

Die Straße ist sein Zuhause

# Colin McRae Rally 2.0



Gespannt warten die Rennspiel-Fans auf den Nachfolger der amtierenden Rallye-Referenz. Anhand einer ersten spielbaren Beta-Version konnten wir uns von ihren alten und neuen Qualitäten überzeugen.



Auf Video-CD:  
Video-Special

Das erste **Colin McRae Rally** für den PC gehört zu den bemerkenswertesten Erfolgsgeschichten im Rennspiel-Genre. Der Codemasters-Titel bewies, was für einen Heidenspaß es machen kann, auf staubigen Pisten alleine gegen die Uhr zu rasen. Nicht umsonst sorgte es für eine wahre Flut an Rallye-Spielen, obwohl der Sport selbst eher zu den Randgruppenthemen gehört. Nach über zwei Jahren Entwicklung soll nun Anfang Dezember der Nachfol-

ger **Colin McRae Rally 2.0** kommen. Auf der Verpackung und in der Werbung ist übrigens kein blauer Subaru mehr zu sehen, sondern ein Ford Focus im Martini-Design. Der Grund ist einfach: 1999 wechselte Colin McRae seinen Arbeitsplatz.

## Tolle Kisten

Mitte Oktober erreichte uns die erste voll spielbare Beta. Das mag auf den ersten Blick verwundern, da es die Playstation-Version schon seit Juni zu kau-

fen gibt. Doch nach ein paar Kilometern Fahrt wird klar, woher die Verspätung rührt: Besitzer einer schnellen Grafikkarte mit viel Video-RAM dürfen Rallye-Boliden bewundern, deren grafische Vollkommenheit sogar die der Brummis aus **Mercedes-Benz Truck Racing** übertrifft. Der Peugeot 206 am oberen Seitenrand etwa ist kein Render-Bolide, sondern stammt direkt aus der Spielgrafik.

Der Aufwand, den die Programmierer mit den Autos tri-

ben, ist enorm: Hochdetaillierte Modellautos wurden mit einem sündteuren 3D-Scanner erfasst und am Rechner mittels hunderter Fotos bis ins letzte Detail perfektioniert. Besitzer einer Geforce kommen außerdem in den Genuss von Cubic Environmental Mapping, das auf den Karossen für Echtzeit-Reflexionen bislang unbekannter Güte sorgt. Die Qualität der Landschaften kann da nicht ganz mithalten: Mit ihren Bitmap-Bäumen liegt sie nur wenig über dem Niveau des Vorgängers.

## Im Clinch

Das Spielgeschehen erfuhr teilweise tief greifende Modifikationen. Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie ausschließlich alleine auf der Piste fuhren. In einem speziellen Arcade-Modus treten Sie gegen fünf andere Boliden an. Ausgetragen werden diese Rennen auf acht speziellen Rundkursen. Bei den haarigen Türklinden-Duellen merkt man ganz deutlich, wie die Entwickler ihre Erfahrungen aus der hauseigenen **TOCA**-Reihe einfließen lassen konnten. Die Gegner-KI ist beachtlich, die kurzen Rennen machen fast so viel Spaß wie der Hauptteil.

## 84-mal Action

Ihrem Stil treu blieben die Codemasters bei der Auswahl der Kurse. Erneut finden die Läufe in acht Ländern statt, die auch im echten Rallye-Kalender stehen. Die einzelnen Etappen



Gefahren wird bei Wind und Wetter. Der **Lancia Stratos**, der hier durch's verregnete England rauscht, gehört zu den versteckten **Bonusautos**.

## Die neuen Länder

**Finnland:** Sehr flott geht es durch die dichten Wälder Finnlands. Der Lauf kam als Auftaktveranstaltung statt Neuseeland ins Programm, die Etappen sind dementsprechend relativ einfach. Die vielen Kuppen sind auf dem PC einfacher zu meistern als in der Realität.



Ein waidwunder Seat Cordoba quält sich durch die dichten Wälder Finnlands. Hoffentlich hält die Karosse durch...

**Kenia:** Der afrikanische WM-Lauf löst Indonesien ab. Mit seinen staubigen Steppen-Pisten hat er eine ganz andere Charakteristik als die Urwaldetappen Asiens. Insgesamt ein eher schlechter Tausch: Den originellen Charme Indonesiens versprüht Kenia nicht, die Grafik ist mäßig.



Der afrikanische WM-Lauf in Kenia zählt zu den langweiligen Veranstaltungen im Kalender.

**Frankreich:** Ersetzt sowohl Korsika als auch Monte Carlo. Superschnelle Asphalt-Prüfungen, dank der immensen Haftung können selbst scharfe Biegungen fast voll genommen werden. Fahrerisch eine echte Herausforderung, optisch überwiegend eher unspektakulär.



