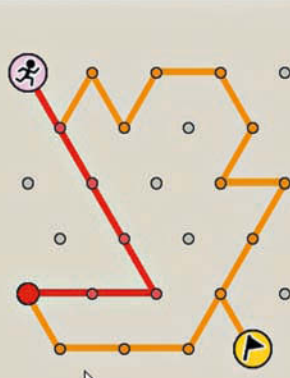


Finden Sie den kürzesten Weg von  nach .

Gehirnjoggen: Wir klicken uns auf dem kürzesten Weg und möglichst schnell durch ein Labyrinth.



Gehirnttraining: Im Online-Modus prägen wir uns Symbole ein, um sie hinterher wieder aufzudecken.

Der doppelte Doktor

Mit seinem Gehirnttraining für das Nintendo DS feierte der Forscher Ryuta Kawashima ungeahnte Erfolge. Nun gibt es zwei grundverschiedene PC-Versionen.

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Gehirnjoggen
mit Dr. Kawashima
► Quicklink: 6344
Gehirnttraining
mit Dr. Kawashima
► Quicklink: 6345

Ryuta Kawashima ist ein komischer Kauz. Mit seinem Gehirntrainings-Buch **Train your Brain** und dem Spiele-Ableger **Gehirnjoggen mit Dr. Kawashima** für das Nintendo DS verdiente der japanische Forscher rund 11 Millionen Dollar. Doch anstatt einen geruhsamen Lebensabend zu verbringen, investierte er die Tantiemen in seine Arbeit. Dass deshalb ein Familienzist entflammte, kratzte den Vollblut-Wissenschaftler wenig. »Meine Verwand-

ten regen sich auf«, wird er zitiert. »Aber wenn sie Geld wollen, sollen sie es selbst verdienen.«

Nicht nur Kawashimas Sippe wollte ein Stück vom Kuchen abbekommen, sondern auch zahllose Entwickler. Der Erfolg von **Gehirnjoggen** rief Nachahmer auf den Plan, bald gab's mehr Gehirntrainings-Spiele als Nervenzellen im Hypothalamus. Auch die Kawashima-Lizenz wurde mehrfach vergeben, für den PC sind inzwischen zwei Ableger erschienen.

nicht als mit dem DS-Plastikstift. So müssen Sie länger üben, um gute Alterswerte zu erzielen.

Trainieren

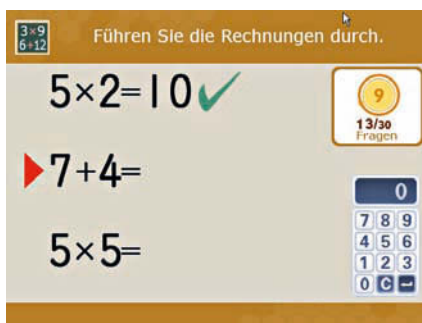
Gehirnttraining mit Dr. Kawashima stammt von Chimera, den Entwicklern des Echtzeit-Titels **Windchaser**. Die legen Wert auf eine edle Präsentation: Die Auflösung lässt sich anpassen, im Hauptmenü begrüßt Sie ein 3D-Doktor. Denkspiele gibt's insgesamt 30, bei einer Aufgabe lässt sich das Spiel allerdings betrügen. So sollen Sie laut bis zu einer bestimmten Ziffer zählen und dann über eine Schaltfläche bestätigen. Weil Ihnen das Spiel dabei nicht per Mikrofon »zuhört«, können Sie die Übung aber auch ohne Zählen absolvieren, indem Sie einfach nach einigen Sekunden klicken.

Aus Ihren Leistungen errechnet **Gehirnttraining** Diagramme, die weniger anschaulich sind als das »geistige Alter« von **Gehirnjoggen**. Die Maussteuerung funktioniert dafür besser, statt einem geübten Klickfinger brauchen Sie Köpfchen. Als Dreingaben gibt's Sudoku-Rästel (die Sie aber auch

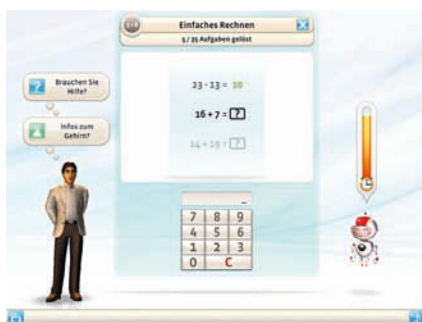
gratis im Internet bekommen) und das simple Blasen-Wegklick-Spielchen **Brainstorm**. Hinzu kommt ein netter Online-Modus, in dem Sie mit anderen Gehirnatleten um die Wette knobeln.

Fazit

Ob die Übungen das Denkvermögen steigern, ist umstritten. Kritiker behaupten, man lerne lediglich die einzelnen Minispiele auswendig. Doch das kann Spaß machen: Wer gerne schlichte Knobeleien löst, ist stets motiviert, sein Ergebnis zu verbessern. Allerdings sollten Sie vorzugsweise zu **Gehirnttraining** greifen, weil man der Bedienung und der Präsentation anmerkt, dass der Titel für den PC entwickelt wurde. Das spartanische **Gehirnjoggen** hat zwar mehr Denkaufgaben, hinkt aber in allen anderen Disziplinen hinterher. Weil beide Programme als reine Minispiel-Sammlungen außerhalb unserer Testkriterien laufen, vergeben wir keine Wertung, sondern Schulnoten. Schließlich sollen Sie hier etwas lernen – auch wenn der Lehrer ein komischer Kauz ist. **GR**



Kopfrechen-Aufgaben (hier in **Gehirnjoggen**) ...



... dürfen auch in **Gehirnttraining** nicht fehlen.

Joggen

Gehirnjoggen mit Dr. Kawashima von Atari entpuppt sich als Umsetzung der Nintendo-DS-Version. Das erkennt man sofort an der krümeligen Comicgrafik, die nur in der Auflösung 640x480 läuft. Das Spielprinzip bleibt ebenfalls gleich: Um Ihr »geistiges Alter« zu ermitteln, lösen Sie unter Zeitdruck simple Merk- und Logikspielchen. Davon gibt's 36, die aber teils auf den DS-Touchscreen ausgelegt sind. Zum Beispiel sollen Sie sich durch ein Labyrinth klicken, was mit Mausclicks weniger intuitiv und präzise funktion-

GEHIRNTRAINING

HERSTELLER Chimera / BBG / Deep Silver
USK ab 0 Jahren
PREIS 20 Euro
MINIMUM 1,4 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4, Radeon 9000



NOTE

2,5

FAZIT Ordentliche PC-Knobelei.

GEHIRNJOGGEN

HERSTELLER Namco Bandai / Atari
USK ab 0 Jahren
PREIS 20 Euro
MINIMUM 1,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4, Radeon 9000



NOTE

4,0

FAZIT Simpler Nintendo-DS-Abklatsch.