

Interaktive Geschichten für Kinder und Jugendliche auf CD-ROM

Untersuchungen des Marktangebots,
mit einer annotierten Empfehlungsliste,
sowie deren Internetpräsentation

Diplomarbeit

im Wahlpflichtfach

Kinder- und Jugendmedien

Studiengang ÖB 96/00

der

Fachhochschule Stuttgart – Hochschule für Bibliotheks- und Informations-
wesen

Sabine Widmann, Bozen /Südtirol

Erstprüfer: Prof. Dr. Heidtmann, Horst

Zweitprüfer: Prof. Dr. Thissen, Frank

Angefertigt in der Zeit vom 09. Juli bis 11. Oktober 1999

Speyer, Oktober 1999

Zusammenfassung

Die Arbeit befaßt sich mit Untersuchungen zum Marktangebot der interaktive Geschichten für Kinder und Jugendliche auf CD-ROM. Anbieter, die solche Software verkaufen, werden hier beschrieben.

Außerdem findet sich eine Liste mit empfehlenswertem CD-ROMs für Kinder in Printform.

Eine Kurzfassung aller erstellten Titel sind im Internet abrufbar unter „<http://www.ifak.hbi-stuttgart.de>“.

Schlagwörter:

Anbieter

Interaktive Geschichte

CD-ROM

Kind

Abstract

This dissertation deals with the analysis of market offers for interactive stories which are intended for children and youngster. Producer that offer such software's are described.

A list of recommendable CD-ROMs for children is included.

A abridged version with all the mentioned titles is shown in the internet: „<http://www.ifak.hbi-stuttgart.de>“.

Keywords:

producer

interactive story

CD-ROM

child

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	3
1	Erklärung des Begriffs „interaktive Geschichten“	5
1.1	Voraussetzung und Eigenschaften der „interaktiven Geschichten“ für bestimmte Altersgruppen	6
1.2	Zusammenfassung Unterschied: Erzählung im Buch / auf CD-ROM	7
2	Beschreibung der Anbieter auf dem Markt	8
3	Auszeichnungen von Kinder-CD-ROMs	17
3.1	Andere CD-ROM-Bewertungen von verschiedenen Institutionen	18
4	Auswahlkriterien der zusammengestellten CD-ROMs	19
5	Erstellung der Liste interaktiven Geschichten auf CD-ROM	24
5.1	Aufstellung nach zwei Altersgruppen	42
	Resümee	44
	Anlage	45
	Quellen	48

Vorwort

Computer-Spiele sind heute bei jung und alt gleichermaßen beliebt. Überall wird auf dem PC, auch auf praktischen Game Boys und anderen Spielkonsolen gespielt. Interaktive Geschichten jedoch lassen sich nur auf dem Computer ausführen. Am Game Boy und an Spielkonsolen laufen größtenteils nur Action-Spiele ab.

Heute gibt es in vielen Haushalten einen Computer mit allen notwendigen Ausstattungen. Dadurch stellt die Anwendung von CD-ROM kein großes Problem dar. Als Alternative bieten auch öffentlich zugängliche Gebäude die Abspielung solcher CD-ROMs.

Die Untersuchung zum Marktangebot der interaktiven Geschichten für Kinder auf CD-ROM war für mich eine neue und interessante Erfahrung. Eine große Unterstützung waren die Bücher „Kindersoftware – Ratgeber“ von Thomas Feibel und „Software-Ratgeber für Eltern“ von Volker Zwick. Hier erhielt ich Hilfestellung, insbesondere zu den Adressen der einzelnen Anbieter und Hersteller, aber auch zu einigen Titeln.

Beobachtet man den Markt so ist festzustellen, daß die Angebote der CD-ROM Produktionen für Kinder stetig steigen. Nicht nur interaktive Geschichten, sondern auch Edutainment-Programme oder Lernprogramme auf CD-ROM werden bereits für die Allerkleinsten angeboten. Deshalb wird es zusehends schwieriger einen Überblick über die Angebote der verschiedenen Genres zu bekommen.

Die Beschreibung der einzelnen Anbieter im zweiten Kapitel soll damit einen Überblick geben, welche speziell das Genre interaktive Geschichten auf CD-ROM für Kinder anbieten. Auch werden in einem weiteren Kapitel Auszeichnungen und andere Bewertungen von Institutionen beschrieben. Diese Kennzeichnungen sind beim Kauf äußerst hilfreich.

Der Konsum von PC-Spielen der Kinder stürzt heute noch viele Erwachsene in Unsicherheit. Untersuchungen ergaben, daß viele multimediale Spiele pädagogische Elemente enthalten. So sind zum Beispiel interaktive Geschichten lese- und sprachfördernd. Der Vielfalt der Kinder-Software sind somit keine Grenzen gesetzt.

Doch sind wie bei der Literatur gute und schlechte multimediale Erzählungen im Angebot. Man stellt also fest, daß das Spielen von interaktiven Geschichten am Rechner bei wohlüberlegter Auswahl durchaus positive Seiten hat. Somit soll dem Kind der Umgang mit dem Computer nicht verweigert werden.

In meiner Arbeit findet man auch eine Liste ausgewählter CD-ROMs. Es sind hauptsächlich ausgefallene und interessante Multimedia-Scheiben. Die Liste soll einen zusammengefaßten Überblick geben und über die Angebote zu dem Genre interaktive Geschichten informieren.

Damit man nicht nur in schriftlicher Form die Liste einsehen kann, wird sie noch auf der Homepage von Ifak (<http://www.ifak.hbi-stuttgart.de>) bereitgestellt. Bei weiterem Interesse, besteht die Möglichkeit durch einen Link zu meiner eigenen Homepage zu gelangen.

1 Erklärung des Begriffs „Interaktive Geschichten“

„Interaktive Geschichten“ basieren auf der Umsetzung einer Literatur. Es können aber auch neue Erzählungen auf CD-ROM präsent sein, die wir nicht in Printform vorfinden. Das Wort „interaktiv“ bedeutet, daß man in den Verlauf der Geschichte eingreifen kann und dadurch eine Selbstbestimmung des Ablaufes erfolgt. Der Sinn solcher Erzählungen ist, daß eine immer neue und eigene Gestaltung der Handlung aufgebaut wird. Durch das eigene Eingreifen in die multimediale Erzählung kann immer Neues erlebt werden. Dies führt den Benutzer zum bewußten aktiven Handeln. Die Starre von Geschichten in Büchern wird durch diese interaktive Möglichkeit abgelöst.

Der Aufbau von interaktiven Geschichten wird in mehrere einzelne Bilder eingeteilt. Der Handlungsablauf kann dabei von dem Benutzer selbst bestimmt werden. Interessant sind Geschichten, die man auf CD-ROM als ein Buch in multimedialer Form (Bsp. „Die Schneekönigin“ von Ravensburger Verlag) vorfindet. Man blättert wie in einem normalen Buch. Zusätzlich sind besondere Eigenschaften, wie das Vorlesen des Textes, lösen einiger Aufgaben und anderen Spielereien vorhanden.

Im Gegensatz zu Büchern, bringen die Geschichten auf CD-ROM zusätzliche Überraschungseffekte, welche bei Kindern die Neugier weckt. Es können beim Anklicken eines bestimmten Gegenstandes verborgene lustige Animationen, Rätsel, Spiele usw. sichtbar werden.

Manchmal besteht auch die Möglichkeit, den Erzählablauf selbst zu bestimmen. Man kann zum Beispiel irgendwo in der Geschichte anfangen oder bei Aufforderung (Bsp. Schneewittchen und die sieben Hänsel von Tivola) einen Weg nach eigener Wahl für den weiteren Ablauf der Handlung bestimmen.

Manche Texte auf CD-ROM sind nicht nur für das „einfache Lesen“ gedacht, sondern haben noch andere Eigenschaften. Es gibt die Möglichkeit einzelne Begriffe in bildlicher Form erklären zu lassen. Auch eine akustische Wiedergabe einzelner Wörter ist durch Anklicken möglich. Die verschiedenen Möglichkeiten lernt man erst durch Ansehen der CD-ROMs kennen.

Die Kinder haben also die Möglichkeit, bei der Gestaltung der Handlung mitzuwirken und das Lesen lernen kann auch geübt werden. Insgesamt wirken die interaktiven Geschichten durch diese Elemente lebendig und unterhaltsam.

1.1 Voraussetzung und Eigenschaften der „interaktiven Geschichten“ für bestimmte Altersgruppen

Als Einstieg in das „Lesen lernen“ werden immer mehr Geschichten für Vorschulkinder angeboten. Es ist deutlich zu merken, daß die Altersgruppe von 3-6 Jahren von den Firmen als neue Zielgruppe entdeckt wurden. Die Geschichten zeichnen sich durch einfachen Aufbau und leichte Bedienung aus.

Die Autoren Ulla Gretsch und Babette Lissner¹ weisen darauf hin, daß 4-5 jährige, die bei der Lösung eines Problems zwei oder mehrere Tätigkeiten erbringen müssen, überfordert sind.

Zusammenfassend ist festzustellen, je einfacher der Handlungsaufbau, desto leichter finden sich Vorschulkinder zurecht.

Für ältere Kinder werden komplizierter aufgebaute Multimedia - Geschichten angeboten. Nach Gretsch und Lissner können 7-11/12 jährige Handlungen sowohl räumlich und zeitlich, als auch vorwärts und rückwärts gedanklich nachvollziehen. Sie werden dadurch in ihrem Denken beweglich. Gerade bei dieser Zielgruppe weisen die CD-ROMs viele Effekte und Animationen unterschiedlicher Art auf. Dies wirkt der Langeweile entgegen. Durch diese Eigenschaften wird es zunehmend schwieriger, das Genre interaktive Geschichten von den übrigen Gattungen wie „Edutainment“ oder „Lernsoftware“ zu trennen, da es oft Überschneidungen gibt.

Interaktive Geschichten auf CD-ROM haben ihre Tücken, denn man kann nicht allerorts spielen und die Augen werden auch mal müde.

Es stellt sich somit die Frage, ob man dem Buch oder der CD-ROM den Vorzug geben sollte.

1.2 Zusammenfassung Unterschied: Erzählung im Buch / auf CD-ROM

Erzählung im Buch

es braucht keine zusätzliche Mittel damit man das Buch bedienen kann

Erzählung auf CD-ROM

eine gute technische Ausstattung des Computers ist erforderlich, um die CD-ROM zu aktivieren

¹ aus Elternratgeber Computer (rororo1995) siehe Seite 93-105

kein Aufwand, um darin lesen zu können	manchmal komplizierte Vorarbeit notwendig, um endlich zum Spiel zu kommen
man beteiligt sich eher passiv an der Erzählung	die Geschichte wird durch verschiedene Elemente aktiv erlebt
ein Handlungsablauf	ein oder mehrere Abläufe der Handlung möglich
handlich direkte Bedienung der Seiten für Weiterlesen der Geschichte	Weiterkommen mit Hilfe der Maus oder selten mit Tasten
nur das Lesen und Schauen von Bilder möglich (es gibt auch Ausnahmen)	Gegenstände können mit der Maus angeklickt werden, um somit einen Effekt in Bewegung zu setzen
Voraussetzungen sind Lesekenntnisse, um die Geschichte begreifbarer zu machen	durch Herumprobieren kann eine Geschichte ohne Kenntnis des Lesens verstanden werden (zum Beispiel Texte werden vorgelesen und manchmal einzelne Wörter, die gerade erwähnt werden farbig markiert)
man kann das Buch überall lesen	man ist an einen Ort gebunden
Unterhaltung meist nur für eine Person	mehrere Personen können mit dabei sein
schont die Augen vor Strahlen	zu langes Sitzen vor dem Bildschirm schadet den Augen
die Anschaffung eines Buches günstiger	CD-ROM Anschaffung ist teuer

2 Beschreibung der Anbieter auf dem Markt

Am Anfang ist alles klein, doch steckt man die Nase weiter hinein, so erkennt man die wahre Größe. Und so ist es mir ergangen, als ich angefangen habe, mich auf dem Markt der interaktiven Geschichten für Kinder umzuschauen. Mir waren zunächst nur drei Anbieter auf dem Markt bekannt: Tivola, Ravensburger Interactive und Terzio. Im Laufe meiner Recherchen, entdeckte ich, daß es noch andere Firmen im Bereich Multimedia gibt. Durch Ausprobieren verschiedener CD-ROMs einer Firma, erkennt man einen für die Anbieter typischen Stil. Und genau dieser Stil macht den einen oder anderen Anbieter so interessant.

