Schleudertraum

COLIN MCRAE DIRT

Nach unserer ersten Preview haben wir viele E-Mails bekommen, in denen an der Echtheit der Bilder gezweifelt wird. Zu Unrecht, davon konnten wir uns jetzt bei einer Probefahrt überzeugen.

In **Hillclimb-Meisterschaften** erklettern wir die Berge der Rocky Mountains.

Solche dicken **Brummis** steuern sich naturgemäß etwas schwerfälliger.

Sportliche Fairness – bislang ein Fremdwort für Leitplanken, Straßenschilder und Brombeerbüsche. Hunderte von Rallye-Autos durften sie schon zerdeppern, ohne selbst auch nur einen Kratzer fürchten zu müssen. Doch in **ColinMcRae Dirt** bekommen die Störenfriede endlich das, was sie verdienen: Dellen, Brüche, abgeknickte Zweige. Denn in der Rallye-Simulation von Codemasters muss nicht nur Ihr Fahrzeug ein realistisches Schadensmodell fürchten, sondern auch die Streckenumgebung. Mit einer weit fortgeschrittenen Xbox-360-Version haben wir schon mal Dutzende Sträucher in den Pflanzenhimmel befördert. Die Bilder auf diesen Seiten stammen allerdings laut Codemasters allesamt vom PC.

Blendende Schönheit

Erste Etappe unseres Rachefeldzugs: eine deutsche Landstraße, wie wir sie auch im Vorgänger **Colin McRae Rally 05** dutzendfach durchschlittert haben. Von Wiedererkennungswert dennoch keine Spur. Denn war die Streckengrafik in der Vergangenheit grundsätzlich der fast schon traditionelle Schwachpunkt, so brausen wir jetzt durch die schönsten und glaubwürdigsten Landschaften, die wir je in einem Rennspiel gesehen haben. Am Straßenrand wuchert dichtes Gras, an den Bäumen erkennen wir jedes einzelne Blatt. Und nachdem wir einen Tunnel verlassen, blendet uns für Sekundenbruchteile eine fast schon schmerzhaft glühende Sonne, unterstützt von High Dynamic Range Rendering.

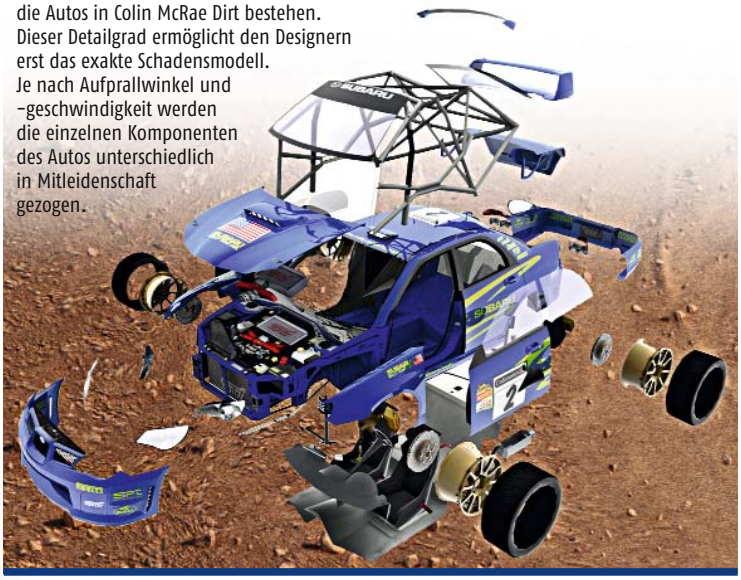
Fast schon zu hübsch zum Kaputtmachen, trotzdem brettern wir mit voller Wucht in eine Leitplanke – absichtlich natürlich. Und tatsächlich: Exakt an der Aufprallstelle bildet sich eine formschöne Beule in der Streckenbegrenzung. Gut, auch wir haben einen Frontscheinwerfer weniger und dafür eine wackelnde Motorhaube mehr, aber das war's wert. Jedes weitere Hindernis, das wir während unseres Probespiels auf seine Haltbarkeit testen, reagiert ebenso nachvollziehbar wie die Leitplanke. Diese Unfallphysik dient zwar in erster Linie der Atmosphäre, wirkt sich aber auch spielerisch aus. Denn durch das nachvollziehbarere Kollisionsverhalten können wir auch dann noch Bestzeiten erreichen, wenn wir mal von der Ideallinie abkommen.

