



Sprung über die **Raketenbasis**, hinein in den Tunnel: Diese Streckenidee stammt von einem Fan – ein Mausklick, schon ist sie im Spiel.

Mach dein Ding

# TRACKMANIA UNITED

Der Rennspiel-Baukasten vertreibt die Community aus den Foren und Fanseiten und packt sie dort hin, wo sie hingehört: direkt ins Spiel.

Was wären PC-Spiele ohne ihre engagierten Fans? Es gäbe kein **Counterstrike**, keine Gilden in **World of Warcraft**, keine Originalnamen in **Anstoss 2007**. Und keine neuen Strecken, Autos und Fun-Videos für die **Trackmania**-Spiele – ein riesiges Spaß-Potenzial, das sich fast schon scheu im Internet

versteckt. Aber nicht mehr lange! Denn im Februar erscheint mit **Trackmania United** erstmals ein PC-Spiel, das seine engagierte Community direkt ins Programm integriert. Wie erstaunlich unkompliziert das funktioniert, haben wir mit der bereits fast fertigen englischen Version ausprobiert.

## Heimat im Internet

Bereits beim ersten Spielstart sucht **Trackmania United** automatisch den Weg ins Internet: Wir wählen unseren Spitznamen und Bayern als unser Heimatbundesland. Angekommen im Hauptmenü sehen wir nicht nur die Spielmodi und Optionen, sondern auch die aktuelle **Trackmania**-Welttrangliste sowie die neuesten Nachrichten aus der Community. Die entsprechenden Internetseiten können wir direkt ansurfen, ohne dafür

**Trackmania United** verlassen zu müssen – der integrierte Browser macht's möglich.

Doch erst einmal wollen wir Rennen fahren: **Trackmania United** liefert dafür sämtliche Autos und Szenarien aus **Trackmania**, **Trackmania Sunrise** und **Trackmania Nations** in einer grafisch aufpolierten Version. Die rund 150 mitgelieferten Strecken des Spiels sind jedoch alle brandneu. Nach jedem absolvierten Rennen sehen wir automatisch, wie wir im Vergleich zu den besten Fahrern unseres Bundeslandes stehen. Um uns selbst in der Rangliste zu platzieren, müssen wir ein Rennen als »offiziell« ankündigen. Dann haben wir genau einen Versuch, um die bestmögliche Zeit zu erreichen. Je schneller wir fahren, desto mehr Copper verdienen wir – die Währung des Spiels.

## Geben und Nehmen

Copper benötigen wir, um von den Errungenschaften der **Trackmania**-Community zu profitieren. So kostet es etwa zehn Copper, wenn wir uns eine neue Strecke besorgen. Nur fünf benötigen wir, wenn wir das Geisterauto des Ranglistenersten runterladen, um seine Ideallinie zu studieren. Satte 200 müssen wir ausgeben, wenn wir ein neues Automodell verwenden wollen, das ein engagierter Fan mit einem 3D-Programm erstellt hat. Das alles funktioniert direkt im Spiel mit einem simplen Mausklick, der Download dauert nur Sekunden. Und die Copper wandern auf das Konto desjenigen, der die **Trackmania**-Erweiterung erstellt hat. Viel Motivation, um selbst einmal mit dem beiliegenden Streckeneditor los zu basteln. **HK**



Nach einem Rennen sehen wir die **Rangliste** und können Ghosts der Spitzenfahrer runterladen.

## TRACKMANIA UNITED

Genre: Rennspiel  
Termin: Februar 2007

Entwickler: Nadeo / Deep Silver  
Status: zu 95% fertig

Heiko Klinge: »Genial konstruierte Strecken, liebevoll modellierte Autos, enorm abwechslungsreiche Multiplayer-Rennen: Die konsequent umgesetzte Community-Integration hat es den Fans erlaubt, aus einem sehr guten Spiel ein außergewöhnliches zu machen. Trotz des Vorgänger-Recyclings: Trackmania United hat das Potenzial, zum Counterstrike der Rennspiele zu werden.«



## POTENZIAL AUSGEZEICHNET



DVD: Video-Special



GAMESTAR:DE: Screenshot-Galerie  
3187