



GameStar
Gold-Award



GameStar
für besonderen Spielwitz

Trackmania 2

Mit den zwei neuen Episoden Valley und Stadium untermauert der Rennspiel-Baukasten zwar seine Ausnahmestellung, zum erhofften großen Gesamtkunstwerk wird er aber nicht. Von Heiko Klinge

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Nadeo** (**Shootmania: Storm, GS 4/13: 75 Punkte**) Termin: **20.6.2013 (Stadium), 4.7.2013 (Valley)**
Spieler: **1-200** Sprache: **Deutsch** Preis: **ca. 10-50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8395 Auf DVD XL: Kontrollbesuch-Video

Die Idee klang ebenso großartig wie innovativ: eine gemeinsame Community-Plattform für die drei Baukastenspiele **Trackmania 2** (Racing), **Shootmania** (Ego-Shooter) sowie **Questmania** (Rollen-

spiel), die alle drei bis fünf Monate um neue Szenarien erweitert wird. So versprochen es jedenfalls die französischen Entwickler von Nadeo, als sie im September 2011 die besagte Plattform Maniaplanet veröffentlichten, zusammen mit dem ersten **Trackmania 2**-Szenario **Canyon**. Doch dann hat es eben keine drei oder fünf Monate bis zur ersten **Shootmania**-Episode **Storm** gedauert, sondern gleich ganze 18.

Und so lange gab's auch für **Trackmania**-Fans keinen Nachschub. Der kommt dafür jetzt umso geballter, fast so, als wolle Nadeo das Versäumte nachholen. Innerhalb von nur zwei Wochen

Warum nur eine Wertung?

Theoretisch hätten wir **Trackmania 2: Valley** und **Trackmania 2: Nations** jeweils einzeln bewerten können, schließlich kann man sie auch einzeln kaufen. Für uns war und ist **Trackmania** aber ein Gesamterlebnis, das man auch in seiner Gesamtheit testen sollte. Da sich die Szenarien zudem lediglich im Grafikset und beim Auto unterscheiden, ansonsten aber qualitativ identisch sind, hätten sie ohnehin alle die gleiche Wertung erhalten.

erschien zunächst **Trackmania 2: Stadium** und dann **Trackmania 2: Valley**. Mit nunmehr drei Szenarien ist **Trackmania 2** damit endlich genauso umfangreich wie der Vorgänger. Und erst jetzt zeigt sich, ob das mit der gemeinsamen Plattform wirklich so eine großartige Idee war.

Dass auf einmal alles so schnell geht, dürfte in erster Linie daran liegen, dass das zehnteuro teure **Trackmania 2: Stadium** »nur« eine modernisierte Neuauflage des kostenlosen Serienablegers

Trackmania Nations von 2006 ist. Macht aber gar nichts, denn die Riesenstadien mit ihren Formel-1-ähnlichen Flitzern gelten unter Veteranen als bislang beste Episode der Rennspielreihe. Und schon nach den ersten paar Proberunden wissen wir wieder war-

um: Zum einen steuert sich das Auto mit seiner starken Bodenhaftung traumhaft eingängig, was zusammen mit den größtenteils breiten Kursen schnelle Erfolgserlebnisse ermöglicht. Zum anderen ist das Bauteile- und damit auch Strecken-Repertoire enorm abwechslungsreich. Mal geht es auf Highspeed-Rundkursen lediglich ums präzise Navigieren, mal driften wir gefühlvoll durch Offroad-Steilkurven, mal absolvieren wir wilde Stunts auf absurden Achterbahnkonstruktionen.

Die 65 mitgelieferten Kurse schöpfen das Potenzial der über 300 Editor-Bauteile voll aus. Jeder fährt sich anders, und wer die Goldmedaillen-Zeit knacken will, muss nicht nur präzise lenken und Gas geben, sondern auch mitdenken. Und auch wenn das Stadion die grafisch unspektakulärste Umge-

Ein Audi R8 mit Manamana-Hupe

Die drei Szenarien



Im 20 Euro teuren **Canyon** düsen wir im amerikanischen Muscle Car durch eine Wüstenlandschaft.