Pyramide des Ruhms

Trotz unseres Leitplankenexperiments gewinnen wir noch knapp die Deutschland-Rallye. Zur Belohnung bekommen wir sowohl Meisterschaftspunkte, als auch eine ordentliche Preisgeldprämie. Beides brauchen wir für den Karrieremodus, der wie in **DTM Race Driver 3** funktioniert: In einer Art Pyramide können wir mit unseren Punkten nach und nach insgesamt 66 Wettbewerbe freischalten.

DAS SCHADENSMODELL

Der zerlegte **Subaru Impreza** stammt direkt aus dem Spiel und verdeutlicht, aus wie vielen Einzelteilen die Autos in Colin McRae Dirt bestehen. Dieser Detailgrad ermöglicht den Designern erst das exakte Schadensmodell. Je nach Aufprallwinkel und -geschwindigkeit werden die einzelnen Komponenten des Autos unterschiedlich in Mitleidenschaft gezogen.



Colin McRae, wie wir es kennen, nur wesentlich hübscher: Mit einem **Peugeot 206** driften wir durch eine Rallye-Etappe in den spanischen Ardennen.

Viele Rennen setzen bestimmte Fahrzeuge voraus, und die kaufen wir wiederum von unserem Geld. Logisch: Je leistungsfähiger der Bolide, desto mehr Kohle müssen wir investieren. Für Ästheten stehen außerdem noch jede Menge zusätzliche Lackierungen zum Verkauf.

Mehr als nur Autos

Genau 46 Fahrzeuge können wir im Verlauf unserer Karriere erwerben. Das Wort »Autos« haben wir bislang bewusst vermieden, denn zum Repertoire zählen auch Trucks, Super Buggys, Pickups, LKW und sogar modifizierte Straßenflitzer wie der Audi TT. **Colin McRae Dirt** verlässt also die reinen Rallyepfade der Vorgänger und simuliert so ziemlich jede Variante des Offroad-Rennsports. Allein während unseres Probespiels erklettern wir die Rocky Mountains in Hillclimb-Wettbewerben, brettern über unbefestigte kalifornische Wüstenkurse und pflügen Tür an Tür mit cleveren KI-Gegnern durch schlammige Rallyecross-Pisten in England.

Jedes Rennen stellt uns dabei vor völlig neue Herausforderungen, vor allem wegen des gewohnt-großartigen **Colin McRae**-Fahrgefühls. Wie im Vorgänger schlittern wir traumhaft präzise um die Haarnadelkurven. Jeder Wechsel des Bodenbelags, jedes defekte Autoteil und jede Änderung an den acht Fahrzeugeinstellungen wie Reifenwahl oder Federungshärte wirkt sich ebenso spür- wie nachvollziehbar aus. Den knallharten Realismusgrad eines **Richard Burns Rally** (auf unserer DVD!) wird und will **Colin McRae** auch im sechsten Teil der Serie nicht erreichen.

Breite Pisten, kaum Streckenbegrenzungen: die kalifornische **Wüste**.

Hundertfache Bestzeit

Der Solomodus von **Colin McRae Dirt** war bereits voll spielbar, für Multiplayer-Rennen müssen wir uns noch bis zur Testversion gedulden. Bis zu 100 Piloten sollen dann gleichzeitig auf den Rallye- und Hillclimb-Etappen um die Spitzenposition und Weltranglistenpunkte kämpfen, von den Gegnern sehen wir dann aber nur die Bestzeiten. Direkten Blechkontakt gibt's in den übrigen Offroad-Disziplinen, bei denen voraussichtlich acht Fahrer an die Startlinie rollen dürfen. Fair: Anders als in der Karriere dürfen wir im Multiplayer-Modus bereits beim ersten Spielstart auf sämtliche Fahrzeuge und Strecken zurückgreifen.. HK

Super-Special-Stages finden auf kurzen Rundkursen statt.

COLIN MCRAE DIRT heiko@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: Juni 2007
Entwickler: Codemasters / Codemasters
Status: zu 90% fertig

Heiko Klinge: »Zugegeben: Selten habe ich bei einer Probefahrt so viele Unfälle gebaut. Aber wie soll ich mich auch auf den Straßenverlauf konzentrieren, wenn es abseits der Strecke so viele Sehenswürdigkeiten zu bestaunen gibt? Fantastische Grafik, enormer Umfang, gewohnt großartige Fahrphysik – da kann eigentlich nichts mehr schief gehen. Wenn sich Codemasters beim Balancing jetzt keine Ausrutscher mehr erlaubt, könnte Colin der neue Rennspielkönig werden.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

➤ **DVD:**
- Video-Special
- Vollversion: Richard Burns Rally

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