

TOP-
VOLLVERSION
ACTIVEBANK
AUF CD!

Exklusiv auf dieser Heft-CD:

Homebanking-Spezial

plus **BACKUP-SOFTWARE** Sicherheit für Ihren Mac,
Benchmark-Tools, Vollversion: **KAVATUNES** u.v.m.

ISSN 1860-9988



www.maclife.de

01
2009

€ 5,90

Österreich € 6,70
Schweiz CHF 11,50
Italien € 7,00
Luxemburg € 6,90
Niederlande € 6,90
Dänemark DKK 63,00

MACLIFE

MAC LIFE

Top-Thema Finanzen: Homebanking

Die besten Verfahren, Programme und
kompatiblen Chipkarten-Leser. (S. 44)

Office-Wissen: Serienbriefe

So erzeugen Sie Rundbriefe
mit Word 2008. (S. 116)

Workshop: Mobile.Me

Reizen Sie alle E-Mail-Features
für Mac, iPhone & iPod aus. (S. 94)



DIE
NEUEN

GRAFIK- KARTEN!

Großer Performance-Test! Plus:



Leistungs-
wunder und
Prozessor-
entlastung

BACKUP TOTAL

MACLIFE CD #89

www.maclife.de / heft
Mac Life 01.2009 / CD #89 © 2008-2009 ifkmedia

Homebanking SPEZIAL



- GIROKONTO
- SAMMELÜBERWEISUNGEN
- KOMFORTABLES ONLINE-BANKING



Backup-Software

Mit diesem Software-
paket ist Datenverlust
Geschichte!

Benchmark-Tools

So schnell ist Ihr Mac!



VOLLVERSION

KavaTunes 1.9!

iTunes-Special

iTunes 9 selbst gebastelt.

Nie wieder Datenverluste

11 Backup-Programme im Test

Welche Strategie passt zu Ihnen?

Externe oder Netzwerkfestplatte?

DVD oder Internet? (ab S.54)

Windows
XP und Vista
für den Mac
optimieren
(S. 120)

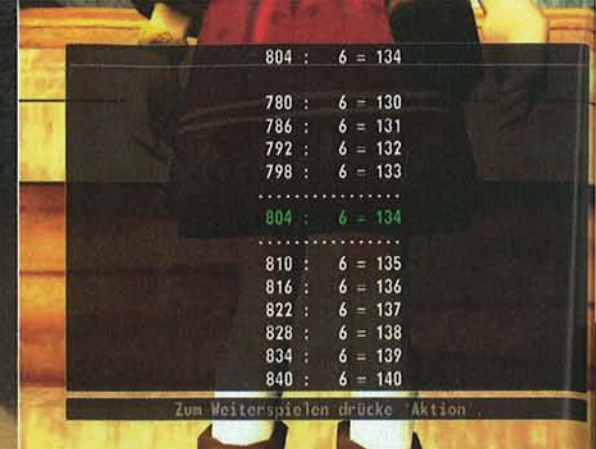
INFO-
Programm
gemäß
§ 14
JuSchG

VOLLVERSION
ACTIVEBANK
X.5.28 *Die Homebanking-
Software für Ihren Mac!*



Beim Angriff auf die Stadt haben wir die Kürbisse überall liegen gelassen. Bitte hilf uns, sie wieder einzusammeln. Sammle die 7 Kürbisse, die hier überall liegen, ein.

Neben dem Lösen von Matheaufgaben, gilt es auch die Spielwelt zu erkunden und zu kämpfen – aber keine Angst: zweistein ist an keiner Stelle brutal oder für Kinderaugen ungeeignet.



Löst man eine der Aufgaben falsch, bekommt man den korrekten Rechenweg aufgezeigt – man lernt somit im Idealfall aus seinen eigenen Fehlern.



zweistein: Das Geheimnis des roten Drachen

Mathe lernen als Abenteuer?

Addieren, Subtrahieren, Dividieren, Multiplizieren: Mit Zahlen zu jonglieren, lernt man in der Grundschule. Manche Kinder haben daran mehr Spaß, andere hingegen weniger. Das „Learning Adventure“ zweistein will die Grundschulmathematik in Form eines spannenden, unterhaltsamen aber vor allem lehrreichen Spiels aufarbeiten. Gelingt es dem Titel, bekennende Mathemuffel in begeisterte Mathegenies zu verwandeln?

