»Liebling, ich habe die Autos geschrumpft!«

MICRO MACHINES V4

Nach neun Jahren Ruhepause kehren die schwer bewaffneten Spielzeugautos auf den PC zurück – mit alten Stärken und noch älteren Schwächen.

Das statistische Bundesamt hat in einer Studie herausgefunden, dass allein im Jahr 2005 in deutschen Haushalten mindestens eine Million Spielzeugautos ihre ewige Ruhe im Staubsaugerbeutel gefunden haben. Alles Quatsch, sagen Sie? Wir auch. Denn in **Micro Machines V4** dürfen Sie beweisen, dass die Mini-Autos gegen derartige Gefahren durchaus gewappnet sind. Und wenn noch drei Kumpels mit am Rechner sitzen, kann sich der Staubsauger sowieso warm anziehen.

FACTS
- 25 Autotypen
- 25 Szenarien
- 50 Strecken
- 13 Waffen
- Streckeneditor

Einer für, äh... gegen alle

Der Karriere-Modus von **Micro Machines V4** besteht aus vier unterschiedlich kniffligen Kampagnen, die wiederum in mehrere Turniere unterteilt sind. Ein Platz auf dem Siegertreppchen schaltet die jeweils nächste Herausforderung frei. Und die sind deutlich abwechslungsreicher als in den Vorgängern. So müssen Sie beispielsweise alleine gegen ein Zweier-Team aus KI-Kontrahenten bestehen oder Checkpoint-Turniere gewinnen. Natürlich gibt's auch den altbekannten Modus, in dem immer der Fahrer ausscheidet, dessen Auto aus dem aktuellen Blickfeld gedrängt wird. Der Schwierigkeitsgrad schwankt allerdings von Aufgabe zu Aufgabe. Während Sie die Checkpoint-Rennen mit links schaffen, sind die Mensch-gegen-zwei-KI-Fahrer-Missionen teils frustrierend schwer. Ohnehin sehen Einsteiger in **Micro Machines V4** wie in den Vorgängern eher alt aus, das Niveau ist stets sehr anspruchsvoll – Serien-Veteranen dagegen wird's freuen.

Die Würfel sind gefallen

Gemütliche Rennen, sportliche Fairness? Pustekuchen! Seit jeher wird in **Micro Machines** geschubst, gestoßen und geballert was das Zeug hält. Zu diesem Zweck liegen auf den Strecken Waffen und nützliche Upgrades bereit. Wer zum Beispiel hintendran hängt, schafft sich die Gegner mit Maschinengewehr, Plasmagun oder wärmegelenkten Raketen vom Hals. Erstplatzierte sind aber nicht nur Kanonenfutter, sondern können sich etwa mit Würfelbomben wehren, die sie hinter sich auf der Strecke verteilen. Im Gegensatz zum Vorgänger besitzen die Fahrzeuge ein rudimentäres Schadensmodell. So verlieren die Autos nach mehreren Treffern etwa einen Reifen und fahren folglich langsamer. Gut, dass man Pillen sammeln kann, die den Lebensbalken wieder auffüllen. Cool: Die Autos reagieren trotz der actionorientierten Fahrphysik auf die unterschiedlichen Bodenbeläge. So legen Sie etwa im Sandkasten deutlich längere Drifts hin als auf dem hölzernen Küchentisch.

Mini-Globetrotter

Die größte Stärke der **Micro Machines**-Reihe war schon immer das Streckendesign. Auch die 25 Szenarien des neuesten Teils sind in Sachen Abwechslung kaum zu toppen: Sie fahren durch Omas Garten, über Papas Werkbank, in Sohnemanns Kinderzimmer oder durch eine Straßenbaustelle. Dabei strotzt das Spiel nur so vor netten Ideen. Auf einer schicken Luxusjacht etwa brettern wir erst über die glatt polierte Reling, rasen dann an frisch gefangenen, aber noch quicklebendigen Fi-

Krawumm! Per Raketenwerfer sprengen wir einen Gegner in die Luft. Neu im vierten Micro Machines: Lebensbalken. (1600x1200)

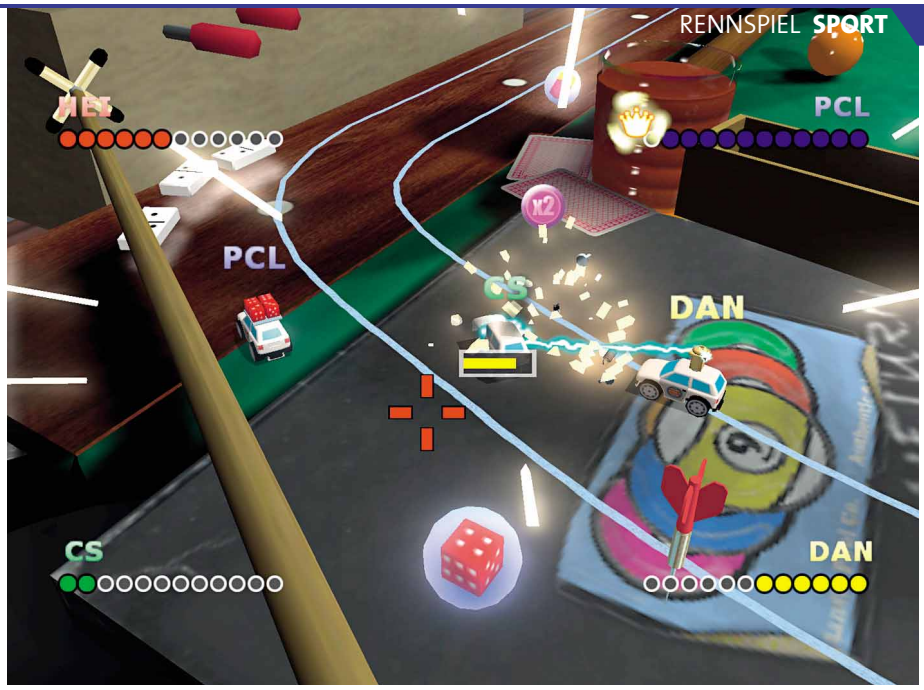
DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Es gibt momentan nichts Schöneres, als mit den lieben Kollegen Micro Machines V4 zu spielen. Die Multiplayer-Rennen machen einen Heidenspaß und holen garantiert jede noch so unterkühlte Party aus dem Tief. Das Streckendesign ist – wenig überraschend – wieder grandios und strotzt nur so vor lustigen Ideen. Schade nur, dass das Spiel in Sachen Technik aktuellen Titeln so weit hinterher hinkt. Verwaschene Texturen und Spar-Effekte gehören in kein Rennspiel anno 2006.

