

**Stärken**

- + geniale Community-Einbindung
- + mächtiger Editor
- + präzise Steuerung

**Schwächen**

- nur ein Szenario
- hoher Schwierigkeitsgrad



**GameStar**  
für besonderen Spielwitz



**GameStar**  
Gold-Award

# Trackmania 2 Canyon

**Keine Strecke zu absurd, kein Stunt zu irre. Und keine Fan-Gemeinde, die ein Spiel derart mitgestaltet und mit Leben füllt, wie die von Trackmania 2.** Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Nadeo (Trackmania United Forever, GS 06/08: 88 Punkte)**  
Termin: **14.9.2011** Spieler: **1-200** Sprache: **Deutsch** Preis: **20 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7558](http://GameStar.de/Quicklink/7558)

**E**s ist der 50. Versuch, diesen einen Sprung zu meistern. Dieser verflixte Sprung, direkt hinter jener Haarnadelkurve und eingeleitet durch einen Beschleunigungsstreifen, der unseren Fplitzer auf eine steile Rampe schießt. 49 Mal hüpfen wir ins Wasser, segeln an der Strecke vorbei oder knallen gegen einen Brückenfei-

ler. Dennoch probieren wir es noch mal. Und noch mal. Denn wer sich an **Trackmania 2: Canyon** versucht, den lässt das Spiel so schnell nicht mehr los. Wie schon seine Vorgänger fasziniert auch der neueste Teil der Stuntraser-Serie durch das hochgradig motivierende »Das muss doch zu schaffen sein!«-Prinzip. Und die erneut beispiellose Einbindung seiner Fangemeinde direkt ins Spiel.

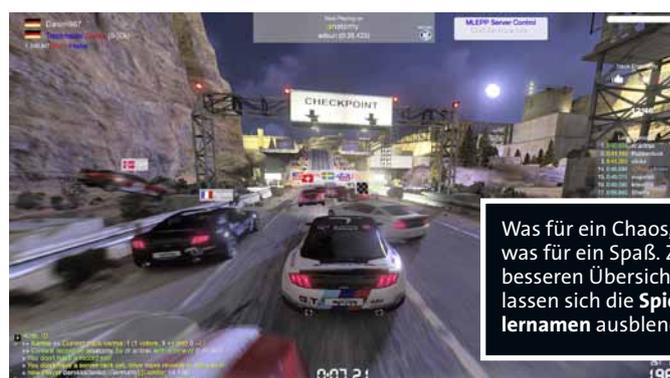
**Trackmania**-Kenner werden sich schon beim ersten Start sofort wohl fühlen. Im schlichten, aber übersichtlichen Hauptmenü starten wir die Solo-Kampagne, suchen nach Multiplayer-Turnieren (mit bis zu 200 Rասern pro Strecke!), verwalten Freundeslisten, lackieren unser Auto oder probieren uns am mächtigen Streckeneditor. Also alles wie gehabt? Teilweise, denn anders als etwa im di-

In **Online-Rennen** entfaltet Trackmania sein volles Potenzial.



Das **Hauptmenü** fungiert als Server-Browser, Community-Plattform und Quelle für selbstgebaute Strecken.

Sind Sie **nervenstark**? Vor allem die engen **Canyon-Kurse** geraten bockschwer.



Was für ein **Chaos**, was für ein Spaß. Zur besseren Übersicht lassen sich die **Spieler**namen ausblenden.

## Zwei Editoren

**Trackmania 2** bietet zwei unterschiedlich komplexe Streckeneditoren, die Sie direkt über das Hauptmenü aufrufen können.



Der **einfache Editor** bietet lediglich zwei Dutzend Strecken-Bauteile; Deko-Objekte und extravagante Konstruktionen wie Loopings fehlen. Zudem ist die Landschaft bereits mit Bergen und Tälern versehen. Ärgerlich: Anders als im komplexen Modus lässt sich die Kamera nur in 90-Grad-Schritten drehen, eine Zoom-Funktion fehlt.