Um eine Orientierung für den Markt Multimedia zu geben, beschreibe ich nun einzelne Anbieter, die im Zusammenhang mit meiner Auswahl der CD-ROM stehen. Die einzelnen Daten über Firmen erhielt ich durch die Bücher „Kinder-Software - Ratgeber“ von Thomas Feibel², dem „Softwareratgeber für Eltern“ von Volker Zwick³ und aus dem Internet.

Die Beurteilung der einzelnen Werbeangebote einer jeden Firma beruht auf deren Aktualität, Informationsgehalt und Benutzerfreundlichkeit.

Firma Tivola

Adresse: Bouchestraße 12, 12435 Berlin

Erhalt von Informationen durch:

Demos: ja gratis

Internetadresse: <http://www.tivola.de>

Katalog: ja

Telefon: (030) 53 63 58 0

Fax: (030) 53 63 58 11

Allgemeine Beschreibung und Beurteilung :

Bei der Demo von Tivola findet man eine kleine Aufteilung der verschiedenen Arten von Geschichten: Kinder-Spielgeschichten, Sach-Spielgeschichten und Detektivgeschichten. Durch das Anklicken des Stichwortes Kinder-Spielgeschichten erscheinen alle Produkte als Cover auf dem Bildschirm.

² Herausgeber Markt und Technik

³ Herausgeber International Thomson Publishing 1998

Per Mausklick auf den Titel läßt sich mehr über das Spiel erfahren. Der Spieler erhält hier eine gute visuelle Vorstellung der CD-ROM.

Die breite Palette des Angebotes kann man ebenso gut auf der Internetseite eingesehen werden. Unter dem Stichwort „Produkte“ in der oberen Zeile, die permanent durch die verschiedenen Seiten begleitet, findet man das CD-ROM- Angebot. Man hat die Auswahl zwischen Spiel-Geschichten, Abenteuer, Detektiv-Spiel-Geschichten, Spiel-Spaß und Neuerscheinungen. Nach dieser Auswahl erscheinen dann die Titel mit Bild des Covers, Altersangabe, Inhalt, Preise in DM, Schilling und Schweizer Franken und die Systemanforderungen. Eine Online-Bestellung ist unter Berücksichtigung der Versandkosten möglich. Durch das Anklicken des Stichwortes „Presse“ erhält man weitere Informationen, welche Produkte besonders ausgezeichnet worden sind. Auch ältere Titel werden an dieser Stelle präsentiert.

Der Katalog in Form eines Leporello ist sehr handlich. Er beinhaltet nicht nur die neuesten Titel , sondern auch die älteren Titel.

Fazit:

Tivola hat sehr viele gute Kinder-CD-ROM auf den Markt gebracht und hat eine vielfältige Auswahl. Die Covers sind sehr bunt gestaltet und wirken sehr ansprechend auf die Kinder. Sie haben auch andere Angebote, wie zum Beispiel Plüschtiere und Bücher. Durch ihre Bekanntheit findet man leicht gute Informationen über Neuerscheinungen.

Ravensburger Interactive

Adresse: Ravensburger PF1860, 88188 Ravensburg

Erhalt von Informationen durch:

Demos: als Beilage zum Spiel oder für 5 DM im Handel oder direkt im Verlag

Internetadresse : <http://www.ravensburger.de>

Katalog: ein eigener Software-Katalog

Tel.: (0751) 861047

Fax.: (0751) 861941

Hotline: (0751) 861944 Montag-Donnerstag: 16.00-19.00

Allgemeine Beschreibung und Beurteilung :

Nach einer langwierigen Installation einer Demo-Version erfährt man nur wenig über die Software-Produktionen.

Die Internetseite jedoch ist sehr gut aufgebaut. Das Surfen auf der Ravensburger Homepage ist trotz der vielseitigen Präsentationen (Freizeitpark, Bücher, Spiele usw.) einfach und praktisch. Auf der Eingangsseite sind alle Informationen über den Ravensburger Verlag, beispielsweise der Geschäftsbericht, Stellenbörse, Verlagsgeschichte zu finden. Durch einen Klick am unteren Schieber wechselt die Seite. Nun wird hier eine Reihe von Aktivitäten der Firma präsentiert, die unter einem Überbegriff zusammengefaßt sind. Das Thema CD-ROM befindet sich unter dem Stichwort „Interactive Media“. Nach der Öffnung der Seite hat man die Möglichkeit die Informationen zu CD-ROMs nach dem Alter (Kinder, Kids, Jugendliche oder Erwachsene) und nach den Arten (Gattungen wie Games, Moving Puzzle, Zeichentrickabenteuer, usw.) einzugrenzen. Nach der Auswahl erscheint eine Liste mit Titeln mit dazugehörigem Cover, auch eine kurze Inhaltsangabe, sowie das Alter der Zielgruppe wird angegeben. Um mehr Informationen zu einem bestimmten Titels zu erfahren, klickt man das Cover an. Es werden der Preis, eine genauere Inhaltsangabe und die Systemanforderungen angezeigt. An dieser Stelle läßt sich mit dem Symbol „Warenkorb“ eine Online-Bestellung vornehmen. Weitere Symbole wie Features (Aufhänger), Pressestimmen (speziell zum Titel), Kundenecho (Leser sagen ihre Meinung) und Screenshots (einige Bilder des Titels) sind anklickbar.

Das Stichwort „Warenkorb“ gibt für den Kunden, der zur Bestellung ausgewählten Titel, eine Übersicht. Eine Beschreibung für die Online-Bestellung befindet sich rechts daneben.

Der Katalog ist ein in DIN A 4 Format geheftetes Blatt mit Klammern. Der Leser wird auf der ersten Seite begrüßt und auf die Internetseite hingewiesen. Daneben werden die prämierten Produkte mit Pressestimmen beschrieben. Darunter eine kurze Beschreibung der Symbole für die Systemvoraussetzung.

Anschließend werden die einzelnen CD-ROM Titeln beschrieben und die Neuen mit dem Pinzeichen „NEU“ gekennzeichnet. Eine andere Besonderheit am Katalog ist, daß an den Seitenränder die Systemvoraussetzungen angegeben werden, was gut zur Übersicht beiträgt. Man findet alle Angaben zum Produkt, ohne Preisangabe. Allgemein sind die Seiten bunt illustriert und die Sprache ist sehr lebendig.

Fazit:

Die besten Informationen über CD- ROM-Neuerscheinungen und den anderen Titeln vom Ravensburger-Verlag erhält man per Internet.

Der Informationsgehalt zu den einzelnen Softwaretitel ist vielfältig und gut, so daß der Kunde für einen Einkauf einer CD-ROM bestens informiert ist. Bei der Demo-Version und dem Katalog sind die Informationen entweder schwer zugänglich oder zuwenig.

Terzio Verlag

Adresse: Schornstraße 10, 81669 München

Erhalt von Informationen durch:

Demo: ja, kostenlos über Buchhandel oder Firma

Internetadresse: <http://www.terzio.de>

Tel.: (089) 48 08 85 20

Fax.: (089) 48 99 78 23

Allgemeine Beschreibung und Beurteilung:

Die Demo ist sehr übersichtlich aufgebaut. Auf der Eingangsseite findet man ein großes Bild mit den Hauptfiguren aller Titel. Diese können durch Anklicken animiert werden. Sie geben sehr gute Informationen über den Inhalt der CD-ROM. Das Symbol „Brille mit Text“ klärt über die Systemanforderungen und den Preis des Produktes auf. Ein anderer Menüpunkt ist die Möglichkeit der Bestellung. Dieser Vorgang läßt sich durch das Ausfüllen eines Formulars und anschließendem Senden per Fax bewerkstelligen.

Die Internetseiten von Terzio sind schlicht und einfach aufgebaut. Neben dem Willkommensgruß erfährt man auf der Eingangsseite die neuesten Mitteilungen des Verlages. Oberhalb dieser Seite ist eine Zeile, in der Stichwörter nebeneinander aufgeführt werden. Die Bedeutung dieser Wörter ist verständlich, was dazu beiträgt die gesuchten Informationen rasch zu erhalten. Durch das Stichwort „Produkte“ erhält man Informationen zu den CD-ROM. Die linke Spalte ist nach Gattungen wie Kinderkram, LiteraMedia, Kunststücke aufgeteilt. Unter dem Stichwort „Kinderkram“ sind die CD-ROM zu meinem Genre aufgeführt. Beim Anklicken eines Titels erscheint rechts eine Inhaltsangabe, die Anforderungen (System), Preis und sogar ein Flash-Demo. Man kann hier direkt bestellen und die Lieferung erfolgt porto- und versandkostenfrei.

Pressestimmen und prämierte CD-ROMs lassen sich unter dem Button „mehr Info“ abrufen.

Die Aufteilung des Katalog ist sehr übersichtlich aufgebaut. Er hat dieselbe Gliederung wie der Online-Katalog (Kinderkram, LiteraMedia und Kunststücke).

Das besondere ist, daß auf der ersten Seite beschrieben wird, was man unter diesen Stichworten findet. Auch sind einige Informationen über den Verlag Terzio zu finden. Auf den nachfolgenden Seiten wird dann jeweils ein Produkt vorgestellt.

Fazit:

Terzio arbeitet mit mehreren Verlagen zusammen, deshalb bringt die Firma hauptsächlich CD-ROMs für Kinder mit bekannten Kinderfiguren (zum Beispiel Martin Taschenbier, Petersson und Findus). Ein andere positiver Aspekt ist, daß man sich als Interessent auf der Inernetseite eintragen lassen kann. Man erhält dann weitere Gratisinformationen per Post, wie z.B. über die Sonnenfinsternis und einen Katalog mit den Neuheiten der Firma. Die einfach gestalteten Internetseiten führen schnell zu den gewünschten Informationen. Die Demo-Version und Katalog des Terzio-Verlages informieren ebenso ausführlich über die Produkte.

Ubi Soft Entertainment

Adresse: Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf

Erhalt von Informationen durch:

Demos: kostenlos

Internet: <http://www.ubisoft.de>

Katalog: /

Tel.:(0211) 33 80 05 0

Fax.: (0211) 33 80 05 1

Hotline: (0211) 33 80 03 3 (Montag bis Freitags 9-17 Uhr)

Allgemeine Beschreibung und Beurteilung :

Auf Demos findet man nur zwei / drei Spiele-Titel.

Im Internet wird man in gemischter Sprache empfangen (Englisch/ Deutsch). Die Seite ist in zwei Teile unterteilt. Auf der linken Seite sind einzelne Stichworte zu lesen, auf der rechten Seite die neuesten Produkte aufgeführt. Um speziell h-formationen zu Kinder-CD-ROM zu erhalten, klickt man den Begriff „Produkte“ an. Hier erfolgt eine weitere Aufteilung des Stichwortes.

Ich fand nur zwei Produkte, die zu meinem Thema passen. Die Informationen zu jeder einzelnen der zwei CD-ROM fallen unterschiedlich aus. Ein Produkt wird sehr ausführlich beschrieben. Bei der anderen CD-ROM findet man nur spärliche Angaben.

