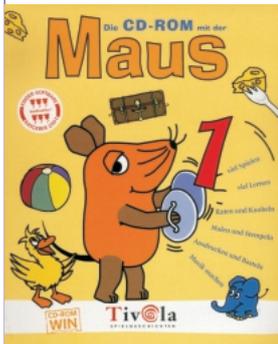


Die CD-ROM mit der Maus 1

Martin Schönhacker



Tivola; ISBN
3-931372-96-X;
CD-ROM
(ca. 587 MB);
öS 379,- /

Wie kommen die Löcher in den Käse? — Diese z w e i f e l l o s schwerwiegende Frage ist Gegenstand einer klassischen „Sachgeschichte“ auf der „CD-ROM mit der Maus 1“ nach dem Vorbild der bekannten TV-Serie. Ja, es stimmt: die Maus gibt es jetzt auch am Computer, und sie ist

lustig und lehrreich wie eh und je. Einziger Unterschied: jetzt ist sie auch interaktiv, und das macht noch mehr Spaß, als



sich nur die Sendung anzusehen.

Die Installation der CD ist einfach und problemlos, was eigentlich fast überrascht, denn das Produkt basiert auf einer für solche Applikationen eher unüblichen Kombination aus Java und QuickTime. Daher müssen diese beiden Systeme nötigenfalls installiert werden, und QuickTime für Java ist auch noch nötig. Das Installationsprogramm erkennt aber, was schon vorhanden ist, und sorgt für den Rest. Der einzige Wermutstropfen ist der Umfang der Installation: am Testsystem reklamierte das Programm, dass es rund 200 MB auf der Platte brauchen würde. Allerdings fanden sich dann letztlich doch „nur“ ca. 57 MB im Programmverzeichnis. Nicht eingeschlossen sind hier allerdings die Laufzeitsysteme für QuickTime und Java, die an anderer Stelle installiert werden.

Nun kann es also losgehen mit den Lach- und Sachgeschichten, und von Anfang an merkt man, dass die Programmoberfläche wirklich durchdacht und kindgerecht angelegt ist. Bei jedem neuen Bild wird eine akustische Erklärung geboten, die man auch nachträglich immer wieder abrufen kann. Lesen und Schreiben sind zum Verstehen und Bedienen des Programms nicht nötig. Andererseits kommen aber Zahlen und Buchstaben immer wieder spielerisch vor, und man kann sich daran gewöhnen. Ein gutes Beispiel

ist hier gleich die Anmeldung, bei der man sich eine Kiste aussucht, die den Spielstand speichert. Optional kann der eigene Name darunter geschrieben werden (vielleicht von den Eltern), den man dann auch immer wieder geschrieben sieht.

Das Programm ist rund um eine wunderbare Maschine organisiert, die von der Maus am Anfang hereingerollt wird. Es stellt sich schnell heraus, dass die Maschine ein reichhaltiges Angebot an allerlei unterhaltsamen Beschäftigungen hat, deren Anzahl im Laufe der Zeit sogar noch wächst. Anfangs gibt es nur ein Spiel, aber am Schluss stehen bis zu sieben verschiedene Spiele zur Verfügung, die man in anderen Bereichen des Programms entdecken kann.

Im Detail gibt es folgende Angebote:

- In der Musik- und Geräuschecke kann man lustige Versuche mit allen möglichen „Instrumenten“ machen. Von Feuerwehr-



auto bis Kochtopf ist alles vertreten, was so richtig lustig Lärm macht.

- Die Mal- und Stempellecke bietet einen tollen Grafikeditor, mit dessen Hilfe man sogar Bilder per E-Mail verschicken kann. Ein besonders origineller Aspekt ist das „Malen mit dem Punkt“: ein großer Punkt fährt langsam über die Zeichenfläche, und man muss ihn mit dem Stift verfolgen. Wer das einigermaßen genau schafft, wird schon bald mit einem Erfolgserlebnis belohnt, wenn sich die vermeintlich chaotische Kritzelei zum Beispiel als Porträt der Maus entpuppt.
- In der Bastelecke finden sich allerlei lustige Ideen, die man auch ausdrucken kann. So entstehen zum Beispiel eine Dosenraschel oder lustige Mausfiguren zum Anmalen und Aufstellen.
- Eine Sachgeschichte ist auch dabei: „Wie kommen die Löcher in den Käse?“ ist die unterhaltsame Aufarbeitung eines ziemlich interessanten Themas. Immer wieder von Zwischenfragen unterbrochen, wird in einem schönen Video die Herstellung von Käse erklärt. Allerdings geht es nicht ohne ein paar ganz köstlich absurde Ideen, die zwischendurch für Unterhaltung sorgen: in einem Video ist tatsächlich zu sehen, wie jemand mit einer Bohrma-



schine Löcher in einen riesigen Käse macht; eine andere Hypothese wird durch ein Spiel illustriert, in dem der kleine Elefant mit Erbsen Löcher in vorbeigezogene Käsescheiben schießt.

- Stachelbär und seine Freunde erleben ein interaktives Abenteuer auf einem Schrottplatz, wo Bestandteile für den Bau eines neuartigen Frühjahrsputz-Roboters gefunden werden sollen. Nachdem man die Teile entdeckt hat, gibt es auch gleich wieder ein Spiel, in dem man selbst allerlei kuriose Maschinen bauen kann. Da kommt es schon vor, dass ein Ei aus einer Regenrinne rollt, von einem Zinnsoldaten gefangen und in eine Kanone gesteckt wird, die es dann zum Braten in die Pfanne schießt.

Zwischendurch gibt es immer wieder kleine Quizfragen, die aus einem Becher oben auf der Wundermaschine zufällig



gezogen werden. Außerdem öffnet sich manchmal statt der erwarteten Szene ein lustiger Kurzfilm mit der Maus, wie man sie auch aus dem Fernsehen kennt. Es ist jedenfalls stets für Unterhaltung gesorgt, und es wäre unmöglich, an dieser Stelle alle Spielvarianten auch nur zu erwähnen.

Was bleibt bei einer solchen CD-ROM zu sagen? — Nun, sie bekommt ein „sehr empfehlenswert“, sozusagen einen „römischen Einser“. Für Kinder gibt es zwar viele Programme, aber nur wenige sind so durchdacht, humorvoll und liebevoll gestaltet. Das Programm ist eine würdige Umsetzung der vielfach preisgekrönten TV-Serie. Aber auch wer die „Sendung mit der Maus“ nie gesehen hat, wird zweifellos seinen Spaß haben. Eltern müssen sich allerdings vielleicht sogar aktiv losreißen, damit der Nachwuchs nicht zu kurz kommt. Schließlich war man auch einmal jung und hat die „Maus“ gesehen...