



Im **Modus »Domination«** müssen wir bestimmte Abschnitte besonders schnell durchfahren. Keine leichte Aufgabe, wenn man von so hübschen **Blendeffekten** abgelenkt wird. (1680x1050, volle Details)

Colin McRae Dirt 2

Schöner kann ein Nachruf kaum sein: Codemasters verneigt sich mit seinem so actionreichen wie bildhübschen Rennspiel-Hit vor dem namensgebenden und im Jahr 2007 tödlich verunglückten Rallye-Weltmeister Colin McRae.



DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6570
GameStar Podcast
Folge 58

Facts

- ▶ 35 Fahrzeuge
- ▶ 7 Klassen
- ▶ 9 Schauplätze
- ▶ 8 Rennmodi

Unordentlich ist er ja schon, unser Rallye-Pilot. In seinem Wohnmobil flattern lose Zeitungsblätter umher, in der Spüle türmt sich das dreckige Geschirr, und auf dem verschlissenen Tisch schimmelt ein angeknabberter Burger vor sich hin. Während jede Putzfrau schreiend davonrennen würde, freuen wir uns ein Loch in den Bauch. Denn das verwahrloste Campingmobil ist das Hauptmenü von **Colin McRae: Dirt 2** und ein Paradebeispiel dafür, wie stimmig man Rennspiele präsentieren kann. So zeigt eine auf dem Schreibtisch ausgebreitete, mit Kaffeefflecken besudelte Landkarte alle aktuellen Offroad-Turniere, an der Pinnwand haften handgekritzelte Zettel mit den Multiplayer-Optionen, und vor dem Mobilheim wartet unser hochglanzpolierter Wagen zwischen aufwändig animier-

ten Fans auf seinen Einsatz. Wir könnten noch länger all die liebevollen Details bestaunen und das gelungene Rennsport-Flair aufsaugen, doch unser Gasfuß juckt. Also ab in den Staub!

Meilen sammeln

Wie schon bei Codemasters' **Race Driver: Grid** wählen Sie in der halblinearen Kampagne von **Dirt 2** aus einer Reihe verfügbarer Rennen und schalten durch Siege weitere Fahrzeuge und Schauplätze frei. Derer gibt es neun, von staubigen Wüstenstrecken im kalifornischen Baja über steile Serpentinstraßen in Kroatien bis zum malayischen Dschungel. Die Landschaften lassen Kinnladen gleich reihenweise runterklappen, die dichte Vegetation, enorme Weitsicht und die derzeit hübschesten Beleuchtungseffekte weit und breit entzücken nicht nur Rennfahrerherzen. Darüber hinaus bie-

ten die Abschnitte durchdachte Streckenführungen und sorgen so für ausreichend fahrerischen Anspruch. Während Sie es zum Beispiel in China mit weiten Sprüngen und überraschenden Haarnadelkurven zu tun bekommen, kämpfen Sie in Tokio mit

ständig wechselnden Untergründen oder brettern in Utah mit mehr als 220 km/h durch die engen Schluchten des Monument Valley. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei zwar stets hoch, aber nie zu hoch. Unfair platzierte Hindernisse gibt es nicht, und wer von



