

Mit 100 Sachen durch Schlamm, Staub und Schnee

# Colin McRae Rally



Anstatt auf langweiligen Asphaltbändern Ihre Runden abspulen, kämpfen Sie in dieser Rallye-Simulation gegen die Uhr und widrigste Straßenverhältnisse.



Auf CD:  
Spielbare  
Exklusiv-Demo

Gut 15 Jahre ist es her, daß ein schlaksiger Bayer als bester Autofahrer der Welt galt. Mit seiner unnachahmlichen Fahrzeugbeherrschung düpierte Walter Röhrl reihenweise die Konkurrenz und wurde 1980 und '82 souverän Rallye-Weltmeister. Mangels Spitzenfahrern internationalen Formats verkam Deutschland in den letzten Jahren aber immer mehr zur Rallye-

Provinz. Da werden lieber die geistigen Ergüsse eines Michael Schumacher im Kurzinterview zum siebten Mal wiederholt, als daß auch nur eine Minute der seit Jahren hochspannenden Rallye-WM über deutsche Bildschirme flimmert.

Die Briten wissen diesen Sport mehr zu schätzen. Nicht von ungefähr kommt nach Europress' mittelmäßigem **International Rally**

**Championship** nun eine zweite Simulation der staubigen Raserei auf den Markt, bei der sich Codemasters den Realismus groß auf die Programmier-Fahne geschrieben hat. **Colin McRae Rally** fordert vom Spieler waghalsige Drifts und viel Mut zum Risiko – ansonsten bestehen auf der Jagd nach der Bestzeit wenig Chancen auf einen Spitzenplatz. Colin McRae, Weltmeister 1995 (bis dahin war sein Spitzname »McCrash«), gab für dieses Spiel nicht nur seinen Namen her: Als eine Art ständiger Betatester steuerte er besonders zum Fahrverhalten viele nützliche Tips bei.

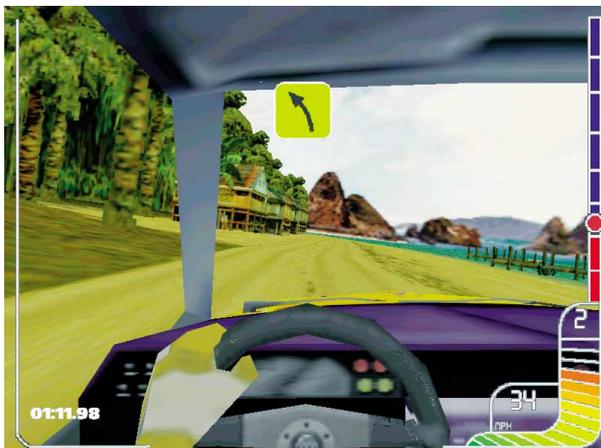
## Ein Fall für zwei

Viele Rennspiele leben größtenteils von der Spannung, Rad an Rad mit der Konkurrenz um den Sieg zu raufen. Wenn die Blechteile fliegen und zwei Kampfhähne im Paarlauf von der Strecke trudeln, jöhlt das Publikum,



Nachtfahrten sind dank der gewaltigen Scheinwerferbatterie kein großes Problem.

und die Hand am Joystick wird vor Aufregung klatschnaß. Dieses Gemeinschaftserlebnis kann und will Colin McRae nicht bieten; die Rallyeautos schlittern einsam über den Asphalt. Als Lenkradkünstler im Cockpit sind Sie jedoch nicht auf sich allein gestellt: Ein Beifahrer liest aus dem sogenannten Roadbook den Straßenverlauf vor (»80 links, drei voll« bedeutet zum Beispiel: 80 Meter geradeaus, dann folgt eine Linkskurve mittleren Radius', die voll geht). Da Rallyes auf zwar abgesperrten, aber öffentlichen Straßen



Keine Zeit zum Baden: Der indonesische **Sandstrand** ist für besonders spektakuläre Drifts gut, übertreiben sollten Sie es aber nicht.

stattfinden und die Etappen dementsprechend wenig trainiert werden können, sind die Aufzeichnungen des Kopiloten für wirklich schnelle Zeiten unentbehrlich. Nach etwas Gewöhnung klappt das auch auf dem PC hervorragend. Mit fortschreitender Erfahrung werden Sie immer mehr Aufmerksamkeit dem Vortrag des Nebenmannes widmen und immer seltener rein auf Sicht fahren. Zusätzlich weisen farbige markierte Hilfspfeile nach **Bleifuss**-Manier den Weg.

