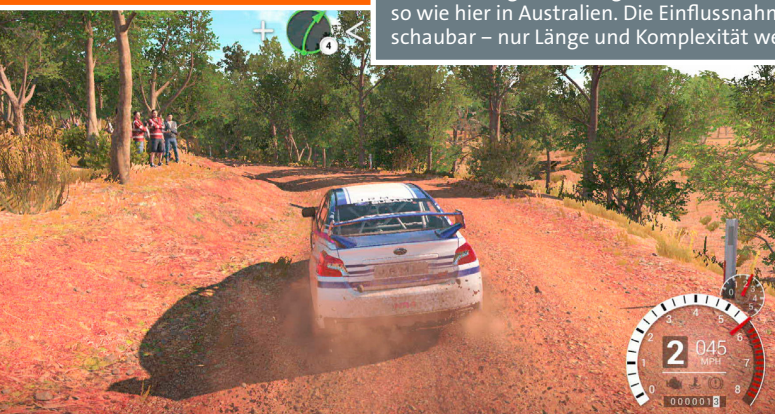


Das Your-Stage-Feature generiert immer neue Strecken, so wie hier in Australien. Die Einflussnahme ist aber überschaubar – nur Länge und Komplexität werden bestimmt.



Dirt 4

DRECKSCHLEUDER MIT HYBRID-ANTRIEB

Genre: Rennspiel Publisher: Codemasters Entwickler: Codemasters Termin: Juni 2017

Kann man den Anspruch von Dirt Rally mit der Vielfalt eines Dirt 3 kombinieren? Wir haben in London probegespilt. Von Benjamin Blum

Codemasters schraubt an einem Hybriden. Aber keine Sorge, dabei geht es nicht um die Kombination aus Elektro- und Benzinmotoren. Nein, der Begriff Hybrid drängt sich auf, weil Dirt 4 durch die Ideen und Elemente von gleich zwei Vorgängern angetrieben wird: Steuerung, Fahrphysik und Grafik basieren auf Dirt Rally (2015), während die

Modi sehr an Dirt 3 (2011) erinnern. Wie diese Einflüsse kombiniert werden, haben wir auf einem Event in London ausprobiert. Einerseits steuern wir einen Subaru WRX auf klassischen Rallye-Etappen, andererseits liefern wir uns in einem Buggy Positionskämpfe mit angriffslustigen KI-Gegnern. Diese Vielfalt und ein variabler Schwierigkeitsgrad sollen noch mehr Käufer ansprechen als das ohnehin erfolgreiche Dirt Rally.

Im Japaner durch Australien

Fünf Schauplätze für Rallye-Wettbewerbe wird es in Dirt 4 geben: Spanien, Schweden,

Wales, den US-Bundesstaat Michigan sowie Australien. Das virtuelle Down Under ist auch der Ort für unsere ersten Probekilometer. Doch zunächst warten in den Menüs der von uns ausprobierten PS4-Fassung diverse Optionen – schon beim Start des Spiels wird gefragt, welche Variante wir bevorzugen: »Normal« bietet generelle Unterstützung beim Steuern und federt Fahrfehler etwas ab, während sich »Simulation« an Motorsport-Experten richtet. Dieses Menü ist aber nur die erste Gameplay-Gabelung, danach gibt es vier Ruppigkeits-Routen von »Gamer« bis »Fearless«, die Systeme wie Traktionskontrolle oder ABS regulieren. Macht also insgesamt acht Schwierigkeitsgrade, die auch noch im Detail angepasst werden können. All diese Mechaniken lassen sich erst im Test zerlegen, unsere Probe-Etappen mit dem Subaru WRX, einem der über 50 Fahrzeuge aus der finalen Version, liefern aber schon diese Erkenntnisse: Im Kern fühlt sich Dirt 4 spielerisch nach Dirt Rally an, Lenkung und Fahrphysik sind simulationslastiger als beim eigentlichen Vorgänger Dirt 3. Wir hadern also mit Untersteuern und Übersteuern, treten möglichst dosiert in die Pedale und spitzen die Ohren, was der Co-Pilot ansagt – denn auch das Streckendesign hat es wieder in sich. Die Kurse sind oft schmal und mit Gemeinheiten gespickt, schon kleine Steine und Hügel können unseren Wagen vom Weg abbringen. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden ist



Der Landrush-Modus war der heimliche Höhepunkt des Anspiel-Events. Mit dem Buggy über diese Strecke in Nevada zu donnern, macht verdammt viel Spaß.



Die Cockpitperspektive bietet nach wie vor das intensivste Spielerlebnis. Insgesamt stehen bei Dirt 4 sechs Kamerawinkel zur Auswahl.



Auf der von uns gespielten Landrush-Strecke gab es kleinere Sprünge wie diesen, doch insgesamt fanden wir die Strecken zu zaghaft.



Die Wittereffekte beeinflussen die Fahrphysik spürbar. Den Zuschauern am Streckenrand scheint der Regen aber nichts auszumachen.