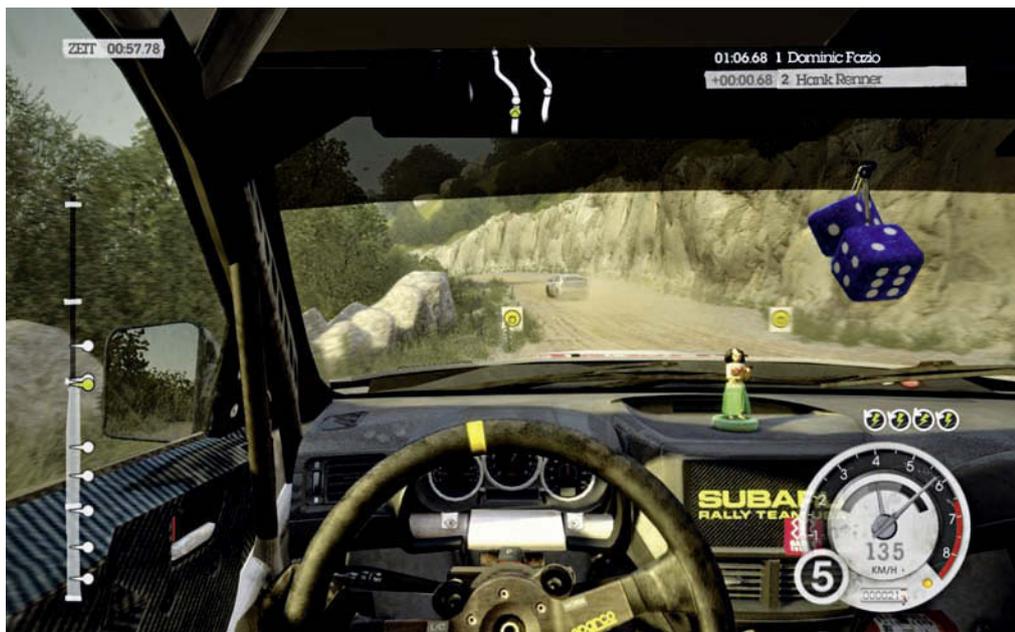
Auf dem engen und verwinkelten **Kurs in London** kommt es regelmäßig zu erbitterten Positionskämpfen.



»Trailblazer«-Turniere sind packende Hochgeschwindigkeitsrennen.



In »Gate Crasher« treten wir gegen einen fiesen Countdown an.



Unser detailliertes und aufwändig animiertes 3D-Cockpit dürfen wir mit Spielzeugen wie Plüschwürfeln oder einer Hula-Dame dekorieren.

der Piste fliegt, hat wohl eher auf die spektakulären Sehenswürdigkeiten am Streckenrand geschaut, als einer unlogischen Schikane zum Opfer gefallen zu sein. Gut auch, dass es neuerdings eine **Grid**-mäßige (je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger beschränkte) Rückspulfunktion gibt, dank der Sie Total Schäden kurzerhand ungeschehen machen. Trotzdem werden Rennspiel-Einsteiger an **Dirt 2** arg zu knabbern haben, was mitunter auch am schwankenden Niveau der Turniere liegt.

Gegner schubsen

Dirt 2 bietet acht Rennmodi. Das sind zwar nur zwei mehr als im Vorgänger, dafür hat Codemasters eher nervige Kandidaten wie das »Crossover-Duell« entfernt und durch spannendere Varianten ersetzt. So meistern Sie in

»Trailblazer« lange Hochgeschwindigkeitsrennen, fahren in »Gate Crasher« gegen einen gnadenlosen Countdown an oder liefern sich auf schanzengespickten »Landrush«-Strecken erbitterte Positionskämpfe mit sieben KI-Kontrahenten. Überhaupt schickt Ihnen **Dirt 2** häufiger Gegner auf den Hals als der erste Teil. Coole Modi wie »Last Man Standing« oder »Domination« sorgen dabei zwar für Wettkampf-Stimmung, Rallye-Fans, die lieber gegen die Uhr und die Strecke antreten, bekommen aber deutlich weniger zu tun als im ersten **Dirt**. Immerhin gibt's nun die aus dem echten Rallye-Sport bekannten zeitversetzten Starts. Es kann also vorkommen, dass Sie während einer Etappe Ihre Rivalen einholen, weil sie bisweilen die eine oder andere Kurve unterschätzen oder am nächstbesten Baum kleben bei-