Fazit:

Die Firma Ubi Software bringt hauptsächlich Actionsspiele, sowie Programme für den Computer heraus. CD-ROMs für Kinder sind ein noch ein kleiner Bereich, so daß man nicht viel davon findet.

Disney interactive

Adresse: Kornstadter Str. 9, 81677 München

Erhalt von Informationen durch:

Demos: ja 5 DM

Internet: <http://www.disney.de>

Katalog: keinen gefunden

Tel.:(089) 99 34 00

Fax.: (089) 99 34 02 49

Info- Hotline: (069) 29 77 77 7

Allgemeine Beschreibung und Beurteilung:

Demos habe ich nicht angefordert, weil sie nicht kostenlos ist.

Die Internetseite ist im Einstieg sehr klar aufgebaut. Wird der entsprechende Button mit dem Stichwort „CD-ROM“ angeklickt, so kommt man direkt auf die Seite mit den Verkaufstiteln. Diese Seite ist mit Bilder der Figuren und dem dazugehörigen Titel übersichtlich gestaltet. Auch besteht hier die Möglichkeit den Kundendienst in Anspruch zu nehmen. Einen Online – Katalog ist hier ebenso als Symbol zu finden. Beim Anklicken eines bestimmten Produktes, wechselt sich die Seite. Rechts werden noch andere Titel aufgeführt und links erscheint der angeklickte Titel. Doch man erhält keine Informationen über den Preis und den Systemanforderungen. Es wird hier nur Informationen des Inhaltes der CD-ROM gegeben. Mit Glück findet man ein paar kleine Testspiele. Ab dieser Stelle waren die Informationen etwas chaotisch in der Orientierung. Es kostet Zeit beim ausprobieren, was funktioniert und wo nützliche Informationen stehen.

Wenn man aber den Online – Katalog anklickt, so werden hier die Informationen zu Systemanforderung und den Preis gegeben. Doch sind Informationen nicht lückenlos.

Ich fand nur den elektronischen Katalog.

Fazit:

Disney interactive vermarktet nur die CD-ROMs, die auch als Disney-Filme bekannt sind. Sie bietet bei manchen Disney-Geschichten eine zweifache CD-ROM Version an: entweder als Zeichenstudio (oder Druckstudio), hier kann man selbst Figuren anmalen und die Entstehung der Figuren erfahren oder die Geschichte selbst, wobei man sich hier interaktiv beteiligen kann. Die Vermarktung von Figuren kennt keine Grenzen. Von der deutschen Internetseite bin ich etwas enttäuscht, was die Werbung von CD-ROMs betrifft. Es ist in Ordnung, daß man möglichst anschaulich mit vielen Bildern die Geschichte präsentiert, doch sollte es nicht auf Kosten der Übersichtlichkeit geschehen. Die Suche nach allen notwendigen Infos ist im Internet, wie im einem Labyrinth.

Kelly Data GmbH

Adresse: Lilienthalstraße 3, 82178 Puchheim bei München

Erhalt von Informationen durch:

Demos: /

Internet: <http://www.kellydata.de>

Katalog: /

Tel.:(089) 89 56 26 35

Fax.: (089) 89 56 26 99

Info- Hotline: Freitag von 14 – 17 Uhr

Allgemeine Beschreibung und Beurteilung :

Die Internetseite ist sehr übersichtlich aufgebaut. Die gesuchten Informationen lassen sich sehr schnell finden. Zum Thema interaktive Geschichte findet man unter „Kidware“, wobei hier noch nicht viele zur Auswahl stehen. Besonders positiv ist die Gestaltung der Seite der Arbeiter dieser kleinen Firma. Jeder wird mit einem Foto und einem lustigen kurzen Text vorgestellt.

Fazit:

Die Firma Kelly Data muß noch sehr jung sein, da noch nicht viele Produktionen auf dem Markt sind. Ihre CD-ROM-Produktionen sind sehr kostengünstig und bereits von vielen Zeitschriften positiv bewertet worden.

Broderbund Software Limited

Adresse: Unit A, Sovereign Park, Brenda Road Hartlepool

Erhalt von Informationen durch:

Demos: -

Internet: <http://www.broderbund.com> (dt. Seite noch im Aufbau)

Katalog: -

Tel.: (0180) 23 54 54 9

Fax.: (+44 / 1429) 52 10 05

Allgemeine Beschreibung und Beurteilung :

Die Informationen sind auf der Internetseite nur über die ganz aktuellen Produkte. Auch ist die Orientierung nicht ganz einfach, wenn man speziell Software-Produkte für Kinder sucht.

Fazit:

Broderbund bringt die Reihe „Living Books“ heraus. Sie ist eine der ersten Firmen, welche Bücher in multimediale Form umsetzen. Die Besonderheit ist, daß bei den interaktiven Geschichten immer das Buch in Printform dem Multimedia-Paket beigegeben wird.

Microsoft Direkt

Adresse: Postfach 1199 33410 Verl

Erhalt von Informationen durch:

Demos: -

Internet: -

Katalog: -

Tel.: 0180 / 251199

Fax.: 0180 / 5251191

Allgemeine Beschreibung und Beurteilung :

Es ist schwer, die verschiedenen Microsoft – Familien auseinanderzuhalten. Auch ist die Tatsache, daß ich nur eine CD-ROM von dieser Firma gefunden habe und somit kaum Informationen zu dieser Firma geholt habe.

Nach diesen Beschreibungen ist zu sagen, daß es nicht immer einfach ist Hersteller und Vertreiber zu trennen. Dies gilt besonders bei ausländischen Firmen, deren Produkte in deutscher Sprache übersetzt wurden. Ein Beispiel ist Broderbund, die überall die Vertreter ihrer Produkte haben. Bei der Beschreibung der Firmen wurde die Adresse der ausländischen Firma angegeben, denn bei manchen Dingen muß man an den Ursprung gehen. Doch beim Kauf einer solchen CD-ROM, muß der Kunde bei Problemen an den Anbieter wenden. Dabei können die Anbieteradressen sich immer wechseln, wie zum Beispiel bei der Firma Broderbund.

Einen interessanten Aspekt bildete die Marktforschung der einzelnen Firmen. Man stellt fest, daß Informationen über die Produkte von Firmen nicht so einfach zugänglich sind. Entweder sind nur Informationen über die aktuellen Produkte oder gar nichts zu finden. Als Privater hat man nur drei Möglichkeiten, an solchen Quellen heranzukommen: durch direktes Anschreiben (Beispiel siehe Anlage 1) an die Firma auf einer speziellen Messe und wenn vorhanden auf der jeweiligen Homepage im Internet.

Die Buchhandlungen und andere Märkte bringen nur einen kleinen Teil der Werbungen an Private. Die Informationen von den Einzelhändlern sind häufig nur von ganz großen Firmen. Dabei sieht man, daß andere genauso gute, aber weniger bekannte oder kleine Anbieter untergehen.

Im Internet geben nur einige Anbieter ausreichende Informationen auf der Homepage. Es ist zu erwarten, daß sich dies in ferner Zukunft ändern wird, um noch einen besseren Service in diesem Bereich „Multimedia-Produkte“ für die Kunden bereitzustellen.

3 Auszeichnungen von Kinder-CD-ROMs

Eine wichtige Rolle bei den CD-ROM-Produkten spielen Nominierungen und Auszeichnungen. Wird die Entwicklung dieser Vergabe von Preisen beobachtet, so erkennt man, daß sie wie Pilze hervorschießen. Hörmedien hingegen werden nur spärlich ausgezeichnet. Dadurch zeichnet sich einen deutlichen Trend zu Multimedia.

Nominierungen werden von verschiedenen Institutionen vergeben. Sie werden zeitlich unterschiedlich vergeben. Hier werden nun ein paar wichtige Informationen zu den bekanntesten Auszeichnungen gegeben:

wöchentliche CD-ROM Empfehlung von Zeitschrift Computer Bild

die monatliche Empfehlung der Zeitschriften Chip und Eltern for family

jährlich vergebene Software-Preis „Goldene Maus“ von der Zeitschrift Eltern for family

die jährlichen Mäuse- Vergabe von Feibel

Europrix (+Jahreszahl) von Multi Media Art: Prämierung innerhalb der EU

M.I.M.-Preis : von Kanadas größte Multimedia-Messe

Dolphin D'or: Preis International

Impuls Gütesiegel: pro Jahr die Besten

CeBit: aller Aussteller der CeBit ausgewählt

Emma : offizieller Taubstummen- und Blindenpreis der Multimedia- Szene

Es gibt noch viele andere Institutionen aber auch Internetadressen, welche CD-ROMs bewerten und auszeichnen. Die oben angegebenen Auszeichnungen sind aus dem Katalog von Cornelsen Software und dem Buch von Feibel: „Multimedia für Kids“ entnommen.

3.1 Andere CD-ROM-Bewertungen von verschiedenen Institutionen

Als kleinen Zusatz möchte ich hier einige gute Internetadressen und Zeitschriften angeben, welche ebenso CD-ROMs auswerten und Informationen, beziehungsweise Hilfen zu CD-ROMs anbieten.

Internetadressen:

<http://www.feibel.de> : Hier findet man die verschiedenen Anbieteradressen.

Leider hat es einen Nachteil: Die Internet-Adressen sind schwer zu entdecken. Außerdem ist es möglich in neue Beurteilungen über CD-ROMs einzusehen.

<http://www.kinderinfo.de> : Hier erhält man eine Liste von Multimedia-Scheiben, die von Kindern ausgewählt wurden.

<http://www.kochmedia.com> : Auf der österreichischen Seite kann man die Top 10 an CD-ROMs abrufen. Die verschiedenen CD-ROM-Titel werden hier gut beschrieben.

<http://www.viselhoevede.de/bettina> : Hier findet der Surfer eine übersichtliche Bewertung und Tips zu CD-ROMs.

Zeitschriften:

Limit : Spiele werden bewertet. Außerdem wird zusätzliche Hilfe über den Gebrauch von Passwörtern geboten. Besonders gute CD-ROMs werden vorgestellt.

Eselohr : Empfiehlt ebenso Kinder-CD-ROMs mit guten Besprechungen

C't : Bringt immer wieder Artikel von Feibel, die sich mit Kinder-Software beschäftigen. Es bringt auch Neuheiten über CD-ROMs .

Chip : hier findet man eine kleine Auswertung von Kinder-Software.

Buchhandlungszeitschriften (sind gratis !):

Look (Lustiges Buchmagazin für alle Kids von der Buchhandlung Wittwer, Stuttgart): Manchmal findet man eine kleine Auswahl von herausragenden aktuellen CD-ROM-Geschichten.

HITS für KIDS (ein Magazin des Buchhandels und der Verlage): Es werden hier aktuelle Multimedia-Scheiben vorgestellt. Man erhält gute Informationen.

Tim und Tini (erscheint 3 x im Jahr): Man findet hier eine kleine Anzahl von Beurteilungen neuer CD-ROMs, die auf dem Markt erschienen sind.

PC+CO (herausgegeben Arbeitsgemeinschaft Multimedia im Buchhandel): Hier werden nicht nur CD-ROMs für Kinder, sondern auch für Erwachsene beschrieben und bewertet.

4 Auswahlkriterien der zusammengestellten CD-ROMs

Die Zusammenstellung der Kriterien für die interaktiven Geschichten auf CD-ROM erfolgte nach mehreren Büchern⁵, welche einfache und allgemeine Regeln bei der Auswahl an CD-ROM beschrieben haben. Dazu werden auch eigene Kriterien, welche auf das Thema direkt zugeschnitten sind, gegeben.

1. Verpackung, Cover, Hülle

- Ist die Verpackung ansprechend illustriert ?

