

Gravel

HÜBSCH ÜBERSCHAUBAR

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Milestone** Entwickler: **Milestone** Termin: **27.2.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Milestone ist bekannt für seine Rennspiele mit realistischem Ansatz. Jetzt setzen die Italiener auf ein arcadigeres Spielkonzept.

Von Benjamin Braun

In Gravel schlüpft ihr in die Rolle eines neuen Sterns am Offroad-Himmel. Mit einem von 45 Rallyautos, vom Lancia Delta S4 bis zu Trophy Trucks wie dem Ford F-150 Raptor, tretet ihr in vier Rennkategorien an. In Cross Country jagt ihr so ähnlich wie in den Querfeldein-Rennen von Forza Horizon 3 durch Landschaften in Alaska, Namibia oder den französischen Alpen. In Stadium Circuits fahrt ihr auf kurzen Buckelpisten um den Sieg, hinter Wild Rush stecken spezielle Kurse wie ein Steinbruch in Australien. Während die Pisten der genannten Disziplinen der Fantasie des Entwicklers entspringen, fahrt ihr in Speed Cross auf authentisch nachgebildeten Rallycross-Strecken. Das Angebot umfasst neun der 16 Kurse der FIA World Rallycross Championship 2017. Die gefühlte Vielfalt bleibt trotz der 51 Strecken

respektive Streckenvarianten überschaubar. Die Unterschiede etwa der zehn Layouts in Alaska fallen wegen der ähnlichen Umgebung kaum ins Gewicht.

Gravel bietet aber mehr als nur die vier allgemeinen Rennkategorien. Zu den Disziplinen zählen neben normalen Rundkurs- und Checkpoint-Rennen auch Eliminierungswettbewerbe, bei denen in festen Zeitabständen der Letztplatzierte rausfliegt. In Smash-Up hingegen müsst ihr auf dem Weg zum Ziel Tafeln mit grünen Pfeilen überfahren und die mit einem roten X heil lassen. Anders als sonst dürft ihr hier die Rückspulfunktion nicht verwenden, schwer ist die Aufgabe trotzdem nicht. So ähnlich wie in den Zeitrennen seid ihr zudem ohne Gegner unterwegs. Dummerweise habt ihr bis ins Ziel keinen Indikator, ob ihr gerade gut oder schlecht in der Zeit liegt. In Anbetracht der meist nur drei bis sechs Minuten kurzen Rennen ist das aber nicht dramatisch.

Lahe Pflichtkarriere

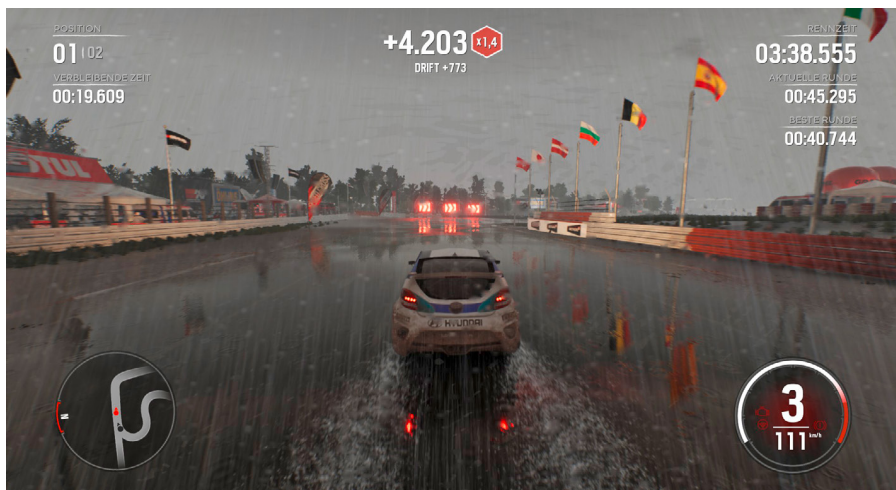
Die Karriere in Gravel heißt Off-Road-Masters. Karriere ist allerdings nur ein begrenzt zutreffender Begriff. Tatsächlich spult ihr

