

Dirt Rally 2.0

ÜBER STOCK UND STEIN

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters** Termin: **26.2.2019**

Unbarmherzig, gnadenlos und einnehmend – Dirt Rally 2.0 möchte auch in der Fortsetzung eine anspruchsvolle Rallye-Simulation bleiben. Nach dem Anspielen klären wir: Ist es wirklich so brutal schwer, und macht das dann überhaupt noch Spaß? Von Michael Cherdchupan

Einschüchternd. Das ist das erste Wort, das einem bei Dirt Rally 2.0 in den Sinn kommt. Mit aufgemotzten Wagen geht es durch enge Gassen und noch engere Kurven. Die Ideallinie führt an Felsen, Wänden und Absperrungen vorbei, die haarscharf geschnitten werden müssen. Denn jede Sekunde zählt. Quatsch, jede Millisekunde! Also drückt man aufs Gas, wo es irgend geht, egal wie gefährlich nah der Streckenrand vorbeirauscht. Besonders Waldabschnitte flößen Respekt ein. Ein Augenzwinkern im falschen Moment, und es wickelt die Karre mit hundertfünfzig Sachen um den nächsten Baum. Was hat der Copilot gerade gesagt? Ach verdammt, wir waren abgelenkt. Eine extra tiefe Senke, die der Kollege angekündigt hat, schätzen wir leider falsch ein. Sprung, Aufprall, Schlingern – ein Abstecher in den Graben. Es gibt keine Rückspulfunktion, also müssen wir mit dem Fahrfehler leben. Der



Die engen Felsgassen der Catamarca-Provinz sind eine Herausforderung. Bei hoher Geschwindigkeit daran vorbeizurasen treibt den Puls ordentlich in die Höhe.

passiert uns nach acht Minuten unfallfreiem Fahren, kurz vor dem Ziel. Argh!

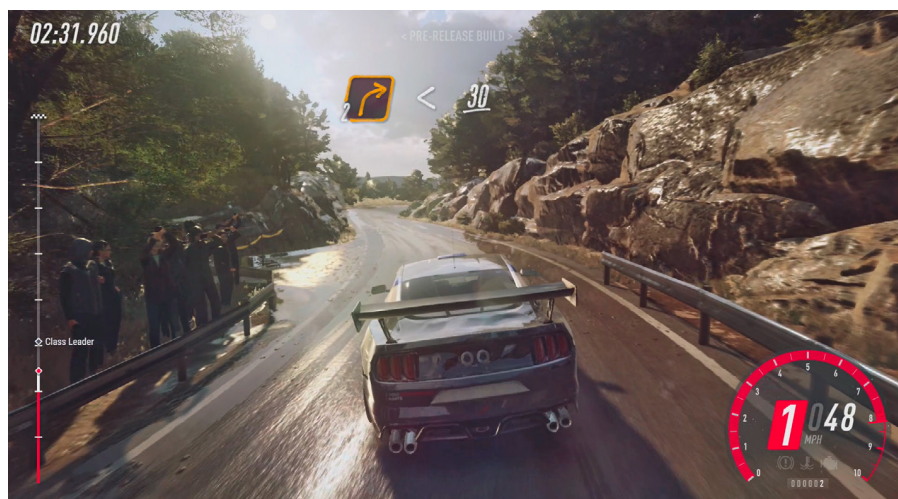
Simuliertes Rennen, echte Gefühle

Ja, Dirt Rally 2.0 ist unbarmherzig und verzeiht keine Fehler. Es ist kein Arcade-Rennen wie Dirt 4 oder gar Sega Rally. Hier soll akkurat der echte Motorsport abgebildet werden. Das ist wegen der realistisch wirkenden Fahrphysik bereits mit dem Gamepad eine Herausforderung. Wie simulationslastig die Raserei wirklich ist, merkt man aber erst mit einem Lenkrad. Jede noch so kleine Bewe-

gung wird subtil umgesetzt, wer dosiertes Gegensteuern beherrscht, der zirkelt selbst bei hohen Geschwindigkeiten kontrolliert um die Kurven. Trotzdem ist das Spiel nicht unmöglich schwer. Es bringt lediglich etwas zurück, was vielen Rennspielen der letzten Zeit (vom direkten Vorgänger mal abgesehen) gefehlt hat: Nervenkitzel.

Nicht etwa in Form von Explosionen und Verfolgungsjagden, sondern durch das pure Fahren selbst. In der Realität zählen Rally-Fahrer zu den besten Motorsportlern der Welt. Mit unglaublichen Reflexen reagieren sie auf fahrerische Unwägbarkeiten, etwa auf das Wetter und dessen Auswirkungen. Wer kann schon sagen, ob in der Haarnadelkurve da vorne eine tiefe Schlammfütze lauert? Dirt Rally 2.0 transportiert den Reiz des Unberechenbaren, der diese Sportart so spannend macht. Trotz sorgfältiger Ansagen des Copiloten wägt man ständig das Risiko ab. Vollgas durch die idyllische Pampa brettern oder doch lieber langsamer? Das Gefühl den Wagen nach einer waghalsigen Aktion noch zu retten: unbezahlbar.