Eine ideale Hülle kennzeichnet sich durch einen hervorstechenden Titel. Die Illustrationen sollten bunt sein und dem Titel entsprechen.

- Ist die Zielgruppe angegeben?

Es ist wichtig eine Altersangabe anzugeben, um eine Orientierung, ob die CD-ROM für das Kind geeignet ist, zu erhalten.

- Sind Hinweise zur Herstellung angegeben (Firma, Produktionsort, und –jahr Autor / Mitwirkende der Software-Geschichte)?

Diese Angaben sind allgemein gut zu wissen, denn sie geben Auskunft über die Qualität der CD-ROM.

- Sind Angaben zu Anforderungen des Systems vorhanden?

Ohne diese Angaben weiß man nicht, ob die CD-ROM auf dem eigenen PC funktioniert oder nicht. Diese Werte sind am Wichtigsten.

- Erfährt man etwas über den Inhalt der CD-ROM?

Auf der Rückseite des Covers sollte sich eine kleine Zusammenfassung der CD-ROM befinden, um eine Vorschau zu erhalten. Gut sind auch ein paar kleine Ausschnitte der CD-ROM, um grafisch einen Blick zur Software zu bekommen.

2. Bedienung der Software

- Wie ist die Benutzerführung?

Der Konsument muß sofort erkennen, ob er die CD-ROM ohne langes Lesen der Bedienungsanleitung einlegen kann.

Ansonsten sollte die Bedienung möglichst einfach sein.

⁵ Feibel, Thomas : Multimedia für Kids (rororo1997)
Heidtmann, Horst : Beiheft 7 (Beiträge Jugendliteratur und Medien 1996)
Göttlicher, Bernd und Pilger, Monika : Kinder am Computer Praxisbuch,
(Beust Verlag 1997)

- Findet man einen Hinweis zur Installation?
Bei einer komplizierten Installation sollten möglichst einfache Erklärungen verwendet werden , was leider in Bedienungsanleitungen viel zu wenig beachtet wird.
- Hat die Software eine automatische oder eine benutzerdifferenzierte Installation?
Bequem ist es, wenn eine CD-ROM ohne langwierige Vorinstallation bald einsetzbar ist. Es gibt selten einen solchen Fall. Leider!
Auch sollte ein DeInstallationsprogramm enthalten sein, was immer noch nicht „serienmäßig“ angeboten wird.
- Ist die Bedienung des Spiels einfach?
Die Spielmöglichkeiten einer Multimedia-Geschichte sollen überschaubar sein.

3. Inhalt

- Ist ein Buch Vorlage für den Inhalt?
Interessant ist es, wenn eine bereits bekannte Literatur nun auf multimediale Art erfahren wird.
- Wenn ja, wie wurde der Stoff auf CD-ROM im Gegensatz zum Buch konzipiert?
Es werden Angaben gemacht, inwieweit der Stoff auf der CD-ROM der Printform gleicht.
- Erkennt man das Ziel des Spiels?
Ein am Anfang gesetztes Ziel, gibt der Geschichte einen Sinn. Dadurch lassen sich Kinder zum Spiel aktivieren, wenn sie zum Beispiel wissen, daß Aufgaben gelöst werden müssen, um am Ende eine Belohnung oder Überraschung zu erhalten.
- Wie ist die äußere Form der multimedialen Geschichte?
Entweder als virtuelles Buch oder aus einzelnen Bildern aufgebaut, die einem Handlungsstrang folgen.
Wie wird die Handlung abwechslungsreich gestaltet?
Effekte, Animationen in allen Formen lassen die Geschichten lebendiger erscheinen.

4. Text

- Ist ein Text vorhanden?

Eine Geschichte sollte auch einen Text zur Erzählung enthalten. Das Gehörte kann so besser aufgenommen werden.

- Kann man die Schrift gut lesen?

Wichtig ist, daß die Schrift sich deutlich vom Hintergrund hervorhebt. Auch soll das Schriftbild eine angenehme Schriftart enthalten.

- Wird beim Vorlesen der Text farbig markiert?

Durch farbige Hervorhebung einzelner Wörter oder Wortgruppen, läßt sich das Gehörte leichter nachvollziehen. Die Kinder lernen dadurch schneller das Lesen.

- Wie ist das Tempo?

Das Tempo der ausgesprochenen Wörter und die Markierung des Textes erfolgen möglichst simultan. Die Geschwindigkeit des Vorlesens soll besonders für Vorschulkinder nicht zu schnell sein.

- Wie ist die Übersetzung?

Manche CD-ROMs bieten die Möglichkeit, die Erzählung in einer anderen Sprache zu erleben. Es ist wichtig, zu überprüfen, wie gut Übersetzungen sind.

- Entspricht der Text dem zugeordneten Alter?

Die Textmenge sollte dem Alter entsprechend angelegt sein. Lange Sätze sind für Kinder im Vorschulalter zu kompliziert.

5. Grafik, Illustrationen

- Erreichen die Bilder die Größe einer Postkarte?

Kleinere Bilder sind unangenehm.

- Wie sind die Figuren / Gegenstände?

Sie sollten klar erkennbar sein und für Vorschulkinder größere Gestalt haben.

- Wie ist die Wirkung der Farben?

Die Farben sollten nicht zu grell sein und sie sollten passend zu den einzelnen Figuren/Gegenständen sein.

- Ist die Gestaltung der Räume passend ?

Interessant ist hier, mit welchem Schwerpunkt die einzelnen Details gesetzt worden sind.

6. Sound

- Wie sind die Stimmen der CD-ROM?

Stimmen sollten eine angenehme und deutliche Aussprache besitzen. Es sollte erkennbar sein, ob eine weibliche oder männliche Person spricht.

- Entsprechen sie den Personen?

Korrekt wäre, wenn dargestellte erwachsene Personen und Tiere eine erwachsene Stimme bekämen, die Kinder bzw. Tierbabies hingegen eine kindliche Stimme erhalten.

Für den Erzähler eignet sich am besten eine erwachsene Stimme.

- Empfindet man die Geräusche als angenehm?

Die Geräusche sollten nicht als störend empfunden werden. Ständige Wiederholungen wirken nervtötend.

- Werden Geräusche sinnvoll eingesetzt?

Geräusche sollten passend der aufgerufenen Aktion sein, die die aktuelle Handlung hervorheben bzw. begleiten.

- Gibt es auch tolle Songs?

Songs können Kinder zum Mitsingen animieren. Dadurch halten Erinnerungen am Spiel sehr lange an.

7. Navigation

- Wie ist Führung , während des Spiels?

Es sollte eine klare Führung durch das Spiel geben. Man sollte immer wieder vor und zurückkommen, ohne daß man den Überblick des Spiels verliert.

- Werden Hilfen angeboten?

Eine klare sichtbare Rettungsinsel sollte permanent durch das Spiel begleiten, um Hilfe für Kinder zu gewährleisten.

- Ist die Anklickfunktion gezielt eingesetzt?

Der Sinn dieser Frage ist, ob der Mauszeiger sich verändert, um somit zu erkennen, daß sich eine Aktion versteckt hält.

- Hat man die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern?

Eine solche Chance bedeutet für den Spieler, daß er dort wieder einsteigen kann, wo er aufgehört hat. Es fällt besonders bei langen Geschichten ein erneutes Beginnen weg.

- Sind die Bedeutungen der Symbole klar und verständlich?

Die Funktion der einzelnen Symbole sollte man sich durch entsprechende Grafik leicht merken können.

8. Beilagen

- Was enthalten die Beilagen?

Dem Softwareprodukt können verschiedene Broschüren wie Werbung beigelegt werden.

- Wird ein Buch zur Software – Geschichte beigelegt?

Manchmal wird zur Erzählung ein Buch beigelegt, was nicht schlecht ist.

Die Beschreibung der Kriterien lassen sich nicht in ein starres Ablaufschema fixieren. Deshalb soll die Liste der Kriterien flexibel angewendet werden. Dabei ist eine kritische Bewertung der Software (in Bezug auf die Zielgruppe) wichtig.

5 Erstellung der Liste interaktiven Geschichten auf CD-ROM

Die Software-Titel, welche für die Liste zusammengestellt sind, haben ein gemeinsames Merkmal: alle interaktive Geschichten enthalten einen Text, welcher vorgelesen wird.

Die Titel werden hier in Printform ausführlicher beschrieben, als die Liste im Internet. Die CD-ROMs werden nach den Kriterien im Kapitel 4 ausgewertet und beurteilt. Die Reihenfolge wird dabei nicht immer korrekt eingehalten.

Ausführung der Titel:

König Artur

Hersteller /Anbieter: Kidsoft (Buchverlag junge Welt)

Bestellnummer: 521132

ISBN 3-7302-1132-3

Preis: 39,50 DM

Alter: 6-8

Anforderungen: PC mit mind. 486-33 DX.MS Windows 3.1 X Windows 95 8 MB

Arbeitsspeicher Svga-Grafikkarte 16 Bit Soundkarte

CD-ROM-Laufwerk

Installation: man findet Angaben zur Installation, aber trotzdem langwierig

Inhalt: In der Geschichte von „König Artur“ wird von einem britischen Königs-paar, das ein Kind bekommt, erzählt. Gleich nach der Geburt holt Zauberer Merlin das Baby Artur und nimmt es in Obhut. Der Knabe wächst in der Familie eines edlen Ritters heran, wobei er nicht seine wahre Herkunft weiß. Und so nimmt die Geschichte ihren Lauf, in der zum Schluß das Kind König seines Reiches wird.

Kommentar: Man wird auf einer aufgeschlagene Schriftrolle empfangen. Hier besteht die Möglichkeit, ob die Erzählung nur vorgelesen werden soll oder ob man sich interaktiv an der Geschichte beteiligen möchte.

Der Text wird während des Vorlesens farbig markiert. Es gibt dann die Möglichkeit einzelne Wörter anzuklicken, um sie wiederholen zu lassen.

Mit den Funktionstasten F1 und F2 kann man zwischen deutscher und englischer Sprache wechseln.

Die Stimme des Erzählers wechselt zu jeder einzelnen Person passend. Auch die Musik drückt gut die einzelnen Stimmungen des Bildes aus.

Die einzelnen Bilder sind liebevoll und detailliert aufgebaut.

Man findet viele lustige Animationen, wie zum Beispiel jemand trinkt Wasser und spuckt Fische und sogar Tintenfische wieder aus. Die Animationen drücken nicht nur die damalige Zeit aus, sondern auch die Moderne. Nach Aktivierung der Effekte verwandeln sich die Dinge in den ursprünglichen Zustand zurück. Um sie zu entdecken, wird bei der Suche mit der Maus im Bild herumgeklickt. Dies stellt für die Altersgruppe keine Schwierigkeit dar. Durch die Effekte hat man auch einen Einblick in Merlins Zauberreich.

Um bei den Seiten vor oder rückwärts zu kommen, klickt man auf die Schwertspitze, die zurück und dann vorwärts stößt. Das fand ich besonders gut, da ich auf keiner anderen CD-ROM einen solchen Effekt gefunden habe.

Wenn der Prinz zur Schule ging

Hersteller /Anbieter: Ravensburger Interactive

Bestellnummer: ISBN 3-473-65162 1

EAN 4023147-27893 0

Preis: 49 DM

Alter: 4-8 Jahre

Anforderungen: PC 80486/66 MHz, 8MB RAM Doublespeed

Ma: 68030/66 MHz, 8MB Arbeitsspeicher Doublespeed

Installation: automatisch

Inhalt: Eines Tages erlebt die Klasse etwas Besonderes. Ein Prinz betritt ihre Klasse und nimmt ohne Worte einen Platz in der letzten Reihe ein. Es wird dann über sein Verhalten als königlicher Sohn während des Unterrichts und während der Pause erzählt.

