

Driften durch Deutschland



COLIN MCRAE RALLY 2005

Nach nur sieben Monaten Pause schleudert Colin zurück auf die PC-Pisten. Reichen die Verbesserungen, um die Schlamm Schlacht gegen Richard Burns Rally zu gewinnen?



Taubenkot, Gülle-Trecker, Windschutzscheiben-knutschende Fliegen: Normalerweise ist es wenig amüsant, wenn das eigene Auto nach allen Regeln der Kunst eingesaut wird.

Doch **Colin McRae Rally 2005** bringt den Dreckspatz in uns zum Vorschein. Denn dank gewohnt exzellenter Fahrphysik macht es auch in der fünften Auflage des Rennspiels wieder einen Heidenspaß, durch

Kiesgruben oder Schlamm-pfützen zu semmeln. Erstmals dürfen Sie dabei auch auf deutschen Pisten Staub aufwirbeln.

Dreckschleuder-Karriere

Herzstück und wichtigste Neuerung von **Colin McRae Rally 2005** ist der Karrieremodus: In einem verzweigten Missionsbaum absolvieren Sie insgesamt 23 Meisterschaften. Mit Podestplätzen gewinnen Sie neue Autos für Ihre Garage und Punkte für Ihr so genanntes Fahrer-Rating. Je höher dieser Wert, desto mehr Rallye-Veranstaltungen stehen zur Wahl. Stellenweise benötigen Sie außerdem einen bestimmten Wagen, um an einer Meisterschaft teilnehmen zu dürfen. Vorteil des neuen Systems: **Colin McRae Rally 2005** fährt sich abwechslungsreicher denn je. Ständig müssen Sie Ihr Auto wechseln, die meisten Rallye-Veranstaltungen führen durch mehrere Länder.

Allerdings hat Codemasters beim Balancing gepennt: Nur zu Beginn der sehr umfangreichen Karriere dürfen Sie einen von zwei Schwierigkeitsgraden wählen. Die leichtere Variante erlaubt zwar schnelle Erfolge, doch spätestens nach einem Drittel der Meisterschaften haben auch Einsteiger die Rallye-Autos im Griff und fühlen sich beim Rest der Laufbahn unterfordert. Im »Fortgeschrittenen«-Modus lauert der Frust dagegen hinter jeder Haarnadelkurve – bereits ein grober Fahrfehler lässt Sie hoffnungslos zurückfallen. Unser Tipp für **Colin**-Neulinge: Absolvieren Sie zunächst im leichten Schwierigkeitsgrad den separaten Meisterschaftsmodus, in dem Sie nacheinander durch alle neun Länder-Rallies brettern. So sammeln Sie genügend Fahrpraxis, um sich guten Gewissens gleich auf die »Fortgeschrittenen«-Karriere zu stürzen.

Vom Fliegen- zum Schwergewicht

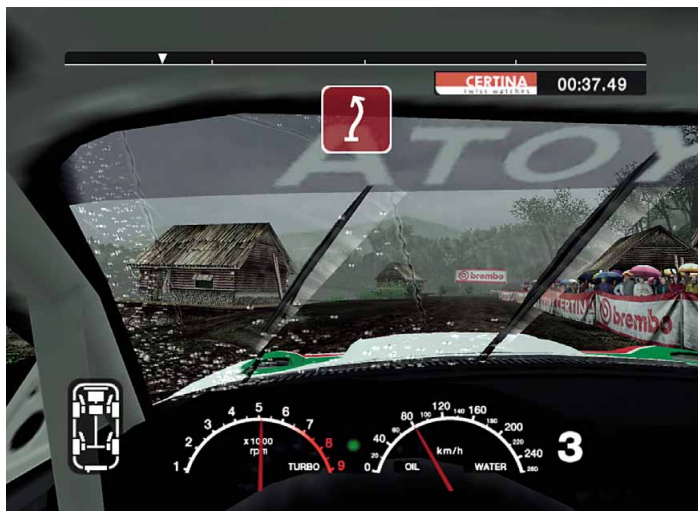
Im Karrieremodus können Sie insgesamt 34 Original-Autos freischalten, elf mehr als im Vorgänger. Und die fahrerischen Unterschiede sind gewaltig: Frontgetriebene Kleinwagen wie VW Polo oder Alfa Romeo 147 schaukeln noch relativ handzahn durch die Schlamm-löcher. Die Wagen der Allrad-Klasse wie der Audi A3 oder Subaru Impreza fordern schon deutlich mehr Feingefühl beim Handbremseneinsatz. Und nur absolute Lenkadvirtuosen zwingen historische Heckschleudern vom Schläge eines Lancia Stratos unfallfrei um die Haarnadelkurven. Heimliche Stars sind jedoch die neuen 4x4-Geländewagen: Nissan Pickup und Mitsubishi Shogun bügeln sonst über den Wüstensand der Rallye Paris-Dakar und stellen mit ihren rund zwei Tonnen Kampf-

