



Mathematik macht das Mittelalter zum Knobelabenteuer

„Zweistein - Das Geheimnis des roten Drachen“: Geistreich

Von unserem Mitarbeiter
Stefan Michaelis

Was der Dieb mit seiner Spürnase im Rollenspiel erledigt, packen Kinder ganz anders an: „44 x 22“ wird fix gelöst, die 9, 6 und 8 im Zahlenschloss eingetragen, schon spuckt der Mechanismus der Truhe einen Manatrank aus. „Zweistein - Das Geheimnis des roten Drachen“ ist ein 3D-Abenteuer, das die Grundschulmathematik mit viel spielerischem Witz ins Mittelalter verlegt.

Der böse Magier Godron hat den Bewohnern der Inselwelt Trillion das Buch „Mathematica“ geklaut. Mit dem magischen Mathe-Wissen will er alles in eine Einöde verwandeln. Gut, dass es Bernard, Celestine und den kleinen Drachen Zweistein gibt, die sich in typischer Computerspielmanier allein gegen jeden stellen, um ihre Welt zu retten.

„Das beste Matheabenteuer, seit es Computerspiele gibt!“, trötet es da ein bisschen sehr vorlaut auf der Packung.



Denn „Mathica“ und andere Braingame-3D-Abenteuer von „Physicus“ bis „Historion“ haben längst in die selbe Kerbe gehauen. Während die als klassisches 3D-Adventure die Sekundarstufe bedienen, kommt „Zweistein“ als Action-Abenteuer für Grundschüler daher.

Als solches kann es selbstbewusst jeden Vergleich wagen. Ob „Die Geheimnisse der Spiderwicks“ oder die „Harry Potter“-Games: Das Drachenabenteuer stellt sich grafisch mit ganz breiter Brust auf, serviert Top-3D mit vielen Details und prächtigen Animationen. Die Steuerung läuft dagegen nach dem Prinzip „weniger ist mehr“, verzichtet auf Schnörkel, macht es Kindern leicht.

Das Konzept erinnert ein bisschen an die ersten „Rayman“-Lernspiele, die in Jump'n'Runs einfache Rechnungen als Sammelobjekte statt Münzen aufführen. Hier muss die Spielfigur eine Levelsequenz erledigen, zum Beispiel einen Schlüssel finden.

Dabei hat sie Mathegleichungen, aber auch Geometrie-, Merk-, Mengen-, Logik- und Textaufgaben zu lösen.

Die verstecken sich vorwiegend in Kisten oder auf Plattformen. Ein Tritt gegen eine Truhe, schon wird die Aufgabe auf Zeit gestellt. Wird sie nicht gelöst, hat der Spieler beliebige Zusatzversuche. Dazwischen muss er sich in einer ganz schön verzwickten gebauten 3D-Welt orientieren, die vor allem in den höheren Ebenen Knobelwege anbietet, die im berühmten „Prince of Persia“ auch nicht einfacher wären.

„Zweistein“ ist ein ganz spielerischer Ansatz, Mathematik zum Abenteuer zu machen. Es ist kein Lernprogramm, kein Übungsprogramm, kein Trainer. Es ist ein Spiel mit Matheaufgaben, nicht mehr, aber auch nicht weniger. Das ist konsequent, denn Kinder möchten sehr wohl zwischen Spielen und Lernen an sich unterscheiden.

Der kleine grüne Drache macht das also ganz unaufdringlich: Er bietet ein geistreiches Spiel an, das fragt: „Du kannst doch rechnen, oder?“ Und das ist in der Tat die pfiffigste Frage, seit es Computerspiele gibt.



Spiel
der Woche



Zweistein - Das Geheimnis des roten Drachen Mathe-Abenteuer

System: PC
Hardware: Pentium 4 2 GHz, 1 GB RAM,
Festplatte (1 GB), VGA, 3D-Karte, Windows
2000, Tastatur, Maus, Soundkarte
Hersteller/Vertrieb:
Brainmonster/CDV, 39 Euro
www.zweistein.de

Tauglichkeit

Altersgruppe: ab Grundschulalter
Familie: sehr gut geeignet
Schule: bedingt geeignet