



... ► Beurteilungen ► Rennspiele ► Crazy Frog Racer

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

Crazy Frog Racer



Genre
Rennspiele

USK
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb
CDV Software Entertainment AG

Erscheinungsjahr
2005.12

Systeme
PC

System im Test
PC

Kurzbewertung
kurzweiliger Rennspaß mit kultigen Comicfiguren



Beschreibung des Spiels: Zahlreiche Kinder und Jugendliche kennen den „verrückten Frosch“ aus Fernsehspots, in denen er für Handy-Klingeltöne und Musikvideos die Werbetrommel rührte. Nun hat sich die Spieleindustrie des kultigen Kerlchens angenommen und in ein actionhaltiges Rennfahrspiel integriert. Der Spieler kann mit Crazy Frog oder anderen zur Verfügung stehenden Spielfiguren in verschiedenen Modi wahlweise gegen den Computer oder gegen andere Spieler antreten.



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Computer oder im Wettkampf mit Mitspielern Rennen auf verschiedenen Rundkursen oder in Arenen bestreiten. In der PC-Version können sich dabei zwei, in der Konsolen-Version für die PS2 bis zu vier Spieler gleichzeitig ein Rennen liefern. Im Gegensatz zu den Rennspielen, die möglichst detailgetreue Nachbildungen real existierender Fahrzeuge und Strecken bieten, präsentiert sich „Crazy Frog Racer“ mit comichaften und futuristisch anmutenden Rennlandschaften. Um ein Wettrennen gewinnen zu können, muss der Spieler nicht nur schnell und halsbrecherisch agieren, sondern auch auf der Hut vor zahlreichen Attacken seiner Renngegner sein, die den Rennverlauf mit Raketen, Knallkörpern und anderen Gegenständen stören. Diese Möglichkeiten stehen auch dem Spieler selbst zur Verfügung, vorausgesetzt er hat während des Rennens genügend „Power-Ups“ gesammelt. Dann kann er seine Mitstreiter ebenfalls attackieren, Verfolgern Hindernisse in den Weg legen und die Power-Ups gegen ein Schutzschild oder einen Turbo-Boost eintauschen.



Pädagogische Beurteilung: Bei diesem Rennspiel steht der „schräge Spielspaß“ eindeutig im Vordergrund. Und wie schon bei Spielen wie „Lego Racer“ oder „Mario Kart“, sind fahrerische und taktische Qualitäten gefragt. Die Rennstrecken sowie die Mitstreiter stecken voller Überraschungen und sorgen für Spannung und Abwechslung. Die für Kinder und Jugendliche kultige Comicwelt bietet rasante und halsbrecherische Rennen, in denen die Spieler ständig Reaktionsgeschwindigkeit und Geschick beweisen können. Beispielsweise wenn die Fahrer nach einer Steigung plötzlich im freien Fall versuchen müssen, wieder auf der fortgesetzten Piste zu landen oder wenn Minen vor dem Fahrer auftauchen und andere Mitstreiter von hinten mit Raketenbeschuss Plätze gut machen wollen.

Im Rennverlauf erhalten die Spieler kontinuierlich Rückmeldungen über erbrachte Leistungen, z. B. ob sie die Kurve ideal genommen haben, ob im rechten Augenblick gebremst oder beschleunigt wurde oder ob ihnen der Streckenverlauf vertraut ist. Solche Rückmeldungen motivierten unsere Tester, sich immer wieder auf neue Rennen einzulassen und zu versuchen, im nächsten Wettkampf besser zu sein als der Gegner. Besonders gut gefielen den Kindern die verschiedenen Spielfiguren mit ihren unterschiedlichen Eigenschaften. Die Vor- und Nachteile jeder Rennfigur wurden von ihnen solange erprobt, bis sie herausgefunden hatten, welche Figur am besten zum eigenen Fahrstil passt. „Der Frosch nervt irgendwann. Ich find die Skater „Flash“ und „Grim“ eh viel besser. Grim beschleunigt zwar nicht so schnell, fährt aber das höchste Tempo von allen. Der ist cool.“ (Leon, 10 Jahre) Den Gegner auf der Rennstrecke auch mit anderen Mitteln als Schnelligkeit und Geschicklichkeit besiegen zu können, erhöhte den Wettkampfgedanken und den Spielspaß. Besonders den Jungen gefiel es, schadenfroh und ein wenig fies sein zu können. Im Vergleich zu den Mädchen erwiesen sie sich, was Reaktionsgeschwindigkeit, Geschicklichkeit und Auseinandersetzung betraf, als wesentlich geübter und waghalsiger. Die Mädchen verhielten sich deutlich zurückhaltender und begaben sich schon bald in die Zuschauerposition, wo sie herzlich lachen konnten, wenn etwa der zweitplatzierte wenige Zentimeter vor der Ziellinie durch den Gebrauch eines Turbo-Boost noch am führenden Fahrer vorbeirauschte.

Die Erfahrungen zeigten, dass Mädchen und Jungen ab 6 Jahren mit dem ungewöhnlichen Rennspiel klar kommen können. Die Mädchen verloren aber recht schnell das Interesse am Spiel, da es ihnen auf Dauer zu hektisch war und zu wenig Erfolgsmöglichkeiten bot. Die Jungen, insbesondere die Jüngeren, waren von den „coolen“ Wettkampf- und den „halsbrecherischen“ Bewährungssituationen anfänglich recht begeistert. Dieses Interesse ließ aber auch bei ihnen mit der Zeit nach. Ihrer Meinung nach, bietet „Crazy Frog Racer“, trotz witziger Gags und Figuren, auf Dauer nicht genügend Abwechslung.

Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)