merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Heike Babisch: Spannung geboten: CD-ROMs für Kinder

Beitrag aus Heft »2002/04: Medienpädagogik heute - Eine Diskussionsrunde«

Wer kennt das nicht, man verfolgt gebannt einen Krimi im Fernsehen, versucht selbst die Beweise zusammenzufügen, um den Täter überführen zu können...? Zumindest den kleinen Detektiven kann jetzt geholfen werden. Eine ganze Reihe CD-ROM-Spiele bieten für jeden Geschmack und jedes Können spannende Kriminalfälle. Wer sich mit Detektivspielen noch nicht so gut auskennt, dem sei „Der kleine Vampir 2 – Der verschwundene Sarg" empfohlen. Der kleine Vampir 2 – Der verschwundene Sarg. Ravensburger Interactive, Ravensburg 2001, Windows 95/ 98, Macintosh, EUR 25,00Toni hilft seinem Freund, dem kleinen Vampir Rüdiger, dessen Sarg wiederzufinden. Tante Dorothee hat den Sarg versteckt und nun ist es Rüdiger peinlich, vor den anderen Vampiren ohne seinen Sarg dazustehen. Der Spieler schlüpft in die Rolle Tonis und folgt den Spuren und Ratschlägen, die ihm Anna und Rüdiger geben. Kommt Toni mal nicht weiter, dann hilft ihm Rüdiger mit kleinen Tipps. Falls man dann immer noch nicht so recht weiß, wie man zu Rüdigers Sarg gelangt, gibt es konkretere Hinweise. Kein Detektiv wird scheitern. Zwischendurch laden eine Reihe kleiner Spiele zum Zeitvertreib ein. Manchmal muss man sich auch einen Weg über den Bach oder vorbei am Wachhund Attila suchen.

Dafür sind Merkfähigkeit und Geschicklichkeit gefragt. Auf Tonis Computer können sich die Spieler in den Ruhepausen schon einmal eine gute Verkleidung für den nächsten Fasching ansehen oder Grußkarten an Freunde schicken. Trotz der einfachen Grafik sind am Friedhof, bei Toni zu Hause, in der Burg oder bei Herrn Geiermeier immer wieder ein paar kleine Überraschungen eingebaut und laden zum Erkunden des Bildschirms ein: klickt man z. B. auf einen Grabstein, dann wird er in Sekundenschnelle mit Efeu überwuchert.Klar, dass Friedhöfe nicht jedermanns Sache sind. Wem sie zu gruselig sind und wer lieber im fernen Orient sein Kamel mit der Tastatur geschickt durch die Wüste lenkt, ist als Assistent von „Kommissar Kugelblitz 3 – Fall Wüstenkönig" richtig aufgehoben. Kommissar Kugelblitz 3 – Der Fall Wüstenkönig. Terzio, München 2002, Windows 95/98, Macintosh, EUR 26,00Grafisch ist der Kommissar ähnlich wie „Der kleine Vampir 2" gestaltet, doch wesentlich farbenfroher, da man sich bei strahlendem Sonnenschein am Rande einer Oase bewegt und nicht spät abends zwischen Friedhöfen und Burgkellern recherchiert.

Der Kommissar mit der gelbgetupften Krawatte muss für seinen Freund, den Sultan von Jamei, einen gestohlenen Dolch wiederfinden und den Dieb überführen. Dabei bestimmen die sechs- bis zehnjährigen Spieler selbst das Tempo des Spiels und können in aller Ruhe die verschiedenen Läden, den Garten und den Palast besichtigen. Natürlich hilft der Kommissar seinem Assistenten bei Bedarf auf die Sprünge. Die Schauplätze sind mit vielen Details ausgeschmückt und bieten vom Flaschengeist bis zur Schlange im Korb alle möglichen Entdeckungen an. Freche Spieler können den Kommissar auch mal anklicken: dann grummelt er entweder „stups mich nicht, ich muss mich konzentrieren" oder „wenn du mich kitzelst, kann ich nicht nachdenken". Will man zwischendurch eine Pause auf der Suche nach dem Dieb einlegen, dann empfiehlt sich das Café. Dort kann man an Spielautomaten ein „Servierspiel" spielen, bei dem es auf Geschwindigkeit ankommt oder Teppiche nach Farben und Mustern kombinieren. Um in den Ermittlungen weiter zu kommen, muss man ähnlich dem Spiel „Der kleinen Vampir 2" seine Fähigkeiten im Erkennen von Formen unter Beweis stellen und eine Kopie von Schriftzeichen anfertigen. Wie „Der kleine Vampir 2" wird auch der Kommissar durch Mausklick bewegt und das fördert den Umgang sowohl mit der Maus als auch mit der Tastatur. Eigentlich schade, dass man nach dem Spiel die Lösung schon kennt und auf

