EA Sports WRC

NUR ERSTER ETAPPENSIEG

Genre: **Rennspiel** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **Codemasters** Termin: **3.11.2023** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (EA Play)** Enthalten in: **–**

Das neue Rallye-Spiel der Spezialisten von Codemasters begeistert uns im Test mit gewohnten Stärken, wirkt an einigen Stellen aber noch nicht ganz fertig. Von Jonas Herrmann

Rallye-Spiele bieten seit jeher eine einzigartige Faszination. Während in anderen Rennspielen Supersportwagen auf weltberühmten Strecken Rad an Rad um den Sieg kämpfen, rasen Rallye-Fahrer in mit Aufklebern zugekleisterten und bis zur Unendlichkeit getunten Kleinwagen irgendwo durchs Unterholz. Auf unebenen und teilweise vereisten oder schneebedeckten Wegen ist der Totalschaden meist nur einen kleinen Fahrfehler entfernt, während der Beifahrer möglichst emotionslos die weitere Streckenführung vorsagt.

Wer sich für den Offroad-Spaß begeistern kann, hatte zuletzt zwei Möglichkeiten, diesen virtuell zu erleben. Dirt Rally 2.0 kommt dabei vom britischen Studio Codemasters, die schon seit dem vor 25 Jahren erschienenen ersten Colin McRae Rally im Genre vertreten sind. Auf der anderen Seite lag die offizielle Lizenz der WRC (World Rally Championship) zuletzt bei Kylotonn, das vor einem Jahr mit WRC Generations seinen wohl besten Ableger veröffentlichte. Während Dirt Rally vor allem mit seiner Physik und dem Fahrgefühl punkten konnte, begeisterte WRC Generations mit atmosphärischen Etappen und einer großen Auswahl an Locations.

2021 hat EA nicht nur Codemasters übernommen, sondern direkt auch die WRC-Lizenz ab 2023 in den Einkaufswagen gepackt. Die Ankündigung sorgte für unterschiedliche Reaktionen. Während die einen schon mal den schönsten Rennanzug aus dem Schrank holten, um die Hochzeit beider Serien in EA Sports WRC zu feiern, blieben andere ob der Erfahrung mit EA in den letzten Jahren eher skeptisch. Warum letztlich beide Seiten recht haben und für wen das neue Rennspiel geeignet ist, klären wir in unserem Test.

Sand im Engine-Getriebe

Zuerst müssen wir über das wohl größte Ärgernis sprechen: die Technik. Für EA Sports WRC wechselte Codemasters von der hauseigenen Ego Engine zur Unreal Engine. Wer

Trotz Engine-Wechsel hält sich der grafische Sprung zu Dirt Rally 2.0 in ziemlich engen Grenzen.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr Dirt Rally 2.0 mochtet.
... euch Fahrphysik wichtiger ist als moderne Grafik.
... ihr schon etwas Rennspielerfahrung mitbringt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... euch Fehler in der letzten Kurve leicht frustrieren.
... ihr bei Rennspielen eine Karriere braucht.
... es euch langweilt, nur gegen die Uhr anzutreten.

Wenn wir aus der Cockpitperspektive über verflucht enge Schotterpisten bügeln, erreicht WRC ein enorm intensives Mittendringefühl.

Die unterschiedlichen Bodenbeschaffenheiten sind nicht nur gut sichtbar, sondern wirken sich auch glaubwürdig aufs Fahrverhalten aus.

allerdings mit einem Grafikbrett voller modernster Technologien rechnet, dürfte hier schwer enttäuscht werden. Der Engine-Wechsel hat zwar auch positive Seiten, zu denen wir später noch kommen, man merkt dem Spiel aber deutlich an, dass das Studio mit der Unreal Engine noch nicht gänzlich vertraut ist. WRC sieht dabei nicht unbedingt schlecht aus, ein großer Sprung im Vergleich zu Dirt Rally 2.0 oder WRC Generations ist aber auch nicht auszumachen. Gerade die Beleuchtung und Schattenwürfe sind in anderen aktuellen Rennspielen wie Forza Motorsport einfach auf einem deutlich höheren Niveau.

