

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Rückschau: Happy Computer

André Eymann am Freitag, dem 9. September 2005

Ursprünglich im November 1983 als **Hobby Computer** betitelt, einigte sich der Verlag Markt & Technik mit dem namensähnlichen Magazin **Hobby – Das Magazin der Technik**, um einen juristischen Streit zu vermeiden. Die 1953 eingeführte **Hobby** wurde vom Ehapa-Verlag in Stuttgart herausgegeben. Die Namensähnlichkeit zur **Hobby** hatte zur Folge, dass die **Hobby Computer** kurz nach der Einführung in **Happy Computer** umbenannt werden musste.

Ab der zweiten Ausgabe im Dezember 1983 konnte man die Zeitschrift dann unter ihrem neuen Namen an vielen deutschen Zeitungsständen für 5 DM erwerben. Unser Artikel stellt euch die legendäre **Happy Computer** im Portrait mit verschiedenen Leseproben vor und führt euch in die Welt hinter den Kulissen der damaligen Redaktion ein. In der Zeit der **Happy Computer** waren Software-Programme (fast) noch kostenlos. Im September 2001 konnte ich ein interessantes [Interview mit Michael Lang](#), dem ehemaligen Chefredakteur der **Happy Computer** führen. In diesem Gespräch erfahrt ihr aus erster Hand, wie das Leben in der Redaktion damals wirklich ausgesehen hat.

Spielezeitschriften in den 1980ern

Die **Happy Computer** war hierzulande zu ihrer Zeit nicht die einzige

Heimcomputerzeitschrift zu Beginn der 1980er Jahre. Sie hatte dennoch ein einzigartiges Konzept, wie ihr in diesem Artikel feststellen werdet.

Andere bekannte Zeitschriften in der Presselandschaft waren zum Beispiel:

- 64er (Markt & Technik Verlag)
- ASM – Aktueller Software Markt (Tronic Verlag)
- ck – Computer Kontakt (Rätz Eberle Verlag)
- Computronic (Roeske Verlag, später Tronic Verlag)
- CPU – Computer programmiert zur Unterhaltung (Roeske Verlag)
- **HC Mein Home-Computer** (Vogel Verlag)
- Homecomputer (Roeske Verlag, später Tronic Verlag)
- **Telematch** (Marshall Cavendish Verlag)
- **tele action** (Ehapa-Verlag)

Insbesondere die Zeitschriften aus dem Roeske Verlag hatten einen unverwechselbaren Stil. Hier wurden ebenfalls Listing von Lesern und kurze Berichte über neue Geräte oder Spiele abgedruckt. Doch durch die relativ günstige Erscheinung und die unkomplizierte Berichterstattung, wirkten die CPU oder Homecomputer schon fast ein wenig anarchisch. Oder sagen wir zumindest etwas unkonventionell.

Das volle Programm



So sah das Inhaltsverzeichnis aus. (Bild: Markt & Technik)

Das Inhaltsverzeichnis des Magazins verdeutlicht auf einen Blick, worum es der Redaktion geht. Hier sollen nicht bestimmte Einzelsysteme im Vordergrund stehen, sondern alle auf dem Markt wichtigen Heimcomputer angesprochen werden. So erreichte man ein breites Berichts- und Leserspektrum vom Acorn Electron über den Dragon 32 bis zum TI 99/4A. Die Themengebiete präsentierte die Happy Computer modern: neben aktuellen Neuigkeiten gab es Berichte über Lernspiele, Anwendungsprogramme oder Hardwarebasteleien.

Es gab nur wenige Magazine die einen so großen Themenbogen gespannt haben, wie die Happy Computer. Der ein oder andere Leser mag vermuten, dass Kauf-Software damals günstiger war als heute. Dem ist aber nicht so. So lagen 1984 die Preise für Lernkassetten bereits zwischen 37,50 DM und 49,00 DM. Vergleicht man aktuelle Preise von Spielen für Videospielekonsolen mit den damaligen Preisen, so stellt man erstaunlicherweise eine sehr kontinuierliche Preisentwicklung fest.

