Sega Rally

Nach acht Jahren kehrt der Rennspiel-Klassiker zurück auf den PC. Und trotz moderner Optik bleibt vieles beim Alten.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie ▶ Quicklink: 4144
- Infos zum Spiel ▶ Quicklink: 4188

Win Vista 32 Bit
- läuft

Zwei Tonnen Kampfgewicht bügeln mit 180 Sachen über ihn drüber, aber er bleibt unbewegt. Zentimeterlange Stollen bohren sich in ihn hinein, aber er lässt das einfach von sich abprallen. Egal, wie intensiv wir den Boden in Rallye-Spielen bislang beackert haben – es blieb ohne Folgen. Dank **Sega Rally** ist nun endlich Schluss mit der Unverwundbarkeit des Pistenuntergrunds: Wir graben tiefe Furchen hinein, spritzen den Schlamm in alle Richtungen, schieben den Schnee von der Straße. Dumm nur, dass dafür unsere Autos ihre längst vergessene Unkaputtbarkeit wiederentdecken.

Macht Eindruck

heiko@gamestar.de

Heiko Klinge: Es gibt nur wenige Schlüsselerlebnisse in der Karriere eines PC-Rennfahrers, aber die erste Runde mit Sega Rally gehört definitiv dazu. Erstmals muss ich nicht nur Konkurrenz und Kursverlauf beherrschen, sondern auch den Streckenuntergrund. Ein großartiges Offroad-Gefühl, das tatsächlich neue Maßstäbe im Rennspiel-Genre setzt. Umso ärgerlicher, dass alles andere an Sega Rally so unglaublich altmodisch wirkt – vom spartanischen Karrieremodus über die Fahrstuhlmusik bis zum fehlenden Schadensmodell. Klar, das ist gewollt und sogar Spielkonzept, mir in Zeiten von Flatout 2 aber doch etwas zu wenig. Als Fahrspaß für zwischendurch werde ich Sega Rally trotzdem immer mal wieder hervorkramen.

Tief gegraben ...

Der erste Start: Jungfräulich unberührt liegt der tropische Sandstrand vor uns. Die Ampel schaltet auf Grün, wir treten aufs Gaspedal, genauso unsere fünf KI-Gegner. Reifen drehen durch und wirbeln den Sand in alle Richtungen davon. Mit mörderischem Tempo jagen wir an einem Fischerdorf vorbei. Der herumfliegende Dreck hat unseren Subaru Imprezza mittlerweile in einen Sandkuchen verwandelt. Im Dschungelabschnitt erwischen wir aus Versehen eine Pfütze. Das kostet Zeit, verpasst unserem Auto dafür aber eine Vollwäsche – ein grandioser Effekt!

Hübsch sauber passieren wir ein zweites Mal die Start-Ziel-Linie, der ehemals plane Sandstrand hat sich in einen durchpflügten Acker verwandelt. Dank schüttelintensiver Force-Feedback-Effekte spüren wir hautnah jede einzelne Bodenwelle. Davon kann sich selbst ein **Colin McRae: Dirt** noch einige Bremsscheiben abschneiden. Dennoch versuchen wir, möglichst auf unberührtem Boden zu bleiben – dort haben unsere Reifen den besten Grip. Wir müssen also ständig die Linie wechseln, denn die sich verändernden Bodenbeschaffenheiten machen jede Runde zu einer einzigartigen Herausforderung.

Ein Peugeot 206, effektvoll verziert mit aufgewühltem **Canyon-Dreck**.

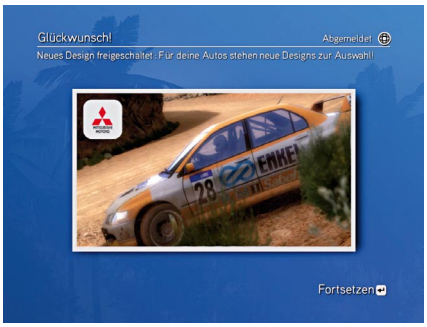
Schön gedriftet ...

