

Kampf um Libra — ein Höhlen- abenteuer mit gefährlichen Hindernissen

Versuchen Sie Ihren tresanischen Raumer durch ein todbringendes Höhlensystem zu steuern. Viele Hindernisse machen Ihren Auftrag zu einer lebensgefährlichen Aufgabe.

Das Programm »Libra« ist für Disketten- und Kassettenbetrieb geschrieben worden. Benötigt wird ein Joystick, der in Controll-Port 2 zu stecken ist. Bei diesem Spiel geht es um die Unabhängigkeit des Sonnensystems »Libra«. Die Auseinandersetzungen zwischen der intergalaktischen Föderation und den Raumrittern des Planeten Tresed haben ein erschreckendes Ausmaß erreicht. Um einen drohenden Angriff zu verhindern, wurden Sie mit Ihrem Raumschiff in das Zentrum der geheimnisvollen Welt »Arbil« gebeamt, dem derzeitigen Stationierungspunkt des feindlichen Kampfsterne.

Nachdem es Ihnen gelungen ist, den Reaktor zu zerstören, versuchen Sie in einem »tresanischen« Raumer unerkannt durch ein todbringendes Höhlensystem zu entkommen.

Kollidieren Sie mit feindlichen Objekten, der Höhlenwand oder überschreiten das in den Bildern 1 und 3 gesetzte Zeitlimit, so wird Ihr Raumer, von dem es in jedem Spiel nur neun gibt, zerstört. Am Ende jeder Höhle befindet sich ein Durchgang, in dem Sie so weit wie möglich nach oben fliegen müssen, um das nächste Bild zu erreichen.

Bild 2 beinhaltet unter anderem eine permanente Sperre, die sich nur öffnet, wenn Sie das schußfesteste Geschütz Ihres Gegners, eine Energiesonde, vernichten. Dieses Geschütz läßt sich nur durch 20 Treffer beseitigen.

Sollten Sie alle vier Höhlen gemeistert haben, beginnt das Spiel mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad von neuem.

Doch Vorsicht, eine mutierte Riesepflanze und ein Drachen werden Ihnen das Leben erschweren. Dieses Spiel ist auf der heftbegleitenden Diskette enthalten.

(Christian Wurzer / ah)

Markt & Technik-Buchverlag



J.R. Brown

Basic für Einsteiger

1984, 239 Seiten

Ein Arbeitsbuch für den absoluten Anfänger · Basic-Anweisungen Schritt für Schritt erklärt und anhand von einfachen Beispielen erläutert · das beliebte Arbeitsmittel für Lehrkräfte und für den interessierten Computerfan.

Best.-Nr. MT 680
(Str. 29,50/6S 249,60)

DM 32,—



M. Waite/M. Pärdee

Basic-Programmier-Handbuch

1984, 506 Seiten

Grundlagen · Basic und seine Dialekte · geschäftliche- und wissenschaftliche Anwendungen · Spiele · Lernprogramme · alles über Programmsteuerung · Schleifen und Verzweigungen · Amortisationsprogramm · numerische Funktionen · Stringfunktionen · Variationen mit PEEK und POKE · der Zauberwürfel.

Best.-Nr. MT 658
(Str. 71,80/6S 608,40)

DM 78,—



J. Willis/ M. Miller

Computertechnik ohne Geheimnisse

November 1984, 313 Seiten

Eine allgemeine Einführung in die Welt der Computertechnik · die wichtigsten Grundbegriffe knapp und übersichtlich dargestellt · nützliche Informationen für die richtige Kaufentscheidung · mit einer aktuellen Marktübersicht der gängigsten Rechnermodelle und deren Zubehör.

Best.-Nr. MT 716
(Str. 38,60/6S 327,60)

DM 42,—



J. Schultz/W. Pest

Drucker-Handbuch

November 1984, 188 Seiten

Richtig kaufen — problemlos anschließen — optimal nutzen! Ein informativer Leitfaden für alle, die vor dem Kauf eines Druckers stehen · Arbeitsweise der verschiedenen Druckertypen · Druckeranschluß an verschiedene Rechnerarten/Schnittstellen · Druckerzubehör geeignet auch als Nachschlagewerk!

Best.-Nr. MT 742
(Str. 35,—/6S 296,40)

DM 38,—

Markt & Technik
Verlag Aktiengesellschaft
Buchverlag

Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

Bestellkarten bitte an Ihren Buchhändler oder an eine unserer Depotbuchhandlungen. Adressverzeichnis am Ende des Heftes!
Beim Markt & Technik-Verlag eingehende Bestellungen werden von den Depotbuchhandlungen ausgeliefert.