

Nächstenliebe war gestern, zumindest in Dirt Showdown. Beim **Destruction Derby** zerlegen wir die Kontrahenten durch gezielte Rammattacken. (1920x1080, volle Details)

000705 +140

ZEIT

2:32

POS 4 | 8

2.535PKT

1 JAVIER CRUZ

1.040PKT

3 JONAS OLSEN

970PKT

4 D Matschijewsky

850PKT

5 RUBEN DEVOS

LEICHT! VOLLTREFFER!

140 PKT

5 RUBEN DEVOS

DAVID BURTON

7 CHRISTIAN

Dirt Showdown



GameStar
Gold-Award

Schluss mit Rallye. In Codemasters' brachialem Arcade-Ableger gibt es nur eine Regel: keine Regeln. Und das macht enorm viel Spaß. Von Thomas Wittulski und Daniel Matschijewsky

Genre: Rennspiel Publisher: Codemasters Entwickler: Codemasters (Dirt 3, GS 07/11: 90 Punkte)
Termin: 24.5.2012 Spieler: 1 - 8 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7682

Fun- und Action-Rennspiele sind tot! So scheint es. Denn obwohl Spiele wie **Blur**, **Split/Second** oder **Nail'd** jede Menge Spaß machen und weltweit Höchstwertungen kassierten, lagen sie wie Blei in den Händlerregalen. Ist das Genre etwa dem Untergang geweiht? Sicher nicht. Denn nun versuchen sich die Rennspiel-Spezialisten von Codemasters daran, der Spaß-Raserei neues Leben einzuhauchen.

⊕ Stärken

- + brachiale Blechschlachten
- + abwechslungsreiche Modi
- + tolle Grafik

⊖ Schwächen

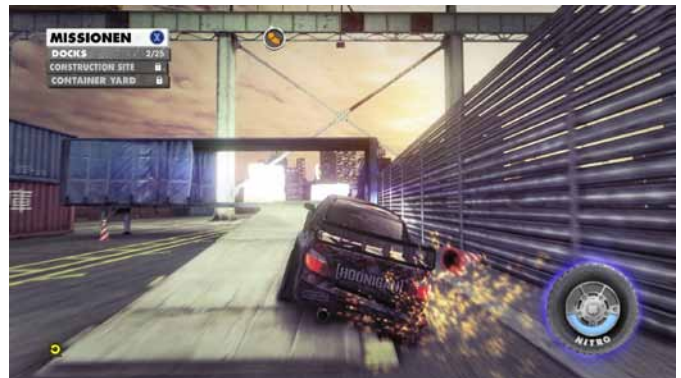
- künstlich gestreckte Kampagne
- vergleichsweise wenig Strecken

Ausgerechnet die namhafte **Dirt**-Serie soll dafür herhalten: Statt ernsthafter Rallye nun also plumpe Drauffahr-Action? Nicht

ganz, denn neben Crash-Turnieren zählen in **Dirt Showdown** auch Stil und Können am Steuer. Ob es Codemasters schafft, mit dieser Mischung an die Erfolge von **Flatout**, **Destruction Derby** und Co. anzuknüpfen?

Das Herzstück von **Dirt Showdown** ist die so genannte Showdown Tour, eine Ansammlung von 52 Rennevents, aufgeteilt in vier Serien, die wir nacheinander durchlaufen. Die Auswahl der einzelnen Veranstaltungen erfolgt dabei aus einem cool gestalteten Menü heraus – typisch Codemasters eben. Allerdings haben die Entwickler vergessen, dem Spieler Persönlichkeit zu geben oder die Fahrer entsprechend zu präsentieren (immerhin treten wir auch mal gegen Größen wie Ken Block an). So bekommen wir die Raser-Promis weder zu Gesicht, noch wird in der Kampagne eine Geschichte erzählt. Stattdessen reiht das Spiel die Rennen kommentarlos aneinander.

