

Über Stock und Stein

Rally Championship 2002



Holprige Rennen quer durch die Welt: Realistische Schäden, einfache Fahrzeugkontrolle und jede Menge Schlamm auf dem Lack zeichnen Ubi Softs Flitzer aus.



Auf Demo-CD:
Exklusiv-Demo

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Normalerweise kleben in Rennspielen die Autos auf den Straßen und liefern sich wilde Drängel- und Verfolgungsspielen mit den Konkurrenten. In der Rally-Welt sieht die Sache schon ganz anders aus: Nicht nur, dass einzelne Wagen unterwegs sind und um Bestzeiten ringen. Sie haben auch mit mehr Widrigkeiten zu kämpfen: Schlammrillen, die die Räder durchdrehen lassen. Vom dauernden Springen langsam auseinander fallende Wagen. Stetig verdreckte Fenster, die auch der ausdauerndste Scheibenwischer nicht mehr sauber bekommt. Solche Probleme können Sie in **Rally Championship 2002** bald selber meistern.

Hochglanzpolitur

Am PC ist seit Anfang diesen Jahres **Colin McRae 2.0** ungeschlagener Spitzenreiter im Rally-Genre. **Rally Championship 2002** versucht nun, an diesem Thron zu sägen. Grafisch erinnert das Spiel an seinen Vorgänger, wenn auch zeitgemäß aufpoliert: Die 28 Karren namhafter Hersteller wie Ford oder Vauxhall (das englische Pendant zu Opel) aus fünf Wagenklassen glänzen sehr und teilweise sogar übertrieben stark. Das ändert sich mit der Zeit jedoch schnell – nach ein paar Runden durch Dreck und Staub sehen die funkelnden Karossen deutlich aus wie ein Trupp von Schlammcat-



In Kenia **verdreckt** das Auto aufgrund der Staubmassen besonders schnell.

cherinnen nach der Arbeit. Das Schöne daran ist, dass dieser Effekt nach und nach stärker wird und sehr glaubwürdig aussieht.

Die 24 Strecken punkten vor allem in Sachen Geschwindigkeit und Glaubwürdigkeit. Ob Schottland im Abendrot, Kenia in der Mittagsglut oder die vereiste Arktis: Detaillierte Umgebungen und gute Weitsicht bestimmen das Bild, sowohl tags- als auch nachtsüber. Ausrutscher wie die bislang potthässliche Docks-Strecke werden hoffentlich noch überarbeitet. Allerdings wirken die Abschnitte trotz schöner Texturen etwas leblos. Am Streckenrand ist bis auf vereinzelt großes Publikum kaum was los – selbst beim sechs Jahre alten **Bleifuss** gab es mehr animierte Objekte an der Seite, die die Szenerie belebten. Mehrere Perspektiven stehen zur Wahl.

Ausflug in die Pampa

Das Spiel lockt mit diversen Rennmodi: Im »Championship« beispielsweise fahren Sie eine Rallye-Karriere und spielen Wagen sowie Strecken frei,

Die **Strecken** sehen schön aus und sind sehr gut designt, wirken aber trotzdem etwas leer.





Nach einem übertriebenen Stunt werden wir vom eigenen Reifen überholt.

während »Arcade« zum Drauflosrasen animiert. An die Gruppenfahrer haben die Entwickler ebenfalls gedacht, bis zu acht Piloten können sich via LAN oder Internet messen.

In jedem Fall dürften auch Einsteiger keine größeren Probleme mit der Kontrolle der Kisten haben: Die größtenteils schlammigen Strecken laden zum herzhaften Schliddern ein und lassen auch gelegentliche Ausflüge in die Botanik zu. In diesem Fall sollten Sie »Flüge« wörtlich nehmen, da außerhalb der Piste immer wieder tiefe Schluchten lauern, die dem Wagen mehr als nur ein Beule verpassen. Doch keine Sorge: Landen Sie mal am falschen Ort, werden Sie umgehend wieder auf die Strecke teleportiert.

