

Das Wissen wird auf interessante Weise präsentiert, und die Philosophie dahinter ist wohl eindeutig, möglichst kleine und leicht verdauliche Häppchen zu erzeugen. Die Methode funktioniert auch prächtig, erzeugt aber eine gewisse Oberflächlichkeit in den Texten. Das ist wohlgernecht nicht unbedingt ein Nachteil, es muss einem nur klar sein. Ein Standardwerk zum Nachschlagen liegt hier nicht vor, sondern ein lebendig aufbereitetes Geschichtsbilderbuch mit teilweise bewegten Illustrationen.

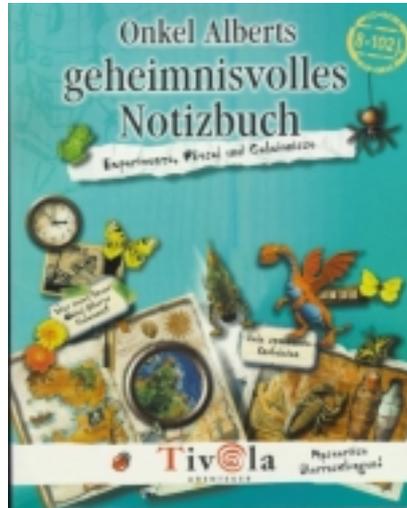
Eines der großen Aushängeschilder dieser Ausgabe sind die 3D-Modelle aus verschiedenen Epochen. Von einem Wohngebäude aus der Jungsteinzeit (Catal Hüyük) über das römische Kolosseum und die Bastille zur Zeit der Französischen Revolution bis zur im Bau befindlichen Raumstation Alpha kann man jeweils durch ein nett gestaltetes Modell wandern, Türen öffnen und die Umgebung interaktiv kennenlernen. Da machen die gelegentlichen kleinen Darstellungsfehler fast nichts aus. Der Gesamteindruck wird durch passende Geräusche und eingestreute „Informationsstellen“ mit gesprochenen Texten verstärkt, und weil es keine vorgezeichneten Wege gibt, bleibt das Erforschen der Räumlichkeiten ein Abenteuer.

Wer dann genug erforscht hat, kann sich mit mehreren Spielen davon überzeugen (oder auch nicht), dass genug gelernt wurde. Die Anforderung eines der Spiele, das Wissen der Menschheit mit Hilfe des eigenen Gedächtnisses vor der Auslöschung zu bewahren, ist ziemlich hoch gesteckt, und die Fragen sind nicht immer ganz leicht, aber mit Hilfe der Enzyklopädie natürlich zu beantworten.

Alles in allem kann man hier wohl nur eine positive Bilanz ziehen. Wie gesagt ist „Abenteuer Wissen“ kein Nachschlagewerk, aber ein anregendes Lesebuch, das Geschichte zum Leben erweckt und dadurch einer Materie, die manchmal als verstaubt gelten mag, ein modernes und interessantes Gewand verleiht. Der Preis scheint beim gebotenen Umfang wohl gerechtfertigt, vor allem im Vergleich mit entsprechenden Werken auf Papier. Auch und besonders für eine Schulbibliothek mit PC-Arbeitsplatz ist „Abenteuer Wissen“ sicher zu empfehlen.

Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch

Anton Reiter



Auf der Rückseite des Covers der ursprünglich bei EMME/Lexis Numerique 1998 erschienenen und von Tivola www.tivola.de in Frankreich lokalisierten CD-ROM steht zu lesen: „Mysteriöse Dinge ereignen sich in Onkel Alberts Notizbuch: Hier verstecken sich kleine Tiere wie z.B. Spinnen, Skorpione und Kellersasseln... Wenn du sie geschickt einsetzt, kannst du rätselhaftige Kisten öffnen oder Geheimnisse entdecken. Finde die Mumien, die dich zum Schatz führen! Für dieses Spiel brauchst du Köpfchen, eine gute Beobachtungsgabe, Geschicklichkeit und etwas Glück...“



Wie bei allen Tivola-Produkten werden auch diesmal wieder alle zwischen acht und 102 Jahren zum (Mit-)Spielen eingeladen. Die spannende Rätselreise mit Onkel Albert, einem alten und etwas seltsamen, in (seinen Träumen) weitgereisten Seemann, kann beginnen. In seinem bunten Abenteuer-Notizbuch sind viele Rätsel und Geheimnisse eingetragen, praktisch gibt es auf jeder Seite etwas Geheimnisvolles und Verborgenes zu entde-

Koch Media
Tivoligasse 25
1120 Wien
<http://www.kochmedia.at/>

cken. Aufgabe des Spielers ist es, das schon so lange im Notizbuch eingesperrte Chamäleon Tom zu befreien. So leicht ist das aber nicht: Der Spieler muss nämlich sieben versteckte Mumien finden und dabei den Schatz von Onkel Albert aufspüren. Auf jeder Seite des Notizbuches sind deshalb Rätsel versteckt, die erst einmal entdeckt und dann auch gelöst werden müssen. Manche Seite im Notizbuch lässt sich erst anschauen, wenn das Rätsel auf der vorhergehenden Seite korrekt gelöst wurde. Dabei kommt es nicht nur auf die richtige Lösung an, sondern auch auf die richtige Verknüpfung einzelner Notizbuchseiten zueinander. Hilfe gibt es für die Spieler (in erster Linie wohl Kinder) auf besondere Art und Weise: Über Onkel Albert kann man sich im integrierten Kino kurze Filmsequenzen anschauen, um so mehr Detailinformationen über ihn und das Notizbuch zu bekommen und das Rätsel schneller zu lösen. Schön gestaltete Zeichnungen und teilweise auch Animationen begleiten den Spieler zudem durch das gesamte interaktive Notizbuch mit einer Vielzahl an Experimenten, Rätseln und Geheimnissen. „Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch“ ist eine spannende Bildschirm-



Abenteuerreise für alle jene (Kinder), die (noch) Zeit zum Spielen haben.

Anforderungen

Pentium-Rechner

- ab Windows 95
- 16 MB RAM
- SVGA-Grafikkarte
- Soundkarte
- CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)

Die CD-ROM läuft auch auf Apple-Rechnern (G3 oder iMac)