Wo **Showdown** in der Präsentation der Karriere noch mit Anfahrschwierigkeiten kämpft, gibt das Spiel auf der Piste so richtig Vollgas. Das hat **Showdown** vor allem seinen zehn enorm abwechslungsreichen Modi zu verdanken. So gibt es einige kreativ gestaltete Abwandlungen der Gymkhana-Rennen aus **Dirt 3**, die nun »Hoonigan« heißen und in denen wir unter Zeitdruck gegen Gymkhana-Größen antreten, einen eng angelegten Parcours durchfahren und vorgegebene Tricks absolvieren. So durchbrechen wir mit einem Affenzahn aufgestellte Schaumstoff-Barrieren, schlittern um enge Kurven, springen über Schanzen und umrunden mit haarsträubenden Drifts eine Laterne nach der anderen. In »Smash Hunter« geht es hingegen darum, die eben erwähnten Schaumstoff-Schilder zu zerdeppern, und zwar immer fünf einer vorgegebenen Farbe. Sehr spannend und vor allem sehr herausfordernd. Denn wer die falsche Farbe erwischt, der wird qualifiziert.

Das neue optische **Schadensmodell** ist äußerst detailliert.Die **Motorhauben-Sicht** vermittelt ein tolles Geschwindigkeitsgefühl.Fallen wir zurück, lassen uns die **KI-Gegner** wieder aufholen – naja.Im **Joyride-Modus** meistern wir knackige Gymkhana-Stunts.

Das Streckendesign steht den kreativen Aufgaben in nichts nach. So brettern wir etwa durch einen Stadtkurs in Tokyo, schlittern über den rutschigen Schnee in Colorado, wirbeln in der Wüste Nevadas Sand auf oder versinken im Matsch des regnerischen Michigan. Für zusätzliche Abwechslung sorgen unterschiedliche Tageszeiten. Typisch für die **Dirt-Serie** haben wir uns aber schnell am Gezeigten satt gesehen, denn die Auswahl an Pisten fällt vergleichsweise mau aus.

Neben den Hoonigan-Events fahren wir in **Dirt Showdown** auch normale Rennen (»Race Off«) und im Modus »Domination« um die Bestzeit in einzelnen Streckensektoren. Genauso unterhaltsam ist der Klassiker »8 Ball«: Auf unterschiedlichen Achterkursen heizen wir um den ersten Platz, im Idealfall ohne an den Kreuzungen in einen Gegner zu brettern. Die Motivation wird durch die hervorragende KI konstant hoch gehalten. Da-

durch, dass sich die Gegner an unsere Fahrweise anpassen und Fehler verzeihen, haben wir permanent das Gefühl, vorn mitfahren zu können, ohne dabei den Sieg geschenkt zu bekommen. So drängeln Fahrzeuge regelmäßig an uns vorbei, sind aber auch wieder einholbar. Das mutet im Rennen bisweilen aber auch ein wenig unrealistisch an, da wir uns fast immer drauf verlassen können, dass wir die Konkurrenz selbst nach derbsten Fehlern stets wieder einholen.

Damit es überhaupt nicht zu Fahrfehlern kommt, ist die Kontrolle über das Fahrzeug Trumpf. Dazu muss aber auch die Steuerung stimmen, die im Großen und Ganzen der von **Dirt 3** entspricht. Lediglich die Drifts haben die Macher etwas vereinfacht. Die Boliden brechen nun nicht mehr so leicht aus, wenn wir per Tastendruck zum Schlittern ansetzen. So lassen sich auch gleich mehrere Donuts problemlos aneinanderrei-

Steam

Beim ersten Spielstart müssen Sie **Dirt Showdown** über Valves Online-Plattform Steam aktivieren. Danach lässt sich das Programm auch im Offline-Modus spielen und auf beliebig vielen Rechnern installieren. Einmal mit Ihrem (kostenlosen) Konto verknüpft, ist ein Weiterverkauf aber nicht mehr möglich.

hen und Kurven leichter nehmen. Allerdings ist unserer Ansicht nach ungewöhnlich viel Eingewöhnungszeit notwendig, bis man den Bogen raus hat. Zudem kommt, dass sich die Fahrzeuge zu Beginn noch etwas undynamisch und träge anfühlen. Das ändert sich aber schnell, sobald man die ersten Upgrades in seine Wagen verbaut. Zur Standardausstattung aller Boliden zählt ein

Die coolsten Modi

Dirt Showdown bietet zehn, teils höchst unterhaltsame Rennmodi. Hier sind unsere Favoriten.