Kommentar: Zu Beginn wird die Sprache (Deutsch, Englisch, Französisch) ausgewählt. Danach kann man die Geschichte hören oder sich selbst daran beteiligen.

Die Erzählung ist in 29 Bilder aufgeteilt und der Einstieg kann x-beliebig sein.

Der Text wird sehr flott gesprochen und einzelne Teile des Satzes werden markiert. Nach dem Anhören des Textes erscheinen blaue Wörter, welche eine Animation zur Erklärung auslöst. Verwandelt sich das Wort in eine goldene Farbe so kann man dieses mehrfach anklicken und Animationen abrufen. Die Aussprache einzelner Wörter lässt sich durch nochmalige Anklicken abrufen.

Die Illustrationen haben weiche Konturen und sind mit angenehmen

Farben bemalt. Sie strahlen eine gewisse Ruhe auf den Betrachter aus und doch sind die Bilder lebendig.

Der Mauszeiger ist hier eine weiße kleine Krone, welche oft nicht sichtbar ist, da andere weiße Flächen vorhanden sind.

Um Spiele zu aktivieren, die versteckt in der Geschichte sind, muß man eine graue Maus suchen. Die Maus ist meist nicht leicht zu finden und somit hat man eine nette Beschäftigung. Die Spiele sind ansonsten sehr lustig. Nur ein Spiel ist nicht so gelungen: hier muß man den Hammer auf eine Maus fallen lassen, damit sie den Kuchen nicht wegessen kann.

Für das Weiterkommen der Geschichte sieht man unten die Seitenzahlen. Die Zahl, die zwischen den Pfeilen liegt, ist die Seite in der man gerade ist. Um den Text noch mal akustisch abzurufen, wird diese Zahl angeklickt.

Durch das Anklicken der Pfeile links oder rechts davon, kommt man vor und zurück. Dies ist eine gute Hilfe, um sich in der Geschichte zurechtzufinden.

Die Hilfen findet man in einem ovalen Halbkreis links vom Bild. Durch Berührung dieses Fleckes mit der Maus erscheint ein Menü. Es sind hier Stichwörter wie Hilfe, Ende und Einstellung der Lautstärke aufgeführt. Diese Hilfe ist gut zusammengefasst.

Sheila Rae, die Mutige

Hersteller /Anbieter: Broderbund (Living Books)

Autor: Henkes, Kevin

Bestellnummer: ISBN 1-57135-162-0

Preis: 49,95 DM

Alter: ab 3 – 7 Jahre

Anforderungen: : PC Windows 3.1+ 4 MB RAM oder Windows 95 8 MB RAM

MAC System 7.0 oder höher 256 Farben-Monitor

Installation: einfache Installation

Inhalt: Es erzählt von einem weiblichen Mauskind namens Sheila Rae. Sie hat vor nichts Angst und ist sehr mutig. So kann sie zum Beispiel eine Spinne küssen oder sie kämpft mit einem Hund um eine Puppe. Sheila Rae hat noch eine kleine Schwester Luisa. Die Schwester ist eher ängstlich und vorsichtig. Sie wird oft von Sheila Rae geneckt, ist aber auch öfter nett zu Luisa.

Die Situation ändert sich, als Sheila Rae nicht den normalen Weg nach Hause geht, sondern einen fremden Weg nimmt.

Luisa folgt ihr und schließlich war sie es, die Sheila aus ihrer Not rettet.

Kommentar: Zu Beginn landet man im aufgeschlagenen Buch, wo die Hauptdarstellerin sich und die einzelnen Funktionen, die auf der Doppelseite zu finden sind, vorstellt. Während des Überlegens tanzt die Maus und singt ein Lied.

Man hat im aufgeschlagenen Buch die Wahl zwischen Vorlesen und interaktive Beteiligung der Geschichte. Andere Möglichkeiten sind, direkt in ein Suchspiel einzusteigen oder das Liederbuch mit den Liedern, die man in der Geschichte findet, auszuwählen. Unter dem Stichwort „Optionen“ gibt es einen Einstieg in eine selbst gewählte Seite.

Die Auswahl einer fremden Sprache (Englisch, Französisch) ist ebenso möglich. Hier findet man auch den Ausgang der Geschichte. Die oben beschriebenen Funktionen der Spielmöglichkeiten verschaffen dem Betrachter einen guten Überblick.

Die Sprecher wechseln mit den sprechenden Personen und passen gut zu den dargestellten Mäusen.

Der Erzähler spricht ein mäßiges Tempo, das mit der Markierung des gesprochenen Textes übereinstimmt. Auffallend ist die Harmonisierung der Darstellung des Bildes mit dem Gesprochenem. Ein Beispiel: der Erzähler sagt „Sheila geht mit geschlossenen Augen rückwärts“ und so hat auch die Maus gehandelt oder „sie gingen um die Ecke“ und just in dem Moment sind sie auch um die Ecke gegangen. Manchmal findet ein Wechsel zwischen der Rede des Erzählers und der Maus statt. Dadurch werden die Wörter ohne große Erklärung verstanden. Diese Besonderheit macht die Geschichte lebendig.

Man kann das Gesprochene durch Anklicken eines Sterns wiederholen lassen.

Die einzelnen Bilder sind sehr klar und liebevoll aufgebaut worden.

Die Animationen müssen vom Betrachter selbst herausgefunden werden, was aber kein Herumklicken bedeutet. Sie sind sehr witzig und manchmal entdeckt man ein Lied.

Ein weiterer Pluspunkt ist das Liederbuch, das unter dem Stichwort „Sing mit“ zu finden ist. Die Seite, die man vorfindet, ist in einzelne Bilder aufgebaut, welche man auswählen kann. Danach erscheint der Liedtext und durch Anklicken der Note beginnt das Singen. Der Text wird nun ebenso übereinstimmend mit dem Gesungenen markiert. Dabei verwandeln sich einige Wörter in Bilder, was zum besseren Verständnis führt. Die Lieder selber sind originell und flott.

Max und die Piraten

Hersteller /Anbieter: Tivola

Autor: Barbara Landbeck

Bestellnummer: ISBN 3-931372-39-1

Preis: 68 DM

Alter: 4-10

Anforderungen: PC Win 95 / Win 98 SVGA Grafikkarte, Soundkarte,
Doublespeed

MAC System 7.1 8 MB Arbeitsspeicher Doublespeed

Installation: langwierige Installation, aber direkter Einstieg in das Spiel

Inhalt: Max erlebt mit seinem Onkel Pong die Ferien an der Zwölfenbeinküste. Durch die Gespräche mit dem Onkel erfährt Max, daß es in diesem Gewässer von Piraten wimmelt. Da kommt auch schon ein trauriger Pirat namens Segelohr und erzählt sein Schicksal. Max beschließt ihm zu helfen und begleitet den Kapitän zu seinem Schiff Santa Wackelzahn. Dort muß Max die Teile der Piratenmaschine suchen, welche durch eine Explosion im ganzen Piratenschiff verstreut liegen. Nebenher erfährt Max alles über die Seefahrt und über die Konstruktion eines Schiffes.

Kommentar: Der Aufbau dieser Geschichte ist ein gutes Beispiel, daß man hier bereits viele Merkmale von Edutainment vorfindet. Doch da sie Texte zur Erzählung enthält und eine kleine Abwechslung zu meiner Auswahl darstellt, nahm ich diese CD-ROM auf. Übrigens gibt es seit neuestem Bücher dazu zu kaufen.

Wie bei jedem Anfang der Softwareprodukte von Tivola wird die Sprache ausgewählt. Die Besonderheit ist, daß der Spieler beim vierten Max-Titel neben Deutsch, Englisch, Französisch auch Türkisch als Sprache auswählen kann. Dann kommt man zum Anfang des Spiels.

Den Verlauf der Geschichte kann selbst bestimmt werden. Da der Benutzer Max ist, muß er für ihn die Richtung des Weges bestimmen. Dazu wird immer eine Frage gestellt, die er mit ja oder nein beantworten muß.

Zu jedem Bild wird ein Text vorgelesen, der erklärt in welcher Situation man sich befindet. Es erfolgt auch eine Beschreibung der Person bzw. des Raumes. Die Wörter werden markiert und der Text verschwindet dann. Durch das Tivolazeichen (Spirale) läßt sich das Gesagte wiederholen.

Die Stimme des Erzähler paßt richtig gut zur Piratengeschichte. Sie ist brummig und gemütlich, worunter man sich auch einen Seebär vorstellen kann.

Die Illustrationen sind bunt und haben sehr klare Linien. Die Bilder vermitteln eine moderne Piraterie, denn man findet zum Beispiel Tauchglocken, aber auch die Piratenmaschine ist ein Teil davon. Lustig sind jedoch Dinge, welche die damalige Zeit zu vermitteln versuchen (Bsp. Tintenfisch als brennender Kerzen-Kronleuchter, Bild eines Ahnen usw.).

Auch gibt es immer wieder lustige Animationen und Spiele.

Die Atmosphäre der Erzählung wird durch passende Geräusche gut vermittelt. Ein Beispiel ist das typische Knarren eines Holzschiffes.

Die Funktionsmöglichkeiten findet man unten in einem Fischbanner. Hier besteht die Möglichkeit die Sprache nochmals zu wechseln, die Lautstärke einzustellen und eine Übersicht der Stationen zu bekommen. Die letzten Stationen sind jedoch mit Brettern zugenagelt, so daß man nicht rein kommt. Erst wenn der Nutzer alle Teile gefunden hat, so öffnen sich auch diese Szenen. Durch das Symbol Piratenmaschine, die sich ebenso auf dem Banner befindet, kann man nachschauen, welche Teile man bereits hat.

Das Ziel der Geschichte wird am Anfang des Spiels gegeben. Max muß alle Teile der Piratenmaschine finden, um zu erfahren, wer der mächtigste Seeräuber ist.

Kiyeko und die Diebe der Nacht

Hersteller /Anbieter: Ubi Soft Entertainment

Autor: Hulbach Vladimir (Orginaltitel des Buches: Wie die Schlangen mit der Nacht Handel trieben)

Bestellnummer: /

Preis: 49,95 DM

Alter: 5-10

Anforderungen: PC 386er / 33MHz 8 MB Arbeitsspeicher

MAC System 7.1 8MB Arbeitsspeicher

Installation: Möglichkeit mit Installation oder direkten Einstieg in das Spiel

Inhalt: Die Erzählung spielt im Regenwald am Amazonas. Die Ureinwohner erleben seit längerem keine Nacht mehr und somit leiden sie unter Hitze. Der Indio-Junge Kiyeko findet bei einem Spaziergang zwei Schlangen und entdeckt, daß die Schlangen die Nacht gestohlen haben. Stück für Stück versuchen Kiyeko und der Vater die Nacht zurückzuholen.

Kommentar: Man kann die Geschichte vorlesen lassen oder die Erzählung mit Selbstbedienung auswählen.

Der Text ist, während des Spiels, in fünf Sprachen (Deutsch, Italienisch, Englisch, Französisch, Spanisch) zu hören und zu lesen. Die Übersetzung in Deutsch entspricht leider nicht meiner Zufriedenheit. Die von mir überprüften Stellen waren manchmal nicht richtig übersetzt.

Die Erzähler haben eine angenehme Stimme.

Die Bilder sind farbenreich illustriert und geben einen Einblick in die herrliche Welt des Regenwaldes. Die einzelnen Bilder haben nette und witzige Effekte. Man kann auch Songs durch Anklicken aufrufen.

Das vorwärts und rückwärts blättern funktioniert durch Anklicken von Blättern, die sich jeweils links und recht vom Bild befinden. Bei einem Klick auf die Seitenzahl kann man x-beliebig ein Bild aussuchen und dort einsteigen.

