

Dirt 5

# DIESER RACER GIBT'S EUCH DRECKIG

Genre: Rennspiel Publisher: Codemasters Entwickler: Codemasters Termin: 6.11.2020 Sprache: Deutsch, Englisch  
USK: ab 6 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 45 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

**Dirt 5 bietet eine vergleichsweise simple, aber unterhaltsame Fahrphysik und abwechslungsreiche Strecken an zehn Orten rund um den Erdball. Es fehlt allerdings etwas Feinschliff.** Von Sascha Penzhorn

Es macht vom ersten Moment an Laune! Wir brettern durch den Matsch, der überall um uns herum meterhoch aufspritzt. Vor der Kurve tippen wir kurz die Bremse an, schon schwingt das Heck unseres Wagens mühelos in die gewünschte Richtung, und wir driften locker in die Kehre. Das Fahrgefühl ist klasse, auch wenn es uns keine Höchstleistungen abverlangt und selbst ohne die optionalen Fahrhilfen sehr gnädig ausfällt – Dirt 5 ist eben durch und durch Arcade. Abwechslung ist dabei Trumpf: Mal fahren wir über Matsch und Schotter, mal über Eis und Schnee, mal über Rundkurse und dann von A nach B. Es geht kreuz und quer durch Brasilien, Norwegen, China und viele weitere



Dirt 5 führt euch auf wunderschön designte Strecken rund um die Welt.

schöne Landstriche überall auf der Welt. Kompliziertes Fahrzeugtuning, lange Intro-Videos oder gar irgendeine Story gibt es nicht. Einfach einsteigen, losfahren, auf Wunsch auch im lokalen Splitscreen-Koop für bis zu vier Spieler.

### Optionale Stunts

Wer einfach nur Lust auf spaßige Arcade-Rennen ohne viel Schnörkel hat, kommt bei Dirt 5 für einige Stunden voll auf seine Kosten. Sogar der Gymkhana-Modus ist zurück – dort brettert ihr über Rampen, radiert Donuts und sammelt Punkte für Stunts oder das Zerstören von Objekten. Das kommt diesmal sogar mit einem Baukasten, in dem ihr selbst Strecken für diesen Spielmodus erstellen und mit der Community teilen dürft. Wer sich dafür nicht begeistern kann und lieber nur Rennen fahren möchte, findet im Karrieremodus aber reichlich andere Events und wird niemals zu Gymkhana gezwungen. Neben Rennsiegen wird auch das Erfüllen kleinerer Ziele je Event (eine bestimmte Anzahl Überholungen, Drifts usw.) belohnt. So erhaltet ihr beim Spielen nebenher ganz locker große Mengen an Spielwährung, sodass ihr nie quälend lange euer nächstes Fahrzeug freispielen müsst. Vom klassischen Lancia Stratos über den Mitsubishi Lancer Evo bis zum fiktiven Jupiter Hawk 410, einem völlig überzüchteten Buggy, ist für jeden Geschmack etwas dabei.



Wir fahren auf einer usergenerierten Strecke gegen die Uhr, allerdings nur ohne KI-Gegner.

- 1 V.DeLuca
- 7 G.Spengler
- 8 Berserkerkitten
- 9 A.Scherrer

DRIFT + TRADE PAINT 0/2  
45/55 TOTAL AIR TIME

02:10:49



Wasser, Matsch, volle Immersion bei minimaler Sicht – wer es übersichtlich mag, wird die Cockpit-Kamera wohl eher vermeiden.

## Meinung

Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten



Dirt 5 spielt sich in seinen besten Momenten einfach nur super, macht tierisch Bock und hat viele echt schön gestaltete Rennstrecken, satten Motorensound und einen sehr coolen Soundtrack zwischen den Events. Das entschuldigt aber nicht das dürftige Optionsmenü oder die mittelpärchtige Performance. Und blinde Rückspiegel im Jahr 2020? Wer ohnehin nicht im Cockpit spielt, muss sich daran natürlich nicht stören, aber teilweise nehmen die Dinger einen sehr großen Teil des Sichtfelds ein und zeigen dann einfach mal gar nichts! Auch die fehlenden Schattenwürfe durch Scheinwerfer sind vielleicht kein Weltuntergang, zumal man im Rennen eh kaum Zeit hat, darauf zu achten. Trotzdem könnten die an und für sich echt wunderschön detaillierten Strecken und Umgebungen mit einer weniger antiken Licht-Engine noch eine ganze Ecke besser aussehen. Dass der Karrieremodus keine »Story« hat, ist mir in einem Rennspiel grundsätzlich egal. Trotzdem werde ich das Gefühl nicht los, dass hier ursprünglich mal deutlich mehr geplant war, als letztendlich umgesetzt wurde. Aber halb so wild – so arbeitet man sich eben wieder ohne große Unterbrechungen und Ablenkungen von Event zu Event durch. Von Eisrennen über Kletterpartien auf steilen Abhängen und Rallycross durch Schotter und Matsch bis zu Gymkhana-Stunt-Events ist für jeden Geschmack was dabei. Und wenn ich auf ein bestimmtes Event mal keine Lust habe, lasse ich es eben einfach aus. Man wird beileibe nicht dazu gezwungen, alles mitzumachen, und das ist auch gut so.

