

DAS GROSSE BUCH DER COMPUTERSPIELE

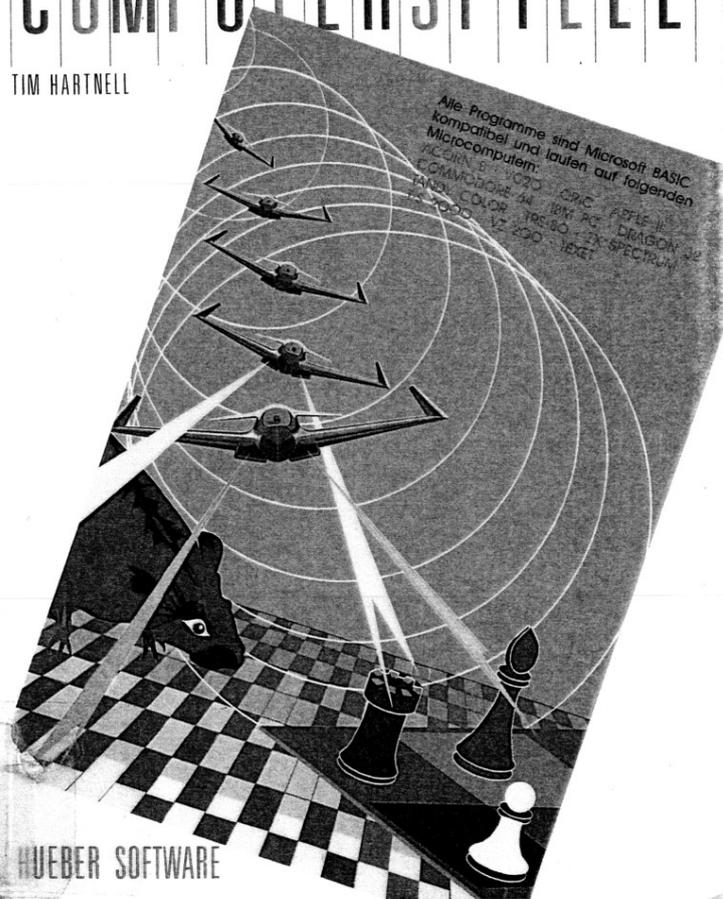
Unter den großen Namen der Heimcomputer-Literatur ist Tim Hartnell einer der größten, dank seiner mehr als 30 weltweit in Riesenaufgaben verbreiteten Lehr- und Spiel-Bücher ist der junge Engländer völlig zurecht als „Chef-Guru der internationalen Computer Freak-Szene“ (SILICON TIMES) berühmt geworden und es gibt wohl kaum einen Computer-User, der dem Können und Witz von Tim Hartnell nicht seine wichtigsten Lehrerfahrungen verdankt.

Mit DAS GROSSE BUCH DER COMPUTER-SPIELE präsentiert Tim Hartnell nun sein opus magnum, das Hauptwerk, das die Summe seiner eigenen Erfahrungen und der Computer-Erfahrungen seiner Leser zieht. Das Buch enthält mehr als 40 Spiele, alle Programme sind Microsoft BASIC kompatibel und laufen auf folgenden Maschinen: COMMODORE 64, APPLE II, IBM PC, ZX SPECTRUM, ACORN B, VC 20, ORIC, DRAGON 32, TANDY COLOR, TRS-80, T/S 2000, VZ 200 und TEXET.

Tim Hartnell: „Ich habe die verschiedensten Spiele in dieses Buch aufgenommen, um den verschiedensten Geschmäckern gerecht zu werden. Die Spiele umfassen klassische Brettspiele wie Schach und Reversi, Abenteuer-Programme wie 'Festung der Zwergefürsten' und 'Herzog von Drachenfurcht', Simulationen wie 'Herrin von Xenophobia' sowie Denk-Spiele, Weltall-Spiele, Spaß-Spiele, Würfel-Spiele und vieles andere mehr. Ich habe das Buch absichtlich so geschrieben, daß es 'offene Enden' hat, die Programme sind bewußt so gehalten, daß sie verbesserungs- und ausbaufähig sind. Jeder User kann die Programme auf seine Weise fortschreiben, und so wird jeder Leser zum Mitautor dieses Buches – und das ist für mich eine sehr angenehme Vorstellung!“

DAS GROSSE BUCH DER COMPUTERSPIELE

TIM HARTNELL



ISBN 3-19-008210-3

8210

HUEBER SOFTWARE

HUEBER SOFTWARE