eine Reihe von Einzelevents in einer der vier Kerndisziplinen ab und sammelt Sterne zur Freischaltung der nächsten Eventstufe. Alle paar Stufen wartet dann der Meister einer der Disziplinen, den ihr im Duell schlagen müsst. Ganz am Ende trifft ihr schließlich noch auf den Herrscher aller Klassen. Milestone bemüht sich durch kurze Einspieler, diesen Begegnungen mehr Dramatik zu verleihen. Der deutsche Sprecher, der auch jedes andere Event mit einem Kommentar einleitet, macht seine Sache sogar besser als seine Pendants in vielen anderen Rennspielen. Spannender wird die grob acht Stunden lange Karriere dadurch allerdings nicht.

Der lineare Spielbau wirkt sich auch in anderen Bereichen negativ auf die Motivation aus, denn auch Fahrzeuge schaltet ihr in Gravel in festgelegter Reihenfolge frei. Es ist also nicht möglich, gezielt auf eure Lieblingskarre hinzuspielen. Tuning-Optionen gibt es keine, später erhaltet ihr lediglich zusätzliche Lackierungen. Ärgerlich ist, dass Milestone die Off-Road-Masters praktisch zu einer Pflichtübung macht. Ihr dürft zwar auch einzelne Events über das Hauptmenü wählen, verfügbar sind allerdings bloß die Strecken, die ihr bereits in der Karriere gefahren seid. Die Fahrerstufe selbst könnt ihr dort immerhin ebenfalls erhöhen. Die Punktausbeute hängt vor allem vom Rennergebnis ab. Ihr sammelt durch Drifts, Sprünge und ähnliche Aktionen aber zusätzlich sogenannte Show-Points, die den Fortschritt beschleunigen. Online-Rennen dürft ihr ebenfalls fahren. Zudem wartet wöchentlich eine Herausforderung darauf, von euch bezwungen zu werden. Die sind tatsächlich kniffliger als die meisten Rennen der Karriere.

Arcadiges Fahrmodell, tolles Geschwindigkeitsgefühl

Siege sind aber bereits auf dem zweiten der drei Schwierigkeitsgrade nicht immer ein Selbstläufer. Das liegt zum einen am mittelstark ausgeprägten Gummiband, gerade auf



Das Wetter wechselt zwischen den Rennen. Der Regen sieht aber nur auf der Fahrbahn gut aus.



Benjamin Braun
@RealGrappa11



Ich mag das Fahrmodell in den Milestone-Spielen generell ganz gerne, und das deutlich arcadigere Fahrgefühl in Gravel stört mich an sich nicht. Immerhin sind Unterschiede zwischen Sand, Asphalt oder Schnee, zwischen trockener und nasser Strecke immer noch spürbar. Spaß macht mir Gravel aber vor allem aufgrund des gelungenen Geschwindigkeitsgefühls. Mal jage ich durch eisige Gefilde, dann wieder über Wüstendünen, Tageszeiten und Wetter wechseln. Der Aufbau der Karriere ist aber trotzdem langweilig. Und die Italiener versäumen es, motivierende Elemente einzubauen. Mehr Individualisierungsoptionen, mehr Freiheiten bei der Reihenfolge, in der man Fahrzeuge freischaltet; es hätte sicherlich ein paar Möglichkeiten gegeben. Die austauschbaren Meisterfahrer zu erreichen und zu besiegen, reicht mir nicht.

den engeren Kursen, aber auch an der sturen Fahrweise. Die KI passt ihre Fahrlinie nämlich allenfalls minimal an die Rennsituation an. Obwohl sie nicht aggressiv agiert, kommt es deshalb immer wieder zu Berührungen, die euch zur Seite drücken oder gar zu einem Dreher führen. Korrigieren könnt ihr solche Ablenkungen oder auch eigene Fahrfehler aber recht leicht.

Das Physikmodell in Gravel ist klar auf Arcade-Racer getrimmt. Wie nichts fliegt ihr hier also über Wüstendünen oder unstenen Waldgrund, als wenn Gott höchstpersönlich die ultimativen Einstellungen für Bodenhaftung, Federung und Co. eingebaut hätte. Das ändert der Verzicht auf Stabilitätskontrolle und andere Fahrhilfen etwas. Zur Rennsimulation wird Gravel dadurch aber nie.

