

Erst bauen, dann brettern

TRACKMANIA SUNRISE



Raus aus dem Looping, rein in die Steilkurve und über die Sprungschanze – wer denkt sich denn solch einen Wahnsinn aus? Na Sie! Denn im Rennspiel von Nadeo sind Sie ebenso Architekt wie Testpilot.

Hässliches Auto? Ihr Problem! Zu langweiliges Streckendesign? Selbst Schuld! **Trackmania Sunrise** beraubt Sie sämtlicher Ausreden und schenkt Ihnen dafür eine Exportation kreative Freiheit.

Auch im zweiten Rennspiel von Nadeo müssen Sie neben dem Motor Ihr Hirn anwerfen. Sie heizen nämlich nicht nur über halbsbrecherische Stunt-Pisten, sondern lösen zudem knifflige Puzzles oder basteln wie in einem klassischen Aufbauspiel Ihre ganz persönliche Traum-Rennstrecke.

Medaillenjagd

Erst das Vergnügen, dann die Arbeit: Nur wer in **Trackmania Sunrise** zunächst sein

Talent als Rennfahrer beweist, darf sich auch als Streckenarchitekt austoben. Denn jedes platzierte Bauteil kostet so genannte Copper-Punkte, die Sie sich mit Erfolgen in den vier **Trackmania**-Disziplinen erst verdienen müssen. So gilt es auf 33 Rennkursen, die Zeitvorgaben für Bronze-, Silber- und Goldmedaille zu unter-

bieten. Schön: Anders als im Vorgänger fahren Sie nicht mehr nur gegen die Uhr, sondern auch gegen drei KI-Konkurrenten. Das motiviert und hilft beim Einschätzen der eigenen Leistung. Weniger schön: Die Computer-Piloten fahren stets die gleiche Linie. Echtes Zweikampf-Feeling fehlt deshalb, zumal **Trackmania Sunrise** wegen der engen Strecken bewusst auf Kollisionen verzichtet. Dennoch machen die Rennen einen Riesenspaß. Jeder der liebevoll designten Kurse fordert andere fahrerische Talente, für die Goldmedaille müssen Sie häufig besonders riskante Abkürzungen fahren – etwa eine Sprungkombination über mehrere Hausdächer.

Jump and Drive

Wie schnell Sie im neuen Plattform-Modus das Ziel erreichen, interessiert niemanden. Hauptsache, Sie erledigen das möglichst fehlerfrei, denn nur dann gibt's die Goldmedaille. Und die 23 Stunt-Kurse geben sich mächtig viel Mühe, das zu verhindern. Aberwitzige Schrauben-Kombinationen, absurd weite Sprünge sowie Nerven zerreißende Balanceakte treiben den Puls in Schwindel erregende Höhen



Eine spektakuläre Wiederholung inszeniert unseren Flug über den Plattform-Kurs.

und machen süchtig. Deutlich weniger aufregend spielt sich der ebenfalls neue Crazy-Modus: Hier müssen Sie ein- und dieselbe extrakurze Stunt-Strecke innerhalb eines Zeitlimits möglichst häufig bezwingen – wegen des Wiederholungsfaktors eine eher mühselige Aufgabe.

Den innovativen Puzzlomodus kennen **Trackmania**-Experten bereits aus dem Vorgänger: In 33 Rätseln vervollständigen Sie halbfertige Kurse mit vorgegebenen Bauteilen und lernen so spielerisch den Umgang mit dem Streckeneditor. Ob Ihre Lösung funktioniert, testen Sie höchstpersönlich am Steuer Ihres Autos – je besser Ihre Zeit, desto wertvoller die gewonnene Medaille.

Auto-Armut

Ärgerlich: Wie schon der Vorgänger stellt auch **Trackmania Sunrise** nur drei Auto-Modelle in die Garage (eins pro Szenario) – viel zu

wenig für ein Rennspiel. Dafür steuern sich Sportwagen (Insel), Coupé (Küste) und Geländewagen (Bucht) wunderbar unterschiedlich. Die kompromisslos actionlastige Fahrphysik holt das Maximale aus den minimalen Voraussetzungen. Sowohl per Gamepad als auch mit der Tastatur lenken Sie die Flitzer bereits nach wenigen Minuten traumhaft präzise durch die Schikanen. Dennoch können Sie selbst nach der hundertsten Streckenwiederholung irgendwo noch ein paar Zehntelsekunden herauskitzeln.

Entdecke die Möglichkeiten

Goldmedaille hin, Streckenrekord her: In **Trackmania Sunrise** gibt es nichts Schöneres als die Jungfernfahrt auf der ersten selbstgebauten Strecke. Die drei Themen-Sets Insel, Bucht und Küste fordern und fördern Ihre Kreativität mit über 300 Bautei-

INFO

- > 3 Themensets
- > über 300 Bauteile
- > 33 Rennstrecken
- > 23 Plattform-Kurse
- > 33 Puzzles
- > 12 Crazy-Strecken



1 / 3



X
^ [Supersiggi] was?
[Heiko] gewonnen
[Supersiggi] Bremsen, Junge!
[Rob] und ab!
v [Heiko] argh

0:12.96
Vorgabe: ???
Rekord: ???