Einen reinrassigen Rallyemodus mit Beifahrer, der euch die Streckenführung ansagt, findet ihr hier aber ebenso wenig wie die Möglichkeit, irgendwelche Fahrzeugeinstellungen wie Übersetzung oder Bereifung zu justieren. Bis auf Farben und Aufkleber ändert ihr an euren Autos nämlich überhaupt nichts. Ein realistisches Schadensmodell, das sich in irgendeiner Weise auf das Fahrverhalten auswirkt, gibt es – genau wie hyperrealistische Fahrphysik – ebenfalls nicht. Ja, euer Gefährt wird etwas zerkratzt und verbeult, wenn ihr allzu saftig in irgendwelche Wände brettet, komplett schrotten könnt ihr die Kiste aber nicht. Schlimmstenfalls fliegt ihr mal einen Abhang herunter oder fahrt von einer Klippe und werdet dann automatisch zurückgesetzt.

### Keine Story

Als Untermauerung für die recht umfangreiche Kampagne des Rennspiels wurde vorab vom Entwickler Codemasters eine interessante erzählte Geschichte versprochen. Dafür gibt es sogar Werbetrailer mit Starsprechern wie Troy Baker und Nolan North. Die könnt ihr getrost vergessen. Jedes neue Rennevent wird als Podcast vorgestellt und kurz erklärt, ansonsten bekommt ihr nach jedem gewonnenen Rennen immer wieder dieselben ominösen Sprüche: »Du fährst sehr aggressiv, und das ist gut, aber übertreib es nicht!« Wieso nicht? Werden die KI-Fahrer dann etwa wütend und entwickeln sich vielleicht sogar zu Rivalen? Nein, tun sie nicht, die Konkurrenten bleiben blass.

Ab und zu gibt es mal ein sogenanntes Showdown-Event, bei dem ihr direkt gegen einen einzelnen KI-Fahrer antretet. Der spricht aber nicht mit euch, hat keine Persönlichkeit und nimmt es euch auch nicht krumm, wenn ihr ihn schließlich besiegt. Daran muss man sich in einem Rennspiel selbstverständlich nicht stören, aber ange-

sichts der großen Versprechungen zur Story sind wir hier etwas enttäuscht. Der Podcast ist einfach nur Beiwerk. Spielt ihr obendrein mit deutschen Spracheinstellungen, geht auch der Starbonus bei der Vertonung natürlich flöten, die deutschen Sprecher sind vergleichsweise schwach. Immerhin ist der Spiel sound klasse, und der lizenzierte Soundtrack geht prima ins Ohr.

### Technische Tücken

Die PC-Version von Dirt 5 hat ein paar Schwächen. Das geht los beim spartanischen Optionsmenü, das keine direkte Einstellungsmöglichkeit für Settings wie Ambient Occlusion, Anti-Aliasing oder Anisotropic Filtering hat – die Konsolenversionen lassen grüßen! Eine Option für VSync soll wohl nachgepatcht werden, in unserer Testversion können wir die vertikale Synchronisation nur treiberseitig erzwingen, ansonsten gibt es Screen-Tearing. Die Wolken verwenden laut Spielbeschreibung Raytracing. Auf dem Testrechner mit einer GTX 1070 (die von Codemasters empfohlene Grafikkarte) fällt die Bildrate bei maximalen Wolkendetails darum auch locker von (manchmal) 60 auf 40 Bilder pro Sekunde und darunter. Wer ohne Raytracing-Hardware spielt, sollte diese Einstellung also entsprechend runterschrauben. Für Spiegelungen und andere Effekte kommt derweil überhaupt kein Raytracing zum Einsatz.

