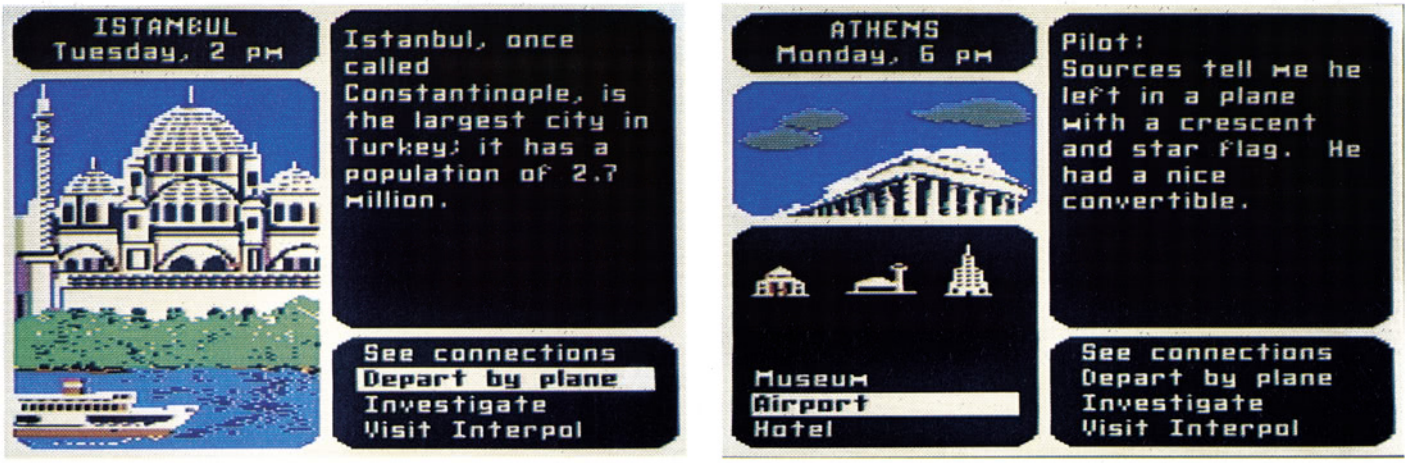
Kriminelle Geographie

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 Geographiekenntnisse 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. gegründet. Inklusive 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 Kunstschätze der Welt zu rauben. Die Diebstähle gelingen 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

Tips und Tricks zu Master-Text Teil (2)

Seit der Vorstellung von Master-Text in der Ausgabe 6/86 arbeiten immer mehr Leser mit dieser leistungsfähigen Textverarbeitung. Doch auch was gut ist, läßt sich verbessern — wir zeigen Ihnen, wie Sie noch besser damit arbeiten können.

Wie so oft bei Anwenderprogrammen kommt man auch bei Master-Text erst nach einiger Zeit zur Ausnutzung aller Funktionen. Interessant sind dabei vor allem die Platzhalter-Funktion (<SHIFT + SPACE>) und die Druckerabsatz-Funktion (<RETURN>).

Mehr Speicherplatz

Wie allgemein bekannt, dient die <RETURN>-Taste zum Markieren eines Absatzes für den Drucker. Will man zum Beispiel eine Leerzeile im Text erzeugen, so tippte man bisher in einer neuen Zeile einfach die <RETURN>-Taste. Leider hat diese Methode einen großen Nachteil: Beim Speichern auf Diskette werden anstelle eines Zeichens ganze 40 Zeichen gespeichert. Außerdem geht von den zur Verfügung stehenden 430 Zeilen im Texteditor eine ganze Zeile verloren. Diesen Umstand kann man nun beseitigen, indem man in der vorhergehenden Zeile zwei Return-Zeichen hintereinander setzt. Läßt man sich nun den Text im 80-Zeichen-Modus ausgeben, so erscheint er mit den entsprechenden Leerzeilen, ohne zusätzlichen Speicherplatz zu beanspruchen.

Einfache Zeileneinrückung

Wer bisher versuchte, mit der <SPACE>-Taste Textzeilen einzurücken (zum Beispiel bei einer Untergliederung), mußte nach dem Ausdruck mit Format F=0 (linksbündig drucken) feststellen, daß das Programm selbständig die Zeilen wie vorgeschrieben linksbündig ausgedruckt hatte. Das Problem läßt sich mit folgender Tastenkombination beseitigen: <SHIFT + SPACE>. Diese Tasten erzeugen einen kleinen Bogen auf dem Bildschirm, der eine Art Platzhalter darstellt, das heißt nach diesem Zeichen kann man so viele Leerzeichen einfügen, wie später auch gedruckt werden sollen.

