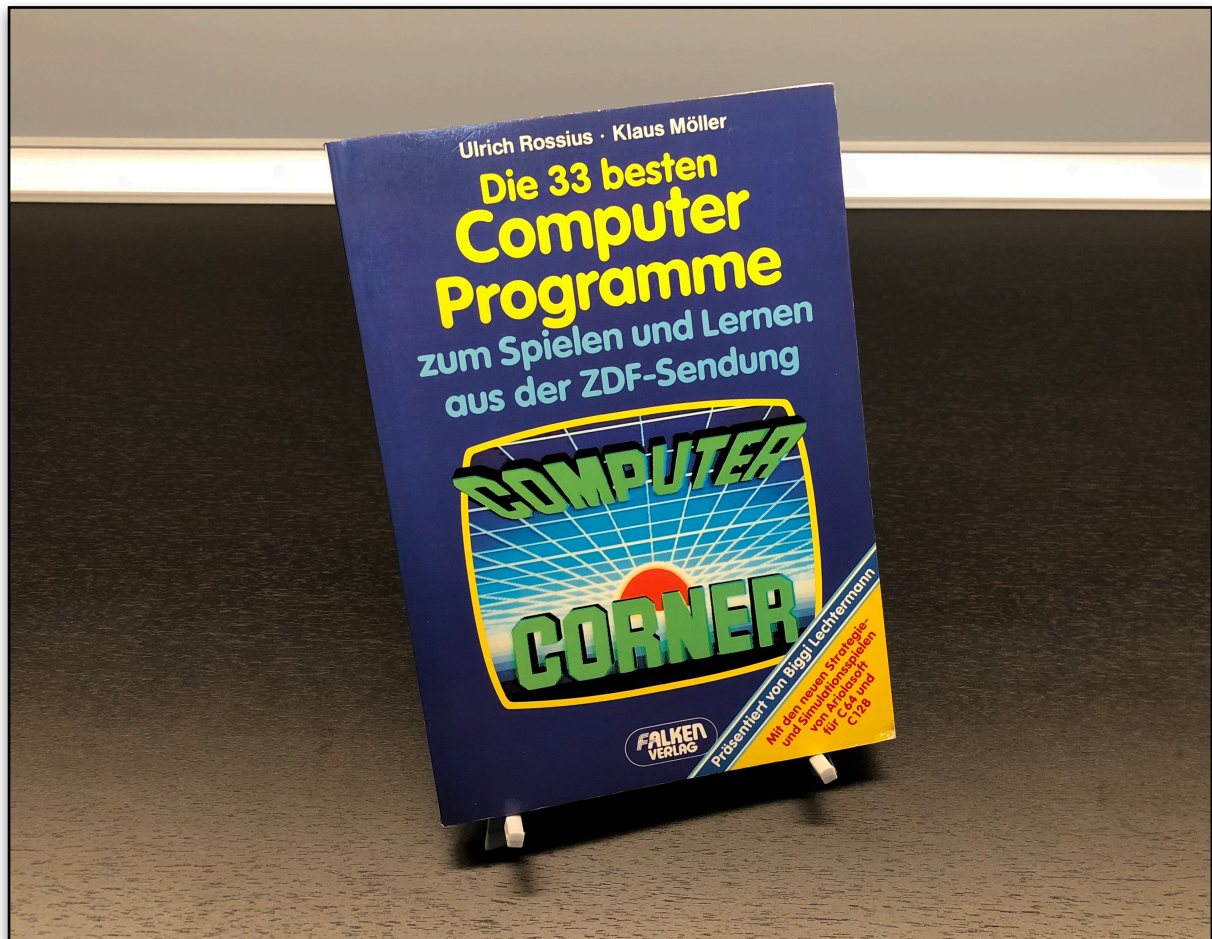


## Das Computer Corner Buch

Das Buch „Die 33 besten Computer Programme zum Spielen und Lernen aus der ZDF-Sendung Computer Corner“ von Ulrich Rossius und Klaus Möller erschien 1986 im Falken Verlag.



Wenn man das Buch heute liest, also im Jahre 2018, erhält man einen höchst interessanten Einblick in die Anfangszeit der Homecomputerära, welche damals noch in den Kinderschuhen steckte.

