**-Steuerung. Haben Sie Max einmal in Bewegung gesetzt, bewegt er sich so lange, bis er auf ein Hindernis stößt und dort stehen bleibt.

Haben Sie einen Hilfsstein angeschoben, gibt es verschiedene Möglichkeiten: Trifft der Stein auf Max, Mini oder einen normalen Wandstein, bleibt er liegen und es passiert nichts weiter. Trifft er aber auf einen anderen Hilfsstein, kann er diesen überrollen und bis zum nächsten Hindernis weitergleiten. Das passiert aber nur dann, wenn bestimmte Farbkombinationen der Edelsteine aufeinander treffen. Es gilt die Regel: Rot überrollt Grün, Grün eliminiert Blau und Blau zerstört Rot. Bei allen anderen Farbkombinationen passiert bei einer Kollision nichts.

In den meisten Levels sollten Sie bedacht mit den Hilfssteinen umgehen, denn sie sind meistens sehr knapp und werden zur Lösung des Levels dringend benötigt. Setzen Sie also diese Edelsteine möglichst strategisch gut ein.

Solange ein Stein sich bewegt, können Sie zwar den Cursor steuern, aber keinen weiteren Stein verschieben. Sollten Sie es dennoch versuchen, erscheint der Richtungspfeil auf dem Cursor nicht.

Nun zu den einzelnen Bildschirmanzeigen. Ganz oben sehen Sie die Nummer des gerade gespielten Levels. Darunter sehen Sie den Countdown, der die zur Bewältigung des Levels noch verbleibende Zeit anzeigt. Wieder darunter können Sie die Anzahl der noch zu sammelnden Herzchen ablesen. Die letzte Anzeige informiert Sie über die erreichte Punktzahl, die momentan noch fünf Nullen anzeigen wird. Ist ein Level geschafft, bekommen Sie die verbliebene Zeit als Punkte gutgeschrieben.

Sollten Sie sich in einem Level einmal aussichtslos verfahren haben, können Sie vorzeitig aufgeben. Dazu steht Ihnen eine **Fluchttaste** zur Verfügung, die bei allen Steuerungsmethoden (Joystick, Maus oder Tastatur) gleich



ANLEITUNG

ist: die Taste **SPACE** oder Leertaste. Mit einem kurzen Druck auf die Leertaste können Sie den aktuellen Level mit der verbliebenen Zeit erneut beginnen.

Es erscheint dann wie zu Beginn des Spiels die Aufforderung *TRY LEVEL xx PLAYER 1*. Drücken Sie den Feuerknopf, geht's auch gleich wieder los. Der Cursor steht bereits auf Max, und die Zeit beginnt zu laufen. Es geht also gleich wieder voll ab.

Spielen Sie im 2-Spieler-Modus (außer **KNOCKOUT**: siehe unten), ist nach dem Drücken der Aufgabetaste immer der andere Spieler an der Reihe. Der Bildschirmscursor zeigt diesem den Weg (nur beim ersten Versuch) und los geht's.

Im 2-Spieler-Modus beginnt außerdem immer abwechselnd Spieler 1 und 2 ein Spiel. Spieler 1 kommt zuerst bei ungeraden Levels, Spieler 2 beginnt alle geraden Spielstufen.

Mit der Taste **ESC** kann ein Spiel vollständig abgebrochen werden.

Timeout

Erscheint die Meldung **TIMEOUT PLAYER 1**, haben Sie Ihr Zeitlimit überschritten, und das Spiel ist beendet. Haben Sie eine entsprechende Punktezahl erreicht, können Sie sich nach Ihrem letzten Level mit Ihrem Namen in der Hiscore-Liste verewigen. Klicken Sie dazu (ähnlich wie bei der Paßwort-Eingabe) einfach auf die entsprechenden Buchstaben.

Haben Sie ein Spiel im Modus **KNOCKOUT** gestartet, geht es nach der Paßwort-Eingabe für beide Spieler gleichzeitig zur Sache. Es erscheint ein geteilter Bildschirm mit zwei halben **TACTIC**-Spielfeldern, die nach oben und unten scrollen. Die obere Bildschirmhälfte ist für Spieler 1, die untere für Spieler 2 reserviert.

Das Spiel läuft nun im Prinzip ebenso ab wie bei **ARCADE** oder **TACTIC**. Am Anfang stehen die beiden Indikatoren bei Mini, bewegen sich dann synchron zu Max, und die Zeit beginnt wieder gnadenlos zu laufen.

