⊕ Stärken

+ mehr Rallye
+ große Auswahl an Strecken und Autos
+ herausragende Optik
+ motivierender Gymkhana-Modus

⊖ Schwächen

- wenige Neuerungen
- für Profis nach wie vor zu seicht

Dirt 3

Von wegen Funsport-Dreck. Dirt 3 soll sich wieder mehr dem eigentlichen Rallyesport widmen: dem Kampf gegen die Uhr. Von Patrick Mittler und Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters (Colin McRae: Dirt 2, GS 01/10: 87 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2011** Status: **zu 75% fertig**

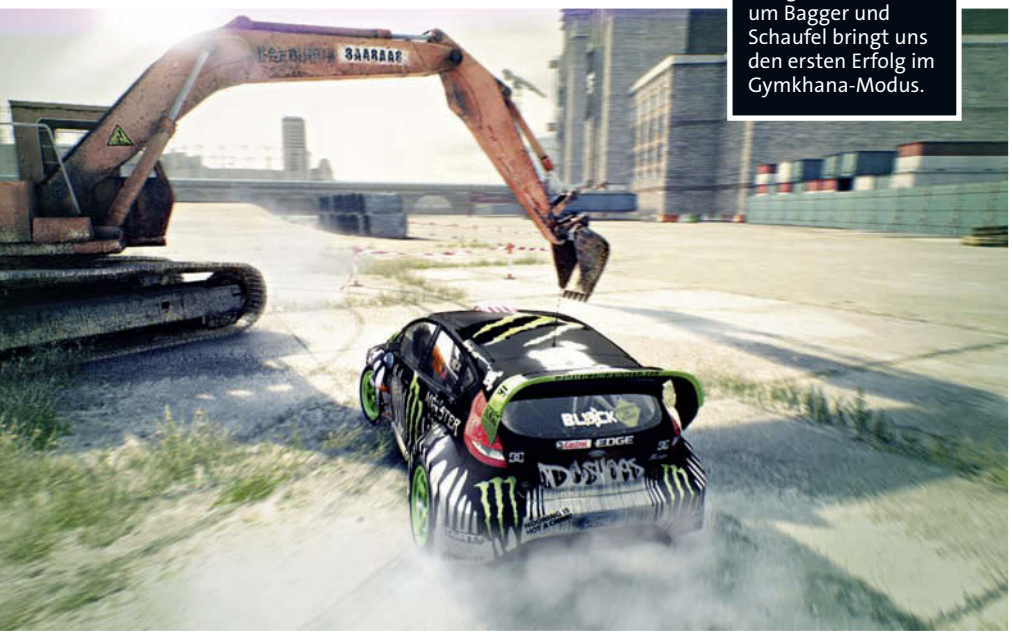
GameStar.de: Quicklink: 7195

Ein letztes Mal um die Kurve, ein letztes Mal das Lenkrad festhalten. Unser Audi Quattro bleibt auf Kurs und rauscht auf die Ziellinie zu. Die Finger umklammern das Lenkrad, die Bodenwellen rütteln uns kräftig durch. Mit Schweißperlen auf der Stirn rasen wir ins Finish. Doch klettern wir nach dieser Fahrt nicht aus einem echten Rallyeauto, sondern aus einem Fliehkraftsimulator. Trotzdem sind wir so gut geschüttelt worden, als wenn wir mit einem echten Boliden durch echten Dreck gerast wären. Wir haben Codemasters im walisischen Cardiff besucht und **Dirt 3** ausführlich gespielt.

Laut Codemasters wird der dritte Ausflug in den Dreck (engl.: dirt) vor allem eines: »Mehr, mehr, mehr!« Dieses Versprechen lösen die Rennspielprofis (**Race Driver: Grid**, **F1 2010**) wohl ein. Mehr als 50 Rallye-Wagen querbeet durch 15 Klassen finden sich in **Dirt 3**. Darunter sowohl Klassiker wie der eben gefahrene Audi Quattro oder der Mini Cooper S 1275 als auch deutlich jüngere Autos aus der aktuellen und kommenden World-Rally-Championship-Saison. Noch mehr hat sich bei den Stecken getan. Gab es in **Colin McRae: Dirt 2** noch 41 Routen, stecken im dritten Teil mehr als doppelt so viele. Die staubigen und schlammigen Pisten schicken uns unter anderem von Kenia über Monaco und die USA bis in die Wälder Mitteleuropas. Passend zu den Sturmböen in Cardiff wird auch das Wetter in **Dirt 3** heftiger. Neu in der Serie sorgen nun Regen und Schneefall für knackigere Bedingungen, vor allem in der enorm hübschen Cockpit-Perspektive. Überhaupt ist **Dirt 3** eine Augenweide: Die fotorealistischen Spiegelungen, malerischen Lichteffekte, knackscharfen Texturen und liebevollen Details abseits der Strecke machen schon jetzt viel her. Bei unseren Versuchen, die virtuellen Zeiten des Profipiloten Ken Block zu schlagen, störte uns lediglich das flache Gras am Straßenrand. Ob dieses optische Manko auf dem PC auftritt, ist noch unklar; wir konnten unsere Proberunden lediglich auf der technisch schwächeren Xbox 360 drehen.

