



... ► Beurteilungen ► Rennspiele ► Cruis'n

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
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 10 Jahre

Vertrieb
Midway Games GmbH

Erscheinungsjahr
2008.02

Systeme
Wii

System im Test
Wii

Kurzbewertung
Schnörkelloses Rennspiel mit simpler Steuerung



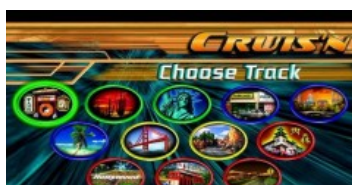
Spielbeschreibung:

Die Rennspielserie "Cruis'n" hat ihre Wurzeln in den Spielhallen der frühen 90er. Da man für jedes Spiel bares Geld bezahlte, musste das Spielvergnügen actionreich, einsteigerfreundlich und kurzweilig sein. So heizten in "Cruis'n USA" schnelle Autos ohne viel Realismus, geteilt von einem Zeitlimit durch verschiedene, mehr oder weniger existierende Schauplätze der USA. Größtmöglicher Spaß mit kleinstmöglichem Anspruch. Dieser Prämisse versucht auch "Cruis'n" für die Nintendo Wii gerecht zu werden. Wii-mote umgeschnallt, Gas geben, lenken. Mehr braucht es nicht um "Cruis'n" zu beschreiben. Dabei beschreibt der englische Begriff "cruisen" eher ein langsames, zielloses Umherfahren, um sich und sein Auto zu präsentieren. Doch langsam ist wohl eindeutig das falsche Wort für das vorliegende Spiel. Der Spieler wird nach der Autoauswahl quasi sofort ins Renngeschehen geworfen. An verschiedenen berühmten Schauplätzen der USA gilt es möglichst weit oben auf dem Siegertreppchen zu landen und durch Siege Geld für schnellere Autos zu verdienen. Am Auto entstandener Schaden wird am Ende des Rennens vom Preisgeld abgezogen. Die Spielmodiauswahl ist überschaubar. Im Meisterschaftsmodus werden neue Strecken freigespielt, auf denen der Spieler sich gegen sieben

computergesteuerte Vehikel behaupten muss. Im Arcademodus wird in Einzelrennen um Geld gefahren. Und der Zweispielermodus lässt einen Freund mit ins Renngeschehen eingreifen.

Pädagogische Beurteilung:

Von Dennis Rubel



Wie schon erwähnt ist "Cruis'n" ein adaptierter Spielhallentitel. Somit ist der Einstieg relativ simpel. Nach der Wahl des Spielmodi kann sich der Spieler Autos, Getriebeart und Strecke aussuchen. Der Menütext kann auf kleineren Bildschirmen undeutlich zu erkennen sein. Gerade deshalb ist positiv hervorzuheben, dass jeder Menüpunkt beim Anwählen vorgelesen wird. Somit braucht der Spieler fast keine Lesekenntnisse mitzubringen, um ins Spielgeschehen einsteigen zu können.



Unnötigerweise haucht die Ansagerin die Auto- bzw. Streckennamen so leidenschaftlich ins Mikrofon, dass man sich eher an ganz bestimmte Telefonwerbung, als an ein Rennspiel erinnert fühlt. Unsere 10-11jährigen Tester machten sich einen Spaß daraus die Aussprüche zu imitieren und sich schallend kaputt zu lachen. Für sie waren die sexuellen Anspielungen, wie z.B. die leichtbekleideten Start- und Zielgirls und die Sprecherinnenstimme unpassende Elemente, welche allenfalls Belustigung hervorriefen. Tatsächlich konnte in den 90ern das Thema "Heiße Frauen, schnelle Autos" in "Cruis'n USA" die Gemüter erhitzen und sorgte wohl für ein oder zwei verkaufte Spiele mehr. Doch aktuell wirken diese Elemente aufgesetzt und höchst fehl am Platz.

