

Das Computerkind Charlie

Eine abenteuerliche
Geschichte aus der
Welt der Computer und der Märchen und
Sagen



erzählt von Elisabeth Matheis

Die Geschichte von Maxi, Angie und Charlie

Vorwort.....	4
Wie alles begann.....	6
Ein Spiel wird zum Abenteuer.	9
Niemand weiß die drei Antworten	15
Erster Versuch, die Rätsel zu lösen.....	18
Der erste Ferientag	20
Ein kleiner Schritt weiter	22
Ein weiterer Schritt zum Ziel.....	25
Die rettende Idee.....	30
Die Sage von Burg Hohenfels und seinen Bewohnern	34
Angie und Maxi lösen das Rätsel	38

Abbildungen: Microsoft cliparts

Copyright © Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, Washington 98052-6399 USA

2010 bücher-und-bildung.de

Verfasser und Herausgeber: Elisabeth Matheis

ISBN-Nr. 978-3-941409- 70-5

Vorwort

Die Geschichte „Das Computerkind Charlie“ verbindet die normale Erfahrungswelt der Kinder mit den spannenden Aspekten einer Sage und den täglichen Erfahrungen der Kinder im Umgang mit Computern und ihren Spielen.

Es ist der abenteuerliche Weg zweier Kinder, die das Rätsel einer alten Sage mit Hilfe der modernen Kommunikation lösen.

Ich wünsche den Kindern und vielleicht auch deren Eltern viel Freude beim Lesen.

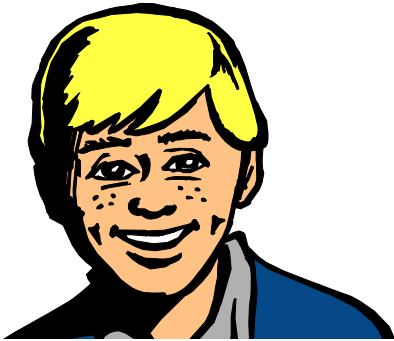
Die Geschichte von Maxi, Angie und Charlie



Wie alles begann

Angie und Maxi sind Geschwister. Gemeinsam beschäftigen sie sich gerne mit Papis Computer.

Besonders gerne malen sie schöne Bilder mit dem Zeichenprogramm oder erleben spannende Abenteuerspiele mit den Lieblingshelden ihrer Bücher.



Die neunjährige Angie hat zwar mit dem Lesen manchmal noch ihre Schwierigkeiten, aber ihr elfjähriger Bruder hilft ihr gerne dabei.

Heute Abend sind die Eltern der beiden bei Papis Freund Frank zum Geburtstag eingeladen. Maxi und Angie haben versprochen, brav ins Bett zu gehen.

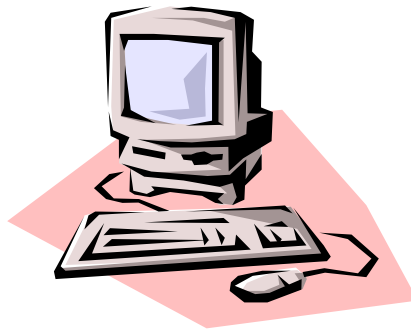
Nachdem die Eltern das Haus verlassen haben, machen es sich Angie und Maxi mit Chips und Limonade vor dem Computer bequem. Obwohl Maxi gerne sofort ein spannendes Abenteuerspiel starten möchte, gibt er nach etwas Zögern dem Wunsch seiner Schwester nach, die zunächst ein Bild mit ihrem, beziehungsweise Vatis neuem Zeichenprogramm malen möchte.



Angie kann schon sehr geschickt mit der Maus umgehen und zeichnet ein wunderschönes Mädchen mit langen Haaren.

Sie sagt zu Maxi: „Schau, das Mädchen sieht genauso aus wie meine Puppe Charlie. So soll es auch heißen“. Dann schreibt sie den Namen Charlie neben das Bild. Sie überlegt sich gerade, ob das Kleid des Mädchens ein rotes oder ein blaues Muster erhalten soll, als die beiden Stimmen an der Haustüre hören und das Geräusch eines Schlüssels, der ins Schloss gesteckt wird.

Oh Schreck, die Eltern kommen zurück, und die beiden sollten längst im Bett liegen und schlafen. Schnell schalten sie laufen ins Kinderzimmer. Die die Bettdecke, die in den Schrank, dann Decken.



den Computer aus und Chipstüte stecken sie unter Limonadegläser stellen sie kuscheln Sie sich in ihre

Die Eltern sind zurückgekommen, weil sie das Geburtstagsgeschenk für Frank vergessen hatten. Natürlich geht Mami als erstes ins Kinderzimmer, um nach Angie und Maxi zu sehen.

