

Tolle Grafik, wenig Realismus, viel Fahr-
freude – wir sind Probe gefahren.

Sega Rally

DVD
Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4114

Wir sind zu Gast bei Segas neu formiertem Racing Studio und fahren **Sega Rally**, leider nur in der PS3-Version. Die PC-Fassung ist noch nicht vorzeigbar, aber das soll uns nicht aufhalten. Gleich das erste Rennen gibt einen Vorgeschmack darauf, was uns im Online-Modus von **Sega Rally** erwartet: Alle sechs PS3-Konsolen im Raum sind miteinander verbunden, sodass wir auf der Tropen-Strecke zum Duell gegen Redakteurskollegen aus Deutschland und Österreich antreten. Entgegen den Regeln im echten Rallye-Sport gehen alle Fahrer gleichzeitig auf die Strecke. Schon in der ersten Kurve nach dem Start gibt es folglich dichtes Gedrängel.

Als sich das Feld ein bisschen auseinanderzieht, können wir in Ruhe das Fahrverhalten und die Lenkung analysieren. **Sega Rally** will keine »richtige« Simulation sein: Die Wagen haben für ein Rallye-Spiel viel Bodenhaftung, mit ruckartigen Lenkbewegungen und dem Einsatz der Handbremse sind Rutschpartien durch langgezogene Kurven dennoch kein Problem. Den Streckenrand säumen unsichtbare Begrenzungen, die verhindern, dass leichtsinnige Fahrer bei Fehlern komplett von der Strecke fliegen.

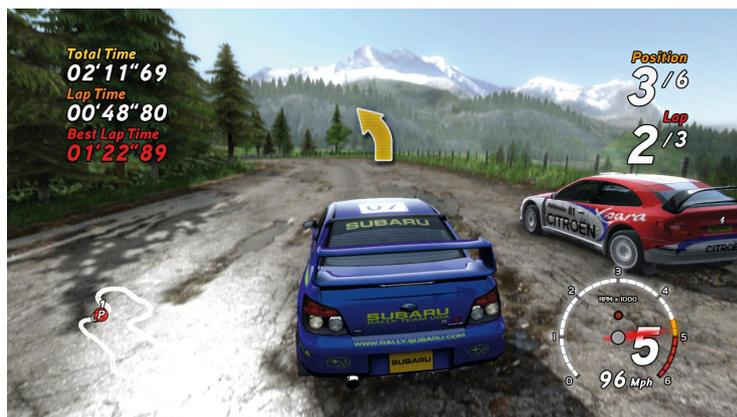
Simulieren

Einen simulationslastigen Anteil hat das Spiel dann doch noch: Die

Reifen hinterlassen auf der Strecke Spuren, die mehr sind als flache Streifen. Die Oberfläche aller Pisten besteht nämlich aus einem dichten Polygon-Gitter, in welches die Räder echte Furchen hineingraben. Das sieht nicht nur schick aus, sondern wirkt sich auch spürbar auf das Fahrverhalten aus: Je tiefer die Rillen auf der Strecke werden, umso holpriger geht es zur Sache – ohne dass es je zu knifflig würde. Manche der Löcher laufen sogar mit Wasser voll, was die Rutschgefahr noch erhöht. Zum Glück gibt es sowohl Symbole auf dem Bildschirm als auch akustische Anweisungen des Co-Piloten, was Sie auf den nächsten Metern erwartet. Und dabei werden Sie nicht nur vor scharfen Kurven, sondern auch vor großen Pfützen gewarnt. Ein Schadensmodell für die Autos fehlt übrigens, nur Staub und Schlamm verunzieren die Wagen.

Übertreiben

Ein paar Worte zur Optik: Während Codemasters' Rallye-Konkurrent **Colin McRae: Dirt** auf einen sehr realistischen Look setzt, sind die leuchtenden Farben von **Sega Rally** einen Tick bunter als im wirklichen Leben. Die Areale, durch die wir fahren dürfen, wirken sehr abwechslungsreich: Auf der Tropen-Piste kämpfen wir uns durch dunkelbraunen Matsch, in den amerikanischen Canyons wechseln sich staubtrockene Pisten



Neben typischen Rallye-Wagen von Mitsubishi oder Ford soll es auch Klassiker und Bonuswagen geben.



Auf solch matschigen Strecken werden die Karossen mit einer Schicht aus Schlamm und Dreck überzogen.

ten mit kurzen Abschnitten auf asphaltierten Straßen ab. Abgerundet wird unsere Probesession durch einen Abstecher in die Alpen. Wir schlängeln uns durch kurvenreiche Bergstraßen und wühlen uns durch den Schnee, der auf einigen Abschnitten des Kurses liegt. Doch nicht nur Grafik und Streckenführung wirken stimmig, sondern auch die Akustik: Neben satten Motorengeräuschen hören wir im Dschungel das Zwitschern, Fauchen und Kreischen der einheimischen Tiere, während das Glockengebimmel in den Alpen für eine eher betuliche Atmosphäre sorgt. Im

fertigen Spiel soll es neben den drei von uns gesehenen Regionen noch drei weitere geben.

Der Fuhrpark wird gut 30 Autos umfassen, darunter aktuelle Rallye-Wagen von Subaru, Skoda oder Mitsubishi, aber auch echte Klassiker und abgedrehte Bonusflitzer. All diese Fahrzeuge spielen Sie im »Championship Mode« frei, dem Herzstück des Titels für Solozocker. Dabei treten Sie zu Wettbewerben mit fünf KI-Fahrern an. Die vom Computer gesteuerten Gegner fahren allerdings noch sehr defensiv, und das Feld bleibt eng zusammen.

Benjamin Blum / GUN



Obwohl die Wagen sehr viel Bodenhaftung haben, kommt besonders bei rasanten Rutschpartien in lang gezogenen Kurven doch noch echtes Rallye-Feeling auf.

Sega Rally

► Angespielt ► Genre: Rennspiel ► Termin: September 2007
► Hersteller: Sega Racing Studio / Sega ► Status: zu 90% fertig

Gunnar Lott: Uns erwartet kein Überkracher wie Simbins fast perfekte Simulation GTR 2, dafür aber ein flottes, leicht zu beherrschendes Action-Rennspiel. Die Idee mit den sich im Rennverlauf vertiefenden Spurrillen gibt einen angenehmen Hauch Realismus hinzu – außerdem sieht der Titel fantastisch aus. Wir sind zuversichtlich, dass dieses Comeback ein Hit werden kann.



gunnar@gamestar.de

Potenzial **Sehr gut**