

Training fürs Köpfchen

„2weistein“ ist ein Mathematik-Lernspiel für Grundschüler

Magier Godron hat das Buch „Mathematica“ gestohlen und einen mysteriösen Bann über die Inselwelt Trillion, samt Hafenstadt Asban, gelegt. Die sonst weit offen stehenden Türen sind plötzlich geschlossen, Truhen lassen sich nur noch mithilfe von Mathematikkenntnissen öffnen. Zudem plant der Bösewicht, nun das gesamte Land in eine herzlose Öde zu verwandeln, in der einzig seine eigenen Regeln gelten.

Doch lehnen sich ein paar tapfere Recken gegen die Schreckensherrschaft auf. In „2weistein - Das Geheimnis des roten Drachen“ übernimmt der Spieler die Heldenrollen. Beim Start wählt der Spieler aus, ob er in die Rolle der Prinzessin Celestine oder in die des jungen Bernard schlüpft. Auswirkungen hat dies keine, die jeweils andere Spielfigur begegnet einem im Laufe des Spiels öfters. Unterstützend wirken außerdem der kleine Drache „2weistein“ und später noch die Elfe „2weifeder“ mit.

Nach Auswahl des Charakters und des Schwierigkeitsgrades, folgt eine kurze einleitende Sequenz und der Spieler steht im Hafen der Stadt Asban. Hier muss eine der magischen Türen mit passendem Schlüssel geöffnet werden. Dieser liegt versteckt irgendwo im Level. Also macht sich der Spieler auf die Suche, hüpf über Kisten und sammelt Münzen und Äpfel ein, um den Energie- und Magievorrat aufzustocken. Überall im Level sind zudem kleine Holztruhen verteilt, die sich mit einem beherzten Tritt öffnen lassen und den Spieler vor kleine mathematische Rätsel stellen.

Um Mathematik geht es nämlich ganz grundsätzlich in diesem Spiel. Pädagogen und Therapeuten berieten sich mit Gamedesignern, um ein spaßiges Abenteuer für Grundschüler zu entwerfen, das diskret an Grundrechenarten heranführt und dabei Konzentration, logisches Denken, räumliches Vorstellungsvermögen und Textverständ-

nis schulen soll. Besonders Kopfrechnen ist gefragt. Ist ein errechnetes Ergebnis mal falsch, so zeigt das Programm den richtigen Lösungsweg auf und gibt eine zweite Chance bei einer leichteren Aufgabe. Somit passt sich die Schwierigkeit dynamisch an und trainiert fortlaufend.

Leider ist die Steuerung mit der Tastatur ein Graus, Besitzer eines Gamepads kommen eindeutig besser zurecht. Die Grafik des Titels ist für ein Lernspiel in Ordnung, ebenso der ordentliche Sound. Alles in allem ein interessantes Lernspiel für Grundschüler der zweiten bis vierten Klasse mit gutem Konzept, aber kleinen Designschwächen.

JAN SCHMITT

„2weistein - Das Geheimnis des roten Drachen“

Verlag: Brainmonster; Plattform: PC; Alter: ab 6 Jahren; Homepage: www.2weistein.de

