

Perfekt ausgesteuert

Colin McRae Rally 3



Schöner rutschen: Auch in Teil 3 protzt die Rallye-Simulation um den Schotter-Schotten mit dem besten Fahrverhalten!



Auf CD/DVD:
• Video-Special
• spielbare Demo

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 8 Rallies
- 56 Strecken
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 8 Autos & 13 Bonus-Wagen
- 2 Spielmodi

Mit Schottland verbindet man vor allem guten Whisky, Highland-Krieger und natürlich größte Geizigkeit. Aber aus dem Norden Großbritanniens stammt auch einer der bekanntesten Rallye-Fahrer: Colin McRae zeigt auf der Piste ähnlich viel Courage wie William »Braveheart« Wallace beim Freiheitskampf. Ständig am Limit schlittert der Weltmeister von 1995 durch Kurven, rast mit Vollgas Serpentinaugen runter und fliegt bei Bodenwellen meterhoch durch die Luft. Die Simulation **Colin McRae Rally 3** transportiert das Gelände-Feeling mit perfekter Fahrphysik und grandioser Steuerung auf den PC. Einige Patzer verhindern aber

trotz des besten Fahrverhaltens im Rennspiel-Genre den Aufstieg zur Referenz.

Ford-Zwang

Erstmals in der **Colin McRae**-Serie müssen Sie mit dem namensgebenden Piloten in der WM-Karriere zwingend im Ford Focus über Stock und Stein brettern. Dabei fährt der Schotte mittlerweile Citroën – so viel zur Aktualität der Konlosenumsetzung. Alle anderen Boliden wie Subaru Impreza WRX oder Mitsubishi Lancer EVO VII dürfen Sie nur im Einzel-Etappen-Modus über die Strecken manövrieren; die derzeit besten Rallye-Modelle von Peugeot fehlen aus Lizenzgründen in **Colin 3**

ganz. Das nimmt dem Spiel einen ganzen Haufen Motivation: Im Vorgänger wählten Rallye-Fans noch aus einem deutlich größeren Fuhrpark ihren Favoriten für die Meisterschaft.

Eine WM-Saison besteht aus sechs Einzelrallies mit je sieben Abschnitten. Der letzte davon ist die sogenannte »Super Special Stage«: Wichtige WM-Punkte erkämpfen Sie sich im Gegensatz zu normalen Etappen auf einem Rundkurs mit zwei parallelen Spuren im direkten Duell mit einem Computergegner. Am Ende der Rallye entscheidet wie üblich die Gesamtzeit über die Platzierung; je nach Abschneiden erhalten Sie Punkte für die WM-Wertung. Siege bei

den Meisterschafts-Rallies schalten übrigens Bonus-Autos frei. Hinter das Lenkrad dieser zusätzlichen Wagen dürfen Sie sich aber auch nur im Einzel-Etappen-Modus, nicht aber bei der WM klemmen.

Dreist: Wer mit Fun-Fahrzeugen wie Buggy oder Düsenjäger losheizen will, muss sich die entsprechenden Schummel-Codes wie bei **DTM Race Driver** über Codemasters' kostenpflichtige 0190-Nummer besorgen.

Fahrphysik-Genie

Wie der Vorgänger bietet auch der dritte **Colin McRae**-Teil das beste Handling im Rennspiel-Genre. Ob Geschwindigkeitsgefühl, Bremsweg, Beschleuni-

Bei den Etappen in Großbritannien wechseln oft die Bodenbeläge und damit die Fahrstile: Während wir hier gerade auf **Asphalt** in die Kurve einbiegen, zeugt der Dreck am Focus noch von der gerade überstandenen **Matsch-Passage**.



Die sehenswerte **Zeittupe** beweist: Colin McRae und sein Beifahrer Nicky Grist wirbeln mächtig Staub auf.



Schneesturm und eisbedeckte Fahrbahnen machen die schwedischen Abschnitte zu einer Rutschpartie.



