

Klein, kleiner, Micro Machines

Micro Machines V3

Zentimetergroße Buggys und Boote jagen über Frühstücksteller, Gartenteiche oder Billardtische. Mit dieser Rezeptur geht der Mehrspieler-Kult zum dritten Mal auf Erfolgskurs.



Die Boote weisen ein völlig anderes Fahrverhalten auf als Landfahrzeuge.

Was den deutschen Kid-dies ihre Matchbox-Autos, sind in Englands Kinderstuben die noch kleineren Micro Machines. Die Miniatúrausgaben echter Fahr- und Flugzeuge spielen auch die Hauptrolle in Codemasters' erfolgreicher Rennspielserie, die sich vor allem als Multiplayer-Spektakel einen Namen gemacht hat. **Micro Ma-**

chines V3 knüpft spielerisch an die Vorgänger an, wartet aber mit einer komplett neuen 3D-Grafik-Engine auf. Bis zu acht Spieler übernehmen das Steuer eines der winzigen Gefährte und versuchen, sich von der ungewöhnlichen Umgebung möglichst wenig ablenken zu lassen.

Über Block und Stein

Knapp 50 Kurse, die sich in sechs verschiedene Themenbereiche aufteilen, sorgen für wochenlanges, ungebremstes Rennvergnügen. Spritztouren über Schulbücher stehen dabei ebenso auf dem Stundenplan wie kalorienreiche Ausflüge über den üppig gedeckten Frühstückstisch. Doch nicht nur die Pisten sind abwechslungsreich: Insgesamt

32 Untersätze vom Jeep bis zum Luftkissenboot warten auf ihren Einsatz. Erstmals wird der Sieger nicht mehr ausschließlich durch das fahrerische Können ermittelt. Wenn die grammschweren Plastikpanzer an die Startlinie rumpeln, dürfen Sie den Gegner auch mit roher Waffengewalt stoppen.

Spaßiges Chaos vor dem Monitor

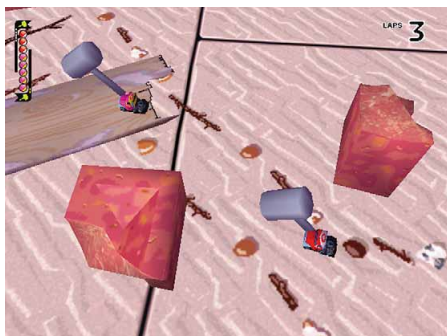
Die **Micro Machines**-Reihe bezieht ihren Reiz und Ruhm ohne Zweifel aus dem kultverdächtigen Mehrspieler-Modus. Dazu bedarf es außer einer ausreichenden Anzahl guter Joypads noch nicht einmal besonderer Hardware. Ähnlich wie bei **Worms 2** sind kommunikationsarme Netzwerkpartien zwar möglich, aber nicht das Optimum. Vielmehr kommt erst bei vier Piloten vor einem PC richtige Party-Stimmung auf. Das Prinzip ist einleuchtend: Es gibt keinen Splitscreen, sondern für alle Fahrer den gleichen Bildschirm. Wer den Anschluß verpaßt und nach hinten rausfällt, bekommt einen Fehlerpunkt. Mit einer

bestimmten Anzahl davon scheidet man komplett aus; dieses Spielchen geht so lange, bis nur noch der strahlende Sieger übrigbleibt. Bonus-Symbole statten Sie beim Überfahren mit einigen Gemeinheiten aus, mit denen Sie der Konkurrenz Feuer unter dem Dach machen können. Dazu eignen sich besonders die Feuerbälle, doch auch der Riesenhammer hinterläßt garantiert einen bleibenden Eindruck.



Milchpfützen und Honigkleckse behindern auf den **EBtisch-Strecken** die Fahrt.

Micro Machines V3 setzt weiterhin auf die bewährte Vogelperspektive, ist jedoch diesmal komplett aus Polygongrafik zusammengesetzt. Das Spiel unterstützt 3Dfx-Karten; über den Support anderer Modelle wird noch nachgedacht. **MC**



Niederschmetternd: Beide Trucks haben das **Hammer-Extra** aufgesammelt.

Micro Machines V3

Genre: Actionspiel

Termin: Februar '98

Hersteller: Codemasters

Ersteindruck: Gut

Michael Galuschka: »Micro Machines V3 beweist, daß es für motivierendes Multiplayer-Vergnügen weder ein Netzwerk noch fliegende Körperteile braucht. Der Solo-Spaß läßt sich noch nicht abschätzen.«