In Bewegung macht die Grafik einen schicken Eindruck, aber vereinzelte Ruckler trüben aktuell noch das Bild.

das Spielgeschehen herausfordernd bis frustig, während die leichteren Settings etwas einsteigerfreundlicher als bei Dirt Rally sind. Trotz maximaler Hilfe muss man aber auch hier rallye-typisch fahren – seinen Charakter verbiegt das Spiel im Grunde nie. Deshalb bietet Codemasters eine virtuelle Fahrschule an, in der die Spieler grundlegende Techniken dieses waghalsigen Motorsports lernen.

Deine Strecke? Eher die der CPU

Um das Rallye-Erlebnis noch intensiver zu machen, hat Codemasters das neue Feature »Your Stage« zusammengeschraubt: Dabei werden individuelle Etappen generiert, die uns vor unbekannte Herausforderungen stellen. Obwohl die Entwickler Your Stage selbst als »Editor« bezeichnen, ist es eher ein Etappen-Generator: Als wir ein Rennen in Australien zusammenstellen, wählen wir eine Länge von circa drei bis neun Kilometern und erhöhen oder senken mit einem Schieberegler die generelle Komplexität. Auch die Rahmenbedingungen wie Tageszeit und Wetter liegen in unserer Hand. Dann wird per Knopfdruck gerechnet, und schon ist ein Zufallskurs durch das australische Outback abgesteckt. Die Tracks wirken zunächst abwechslungsreich, mit der Zeit wiederholen sich jedoch einzelne Elemente. Vor allem aber sind die Etappen aus dem Zufallsgenerator – auf Wunsch – herrlich knifflig. Ein Kurs mit relativ hoher Komplexität quält uns zum Beispiel mit einer nicht enden wollenden Reihe von Kurven der Kategorie drei bis eins, bis wir endlich auf langen Geraden das Gaspedal durchtreten

dürfen. Interessant wird das Your-Stage-Feature vor allem bei Vergleichen im Freundeskreis: Die generierten Strecken lassen sich mit Onlinekumpels teilen, sodass jeder auf die Jagd nach der Bestzeit gehen kann. Einzelne Etappen lassen sich sogar zu ganzen Rallyewettbewerben kombinieren – definitiv ein Modus mit einigem Potenzial.

Brachiale Buggys

Der Rallyesport ist die Kernkompetenz von Dirt 4, für Abwechslung sorgen die Entwickler aber durch Modi wie »Landrush«. Darin donnern wir mit Buggys oder Trucks über geschlossene Dirt Tracks. Eines dieser Rennen konnten wir beim Event in London anspielen. Auf einem Rundkurs im virtuellen Nevada kämpfen wir in der Vorrunde gegen sieben, im Finale gegen drei KI-Buggys. Schon beim Start rumpelt es mächtig, die offenen Reifen berühren sich und sorgen schnell für die ersten Crashes. Obendrein sind die kurzen Strecken hügelig und rütteln uns mit Bodenwellen durch. Als wir die Steuerung des Buggys im Griff haben, entwickeln sich spannende Rennen: Wir drängen die Gegner bei Drifts aus der Kurve und donnern immer schneller über die hügelige Piste. Trotz des Spaßfaktors ist Konzentration gefragt – einmal falsch über eine Bodenwelle gefahren und schon überschlägt sich unser Buggy. Neben Landrush setzt auch der Modus »Joyride« auf Action. Codemasters kündigte Zerstörungsrennen oder das Fahren durch freie Areale an, zu sehen gab es davon aber nichts. Auch in Sachen Karrieremodus halten sich die Entwickler derzeit bedeckt. Einigen an Arbeit wartet auf Codemasters noch

in Sachen Grafik: Die von uns gespielte PS4-Fassung und PC-Version hoben sich kaum von Dirt Rally ab, dessen Engine verwendet wird. Genau genommen litt Dirt 4 sogar unter Rucklern und Bildzeilenverschiebungen – allerdings ist das Projekt derzeit im Pre-Alpha-Status. Wir sind also optimistisch, dass die Entwickler bis Juni 2017 noch die pfeilschnelle Optik mit 60 Frames pro Sekunde liefern, die Dirt Rally so geschmeidig macht. ★



Benjamin Blum
@GameStar_de



So wühle ich mich gerne durch den Dreck: Dirt 4 macht spielerisch genau da weiter, wo Dirt Rally aufgehört hat – hinter dem Steuer fühlt man sich sofort heimisch. Trotzdem scheint es den Entwicklern zu gelingen, auch Einsteiger ins Cockpit zu holen, da sich die leichteren Settings griffiger als beim Codemasters-Hit aus dem Jahr 2015 anfühlen. Da eine lange Rallye-Etappe aber in harte Arbeit ausarten kann, kommen mir die seichteren Modi wie Landrush gerade recht. Die Buggy-Rennen haben mich beim Anspielen ordentlich durchgerüttelt, hier dürfte es aber gerne noch heftiger zugehen. Der Your-Stage-Modus ist ebenfalls interessant, gerade für Onlinevergleiche. Insgesamt ist Codemasters wieder auf einem sehr guten Weg – und das Beste ist, dass wir schon im Juni in der fertigen Fassung die Motoren starten können.