

Dirt Rally

200, LINKS, 3



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters** Termin: **7.12.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Schweißnasse Hände und Herzrasen. Doch wir treten weiter aufs Gas.

Von Johannes Rohe

Dirt Rally weckt in mir wohlige Erinnerungen an die Serienanfänge mit Colin McRae Rally von 1998. Mein Gegner ist nicht auf der Straße, mein Gegner ist die Straße. Jeder Fahrfehler endet unweigerlich vor dem nächsten Baum. Das Spiel schenkt mir nichts, die Kontrolle des Fahrzeugs verlangt meine volle Konzentration. Dirt Rally zu spielen, ist Stress pur für mich. Aber der beste Stress aller Zeiten.

In sechs Ländern trete ich zum Kampf gegen die Uhr an. Auf den Asphaltstrecken der Bundesrepublik erinnert das Fahrgefühl noch am ehesten an klassische Rundkurse. In Griechenland verlangt das Spiel von mir, mit Karacho über Schotterpisten zu jagen. Und in den Schneewäldern Schwedens komme ich nur mit Spikes vom Fleck.

Der Streckenbelag wechselt gerne mal innerhalb einer Etappe. So brause ich gerade noch über asphaltierte Serpentinaugen, als vom Beifahrersitz die Bemerkung »Ab hier Eis-



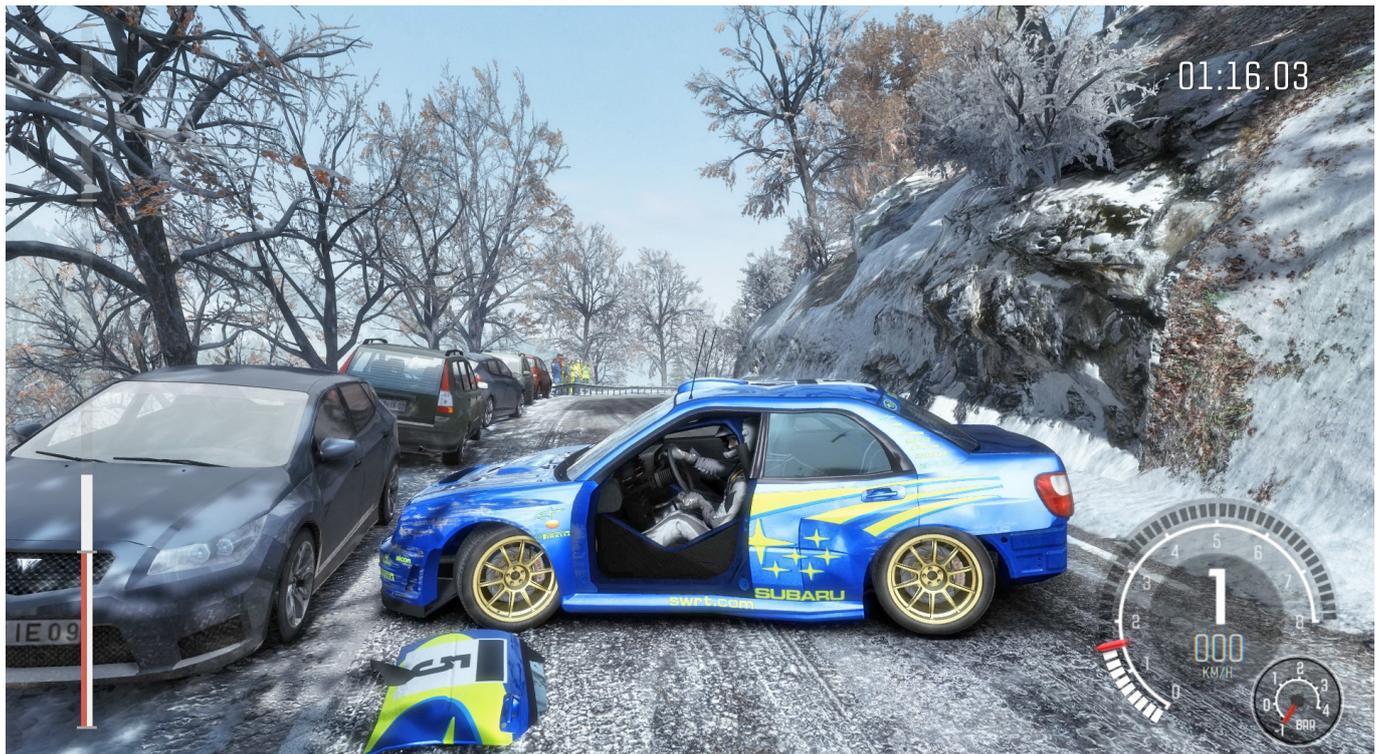
Enge Piste, Bäume und eine Schneeschicht. Hier ist volle Konzentration gefragt.

