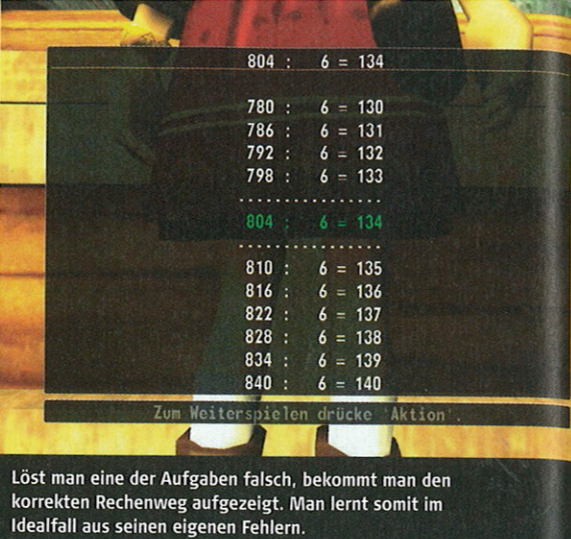


Beim Angriff auf die Stadt haben wir die Kürbisse überall liegen gelassen. Bitte hilf uns, sie wieder einzusammeln. Sammle die 7 Kürbisse, die hier überall liegen, ein.

Neben dem Lösen von Matheaufgaben, gilt es auch die Spielwelt zu erkunden und zu kämpfen - aber keine Angst: zweistein ist an keiner Stelle brutal und für Kinderaugen ungeeignet.



Löst man eine der Aufgaben falsch, bekommt man den korrekten Rechenweg aufgezeigt. Man lernt somit im Idealfall aus seinen eigenen Fehlern.

## zweistein: Das Geheimnis des roten Drachen Mathe lernen als Abenteuer?

Addieren, Subtrahieren, Dividieren, Multiplizieren: Mit Zahlen zu jonglieren, lernt man in der Grundschule. Manche Kinder haben daran mehr Spaß, andere hingegen weniger. Das „Learning Adventure“ Zweistein will die Grundschulmathematik in Form eines spannenden, unterhaltsamen aber vor allem lehrreichen Spiels aufarbeiten. Gelingt es dem Titel, bekennende Mathemuffel zu begeisterten Mathegenies zu verwandeln?

„Eines Tages passieren in der friedlichen Stadt Asban merkwürdige Dinge“ - mit diesen Worten findet die Geschichte um den kleinen Drachen zweistein und die beiden Helden Celestine und Bernard ihren Anfang. Schnell wird klar: Ein böser Magier hat die Welt Trillion mit einem bösen Zauber mathematischer Natur belegt, den die beiden jugendlichen Protagonisten mithilfe ihres mathematischen Wissens bannen müssen.

### Rätseln, Puzzeln, Kämpfen

Um die Märchenwelt vor dem Zauberer Godron zu retten, muss sich der Spieler wahlweise als Prinzessin Celestine oder dem Nachwuchshelden Bernard durch die Welt von Trillion puzzeln. Kern des Spiels sind hierbei elf verschiedene Formen von Mathematikaufgaben: Mal muss man zum Öffnen von Schatztruhen sein Wissen in den Grundrechenarten anwenden, Sachaufgaben lösen oder geometrische Figuren aus verschiedenen Blickwinkeln erkennen. Kaum eine der Aufgaben wirkt aufgesetzt, insbesondere die Story-relevanten Mathe-rätsel sind spannend. Interessant ist, dass sich der Schwierigkeitsgrad von zweistein automatisch anpasst: Werden die gestellten Aufgaben zu oft falsch gelöst, werden dem Spieler einfachere Aufgaben zugeteilt. Ist man hingegen ein „Matheass“, zieht der Schwierigkeitsgrad an. In der Praxis sollen sich Grundschul Kinder deshalb weder unter- noch überfordert fühlen.

Als Belohnung für gelöste Rätsel winken diverse Zaubertränke und neue Ausrüstungsgegenstände, die den Protagonisten stärker werden lassen. Auch der Sammeltrieb wird bedient: Durch das Einsammeln von Münzen lassen sich diverse Dinge erkaufen, ein anderes Mal gilt es, einen für den Spielverlauf wichtigen Schlüssel oder Ähnliches zu finden. Insgesamt bietet zweistein fünf Welten mit mehreren Schauplätzen, mehr als 200 Quests und tausende dynamisch generierte Matheaufgaben.

