

Sophie Anfang: Siebenstein 3 - Rudi fliegt ins All

Als ich erfuhr, dass diese CD-Rom zu testen ist, habe ich mich sehr gefreut. Denn CD-Roms aus der Siebensteinreihe zählen zu meinen Lieblingstestspielen und das nicht nur, weil sie so unverschämt süß sind, sondern weil die enthaltenen Spiele mir immer sehr viel Freude bereiten. Zunächst zur Handlung: Rudi und Koffer haben ja schon viel erlebt. Sie waren im Ozean auf Goldschmucksuche und retteten in der Arktis einen Palast vor dem Einsturz. Doch dieses Mal führt sie ihr Abenteuer noch viel weiter von Siebensteins Laden fort, als sie es eigentlich vorhatten.

Als ein Raumschiff im Schaufenster des Trödelldens notlanden muss, wollen Koffer und Rudi sich, neugierig wie sie sind, nur einmal kurz im Raumschiff umsehen. Dumm nur, dass Rudi aus Versehen den Start-Knopf drückt, und so das Raumschiff wieder ins Weltall katapultiert. Um wieder auf die Erde zurückkehren zu können, müssen Rudi und Koffer viele Aufgaben bewältigen. Auf dem Planeten "Krakonia" zum Beispiel lautet der Auftrag sich "Glibberperlen" zu beschaffen und auf "Gemini" auf einem „Remu“ durch eine Landschaft zu reiten und Wolken einzufangen. Haben Rudi und Koffer schließlich alle Aufgaben bewältigt, können sie sich endlich auf den Weg nach Hause machen.

Doch auch auf dem Heimweg droht Gefahr: ein Meteoritenhagel droht das Raumschiff erneut zu beschädigen. Nur noch diese eine Herausforderung trennt Rudi und Koffer von der Heimkehr auf der Erde. Natürlich wird sie gemeistert und Rudi und Koffer können Siebenstein auf dem blauen Planeten stolz von ihren Abenteuern erzählen. Alle Spiele kann man nach Beenden des Abenteuers immer wieder spielen und wer sehr gut ist, dem gebührt sogar ein Platz auf der Bestenliste im Internet. Das Einzige, was mich an Siebenstein 3 stört ist, dass man lediglich vier Spiele zur Auswahl hat. Ein, zwei mehr hätten noch ein bisschen mehr Abwechslung in das Ganze gebracht. Aber ansonsten kann ich dieses Spiel nur weiterempfehlen.