Die zwei zusätzlichen Ziffern in der Anzeige für jeden Spieler geben die Anzahl der von ihm gewonnenen Levels an, und nur darum geht es im **KNOCKOUT**-Modus: Der Spieler soll seinen Level also nicht nur innerhalb des Zeitlimits, sondern vor allem vor dem Mitspieler lösen. Hat sich ein Spieler verirrt, kann er auch hier wieder die Aufgabetaste drücken.

Für Spieler 1 ist das **F5**, für Spieler 2 die **F10**-Taste. Die Bildschirmhälfte des **Aufgebers** wird kurz dunkel, dann erscheint der noch unberührte Level wieder. Der Cursor steht bereits wieder auf Max und es geht gleich wieder weiter. Die Zeit hat gar nicht erst angehalten, sondern ist weitergelaufen. Sie sollten also nicht allzu oft von vorn anfangen.

Auch im **KNOCKOUT**-Modus ist das Spiel beendet, sobald die Zeit verstrichen ist. Gespielt werden in diesem Modus 10 Levels. Dabei können Sie per Paßworteingabe ab einer beliebigen Spielstufe starten. Wer mehr Partien für sich entscheiden kann, ist Sieger des Wettbewerbes.



Level-Editor

Mit dem eingebauten Level-Editor können Sie auf einfache Weise eigene Spielstufen erzeugen. Dazu stehen im Hauptmenü zwei Optionen zur Verfügung: **LOAD LEVELS** und **LEVEL EDITOR**. In diesem können Sie ein **TACTIC**-Spielfeld frei editieren. Das Eingabegerät ist immer das aktuell eingestellte. Editieren kann immer nur Spieler 1.

In der obersten und untersten Zeile des Editierfeldes erhalten Sie zwischendurch verschiedene Aufforderungen, die Sie immer genau beachten sollten.

Zur Editierung können Sie den Cursor auf dem gesamten Spielfeld frei bewegen. Wollen Sie nun einen Spielstein aufnehmen, steuern Sie den Cursor auf einen der Buttons in der Mitte der rechten Leiste links neben den dort angezeigten Steinen und drücken den Eingabeknopf. Der erste Button steht für **Space** und dient dazu, Objekte zu löschen. Dann folgen der rote, der grüne sowie der blaue Hilfsstein. Darunter befinden sich Max, Mini, der normale Wandstein und das Herz. Zur Wahl der einzelnen Objekte können Sie

ANLEITUNG

aber auch auch die Tasten **1** bis **8** der Tastatur in der beschriebenen Reihenfolge benutzen.

Wählen Sie nun den Wandstein aus. Am unteren Bildschirmrand kann die Bezeichnung des aktiven Objekts abgelesen werden, in diesem Falle also **Wallstone**. Wenn Sie nun den Cursor über das Spielfeld steuern, werden in der Mitte der rechten Leiste seine aktuellen x- und y-Koordinaten angezeigt. Erfolgt dort keine Anzeige, befindet sich der Cursor außerhalb des Spielfeldes.

Das aktive Objekt bewegt sich automatisch mit dem Cursor mit und kann mit der Eingabetaste bzw. dem Feuer- oder Mausknopf platziert werden. Mit der Taste **P** können Sie die Pickup-Funktion aktivieren. In diesem Modus können Sie Objekte vom Spielfeld aufpicken und an anderer Stelle wieder absetzen.

Ein zulässiges Spielfeld enthält nur einen Max und eine Mini. Außerdem dürfen sich beide nicht in den äußersten Zeilen und Spalten befinden. Das Spielfeld sollte außerdem immer durch eine zusammenhängende Wandstein-Kette umrahmt sein, da der arme Max sonst ins Niemandsland abdriften könnte. Wollen Sie einen Level abspeichern und es hat sich ein derartiger Fehler eingeschlichen, werden Sie durch eine entsprechende Meldung daraufhingewiesen. Als Ausgangsbasis oder Beispiel kann über den Schalter **INIT** jederzeit ein zulässiges Spielfeld automatisch auf den Bildschirm gebracht werden. Mit der Taste **CLR** wird der aktuelle Level gelöscht.

