



- **Neuigkeiten.....**
 - Aktuelles
 - Archiv
 - Suche
 - RSS News
 - Senden



- **Artikel.....**
 - Features
 - Tests
 - Vorschau
 - Interviews
 - Videoberichte
 - Lösungen
 - Klassiker
 - Querschlager

- **Specials.....**
 - Downloads
 - Screenshots
 - Videos
 - Release-Liste
 - Kauf Tipps
 - Gewinnspiel

- **Fan-Adventures...**
 - Spieler-Liste
 - Tutorials
 - Links

- **Community.....**
 - Forum
 - Chat
 - Umfrage
 - Mitarbeiter
 - Links
 - Impressum

- **Partner.....**
 - Adventurecorner
 - Adventure Europe
 - AG Forever
 - Broken Sword 2.5
 - GK 4ever
 - Zak 2 Project

- **Netzwerk.....**
 - Goldguyaffen



Aktuelle Artikel...

2weistein - Das Geheimnis des roten Drachens

Über den Tellerrand

Ein Monster in München

In einem unscheinbaren Bürokomplex im Osten Münchens, nicht weit vom Ausgehzentrum „Kultfabrik“ entfernt, befindet sich der noch junge Entwickler „Brainmonster Studios“, der als eigenständige Auskopplung aus der Agentur „die multimedia schmiede“ hervorgegangen ist. Die erste große Spieleproduktion der Münchner ist „2weistein – Das Geheimnis des roten Drachens“, ein Lernspiel, welches die Schöpfer selbst als „Adventure Learning Game“ bezeichnen.

Verantwortlich für das Projekt ist Ralph Bojen, gleichzeitig Geschäftsführer von Brainmonster. Wie er selbst erklärt, komme seine Herkunft aus dem Adventure- und Rollenspielsektor. So war er bereits 1996 am Ego-Adventure „Shine: Die Angst hat einen Namen“ beteiligt, aber auch AD&D zählen zu seinen Passionen. Als die Brainmonster Studios GmbH mit dem Ziel geschaffen wurde, innovative Spielkonzepte mit neuesten pädagogischen und psychologischen Erkenntnissen zu kombinieren, fiel die Wahl deshalb sehr schnell auf ein Adventure im Fantasygewand.



Spießbrutenlauf und Achterbahnfahrt

Insgesamt fast drei Jahre werkelt man nun schon an dem Erstlingstitel, der nicht nur Spielspaß bringen, sondern auch die Rechenfähigkeiten von Kindern trainieren soll. Dabei orientiert man sich an den Lehrstoff von der zweiten bis zur vierten Grundschulklasse, versichert aber gleichzeitig, dass „2weistein“ genug Entertainment und klassisches Gameplay auch für Erwachsene bietet – der Spielspaß steht hier also weiterhin an erster Stelle.

Leicht sei die Integration von Lerninhalten in die Spielewelt trotzdem nicht gewesen, versichert Ralph Bojen: „Das ist wie eine Mischung aus Spießbrutenlauf und Achterbahnfahrt, wenn man Pädagogen und Entwickler unter einen Hut kriegen muss.“ Viele Pädagogen wären bisher häufig noch nicht der Ansicht, dass Computerspielen und Lernen zusammenpassen. Erst so langsam weiche diese Einstellung bei den Erziehungswissenschaftlern auf.

Gute und böse Mathematik

Die Welt von „2weistein“ soll deshalb natürlich spannend aber trotzdem kindgerecht sein und zum Thema „Mathematik“ passen. Ralph Bojen versichert, dass diese Verknüpfung von Spielgeschichte und „trockenem“ Mathestoff alles andere als langweilig ist: „Mathematik kann hochspannend sein“, ist sich der Designer sicher: Der Spieler übernimmt zu Beginn die Rolle von Bernard oder Celestine, zwei jungen Kindern, die sich auf die Suche nach dem bösen Magier Godron machen, der die Stadt Asban mit einem mathematischen Fluch belegt hat. Mit Hilfe ihrer eigenen mathematischen Fähigkeiten wollen sie dem Schurken das Handwerk legen. Die Charakterauswahl soll dabei sicherstellen, dass sowohl Mädchen als auch Jungen einen Helden steuern können, mit dem sie sich identifizieren. Im weiteren Spielverlauf treffen beide Charaktere auch

(Anzeige)



2weistein: Mathe Adventure Learning Game

Feature | 09.05.2008



Jason Scott

Interview | 24.04.2008



Lost: Via Domus

Test | 29.04.2008



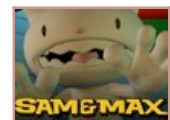
Runaway 2 (NDS)

