

# Kids entdecken die Geschichte ● Kids entdecken die Naturwissenschaften

Martin Weissenböck



Man ist versucht zu denken, Verlage entdecken neue Käuferschichten. Aber das wäre ungerecht. Mit dieser Programmreihe ist es tatsächlich gelungen, Themen wie Geschichte oder Naturwissenschaften für Kinder (laut Aufschrift von 6 bis 10 Jahren) liebevoll aufzubereiten.

## Geschichte

Ein Zeitreisender soll einen in der Zeit verschollenen Forscher suchen und muss dazu einige Aufgaben lösen. In acht Themenbereichen wird die Geschichte vom

alten Ägypten bis zur Gegenwart aufgearbeitet. Geschichtsunterricht als Adventure-Game – ein interessantes Konzept. Schade nur, dass bei mir das Programm beim starten der ersten Geschichte immer wieder abstürzt – ich hätte gerne mehr darüber berichtet!

## Naturwissenschaften

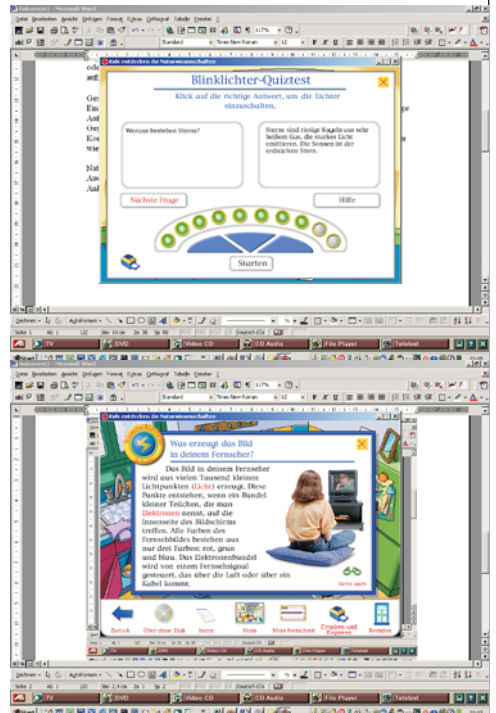
Auch hier steht das Tun und Erleben im Vordergrund. Es gibt Aufgabenstellungen, Anleitungen zu Experimenten und ähnliches. Die Ergebnisse werden gesammelt.

### Hier zwei Beispiele

Ob das Wort "emittieren" für alle 6- bis 10-jährigen klar ist? **(Bild rechts oben)**

Und so sieht die Erklärung des Fernsehers aus: **(Bild rechts unten)**

Eine CD, die den "Kids" viele interessante Stunden bringen kann.



- bei objektiv besserer Optik - „flüssiger“ als sein Vorgänger...

Wie die abgebildeten Screenshots zeigen, wurden vor allem amerikanische Großstädte mit viel Liebe zum Detail gestaltet (Chicago, New York, Las Vegas), Städte in Europa (mit wenigen Highlights: London, Paris und Rom) setzen sich hingegen nur ungefähr aus Texturenmaps zusammen, die laut Handbuch auf Satellitenbildern beruhen. Der Flughafen Schwechat ist zwar gut nachgebildet, doch schon nach einem Abflug bemerkt man, dass der Verlauf der Donau nur an einigen unzusammenhängenden Wassertümpeln zu rekonstruieren ist bzw. im Wiener Stadtgebiet gar nicht existiert. Wien selbst scheint aus einer Ansammlung von nicht näher definierbaren Gebäudekomplexen zu bestehen. Bleibt zu hoffen, dass solche Schwachstellen vielleicht in näherer Zukunft durch diverse *Add-Ons* behoben werden können.

der Fluglotsen an andere Flugzeuge mit-hören.

Man beobachtet und hört den umgebenen Flugverkehr - realistischer Flugverkehr in der Nähe von Flugplätzen und entlang der Flugroute wird automatisch generiert.

Man nimmt an Schulungsflügen teil, erhält interaktive Flugstunden und dem Fortschritt entsprechende Zertifikate.

Eine Hilfe für *Add-On*-Entwickler gibt es jetzt auch: Mit **gMax**, einer 3D-Software von Discreet (nur in der *Professional Edition*) können Szenerieobjekte anhand von Standardformaten erstellt werden. Luftfahrzeuge werden mit dem verbesserten *Flight Dynamic Editor* angepasst.

Neue Flugzeuge sind dazugekommen, beispielsweise die Boeing 747-400 und

einige kleinere Maschinen, erstmals eine Cessna 208 Caravan mit Schwimmern. Dafür wurde die Concorde, die ihr Debüt erst in der letzten Version gefeiert hat, aus tragischem Anlass wieder eliminiert...

## System (Minimum)

Multimedia-PC mit Pentium II 300 Mhz Prozessor, Grafikkarte mit 8 MB und Hardware-Beschleunigung, Betriebssystem Windows 98, Windows ME, Windows 2000 oder Windows XP, 64 MB RAM, 650 MB Festplattenspeicher für minimale Installation.

Lear-Jet Tiroler Alpen



Hubschrauber Manhattan



## Aktuelle Neuerungen

Nun enthält der *Flight Simulator 2002* eine realistische und detaillierte Flugsicherung: Roll-, Start-, und Landefreigabe in Echtzeit von einer interaktiven Flugsicherung. Man kann Freigaben anfordern und erhalten, man wird über den Flugverkehr in der Nähe informiert. Man kann die Radarführung in Anspruch nehmen und die Anweisungen