Bei den Kindern und Jugendlichen, die sich für Video- und Computerspiele interessieren, hat sich allerdings, im positiven Sinn, nur wenig getan. Die Begeisterung am Spielen ist erfreulich konstant geblieben. Die Fotos von damals sind mit den Fotos von heutigen Jugendlichen nahezu austauschbar. Aufgenommen wurden sie übrigens im seinerzeit sehr beliebten Münchener Videospiele-Fachgeschäft [Videomagic](#), das sich in unmittelbarer Nähe des Stachus befand.



Die Spielkids von 1984 bei Videomagic. (Bild: Markt & Technik)

Lediglich die Systeme und die Spiele haben sich verändert. Damals war River Raid von Activision einer der größten Spielehits. So gab es auch schon zu Zeiten der Happy Computer heiße Diskussionen über die Gewalt in Videospiele und die möglichen Auswirkungen auf die Jugendlichen. Ballerspiele „der übelsten Sorte“ wie zum Beispiel Battlezone von Atari wurden dabei zum Gesprächsthema. Auch heute treten diese Diskussionen in der Öffentlichkeit immer wieder in Erscheinung. Auch wenn man Battlezone wohl heute nicht mehr als bedenklich einstufen würde.

Einen wichtigen und umfangreichen Anteil am gesamten Heftkonzept der Happy Computer hatten die Listings für verschiedene Heimcomputer. Die so genannten Listings waren Programme die im Heft als Quellcode abgedruckt waren und die man Zuhause in Ruhe abtippen konnte, um sie danach zu spielen und auf in der Regel handelsüblichen und preisgünstigen [Kompaktkassetten](#) abzuspeichern. Da die Programme im Originalcode vorlagen und oftmals in BASIC geschrieben waren, konnten sie leicht angepasst werden. Über diesen Weg erlernten viele Heimcomputerkids die Programmiersprache BASIC und damit Programmierung im Allgemeinen.

Auch wurden die Listings oder die Kassetten gern im Freundeskreis ausgetauscht. Unzählige private Autoren schickten Ihre Programme an die Redaktionen der Magazine und begründeten damit einen fast unkommerziellen Kult für die Verbreitung von Software jeglicher Art. Ähnlich ist es heute mit der Open-Source Gemeinschaft. Das einseitige, in BASIC geschriebene Listing zu Landung auf Luna für den ZX81 verwandelte die kleine Wundermaschine von Sinclair fast in einen Spielautomaten. Vorausgesetzt man hatte eine 16k Speichererweiterung.

Landung auf Luna

Ungezählte Mondlandeprogramme wurden schon veröffentlicht. Aber, wie beim Schach, erfordert gerade dieses Spiel einige Grundfähigkeiten, wie taktisches Denken und Planen, so daß es immer wieder reizt. Unser heutiges Mondlandeprogramm setzt den ZX81 mit 16 KByte voraus und enthält eine ansprechende Grafik.



Das hier vorgestellte ZX81-Mondlandeprogramm ist ein Spiel für eine Person. Gespielt wird gegen die Naturgewalt Schwerkraft. Mit den Cursortasten »6« und »7« kann man die Mondfähre steuern; »6« bedeutet abwärts und »7« aufwärts (Bild 1). Dabei können zwei Dinge passieren. Entweder die Fähre beginnt zu schnell zu steigen, oder ihre Fallgeschwindigkeit wird zu hoch. Im ersten Fall verschwindet sie auf Nimmerwiedersehen im All – und Sie haben verloren. Im zweiten Fall können Sie sich die Mondoberfläche von unten betrachten – und haben auch verloren (Bild 2). Eine weiche Landung (Bild 3) ist nur mit sehr geringer Restgeschwindigkeit möglich. Wie groß diese ist, kann man an den zurückgelegten Metern sehen. Zum Abbremsen muß nur die »7« betätigt werden. Ganz einfach, oder?

zu Ende, oder wollen Sie Ihren Lebensabend auf dem Mond verbringen? Na also. Es beginnt der Countdown zum Rückstart. Die Raumfähre muß zum Mutterschiff zurückkehren (Bild 4) und ankoppeln. Dieses Raumschiff bewegt sich von links nach rechts am oberen Rand über den Bildschirm. Seine Flughöhe beträgt 1500 Meter. Wenn Ihre Fähre über diese Höhe hinauschießt, ist eine Rückkehr nicht mehr möglich. Sie können sich für diese schwierige Aufgabe beliebig Zeit lassen, es wird Ihnen schwer genug fallen, Ihr Ziel zu erreichen.