Zur Editierung steht ein Zwischenspeicher zur Verfügung. Mit **←** wird der aktuelle Level

in diesen Puffer geschrieben. Der Button **→** liest die Spielstufe aus diesem Speicher aus und legt sie im Spielfeld ab. Mit dem Schalter **↔** wird der Inhalt des Zwischenspeichers mit dem des aktuellen Spielfelds ausgetauscht. Bei **←** und **↔** wird ein Level nach den oben beschriebenen Kriterien auf seine Gültigkeit hin überprüft.

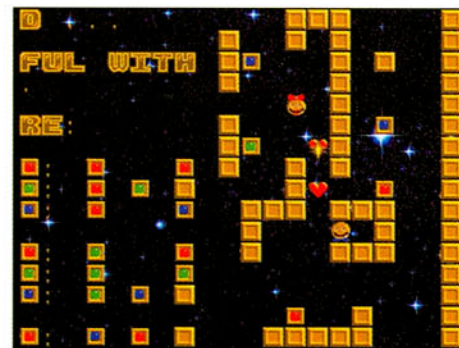
Natürlich können Sie die Zeit, die für eine erstellte Spielstufe zur Verfügung steht, selbst einstellen. Das geschieht mit dem Menüpunkt **SET TIME** in der rechten Leiste über der Objektauswahl und kann, wie auch alle anderen Zahleneingaben, nur mit dem Cursor erledigt werden. Klicken Sie also auf **SET TIME** und Sie erhalten die Aufforderung zur Zahleneingabe.

Setzen Sie nun den Cursor wie gewünscht auf die Hunderter- Zehner- oder Einerstelle, drücken den Feuerknopf, halten diesen und erhöhen bzw. vermindern den Zahlenwert durch eine Bewegung des Joystick-Knüppels nach oben bzw. unten. Lassen Sie den Knopf los, können Sie den Cursor zur nächsten Stelle bewegen. Übergänge werden automatisch berücksichtigt. Das heißt, wenn Sie etwa die Einerstelle von **9** auf **0** erhöhen, springt die Zehnerstelle automatisch um einen Wert hoch.

Die Zeiteingabe wird beendet, indem Sie den Cursor wieder ganz nach links auf den Auswahlknopf bewegen und dort den Feuerknopf betätigen. Mit den bisher beschriebenen Funktionen sind Sie nun in der Lage, einen kompletten Level zu erstellen. Bevor Sie ihn endgültig speichern, sollten Sie ihn einmal



IM HAUPTMENÜ STELLEN SIE INDIVIDUELL IHRE SPIELSTÄRKE EIN



KLARE GRAFIKDARSTELLUNG MACHT DAS SPIEL LEICHT

ANLEITUNG

ausprobieren. Das ist mit dem Schalter **TEST** in der linken Leiste möglich. Der Level-Editor verschwindet daraufhin und Sie können Ihren eigenen Level jetzt im **TACTIC**-Modus spielen. Beenden Sie den Level mit der **ESC**-Taste, landen Sie wieder im Editor.

Um einen anderen Level zu bearbeiten, benutzen Sie den Button **GOTO** in der rechten Leiste. Geben Sie dort die neue Levelnummer (funktioniert wie bei der Zeiteingabe) ein. Daraufhin wird das alte Spielfeld in den Levelspeicher übernommen und das neue zum Editieren auf den Bildschirm geholt. So können Sie jeden der 50 zur Verfügung stehenden Levels bearbeiten.

Mit den Schaltern **COPY TO** und **COPY FROM** können Sie den aktuellen Level in einen anderen schreiben oder aus einem anderen lesen. Sie geben die gewünschte Nummer in der bekannten Weise ein, alles andere wird automatisch erledigt. Der Inhalt des Pufferspeichers wird von diesen Funktionen nicht beeinflusst.

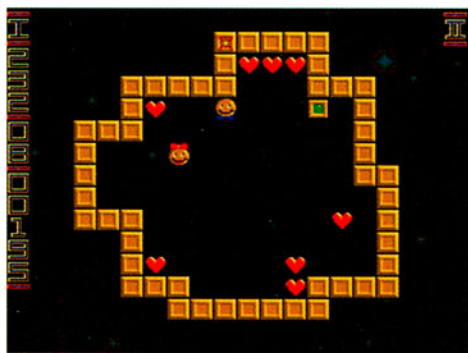
Ihre neuen Spielfelder können Sie natürlich auch speichern. Bei einem Speichervorgang werden gleich alle 50 Levels in einem Stück gesichert. Sie benötigen zum Speichern eine leere, formatierte Diskette, die Sie in das eingebaute Laufwerk Ihres Amiga einlegen. Klicken Sie dann auf das Diskettensymbol mit der Beschriftung **S** in der linken Leiste. Der Editor-Screen verschwindet nun, und das Programm versucht, die Spielstufen auf Diskette zu speichern. Kurz darauf erscheint wieder der Editor mit einer entsprechenden Meldung. Wurde erfolgreich gespeichert,

