

Markt&Technik

S O F T W A R E

Best.-Nr.: 38705



C64/C128

Howard the Coder

Spitzen-Geschicklichkeitsspiel

Power-Game

S O F T W A R E

C 64 / C128 Howard the Coder

Spitzen-Geschicklichkeitsspiel

Eine 5 1/4"-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.

»C64« und »CI28« sind Produktbezeichnungen der Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt, die ebenso wie der Name »Commodore« Schutzrechte genießen.

Der Gebrauch beziehungsweise die Verwendung bedarf der Erlaubnis der Schutzrechtsinhaberin.

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

Bestell-Nr. 38705

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

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Druck: Bosch-Druck, Landshut

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Howard the Coder	7
Hinweise auf weitere Markt & Technik-Produkte	12

Vorwort

Stellen Sie sich einmal vor: Es ist eine schon recht kühle vorwinterliche Nacht. Mit einigen Kollegen wurde noch eine wichtige Angelegenheit in der Firma besprochen. Es ist bereits 21 Uhr, als Sie Richtung Heimat fahren. Diese Besprechung geht Ihnen nicht mehr aus dem Kopf. Kurz nach der Stadtgrenze kommen Sie in ein Gebiet, in dem nur große Firmen angesiedelt sind. Sie wundern sich darüber, daß in einem Gebäude direkt an der Straße um diese Zeit noch Licht brennt. »Na ja, wird wohl einer vergessen haben«, denken Sie sich. Beinahe hätte diese Unaufmerksamkeit Folgen gehabt – ein junger Mann mit Aktentasche kommt aus dem Gebäude gerannt, springt Ihnen vor den Wagen und läuft auf die andere Straßenseite, um den herannahenden Bus noch zu erwischen.

Aufgrund diverser Fernsehsendungen schließen Sie sofort auf eine kriminelle Tat. Sie parken Ihr Auto etwas abseits und betreten das Gebäude durch die weit offenstehende Türe. Im Hausgang hören Sie seltsame Geräusche. Durch einen Türspalt sehen Sie eigenartige Gestalten und hören synthetische Musik, gemischt mit einem für Sie nicht gerade fremd klingenden Klicken. Plötzlich spüren Sie eine Hand auf Ihrer Schulter. »Kann ich Ihnen behilflich sein?«, hören Sie eine rauchige Stimme sagen. Ihnen stockt das Blut in den Adern. »Äh, nein«, zittern Sie heraus und drehen sich vorsichtig um. »Ich dachte, es sei etwas passiert und deshalb habe ich mal nachgesehen.« Sie werden gebeten, näher zu treten, um sich davon zu überzeugen, daß alles in Ordnung ist.

Was war geschehen? Die eigenartigen Gestalten sind Mitarbeiter dieser Firma, die vor lauter Begeisterung über »Howard the Coder« ihren Feierabend versäumt haben. Einer davon hatte

es gerade noch geschafft, den letzten Bus zu bekommen. Das Ihnen bekannte Klicken entpuppte sich als die Folge heftiger Joystick-Bewegungen, die Sie von Ihrem Sohn her kannten. Sichtlich gelockert und zufrieden setzen Sie gegen 23 Uhr Ihre Fahrt in den wohlverdienten Feierabend fort.

Einen extra-langen Spielspaß wünscht Ihnen

Ihre Software-Extra-Redaktion (wb)

Howard the Coder

Story

Sie übernehmen in diesem Spiel die Rolle von Howard. Howard ist ein junger talentierter Computer-Freak, der sein Ziel fast erreicht hat. Sein Wunsch während der Schulzeit war es immer gewesen, später einmal für eine bekannte Software-Firma arbeiten zu dürfen. Seit knapp drei Jahren ist er jetzt schon bei einem sehr populären großen Software-Hersteller in England angestellt. Dort ist er für den Bereich Programmentwicklung zuständig, hat gleitende Arbeitszeit und verdient auch nicht gerade schlecht. In seiner Situation könnte er also eigentlich glücklich sein. Doch leider hat Howard nur einen zeitlich begrenzten Arbeitsvertrag und dieser läuft bald ab.

