merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Günther Anfang: Neue Lernadventures

Mit den Klassikern „Physikus“ und „Chemicus“ hat der Verlag Heureka-Klett bei der Entwicklung von Lernadventures Maßstäbe gesetzt, die sowohl in Bezug auf die Grafik als auch bei der Vermittlung von Wissen in unterhaltsamer Form bestechend sind (s. merz 3/2000). Mit „Mathica“ und „Historion“ sind nun zwei weitere Lernadventures erschienen, die vom gleichen Entwicklerteam Ruske & Pühretmaier entworfen wurden. Als Krimi-Lernadventure ist außerdem das Spiel „Brand im Hafen?“ erschienen, bei dem es sowohl darum geht, praktisches Denken zu entwickeln, als auch Wissen aus Biologie, Physik und Wirtschaft kombinatorisch bei der Lösung eines Falls einzusetzen. Alle drei Spiele richten sich sowohl an Jugendliche ab 12 Jahren, als auch an Erwachsene, die Spaß haben, knifflige Aufgaben zu lösen und ganz nebenbei eine ganze Menge lernen wollen.

Mathica
Heureka-Klett.ISBN 3-12-135062-5; 49,90 €, ab 12 Jahre; Systemvoraussetzungen: Multimedia-PC, Pentium III, 500 Mhz, Windows 98/2000/NT/ME/XP, 64 MB RAM, Festplatte mit 150 MB oder Mac, G3, 233 Mhz, System 8.6, 64 MB RAM, Festplatte mit 150 MB

Eine Kleinstadt, in der Kassen mit Teilbarkeitscodes gesichert sind, seltsame Zahlenfolgen, mathematische Phänomene und ein mysteriöses Schloss - all das und noch viel mehr erwartet den Spieler in „Mathica“, einem Lernadventure, mit dem Mathematik zum Abenteuer wird. Der exzentrische Prof. Alfons Numerus hatte sich vor langer Zeit, besessen von der Idee, die Quadratur des Kreises zu lösen, in seinem Schloss verbarrikadiert. Nächtelang rechnete und rechnete er, bis er schließlich, ohne sein Lebenswerk zu vollenden, verstarb. Doch sein ruheloser Geist spukt bis heute, hält Mathica, seine unglückliche Stieftochter, im Schloss fest und zwingt sie, die unlösbare Aufgabe zu Ende zu bringen. Die Bewohner der Kleinstadt quält er mit mathematischen Rätseln und Gemeinheiten. Erst, wenn der Spieler die Formel findet, die dem Geist des Prof. Numerus die Unlösbarkeit der Aufgabe beweist, ist der Bann gebrochen und Mathica wird frei sein. Doch bis dahin gilt es, so manche mathematische Herausforderung zu meistern und nebenbei den nötigen Grips und Mut zu beweisen. Hilfreich sind dabei die Lernteile zu den Bereichen Zahlen, Geometrie, Kombinatorik, Zahlenphänomene, Wahrscheinlichkeiten und Gleichungen mit über 120 Kapiteln. Wie spannend und knifflig Mathematik sein kann, beweisen die zahlreichen Rätsel. Da müssen Codes geknackt werden, an der Tankstelle gilt es, Gallonen in Liter umzurechnen und die Kirchenorgel öffnet eine Geheimtür nur dann, wenn eine Primzahlenmelodie gespielt wird. Die liebevoll gestaltete Atmosphäre einer kleinen Stadt, der mysteriöse Irrgarten, das geheimnisvolle Schloss und die unzähligen Details machen aus Mathica nicht nur ein spannendes, sondern auch ein optisch beeindruckendes Erlebnis.

Historion
Heureka-Klett.ISBN 3-12-135058-7; 49,90 €, ab 12 Jahre; Systemvoraussetzungen: Multimedia-PC, Pentium III, 500 Mhz, Windows 98/2000/NT/ME/XP, 64 MB RAM, Festplatte mit 150 MB oder Mac, G3, 233 Mhz, System 8.6, 64 MB RAM, Festplatte mit 150 MB

Als spannendes Spiel, bei dem man in vergangene Epochen eintauchen und den Alltag längst verschwundener