### Quer um die Kurve

Das Hauptaugenmerk legten die Entwickler darauf, ihren Digitalflitzern ein möglichst naturgetreues Fahrverhalten anzuerziehen. Unserer voll spielbaren Beta-Version nach zu urteilen, ist das auch voll auf gelungen – der Einsatz von Colin McRae scheint sich ausgezahlt zu haben. Prinzipiell unterscheidet sich die Fortbewegung mit einem Rallyewagen stark vom alltäglichen Autofahren und auch von den meisten anderen Rennserien. Während man normalerweise versucht, das Fahrzeug möglichst treu in der Spur zu halten, bringen Rallyepiloten ihren Untersatz gerne in eine instabile Lage. So wäre er für Otto Normalfahrer unbeherrschbar und würde nach spätestens fünf Minuten am nächsten Baum zerschellen, doch den Top-Chauffeuren ermöglicht dieser Zustand erst absolute Spitzenzeiten. In **Colin McRae Rally** klappt dies vorzüglich: Vor einer Biegung kurz Bremsen, gleichzeitig leicht einlenken, und schon neigt der Renner zum Ausbrechen. Gefühlvoll gegenlenken, und der Bolide lässt sich wunderbar mit dem Gasfuß um die Ecke zirkeln. Am Anfang sind häufige Abflüge in



Der letzte Lauf in **England** gehört mit seinen engen Spitzkehren zu den herausforderndsten im WM-Kalender. Die Balken rechts zeigen an, ob Sie auf der Teiletappe schneller (grün) oder langsamer (rot) sind als der Spitzenreiter.



**Überschläge** kosten Sie doppelt Zeit, da sie für den Rest der Etappe die Leistungsfähigkeit Ihres Wagens heruntersetzen.

den Straßengraben natürlich unvermeidlich, doch Experten bewältigen mit viel Übung jegliche Art von Biegung zentimetergenau. Wird die Kehre arg spitz, hilft ein beherrzter Griff zur Handbremse.

### Ausflüge inbegriffen

Falls die ausgefeilte Kurventechnik mal versagt, geht es ab in die Botanik; unsichtbare Mauern wie bei **Rally Ra-**

**cing** gibt es zum Glück nicht. Gewitzte Fahrer nutzen dies für die eine oder andere Abkürzung aus, die aber nur selten einen Zeitvorteil bringt: abseits der ausgewiesenen Strecken ist das Vorwärtskommen extrem mühsam. Meist werden Ausritte von der örtlichen Vegetation abrupt gestoppt; an einer indonesischen Palme hat schon so manche filigrane Aufhängung ihr junges Leben ausge-



Die Karosserie **verschmutzt** während einer Etappe zusehends.

haucht. Wie es sich für eine waschechte Simulation gehört, haben Unfallschäden direkte Auswirkungen auf die Leistung des Wagens. Tückischerweise sind leichte Mängel kaum spürbar; erst auf dem Ergebniszettel machen sich die fehlenden Sekunden bemerkbar. Wurde das Gefährt dagegen schon mit ein paar Rollen seitwärts gequält, geht's auch kaum noch vorwärts. Das alles wur-

# Alle acht WM-Läufe im Überblick

Alle in Colin McRae vertretenen Länder richten tatsächlich einen Lauf der insgesamt 14 Veranstaltungen umfassenden, echten Rallye-WM aus. Bei den im Spiel vorkommenden Etappen handelt es sich jedoch nicht um die Originalstrecken. Mit einem hochkomplexen Streckeneditor wurde versucht, das Flair des jeweiligen Gastgeberlandes so gut wie möglich einzufangen.

## Neuseeland



Üppige Vegetation wechselt mit weiten, fast unbewachsenen Landstrichen ab. Die Strecken sind flüssig zu fahren und somit sehr einsteigerfreundlich.

## Griechenland



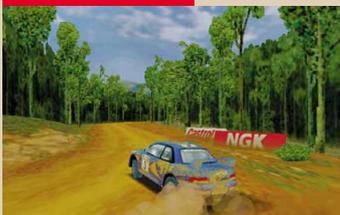
Unwegsame Schotterpisten warten in Südeuropa auf die Piloten. Dieser WM-Lauf gehört mit seinen sanften Kurven zu den schnellsten im Kalender.

## Monte Carlo



Durch die französischen See-Alpen führt der dritte Lauf, dessen schneebedeckte Asphaltetappen die richtige Reifenwahl in den Vordergrund stellen.

