



Die gewaltigen **Super Trucks** sind relativ harmlos zu fahren. Mit ihnen ähnelt MX vs. ATV Reflex am ehesten einem normalen Rennspiel.

### ➕ Stärken

- + Vielfalt an Strecken, Wettbewerben und Fahrzeugen
- + herausfordernde KI
- + dynamische Fahrspuren

### ⊖ Schwächen

- unausgeglichener Schwierigkeitsgrad
- teilweise seltsame Fahrphysik
- liebloser Karrieremodus

# MX vs. ATV Reflex

THQ liefert in einem Spiel die ganze Welt des Offroad-Rennsports. Der eigentliche Fahrspaß bleibt dabei mitunter auf der Strecke. Von Michael Orth

Genre: **Rennspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Double Helix Games (Silent Hill: Homecoming, GS 04/09: 69 Punkte)** Termin: **26.11.2010** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

**T**HQs Offroad-Serie ist so eine Art Überlebenskünstler: Dreck- und-Matsch-Rennspiele sind nicht gerade garantierte Millionenseller. So war auch die **MX vs. ATV**-Reihe bislang eher selten Gast in den Verkaufscharts, trotzdem hält der Publisher an ihr fest. Und traut sich sogar, zehn Monate nach der Konsolenfassung eine PC-Version des dritten Ablegers **MX vs. ATV Reflex** nachzuschieben. Aber besser spät als nie, denn nach dem mittelmäßigen 2006er-Debut **MX vs. ATV Unleashed** wurde der PC bei dessen Nachfolger **Untamed** (2008) schließlich ganz übergegangen.

Vielleicht liegt die fortwährende Existenz aber auch an den Entwicklern. Die Rainbow Studios machen schließlich seit rund 15 Jahren nichts anderes (die PC-Umsetzung stammt von Double Helix). Da dürften eine gewisse Effizienz und damit preisgünstige Produktion zur Routine geworden sein. Das erste **ATV** erschien 2001, im **MX**-Bereich gehen die Wurzeln gar bis zu den seligen **Motocross Madness**-Teilen zurück, die Rainbow Mitte der 90er für Microsoft programmierte.

Zurück zur Gegenwart: Mit **Reflex** wollen die Rainbow Studios und THQ der Serie frische Impulse verleihen. Ob es geklappt hat, kann

## ! Steam-Pflicht

MX vs. ATV Reflex benutzt die Online-Plattform Steam als Kopierschutz, die eine Anmeldung über das Internet erfordert. Anschließend ist der Titel an das Steam-Konto gebunden und kann nicht weiterverkauft werden.

der PC-Spieler mangels direktem Vorgänger schlecht überprüfen. Eine der Neuerungen steckt dabei bereits im Namen. Das Reflex weist auf schnelle Reaktionen hin, die jetzt ab und an nötig werden. Fiel ein MX/ATV-Pilot früher bei schlecht ausgeführten Sprüngen oder extrem harten Landungen sprichwörtlich auf die Schnauze, so kann er dies jetzt blitzartig verhindern. Eine grüne Anzeige weist darauf hin, in welche Richtung der



Die Quads springen auf **buckligem Terrain** umher wie Grashüpfer. Es kommt zum Mehrfach-Sturz samt gummiartiger **Ragdoll-Physik**.

Knopf oder Stick gedrückt werden muss, um im Sattel zu bleiben. Zeit ist dafür nur sehr wenig: Durch die Reflex-Steuerung dauerhaft zeitraubende Stürze zu verhindern, benötigt neben schnellem Reagieren auch viel Training. Die Unfallvermeidung ist aber nur ein Aspekt der Reflex-Funktion. Grundsätzlich dient sie dazu, den Piloten über den Analogstick des Gamepads oder über die Maus

und Rennstrecken, Fahrzeuge oder ganze Serien frei. Der Schwierigkeitsgrad hat sich dabei zumindest bei den Rundstreckenrennen gewaschen. Mit dem serienmäßigen Standardmodell ist selbst für echte Talente anfangs kaum was zu holen, entsprechend muss man erst mal Geld scheffeln, um die Kiste ordentlich aufzubohren. Zumal sich die Computergegner gar nicht dumm anstellen

Fahrrollen. Das Blöde dabei: Die Reaktion des Fahrzeugs bleibt auf Dauer unberechenbar. Mal werden selbst gewaltige Sprünge wie nichts weggesteckt, dann haut einen auf einmal schon ein kleines Ästchen um. Das frustriert und lässt sich auch mit viel Erfahrung kaum kompensieren. *Michael Orth*

## Der berühmt-berüchtigte Gummiband-Effekt bleibt zum Glück aus.

auf seinem Fahrzeug »auszurichten«. Man kann sich in die Kurve hineinlehnen, sich nach vorne oder hinten beugen und das ständige Gehoppel ausbalancieren. Im Rennbetrieb ist Reflex – was nur die Motocrosser und Quads beherrschen – für vordere Platzierungen somit unverzichtbar.

Auch das dritte **MX vs. ATV** präsentiert sich grundsätzlich als Sammelsurium aus Offroad-Fahrzeugen, Spielmodi und Streckentypen. Auch wenn es vom reinen Umfang her nicht an die Platzhirsche wie etwa Codemasters **Dirt**-Serie heranreicht: Die Aufgabenstellungen und damit das Spielgefühl fallen überaus abwechslungsreich aus. Mal geht es in klassischen Rundstrecken-Rennen um Siege und Platzierungen, mal muss man Fahnen als Checkpoints abklappern, mal gilt es kleine »Quests« in einer frei befahrbaren Welt zu erledigen. Etwa eine Strecke in einer bestimmten Maximalzeit zu bewältigen oder so weit wie mögliche einen steilen Berg hinaufzukommen.