Auch das für ein Offroad-Spiel eigentlich besonders wichtige Wetter fällt eher enttäuschend aus. Regen und Schnee sind zwar im Spiel und wirken sich auch auf das Fahrverhalten aus, die Darstellung ist aber eher rudimentär. Schneeflocken sind auf der Windschutzscheibe etwa überhaupt nicht zu sehen, das hat Codemasters in früheren Rallye-Spielen schon deutlich authentischer rübergebracht. Dazu kommt, dass wir auch nach etlichen Stunden noch keinen Wetterwechsel erlebt haben. Immerhin sind die Sonnenauf- und -untergänge wirklich hübsch. So richtig ärgerlich wird es aber bei der Performance, die teilweise unter starken Einbrüchen leidet. In einem Rennspiel, in dem schnelle Reaktionen und minimale Eingaben entscheidend sind und das darüber hinaus nicht einmal atemberaubend gut aussieht, darf das schlicht nicht passieren, weshalb wir EA Sports WRC um fünf Punkte abwerten. Die Entwickler haben immerhin schon einen Patch angekündigt, der die besonders betroffenen Locations Monaco, Kroatien und Japan sowie Nachtfahrten verbessern soll. Gerade in Monaco hatten wir beim Test auch teilweise mit Abstürzen zu kämpfen.

Ein virtuoser Lenkradtanz über Stock und Stein

Jetzt, wo der Technikelefant aus dem Raum ist, können wir endlich auch über die positiven Seiten von EA Sports WRC sprechen. Und davon gibt es einige! Wenn nämlich alles ineinandergreift, bietet das Spiel erneut eine berauschende Rennerfahrung. Wir brettern mit knapp unter 200 km/h bei Nacht durch einen Wald in Kenia, während unsere Scheinwerfer immer nur wenige Meter der Schotterpiste beleuchten, lauschen nebenbei angestrengt den Kommandos unseres Co-piloten und weichen Sträuchern und Bäumen im letzten Moment aus. Oder wir driften gekonnt um Haarnadelkurven und wirbeln feinen Staub auf, während die sengende Hitze Griechenlands uns auch vor dem Monitor ins Schwitzen bringt. Oder wir fliegen förmlich durch eine verschneite schwedische Landschaft oder, oder, oder.

Statt gegen andere Fahrer kämpfen wir dabei immer nur gegen die Uhr, gegen die Natur und letztlich gegen uns selbst. Fahren wir zu vorsichtig, können wir uns die Bestzeit abschminken. Zu viel Risiko kann uns aber auch

die komplette Rallye kosten. Das entwickelt einen extremen Sog und führt dazu, dass wir gefühlt zehn Minuten lang nicht blinzeln, einfach weil dafür keine Zeit ist.

Dirt Rally 3.0

Dieses erstklassige Fahrgefühl dürfte allen bekannt vorkommen, die Dirt Rally oder Dirt Rally 2.0 gespielt haben. Codemasters hat es nämlich geschafft, die Physik und einen großen Teil des Gameplays in die Unreal Engine zu übertragen. Die verschiedenen Fahrzeuge steuern sich einzigartig und direkt, und die verschiedenen Untergründe wirken sich nachvollziehbar aufs Fahrverhalten aus. Knackiges Force Feedback macht das Navigieren insbesondere mit einem Lenkrad zur körperlichen Schwerstarbeit, die zumindest ansatzweise erahnen lässt, wie fit echte Rallye-Fahrer sein müssen.

Auf Schotter war Dirt Rally 2.0 bereits eine Referenz, aber EA Sports WRC schafft es, hier sogar noch ein paar Prozent draufzulegen. Auch Schnee und Eis wirken sich so aus, wie man es erwarten würde, und die Etappen auf Asphalt – eine der größten Schwächen des Vorgängers – fühlen sich deutlich besser an, auch wenn hier immer noch Luft nach oben ist. Kurz: Wenn ihr Dirt Rally 2.0 mochtet, dann ist das genau das richtige Spiel für euch. Und es gibt so viel zu tun!