Hat der Spieler nun alle Einstellungen getroffen und seinen Wunschkurs ausgewählt, geht es erst einmal ans Warten. Die Ladezeiten für die einzelnen Rennen sind mit knapp einer Minute überaus lang und konnten manchen Tester zu einem entnervten Aufstöhnen bringen. Geht es dann endlich an den Start, ist die Steuerung sehr einfach zu erlernen. Die Wii-mote wird wie ein Lenkrad quer in beiden Händen gehalten. Durch den Bewegungssensor der Wii-Fernbedienung werden alle Lenkbewegungen tatsächlich sehr präzise und schnell auf das Fahrzeug übertragen. Für manche der jungen Tester war die Steuerung auf Grund ihrer Empfindlichkeit etwas gewöhnungsbedürftig. Schon ein kleiner Schlenker mit dem Controller reichte aus um der Streckenbegrenzung einen teuren Besuch abzustatten. Dabei gibt es in "Cruis'n" kaum Hindernisse, die den Renngeschossen wirklich den Weg versperren. Es macht keinen Unterschied ob ein Betonpfeiler, eine massive Eiche oder ein kleiner Bistrotisch, alle Objekte bersten förmlich wie Glas bei der kleinsten Berührung mit dem Kühlergrill. Entgegenkommende Autos fliegen meterweit durch die Luft oder explodieren einfach bei einer Kollision. Dem eigenen Auto sieht man die Tortur kein bisschen an. Selbst wenn man ein ganzes Rennen den Straßenrand umpflügt, glänzt der Bolide im Ziel wie frisch vom Band. Die extrem unrealistischen physikalischen Gegebenheiten waren unseren Testern geradezu ein Dorn im Auge: "Das ist ja voll unrealistisch!" oder "Das geht doch in Wirklichkeit gar nicht." Natürlich sind viele Spiele unrealistisch und abstrakt, doch Kinder können die Inhalte auch den passenden Settings zuordnen. So ist es völlig legitim, wenn in einer mittelalterlichen Fantasiewelt Drachen sprechen und Schweine fliegen können. Doch wenn in einer realistischen Gegenwartsdarstellung real existierende Autos bei einem Zusammenstoß mehrfache Pirouetten drehen und anschließend unbeschadet auf den Rädern landen, stößt das selbst Zehnjährigen übel auf. Im Umkehrschluss darf ein Spiel nicht so realistisch sein, dass es den Spielspaß zunichte macht. Bleibt das Auto schon nach dem ersten Zusammenstoß mit Totalschaden auf der Strecke liegen, kann selbstverständlich auch nicht von der idealen Lösung gesprochen werden. Es sei denn, es handelt sich um eine Rennsimulation, welche auf ein besonders hohes Maß an Realismus setzt. Nun ist "Cruis'n" bei weitem keine Simulation. Trotzdem hätten sich die Tester ein paar weniger, dafür aber realistischere Hindernisse gewünscht. Begeistern konnte das Spiel hingegen bei der grafischen Ausführung des Turboboosts. Ist vor dem Rennen das Auto mit Lachgaseinspritzung ausgestattet worden, kann dreimal ein Geschwindigkeitsschub eingesetzt werden. Es schießen blaue Flammen aus dem Auspuff und der Bildschirm verschwimmt effektiv auf Grund der hohen Geschwindigkeit. Sonst wurde die Grafik eher als altbacken und langweilig erlebt. Bei jedem Start und während viel Action auf dem Bildschirm kommt es zu Rucklern im Spiel. Für ein Konsolenspiel eigentlich ein absolutes Tabu, da die Spiele für eine bestimmte Konsole produziert sind und dort auch flüssig laufen sollten. Die insgesamt 12 Strecken reichen von einer zerstörten Golden Gate Brige bis hin zum New Yorker China Town. Leider gleichen die Kurse sich im Design teilweise so sehr, dass den Entwicklern eine gewisse Faulheit vorgeworfen werden kann.

Der Schwierigkeitsgrad von "Cruis'n" ist sehr moderat und kann früher oder später von jedem Spieler bewältigt werden. Nach jedem gescheiterten Versuch einen der ersten drei Plätze zu ergattern, bekommt der Spieler trotzdem Geld für hohe Sprünge und die Platzierung. So kann sich mit etwas Geduld jeder irgendwann ein besseres Auto leisten und gewinnen. Unsere Tester waren ganz fixiert auf das Ziel, genug Geld zu haben um ein neues Auto freischalten zu können. Zum Glück wurde dieser kleine Motivationstrick implementiert, denn sonst würde das Spielerlebnis viel zu schnell an frustrierten Hobbyrennfahrern scheitern. Der Rennablauf in "Cruis'n" bietet nämlich ein hohes Frustrationspotenzial. Man kann als Spieler das ganze Rennen auf Platz Eins gefahren sein, unterläuft einem kurz vor dem Ziel ein minimaler Fehler, findet man sich sehr schnell auf dem vorletzten Platz wieder. Einen Vorsprung herauszufahren scheint unmöglich. Noch ärgerlicher wird es, wenn durch einen Programmierfehler das Auto durch die Straße ins Bodenlose fällt und der Fahrer deswegen den Sieg einbüßen muss. Wenn ein halbwegs motivierter Spieler den Widrigkeiten trotz und brav alle Rennen als Dritter beendet, ist das Spiel in drei Stunden absolviert. Alle Strecken sind freigespielt und alle Autos gekauft. Um eine Langzeitmotivation zu ermöglichen, kann also nur noch der Zweispielermodus erhalten. Hier kann mit geteiltem Bildschirm gegen einen Freund oder eine Freundin angetreten werden. Da das Spiel aber zur Unübersichtlichkeit neigt, ist ein größerer Fernseher für ein gelingendes Duell Voraussetzung. Die Tester konnten dem Kopf-an-Kopf Rennen zwar einen gewissen Reiz abgewinnen, doch als routinierte Spieler sind sie doch ein wenig verwöhnt, was die Auswahl an Modi, die Streckenvielfalt und das Gameplay betrifft.

Fazit:

"Cruis'n" ist, wie schon anfangs erwähnt, ein simples und unkompliziertes Spiel. Gerade wegen dieser Einfachheit könnte "Cruis'n" sich ideal für jüngere Spieler eignen, die von einer komplizierteren Menüführung schlichtweg überfordert wären. Doch der hektische Rennablauf, die überfüllten Rennstrecken und das hohe Tempo sollten erst mit 10 Jahren wirklich zu bewältigen sein. Seit der Erstauflage des Spiels in den 90ern, sind die Ansprüche der Spieler enorm gewachsen. Ein Spiel muss für länger als einen Tag motivierend wirken. Das kann "Cruis'n" nicht wirklich leisten.



Beurteilung der Spieletester zuklappen





Spielertester
OT St. Anna Ehrenfeld
Köln

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



[Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW](#) • [Team](#) • [Impressum](#) • [Datenschutz](#) • [Kontakt](#)

powered by [cre8CMS](#)