

Dakar 18

EINMAL BUCKELPISTE UND ZURÜCK

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Bigmoon Entertainment** Termin: **25.9.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Vor jeder Etappe erhaltet ihr eine Zusammenfassung des kommenden Tages. Dort könnt ihr auch einen Blick ins Roadbook werfen.



Für Flüge wie diese reicht oft nur ein kleiner Felsen aus – die zappelige Fahrphysik des Spiels lässt zu wünschen übrig.

Mit Dakar 18 beendet Bigmoon Entertainment die fünfzehnjährige Videospause der legendären Rallye. Doof nur, dass das Rennspiel die Kurve nicht richtig kriegt.

Von Florian Zandt

Es gießt wie aus Eimern, Blitze durchzucken den Himmel über den Dünen zwischen Marcona und Arequipa, und euer Geländewagen hat sich in einem tiefen Schlammloch festgefahren. Der linke Vorderreifen ist hinüber, die Motorhaube schon längst abgefallen, und das Getriebe knackt unüberhörbar.

Was wie der Albtraum eines jeden Rallyepiloten klingt, ist in Dakar 18 trauriger Alltag. Denn wer sich an das Rennspiel von Bigmoon Entertainment wagt, hat an jeder Menge Widrigkeiten zu knabbern – wie eben auch die echten Teilnehmer der berühmtesten Cross-Country-Rallye der Welt. Ein schönes Detail vorab: Die entsprechenden Fahrer und Fahrerinnen haben dank offizieller Lizenz auch tatsächlich mit ihren jeweiligen Namen und Autos den Weg in das erste Dakar-Videospiel seit 2003 gefunden.

Bevor ihr euch allerdings in die 14 Etappen stürzt, die über 9.000 Kilometer von Peru nach Argentinien führen, wählt ihr zunächst eine Fahrzeugklasse aus. Genau wie beim realen Vorbild stehen Autos, Quads, Motorräder, Trucks und Mini-Allrad-Flitzer namens SXS zur Auswahl. Quads und Motorräder solltet ihr allerdings erst in Erwägung ziehen, wenn ihr euch mit dem Konzept des Spiels vertraut gemacht habt.

Gemeinsam durch die Dünen

In diesen beiden Kategorien fehlt der Beifahrer bzw. Copilot, der euch auf den teilweise über 300 Kilometer langen Etappen mit Rat und Tat zur Seite steht. Dieser liest euch das auf dem Bildschirm eingeblendete Roadbook, also die Navigationsanweisungen laut vor und sorgt so dafür, dass ihr eine Sache weniger im Auge behalten müsst – und das tut bei der HUD-Überflutung von Dakar 18 auch wirklich Not.

Donnert ihr gegen zu viele Felsen oder rumpelt über ein paar spitze Steine zu viel, gehen Reifen, Kühler und andere Bauteile kaputt. Diese könnt ihr im Austausch gegen Zeit und sogenannte Dakar Points reparieren. Letztere verdient ihr durch erfolgreiche

Etappenplatzierungen und das Zeigen von Sportsgeist, etwa der Bergung von gestrandeten Mitfahrern mittels Abschleppseil. Im Anfänger-Spielmodus sind diese Punkte allerdings relativ wenig wert und finden sich am Ende der Rallye selbst bei mittelmäßigen Platzierungen im fünfstelligen Bereich auf eurem virtuellen Konto wieder.

Wichtiger werden die Dakar Points in den Schwierigkeitsgraden Rivale und Legende. Denn selbst wenn die KI nicht gerade die hellsten Birnen verschraubt hat, ist ab diesem Punkt tatsächlich einiges an Navigations- und Steuerungsgeschick gefragt, um die Anforderungen der Etappen zu meistern. Dazu gehören beispielsweise Marathonpässen, in denen ihr besonders viele Weg-



Dank toller Wetter- und Partikeleffekte sieht Dakar 18 vor allem bei untergehender Sonne sehr stimmungsvoll aus. Am liebsten würde man aussteigen und ein Instagram-Posting machen.



Florian Zandt
@zandterbird



Rennspiele und ich haben kein einfaches Verhältnis. Aber wenn mich ein Titel aus der Sparte wirklich begeistert, kommt er eigentlich so gut wie immer aus der Rallye-Ecke. Das war schon bei Colin McRae Rally und später Dirt Rally so, und auch Dakar 18 hat aufgrund seines originellen Settings und seiner Options- und Streckenvielfalt bei mir gute Karten. Deswegen ist es umso ärgerlicher, dass sich das Spiel nicht entscheiden kann, was es letztlich sein will. Für einen Arcaderacer mit Offroad-Attitüde ist es zu komplex, für eine Rennsimulation ist die Physik zu übertrieben, die Steuerung zu schwammig und die Navigation stellenweise zu ungenau. Immerhin: Schon in den ersten Tagen nach Release haben die Entwickler vier Patches nachgeschoben, die Dakar 18 Stück für Stück zu dem machen sollen, was es zu Release hätten sein müssen: Ein waschechter Konkurrent zum Genreprimus Dirt Rally. Bis das soweit ist, werden aber wohl noch so einige Sandkörner durch die Dünen des peruanischen Hochlands wehen müssen.

punkte abklappern müsst (und für die ihr je nach Geschick schon mal eine Stunde brauchen könnt), Rundkurse durch die Dünen oder das sorgsame Manövrieren durch am Streckenverlauf verteilte Dörfer.