Das Programm sollte mit »SAVE' MONDLANDUNG'« abgespeichert werden. Mit »LOAD' MONDLANDUNG'« kann es immer wieder geladen werden. Das Programm startet von selbst. Nach Beendigung eines »Raumfahrtprogramms« können sie das Spiel mit »J« erneut starten – im Gegensatz zur NASA sogar zum Nulltarif. ►
(Jürgen Hartwig)

Wenn Sie die Landung erfolgreich hinter sich gebracht haben, ist das Abenteuer aber noch keineswegs



Bild 1. Mit den Tasten »6« und »7« wird die Landefähre gesteuert



Bild 2. Diese Fähre landete mit zu hoher Sinkgeschwindigkeit



Bild 3. nach geglückter Landung beginnt der Countdown für die Rückkehr



Bild 4. Jetzt heißt es das Mutterschiff genau anzupeilen und anzukoppeln

Landung auf Luna für den ZX81. (Bild: Markt & Technik)

```

1 REM "C"JUERGEN HARTWIG
   IN DEN ROEDERN 13
   6087 WOLFELDEN
5 REM MONDLANDUNG
6 REM *****
7 LET ST=0
8 FAST
9 DIM R$(32)
10 PRINT "
MONDLANDUNG
"
20 FOR I=19 TO 21
30 FOR K=0 TO 31
40 PRINT AT I,K;" "
50 NEXT K
60 NEXT I
65 SLOW
70 PRINT AT 3,0;"START: ""S""
DRUECKEN"
80 PAUSE 10000
81 POKE 16437,255
90 IF INKEY$="S" THEN GOTO 100
95 GOTO 80
100 PRINT AT 3,0;"
110 PRINT AT 6,11;"COUNTDOWN : "
120 PRINT AT 3,0,4;" "
130 PRINT AT 4,0,3;" "
140 PRINT AT 5,0,5;" "
150 PRINT AT 6,0,4;" "
160 PRINT AT 7,0,6;" "
170 PRINT AT 8,0,5;" "
180 PRINT AT 9,0,4;" "
190 GOSUB 500
200 PRINT AT 3,0,4;" "
210 PRINT AT 4,0,3;" "
220 PRINT AT 5,0,5;" "
230 PRINT AT 6,0,4;" "
240 PRINT AT 7,0,6;" "
250 PRINT AT 8,0,5;" "
260 PRINT AT 9,0,4;" "
270 GOSUB 500
280 PRINT AT 3,0,5;" "
290 PRINT AT 4,0,4;" "
300 PRINT AT 5,0,3;" "
310 FOR I=6 TO 10
320 PRINT AT I,0,5;" "
330 NEXT I
340 GOSUB 500
350 PRINT AT 3,0,4;" "
360 FOR I=4 TO 8
370 PRINT AT I,0,3;" "
380 NEXT I
390 PRINT AT 9,2,4;" "
400 GOSUB 500
410 PRINT AT 6,11;"
420 IF ST=1 THEN GOTO 6000
430 LET X=0
440 LET Y=2
450 GOSUB 600
460 GOTO 700
470 PAUSE 100
480 POKE 16437,255
490 FOR I=3 TO 9
500 PRINT AT I,2,3;"
510 NEXT I
520 RETURN
530 IF X=0 THEN LET X=0
540 PRINT AT Y,X;"
550 IF ST=1 THEN RETURN
560 PRINT AT Y+1,X;"
570 RETURN
580 LET ENTF=15
590 LET SINK=-1
600 PRINT AT 1,0;"