Hübsche **Lichteffekte**, aufwändig modellierte Details am Streckenrand. Dirt 3 kann sich sehen lassen.

Ein **riskanter Sprung**. Aber nur so sammeln wir ausreichend Punkte.



Der gezielte **Drift** um Bagger und Schaufel bringt uns den ersten Erfolg im Gymkhana-Modus.

Der optische Glamour interessiert wahre Rallye-Enthusiasten (und uns) jedoch nicht so sehr wie die Frage, ob Codemasters aus seinen Fehlern beim Vorgänger gelernt hat. Vor allem Serienfans monierten, dass sich **Dirt 2** zu wenig am eigentlichen Sport orientiert und sein Gewicht auf unkomplizierte Actionrennen gegen andere Fahrer gelegt hätte. **Dirt 3** bewegt sich hingegen, wenn auch nur in kleinen Schritten, wieder in Richtung traditioneller Rallye-Disziplinen, also Rennen gegen die Uhr. »60 Prozent des Spiels ist echtes Rallye«, versprach man uns in Cardiff. Doch lange Etappen über fünf Minuten, wie sie einst in **Colin McRae Rally 2.0** für schweißnasse Hände gesorgt hatten, suchten wir nach wie vor vergebens. Gut indes: Nach den ersten Runden finden wir uns in **Dirt 3** schnell zurecht. Kein Wunder, schließlich haben die Entwickler am ohnehin sehr guten Fahrgefühl der Vorgänger nichts verändert. Während sich Einsteiger über jede Menge Fahrhilfen freuen, heizen Profis ganz ohne ABS, Traktionskontrolle oder Minikarte drauf los.

Codemasters kehrt jedoch nicht nur zu alten Serientugenden zurück, sondern baut sein Spiel auch aus. Die markanteste Neuerung ist der sogenannte Gymkhana-Modus, eine Art **Tony Hawk** mit Rallyeautos, in dem wir in einem abgesteckten Areal abgedrehte Tricks vollführen. Die werden vom Programm quasi als Missionsziele vorgegeben, etwa »Dreh dich achtmal um einen Reifenstapel«. Also brettern wir ohne KI-Konkurrenz beispielsweise über einen großen Fabrikplatz, driften um Laternenpfähle, zwischen den Achsen eines LKW-Anhängers hindurch, springen über Rampen und zirkeln mit qualmenden und quietschenden Reifen um einen abgestellten Bagger – ein Riesenspaß! Zumindest in der Theorie. Denn praktisch gelingt kaum ein Trick auf Anhieb, da sich ein für die Gymkhana-Rennen modifizierter Wagen gänzlich anders, weil driftlastiger steuert als die normale Rallyevariante. Sonst wären solch irre Manöver auch gar nicht möglich. Selbst Rennspielprofis werden wohl einige Testläufe benötigen, bis sie die Aufgaben meistern, ohne das Gymkhana-Mobil schrottreif zu fahren.

So oder so macht der neu hinzugekommene Funsport-Spielplatz schon jetzt einen Heidenspaß. Gelang ein schöner Lauf, waren in Cardiff anerkennende »Ahs!« und »Ohs!« der Umstehenden zu hören. Nett: Wer für solch trendige Varianten, seine Reifen in spektakulären Manövern qualmen zu lassen, nichts übrig hat, der kann den Gymkhana-Modus auch getrost ignorieren. Wie in **Colin McRae: Dirt 2** bleibt es uns überlassen, welche Kampagnen-Events wir angehen und welche nicht. Dennoch besteht der Karrieremodus nicht mehr wie bisher aus einzelnen Veranstaltungen, sondern wurde in vier voneinander unabhängige Saisons eingeteilt. Darin stürzen wir uns wie gewohnt in sechs Renndisziplinen, unter anderem die aus dem Vorgänger bekannten Varianten »Rallye Cross« sowie das »Hillclimbing« mit entsprechend modifizierten Autos. Klar, das wird Simulationsfanatiker, die am liebsten jede Schraube einzeln nachziehen und Etappen auf eine Viertelstunde auslegen, auch im dritten Anlauf nicht in Gänze zufriedenstellen. Ebenso klar ist allerdings schon jetzt, dass **Dirt 3** trotzdem eine Menge Spaß macht. *Patrick Mittler* / DM

Ich liebe Dreck!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Mehr echtes Rallye in Dirt 3? Nur her damit, denn die KI-Rangeleien haben mich im Vorgänger total genervt. Der Kampf gegen die Uhr ist doch das, was den Sport ausmacht, und davon bietet Dirt 3 nun wieder mehr – gut so. Auf den neuen Gymkhana-Modus bin ich besonders gespannt. Die »Müssen doch zu schaffen sein«-Stunts haben mich schon bei Trackmania Nächte gekostet.

Potenzial: Sehr gut

Die Bestzeiten von Ken Block konnte kein Journalist in Cardiff schlagen.