Alarm für Cobra 11 - Crash Time

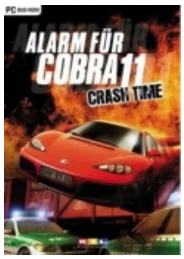


Genre
Rennspiele

USK
ab 12 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb	RTL Playtainment
Erscheinungsjahr	2008.05
Systeme	PC, Xbox 360
System im Test	PC
Kurzbewertung	Action-Spiel für Fans der Serie



Spielbeschreibung:
"Ihr Revier ist die Autobahn. Ihr Tempo ist mörderisch. Ihre Gegner: Autoschieber, Mörder und Erpresser. Einsatz rund um die Uhr für die Männer von Cobra 11. Unsere Sicherheit ist ihr Job!" Nein, keine Angst, Sie befinden sich immer noch bei ihren Freunden und Helfern, den deutschen Polizeibeamten. So lautet die Ankündigung der Fernsehserie "Alarm für Cobra 11", einer deutschen Actionserie des Fernsehsenders RTL. Das gleichnamige Computerspiel ist ein Teil, der Verwertungskette und die Umsetzung der Fernsehserie als Computerspiel.



Wie sollte es anders sein? Im Spiel hat man die Aufgabe, als Polizeiduo Semir und Chris Verbrecher zu jagen. Dabei ermittelt man unter anderem auch verdeckt oder hat wilde Verfolgungsjagden zu bewältigen, die sich nicht nur auf der Straße, sondern auch auf Feldwegen, U-Bahn-Schächten oder Flugplätzen abspielen können. Man kann sich während des Spiels nur im Auto fortbewegen und muss dabei in der Regel in einer bestimmten Zeit einen bestimmten Ort erreichen. Keine Frage, dass dabei auch viel kaputt gehen darf, anzuschauen auch in Zeitlupe.



Das Spiel "Alarm für Cobra 11 – Crash Time" ist eigentlich ein

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

"Arcade-Rennspiel", was bedeutet, dass es eine einfache und intuitive Steuerung mit zeitbasierten Missionen verbindet, ohne dass dabei eine Handlung oder komplexe Spielabläufe im Vordergrund stehen. Zwar besitzt das Spiel mehrere aufeinander folgende, in sich geschlossene Kriminalfälle, diese sind jedoch vom Ablauf her oft gleich und die, spartanischen Zwischensequenzen (lediglich ein Standbild und Text mit Ton) die die Story vorantreiben sind, so beispielsweise Spieletester Daniel (17): "genauso belanglos, wie störend, da sie viel Tempo aus dem Spiel nehmen."
Der Spieler übernimmt in den ersten Missionen einen neuen Ermittler, der zum Cobra 11-Team stößt. Später steuert der Spieler die beiden Hauptpersonen aus der Serie selbst und benutzt dabei unterschiedliche Fahrzeuge. Diese reichen vom Panzerwagen, über einen normalen Polizeiwagen, bis hin zu einem Porsche 911 Carrera. Zu Gesicht bekommen sie die Protagonisten aber nie, denn das Spiel verzichtet komplett auf die Darstellung von Menschen.





Das Spiel ist die Fortsetzung der ersten Adaption der Fernsehserie "Alarm für Cobra 11 – Nitro", die 2007 den Spielepreis "LARA – Der deutsche Games Award" erhielt, für eine besonders gelungene Umsetzung einer TV-Serie.

Pädagogische Beurteilung:
Über den Einstieg in das Spiel waren sich die Testerinnen und Tester nicht einig, einige fanden es "recht einfach", andere "schwierig", weil es weder ein Tutorial noch Hinweise im Spiel gibt.
Das Spielmenü ist übersichtlich gegliedert. Man kann zwischen "Karriere" (kein Wort von "Beförderungsstau" unter Polizeibeamten!) und "Freies Rennen" wählen. Um jedoch ein freies Rennen zu starten, muss man zunächst einen Fall im "Karriere"-Modus gelöst haben. Diese Fälle können nur nach einer bestimmten Reihenfolge bearbeitet werden. Hat man einen Fall gelöst, spielt man somit Strecken und Autos für die "freien Rennen" frei. Zu Beginn darf man einen Raser verfolgen und hat es mit einer sehr großzügigen Kollisionsabfrage des Computers zu kämpfen. Die wertet knappes Vorbeifahren manchmal auch als Unfall und zwingt den Spieler damit nicht selten zum Neustart der Mission. Dahinter steckt wahrscheinlich kein Erziehungsauftrag für angehende Fahrschüler, eher eine ungenaue Programmierung.