Umfangreicher Rallye-Spielplatz

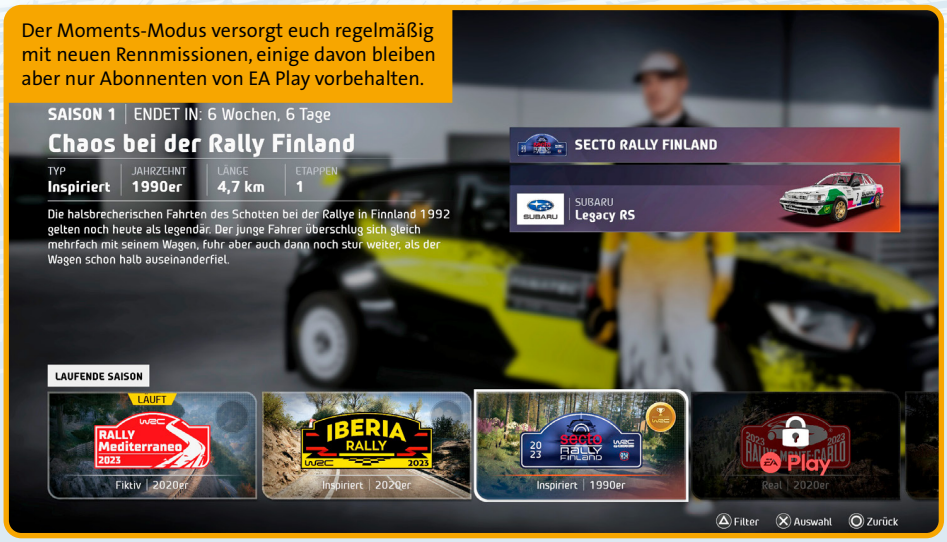
EA Sports WRC ist das größte und umfangreichste Rallye-Spiel, das Codemasters je gemacht hat. Euch stehen mehr als 200 Etappen mit über 600 Kilometern in 17 Locations (eine wird noch nachgeliefert) zur Verfügung. Dabei ist der komplette Kalender der aktuellen WRC-Saison vertreten, dazu kommen noch fünf fiktive Rallyes. Die Auswahl ist dabei nicht nur groß, sondern auch abwechslungsreich. Von den Bergstraßen Monacos über die sandige Wüste in Chile bis zu den High-Speed-Schotterwegen in Finnland ist wirklich für jeden etwas dabei. Hier zeigt sich auch die größte Stärke der neuen Engine. Einige der Etappen sind über 30 Kilometer lang! Da seid ihr selbst mit den schnellsten Autos um die 25 Minuten und länger unterwegs. Fehler sind dabei besonders fies, eine Rückspulfunktion gibt es nämlich nicht. Das mag Einsteiger immer mal wieder frustrieren, auf der anderen Seite haben sich dadurch Rallye-Etappen noch nie so authentisch angefühlt!

Auch bei den Fahrzeugen bietet WRC eine stattliche Auswahl. 78 Autos aus verschiedenen Klassen und Jahrgängen sind dabei. Darunter finden sich natürlich alle Wagen, die aktuell in der WRC, der WRC2 und der Junior WRC eingesetzt werden, aber auch jede Menge Klassiker wie der Subaru Impreza 1995, der Audi Sport quattro S1 oder der BMW M3 Evo Rally. Wer noch mehr will, kann sich mit dem Car-Builder einfach einen eigenen Wagen aus verschiedensten Einzelteilen zusammenbasteln und diesen dann in allen Modi verwenden. Und auch davon gibt es natürlich einige.

Rallye nach eurem Geschmack

Bei der Auswahl der Spielmodi lässt euch EA WRC viele Freiheiten. Ihr könnt von Anfang an mit allen Fahrzeugen in allen Etappen im Zeitfahren antreten. Eure Zeiten werden dann auch online gespeichert, und bei Bedarf könnt ihr Geisterwagen von anderen Spielern herunterladen. Alternativ erstellt ihr euch einen ganzen Wettbewerb aus mehreren Rallyes. Hier könnt ihr jede Etappe einzeln festlegen und auch Wetter, Tageszeit und die Länge des Serviceparks einstellen. Die Wettbewerbe lassen sich ebenfalls mit anderen Spielern teilen.

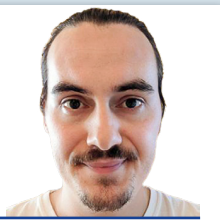
Für regelmäßige neue Herausforderungen soll der Moments-Modus sorgen, in dem ihr bestimmte vordefinierte Szenarien vorfindet. Aktuell dürft ihr euch etwa an einer Fahrt im schwer ramponierten Ford von Colin McRae versuchen. Der Moments-Modus soll kontinuierlich mit neuen Szenarien bestückt werden, ein paar davon sind allerdings ärgerlicherweise nur für extra zahlende EA Play-Abonnenten verfügbar.



Der Moments-Modus versorgt euch regelmäßig mit neuen Rennmissionen, einige davon bleiben aber nur Abonnenten von EA Play vorbehalten.

Viele Kurse von EA Sports WRC sind Umsetzungen von realen Etappen der Rallye-Weltmeisterschaft.