INFO

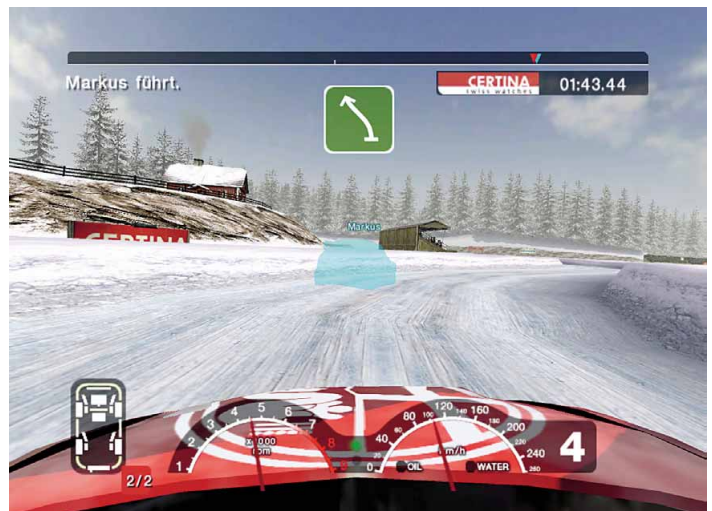
- 75 Etappen
- 9 Länder
- 34 Autos
- 8 Rallye-Klassen
- 23 Karriere-Meisterschaften
- 7 Tuning-Optionen



Ein Baumknutscher demonstriert das Schadensmodell.



Die realistischen Regeneffekte sehen toll aus, erschweren aber erheblich die Sicht.



Aus der Motorhauben-Perspektive verfolgen wir Markus im Netzwerk-Duell.



Vom Wüstensand in die 30er-Zone: Der Nissan Pickup fuhr dieses Jahr schon von Paris nach Dakar, jetzt bügeln wir mit ihm über die breiten Asphalt-Straßen der neuen Deutschland-Rallye.

gewicht selbst Rennspielprofis vor schwere Herausforderungen.

Bei der Fahrphysik hat Codemasters erneut einen exzellenten Kompromiss aus Realismus und Beherrschbarkeit gefunden: Lastwechsel, Bremsweg und Dreher wirken stets nachvollziehbar, egal ob mit Tastatur, Gamepad, oder Lenkrad. Dennoch steuern sich die Autos vor allem im Grenzbereich deutlich gutmütiger als beim schraubengenaue Konkurrenz **Richard Burns Rally**.

Heimischer Morast

Die 75 komplett neu designten Wertungsprüfungen (52 in Teil 4) führen Sie durch neun Länder: USA, Finnland, Schweden, Australien, Griechenland, Spanien, Japan, England und erstmals auch Deutschland. Dank exzellentem Streckendesign und häufiger Oberflächenwechsel müssen Sie Fahrweise und Risiko ständig anpassen. So heizen Sie in der dritten deutschen Etappe erst über asphaltierte

