

Hot Wheels Unleashed

SCHNELL, SCHICK, SCHADE

Genre: Rennspiel Publisher: Milestone Entwickler: Milestone Termin: 30.9.2021 Sprache: Deutsch
USK: ab 0 Jahren Spieldauer: 8 Stunden (City-Rumble-Modus) Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –



Das Arcade-Rennspiel ist kompetent gemacht, fährt sich gut und bedient eine schöne Nische, lässt an einigen Stellen aber verdammt viel Potenzial liegen. Von Matthias Schmid

Man muss nicht neidisch Richtung Nintendo-Konsolen und Mario Kart schießen, wenn es um das Thema Fun-Racer geht. Auch auf dem PC hat das unverkrampfte Brettern über den Esstisch, das motorisierte Beharken mit Waffen, das Dauer-Boosten und -Driften über irrwitzige Parcours eine lange Tradition. Gerne erinnern wir uns an den Mehrspieler-spaß Micro Machines, Remedys Frühwerk Death Rally, das wilde Bleifuß Fun oder Acclains Spaßraser Re-Volt. Vermählt man solch rüpelhaftes Rennvergnügen mit dem Vollgas- und Streckenbaukonzept der Trackmania-Reihe und packt die weltweit beliebteste Spielzeugautomarke obendrauf – dann kommt Hot Wheels Unleashed dabei heraus. Die mal hinreißend originalgetreuen, mal schreiend bunten Mattel-Flitzer hatten zuvor

bereits in einem Dutzend Spiele mit der prominenten Lizenz einen Auftritt – das erste erschien schon 1985 für den C64! Fast alle diese Titel liefen aber unter dem Radar, führen zu sehr auf der Kinderschiene. Gelingt mit Hot Wheels Unleashed nun endlich der digitale Durchbruch?

Neues vom Fließbandentwickler

Entwickler Milestone, bekannt für kompetente, aber oft unspektakuläre Rennspiele (MXGP, Ride, MotoGP), geht auch bei den Miniflizern kein Risiko ein: Hot Wheels Unleashed ist ein Arcade-Rennspiel, das sich ordentlich und flott steuert. Es sieht ansprechend aus, lässt euch eigene Kurse erstellen und macht auch im Mehrspielermodus Laune. So weit, so erwartbar.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr flotten Arcade-Fahrspaß ohne Tiefgang wollt.
- ... euch die kultigen Hot-Wheels-Autos gefallen.
- ... ihr euch gerne Zeit für den Editor nehmt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr unbedingt Item-Einsatz oder Waffen braucht.
- ... ihr die Zufallsboxen ätzend findet.
- ... ihr Trackmania wegen der Jagd nach Bestzeiten liebt.

Doch im Test fehlt uns das Action-Moment, vermissen wir eine Herangehensweise oder einen Kniff in der Präsentation, die uns als Piloten auf irgendeine Weise aus den Socken haut. Das Fahren selbst ist ausgesprochen simpel: Man rast mit meist durchgedrücktem Gaspedal über die Kurse, füllt durch lange Drifts die Boost-Leiste und entlädt die Turbopower dann auf der nächsten Geraden. Es gibt in Hot Wheels Unleashed keine Waffen oder Items, seine Gegner weist man mit Drifts und kleinen Remplern in die Schranken. Das macht Laune, pumpt aber nicht sonderlich viel Adrenalin durch den Körper.

Nicht auf Trackmania-Niveau

Zudem vermissen wir die Präzision und das hohe Tempo spielerisch ähnlich gelagerter Titel – die große Trackmania-Serie, aber auch der kleine Spaßraser Horizon Chase Turbo haben den Reiz des perfekten Rasens, die Jagd nach Bestzeiten viel besser umgesetzt. Zwei Dinge haben uns in den Rennen von Hot Wheels Unleashed positiv überrascht: Auf manchen Kursen gibt es grüne und rote Fahrbahnen – auf den grünen geht



Bei einer solchen Aussicht freut sich das Kind im Spieler. Die grünen Bahnen solltet ihr treffen, die roten bremsen.



