



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Nadeo** Termin: **1.7.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **10 Euro (Standard-Lizenz), 30 Euro (Club-Lizenz)** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: **-**

## Ubisofts Rennspielbaukasten kehrt zurück zu seinen PC-Wurzeln, liefert viele kostenlose Inhalte, fährt sich fantastisch und ist trotzdem ein Rückschritt.

Von Heiko Klinge

So, aufpassen: Trackmania hat keinerlei Nummer oder Namenszusatz im Titel, ist aber eigentlich schon die 16. Auflage des Rennspielbaukastens. Es handelt sich auch nicht um ein Remake des ersten Teils von

2003, sondern um eine Neuinterpretation des kostenlosen E-Sport-Ablegers Trackmania Nations, der seit 2006 über 30 Millionen Downloads anhäufte und sich vor allem über Werbung finanzierte. Verwirrt? Dann pfeift euch erstmal die Details zum Bezahlssystem rein (siehe Kasten), das ungefähr so durchschaubar ist wie eine Steuererklärung von Uli Hoeneß und bereits für mächtig Community-Wirbel einschließlich eines veritablen Zurückruderns seitens Publisher Ubisoft sorgte. Dabei ist die Idee eigentlich ganz simpel: Entwickler Nadeo möchte mit

Trackmania den Neustart als Free2Play- und Service-Rennspiel schaffen.

### Immer noch genial: Das Spielprinzip

Am Grundprinzip hat sich nichts geändert. Auf irren Achterbahnkonstruktionen kämpft ihr gegen die Uhr um Bronze-, Silber- und Goldmedaille. Die Herausforderung liegt allein im Beherrschen von Auto und Strecke. Wer online spielt, tritt zwar gegen bis zu 99 Konkurrenten an, diese bügeln allerdings nur als Geister über die Kurse, es gibt also keine Kollisionen. Klingt simpel, entfacht



Nach wie vor einzigartig: mit Dutzenden online über irre Achterbahnkurse bügeln. Am Heck des Autos seht ihr jetzt euer Tempo.



**Meinung**

Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Ich liebe Trackmania nun schon seit 17 Jahren, aber selbst ich checke nicht wirklich, wer dieses Spiel wirklich braucht. Neueinsteiger werden ein paar Runden auf den 25 mitgelieferten Kursen drehen, dann einen Blick in die viel zu komplizierten Editoren werfen oder an einer durchgeknallten Community-Strecke verzweifeln und erschreckt das Weite suchen. Sporadische Trackmania-Spieler wundern sich, wo eigentlich all die coolen Features aus den Vorgängern geblieben sind – allen voran die unterschiedlichen Umgebungen oder der Strecken-Zufallsgenerator. Bleiben noch die Hardcorefans. Und ja, die werden sich womöglich über den umfangreichen Club-Support, die Unterstützung von Mods und die mächtigen Editoren freuen. Trotzdem bleibt auch hier die Frage, ob das im Jahr 2020 nicht alles intuitiver und nutzerfreundlicher gegangen wäre. Nein, das alles macht Trackmania nicht zu einem schlechten Arcade-Rennspiel. Die Kombi aus perfektem Fahrmodell, irren Achterbahnkonstruktionen und mächtigem Streckeneditor hat auch 17 Jahre nach dem ersten Teil nichts von ihrem Reiz verloren. Nur gilt das eben alles genauso für den Vorgänger Trackmania Turbo, der für nicht mal 20 Euro bedeutend besser aussieht und mehr Umfang liefert. Wie gesagt: Ich checke es nicht.

Gründen, womit wir beim großen Problem des neuen Trackmania wären.

