



Die **Wiederholung** demonstriert den beeindruckend realistischen Schattenwurf.



Der **Nissan Pickup** besteht aus mehr als doppelt so vielen Polygonen wie im Vorgänger.

Jetzt wird's schmutzig

COLIN MCRAE DIRT

Der Colin-typische Realismus trifft auf die Vielseitigkeit von DTM Race Driver 3. Und erstmals wollen die Rennspielexperten von Codemasters auch technisch um die Spitzenplätze mitfahren.

Text vergessen beim Heiratsantrag, vom Lehrer überraschend an die Tafel geholt, ständig die Namen der Zwillinge vertauschen: Normalerweise macht es nur wenig Spaß, ins Schleudern zu kommen – es sei denn, man sitzt am Steuer eines 400 PS starken Geländewagens und

pflügt mit 200 Sachen durch den Matsch. Am PC konnten wir diese Faszination zuletzt nur noch selten erleben. Höchste Zeit, dass jemand wieder ordentlich mit Dreck wirft. Ein Job wie geschaffen für die **Colin McRae-Serie**, die mit **Dirty** fast drei Jahre nach dem letzten Teil ein Comeback startet und eine

neue Ära der Rallye-Simulationen einläuten will. Wie das gelingen soll, erklärte uns Alex Grimbley, der verantwortliche Producer beim Entwickler Codemasters (**DTM Race Driver 3**).

Warum Dirty?

Die wichtigste Design-Entscheidung macht bereits der Name

deutlich: Erstmals in der nun sechs Teile umfassenden Seriengeschichte fehlt die Titelergänzung »Rally«. Denn **Dirty** wird nicht nur den etappenweisen Kampf gegen die Uhr simulieren, sondern noch viele weitere Facetten des vierrädrigen Offroad-Rennsports. So kehren die Rallycross-Wettbewerbe aus



DIE SPIELMODI



In klassischen **Etappenrennen** fahren Sie um die Bestzeit.



Tür-an-Tür-Duelle auf Offroad-Rundkursen: der **Rallycross**.



In **Rally Raid** kämpfen Sie sich mit 4x4-Autos durch unwegsames Gelände.



Beim **Hillclimb** schlängeln Sie sich durch Serpentinien bis zum Gipfel.



Ein Rallycross-Rennen in England aus der Motorhaubensicht. Im fertigen Spiel sollen Sie auch wahlweise aus originalgetreu nachgebauten Cockpits auf die Strecke schauen.

Colin McRae Rally 2 zurück, in denen Sie auf Rundkursen Tür an Tür mit bis zu sieben Gegnern um die Spitzenposition kämpfen. Im Hillclimb erklettern Sie mit PS-Monstern steile Berge in den amerikanischen Rocky Mountains. Der Rally-Raid-Modus führt Sie dagegen in die Wüste Kaliforniens und in Etappenrennen im Stil von Paris-Dakar – ohne erkennbare Straßen, dafür mit bulligen 4x4-Geländewagen und im direkten Zweikampf mit der Konkurrenz.

Weinlese mit 500 PS

Die Rennen sollen durch insgesamt acht Länder führen: Außer durch die USA brettern Sie auch über spanische Bergstraßen und durch deutsche Weingärten. Erstmals in der **Colin**-Geschichte stehen neben Fantasiekursen originalgetreu nachgebaute Strecken im Fahrtenbuch, darunter die Rallycross-Kurse von Knockhill (Schottland) und Essay (Frankreich) sowie der Berg

Pikes Peak in Colorado. Ein dynamischer Karrieremodus soll die Rallye-Weltreise ebenso abwechslungsreich wie flexibel machen. Sie arbeiten sich eine Art Wettbewerbs-Pyramide empor – auf welchem Weg Sie zur Spitze gelangen, bleibt Ihnen überlassen. Auf eine Story wie in **DTM Race Driver 3** wollen Grimbley und sein Team verzichten. Allerdings verdienen Sie Preisgelder, mit denen Sie insgesamt 46 Autos kaufen können. Das Repertoire reicht von historischen Gruppe-B-Wagen wie dem Audi Quattro über modifizierte Audi TTs bis zu Konzeptstudien wie dem von Colin McRae entworfenen R4.

Schönheitskönig Neon

Eine brandneue, auf den Namen Neon getaufte Grafikkengine soll die Autos und endlich auch die Strecken zu den Schönheitskönigen des Rennspielgenres machen. Sie protzt mit bis zu 20.000 Polygonen pro Fahrzeug sowie exzessiv eingesetztem Normal Mapping. Viel wichtiger als die technischen Muskel-

spiele sind Grimbley jedoch die atmosphärischen Details: »Dynamisch berechneter Wind weht Regentropfen gegen die Windschutzscheibe, Holzzäune zersplittern physikalisch korrekt, wenn du dagegen fährst, die Fahrlinie deines Vordermanns erkennst du an den Spuren im Sand.«

HK



BILDER VON DER XBOX 360

Codemasters konnte uns bislang nur Screenshots der Xbox-360-Version von **Colin McRae: Dirt** zur Verfügung stellen. Die PC-Variante hängt in der Entwicklung noch etwas zurück, soll jedoch zur Veröffentlichung genauso gut aussehen. Außerdem versicherte uns der Entwickler, dass sämtliche Bilder auf diesen Seiten direkt aus dem Spiel stammen und nicht nachbearbeitet wurden.



Leistungsstarke Autos wie der **Subaru Impreza** kosten im Karrieremodus viel Preisgeld.

COLIN MCRAE: DIRT

Genre: Rennspiel
Termin: Sommer 2007

Entwickler: Codemasters / Codemasters
Status: zu 60% fertig

Heiko Klinge: »Um das Hit-Potenzial von **Dirt** einschätzen zu können, müssen Sie sich eigentlich nur die traditionelle Schwäche aller bisherigen Colin-Spiele in Erinnerung rufen: es war die Grafik, besonders die der Strecken. Und jetzt werfen Sie nochmal bewusst einen Blick auf die Bilder dieses Artikels. Alles klar? Ein Colin mit dieser Technik kann gar nicht anders als großartig werden, wenn Umfang und Fahrphysik das hohe Niveau der Vorgänger halten. Hoffentlich wird der Spaß nicht von hohen Hardware-Anforderungen ausgebremst.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK B209