Schlammschlacht der Superlative

COLIN MCRAE DIRT

Egal ob Grafik, Physik oder Abwechslung: Diese Raserei stellt einen Rekord nach dem anderem auf. Allerdings auch bei den Hardware-Anforderungen.

Ein romantischer Waldweg, sattgrünes Gras sprießt durch die Lücken eines Bretterzauns, nur wenige Sonnenstrahlen schaffen es durch das dichte Blattwerk der Laubbäume. Eine perfekte Idylle – würden da nicht gerade unsere 350 außer Kontrolle geratenen Pferdestärken heranpreschen. Das Heck des Subaru Imprezza bricht aus und knallt in den Bretterzaun, durch die Wolke aus Grasfetzen und Holzspänen fliegt ein Begrenzungspfahl. Der Spuk dauert nur wenige Sekunden, doch das Loch im Bretterzaun und eine abgerissene Stoßstange mitten auf dem Waldweg haben die Idylle für immer zerstört.

Klingt übertrieben? Nicht für **Colin McRae Dirt.** Jedes der oben beschriebenen Details können Sie in der Offroad-Simulation von Codemasters exakt so erleben – von der dichten Vegetation über die zerstörbare Streckenbegrenzung bis hin zum schraubengenauen Schadensmodell. Umso erfreulicher, dass

FACTS

- 6 Offroad-Varianten
- 46 Fahrzeuge
- 58 Kurse
- 66 Karriere-Wettbewerbe
- 178 freischaltbare Fahrzeug-Lackierungen
- 18 Tuning-Optionen

Ein **Rallycross-Rennen:** Unser Peugeot 307 hat bei einem erfolglosen und kontaktintensiven Überholmanöver die Tür des Vordermanns geöffnet. (1280x960, maximale Details)

Unfall mit Folgen: Das Haltestellen-Schild ist abgeknickt, und unsere Stoßstange wackelt.

Aus der neuen **Helmperspektive** machen die LKW-Rennen am meisten Spaß. (1024x768)

Colins Comeback nicht nur technisch Maßstäbe setzt, sondern auch spielerisch einen Neuanfang wagt.

Vielseitigkeits-Driften

Bereits der Name verrät, welche neue Richtung die Rennspielreise einschlägt: Erstmals in der nun sechs Teile umfassenden Seriengeschichte verzichtet **Colin McRae** auf den Namenszusatz »Rally«. Denn **Dirt** simuliert zwar auch den etappenweisen Kampf gegen die Uhr, dazu aber noch vier weitere Disziplinen des Offroad-Rennsports: So kämpfen in der lizenzierten amerikanischen CORR-Meisterschaft Buggys und Pickups auf Buckelpisten um die Spitzenposition. Auch beim Rallycross regieren Tür-an-Tür-Duelle – die Rundkurse sind hier jedoch bedeutend platter, fordern dafür aber mit kniffligen Schikanen und wechselndem Bodenbelag. Ausschließlich auf Sand fahren Sie in den Rally-Raid-Rennen, bei denen Sie mit bulligen 4x4-Geländewagen wie dem VW Touareg durch die kalifornische Wüste jagen. Der Hillclimb konzentriert sich wiederum auf den Kampf »Mann gegen Natur und Uhr«, wenn Sie mit Ihrem PS-Monster die steilen Berge der Rocky Mountains erklimmen.

Lukrative Schwierigkeitsgrade

Jede Offroad-Variante können Sie separat als komplette Meisterschaft absolvieren. Wer jedoch möglichst viele Rennserien und Autos in möglichst kurzer Zeit erleben möchte, stürzt sich am besten gleich in den Karrieremodus. Dabei arbeiten Sie sich eine Art Meisterschafts-Pyramide empor, gebaut aus 66 kurzen Einzelwettbewerben. Auch ohne Story und Videosequenzen motiviert **Colin McRae Dirt** mindestens genauso effektiv wie der Code-

Zweimal die gleiche Spielszene, oben mit 800 mal 600 Bildpunkten und minimalen Details, unten 1280x1024 und maximale Details. Wir zeigen die drei auffälligsten Unterschiede: 1. Aktivierte **Soft Shadows** ermöglichen weichere Schattenübergänge, kosten aber enorm viel Leistung. 2. Auf der Motorhaube verzerren **Echtzeit-Spiegelungen** perspektivisch korrekt die Streckenumgebung. 3. Auf den Tribünen und am Streckenrand steht mehr **Publikum**. Vorteil von LCD-Monitoren: Bildverhältnisse von 5:4 und 16:9 ermöglichen Ihnen ein größeres Sichtfeld als röhrenübliche 4:3.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

➤ Am meisten Leistung kosten hohe Schatten- und Partikeleinstellungen.

