

# Dirt 3

Codemasters verbessert seine Rallye-Raserei an den richtigen Stellen. Dirt 3 avanciert dadurch zum besten Teil der Rennspiel-Serie. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Rennspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Codemasters (Colin McRae Dirt 2, GameStar 01/10: 87 Punkte)  
Termin: 24.5.2011 Spieler: 1-8 Sprachen: Deutsch, Englisch, Spanisch, Italienisch, Französisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7195

Der Rallye-Pilot Ken Block bringt es in einer Zwischensequenz auf den Punkt: »Hauptsache, es macht Spaß!« Dieses simple Motto verfolgt auch Codemasters mit **Dirt 3**, das getreu der Serie Action-Raserei und Rallye-Simulation perfekt mischt und insbesondere durch das herausragende Fahrgefühl sowie den vorbildlichen Spielfluss bestens unterhält. Motorsport-Puristen werden zwar nach wie vor beinhardt Hardcore-Rennen der Marke **Richard Burns Rally** (2004) vermissen. Dafür bringt **Dirt 3** einige (längst überfällige) Neuerungen, die vor allem von Rallye-Fans breit grinsend begrüßt werden dürften und die ohnehin schon

grandiose Rennspiel-Serie mit Vollgas in neue Wertungshöhen schießen.

Anders als sein Vorgänger präsentiert sich **Dirt 3** etwas zurückhaltender. Statt durch einen animierten 3D-Rennstall zu latschen, klicken wir uns durch spartanische, aber schick gestaltete Menüs, in denen wir an den zahlreichen Optionen schrauben oder zwischen aktuellen Turnieren wählen. Der in den bisherigen **Dirt**-Spielen sehr stimmigen Rallye-Atmosphäre tut das keinen Abbruch, zumal neue Modi wie gewohnt durch hübsch geschnittene und gut vertonte Filmschnipsel eingeleitet werden. Vor allem aber bedeuten die neuen Menüs ein gehöriges Plus an Bedienkomfort. An dem gibt es ohnehin kaum

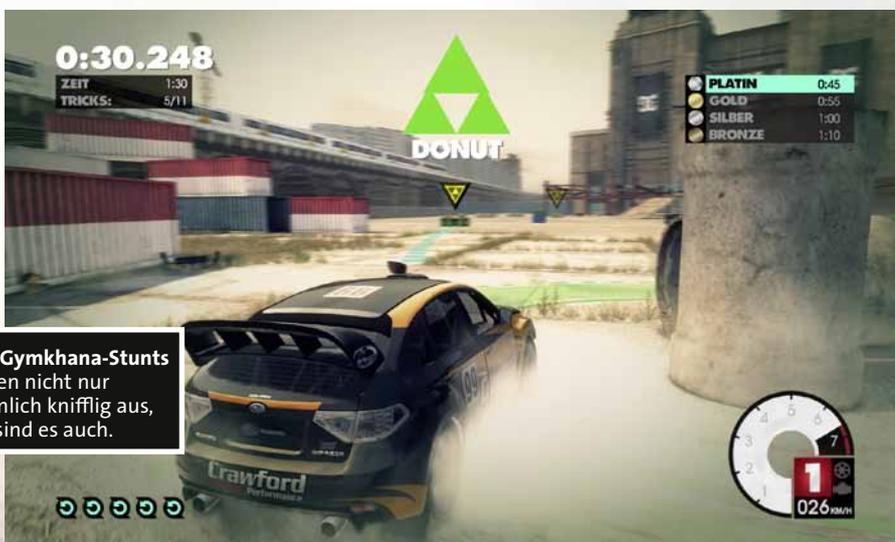


noch etwas zu kritteln. Ob mit einem Gamepad oder Lenkrad, wir haben die PS-starken Offroad-Boliden stets unter Kontrolle. Dank der hervorragenden, stufenlos justierbaren Rütteleffekte spüren wir jede Bodenwelle und merken sofort, wann unser Wagen die Haftung verliert oder auszubrechen droht. Serientypisch hinkt die Tastatursteuerung aber hinterher. Digitale Tasten eignen sich einfach nicht für die feinen Pedalspielereien und Lenknuancen, die beim Rallye oft über Sieg und Niederlage entscheiden.