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

den nächsten Fall von Kommissar Kugelblitz warten muss.Sollte es tatsächlich Detektive geben, denen der Orient noch nicht sonnig und warm genug ist und die selbst ein Schilfboot bauen möchten, so empfiehlt sich eine Reise zu Sethi nach Ägypten. Sethi und das Geheimnis des Pharaos. United Soft Media, München 2002, Windows 95/ 98/2000, Windows ME/XP, Macintosh, EUR 24,90Die Geschichte von „Sethi und das Geheimnis des Pharaos" ist ähnlich spannend erzählt wie die der beiden zuvor beschriebenen. Um Ägypten vor einer Heuschreckenplage zu bewahren, muss Sethi die Krone, das Machtsymbol des Pharaos, finden und zu ihm zurückbringen.

Ein Vorteil gegenüber den anderen Spielen ist sicherlich, dass man am Anfang die Option hat, sich das Spiel und die Bewegung der Figur erklären zu lassen. Besonders für Kinder, die noch nicht so viele Erfahrungen im Krimispiel gesammelt haben, ist das eine Erleichterung. Sie müssen sich nicht von den Eltern die Bedienungsanweisung vorlesen lassen. Die komplizierten ägyptischen Namen der Götter, der Königin oder des bösen Priesters fordern von Anfang an die Merkfähigkeit der Sechsjährigen, doch keine Angst, man kann jederzeit mit einem Mausklick zu den Menschen zurückgehen und sie noch einmal befragen, falls man mal nicht ganz so konzentriert zugehört hat. Wunderschön ist, dass der Spieler mit Sethi unstrukturiert Orte besuchen und dort in aller Ruhe Hinweise entdecken kann, die im weiteren Spielverlauf nützlich sind. Am Ende müssen alle Symbole der Macht gefunden sein, doch eine feste Reihenfolge gibt es nicht. Dies ist allerdings die Schwierigkeit des Spiels. Zwischendurch erhält Sethi immer wieder neue Aufträge, die er ebenfalls auszuführen hat, will er dem Pharao auf der Suche helfen. Am Ende verliert vielleicht so mancher kleine Ägypter ein wenig den Überblick über das eigentliche Spielziel. Wie bei „Kommissar Kugelblitz 3" und bei „Der kleine Vampir 2" gibt es auch hier viele kleine versteckte Details in den einzelnen Bildern zu erkunden. Fährt man mit der Maus im Dorf über die Frau auf dem Dach, winkt sie und ruft „Hallo", der Mann lässt die große Vase klirrend zu Boden fallen etc. Weiß man nicht weiter, so kann Sethis kleiner Freund Pepi an vielen Stellen einen guten Rat geben.

Insgesamt wird hier mehr eigenständiges Denken gefordert als bei „Kommissar Kugelblitz 3" oder bei „Der kleine Vampir 2", wobei manchmal die komplizierten Namen und am Ende der scheinbar endlose und nicht zu stoppende Abspann stören. Dafür ist das Erfolgserlebnis nach Lösung dieses komplizierten Falls umso größer. Das trifft bei dem Spiel mit der blonden Schönheit Barbie leider nicht zu.Barbie – Geheimagentin Barbie. Vivendi Universal Interactive, Langen 2002, Windows 95/98, Windows ME, EUR 25,60Schade, dass die Macher von „Barbie - Geheimagentin Barbie" die Chance auf ein anspruchsvolles und spannendes Spiel rund um diese beliebte Puppe nicht genutzt haben. Bei einer Modenschau in New York wird die neue Kollektion von Barbies Freundin Teresa gestohlen. Darunter befindet sich ein Stoff, aus dem ein „Unsichtbarkeitsanzug" hergestellt werden könnte, der seinen Träger eben unsichtbar macht. Man wird von Beckys nerviger Piepsstimme durch das Spiel gelotst. Der Spieler oder eher die Spielerin, da Jungen vergeblich nach einer Identifikationsperson suchen werden, muss nur den Wegen zur glitzernden Wolke folgen, sich an Wachmännern vorbeischleichen, über Dächer springen, etc. Nach Hinweisen suchen muss man nicht. Barbie findet eigentlich alles alleine. Die Spielerin darf zwischendurch nur ein paar Puzzle-Spiele lösen und das passende Outfit aussuchen. Auch echte Barbie-Liebhaber werden durch das ständige „Welches Outfit soll ich tragen?" oder „Ich sollte mich umziehen!" schnell genervt sein. Zwar ist das Spiel schon ab sechs Jahren, doch erfordert es eine recht genaue Handhabung der Tastatur.