610 PRINT AT 1,5;"ENTFERNUNG= "
;INT (ENTF*100);" METER"
620 PAUSE 10000
630 POKE 16437,255
640 IF INKEY$="6" THEN GOTO 200
650 IF INKEY$="7" THEN GOTO 100
660 GOTO 750
670 LET SINK=SINK+.5
680 GOTO 3000
690 LET SINK=SINK-.5
700 GOTO 3000
710 PRINT AT Y,X;"
720 IF ST=1 THEN RETURN
730 PRINT AT Y+1,X;"
740 RETURN
750 LET ENTF=ENTF+SINK
760 GOSUB 2500
770 LET Y=17-ENTF
780 IF Y<2 THEN LET Y=2
790 IF Y>20 THEN LET Y=20
800 IF ST=1 THEN GOSUB 7000
810 LET X=X+1
820 GOSUB 600
830 IF INT (ENTF*100)>1500 THEN
GOTO 8000
840 IF INT (ENTF*100)=1500 THEN
IF R$(X+1 TO X+2)=" " THEN GOT
0 7500
850 IF INT (10*ENTF)<0 THEN GOT
0 4000
860 IF ST=1 THEN GOTO 3090
870 IF INT (10*ENTF)=0 THEN GOT
0 5000
880 GOTO 750
890 PRINT AT 4,7;"BRUCHE ANZUNGE
""
900 PRINT TAB 6;"ALLE INSASSEN
TOT"
910 PRINT AT 7,15;" "
920 PRINT AT 8,14;" "
930 PRINT AT 9,15;" "
940 PRINT AT 10,15;" "
950 PRINT AT 1,0;"
960 PRINT AT 1,5;"ENTFERNUNG= "
;INT (ENTF*100);" METER"
970 PRINT AT 21,0;"NOCHMAL? (J/
N)
980 PAUSE 10000
990 POKE 16437,255
1000 IF INKEY$="N" THEN STOP
1010 IF INKEY$="J" THEN GOTO 412
1020 GOTO 4080
1030 CLS
1040 RUN
1050 PRINT AT 1,0;"
1060 PRINT AT 1,5;"ENTFERNUNG= "
;INT (ENTF*100);" METER"
1070 PRINT AT 9,6;"GLUECKLICH E
PLANET"
1080 PRINT AT 10,6;"FERTIG ZUM R
UECKSTART"
1090 PAUSE 300
1100 POKE 16437,255
1110 PRINT AT 9,0;"
1120 PRINT AT 10,0;"
1130 LET ST=1
1140 GOTO 110
1150 GOSUB 2500
1160 LET A=1
1170 LET Y=Y-1
1180 GOSUB 600
1190 LET R$(1 TO 4)=" "
1200 GOSUB 8500
1210 LET ENTF=1.5
1220 LET SINK=0
1230 GOTO 750
1240 LET R$(A TO A+3)=" "
1250 LET A=A+2
1260 IF A>29 THEN LET A=32-A
1270 LET R$(A TO A+3)=" "
1280 PRINT AT 2,0,R$
1290 RETURN
1300 PRINT AT 8,1;"KOEBELNSCHEN
KEINER GEGLUECKT"
1310 PRINT AT 9,5;"RUECKSTART ZU
R ERDE"
1320 PRINT AT 10,4;"ALLE INSASSE
N UOHLAUF"
1330 GOTO 4060
1340 PRINT AT 12,0;"FUER IMMER
IM ALL VERSCHOLLEN"
1350 PRINT AT 13,5;"KEINE RETTUN
G MOEGLICH"
1360 PRINT AT 2,0;"*****
*****"
1370 PRINT AT 3,0;"*****
*****"
1380 PRINT AT Y,X;"
1390 PRINT AT 4,0,R$
1400 GOTO 4020
1410 STOP
1420 PRINT AT 2,0,R$
1430 RETURN
1440 STOP
1450 SAVE "MONDLANDUNG"
1460 RUN