Typisch für die Serie schickt uns **Dirt 3** in der rund 20 Stunden umfassenden Kampagne über den gesamten Globus und in acht komplett neue Szenarien, von Kenia und Norwegen über Monaco und Aspen bis nach Michigan und Battersea in London. Klasse: Erstmals dürfen wir auch über verschneite und vereiste Pisten brettern, was einen Heidenpaß macht und Abwechslung ins Spiel bringt. Für noch mehr Rallye-Flair sorgen die neuen, sehr gelungenen Wettereffekte. In der Cockpitperspektive über die schlammigen



Endlich gibt es Niederschlag. Bei so einem Wetter freuen wir uns gleich doppelt über die neue intelligente Ideallinie.



Die Gymkhana-Stunts sehen nicht nur ziemlich knifflig aus, sie sind es auch.

## Stärken

- + hübsche Grafik
- + coole Gymkhana-Herausforderungen
- + Schnee-, Regen- und Nachtrennen

## Schwächen

- hoher Schwierigkeitsgrad
- auf Dauer maue Kampagne

## Info

- ⊕ 6 Rennmodi
- ⊕ 8 Szenarien
- ⊕ 98 Strecken
- ⊕ 8 Fahrzeugklassen



Eine der größten Neuerungen ist gleichzeitig auch eine der spaßigsten. Zum ersten Mal in der Dirt-Serie dürfen wir durch den Schnee pflügen. (1680x1050 Pixel, volle Details)

gen Aquaplaning-Pisten von Smelter zu brettern, während es in Strömen regnet, die Kl-Kontrahenten dichte Gischtwolken hinter sich herziehen und der Scheibenwischer alle Mühe hat, die Wassermassen zu bewältigen, lässt einen förmlich spüren, wie knallhart dieser Sport ist. Das trifft allerdings nicht auf jedes Szenario im Spiel zu. Der komplett asphaltierte Innenstadtkurs von Monaco erinnert mehr an Formel 1 als an ein Rallye-Turnier und hat unserer Meinung nach nichts in so einem Spiel verloren. Wer ein **Dirt** kauft, der will über staubige, matschige oder verschneite Offroad-Pisten bügeln und nicht durch eine blankpolierte Stadt.

Der Karriere-Modus von **Dirt 3** bietet sechs abwechslungsreiche Rennmodi. Zwar kennt man die meisten bereits aus dem Vorgänger, etwa »Trailblazer«, in dem wir ohne unseren vorausschauenden Co-Piloten auskommen müssen. Spaß machen die geschickt über die Kampagne verteilten und sukzessive anspruchsvoller werdenden Aufgaben allemal. Zumal es auch hier ein paar Neuzugänge gibt. Neben den coolen Drift-Turnieren ist vor allem das Gymkhana (siehe Kasten) eine spannende Bereicherung für die Serie. Hierbei gilt es, auf abgesperrten Parkplätzen und Fabrikhöfen irre Sprung- und Drift-Stunts fehlerfrei aneinanderzureihen, um Punkte zu

## Online-Aktivierung

Um **Dirt 3** spielen zu können, müssen Sie das Programm über das Internet mit einem kostenlosen Games-for-Windows-Live-Konto verknüpfen. Das verhindert den Weiterverkauf des Spiels. Nach der Aktivierung können Sie das Programm auch im Offline-Modus starten. Nur für Mehrspielerpartien ist eine Verbindung mit Games for Windows Live zwingend nötig.

## Hintergrund Gymkhana

Es klingt wie eine Meditationsübung, ist aber knallharter Motorsport. Gymkhana (gesprochen: Jim-käi-nah) wurde in den 60er-Jahren erfunden und stellt besondere Anforderungen an die Rennfahrer. Statt als Erster über die Ziellinie zu brettern, kommt es auf Geschicklichkeit und Fahrzeugbeherrschung an. Zu diesem Zweck müssen die Piloten einen Hindernis-Parcours durchfahren, in dem zehn Aufgaben gemeistert werden wollen, etwa Slalomfahren, 360-Grad-Drifts in besonders engen Abschnitten oder das abrupte Anhalten vor einem Gatter. Fahrfehler, umgeworfene Kegel oder ausgelassene Aufgaben werden mit Punktabzug bestraft. Nicht serienmäßige Anbauteile wie beispielsweise Bordsteinführer, Peilstäbe oder elektronische Abstandsmesser sind verboten. In der Regel müssen die Piloten zwei Läufe fahren, von denen der jeweils schnellere gewertet wird. Gymkhana-Turniere werden auf abgeriegelten Parkplätzen oder ausrangierten Flughafen-Arealen ausgetragen und erfreuen sich vor allem in Japan, Großbritannien und den USA großer Beliebtheit.