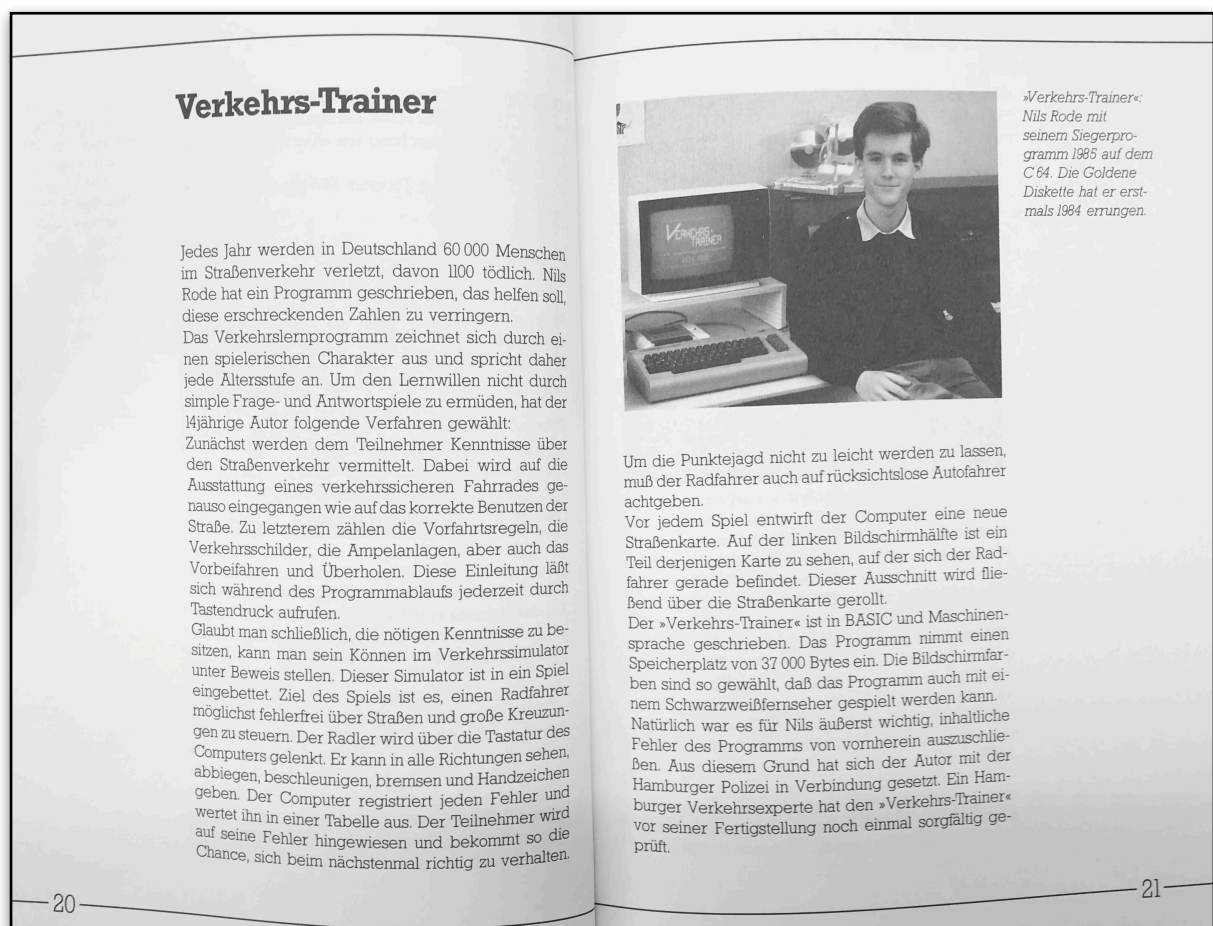
Die absolut lesenswerte Einleitung des Buches wurde von Klaus Möller verfasst, Mitbegründer und rasender Reporter der Sendung Computer Corner. So erfährt man zum Beispiel nicht nur wie die Sendung entstand, sondern erhält auch interessante Einblicke was vor und hinter den Kulissen geschah. Unverkennbar ist auch sein Bemühen darüber, die Vorurteile über die neuen Wundermaschinen namens Homecomputer auszuräumen, welche Anfang der Achtziger Jahre offensichtlich noch bestanden.

**„Der Computer macht aus Gerd keinen Goethe, aus Moritz keinen Mozart und aus Detlef keinen Dürer.“**

*-Zitat aus Game over, Beltz Verlag 1985*

Der Inhalt ist in drei Kapitel aufgegliedert, wobei das zweite Kapitel - die Spielprogramme - den größten Raum einnimmt.

