

# Absolut gewaltfrei, spannend und lehrreich

DAS NEUE GENRE „LERNADVENTURE“

**(hei).** Die Welt der PC-Spiele lässt sich in zahlreiche Genres einteilen. Strategie, Jump 'n 'Run oder Adventures sind einige Game-Kategorien, die allen Spielern ein Begriff sind. Jedes Spielgenre besitzt grundlegend unterschiedliche Spielmechanismen und hat seine eigenen Fans. Das populäre Adventure-Game zieht den Spieler mit immer cineastischer wirkenden Welten in seinen Bann. Klang, Sprache und anspruchsvolle optische Effekte machen das Adventure von heute zum Spielfilm, dessen Handlungsverlauf durch die Intelligenz und Geschicklichkeit des Spielers vor dem PC bestimmt wird.



Ernst Klett Verlag

Herbert Richert,  
Geschäftsführer des  
Softwareverlags  
HEUREKA-Klett

Ein Held ist bei jedem Adventure mit von der Partie: Der Spieler wird auf seiner Mission mit mehr oder weniger schwierigen Rätseln und Aufgaben konfrontiert. Erst deren Lösung macht den weiteren Weg frei. Mit dem Erreichen des nächsten Levels ist nicht nur der virtuelle Held besser ausgestattet, auch der Spieler wird erfahrener und beginnt Stück für Stück die Zusammenhänge jener Welt zu verstehen, durch die er sein elektronisches Pendant bewegt. Nach Lösung aller Rätsel ist das Adventure „geknackt“ – der Spieler hat die Welt gerettet, den bösen Wissenschaftler unschädlich gemacht oder die Prinzessin befreit.

## Das Lernadventure – eine Weiterentwicklung

Dass sich hochwertige Adventures nicht nur vollkommen gewaltfrei, sondern auch mit hohem didaktischen Anspruch produzieren lassen, hat HEUREKA-Klett mit „Opera Fatal“ und „Physikus“ bereits bewiesen. Die Stuttgarter Lernsoftware-Spezialisten zeigten, dass Spannung und Dramatik allein von der Konzeption und Inszenierung eines Adventures abhängen – und nicht vom Vergießen virtuellen Blutes. Wichtigstes Unterscheidungskriterium ist jedoch die inhaltliche Qualität von „Opera Fatal“ und „Physikus“, denn beide Titel sind deutlich mehr als „nur“ Unterhaltungs-Spiele: Spannung, Unterhaltung und Interaktion wurden mit den Prinzipien des Lernspiels und des entdeckenden Lernens verbunden. Das Ergebnis ist ein neues Genre: Das Lernadventure.

## Faszinierende Welten



Eine junge Wissenschaftlerin wird in „Bioscopia“, einer schon längst verlassenen Forschungsstation, eingeschlossen.

Lernen wird zum Abenteuer – und in der Tat ist es noch nie so spannend gewesen, durch die Welt der Wissenschaft zu streifen. HEUREKA-Klett stellt daher im September zwei neue Lernadventures vor: „Bioscopia“ und „Chemicus“ setzen sich – nomen est omen – mit den Geheimnissen der Biologie und der Chemie auseinander. Wie schon bei „Physikus“ ist der optische Eindruck überwältigend: Atemberaubende 3-D-Welten mit dem leicht morbiden Charme des Vergänglichlichen ziehen den Betrachter sofort in ihren Bann. Die sehr aufwändige Produktion der Szenarien hat sich gelohnt. Mit viel Liebe zum Detail und beeindruckender gestalterischer Kompetenz wurde eine Welt zwischen Fantasie und Realität erschaffen, deren ästhetisch-mystische Komposition allein schon ausreicht, um die Neugier der Spieler nachhaltig zu wecken. In Kombination mit der eigens komponierten musikalischen Untermalung und den dramaturgisch wirkungsvoll eingesetzten Geräuschen wird eine spannungsgeladene Grundstimmung erzeugt, die Spieler jeder Altersklasse sofort in ihren Bann zieht.



„Chemicus“ führt den Spieler auf der Suche nach einem verschollenen Freund zunächst in dessen dunklen Keller, der sich als gigantische Stadt erweist.

„Der unverwechselbare Stil ist das Kennzeichen unserer Lernadventures,“ verrät Sonja Schwenger, Produktmanagerin bei HEUREKA-Klett. „Um diese atmosphärische Dichte zu erreichen, genügt es nicht, großartige 3-D-Ansichten zu erzeugen. Erst durch nachträgliche Handbearbeitung von Objekten, Texturen oder auch durch gezielte Lichteffekte wird den Szenerien Leben eingehaucht.“ Das erfolgreiche Lern-Konzept von „Physikus“ wird natürlich auch bei den beiden neuen Titeln fortgeführt. Konkret bedeutet dies, dass die Spieler mit den geschickt eingeflochtenen, naturwissenschaftlichen Aufgaben nicht allein gelassen werden, sondern jederzeit auf die inhaltlich und optisch perfekt integrierten Lerninhalte zugreifen können. Edith Breiling, Marketingleiterin bei HEUREKA-Klett sieht hier die besondere Stärke der drei Titel: „Es ist uns gelungen, eine didaktisch sehr anspruchsvolle Aufgabe, nämlich die Vermittlung der Grundlagen von Physik, Biologie und Chemie mithilfe eines spannenden, spielerischen Konzepts zu lösen. Genau hier liegt eine der Ursachen für den Erfolg: Der Spieler braucht endlich kein schlechtes Gewissen mehr zu bekommen, wenn er vor dem Computer ‚nur‘ Spaß gehabt hat – er lernt während des Spielens.“

Das Interesse an derart kurzweiliger Wissensvermittlung ist so groß, dass bei HEUREKA-Klett bereits an neuen Lernadventures für weitere

Themen gearbeitet wird. „Mit den Lernadventures haben wir, so HEUREKA-Klett-Geschäftsführer Herbert Richert, „ein neues Segment geschaffen, das die Spieler uneingeschränkt begeistert. An die Entwicklung stellen wir einen qualitativ hohen Anspruch, was soviel heißt wie: Noch mehr Spaß und Spannung bei optimiertem Lernfortschritt.“

### Ansprechpartner

#### Herbert Richert

HEUREKA-Klett Softwareverlag  
Geschäftsführer  
Rotebühlstraße 77  
70178 Stuttgart  
Telefon: 07 11-66 72-15 16  
Fax: 07 11-66 72-20 25  
Mail: h.richert@klett-mail.de