Dies wiederum ist nicht einfach, da Barbie sich selbst nur ungenau lenken lässt. Dazu kommt die nötige Ausdauer sich durch ein Spiel zu spielen, dass eigentlich kaum mit neuen Überraschungen aufwartet und dem Spürsinn junger Detektivinnen keine Herausforderung bietet. Aus diesem „Stoff" hätte mehr gemacht werden können als ein

so eintöniges „Rumrennspiel“. „Rumrennen“ darf man dagegen bei den fünf Freunden eher wenig. Fünf Freunde – Geheime Mission M.A.G.–X.. Ravensburger Interactive, Ravensburg 2001, Windows 95/ 98/2000, Windows NT, EUR 25,00 Zwar ist die CD-ROM „Fünf Freunde – Geheime Mission M.A.G.-X“ (ab sieben Jahren) grafisch und inhaltlich eine Wohltat im Vergleich zu „Barbie“, doch auch hier kann leicht Langeweile aufkommen. Selbständiges Agieren ist nicht gefragt. In der Eingangsszene stürzt ein Flugzeug auf der Felseninsel ab. Bei ihrer Erkundung erfahren die fünf Freunde, dass der verletzte Pilot ein Geheimagent ist, dem sein wertvolles Funkgerät abhanden gekommen ist. Nun müssen die fünf Freunde dem verletzten Piloten auf der Suche nach dem Funkgerät helfen. Je nach Situation wählt der Computer aus, ob man sich als George oder Dick durch die Szene spielt. Schade ist, dass in jeder Szene jede Person immer etwas zu sagen hat. Oftmals sind die Kommentare wie „Ich bin schon ganz aufgeregt“ und „Los geht’s zum nächsten Abenteuer“ überflüssig und bringen das Spiel ins Stocken, da man immer warten muss, bis alle ausgesprochen haben. Selbst in spannenden Szenen stehen die fünf Detektive recht passiv und scheinbar unbeteiligt im Bild.

Anne neigt dazu, sich sehr häufig am Fuß zu kratzen, während Dick abwechselnd seine Hände in den Hosentaschen ruhen lässt oder sich am Kinn reibt. Befremdlich wirkt, dass man als Spieler als erster die Gruppe der Freunde verlässt, aber als letzter der Gruppe am neuen Ort des Geschehens ankommt. Da kommt trotz der genialen Grafik nicht richtig Spannung auf.Leider ist auch die Handhabung der Funktionen nicht einheitlich: mal muss man alles Werkzeug aus dem Rucksack nehmen, um es einsetzen zu können und mal kann man das Werkzeug schon im Rucksack benutzen. Der Spieler hat leider keine Möglichkeit, selbst die verschiedenen Orte des Geschehens zu untersuchen und zu erkunden. Sobald man die nähere Umgebung entdecken möchte, wird man von den Freunden zurückgehalten: „Oh nein George, so kommen wir aber nicht zum Strand“ oder „Dick, träum nicht, wir müssen jetzt los“. Die Bewegungsfreiheit und Entdeckerlust werden dadurch natürlich ganz schön eingeschränkt. Für jüngere Spieler hat dies aber den Vorteil, sie wissen, dass sie in der gezeigten Szene noch etwas zu erledigen haben und erst dann dem linearen Spielverlauf weiterfolgen können. Ein großes Plus des Spiels ist die Option, den gesprochenen Text am unteren Bildschirmrand anzuzeigen. Außerdem können durch die Zweisprachigkeit der CD-ROM erste Verständnisfertigkeiten für Englisch geübt werden.

Dem Spiel liegen viele gute Ideen zugrunde, unnötige Ungereimtheiten und die fehlende interaktive Erzählstruktur können einem jedoch leicht die Lust am Knobeln verderben.Ganz anders beim „Meisterdetektivpaket 2“: Hier sind gerade die nicht-lineare Erzählstruktur und die Knobelaufgaben für die Lösung des Falls wichtig. Das Meisterdetektivpaket 2 – Ein Fall für TKKG – Katjas Geheimnis/Ein Fall für Mütze & Co – Entführung in Rosenburg. Tivola, Berlin 2001, Windows 3.x/95/98/ME/NT/2000/XP, Macintosh, EUR 20,40 Das Problem, wie ein Spieler mehrere Personen durch das Spiel führen kann ohne dass dabei langwierige Dialoge entstehen, wurde bei „Ein Fall für Mütze & Co – Entführung in Rosenburg“ und „Ein Fall für TKKG – Katjas Geheimnis“ am besten gelöst. Bei beiden CD-ROMs kann man sich als Spieler einen der Detektive aussuchen und so z. B. bei „Ein Fall für Mütze & Co“ als Karin mit Hilfe der Maus die Leute befragen. Erhält man nicht die gewünschte Antwort oder ist der Meinung, die befragte Person könnte mehr wissen, dann schickt man einfach noch mal Billy oder Mütze dorthin, in der Hoffnung sie könnten mehr Indizien sammeln. Dadurch scheint sich zwar das Spiel in die Länge zu ziehen, aber man bekommt auch Lust, das Spiel nach Lösung des Falls gleich noch einmal zu spielen und zu testen, ob man nicht das nächste Mal schneller zum Ziel kommt. Bei „Ein Fall für Mütze & Co“ ist der Fall klar: Verbrecher haben Zak, Karins kleinen Hund, gestohlen und nun suchen Karin und ihre Freunde nach Spuren und Indizien, die sie zu den Tätern führen. Die Geschichte rund um „Ein Fall für TKKG“ ist etwas komplexer. Katja, eine Freundin von Tim, Karl,