erscheint der Hinweis **LEVELS SAVED**. Haben Sie (aus Versehen oder absichtlich) versucht, auf die SPIELE-DISC zu speichern, erscheint die Meldung **NO SAVING TO GAMEDISK** und die Levels wurden nicht gespeichert (dadurch würden nämlich die Original-Levels des Programms überschrieben). Erscheint die Meldung **IO PROBLEM**, haben Sie vermutlich vergessen, den Schreibschutz der Diskette zu entfernen.

Mit dem Disketten-Symbol mit der Aufschrift **L** können die gespeicherten Spielstufen wieder geladen werden, erneut alle 50 auf einmal. Die Funktion läuft analog zu **SAVE** ab. Die Meldungen sind ebenfalls entsprechend, nur daß beim Hinweis **IO PROBLEM** ein ernsthafter Defekt vorliegt (Diskette kaputt etc.). Wenn Sie noch einmal ganz von vorne anfangen und alle Levels löschen wollen, steht Ihnen die Funktion **RST** zur Seite. Dieser Schalter führt die Funktion **INIT** (siehe Seite 5) für alle Spielfelder aus und springt dann zurück zum ersten Level.

In der rechten Leiste unterhalb der Koordinatenanzeige steht Ihnen außerdem eine **HELP**-Funktion zur Verfügung. Es erscheint ein Screen, der zu jedem Schalter eine kurze Erklärung bietet. Mit einem Knopfdruck gelangen Sie wieder zurück zum Editor. Sie erreichen die Hilfe-Funktion auch mit der Taste **HELP** auf der Tastatur Ihres Amiga.

Mit dem letzten Schalter, **EXIT**, können Sie den Editor verlassen und Sie kehren zum Spiel-Modus zurück. Sie können aber auch **ESC** drücken, um den Level-Editor zu beenden. Das aktuelle Spielfeld wird dann in den



BEISPIEL: LEVEL II, SO EINFACH BLEIBT ES NICHT



DIE READ ME ERLÄUTERT JEDE FUNKTION OPTIMAL

ANLEITUNG

Levelspeicher übernommen. Sie können im Hauptmenü mit **LOAD LEVELS** selbstgemachte Spielstufen laden, indem Sie Ihre Leveldiskette ins Laufwerk einlegen und die Funktion wählen. Sie können nun Ihre Levels in jedem Modus spielen. Der Menüpunkt dient aber auch dazu, die Original-Levels von der SPIELE-DISC wieder zu laden.

Sie können die Diskette wechseln – sooft Sie wollen. Befindet sich einmal keine oder die falsche Diskette im Laufwerk, erscheint einer von drei möglichen Requestern:

PLEASE INSERT GAMEDISK: Legen Sie die SPIELE-DISC in das Laufwerk.

PLEASE INSERT A LEVELDISK: Legen Sie eine Diskette mit eigenen Levels oder die SPIELE-DISC ein.

INSERT A FORMATTED DISK: Erscheint nur im Level-Editor bei der Speicher-Funktion und fordert Sie auf, eine leere, formatierte Diskette einzulegen.

Bei allen drei Requestern setzt das Programm automatisch fort, sobald sich die richtige Diskette im Laufwerk befindet.

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: 0 89/46 13-433

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 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, RMPub.

Titelgestaltung:

Wolfgang Berns

Anzeigenleitung:

Peter Kusterer (333) – Verantwortlich für die Anzeigen

Telefax: 0 89/46 13-775

Vertriebsmarketing:

Benno Gaab

Vertrieb Handelsauflage:

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.