MEINUNG



Jonas Herrmann
@Jopartaix

EA Sports WRC hat mich in den ersten Stunden mit seiner altbackenen Technik enttäuscht. Das vorab versprochene »Rallye-Spiel der nächsten Generation« ist es eindeutig nicht geworden. Nachdem ich die Performance aber in den Griff bekommen hatte, hat sich mir als Rallye-Fan ein Sandkasten aufgetan, dem ich mich nur schwer widersetzen kann. Die Fahrphysik ist erneut auf einem extrem hohen Niveau und verlangt mir alles ab, belohnt mich aber eben auch mit einem einzigartigen Gefühl, das auch nach Stunden noch genauso gut ist wie am Anfang. Die Auswahl an Spielmodi, Locations und Fahrzeugen finde ich ebenfalls gelungen, auch wenn die Motivation in der Karriere vor allem von mir selbst kommt. Einsteiger haben es erneut ziemlich schwer, auch wenn es immerhin die Rallye-Schule gibt. Das ist schade, denn der Rallye-Sport verdient eigentlich mehr Fans. Für einen etwaigen Nachfolger gibt es auf jeden Fall schon jetzt eine lange To-do-Liste abzuarbeiten. Wer unbedingt in VR fahren will, sollte außerdem noch auf das passende Update warten.

DAS SCHADENSMODELL

Der Subaru Impreza von 1995 ist eine echte WRC-Legende, ...

... die ihr im Spiel ordentlich zerlegen könnt.

Verbesserungspotenzial gibt's auch beim Karrieremodus, in dem ihr als unbekannter Fahrer entweder in der Junior WRC, der WRC2 oder direkt in der WRC starten könnt. Hier müsst ihr auch euer Team und verschiedene Budgets managen. Der Clou: Pro Woche könnt ihr immer nur eine Aktivität auswählen. Ihr müsst euch also entscheiden, ob ihr in einer Klassiker-Rallye antretet oder eurem Team eine Ruhepause vor dem nächsten WM-Lauf spendiert. Die Events wirken dabei allerdings eher zufällig ausgewählt, und auch die Präsentation kommt ziemlich dröge daher. Rallye-Enthusiasten werden zwar trotzdem auf ihre Kosten kommen, vom Präsentations- und Spannungsniveau der ebenfalls von Codemasters stammenden F1-Spiele ist dieses WRC aber noch weit entfernt. Dafür dürfen Puristen auch einfach eine komplette Saison mit einem der Originalfahrer absolvieren, falls ihr keine Lust auf den Managementaspekt des Spiels habt.

Auch für Neueinsteiger geeignet?

Bei der Frage, für wen EA Sports WRC eigentlich gemacht ist, gibt es eine klare und eine ziemlich undurchsichtige Antwort. Rallye-Kenner und Simulations-Fans werden sich direkt heimisch fühlen und vermutlich dutzende Stunden mit dem Spiel verbringen. Für Neueinsteiger ist das schon schwieriger. Eigentlich ist mit der neuen Rallye-Schule ein toller Modus an Bord, der spielerisch die Grundlagen des Rennsports in zwölf Lektionen erklärt, die jeweils auf Schotter, Schnee und Asphalt absolviert werden können. Gleichzeitig geht der Modus für Spieler, die gar keine Ahnung vom Rallye-Sport haben, aber längst nicht weit genug.

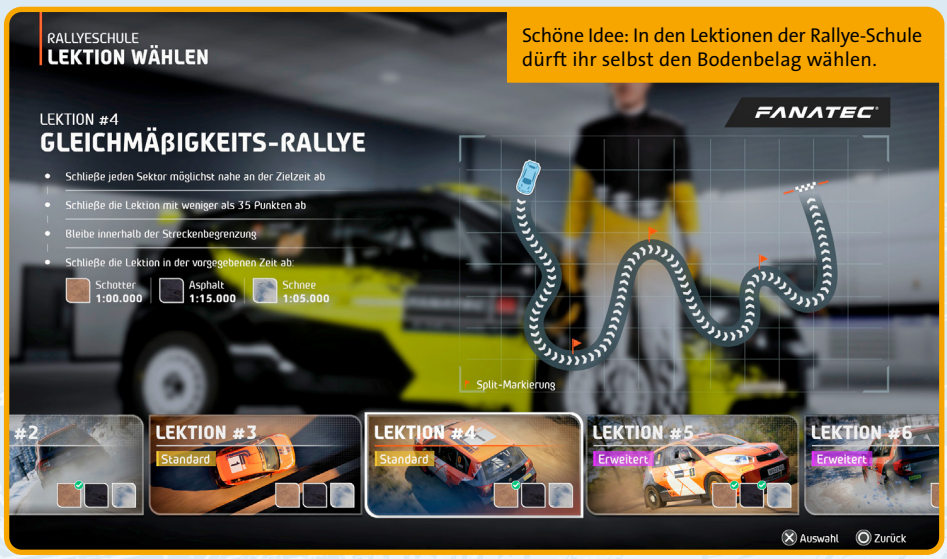
Was die Ansagen des Beifahrers genau bedeuten, wird ebenso wenig erklärt wie der Unterschied zwischen einem Auto mit Allrad- und einem mit Hinterradantrieb, obwohl dieser extrem wichtig für das Fahrverhalten ist. Aber auch sonst werden Neulinge kaum an die Hand genommen.

