

Erst bauen, dann brettern

TRACKMANIA SUNRISE

Schnell fahren kann jeder, ins Ziel kommen ist häufig weitaus schwieriger – vor allem wenn der Weg dorthin über Steilkurven, Schrauben und Sprungschancen führt.

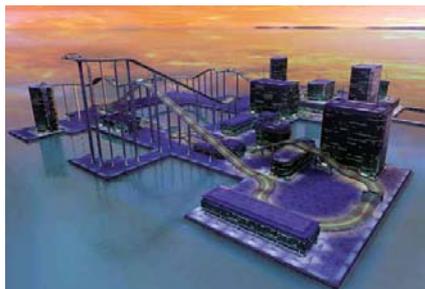
Gähnender Abgrund statt Kiesbett, Loopings statt langweiliger Haarnadelkurven: Könnten wir Formel-1-Kurse designen, wären die Rennen garantiert wesentlich spannender. Das durften wir bereits im Frühjahr mit **Trackmania** beweisen, einer innovativen Mischung aus komfortablem Strecken-Editor und Action-Raserei. Der Nachfolger **Sunrise** soll unsere Kreativität noch stärker fördern: mit Hunderten neuen Bauteilen, frischen Spielmodi und einem Auto-Designstudio. Die GameStar-Ingenieure haben mit einer frühen Alpha-Version schon mal probegebastelt.

Renn-Regisseur

Am Herzstück von **Trackmania Sunrise**, dem Strecken-Baukasten, hat Entwickler Nadeo vor allem eins verbessert: den Komfort. Künftig können Sie den Editor wie in einem klassischen



Auf den Kursen im Plattform-Modus erreichen Sie nur mit waghalsigen Stunts das Ziel.



Im Editor haben wir unserer Strecke einen romantischen Sonnenuntergang spendiert.

Unser selbst bemalter Geländewagen brettert durch die Serpentina des Küstenszenarios.



Aufbauspiel komplett mit der Maus bedienen. Rund 300 Elemente vom Busch bis zum Wolkenkratzer platzieren Sie per Drag & Drop in den drei neuen Szenarien Insel, Bucht und Küste. Mit der Import-Funktion kleben Sie jetzt binnen Sekunden eigene Grafiken auf Werbetafeln oder Ziel-Schilder. Am besten gefallen hat uns jedoch der neue Media Tracker: Dank diesem Tool können Sie mit wenigen Mausklicks Spezialeffekte in Ihre Strecken einbauen. So inszenieren Sie weite Sprünge mit einer spektakulären Kamerafahrt im Stil von **Need for Speed Underground 2** oder erhöhen auf steilen Abfahrten das Geschwindigkeitsgefühl per »Verwisch«-Effekt (Motion Blurring).

Doof: Wie im Vorgänger wird's erneut nur ein Auto pro Szenario geben. Immerhin dürfen Sie Ihren Flitzer im neuen Fahrzeug-Editor individuell bemalen und bekleben, so dass jedes Spielerau-

to von **Trackmania Sunrise** garantiert anders aussieht. Auf echte Tuningteile wie Spoiler oder Bling-Bling-Felgen will Nadeo allerdings verzichten – schade!

Jump and Drive

Neben einem Bleifuß im Rennen ist in **Trackmania Sunrise** erneut auch ein kühler Kopf gefragt: So sollen Sie im Puzzle-Modus noch einen Tick mehr nachdenken müssen, um die halbfertigen Kurse mit vorgegebenen Bautei-

len zu vervollständigen. Im neuen Plattform-Modus brettern Sie über besonders halsbrecherische Hindernis-Pisten. Zeit spielt dabei keine Rolle, allerdings kostet jeder Abflug von der Strecke wertvolle Punkte. Ein Mordsspaß, besonders mit mehreren Leuten an einem Rechner. Natürlich dürfen Sie auch im Netzwerk oder online wieder bis zu 23 Freunde zu einem Rennen auf Ihrer Eigenbau-Strecke einladen. **HK**

TRACKMANIA SUNRISE

heiko@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: April 2005

Entwickler: Nadeo
Status: zu 70% fertig

Heiko Klinge: »Ab sofort muss ich früher ins Bett gehen. Denn ab April werde ich nur noch selten zum Schlafen kommen, Trackmania Sunrise hält garantiert nächtelang wach. Nadeo verzichtet zwar auf Experimente, verbessert den Rennspiel-Baukasten aber genau an den richtigen Stellen. Der Editor liefert der eigenen Kreativität unendliche Entfaltungsmöglichkeiten, der neue Plattformmodus macht schon in der Alpha-Version süchtig. So, Fazit fertig, ich gehe jetzt schlafen!«

POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK M72