

Lernhilfe

- » [Newsletter](#)
- » [Druckversion](#)
- » [Versenden](#)

Zweistein: Das Geheimnis des roten Drachen

Abenteuerspaß für Zahlenzauberer



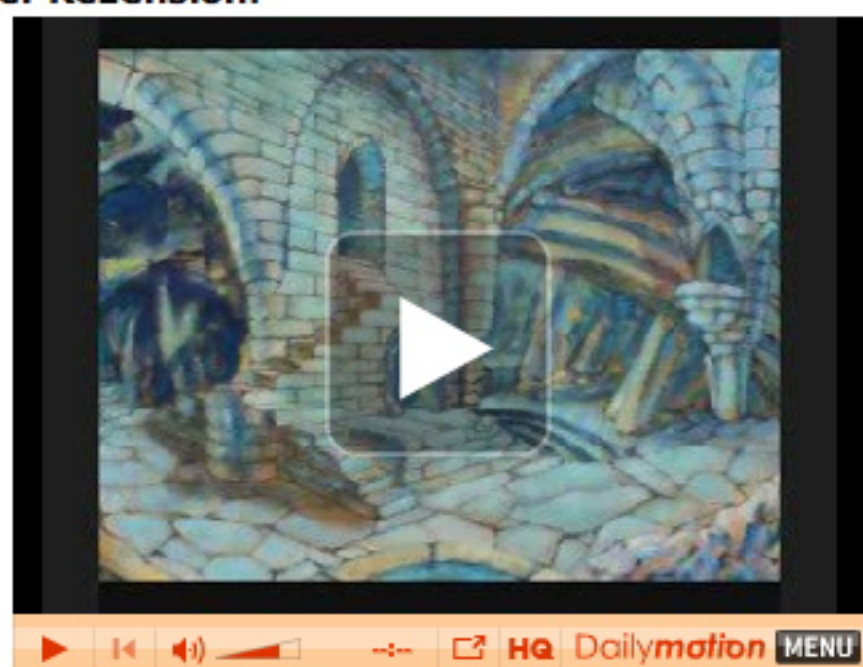
Eine Million hoch 3 ist eine verdammt lange Zahl und zugleich Namensgeberin des Schauplatzes dieses Lernadventures. Der Magier *Godron* hat das geheime Wissen um die Magie der Mathematik entwendet und will nun das Land *Trillion* in seine Gewalt bringen. Doch mit Denksport und etwas Kopfrechengeschick im Gepäck können junge Knobekünstler sicherlich den Magier in seine Schranken weisen.



Celestine oder Bernard?

Mit dieser Lernsoftware haben Entwickler und Autoren ein spannendes 3D-Abenteuer mit intelligenten Mathematik-, Gedächtnis- und Konzentrationsaufgaben kombiniert. In der Rolle der mutigen Prinzessin *Celestine von Asban* oder des jungen Helden *Bernard* begeben sich die Spieler auf eine aufregende Reise. Gleich zu Beginn geht es auch schon direkt in den Hafen von *Asban* und erste Aufgaben wollen gelöst werden. Im Hafen lauern zum Glück keine Gefahren und das Tor zur Stadt ist auch noch verschlossen. So können hier erstmal in Ruhe die Grundfunktionen des Spiels ausprobiert werden.

Trailer zu dieser Rezension:



Gameplay

Ein leichter Kick gegen Kisten und Schatztruhen, schon offenbaren sie Konzentrationsübungen und Matheaufgaben oder bestimmte Gegenstände. Items wie Goldtaler, Äpfel oder Zaubersprüche werden automatisch eingesammelt, läuft die Figur darüber. Neben Gehen, Rennen, Springen und Kämpfen können die Protagonisten sogar Schwimmen und später auch Blitze schleudern. Für eine angenehme Steuerung der Spielfigur empfiehlt sich auf jeden Fall das beiliegende Gamepad für den PC. Zwar kann auch mit der Tastatur gesteuert werden, allerdings kommt dabei nicht so recht Spielfreude auf zumal die Tastenbelegung nicht individuell geändert werden kann.