Bei **Valley** (20 Euro) stehen Wälder und Feldwege im Mittelpunkt, durch die wir mit einem Rallye-Auto driften.



Asphaltachterbahnen in Riesenstadien: **Stadium** ist nur halb so teuer wie Valley und Canyon, aber genauso umfangreich.



Wenn die Fans nicht wären ...

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Egal ob Canyon, Valley oder Stadium: Die Kombination aus Baukasten und Rennspiel ist unverwundlich und würde wahrscheinlich sogar mit einem Trabi im Plattenbau-Szenario funktionieren. Für sich gesehen liefert jede Trackmania-2-Episode großartigen Fahrspaß, und das angesichts des endlosen Editor-Nachschubs zum fairen Preis.

Wenn ich aber Trackmania 2 als 50 Euro teures Gesamtpaket betrachte, bin ich doch ein wenig enttäuscht. Warum kann ich die Episoden nicht zumindest im Multiplayer-Modus kombinieren? Wo sind die wirklich neuen Ideen? Böse gesagt tauscht Nadeo lediglich Auto und Grafikset und macht es sich damit ein bisschen zu einfach. Am Ende fahre ich dann aber doch wieder die ganze Nacht durch, allein schon weil ich neugierig bin, welche absurde Fan-Konstruktion mich als Nächstes erwartet.

bung im **Trackmania 2**-Triumvirat ist, so erzeugt sie doch die beste Wettkampfatmosphäre, was uns im Multiplayer-Modus noch motivierter an die Startlinie rollen lässt.

Im Gegensatz zu **Stadium** ist **Trackmania 2: Valley** eine komplette Neuentwicklung. Mit einem Rallye-Kleinwagen bügeln wir über die Straßen, Wiesen und Feldwege einer kitschig-idyllischen Naturlandschaft samt Wäldern, Wiesen, Windrädern und kleinen Dörfern. Optisch macht **Valley** deshalb von allen drei Szenarien am meisten her – wenn sich die Abendsonne ihren Weg durchs Blattwerk sucht, möchte man fast anhalten und ein Picknick machen. Den Strecken sieht man ihre Editor-Herkunft wirklich nur dann an, wenn sich ihr Erbauer überhaupt keine Mühe gegeben hat. Der Haken an der Sache: **Trackmania**-Neulinge werden diese Schönheit anfangs vor allem aus der Leitplanken-, Graben- oder Überschlagsperspektive bewundern. Denn das **Valley**-Auto

sieht zwar harmlos aus, hat es mit seinem zickig-driftlastigen Fahrverhalten aber gehörig hinter den Kotflügel. Das Fahrverhalten bleibt zwar auch hier stets präzise, erfordert aber erheblich mehr Einarbeitung als in **Canyon** oder **Stadium**.

Die Fahrphysik des Autos ist neben der Optik dann auch das größte Unterscheidungsmerkmal der drei **Trackmania 2**-Episoden. Umfang, Spielmodi und Baukasten-Vielfalt sind identisch – im Prinzip können wir jede Streckenidee von der reinen Rallyepiste bis zur abgefahrensten Achterbahn mit jedem Szenario umsetzen. Einerseits macht dies die einzelnen Episoden vorbildlich abwechslungsreich, andererseits aber auch austauschbarer als in den früheren Serienteilen. Eigentlich könnten alle **Trackmania 2**-Episoden also wunderbar für sich allein existieren, und im Prinzip tun sie das auch. Statt sich zu einem großen Ganzen wie in **Trackmania United** zu addieren, funktioniert jedes Szenario innerhalb der Plattform Maniaplanet wie ein eigenes Spiel. Wer also nach ein paar Stadionrunden Lust auf eine Landpartie bekommt, muss **Trackmania 2: Stadium** komplett verlassen und anschließend **Trackmania 2: Valley** starten. Nicht mal im Multiplayer-Modus dürfen wir die Szenarien kombinieren. Da hatten wir uns von der gemeinsamen (!) Plattform Maniaplanet erheblich mehr versprochen.