Der Moments-Modus kommt ohne Zwischensequenzen und enthält nur kurze schriftliche Erklärungen der Saison. Es gibt natürlich auch langsamere, leichter zu fahrende Autos, aber die muss man schon kennen, sonst findet man sie im Spiel kaum. Auch das Tuning oder der Servicepark werden nur minimal erklärt. Hier vergibt Codemasters die Chance, neue Fans sowohl für den Sport als auch das Spiel zu begeistern.

Ein klassischer erster Teil

In Summe steht am Ende ein Spiel, das bestimmten Spielern viel Spaß machen wird und einige Dinge wirklich hervorragend macht. Gleichzeitig wird man aber auch das Gefühl nicht los, dass ein paar Monate Entwicklungszeit mehr nicht geschadet hätten. Die Präsentation und generell die Technik sind nicht ausgereift und bieten viel Luft nach oben. Auch der Karriere und dem Moments-Modus hätten ein paar dynamische Elemente sicher gutgetan.

Bisher gibt es noch keine offiziellen Infos dazu, ob die neue Marke als jährliche Serie erscheinen soll oder ob das Spiel eher mit Updates erweitert wird. Stand jetzt fühlt sich EA Sports WRC aber wie ein klassischer erster Ableger einer Reihe an, die mit dem nächsten oder übernächsten Teil nochmal runder und auch besser werden könnte. ★



Schöne Idee: In den Lektionen der Rallye-Schule dürft ihr selbst den Bodenbelag wählen.

EA SPORTS WRC

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 9600K / Ryzen 5 2600X	i5 10600K / Ryzen 7 3700X
GTX 1060 / RX Vega 56	RTX 2070 / RX 5700 XT
8 GB RAM, 80 GB Festplatte	16 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★☆☆

⊕ schicke Fahrzeuge ⊕ erstklassige Soundkulisse ⊕ detailliertes Schadensmodell ⊖ Beleuchtung und Schatten nur durchschnittlich ⊖ langweilige Menüs

SPIELDESIGN ★★★★☆

⊕ grandiose Fahrphysik ⊕ Untergründe wirken sich aus ⊕ Tuning mit spürbarem Effekt ⊕ regelmäßige Herausforderungen ⊖ Karriere ohne Highlights

BALANCE ★★★☆☆

⊕ hoher Simulationsgrad ⊕ KI-Schwierigkeit einstellbar ⊕ Rallye-Schule für Einsteiger ⊖ steile Lernkurve ⊖ fehlende Rückspulfunktion

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★☆☆

⊕ authentische WRC-Etappen ⊕ gutes Rallye-Feeling ⊕ spannende Jagd auf Bestzeiten ⊖ Lichtverhältnisse bleiben meist gleich ⊖ keine Wetterwechsel

UMFANG ★★★★☆

⊕ über 200 Etappen ⊕ 78 Rallye-Boliden ⊕ Car-Builder ⊕ Monster-Etappen mit über 30 Kilometern ⊖ manche Moments nur für EA-Play-Abonnenten

ABWERTUNG

Regelmäßige Nachladeruckler stören selbst mit Spitzen-Hardware und können im schlimmsten Fall die Bestzeit kosten.

83 -5

FAZIT

EA Sports WRC mischt die Stärken von Dirt Rally 2.0 mit der WRC-Lizenz und viel Umfang, fühlt sich aber noch nicht ganz rund an.

78

Er hat neun mal gewonnen, Walter Röhrl hingegen nur zwei Mal.