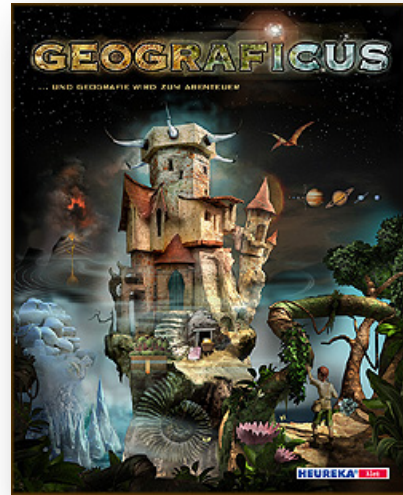


## Geograficus

In diesem unterhaltsamen und spannenden Lernspiel geht es darum den letzten noch lebenden Feuerdrachen zu finden. Wie es scheint, wurde er vom Zauberer Balthasar entführt. Feuerdrachen bevölkerten einst die Erde und wussten alles über sie und ihre Entstehung. Ihr Wissen übertrug Geograficus auf einen Kristall, der sich in seinem Besitz befindet. Dieser Stein der Weisheit wird uns bei der Suche nach dem Feuerdrachen helfen, er muss aber auch dem Feuerdrachen zurückgegeben werden. Hinter dieser fantastischen Geschichte verbergen sich einige knifflige Rätsel und viel Spannung.



## Zielgruppen

Oberstufe

## Arbeitsweise



Von der Insel Geograficus fliegen wir zur Dracheninsel, wo uns schon das erste Rätsel erwartet. Ein Seil, an dessen Ende ein Papagei sitzt, ein Stollen, dessen Gleise defekt sind: Wie kommt man da nur hinüber? Um über einen Abgrund zu gelangen, muss ich bereits ein erstes Rätsel lösen. Welche Pflanzen, Land- und Meeresbewohner hat es in der Kreidezeit gegeben? Die Antwort bekomme ich durch den Kristall. Diesen kann ich jederzeit und zu jedem Thema befragen. In diesem Lernteil erfahre ich erst einmal etwas über die Erdzeitalter. Erst wenn ich diese Aufgabe gelöst habe, kann ich die andere Seite erreichen. Und so geht die Suche nach versteckten Hinweisen weiter. Jeder Gegenstand muss untersucht, sprich angeklickt werden, um herauszufinden, ob sich dahinter ein weiteres „Puzzleteil“ befindet. Es gilt verschiedene Objekte einzusammeln, um sie später bei Bedarf einzusetzen. Dabei können und müssen mehrere dieser Dinge auch kombiniert werden. Wer verzweifelt, weil er den nächsten Hinweis nicht findet, kann auf der CD das Lösungsbuch zur Hilfe nehmen. Das hilft allerdings nur bedingt, weil es nämlich den nächsten Schritt erklärt, nicht aber die eigentliche Lösung verrät – was ja auch den Spass verderben kann.



„Geograficus“ setzt kein Zeitlimit – und Zeit sollte man mitbringen, wenn man dieses Lernspiel „durcharbeiten“ will. Das klassische „Versuch und Irrtum-Vorgehen ist sehr reizvoll. Allein um von der Dracheninsel zur nächsten, der Vulkaninsel, zu fliegen, muss man sich über die Kontinentalplatten, die Entstehung von Erdbeben, die verschiedenen Arten von Edelsteinen und Edelmetallen schlau machen. Auch eher einfache Fragen wie die nach dem Erdumfang am Äquator müssen beantwortet werden. Damit man die Insel wieder verlassen kann, muss man jeweils die Koordinaten der nächsten Insel herausfinden und in meinem Fluggerät eingeben. Dort wird man von weiteren Rätsel erwartet und bringen einen der Lösung der Aufgabe einen Schritt näher.

## Didaktische Aspekte

Wer sich für die Entstehung unserer Galaxie, für die Geschichte unseres blauen Planeten und seine Bodenschätze interessiert, wird stundenlang mit „Geograficus“ spielend lernen. Im Kristall finden sich viele eindrückliche und sehr anschaulich dargestellte Informationen über die Erde. Man kann jederzeit auf diese Informationen zurückgreifen. Das Spiel wird dann unterbrochen. Wie entstand Erdöl? Warum spuckt die Erde Feuer? Und wie wurden eigentlich die verschiedenen Landschaften der Erde geformt? Solche und viele andere Fragen werden beantwortet. Natürlich kann der Lernteil des Spiels für schulische Zwecke im Unterricht herangezogen werden, doch die Grafiken sind eher klein



und für die Projektion über den Beamer nur bedingt geeignet. Animationen können nicht immer angehalten werden, das Wiederholen von einzelnen Sequenzen ist jedoch immer möglich. Texttafeln, welche am unteren Rand eingeblendet sind, lassen das stille und mehrmalige Studium zu. Das Tempo kann der/die Spielende selber bestimmen.