Landstraßen, holpern dann über das Kopfsteinpflaster eines Dorfs und pflügen schließlich durch morastige Waldwege. Nett: Erstmals in der **Colin**-Geschichte dürfen Sie vor Einzelrennen entscheiden, ob es

regnet und zu welcher Tageszeit Sie starten. Dynamische Wetterwechsel wie in **Richard Burns Rally** fehlen allerdings. Bastler schrauben an sieben Tuning-Optionen wie Rahmenhöhe oder Übersetzung in fünf Stu-

fen. Während Meisterschaft und Karriere testen Sie außerdem in witzigen Minispielen neue Tuningteile. So müssen Sie unter Zeitdruck den Motor in bestimmten Drehzahlbereichen halten. Wer das schafft,

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Für Colin 2005 benötigen Sie mindestens eine DirectX-8-Karte (Geforce 3, Radeon 8500). Da der kleinste Hänger Ihren Rekordversuch vereiteln kann, stufen wir ein System bereits bei minimalen Rucklern als »Gelb« ein.

RAM/FESTPLATTE

Mit 256 MByte RAM unter der Haube startet das Spiel zwar, das Bild bleibt dann aber des Öfteren hängen. Daher sind 512 MByte Arbeitsspeicher Pflicht. Die Installationsgröße liegt bei 3,3 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie die Auflösung herunterdrehen, gewinnen Sie pro Stufe etwa 15 Prozent mehr Leistung.
- 2 Beim Schlittern stört die »niedrige« Texturqualität kaum, bringt aber 15 Prozent Framezuwachs.
- 3 Maximieren Sie die »Fernsicht« für besseren Überblick – der Performanceverlust ist minimal.
- 4 Intro ausschalten: Rechtsklicken Sie auf das Desktop-Icon, und erweitern Sie in den »Eigenschaften« das »Ziel« mit dem Befehl »nvideo«.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
700 MHz/800x600 (min. Details, 256 MByte RAM)										
1024x768										
1,2 GHz										
1024x768										
1280x1024										
1,7 GHz										
1280x1024 (AF)										
1600x1200 (FSAA und AF)										

nicht möglich, nicht spielbar

stark ruckelnd, wenig Spielspaß

mäßig ruckelnd, noch spielbar

flüssiges Spielen möglich



Mehrere Ausritte in die amerikanische Pampa haben unseren New Beetle ordentlich eingesaut.

bekommt ein verbessertes Auspuffsystem, das die Beschleunigung des Autos erhöht.

DER KARRIERE-MODUS



Im Karriere-Menü wählen wir die nächste Meisterschaft. Podestplätze erhöhen unser Fahrer-Rating.



Rallye-Erfolge schalten neue Autos frei. Für einige Wettbewerbe benötigen wir einen speziellen Wagen.



In kniffligen Minispielen testen wir Tuning-Teile, die nach bestandener Prüfung unser Auto verbessern.

Rost im Grafiklack

Die wenigen grafischen Verbesserungen entdecken nur **Colin**-Experten: So verschwimmt bei Unfällen nun kurz das Bild per Motion-Blur-Effekt; wenn Sie gegen einen Baum brettern, segeln ein paar Blätter herab. Zu wenig, um altbekannte Schwächen wie das hässliche Bitmap-Publikum und die matschigen Streckentexturen auszugleichen. Dagegen brausen die fast fotorealistischen Fahrzeuge der Konkurrenz nach wie vor auf und davon. Das ohnehin schon hochdetaillierte Schadensmodell bekam ein weiteres feines Detail spendiert: Wer an Mauern oder Leitplanken entlangschabt, kratzt ordnungsgemäß den Lack von seiner Karosserie.

Punktgenaue Beifahreransagen, prasselnder Regen und splitternde Fensterscheiben ertönen im toll abgemischtem Surround-Sound aus den Boxen. Allein die Motoren klingen im Vergleich zu **Richard Burns Rally** etwas schwachbrüstig.

Schleudernde Geister

Bis zu acht Rallyepiloten dürfen in **Colin McRae Rally 2005** um die Wette driften – entweder nacheinander an einem Rechner oder gleichzeitig im Netzwerk, Internet und sogar per Split-screen. Konkurrenten sehen Sie dabei nur als durchsichtige Geisterautos, Kollisionen sind deshalb nicht möglich.