➤ Bei Änderungen an den Kantenglättungsmodi müssen Sie das Spiel neu starten – auch wenn sie dazu nicht extra aufgefordert werden.

➤ Unterstützt Ihre Grafikkarte keine Shader-3.0-Effekte, verweigert das Spiel den Start.

CHECKLISTE

- 12,0 GByte Speicherplatz
- 3,0 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT COLIN MCRAE DIRT AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihre CPU 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

1 Grafikkarte	Radeon 9000	9250	9600 Pro	9800 XT							
	Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra					
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX		
	Geforce 8								8800 GTS	8800 GTX	
2 Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+							
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz					
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Pentium D				915	950		965 XE			
	Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62		
	Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800	
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048		3.072	

4 Legende				
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 800x600, niedrige Einstellungen	läuft so flüssig: 1024x768, mittlere Einstellungen	läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Einstellungen
	ruckelt stark			

DIE OFFROAD-DISZIPLINEN IM DETAIL

Championship Off Road Racing (CORR)

Diszplin: Rundkursrennen mit zehn Fahrzeugen
Strecken: vier Original-Kurse in den USA
Klassen: Buggy, Pro 4 (Bild), Super Buggy

Rally Raid

Disziplin: Rundkursrennen mit sechs Fahrzeugen
Strecken: drei lange Kurse in Kalifornien
Klassen: Buggy, Rally Raid T1 (Bild) und T4

Crossover

Disziplin: Zweikampf auf getrennten Rundkursen
Strecken: SS-Stages in sechs Ländern
Klassen: 4WD (Bild), RWD, Classic, FWD

Hillclimb

Disziplin: Kampf gegen die Uhr ohne Beifahrer
Strecken: zwölf Kursvarianten auf zwei Bergen
Klassen: Unlimited, Big Rig (Bild), 4WD, Classic, RWD

Rallycross

Disziplin: Rundkursrennen mit acht Autos
Strecken: drei Kurse in Frankreich und England
Klassen: alle bis auf Unlimited und Big Rig

Rally

Disziplin: Kampf gegen die Uhr mit Beifahrer
Strecken: 36 Etappen in sechs Ländern
Fahrzeugklassen: 4WD, RWD, Classic, FWD (Bild)

masters-Kollege **DTM Race Driver 3**. Der Trick: die clevere Verzahnung von Meisterschaftspunkten, gewähltem Schwierigkeitsgrad und Preisgeld. Die Punkte benötigen Sie, um neue Wettbewerbe und Karrierestufen freizuschalten, mit dem Baren kaufen Sie neue Fahrzeuge für Ihre Garage oder feschere Lackierungsvarianten für Ihren aktuellen Blechliebling. Wie viel Geld Sie verdienen, bestimmen Sie vor jedem Rennen mit der Wahl eines von fünf Schwierigkeitsgraden – je cleverer die Gegner und je realistischer das Schadensmodell, desto höher die Prämien. Dieses System ermöglicht es auch Einsteigern, nahezu frustfrei die Pyramidenspitze zu erreichen. Und Profis kämpfen verbissen um jeden Euro, weil immer wieder ein neues PS-Monster lockt, das sie noch Probe fahren müssen.

Exotische PS-Bestien

Satte 46 lizenzierte Fahrzeuge stehen zum Verkauf. Das Repertoire reicht vom gutmütigen Kleinwagen wie dem Suzuki Swift über modifizierte Straßenflitzer vom Schlage eines Audi TT bis zum Auto vom Rallye-Vizeweltmeister Markus Grönholm, dem Peugeot 307 WRC. Die heimlichen Stars von **Colin McRae Dirt** sind jedoch die Exoten: Zu unseren persönlichen Lieblingen zählen Oldtimer wie der legendäre Lancia Stratos, die absurd gefederten Super Buggies und der 600 PS starke T2000-Truck von Kenworth.

Jedes Gefährt stellt Sie vor völlig andere Herausforderungen. Während etwa der heckgetriebene Lancia Stratos in Kurven zum Ausbrechen neigt, schiebt die Masse eines T2000 gehörig nach. Super Buggys wiederum verlangen vor Sprüngen ein punktgenaues Ausrichten der Räder. Anders als im Vorgänger drehen sich die Autos dabei nicht mehr um einen virtuellen Punkt (Pivot Point), stattdessen berechnet die Fahrphysik individuell das Verhalten jedes einzelnen Reifens. Entsprechend präzise und nachvollziehbar schlittern Sie durch die Haarnadelkurven. **Richard Burns Rally**-gestählte Vollprofis werden sich dennoch unterfordert fühlen, weil sie anders als in der Hardcore-Simulation weder ABS noch Traktionskontrolle deaktivieren können. Nettes Detail: **Colin McRae Dirt** protokolliert jede Fahrt und informiert Sie während der Ladepausen über Ihren bis dato weitesten Sprung, die längste Fahrt auf zwei Rädern oder die Zahl der Totalschäden.