MEINUNG

Matthias Schmid
@fuchsmanguste



Auf der Piste ist Hot Wheels ein schnörkelloses Unterfangen: Ich rase, drifte und booste über mal schlichte, mal wilde Fantasiekurse – es gibt keine Power-ups, keine Crashes mit Zeitlupe, nicht mal alternative Kamerawinkel. Das macht Laune, weil die Positionskämpfe gut unterhalten und die virtuellen Spielzeugautos den Charme der Vorbilder exzellent einfangen. Gleichzeitig ist die Karrierestruktur sehr bieder, und auch im Mehrspielermodus fehlt es an Varianten jenseits der Standardrennen.

Punktet Hot Wheels dafür beim Drumherum? Jein. Der Editor erlaubt großartige Kreationen, ist aber nicht sehr benutzerfreundlich, und auch das Suchen und Fahren von Community-Kursen ist eingeschränkt. Der veränderbare Hobbyraum, der sogar zur Kursumgebung wird, ist eine schöne Idee, leider ist das Freischalten neuer Gegenstände mit Grinding verbunden. Selbiges gilt auch für die Fahrzeuge: Der Nervenkitzel, welcher neue Bolide in einer Zufallskiste wartet, gefällt mir, doch könnte das Spiel etwas spendabler damit sein.

es flott voran, auf den roten wird man abgebremst. Diese schmalen Spuren in hohem Tempo zu treffen und dann noch damit rechnen zu müssen, dass sie spontan die Farbe tauschen, das ist ein wirklich cooles Element. An anderer Stelle hängt eine riesige Spinne über der Fahrbahn, die klebrige Netze auf die Autos spuckt. Mit Geschick kann man den Geschossen ausweichen, trotzdem fanden wir das eine nette Idee – und hätten davon gerne mehr im Spiel gesehen. So hängt es dann letztlich von der Streckenführung ab, ob ich ein Rennen gerade supercool oder langweilig finde. Gerade in den ersten Spielstunden sind viele Kurse bieder, reihen lustlos langgezogene Kurven aneinander.

Rasen im Hobbykeller

Unter dem Menüpunkt »Keller« verbirgt sich ein virtueller Hobbyraum mit TV-Bereich, PC-Ecke, Billardtisch und Co. Diesen kann man an vielen Stellen selbst gestalten, zum Bei-



Im Lackierungseditor darf man zig Schichten an Stickern, Logos und Co. auf die Flitzer anbringen.

spiel Arcade-Automaten aufstellen, Bilder an die Wand kleben, das TV-Rack ändern oder Wand- und Teppichtexturen modifizieren. Und zwar mit Items und Mustern, die man im Spielverlauf freispielt. Hier hatte Milestone eine weitere gute Idee: Einige der Strecken finden nämlich in dem virtuellen Hobbyraum statt, da bretttern die Spielzeugflitzer dann genau an den Hintergründen vorbei, die wir gerade gestaltet haben – eine gelungene Überraschung.

Dieses Urteil kann man jedoch nicht über die Struktur des Karrieremodus »City Rumble« fällen: Auf einer langweiligen Stadtkarte absolviert man ein Rennen oder Zeitfahren nach dem anderen, verdient durch vordere Plätze oder Bestzeiten virtuelle Credits und kämpft sich Schritt für Schritt zu den Bossrennen vor. Sind das dann dramatisch inszenierte Duelle gegen fiese Hot-Wheels-Scherzen in düsteren Superfahrzeugen, eingeleitet von trashigen Zwischensequenzen? Keineswegs, auch die Bosslevels sind Standardrennen in einem zwölfköpfigen Fahrerfeld, nur auf längeren und schwierigeren Kursen.

Spielzeugautos in Zufallsboxen

Die gute Nachricht: Es gibt in Hot Wheels Unleashed keine Möglichkeit, virtuelle Währung mit echtem Geld zu kaufen. Stattdessen bekommt man die In-Game-Credits nur durch Erfolge in den Rennen oder das Verkaufen von Autos, die man nicht fahren möchte oder doppelt in der Garage hat. An solche überschüssigen Exemplare kommt ihr durch Zufallskisten (Lootboxen), die ihr mit den erspielten Münzen kauft oder bei

Rennerfolgen geschenkt bekommt. Soll heißen: Ihr wisst vorher nie, welches Fahrzeug in den Boxen steckt, für deren Kauf ihr nun einige Rennen erledigt habt. Immerhin bietet Milestone in täglichem Wechsel eine Handvoll Autos an, die man direkt mit den Hot-Wheels-Münzen kaufen kann.

