

Nie waren Rallyes schöner

Colin McRae World Rally



Mit 300 PS um die Welt: Exotische Schauplätze und verschlungene Trampelpfade machen den Flair dieser realistischen Simulation aus.

Ein strahlender Sommer in Neuseeland. Friedlich weidet eine Schafherde auf einer unberührten Hochebene, als langsam lauter werdendes Grollen Unheil ankündigt. Kein Vorbote eines

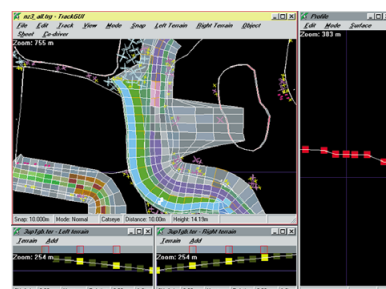
vorbei, nur um sich für die nächsten zwei Stunden im Minutentakt zu wiederholen.

Kein Zweifel, Autorallies sind ein Anachronismus im modernen Motorsport. Codemasters nahm sich der Drift-

pro Lauf acht Stück – entstammen allerdings der Phantasie der Entwickler. Sie wurden mit einem Riesenvolumen an Datenmaterial auf authentisch getrimmt und sollen der Atmosphäre des Landes und der Charakteristik der realen Abschnitte sehr nahe kommen. Einen wichtigen Punkt spielen die diversen Wetterbedingungen. Wer **TOCA** gesehen hat, weiß, wie frappierend echt Codemasters' 3D-Engine Schneefall, Regenschauer und Gewitter auf den Bildschirm zaubern kann.

Realistische Steuerung

Knackpunkt aller bisherigen Rallye-Simulationen am PC war die Steuerung. In **Colin McRae World Rally** verhalten sich die Boliden herrlich realistisch-nervös und vermitteln trotz ständig tänzelndem Heck jederzeit das Gefühl der Kontrollierbarkeit. Gerät ein Drift doch einmal zu heftig, verhindert keine künstliche Kollisionsabfrage, wie etwa bei Europress' **International Rally Championship**, den



Mit diesem **Streckendesigner** konstruierten die Entwickler insgesamt 64 Kurse.

Abflug in den Graben; zur Not geht's auch quer durch den Wald wieder zurück auf befestigten Untergrund. Dazu passend gibt es an den Rallyewagen viele effektvolle Polygonverformungen zu bewundern. Damit die Untersätze möglichst wohlproportioniert erscheinen, wurden hochdetaillierte 1:43-Modelle von einem 3D-Scanner erfasst und anschließend mit 3D-Studio verfeinert.

Wenn alles glatt läuft, dürfen Sie ungefähr im Juni die Rallyestreifen an den PC kleben. Weil Colin McRae bei uns nicht besonders populär ist, sucht Codemasters noch angestrengt nach einem einheimischen Zugpferd. **MC**



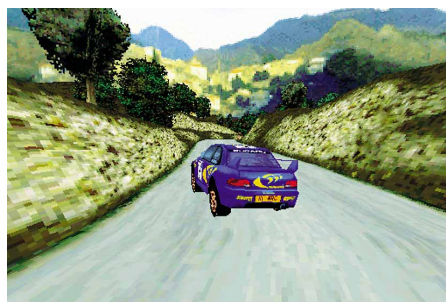
Ein **Subaru World Rally Car** kämpft sich durch eine typisch englische Grafschaft.

aufziehenden Gewitters, sondern ein 300 PS starker, bunt bemalter Kleinwagen, der mit dumpfem Auspuffbolern einen gewundenen Feldweg entlangrast. Sekunden später ist der Spuk wieder

künstler an und schickt mit **Colin McRae World Rally** – der Namensgeber war übrigens Weltmeister 1995 – ein Programm auf die Startrampe, das der Konkurrenz vor allem in puncto Realitätsnähe enteilen soll.

Wirkliche Länder, erfundene Strecken

Acht abwechslungsreiche Schauplätze der Rallye-WM finden sich im Spiel wieder, unter anderem Neuseeland, Indonesien, Korsika und natürlich England. Die mit einem aufwendigen Streckeneditor designten Etappen –



Die **Landstraßen Korsikas** wirken noch etwas pixelig, das fertige Spiel unterstützt auch 3D-Karten.

Colin McRae World Rally

Genre: Rennspiel **Hersteller:** Codemasters
Termin: 2. Quartal '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Michael Galuschka: »Den Proberunden nach zu urteilen, scheint hier das erste Rennspiel auf uns zuzukommen, das den Zusatz Rally zu Recht trägt – mit der TOCA-Engine kann zumindest grafisch nicht viel schiefgehen.«