2007 erregte der Rallye-Pilot Ken Block auch hierzulande viel Aufmerksamkeit, als er eine Reihe spektakulärer Gymkhana-Videos auf YouTube und diversen anderen Online-Plattformen veröffentlichte, die bis heute knapp 20 Millionen Mal angeklickt wurden. Mit den strikten, oben erwähnten Turnierregeln des Automobilclubs von Deutschland (AvD) haben Blocks Drift-Clips zwar wenig zu tun, wohl aber mit der zentimeter-



genauen Präzision und perfekten Fahrzeugbeherrschung, dank der selbst Motorsport-Abgeneigten beim Zuschauen die Kinnlade runterklappen dürfte. Wie Block mit Vollgas durch Abflussrohre brettet, zwischen Baggern, LKWs und tonnenschweren Kränen driftet und seine sich ihm mutig in den Weg stellenden Mitarbeiter um Haaresbreite umkurvt, lässt an den Gesetzen der Physik zweifeln und beweist eindrucksvoll, zu was ein 530-PS-Bolide imstande ist. Grund genug für den **Dirt 3**-Entwickler CodeMasters, Ken Block als Berater zu engagieren und die spaßigen Gymkhana-Rennen in die Rallye-Raserei einzubauen. Belassen Sie es aber beim Spiel. Denn mit Omas Opel auf dem Supermarkt-Parkplatz um Einkaufswagen zu driften, kommt bei der Polizei nicht besonders gut an. **DM**



**Goldstaub**

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Teils wirre KI-Zeiten, eine künstlich gestreckte Kampagne, Monaco, das als Szenario irgendwie nicht ins Spiel passt: All das ist Kritik auf enorm hohem Niveau und bremst den Spaß nur minimal aus. Codemasters hat mal wieder ein grandioses Rennspiel vorgelegt, das die Serie nicht nur würdig fortsetzt, sondern sie auch sinnvoll erweitert. Allein für die sehr intensiven Schnee- und Regenrennen lohnt sich der Kauf. Auch der coole Gymkhana-Modus macht dank der präzisen Steuerung sehr viel Laune, zumal er einen Perfektionismus weckt, den ich gar nicht in mir erwartet hätte. Zusammengefasst: Rennspieler ohne Anspruch an eine Hardcore-Simulation kommen um Dirt 3 nicht herum.

sammeln. Das ist so knifflig, wie es klingt. Denn wer seinen Wagen an die Wand setzt oder Donuts, Kehrtwenden und Rampensprünge nicht perfekt ausführt, der gewinnt in **Dirt 3** keinen Blumentopf. Da sich die Schlitterboliden aber erheblich präziser und nachvollziehbarer steuern als in **Need for Speed: Shift 2**, kommt selten Frust auf. Im Gegenteil: Uns hatte das »Muss doch zu schaffen sein«-Gefühl innerhalb weniger Mi-

Die Fahrzeugmodelle und Cockpits sind hübsch, aber nicht so detailliert wie in Shift 2.



nuten in seinen Bann gezogen. Zumal das Programm auf jeder Strecke – auch in allen anderen Modi – ein kniffliges Bonusziel bereithält, etwa möglichst lange Drifts hinzulegen oder mit einer Mindestgeschwindigkeit über die Ziellinie zu rasen. Das beschert uns nicht nur mehr Erfahrungspunkte, mit denen wir schneller neue Fahrzeuge freischalten, sondern erhöht auch den Wiederspielwert.

**Dirt 3** bittet 98 Strecken. Bevor Sie angesichts der im Vorgänger noch recht mauen Auswahl nun staunend vom Stuhl fallen,

müssen wir ein lautes »Aber« hinterher schieben. Denn das Programm erschummelt sich diese Zahl, indem es innerhalb der Szenarien bestimmte Abschnitte mehrfach verwendet und einfach anders anordnet oder uns verkehrtherum fahren lässt. Das Resultat: So grafisch wegweisend sich die Landschaften durch ihre dichte Vegetation, enorme Weitsicht und fantastische Beleuchtung auch präsentieren, so vergleichsweise schnell haben wir uns daran sattgesehen. Immerhin weiß **Dirt 3** dieses Manko durch die Wettereffekte sowie die neuen Nachtrennen besser

**Technik-Check Dirt 3**

**Technik-Tipps**

- Für Dirt 3 genügt eine Radeon HD 4770 oder Geforce GTX 260, wenn auch nur in DirectX 9. Mit einer Radeon HD 5850 oder Geforce GTX 460 spielen Sie auch mit DirectX 11 ruckelfrei.
- Dirt 3 läuft unter DirectX 11 oder unter DX 9, einen DirectX-10-Pfad gibt es nicht.