## Australien



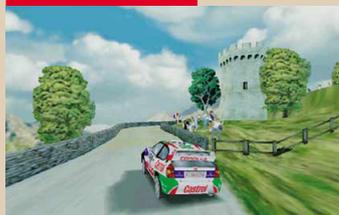
Abwechslungsreich gibt sich die zweite ozeanische Rallye-Veranstaltung. Von Staubpisten bis hin zu Waldpassagen ist alles dabei – Regen gibt's dabei nie.

## Schweden



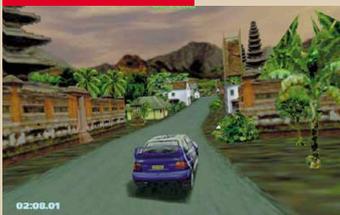
Im nördlichsten WM-Lauf müssen die Spikereifen ausgepackt werden. Die skandinavischen Pisten sind durchgehend mit Eis und Schnee bedeckt.

## Korsika



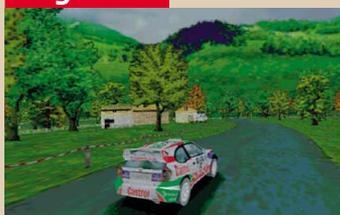
Enge, gewundene Bergpfade findet der Rallyetroß in Korsika vor. Dank asphaltierter Straßen ist der Grip besser als bei allen anderen Veranstaltungen.

## Indonesien



Der Exot unter den WM-Läufen. Einzigartig sind die Strandetappen, höllisch schwer die Abschnitte durch den Regenwald, besonders wenn es gießt.

## England



Zum Abschluß der Saison wird den Piloten noch mal alles abverlangt. Schnee, Regen und Matsch erfordern auf den Etappen vollste Konzentration.

de von den Grafikern optisch wunderschön umgesetzt. Vom zersplitterten Blinkerglas über eingebaute Türen



Der 420 PS starke Lancia Delta Integrale gehört zu den versteckten **Bonusflitzern**.

bis hin zum gräßlich eiernden Hinterrad ist man stets ausreichend darüber informiert, wie es um das eigene Vehikel steht. Das Reglement der Rallye-WM erfordert, daß Sie neben Ihrem schweren rechten Fuß auch das Gehirn benutzen. Denn Sie haben zwar eine Stunde Zeit, ihren Wagen zu reparieren – aber nur jede zweite Etappe. Sinnloses Rasen ohne Rücksicht auf Verluste ist also selbst bei einer daraus resultierenden

Bestzeit selten sinnvoll. Nicht nur Reparaturen, sondern alle Aktionen, vom Reifenwechsel bis zur Einstellung der Federhärte, kosten Sie Zeit.



Reparaturen und **Fahrzeug-Setup** erledigen Sie in einem gemeinsamen Bildschirm.

## Schnelles Dutzend

An Abwechslung soll es auf den Rallyepisten nicht fehlen: Auf acht höchst unterschiedliche Länder rund um die Welt sind satte 52 Etappen verteilt. Vier davon sind sogenannte Super-Special-Stages, extra für Zuschauer angelegte Rundkurse, bei denen jeweils zwei Konkurrenten um eine halbe Runde versetzt gegeneinander antreten. Die Etappen dürfen Sie mit insgesamt zwölf verschiedenen Wagen unter die Räder nehmen. Zum Einstieg empfehlen sich die angenehm zu fahrenden Kit-Cars, die mit ihrer Wendigkeit und etwa 250 PS schnell zu beherrschen sind. Die Königsklasse des Rallyesports stellen aber derzeit die knapp 330 PS starken Gruppe-A-Boliden mit Allradantrieb dar. Sie stürmen ungleich gewaltiger nach vorne als die Kit-Cars, sind aber auch etwas kniffliger zu fahren. Als Bonus hat Codemasters noch vier Klassiker im Programm versteckt, in deren Cockpits Sie aber erst nach einer gewonnenen WM steigen dürfen. **MC**

## Colin McRae Rally

**Genre:** Rennspiel **Hersteller:** Codemasters  
**Termin:** September '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Michael Galuschka:** »Toll, wieviel Spaß man auch alleine auf der Piste haben kann. Mit seiner exzellent simulierten Fahrphysik definiert Colin McRae Rally den Begriff Virtual Reality zumindest für Rennspiele völlig neu.«