Diesen Nervenkitzel hat schon der Vorgänger vermittelt. Was also macht die Fortsetzung jetzt neu? Viel Feintuning an der Fahrphysik verspricht Codemasters. Ja, besser steuert sich Dirt Rally 2.0 bei unserem Anspieltermin schon, aber wie akkurat das ist, ist für uns Nicht-Rennfahrer in der kurzen Zeit schwer zu beurteilen. Neu ist außer-



Die Preview-Version lief auf der PS4 Pro mit 60 Bildern pro Sekunde und sieht in Bewegung gut aus. Gegenüber der PC-Version wirkt die Grafik aber schwammiger und detailärmer.

Jon Armstrong und Ross Anthony über Dirt Rally 2.0

Beim Anspiel-Event haben wir Gelegenheit, mit Jon Armstrong (links im Bild) und Ross Anthony (rechts) zu sprechen. Jon ist WRC-2-Fahrer, E-Sports-Weltmeister und Berater bei Codemasters. Er unterstützt Chef-Entwickler Ross mit seiner Erfahrung aus dem echten Motorsport. Dieser kann wiederum auf eine lange Karriere bei den Rennspielspezialisten von Codemasters zurückblicken.

GameStar: Wie schwierig ist es einen Rallye-Titel zu entwickeln, der sowohl zugänglich für normale Spieler ist, aber auch den Ansprüchen von Simulations-Enthusiasten genügen soll?

Anthony: Wenn man in der Realität gegen einen etwas größeren Stein fährt, könnte man seinen Reifen verlieren. Dann ist die Rallye vorbei. Wir wollen natürlich nicht, dass das unseren Spielern ständig passiert, daher sind wir im Simulationsanspruch in einigen Aspekten ein kleines Stück zurückgerudert. Reifenreperaturen sind zum Beispiel unkomplizierter durchführbar als in der Realität. Ich glaube, der größte Reiz an unserem Spiel ist die Lernkurve.

Beim Spielen der Preview ist uns aufgefallen, dass man während des Fahrens bei jeder Kurve und bei jedem Hügel das Risiko abwägt. Gehen einem beim echten Motorsport auch solche Gedanken durch den Kopf?

Armstrong: Ja, in der Realität geht es darum ein Gleichgewicht zwischen Geschwindigkeit und Vorsicht zu finden. Man hat nicht nur die Aspekte des Wetters und des eigenen Wagens, sondern auch die Gefahren der Strecke ständig im Hinterkopf. Man denkt vier, vielleicht fünf Ecken voraus.

Beim Spielen bekommt man durch die Konzentration auf die Strecke und die Ansagen des Co-Piloten nach einer Zeit einen Tunnelblick. Ist das in der Realität auch so?

Armstrong: So könnte man das sagen, ja. Ständig analysierst du die Strecke im Kopf. Du konzentrierst dich auf den vordersten Teil der Straße, also auf den entferntesten Punkt, den du erkennen kannst. Weil deine Augen auf diesen Horizont gerichtet sind, kommt wohl auch der Tunnelblick zustande. [...] Am heftigsten ist

das bei Nacht, weil du im Grunde nur das Scheinwerferlicht hast. Und das bei 160 Sachen oder mehr.

Anthony: Es ist bemerkenswert, wie professionelle Rennfahrer es schaffen, so weit vorausdenken. Durchschnittliche Typen – und ich bin einer davon – denken bloß bis zur nächsten Ecke. Und, Überraschung! Da kommt die nächste Ecke, und dann noch eine. Wogegen Fahrer wie Jon ihre Aktionen bereits vorausschauend miteinander verknüpfen.

Aber beim Rallye-Sport ist das ja nicht hundertprozentig möglich, oder? Faktoren wie das Wetter oder kleine Veränderungen an der Strecke sind in der Realität Variablen. Findet dieser Aspekt auch Berücksichtigung in Dirt Rally 2.0?

Anthony: Im Spiel haben wir unvorhergesehene Ereignisse, ja. Manchmal ruft der Co-Pilot »Vorsicht!« und am Streckenrand steht dann ein Wagen eines Konkurrenten, der nach einem Unfall zurückgelassen wurde. Ordner lotsen dann vorbei. Einfluss hat auch die Startposition. Die Konditionen auf der Strecke sind andere, wenn Konkurrenten bereits früher am Tag vor dir gefahren sind. [...] Man muss dann durch die Spuren und Rillen seiner Vorgänger durch und hat es deshalb schwerer.

