



Zweistein

Drachen, Piraten, Elfen, Gnome, Zauberer, drei Helden und ein paar Rechenaufgaben sind die Zutaten des neuen Lernabenteuers „Das Geheimnis des roten

Drachens“. Spieler ab 7 Jahren sollen die Stadt Asban und das Land Trillion davor bewahren, vom bösen Magier Godron in eine Ödnis verwandelt zu werden. Um das zu erreichen, müssen die Helden des Adventures verschiedene Aufgaben lösen. Dazu zählen nicht nur Rechenaufgaben, die sich meist in Zauberkisten befinden. Viel mehr gilt es, Gegenstände zu finden, zwielichtige Gestalten mit Schwert und Magie aus dem Weg zu räumen und die Lebensenergie im Auge zu behalten.



Wer die Stadt Asban aus den Fängen des fiesen Magiers befreien will, geht schon mal baden.

Dabei faszinieren die phantasievollen Gestalten des Spiels ebenso wie die zauberhafte Umgebung. Bei der gelungenen Grafik, treten allerdings die Rechenaufgaben, die sich am Lehrplan der 2. bis 4. Klasse orientieren, ein wenig in den Hintergrund. Es gibt einfach zu wenige davon. Gelungen: Der Schwierigkeitsgrad der Rechenübungen passt sich automatisch dem Spieler an. Eine Hilfe gibt es bei falschen Lösungen auch. **FAZIT:** Zweisteins Lernabenteuer ist ein wirklich gelungenes Spiel für jeden Mathe-muffel. Für einen echten Lernerfolg wären allerdings mehr Übungen nötig. **ml**

QUICK INFO

Brainmonster Zweistein
– Das Geheimnis des roten Drachens



Internet | www.zweistein.de

Preis | 39,99 €

Preis/Leistung | gut

89 PUNKTE
 (+) Grafik
 (+) Geschichte
 (-) Anzahl der Übungen

Systemanforderungen: Windows 2000/XP/Vista, Prozessor: 2 GHz, 1 GByte RAM, mind. GeForce 5200, Radeon 7500, ab 7 Jahren