Zwischen den Stühlen

So abwechslungsreich sich die Rennvarianten auch gestalten, so sehr vermiest die absolut maue Tastatursteuerung das Erlebnis. Für besseres Spielgefühl kommt ihr also um ein Gamepad oder noch besser ein Lenkrad samt Pedalen nicht herum. Aber selbst dann ist die Fahrphysik für eine Rennsimulation noch zu arcadelastig. Das äußert sich beispielsweise in den schon fast lachhaft über-



So nah kommt ihr euren Mitfahrern selten, jeder startet zeitversetzt. Wenn ihr doch mal einen Abschnitt zusammen absolviert, fällt die gegen Bäume und Felsen fahrende KI auf.

triebenen Salti, die das Auto bei der Kollision mit auch noch so kleinen Steinen schlägt – vom Schadensmodell, das anscheinend nur abfliegende Motorhauben und platte Reifen kennt, ganz zu schweigen.

Animationen aus der Marionettenwerkstatt

Für Schaulustige haben die Entwickler neben der Heckansicht noch vier weitere Kameraperspektiven eingebaut. Etwas trist wird es, wenn ihr aus eurem Fahrzeug aussteigt und die Welt per pedes erkundet. Denn die Charakteranimationen und -texturen stammen eher aus Gepettos Marionettenwerkstatt als aus einem zeitgemäßen Spiel. Ein nettes Gimmick und im Falle der oben erwähnten Abschleppmanöver notwendiges Übel bleibt es dennoch.

Noch wichtiger werden die Fußmärsche im zweiten Spielmodus abseits des Rallye-Events, der Schatzjagd. Dort dürft ihr jede absolvierte und damit freigeschaltete Etappe ohne Zeit- und Zugzwang erforschen und mit eurer Schaufel versteckte Gegenstände wie Nazca-Affen oder Pisco-Sour-Cocktails aus dem Sand buddeln – quasi Tomb Raider Light. In der Praxis gestaltet sich die Schatz-

suche allerdings enorm schwierig, denn Anhaltspunkte, wo ihr die entsprechenden Spezereien findet, liefert das Spiel nicht.

Ebenso schwierig ist es, Mitspieler für ein Multiplayer-Match zu finden. Zum Zeitpunkt unseres Tests tummelten sich nie mehr als vier bis sechs Spieler auf bis zu vier Sitzungen aufgeteilt in der Lobby – eine magere Ausbeute. Immerhin bietet der Splitscreen-Modus die Möglichkeit, lokal zu zweit durch die Dünen zu jagen. ★

DAKAR 18

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2400S / AMD FX-6400
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690K / Ryzen R5 1600
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- wunderschöne Wettereffekte
- detailliert gestaltete Fahrzeuge
- beeindruckende Levels
- Texturen etwas niedrig aufgelöst
- disiger Motorsound

SPIELDESIGN



- frei belegbare Steuerung
- unterschiedliche Etappenvarianten
- ausbaufähige Fahrphysik
- doofe KI
- schwammige Steuerung

BALANCE



- sinnvolles Tutorial
- weiterführende Trainingslevels
- drei Schwierigkeitsgrade
- fair verteilte Wegpunkte
- ab mittlerem Schwierigkeitsgrad nur für Profis geeignet

ATMOSPHÄRE / STORY



- lizenzierte Fahrer und Fahrzeuge
- echtes Rallye-Feeling
- originalgetreue Inszenierung
- sich oft wiederholender Beifahrer bricht Immersion
- Welt wirkt ausgestorben

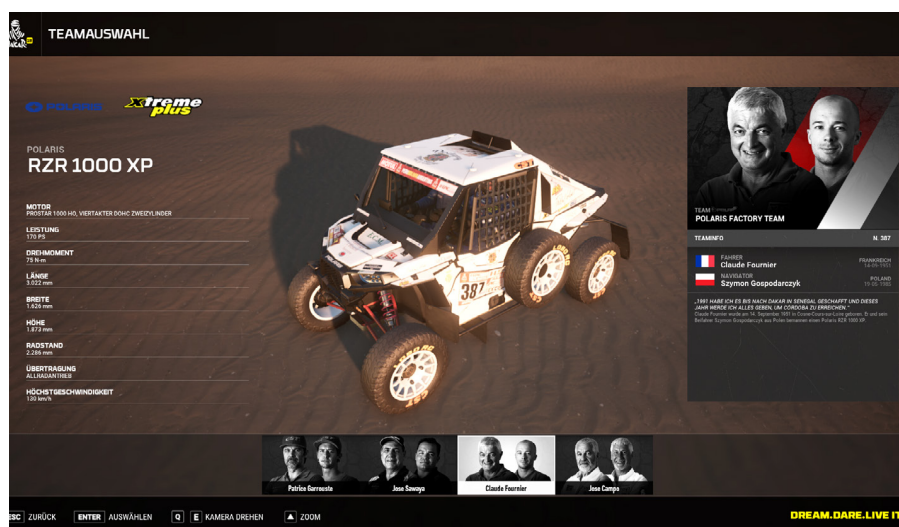
UMFANG



- 14 Etappen
- große erkundbare Spielwelt
- riesiger Fuhrpark
- unterschiedliche Fahrzeugkategorien erhöhen Wiederspielwert
- nur zwei Spielmodi im Multiplayer

FAZIT

Dank mieser Fahrphysik und doofer KI macht Dakar 18 nur Rallye-Fans richtig glücklich – trotz hübscher Optik und anspruchsvollem Ansatz.



Neben klassischen Fahrzeugen wie Trucks oder Autos dürft ihr euch auch hinter das Steuer von kleinen Allradflitzern klemmen, müsst dafür aber Geschwindigkeitseinbußen hinnehmen.