1. —
2. —
3. —
4. —

238

GameStar-Meisterschaft auf der wunderschönen Rennstrecke »Beautiful Day«. Jeder Redakteur hat sein Auto individuell bemalt.

len. Aus Hochhäusern, Tunneln, Leuchttafeln und Haarnadelkurven zaubern Sie in maximal zwei Stunden einen klassischen Stadt-Rundkurs im Stil von Monaco. Oder Sie entwerfen mit Steilkurven, Schrauben, Loopings und Sprungschancen eine waschechte Achterbahn mit Kotzgarantie. Großartig: Selbst Marathon-Strecken sind maximal lächerliche 30 Kilobyte groß und lassen sich deshalb problemlos als E-Mail verschicken.

Bei der angemessenen Inszenierung Ihres Meisterwerks hilft der neue Media Tracker, mit dem Sie Spezialeffekte einbauen können: So wechseln Sie vor dem Looping in die Egoperspektive oder erhöhen auf steilen Abfahrten das Geschwindigkeitsgefühl mit einem »Verwisch«-Effekt (Motion Blur). Klingt simpel, erfordert jedoch einiges an Einarbeitungszeit: Menüs und Bedienung der Editoren sind unnötig kompliziert,

hilfreiche Tutorials und Komfortfunktionen fehlen.

Online-Präsentation

Wer viel Liebe und Arbeit in seine Eigenbau-Strecke steckt, will sie auch angemessen der Öff-

fentlichkeit präsentieren. Im komfortablen Multiplayer-Modus können Sie bis zu 19 Freunde zu einem Rennen auf Ihrem Meisterwerk einladen. Damit in den Online-Rennen kein Flitzer dem anderen gleicht, dürfen Sie

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Schalten Sie für 30 Prozent mehr Leistung die »FX-Nachbearbeitung« aus.
- 2 Reduzieren Sie die Shader-Qualität. Pro Stufe gibts 20 Prozent mehr Power.
- 3 Stellen Sie die Textur-Qualität auf »Niedrig«. Das gibt 25 Prozent mehr Frames.

- 4 Deaktivieren Sie die Optionen »Wasser-Geometrie« und »Komplexes Wasser«. Das holt noch mal 30 Prozent aus dem PC.

CHECKLISTE

- 800 MByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

AK

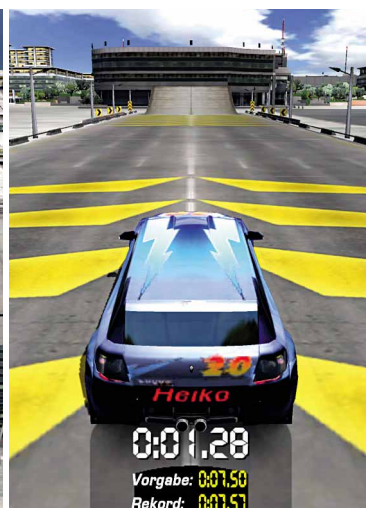
PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	256 MByte									
			1,2 GHz	1,6 GHz	2,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x960	1600x1200	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000
512 MByte	1,2 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1280x960	1600x1200	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800
	1,6 GHz	1024x768 ²⁾	1280x1024	1280x960	1600x1200	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800X850	GeForce 6800
	2,0 GHz	1280x1024	1280x960	1600x1200	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800X850	GeForce 6800	GeForce 6800
	2,0 GHz	1280x1024	1280x960	1600x1200	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800X850	GeForce 6800	GeForce 6800

1) minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Der Puzzle-Modus: Zunächst müssen wir mit vorgegebenen Bauteilen Start- und Ziellinie verbinden. Doch nur, wenn wir auch geschickt fahren, gewinnen wir die Goldmedaille.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Michael jubelt, Fabian grölt, Daniel flucht – und wer ist schuld? Der Heiko, denn die Kollegen amüsieren sich auf meiner selbstgebauten Strecke; was für ein tolles Gefühl! Die clevere Verzahnung von Action-Rennspiel und Strecken-Baukasten geht wieder voll auf. Verbissen kämpfe ich um jede Medaille, akribisch bastle ich an jedem Kursdetail.

Klar, Nadeo macht wenig anders, aber dafür vieles besser als beim Vorgänger: deutlich hübschere Grafik, ausgefeilteres Streckendesign, abwechslungsreichere Spielmodi, noch mehr kreative Freiheiten im Editor. Wer den Vorgänger mochte, wird Trackmania Sunrise lieben – versprochen!

»Macht glücklich!«



Im Editor entwerfen Sie wie in einem Aufbauspiel mit der Maus Ihre persönliche Traumstrecke.