Howard war, nachdem er eine gute Spielidee hatte, bei seinem Abteilungsleiter, um dessen Meinung zu der Spielidee zu hören. Dieser fand die Idee gut und meinte, daß das Programm einfach, aber genial sei. Er versprach sogar, daß bei zügiger Programmfertigstellung der Arbeitsvertrag verlängert werde. Da Howard noch keine andere Arbeitsstelle hat, möchte er natürlich das Angebot wahrnehmen. Howard macht sich sofort nach der Besprechung einen Zeitplan, der genau festlegt, wann er welche Programm-Entwicklungsphase erreicht haben will und legt gleich, nachdem er sich mittags in einer schönen italienischen Pizzeria gestärkt hat, los.

Als erstes besucht er die Sound-Abteilung und gibt den Sound-Freaks eine ungefähre Vorstellung von dem Programm, damit sie sich schon mal die passende Musik einfallen lassen können. Dann geht er zum Supermarkt und kauft sich einige wichtige Grundnahrungsmittel (Chips, Kaffee, Cola usw.). Dann setzt er sich in sein Auto und fährt zu seinem einsamen Landhaus, in das er sich immer zum Programmieren zurückzieht. Dort angekommen, glaubt er seinen Augen nicht zu trauen. Was war geschehen?

Das Landhaus war von Einbrechern heimgesucht worden. Diese hatten sämtliche Elektrogeräte (Mikrowelle, Computer, Drucker, Fernseher, Video, Stereoanlage usw.) mitgehen lassen bzw. zerstört. Außerdem waren wichtige Unterlagen verschwunden, die er dringend zum Programmieren benötigt.

Zum Glück ist Howard gut versichert und braucht sich deshalb um die finanziellen Verluste keine Sorgen zu machen. Aber, was wird aus seiner Programmidee, die er doch möglichst schnell verwirklichen will?

Da hat sein Chef die rettende Idee und schickt Howard ins Lager, denn dort liegen viele Geräte und Unterlagen, die zur Zeit nicht genutzt werden. Howard muß diese lediglich einsammeln und kann dann mit dem Programmieren anfangen. Jedoch ist dies nicht so einfach, da im Lager viele Hindernisse und Gefahren (beispielsweise umherspringende Amiga-Bälle) auf Eindringlinge lauern. Zusätzlich wurde vor kurzer Zeit ein Sicherheitssystem installiert.

Es liegt jetzt bei Ihnen, ob Howard seine Aufgabe meistern wird. Sind Sie bei der Hilfe erfolgreich, so präsentiert Ihnen Howard am Ende seine Spielidee. Natürlich nicht nur die Idee, sondern das voll spielbare Programm!

Ladeanleitung

- Einen Joystick in Port 2 stecken.
- Diskettenlaufwerk und Computer einschalten.
- Bei Benutzung eines C128 muß dieser in den C64-Modus umgeschaltet werden. Drücken Sie daher beim Einschalten die Commodore-Taste (<C=>).
- Diskette mit Beschriftung nach oben in das Laufwerk einlegen.
- LOAD" *", 8,1 eingeben und <RETURN> drücken. Nach kurzer Zeit wird der Titelschirm eingeblendet und eine Musik erklingt. Der Computer lädt jetzt das Hauptprogramm, und nach etwa einer Minute können Sie mit dem Spielen beginnen.

Hinweis

Verwenden Sie einen Floppy-Speeder, so kann es vorkommen, daß das Programm nicht ordnungsgemäß startet. Sie müssen dann die schnellen Floppy-Routinen abschalten, was bei den meisten Speedern möglich ist. Ebenso muß ein eventuell vorhandenes Zweitlaufwerk ausgeschaltet sein.

Bedienung

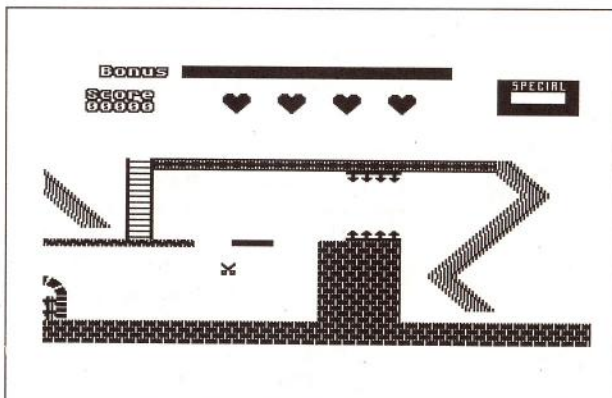
Nachdem das Programm erfolgreich geladen wurde, startet man das Spiel durch Drücken des Feuerknopfes am Joystick.