**Der Umfang: Ist das wirklich alles?**

Im neuen Trackmania bekommt ihr zum Release das Stadion und 25 Strecken. 25! Es dauert keine 60 Minuten, bis ihr die alle mal durchprobiert habt ... und euch fragt, ob das wirklich schon alles war, zumal das Streckendesign unserer Meinung nach weitaus ideenärmer ausfällt als in sämtlichen Vor-



Eine besonders irre Community-Strecke. Erfahrene Bastler ändern sogar die Kamera-Perspektive.

gängern. Ja, alle drei Monate soll es eine neue Season mit 25 weiteren Kursen von den Entwicklern geben, aber selbst 100 Kurse in der stets gleich Umgebung bleiben ein klarer Rückschritt gegenüber den Vorgängern. Auch bei der Spielmodi wurde im Vergleich zu Turbo der Rotstift angesetzt: Egal ob die Micro-Machines-Hommage Monoscreen, Stunt-Modus oder der bekloppte Double Driver, bei dem zwei Spieler das gleiche Auto steuern – alles weg. Trackmania-Puristen mögen diese Spielvarianten nicht vermissen, wir hatten mit ihnen durchaus unseren Spaß. Zumindest Hotseat und Splitscreen bleiben am Start, und auch die Unterstützung lokaler Netzwerke ist heutzutage keine Selbstverständlichkeit mehr. Nur galt das alles auch schon für die Vorgänger.

**Der Onlineservice: Ausbaufähig**

Im Map Review testet ihr Strecken anderer Spieler oder ladet eure eigenen hoch – die am besten bewerteten Entwürfe landen im sogenannten Arcade-Channel. Auch ansonsten bombardiert euch Trackmania mit Community-Funktionen. So könnt ihr Clubs beitreten oder selbst gründen, an Turnieren teilnehmen oder sie ausrichten und im Autoeditor Lackierungen entwerfen oder mit anderen teilen. Das Problem: Nichts davon

fühlt sich intuitiv an, ihr müsst sogar mit Dateipfaden hantieren, damit Trackmania bestimmte Inhalte überhaupt finden kann.

Und so lässt uns das neue Trackmania auch als Spiel so verwirrt zurück wie sein Name oder sein Preismodell. Als Free2Play-Neustart liefert es zu wenig Inhalte und Komfort, um neue Spieler zu begeistern. Kenner mögen sich vielleicht über die Community-Funktionen freuen, bekommen unterm Strich aber abseits von Turnieren auch keine stichhaltigen Gründe, um sich regelmäßig einzuloggen. ★

**TRACKMANIA**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3220 / AMD FX 6100	Core i5 4690 / Ryzen 5 1500
Geforce GTX 660 / Radeon R9 270	Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
4 GB RAM, 2 GB Festplatte	8 GB RAM, 2 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**

- ★★★★★
- 👍 detailliertes Auto
👍 nette Lichtstimmungen
👎 sieht deutlich mehr nach Baukasten aus als die Vorgänger
👎 leblose Streckenumgebung
👎 teils detailarme Texturen

**SPIELDESIGN**

- ★★★★★
- 👍 präzises Fahrverhalten
👍 geniale Kombi aus Fahren und Bauen
👍 bekloppteste Strecken des Genres
👍 »Das muss doch gehen!«-Motivation
👎 ein Auto und damit wenig fahrerische Abwechslung

**BALANCE**

- ★★★★★
- 👎 Fehler stets nachvollziehbar
👍 Trainingskurse
👍 leicht zu lernen, schwer zu meistern
👎 mit nur 25 Strecken deutlich steilere Lernkurve
👎 stark schwankender Anspruch bei User-Kursen

**ATMOSPHERE / STORY**

- ★★★★★
- 👍 jede neue Bestzeit ein Hochgefühl
👍 Ranglisten-Platzierung bis hinab zur eigenen Stadt
👍 jede neue Strecke mit Überraschungen
👎 schnell satt gesehen am Stadionumfeld
👎 arg spröde Inszenierung

**UMFANG**

- ★★★★★
- 👍 1.500 Bauteile im Editor
👍 unendlicher Streckennachschub
👎 lediglich 25 Kurse von den Entwicklern
👎 nur eine Umgebung mit einem Auto
👎 fehlender Zufallsgenerator

**FAZIT**

Das Prinzip ist unkaputtbar, der Neustart enttäuscht jedoch mit wenig Umfang und liefert kaum Fortschritt gegenüber den Vorgängern.



In Trackmania bekommt ihr lediglich 25 von den Entwicklern designte Strecken. Regelmäßiger Nachschub ist zwar versprochen, aber nur alle drei Monate.