```

Listing für
eine weiche
Mondlandung

Listing zu Landung auf Luna für den ZX81. (Bild: Markt & Technik)

Für Leser die keine Lust hatten, die manchmal endlos erscheidenden und zum Teil fehlerträchtigen Listings stundenlang abzutippen, bot die Happy Computer-Redaktion einen Software-Service an. Gegen Bezahlung konnte man sich die fertig gespeicherten

Programme auf Kassette nach Hause liefern lassen. Dann brauchte man sie nur noch laden und schon konnte das Spiel beginnen. Mindestens so interessant wie die Listings, waren das Leserforum oder die Fundgrube: der private Kleinanzeigenmarkt, in der man so manches Hard- oder Software-Schnäppchen finden konnte. Die Anzeigenmärkte in den heutigen Magazinen hingegen sind privat leider unbedeutend geworden und werden fast ausschließlich von kommerziellen Anbietern bestimmt.

„Ein Atari VCS mit fünf Spielen für nur 500 DM.“ So oder so ähnlich lauteten die Angebote im Kleinanzeigenmarkt der Happy Computer. Einzelne VCS-Spielmodule wie beispielsweise Asteroids kosteten in der Regel ca. 40 DM.

Es wurden auch Kontakte zu anderen Usern gesucht oder angeboten. Das Leserforum half bei Fragen nach bestimmten „Peeks & Pokes“ oder speziellen Wünschen zum Lieblings-Heimcomputer weiter. Kann man zum Beispiel den Sinclair Spectrum mit der Autobatterie versorgen? Hat jemand die Anleitung für das Bridge 64-Steckmodul für den Commodore? Für fast jede Frage gab es hier einen Platz. Die Antworten kamen per Brief oder wurden in der nächsten Ausgabe veröffentlicht.

