

**Nr.1**

SOFTWARE  
**EXTRA**

# ST MAGAZIN

## S P I E L E

### Elektron

Brandgefährliche  
Absorption von  
Elektronen

### Quadri/Quadra

Joystick-Künstler  
sind angesagt

### StoneReflexion

Ein energiegeladenes  
Action-Brettspiel



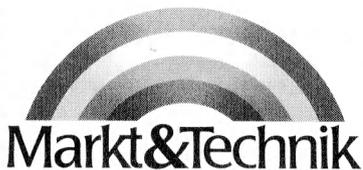
Best.-Nr. 38727



# ST MAGAZIN

## SPIELE

Eine 3½"-Diskette



Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft · Hans-Pinsel-Straße 2 · D-8013 Haar bei München

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.  
Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische  
Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.  
Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Atari ST ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corp., USA

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
92 91 90 89

**Bestell-Nr. 38727**

© 1989 by Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft,  
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/West-Germany  
Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt  
und auf der Linotronic 300 belichtet

Druck: Bosch-Druck, Landshut  
Printed in Germany

# Spielanleitung: Elektron



Das Spiel Elektron setzt sich zum Teil aus Strategie und zum anderen Teil aus Action zusammen. Die Aufgabe besteht darin, innerhalb jedes Spiellevels eine Anzahl Elektronenfelder ausfindig zu machen und diese anschließend zu absorbieren. Erschwert wird dieses Ziel durch eine Ein- und Aufteilung der vorhandenen Energie und Kühlung. Das Fahrzeug, in dem man sich befindet, erhitzt sich stetig während des Spielverlaufs und wird mit jedem gelandeten Treffer um eine Einheit heißer. Zur Kühlung und zum Aufladen der Energie müssen wieder spezielle Felder absorbiert werden. Die beschränkte Rundschau vom Fahrzeug aus erschwert den Spielablauf ebenfalls.

## So wird gespielt

Auf der Spielfläche von 16\*16 Feldern können sich folgende mit besonderer Bedeutung versehene Felder befinden:

- Schwarz** Loch, das Betreten dieses Feldes führt zu »GAME OVER«.
- Blaugrau** Kühlstoff, zur Kühlung des Fahrzeugs.
- Gelb** Magnet, hält das Fahrzeug einige Sekunden fest.
- Rot** Energie, zum Schießen und Absorbieren.
- Mehrfarbig** Elektronfelder, müssen gefunden und absorbiert werden.

Jedes Feld wird von Elektronen bewacht. Man sollte vermeiden, sie zu befahren, bevor die Elektronen abgeschossen worden sind. Seien Sie dabei aber vorsichtig: Nicht jeder Schuß ist ein Treffer. Das Fahrzeug wird von Sekunde zu Sekunde heißer, was durch eigene Treffer noch beschleunigt wird. Durch Absorption der blaugrauen Felder kann die Temperatur gesenkt werden. Der Energievorrat ist auf zwanzig Schuß begrenzt. Zum Aufladen braucht lediglich ein rotes Feld überquert zu werden. Nach Absorbieren aller Elektronenfelder wird

ein optisches und akustisches Signal gegeben. Am Rand der Spielfläche erscheint ein blinkendes »Tor«, das noch einmal angeschossen werden muß, um so in den nächsten Level zu gelangen.

Im Fahrzeug-Cockpit sehen Sie folgende Anzeigen:

Großes Raster: das weiße, blinkende Quadrat zeigt die eigene Position an, die blauen Quadrate zeigen die Position der Elektronenfelder an, und rot aufleuchtende Quadrate zeigen die Positionen der bewegten Felder an (falls vorhanden). Die Richtungsanzeigen befinden sich jeweils an den Kanten des Rasters. Die gewählte Flugrichtung wird durch rote Lämpchen angegeben. Die Schußenergie-Anzeige finden Sie unterhalb des Rasters. Es stehen insgesamt zwanzig Schuß zur Verfügung. Rechts unterhalb ist die Temperaturanzeige zu sehen.

Von links nach rechts sind angeordnet:

- Knopf zum Absorbieren,
- Knopf zum Schießen und
- die Richtungspfeile (Fahrzeugbewegung) für Mausbenutzung.

Bei Joysticksteuerung muß zur Absorption der Felder der Joystick nach hinten gezogen und gleichzeitig der Feuerknopf gedrückt werden.

## Elektron-Editor

Der Editor ist zum Editieren der Spielfläche von Elektron bestimmt. Mit ihm können sämtliche bewegten und unbewegten Felder auf der Spielfläche angebracht und abgespeichert werden.