Sie sagt zu Papi: „Schau mal, was wir für liebe Kinder haben, sie liegen schon im Bett und schlafen ganz fest. Andere Kinder hätten bestimmt den heutigen Abend dazu genutzt, Fernsehen zu gucken oder mit dem Computer zu spielen.“

Als die Eltern dann ein zweites Mal das Haus verlassen, bleiben die Kinder im Bett liegen. Ihnen ist nach dem Schreck die Lust vergangen, weiter am Computer zu sitzen. Schnell essen Sie die Tüte mit den Chips leer und trinken ihre Limonade, dann unterhalten sie sich noch eine Weile und schlafen schließlich ein. Als die Eltern nach Hause kommen, finden sie zwei liebe schlafende Kinder vor, eigentlich genau wie beim ersten Mal.

Nur Mami wundert sich über die Krümel auf dem Teppich und die leeren Gläser, die vorher noch nicht hier standen. Aber sie denkt nicht weiter darüber nach.

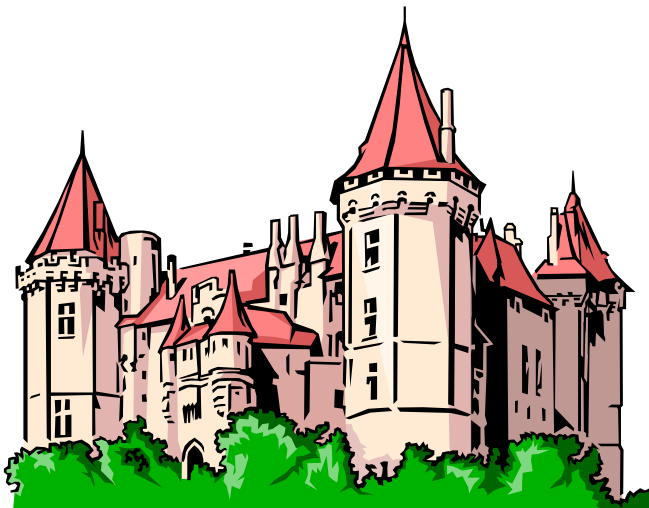
Von niemandem bemerkt, ist aber in dieser Nacht etwas Besonderes geschehen, was für Angie und Maxi noch aufregende Stunden bedeuten sollte. Natürlich wissen beide, dass sie den Computer immer ordnungsgemäß beenden müssen. Das hat Vati Ihnen immer wieder gesagt, damit seinen Geschäftsdokumenten nichts passiert. Sie wissen, dass sie immer mit der Maus auf Start gehen und dort beenden anwählen müssen.

Aber in der Nacht hatten sie ja keine Zeit dafür gehabt. Deshalb war auch etwas Seltsames geschehen. Das von Angie gezeichnete Mädchen ist nicht gelöscht worden, sondern auf unerklärliche Weise im Computerspeicher erhalten geblieben. Solange der Computer aus ist, befindet sie sich im Dunkeln und weiß nicht, was eigentlich passiert ist.

Ein Spiel wird zum Abenteuer.

Der nächste Tag beginnt zunächst einmal wie jeder Tag. Angie und Maxi stehen wie immer ungern auf und gehen zur Schule. Nach der Schule und dem Mittagessen machen sie ihre Hausaufgaben. Die Mami meint dann, weil sie in der Nacht so brav geschlafen haben und heute so schlechtes Wetter ist, dürfen sie jetzt eine Stunde an den Computer.

Maxi schaltet ihn voller Begeisterung an, denn jetzt endlich möchte er sein Abenteuerspiel starten. Angie leistet ihm keine Gesellschaft, denn sie ist mit ihrer Freundin Julia zum Spielen verabredet. Als Maxi den Einschaltknopf drückt, erschrickt das Computermädchen Charlie sehr, denn plötzlich ist alles so hell um sie herum. Plötzlich kommen Buchstaben und Zahlen zu ihr in den dunklen Raum. Dann aber, als Maxi sein Abenteuerspiel startet, erkennt sie auf dem Bildschirm einen Hügel mit einem Schloss darauf. Das möchte sie sich einmal näher anschauen. Charlie bewegt sich vom Speicher, ihrem dunklen Raum in Richtung Bildschirm und befindet sich auf einmal auf einer großen Wiese, dahinter erhebt sich ein Hügel mit einem wunderschönen Schloss. Bevor Maxi sie aber auf dem Bildschirm entdecken kann, versteckt sie sich hinter einem Baum, der sich an der Seite des Schlosses befindet.



