

Driften bis zur Ekstase

Colin McRae Rally 2.0



Das beste Rallye-Spiel bekommt Nachwuchs: perfekte Mischung aus Realismus und Fahrspaß soll weiter verfeinert werden.



Auf Video-CD:
Video-Special

Rennspiele am PC haben es schwer. Lediglich die **Need for Speed**-Reihe und Geoff Crammonds hervorragende **Grand Prix**-Serie schaffen es immer wieder, in die Beliebtheits-Top-Ten vorzustoßen. Zu diesem Duo gesellte sich im

Herbst 1998 ein Programm, das auf staubige Schotterpisten statt auf asphaltierte Rundstrecken setzte: **Colin McRae Rally** überzeugte die Fans mit einer tollen Kombination aus akkurat simulierter Fahrphysik und fast grenzenlosem Driftspaß – zwei Faktoren, die

sich sonst meist gegenseitig ausschließen. Etwas überraschend kam der Erfolg bei aller Qualität dennoch. Der Rallye-Sport ist zwar weltweit recht populär, führt aber derzeit ausgerechnet im Autoparadies Deutschland ein trauriges Schattendasein.

Etappen-Zuwachs

Bei **Colin McRae Rally 2.0** handelt es sich zwar um einen typischen Nachfolger. Dennoch steckt viel Neues im Programm: So sind nicht nur alle Strecken komplett neu, es wurden auch deutlich mehr



Rennen nur gegen die Uhr sind passé: Jetzt gehen sechs Wagen gleichzeitig auf die Piste.

(84 statt 52). Sie teilen sich nach wie vor in insgesamt acht WM-Läufe auf. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad sind nun aber bis zu zehn statt sechs Etappen pro Veranstaltung zu überstehen. An Austragungsorten strichen die Entwickler Neuseeland, Monte Carlo, Korsika und Indonesien vom WM-Plan. Stattdessen düsen Sie nun durch Frankreich, Italien, Kenia und Finnland. Die restlichen vier Schauplätze blieben gleich: Australien, Schweden, Griechenland und England.

Flott durch Finnland

Besonderen Wert legten die Designer erneut darauf, den Strecken ihre ganz eigene Charakteristik zu verpassen. So sind etwa die Pisten in Finnland sehr schnell, mit wenigen scharfen Kurven und dafür umso mehr Sprunghügeln. Italien hingegen fordert mit seinen gewundenen Berggässchen den Fahrer extrem und stellt so etwas wie eine gute Mischung aus den alten Monte-Carlo- sowie Korsika-Etappen dar. Nach jedem zweiten Rennabschnitt dürfen Sie Ihr rampo- niertes Vehikel wieder auf Vor-

dermann bringen und auf die nächsten Pisten abstimmen.

Superbes Handling

Abstimmung und Gesamtzustand beeinflussen erheblich, wie schnell Ihr Wagen ist und wie gut er sich steuern lässt. Dazu kommen noch das Wetter, der Fahrbahnuntergrund und nicht zuletzt die gewählte Rallye-Karosserie selbst. Während etwa der neue, ziemlich kleine Peugeot 206 mit seinem kurzen Radstand sehr agil, aber auch immer etwas nervös wirkt, mutet der um einiges längere Subaru Impreza im Vergleich dazu wie ein altes Rallye-Schlachtschiff an.

Anhand der bereits fertiggestellten Playstation-Version lässt sich jetzt schon sagen, dass das überragend umgesetzte Fahrgefühl bei **Colin McRae Rally 2** nochmals eine Spur besser rüberkommt als im ersten Teil. Es wird aber auch minimal schwerer, sei-

nen Boliden auf Antrieb in der Spur zu halten. Dem trägt die 3D-Engine mit ihrem noch weiter verfeinerten Schadensmodell Rechnung, das etwa mit aufspringenden Heckklappen für Abwechslung sorgt.

Sechserpack

Zu den Kritikpunkten am ersten Teil gehörte das Fehlen »echter« Rennen. Zwar fährt man in einer nur halbwegs realistischen Rallye-Simulation rein sportartbedingt ausschließlich gegen die Uhr, doch Codemasters will den Fans diesmal trotzdem zünftige Radan-Rad-Action bieten. Dazu wurde

für jedes Austragungsland ein eigener Rundkurs entworfen, auf dem Sie gegen fünf direkte Konkurrenten um Plätze und Punkte streiten. Dieser sogenannte Arcade-Modus hat's in sich: Bei den spannenden Platzierungskämpfen konnten die Entwickler ihr **TOCA**-Know-How spürbar gut ausnutzen. Außerdem verwöhnen die Arcade-Rennen mit einem eigenen Meisterschafts-Modus.

Opulente Optik

Den größten Unterschied zwischen der von uns ange-



Die neue **Grafik-Engine** besticht mit fotorealistischen Texturen.



Die Bäume bestehen leider weiterhin nur aus **Bitmaps**.



Gekämpft wird sogar noch in der **Luft**.



Der **Lancia Delta Integrale** gehört zu den versteckten Bonuswagen.

spielten Playstation- und der voraussichtlich im September fertigen PC-Version macht die Grafik. War beim ersten Teil der Unterschied zwischen beiden Systemen noch gering, so wird nun die PC-Variante um einiges besser aussehen. Fotorealistische 32-Bit-Texturen, hohe Auflösungen, allerlei Effekte sowie eine zum Vorgänger fast verdoppelte Polygonzahl machen **Colin McRae Rally 2.0** zum grafischen Genuss. Und auch den bollernden Motorensound hat Codemasters gut hingekriegt. **MC**

Colin McRae Rally 2

Genre: Rennspiel **Hersteller:** Codemasters
Termin: September 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Michael Galuschka: »Schon von der Playstation-Version kann ich mich absolut nicht mehr losreißen. Wenn zur hervorragenden Spielbarkeit nun noch standesgemäße PC-Grafik kommt, wird Colin McRae Rally 2.0 definitiv mein Rennspiel-Favorit des Jahres.«