66 unterschiedliche Flitzer aus der Firmengeschichte sind im Spielumfang enthalten, hier wird die gesamte Bandbreite zwischen kultigen Hot Rods und animalischen Fantasiefahrzeugen abgebildet. Beispiele gefällig? Der mattschwarze Rodger Dodger im Stile des legendären 1973er Dodge Charger, die futuristische Renndrohne RD 02, der lustige Dinoflitzer Tricera-Truck, der Burger-Laster Buns of Steel oder der elegant-kultige Twin Mill aus den Hot-Wheels-Anfangstagen. Sogar das Knight-Rider-Fahrzeug K.I.T.T. ist am Start.

Der Metall-Look – mal matt, mal glänzend oder sogar mit Glitzer veredelt – kommt gut rüber, die Größenverhältnisse zu den Spielzeugvorlagen passen, und nach Crashes sieht man sogar Kratzer im virtuellen Lack. Zudem fahren sich die Autos angenehm unterschiedlich, vom ausbrechenden Muscle Car über den Formel-Flitzer mit top Bodenhaftung bis zum schwerfälligen, aber wuchtigen Bus wird eine erfreulich große Vielfalt geboten. Im Lackierungseditor bastelt man mit zig Farben, Ebenen, Materialien und Stickern eigene Designs, teilt sie mit der Community oder lädt selbst Kreationen anderer herunter. Dummerweise muss man eine selbsterstellte Lackierung zuerst freigeben und dann herunterladen, um sie in Rennen nutzen zu können – ein abstruser Umweg.



Der Streckeneditor von Hot Wheels Unleashed ist mächtig und erlaubt spannende Kurse.



Ihr dürft auch die Lackierungen anderer Spieler für euch herunterladen und selbst nutzen.

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Als kleiner Steppke hatte ich immer viele blaue Flecken. Nicht weil ich so rauflustig war, sondern weil ich lieber mit Spielzeugautos als mit Kuschtieren ins Bett gegangen bin. Milestone fängt den Kindheits Traum, im Lieblingsflitzer durch die Bude zu brettern, mit einer bemerkenswerten Liebe zum Detail ein. Das Wiederentdecken alter Kindheitsfavoriten wie dem Turtles-Truck, die irren Plastikachterbahnkonstruktionen, die Kratzer auf dem Lack nach Kollisionen, der Spielteppich als Kampagnenmenü – hier wird die Nostalgie geweckt.

Positiv überrascht mich zudem, wie flüssig, präzise und spannend sich das Ganze fährt. Der Mix aus Driften und Boosten funktioniert nach kurzer Eingewöhnungszeit prächtig, die Computergegner liefern Tür-an-Tür-Duelle, die Strecken bieten Abwechslung. Und eigentlich finde ich es auch ganz erfrischend, wenn sich ein Arcade-Racer mal nur aufs Wesentliche konzentriert. Eigentlich. Denn einfach nur Rennen und Time Trial als Modi anzubieten, ist dann doch ein bisschen wenig. Und für die völlig überflüssige Lootbox-Mechanik dürfen die Verantwortlichen gern mal mit nackten Füßen auf ein besonders kantiges Spielzeugauto treten. So bleibt unterm Strich ein zwar erfreulich launiger Arcade-Racer, der mit etwas mehr Abwechslung und gezielt freischaltbaren Fahrzeugen aber locker die 80 hätte knacken können. Nein, eigentlich müssen.

Unendlicher Streckennachschub?

Unhandlich ist auch der mächtige Editor – eine Krux, die man schon aus anderen Milestone-Rennspielen kennt. In dem Tool kann man Rundkurse oder Start-Ziel-Strecken bauen, aus vielen Teilen auswählen, die Kurvenwinkel feinjustieren und bei jedem Element Gimmicks hinzufügen, zum Beispiel Boost-Felder, seitlich pustende Ventilatoren oder randlose Abschnitte. Bis das Limit an Teilen aufgebraucht ist, können mächtige Kurse



Hier sollte man den Netzfallen auf dem Boden ausweichen, möchte man nicht für einige Sekunden festkleben.

voller Kapriolen entstehen, die sich wild überlagern und kreuzen. Wichtig: Jede Strecke muss vor dem Finalisieren und Teilen einmal abgefahren werden, damit Community-Kurse auch tatsächlich funktionieren.