platten.« herüberschallt. Diesen Hinweis hätte ich nicht mal gebraucht, denn über sein Force-Feedback vermittelt mir Dirt Rally ein hervorragendes Gefühl für die Beschaffenheit des Untergrunds. Wer kein entsprechendes Lenkrad besitzt, kann auch Spaß haben, ihm entgeht aber ein großer Teil der

Faszination. Mit dem Xbox-Gamepad liefert Dirt Rally immerhin gute Rüttel-effekte.

Tanz auf der Rasierklinge

Dirt Rally ist verflucht anspruchsvoll. Es gibt zwar einige Fahrhilfen wie ABS, Traktions- und Stabilitätskontrolle, die wir auch deakti-



Heftige Einschläge wirken sich negativ auf das Fahrverhalten unseres Autos aus.

Der beste Mechaniker

Dirt Rally ist knallhart und kann Einsteiger überfordern. Besonders die perfekte Abstimmung des Autos vor einer Etappe ist eine Kunst für sich. Da hilft die vorbildliche Integration des Steam Workshops: Spieler können ihr Setup für eine Strecke und ein Auto einfach hochladen. Im Spiel reichen dann wenige Mausklicks, um die Abstimmung für den eigenen Flitzer zu übernehmen. Genauso einfach kann ich auch die perfekte Einstellung für mein Force-Feedback-Lenkrad finden. Einfach im Steam Workshop schauen, ob schon jemand ein Setup für mein Modell gespeichert hat, runterladen und ausprobieren. Wer keine Lust hat, die diffizilen Einstellungen selbst vorzunehmen, kann so viel Zeit sparen.



vieren können und zur Belohnung höhere Preisgelder kassieren, trotzdem bleibt jede Fahrt ein Tanz auf der Rasierklinge. Auf den unebenen Pisten muss ich ständig die perfekte Balance zwischen einer schnellen und einer sicheren Fahrweise finden. Unfälle bestraft Dirt Rally gleich doppelt: Zum einen kostet mich jeder Neustart einen Teil meiner Prämie, zum anderen verfolgt mich ein heftiger Crash sogar über ein Rennen hinaus.

Eine Rallye im Rahmen der Meisterschaft besteht aus mehreren Wertungsprüfungen, die ich nacheinander absolvieren muss. Zwischen den Etappen hat mein Team aber nur 30 Minuten Zeit, um die Schäden zu beheben. Ich muss entscheiden, ob meine Mechaniker lieber 20 Minuten am Auspuff herumbiegen und noch zehn Minuten lang die Tannennadeln aus dem Motorblock fischen. Wenn ich einen Haufen Metallschrott mit drei Rädern im Fahrerlager abstelle, gehe

ich vermutlich mit einem Haufen Metallschrott auf vier Rädern wieder an den Start.

Aus diesen Gründen hätte ich mir eine optionale Rückspulfunktion gewünscht, um Anfängern den Einstieg zu erleichtern. Außerdem fehlt ein Fahrtraining, das mir etwa erklärt, wie ich eine Haarnadelkurve auf Schotter möglichst schnell durchfahre.

Verliebt ins Detail

Der schnittige Lancia Stratos ist dabei, ebenso wie der legendäre Audi Quattro S1 oder der Subaru Impreza mit dem Colin McRae 1995 seinen einzigen Weltmeistertitel holte. VW Polo, Ford Fiesta, Mini Countryman und Hyundai i20 repräsentieren die aktuelle Rallye-Elite. Die Fahrzeugmodelle und Witterungseffekte sind zwar nicht so spektakulär wie in Project Cars, dafür beeindruckt mich die Detailverliebtheit der Entwickler. Dass ich in der Cockpitperspektive jedes Instrument ablesen kann, gehört ja schon zum guten Ton unter Rennsimulationen, aber schaue ich nach rechts, entdecke ich neben mir sogar einen voll modellierten Copiloten, der die Streckenführung aus seinem Gebetbuch vorliest. Bei heftigen Überschlagen nimmt mein Fahrer sofort die Hände vom Lenkrad, um sich vor Verletzungen zu schützen. Außenspiegel splintern, heftige Einschläge mit einem Reifen sorgen erst für einen Plattfuß, bis sich das Gummi schließlich komplett verabschiedet und ich auf der Felge weiterfahre. Das sorgt für Atmosphäre.