Erase	Löschen der Spielfläche.
Undo	Rückgängigmachen des Löschvorgangs.
	Spielfläche zwischenspeichern.
	Zwischenspeicher auf Spielfläche übertragen.
5 farbige Quadrate	Wahl der jeweiligen Zustände der Felder.
Level	Auswahl der zu editierenden Spielfläche.

**Move** Mit »move« können bis zu 10 bewegte Felder auf der Spielfläche angebracht werden. Hierzu muß »move« eingeschaltet und danach die gewünschte Anfangsrichtung eingestellt werden. Wichtig dabei ist, daß zwei bewegte Felder in einer Zeile durch ein unbewegtes Feld räumlich getrennt sind. Andernfalls kommt es während des Spiels zum Absturz!

**Save** Abspeichern der 50 Level.

**Load** Einladen der 50 Level.

Programm Elektron und Elektron-Editor von Thomas Scholl  
Titelgrafik und Animation von Thomas Scholl und Mark Luthe  
Handbuch von Gerd Laukant

# Spielanleitung: StoneReflexion

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Brettspiel, das in geringerem Umfang Action enthält, aber überwiegend unter strategischen Gesichtspunkten zu spielen ist.

Es können zwei Spieler gegeneinander antreten oder auch eine Person gegen den Computer.

## So wird gespielt

Zu Beginn des Spiels stehen jedem Spieler 26 Energieeinheiten zur Verfügung, die am Rand des Spielbretts angezeigt werden. Eigene Treffer und Schüsse werden jeweils von dieser Anzeige abgezogen. Die Spieler können bei jedem Zug einen Stein um je zwei Felder im Umkreis bewegen. Danach besteht die Möglichkeit, einen Schuß abzugeben. Klicken Sie dazu mit der Maus auf die Abfrage »FIRE YES/NO«. Um feuern zu können, muß zuerst die Abschußposition bestimmt werden: Klicken Sie die Pfeile am Rande des Spielbretts an. Das kleine Quadrat am oberen und unteren waagerechten Spielfeldrand zeigt die jeweilige Schußposition an. Als letztes muß noch in die oberste oder unterste Zeile geklickt werden, da der Schuß immer vom oberen oder unteren Rand aus erfolgen muß. Er bleibt so lange in seiner Bahn, bis er von einem »Pfeilstein« in eine andere Richtung abgelenkt wird. Das Ziel besteht darin, mindestens einen der auf dem Spielbrett befindlichen »Treffersteine« zu treffen. Diese »Treffersteine« haben etwa das Aussehen eines Kleeblatts. Außer den »Pfeilsteinen« und den »Treffersteinen« befinden sich noch »Blocksteine« auf dem Spielfeld, die quadratisch geformt sind. Diese »Blocksteine« können fünfmal getroffen werden, bevor sie sich auflösen und somit dem Gegner keine Deckung mehr geben können. Bei der Auflösung dieser Steine werden fünf Energieeinheiten, beim Treffen eines »Treffersteines« sechs Energieeinheiten vom Konto abgezogen.

Programm StoneReflexion von Thomas Scholl  
Handbuch Gerd Laukant

# Computerliteratur und Software vom Spezialisten

Vom Einsteigerbuch für den Heim- oder Personalcomputer-Neuling über professionelle Programmierhandbücher bis hin zum Elektronikbuch bieten wir Ihnen interessante und topaktuelle Titel für

• Apple-Computer • Atari-Computer • Commodore 64/128/16/116/Plus 4 • Schneider-Computer • IBM-PC, XT und Kompatible

sowie zu den Fachbereichen Programmiersprachen • Betriebssysteme (CP/M, MS-DOS, Unix, Z80) • Textverarbeitung • Datenbanksysteme • Tabellenkalkulation • Integrierte Software • Mikroprozessoren • Schulungen.

Außerdem finden Sie professionelle Spitzen-Programme in unserem preiswerten Software-Angebot für Amiga, Atari ST, Commodore 128, 128D, 64, 16, für Schneider-Computer und für IBM-PCs und Kompatible!

Fordern Sie mit dem nebenstehenden Coupon unser neuestes Gesamtverzeichnis und unsere Programmservice-Übersichten an, mit hilfreichen Utilities, professionellen Anwendungen oder packenden Computerspielen!



Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2,  
8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bitte schneiden Sie diesen Coupon aus, und schicken Sie ihn in einem Kuvert an: Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

**Markt & Technik Verlag AG**  
– Unternehmensbereich Buchverlag –  
Hans-Pinsel-Straße 2  
D-8013 Haar bei München

Bitte schicken Sie mir:

- Ihr neuestes Gesamtverzeichnis  
 Eine Übersicht Ihres Programmservice-Angebotes aus der Zeitschrift

- Außerdem interessiere ich mich für folgende/n Computer:

(P.S.: Wir speichern Ihre Daten und verpflichten uns zur Einhaltung des Bundesdatenschutzgesetzes)

Adresse:

Name

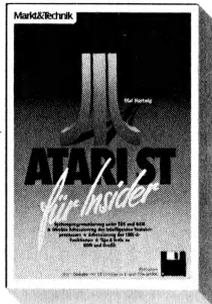
Straße

Ort

# Bücher zum Atari ST

O. Hartwig  
**Atari ST für Insider,  
Systemprogrammierung  
unter TOS und GEM**

1987, 299 Seiten, inkl. Disk.  
Dieses Buch eröffnet allen engagierten Atari-ST-Anwendern eine Fülle von Möglichkeiten. Im Mittelpunkt stehen Tips&Tricks zu TOS und zu GEM, die in aufwendiger Pionierarbeit bei der Programmierung des Atari-ST-Computers in C oder Basic gewonnen wurden. Darüber hinaus finden Sie ein Kapitel zur direkten Adressierung des intelligenten Tastaturprozessors, einen umfangreichen Anhang mit der Speicherbelegung, den Systemadressen und einen Quick-Reference-Guide zu GEM-, BIOS-, XBIOS- und GEM-DOS-Funktionen.



Bestell-Nr. 90423  
ISBN 3-89090-423-8  
**DM 49,-**  
(sFr 45,10/sS 382,20)



Bestell-Nr. 90467  
ISBN 3-89090-467-X  
**DM 59,-**  
(sFr 54,30/sS 460,20)

P. Wollschlaeger  
**Atari-ST-Assembler-Buch**  
1987, 300 Seiten, inkl. Disk.  
Dieses Buch beweist, daß die Assembler-Programmierung ganz einfach ist! Ein gewisses Maß an Grundwissen über computerinterne Dinge wird jedoch vorausgesetzt. Nach einem Minimum an Theorie geht dieses Buch sofort in die Praxis. Assembler-Befehle und TOS-Funktionen werden anhand kleiner Programme erklärt, die ständig schwieriger werden, jedoch das erforderliche Wissen von Fall zu Fall mitliefern.



**Markt & Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung

Markt & Technik-Produkte erhalten  
Sie bei Ihrem Buchhändler,  
in Computer-Fachgeschäften  
oder in den Fachabteilungen  
der Warenhäuser.



# ST MAGAZIN

SOFTWARE  
**EXTRA**

## SPIELE

Enthalten:  
Eine  
3 1/2"-Programm-  
diskette



Es muß nicht immer Adventure sein ... Versuchen Sie es einmal mit Strategie! Die auf dieser Diskette enthaltenen Spiele sind nichts für Rambo-Typen, sondern für pfiffige Survival-Kämpfer mit Köpfchen.

### Elektron

Sie befinden sich mit Ihrem Raumgleiter im All. Die Aufgabe, die Ihnen von der Kontrollstation zugewiesen wurde, besteht darin, in den unendlichen Weiten des Weltraums Elektronenfelder, die die Planeten dieses Sonnensystems bedrohen, ausfindig zu machen und zu absorbieren. Aber Vorsicht: Nehmen Sie das Ziel genau ins Visier, denn jeder

Schuß, der danebengeht, läßt das Fahrzeug heißer und heißer werden. Ein besonderes Bonbon: Mit dem Editor können Sie die Spielfläche von Elektron selbst gestalten.

### StoneReflexion

StoneReflexion ist ein Brettspiel, das aber nicht im entferntesten mit dem beschaulichen Dame oder Schach verwandt ist: Zu Beginn des Spiels stehen jedem Spieler 26 Energieeinheiten zur Verfügung, mit denen gezielt Steine abgeschossen werden sollen. Das geht aber nicht so ganz glatt: Die Schußrichtung wird von heimtückischen Steinen abgelenkt. Das Spiel ist für zwei Spieler geeignet.

### Quadri/Quadra

Hier können Sie Ihre Geschicklichkeit und Ihr schnelles Auge unter Beweis stellen: Ordnen Sie herunterfallende Gegenstände mit den verschiedensten Formen in auf einem Fließband vorhandene Lücken ein. Fällt ein Objekt durch, hat das Konsequenzen ...

### Lieferumfang:

- Spiele-Anleitung
- Eine 3 1/2"-Diskette

### Hardware-Anforderungen:

- Nur für Farbmonitor!
- Joystick



**Markt & Technik**  
Hans-Pinsel-Straße 2  
D-8013 Haar bei München

Unverbindliche  
Preiseempfehlung

DM 49,-  
sFr 45,-  
öS 490,-