Howard läßt sich jetzt mit Hilfe des Joysticks durch die Lagerhalle bewegen. Drückt man den Feuerknopf, so macht Howard einen Sprung nach oben. Bei gleichzeitigem Betätigen des Joysticks nach links oder rechts springt Howard in die entsprechende Richtung.

Während des Spiels ist es jederzeit (beispielsweise, wenn das Telefon klingelt) möglich, durch Drücken von <Space> zu

unterbrechen. Durch nochmaliges Betätigen wird das Spiel fortgesetzt. Befindet sich über der Spielfigur ein Taster, so ist es durch Anspringen möglich, dessen Zustand zu ändern. In der Anzeige »SPECIAL« (rechts oben) wird dann ein Bit gesetzt bzw. gelöscht. Es ändern sich beispielsweise die Zustände von Türen, Hindernissen, und es erscheinen neue Dinge. Denken Sie an diese Funktion, wenn Sie an einer Stelle nicht weiterkommen! Ist es Ihnen gelungen, sich in die Highscore-Liste eintragen zu dürfen, so geben Sie bitte Ihren Namen (nicht mehr als sechs Zeichen) über die Tastatur des Computers ein und beenden mit < RETURN > . Es dauert dann einen kurzen Augenblick, und die Highscores werden auf Diskette abgespeichert.

Bildschirmanzeige



Das Spielfeld von »Howard the Coder«

Bonus

Ein ständig kürzer werdender Farbbalken signalisiert die Anzahl der Bonuspunkte, die Sie im aktuellen Level noch erhalten können. Berührt Howard einen Kasten mit der Inschrift »NEW START«, so werden Ihnen die noch verbliebenen Bonuspunkte gutgeschrieben, und der Bonus beginnt im neuem Level erneut zu laufen.

Score

Hier wird Ihr aktueller Punktestand angezeigt.

Pausenmodus

Steht in dieser Zeile der Text Pausenmodus — Weiter mit der LEERTASTE, so muß zum Weiterspielen erst < Space > gedrückt werden.

SPECIAL

In dem Kasten werden die Zustände der vier »Special-Bits« angezeigt (bei Neustart des Programms ist der Kasten leer, das heißt, es ist kein Bit gesetzt).

Leben

Die Herzen zeigen an, wie viele »Leben« bzw. Versuche Sie noch haben, um Howard von seinen Sorgen zu befreien.

Aktionsbereich

In diesem Fenster wird das aktuelle Spielgeschehen angezeigt.

(Stefan Harms/wb)

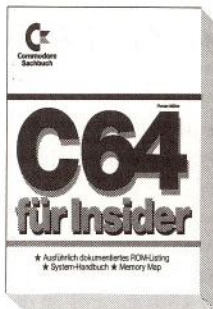
Bücher zum Commodore 64

F. Müller

C64 für Insider

Das ROM-Listing ist eines der wichtigsten Werkzeuge des ernsthaften Programmierens. Ebenso benötigt er eine komplette Beschreibung der RAM-Speicherzellen, die von Betriebssystem und Basic-Interpreter verwendet werden. Die Besonderheit dieses Werkzeuges liegt in der einzigartigen Aufbereitung der ROM-Routinen, der dokumentierten Speicherbelegung (Memory Map) und einem Begleittext, der die internen Zusammenhänge selbst einem Anfänger verständlich macht. So wird die Parameterübergabe nicht nur beschrieben, sondern auch von ihrer Wirkungsweise voll durchleuchtet. Auch wenn Sie schon ein C64-ROM-Listing besitzen - dieses neue Werk sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Selbst ausgefuchsten Profis bietet es noch neue Informationen.

• Für C64-Besitzer, die durchblicken wollen: praxisnah und informativ! Mit vielen Beispielen auf Diskette.



1988, 516 Seiten
Bestell-Nr. 90481
ISBN 3-89090-481-5
DM 59,- (sFr 54,30/6S 460,-)



1988, 439 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90499
ISBN 3-89090-499-8
DM 59,- (sFr 54,30/6S 460,-)

F. Müller

C64, Tips, Tricks und Tools

Diese wirklich umfassende Sammlung an Tips, Tricks und Tools zum C64 oder C128 im C64-Modus wird Sie ganze Nächte an Ihren Computer fesseln:

Tastatur-Tricks, Einzeiler, Peeks und Pokes, Basic-Routinen und Maschinenroutinen als Tuning für Ihre Programme, Toolkit-Programme mit allen Funktionen wie Merge, Renumber, Delete, Find, Auto und Dump, Programmoptimierung von Windows und komfortable Auswahlmenüs. Maskengenerator im Praxiseinsatz, effektives Programmieren in Assembler. Hilfs-Monitor- und Kopierprogramme, Spiele-Pokes, Erstellen von Sicherheitskopien geschützter Programme.

