



... ► Beurteilungen ► Rennspiele ► X-Moto

Suche...



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Genre
Rennspiele

USK
nicht USK geprüft (2)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb

Erscheinungsjahr

Systeme

System im Test

Homepage des Spiels

Kurzbewertung

Nicolas Adenis-Lamarre

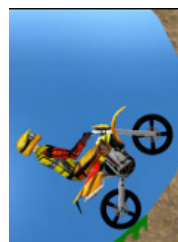
2005.05

PC, Mac, Playstation Portable

PC

[Link](#)

Herausfordernde aber irrwitzige 2D-Geschicklichkeits-Motocross-Rennen



Spielbeschreibung:

"X-Moto" ist ein Motocross-Spiel, das sehr viele unterschiedliche Level bietet. Darunter sind kurze oder lange, leichte aber auch schwierige Strecken. Ziel ist es stets, vom Start zum Zielpunkt zu gelangen. Die Länge reicht dabei von weniger als einer Minute bis hin zu über zehn Minuten. Bei vielen Strecken gibt es zwischendrin noch Gegenstände, die alle eingesammelt werden müssen – meist Erdbeeren oder Fahrräder. Allerdings ist die Reihenfolge im Gegensatz zu anderen Rennspielen nicht wichtig. Wie viele dieser Objekte noch abzufahren sind, zeigt eine Zahl in der linken oberen Ecke des Bildschirms. So kann bei einigen Strecken das Ziel auch direkt neben dem Start sein, trotzdem müssen zuerst die Erdbeeren eingesammelt werden, bevor das Level beendet werden kann. Wichtig ist zudem, dass der Fahrer mit seinem Kopf nichts berühren darf. Dies ist besonders schwierig in Höhlen, in denen die Decke auch mal zu niedrig ist, um einfach durchzufahren. Es gibt noch weitere Hindernisse, die geschickt umfahren oder übersprungen werden wollen. Hat man trotzdem etwas berührt, muss man in den meisten Fällen von vorne beginnen. Einige Level bieten jedoch Zwischenspeicher-Punkte an, zu denen man zurückkehrt, sodass man nicht ganz von vorne anfangen muss. Erweist sich eine Strecke

darf. Dies ist besonders schwierig in Höhlen, in denen die Decke auch mal zu niedrig ist, um einfach durchzufahren. Es gibt noch weitere Hindernisse, die geschickt umfahren oder übersprungen werden wollen. Hat man trotzdem etwas berührt, muss man in den meisten Fällen von vorne beginnen. Einige Level bieten jedoch Zwischenspeicher-Punkte an, zu denen man zurückkehrt, sodass man nicht ganz von vorne anfangen muss. Erweist sich eine Strecke



Gruppenleiter
Harald Walz
Zahnrad Brauweiler



als zu schwierig oder langweilig, kann diese einfach übersprungen werden.

Pädagogische Beurteilung:

Schnell erlernte Handhabung

Das Spiel wird entweder über die Tastatur oder über Joystick/Gamepad gesteuert. Dabei ist die Steuerung über Tastatur schnell erlernbar und problemlos möglich, da es nur wenig relevante Tasten gibt (Pfeil hoch für Gas geben, runter für Bremsen, Kippen lässt sich das Gefährt mit den Pfeiltasten links und rechts, komplett gedreht wird es mit der Leertaste). Einen Level-Neustart bekommt man über die Enter-Taste und mit Bild hoch bzw. runter kann man aus weiteren Strecken wählen.

Die Steuerung ist damit durchaus intuitiv, allerdings neigen einige Spieler dazu, die Pfeiltasten mit beiden Händen zu bedienen, so dass die Leertaste nicht rechtzeitig gedrückt werden kann. Dies kann man durchaus nutzen, um Kindern erste Schritte in Richtung 10-Finger-Tipp-System zu zeigen

Anpassbare Grafik

Die comichafte Grafik gefiel den meisten Testern gut. Nur wer fotorealistische Grafiken von Strategiespielen oder aktuellen Rennspielen gewohnt ist, bemängelte diese aber spielte "X-Moto" trotzdem. Für ältere Computer oder aus Gründen der Übersichtlichkeit kann die Grafik so weit reduziert werden, dass nur noch ein Strichmännchen in einfacher, schnörkelloser Umgebung zu sehen ist.

