

Die Rückkehr einer Rallye-Legende



Wo kommt das denn her? Völlig unerwartet zaubert Codemasters Dirt Rally aus dem Hut und könnte damit das Rennspiel liefern, auf das Rallyefans seit über 15 Jahren warten. Von Johannes Rohe

Genre: Rennspiel Termin: 2015 (Early Access) Sprache: Deutsch, Englisch Preis: ca 27 Euro



In der Wiederholung können wir die Folgen unserer Fahrfehler besonders gut betrachten und hoffentlich daraus lernen.



Der Beifahrer ist unersetzlich. Ohne die Anweisungen aus seinem »Gebetbuch«, wüssten wir nie, was hinter der nächsten Kuppe lauert.

Praktisch seit dem Release von Colin McRae Rally 2.0 im Jahr 2000 warten Fans des gepflegten Drifts sehnsüchtig auf einen würdigen Nachfolger. Mit den Dirt-Spielen entwickelte Codemasters seine Rennspiel-Reihe zuletzt aber immer weiter in Richtung Fun-sport. Da taucht plötzlich und völlig unangekündigt Dirt Rally in Steams Early-Access-Programm auf und liefert genau das, was Fans wollen: pures Offroad-Vergnügen.

Als wir uns das erste Mal auf die Piste wagen, staunen wir nicht schlecht. Das Fahrverhalten ist weit anspruchsvoller als in der Arcade-Bretterorgie Dirt: Showdown. Wer nicht aufpasst, fliegt gnadenlos ab. Wechselnde Untergründe von Asphalt über Schotter bis zu Schnee und Eis wirken sich deutlich auf die Bodenhaftung aus und erschweren die Kontrolle unserer Rennsemmel im Grenzbereich zusätzlich. Kurz: Wir fühlen uns wirklich wieder wie im guten, alten Colin McRae Rally.

Allein im Wald

Natürlich ist unser Mini alleine unterwegs. Wie es sich für eine echte Rally gehört, sind die Strecke und die Bestzeiten unserer Kontrahenten die einzigen Gegner. Unterstützung erhalten wir von unserem treuen Beifahrer, der uns über das fantastisch klingende Motorengeheul und das Prasseln der gegen die Kotflügel knallenden Kiesel die nächsten Kurvenkombinationen in Ohr schreit, damit wir früh genug auf die Bremsen treten oder hart genug an unserem

Force-Feedback-Lenkrad kurbeln. Das von uns verwendete Logitech G27 wird anstandslos erkannt, die Force-Feedback-Effekte gingen aber noch deutlich detaillierter und können mit Rennspiel-Konkurrenten wie Assetto Corsa bislang nicht mithalten. Wer Fahrhilfen wie ABS und Stabilitätskontrolle einschaltet, kann immerhin sogar ganz ordentlich mit dem Gamepad fahren.

Technik für Schrauber

Zwischen den vier Etappen eines Wettbewerbs dürfen wir Schäden an unserem Fahrzeug reparieren lassen und mit mehreren Reglern an den Feineinstellungen unseres Autos herumschrauben. Zu Beginn sind die Einstellungen noch ziemlich rudimentär, nachdem wir einige Rennen absolviert und mit dem verdienten Preisgeld erfahrene Techniker eingestellt haben, werden neue Tuningmöglichkeiten freigeschaltet. Sukzessive verbessert unser Team auch die Bauteile unseres Fahrzeugs.

Nicht verbessert, sondern im Vergleich zu Showdown sogar etwas verschlechtert hat sich die Grafik des Spiels. Dirt Rally sieht bei weitem nicht schlimm aus, insbesondere die Fahrzeugmodelle und Cockpits überzeugen mit vielen Einzelheiten. Trotz netter Details wie geparkter Autos und Zuschauern am Wegesrand wirken die Strecken aber hin und wieder etwas schmucklos. Doch wer sich den Baumbestand aus der Nähe ansieht, hat denn Sinn eines Rallyspiels auch nicht wirklich verstanden.

Mit drei Schauplätzen, Wales, Griechenland und dem verschneiten Monte Carlo, 36 Etappen und 14 Fahrzeugen bietet die Early-Access Version bereits genug Inhalte, damit wir sie jedem Rallyfan empfehlen zu können. Für die nächsten Monate sind außerdem bereits zahlreiche inhaltliche Updates angekündigt. Mit Dirt Rally demonstriert Codemasters also nicht nur wie ein anständiges Rallyspiel auszusehen hat, sondern auch wie man das oft missverständliche Early-Access-Programm richtig nutzt. JR



Aus dem Nichts!

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Ich bin echt baff! Da haut Codemasters mal eben ein Rallyspiel auf den Markt, von dessen Existenz bislang niemand etwas wusste, und dann ist das Ergebnis auch noch so gut. Natürlich ist noch nicht alles perfekt, die Menüs sind reichlich umständlich, das Force Feedback sehr ausbaufähig. Aber die Basis, die hier einfach aus dem Nichts auftaucht, ist schon richtig klasse. Ich bin extrem gespannt, wie das Studio das Spiel anhand des Fan-Feedbacks weiterentwickelt. Ich persönlich würde mir zum Beispiel noch eine optionale Rückspulfunktion wünschen, auch wenn das für Rennsport-Puristen natürlich ein absolutes No-Go wäre.