



Die kurvigen Schneerennen in **Schweden** gehören zu den anspruchsvollsten Kursen im Spiel. Niederschlag gibt's allerdings nicht.



Das **Schadensmodell** wirkt sich spürbar aufs Fahrverhalten aus.

# World Rally Championship

Der Entwickler Milestone verspricht eine knallharte Rallye-Simulation. Herausgekommen ist ein öder Dirt 2-Abklatsch. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Black Bean** Entwickler: **Milestone (SBK X, GameStar 07/10: 81 Punkte)**  
Termin: **8.10.2010** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Italienisch, Französisch, Spanisch** Preis: **ca. 40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7018

**W**enn Spielehersteller Prominente zitieren, um für ihr Programm zu werben, dann wird in der Regel nicht mit Superlativen geizt. Auch der italienische Entwickler Milestone hat für **World Rally Championship** diverse Rallye-Fahrer ans virtuelle Lenkrad gesetzt, um publikumswirksame Reaktionen einzufangen. Etwa die vom S-WRC-Piloten Patrik Sandell: »Es ist ein sehr gutes Spiel und sieht realistisch aus.« Klingt nicht überwältigt. Was meint denn Armino Araujo, Weltmeister der J-WRC-Klasse? »Es ist ein schönes Gefühl, sich und seinen Sponsor im Spiel wiederzufinden.« Nachdem wir **World**

**Rally Championship** gespielt haben, ist uns klar, warum sich die Profis derart zurückhalten. Milestones Rennspiel ist alles andere als eine realistische Rallye-Simulation geworden.

Das Herz von **World Rally Championship** ist der umfangreiche Karriere-Modus. Hier treten Sie in fünf Fahrzeugklassen gegen prominente, von der KI gesteuerte Rallye-Konkurrenz an, verdienen durch gute Platzierungen Geld und schalten weitere Rennen frei. Zwischen den Turnieren investieren Sie Ihre Kohle in neue Fahrzeuge und deren Optik oder kümmern sich um Sponsoren. So zumindest die Theorie. Was komplex und taktisch anspruchsvoll klingt, entpuppt sich schnell als Nullnummer. Beim Tuning steht lediglich eine Handvoll Lacke zur Verfügung. Albern! Und die unterschiedlichen Sponsoren knüpfen ihre Prämien nicht mal an bestimmte Bedingungen oder Erfolge. Klar, dass wir deshalb stets den profitabelsten Förderer wählen. Der fehlende Realismus setzt sich bei der Werkstatt fort. Zwar dürfen Sie an Bremsbalance, Anpressdruck oder Federung schrauben, die Auswirkungen auf der Strecke sind allerdings nur minimal spürbar. Dass Sie den Reifentyp nicht selbst festlegen dürfen, bremsst die Tüftelmotivation zusätzlich.

Auf der Strecke überzeugt **World Rally Championship** durch sein eingängiges Fahrverhalten, das ähnlich wie in **Colin McRae: Dirt 2** ein Kompromiss aus Action und Realismus bietet. Die Steuerung mit dem Gamepad geht dabei genauso gut von der Hand wie mit einem Lenkrad. Warum **World Rally Championship** trotzdem nicht an den Fahrspaß des großen Codemasters-Konkur-

**Richard Burns Rally war die letzte ernstzunehmende Rallye-Simulation.**

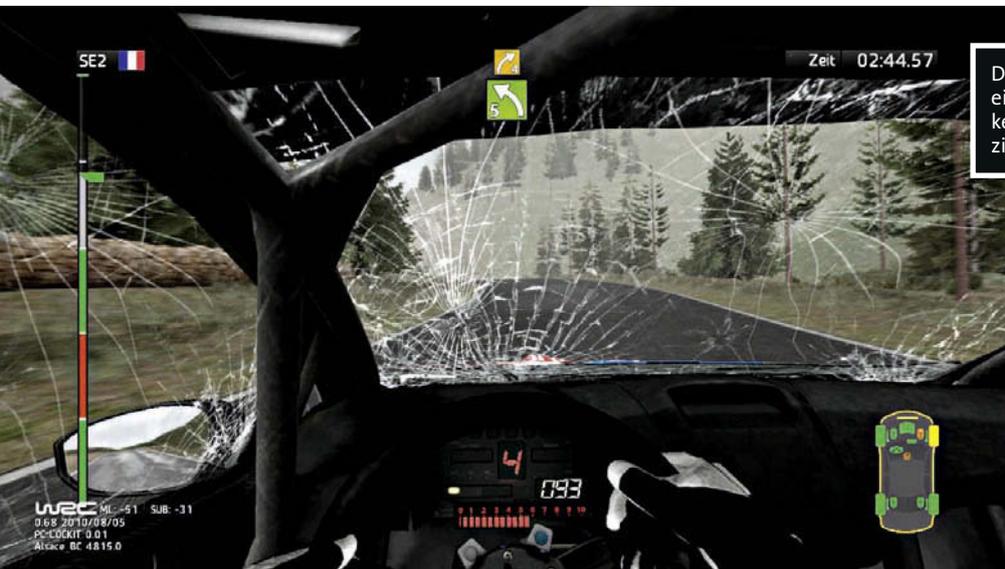
renten heranreicht, hat gleich mehrere Gründe. Die Rütteleffekte sind zu schwach, das Kollisionsverhalten ist oft nicht nachvollziehbar, und der an sich gut gesprochene Beifahrer gibt zu häufig verspätete oder gar falsche Anweisungen. Beim Streckendesign vermissen wir den Feinschliff. Zwar schickt Sie das Programm durch insgesamt 13 Länder rund um den Globus. Ob Sie gerade durch Japan, Deutschland, England oder Finnland brettern, ist mangels landesspezifischer Besonderheiten aber nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen. Auch

## ⊕ Stärken

- + eingängiges Fahrverhalten
- + viele Rennstrecken

## ⊖ Schwächen

- mageres Tuning
- langweilige Präsentation
- mäßige Grafik



Das Cockpit vermittelt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl, ist aber ziemlich detailarm.