Sein volles Potenzial kann **Trackmania 2** deshalb erst mit Hilfe der engagierten Community entfalten. Mit dem direkt in Maniaplanet integrierten Browser können wir zahlreiche Fansiten absurfen und uns blitzfix mit neuen Strecken, Automodellen und sogar Hupentönen versorgen. Mit nur wenigen Mausklicks setzen wir uns in einen originalgetreu nachgebauten Audi R8, verwandeln den Canyon in eine Winterlandschaft und hupen »Manamana« aus der Sesamstraße. Auch komplett neue Spielmodi sind möglich und lassen sich wie die Szenarien direkt in Maniaplanet integrieren. So haben Fans zum Beispiel den Stunt-Modus aus **Trackmania Sunrise Extreme** wieder aufle-

ben lassen. Ob **Stadium** und **Valley** das zwei Jahre alte **Trackmania 2** wieder ganz nach vorn in der Rennspieler-Gunst fahren können, ist schwer vorherzusagen – am mangelnden Engagement der Community wird's aber sicher nicht scheitern. **HK**



Die komplette **Trackmania**-Faszination auf einem Bild: Gemeinsam mit 39 anderen Fahrern düsen wir im fan-gebauten BMW Z4 über eine schikanenreiche Community-Strecke.

TERMIN 20.6.2013 PREIS ca. 10-50 Euro USK nicht geprüft

Trackmania 2 Rennspiel

Publisher: Ubisoft
Entwickler: Nadeo
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Download

Kopierschutz: Anmeldung

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER): Zeitrennen (200), Team (200), Laps (200), Turnier (200)
SPELTYPEN: Internet, LAN, an einem PC DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE: Intern MULTIPLAYER-SPASS: 50 Stunden
WERTUNG: Sehr gut
»Der endlose Streckennachschub sorgt für monatelangen Raserspaß.«

GRAFIK
+ hübsche Automodelle + scharfe Texturen
+ stimmige Beleuchtung + teils detaillierte Streckenelemente
- kaum Spezialeffekte **7/10**

SOUND
+ abwechslungsreiche Musik
+ gute Surround-Abmischung + editierbarer Hupenton
- sehr spärliche Geräuschkulisse **7/10**

BALANCE
+ Kampagnen nach Schwierigkeitsgrad sortiert
+ perfekte Lernkurve
- teils knüppelharte Zeitvorgaben **9/10**

ATMOSPHERE
+ grandiose Community-Einbindung + Tageszeiten
+ nervenzermetzende Ranglisten-Rennen
- leblose Strecken **9/10**

BEDIENUNG
+ hochpräzise, frei konfigurierbare Fahrzeugsteuerung
+ eingängig mit Gamepad wie Tastatur - umständlicher Maniaplanet-Browser - fummelige Streckeneditoren **8/10**

UMFANG
+ 65 Strecken und über 300 Bauteile pro Szenario + ständig Nachschub durch Fans + jede Streckenidee mit jedem Szenario umsetzbar - Episoden lassen sich nicht kombinieren **9/10**

KI
+ faire Gegnerzeiten in drei Niveau-Stufen
+ jede Fahrt wird als Ghost aufgezeichnet
- KI fährt immer dieselbe Route **8/10**

FAHRVERHALTEN
+ actionlastig, aber anspruchsvoll + Bodenbeschaffenheit wirkt sich nachvollziehbar aus + leicht zu lernen, schwer zu meistern - teilweise etwas sensibel **9/10**

TUNING
+ umfangreicher Streckeneditor
+ vielseitiger Auto-Malkasten
+ konsequente Mod-Unterstützung **10/10**

STRECKENDESIGN
+ jede Strecke stellt andere Ansprüche
+ irrsinnige Stunts + unendliche Vielfalt
- Szenarien sind austauschbarer als in Vorgängern **9/10**