Das ist kein Colin mehr

Heiko Klinge: Was für eine merkwürdige Logik: Da sprechen die Entwickler von einem Tribut an den verstorbenen Colin McRae und streichen nahezu alles, was die Rennspielserie einst groß gemacht hat. Denn die klassische Etappen-Rallye ist nur noch ein kleiner Mosaikstein in dem zugegebenermaßen prächtig inszenierten Gesamtkunstwerk. Statt gefühlvoller Drifts und kniffliger Schikanen dominieren nun actionreiches Highspeed-Brettern und heftiges Positionngerangel. Das ist ohne Frage hochgradig unterhaltsam und sicherlich auch das beste Action-Rennspiel des Jahres. Wer aber wie ich ein Fan der ersten Stunde ist, wird den alten Colin dennoch vermissen – im doppelten Sinn.



heiko@gamstar.de

ben – ein großes Atmosphären-Plus. Schade jedoch, dass **Dirt 2** abermals auf Wettereffekte oder Rennen im Schnee verzichtet. Besonders in der gelungenen Cockpit-Perspektive wäre es das höchste der Gefühle gewesen, bei Regen durch den Matsch zu pflügen oder wie schon in **Colin McRae Rally 2** (2000) über zugefrorene Seen zu schlittern.

Kurven kennen

Dirt 2 plagt die im Vergleich zu anderen aktuellen Rennspielen verhältnismäßig geringe Streckenauswahl. Jeder der verfügbaren Schauplätze bietet gerade mal zwei bis drei Varianten desselben Kurses. Da Sie im Verlauf der 15 Spielstunden umfassenden Kampagne über 220 Rennen bestreiten, haben Sie sich an den gut zwei Dutzend und sich ständig wiederholenden Strecken bald sattgesehen. Da hilft

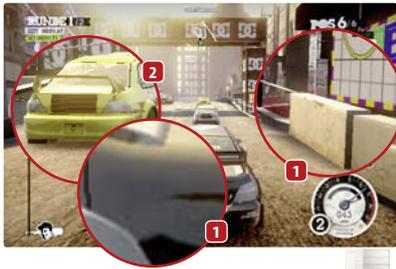
es nur bedingt, dass Sie alle Pisten alternativ auch entgegen der eigentlichen Fahrtrichtung oder die Wettkämpfe in Baja, London und Los Angeles bei Nacht fahren können. Allerdings weiß **Dirt 2** die relativ geringe Anzahl von Kursen sehr gut zu verpacken. So treten Sie im Verlauf gegen Rallye-Größen wie Dave Mirra und Ken Block an oder werden zu zwar langen, aber mit hohen Geldpreisen dotierten Meisterschaften eingeladen, die Sie rund um den Erdball führen und die nach und nach schwieriger werden. Kurz vor Spielschluss gibt es sogar ein Turnier zum Gedenken an Colin McRae, an dessen Ende Sie mit Filmschnipseln aus seinen spektakulärsten Rennen belohnt werden. Und selbst die kurzen Ladezeiten versüßt **Dirt 2** mit witzigen Statistiken sowie dem energetischen Rock- und Punk-Soundtrack.



Die KI-Kontrahenten fahren aggressiv, aber fair und funken gern mal gehässige Kommentare.

TECHNIK-CHECK

COLIN MCRAE DIRT 2



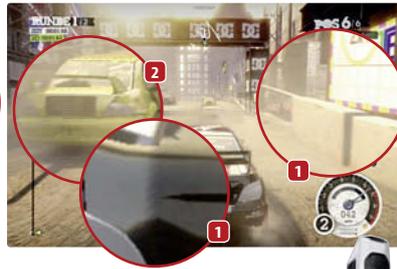
STANDARD-PC
ATHLON 64 3500+ • 1,0 GBYTE • GEFORCE 7800 GT

► 1280x800 ► sehr niedrige Details
In minimalen Details läuft Colin McRae Dirt 2 zwar auch auf älteren PCs ordentlich, viele fehlende Effekte 1 und der geringe Detailgrad an den Fahrzeugen der Konkurrenz 2 trüben die Bildqualität aber deutlich.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2 5000+ • 2,0 GBYTE • GEFORCE 8800 GT

► 1680x1050 ► mittlere Details
In mittleren Details kommen Effekte wie Motion Blur, Partikeleffekte oder Lichtreflexionen 1 hinzu. Außerdem gibt es nun dynamische Schatten, und die Konkurrenz ist gerade in der Distanz wesentlich detaillierter 2.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE • RADEON HD 4870

► 1920x1200 ► sehr hohe Details
Die Unterschiede zwischen der mittleren und der sehr hohen Einstellung liegen im Detail. Die Leuchteffekte sehen einen Tick besser aus, Schatten und Spiegeleffekte haben dank der höheren Auflösung mehr Struktur 1.