Dank perfekter Steuerung gehen Kurvendrifts wie hier bei der Griechenland-Rallye locker von der Hand. Beachten Sie die enorme Sichtweite!



Einzigster grafischer Höhepunkt des Spiels: der gelungene Scheibenwischer-Effekt. Die Regentropfen verlaufen sogar entsprechend der Geschwindigkeit Ihres Wagens.

gung oder Bodenhaftung – hier passt einfach alles. Die Entwickler stimmten die Tastatursteuerung so perfekt auf die Fahrphysik ab, dass man den Boliden jederzeit voll unter Kontrolle hat. Zwar unterstützt das Spiel auch Force-Feedback-Lenkräder, doch erreichen Sie selbst mit viel Übung kaum die Zeiten der Keyboard-Lenker.

Obwohl sich die Schotter-Schleudern so einfach beherrschen lassen, verhalten sie sich physikalisch korrekt: Vordere Platzierungen erreichen Sie nicht mit Bleifuss, sondern mit Köpfchen. Folglich widerlegt Colin McRae 3 eindrucksvoll den weit verbreiteten Irrtum, dass Rallye-Piloten dauernd mit Handbremse führen: Wer das versucht, hievt seinen Boliden zwar irgendwie ums Eck, büßt dabei aber wertvolle Sekunden ein. Selbst bei Haarnadelkurven bringen Könnler das Auto daher lieber mit kontrollierten Lastwechsel-Reaktionen ins Rutschen.

Rallye-Eiskunstlauf

Die acht Rallyes in Spanien, Großbritannien, Griechenland, Australien, Finnland, Schweden, USA und Japan stellen Sie vor wechselnde Herausforderungen. Auf Schwedens schnee- und eisbedeckten Waldwegen drückt Colin öfter auf die Bremse als auf das Gaspedal, um feinfühlig durch die Kurven zu schlittern. Dagegen laden die roten Sandpisten im Land der Kängurus zu spektakulären Drifts geradezu ein. Insgesamt erfindet

Codemasters in Sachen Streckendesign das Rad zwar nicht neu, bietet aber durchweg sehr gelungene Kurse mit anspruchsvollen Passagen auf Colin 2-Niveau. Lobenswert: Fast jede Strecke hat ihren typischen Rhythmus. Bereits nach wenigen Metern wissen PC-Piloten recht genau, welchen Fahrstil sie in den nächsten drei Minuten einschlagen müssen – so lange dauern die Etappen im Schnitt.

Setup für Dummies

Beim Wagen-Setup zeigt sich die Simulation knauserig: Zwar dürfen Sie das Fahrverhalten anhand variabler Werte für Bremsbalance, Lenkempfindlichkeit und Kraftverteilung je-

derzeit Ihren persönlichen Vorlieben anpassen. Doch wichtige Tuning-Optionen wie unterschiedliche Fahrgestelle, Turbos und Reifentypen werden erst im Lauf Ihrer WM-Karriere sukzessive verfügbar.

Beim Einzel-Etappen-Modus dürfen Sie dagegen gar nichts an den Boliden ändern. Damit entfällt die wichtige Möglichkeit, einzelne Rallye-Abschnitte mit geänderten Übersetzungen, Federhärten und Turbos zu testen. Ebenfalls eine taktische Einschränkung: Mögliche Reparaturen zwischen den WM-Etappen erledigt Ihr Team im Gegensatz zum Vorgänger automatisch. Dadurch entgeht Ihnen der Nervenkitzel, sich et-

Heiko Klinge



Gebremste Euphorie

Da ist sie wieder – diese Fahrphysik, für die ich alle anderen Rennspiele links liegen lasse. Es fühlt sich einfach unglaublich echt an, wenn ich auf eisigem Unter-

grund durch die Haarnadelkurven schlittere. Nur: Den Vorgänger habe ich zwei Jahre lang und regelmäßig gespielt, Colin 3 wird nach zwei Monaten im Regal verstauben.

