



Schlammschlacht auf Rädern

Colin McRae Rally 3

Wasserspiele: Die neue Version der Rennspiellegende begeistert mit fantastischen Wettereffekten, die Ihnen und der gewohnt grandiosen Fahrphysik alles abverlangen.



sonders beim Blick durch die Windschutzscheibe begeistern die neuen Wettereffekte.



f CD/DVD:
eo-Special

Das Verhältnis von Rennspielfans zum Wetter hängt stark von der Umgebung ab. Wenn beim Picknick im Park die ersten Regentropfen fallen, ist die Freude doch recht begrenzt. Anders sieht das vor dem heimischen Monitor aus: Erst wenn es wie aus Kübeln schüttet, fühlen sich virtuelle Lenkrad-Artisten so richtig gefordert. **Colin McRae Rally 3** von Codemas-

ters erhöht diesen Wohlfühlfaktor bald um ein Vielfaches. Lead-designer Guy Wilday zeigte GameStar auf der E3 die bisher realistischsten Wettereffekte des Rennspiel-Genres. Schon mit den Vorgängern raste Mr. McRae aus dem kühlen England souverän an die Spitze der »Ich fahre durch Matsch«-Titel. Mit der nächsten Version wird der Abstand zum Rest des Spiele-



Bei der Fahrt über die Ziellinie warten Fernsteams auf Sie.

Feldes wohl nochmals etwas größer – denn auch das Fahrgefühl und die restlichen Grafiken haben uns sehr gefallen.

Schwerstarbeit für Scheibenwischer

In der Außenperspektive sehen Regen und Schnee bereits sehr realistisch aus – doch beim Blick durch die Windschutzscheibe erfahren Rennspieler so authentisch wie nie zuvor, was Colin McRae und seine Kollegen durchmachen. Im Akkord wischen die Scheibenwischer die zerplatzenden Tropfen beiseite, Schlieren behindern die Sicht, und Wasser wird vom Fahrtwind in Richtung Dach gedrückt. Die neuen Effekte machen die Cockpit-Perspektive zur ganz neuen Herausforderung. Bei einer ausführlichen Probefahrt hatten wir jedoch immer das Gefühl, den Wagen unter Kontrolle zu haben. Codemasters hat die ohnehin schon fast perfekte Fahrphysik von Teil zwei weiter verfeinert. Sollte es dennoch mal krachen, lässt sich mit dem neuen Schadensmodell fast jedes Teil des Autos einzeln demontieren.

Auch an der Optik von Strecken und Wagen haben die englischen Rennspielexperten geschraubt. So sollen die Karossen jetzt aus über 14.000 Polygonen bestehen, 16-mal mehr als

im Vorgänger. Die 56 geplanten Pisten in acht Ländern – darunter erstmals Japan – sind ebenfalls deutlich detaillierter als in **Colin 2**. Hinter dem Postkarten-Charme der Kurse vom Konkurrenten **Rallisport Challenge** bleiben sie aber zurück.

In der Haut von Colin

Wie schon bei **DTM Race Driver** hat sich Codemasters auch bei **Colin McRae Rally 3** für den Karrieremodus etwas einfallen lassen. Sie schlüpfen in die Haut von Colin McRae persönlich, der einen Drei-Jahres-Vertrag beim Ford-Team unterschreibt. Während der Laufzeit sollen Sie auch das Rallye-Leben abseits der Rennstrecken miterleben. In aufwändig animierten Zwischensequenzen beobachten Sie die Polygon-Recken Ihrer Service-Mannschaft bei der Arbeit oder erleben die Zeitaufnahme am Start. Ob der Spieler zusätzlich zum Tuning diese Ereignisse beeinflussen kann, wollte uns Guy Wilday noch nicht verraten. Die PC-Version von **Colin McRae Rally 3** wird wie schon beim Vorgänger mehrere Monate nach der Konsolen-Variante erscheinen. Derzeit überlegt man bei Codemasters, ob man uns für die längere Wartezeit mit zusätzlichen Multiplayer-Funktionen entschädigt. **HK**

Colin McRae Rally 3

Genre: Rennspiel Entwickler: Codemasters
Termin: 1. Quartal 2003 Ersteindruck: Ausgezeichnet

Heiko Klinge: »Die neuen Wettereffekte erhöhen die Intensität des besten Rallye-Spiels noch mal um ein Vielfaches. Um die schon im Vorgänger fast perfekte Fahrphysik brauchen wir uns eh keine Sorgen machen. Wenn sich der Karrieremodus so spannend spielt, wie er klingt, erobert Colin erneut die Rennspiel-Führung.«