

Zweistein

Das Geheimnis des roten Drachens

CDV
www.cdv.de
www.2weistein.de
DVD-ROM, Windows 2000/XP/
Vista, Mac OS X ab 10.3
EAN 4260144972106
40 €
ab 7 Jahren

Im Hafen der mittelalterlichen Stadt Asban beginnt das Abenteuer von Celestine, Bernard und dem Drachen Zweistein. Die Spieler dürfen zunächst wählen, ob sie sich als Prinzessin oder in der Gestalt von Bernard auf den Weg machen, das Land Trillion vor den finsternen Mächten des Magiers Godron zu schützen. In beiden Rollen steht ihnen der kleine grüne Drache bei, der stets vorwitzig erklärt, was zu tun ist.

Im ersten Level gilt es lediglich, den Schlüssel für das Tor zur Stadt zu finden. Dabei lernen die Spieler die Grundlagen: Herumschwebende Äpfel sind

gut für die Lebensenergie, bunte Tränke fördern magische Fähigkeiten und auch von den Piratenmünzen nimmt man am besten so viele wie möglich mit. Jenseits der Stadtmauer helfen die Spieler, entlaufene Hühner zu fangen. Die Hauptaufgabe ist es aber auch hier, Magisches und Nützliches zu sammeln und den Schlüssel für das nächste Tor zu finden. Dahinter begegnet man zum ersten Mal den Ronger-Piraten, zum Glück ziemlich dümmlichen Handlangern von Godron. Ganz und gar gewaltfrei geht es strenggenommen nicht zu, wenn die Spieler – durch eine Lederweste geschützt – zum Lichtschwert greifen, um die Piraten zu bezwingen. Die Kampfhandlung wird jedoch so zurückhaltend dargestellt, dass das Ganze nett gruselig, aber nicht wirklich beängstigend anzuschauen ist.

Um sich nach und nach in immer phantasti-



schere Szenarien vorzukämpfen, lösen die Spieler Konzentrations- und Matheaufgaben. Neben Schätz- und Sachaufgaben geht es um die Grundrechenarten im Zahlenraum bis 1000 sowie ums kleine Einmaleins. Mitunter tauchen Hunderterfelder auf, in denen der Spieler auf das richtige Quadrat springen soll. Für einen nachhaltigen Lerneffekt sind die eingestreuten Aufgaben allerdings viel zu beliebig und das Feedback zu gering.

Das Spiel benötigt eine 3D-Grafikkarte ab Radeon 7500 beziehungsweise GeForce FX 5200.

Überhaupt sollte der Kinderzimmerrechner nicht allzu alt sein; der Hersteller empfiehlt einen Pentium-4-Prozessor mit 2 GHz sowie mindestens 1024 MByte Arbeitsspeicher. Die aufwendige Grafik sieht nicht nur wunderschön aus, sondern lässt sich erfreulicherweise gut an die vorhandene Hardware anpassen. Die Spielfigur kann man wahlweise per Tastatur oder per Gamepad steuern. Zweistein ist kein Mathelernprogramm, sondern ein liebevoll gestaltetes, gelungenes Adventure für Grundschüler. (dwi)

Mein bester Freund

Der Hundetrainer

Emme Deutschland
www.emme-deutschland.de
CD-ROM, Windows 98 bis Vista
EAN 4024103929200
20 €
ab 7 Jahren

In dieser Simulation steht die Ausbildung des Hundes im Vordergrund. So muss zum Reinigen des Zwingers nicht lange der virtuelle Besen geschwungen werden und der Futternapf füllt sich, sobald der Spieler den richtigen Menüpunkt anklickt. Umso intensiver gestaltet sich der Unterricht. Ob „Such“, „Platz“ oder „Gib Laut“ – jede Anweisung sitzt erst nach etlichen Wiederholungen.

Die Spieler beginnen ihre Trainerkarriere mit Oscar, einem jungen Schäferhund. Der Welp muss im Versuch-und-Irrtum-Verfahren lernen, acht Befehle verlässlich auszuführen. Dazu ruft der Spieler ihn in den Bildvordergrund, klickt auf einen

Kommandobutton und beobachtet, ob das Tier das gewünschte Verhalten zeigt. Setzt sich Oscar, anstatt „Platz“ zu machen, muss schnell der Schimpfen-Knopf betätigt werden, andernfalls klickt man möglichst zeitnah auf „Loben“. Sobald Oscar die Grundlektionen verinnerlicht hat, wird er erwachsen.