- Dirt 3 setzt nur im DirectX-11-Modus mehr als vierfache Kantenglättung korrekt um.
- Mit Dual-Core-CPU's ruckelt das Spiel stellenweise leicht, egal in welchen Einstellungen.
- Im DirectX-9-Modus müssen Sie auf einige Grafikdetails verzichten, die fallen aber in den schnellen Rennen sowieso kaum auf.

**Checkliste**

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 11,5 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

**So läuft Dirt 3 auf Ihrem PC**

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

<b>1</b> GRAFIKKARTE	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295			
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970	
	Radeon HD 6000		HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970			HD 6990
<b>2</b> PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
	Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
	Core 2 Quad			Q6600	Q8300	Q9400	Q9650			
	Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960	
	Core i 2xxx				i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600	
<b>3</b>	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192

<b>4</b> LEGENDE	<b>technisch unmöglich</b>	<b>läuft so flüssig:</b> 1680x1050, hohe Details DirectX 9	<b>läuft so flüssig:</b> 1920x1080, maximale Details DirectX 9	<b>läuft so flüssig:</b> 1920x1080, maximale Details 8x MSAA, DirectX 11
	<b>ruckelt stark</b>			



1680X1050, HOHE DETAILS

Am ehesten fallen im Vergleich zu maximalen Details die fehlende Kantenglättung **1** sowie der harte Schattenwurf **2** auf.



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, 8XAA

Mit allen Reglern auf Anschlag sowie achtfacher Kantenglättung sieht Dirt 3 umwerfend aus **1**, inklusive weicher Schatten **2**.



In Drift-Turnieren müssen wir innerhalb eines knappen Zeitlimits möglichst viele Punkte sammeln.

zu kaschieren als sein Vorgänger. Die eingestreuten Gymkhana-Herausforderungen tragen ihren Teil dazu bei, dass die künstlich in die Länge gezogene Kampagne nicht so schnell zur Routine verkommt, wie das noch bei **DIRT 2** der Fall war. Für den nächsten Serienteil würden wir uns dennoch eine größere Auswahl an Strecken wünschen.

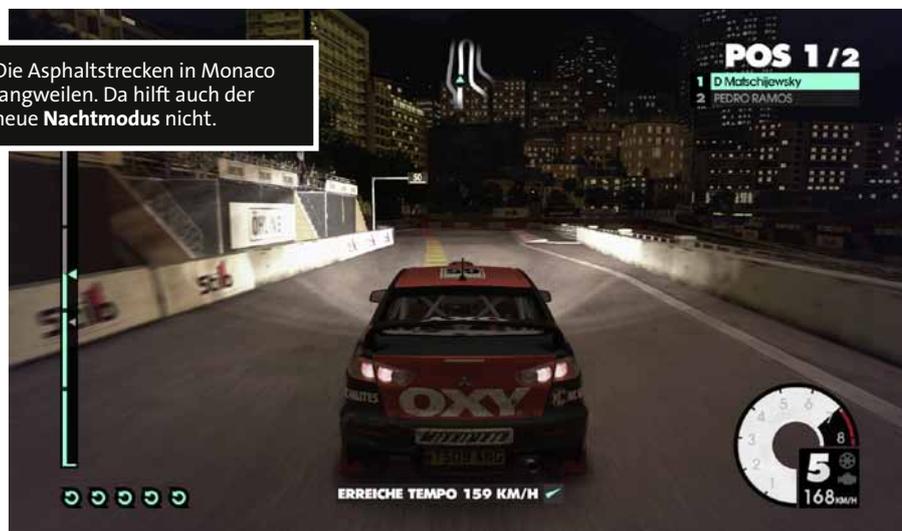
Während Rennmodi wie etwa »Landrush« in **DIRT 2** für viel Frust sorgten, weil die KI-Gegner angriffslustig fuhren und selbst kleinste

Ausweichmanöver kurzerhand noch mal probieren. Wirklich einsteigerfreundlich ist **DIRT 3** dennoch nicht. Selbst auf dem Schwierigkeitsgrad »Amateur« erlaubt das Programm nur wenige Fehler; die neue zuschaltbare Ideallinie, die Genre-Neulingen alle Brems- und Einlenkpunkte anzeigt, hilft nur bedingt. Zudem stören die teils schwankenden und dadurch gelegentlich wenig nachvollziehbaren Etappenzeiten der KI-Gegner.