Knock Out: Klassisches Destruction Derby. Mit dem Unterschied, dass wir hier auf einer erhöhten Plattform herumkurven und unsere Gegner über die Kante schubsen müssen. Mehr Schadenfreude geht nicht.



Smash Hunter: Wir sollen innerhalb eines Zeitlimits farbige Schilder kaputtfahren. Streifen wir ein falsches, werden wir disqualifiziert. Der hohe Anspruch an unser Geschick am Lenkrad motiviert ungemein.



8-Ball: Gewinnen Sie das Rennen. Klingt einfach. Nicht aber, wenn die verwinkelte Strecke mit zahlreichen Kreuzungen gespickt ist, an denen sich die Fahrer regelmäßig in die Quere kommen – Nervenkitzel garantiert!



Serientypisch dürfen wir in bestimmten Turnieren die Zeit zurückdrehen, wenn wir einen Unfall gebaut haben oder ein Stunt missglückt ist.

Bei Show-Offs sollen wir innerhalb kürzester Zeit kunstvolle Stunts aneinander reißen. Knifflig.

genretypischer Nitro-Boost. Der hat zum Start eines Events volle Energie und lädt sich nach Gebrauch selbstständig, aber sehr gemächlich wieder auf. Soll's schneller gehen, rammen wir einen Gegner von der Strecke – Schadenfreude pur!

Wer braucht schon Taktik?

Die Autos sind (bis auf die Gymkhana-Wagen) nicht lizenziert, allerdings sehr wohl echten Boliden nachempfunden. Die Entwickler haben sich bewusst dafür entschieden, um das Schadensmodell in den Renn- und Zerstörungs-Events nach Belieben gestalten zu können. Gerade in Letzteren zeigt sich das als elementarer Vorteil: In kleinen Arenen, umgeben von Zuschauern, die permanent jubeln und wie Fußballfans in Tröten pusten, gilt es andere Autos zu schrott zu fahren. Und das ist so spaßig, wie es klingt. Mit einem getunten Lieferwagen (der Motor röhrt, aus dem Auspuff schlagen grelle Stichflammen) warten wir auf das Startsignal. Als es ertönt, geben alle acht Teilnehmer Vollgas, was einen Höllenlärm erzeugt und vor allem einen Massencrash in der Mitte der Arena verursacht. Glas splittert, Stoßstangen, Türen und weitere Teile der Karren wirbeln umher. Unser Lieferwa-

gen hat einen ordentlichen Rums von der Seite abbekommen und sieht entsprechend verbeult aus. Doch auch wir teilen ordentlich aus und rammen die Kontrahenten nach und nach schrottreif. In manchen Arenen spielt sich das Geschehen gar auf erhöhten Plattformen ab. Ein Heidenspaß, andere Fahrer herunterzuschubsen und dabei höllisch darauf aufzupassen, dass uns nicht dasselbe passiert. Und wenn doch, hüpfen wir über eine Rampe zurück auf die Plattform, angekündigt von riesigen Flammen, die aus den am Rand installierten Vorrichtungen züngeln – cool!

Was in der Kampagne schon ordentlich Spaß macht, fetzt im Multiplayer-Modus gleich richtig. Wahlweise im geteilten Bildschirm oder online mit bis zu acht Spielern kämpfen wir um den Sieg, entweder jeder gegen jeden oder in Teams. Besonders unterhaltsam sind dabei alle Modi, in denen es um viel Blechkontakt geht, also beispielsweise die Zerstörungs-Events in den Arenen oder die 8-Ball-Turniere. Zusätzlich gibt es einen Modus, in dem wir vorgegebene Punkte auf einem großen, frei befahrbaren Areal nacheinander durchfahren müssen. Da ist Chaos vorprogrammiert.