Nun beginnt das eigentliche Training. Beim Ballfangen muss

der Spieler den Hund im rechten Moment per Leertaste hochspringen lassen. Beim Ködersuchen markiert er die Stelle, an der Oscar schnüffeln soll. Beim Hasenfangen rast eine Kaninchenattrappe hakenschlagend über den Bildschirm und muss vom Spieler mit der Maus verfolgt werden, was sofort schwindelig macht. Alle drei Spiele werden sehr schnell öde, viel mehr Spaß machen der Agility-Parcours sowie das Knochensammeln in einer weitläufigen Höhle. Gespielt wird gegen die Uhr: Ein schneller Erfolg bringt

100 Punkte beziehungsweise einen Lernzuwachs von einem Prozent, langsames Fangen weniger und Misserfolge führen zum Punktabzug. Je besser Oscars Ausbildungsstand ist, desto wahrscheinlicher belegt er im Wettkampf die vorderen Plätze. Mit dem gewonnenen Preisgeld kann der Spieler nicht nur Futter und Zubehör, sondern auch seinen nächsten Welpen kaufen. Sobald die 369 Taler für Dackel Flocky beisammen sind, heißt es dann wieder „Sitz!“ und „Platz!“.

Die Steuerung des Spiels ist in einigen der Übungen undurchsichtig und die Bedienung der Menüs nicht immer selbsterklärend. Mit etwas Hilfe von den Eltern oder älteren Geschwistern können Kids ab sieben aber bald selbstständig mit dem Spiel zurecht kommen. Mehr Abwechslung beim Training und ein paar zusätzliche Schauplätze würden den Reiz der Simulation steigern – die Erziehung der tapsigen Welpen und das anschließende Wettkampftraining dürften kleine Hundefans dennoch eine Weile beschäftigen. (dwi)



Unsicherheit Archivierung
Kollaps Planung
Spamflut Schnelligkeit

Ihr Last-Minute-Platz
ist noch frei:
www.heise-netze.de/tour



E-Mail – aber sicher!

Ohne das Medium E-Mail funktioniert heute kein modernes Unternehmen mehr. Der Postmaster steht deshalb ständig vor neuen Aufgaben: juristische Anforderungen, Spam, Sicherheit, Mobilitätsprobleme und vieles mehr.

Die heise-Netze-Konferenz liefert Ihnen als technischem Administrator oder Entscheider wertvolles Expertenwissen. Ausgewählte Profis sagen Ihnen, was Sie und Ihr Unternehmen heute tun müssen, um E-Mail auch morgen noch sicher und profitabel zu nutzen:

- © **Sicherheit** – Geschäftsgeheimnisse schützen und Spitzel aussperren
- © **Mobilität** – BlackBerry & Co. sicher bedienen
- © **Archivierung** – juristische Anforderungen und praktische Umsetzung

Melden Sie sich zur Konferenz in Ihrer Nähe an und sichern Sie sich jetzt Ihren Platz – per Kupon oder online.

€ 25,- Rabatt für Abonnenten von c't, iX oder Technology Review



Die heise-Netze-Konferenz 2008:
E-Mail – Sicherheit, Mobilität, Archivierung.

Düsseldorf, 18. September
München, 25. September
Hamburg, 1. Oktober

Hier anmelden oder unter: www.heise-netze.de/tour

Ja, ich will mehr Sicherheit bei der E-Mail-Nutzung und nehme an der heise-Netze-Tageskonferenz "E-Mail – Sicherheit, Mobilität, Archivierung" teil (Teilnahmegebühr: EUR 495, – inkl. MwSt., ausführlicher Tagungsunterlagen und Verpflegung, zahlbar gegen Rechnung). Ich komme nach:

Düsseldorf, 18.9. München, 25.9. Hamburg, 1.10.

Name, Vorname _____

Firma _____

Straße, Haus-Nr./Postfach _____

PLZ, Ort _____

Ja, ich bin c't-, iX- oder Technology Review-Abonnent

Einfach anmelden: **Kupon faxen an: 0 62 21 / 14 83 99**,
anrufen 0 62 21/ 14 83 70 oder in einem Umschlag an:
dpunkt.verlag GmbH, Ringstraße 19 b, 69115 Heidelberg