Payuta und der Eisgott

Hersteller /Anbieter: Ubi Soft Entertainment

Bestellnummer: /

Preis: 49,95 DM

Alter: von 4-9 Jahre

Anforderungen: PC 486 DX 8 MB RAM ab Windows 3.1

Installation: Möglichkeit mit Installation oder direkten Einstieg in das Spiel

Inhalt: Die Erzählung spielt sich in der eher unbekanntem Welt, der Antarktis, ab. Ein böser Eisgott Kiagnyk weht mit seinem eisigen Hauch über das Land und entführt dabei Payutas Schwester Opiak. Payuta sucht deshalb den Eisgott auf, welcher zur Befreiung der Schwester eine schwierige Aufgabe stellt. Der kleine Eskimojunge soll sich zum Wolkenberg begeben und den Eisstern holen. Payuta macht sich sofort auf dem Weg, dabei stellt Kiagnyk viele Fallen. Doch mit Hilfe von Tieren schafft er es die Aufgabe zu erfüllen und befreit Opiak.

Kommentar: Auf der Eingangseite findet man verschiedene Symbole, die von einem Vogel erklärt werden. Auch hier hat man die Wahl zwischen Vorlesen und einer interaktiven Beteiligung in der Geschichte. Es gibt auch die Möglichkeit direkt in die Spielesammlung zu gelangen. Nur ein Spiel davon, entdeckt der Benutzer später in der Geschichte. Die Spiele geben auch Informationen über das Leben in der Antarktis.

Bei jeder neuen Seite erscheint eine Wolke mit einem Text, danach kommt die Szene, in der Personen in Aktion treten. Die Schrift ist groß und gut lesbar.

Beim Vorlesen werden hier die Sätze nicht markiert. Nach den Handlungen, die ich zuletzt beschrieben habe, erscheint unten in der Mitte des Bildes (neben der Seitenzahl) ein Pinguin mit einem Schild. Klickt man diesen an, so erscheint erneut die Wolke mit dem Text. Hier ergeben sich verschiedene Möglichkeiten, den Text oder die Sprache zu verändern. So kann man zum Beispiel den Text auf englischer Sprache lesen und in deutscher Sprache aber hören. Der Text wird hier beim Vorlesen markiert.

Die Vorleser haben eine sehr klare Aussprache. Die Stimmen passen sich der dargestellten Figuren an. Die akustische Darstellung bei der Spielesammlung jedoch, ist kaum hörbar. Der Grund ist, daß die Lautstärke der Stimme fast simultan der begleitenden Musik ist.

Die Illustrationen sind sehr lebendig, so daß man die Kälte des Nordens richtig spüren kann. Die Farben vermitteln ebenso die richtige Stimmung der Situation. Eine neue Art von Animationen findet man hier in der Geschichte. Man kann sie als eine „Kettenanimation“ bezeichnen. Wie der Name schon aussagt, kann der Spieler eine Animation auslösen und dann diese wiederum anklicken und so weiter. Die Effekte sind ebenso sehr originell.

Zu jeder neuen Seite findet man ein Puzzleteil, das zum spielen einlädt. Klickt der Nutzer darauf so erscheinen zwei Spielmöglichkeiten. Die beiden Spiele begleiten durch die verschiedenen Bildseiten. Das erste Spiel ist ein einfaches Puzzle-spiel, das andere ist ein Verschiebespiel der einzelnen Teile.

Jedes einzelne Spiel zeigt am Ende bei richtiger Lösung das Bild in dem man sich gerade befindet.

Als Belohnung erscheint dann eine Animation. Es gibt hier keine Schwierigkeitsgrade.

Die beigefügten Lieder sind nicht gerade interessant. Nach dem Vorsingen des Liedes, erscheint oben links vom Bild eine Note. Diese rote Note kann man anklicken und Karaoke singen.

Für das Blättern in der Geschichte werden die weißen Handschuhe angeklickt, die jeweils links und rechts vom Bild zu finden sind.

Klickt man die Seitenzahl an, so entsteht die Möglichkeit irgendwo in der Geschichte weiter zu machen.

Ein weiterer Pluspunkt ist der Menüpunkt „Hinweise für Eltern“ auf der Anfangsseite. Hier werden Anregungen gegeben, wie Kinder Payuta im Kinderzimmer weiterspielen können (Basteltips, weiterführende Literatur).

Wie der Leopard seine Flecken bekam

Hersteller /Anbieter: Microsoft Direkt

Autor: Rudyard Kipling

Bestellnummer: /

Preis: 69 DM

Alter: ab 5 Jahre

Anforderungen: PC: Ab486 4MB Arbeitsspeicher CD-ROM Laufwerk (2x)

Installation: einfache Installation

Inhalt: Die Geschichte spielt in Südafrika. Es wird von einem Leoparden erzählt, der am Anfang gelb war, wie der Sand. Er findet eines Tages einen schwarzen Freund, der ihm Flecken auf das Fell malt.

Auch eine Kurzbiographie des Autors Rudyard Kipling und der Illustratorin Lori Lohstoeter sind in Form eines Buches zu finden.

Kommentar: Die Erzählung selbst hat einen interessanten Aufbau: Während der Geschichte kann man stellenweise zur Vertiefung eine Buchversion der Geschichte aufrufen.

Man landet im Bau des Hasen. Er erklärt wie das Spiel geht, wo man Hilfe findet, sowie andere Funktionen des Spieles.

Danach kann man Weiterspielen oder einfach nur ohne interaktive Beteiligung die Geschichte anhören.

Nach den Erklärungen des Hasen in der Option „Spiel“ wird immer ein bestimmter Teil der Geschichte mit Bild ohne Text erzählt.

Zum Schluß landet man auf einem Bild, wo das Auslösen von Animationen möglich ist.

Die andere Möglichkeit ist, daß der Spieler beim oben erwähnten Bild das Symbol „Buch“ anklicken kann. Er kann nun den Text lesen und hören.

Der Text wird beim Vorlesen farbig markiert und bietet für den Leser viele Möglichkeiten: man kann die einzelnen Wörter oder den ganzen Satz wiederholen lassen. Wörter, die eine andere Farbe haben, werden durch ein Doppelklick bildlich erklärt und dabei wird das Wissen vermittelt.

Der Erzähler hat eine klare Stimme.

Die farbintensiven Illustrationen lassen einen Blick in die Welt Afrikas zu.

Afrikanische Musik begleitet den Leser durch die Geschichte.

Die Fortsetzung der Erzählung wird durch einen Klick auf den Pfeil gestartet.

Der Nutzer kann auch auf die Seitenzahl klicken und dann irgendwo anders in der Geschichte einsteigen.

Manchmal findet man neben dem Symbol Buch einen Sack. Durch den Klick auf diesen Gegenstand wird ein Spiel ausgelöst. Es sind hauptsächlich Merkspiele bzw. Geschicklichkeitsspiele. So muß der Spieler zum Beispiel zwei Steine mit gleicher Musik finden. Nach dem Fund werden Animationen ausgelöst, die sehr witzig sind.

Möchte der Spieler mit der Geschichte aufhören, so muß er ein Loch anklicken, welches ständig durch die Erzählung begleitet. Er kommt dann in den Bau des Hasen und ein Klick auf dem Computer beendet die Erzählung.

Den Bau des Hasen kann das Kind ebenso erforschen. Hier findet man Bücher, die jeweils durch das Anklicken öffnen kann. Sie geben Informationen über Südafrika, sowie über das typische Spiel „Mancala“, über den Autor und der Illustratorin .

Der Hasenbau ist vollgestopft mit Spielen.

Chadwick und der gemeine Eierdieb

Hersteller /Anbieter: Kelly-Data

Autor: Mike Bailey

Bestellnummer: ISBN 3-932699-10-6

EAN 4021591502045

Preis: 14,95 DM

Alter: ab 3 Jahre

Anforderungen: PC 386 SX 16MHz DOS ab Version 3.0

Installation: komplizierte Installation

Inhalt: Der Inhalt dieser CD-ROM ist wieder aus einer ganz neuen Perspektive erzählt. Es soll ein Theaterstück sein, wobei man nur am Anfang und am Ende die Bühne sieht.

Die Geschichte erzählt von einem Dinosaurier namens Chadwick. Er bekommt eine sehr verantwortungsvolle Aufgabe und muß auf das Ei seiner Mutter aufpassen. Die Mutter mußte nämlich für eine gewisse Zeit außer Haus gehen. Dem kleinen Dinosaurier paßt diese Aufgabe nicht, weil er lieber mit Freunden spielen möchte. Er schleppt das Ei nach draußen und verläßt es, um spielen zu gehen. Während des Spiels klaut Flitzosaurus das Ei, um es als leckere Mahlzeit in sei-

ner Vulkanhöhle zu verspeisen. Gemeinsam mit den Freunden Jonathan und Sylvester machen sich Chadwick auf die Suche nach dem Ei, um es zu retten.

Kommentar: Als eine ganz neue Form von interaktiven Geschichten präsentiert sich die Erzählung von Chadwick. Hier sieht man nur die Umrisse der einzelnen Dinge und Tiere, welche der Spieler selbst kolorieren kann.

Auf der ersten Seite sieht man Chadwick, der sich vorstellt und den Bösewicht Flitzosaurus präsentiert. Hier kann sich der Nutzer sich gleich interaktiv beteiligen. Nach Ausmalen der einzelnen Bilder hat man auch die Möglichkeit die Geschichte als Kinofilm ablaufen zu lassen, was ich ganz gut finde. Links von der Eingangsbühne sieht man eine breite Leiste mit Symbolen, die die Möglichkeiten im Spiel darstellen.

Der Text erscheint in großer Schrift und wird beim Vorlesen markiert. Man kann danach einzelne Wörter anklicken. Beim Klick auf das Symbol „Film“ läßt sich das Gesagte wiederholen.

Etwas Besonderes ist auch die Möglichkeit, die Bedeutung der zu sehenden Gegenstände, zu erfahren. Dazu klickt das Kind auf das Symbol „Person mit Buchstaben“.

Danach kann man im Bild einen Gegenstand, zum Beispiel einen Baum, anklicken. Das Wort erscheint auf dem Bildschirm und wird gleichzeitig über den Lautsprecher hörbar.

Die Stimme des Vorlesers ist lebendig und leicht verständlich. Klickt man nach dem Vorlesen des Textes das Symbol „Bühne“, so sprechen die Figuren und gleichzeitig werden auch Animationen ausgelöst.

Wie ich oben schon erwähnte, sind die einzelnen Bilder ohne Farbe, nur die Animationen sind farbig. Um die Bilder zu bemalen, klickt man auf das Symbol „Farbstift“ und die Seite verwandelt sich in eine reiche Auswahl an Gestaltungsmöglichkeiten. Wird das Symbol „Farbstift“ erneut angeklickt, so kommt man zurück zur Geschichte.

Die Animationen sind dort versteckt, wo sich die Hand (Mauszeiger) in einen Zeigefinger verwandelt. Sie sind sehr lustig und ziemlich einfallsreich.

Ein Sound ist in dieser Erzählung kaum vorhanden.

Für einen Weitergang der Geschichte bzw. zum rückwärts gehen, werden die dicken roten Pfeile angeklickt. Dann erscheint jedesmal Chadwick mit dem Schild „Bitte warten“.

Ein letztes Symbol dieser Leiste ist das Symbol „Option“. Klickt man diese an, so findet man noch weitere, sehr reiche Auswahlmöglichkeiten, wie zum Beispiel Ton ein/aus, Kinoablauf der Geschichte usw.