Allerdings ist das Editor-Interface unkomfortabel und unzureichend erklärt, zum Auswählen und Modifizieren muss man ständig die Shift- oder Strg-Taste halten, ein Überblick über die gesamte Strecke ist nur per Umweg übers Menü verfügbar, und die Einbindung der Maus kommt viel zu kurz. Zu guter Letzt kann man seine Kreationen zwar mit der Hot-Wheels-Community teilen, aktuell kann ich die Kurse anderer aber nicht für lokale Einzelrennen, sondern nur fürs Zeitfahren nutzen. Zudem stehen in der Kursabstimmung vor Online-Rennen (die stets flüssig ablaufen, aber keinerlei Meta-Mechaniken wie Ranglistenanstiege bieten) immer zwei zufällige Community-Strecken zur Auswahl.

DLC-Shopping schon zum Start

Wie erwähnt verzichtet Hot Wheels Unleashed auf Echtgeldeinsatz, wenn es um die Lootboxen mit neuen Autos geht. An anderer Stelle ist der Entwickler aber gierig: Schon zum Start ist das erste DLC-Paket für satte 30 Euro erhältlich, es enthält eine Batman-Erweiterung, etliche Editor-Items und zehn neue Autos (zum Beispiel mit Street-Fighter-Thema), die man dann sofort besitzt und nicht aus Kisten ziehen muss. Zwei weitere

DLC-Packs zum selben Preis sind angekündigt, kommen aber erst in einigen Monaten.

Die meisten der Kritikpunkte sind keine Totschlagargumente gegen Hot Wheels Unleashed, zeigen aber, dass Milestone an vielen Stellen den Komfort für Spieler nicht ausreichend in den Vordergrund stellt. Das fängt bei den fehlenden alternativen Kamerawinkeln an, geht bei der Editorhandhabung weiter und kulminiert in der Tatsache, dass euch schon am Release-Tag ein teurer DLC das Gefühl gibt, nicht alle Inhalte zu bekommen, die man als Käufer eigentlich erwarten kann. ★

HOT WHEELS UNLEASHED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500K / AMD FX-6350	Core i7 5820K / Ryzen 5 2600
GTX 960 / Radeon HD 7990	GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 22 GB Festplatte	16 GB RAM, 22 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ★ ★ ★ ★ ★
- + Spielzeugautos gut umgesetzt
 + Geschwindigkeitsgefühl
 + stimmiger Look
 + Größenverhältnisse passen
 - nur eine Kameraperspektive

SPIELDESIGN

- ★ ★ ★ ★ ★
- + schnörkelloser Arcade-Fahrspaß
 + gutes Driften bringt Boost
 + coole interaktive Streckenelemente
 + einige sehr kreative Kurse
 - keine Power-ups

BALANCE

- ★ ★ ★ ★ ★
- + KI-Fahrer
 + Drift-Mechanik muss erlernt werden
 + mittlere Schwierigkeit gut ausbalanciert
 + Autos unterschiedlich
 - Rempelphysik recht träge

ATMOSPHERE / STORY

- ★ ★ ★ ★ ★
- + Thema Hot Wheels gut getroffen
 + konfigurierbarer Hobbykeller
 + coole Lizenzkooperationen
 - null Story
 - Bossrennen ohne Antagonisten

UMFANG

- ★ ★ ★ ★ ★
- + abwechslungsreicher Fuhrpark
 + Streckeneditor
 + eigene Lackierungen
 + Online- und Splitscreen-Rennen
 - dickes, teures DLC-Paket schon an Tag 1

FAZIT

Simpler Arcade-Rennspaß, der den Charme der Marke Hot Wheels gut einfängt.



Bis zu zwei Spieler dürfen an einem PC gegeneinander (und gegen die KI) antreten.