Destruction Rally

Eines der herausragendsten Merkmale von **Rally Championship 2002** ist das detaillierte Schadensmodell. Jeder Sprung, jeder Rempel hat sichtbare Auswirkungen auf Ihren Wagen. Wenn mal ein Scheinwerfer klirrend zerbricht oder die Stoßstange lose herunterbaumelt, macht das nichts. Ein angeknackster Kühler ist schon schlimmer, haut Rally-Cracks aber nicht aus der Bahn. Ganz wilde Fahrer schaffen es sogar, durch wilde Stunts das eine oder andere Rad zu verlieren. Falls das passiert, sollten Sie das Auto in einer kurzen Pause notdürftig reparieren lassen, um mehr oder weniger kontrolliert weitermachen zu können. Das vereinfachte Fahrmodell, das

besonders Rally-Einsteigern entgegenkommt, erlaubt auch die Weiterfahrt mit einem motorisierten Flickwerk – nur müssen Sie dann mit erheblichen Lenkproblemen und geringerer Geschwindigkeit rechnen.

Schön zu merken sind die unterschiedlichen Bodenbeschaffenheiten bei Dreck, Asphalt oder Eis – auf die Unterschiede sollte man vorbereitet sein. Falls Sie



Außerhalb der Strecken warten Abkürzungen, aber auch gelegentliche Stürze in tiefe Gebirgsschluchten.

trotzdem mal aus der Kurve fliegen und Ihre Fehler analysieren wollen, steht Ihnen ein Replay mit mehreren Kameraperspektiven zur Verfügung.

Müder Sound

Wie bei jedem anderen Rallye-Spiel steht Ihnen auch hier ein geschwätziger Beifahrer zu Seite, wahlweise männlich oder weiblich. Abgesehen davon, dass deren kryptischen Sprüche (»Sprung in lang rechts drei!«) nicht immer stimmen, ist die Sprachausgabe zur Zeit noch arg monoton. Das Blecherne in der Stimme erinnert an einen gelangweilten Roboter und

Strecken-Vielfalt

Sechs unterschiedliche Pisten erwarten Sie in **Rally Championship 2002**, unterteilt in je vier Abschnitte. Sie beginnen in frühmorgendlichen **Schottland**, wo Sie nicht nur an Hüengravern und kleinen Schlössern vorbeifahren, sondern auch saftige Wiesen und staubige Baugebiete passieren. Danach geht es in die **Docks**, die unter starkem Nebel liegen und dadurch reichlich unübersichtlich sind. Kurz darauf warten schroffe Gebirgshänge in den **USA** auf mutige Piloten: Sie überqueren riesige Hängebrücken und winden sich entlang schmaler Gebirgspfade. Zu guter Letzt steht noch eine Schlitterpartie **Arktis** an: Hier rutscht der Wagen wie wild hin und her, vorsichtiges Gasgeben und Bremsen steht auf der Tagesordnung.



Solche Sprünge sehen aus der Innen-Perspektive eindrucksvoll aus, die Stoßdämpfer vertragen das aber gar nicht.

nervt schnell. Leider hat sich auch am Motorensound nicht viel getan: Wie schon beim Vorgänger **Rally Championship 2000** blubbern die Karren vergleichsweise unspektakulär vor sich her. Trotz dieser Kritik

macht **Rally Championship 2002** einen guten Eindruck. Kleinere Tuningmöglichkeiten dürften Freaks bei der Stange halten, viele Abkürzungen in den Strecken garantieren jede Menge Abwechslung. **PK**

Rally Championship 2002

Genre: Rennspiel
Termin: November 2001

Entwickler: Warthog
Ersteindruck: Gut

Paul Kautz: »Spiele, bei denen getunte Wagen durch Schlammputzen rasen, gibt es wie Dreck auf Querfeldeinstrecken. **Rally Championship 2002** hebt sich aus der Masse heraus, hat sehr gute Ansätze und spielt sich schön flüssig. Gleichzeitig läuft es aber Gefahr, einige Fehler des Vorgängers zu wiederholen, etwa die schwache Akustik.«