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Hochkulturen miterleben kann, wurde „Historion“ entwickelt, um Geschichte anders als in der Schule erfahrbar zu machen. Die Ausgangssituation des Spieles ist folgendermaßen umschrieben: In naher Zukunft ist die Weltgeschichte nur noch in digitaler Form in einer riesigen Bibliothek zugänglich, diese wird jedoch durch einen Virus bedroht. Der Spieler reist in Gestalt des Helden per Zeitmaschine zurück in die Vergangenheit, um vier geheimnisvolle, magische Steine zu finden und so den Virus dingfest zu machen. Der Rückweg in die Zukunft ist leider versperrt und so muss der Held sich im antiken Griechenland, zur Zeit Alexanders des Großen und im ausgehenden Mittelalter im Alltag bewähren und so manch gefährliche Situation überstehen. So ganz nebenbei erfährt er dabei Hilfreiches und Wissenswertes aus den Bereichen Gesellschaft, Kunst, Religion, Landeskunde, Militär, Wirtschaft und Persönlichkeiten zu den jeweiligen Epochen und besuchten Orten. Doch auch der Virus ist nicht untätig. Gefährliche Gegner in Form mystischer Gestalten lauern dem Helden auf und müssen geschickt bekämpft werden. Und selbstverständlich ist es auch notwendig, dass der Held sich um rechtzeitigen Energie- und Nahrungsnachschub kümmert. Um die gefährlichen Situationen zu meistern, sind List, Tücke und zündende Ideen gefordert. Erst wenn alle vier magischen Steine gefunden wurden, ist der Virus gebannt und die Geschichte der Menschheit gerettet. Soweit so gut. Das Spiel wäre sicher von der Konzeption ein spannendes Lernadventure, wenn es nicht ständig abstürzen würde. Hier hat der Klett-Verlag ein Spiel auf den Markt gebracht, das noch nicht ganz ausgereift ist und somit viel Verärgerung bei der Spielergemeinschaft erzeugt hat. Zwar hat der Verlag in der Zwischenzeit ein Patch herausgebracht, das die auftretenden Fehler behebt, doch insgesamt hat man bei diesem Spiel das Gefühl, hier wurde schnell noch etwas vor der Buchmesse auf den Markt geworfen, ohne es genügend getestet zu haben. Schade!

Krimi-Lernadventure: Brand im Hafen?
Heureka-Klett.ISBN 3-12-135068-4; 49,-- €, ab 11 Jahre; Systemvoraussetzungen: Multimedia-PC, Pentium III, 500 Mhz, Windows 98/2000/ME/XP, 128 MB RAM, Festplatte mit 250 MB, 3D-fähige Grafikkarte

Besser konzipiert und für den Markt erprobt wurde dafür das Krimi-Lernadventure „Brand im Hafen?“, das bei der Frankfurter Buchmesse auch mit der „GIGA-MAUS 2002", dem Software-Preis der Zeitschrift "Eltern for family" ausgezeichnet wurde. Aufgabe des Spielers ist herauszufinden, wer den Brand im Hafen gelegt hat. Nicht nur Janny, die eigentlich nur mit einem Aushilfsjob ein bisschen Geld dazu verdienen wollte, stellt sich diese Frage. Egal, ob Lore, die alteingesessene Besitzerin des Tatooshops, Goldy, der freundliche, aber eindeutig verrückte Penner - jeder der Hafenbewohner hat seine ganz eigene Meinung zu diesem Vorfall. Und so wird aus der Geschichte unversehens ein vertrackter Kriminalfall. Janny erkundet von ihrem Hausboot aus das weitläufige Hafengelände und stößt auf so manche Unstimmigkeit. Mit Hilfe des Braintools führt sie Gespräche und hat immer den kompletten Überblick: Sie sieht jederzeit, wer ihr welche Informationen gegeben hat - und vielleicht nicht ganz die Wahrheit sagt. Das Braintool zeichnet auf einen Blick den Stand der Ermittlungen auf und bietet wertvolle Hinweise - ein unentbehrliches und einzigartiges Mind-Map als Hilfsmittel!
Doch nicht nur psychologisches Gespür und Kombinationsgabe, auch Wissen aus ganz unterschiedlichen Gebieten ist gefordert. Um zu beweisen, dass es sich bei der Ware im verlassenen Bunker um Schmuggelgut handelt, braucht es Informationen über die Zusammensetzung des ASIN-Codes und ein bisschen Kopfrechenarbeit. Morsezeichen können in einer gefährlichen Situation extrem hilfreich sein, und den geheimen Code zum Boxkampf entschlüsselt nur derjenige, der sich in englischer Landeskunde auskennt. Gut, dass im Hafengelände

einige Hilfsmittel zu finden sind und dass den Bewohnern mit der richtigen Gesprächsführung doch so manches Wissen zu entlocken ist - wertvolle Hinweise, die Janny bei der Auflösung dieser verzwickten Geschichte helfen.Das Spiel ist spannend in Szene gesetzt und grafisch gut aufbereitet. Die Lösung der Aufgaben, denen man sich gegenübersieht, wird durch das Sammeln von Informationen, Gesprächen und genauen Recherchen erleichtert. Das knifflige Abenteuer, das neben Unterhaltung auch so manchen Lehrinhalt vermittelt, ist somit durchaus überzeugend.