• Mit diesem Buch werden Sie zum Profi - leichtverständlich erklärt für Einsteiger, komplett und ergänzend für Insider.



8/2131-1

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

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

Bücher zum Commodore 64/128

S. Baloui

C64/C128 MasterBase- Dateiverwaltung

MasterBase ist eine Dateiverwaltung für den C64/C128 für gehobene Ansprüche.

1988, 155 Seiten, inkl. Diskette

Bestell-Nr. 90583

ISBN 3-89090-583-8

DM 59,-* (sFr 54,30*/6S 502,-*)

M. Pahl/T. Rullkötter/M. Kuk

C64/C128 MasterText Plus

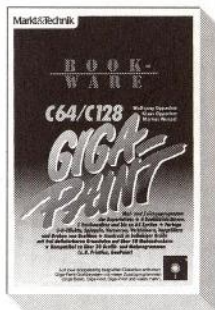
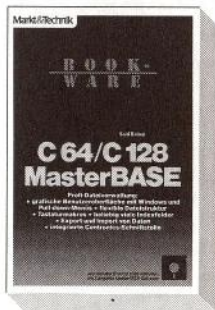
MasterText 64, aus dem 64'er-Sonderheft 16, gehört zu den leistungsfähigsten 64er-Textprogrammen. In seiner verbesserten und erweiterten Plus-Version sind viele neue Hilfsprogramme wie »Master-Spiel« und »MasterAdress« sowie eine komfortable Druckeranpassung enthalten.

1988, 201 Seiten, inkl. Diskette

Bestell-Nr. 90527

ISBN 3-89090-527-7

DM 59,-* (sFr 54,30*/6S 502,-*)



W. Oppacher/K. Oppacher/
M. Wenzel

C64/C128 Giga-Paint

Giga-Paint, das Mal- und Zeichenprogramm der Superlative, unterstützt alle Grafikfähigkeiten Ihres C64 auf hervorragende Weise. Es hebt sich von der breiten Masse aller Grafikprogramme durch völlig neue Optionen hervor, wie z.B. die fantastischen 3-D- und Zufallsoperationen oder die Kompatibilität über 30 Malprogrammen.

1988, 261 Seiten, inkl. 2 Disketten

Bestell-Nr. 90619

ISBN 3-89090-619-2

DM 59,-* (sFr 54,30*/6S 502,-*)

S. Vilsmeier

3-D-Konstruktion mit Giga-CAD Plus auf dem C64/C128

Das 3-D-Konstruktionsprogramm Giga-CAD, das im 64'er-Sonderheft Grafik für Furor sorgte, ist eines der professionellsten CAD-Programme für den C64.

1986, 183 Seiten, inkl. 2 Disketten

Bestell-Nr. 90409

ISBN 3-89090-409-2

DM 49,-* (sFr 45,10*/6S 417,-*)

* Unverbindliche Preisempfehlung

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

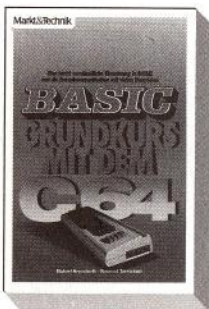
Markt&Technik
Zeitschriften • Bücher
Software • Schulung

Bücher zum Commodore 64/128

M. Hegenbarth/R. Triescheid
**BASIC-Grundkurs
mit dem C64**

1985, 377 Seiten
Kein rein theoretisch ausgelegter BASIC-Kurs, sondern praxisnah auf den C64 zugeschnitten. Auch der Computerneuling kann mit diesem Buch lernen, mit seinem C64 in BASIC zu arbeiten, und wird auf die Besonderheiten seines Computers hingewiesen. Der leichtverständliche, lockere Stil und die gute logische Gliederung der Kapitel unterstützen dies. Erwähnenswert ist ein Kapitel, das die Kommunikation zweier C64 beschreibt, der Anhang, in dem eine Liste nützlicher PEEKs, POKES und SYS und noch vieles mehr enthalten ist.

● Für den Lesertyp, der beim Lernen auch noch Spaß haben möchte.