»Für die nächste Party eingeplant«

Häufig absolvieren Sie öde Checkpoint-Rennen.

Mist! Das Nudelholz rollt uns in den Weg.



Daniel brutzelt Christian per Schocker, der ausgeschiedene Heiko beschießt die verbliebenen Fahrer mit Dartpfeilen.

schen vorbei und springen schließlich über Rettungsringe und durch die Zehenöffnung einer Taucherflosse. Und immer wieder haben Sie es nicht nur mit den Gegnern, sondern auch mit der Umgebung zu tun: Auf dem altbekannten Billardtisch etwa müssen Sie überlebensgroßen Kugeln ausweichen, und im Hühnerstall pickt hungriges Federvieh nach den Autos. Allerdings wirken die Strecken trotz aller Kreativität detailarm und teils leblos – da hätte grafisch mehr drin sein können.

Partylärm inklusive

Das Herzstück von **Micro Machines V4** ist der grandiose Multiplayer-Teil. Zwar können Sie auch über das Netzwerk oder im Internet gegen andere Spieler antreten, am meisten Spaß aber macht das Programm zusammen mit drei Freunden an einem Rechner. Dabei steht es Ihnen frei, ob jeder gegen jeden antritt, oder ob Sie sich in Zweier-Teams die Raketen um die Ohren hauen. Allerdings dürfen Gamepad-Spieler nur mit den Tasten beschleunigen und bremsen. Die vertikale Achse des Analogsticks reagiert nicht – ein Bedienungs-Manko. Nett: Wer im Turnier frühzeitig von der Piste fliegt, ist nicht zur Untätigkeit verbannt. Wie im Action-Rennspiel **Mashed** dürfen Sie den verbliebenen Mitspielern das Leben schwer machen und per Fadenkreuz fiese Hindernisse wie Dartpfeile auf der Strecke verteilen. Weniger nett: Für die spaßigen Multiplayer-Rennen stehen nur bereits frei geschaltete Kurse zur Verfügung. Dafür gibt's einen leicht zu bedienenden Editor, mit dem Sie ratzfatz eigene Strecken basteln. Allerdings dürfen Sie nur in vier der 25 Szenarien selber ran. Zudem ist der Level bereits grob vorgebaut, Sie können lediglich Wegpunkte setzten und die Waffen auf vorgegebenen Stellen verteilen – kein Vergleich zum grandiosen Baukasten von **Trackmania Sunrise**. Schade, wir hätten doch so gerne einen Staubsauger auf die Piste gestellt. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F61

Im simplen Streckeneditor basteln Sie eigene Kurse.

Mit Fingerspitzengefühl umkurven wir die glühend heißen Herdplatten.

MICRO MACHINES V4 RENNSPIEL

PUBLISHER	Supersonic / Codemasters	RELEASE (D)	30.6.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 14 S. Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 3 **4 5 6 7 8** 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Mashed (78, GS 08/04) Auf kurzweilige Multiplayer-Kämpfe ausgelegte Raserei.
Crashday (79, GS 04/06) Größerer Krawumm-Faktor, Pflicht für jede LAN-Party.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	800 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		Gamepad	Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo – 2 vorne, 2 hinten – 5.1 – 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Mit vier Gamepads an einem Rechner ein Riesenspaß.
MODI: Alle Rennmodi des Solomodus.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ netter Comic-Look ⊖ Texturen ⊖ Effekte	6 / 10
SOUND	⊕ passende Waffensounds ⊖ generische Musik	7 / 10
BALANCE	⊕ stets anspruchsvoll ⊖ schwankt stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmige Umgebungen ⊖ teils leblos	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ gut mit Tastatur oder Gamepad ⊖ Tasten-Einschränkungen	8 / 10
UMFANG	⊕ 50 Kurse ⊕ Multiplayer-Teil ⊕ Streckeneditor	9 / 10
FAHRVERHALTEN	⊕ sehr actionorientiert ⊕ Bodenbelag wirkt sich aus	8 / 10
KI	⊕ nutzt Waffen sinnvoll ⊖ weicht nicht aus	7 / 10
TUNING	⊕ 13 coole Upgrades ⊖ festgelegte Fahrzeuge	6 / 10
STRECKENDESIGN	⊕ genial designte Kurse ⊖ teils unfaire Stellen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten – SOLO-SPASS 10 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: SPASSIGES BALLER-RENNSPIEL, VOR ALLEM MIT KUMPELS.

➤ DVD:
- Test-Check
- Multiplayer-Video

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F60