Drei Freunde



Jetzt schnell Rechnen

Tor öffne dich

Sämtliche Türen und Tore in *Trillion* sind durch *Godron* verschlossen worden und müssen geöffnet werden. Klar, dass da nur Knobel- und Matheaufgaben weiterhelfen. Geübt werden darin unter anderem: Grundrechenarten bis 1000, Mengenvorstellung, Begreifen von Mengen, Raumwahrnehmung, Handlungsplanung, Sachaufgaben, das Einmaleins oder das Stellenwertsystem. Als Belohnung für richtige Lösungen erhalten die Spieler neben Schlüsseln aber beispielsweise auch Nahrung,

Zauberkräfte, Münzen oder neue Rüstungen. Damit in den Übungseinheiten nicht allzu schnell Frust aufkommt, richten sich die Aufgaben automatisch nach den Fähigkeiten der Lernenden. Ist eine Aufgabe noch zu schwierig und wird falsch gelöst, ist die kommende Aufgabe einfacher. Auch werden nach jeder falsch gerechneten Aufgabe detaillierte Lösungswege angezeigt mit Hilfe derer die Kinder selbstständig die Rechenschritte noch einmal nachvollziehen können. Spiel- und Aufgabenanteil sind so gut aufeinander abgestimmt, dass die Übungen fast nebenbei erledigt werden und der Spielfluss nicht behindert wird. Es ist sogar so, dass manchmal schon auf neue Aufgaben sehnsüchtig gehofft wird, weil beispielsweise dringend Nahrung nötig ist.

Piraten und Elfen

Je weiter das Zaubhafte *Trillion* erkundet wird, desto mehr Charaktere kommen ins Spiel. Sind die Tore von *Asban Stadt* überwunden warten die ersten *Ronger-Piraten* auf die Gegenspieler *Godrons*. Diese ungemütlichen Zeitgenossen versperren hier und da den Weg und müssen durch kämpferische Auseinandersetzungen weichen. Auch Waldelfen und Gnome stehen auf der Seite des Magiers und müssen mit dem funkensprühenden Zauberstab oder dem Schwert vom Gegenteil überzeugt werden.



In Asban angekommen

Fazit

Zweistein und seine Freunde nehmen Kinder im Grundschulalter mit auf eine fantasievolle Reise in ein spannendes Abenteuer um Elfen, Gnome und Piraten, das ganz nebenbei mit einer guten Portion Mathematik gespickt ist. Gekonnt in die Geschichte integriert warten kurzweilige Konzentrations- und Matheaufgaben in dieser „Lernsoftware“ auf mutige Knobelfans und helfen auf spielerischem Wege die Grundrechenarten zu festigen und Konzentration zu fördern.

(lekl) 30.03.2009

Titel: Zweistein: Das Geheimnis des roten Drachen
 Verlag: **Brainmonster**
 empf. Preis: 37,95 Euro oder 46,99 Euro (inkl. Gamepad)
 Medium: DVD-ROM
 Grafik: Grafik: 3D-Grafikkarte ab Radeon 7500, GeForce FX 5200
 System: Windows®-PC 98SE, 2000, XP, Vista; MacOSX 10.3 oder höher
 Erscheinungsjahr: 2008

Eingeordnet in

Altersgruppe

- Grundschule
- 3. Klasse
- 4. Klasse
- Sekundarstufe I
- 5. Klasse
- 6. Klasse

Kategorie

- Lernspiel
- Mathematik
- Knobeln / Denksport
- Konzentration

Medium

- Software

Verlag

- Brainmonster

Direkt bestellen



Verwandte Produkte bei amazon



KOSMOS 6903590 - Keltis, Spiel des Jahres 2008

Aktueller Tipp



[+] Verlage

Termine

- heute, 21.04.2009
- » [Computer.Sport](#)
- » [Mission Marke](#)
- » [Mobilfunkkompetenz](#)
- » [alle Termine](#)
- » [Termin eintragen](#)

Schulferien

- Derzeit Ferien in
- » [Schleswig-Holstein](#)

RSS

Newsletter

Feedback

Ähnliche Produkte auf lernklick.de



Rechenkoffer



Mathematik 1. Klasse



Wie man einen Schokoladendieb entlarvt