### Fazit

Die Idee bei einem Lernspiel auf „echte“ Spielelemente zu setzen, ist nicht ganz neu. Trotzdem ist zweistein originell genug, um sich tatsächlich einen Platz im Spieleregale zu verdienen und nicht im Bücherschrank zu verstauben. Das Entwicklerteam hat sich bei der Hintergrundgeschichte und Aufmachung geschickt bei all dem bedient, was Kinder interessiert: eine Prise Manga hier, ein wenig Harry Potter dort - abgeschmeckt mit einer Prise Märchen, klassischen Helden, Bösewichtern, Prinzessinnen und einem lieben Drachen, welcher durchaus als Zwillings von Tabaluga durchgehen könnte.

Das Kinder das Endprodukt schätzen zu wissen, beweist die Tatsache, dass zweistein einer der Gewinner des Tommi 2008 ist, einem von einer Kinderjury vergebenen Softwarepreis: In der Gunst der

kleinen Juroren liegt das Spiel sogar noch vor einem der Titel der bekannten Die-Sims-Reihe.

Tatsächlich gelingt Brainmonster mit zweistein ein überzeugender Brückenschlag zwischen klassischen Lernspielen und einem Action-Adventure. Der Titel kann zwar keinen LÜK-Kasten oder gar Hausaufgaben ersetzen, aber das will das Spiel auch gar nicht: Vielleicht weckt der spielerische Umgang mit der Welt der Zahlen ja bei dem ein oder anderen Grundschulkind eine bisher unentdeckte Liebe zur Mathematik.

Stefan Molz



### Zweistein

Lernspiel/Action-Adventure OS X

Entwickler Brainmonster Studios

Vertrieb cdv Software

Minimal-System Mac OS X 10.3, G4-, G5- oder Intel-Prozessor, 1024 MB RAM, Grafikkarte mit 64 MB VRAM, 1 GB Festplattenspeicher

- ▲ toller Mix aus Lernen und Spielen
- ▲ putzige Figuren, süße Grafik, gute Sprecher
- ▲ ein Riesenspaß für Grundschul Kinder, ...
- ▼ ... erwachsene Spieler fühlen sich hingegen unterfordert
- ▼ wenig kindgerechter Kopierschutz über die Abfrage der Original-CD bei jedem Spielstart

39,99 Euro  
Freigegeben ab 6 Jahren  
www.zweistein.de

Wertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■

## Fallsucht! Peggle

Peggle ist der neueste Streich der Casual-Game-Experten von Pop-Cap Games. Die wissen, wie man Spieler mit einfachsten Mitteln vor dem Bildschirm fesselt. Schon Bejeweled und Zuma Deluxe waren absolute Süchtigmacher. Das neue Experiment reiht sich nahtlos in diese illustre Reihe ein.

Es sind bange Sekunden des Wartens. Voller Hoffnung, Nervosität, Spannung und Hilfslosigkeit. Wenn die letzte Kugel abgeschossen wird, sie zwischen zumeist blau- und orangefarbenen Steinen und Bumpern nach unten kullert, von eben jenen wegkatapultiert wird und völlig unberechenbar durch das Level fliegt, weiß man eigentlich nur eines: Nach unten kommen sie immer! Denn auch das Kullerobjekt in Peggle gehorcht dem Gesetz der Schwerkraft. Ob man jedoch letztendlich als Gewinner oder Verlierer dasteht, klärt sich erst in letzter Sekunde. Genau das macht die Faszination des Spiels aus, das irgendwo zwischen Breakout, Bust-a-move, Flippern und den Groschenautomaten großer Spielhallen angesiedelt ist.

### An die Kanone!

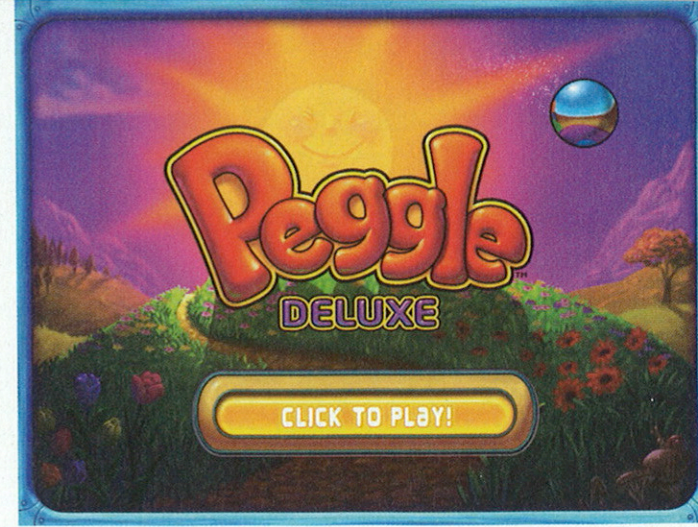
55 Abschnitte gilt es im Abenteuer-Modus von Peggle zu meistern. Ein Zwei-Spieler-Modus steht ebenfalls zur Verfügung, genauso wie 70 schwere Herausforderungen - allerdings erst nach Abschluss der Adventure-Parcours. In allen finden sich verschiedenfarbige Steine wieder, die in den unterschiedlichsten Formationen angebracht sind und sich manchmal sogar bewegen, nach Treffern aber verschwinden. Die Blauen sind nur Hindernisse, grüne Steine und Bumper lösen ein Spezialereignis aus, die Pinken bringen Extrapunkte und -bälle. Am wichtigsten sind die Orangefarbenen, denn diese müssen allesamt vom Spielfeld entfernt werden, um den nächsten Abschnitt zu erreichen. Dazu steht dem Spieler ein mächtiges Instrument zur Verfügung: eine Kanone. Zehn Schuss hat diese und speit stählerne Kugeln aus. Der Schussradius beträgt 180° und wird ähnlich wie beim Klassiker Bust-a-move festgelegt, mit dem Unterschied, dass sich das Geschütz am oberen Bildrand befindet.