Die Straßenabschnitte des französischen WM-Laufs sind durchweg geteert und überaus winkelig angelegt.

**Italien:** Wie der französische Lauf ist auch der italienische ein Ersatz für Monte Carlo und Korsika. Ähnliche Charakteristik, aber viel kurviger und dadurch deutlich schwieriger. Fahrerisch eine der interessantesten Veranstaltungen, grafisch sehr schön in Szene gesetzt.



Die Etappen in Italien ähneln in Sachen Straßentyp denen Frankreichs, sind aber schwieriger zu meistern.

hingegen entstammen der Fantasie der Entwickler und wurden sozusagen am 3D-Reißbrett entworfen. Jeder Veranstaltungsort hat dabei sowohl optisch als auch von der Strecke her seinen ganz eigenen Cha-

rakter und unterscheidet sich deutlich bei Bodenbelag, Witterung sowie Durchschnittstempo. Prinzipiell setzt **Colin McRae Rally 2.0** noch mehr als sein Vorgänger auf knackig-kurze, kurvengespickte Etappen, die selten länger als vier Minuten dauern. Die teilweise gähnende Langeweile einer **Rally Championship 2000**-Etappe kommt so erst gar nicht auf. Auch quantitativ kann sich das Spiel sehen lassen. Die Gesamtzahl der Abschnitte stieg von 52 auf 84 um über 50 Prozent. Statt sechs gilt es nun, pro Lauf – je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad – bis zu zehn Etappen zu meistern. Bei vier der acht Veranstaltungen kommt noch

eine elfte in Form eines Supersprints dazu, bei dem Sie auf einem speziellen Kurs, um eine halbe Runde versetzt, gegen einen Konkurrenten antreten.

### Bewährtes bewahren

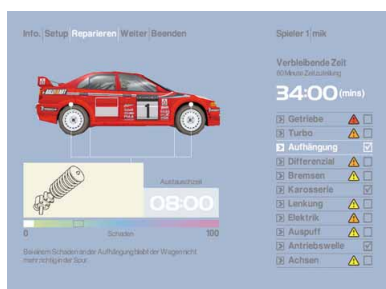
Viele bewährte Elemente des Vorgängers wurden übernommen oder nur leicht überarbeitet.

So besteht das Starterfeld nach wie vor aus 16 Fahrzeugen, was nicht zuletzt im Hinblick auf echte Rallyes arg wenig ist. Die Konkurrenten sind außerdem von ihren Zeiten her sehr breit gestreut. Spannung in Bezug auf den Kampf um die Plätze kommt somit leider nur selten auf.

Evolution statt Revolution hieß auch das Motto bei Fahrphysik und Schadensmodell. Beides konnte uns schon im ersten Teil überzeugen und macht große Änderungen überflüssig. Bei unserer spielbaren Version fühlte es sich allerdings so an, als hätten Schäden verstärkt Auswirkung auf die Leistung des Untersatzes. Wo zuvor selbst nach einem Dutzend deftiger Einschläge in die Streckenbegrenzung noch Top-Zeiten möglich waren, bremsen Deformierungen und defekte Mechanik den Boliden nun etwas stärker ab. Wie gehabt stehen Ihnen nach jeder zweiten Etappe 60 Minuten für den Reparaturservice zur Verfügung.

### Starker PC nötig

Bis zur Fertigstellung haben die Designer noch Zeit, um die letzten Mängel abzustellen, etwa bei der Performance: Unsere Beta-Version war unnötig hardwarehungrig – trotz der T&L-Unterstützung moderner Nvidia- und ATI-Grafikkarten. Um bei der Maximalauflösung von 1.024 mal 768 Punkten und allen Details flüssig spielen zu können, brauchte es mit den oben erwähnten 3D-Karten 500 MHz, mit älteren Modellen sogar noch deutlich mehr. Zu guter Letzt geriet die Übersetzung hin und wieder unfreiwillig komisch: Die Auflistung der an **Colin 2** Beteiligten wurde von »Credits« in »Punkte« übersetzt. **MC**



Im Vergleich zum Vorgänger wurde das **Reparatursystem** deutlich komplexer. Jedes defekte Teil hat seine eigenen Auswirkungen auf das Fahrverhalten.

## Colin McRae Rally 2.0

**Genre:** Rennspiel

**Hersteller:** Codemasters

**Termin:** Dezember 2000

**Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Michael Galuschka:** »Dass Colin McRae Rally 2.0 spielerisch absolut top wird, konnte ich schon anhand der Playstation-Version feststellen. Auf dem PC verwöhnt das Rallye-Festival zudem streckenweise mit Traumgrafik – da steht uns ein absoluter Rennspiel-Knaller ins Haus.«