©1994 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,

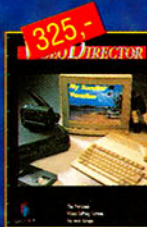
Telefon 0 89/46 13-0,

Telex 522 052,

Telefax 0 89/46 13-100

VIDEO DIRECTOR

Das Video-Schnitt-System für Filmfans mit Kamera und Videorecorder: Genlock-Unterstützung zum Einblenden von Titeln und Grafik, intuitive Oberfläche, verwaltet einzelne Filmszenen in beliebiger Kombination, Steuerung aller Kameras mit LANC/Control L-Schnittstelle und viele Extras mehr



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, professionelle Charts in 2D oder 3D, benötigt 1MByte Speicher



PROFESSIONAL PAGE 4.0

High-End-DTP-Programm: 7 Vektor-Fonts und Hot-Link-Schnittstelle zu Pro Draw, Schriftgröße bis 720 Punkt, unterstützt die Farbstandards RGB, Eurokala, Pantone, 330 ARexx-Befehle, unterstützt sämtl. Drucker, Postscript und Satzbelichter, Unterstützung von AA-Chips, nötig: 2 MByte Speicher



PROFESSIONAL DRAW 4.0

Laut Amiga-Magazin 10/92 "Das beste Zeichenprogramm für den Amiga", vektororientiertes Zeichnen mit bis zu 1 Million Farben, mit 300 ARexx-Befehlen frei programmierbar, Import von 24-Bit-Rastergrafiken, über 140 Clip-Arts, Metamorphose, Verzerren, Rundsatz, benötigt 2 MByte Speicher



VIRUS CONTROL

Erkennt und entfernt auf bequemste Art über 200 Viren einschl. der neuartigen Golden Rider-, Infiltrator-, LZ-Link-Viren und Disk-Validator-Viren. Völlig neuartiger Lernmodus: außerdem im Lieferumfang: Simplex Tools - Hilfsprogramme, die den täglichen Umgang mit dem Amiga erleichtern.



PAGE SETTER III

Laut Amiga-Magazin 4/93: "Das ideale Programm für den preiswerten Einstieg ins DTP". Integriertes Layoutprogramm mit Textverarbeitung, Rechtschreibprüfung und Top-Malprogramm bis 256 Farben, unterstützt die AGFA-Fonts, 120 Clip-Arts im Lieferumfang, benötigt 1 MByte Speicher



SPAR-PAKET

Zwei Spitzenprodukte von Gold Disk - Professional Draw 3.0 und Professional Page 4.0 - zum Sensationspreis von nur 498,- Mark. Lassen Sie sich dieses unglaubliche Angebot nicht entgehen.



WE ARE GOLD DISKS

NO. 1

**PROFI-SOFTWARE
VON GOLD DISK,
MSPI UND M&T
DIREKT-BESTELLUNG
TEL 089/54 38 263
FAX 089/54 38 156**



MENSCH AMIGA

Das Original von MSPI: Der einzigartige Anatomie-Atlas, der Ihnen Grundkenntnisse über die Physiologie des menschlichen Körpers vermittelt. Von außen und von innen mit seinen Gliedern, Knochen, Organen und Systemen. Auf Tastendruck "zoomen" Sie sich in den Körper hinein.



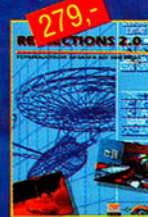
ORBIT AMIGA

Das Original von MSPI: Brechen Sie auf zu einer Reise durch unser Sonnensystem. Umfangreiche Informationen zur Entstehungsgeschichte, der Funktionsweise und dem Aufbau der einzelnen Himmelskörper, zu Phänomenen des Weltraums, Astronomie und der Raumfahrt



GOLD DISK OFFICE

Das komplette Software-Paket für Ihr Büro im Computer: Mit diesen 5 Anwendungen - Office Write, Office Calc, Office Graph, Office File und Office Page - sind Sie bestens für den Geschäftsaltag gerüstet. Mit Gold Disk Office bekommen Sie Texte, Kalkulationen und Datenbanken spielend in den Griff.