Eingebettet ist das Ganze in einen Karriere-Modus. Insgesamt 19 Mini-Serien gilt es zu absolvieren, bis man sich König der Offroader nennen darf. Gefahren wird nicht nur um Ruhm und Ehre, sondern auch um Platzierungen und Geld. Die Kohle steckt der Fahrer in neue Maschinen, Trucks und allerlei Tuningteile. Kassiert wird dabei praktisch immer, selbst wenn nur eine hintere Platzierung im meist 12-köpfigen Fahrerfeld rauspringt. Wirklich voran kommt man allerdings nur mit einem Sprung auf das Treppchen. Erst dann schaltet **MX vs. ATV Reflex** neue Läufe

und ebenso fähige wie authentisch wirkende Gegner abgeben. Der von vielen Arcade-Rennspielen bekannt-berüchtigte Gummiband-Effekt bleibt zudem aus, ein klar distanzierter Kontrahent hängt nicht auf einmal drei Kurven später wieder am eigenen Hinterrad.

Den – prinzipiell durchaus vorhandenen – Rennspaß von **MX vs. ATV** trüben diverse Macken. Das geht los bei einer mitunter missraten Menüführung, auf dem Sattel der Motocross-Maschinen nervt die aggressive KI: Trucks fahren einen einfach von hinten über den Haufen, ohne dass man sich groß wehren kann. Am schlimmsten hat es die ATVs erwischt. Eigentlich machen die Quads mit am meisten Spaß, allerdings sind sie sehr anfällig für Buckel, Wellen und tiefe



### Ein ewiges Auf und Ab

Michael Orth  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Bei **MX vs. ATV Reflex** geht es nicht nur im Gelände gehörig rauf und runter. Eine ähnliche Berg- und Talfahrt macht während des Spiels auch die Stimmungslage. Den Spaßfaktor bestimmt vor allem die Kombination aus Fahrzeug, Strecke und Wettbewerb. Die Spannweite reicht dabei von »todlangweilig« bis hin zu »richtig gut«, bleibt aber meist im gehobenen Mittelmaß stecken. Mir ist das letztendlich alles viel zu bieder, trotz leicht bekleideter Mädchen und krachender Metal-Mucke. Abgesehen von ein paar netten Ideen wie der Reflex-Steuerung oder den dynamischen Fahrspuren kommt **MX vs. ATV** nicht über die Beurteilung »War stets bemüht« hinaus.



In den **Supercross-Stadien** ist eine gekonnt eingesetzte Reflex-Steuerung ein Muss, sonst sind die vielen Wellen und Buckel kaum ohne Sturz zu schaffen.

TERMIN 26.11.2010 PREIS 30 Euro USK ab 0 Jahren

## MX vs. ATV Reflex

Rennspiel

**Publisher** THQ  
**Entwickler** Double Helix Games  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam

**MULTIPLAYER**  
SPELMODI (SPIELER) Minispiele (12), Einzelrennen (12) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER ja SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden WERTUNG Befriedigend  
»Spielerisch etwas mager, aber technisch gibt es keine Probleme.«

**GRAFIK**  
+ detaillierte Fahrzeuge  
+ teilweise schön ausgestaltete Strecken  
- übertriebener Blur-Effekt - Slowdowns und Framedrops **7/10**

**SOUND**  
+ satte Motorensounds + beinharte Metal- und Punk-Songs passend zur Thematik + nur wenige Musikstücke  
- Soundkulisse etwas spärlich - keinerlei Sprachausgabe **6/10**

**BALANCE**  
+ vier verschiedene Schwierigkeitsgrade  
- stark schwankender Anspruch in den Disziplinen  
- viele frustige Momente **5/10**

**ATMOSPHÄRE**  
+ dynamische Fahrspuren sorgen für Offroad-Feeling  
+ bei den Rennen nette Intro- und Schlusssequenzen  
- insgesamt etwas spröde und schlichte Präsentation **8/10**

**BEDIENUNG**  
+ einfache Fahrzeugsteuerung + Tastatur, Maus und Gamepad gleichermaßen nutzbar + teilweise miese Menüführung  
- Steuerung wirkt etwas überladen **6/10**

**UMFANG**  
+ viele verschiedene Fahrzeugklassen + viele Strecken  
+ abwechslungsreiche Wettbewerbe - Gesamtumfang eher enttäuschend - uninspirierter Karriere-Modus **7/10**

**FAHRVERHALTEN**  
+ gutmütige Trucks + halbwegs realistisch wirkende Motorräder  
+ Reflex-Steuerung gut nutzbar  
- besonders bei den ATVs unberechenbare Physik **7/10**

**KI**  
+ anspruchsvolle, realistisch wirkende KI  
+ kein Gummiband-Effekt - macht teilweise dumme Fehler  
- unvermeidbare Kollisionen **8/10**

**TUNING**  
+ Einstellungen mit deutlichen Auswirkungen  
+ diverse Upgrades  
- Tuning nicht besonders umfangreich **6/10**

**STRECKENDESIGN**  
+ dynamische Fahrspuren + Strecken größtenteils recht lang  
+ viele kleine, das Spiel beeinflussende Streckendetails  
- Streckenführung teilweise öde und ohne Ideen **7/10**