Obwohl ihr nicht oft den Fuß vom Gas nehmen müsst, sind kleinere Simulationsanteile vorhanden. Auf den Schneestrecken ist der teils spiegelglatte Untergrund genauso fühlbar wie das lockere Geröll in Australien. Auf Asphalt rutscht ihr merklich schnell-



Die fünf Meisterfahrer müsst ihr in Duellrennen besiegen. Hier treten wir gegen den »Stadium Circuits«-Champ auf einer matschigen Buckelpiste an.

ler, wenn ihr auf derselben Strecke bei Regen fahrt. Gravierende Unterschiede ergeben sich daraus für die Fahrweise aber nicht. Auch die Unterschiede zwischen einem kleinen Subaru Impreza oder einem dicken Hummer E3 sind nicht allzu groß. Spaß macht das Fahrmodell aber dennoch. Das verdankt Gravel in erster Linie dem starken Geschwindigkeitsgefühl. Das kommt am besten mit Front- oder Motorhaubenkamera zur Geltung, aber auch in Außen- oder Cockpitsicht können wir nicht klagen.

Kaum Matsch auf der Matschpiste

Gravel ist ein hübsches Spiel. Gerade die Wälder in den Tropen oder Kanada sowie der Detailgrad der Fahrzeuge können sich sehen lassen. Um die Strecken herum ist zudem vergleichsweise viel los. Milestone spart bei der Grafik allerdings teils an den falschen Stellen. Fahren wir durch vom Vordermann aufgespritztes Wasser, bleibt unsere Windschutzscheibe trocken. Wenn es regnet, bildet sich ein seltsamer Schleier, der nicht wirklich nach Wasser aussieht. Und obwohl wir oft durch Matsch oder im Wald durchs Unterholz brechen, sieht man am Wagen relativ wenig – auch das Schadensmodell ist eher rudimentär. In diesem Bereich tut

Codemasters etwa in Dirt 4 deutlich mehr zur Verbesserung von Atmosphäre und Authentizität. Dank der wechselnden Tageszeiten ergeben sich in Gravel immerhin meist schöne Lichtstimmungen, wenn wir im Scheinwerferlicht über die Piste brettern oder wenn am frühen Morgen die Sonne zwischen den Baumwipfeln auftaucht. Aber auch das kann über die gelegentlichen Framedrops und auffällige Texturnachlader nicht hinwegtäuschen. ★

GRAVEL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5 2500 / AMD FX-8100
GeForce GTX 760 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7 2600 / AMD FX-8350
GeForce GTX 960 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detaillierte Umgebungen
- passende Musik
- gutes Schadensmodell
- detaillierte Wettereffekte
- insgesamt gute Texturqualität
- schwaches Schadensmodell
- durchschnittliche Wettereffekte

SPIELDESIGN



- starkes Geschwindigkeitsgefühl
- gutes, arcadiges Fahrmodell
- kaum Individualisierungsoptionen
- vielseitige Rennstrecken
- immersive Cockpitspektive

BALANCE



- gut gestaffelte Schwierigkeitsgrade
- knackig kurze Rennen
- Duell-Rennen nur schwer ohne Rammbock zu gewinnen
- hilfreiche Rückspulfunktion
- KI zieht stur ihre Bahnen

ATMOSPHÄRE / STORY



- überwiegend authentische Motorensounds
- gutes deutsches Kommentator »Bosse«
- statisches Publikum
- einiges los abseits der Strecke
- ersetzbare

UMFANG



- angemessene Solospielzeit
- ordentlicher Fuhrpark
- Querschnitte-Strecken ähneln sich stark
- 51 Streckenvarianten
- Karriere mit Motivationsschwächen

FAZIT

Gravel bietet Arcade-Rennspaß auf gehobenem Niveau, kann sich aber mit Dirt 4 oder Forza Horizon 3 nicht ganz messen.



In Gravel startet ihr auf dem letzten Platz und müsst euch durch das Feld nach vorne kämpfen.