

DRACHENSTARKER LERNSPASS

Das Computerspiel „zweistein: Lernen – Trainieren – Spielen“ von den Brainmonster Studios wurde in Zusammenarbeit mit einem Team des ADHS-Zentrums München entwickelt. Das Besondere an diesem Spiel ist die außergewöhnliche Verbindung von Lernen und Trainieren mit Abenteuer, Spiel und Spaß. Hier wird ein auf lern- sowie entwicklungspsychologischen Erkenntnissen basierendes und spannendes 3D-Abenteuerspiel dazu eingesetzt, Kindern mit Konzentrationsschwierigkeiten, Unruhe, Impulsivität, Hypoaktivität und Rechenschwäche zu helfen. Und so funktioniert zweistein: Die Trainingsversion enthält die ausgezeichnete Spielversion zweistein – Das Geheimnis des roten Drachen“. Die Kids durchlaufen eine Abenteuergeschichte und werden durch den hohen Unterhaltungswert anhaltend motiviert, mathematische Aufgabenstellungen und Konzentrationsübungen zu lösen. Zur Auswahl stehen 18 separate Trainingslevel. Das beiliegende Fachbuch erläutert die theoretischen, konzeptionellen Hintergründe und gibt weiterführende Anregungen

durch separate Trainingseinheiten. Spielspaß pur für die Kids, interessante Informationen für die Eltern!



TRAUMHAFTE PFERDEGESCHICHTEN

Auf dem Reiterhof Lindenhain wird es nie langweilig: Einmal gilt es, Sternentänzer, das Lieblingspferd des Reiterhofs, ausgiebig zu pflegen und auf der Galopprennstrecke zu trainieren – trotz aller Hindernisse. Ein anderes Mal ist alles in Aufruhr, denn Lindenhain steht für die Wahl „Deutschlands bester Pferdehof“ auf dem Prüfstand. Bis zum Ende der Geschichte bleibt es spannend, ob das Gestüt es wirklich auf das Titelbild eines hochwertigen Fachmagazins schafft. Aufregung herrscht, als auf mysteriöse Weise Pferde verschwinden und die Frage im Raum steht, ob die mysteriösen



Geschehnisse mit einer Indianerlegende zusammenhängen. In der Rolle der Hofleiterin Caro gehen die Spielerinnen den spannenden Geschichten auf den Grund. „Sternentänzer: Das geheimnisvolle Pferd“ von Tivola, spielbar auf Nintendo DS mit Touchpen, ist für alle Fans der PS-starken Vierheiner ab acht Jahren geeig-

GAMES-KRISE IN JAPAN

Einer Analyse des Marktforschungsinstituts ERM zufolge, ist der globale Rücklauf der Hard- und Softwarekaufszahlen auch in Japan deutlich zu spüren. Lag primär Zahlen aus den USA und Europa vor, so zeigt die aktuelle Erhebung, dass auch der Inselstaat, der als Weltmarkt des High-Tech gilt, von der globalen Wirtschaftskrise nicht verschont bleibt. Im Marktsegment der Videospiele wurde im ersten Halbjahr 2009 ein Rückgang um 2,1 Prozent verzeichnet. Der Einbruch betrifft sowohl die Verkäufe von Hard-, als auch von Software. Im Zeitraum Januar bis Juni wurden umgerechnet 1,6 Milliarden Euro erwirtschaftet. Die Ausgaben für Spielekonsolen verringerten sich um 1,2 Prozent, die für Software um rund 22 Prozent. Die Ursache für den Einbruch sei neben der Finanzkrise das Fehlen von neuen Titeln. Während es 2008 in diesem Zeitraum gleich 15 neue Spiele mit Millionenaufgabe gab, kommt das bestverkaufte Spiel der ersten sechs Monate in diesem Jahr auf nur noch 650.000 Stück. Zu befürchten ist ein Anhalten des Einbruchs in Japan, der bereits 2008 bei 15 Prozent lag.

AUSGEZEICHNETES SPIELABENTEUER

15 aufregende Stätten der Menschheitsgeschichte gilt es zu entdecken und über 700 Fragen zu den Reisezielen, Geschichte und Geographie zu beantworten: Mit „Versunkene Schätze – Das Abenteuer der Goldsucher“ startete Tessloff im November 2008 erstmals auf neuem Terrain mit einem Konsolenspiel auf dem Nintendo DS – mit Erfolg wie sich in diesem Sommer zeigt. Der Titel mit dem Wissenlabel „Was ist Was“ wurde von der Gesellschaft für Pädagogik und Information e.V. mit dem Siegel ausgezeichnet. Zudem erhielt das spannende Abenteuer als Sieger von insgesamt sieben Nominierten die Media-Medaille. „Mit Nintendo DS ‘Was ist Was – Versunkene Schätze’ hat Tessloff bewiesen, dass wir auch im Bereich der Konsolenspiele kindgerecht und unterhaltsam Wissen vermitteln können und dabei eine pädagogisch und didaktisch wertvolle Form der Wissensvermittlung aus den Augen verlieren. Der Preis ist eine Bestätigung, dass wir den richtigen Weg gehen und multimediale Lernmittel funktionieren“, erklärt Tessloff-Geschäftsführer Thomas Seng. Im September 2009 folgt die Fortsetzung

