Micro Machines World Series

ONLINE-SPASSBREMSE

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Just Add Water** Termin: **30.6.2017** Sprache: **Deutsch**
USK: **keine Altersbeschränkung** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Die kleinen Kisten knattern wieder – doch dabei gibt es einigen Sand im Getriebe.

Von Benjamin Blum

Wer in den 90er-Jahren schon gespielt hat, der kennt die Micro Machines. Auch der neuste Serienteil ist von der Stoßstange bis zum Heckspoiler ein Fun-Racer: Knallbunte Spielzeugautos rasen über Küchentische, Werkbänke oder durch den Garten und ballern sich dabei mit Extras von der Strecke. Alternativ gibt es Battle-Modi, in denen sich zwei Teams die Fahnen klauen, Areale verteidigen oder Bomben in der gegnerischen Basis abliefern. Das alles aus einer Vogelperspektive, wie man sie von damals kennt. Klingt nach einem gelungenen Comeback der Reihe – doch im Test zeigen sich vor allem bei den Spielmodi Schwächen.

Indirekter Online-Zwang

Zunächst eine Warnung: Für Offline-Spieler ist Micro Machines World Series überhaupt nichts. Mit dem »Geplänkel« existiert ein einziger Solomodus, der im Grunde nur ein Tutorial für die Multiplayer-Rennen ist. Einen klassischen Championship-Modus oder eine Solokampagne gibt es nicht. Auch für Couchduelle mit Familie oder Freunden fällt der Titel praktisch flach. Schon mit zwei Spielern wird der Bildausschnitt zu klein, Splitscreen gibt es nicht. Bleibt nur noch der »Ausscheidungsmodus«, in dem sich ohnehin alle Spieler einen Screen teilen – wer abgehängt wird u, scheidet aus und kassiert Minuspunkte. Neben den knappen Modi gibt es für Solisten auch keine Langzeitmotivation – Erfahrungspunkte für Lootboxen mit kosmetischen Items werden nur im Netz verteilt. Immerhin lassen sich neue Fahrzeug-Outfits und anderer Sammelkram komplett im Spiel ergattern, sämtliche »Micro«-Wortspiele zum Thema Transaktionen bleiben also in der Schublade.

Die Spülbecken-Schikane

Nichts für Offline-Solisten, nichts für Couch-Kämpfer – bleiben noch die Online-Modi. Und hier zeigt Micro Machines zunächst seine Stärken. Bei den klassischen Rennen gehen zwölf Fahrer an den Start, wobei während unseres Tests maximal acht Karren von Menschen gesteuert wurden, die restlichen Cockpits übernehmen K.I.-Gegner. Springt die Ampel dann auf Grün, entwickeln sich oft spannende Rennen, was an zwei großen Stärken des Spiels liegt. Erstens ist die Steuerung sehr simpel und intuitiv. Im Grunde fährt man fast pausenlos Vollgas und schlittert automatisch in die Kurven, da die Autos bei jedem Lenkmanöver mehr oder weniger untersteuern. Doch ob futuristischer Flitzer oder kantiger Kipplaster, griffig steuern sich nach kurzer Einarbeitungszeit alle der zwölf Fahrzeuge. Die zweite große Stärke ist das tolle Streckendesign der zehn Rundkurse, die durch Alltagsszenarien wie Küche oder Kinderzimmer führen. Wenn wir zum Beispiel eine große Milchtüte umkurven (Vorsicht vor weißen Pfützen!), auf die Spülbecken-Schikane zusteuern, dort einen Gegner ins Wasser schubsen und anschließend durch die Müslischalen-Abkürzung Richtung Ziel brettern, erinnert uns Micro

Die Levels wie dieser Billardtisch sind serientypisch detailliert gestaltet.

Machines World Series an seine tollen Vorgänger. Doof ist dabei nur, dass einige der Kurse arg kurz ausfallen – wer sie nicht nach fünf Runden auswendig kennt, sollte dringend sein Gedächtnis trainieren.

Ein Hauch von Taktik

Für intensive Positionskämpfe gibt es bei den Rennen wie früher Power-Ups. Wer die Icons auf der Strecke erwischt, bekommt eine Nerf-Kanone, Bomben oder einen Hammer für den Nahkampf. Im Gegensatz zu Mario Kart braucht es hier jedoch mehr Geschick, um damit tatsächlich auch Gegner auszuschalten – sehr gut. Warum solche Gameplay-Stärken nicht für eine höhere Wertung reichen? Unter anderem, weil die Technik manchmal den Spielfluss ausbremst. Der Grafikmotor kommt immer wieder mal ins Stottern, wobei PC-Besitzer deutlich besser fahren als Konsoleros.
Obendrein gibt es gerne mal Lags, die Gegner auf der Strecke hin und her hüpfen lassen. Das beeinträchtigt nicht nur die klassischen Rennen, sondern nagt auch am eigentlich clever konzipierten Schlachten-Modus. Darin treten zwei Teams in 15 geschlossenen Arenen zu »Capture the Flag«, »King of the Hill« oder »Bombenangriff« an.

