

Trackmania Turbo

ENDLOSSCHLEIFE



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Nadeo** Termin: **24.3.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Zufallsgenerator, Koopmodus, Achterbahnkurse: Hier kommt das Spielspaß-Paket für Bleifüße.

Von Thorsten Küchler und Heiko Klinge

Press Start? Nö, Trackmania Turbo beginnt mit der blinkenden Aufforderung, eine Münze einzuwerfen! Diese Hommage an Spielhallenklassiker wie Outrun ist freilich nur symbolisch gemeint, passt aber: Denn Nadeo feiert mit der aktuellen Ausgabe seiner Erfolgsserie eine wahre Arcade-Party. Hier ist alles auf Vollgas-Spaß getunt.

Erste Raser-Anlaufstelle ist dabei die Kampagne: Satt 200 Strecken warten hier darauf, im Kampf gegen die Uhr gemeistert zu werden. Der Übersichtlichkeit halber werden dabei stets zehn Pisten zu einem Block zusammengefasst, wer weitere Schauplätze freischalten will, der muss ein entsprechendes Münzkontingent vorweisen. Für Abwechslung sorgen dabei die vier grundverschiedenen Szenarien. Drei davon sind allerdings nur Neuinterpretationen der alt-



Herrlich bescheuert: Zum Start wird das Auto meist per Heli einfach auf die Strecke geworfen.

bewährten Serienbekannten Canyon (Felsen, Staub, Rampen), Valley (Wald, Wiesen, Schotter) und Stadium (Tribünen, Tunnel, Asphalt). Der Ärger über diese Wiederverwertung hält sich allerdings in Grenzen, da die Szenarien nicht nur optisch gehörig auf-

gepeppt wurden, sondern auch zahlreiche neue Streckenelemente spendiert bekamen.

Traumurlaub auf Traumachterbahnen

Highlight von Trackmania Turbo ist die Rollercoaster-Lagune, die uns auf atemberau-



Auf Schotter, Sand und Matsch reagieren die Karren teilweise extrem sensibel und brechen schon mal unkontrolliert aus.



Thorsten Kuchler
@GameStar_de

Freude, Hass, Erheiterung, Enttäuschung: Trackmania Turbo spielt auf der Klaviatur der Emotionen – und das ganz ohne Story oder Zwischensequenzen. Dieser Arcade-Wahnwitz stachelt selbst trübe Tassen dazu an, irgendwelche Highscores zu knacken, irgendwelche Kurven noch enger zu nehmen, irgendwelche Kerle in Timbuktu vom Online-Thron zu stoßen. Das alles funktioniert nur, weil die Basis des Erfolges so unglaublich simpel ist: Ohne Simulationsballast wird der Blick aufs Wesentliche frei: Fahrspaß! Und dann sind da noch diese verrückten Offline-Modi. Wer nach einem Videospiel für eine Party sucht, der hat es hiermit gefunden. Allerdings: Die Kollisionsabfrage ist auf einigen Strecken dann doch arg pingelig und unvorhersehbar.

benden Achterbahnkonstruktionen durch wunderbar-kitschige Urlaubsidyllen jagt. Doch egal, wo man herumheizt, das Grundprinzip ist stets dasselbe: Drei Zeitvorgaben für Gold, Silber und Bronze müssen bei der Solofahrt unterboten werden – und kaum ein Kurs dauert mehr als 45 Sekunden.

Fehler sind zwar dementsprechend schmerzhaft, Frust bleibt dank einer sofortigen Rücksetzfunktion ohne jedwede Ladezeit aber aus. Immer und immer wieder knabbert man Hundertstel von Hundertstelsekunde von seiner Bestzeit ab – der Suchtfaktor ist enorm! Zumal die minimalistische, szenario-abhängige Fahrphysik zwar leicht



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Trackmania Turbo legt in der neuesten Ausgabe mehrere Fahrspaß-Pirouetten oben drauf. Das mitgelieferte Streckenpaket ist ebenso hochwertig wie gigantisch, das Lagen-Szenario eine grandiose Ergänzung. Egal ob Splitscreen, Couch-Koop oder wahnwitzige Micro-Machines-Hommage, Trackmania Turbo ist eine Stimmungskanone für all diejenigen, die ihre Multiplayerfreunde am liebsten direkt neben sich haben. Ja, ein paar Mainstream-Kompromisse müssen Fans akzeptieren. Dafür war Trackmania noch nie so einsteigerfreundlich, ohne dabei Anspruch einzubüßen. Das beste Beispiel für diesen gelungenen Spagat ist der Streckeneditor. Serienveteranen werfen den Expertenmodus an und schrauben an jedem Kursdetail, Neulinge freuen sich über den Zufallsgenerator und den damit endlosen Streckennachschub.