Drucken von Diskette und Rundschreiben

Es kann vorkommen, daß das Drucken von Diskette mit dem »L«-Befehl und die Rundschreibefunktion nicht auf allen Druckern einwandfrei funktioniert. Abhilfe schaffen die in Listing 1 bis 3 abgedruckten Änderungen. Laden und starten Sie den durch »Change MSE« (aus der Ausgabe 6/86) geänderten MSE. Laden Sie nun das Programm »t2« von der Master-Text-Diskette. Durch den <CTRL + N>-Befehl können Sie nun die Änderungen eingeben. Danach speichern Sie das Programm »t2« wieder auf der Master-Text-Diskette. Das Drucken von Diskette und die Rundschreibefunktion arbeiten nun auf allen Druckern.

Steuerzeichen für MPS-802

Damit der Drucker MPS-802 einwandfrei mit Mastertext zusammenarbeitet, geben Sie in der Tabelle bitte folgende Steuerzeichen ein:
f0: 0f Breitschrift aus
f1: 0e Breitschrift ein
cr: 0d11

(Joachim Groß/ Martin Pahl/aw)

```
Name : t2                          a000 bce4
-----------------------------------------
aea8 : 02 4c f9 ae 20 65 ad ea   de
aeb0 : ea ae c8 02 ca 86 0c a0   b6
```

```
Name : t2                          a000 bce4
-----------------------------------------
ad60 : 02 38 60 18 60 20 cc ff   d4
ad68 : a2 03 4c c6 ff 00 00 00   78
```

```
Name : t2                          a000 bce4
-----------------------------------------
b390 : c3 ff ea ea ea ea ea a9   70
```

Listing 1 bis 3. Ergänzungen zu Master-Text. Verwenden Sie bitte den durch »Change MSE« veränderten MSE.

Fortsetzung von Seite 174

denen Städten über 1000 unterschiedliche Hinweise zusammengetragen zu haben. Für einen jedesmal unterschiedlichen Spielverlauf dürfte also gesorgt sein.

Und dann wartet auf den deutschen Spieler auch eine besondere Herausforderung: Programm, Handbuch und der World Almanac sind komplett in Englisch verfaßt. Da Carmen Sandiego aber gerade auf junge Computer-Spieler zurechtgeschnitten ist, werden nur einfache Worte und Sätze verwendet. Das Spiel sollte also für jemanden mit leichten Englisch-Kenntnissen verständlich sein. Hier kann Carmen Sandiego noch als Anlaß dienen, das eine oder andere Wort im Wörterbuch nachzuschlagen. So können Sie sogar Ihre Fremdsprachenkenntnisse auffrischen.

Sehr selten schafft es eine Software-Firma, ein Lernprogramm herauszubringen, das wirklich Spaß macht und nicht stur Inhalte vermittelt, sondern zur aktiven Mitarbeit aufruft. Der Tester, der inzwischen schon zwanzig Jahre alt ist und somit eigentlich gar nicht mehr zur Zielgruppe von Carmen Sandiego gehört, ließ sogar während der Arbeitszeit nicht mehr die Finger von dem Programm. Nicht umsonst räumte die etwa ein Jahr alte Apple-Version von Carmen Sandiego gleich mehrere Software-Auszeichnungen ab, darunter den Preis für das beste Lernprogramm des Jahres 1985 und einen Sonderpreis für herausragendes Design.

Auch wenn Carmen Sandiego ein Produkt ist, das aufgrund der Sprachbarriere nicht allzu großen Erfolg in Deutschland haben wird, zeigt es doch zumindest eine Richtung auf, in die Hersteller von Lernsoftware und Lernspielen gehen sollten. Daß man Geographie packend, spannend und spielerisch vermitteln kann, wurde mit Carmen Sandiego bewiesen. Nun sind gerade die deutschen Produzenten aufgerufen, ähnliche Produkte für andere Wissensgebiete zu schaffen. (bs)

Broderbund Software, 17 Paul Drive, San Rafael, California 94903, USA