Der **komplexe Editor** bietet das volle Paket: knapp 300 Bauteile, vier Tageszeiten, modifizierbare Schilder und Dekorationen sowie praktische Komfortfunktionen und Terraforming-Werkzeuge. Die frei dreh- und zoombare Kamera sowie das in zahlreiche Register unterteilte Baumenü sind allerdings arg fummelig geraten.

rekten Vorgänger stehen in **Trackmania 2** lediglich ein Auto sowie ein Szenario, der namensgebende Canyon, zur Auswahl. Das mag erstmal nach wenig klingen, entpuppt sich aber schnell als enorm umfangreiches Rennspiel-Paket. Denn obwohl wir nur durch die Wüste oder tiefe Felsschluchten brettern, gibt es viel zu entdecken. Und viel zu meistern. Denn im Vergleich zu früheren **Trackmania**-Spielen hat Nadeo die Auswahl an Strecken-Bauteilen stark erweitert und zudem mit teils absurden Konstruktionen gewürzt, etwa mit Tunnels, die den Asphalt wie einen Korkenzieher um die eigene Achse drehen. Dadurch reiht **Trackmania 2** höchst kreative Streckenabschnitte aneinander, die sich zwar optisch nicht all zu stark voneinander unterscheiden, aber mehr Geschick erfordern, als wir das von den Vorgängern gewohnt sind.

Das liegt auch am leicht überarbeiteten Fahrverhalten. Beispielsweise verlieren wir durch das Touchieren des Streckenrandes nun schneller die Bodenhaftung. Gut dabei: Auch wenn sich die **Trackmania**-Boliden noch immer vergleichsweise actionlastig steuern, lässt die dennoch sehr komplexe Physik genug Spielraum, am eigenen Stil zu feilen. Lasse ich den Wagen gezielt ausbrechen und drifte durch die Kurve, was eventuell Zeit kostet, oder gehe ich lieber nur vom

Gas, brette dann aber vielleicht in die Leitplanke? Zwar erfordert **Trackmania 2** etwas Einarbeitungszeit, bedankt sich dann aber mit einer Steuerung, deren Präzision derzeit ihresgleichen sucht, und dank der wir selbst beim x-ten Anlauf noch wertvolle Millisekunden aus einer Strecke kitzeln können.

**Trackmania 2** richtet sich dabei vorrangig an fortgeschrittene Rennspieler und Profis. Das Niveau der 65 Solo-Strecken zieht bereits früh in der Kampagne kräftig an, und selbst die Silbermedaille ist bisweilen nur mit viel Geduld zu erreichen. Immerhin helfen zuschaltbare und in drei Schwierigkeitsgrade unterteilte KI-Ghosts bei der Suche nach den eigenen Fahrfehlern. Allerdings dient der Solo-Part des Spiels ohnehin »nur« als Übung für die knackigen Multiplayer-Rennen, das eigentliche Herzstück von **Trackmania 2**. Hier treten wir gegen bis zu 199 (!) Mitspieler an, um eine Strecke innerhalb einer vorgegebenen Zeit möglichst fehlerfrei zu meistern. Als Belohnung winken weltweite Ranglisten, die sich sogar bis auf die eigene Heimatstadt herunterbrechen lassen. Cool: Wer mit Freunden privat spielen will, der darf das entweder übers lokale Netzwerk oder den neuen Splitscreen-Modus. Sein volles Potenzial entfaltet **Trackmania 2** aber dennoch im Internet, wo ein schier unerschöpflicher Quell an selbstgebauten Strecken wartet, eine kreativer als die andere, jede auf ihre Art fordernd. Die komfortable Server-Wahl, der integrierte Chat sowie die Möglichkeit, Fan-Karten zu bewerten, lassen dabei keinerlei Wünsche offen.

In **Trackmania 2** dürfen wir jedoch nicht nur Konsument, sondern auch Konstrukteur sein, der Editor macht's möglich. Hier können wir eigene Kurse erstellen, Tageszeit und Siegbedingungen festlegen und dank dem coolen Media-Tracker Introfilme basteln, die wir wiederum mit Texteinblendungen, Farbeffekten oder schwindelerregenden Kamerafahrten aufpeppen. Das erfordert zwar ebenfalls etwas Fleiß, sieht wegen der neuen Grafik-Engine, die mit knackscharfen Texturen, stimmigen Überstrahl-Effekten sowie einer aufwändigen



**Nur noch einmal, wirklich.**

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Ein erschrockener Blick auf die Uhr ist das beste Zeichen dafür, wie sehr mich ein Spiel an den Monitor zu fesseln vermag. Weil **Trackmania 2** die Tugenden der grandiosen Vorgänger konsequent weiterentwickelt. Das motivierende Ausprobieren, Scheitern und erneute Ausprobieren, das nervenzerfetzende Rasen um Millisekunden und vor allem der zwar fummelige, aber mächtige Streckeneditor. All das vereint Nadeo zu einem Rundum-Sorglos-Paket, das mich dank der genial integrierten Fangemeinde für Monate motiviert. Und enorm heiß macht auf **Shootmania** und **Questmania**.