„Eines Tages passieren in der friedlichen Stadt Asban merkwürdige Dinge“ – mit diesen Worten findet die Geschichte um den kleinen Drachen zweistein und die beiden Helden Celestine und Bernard ihren Anfang. Schnell wird klar: Ein böser Magier hat die Welt Trillion mit einem Zauber mathematischer Natur belegt, den die beiden jugendlichen Protagonisten mithilfe ihres mathematischen Wissens bannen müssen.

Rätseln, Puzzeln, Kämpfen

Um die Märchenwelt vor dem Zauberer Godron zu retten, muss sich der Spieler wahlweise als Prinzessin Celestine oder dem Nachwuchshelden Bernard durch die Welt von Trillion puzzeln. Kern des Spiels sind hierbei elf verschiedene Formen von Mathematikaufgaben: Mal muss man zum Öffnen von Schatztruhen sein Wissen in den Grundrechenarten anwenden, Sachaufgaben lösen oder geometrische Figuren aus verschiedenen Blickwinkeln erkennen. Kaum eine der Aufgaben wirkt aufgesetzt, insbesondere die Story-relevanten Mathe-rätsel sind spannend. Interessant ist, dass sich der Schwierigkeitsgrad von zweistein automatisch anpasst: Werden die gestellten Aufgaben zu oft falsch gelöst, werden dem Spieler einfachere Aufgaben zugeteilt. Ist man hingegen ein „Matheass“, zieht der Schwierigkeitsgrad an. In der Praxis sollen sich Grundschul Kinder deshalb weder unter- noch überfordert fühlen.

Als Belohnung für gelöste Rätsel winken diverse Zaubertränke und neue Ausrüstungsgegenstände, die den Protagonisten stärker werden lassen. Auch der Sammeltrieb wird bedient: Durch das Einsammeln von Münzen lassen sich diverse Dinge erkaufen, ein anderes Mal gilt es, einen für den Spielverlauf wichtigen Schlüssel oder Ähnliches zu finden. Insgesamt bietet zweistein fünf Welten mit mehreren Schauplätzen, mehr als 200 Quests und tausende dynamisch generierte Matheaufgaben.

Fazit

Die Idee bei einem Lernspiel auf „echte“ Spielelemente zu setzen, ist nicht ganz neu. Trotzdem ist zweistein originell genug, um sich tatsächlich einen Platz im Spielregal zu verdienen und nicht im Bücherschrank zu verstauben. Das Entwicklerteam hat sich bei der Hintergrundgeschichte und Aufmachung geschickt bei all dem bedient, was Kinder interessiert: eine Prise Manga hier, ein wenig Harry Potter dort – abgeschmeckt mit ein bisschen Märchen, klassischen Helden, Bösewichtern, Prinzessinnen und einem lieben Drachen, welcher durchaus als Zwilling von Tabaluga durchgehen könnte.

Dass Kinder das Endprodukt schätzen zu wissen, beweist die Tatsache, dass zweistein einer der Gewinner des Tommi 2008 ist, einem von einer Kinderjury vergebenen Softwarepreis: In der Gunst der

kleinen Juroren liegt das Spiel sogar noch vor einem der Titel der bekannten Die-Sims-Reihe.

Tatsächlich gelingt Brainmonster mit zweistein ein überzeugender Brückenschlag zwischen klassischen Lernspielen und einem Action-Adventure. Der Titel kann zwar keinen LÜK-Kasten oder gar Hausaufgaben ersetzen, aber das will das Spiel auch gar nicht: Vielleicht weckt der spielerische Umgang mit der Welt der Zahlen ja bei dem ein oder anderen Grundschüler eine bisher unentdeckte Liebe zur Mathematik.

Stefan Molz



zweistein

Lernspiel/Action-Adventure OS X

Entwickler Brainmonster Studios
Vertrieb cdv Software

Minimal-System Mac OS X 10.3, G4-, G5- oder Intel-Prozessor, 1024 MB RAM, Grafikkarte mit 64 MB VRAM, 1 GB Festplattenspeicher

- ▲ toller Mix aus Lernen und Spielen
- ▲ putzige Figuren, süße Grafik, gute Sprecher
- ▲ ein Riesenspaß für Grundschul Kinder, ...
- ▼ ... erwachsene Spieler fühlen sich hingegen unterfordert
- ▼ wenig kindgerechter Kopierschutz über die Abfrage der Original-CD bei jedem Spielstart



39,99 Euro
Freigegeben ab 6 Jahren
www.zweistein.de

Wertung: ■■■■■■