Ihr Baby im neuen Auto-Malkasten individuell lackieren und bekleben. Auch das Einbinden eigener Bilder ist möglich. Allerdings ist das deutlich umständlicher als im Vorgänger und benötigt zusätzlich das kostenlose Programm DXTBmp.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D22

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

- deutlich verbesserte Grafik; Eigenbau-Kurse wirken wie professionelle Rennspiel-Strecken
- im Media-Tracker können Sie Spezialeffekte in Ihre Kurse einbauen – eine grandiose Idee, erfordert jedoch viel Einarbeitungszeit
- im Plattform-Modus müssen Sie Stunt-Kurse möglichst fehlerfrei bewältigen; macht süchtig
- per Auto-Malkasten können Sie Ihr Gefährt lackieren, die komplizierte Bedienung nervt
- im Crazy-Modus müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits denselben kurzen Stunt-Kurs mindestens zwölfmal bezwingen, nur ein netter Bonus

Schön gebaut

Gestochen scharfe Texturen, tolle Lichteffekte, enorme Weitsicht: Grafisch kann **Trackmania Sunrise** selbst mit Hochglanz-Rennern wie **Juiced** oder **Need for Underground 2** mithalten; ein Riesenkompiment für ein Baukasten-spiel. Einzige die Streckenumgebung wirkt mangels Animationen etwas leblos – schon im Wind wiegende Palmen hätten hier Wunder gewirkt.

Auch die Ohren werden deutlich mehr verwöhnt als im Vorgänger. Statt Fahrstuhl-Gedudel gibt's diesmal einen abwechslungsreichen Soundtrack. Die Motoren röhren ordnungsgemäß kräftig und in Surround-Sound aus den Boxen.

► HOTLINE: (0190) 145 08 99 0,62 €/MIN.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Beim Sprung auf das Hoteldach bleibt meine Karre schon wieder an der doofen Palme hängen. Das muss doch zu schaffen sein, nächster Versuch! Ja, sieht gut aus, mein Flitzer segelt über die Palme – und auch übers Hotel, nur um ins Hafenbecken dahinter zu plumpsen. Verdammt! Doch mit jedem Anlauf werde ich besser, schließlich klappt der Sprung. Auf geht's zur nächsten Herausforderung: Trackmania wird so schnell nicht langweilig. Klasse!

»Droge auf vier Rädern«



TRACKMANIA SUNRISE RENNSPIEL

PUBLISHER	Deep Silver / Nadeo	RELEASE (D)	29.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 80 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT											

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,4 GHz Athlon	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	800 MByte Festpl.	800 MByte Festpl.	800 MByte Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Komfortable Multiplayer-Plattform, unendlicher Streckennachschub – macht süchtig!
MODI Hotseat-Duell, Turnier, Team, Zeitrennen, Runden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Strecken + tolle Effekte - wenig Animationen	8 / 10
SOUND	+ abwechslungsreiche Musik - kaum Soundeffekte	8 / 10
BALANCE	+ exzellente Lernkurve + drei Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Tageszeiten - leblose Streckenumgebung	7 / 10
BEDIENUNG	+ präzise im Rennen - kompliziert im Editor	7 / 10
UMFANG	+ vier Spielvarianten + Streckennachschub - drei Autos	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ leicht zu lernen, schwierig zu meistern	9 / 10
KI	+ faire Gegnerzeiten - stets gleiche KI-Routen	7 / 10
TUNING	+ hunderte Bauteile + Auto-Malkasten	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ haarsträubende Stunts + riskante Alternativ-Routen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

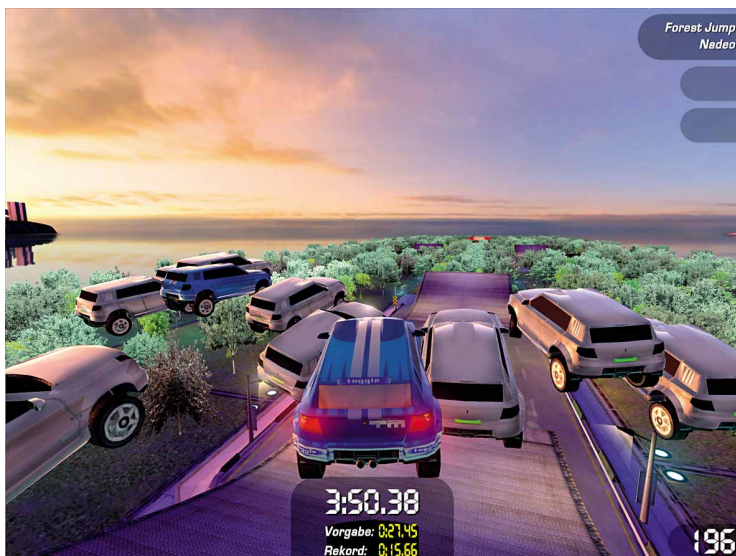
EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GENIALER RENN-BAUKASTEN FÜR KREATIVE BLEIFÜSSE.

CD/DVD: Multiplayer-Duell

GameStar-Strecke »Mount-Doom«

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK D19



Bis zu 15 KI-Autos irritieren Sie auf den extrakurzen Stunt-Kursen im neuen Crazy-Modus.