Test | 29.04.2008



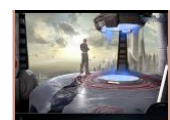
Zak McKracken: between time and space

Feature | 28.04.2008



Sam & Max: Season 2

Feature | 17.04.2008



Perry Rhodan

Test | 07.04.2008

immer wieder Mal aufeinander, einen Co-Op-Modus gibt es allerdings nicht. Als Hilfesystem ist dagegen der Drache „2weistein“ integriert, der dem Spieler als Sidekick zur Verfügung steht. Gerade bei Kindern sei es wichtig, dass sie das Gefühl haben, im Spielfluss nicht allein gelassen zu werden. Der kleine Drache hat daher immer zahlreiche Tipps parat. In der Einführungssequenz übernimmt er außerdem die Rolle des Tutors, der die wichtigsten Schritte des Spiels erklärt. Gleichzeitig haben die Entwickler aber auch Wert darauf gelegt, dass er nicht wie ein Lehrer mit dem erhobenen Zeigefinger agiert.

Alles in Eigenregie

Dafür sorgt zusätzlich auch die professionelle Synchronisierung mit bekannten Stimmen. So wird der Drache beispielsweise von Jan Odle gesprochen, der deutschen Synchronstimme von Will Smith. Die Charaktere sollen so auch für die Kinder schnell sympathisch werden. Interessanterweise macht Brainmonster dabei wirklich alles selbst: Nicht nur Gamedesign und Lokalisierung, auch alle Grafiken und Soundstücke werden in den eigenen Büroräumen erstellt. dmms als Muttergesellschaft fungiert dabei bei Bedarf als Zulieferer.

Gesteuert wird „2weistein“ entweder per Tastatur oder Gamepad. Die Welt selbst ist vollkommen in Echtzeit-3D wobei der Charakter in der Regel per Schulterkamera verfolgt wird. Als Engine kommt Unity 3D zum Einsatz. Gerade bei der Integration von geometrischen Rechenaufgaben sei die 3D-Engine sinnvoll, sind sich die Entwickler bei der Auswahl der Perspektive sicher. Die Hardwareanforderungen sollen moderat sein, damit auch Kinder mit schwächeren Rechnern sich nicht von ihren Mitschülern ärgern lassen müssen.



„Guten Tag, ich verkaufe diese modischen Matheaufgaben!“

„2weistein“ ist dabei allerdings kein reinrassiges Adventure: Neben typischen Puzzle- oder Inventaraufgaben sind durchaus auch Action- oder Geschicklichkeitssequenzen zu lösen. Auch eine Energieanzeige gibt es. Die Actionsequenzen, in denen man z.B. gegen Gnome oder Piratenkrokodile vorgehen muss sind allerdings immer kindgerecht und nehmen selten Überhand. Die Matheaufgaben selbst werden dabei meist in Form von Minispielen integriert. Will man zum Beispiel eine Truhe öffnen, ist diese mit einer Rechenaufgabe verschlossen, die zunächst gelöst werden will. In einer anderen Sequenz muss man wie in „Indiana Jones 3“ über verschiedene Platten über eine Schlucht marschieren, nur dass diese nicht mit Buchstaben sondern mit Ziffern versehen sind. Nur die Zahlen, welche zu einer zuvor gestellten Aufgabe passen, sind sicher begehbar. Wieder andere Lerninhalte sind direkt als Puzzles in die Spielgeschichte integriert – z.B. wenn man einer Bäuerin eine ganz bestimmte Anzahl an Hühnern bringen muss.

Einige Aufgaben sind zudem in einem vorgegebenen Zeitfenster zu lösen. Schafft der Spieler das nicht, wird nicht nur die korrekte Lösung angezeigt, sondern diese auch in den notwendigen Rechenschritten zerlegt. Außerdem sollen die Aufgaben nach dem dritten Fehlversuch leichter werden, um möglichen Spielfrust vorzubeugen. Umgekehrt gibt es beim richtigen Lösen von Aufgaben neben dem Voranschreiten der Story häufig auch eine entsprechende Belohnung, z.B. durch ein Lob von 2weistein.