REFLECTIONS 2.0

Modernes Raytracing-Programm zur Erzeugung von fotorealistischen 3D-Grafiken: mit 4 Editoren läßt sich jede nur erdenkliche Körperform leicht darstellen, zudem: Tools für Schläuche, Röhren, Gewinde und Spiralen, inkl. Boole'sche Operationen, Texturemapping, Bump-Mapping, 1MB RAM nötig



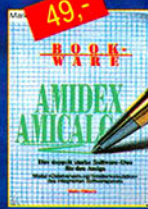
REFLECTIONS ANIMATOR 2.0

Hauchen Sie Ihren Bildern und Grafiken Leben ein, d.h. Sie können eigene Filme erzeugen. Berechnungen laufen im Hintergrund, Nebelanimation möglich, Einsatz von Spotlights und lokalen Lichtquellen, 24-Bit-Datenport ermöglicht On-Line-Betrachtung, Integration von DCTV, 1 MB RAM nötig



SCHOOL CAD PLUS

Technisches Zeichnen auf dem Amiga mit 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 und vieles mehr



AMIDEX/AMICALC

Original-Bookware von Markt & Technik: AMIDEX ist eine komfortable Dateiverwaltung mit integriertem Maskeneditor für jede denkbare Anwendung, AMICALC ist eine Top-Tabellenkalkulation: mehr als 2500 Datenzellen, Balken-, Torten-, oder Liniendiagramme, schnelle Berechnung

KUNDENSERVICE & UPDATES

Weitere Highlights aus dem IPV-Angebot sind die Diskettenmagazine **AMIGA-Spiele-/ AMIGA-Power-Disc** zu je 19,80 Mark!
Super-Updates: Bitte Originaldiskette und V-Scheck einsenden
Pro Page 1.x auf 4.1: 298,- ; Pro Page 2.x auf 4.1: 248,-
Pro Page 3.x auf 4.1: 228,- ;
Pro Draw 1.x auf 3.0: 248,- ; Pro Draw 2.x auf 3.0: 199,-
Page Setter 1.x auf 3.0: 149,- ; Page Setter 2.x auf 3.0: 109,-
Händleranfragen erwünscht!

CLUBMITGLIEDSCHAFT

Jeder Besteller von GOLD DISK Produkten wird Mitglied im GOLD DISK-Userclub mit direktem Draht nach Kanada, spezieller GOLD DISK-Hotline und einer Produkt- und Updatebörse.



IPV-VERLAG
BAYERSTRASSE 57-59
80335 MÜNCHEN
TEL 089/54 38 263
FAX 089/54 38 156

BESTELLCOUPON

- | | |
|--|---|
| ☐ VIDEO DIRECTOR | ☐ MENSCH AMIGA |
| ☐ PROFESSIONAL CALC | ☐ ORBIT AMIGA |
| ☐ PROFESSIONAL PAGE 4.0 | ☐ GOLD DISK OFFICE |
| ☐ PROFESSIONAL DRAW 3.0 | ☐ REFLECTIONS 2.0 |
| ☐ VIRUS CONTROL | ☐ REFLECTIONS ANIMATOR |
| ☐ PAGE SETTER III | ☐ SCHOOL CAD PLUS |
| ☐ SPAR-PAKET | ☐ AMIDEX/AMICALC |

- ZUM GESAMTPREIS VON DM
☐ EINEN V-SHECK ÜBER DEN BETRAG LEGE ICH BEI (PLUS VERSANDKOSTEN DM 6,-)
☐ BITTE LIEFERN SIE MIR WARE PER NACHNAHME (PLUS VERSANDKOSTEN DM 10,-)
☐ EUROCARD-NR. VERFALLDATUM (PLUS VERSANDKOSTEN DM 6,-)

BITTE COUPON AUSFÜLLEN UND SENDEN / FAXEN AN:
IPV • BAYERSTRASSE 57-59 • 80335 MÜNCHEN

HIERMIT BESTELLE ICH ANGEKREUZTE PRODUKTE.

NAME / VORNAME _____ ALTER _____

STRASSE / NR. _____

PLZ / ORT _____

TELEFON _____

UNTERSCHRIFT _____ AMIGA 3/94

ANLEITUNG

DER ULTIMATIVE KNOBELSPASS

GEM'X

**Können Sie das Edelsteingerüst exakt nachbilden?
400 Levels voll Spannung erwarten Sie.**

Das grundsätzliche Spielziel von GEM'X besteht darin, das rechte Edelsteinfeld identisch auf der linken Hälfte zu rekonstruieren. Dazu lassen sich die Wertigkeiten der einzelnen GEMs nach einem ganz bestimmten System verändern.

Jeder Stein, auf den direkt geklickt wurde, verändert seine Wertigkeit um zwei Stufen nach unten (Beispiel: aus ROT wird BLAU). Die über, unter, links und rechts von diesem GEM liegenden Steine verändern sich dabei ebenfalls, jedoch nur um eine Stufe (Beispiel: aus GRÜN wird BLAU). Sollte ein Edelstein vermindert werden, der bereits die unterste Stufe (GELB) erreicht hat, so implodiert er, und die darüber liegenden Diamanten fallen nach unten nach.