Die Steuerung mit der Tastatur ist einfach und lässt den Spieler, unterstützt durch das auf Spaß fixierte Verhalten der Fahrzeuge (nicht nachmachen!), den Wagen ständig unter Kontrolle behalten (in der Realität ist das anders!). "Leider", so die Tester, "unterstützt das Spiel kein Lenkrad". Die Lenkung erfolgt über die Pfeiltasten für Gas (↑), Bremse (↓), rechts (→) und links (←) fahren. Außerdem gibt es noch verschiedene Tasten mit den Funktionen Handbremse, Blinker oder Blaulicht. Auch die Sicht kann man mit verschiedenen Tasten beliebig wenden. Das Spiel macht durch die sehr einfache Steuerung klar, dass es keine Rennsimulation sein will. Aber die Serie "Alarm für Cobra 11" ist ja auch schließlich keine realistische Polizeisimulation.

Die Missionen im Spiel sind immer klar durchschaubar, was durchaus einen Reiz für den Spieler ausmachen kann. "Ich stelle mir so nie die Frage warum ich gerade dieses Ziel ansteuern soll oder warum ich jenes Fahrzeug verfolge" (Daniel). Dies macht es auch für Anfänger jederzeit einfach, die an sie gestellten Anforderungen nachzuvollziehen.

Die Grafik ist durchweg gelungen. Der Sound hingegen schwankt stark in seiner Qualität. Dies liegt nicht in erster Linie an den Hintergrundgeräuschen sondern an der Qualität der Synchronsprecher. Die Sprecher scheinen manchmal unmotiviert oder sprechen die Texte wiederum mit einem solchen Elan, dass man sich fragt warum der Herr Inspektor sich denn so darüber freut, dass die Achse seines Autos gebrochen ist. Dabei bildet der professionelle Sprecher Matthias Koeberlin, der auch schon das Hörbuch zu "Das Jesus Video" vertonte und in dem dazugehörigen Film mitwirkte, eine Ausnahme. Leider ist seine Rolle als Sprecher schon nach 5 Missionen beendet.

Besonders spannend sind Momente, in denen man die Verbrecher stellen muss, und das mit Zeitlimit. Da die Lenkung des Spiels wie bereits beschrieben nicht durchweg gelungen ist, erschwert dies dem Spieler enorm, das Auto ohne Schaden zu fahren. Erreicht das Auto einen Schaden von 100%, platzt der Motor und die Mission ist gescheitert. Zum Glück kann man jede Mission beliebig oft wiederholen.
Leider ist dieses Spiel trotz interessant gestalteter Schauplätze nicht besonders abwechslungsreich, da man ausschließlich Verbrecher jagt. So waren unsere Spieletester schon über kleine Abwechslungen im Missionsdesign glücklich. Spieletesterin Theresa(15) äußerte sich folgendermaßen: "Besonders spannend ist die Mission "Undercover", in der man als Chris in die Rolle eines Autotuners schlüpft, um eine Bande Autodiebe zu schnappen."
Die Missionen sind oft zu lang und trotzdem für versierte Spieler zu leicht. Die Spieletester waren auf die Dauer von den langweiligen "Fahre von A nach B"-Aufgaben genervt. Als wirklich störend wurde die fehlende Speicherfunktion im Spiel genannt. Der Spieler muss, wenn er einen Fall abbricht, leider wieder ganz von vorne anfangen.