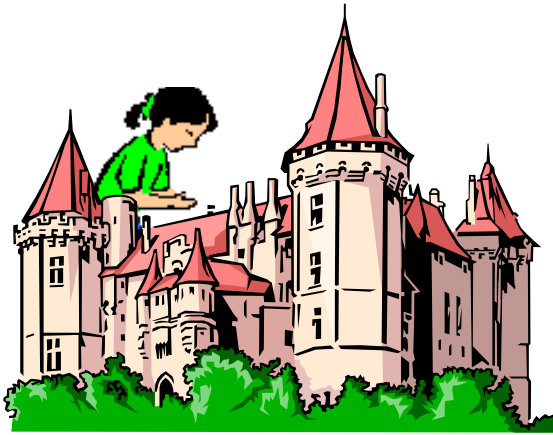
Sie sieht, wie er eine Figur auf dem Bildschirm, hin und herbewegt. Auf einmal ist auf dem Bildschirm das Schloss ganz nah. Interessiert verfolgt sie, was nun um das Schloss herum alles passiert. Sie stellt fest, dass Maxi auf der Suche nach einem Schatz ist und jedes Mal im Laufe des Spieles im Schlossverlies landet und dort nicht mehr herauskommt und dann

immer wieder von vorne anfangen muss. Nachdem sie ihn eine Zeitlang beobachtet hat, beschließt sie, ihm zu helfen.

Das Spiel beginnt immer damit, dass ein Junge, der Maxis Namen trägt vor einem alten Haus steht, das von einer Wiese umgeben ist. Im Hintergrund sieht man den Hügel mit dem Schloss. Auf einem Baumstumpf sitzt ein Katze, die zunächst von Maxi gestreichelt wird. Daraufhin erhält er von ihr einen Schlüssel. Maxi geht zum Haus und klopft an die Türe. Ein alter Mann erscheint und fragt ihn nach dem Erkennungswort. Da Maxi es nicht weiß, probiert er irgendwelche Wörter aus, aber ihm wird jedes Mal die Türe vor der Nase zugeschlagen.

Maxi geht dann von hier aus weiter zum Schloss. Das Computerkind Charlie sieht aber, dass sich hinter dem Haus ein Brunnen befindet, in dem ein Eimer hängt. In ihm befindet sich eine kleine Kiste. Nachdem Maxi wohl zum zehnten Mal das Schloss angeklickt hat, zeigt sich Charlie auf dem Bildschirm und sagt: „Du musst zuerst zum Brunnen und dort die Kiste holen.“ Maxi hört die Worte aus dem Lautsprecher und erschrickt ganz fürchterlich. Was war denn das? Er klickt noch einmal das Schloss an. „Wenn du nicht zuerst die Kiste holst, wirst du wieder im Kerker enden.“ Maxi benutzt das Mikrofon, das an Vatis Computer angeschlossen ist und sagt: „Wer spricht denn da?“

Als Antwort kommt das von Angie am vorhergehenden Abend gezeichnete Mädchen hinter dem Baum heraus mit den Worten: „Ich möchte dir gerne helfen, den Schatz zu finden.“ Maxi schaut immer noch ganz entgeistert auf den Monitor. Das Mädchen erinnert ihn an Bild, das Angie gestern Abend gezeichnet hat.



Er fragt: „Wo kommst du her und wie kommst du in mein Abenteuerspiel, denn bisher habe ich dich hier noch nie gesehen.“ Das Mädchen antwortet, sie wisse es nicht, auf einmal wäre sie in einem dunklen Raum gewesen und dann mitten in Maxis Abenteuerspiel. Ihr würde das Spiel große Freude bereiten und, sie möchte ihm sehr gerne bei der Schatzsuche helfen.

Maxi geht dann, wie von Charlie gewünscht zum Brunnen und zieht mit Hilfe des Eimers die Kiste heraus. Er öffnet sie und findet darin einen alten, vergilbten Plan des Schlosses mit einer eingezeichneten Schatztruhe sowie einen verschlossenen Umschlag, den er öffnet. Darin liegt ein Zettel auf dem steht:



Maxi geht zurück zum Haus. Diesmal beantwortet er die Frage des alten Mannes mit KUMINO. Daraufhin öffnet dieser bereitwillig die Türe.

Charlie betritt ebenfalls das Haus. Der alte Mann schaut sie verwundert an und fragt sie, woher sie kommt und wieso sie auf einmal hier im Spiel ist, er hätte sie nämlich vorher noch nie gesehen. Charlie erklärt ihm, was passiert ist. Er erzählt dann, dass normalerweise ein Spieler mit einem Gerät (er meint wahrscheinlich eine Maus), die Figuren im Spiel bewegen würde oder über ein Gerät (wahrscheinlich einem Headset), direkt mit den Personen sprechen könnte. Er müsste dann entsprechend antworten oder auch irgend etwas