Hier noch einmal aufgelistet die Hierarchie der GEM'X-schen Wertigkeit:

ROT
GRÜN
BLAU
PINK
GELB
plopp

Klicken Sie demnach direkt auf einen pinken GEM, so verschwindet dieser, da sich seine Wertigkeit sofort um zwei Stufen vermindert – plopp.

Das Spiel unterteilt sich in 26 einzelne Runden. Jede dieser Edelsteinminen hält weitere mögliche 16 Sub-Levels bereit. Pro Mine wird daraus eine bestimmte Anzahl per Zufall aus-



FÜR DIESE CHARMANTE DAME SUCHEN SIE DIE EDELSTEINE



SO SUCHEN UND FINDEN SIE DIE EDELSTEINE

ANLEITUNG

gewählt, die sogleich gelöst werden kann. Dafür steht aber nur eine beschränkte Anzahl an Zügen zur Verfügung. Aber auch die Zeit drängt, also Beeilung. Aus der Tabelle Seite 11 können Sie die Punktezahlen, die für bestimmte Aktionen vergeben werden, entnehmen.

Als Züge gelten sowohl Klicks mit der Maus oder dem Feuerknopf des Joysticks. Sie haben sich geirrt? Kein Problem: Mit **BACK-SPACE** oder der rechten Maustaste können Züge wieder zurückgenommen werden.

Zeitlimit

Er scheint Ihnen ein Level unlösbar und Sie wollen aufgeben, genügt ein Druck auf **RETURN**. Der Level wird dann übersprungen, gleichzeitig geht aber auch der Zähler **Versuche** um einen Punkt zurück. Dasselbe passiert, wenn Sie das **Zeitlimit** oder die Anzahl der Züge überschreiten. In der Tabelle Seite 11 finden Sie eine Zusammenfassung aller Tastatur- bzw. Maus-/Joystick-Befehle.

Haben Sie alle Sub-Levels einer Mine gelöst, wird auf einem eigenen Bildschirm der Score abgerechnet. Währenddessen können Sie bereits eine von zwei möglichen Folgeminen aussuchen.

GEM'X läßt sich auch zu zweit spielen. Dazu muß im Titel-Screen die **RETURN**-Taste gedrückt werden. Im daraufhin erscheinenden Auswahlmenü können Sie Anzahl der Spieler sowie Art der Steuerung (Maus oder Joystick) einstellen.

Achten Sie darauf, daß der Schreibschutz der Sicherheitskopie der SPIELE-DISC deaktiviert ist. Andernfalls kann das Programm die Hiscore-Liste (99 Einträge!) nicht auf Diskette speichern.

Paßwort

Übrigens: Sie können einen bestimmten Level jederzeit auch direkt auswählen — sofern Sie über das nötige Paßwort Kenntnis besitzen. Dieses wird am Ende je-des komplettierten Levels ausgegeben. Damit Sie sich also nicht immer durch alle Runden spielen müssen, können Sie in der Titelsequenz das entsprechende Paßwort **blind** über die Tastatur eingeben, und die gewünschte Mine steht sofort zum Abbau bereit.

Haben Sie einmal alle 16 Minen samt Sub-Levels geschafft, erwartet Sie eine große Überraschung. Welche? Das wird hier natürlich nicht verraten. Bis dahin: Viel Freude beim Mega-Knobelspaß.

LADLEANWEISUNG

Verwenden Sie beim Spielen bitte immer nur eine Sicherungskopie der AMIGA-SPIELE-DISC und verwahren Sie das Original an einem sicheren Platz. Bei dieser Diskette sollte auch immer der Schreibschutz deaktiviert sein, damit die Hiscores auf Diskette gespeichert werden können.

Um **GEM'X** und **THE POWER** zu laden starten Sie Ihren Amiga und legen die Diskette ein. Um **GEM'X** zu starten drücken Sie die linke Maustaste. Um **THE POWER** zu starten drücken Sie die rechte Maustaste. Das jeweilige Spiel wird dann automatisch geladen. Jetzt brauchen Sie nur noch den Start-Button zu drücken und der Spielspaß kann beginnen.