Beleuchtung aufwartet, aber klasse aus und macht (Bastel-)Lust auf das, was in Zukunft noch kommen mag. Nadeo hat bereits weitere Baukastenspiele für 2012 angekündigt: den Action-Ableger **Shootmania**, das Rollenspiel-Pendant **Questmania** sowie das nächste Streckenset für **Trackmania 2**. **DM**

TERMIN	14.9.2011	PREIS	20 Euro	USK	nicht geprüft
--------	-----------	-------	---------	-----	---------------

### Trackmania 2: Canyon

Rennspiel

<b>Publisher</b>	Ubisoft
<b>Entwickler</b>	Nadeo
<b>Sprache</b>	Deutsch
<b>Ausstattung</b>	keine (Download)
<b>Kopierschutz</b>	Anmeldung

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Zeitrennen (200), Team (200), Laps (200), Turnier (200), Stunts (200) **SPIELTYPEN** Internet, LAN, an einem PC **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden

**WERTUNG** Sehr gut  
»Der schier endlose Streckennachschub sorgt für monatelangen Raserspaß.«

<b>GRAFIK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>hübsche Automodelle + scharfe Texturen</li> <li>stimmige Beleuchtung</li> <li>teils detaillierte Streckenelemente + polygonarme Canyons</li> </ul>	8/10
<b>SOUND</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>abwechslungsreiche Musik</li> <li>gute Surround-Abmischung + editierbarer Hupentorn</li> <li>sehr spärliche Geräuschkulisse</li> </ul>	7/10
<b>BALANCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kampagnen nach Schwierigkeitsgrad sortiert</li> <li>perfekte Lenkcurve + Karten für jeden Anspruch</li> <li>teils knüppelharte Streckenzeiten</li> </ul>	9/10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>grandiose Einbindung der Community</li> <li>Tageszeiten + nervenzerfetzende Ranglisten-Rennen</li> <li>leblose Strecken</li> </ul>	9/10
<b>BEDIENUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>präzise Fahrzeug-Steuerung + zugänglich mit Gamepad wie mit Tastatur</li> <li>übersichtliche Menüs</li> <li>fummelige Streckeneditoren</li> </ul>	9/10
<b>UMFANG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>65 Strecken + knapp 300 Strecken-Bauteile</li> <li>ständig Nachschub durch Fans</li> <li>nur ein Szenario + nur ein Auto</li> </ul>	8/10
<b>KI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>faire Gegnerzeiten in drei Niveaustufen</li> <li>jede Fahrt wird als Ghost aufgezeichnet</li> <li>KI fährt immer dieselbe Route</li> </ul>	8/10
<b>FAHRVERHALTEN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>actionlastig, aber anspruchsvoll + Unebenheiten wirken sich nachvollziehbarer aus</li> <li>präzise Sprünge</li> <li>teilweise etwas übersensibel</li> </ul>	9/10
<b>TUNING</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>umfangreicher Streckeneditor in zwei Varianten</li> <li>cooler Media-Tracker + vielseitiger Auto-Malkasten</li> <li>mod-tauglich</li> </ul>	10/10
<b>STRECKENDESIGN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Strecken stellen unterschiedliche Ansprüche</li> <li>irrsinnige Stunts + leicht zu lernen, schwer zu meistern</li> <li>auf Dauer zu wenig Abwechslung</li> </ul>	9/10

**Enorm motivierender Rennspiel-Baukasten**

**86**

**SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT: 75 Stunden

<b>EINSTEIGER</b>	<b>PROFIS</b>
<b>MINIMUM</b> Core 2 Duo E6600 XP 2200+ / AMD, Geforce 6600 512 MB RAM, 150 MB Festplatte	<b>STANDARD</b> Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ / AMD, Geforce 7800 2,0 GB RAM, 1,5 GB Festplatte
<b>ANSPRUCH</b>	<b>OPTIMUM</b> Core 2 Duo E6600 A64 X2 5600+ / AMD, Geforce 8800 2,0 GB RAM, 1,5 GB Festplatte