DIRECTX 11 IN DIRT 2



Die Bilder haben wir rückwärts fahrend aus der Motorhauben-Perspektive aufgenommen und sie verdeutlichen den Effekt von Tessellation: Im DirectX-10-Modus (oberes Bild) lässt sich das sich kräuselnde Wasser nur erahnen; tatsächlich handelt es sich um eine flache Textur. Tessellation unter DirectX 11 (unteres Bild) fügt der Wasseroberfläche eine Vielzahl von Polygonen hinzu und gestaltet diese dreidimensional. Das Wasser wird aufgewühlt, wenn wir mit unserem Auto hindurchpflügen.

► Dirt 2 ist einer der ersten DirectX-11-Titel. Unter Vista und Windows 7 läuft das Spiel grundsätzlich im DirectX-11-Modus, unter Windows XP mangels Unterstützung mit DirectX 9. Der Hintergrund: Einige Mechanismen von DirectX 11 funktionieren auch mit DX-10(.1)-Grafikkarten, also unter Windows Vista.

► Dazu zählt unter anderem das optimierte Multi-Threading, mit dessen Hilfe Mehrkern-Prozessoren effizienter ausgelastet werden können. Optisch bemerkbar macht sich das natürlich nicht, richtig eingesetzt sollen aber bis zu 20 Prozent mehr Leistung möglich sein. In unseren Tests konnten wir feststellen, dass alle Kerne gleichmäßig beansprucht werden.

TECHNIK-TIPPS

- Colin McRae Dirt 2 stellt erfreulich niedrige Ansprüche an die Hardware, sodass auch ältere Systeme für ruckel-freies Spielen genügen.
- Mit Grafikkarten der Radeon-Serien HD 3000 und HD 4000 ruckelte das Hauptmenü im Wohnwagen bei unseren Tests stark. Lassen Sie sich davon nicht beeindrucken – das eigentliche Spiel läuft trotzdem problemlos.
- Neben einer ellenlangen Liste an Detail-Einstellungen verfügt das Grafikenü von Dirt 2 auch über fünf Voreinstellungen (sehr niedrig, niedrig, mittel, hoch, sehr hoch), mit denen Sie den Detailgrad schnell und einfach regulieren können.
- Die mächtigste Einzeleinstellung ist »Fahrzeugreflexion«. Mit dieser schalten Sie Lichtbrechungen und -reflexionen auf spiegelnden Oberflächen an und aus. Wenn diese deaktiviert sind, steigt die Bildrate um etwa 20 Prozent.
- Wenn Sie »Schatten« stufenweise heruntersetzen, sinkt die Schattenauflösung, und die dynamischen Schatten verschwinden. Die Atmosphäre bleibt auch in der niedrigsten Stufe weitgehend erhalten, da statische Schattenwürfe weiterhin vorhanden sind.
- Eine niedrigere Auflösung bringt etwa 15 Prozent Leistungsgewinn pro Stufe.
- Wenig Arbeitsspeicher resultiert in enorm langen Ladezeiten. Ab 2,0 GByte RAM geht es dagegen flott.
- Dirt 2 setzt eine Installation von Games for Windows Live voraus. Eine Internet-Verbindung brauchen Sie aber nicht, ein Offline-Profil anzulegen genügt.

