

Kriminelle Geographie

64'er
Test

Verbrecherjagd am Computer ist angesagt. Carmen Sandiegos Gang muß rund um den Erdball gejagt werden. Dabei wird spielerisch Geographie vermittelt. Ein Lernprogramm, das viel Spaß macht.



Die Jagd nach der Verbrecherbande führt von Istanbul (links) und Athen (rechts) in alle Gegenden der Welt

Hand aufs Herz: Könnten Sie aus dem Stegreif sagen, wo Rupien als Währung verwendet werden, welches Land einen Halbmond und einen Stern in der Flagge hat oder wie das gute alte Konstantinopel heute heißt? Tja, wenn Sie das nicht wissen und auch gar nicht wissen wollen, dann dürfen Sie niemals »Where in the World is Carmen Sandiego?« spielen. Denn ohne Geographiekennntnisse ist die Verbrecherjagd sinn- und zwecklos – oder Sie stellen sich der Herausforderung und lernen beim Spielen viel Wissenswertes über unsere Erde, deren Staaten und Hauptstädte, die Sehenswürdigkeiten und Währungen, die Flora und Fauna und nicht zuletzt die Menschen.

Die gefährlichsten Verbrecher der Welt

Carmen Sandiego, ehemalige Doppel-, Dreifach- und Vierfach-Agentin (Gerüchte sprechen davon, daß sie das Spionieren an den Nagel gehängt hatte, nachdem sie selber nicht mehr wußte, für welche Länder sie eigentlich arbeitete) hat die Verbrecherorganisation V.I.L.E. ge-

gründet. Inklusiv Carmen hat diese zehn der gefährlichsten Verbrecher als Mitglieder: Dazu gehören beispielsweise »Dazzle« Annie Nonker, die die härteste Yoghurt-Bar jenseits des Suez betreibt, und Len »Red« Bulk, der Welt korruptester Profi-Hockey-Spieler (bis er erwischt wurde, wie er sich selber zu bestechen versuchte und international gesperrt wurde).

V.I.L.E. hat es sich zur Aufgabe gemacht, alle möglichen Kunstschatze der Welt zu rauben. Die Diebstähle gelangen ihnen auch immer fehlerlos, doch bei der Flucht haben sie Schwierigkeiten. So können Sie, der neue Mann bei Interpol, nach jedem Verbrechen die Fährte der Täter aufnehmen und diese rund um den Globus verfolgen.

Am Ort des Geschehens angelangt, müssen Sie aus Zeugenaussagen rekonstruieren, wohin der Täter geflüchtet sein kann. Erfahren Sie etwa in einer Pariser Bank, daß der Verdächtige all sein Geld in britische Pfund getauscht hat, sollte man rasch den nächsten Flug nach London besteigen. Dort erhält man beispielsweise die Angabe, daß der Täter sich für Königs-

Cobras interessierte. Wohin geht es jetzt?

Aber bevor Sie den Täter dingfest machen können, müssen Sie seine (oder ihre) Identität herausfinden. Nur dann kann der Haftbefehl ausgestellt werden, mit dem Sie den Täter für gewisse Zeit hinter Gitter bringen können. Zum Glück erinnern sich die Zeugen nicht nur daran, was der Täter gemacht hat, sondern auch an gewisse Eigenschaften, die ihn identifizieren könnten. Haben Sie genügend besondere Merkmale zusammen, ist der Interpol-Computer in der Lage, den Täter eindeutig zu bestimmen und den Haftbefehl auszustellen. Findet man den Täter, ohne einen Haftbefehl zu besitzen, darf dieser ungehindert weiterziehen.

Gewichtige Beilage

Glücklicherweise wird man bei diesen komplizierten Indizien nicht alleine gelassen. In Amerika erscheint jedes Jahr der »World Almanac«, ein über 900 Seiten starkes Paperback, das so ziemlich alle Informationen über unsere Erde aufgelistet hat. In diesem Buch sind alle Angaben versteckt, um die

Täter innerhalb des gesteckten Zeitlimits zu finden. Dem Programm liegt nun umsonst die aktuelle Ausgabe dieses Buchs bei.

Auch sonst ist die Präsentation des Programmes nur mit exzellent zu bezeichnen. Jede der 30 Städte hat mindestens ein hervorragendes Grafikbild, die einzelnen Beschreibungen lesen sich hervorragend und das Handbuch gehört zu den besten seiner Art. Alleine die Seiten, die die einzelnen V.I.L.E.-Mitglieder vorstellen, sind eine ausgiebige Lektüre wert. Das ganze Programm wird mit drei Tasten oder dem Joystick bedient, alle Funktionen werden über Menüs abgewickelt.

Carmen Sandiego ist nicht nur ein tolles und spannendes Kriminal-Spiel, es ist auch ein Lernprogramm erster Güte. Als allererstes lernt man, mit einem Lexikon, wie dem World Almanac, korrekt umzugehen, um schnell an Informationen zu gelangen. Dann wartet natürlich eine Flut von verschiedenen Daten auf den Spieler von denen man sich unweigerlich einige merkt. Die Programmierer geben an, zu den 30 im Spiel vorhan-

Fortsetzung auf Seite 188