Bergauf und im Kreis

Wenn ich mich dann doch mal einsam fühle, stürze ich mich in den Rallycross-Modus. Hier gibt's dann eben doch wieder Blechkontakt und enge Überholmanöver. Neben dem Gasfuß ist hier sogar Köpfchen gefragt, denn jeder Fahrer muss einmal pro Rennen einen Umweg fahren, die sogenannte Jokerrunde, die deutlich mehr Zeit kostet. Wann der rechte Moment dafür gekommen ist, muss ich mir selbst überlegen. Die Hillclimb-Events sind weniger abwechslungsreich, dafür nochmal eine größere Herausforderung. Mit besonders schnellen Fahrzeugen und ohne Beifah-

rer, der mich vor gefährlichen Kurven warnt, habe ich mich schwergetan, die Strecke Pikes Peak unfallfrei zu bewältigen. Onlinerennen gegen menschliche Gegner sorgen für Langzeitmotivation. Dazu zählen regelmäßige Herausforderungen, es winken satte Geldboni. Außerdem kann ich Wettbewerbe erstellen, an einer Onlineliga teilnehmen (erfordert die Registrierung auf racenet.codemasters.com) oder Rallycross fahren. Dirt Rally ist der wahrgewordene Traum für alle, denen die jüngsten Dirt-Spiele zu weich waren. ★

DIRT RALLY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo 2,4 GHz / Athlon X2 2,4 GHz GeForce GT 430 / Radeon HD 5450 4 GB RAM, 35 GB Festplatte	Core i5-4670K / AMD FX-8150 GeForce GTX 780 / Radeon R9 290 8 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- tolle Fahrzeugmodelle
- detaillierte Cockpits mit Beifahrer
- realistisches Schadensmodell
- hübsche Witterungs- und Lichteffekte
- Zuschauer am Streckenrand mit groben Texturen

SPIELDESIGN

- perfekte Kontrolle aller Fahrzeuge
- Schäden beeinträchtigen die Steuerung
- Straßenbeläge toll simuliert
- gefühlreiches Force Feedback
- praktische Steam-Workshop-Integration

BALANCE

- fünf gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- abschaltbare Fahrhilfen
- Reparaturhilfen
- Fahrzeugsetups aus dem Steam-Workshop
- erbarmungslos trotz aller Hilfestellungen

ATMOSPHÄRE / STORY

- lizenzierte Fahrzeuge
- Team Management
- echte Rallycross-Meisterschaft
- toll nachgebildete Umgebungen
- schwach inszenierte Karriere

UMFANG

- zahlreiche Strecken mit unterschiedlichen Bedingungen
- Rallycross-Modus
- Hillclimb-Modus
- zwölf Fahrzeugklassen
- Online-Herausforderungen

FAZIT

Dirt Rally ist die derzeit beste Rallysimulation und eins der besten Rennspiele aller Zeiten. Einsteiger haben es allerdings schwer.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Dirt Rally ist schon während der Early-Access-Phase in mein Herz geschlittert. Nach der Veröffentlichung im April 2015 haben die Entwickler regelmäßig neue Inhalte veröffentlicht, offen mit der Community kommuniziert und die Wünsche der Spieler umgesetzt. Damit hat Codemasters die Messlatte für eine perfekte Early-Access-Entwicklung gelegt. Umso mehr freue ich mich, dass das fertige Spiel jetzt auch die Messlatte für alle Rallyspiele legt. Mich beeindruckt aber vor allem die kleinen Details wie die optionale Mausunterstützung für die (etwas frickeligen) Menüs, die Möglichkeit, den Zeitpunkt der Beifahreransagen zu verändern und und und. Vieles davon fußt auf Wünschen der Early-Access-Käufer. Und das demonstriert, wie fruchtbar eine Entwicklung Hand in Hand mit der Community sein kann.