Checkliste

- 10,0 GByte Speicherplatz
- Zweikern-Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT COLIN MCRAE DIRT 2 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900GT	7900 GTX	7950 GX2
		Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT	9800 GTX
		Geforce GTX							
		Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT	
		Radeon HD 384	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4890 X2
	Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850	
PROZESSOR	2	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+		
		Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950		
		Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965
		Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600
		Core 2 Quad					Q6600	Q9300	Q9550
	Core i5/i7					i5 750	i7 860	i7 920	
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144
									8192

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x800	läuft so flüssig: 1680x1050	läuft so flüssig: 1920x1200
	ruckelt stark	sehr niedrige Details	mittlere Details	sehr hohe Details



Cool: Die **Zieleinfahrt** begleitet Dirt 2 mit einem knalligen Feuerwerk. Selbst wenn Sie Zweiter werden.

Autos beherrschen

Wie im Vorgänger ist das Fahrverhalten der **Dirt 2**-Boliden eine fast perfekte und sowohl mit dem Gamepad als auch dem Lenkrad sehr präzise Mischung aus Arcade und Simulation. Zwar bedeuten allzu forsche Richtungswechsel den garantierten Ausflug ins Gestrüpp, und auch die Handbremse will gezielt für Drifts eingesetzt werden, trotzdem steht der actionorientierte und vor allem zugängliche Fahrspaß im Vordergrund. Es macht einfach Laune, mit einem Affenzahn durch die marokkanische Wüste zu heizen oder in Malaysia matschige Wassersenken zu durchpflügen. Rallye-Profis bekommen dennoch genügend Futter für Experimente. So dürfen Sie vor jedem Rennen über eine Reihe von Schieberegler festlegen, wie tief der Wagen liegen oder wohin die Bremslast verteilt werden soll. Besonders nervenstarke Rennspieler probieren sich zudem am manuellen Getriebe, der ausgeblendeten Minikarte und dem aktivierten Schadensmodell. Letzteres reicht zwar nicht an Genregrößen wie **GTR 2** heran, sorgt aber bei regelmäßigen Unfällen trotzdem für nachvollziehbar schlechtere Fahreigenschaften. Das optische Tuning hält sich indes in Grenzen.

Mehr als freisaltbare Lacke und Spielzeuge fürs Cockpit (etwa einen wackelnden **Overlord**-Schergen) hat **Dirt 2** nicht zu bieten.

Boxen aufdrehen

Optisch setzt **Dirt 2** Maßstäbe, nicht nur unter Windows 7 und dessen exklusiver Grafikschnittstelle DirectX 11 (siehe Seite 98). Selbst ohne die Unterstützung der neuen Technik sieht die PC-Fassung besser aus als ihr Konsolenpendant und lässt **Burnout Paradise**, **Race Driver Grid** oder **Need for Speed: Shift** weit hinter sich. Auch in Sachen Sound fährt **Dirt 2** der Konkurrenz davon. Die Motoren röhren ordnungsgemäß, bei Unfällen fliegen Ihnen die Scheiben und abfallenden Blechteile förmlich um die Ohren, und der sehr gut vertonte (wahlweise männliche oder weibliche) Beifahrer sowie die frechen Funksprüche der KI-Kontrahenten sorgen für ein fantastisches Mittendrin-Gefühl. Ein wenig mehr Feinschliff hätte hingegen die Bedienung vertragen können. Die Tastatursteuerung ist verhältnismäßig schwammig, und manche Menüpunkte (etwa die KI- oder Beifahrer-Optionen) gehen im Wohnwagen-Chaos unter. Aber so ist er halt, unser Rallye-Pilot: Immer ein wenig unordentlich. **DM**