101 Dalmatiner

Hersteller /Anbieter: Disney Interactive

Bestellnummer: EAN 4011846067801

Preis: 79,95 DM

Alter: ab 3 Jahre

Anforderungen: PC 486 DX 50MHz oder schneller Doublespeed (2x) CD-ROM

Laufwerk 8 MB Arbeitsspeicher Windows 95

Ma 68040 Doublespeed (2x) CD-ROM Laufwerk 8 MB RAM

Installation: komplizierte Installation

Inhalt: 101 Dalmatiner ist eine Geschichte von Hunden, Besitzern und Kidnapern. Am Anfang stellt ein Hund sein Herrchen vor und dann eine Hündin ihr Frauchen. Durch die Zusammenkunft im Park entstehen zwei Paare. Das Hundepaar bekommt Junge. Dann wird von der eigentlichen Haupthandlung der Geschichte erzählt: die Hundebabies werden plötzlich von Gangstern ,die im Auftrag von Gruella handeln, gekidnappt. Am Ende steht die Befreiung der Dalmatiner-Jungen und aller anderen gefangenen kleinen Hunden.

Kommentar: Man hat die Wahl zwischen zuhören oder interaktiven spielen und lesen.

Wieder sind hier neue Besonderheiten, welche diese CD-ROM auszeichnet, wie zum Beispiel die Möglichkeit einer Panoramaschau.

Die Textteile werden beim Vorlesen farbig markiert. Im Text findet man auch rote Wörter, welche beim Anklicken von Kinderstimmen mit bildlicher Darstellung erklärt werden.

Die Stimmen passen sich dem jeweiligen Erzähler an. Man sieht links vom Textabschnitt den Redner, der diesen Text liest.

Die Stimmen vermitteln sehr gut die jeweilige Atmosphäre der Erzählung, so daß die Höhen und Tiefen der Geschichte gut nachzufühlen sind.

Die Bilder sind detailgetreu gestaltet und die Farben in breiter Palette zu finden.

Der Mauszeiger hat sich in eine Pfote verwandelt, welche leider etwas zu klein geraten ist. Bei jeder Animationsmöglichkeit verwandelt sich die ursprünglich weiße Pfote in schwarze.

Man hat auch die Möglichkeit beliebig in die Geschichte einzusteigen. Die jeweiligen Szenen der Erzählung sind in einzelnen roten Hundehütten präsentiert. Die blauen Hundehütten hingegen enthalten Spiele.

Die Spiele sind zur Unterhaltung, aber auch zum Training der Konzentration gedacht. Es gibt hier auch verschiedene Schwierigkeitsgrade.

Mit der Taste „ESC“ kommt man aus der Geschichte wieder raus.

Nur Oma und ich

Hersteller /Anbieter: Broderbund

Autor: Mercer Mayer

Bestellnummer: /

Preis: 49,95 DM

Alter: ab 4 Jahre

Anforderungen: PC Windows 3.1+ 4 MB RAM oder Windows 95 8 MB RAM

MAC System 7.0 oder höher 256 Farben-Monitor

Installation: automatisch, dann Auswahl des Symbols der gewünschten Sprache

Inhalt: Es ist eine einfache Geschichte, die von einem Ausflug erzählt. Die Oma und ihr Enkel machen sich am Morgen auf dem Weg zum Strand. Am Strand passieren dem Enkel viele kleine Mißgeschicke. Die Geschichte ist sehr lebendig erzählt.

Kommentar: Wie bei „Sheila Rae“ landet man auf einer Doppelseite des Buches. Der kleine Enkel erklärt die Spielmöglichkeiten dieser Erzählung. Hier kann der Spieler die Sprache auswählen (Englisch, Französisch, Deutsch), die Geschichte vorlesen lassen oder sich interaktiv beteiligen. Mit dem Symbol „Option“ kann der Nutzer irgendwo in die Geschichte einsteigen.

Hier findet man auch das Wort „Abspann“. Durch Anklicken werden alle Mitwirkende in liebenswürdiger Weise vorgestellt.

Der Text entspricht genau den Kriterien für Leseanfänger. Die Schrift ist groß und gut lesbar. Die Sätze sind sehr kurz und sie werden beim Vorlesen markiert. Man kann danach die Sätze, bzw. auch einzelne Wörter wiederholen lassen.

Der Erzähler spricht sehr deutlich.

Die Illustrationen sind kindgerecht. Die Figuren sind groß und auch die anderen Gegenstände sind klar erkennbar. Auch sind die Farben sehr kräftig.

Man findet viele lustige Animationen. Die Suche nach solchen Effekten erfolgt durch Ausprobieren eines Klicks mit der Maus. Der Mauszeiger verändert sich nämlich nicht.

Aber fast jeder gezeichnete Gegenstand oder jede Person läßt durch ein Klick eine Animation erscheinen.

Viel Sound gibt es nicht zu hören, manchmal sind kurze Melodien als Effekte versteckt.

Beim Bild findet man links und rechts umgeknickte Ecken, die ein „zurück“ oder „weiter“ in der Erzählung möglich machen. Beim Anklicken der Seitenzahl kommt man auf die Menüseite (Doppelseite des Buches), was nicht ideal ist.

Der Übergang zur nächsten Bildseite ist fließend. Ein laufendes Männchen begleitet von einem Bild zum nächsten.

Die Schneekönigin

Hersteller /Anbieter: Ravensburger Interactive

Umsetzer der Geschichte: Victor-Pujebet, Romain

Bestellnummer: EAN: 4023147-27981 4

ISBN: 3-473-65005 6

Preis: 69 DM

Alter: 7-99

Anforderungen: PC: Windows 95 12 MB RAM 256 Farben Doublespeed

MAC: 68040 25 MHz 8 MB Arbeitsspeicher

Installation: komplizierte Installation

Inhalt: Das Märchen wurde von Hans Christian Andersen geschrieben.

Die Geschichte handelt von einem Mädchen Gerda und einem Jungen Kay, welche von Anfang an Freunde sind. Doch eines Tages verhält sich Kay merkwürdig gegenüber seiner Freundin und verschwindet plötzlich. Gerda verläßt das Elternhaus und beginnt mit der Suche nach Kay. Der Leser begleitet Gerda auf der Suche und nimmt an ihren Erlebnissen teil. Am Ende findet Gerda Kay im Palast der Schneekönigin, muß ihn noch aus seiner Verbannung befreien.

Kommentar: Das Märchen ist auf wundervoller Weise vom Buch auf multimediale Form umgesetzt worden. Der Aufbau gleicht dem eines Buches, doch hat es

noch viele Besonderheiten, so daß die Geschichte nicht in starrer Form gelesen wird.

Der Stoff wurde weitgehend übernommen vom Buch „Die Schneekönigin“. Neu hinzugekommen sind die zahlreichen Bilder, welche durch einen Mausklick in Bewegung geraten.

Auf der ersten Doppelseite findet man ein großes Bild und rechts davon ein Verzeichnis der Kapitel. Das Kind kann ein Kapitel auswählen, wobei sich links das Bild verändert und kann dort direkt einsteigen.

Doch muß man zuerst auf die nächste Seite, um den Spiegel zu zersplittern. Das Ziel ist, die einzelnen Teile zwischen den Seiten zusammen zu suchen. Bei erfolgreicher Suche wird unmittelbar die Einleitung der Geschichten eingeblendet. Es ist eine nette Unterhaltung, da Scherben nicht leicht zu finden sind.

Der Text ist etwas lange und man soll gewisse Lesekenntnisse haben. Beim Vorlesen werden die Texte nicht farblich markiert, was ein Nachteil ist und somit eher für Ältere geeignet ist. Durch bestimmte Wörter im Text kann man ebenso Animationen hervorrufen und versteckte Dinge ins Leben rufen.

Die Illustrationen sind sehr bunt und sie verleihen eine märchenhafte Stimmung. Wie gesagt lassen diese Zeichnungen sich durch einen Mausklick zum Leben erwecken. Doch muß man ein bißchen herumprobieren, um „alles mögliche“ herauszukriegen.

Durch einen Klick an der Ecke des Buches läßt sich die Seite umblättern.

Außerhalb des Buches findet der junge Leser weitere Möglichkeiten interaktiv zu werden. Da ist der Schaukelstuhl, den man anklickt um den Text zu hören oder die Lautstärke wird hier geregelt und so weiter.

Man kann beim Verlassen der Geschichte den Spielstand durch ein Lesezeichen abspeichern lassen.

Toy Story

Hersteller /Anbieter: Disney Interactive

Bestellnummer: EAN 4011846077282

Preis: 99,95 DM

Alter: ab 4 bis 9 Jahre

Anforderungen: PC ab Windows 3.1 ab 486 DX 50 8 MB RAM CD-ROM Laufwerk (2x)

MAC ab System 7.1 8 MB RAM CD-ROM Laufwerk (2x)

Installation: kompliziert

Inhalt: Der Titel sagt bereits aus, daß es sich um eine Spielzeuggeschichte handelt. Die Hauptpersonen sind die Spielfiguren Woody ein Cowboy und Buzz Lightyear, ein Außerirdischer. Der Cowboy ist ein bereits eingelebtes Spielzeug und Liebling vom Besitzer Andy.

Eines Tages jedoch bekommt Andy zum Geburtstag ein neue Spielfigur.

Es ist Buzz Lightyear und er wird zur neuen Lieblingsfigur von Andy. Dies behagt dem Cowboy überhaupt nicht und er wird zum Feind. Dann aber geschieht es, daß Andy ausgeht und dabei nur ein Spielzeug mitnehmen darf. Um diese Gunst kämpfen Buzz und Woody, wobei beide aus dem Fenster auf die Straße fliegen. Damit beginnt ein haarsträubendes Abenteuer für die zwei Spielfiguren. Durch dieses Erlebnis werden Buzz und Woody Freunde.

Kommentar: Diese Geschichte bietet im Stil und der Illustrationen wieder ganz neue Formen, so daß man diese CD-ROM als einzigartig bezeichnen kann.

Der Leser wird durch eine kleine Aktion in die Story eingeführt. Danach landet er auf einem Bild mit einem Schweinchen namens Specki. Es erklärt die Funktionen der einzelnen Gegenstände des Bildes und die Spielmöglichkeiten. Im Hintergrund sieht der Spieler ein Fotoalbum, das er durchblättern kann und hier x-beliebig in die Geschichte einsteigen kann. Es gibt die Auswahl zwischen vorlesen oder einer interaktiven Beteiligung. Hier findet man auch den Ausgang.

Durch das Klicken des Symbols „Lesen und Spielen“ in Form eines Schweinchens mit einem Buch und Ball landet man auf der ersten Seite der Geschichte.

Man sieht oben einen Text, der gleich nach dem Umblättern vorgelesen wird. Es sind kurze Textangaben, aber auch kurze Sätze. Beim Vorlesen werden die Wörter markiert und der Spieler kann dann auch einzelne Wörter anklicken. Durch ein Klick auf dem Schweinchenkopf, hat er die Möglichkeit den ganzen Text wiederholen zu lassen.

Der Erzähler hat eine laute und eine kumpelhafte Stimme. Auch passen sich die Stimmen den jeweiligen Spielfiguren an.

Die Computer - Illustrationen sind einmalig und man findet solche leider meistens in Action-Spielen. Die Figuren wirken durch diese besondere Illustration sehr elastisch und machen manchmal komische Bewegungen. Auch sind die Gegenstände und Personen groß gezeichnet und somit klar erkennbar. Die Räume erscheinen sehr realistisch. Die Größenverhältnisse zwischen Spielfigur und der realen Welt sind klar getrennt.

Ein anderer Pluspunkt sind die Animationen und die Effekte in der Geschichte. Überall wo ein Effekt verborgen ist, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Zeigefinger. Wenn man einen Gegenstand aufheben kann oder auch diese verändern kann, verwandelt sich der Mauszeiger in eine greifende Hand. Die Animationen sind sehr vielfältig und lustig.

Auf manchen Seiten findet man Spiele, die man in drei Schwierigkeitsgraden spielen kann. Die Spiele sind sehr originell.