Best.-Nr. 90361
ISBN 3-89090-361-4
DM 44,-
(sFr 40,50/sS 343,20)



Best.-Nr. 90222
ISBN 3-89090-222-7
DM 52,-
(sFr 47,80/sS 405,60)

F. Matthes
Pascal mit dem C64
1986, 215 Seiten, inkl. Diskette
Buch und Compiler ermöglichen jedem Besitzer eines C64 den Einstieg in die moderne Programmiersprache Pascal. Der Compiler akzeptiert den gesamten Sprachumfang mit einigen Erweiterungen. Er bildet mit einem sehr komfortablen Full-Screen-Editor eine schnelle Einheit, so daß der Programm-entwicklungsaufwand minimal ist. Übersetzte Programme laufen ohne weitere Hilfsprogramme auf jedem C64, nutzen den gesamten Programmspeicher des C64 und sind 3-4mal schneller als vergleichbare Programme in BASIC. Dem Buch liegt ein leistungsfähiges Pascal-System mit einigen Pascal-Programmen auf Diskette bei.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

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

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 Commodore 64/128

64'er

64'er-Spiellesammlung, Bd. 3

Aus dem Inhalt: • Arabian Treasure: Finden Sie im Morgenland einen magischen Teppich, dürfte nicht so leicht sein, oder?

- Block'n Bubble
 - Robo's Revenge
- 1988, 103 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90596
ISBN 3-89090-596-X

DM 39,-* (sFr 35,90*/öS 332,-*)

64'er

64'er-Spiellesammlung, Bd. 2

Tonti: Ein schnelles Auge und geschickte Hände am Joystick werden verlangt, um auch einmal eine Tontauben zu treffen. Freiheit: Sie sind auf einer Insel, gefangen im untersten Verlies. Und viele weitere aufregende Spiele.

1987, 98 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90428
ISBN 3-89090-428-9

DM 39,-* (sFr 35,90*/öS 332,-*)



64'er

64'er-Spiellesammlung, Bd. 4

Ganze 20 Spiele haben wir diesmal zusammengetragen, die alle noch schneller und noch besser auf die Bedürfnisse eines anspruchsvollen Spiele-Freaks zugeschnitten sind. Lassen Sie sich in eine Welt versetzen, die vor Ihnen noch niemand zu Gesicht bekommen hat.

1988, 80 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90703
ISBN 3-89090-703-2

DM 39,-* (sFr 35,90*/öS 332,-*)

64'er

64'er-Spiellesammlung, Bd. 1

1987, 115 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90429
ISBN 3-89090-429-7

DM 39,-* (sFr 35,90*/öS 332,-*)

*Unverbindliche Preisempfehlung

Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

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

Enthalten:
Eine
5 1/4"-Programm-
diskette



C64/C128 Howard the Coder

»Howard the Coder« beinhaltet zwei verschiedene Spiele in Abhängigkeit voneinander. Damit Sie in das zweite Spiel gelangen können, müssen Sie zuerst die erste Aufgabe vollkommen erledigt haben. Dabei wird Ihre ganze Geschicklichkeit in Anspruch genommen. Auch wenn Sie kein »ausgekochter Spiele-Freak« sind, sollten Sie bei der Lösung der Ihnen gestellten Aufgaben keine Probleme haben.

Howard the Coder:

Howard, so heißt Ihre Spielfigur, hat eine Spielidee: Von seinem Chef erhält er den Auftrag, diese zu verwirklichen. Nachdem man ihm seinen Computer gestohlen hat, bekommt er die Erlaubnis, sich innerhalb der Lagerhalle der Firma, bei der er angestellt ist, die benötigte Hardware zusammenzusuchen. Dabei sind natürlich verschiedene Hindernisse zu überwinden. Wenn Sie alle Teile des Computersystems

eingesammelt haben, wird Ihnen nicht nur das Ergebnis von Howard's Spielidee präsentiert, sondern auch deren vollständig ablauffähige Version.

Lieferumfang:

- Anleitungsheft
- 5 1/4"-Diskette

Hardware-Voraussetzung:

- Commodore C64/C128
- Floppy 1541/1570/1571
- Monitor oder Fernseher (Farbe empfohlen)



Hans-Pinsel-Straße 2
D-8013 Haar bei München

Unverbindliche
Preisempfehlung

DM 49,-
sFr 44,-
öS 490,-



4 001057 387058