Die dritte Runde: Das supersimple, aber stets nachvollziehbare Fahrverhalten ist schon jetzt in Fleisch und Blut übergegangen. Traumhaft präzise folgt der Subaru unseren gefühlvollen Lenkbewegungen. Selbst bei Haarnadelkurven reicht es meist, vom Gas zu gehen und den richtigen Driftwinkel zu finden. Pah, ein Kinderspiel! Wir gönnen uns einen urlaubsreifen Blick auf einen traumhaft

In der Masters-Liga starten Rally-Oldtimer wie der **Lancia Stratos**.

Uneralistisch, aber süß: eine **Elefantenherde** am Streckenrand.

Streckendesign in Perfektion: Auf einem gefrorenen See in der **Arktis** schlittern wir dem Nordlicht entgegen.



Spartanische Karriere, spartanischer Lohn: ein neuer **Lack**.

Zum Fuhrpark gehören auch Exoten wie der **Hummer H3**.

idyllischen Wasserfall und knallen prompt gegen eine Palme. Die sollte jetzt eigentlich unseren Wagen ordentlich eindellen, schleudert uns stattdessen aber wie eine Gummiwand zurück auf die Strecke. Wir verlieren nur wenig Zeit, haben keinen Kratzer abgekriegt, kommen uns aber dennoch ein wenig veralbert vor. Solche Probleme scheinen unsere Gegner nicht zu haben: Wie auf Schienen umkurven sie die Schikanen und lassen sich auch gegenseitig hübsch in Ruhe. Uns erinnern sie mehr an bewegliche Slalomstangen als an Rallye-Piloten.

... wenig gewonnen

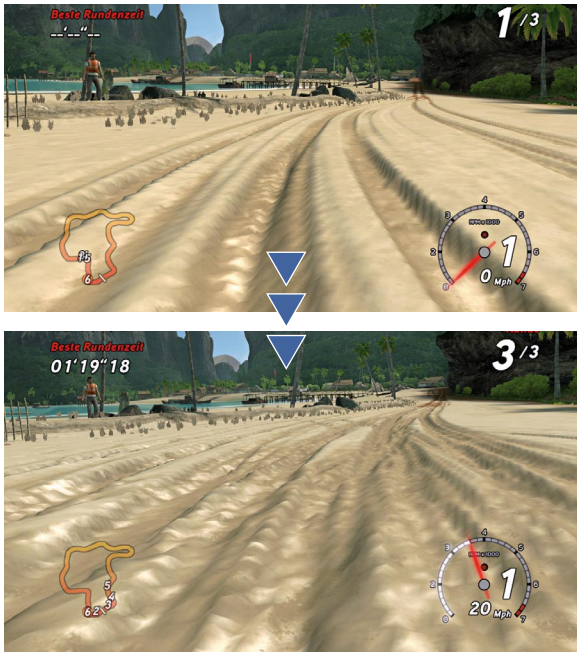
Endlich, der Sieg: Wir freuen uns auf Ruhm, Geld und schöne Frauen. Doch was bekommen wir? Eine neue Fahrzeug-Lackierung, na super! Eigentlich hatten wir uns für unsere Karriere etwas mehr erhofft, als nur stupide 16 Meisterschaften abzuklappern, um nach und nach alle Lackierungen, Strecken und Autos freizuschalten. Wenigstens warten im Fuhrpark ein paar echte Schmuckstücke, darunter Klassiker wie der Audi Quattro oder coole Exoten wie der deutsche Supersportwagen RUF Rt 12.

Auch die Strecken begeistern uns immer wieder aufs Neue, es gibt so viel zu entdecken: Wir flitzen an einer Zebraherde vorbei oder werden im Canyon von einer Staffel Düsenjäger gegrüßt. Unrealistisch? Uns doch egal! HK

Bugs

In der Testversion von Sega Rally störten einige Grafikfehler den Fahrspaß, etwa flimmernde Staubwolken. Diese Bugs bestrafen wir mit einer Grafikabwertung von einem Punkt auf 8.

