

Rasant durch die 60er Jahre

Rallye Trophy

Echte Renn-Helden brauchen weder ABS noch Allrad. Wir haben auf der E3 mit historischen Rallye-Wagen ein paar Proberunden gedreht.



Motorhaube und Scheiben sind hinüber. Blechschäden beeinflussen das Fahrverhalten aber nicht.

Motorsport-Fans wissen: Die wahre Königsklasse ist nicht die Formel 1 mit ihren hochgezüchteten Rennmaschinen, sondern der oft stiefmütterlich behandelte Rallye-Sport. Fahrerisches Können und nicht die Überlegenheit der Auto-Ingenieure sind Trumpf auf den schlammigen Pisten rund um die Welt. Das galt besonders vor etwa 30 Jahren, als die Piloten noch ohne Funkgerät und Allradantrieb ins Gelände gingen. Die Rennwagen dieser Zeit waren oft nur leicht modifizierte

Serienmodelle ohne technische Mätzchen. Demnächst steckt Jowood uns mit **Rallye Trophy** in die Montur eines Fahrers der späten Sechziger. Dank eines knallhart realistischen Fahrmodells und anspruchsvoller Strecken könnte uns ein echter Konkurrent zu ernsthaften Sport-Simulationen wie **Grand Prix Legends** oder **Nascar 4** ins Haus stehen.

Antike Rennsemmeln

Die Rennen in **Rallye Trophy** sollen in aller Welt stattfinden. In Russland, Finnland, Schweden, Kenia und der Schweiz zirkeln Sie um die Kurven der 49 geplanten Strecken. Wie in **Colin McRae** sind Sie dabei immer alleine unterwegs. Der einzige Gegner auf den vier bis sechs Kilometer langen Etappen ist die Uhr. Lediglich im Arcade-Modus werden mehrere Fahrer gleichzeitig um die Wette heizen – dann allerdings auf etwa zwölf Rundstrecken. Ein Beifah-

rer fehlte noch in der von uns angespielten Version. Im fertigen Spiel soll er Sie per Zuruf vor Kurven und Schikanen warnen.

Die 14 Originalwagen des Spiels machen einen Großteil der Faszination aus. Wie weiland Rallye-Legende Walter Röhrl treten Sie etwa in einem Fiat oder einem Ford an. Dabei sind die Autos sehr detailliert modelliert, sogar die Original-Aufkleber prangen auf den Stoßstangen und Kotflügeln. Auch das Fahrverhalten hat uns sehr gut gefallen. Den leichten Fiat bei Hüpfen über Unebenheiten zu bändigen ist gar nicht so einfach. Leistungsstarke Boliden wie der Ford Cortina sind dagegen ziemlich schwer, neigen in Kurven aber zum Ausbrechen. Jedes der Fahrzeuge ist mit sensiblen Steuerbewegungen und gefühlvoller Pedalarbeit aber hervorragend kontrollierbar – ein vernünftiges Lenkrad vorausgesetzt.

Kommt es wegen unvorsichtiger Fahrweise doch zum Unfall, so werden die Schäden nicht nur am Fahrzeug dargestellt, sie beeinflussen auch deutlich das Fahrverhalten. Zerschmetterte Windschutzscheiben schränken die Sicht ein, und demolierte Radlager erschweren die Lenkung. Vollgas-Fanatiker sollten um **Rallye Trophy** daher einen großen Bogen machen.

Funzeln im Dunkeln

Weil die Rennen immer in freier Natur stattfinden, ist für ein Rallyespiel die Landschaftsgrafik besonders wichtig. Die finnischen Entwickler von **Rallye Trophy** könnten hier neue Maßstäbe setzen. Schon jetzt sind Streckendetails wie Bäume und Felsen sehr fein ausgearbeitet. Zudem scheint die Sichtweite fast unbegrenzt. Tageszeiten und Wetterlage ändern sich mitunter während des Rennens. Bei Einbruch der Dunkelheit erleuchten die Scheinwerfer der Wagen die Strecke mehr schlecht als recht – Halogenleuchten gehörten damals noch nicht zum Standard. Wenn es zu regnen beginnt, verwandeln die Schauer jede Staubpiste in eine schlammige Rutschbahn. Der dann nötige Reifenwechsel und andere Einstellungen sind allerdings erst am Ende einer Etappe möglich. **MS**



In der Cockpit-Perspektive blendet die Sonne.



In der Schweiz wirbelt unser Ford jede Menge Staub auf.

Rallye Trophy

Genre: Rennspiel
Termin: August 2001

Entwickler: Jowood
Ersteindruck: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Ohne viel Gefühl und Übung ist bei **Rallye Trophy** kein Blumentopf zu gewinnen. Meine ersten ungestümen Fahrversuche endeten in der Pampa. Ist die Steuerung erst gemeistert, macht es aber richtig Spaß. Ich poliere jedenfalls schon mal meinen Sturzhelm.«