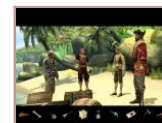
Goin' Downtown
Vorschau | 05.04.2008



eXperience112
Test | 01.04.2008



Timanfaya Video-Special
Feature | 24.03.2008



Treasure Island
Test | 21.03.2008

So Blonde
Test | 19.03.2008

Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros
Test | 16.03.2008

Penumbra: Black Plague
Test | 15.03.2008

Sunrise
Test | 27.02.2008

Zu Besuch bei BrainGame und 3d-io
Feature | 21.02.2008

Inhabited Island Videovorschau
Feature | 02.03.2008



Im Fokus

DosBox-Demo
der Woche



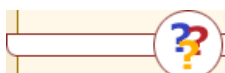
Bud Tucker
(Merit Software)

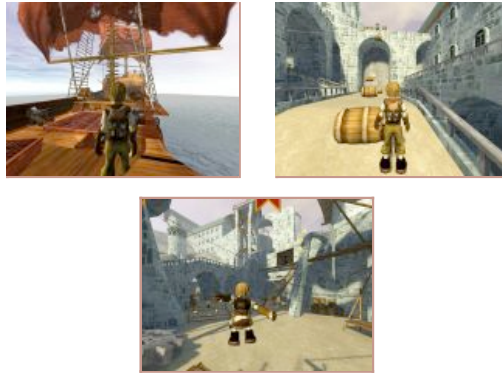
Download (53 MB)
Lösung



Umfrage...

Es findet im Moment keine Umfrage statt.





5000 Aufgabenvarianten für PC, Mac und Wii

Dabei deckt das Spiel die ganze Palette des Mathe-Grundschul-Lehrplans ab: Von Addition und Subtraktion über Zahlenerfassung, komplexen Sachaufgaben und Raumerfahrung bis hin zu Flächen und Körperformen bietet das Spiel ein Set unterschiedlichster Matheaufgaben. Diese werden übrigens jeweils dynamisch generiert, das heißt beim Öffnen einer Truhe erscheint somit jedes Mal eine andere Subtraktionsaufgabe. Insgesamt rund 5000 Aufgaben sollen dem Spiel so einen hohen Wiederspielwert sichern. Die Spielzeit selbst wird mit 15 bis 20 Stunden beziffert.

„2weistein“ befindet sich gerade im letzten Betastadium und soll noch bis zum Sommer für Mac und PC in die Ladenregale kommen. Eine Veröffentlichung für die Wii ist ebenfalls denkbar. Dabei legen die Entwickler wert darauf, dass ihr Spiel auf alle Fälle über den herkömmlichen Vertriebsweg erscheint und im Gamesbereich und nicht etwa bei den Schulbüchern zu finden ist. Noch nicht sicher ist man sich, wie stark man den Pädagogikanspruch und den wissenschaftlichen Hintergrund des Spiels nach außen kommunizieren will. Recht konkret dagegen sind bereits Pläne für einen möglichen zweiten Teil.



Zwei Gehirnmonster: Geschäftsführer Ralph Bojen mit Pressesprecherin Elke Westermeier

Zusammengefasst...

Auch wenn „2weistein“ mit Sicherheit kein reinrassiges Adventure ist, ist es trotzdem schön zu sehen, wenn Entwickler die Potenziale des Genres für sich nutzen. Und auch wenn die Idee, Lerninhalte mit Story zu verknüpfen, spätestens seit den Spielen von Ruske & Pühretmaier („Physikus“) nicht mehr ganz so taufisch ist, ist es auf alle Fälle eine gute Sache, wenn man für die kleinsten Spieler auch mal mit etwas größerem Budget produziert, beginnen doch die meisten derzeitigen Lernspiele erst für Spieler im Alter von 10 Jahren und älter.

Didaktisch könnte hier und da noch etwas mehr gehen. Zum Beispiel wird der korrekte Rechenweg momentan auf einen Schlag als eine große Textseite angezeigt, die auf den ersten Blick etwas schwer zu erfassen ist. Vielleicht wird hier ja bis zur finalen Version noch etwas poliert, damit man die einzelnen Schritte einfacher nachvollziehen kann. Einige der mathematischen Minispiele wirken außerdem etwas aufgesetzt, z.B. wenn jede der zahlreichen Truhen mit

einer Matheaufgabe verschlossen ist, die einfach als Schriftzug eingeblendet wird. Das nimmt einen durchaus etwas aus dem Spielgeschehen. Kindern dürfte das allerdings nicht ganz so wichtig sein, sind sich die Entwickler auf Grund ihrer eigenen Beobachtungen sicher. Andere Matherätsel sind zudem wieder recht gut mit der Geschichte und den Charakteren verwoben. Mathe- oder Lernspielinteressierte können den Titel deshalb durchaus mal im Hinterkopf behalten. Und vielleicht integriert Brainmonster im zweiten Teil ja eine actionfreie Variante, damit auch die reinen Entdecker, Grobmotoriker und Adventurepuristen auf ihre Kosten kommen.

S e b a s t i a n " B a s t i 0 0 7 " G r ü n w a l d

(c) 2000 - 2008 by **Adventure-Treff**
Alle Bilder, Sounds, Dateien und weitere Inhalte dürfen nicht ohne vorherige
Genehmigung benutzt werden. Aber wenn ihr nett fragt, bekommt ihr sie bestimmt!