Im ersten Kapitel werden die Lernprogramme vorgestellt. Hervorzuheben wäre dabei das zwei der drei vorgestellten Programme aus der Feder von Zuschauern stammen. Die Computer Corner hatte ihren eigenen Programmierwettbewerb. Die beste Programmeinsendung wurde jährlich mit der goldenen Diskette prämiert. Der Preisträger 1986, ein gerade 13-jähriger Schüler, schrieb ein Chemie-Lernprogramm, obwohl er in der Schule noch gar kein Chemieunterricht hatte. Besonders hervorzuheben ist das Programm Verkehrs-Trainer auf Seite 20. Der junge Autor machte sich Gedanken über die hohe Anzahl von Verkehrsunfällen und -toten in Deutschland, der Commodore 64 und sein Programm sollten Abhilfe schaffen.




Die im zweiten Kapitel vorgestellten Spielprogramme sind in fünf Rubriken unterteilt: Aktionsspiele, Abenteuerspiele, Logikspiele (Textabenteuer), Wirtschaftsspiele und Sonstige. Dabei werden die Spiele in einer ganz eigenständigen Art und Weise vorgestellt. So gibt es keine Noten für Grafik, Sound oder Spielidee, in den seltensten Fällen ist ein Screenshot Bestandteil. Das Ganze liest sich eher wie ein Roman, teilweise werden aber auch Lösungshinweise gegeben. Am Ende gibt es ein kurzes Fazit sowie Informationen zu System und Vertrieb.

## Hanse

Habt ihr schon mal etwas von der Hanse gehört? Im 13. Jahrhundert schlossen sich Kaufleute zu dieser Vereinigung zusammen und unterstützten sich gegenseitig bei ihren Handelsunternehmungen. Lübeck

*»Hanse«: Die Verpackung des Programms zeigt die Beitrittsurkunde Hamburgs in die Hanse.*



entwickelte sich zu einer blühenden Handelsstadt, doch die Zeiten waren unruhig. Daher errangen nur die geschicktesten Kaufleute Einfluß und Macht. »Hanse« ist ein Wirtschaftssimulationsspiel, das diese Epoche zum Hintergrund hat.

Aufgabe der Spieler (1-8 können teilnehmen) ist es, Lübeck aus durch stetigen Handel mit verschiedenen Städten im Nord- und Ostseebereich das Verdienen ihrer Familien zu vermehren. Dem Besten mögen ihrer Familien zu vermehren. Dem Besten winkt der Titel des Bürgermeisters von Lübeck. Es gilt also, durch Errichtung von Niederlassungen in neun verschiedenen Städten und den Ankauf von Schiffen, den Handel zu intensivieren. Selbstverständlich läuft dies alles nicht ohne Komplikationen ab: Ware verdirbt, Kontore oder Schiffe werden angegriffen, Marktpreise schwanken.

Das Spiel erstreckt sich über einen langen geschichtlichen Zeitraum, es ist daher notwendig, durch Heirat und Geburt die Erbfolge der eigenen Familie zu sichern. Laßt euch überraschen, wie der Heiratsmarkt vor sich geht.

Habt ihr dabei allerdings keinen Erfolg, droht die Gefahr, daß andere Familien Anteile des Unternehmens erwerben und somit euer Gewinn geschmälert wird. Eine ausschweifende Ausgabenpolitik ist nicht möglich. Hat man seinen Kontostand überzogen, werden sämtliche Aktivitäten dadurch verhindert, daß der Firmeneigner für ein Jahr in den Schulturm wandert. »Fast wie im richtigen Leben!«

**Fazit:** Ein unterhaltsames Simulationsspiel für die Familienrunde; Monopoly-Freunde werden bestens bedient.

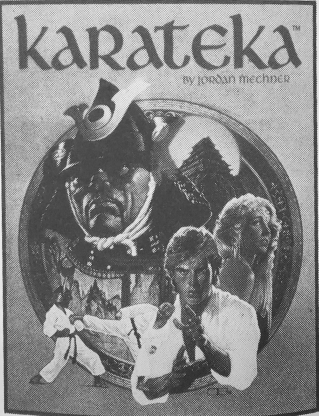
**Info:** Hanse  
**System:** Schneider CPC, C 64  
**Vertrieb:** Ariolasoft

56
57

## Karateka

1985 war ein Jahr der Kampfsport-Aktionsspiele. Aber kaum eines gibt die geschmeidigen Bewegungsabläufe so klar und naturgetreu wieder wie »Karateka«. Ihr werdet sicher schnell merken, daß die Schlag-

*»Karateka«: Simulation fernöstlicher Kampfspraktiken.*



techniken unserer Helden große Koordinaten erfordern. Jeder Fehler hat prompt Treffer der Gegenseite zur Folge.