Der Grund für die Motivations-Sollbruchstelle: Fahrzeug-Beschränkung und fehlende Reparaturen bremsen den Langzeit-Spielspaß unnötig aus. Colin McRae Rally 3 ist ein großartiges Spiel für jeden Hobby-Raser, das aber den Sprung an die Genre-Spitze durch dumme Designfehler leichtsinnig verschleudert hat.

Technik-Check

Auflösung

Colin McRae Rallye 3 bietet Auflösungen zwischen 640 mal 480 Pixel (mit 16 Bit) und 1600 mal 1200 Bildpunkten (mit 32 Bit Farbtiefe). Anti-Aliasing verbessert die Grafikqualität zusätzlich, drosselt aber gleichzeitig die Performance.

RAM/Festplatte

Nach der Installation belegt das Spiel satte 3,1 GByte auf der Festplatte. Achtung: Die Auslagerungsdatei benötigt weitere 500 MByte. Mindestens 128 MByte Arbeitsspeicher sollten Sie im Rechner haben, um Colin McRae Rallye 3 spielen zu können. Ab 256 MByte Arbeitsspeicher rasen Sie ohne jeden Ruckler über die Pisten.

Tuning-Tipps

- Den größten Einfluss auf die Performance hat die Auflösung. Unter 1024 mal 768 Bildpunkten erkennt man viele Streckendetails allerdings kaum noch.
- Mit dem Herunterschrauben der Farbtiefe bekommen Sie ein paar Bilder pro Sekunde mehr, bei kaum spürbaren grafischen Qualitätseinbußen.
- Wenn Sie in der Cockpit-Ansicht fahren, muss das Spiel weniger Polygone als in der Außenansicht zeigen. Dadurch steigt die Framerate leicht an.
- Die Reduzierung der übrigen Einstellungen wie Z-Buffer oder Draw-Distance bringt kaum Leistung, die Grafikqualität aber wird schlechter. **FG**

Die Performance-Tabelle

(Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM)

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
750 MHz 800x600x32 (min. Details) 1024x768x32 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz 1280x1080x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz 1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz 1600x1200x32 (min. Details) 1600x1200x32 (mit FSAA)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

Georg Valtin



... aber der Fahrspaß stimmt

Jeden Morgen sehe ich den hässlichen Ford meiner Nachbarin. Und jetzt steckt mich Colin McRae Rally 3 ausgerechnet in den Focus

- wo ist mein geliebter Peugeot 106 aus Teil zwei? Doch schon nach den ersten Etappen verblasste bei mir diese Einschränkung: Selbst im Ford bietet das Spiel einfach ein besseres Fahrgefühl als die versammelte Konkurrenz.

Dieses Rase-Vergnügen dauert an, bis ich die Meisterschaft in allen drei Schwierigkeitsgraden gewonnen habe. Die Langzeitmotivation verschwindet schnell angesichts der Beschränkung auf ein Auto in der Karriere, fehlender Setup-Möglichkeiten bei den Einzel-Etappen und der durchschnittlichen Grafik. In all diesen Bereichen schneidet Microsofts Rallisport Challenge besser ab, dürfte vielen Rallye-Fans aber zu arcade-lastig sein. Dann also doch Colin 3...



Die kurvenreiche **Finnland-Rallye** führt im Gegensatz zu den Vorgänger-Teilen realistischere durch eine Seenlandschaft.

wa zwischen ausgebesselter Federung oder dem Turbo entscheiden zu müssen.