VORSCHAU

SPIELE-DISC 14

In der nächsten Ausgabe der AMIGA-SPIELE-DISC gibt's wieder einen Original-Spiele-Hit eines renomierten Software-Hauses zum Super-Sparpreis.

Die AMIGA-SPIELE-DISC 14 finden Sie ab 27. April 1994 im Zeitschriftenhandel.

Für Ungeduldige gibt's aber schon ab 23. März 1994 die neue AMIGA-POWER-DISC. Ausgabe 22 bringt Ihnen diesmal den Super-Syntesizer **TMFX**, mit dem Sie komplett eigene Songs schreiben und spielen können.

ANLEITUNG

Punktevergabe bei GEM'X

Umfärbung	15 Punkte	Zerfall-Bonus	400 Punkte
Zerfall	30 Punkte	verbliebene Zeit	
Umfärb-Bonus	200 Punkte	bei Rundenende	20 Punkte pro Sekunde

Tastaturbefehle von GEM'X

BACKSPACE	letzter Zug wird zurückgenommen	ESC	Spiel wird abgebrochen
DEL	Pause ein	rechte Maustaste	letzter Zug wird zurückgenommen
HELP	Pause aus		
M	Musik/ Sound-Effekte	linke Maustaste	nächster Zug
RETURN	Level wird übersprungen	Feuerknopf/ Joystick	nächste Zug

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:

0 89/5 43 82 63

Zu anderen Zeiten ist ein Anrufbeantworter angeschlossen, auf dem Sie eine kurze Beschreibung Ihres Problems und Ihre Telefonnummer hinterlassen können. Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an:



IPV • Ippen & Pretzsch Verlag GmbH
SPIELE-DISC Support
Bayerstr. 57-59
80335 München

Um Ihre schriftlichen Anfragen besser bearbeiten zu können, teilen Sie uns bitte folgende Punkte mit:

Detaillierte Problembeschreibung.
Ihre Gerätekonfiguration, Amiga 500, 500+, 600, 1000, 1200, 2000, 3000 oder 4000.

Die Größe Ihres Arbeitsspeichers (in KByte).
Die Art der Speichererweiterung.
Die Anzahl und Art der Laufwerke.
Die Kickstart-Version (1.2, 1.3, 2.0, 3.0).

FÜR COMMODORE AMIGA

DER MEGA-SPIELESPASS **THE POWER und GEM'X**

THE POWER:

Max sucht seine geliebte Mini. Er kämpft sich Level für Level durch einige Labyrinth und kommt mit jedem Herz seiner Geliebten ein Stück näher. Schlüpfen Sie in die Rolle des Max und durchkämmen Sie unzählige Irrgärten voller Spannung. Mit Level-Editor, 2-Spieler-Kampf-Modus (Split-Screen) und toller Musikuntermalung.



DER STARTUP-SCREEN VON THE POWER



NACH ERFOLGREICHEN LEVEL BEGRÜßT SIE DIE SÜßE MINI

DER ULTIMATIVE KNOBELSPASS

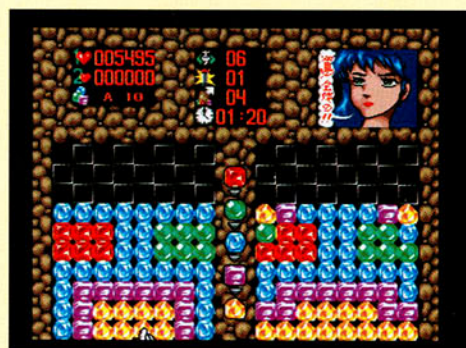
GEM'X

Es geht darum, bei der Suche nach Gold und Edelsteinen nicht den Kopf zu verlieren. Können Sie das Edelsteingerüst exakt nachbilden?

Ganz so einfach ist das nicht. Haben Sie einmal alle 16 Minen samt Sub-Levels geschafft, erwartet Sie eine große Überraschung. Doch zuerst liegen 400 Levels voll Spannung vor Ihnen.



FÜR DIESE CHARMANTE DAME SUCHEN SIE DIE EDELSTEINE



SO SUCHEN UND FINDEN SIE DIE EDELSTEINE

NOTWENDIGE KONFIGURATION: AMIGA MIT 1 MBYTE SPEICHER, 1 DISKETTENLAUFWERK,
KICKSTART 1.3, 2.0 ODER 3.0, JOYSTICK (OPTIONAL)