



- **Vertrieb:** Koch Media
- **System:** PC
- **Preis:** ca. 30 €

- **Wertung:**  
actionreiches Abenteuer-  
spiel mit durchdachten  
Rätseln
- **USK:**  
freigegeben ab 12 Jahren
- **Pädagogische Wertung:**  
ab 14 Jahren

## ■ Lost Horizon

Die Handlung dieses klassischen Abenteuerspiels spielt im Jahre 1936. Der britische Ex-Soldat Fenton Paddock wurde unehrenhaft aus dem Dienst entlassen und verdient sich seither seinen Unterhalt als Pilot und Gelegenheits-schmuggler. Sein Freund Richard verschwindet auf der Suche nach dem sagenumwobenen untergegangenen Königreich Shambala, woraufhin er sich mit seiner sympathischen Mitarbeiterin Kim auf eine abenteuerliche Reise begibt. Diese führt ihn an grafisch ansprechend gestaltete Schauplätze rund um den Globus, wobei ihm seine Gegenspieler stets dicht auf den Fersen sind.

„Das erinnert mich total an Indiana Jones!“ – dieses Zitat eines Spieltesters beschreibt die deutlichen inhaltlichen Anleihen aus bekannter Abenteuerfilmreihe, die das Spiel kennzeichnen. In filmischen Zwischensequenzen mit orchestraler Musikuntermalung wird die abwechslungsreiche Geschichte actionhaltig vorangetrieben und dieser Eindruck zusätzlich untermauert. Seien es rasante Verfolgungsfahrten, riskante Flugzeugmanöver oder sogar

die Manipulation der olympischen Spiele in Berlin – vielerorts scheint sich die Hauptfigur in gefährlichen und zeitkritischen Situationen zu befinden. Die eigentlichen Spielhandlungen gestalten sich dabei genretypisch und bestehen aus Dialogen und Kombinationsrätseln, die viel Geduld, Ruhe und Frustrationstoleranz erfordern. In detektivischer Manier gilt es Gesprächspartnern wertvolle Informationen zu entlocken. Den Hinweisen folgend müssen die verschiedenen Schauplätze gewissenhaft untersucht werden, um benutzbare Gegenstände zu finden und diese an geeigneten Stellen mit der Spielumgebung oder dem Gepäck zu kombinieren. Die Rätsel sind dabei ineinander verzahnt und wurden von den Spielern als logisch und durchdacht beschrieben. Die hier dargestellten Charakterzeichnungen folgen dabei dem stereotypen Rollenbild eines Abenteurerduos, entsprechend den bekannten Vorlagen. Durch die unterhaltsam und actionreich dargebotene Geschichte konnte das Spiel auch Tester begeistern, die Knobelaufgaben ansonsten als wenig reizvoll empfanden.



- **Vertrieb:**  
Mildenberger Verlag
- **System:** Internet-Browser
- **Preis:** Übungsheft 5,40 €  
mit Freischaltcode

- **Wertung:**  
an das Übungsheft  
gekoppelte Rechen- und  
mathematikorientierte  
Spiel- und Lernumgebung
- **USK:**  
keine Kennzeichnung,  
da Online-Lernportal
- **Pädagogische Wertung:**  
ab 6 Jahren

## ■ Mathetiger – Portal

Analog zu den Übungsheften bietet der Verlag ein kostenloses Online-Portal für Mathematikfans der Grundschuljahrgänge 1 bis 4 an. Der sympathische Mathetiger führt die Kinder von Beginn an mittels Texterklärungen, die parallel immer auch betont ruhig und verständlich gesprochen werden, in die 2 Spiel- und Lernumgebungen ein. Ein Teil umfasst dabei Übungen für den im Schulheft befindlichen Rechenmeister, der andere Teil beinhaltet spielerische Übungen. In jeder Lerneinheit gibt es mehrere unterschiedliche Übungsstationen mit motivierenden Bezeichnungen wie Monstermenü oder Grashüpfer. Die Mädchen und Jungen konnten sich jederzeit in der bildorientierten Lernumgebung zurechtfinden und durch einen Klick auf den immer präsenten Tigerkopf Hilfestellungen erhalten. Das richtige Lösen der Aufgaben selbst ist meist mit einer witzigen animierten Darstellung gekoppelt, die den Rechenerfolg positiv verstärkt, das Rechnen festigt und den Kindern vor allem Spaß bereitet wie beispielsweise eine Vogelmutter, die Würmer an die Jungvögel im Nest, das die Rechenaufgaben beherbergt, verteilt. Die 4 Grundrechenarten werden den Kindern dabei vielseitig und ansprechend präsentiert. Im spielerischen Teil des Portals geht es darum, dem Tiger durch

geschickt kombinierte Bewegungskommandos den Weg zum Thron zu ermöglichen. Zu Beginn funktioniert dies mit einfachen Richtungskommandos. Im weiteren Verlauf müssen diese dann beispielsweise mit dem Entfernen oder Umgehen von Hindernissen kombiniert werden. Weiterhin können geleistete Rechenmeisterergebnisse in Form einer motivierenden Urkunde ausgedruckt werden. Die grafische Darstellung in Form von Cliparts sprach die Testergruppe wenig an, hinderte jedoch niemanden am spaßbetonten Rechnen und Knobeln. Bei Problemen mit Aufgaben können die Kinder, die weniger selbstständig arbeiten und noch Defizite haben, keine Direkthilfe der auf Üben und Festigen ausgelegten Programmumgebung nutzen. Für schwächere Rechner war dies teilweise von Nachteil. Es war allerdings jederzeit möglich, die Aufgaben zu beenden und einen anderen Übungsbereich zu wählen.

Für Eltern ist wichtig zu wissen, dass das Angebot nur mit dem Kauf eines Übungsheftes und dem dazugehörigen Freischaltcode genutzt werden kann. Bei der Anmeldung sollten Eltern Unterstützung anbieten, da 3 unterschiedliche Zugänge (Schüler, Lehrer und Eltern) angelegt werden können.