Einige wenige Strecken, wie zum Beispiel „Pyramid Quest“, sind etwas makaber gestaltet. So begegnet der Spieler an einigen Stellen Zombies, an anderen scheint es, als würden Blutropfen an der Decke hängen. Durch die Comic-Grafik sieht dies allerdings wie rote Marmelade aus und auch die Zombies sind alles andere als gruselig. Sollte man sich an solchen Details trotzdem stören, kann in den Einstellungen ein Haken gesetzt werden bei „Ich bin ein Kind“. Dadurch werden solche oder ähnliche Level nicht angezeigt, sofern der Entwickler des entsprechenden Levels dieses als nicht kindgerecht markiert hat. Andernfalls kann auch einfach die Grafik reduziert werden.

Passender Sound

Das Spiel bietet einige kurze instrumentale Musikstücke, die jede Strecke untermalen. Je nach Level ist die Musik eher flott, entspannt oder etwas düster. Ab und an ändert sich die Musik auch innerhalb des Levels, je nachdem durch welches Gebiet der Fahrer gerade gesteuert wird. Dies gefiel den Testern sehr gut, da so immer die richtige Stimmung vermittelt wird.

Editor

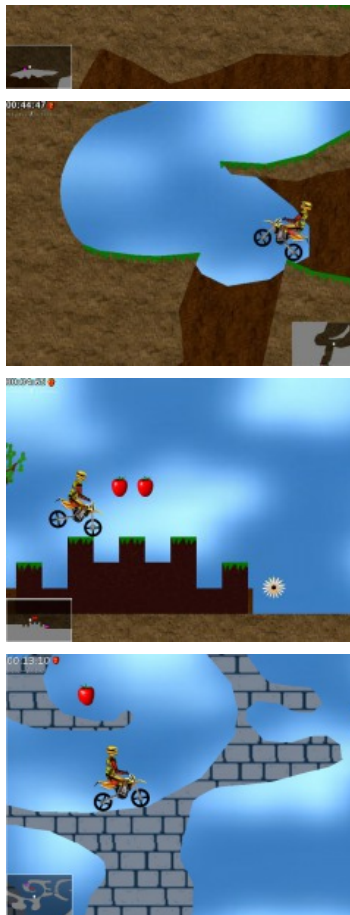
Es gibt eine Möglichkeit, eigene Strecken für das Rennspiel zu bauen. Dafür benötigt man für das freie Grafikprogramm Inkscape das plattformübergreifende Plug-In Inksmoto, welches man über die "X-Moto"-Homepage beziehen kann. Der Installer für Windows installiert automatisch Inkscape mit - allerdings in einer veralteten Version von 2009. Es empfiehlt sich daher Inkscape in diesem Falle nach dem Erstellen des Levels wieder zu deinstallieren. [Hier geht es zum englischsprachigen Tutorial.](#)

Beliebte Level

Einige der beliebtesten Strecken sind „Half Pipe“, „Plain Planks“ und „Green Hill Zone“ Act 1 bis 3. Bei „Half Pipe“ müssen in einer Halfpipe viele Salti gemacht werden, während man in „Plain Planks“ über Gebilde fährt, die aus losen Holzbrettern bestehen. Diese fallen natürlich in sich zusammen, wenn das Motorrad darüber fährt. Die „Green Hill Zone“-Reihe bietet dem Spieler leichte Loopings, weite Sprünge und Zonen, in denen die Schwerkraft umgekehrt wird. Die ansprechend gestaltete Umgebung und die lässige Hintergrundmusik sind hierbei an die "Sonic"-Reihe angelehnt.

Fazit:

"X-Moto" ist mit seinen abwechslungsreichen Levels, die einfach mal zwischendurch gespielt werden können und zu denen immer wieder neue hinzugefügt werden, sowie der ansprechenden grafischen Gestaltung das unangefochtene Lieblingsspiel der Mädchen und Jungen unserer OGS. Aufgrund der Systemanforderungen eignet es sich auch für Computer die zehn Jahre oder älter sind.





Spielertester
Die kleinen ASse
Köln

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)