Grafisch macht **DIRT 3** keine großen Sprünge nach vorn. Das ist auch gar nicht nötig; die bereits in den Vorgängern verwendete Neon-Engine zeigt nach wie vor eindrucksvoll, wie Rennspiele heutzutage auszusehen haben. Vor allem die organisch wirkenden Landschaften sind eine Augenweide, ohne dass das Programm zu hohe Ansprüche an die Hardware stellt (siehe Technik-Check). Allerdings fallen die Automodelle nebst optischem Schadensmodell sowie die 3D-Cockpits im Konkurrenten **Shift 2** einen Tick detaillierter aus. Beim Sound gibt es hingegen keinen Anlass zur Kritik. Die Motoren röhren druckvoll, der lizenzierte Pop-Soundtrack passt, und Blechschäden scheppern in hervorragend abgemischtem Surround-Sound aus den Lautsprechern. Codemasters hat Ken Blocks Motto also erfüllt: »Hauptsächlich, es macht Spaß!« **DM**

## Schnee, Regen, Nacht - der Rallye-Gott hat uns erhört.

Kollisionen oft das Aus bedeuteten, kommen die **DIRT 3**-Kontrahenten bedeutend handzäher daher. Die Burschen überholen stets fair und schieben einen erst dann angernert von der Strecke, wenn man sie allzu forsch bedrängt. An Dramatik und Spektakel haben die Positionskämpfe trotzdem nichts verloren. Nach wie vor kracht es im Sekundentakt, und so mancher KI-Pilot legt gern mal einen überambitionierten Dreher hin, was oft in scheppernden Massenkarambolagen endet. Ein Hohelied auf die Codemasters-typische Rückspulfunktion, dank der wir missglückte



Die Asphaltstrecken in Monaco langweilen. Da hilft auch der neue Nachtmodus nicht.

TERMIN: 24.5.2011 PREIS: 45 Euro USK: ab 6 Jahren

### DIRT 3

Rennspiel

**Publisher** Deep Silver  
**Entwickler** Codemasters  
**Sprache** dt., eng., drei weitere Sprachen  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 8 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Games for Windows Live

**GENRE-CHECK** SPORT

»Die geringe Streckenauswahl kostet Langzeitmotivation.«

LIZENZ	keine	komplett
MANAGEMENT	keines	komplex
SPIELABLAUF	Action	Taktik
KARRIERE	keine	ausgefeilt
REALISMUS	Arcade	Simulation

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Rally (8), Trailblazer (8), Gymkhana (8), Head 2 Head (2), vier weitere Modi **SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk, Splitscreen  
**DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden  
**WERTUNG** Sehr gut  
 »Zahlreiche Modi, LAN-Unterstützung, Splitscreen – so soll's sein.«

**GRAFIK**

- hochdetaillierte, organische Landschaften
- dichte Vegetation
- fantastische Beleuchtung
- hübsches Schadensmodell
- enorme Weitsicht

10/10

**SOUND**

- knackige Motorensounds
- passender Soundtrack
- krachende Unfallgeräusche
- Funksprüche
- diverse Sprecher unpassend

10/10

**BALANCE**

- mehrere Schwierigkeitsgrade
- Niveau der Kampagne nimmt stetig zu
- kaum Frust dank Rückspulfunktion
- schwankende Gegnerzeiten

8/10

**ATMOSPHERE**

- cool präsentierte Zwischensequenzen
- Wettkampf-Flair pur
- tolle Cockpit-Perspektive
- endlich Schnee-, Regen- und Nachtrennen

10/10

**BEDIENUNG**

- präzise mit Lenkrad und Gamepad
- brillante Force-Feedback-Effekte
- vereinfachte Menüstruktur
- Tastatur etwas ungenau

9/10

**UMFANG**

- sechs Modi, acht Klassen
- Bonusziele
- große Fahrzeugauswahl
- insgesamt zu wenige Strecken
- Kampagne künstlich gestreckt

8/10

**KI**

- fährt aggressiv, aber diszipliniert
- macht nachvollziehbare Fehler
- überholt clever
- häufiges Pulkfahren

8/10

**FAHRVERHALTEN**

- Fahrbahnuntergründe wirken sich aus
- perfekter Hybrid aus Arcade und Simulation
- teils nicht nachvollziehbares Kollisionsverhalten

9/10

**TUNING**

- zahlreiche Lacke
- Fahreigenschaften und Hilfsfunktionen einstellbar
- festgelegte Reifenwahl
- kein Leistungstuning

8/10

**STRECKENDESIGN**

- abwechslungsreiche Austragungsorte
- jeder Kurs hat seinen eigenen Rhythmus
- fordern, aber fair
- viele Sehenswürdigkeiten

10/10