Optisch macht **Dirt Showdown** eine hervorragende Figur: Codemasters' hauseigene Ego-Engine leistet ganze Arbeit und lässt sowohl die Umgebungen als das detaillierte Schadensmodell der Wagen in sehr gutem Licht erscheinen – und das bei vergleichsweise moderaten Hardware-Anforderungen. Auch beim Sound gibt es kaum Grund zum Meckern. Die Motoren grölen, wie man es von PS-Monstern erwartet, und der Soundtrack besteht aus einer gesunden Mischung aus Rock, Hip Hop und Elektro. Lediglich der deutsche Stadionsprecher nervt gewaltig. Ein vergleichsweise kleines Manko. Denn auch wenn **Dirt Showdown** nichts mehr mit Rallye zu tun hat, ist es Codemasters gelungen, ein enorm unterhaltsames Action-Rennspiel abzuliefern, das es locker mit der Konkurrenz aufnehmen kann. Besonders im Mehrspielermodus sind spaßige Stunden garantiert. Fun- und Action-Rennspiele sind tot? Nicht mit **Dirt Showdown**. TW / DM

TERMIN 24.5.2012 PREIS 45 Euro USK ab 6 Jahren

Dirt Showdown

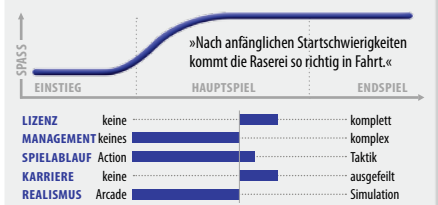
Rennspiel

Publisher Codemasters
Entwickler Codemasters
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD,

Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Alle Modi aus der Solo-Kampagne (8)
SPIELTYPEN Internet, an einem PC DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Die Modi sorgen für langfristigen Spaß. Plus: der Splitscreen-Modus.«

GRAFIK

- detaillierte, lebendige Strecken
- fantastische Beleuchtung
- hübsches Schadensmodell
- Autos könnten etwas detaillierter sein

SOUND

- knackige Motorensounds
- passender Soundtrack
- krachende Unfallgeräusche
- nerviger Kommentator

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Niveau der Kampagne nimmt stetig zu
- kaum Frust durch Rückspulfunktion
- für Einsteiger etwas zu schwer

ATMOSPHÄRE

- kurzwellige, spektakuläre Blechschlachten
- Wettkampf-Flair pur
- endlich Schnee-, Regen- und Nachtrennen
- reichlich Abwechslung

BEDIENUNG

- präzise mit Gamepad
- brillante Force-Feedback-Effekte
- einfache Menüführung
- Tastatur und Lenkrad leicht schwammig

UMFANG

- zahlreiche Modi
- große Fahrzeugauswahl
- vergleichsweise wenig Strecken
- Kampagne künstlich gestreckt

KI

- fährt aggressiv, aber diszipliniert
- macht nachvollziehbare Fehler
- überholt clever
- auffallendes Gummiband-Prinzip

FAHRVERHALTEN

- Fahrbahnuntergründe wirken sich aus
- perfekter Hybrid aus Arcade und Simulation
- Wetter hat keinen Einfluss
- teils merkwürdiges Kollisionsverhalten

TUNING

- diverse (vordefinierte) Lacke
- Leistungs-Upgrades, die sich spürbar auswirken
- insgesamt etwas wenig Auswahl

STRECKENDESIGN

- abwechslungsreiche Austragungsorte
- jeder Kurs hat seinen eigenen Rhythmus
- fordern, aber fair
- Areale allesamt sehr klein



Schönste Schadenfreude

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Als Serienfan war ich skeptisch, ob Codemasters der Abstecher ins Arcade-Fach glückt – und ob das Spiel überhaupt jemand braucht. Doch siehe da: Showdown macht einen Heidenspaß. Weil es die Stärken der Dirt-Serie (Zugänglichkeit, Abwechslung, grandiose Grafik) mit so kurzweiligen wie brachialen Blechschlachten kombiniert und vor allem im Multiplayer-Teil für ordentlich Schadenfreude sorgt. Liebhaber anspruchsvoller Rallye-Spiele sollten allerdings einen Bogen um den Spaßmacher machen und lieber auf Dirt 4 warten.