<p>APPLE</p> <p>Verkaufe sehr preiswert Apple-Zubehör (z.B. 80 Zeichenkarte, Grafik-Table...). Liste von: W.E. Horst, Titzgarten 11, 5166 Kreuzau</p>	<p>Su. gebr. Atari 400 m. v. Zubehör. M. Seitz, Maxstadtstr. 35, 8000 München 21</p> <p>Verkaufe Atari 400 + 16 K + Basic + Software + Kassetteninterface + Literatur. VK 700,— Tel. 07665/1542</p>	<p>Nicht vergessen: HIGHWAY-DUEL Das einzigartige Autorennen 48-K-Disk, 100% ML, 22 Farben, Saund nur 59,- (NN). Bestellen ab 16 Uhr, Tel.: 02501/8131 od. 0251/24426</p> <p>Grafik-Zauberer: Das Superprog. für alle ATARIS ab 32 K. Viele Demobil-der. Nur Disk! Für DM 40,-. Thomas Tausend, Felsenkeller 15, 8764 Kleinheubach, 09371/4647 ab 6</p>	<p>Atari 400/800 Software. Tausch und/oder Verkauf. Liste anfordern bei Jens Grund, Engelbosteler Damm 93, 3000 Hannover 1. Bitte eigene Liste mitschicken.</p> <p>Atari 800, suche, biete, tausche Programme auf Disk., ca. 300 Stück. Anrufen, Tag und Nacht. Automat Tel. 030-6875944 ACHIM</p>
<p>ATARI</p> <p>Nadeldrucker 80 Z/s anschl.fertig, Sascha Kunkel, Stedinger Str. 40, 7000 Stuttgart 31, Tel. 0711-885452</p> <p>Verkaufe Atari VCS mit den Spielen: Frogger, E.T., Yar's Revenge, Vanguard, 3D Tic-Tac-Toe. Preis: 500 DM VB. Jörg Jabusch, Kassubenweg 14, 2 Hamburg 61, Tel. 040/5510961</p> <p>Atari VCS mit vielen Kassetten: YarsRe, HauntedH, Warlords, Frogger, Berzer K, Spider-M. Atlantis, Star Raiswordque/Firew. u.a. Auch einzeln, VK ab 17 Uhr unter 0209/32905</p> <p>HALLO ATARI USER !!! Habt Ihr schon vom neuen Spitzenspiel aus den USA gehört ★TRON★ Infos und Preis bei ABC-Software, Hamburgerstr. 79, 207 Ahrensburg</p>	<p>Tausche und entwickle Soft- und Hardware. Suche neue Anwendungs-ideen ★★ Claus Bürger, Alte Bohle 25, 5040 Brühl ★★ Tel. 02232/23603</p> <p>Atari 400, 16 K, neu, mit Kas.-Rec., Basic-Modul, Paddle, Joystick und versch. Spiele. Preis 850 DM VHB. H. Schütz, Pulverhäuserweg 75, 6100 Darmstadt</p> <p>Atari-Asteroids-Modul — 40 DM Tel. 04209/1633</p> <p>Spielcomputer mit Paddles + Joysticks + Indianapolis und 10 Kassetten DM 700,- VHB. Tel. 05461-61555 ab 19.00 Uhr</p> <p>Suche Kontakt zu ATARI 400/16 KB Besitzern zwacks Erfahrungs- und Programmaustausch. (Auf Kassette) Bin auch an gebr. Lit. Interessiert U. Menz, 401 Hilden, Händelstraße 15</p>	<p>Verkaufe Atari XL2600 mit 10 Kassetten z.B. Indy500, Pac-Man, Asteroids, Defender und noch 6 andere Super-Kassetten für nur 600 DM! Tel. 030/4032392 ab 19.00 Uhr</p> <p>Atari 400 inkl. Basic + Recorder 410, Software u. Literatur 400 DM Tel. 02571/52116 ab 18.00</p> <p>★★★ Atari 400/800/800XL ★★★ Verkaufe Pac-Man-Modul und AE-Diskette (48 K) für je 45 DM (beide Programme ohne Anleitung) ● S. Hoffmann ★ Rauschener Allee 7 ★ 1000 Berlin 19</p> <p>Verk. Atari VCS 2600 Comp. + Drehregler mit 17 Kass. (Defender, Indy 500, Missile Command usw.), neuwertiger Zustand! Für nur 700 DM, Tel. 02104/40327</p>	<p>CASIO</p> <p>CASIO FX-602P ●●●●●●●●●● Die preiswerte Soft- u. Hardware (über 140 Programme), Kat. g. DM 1,- bei CASIOWARE, G. Wagner, Gartenstr. 4, 8201 Neubuern</p>
			<p>COMMODORE</p> <p>Suche Handbücher (Kopien) zu Simon's Basic, Superfont 4.0, Exbasic Level II. Bianchi, Boeckeler Weg, 4170 Geldern 1</p>

Die Fundgrube in der Happy Computer. (Bild: Markt & Technik)

In der Spiele-Rubrik wurden neue Computerspiele von Lesern vorgestellt. Über diesen Weg bekamen die Spiele ein persönliches Profil und wurden immer unterschiedlich beurteilt. Ergänzt wurden diese Portraits durch einen kurzen Lebenslauf des Autors. Im Januar 1984 wurden so die drei Synapse-Software-Klassiker Fort Apocalypse, [Pharaoh's Curse](#) und Shadow World vorgestellt.

Auch mit dabei waren Tests zu Pooyan von Konami, Donkey Kong von Nintendo und Kong von [Kingsoft](#). Die Spielberichte waren meist mit verschiedenen Bildschirmfotos illustriert und wurden über ein Kategoriensystem bewertet. Dabei wurden Grafik, Sound, Steuerung und Motivation des Spiels beurteilt. Pro Ausgabe wurden ca. sechs neue Spiele vorgestellt.

Fort Apocalypse. Die Grundidee dieses Spiels zu beschreiben, ist einfach: Der Spieler muß mit seinem Hubschrauber in ein System von Höhlen und Gewölben eindringen, dort eingeschlossene Menschen auf sammeln, das Zentrum des Höhlensystems zerstören und dann noch heil an die Oberfläche zurückkehren.