Die Atmosphäre des Spiels ist eigentlich sehr angenehm, es herrscht (typisch Deutschland!) immer gutes Wetter. Die Auflösung ist hell gehalten und die Umgebung realistisch gestaltet. Leider frönen auch hier die Actionspezialisten dem Hang zur Zerstörung, vornehmlich von herumstehenden oder vorbeifahrenden Kraftfahrzeugen.

Da in diesem Spiel gute Reaktionen gefragt sind um den Hindernissen auf der Strecke auszuweichen, fördert das

Spiel in erster Linie die Augen-Hand-Koordination. Mit zunehmender Spieldauer kann der Spieler den entgegenkommenden Fahrzeugen und auftauchenden Gegenständen immer besser ausweichen, die Steuerung geht sozusagen in "Fleisch und Blut" über.
Dem Spieler wird durch die gradlinige Story vermittelt, dass der Fall nur gelöst werden kann weil er handelt und sich z.B. an die Verfolgung der Verdächtigen macht. Ein Versagen ist nicht möglich, dass Spiel unterbindet in diesem Fall das Vorankommen im Spiel. Der Spieler hat somit keine Handlungsalternativen zum geforderten Verhalten, Fehler haben somit also auch keine Auswirkungen auf den Spielverlauf.
Alarm für Cobra 11 ermöglicht es dem Spieler zu erlernen, wie er sich in fremden Umgebungen zurechtfinden kann. Leider vergibt das Spiel auch hier viele Möglichkeiten. So wird kein Wert auf das richtige Verhalten im Verkehr oder die Rücksicht auf das Wohl anderer Leute, zum Beispiel unbeteiligter Verkehrsteilnehmer, gelegt: So wird in einer verlangsamten Wiederholung genau gezeigt, wie der Spieler es geschafft hat, das Auto hinter sich in einem Feuerball aufgehen zu lassen. Vielleicht für die Seite der "Guten" doch etwas zu viel, auch wenn man nicht verlangt, dass Polizisten sich an die Straßenverkehrsordnung oder gar Recht und Gesetz halten. Ebenso wie in der Fernsehserie kommen auch die Helden des Computerspiels nie in einen moralischen Konflikt mit ihrem Handeln. Hier ist die Action reiner Selbstzweck. Besonders realistisch ist das Spiel dabei auch nicht, da man mittels Rampen

Hier ist die Action reiner Selbstzweck. Besonders realistisch ist das Spiel dabei auch nicht, da man mittels Rampen unbeschadet über Züge oder sogar Brücken springen kann, die Stuntmen von RTL lassen dabei grüßen.
Die Alterseinstufung ab 12 ist für das Spiel gerechtfertigt, da in dem Spiel, unter anderem auch durch schwere Unfälle, Personen zu Tode kommen können und das Ganze nicht ironisch genug präsentiert wird, um die vollkommene Realitätsferne des Geschehens auf dem Bildschirm für jüngere Spieler zu verdeutlichen.
Dieses Spiel ist ausschließlich für Einzelspieler geeignet. Es zeigt sich eine Trennung der Geschlechter, denn selbst die spielebegeisterte Testerin Theresa (15) sagt: "Allerdings denke ich, dass es eher etwas für Jungen ist." Auch hier scheint sich zu bestätigen, dass die Situation des "Sich-bewähren-müssens" besonders männliche Jugendliche anspricht, die sich gerne selber in der Rolle des unerschrockenen Action-Helden sehen würden. "Alarm für Cobra 11" spricht diese Vorstellungen im hohen Maß an.

Fazit:
Auf der Seite der Guten und dann noch viel Action ... dieses Spiel hat einen hohen Spannungsgrad und erfordert viel Konzentration. Die Missionen können schnell langweilig werden, aber besonders männliche Autofans mit dem Berufswunsch Polizist oder Actionheld sollte es interessant und faszinierend finden "Alarm für Cobra 11" zu spielen. Dabei hat das Geschehen absolut gar nichts mit der Realität zu tun, aber das soll ein solches Spiel ja auch nicht. Jugendliche ab 12 Jahren sollten mit dem im Spiel Dargestellten in der Regel zurecht kommen.

Weiterempfehlen