Nach erfolgtem Abschuss beginnt der Nervenriegel. Man kann nur hoffen,

dass die Kugel möglichst viele Hindernisse aus dem Weg räumt, kann den Lauf aber nicht beeinflussen. Dafür ist ganz allein die Physik zuständig, wenn die Murmel abprallt, auf bewegliche Objekte trifft und unaufhaltsam dem unteren Bildschirmrand entgegenkugelt. Mit etwas Glück fällt sie in den Auffangbehälter, der dort seine Kreise zieht, was mit einem Extraball belohnt wird. Die Spezialfunktionen sind es, die einem das Abräumen erleichtern. Mal sind es explosive Steine, die im nahen Umkreis alles wegsprengen, dann verbreitert sich der Auffangbehälter, oder an den äußeren Rändern erscheinen Flipperarme, mit denen man den Schusser länger im Spiel halten kann.

### Aussehen zweitrangig

Es ist kein technisches Meisterwerk, das uns PopCap hier serviert. Die Optik in Peggle beschränkt sich auf das Nötigste, wirkt aber dennoch charmant und wie aus einem Guss. In ihrem typischen Knuddel-Stil gehalten, beherrschen kindliche (Tier-) Motive das Bild, das auch ansonsten ein knallbuntes Potpourri an Farben bietet. Dabei hat es sogar etwas Erhabenes an sich, wenn die Kamera kurz vor dem Treffen des letzten orangefarbenen Blocks heranzoomt, die Explosion in Zeitlupe und Großaufnahme zeigt, während im Hintergrund Fanfaren ertönen und ein Feuerwerk den Spieler zu Jubelarien hinreißt. Dann fühlt man sich wie ein König und ist schon längst der Suchtspirale verfallen, die Peggle erzeugt. Und das, obwohl dieses Spiel eigentlich nicht mehr als eine interaktive Kugelsimulation ist. Doch eine der charmanten Sorte, der man dieses Spielspaßpotenzial gar nicht zuge- traut hätte. Die inzwischen zehn Millionen Käufer von Peggle, das auch für den iPod erhältlich ist, werden dies bestätigen.



Schon das Titelbild präsentiert sich im knallbunten, aber charmanten Look



Zehn verschiedene Spielfiguren stehen zur Auswahl, wobei jeder über eine andere Spezialfähigkeit verfügt



Die Krabbschere am linken und rechten Rand können als Flipperarme missbraucht werden



Nach dem Abschuss kann man den Lauf der Kugel nicht mehr beeinflussen

### Peggle

Geschicklichkeit OS X

Entwickler PopCap Games

Publisher PopCap Games

Vertrieb Internet

Minimal-System G4/G5, Mac OS X 10.3.9 und neuer, 256 MB RAM - oder iPod

- ▲ süchtig machend
- ▲ leicht verständlich
- ▲ knifflig zu meistern
- ▲ charmante 2D-Optik
- ▲ umfangreich
- ▲ Zwei-Spieler-Modus
- ▼ zu viel Glücksspiel
- ▼ fehlende Highscore-Liste

19,95 Euro  
ohne Altersbeschränkung  
www.popcap.com

Wertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■

Jürgen Beck  
jb@mac-life.de

Das Spiel widmet sich dem Mathematik-Lehrstoff der 2. bis 4. Klasse. Über 20 Stunden an Spielzeit soll der Titel bieten. Durch die große Anzahl dynamisch generierter Matheaufgaben steigt der Wiederspielwert.

Kostenlose Demoversion unter [www.zweistein.de](http://www.zweistein.de) erhältlich!