

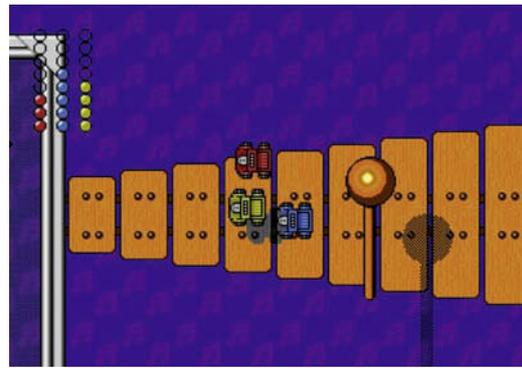


# HALL OF FAME

## Micro Machines 2

**Kleine Flitzer, großer Spaß:** Dieses simple Modellauto-Rennspiel avancierte 1995 zum perfekten Partykracher.

Neben Autos gibt's auch **Hubschrauber** (links) sowie **Boote**.



Auf der Musikstrecke rasen wir über ein **Riesen-Xylophon**.

Mitte der 80er-Jahre, als amerikanische Kinder noch nicht an Xboxen und Playstations festklebten, schuf der Spielzeug-Hersteller Galoob seine Modellauto-Serie Micro Machines. Gemeinsam mit den Konkurrenten

Hot Wheels und Matchbox beherrschten die Mikro-Maschinen in den Folgejahren den Miniflitzer-Markt. Kein Wunder, dass sie auch ein eigenes Rennspiel bekamen: 1991 erschien **Micro Machines** für den PC, das NES, den Gameboy ... ach, einfach für alle Plattformen. Darin lenkte man Miniatur-Boliden über Alltags-Strecken wie Frühstückstische – nett. Zur Legende avancierte aber erst der zweite Serienteil von 1995. Denn **Micro Machines 2: Turbo Tournament** glied dem Vorgänger zwar fast wie ein Plastik-Ferrari dem anderen, überholte ihn jedoch just in der Paradedisziplin: den Multiplayer-Rennen.

### Mehrspieler-Raserei

Bereits das erste **Micro Machines** bot einen Duell-Modus für zwei Spieler an einem PC. Das funktionierte ohne Splitscreen: Wer den Gegner abhängte und so aus dem Sichtfeld drängte, verdiente einen Punkt; der Unterlegene verlor einen. Wer zuerst acht Punkte sammelte, gewann. **Micro Machines 2** behielt dieses Prinzip bei, verdoppelte jedoch die Spielerzahl. Nun drängelten sich bis zu vier Raser um Zähler. Unvergesslich die Schadenfreude, wenn man einen Rivalen in den

Abgrund schubste. Unnachahmlich der Gesichtsausdruck, wenn man gegen ein Hindernis prallte. Unüberhörbar das Geschrei, wenn man – dank des rasanten Renn tempos – mehrmals in Folge den Anschluss verlor. So avancierte **Micro Machines 2** zum perfekten Partyspiel. Lediglich die Kameraperspektive hing arg nah am Geschehen, sodass man oft kaum sah, wohin man brettete. Wer die Strecken nicht auswendig lernte, hatte keine Chance. Und wer alle Kurse aus dem FF beherrschte, durfte im Editor neue basteln; sogar Fahrzeuge und Bodentexturen ließen sich umpinseln.

### Weitergerast

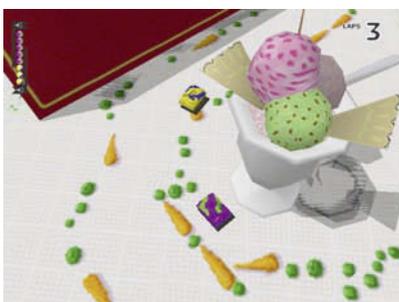
Natürlich trug auch **Micro Machines 2** das Stigma fast aller Action-Rennspiele: Für Solisten war's öde. Doch der Mehrspieler-Erfolg machte die Serie zum Klas-

### Deswegen legendär

- ▶ perfektes Partyspiel
- ▶ teuflisch hohes Tempo
- ▶ riesenhafte Alltags-Kurse
- ▶ Strecken- und Textur-Editor

siker, nachfolgend erschienen **Micro Machines V3** (1998) und **V4** (2006). Allerdings stammte nur der vierte Teil vom **Micro Machines 2**-Entwickler Supersonic, der 2006 zudem das spielerisch ähnliche **Mashed** veröffentlichte. Übrigens: Auch die Modellauto-Konkurrenz produzierte Spiele. Hot Wheels brachte zuletzt die mäßige Stunt-Raserei **Beat That!** (2007) hervor, Matchbox gebar Gähnware wie die Baustellen-Simulation **Caterpillar Construction Zone** (1999) – kein Vergleich zu den Mikro-Maschinen. **GR**

### Die Fortsetzungen



In **Micro Machines V3** hielt 1998 die 3D-Grafik Einzug.



**Micro Machines V4** bewaffnete 2006 die Miniflitzer.

### MICRO MACHINES 2

RENNSPIEL

PUBLISHER	Codemasters	ORIGINALRELEASE	1995
ENTWICKLER	Supersonic Software	CA. PREIS	10 Euro
QUELLE	Ebay	USK	ab 0 Jahren
SPRACHE	Englisch		

**HARDWARE MINIMUM** 100 MHz, 32 MB RAM  
**SO LÄUFTS** Damit Micro Machines 2 unter Windows 7, Vista und XP läuft, benötigen Sie den Emulator DOSBox, den Sie unter [Quicklink: 6875](#) herunterladen können.

**FAZIT** Legendäres Party-Rennspiel.