Wenn man eine versteckte Musik auslöst, so tanzt immer Buzz. Die Lieder sind aktuell.

Auf jeder Seite findet man ein großes Space Ranger-Abzeichen von Buzz. Mit dem Flügel rechts und links von der Rakete kann man vor und zurück.

Klickt man die Rakete an, so kommt man zur Menüseite des Schweinchen Specki.

Die Orientierung im Spiel ist leicht und sehr einfach aufgebaut. Die Erzählung hat lehrsame Elemente für die Kinder, wie zum Beispiel mit Spielsachen umgegangen werden soll oder zum Thema Eifersucht usw.

Willy, der Zauberfisch

Hersteller /Anbieter: Tivola

Autor: John Bush und Korky Paul (Originaltitel: The Fish who could wish)

Bestellnummer: ISBN 3-931372-32-4

Preis: 49,90 DM

Alter: 4 –10 Jahre

Anforderungen: PC Win 3.1 oder höher 8 MB RAM, CD-ROM Laufwerk (2-fach Speed)

Ma System 7.1 8 MB RAM CD-ROM Laufwerk (2-fach-Speed)

Installation: /

Inhalt: Die Geschichte erzählt in bildlicher Form, von einem Zauberfisch namens Willy. Als Zauberfisch kann er nämlich zaubern und wünscht sich verschiedene Dinge. Er vertreibt sich so seine Langeweile im tiefen Meer.

Kommentar: Der Einstieg in die Geschichte erfolgt durch ein gemütliches Betrachten der Meerestiere in deren Meereswelt. Dann kommt der Zauberfisch Willy, der in der Mitte des Bildes stehen bleibt. Danach erscheinen die schwarzen

Tintenfische mit ihren Hinweisschildern in den Krakenarmen und begeben sich an ihrem vorbestimmten Platz.

Der Spieler wählt, ob er die Geschichte hören (Schatztruhe) oder spielen (Auswahl durch Klick an den Luftblasen des Fisches) möchte. Durch einen Klick am entsprechenden Schild des Tintenfisches findet er eine Hilfe bzw. den Ausgang des Spieles.

Beim Vorlesen wird kein Text angegeben. Dadurch konzentrieren sich die Kinder nicht auf den Text, sondern hören nur zu.

Im Gegensatz zum Vorlesen kann man im Spiel durch einen Klick auf das Buch die gesprochenen Sätze des Zauberfisches wiederholen lassen.

Die Sätze sind kurz und werden beim Vorlesen nicht markiert. Der Text verschwindet, wenn das Buch erneut angeklickt wird.

Die Stimme des Erzählers ist wohlklingend und klar.

Die Bilder sind bunt und sehr märchenhaft gemalt. Die Figuren haben klare Konturen und sind leicht erkennbar.

Die Animationen der acht Luftblasen des Zauberfisches sind wirklich gut. Beim Berühren dieser Luftblasen verwandeln sie sich in einen bedeutenden Gegenstand. Sie zeigen, was sich Willy bei diesem Abschnitt der Geschichte wünschen könnte.

Wird eine der Wunschblasen angeklickt, dann landet der Spieler auf einem Bild mit Willy. Er spricht einen Wunsch aus und die Szene verwandelt sich wieder. Nun kann der Spieler nach dem letzten Wechsel selbst viele witzige bzw. komische Effekte und Animationen auslösen.

Die Lieder sind lustig.

Anstatt jedesmal eine Wunschblase anzuklicken, findet man auf der Szene der Animationen immer einen Tintenfisch, der die Schild-Pfeile für vor oder zurück des Spieles, in den Krakenarmen hält.

Klopf an !

Hersteller /Anbieter: Terzio

Autor: Tidholms, Anna-Klara (Originaltitel des Bilderbuches: Klopf an!)

Bestellnummer: ISBN 3-932992-07-9

Preis: 29,95 DM

Alter: ab 4 Jahre

Anforderungen: PC 486er Arbeitsspeicher 8 MB CD-ROM Laufwerk (4x-speed)

MAC 68040 und System 7.1 oder höher 8 MB RAM

Installation: /

Inhalt: Man erlebt einen ganzen Tag vom Morgen bis zum Abend in einem Puppenhaus. In jedem Zimmer werden verschiedene Hausbewohner vorgestellt. Die Kinder können selbst schauen, lesen, hören und entdecken.

Kommentar: Es ist ein gutes Beispiel für einen leichten Einstieg in das Lesen des Textes. Man kann hier den Umgang mit der Maus lernen.

Per Maustastendruck wird am Anfang an die Tür angeklopft. Dort wird die Türklinke mit der Maus betätigt, um in den Raum einzutreten. Der Ton des Klopfens an die Tür hat einen verschiedenen Klang. Wird unten an die Tür geklopft, ist der Ton tief, klopft man oben so erklingt ein heller Ton.

Der Eintritt durch die Tür erfolgt mit einem Bildwechsel.

Die Szenen sind mit einfachen und gewöhnlichen Dingen dargestellt. Die Zimmer sind mit wenigen Geständen ausgestattet, so daß man eine gute Übersicht hat.

Die Sätze sind kurz und werden beim Vorlesen markiert. Die Wörter lassen sich einzeln anklicken.

Die Animationen sind lustig, denn so muß man zum Beispiel Wäsche in die Waschmaschine legen und nach dem Waschen die Kleider aufhängen.

Mit ein wenig Glück werden versteckte Spiele entdeckt, die ganz originell sind.

5.1 Aufstellung nach zwei Altersgruppen

Nach dieser Beschreibung der Kinder CD-ROM's stelle ich nun eine Kurzliste mit Titel unterteilt nach zwei Altersgruppen (von 3-6 und von 7-11 Jahre):

Erste Altersgruppe 3-6 Jahre

Klopf an !

Chadwick und der gemeine Eierdieb

Max und die Piraten

Sheila Rae, die Mutige

König Artur

Nur Oma und ich

Willy der Zauberfisch

Zweite Altersgruppe 7-11 Jahre
Wenn der Prinz zur Schule ging
Die Schneekönigin
Wie der Leopard seine Flecken bekam
Toy Story
Payuta und der Eisgott
101 Dalmatiner
Kiyeko und die Diebe der Nacht

Nach dieser Aufteilung wird die Liste im Internet präsentiert. Dazu gebe ich zu jedem Titel eine kurze Zusammenfassung des Inhaltes der Erzählung. Besonders hervorgehoben werden die Angaben über die Besonderheiten der CD-ROMs. Die Liste im Internet soll auch anderen Personen eine Hilfe für eine Auswahl von CD-ROM darstellen.

Resümee

Am Anfang setzte ich mich mit der Bedeutung des Stichwortes „Interaktivität“ auseinander. Die ersten Informationen lieferte mir dabei der Artikel „Multimedia-Anwendungen auf CD-ROM“ von Horst Heidtmann. Die ungefähren Grenzen meiner Auswahl an CD-ROM, konnte ich dadurch festlegen. Allgemein ist aber nur wenig Informationen zum Genre interaktive Geschichten in der Literatur zu finden.

Bei der Auswahl der CD-ROM versuchte ich eine möglichst gemischte Palette der Eigenschaften zusammenzustellen. Das reiche Angebot der CD-ROMs in den verschiedenen Bibliotheken, machte mir die Entscheidung nicht leicht. Die Demo-CD-ROMs waren mir keine große Hilfe bei der Bewertung, da die Titel meist nicht meinem Thema entsprachen.

Die zusammengestellte Liste kann überall dort eingesetzt werden, wo ein Bedarf solcher CD-ROMs besteht.

Die Materialien zu den einzelnen Anbietern und deren verschiedenen Werbungen bekam ich über den Einzelhandel und über direktes Anschreiben der Firmen. Diese Arbeit hat mir am meisten Spaß gemacht. Auch eher unbekanntere Anbieter brachte ich mit ein. Die Firma Kidsoft konnte ich wegen fehlender Informationen bei den Beschreibungen nicht einfügen.

Der richtige Umgang mit CD-ROM ist nicht einfach. Es können beim Einsehen der CD-ROM Pannen passieren, von denen ich keine Ahnung hatte. Fehler entstehen meist durch die langwierige Installation, beziehungsweise durch die De-Installation. Die einzelnen Schritte des richtigen Verhaltens werden meist nicht beschrieben, was oft ärgerlich ist. Die Folgen können sich dann im Bereich der Software des Rechners auswirken. Auch werden Vermutungen gestellt, daß alle Spiele auch wenn sie nicht installiert werden, immer etwas auf der Festplatte hinterlassen. Die Folgen werden erst später bemerkt.

Zu jedem in meiner Arbeit angesprochenen Thema bedarf es sicherlich noch einige Ergänzungen, ebenso lassen sich bestimmte Aussagen nicht richtig fixieren.

Zum Schluß: alles befindet sich in einem ständigen Wandel und nichts bleibt so wie es war.

Anlage

Anlage 1

Name
Straße
Wohnort
Telefonnummer
Fax

Datum

Anfrage für Erhalt von Verkaufszahlen

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich bin eine Studentin der Hochschule Bibliotheks- und Informationswesen in Stuttgart. Zur Zeit arbeite an meiner Diplomarbeit mit dem Titel "Interaktive Geschichten für Kinder und Jugendliche auf CD-ROM. Untersuchungen des Marktangebots, mit einer annotierten Empfehlungsliste, sowie deren Internetpräsentation auf der Homepage von IfaK".

Zum Thema „Untersuchungen zum Marktangebot“ fehlen mir aber noch ein paar Daten. Ich hätte gern die Höhe der Verkaufszahlen an CD-ROM letzten Jahres 1998 und wenn möglich vom ersten Halbjahr dieses Jahres 1999. Ebenso wäre ich dankbar, wenn ich Ihre vollständige Adresse mit Telefon und Fax erhalten könnte, sowie einen CD-ROM-Katalog.

In Bezug auf meine Diplomarbeit, möchte ich Sie noch auf die Homepage von IfaK hinweisen, wo bereits Hörpielkassetten und –CD für Kinder bewertet und aufgelistet sind.

Die Internetadresse lautet: <http://www.ifak.hbi-stuttgart.de> Sie können gerne die Seite einsehen und erhalten dort alle Informationen über IfaK. Ich selbst werde dann einige CD-ROM darin präsentieren.

Mit freundlichen Grüßen und danke für Ihre Bemühungen im voraus

Quellen:

Einzelpublikationen

Feibel, Thomas: Kinder-Software-Ratgeber

Herausgeber: Markt und Technik

Erscheint jedes Jahr neu

Feibel, Thomas: Multimedia für Kids: Spielen und lernen am Computer

Herausgeber: rororo 1997

Gretsch, Ulla und Lissner, Babette: Elternratgeber Computer

Herausgeber: rororo 1995

Heidtmann, Horst: Kinder- und Jugendliteratur multimedial und interaktiv

7. Beiheft: Beiträge Jugendliteratur und Medien

Herausgeber: Arbeitsgemeinschaft Jugendliteratur und Medien 1996

Göttlicher, Bernd und Pilger, Monika: Kinder am Computer / Praxisbuch

Herausgeber: Beust Verlag 1997

Zwick, Volker: Software-Ratgeber für Eltern von 18 bis 88

Herausgeber: International Thomson Publishing 1998

Hoelscher, Gerald R.: Kind und Computer

Herausgeber: Springer Verlag 1994

Beilage: 1 Diskette mit der Liste der ausgewählten CD-ROMs in Html-Version

Erklärung

Hiermit erkläre ich, daß ich die vorliegende Diplomarbeit selbst angefertigt habe.

Es wurden nur die in der Arbeit ausdrücklich benannten Quellen und Hilfsmittel benutzt.

Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut habe ich als solches kenntlich gemacht.

Speyer, im Oktober 1999

Ort, Datum

Sabine Widmann

Unterschrift