Die Geschichte ist einfach und banal. Die schöne Prinzessin wird von einem bösen Herrscher gefangengehalten (wie sollte es auch anders sein). Wir erklimmen als vermeintlicher Betreuer den Berg, auf dem sein Schloß steht, und sogleich schickt der »böse Bube« seine Schergen aus, die sich uns in den Weg stellen und mit uns kämpfen. Nach zahlreichen Scharmützeln in den Außenbereichen des Schlosses gelingt es euch – hoffentlich – in das Schloß selbst einzudringen. Von jetzt ab geht es erst richtig zur Sache. Neben unseren bisherigen Kontrahenten schickt der Schloßherr nun auch noch seine Falken aus, um uns zu bekämpfen. Wer schließlich auch noch ein Fallgitter mit Glück und Geschick überwindet, kann den großen Oberchef persönlich in seinen Gewölben zum letzten, entscheidenden Kampf stellen.

Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg. Das Spiel besitzt keine Speicherfunktion, es kann also durchaus passieren, daß ihr euch tagelang mit dem Fußvolk herumschlagt.

Aus diesem Grunde ist es ratsam, die Kampfspraktiken mit den ersten Gegnern intensiv zu üben. Das gilt insbesondere für die bössartigen Falken, die euch gleich am Anfang im Schloß begegnen – hier muß jeder Schlag sitzen.

**Fazit:** Wer's mag!

**Info:** Karateka  
**System:** C 64, Atari, Apple 2e, c  
**Vertrieb:** Ariolasoft

32
33

Im dritten und letzten Kapitel werden die Hilfsprogramme behandelt, untergliedert in Textverarbeitung, Kreativitätsförderung, Hilfen bei der Arbeit mit dem Computer und Sonstiges. Hier sind auch wieder besonders gelungene Schöpfungen aus dem Kreis der Zuschauer aufgeführt. Für das Programm „Berufswahl 2“ ist sogar das komplette dazugehörige Listing abgedruckt.

## Berufswahl 2

Im Herbst letzten Jahres schickte uns Michael Schaffelhofer aus Aindling ein originelles Programm. Sein jüngerer Bruder hatte keine rechte Vorstellung, welchen Beruf er ergreifen sollte. So kam Michael auf die Idee, ein Berufswahlprogramm zu schreiben. Das Programm beginnt mit einer Einführung in die Problematik der Berufswahl, danach folgt ein Test, mit dessen Hilfe die Berufserwartungen präzisiert werden sollen. Da wird gefragt, ob man lieber draußen oder drinnen arbeitet, ob man gerne Menschen hilft, ob man lieber in einem technischen oder lieber in einem handwerklichen Beruf arbeiten möchte. Kann man sich einmal gar nicht entscheiden, bleibt immer noch die Möglichkeit, sich mit Freunden oder Verwandten

abzusprechen. Das Ergebnis ist ganz auf die vorhergehenden Antworten abgestimmt und gibt aus über hundert Möglichkeiten den oder die entsprechenden Berufe aus. Bei unsachgemäßer oder sinnloser Eingabe kann der Computer natürlich auch kein vernünftiges Ergebnis ausgeben. Am Ende der Auswertung erscheint dann auch ein dementsprechender Antwortsatz. Mir hat das Programm den Beruf »Brotzeitmacher« empfohlen.

Michael rät euch, die Texte Punkt für Punkt der Reihe nach in Ruhe durchzulesen, denn nur dann kann man ein brauchbares Ergebnis erhalten. Ansonsten ist die Anleitung selbsterklärend, bei genauem Durcharbeiten kann man eigentlich nichts falsch machen. Das Programm arbeitet mit reiner Variablenzuweisung und ist somit sehr schnell.

Aber merke: Der Vorschlag des Programms ist nicht verbindlich, sondern stellt nur eine Hilfe für die Berufswahl dar. Es entstehen keine Ansprüche daraus.

»Berufswahl«: Eine von zehn Fragestellungen, mit denen das Programm von Michael Schaffelhofer herauszufinden hilft, welcher Beruf den individuellen Neigungen am ehesten entspricht.

**Adresse des Autors:** Michael Schaffelhofer  
Gamlingerstr. 3  
8901 Aindling

```

0 rem*** schaffelhofer michael ***
5 rem*** gamlingerstr. 3 - ***
10 rem*** 8901 aindling ***
15 rem*** tel. (08237) 1206 ***
20 rem***
25 rem***
30 rem*** titlebild ***
35 poke$3280,0;poke$3281,0;print"891gso$ub3440
40 print"
45 print"
50 print"
55 print"
60 print"
65 print"
70 print"
75 print"
80 print"
85 print"
90 print"

```

Der damalige Verkaufspreis des Buches lag bei 14,80 DM, die ISBN lautet 3-8068-4318-X.