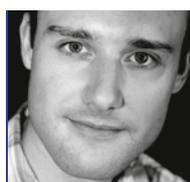
beim spielerischen Anspruch unterscheiden sich die insgesamt 65 Pisten zu wenig, zumal die an sich umfangreiche Streckenauswahl oft aus denselben Versatzstücken zusammengewürfelt wurde. Einfach ist **World Rally Championship** trotzdem nicht. Denn die zwölf Trainingsmissionen, die dazu gedacht sind, die Strecken und das Fahrverhalten kennenzulernen, helfen nicht wirklich, wenn man in den eigentlichen Turnieren gegen gnadenlose und zu dem teils unnachvollziehbar schwankende Zeiten der KI-Gegner anfahren muss.

Während **Colin McRae: Dirt 2** mit einem lebendigen Rennstall, dem tosenden Publikum und seinem fetzigen Soundtrack für jede Menge Wettkampfstimmung sorgt, präsentiert sich **World Rally Championship** enorm dröge. Oder anders: schlicht langweilig! Sowohl in den (verschachtelten) Menüs als auch auf der Strecke kommt zu keiner Zeit rüber, wie dramatisch und actionreich Rallye-Turniere eigentlich sind. Eine Mitschuld daran trägt auch die Technik. Zwar sind die Fahrzeugmodelle sehr detailliert und glänzen durch schicke Spiegelungen. Die von grober Vegetation und schwammigen Tex-

### Facts

- ✦ 68 Fahrzeuge
- ✦ 5 Klassen
- ✦ 13 Szenarien
- ✦ 65 Strecken
- ✦ 12 Herausforderungen

turen bepflasterten Landschaften lassen **World Rally Championship** aber altbacken aussehen. Vor allem der generell magere Detailgrad sowie die Beleuchtungseffekte kommen bei Weitem nicht an das bildschöne, unter DirectX 11 laufende **Dirt 2** heran. Was wohl Patrik Sandell und Armando Araujo sagen würden, wenn man sie das mal spielen ließe?



### Staubtrocken

Daniel Matschijewsky, Redakteur  
danielm@gamestar.de

Beim Test habe ich mich immer wieder gefragt, warum ich **World Rally Championship** überhaupt spielen soll, wenn ich mit **Dirt 2** nicht nur die weitaus bessere, sondern mittlerweile auch günstigere Offroad-Raserei bekomme. Der von den Entwicklern versprochene Realitätsanspruch wäre ein Alleinstellungsmerkmal gewesen, enttäuscht aber auf ganzer Linie. Wir raten Ihnen deshalb, erstmal Probe zu fahren oder gleich Richard Burns Rally wieder hervorzukramen.

TERMIN 8.10.2010 PREIS ca. 40 Euro USK ab 0 Jahren

## World Rally Championship

**Publisher** Black Bean  
**Entwickler** Milestone  
**Sprache** Deutsch, Engl., Ital., Franz., Span.  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** DVD-Abfrage



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Rennen (4), Hotseat-Modus (4)  
**SPIELTYPEN** Internet, an einem PC **DEDICATED SERVER** nein  
**SERVERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden

### WERTUNG Ausreichend

»Die geringe Optionsvielfalt kostet jede Menge Motivation.«

### GRAFIK

- hübsche Automodelle
- ➔ schwammige Texturen
- ➔ unspektakuläre Beleuchtung
- ➔ generelle Detailarmut

### SOUND

- verständlicher Beifahrer
- passende Unfalleffekte
- ➔ Motoren zu zahn
- ➔ kaum Umgebungsgeräusche

### BALANCE

- Training mit Ideallinie und Ghost
- ➔ Niveau der Kampagne schwankt stark
- ➔ für Einsteiger generell zu schwer

### ATMOSPHERE

- lizenzierte Fahrzeuge
- ➔ kaum Wettkampf-Flair
- ➔ spröde präsentiert
- ➔ auf Dauer zu abwechslungsarm

### BEDIENUNG

- sehr gut mit Gamepad und Lenkrad
- brauchbare Tastatursteuerung
- ➔ unnötig verschachtelte Menüs
- ➔ sparsame Rüttel-effekte

### UMFANG

- jede Menge Fahrzeuge und Strecken
- umfangreicher Karrieremodus ...
- ➔ ... der künstlich gestreckt ist
- ➔ wenige Rennmodi

### KI

- halbwegs nachvollziehbare KI-Zeiten
- ➔ teils derbe Ausreißer
- ➔ Beifahrer gibt häufig falsche Anweisungen

### FAHRVERHALTEN

- guter Mix aus Action und Realismus
- Untergründe und Schadensmodell wirken sich (minimal) aus
- ➔ merkwürdiges Kollisionsverhalten

### TUNING

- diverse Lacke
- ➔ nur wenige Stellschrauben
- ➔ keine Wahl des Reifentyps
- ➔ insgesamt maues Tuning

### STRECKENDESIGN

- viele der Szenarien sind stimmungsvoll gebaut
- ➔ Strecken unterscheiden sich spielerisch kaum
- ➔ viele Wiederholungen
- ➔ detailarm