Auch Einsteiger siegen

Dank drei gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrade müssen Sie kein Rallye-Profi sein, um aufs Treppchen zu rasen: Auf der leichtesten Stufe erreichen Sie auch mit kleinen Schnitzern vordere Platzierungen. Dagegen fordert der mittlere Schwierigkeitsgrad nahezu fehlerfreie Fahrten. Auf dem höchsten Level gewinnen nur Perfektionisten; selbst ein einziger falscher Kurvenradius kann entscheidende Zehntel kosten. Dass **Colin 3** die Etappen in nur vier sehr lange Sektoren unterteilt, erschwert die Suche nach verlorenen Sekunden. Das war im zweiten Teil besser, als das Pro-

gramm der aktuellen Fahrt detailliert die Strecken-Bestzeit gegenübergestellt hat. Dafür zählt jetzt ein Countdown die Sekunden runter, wenn Sie sich einer Zwischenzeit nähern, und vergleicht Ihre Zeit mit der von CPU-Piloten aufgestellten Bestmarke. Haken an der Sache: Als Führender der Gesamtwertung (und das sind Sie meistens) fahren Sie immer zuerst; dadurch entfällt die wichtige Möglichkeit zum Vergleichen.

Technischer Oldtimer

Dank polygonreicher Autos und abwechslungsreicher Streckendetails sieht **Colin McRae Rally 3** grafisch ein gutes Stück besser aus als der Vorgänger. Im Vergleich zur ausgezeichneten Optik von Microsofts Xbox-Umsetzung **Rallisport Challenge** wirkt Codemasters' Simulation aber mittlerweile so attraktiv wie eine verschmutzte Heckscheibe: Zuschauer und Bäume bestehen meist aus flachen Bitmap-Tapeten. Die blassen, niedrig aufgelösten Texturen auf Häusern, Felsbrocken und Straßen fallen selbst bei Tempo 180 negativ auf. Einziger, dafür umso schöner Leckerbissen der Grafik: Der Scheibenwischereffekt der Cockpit-Perspektive bei den verregneten Etappen. Regentrop-

fen prasseln dabei realistisch auf die Scheiben und werden bei hohen Geschwindigkeiten vom Fahrtwind in die Länge gezogen, ehe das Wischerblatt sie täuschend echt von der Scheibe

entfernt. Kernige Motorengeräusche, knatternde Fehlzündungen und glasklare Sprachausgabe des Beifahrers sorgen in der Soundrubrik für eine sehr gute Note. **GV**



Eklatante Fahrfehler enden bisweilen mit einem spektakulären **Überschlag**, der den Wagen beschädigt.

Colin McRae Rally 3

Rallye-Simulation

	Publisher: Codemasters Sprache: Deutsch Ausstattung: DVD-Box, 3 CDs, 25 S. Handbuch	Release (D): 30.06.2003 Preis: 45 Euro USK-Freigabe: ohne Beschr.
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1	2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Eingewöhnung: 30 Stunden Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> perfekte Fahrphysik makellose Tastatursteuerung abwechslungsreiches Streckendesign tolles Schadensmodell realistischer Scheibenwischereffekt 	<ul style="list-style-type: none"> WM-Modus nur im Ford durchschnittliche Grafik umständliche Menüs unzureichendes Setup kostenpflichtige Cheat-Codes

MULTIPLAYER			
<input type="checkbox"/> Internet (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> Netzwerk (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> an 1 PC (4 Spieler)
Ein Spieler pro Original		Multiplayer-Modi: Einzel-Etappen-Modus	

HARDWARE-KONFIGURATION			
<input type="checkbox"/> TNT 2 (32 MB)	<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> Radeon 9000
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro	<input type="checkbox"/> Radeon 9700	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/Ultra
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	<input type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro		

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 750 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
3,1 GByte Installationsgröße	3,1 GByte Installationsgröße	3,1 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN	
Colin McRae 2.0 (90%, GS 01/01) Nahezu identisches Fahrgefühl, aber umfangreicher. Mit freier Wagenwahl für die Weltmeisterschaft.	Rallisport Challenge (84%, GS 12/02) Technisch zwei Klassen besser. Mehr Spielmodi, aber etwas schlechtere Fahrphysik und Steuerung.

WERTUNG	
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Befriedigend

Sehr gute Simulation mit perfektem Fahrgefühl.

