



... ► Beurteilungen ► Rennspiele ► Mario Kart - Double Dash

Suche...

Mario Kart - Double Dash



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

Genre
Rennspiele

USK
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb
Erscheinungsjahr
Systeme
System im Test
Kurzbewertung

Nintendo
2003.11
GameCube
GameCube
bewährtes Rennspiel mit neuen
Optionen



Der Vorgänger „Mario Kart“ zählt bei Konsolenspielern zu den Kulttiteln in der Geschichte der Rennspiele. Das Spielprinzip ist bei „Double Dash“ unverändert geblieben. In bunten, freundlichen Comicszenarien wählt man sich aus übersichtlichen Menüs Fahrer und Fahrzeug aus, um in den folgenden Rennen den Besten zu ermitteln. Es kommt dabei nicht nur auf fahrerisches Geschick an, sondern auch auf möglichst klugen Einsatz der verschiedenen



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

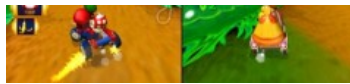
Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Hilfsmittel: Bananen bringen die Konkurrenten ins Schleudern, Blitze verkleinern sie und Turbopilze bringen dem Spieler Tempogewinn. Das Neue an diesem Spiel ist die Option, nicht mehr alleine im Fahrzeug unterwegs zu sein, sondern eine zweite Spielfigur mit im Wagen zu haben. Diese kann vom Computer oder von einem Mitspieler gesteuert werden. Daraus erwächst eine Vielzahl zusätzlicher spieltaktischer Möglichkeiten.

Neben dem normalen Rennmodus „Grand Prix“, der in drei Leistungsklassen und fünf Szenarien eingeteilt ist, gibt es auch die Möglichkeit im direkten Duell gegeneinander anzutreten. In der dritten Spielvariante kann man sich während der Autofahrt wahlweise gegenseitig Ballons entwenden, ein bestimmtes Symbol in Sicherheit bringen oder den Gegner möglichst oft mit kleinen Bomben aus der Bahn werfen.

Das Rennspiel begeistert generationsübergreifend alte und junge Spieler und Spielerinnen ab 6 Jahren. Die witzige Gestaltung, die lustigen Spielfiguren (allesamt aus bekannten Nintendospielen entnommen) und die einfache Handhabung machen dieses Spiel zu einem unterhaltsamen Familienerlebnis. Die Einsatzoption des Beifahrers birgt den besonderen Reiz der Kombination unterschiedlicher Fähigkeiten, die besonders im Vergleich mit anderen Teams eine hohe Spielmotivation zu Tage fördert. Dies wird noch zusätzlich durch die Möglichkeit des Netzwerkspiels gesteigert, in dem entweder über Internet mit weltweit verstreuten Konkurrenten gespielt wird oder mit zwei vernetzten GameCubes auf zwei Bildschirmen bis zu 8 Mitspieler im Vergleich gegeneinander antreten können.



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)