

che ("Grand Brie - Großer Käse!") auf die Silberscheibe gebannt, die den Spielverlauf auflockern sollen. Natürlich kann man diese Draufgabe aber auch abstellen, ebenso wie die optionale Hintergrundmusik.



Spiele	Titel	Verlag	ISBN	Preis	Umsatz	Umsatz
1	Count Dracula - F. M. W. P.	London	020 9783	0-1	47	0
2	Palmer - Analysis: Analy	Geneve	020 9790	1-0	40	0
3	Chess-Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
4	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
5	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
6	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
7	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
8	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
9	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
10	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
11	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
12	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
13	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
14	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
15	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
16	Waples - Chess: Analy	London	020 9790	1-0	38	0

Ein weiterer wichtiger Bestandteil des Produkts ist die große Datenbank mit immerhin 319.000 vollständigen Partien aus den Jahren 1783 bis 1999. Jede einzelne Partie kann geladen und nachgespielt werden, natürlich wieder mit sämtlichen Analysefunktionen. Außerdem ist eine ausgeklügelte Suchfunktion mit dabei, die Partien mit bestimmten Charakteristika herausuchen kann. Zusätzlich gibt es noch eine Klassifikation nach Eröffnungen, Themen, Taktik, Strategie und Endspielen, wobei die enthaltenen Klassen oft wieder Unterklassen haben und so immer weiter ins Detail gehen.

Will man neue, aber trotzdem stark gespielte Partien sehen, so kann man Fritz auch gegen sich selbst spielen lassen. Interessant ist auch die Möglichkeit, andere Schach-Engines auszuwählen, wie zum Beispiel jene des Vorgängers Fritz 5. Auch verschiedene Engines gegeneinander spielen zu lassen ist kein Problem, und manchmal recht instruktiv.

Alles in allem ist Fritz 6 ein überkomplettes Paket, dessen Spektrum von Anfänger bis Profi reicht. Die zahlreichen Funktionen wollen gründlich erforscht sein, aber wenn man sie erst einmal kennt, sind die gebotenen Hilfsmittel sehr vergnüglich und leistungsstark. Ob einfach ein Spiel nach einem langen Arbeitstag oder hartes Training vor einem Turnier, ob allein gegen den Computer oder bei angeregten Diskussionen in einem Schachclub - Fritz 6 wird schnell zum unentbehrlichen Partner. Wenn man den Funktionsumfang und die beeindruckende Größe der Datenbank betrachtet, scheint der Verkaufspreis durchaus angemessen. Unzählige Stunden geistiger Herausforderung sind durch das Programm wohl garantiert. Sehr empfehlenswert!

# Kiribatis Kinderwelt

Fritz Eller

Wie sieht eigentlich eine Batterie von innen aus?...

Nein, keine Prüfungsfrage des Lehrers in einer Physik- oder sonstigen Stunde! Vielmehr der übliche Test des (angehenden) Volksschülers, den er den (damit oft überforderten) Eltern stellt. Wie funktioniert eine Kamera und wie kommt bei mir zuhause das Bild in das Fernsehgerät?

Ist es denn möglich, einem 6 oder 7-Jährigen auch kompliziertere technische Bereiche so zu erklären, dass sie auch verstanden werden?



Kiribatis Technik für Kinder (ISBN 3-934462-15-4) macht es möglich! Und zwar – und das überrascht – sehr gelungen!

Ein Querschnitt durch ein Haus, bei dem sich die Gegenstände anklicken lassen. Daraufhin – mit entsprechenden Animationen – erscheinen die passenden Informationen, die auch über einen entsprechende Index abgerufen werden können. Drei beigepackte Spiele sollen zusätzlich unterhalten und das erlernte Wissen abfragen.



Kiribatis Kinderlexikon (ISBN 3-934462-23-5) funktioniert ähnlich und erklärt rund 450 alltägliche und auch besondere Begriffe

aus der Welt der Kinder.

Nette Filme zu einzelne Bereiche und zahlreiche Animationen, viele Querver-

bindungen und vier unterhaltsame Spielrunden das sehr informative und dennoch unterhaltsame Bild ab.

Die Schwerpunkte des jungen Medienverlag Kiribati (Namenspatron ist der Staat im Südwest-Pazifik, den Verlag gibt es seit April 1999) bilden CD-ROMs für Kinder, die vor allem im Bereich Edutainment angesiedelt sind. Ziel des Verlags ist es, „mit hochwertigen und unterhaltsamen Produkten den Kindern auf spielerische und abwechslungsreiche Art Wissen zu vermitteln. Außerdem nimmt die Erfüllung eines hohen literarisch-künstlerischen Anspruchs einen wichtigen Stellenwert ein.“ (Eigendefinition)

Nicht nur Wissen erlernen die Kids durch Kiribatis CDs, gleichzeitig erleben sie den Umgang mit Computern als selbstverständlich. Die ausgesprochen einfache Benutzerführung und bei Bedarf auch vorgelesenen Texte geben dem sehr jungen Publikum die Möglichkeit, so den Umgang mit dem Computer und entsprechenden Programm ganz einfach und spielerisch zu lernen.

So ganz nebenbei, ist endlich ein weiteres Problem gelöst: „Meine Eltern wissen alles!“, strahlen nun endlich die Kleinen! Das Vertrauen in die Eltern kann wieder steigen, wenn Papa oder Mama all die Fragen nach Technik und sonstigem Allerlei ab sofort perfekt beantworten können. Vorausgesetzt sie schauen schneller in den Kiribatis CDs nach oder machen sich ein erstes Bild unter .

Übrigens: Die Tester der beiden Kiribati-CDs waren mein sechsjähriger Sohn (Kindergarten) und sein Cousin (2. Klasse Volksschule). Meine Tätigkeit beschränkte sich darauf, ihre Testerrfahrungen („voll geil“, „total cool“, „nein, das stimmt nicht, was du sagst, denn im Computer steht, dass...“, usw.) in lesbaren Text umzuwandeln.