Vor Erreichen dieses Ziels müssen aber wieder einmal eine ganze Reihe von Schwierigkeiten gemeistert werden. Da gibt es gegnerische Hubschrauber, von denen man verfolgt und beschossen wird, Flugminen und Panzer, die zu allem Überfluß auch noch Bomben mit Suchköpfen abfeuern. Nebenbei muß man sich des öfteren den Weg

durch Gemäuer freischießen und auf die fest eingebauten Energiebarrieren achten. Der Bildschirm ist in zwei Teile unterteilt. Im oberen Bereich werden die erreichte Punktzahl, der Tankinhalt und der verbliebene Bonus angezeigt (Bild 1). Außerdem kann sich der Spieler mit Hilfe des Scanners darüber informieren, was außerhalb des abgebildeten Ausschnittes des Labyrinths passiert. Da es wegen der Größe des Höhlensystems nicht möglich ist, das gesamte Spielfeld in einem Stück abzubilden, sieht der Spieler immer nur einen kleinen Bildausschnitt mit seinem Hubschrauber in der Mitte (Bild 2).

Neben dem eigentlichen Schwierigkeitsgrad läßt sich noch die Stär-

ke der Schwerkraft vorwählen und die Anzahl der Hubschrauber einstellen. Die gelungene Kombination von verschiedenen Spielideen und die außergewöhnlich gut gestaltete Grafik machen dieses Spiel meiner Meinung zu einem der besten Heimcomputerspiele.

Bildschirmdarstellung ausgezeichnet
 akustische Untermalung sehr gut
 Beeinflußbarkeit ausgezeichnet
 andauernde Spielermotivation sehr gut
 Gesamtbewertung ausgezeichnet

Pharao's Curse. Dieses Spiel hebt sich wohlthuend durch seine Originalität von der Masse der Computerspiele ab.



Bild 1. Fort Apocalypse: Mit dem Hubschrauber Menschen aus einem Höhlensystem befreien



Bild 2. Um die Geiseln zu befreien, muß man öfter den Weg durch Gemäuer freischießen

Spielprofil zu Fort Apocalypse von Synapse-Software für den Commodore 64. (Bild: Markt & Technik)



Michael Pauly bittet die Mitgestaltung der Leser. (Bild: Markt & Technik)

Zum Ende des Artikels werfen wir noch einen Blick in das Editorial der Happy Computer von 1984. Hier wurden die Leser von der Redaktion direkt angesprochen, auch weiterhin die Inhalte der kommenden Ausgaben mitzubestimmen.

Für veröffentlichte Programme im Heft, konnte man bis zu 300 DM Honorar einstreichen. Das war für einen Schüler natürlich eine willkommene Aufbesserung des Taschengelds. Über so genannte Mitmach-Karten konnten sich die Leser mit Wünschen und Anregungen direkt an die Redaktion wenden.

Zusammengefasst kann man sagen, dass die Happy Computer eine der gelungensten Heimcomputerzeitschriften in den 1980er Jahren war und mit insgesamt 76 Ausgaben, sowie einigen herausragenden Sonderheften, einen der ersten Plätze im Olymp der

Heimcomputerzeitschriften verdient hat.

Wer nun Lust bekommen hat eine vollständige Ausgabe der Happy Computer aus dem Januar 1984 online zu lesen und in den Zeitgeist der 1980er Jahre einzutauchen, [klickt hier](#). Lasst euch faszinieren von fantastischen Homecomputern, klassischen Videospiele und interessanten Fakten aus der Frühzeit der Computerindustrie.

Fakten zum Magazin

- Die Erstausgabe der Happy Computer erschien im November 1983 und hieß Hobby Computer.
- Die letzte Ausgabe der Zeitschrift wurde 1990 veröffentlicht. Somit hat die Happy Computer insgesamt sieben Jahre eigenständig existiert.
- 1990 wurde die Happy Computer in Computer Live umbenannt.
- Der Nachfolger der Spiele-Rubrik der Happy Computer heißt Power Play.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 9. September 2005 um 20:00 Uhr in der Kategorie: [Literatur & Medien](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>