Gut geschüttelt um die Welt

58 enorm abwechslungsreiche Rund- und Etappenkurse stellen Ihre Fahrkünste auf eine harte bis knüppelharte Probe: Sie schlittern durch die Serpentinen der Rocky Mountains, versuchen

Ein Motorhaubenverlust offenbart: Selbst die **Aufhängung** verdreckt.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Mist! Schon wieder gegen den Baum gefahren. Das passiert mir in Dirt häufiger als gewohnt. Wobei das nicht nur am superben Fahrverhalten liegt, sondern weil mir ständig die Kinnlade runterknallt. Dieses Spiel sieht derart echt aus, dass man glauben könnte, eine TV-Übertragung zu sehen. Doch Dirt hebt Rennspiele nicht nur technisch auf ein neues Level, sondern gibt auch bei der Abwechslung Vollgas. Blöd nur, dass ausschließlich Besitzer von Highend-PCs an die Startlinie dürfen – der Shader-3.0-Zwang riecht nach schlampiger Programmierung.

»Eine neue Liga«

SCHWÄCHEN IM MULTIPLAYER-MODUS

Die Theorie klingt spannend: Bis zu 100 Spieler können gleichzeitig durch die **Rallye- und Hillclimb-Etappen** rasen. Doch in der Praxis kommt nur wenig Wettkampfstimmung auf. Ihre Gegner sehen Sie lediglich in einer Positionsliste und als Pfeil im Forschrittsbalken (links); die Rundkurs-Diszplinen wie Rally Raid und Rallycross stehen erst gar nicht zur Wahl. Echten Blechkontakt gibt's also nur für Solofahrer. Die dürfen immerhin ihre Zeiten online mit den Besten der Welt vergleichen. Auch bei den Konfigurationsmöglichkeiten zeigt sich Colin McRae Dirt enttäuschend knausrig: Pro Runden stimmen die Teilnehmer zwischen sieben zufällig zusammengestellten Auto-Strecken-Kombinationen ab. Für Ranglistenrennen mag dieser Fairnesszwang sinnvoll sein, doch beim entspannten Wettrasen mit Freunden haben diese künstlichen Beschränkungen keine Existenzberechtigung.

im Matsch englischer Waldwege die Spur zu halten, kämpfen mit dem miesen Grip des Schotters im australischen Dschungel. Jede der 21 simulierten Fahrbahnoberflächen wirkt sich glaubwürdig aufs Fahrverhalten aus. Und dank extraknackiger Force-Feedback-Effekte sind Sie bei jedem Belagwechsel hautnah dabei, selbst mit einem Gamepad. Umso ärgerlicher, dass erstmals in der **Colin**-Geschichte Schnee- und Eis-Etappen fehlen. Auch die spektakulären Regenrennen des Vorgängers fallen bei **Dirt** ins Wasser – die teils nassen Straßen in Japan und Deutschland sind da nur ein schwacher Trost. Dennoch viel Tüftelpotenzial für Hobby-Bastler, die im Tuningmenü nahezu jede Schraube vom Radsturz bis zur Federhärte genauestens justieren können. Solide Standard-Einstellungen stellen aber sicher, dass auch Tuning-Faule Bestzeiten erreichen können.

Macht kaputt, was euch kaputt macht

Egal, wie viele Erfahrungen Sie bereits mit Tuning oder allgemein mit Rennspielen gesammelt haben: Wir prognostizieren, dass Sie in den ersten Fahrstunden mit **Colin McRae Dirt** viele Unfälle bauen werden, sowohl freiwillige als auch unfreiwillige. Freiwillig, weil Sie bei Ausritten nicht nur Ihr eigenes Auto zerstören, sondern auch die Streckenumgebung. Büsche knicken um, Bretter zersplittern, Begrenzungspfahle fliegen davon, Leitplanken bekommen eine Delle. Unfreiwillig, weil Codemasters' neu entwickelte Neo-Grafikengine im Sekundentakt solch atemberaubende Sehenswürdigkeiten auf den Monitor zaubert, dass Sie vor Staunen immer wieder die Konzentration verlieren und zum Beispiel in den nächstbesten Zaun brettern – Sie erinnern sich vielleicht. Der Preis der Schönheit: Bei maximalen Detaileinstellungen ruckeln selbst moderne Rechner schlimmer als jedes Kopfsteinpflaster, und ohne Shader-3.0-Grafikkarte bleiben die Motoren sogar komplett kalt. HK

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 8882

Das **Cockpit** unseres Citroen C2 haben die Entwickler detailverliebt nachgebaut.