Ein Hingucker

Daniel Matschijewsky: Wenn Sie mal jemandem zeigen möchten, was Spiele heutzutage grafisch draufhaben, sollten Sie sich Colin McRae: Dirt 2 zulegen. Dieses Programm ist eine Augenweide! Und das, ohne zur Ruckelorgie zu verkommen, wie es noch beim Vorgänger der Fall war. Auch spielerisch hat mich die Offroad-Raserei voll und ganz überzeugt. Die Rennen sind so zugänglich wie actionreich, das Streckendesign derzeit konkurrenzlos, und in Sachen Präsentation wirkt selbst das stimmig in Szene gesetzte Burnout Paradise wie ein steriler ADAC-Fahrübungsplatz. Klar, Dirt 2 hätte ein paar mehr Strecken vertragen können. Rennspieler kommen um diesen Titel trotzdem nicht herum. Allein schon wegen der coolen Netzwerk-Schlachten lohnt sich die Anschaffung.



danielm@gamestar.de



Das hochdetaillierte **Hauptmenü** des Spiels vermittelt eine perfekte Rennstall-Atmosphäre.

COLIN MCRAE: DIRT 2 RENNSPIEL

ENTWICKLER Codemasters (Operation Flashpoint 2, GS 11/09: 78 Punkte)
 PUBLISHER Codemasters TERMIN (D) 3.12.2009
 SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span. CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch USK ab 6 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

Die Kampagne zieht sich in die Länge, danach packen die Mehrspieler-Gefechte.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE SPORT

LIZENZ keine komplett

TUNING keins umfassend

SCHADENSMOD. keins realistisch

KARRIERE keine ausgefeilt

FAHRVERHALTEN Arcade Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER			PROFI					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EINSTIEG leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>									
SPIELMECHANIK einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>									
SPIELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>									

HILFEN Videoeinspieler, Beifahrer, Funksprüche
 SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
Core 2 Duo E4300			Core 2 Duo E6300			Core 2 Duo E6600			
A64 X2 3800+ AMD			A64 X2 5000+ AMD			A64 X2/5600+ AMD			
1,5 GB RAM			2,0 GB RAM			2,0 GB RAM			
10,0 GB Festplatte			10,0 GB Festplatte			10,0 GB Festplatte			
			Gamepad			FF-Lenkrad			

PROFITIERT VON DirectX 11, Surround-Sound, Force-Feedback-Lenkrad
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) alle Modi aus der Kampagne (8)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Games for Windows Live
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
 FAZIT Viele Modi und Optionen plus LAN-Modus – was will man mehr?

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hochdetaillierte, organische Landschaften + dichte Vegetation + hübsche Autos + fantastische Beleuchtung + enorme Weitsicht	10 / 10
SOUND	+ knackige Motorsounds + passender Soundtrack + krachende Unfallgeräusche + Funksprüche + sehr gute (deutsche) Vertonung	10 / 10
BALANCE	+ optionale Fahrhilfen + Niveau der Kampagne nimmt stetig zu + kaum Frust durch Rückspulfunktion + Turnier unausbalanciert	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ cool präsentierte Rennställe und Menüs + Wettkampf-Flair pur + tolle Cockpit-Perspektive + keine Regen- oder Schneerennen	9 / 10
BEDIENUNG	+ präzise mit Lenkrad und Gamepad + brillante Force-Feedback-Effekte + teils verwirrende Menüs + Tastatur leicht schwammig	8 / 10
UMFANG	+ acht Modi + 35 Fahrzeuge in mehreren Klassen + insgesamt zu wenig Strecken + Kampagne künstlich gestreckt	7 / 10
KI	+ fährt aggressiv, aber diszipliniert + macht nachvollziehbare Fehler + unterschiedliche Charakteristika + häufiges Pulkfahren	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ Fahrbahnumtergründe wirken sich aus + perfekter Hybrid aus Arcade und Simulation + teils unkontrollierbare Sprünge und Dreher	9 / 10
TUNING	+ Gimmicks fürs Cockpit + zahlreiche Lacke + Fahreigenschaften einstellbar + festgelegte Reifenwahl + kein Leistungstuning	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreiche Austragungsorte + jeder Kurs hat seinen eigenen Rhythmus + fordernd, aber fair + viele Sehenswürdigkeiten	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Prachtvoll präsentierte Offroad-Raserei.