Die Modi klingen vielleicht altbacken, werden aber durch die Fähigkeiten der Fahrzeuge interessant. Sie haben eine Standardattacke, zwei »Skills« (die nach einer kurzen Cooldown-Phase wieder aufgeladen sind) sowie eine ultimative Fähigkeit. Praxisbeispiel Polizeiwagen: Er schießt mit einer Schrotflinte, kann auf Knopfdruck Gegner markieren, die dadurch mehr Schaden nehmen, und sich mit seinem zweiten Skill selbst kurzzeitig vor Angriffen schützen. Die ultimative Attacke ist dann ein Hubschrauber, der Gegner ins Visier nimmt. Durch solche Fähigkeiten, die fast an Rollenspiele erinnern (der Krankenwagen ist etwa ein »Heiler«), ist der Modus taktisch angehaucht – versinkt in der Praxis mit zufälligen Mitspielern aber doch etwas im Chaos.

Im Verfolgerfeld verfranst

Obwohl der Battle-Modus als Abwechslung durchaus Spaß macht, treibt er das Spiel ebenfalls nicht in höhere Wertungsregionen. Dafür ist die fehlende Langzeit-Motivation verantwortlich. Die freischaltbaren Skins und anderen Extras sind nett, fesseln aber nicht an den Controller (mit dem sich das Spiel am besten steuert). Denn trotz der lobenden Worte über die Mechanik sieht Micro Machines von den meisten Fun-Racern nur den Auspuff. Für eine Spitzenposition sind die Strecken und Waffen nicht abwechslungsreich genug, während der Battle-Mode schnell unübersichtlich wird (außer für eingespielte Koop-Teams). Im Grunde setzt sich der Titel noch nicht mal von Toybox Turbos ab, dem inoffiziellen Vorgänger aus dem Hause Codemasters, der immerhin fast drei Jahre älter ist. ★

Benjamin Blum
@GameStar_de

Die 70er-Marke verpasst Micro Machines, obwohl sich auf der Strecke immer wieder ein Gefühl von »Mario Kart light« einstellt. Haue ich als Zweitplatzierter den Führenden kurz vor dem Ziel mit meinem Nerf-Hammer aus dem Rennen wird fast genauso gejubelt wie bei Nintendos Klassiker. Auch der zweite Schwerpunkt, die Battle-Modi wie »King of the Hill«, macht zunächst Spaß: Einerseits geht es rasant und explosiv zu, andererseits gibt es wegen der vielfältigen Fähigkeiten einen Hauch Taktik. Abzüge setzt es aber schon wegen der technischen Performance, weil die kleinen bis mittelgroßen Ruckler und Online-Lags den Spielfluss ausbremsen. Und gerade Solospieler werden praktisch gar nicht motiviert. Eine ausgefeilte Karriere bräuchte es ja nicht, aber der einzige Offline-Modus »Geplänkel« ist klar zu wenig.

Jedes der Fahrzeuge hat seine eigene Persönlichkeit und natürlich andere Fahreigenschaften.

Der Battle-Modus macht mit einem gut eingespielten Team durchaus Spaß.

MICRO MACHINES WORLD SERIES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core E3-2100 GHz / Athlon II X4	Core i5 4690 / AMD FX 8320
Geforce GT 440 / Radeon HD 5570	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290X
4 GB RAM, 5 GB Festplatte	8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ schöne Alltagsszenarien
- ✚ hübsche Lichteffekte
- ➖ Lags bremsen Spielfluss
- ➖ zu viele Unschärfe-Effekte
- ➖ fade Sprüche der Fahrer

SPIELDESIGN

- ✚ simple wie griffige Steuerung
- ✚ tückisches Streckendesign
- ✚ Battle-Modi erfordern in Ansätzen Taktik
- ➖ wenige Power-Ups im Renn-Modus
- ➖ einige Strecken arg kurz

BALANCE

- ✚ ausbalancierter Fuhrpark
- ✚ Waffeneinsatz bei Rennen erfordert Geschick
- ✚ angriffslustige KI
- ✚ wendungsreiche Spiele im Battle-Modus
- ➖ manche Fähigkeiten eher nutzlos

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ Alltagsszenarien schön umgesetzt
- ✚ Umgebungen wirken lebendig
- ✚ Hasbro-Marken wecken Kindheitserinnerungen
- ➖ Persönlichkeiten der Autos eher deplatziert
- ➖ generische Musik

UMFANG

- ✚ zwölf Fahrzeuge
- ✚ zehn Strecken und 15 Arenen
- ✚ viele Kosmetik-Upgrades
- ➖ keine Solokampagne
- ➖ Items nur online freischaltbar

FAZIT

Fun-Racer mit liebenswerten Strecken und Spielzeug-Flitzern, der unter seinem Online-Fokus und technischen Problemen leidet.

Hersteller Hasbro sorgt als Lizenzgeber dafür, dass viele seiner Produkte wie Nerf-Guns im Spiel auftauchen.