

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Einführung	9
Der Umgang mit diesem Buch	11
Schreibweise von Eingaben	13
Voraussetzungen	15
Spiele-Szenen	17
Geschicklichkeitsspiele	33
Balliart (Marcus Arends)	35
Maze (Ingo Eichenseher)	39
The Way (Andreas Krämling)	43
Actionspiele	47
Schiffe versenken (Jürgen Wörz)	49
Vager 3 (Walter und Johann Hirschmann)	53
Firebug (Michael Fenske/Bernd Heil)	57
Lebens- und Wirtschaftssimulationen	61
Pirat (Marc Rohlfing)	63
Handel (Michael Peters)	69
Wirtschaftsmanager (Tim Färber)	75
Börse (Bodo Burkholz)	79
Spiele gegen den Computer	89
Vier gewinnt (Markus Böggemann)	91
Vier in vier (Holger Kattner)	93

Brainstorm (Jessi Gonder)	99
Hypra-Chess (Thomas Gaksch)	103
Ein Hilfsprogramm	107
Magic Cube (Norbert Wiechers)	109
Hinweise auf weitere Markt&Technik-Produkte	116