Spuren im Sand



Die **Boden-Deformation**: Ein Sandstrand in der ersten und in der dritten Runde.

TECHNIK-CHECK SEGA RALLY

Technik-Tipps

- In den niedrigsten Einstellungen verschwindet der deformierbare Untergrund größtenteils, dafür läuft Sega Rally dann auch auf langsameren Prozessoren.
- Die Option »Strecke« schluckt am meisten Leistung.

Checkliste

- 4,1 GB Speicherplatz
- 3,0 GHz CPU, 512 MB RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT SEGA RALLY AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra				
	Radeon X100	X300	X700	X800 XL	X850 XT				
	Geforce 7		7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2
	Radeon X1000		X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
	Geforce 8			8500 GT	8600 GT	8600 GTS		8800 GTS	8800 GTX	8800 Ultra
	Radeon HD		2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT		2900 XT	
2	Athlon XP	2000+	2600+	3200+					
	Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz				
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57		
	Pentium D				915	950	965 XE		
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+	
	Core 2					E4300	E6300	E6600	Q6600	X6800
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072

technisch unmöglich / ruckelt stark | läuft so flüssig: 1024x768, niedrige Details | läuft so flüssig: 1280x1024, normale Details | läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details

SEGA RALLY — RENNSPIEL

ENTWICKLER	Sega Racing Studio (erstes Spiel)		
PUBLISHER	Sega	TERMIN (D)	28.9.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 13 Seiten Handbuch	USK	ohne Altersb.

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 | FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 512 MB RAM 4,2 GB Festplatte	3,4 GHz Pentium D Intel A64 X2/3800+ AMD 1,0 GB RAM 4,2 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E4300 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 4,2 GB Festplatte FF-Gamepad

PROFITIERT VON Dual-Core-Prozessoren, X-Fi-Soundkarte, Force Feedback

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 | KOPIERSCHUTZ k. Angabe

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Einzelrennen (6), Meisterschaft (6), Zeitrennen (unendlich)		
SPIELTYPEN	Internet	SERVERSUCHE	nein
DEDICATED SERVER	intern	MULTIPLAYER-SPASS	30 Stunden
FAZIT	Actionreiche Offroad-Drängeleien, auf Wunsch mit KI-Gegnern. Viele Optionen.		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Bodendeformation + knackscharfe Texturen + tolle Schmutzeffekte − Autos etwas detailarm − Grafikfehler	8 /10
SOUND	+ kristallklar abgemischte Surround-Effekte − nervtötende Musik − Motorensound etwas kraftlos	7 /10
BALANCE	+ kompromisslos einsteigerfreundlich + leicht zu lernen, schwierig zu meistern − nur ein Schwierigkeitsgrad	8 /10
ATMOSPHÄRE	+ fantastisches Offroad-Feeling + lebendige Pistenumgebung − kein Schadensmodell − unsichtbare Streckenwände	8 /10
BEDIENUNG	+ schüttel-intensives Force Feedback + präzise Gamepad-Steuerung − Tastatur nicht konfigurierbar	9 /10
UMFANG	+ 28 abwechslungsreiche Originalautos + 23 Kurse − nur fünf Streckenregionen − ideenlose Karriere	7 /10
FAHRVERHALTEN	+ supersimpel, aber supernachvollziehbar + tolles Drift-Gefühl − merkwürdiges Kollisionsverhalten	8 /10
KI	+ fährt nur selten im Block + stets herausfordernd − macht nie Fehler − bleibt stur auf Linie	6 /10
TUNING	+ freischaltbare Lackierungen + zwei Abstimmungsvarianten − weder Tuningteile noch richtige Tuningoptionen	6 /10
STRECKENDESIGN	+ fantasievoll und enorm abwechslungsreich + viele Oberflächenwechsel + unzählige Sehenswürdigkeiten	10 /10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Simple, aber spaßige Rallye-Schlammschlacht.

Ein Test-Check-Video zu Sega Rally sehen Sie in der kommenden Ausgabe. Die Testversion traf erst nach dem DVD-Redaktionsschluss ein.