Klößchen und Gaby, ist verschwunden und nun müssen die Detektive scheinbar die ganze Stadt befragen, um Katja wiederzufinden. Doch wer glaubt, der Fall sei dann bereits gelöst, der irrt.

Denn plötzlich fehlt wieder jede Spur von dem Mädchen. Die Grafik ist wie bei den meisten Kinderspielen einfach, aber sehr übersichtlich gestaltet und besonders bei „Ein Fall für Mütze & Co“ gibt es wieder überall Möglichkeiten, Leute anzuklicken, die dann in der Nase bohren, einem die Zunge rausstrecken oder einem unerwartet vielleicht doch einen nützlichen Hinweis geben können. Bei „Ein Fall für TKKG – Katjas Geheimnis“ sind diese Möglichkeiten zwar ein wenig reduziert, doch verliert das Spiel dadurch nicht an Überraschungen und Spannung. Für achtjährige Detektive, die gerne in die Rolle anderer schlüpfen, sehr eigenständig ihre Umgebung entdecken wollen und noch dazu immer wissen, welche Frage sie ihren möglichen Zeugen stellen sollten, damit sie zur Lösung des Falls kommen, sind diese beiden Spiele eine spannende Herausforderung. Wer schon mehr Erfahrung in der Ermittlung von komplizierten Kriminalfällen hat, der sollte sich „Die Drei ??? – Gespensterjagd“ oder „Die Drei ??? – Alarm im Internet“ (ab zehn Jahren) zulegen. Die drei ??? – Gespensterjagd. United Soft Media, München 2001, Windows 95/98/2000/ME/XP, Macintosh, EUR 24,90Die drei ??? – Alarm im Internet. United Soft Media, München 2001, Windows 95/98/2000/ME/XP, Macintosh, EUR 24,90Aber Vorsicht: hier sind wahre Experten gefragt. Bei der Gespensterjagd erhalten die drei Detektive Peter Shaw, Justus Jonas und Bob Andrews Kassetten mit seltsamen Nachrichten. Wer genau den Anweisungen folgt und keine der Zeichen, die in Rocky Beach überall versteckt sein können übersieht, kommt schließlich hinter den Fall und wird erfahren, wer das Gespenst ist. Ganz anders in „Alarm im Internet“: hier müssen die drei ??? eingreifen, nachdem ein Virus ihren Computer lahmgelegt hat und die Gefahr besteht, dass die ganze Stadt von einer Flutwelle heimgesucht wird, da der Erpresser alle Gewalt über sämtliche Computersysteme der Stadt hat. Der Spieler erhält auditive Hinweise über Telefon, durch Kassetten, die an verschiedenen Orten gefunden werden müssen oder durch Gespräche mit anderen.

Die kniffligen Denkaufgaben müssen aber fast ohne Hilfestellung gelöst werden. Als erfolgreicher Detektiv muss man sich also in Rocky Beach auskennen, gut kombinieren und beobachten können, denn sonst wird man womöglich vom Täter überlistet. Überall könnten Hinweise versteckt sein. Manche Entdeckung wird erst nach einem Weilchen zu einem wichtigen Indiz für die Überführung des Täters. Doch auch hier ist Vorsicht angesagt: nicht alles, was man anklicken oder kaufen kann, wird auch wirklich benötigt! Wirklich toll ist, dass man das gesamte Spielfeld erkunden kann und sich nicht an eine chronologische Reihenfolge zu halten hat. Nur, wer den Fall schnell lösen will, sollte sich überlegen wofür man wann einen Beweis braucht, aber wer will das schon. Es gibt so viele Möglichkeiten des Einkaufens, Entdeckens und Faulenzens. Wenn doch nur in Rocky Beach nicht so seltsame Dinge passieren würden....Erst die Kombination aus einer spannend erzählten Geschichte, sinnvoll eingesetzten interaktiven Elementen und einer ansprechenden grafischen Umsetzung machen einen Krimi zu einem faszinierenden Fall. Kinder werden sich spielend begeistern lassen und auch manche Eltern könnten so von der einen oder anderen CD-ROM an den PC gefesselt werden.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de