Am Controller merkt man die Rillen ja schon ein wenig, aber richtig spürbar sind die erst, wenn man an einem Lenkrad mit ordentlichem Force Feedback sitzt.

Anthony: (lacht) Ziemlich gutes Workout für den Oberkörper, würde ich sagen. Man braucht nicht mehr ins Sportstudio, sondern spielt einfach unser Spiel im Simulationssessel, um fit zu bleiben.



dem, dass man nun Reifen wechseln kann. Das hat der Vorgänger noch automatisch getan, aber jetzt wählt man manuell den passenden Typ für die Beschaffenheit des Untergrunds. Eine weitere Ergänzung ist die simulierte Abnutzung einer Strecke. Hat man eine spätere Startposition, muss man über die Furchen und Spuren der Fahrer drüber, die vorher am Tag gefahren sind. Je später man startet, desto ramponierter ist die Piste und desto anspruchsvoller wird es.

Flüssig durch den Matsch

Ausprobieren können wir in unserer Preview-Version klassische Rallye-Etappen und Rallycross. Unter anderem geht es nach Spanien, Polen oder USA. Neben lizenzierten Originalwagen sind auch offizielle Strecken der FIA World Rallycross Championship dabei. Fans des Motorsports dürften sich vor allem über Argentinien freuen: Dort geht es durch enge Felsschluchten, was besonders viel Fingerspitzengefühl erfordert. Nach unserem ersten Eindruck sehen die Naturlandschaften beeindruckend aus. Die Atmosphäre der jeweiligen Länder wurde authentisch eingefangen und es kommt dieses Reisegefühl auf, dass viele Rallye-Spiele vermitteln. Man hat richtig das Gefühl, durch große, abwechslungsreiche Landschaften zu brettern, die auch abseits der Strecke noch weitergehen. Ein offenes Feld fühlt sich besonders weit an, wenn man zuvor durch einen schattigen, dichten Wald gebettet ist.

Wir spielen beim Ausprobieren auf der Play-Station 4 Pro, und dort läuft das Spiel in butterweichen 60 Bildern pro Sekunde. Mit Einschränkungen aber: Hier und da ploppen in der Distanz Objekte auf. Außerdem sind Reflektionen auf der Heckscheibe mit einer weitaus niedrigeren Framerate animiert, die wirkt deshalb wie ein Fremdkörper. Wir sind gespannt, wie sich die fertige PC-Version technisch schlagen wird. Für VR-Fans gibt es einen Wermutstropfen: Codemasters ist sich zwar bewusst, wie beliebt der VR-Modus im Vorgänger war, aber wird zum Start erst einmal keinen anbieten.

Ein Hauch Destruction Derby

Einen faden Beigeschmack hinterlässt bei uns der Spielmodus Rallycross. Statt durch die Natur geht es hier auf »gebauten« Rundkursen gegen mehrere Fahrer ins Rennen. Dieser Modus macht richtig Spaß – bis man merkt, dass es die KI mit dem Simulationsanspruch nicht ganz so ernst nimmt. In der Realität ist aggressives Fahren zwar an der Tagesordnung, aber in Dirt Rally 2.0 provozieren die Gegner absichtlich so manchen Unfall. Gerne drücken sie mal gegen eine Ecke unseres Hecks, bis unser Wagen rotiert. Und stehen wir quer, knallen die anderen Autos volle Breitseite in uns rein, statt abzubremesen. Das hat uns dann doch wieder eher an das Arcade-Chaos von Dirt oder Grid erinnert. Bis zum Release muss der KI also noch nachgeholfen werden. ★



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Bei Rennspielen bevorzuge ich eigentlich eher den Arcade-Realismus. Ich brauche Geschwindigkeit, Gefahr und Wahnsinn! Umso überraschter bin ich, genau diese Aspekte in Dirt Rally 2.0 vorzufinden. In den ersten Minuten bin ich beim Anspielen noch skeptisch. Wie viele Fahrhilfen aktiv sind, kann man in den Optionen einstellen. Und selbst mit automatischer Gangschaltung komme ich immer noch ordentlich ins Schwitzen. Aber dann ist der Funke übersprungen: Ich lerne langsam, Gas und Bremse im richtigen Maß zu nutzen, auf meinen Beifahrer zu achten und vor allem die Strecke aufmerksam zu lesen.

Dirt Rally 2.0 sieht in der Vorabversion sehr gut aus und klingt ausgezeichnet. Das sind mal satte Motorgeräusche! Als Vorbereitung habe ich den ersten Teil vorher gespielt, und mir kommt die Steuerung in der Fortsetzung einen Tick nachvollziehbarer vor. Ob das Spiel Simulationsprofis aber auch auf Dauer überzeugt, wird man aber erst nach vielen, vielen Stunden beurteilen können. Erst dann hat man auch alle Ecken der Strecken kennengelernt und kann auch die versprochenen Detailverbesserungen in der Fahrphysik in Ruhe austesten.