Die Strecken im Spiel haben wunderschöne und sehr abwechslungsreiche Designs, sodass jedes Rennen auch immer ein wenig Sightseeing ist. Durch die altbackene Licht-Engine geht jedoch einiges an Atmosphäre verloren. Flutlichter und die Scheinwerfer der Autos erzeugen beispielsweise keine Schatten, Vegetation auf den Strecken wirkt durch die flache Belichtung oft künstlich und wie ein Fremdkörper. In Rückspiegeln erkennt man statt Strecken und Autos allen-

falls ein paar Schatten und Wolken, sonst aber nichts; damit sind sie nicht hilfreich, sondern lenken einfach nur ab. Trotzdem kommt in Cockpit-Perspektive das beste Rallye-Feeling auf, schon weil eure Windschutzscheibe über und über mit Wasser- und Matschfontänen bombardiert wird. Man kann den Dreck regelrecht spüren, was für ein Spiel mit dem Begriff »Dirt« im Titel ja nun nicht verkehrt ist. Wer klare Sicht vor Realismus stellt, kann natürlich auch einfach die Kameraperspektive umschalten und zum Beispiel in Third Person fahren.

### Für Arcade-Fans und Gelegenheitsspieler

Wenn ihr ohne die groß angekündigte und nicht gelieferte Story leben könnt und keinen realistischen Rallyemodus oder detaillierte Fahrzeugeinstellungen braucht, könnt ihr hier locker eine Runde riskieren. Die Fahrphysik ist sehr Spaßig, die KI ist schon ab mittlerer Schwierigkeitsstufe schön hartnäckig. Wer es lockerer angehen möchte, nutzt die optionalen Fahrhilfen. Wer auf Realismus steht, ist hier jedoch vollends verkehrt. Dazu passt, dass das Spiel zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe keine Lenkradunterstützung hat, die soll erst per Patch kommen. Dirt 5 ist kein Dirt Rally und geht keinen Kompromiss mehr zwischen Arcade und Simulation ein. Hier geht's um Action, Stunts und eine gute Show. ★

## Strecken selber basteln

Kreative Naturen dürfen in Dirt 5 selbst Strecken für Gymkhana bauen. Das geht ganz einfach über vorgefertigte Bauteile. Die Palette reicht je nach gewünschtem Spielmodus von Rampen, Loopings und Steilkurven für die Strecke über Barrieren und Deko-Objekte bis hin zu Omnibussen und zerstörbaren Gegenständen. Ihr dürft außerdem entscheiden, ob Spieler einfach nur sämtliche Checkpoints gegen die Uhr abfahren, möglichst viele Punkte durch Stunts und Drifts sammeln oder alle vernichtbaren Ziele im Parcours zerbröseln sollen. Eure Kreationen könnt ihr mit der Community teilen und auch die Strecken anderer Spieler ausprobieren und bewerten. Das sorgt für viel zusätzliche Spielzeit, wenn man auf Gymkhana steht, kann derzeit aber auch nur solo und gegen die Uhr gespielt werden.



Am Ende von Renn-Events gibt's wieder viel Konfetti. Präsentiert wird die Karriere aber nicht als eine Art großes Festival, sondern als Podcast mit eher nervigen Sprechern.



Ein Meisterwerk: Wir dürfen unsere Autos von Hand mit Texturen und Aufklebern dekorieren.

## DIRT 5

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2130 / FX 4300  
Geforce GTX 970 / RX 480  
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 9600K / Ryzen 3600  
Geforce GTX 1070 Ti / Radeon 5700XT  
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- schöne, abwechslungsreiche Rennstrecken
- satte Motorengeräusche
- fetziger Soundtrack
- schwache Licht-Engine
- blinde Rückspiegel

### SPIELDESIGN



- spaßige Fahrphysik
- Sightseeing-Atmosphäre durch abwechslungsreiche Strecken
- schnelle Fortschritte und Fahrzeugfreischaltungen
- Splitscreen-Koop
- witzlose Karriere-Showdowns

### BALANCE



- einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- optionale Fahrhilfen
- intuitive Arcade-Fahrphysik
- kein Zwang, alle Events zu spielen
- hartnäckige, aber faire KI

### ATMOSPHÄRE / STORY



- atmosphärische Umgebungen
- spektakuläre Matschfontänen
- abgedrehte Gymkhana-Strecken
- nervige, immergleiche Podcast-Sprüche
- die versprochene Story existiert nicht

### UMFANG



- rund 70 Strecken in zehn Erdteilen
- über 60 Fahrzeuge
- Gymkhana-Editor
- Multiplayer online und lokal (Splitscreen)
- magere Fahrzeuganpassung

### FAZIT

Unterhaltsamer Arcade-Racer mit vielen exotischen Strecken, Spaßiger Fahrphysik, dürrtigen Grafikoptionen und blinden Rückspiegeln.

