

GESTALTUNGSQUALITÄT


Qualität der Grafik, Illustrationen, Videos, Sound, Sprecher, Text

Im Oktober 1999 erschien die Reihe ADDY in einem völlig frischen Outfit, der Außerirdische selbst mit lustigem 3-D-Körper und Turnschuhen.

Graphische Gestaltung des Lernprogrammes spricht Kinder aller Altersstufen an.

Verpackung und Booklet (Handbuch) ausführlich und gut gestaltet

BEURTEILUNG DER KINDER



Mein Lieblingsspiel, das hab ich auch zu Hause.

GESAMTBEURTEILUNG UND FAZIT



ADDY kann als schulbegleitendes Lern- oder Übungsprogramm vor allem zu Hause sinnvoll eingesetzt werden. Viele Rahmenhandlungen wie Dokumentationen, Simulationen, Spiele, Werkzeuge, Überraschungen, usw. bieten zahlreiche Ablenkungen bzw. Pausen vom eigentlichen Üben. Auch ist das Programm so angelegt, dass ein Kind alleine am Computer sitzt und von ADDY, einem Außerirdischen mit 3-D-Körper, wie von einem "Gesprächspartner, Arbeits- und Spielkamerad" geleitet wird. Gleichzeitig bietet ADDY den Kindern die Möglichkeit, an virtuellen Klassen im Internet teilzunehmen. Diese erlauben, in einer dynamischen Gruppenatmosphäre Lernstoffe zu wiederholen und in den Pausen mit anderen "weit entfernten" Klassenkameraden Ideen auszutauschen, zu diskutieren und sich mit ihnen zu unterhalten. Genaue Zugriffs- und Benutzungsmöglichkeiten können von Erwachsenen bestimmt werden.

Das MitterNachtsSpiel

Martin Schönhacker



Tivola; CD-ROM (ca. 669 MB); ISBN 3-931372-42-1; öS 525,— / ca. Euro 38,15

„Bezaubernde Musik, liebevolle Details, unzählige Animationen und jede Menge Spielideen machen den Computer zu einem phantastischen Kreativitätsspielplatz. Die Zauberwelt von Kueta Pacovská ist ein spannendes Erlebnis für Kinder und Erwachsene. Klassikerqualitäten, immer wieder spielbar. Kreativer Umgang mit Farben, Formen und Musik.“

Die obigen Zitate stammen von der Rückseite der CD-ROM, und zum Inhalt kann man eigentlich schon fast nicht mehr sagen. Das vorliegende Spiel ist sozusagen „unbeschreiblich“ und hat keine Handlung im klassischen Sinn. Die CD-Hülle weist es als geeignet von 4 bis 102 Jahren aus, und auch das mag stimmen — obwohl die Obergrenze durchaus noch angehoben werden könnte. Es steht aller-

dings zu befürchten, dass nur ein gewisser Teil der Bevölkerung an diesem „Spielplatz“ seine Freude hätte.

Im Prinzip besteht die CD aus einer Sammlung von Animationen und einfachen Spielen; z.B. kann man mit der Maus plötzlich zeichnen, oder man räumt einen Haufen Zeitungsschnipsel aus dem Weg. Nach einer unmittelbaren Motivation darf man eher nicht fragen, und darum soll wohl auch um Mitternacht gespielt werden: Wenn man entsprechend müde und zu keiner geistigen Hochleistung mehr fähig ist, könnte diese CD gerade recht kommen.

Technisch ist die Sache liebevoll und aufwendig gemacht. Lustigerweise wurden alle auf der CD-ROM enthaltenen Dateien als „versteckt“ markiert, sodass die CD bei Verwendung der Standardeinstellungen von Windows schlicht und einfach leer zu sein scheint. Aber man braucht auch nicht zu wissen, was sich darauf befindet, denn beim Einlegen startet automatisch ein Menü. Auf der Festplatte muss gar kein Platz geopfert werden, wenn QuickTime 3 (wird mitgeliefert) schon installiert ist. Das Spiel läuft dann unmittelbar von der CD.

Hier ein Gesamturteil abzugeben, ist problematisch. Manche mögen begeistert sein, andere können mit den etwas zielloosen Spielereien nichts anfangen. Auf alle Fälle stellt sich — bei aller Liebe zur Kunst — die Frage, ob der relativ hohe Preis für eine Sammlung von zweifellos kreativen, aber auch ziemlich seltsamen Illustrationen und Animationen gerechtfertigt ist. Möglicherweise ist man mit den zumindest fünf gedruckten Taschenbüchern, die um den gleichen Preis zu haben sind, besser beraten...