► HOTLINE: (0044 1926) 816 065 ENGLAND

HEIKO KLINGE

heiko@gamstar.de

Der neueste Auftritt der Rallye-Legende bringt mich doch glatt ins Schleudern: Einerseits habe ich wieder einen Heidenspaß, mit angezogener Handbremse um vereiste Haarnadelkurven zu rutschen. Colins glaubwürdige Fahrphysik ist wie immer eine Klasse für sich, jede der exzellent designten Etappen stellt mich vor neue knifflige Drift-Proben. Andererseits galt das auch schon für den Vorgänger – Codemasters enttäuscht alle, die echte Innovationen oder endlich eine hübschere Streckengrafik erwartet haben.

Fans verzeihen

Wahre Colin-Fans juckt das jedoch nicht die Bohne! Schließlich gibt's jede Menge frische Autos, die wir an die Leistungsgrenze treiben und fachgerecht zerlegen dürfen. Meine persönlichen Favoriten sind die dicken Paris-Dakar-Offroader – und ich werde nicht ruhen, bis ich im Karrieremodus auch das letzte Modell freigeschaltet habe! Wer diese Euphorie nachvollziehen kann, muss Colin 2005 haben, alle anderen werden auch mit dem ebenso exzellenten Vorgänger glücklich.

»Gewohnt großartig«



MARKUS SCHWERDEL

markus@gamstar.de

Ich bin kein Rennspielfreak wie Heiko, der sich über jeden korrekten Sponsorenauflöser freut. Aber ich habe bislang jeden Colin gespielt und bin von der neuesten Auflage etwas enttäuscht. Die paar Neuerungen können mich nicht von der 04er-Version weglocken. Karrieremodus? Brauch ich nicht, ich fahr nur zwischendurch ein paar Runden. Deutsche Strecken? Mir doch egal, in welchem Land ich um die Kurven rutsche. Insgesamt kein schlechtes Spiel, aber vor allem dem Technik-Stillstand nehme ich Codemasters übel.

»Kein Umstiegsgrund«



COLIN MCRAE RALLY 2005 RENNPIEL

PUBLISHER	Codemasters	RELEASE (D)	24.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 21 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1									

VERGLEICHBAR MIT Richard Burns Rally (81, 10/04) Realismusreferenz, aber nur für Profis geeignet. Xpand Rally (75, 11/04) Hübscher, aber spielerisch deutlich anspruchloser.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	700 MHz Intel	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	700 MHz AMD	1200 MHz AMD	1700+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.
Radeon 9800 Pro			
GeForce 3/3 Ti			
GeForce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1
--------------	--------	-------------------	-----	-----

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT – Umfangreich konfigurierbarer Fahrspaß im Netzwerk, Internet und sogar an einem Rechner.

MODI – Wertungsprüfung, Rallye, Meisterschaft

BEWERTUNG

GRAFIK	hochdetaillierte Autos	unspektakuläre Strecken	7 / 10
SOUND	brillanter Surround-Sound	punktgenaue Beifahreransagen	9 / 10
BALANCE	sinnvolle Lernkurve	unausgewogener Karrieremodus	8 / 10
ATMOSPHERE	authentisches Rallye-Feeling	keine WRC-Lizenz	8 / 10
BEDIENUNG	extrem präzise Tastatur-Steuerung	wirre Menüs	8 / 10
UMFANG	75 Etappen	34 Autos mit jeweils eigenem Fahrmodell	10 / 10
KI	realistische, variable Zeiten	Gegner-Abstände zu gering	7 / 10
FAHRVERHALTEN	perfekter Kompromiss aus Realismus und Beherrschbarkeit		10 / 10
TUNING	deutliche Auswirkungen	freischaltbare Tuning-Teile	10 / 10
STRECKENDESIGN	ständige Oberflächenwechsel	herrlich fiese Schikanen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten – SOLO-SPASS 50 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: GROSSARTIGE RENNsimulation MIT LANGZEIT-FAHRSPASS.