Sprünge von einer Rampe zur anderen sind durch den Kontrollverlust besonders gefährlich.

zu erlernen, aber im Grenzbereich schwer zu meistern ist. Und wenn man doch ständig scheitert, hilft das Joker-System: Wer auf einer Strecke beispielsweise drei Silbermedaillen sammelt, darf diese gegen eine goldene Auszeichnung eintauschen. Der Fortschritt ist also nicht nur eine Frage des Könnens, sondern auch des Dranbleibens.

Ein Auto, zwei Fahrer = Koop-Wahnsinn

Trackmania bezieht einen Großteil seiner Faszination aus dem Wettstreit mit anderen Spielern. So werden die eigenen Ergebnisse stets mit denen von Onlinefreunden verglichen und Ranglisten zeigen an, wo man im regionalen oder gar weltweiten Ranking steht. Zudem haben sich die Entwickler von Nadeo extrem spaßige Offline-Modi ausgedacht: Trackmania Turbo bietet Splitscreen-Rennen für bis zu vier Sofa-Piloten! Die lokale Raserei macht enorm viel Laune. So erinnert man sich im sogenannten Monoscreen an das gute alte Micro Machines. Abgerundet wird das Multiplayerfest durch einen Modus, der mit seinen Extra-Manövern (Riesenauto, Schuss, Boost) als Liebeserklärung an Mario Kart durchgeht.

Double Driver ist eine Idee, die mit ziemlicher Sicherheit aus einer Bierlaune entstand: Zwei Spieler lenken hier ein und dasselbe Auto – nur, wenn beide sich bei ihren Controller-Eingaben einig sind, bleibt man halbwegs auf der Strecke. Klingt bescheuert, ist aber ein absoluter Knaller! Einen herkömmlichen Hotseat gibt's natürlich auch.

Weltweites Fahrer-Netzwerk

Wer es lieber im Netz und somit dezent unpersönlicher haben will, der steuert den Menüpunkt »Online« an. Hinter diesem verborgen sich unter anderem Herausforderungen, die man der Community oder nur direkten Freunden stellen kann, etwa welche Strecken in welcher Zeit und mit wie vielen Versuchen gemeistert werden sollen. Zudem lassen sich Räume erstellen, die dann als Multiplayer-Auffangbecken dienen. Wenn Dutzende von Geisterfahrzeugen gleichzeitig über eine Strecke heizen und der Best-

zeit hinterherjagen, dann entfaltet Trackmania sein volles Onlinepotenzial.

Unendlicher Streckennachschub

Den genialen Streckeneditor gibt's natürlich ebenfalls wieder. Während die Einsteiger-version des Trackbuilder quasi halbautomatisch Kursteile vorschlägt, kann im Fortgeschrittenen-Modus sogar die Landschaft bis ins kleinste Detail verändert werden. Ungeduldige können einen Zufallsgenerator anwerfen, der erstaunlich gut funktioniert. ★

TRACKMANIA TURBO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo 2 GHz / Athlon 64 X2	i3 3240 3,4 GHz / Phenom 2 X4
Geforce 9600 GT / Radeon HD 5670	Geforce GT 640 / Radeon R7 250
2 GB RAM, 5 GB Festplatte	4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 1080p-Grafik mit 60 FPS tolle, glasklare Weitsicht witzige Kommentatoren-Sprüche treibende, interaktive Musikbegleitung Kantenflimmern und gelegentliches Tearing

SPIELDESIGN

- griffige Arcade-Steuerung famos gestaltete Strecken optionstarker Multiplayerbereich Motivation dank Ranglisten und Medaillen Ungereimtheiten bei Kollisionsabfrage

BALANCE

- simpel-spaßiger Einstieg Rücksetzfunktion mindert den Frust fordernde Zielvorgaben optionaler Joker-Einsatz bei wiederholtem Scheitern Offroad-Abschnitte teils extrem schwer

ATMOSPHERE / STORY

- herrliche Arcade-Stimmung Streckenszenarien mit eigenen Looks Community-Einbindung voller amüsanter Details KI-Piloten nur in seelenlosen Geisterautos unterwegs

UMFANG

- 200 Rennkurse, verteilt auf vier Szenarien unzählige Mehrspielermodi, off- wie online steter Nachschub dank mächtigem Streckeneditor Zufallsgenerator baut auf Wunsch neue Pisten

FAZIT

Ebenso zugängliche wie gewitzte Rennspiel-Sause, die vor allem im Multiplayerbereich mächtig Gas gibt und noch dazu prima aussieht.