COLIN MCRAE DIRT RENNSPIEL

ENTWICKLER	Codemasters (DTM Race Driver 3, GS 03/06: 87 Punkte)		
PUBLISHER	Codemasters	TERMIN (D)	22.6.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	55 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 28 S. Handbuch	USK	ohne Altersbeschr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 50 Stunden

SPASS

Die Grafik begeistert sofort, der durchdachte Karrieremodus motiviert langfristig.

EINSTIEG | HAUPTSPIEL | ENDSPIEL

GENRE: RENNSPIEL

LIZENZ	keine	komplett
TUNING	keins	umfassend
SCHADENSMOD.	keins	realistisch
KARRIERE	keine	ausgefeilt
FAHRVERHALT.	Arcade	Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN: Fünf Schwierigkeitsgrade, Erklärungen zum Tuning

SPEICHERSYSTEM: Automatisch nach jeder Etappe

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte FF-Gamepad	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte FF-Lenkrad

PROFITIERT VON: Dual-Core-Prozessoren, Force-Feedback-Geräten

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ: Starforce

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Rallye-Etappe (100), Hillclimb (100)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	Intern
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden
FAZIT	Motivierende Ranglisten und Zeitvergleiche, aber enttäuschender Umfang.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ fotorealistische Autos ⊕ ebenso dichte wie detailreiche Vegetation ⊕ enorme Weitsicht	10/10
SOUND	⊕ je nach Kollision andere Unfalleffekte ⊕ verlässliche Beifahreransagen ⊖ belanglose Musik	9/10
BALANCE	⊕ Schwierigkeitsgrad vor jedem Rennen wählbar ⊖ KI und Schadensmodell nicht separat regulierbar	8/10
ATMOSPHÄRE	⊕ jedes Streckenobjekt verhält sich physikalisch korrekt ⊖ weder Regen- noch Schnee- oder Eisrennen	7/10
BEDIENUNG	⊕ brillante Force-Feedback-Effekte ⊕ präzise mit Lenkrad und Gamepad ⊖ mit Tastatur leicht schwammig	9/10
UMFANG	⊕ 46 lizenzierte, abwechslungsreiche Fahrzeuge ⊕ 58 Kurse ⊖ weniger Rallye-Etappen als im Vorgänger	9/10
FAHRVERHALTEN	⊕ berechnet jedes Rad unabhängig ⊕ Fahrbahnoberflächen, Tuning und Unfälle wirken sich nachvollziehbar aus	10/10
KI	⊕ fährt aggressiv, aber diszipliniert ⊕ macht nachvollziehbare Fehler ⊖ geringe Zeitabstände in Rallyes	9/10
TUNING	⊕ 18 Tuningoptionen ⊕ Konfigurationen speicherbar ⊕ 178 Lackierungen ⊖ festgelegte Reifenwahl	9/10
STRECKENDESIGN	⊕ jeder Kurs hat seinen eigenen Rhythmus ⊕ immer fordernd, aber nie unfair ⊕ viele kleine Sehenswürdigkeiten	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: **FAST FOTOREALISTISCHE OFFROAD-OFFENBARUNG.**

➤ **DVD:** Video-Special

➤ **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie QUICKLINK 3209

➤ **USK:** ohne Altersbeschränkung

➤ **WIN VISTA 32 BIT**
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ja, die Grafik haut im Rekordtempo aus den Socken. Und ja, die Blechschlachten mit Trucks, Buggys und Oldtimern machen einen Heidenspaß. Trotzdem war der Begeisterungssturm der Kollegen bei mir anfangs nur ein laues Lüftchen: Keine Regenrennen, keine taktische Reifenwahl, kein Schlittern auf Eis und Schnee, nur sechs statt bisher acht Austragungsorte – das müssen Fans der ersten Stunde erstmal verarbeiten.

Doch bald wurde mir klar, dass der Vergleich mit den Vorgängern unfair ist: Schließlich soll Dirt ein Neuanfang sein – nicht nur für die Rallyeliebhaber, sondern für jeden Rennspielfan. Und das gelingt mit Bravour! Noch nie waren die Strecken schöner, die Unfälle spektakulärer, die Zweikämpfe dramatischer. Dirt fasziniert deshalb sowohl den Need-for-Speed-Junkie als auch den GTR-Experten... und inzwischen auch mich.

»Weniger Rallye, mehr Fahrspaß«