„Geograficus“ ähnelt vom Konzept her sehr stark dem Kultspiel „Myst“ – nur eben, dass bei „Geograficus“ so ganz nebenbei auch gelernt wird. Wer die Rätsel lösen kann, hat die einzelnen Themen auch verstanden. Das Spiel zwingt auch, Gesehenes und Gehörtes zu verknüpfen und Informationen logisch zu kombinieren. Anders kommt man nicht ans Ziel. Die gebotenen Themen verleiten dazu, nicht nur die Information abzurufen, welche für das Spiel benötigt wird. Man schaut sich sogar freiwillig weitere Kapitel an.

## Technik

Geograficus ist wenig anspruchsvoll, was die Hardwareumgebung angeht. Ein Pentium III mit 450 MHz und 16fach-CD-ROM-Laufwerk reicht aus. Eine Soundcard ist zwingend erforderlich. Quicktime in Version 6 wird benötigt und ist auf der CD in der Version 6 dabei. Das Spiel wurde mit Macromedia programmiert und die geforderte VGA-Auflösung von 800x600 Bildpunkten überfordert keine moderne Grafikkarte.

## Gestaltung



Für seine Gestaltung und seinen Inhalt wurde das Spiel mehrfach ausgezeichnet. Die Landschaften, Innenräume und technischen Spielereien, sind mit viel Liebe gezeichnet. Das Navigieren im Spiel geschieht nur mit Mausklicks. Ein Pfeil zeigt jeweils die Richtung(en) an, in die ich mich bewegen kann. Mit einem Klick in die entsprechende Richtung geht es ein Bild weiter. Das Intro erklärt die Mission, auf die ich geschickt werde. Zwar startet das Spiel



immer damit, doch mit einem Doppelklick gelange ich direkt auf die Dracheninsel. Über den Button „Optionen“ kann nebst anderem das Spiel gespeichert, neu geladen oder abgebrochen werden. Im Inventar kann jederzeit nachgesehen werden, welche Gegenstände eingesammelt wurden.

## Mögliche Anwendung

in Räume und Zeiten, in Natur und Technik, idealerweise in einem fächerübergreifenden Projekt

## plusminus

plus: + detailreiche Grafiken  
+ herausfordernde und packende Hintergrundgeschichte  
+ anschauliche Grafiken, gut verständliche Texte  
+ hoher Lernfaktor

minus: - meist Standbilder, nur kurze animierte Sequenzen  
- hoher Zeitbedarf, um das Spiel zu lösen  
- teilweise knifflige, unpräzise Navigation  
- CD muss eingelegt sein

## Links

[www.braingame.de](http://www.braingame.de)

## Technische Daten

<b>Hersteller</b>	Braingame Publishing GmbH, Wiesbaden			
<b>Bezugsquellen</b>	<a href="http://www.buecher.ch">www.buecher.ch</a>			
<b>Plattformen</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 2000	<input checked="" type="checkbox"/> Mac OS 9 (Mac Classic)		
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input checked="" type="checkbox"/> Mac OS X		
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows Vista	<input type="checkbox"/> Linux		
<b>Minimalanforderungen</b>	RAM	512 MB	HDD	100 MB freier Platz
	Prozessor	Pentium III 450 MHz	Grafik	32 Bit
<b>Optimale Anforderungen</b>	RAM		HDD	
	Prozessor		Grafik	
<b>Weitere technische Eigenschaften</b>	<input type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig	<input type="checkbox"/> CDROM hat Kopierschutz	
<b>Installation</b>	<input type="checkbox"/> Benutzer <input checked="" type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen (Administrator)			
<b>Softwareart</b>	<input type="checkbox"/> Übungsprogramm (drill and practice)	<input type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank (multimedial, vernetzt mit Wort und Bild)		
	<input checked="" type="checkbox"/> Lernprogramm (Vermittlung von Basis- und Vertiefungswissen)	<input type="checkbox"/> Lernumgebung/Autorenprogramm (der Benutzer erzeugt selber etwas)		
	<input type="checkbox"/> Interaktives Buch (Bilderbuch in Kombination mit Wort, Bild und Ton)	<input type="checkbox"/> Simulation (Modell, welches die Wirklichkeit nachbildet)		
	<input checked="" type="checkbox"/> Edutainment (auf Unterhaltung basierende Wissensvermittlung)			
<b>Preise</b>				

Rezensiert von Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware

Juli 19