



Colin McRae Rally • Rennspiel

SCHMUTZMUNT



Wußten Sie eigentlich, daß Rallyefahren in Finnland Volkssport ist? Wußten Sie eigentlich, daß die Videos der Serie „Crashing Fins“ dort zu den Umsatzrennern zählen? Sie lachen? Nichts da, es wird bierernst, denn Codemasters verfrachtet Sie jetzt hinter das Lenkrad einer 300 PS starken Blechbüchse, die von Bäumen, Brückenpfeilern und Begrenzungspfosten beinahe magnetisch angezogen wird. Also schnallen Sie sich an und setzen Sie den Helm auf, Colin McRae, der Rallye-Weltmeister von 1995, bringt Ihnen die hohe Kunst des Autofahrens bei.

Während Formel 1-Fahrer stets bemüht sind, Ihre Wagen wie an der Schnur gezogen über die Piste zu bugsieren, damit sich auch ja kein Schraubchen des hochsensiblen Gefährts lockert, geht's bei den Rallyepiloten zünftiger zu. Spektakuläre Drifts oder gelegentliche Abkürzungen querfeldein sind dort nicht nur an der Tagesordnung, sondern – richtig ausgeführt – auch noch sehr schnell. Mit Colin McRae Rally können Sie selbst einmal antesten, wie sich so ein Drift mit 200 Sachen anfühlt, und zwar ohne befürchten zu müssen, daß Ihnen im nächsten Moment Herr Kaiser von der Hamburg-Mannheimer auf die Pelle rückt. Entwickler Codemasters, durch TOCA Touring Car Championship bereits mit Rennlorbeeren dekoriert, schickt Sie zur Selbsterfahrung auf acht Rallyekurse rund um den halben Erdball. In Neuseeland wühlen Sie sich durch Kies- und Schlammrinnen, bei der berühmten Rallye Monte Carlo warten schneeweiße und regennasse Fahrbahnen auf Sie, und auf Korsika schlittern Sie auf winkligen Asphaltstraßen mit der Konkurrenz um die Wette. Kenner des Sports könnten mokieren, daß die tatsächliche Rallye-Weltmeisterschaft 14 Kurse umfaßt, doch keine Angst, Sie bekommen schon genug zu tun.

Commandos

Im Meisterschafts-Modus müssen alle Kurse in einer festen Reihenfolge (siehe Extrakasten) absolviert werden. Jede Rallye setzt sich aus sechs Teilabschnit-



Es geht also doch! Im Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus fahren Sie dann doch direkt gegeneinander. Sie können übrigens selbst festlegen, ob der Bildschirm vertikal oder horizontal geteilt werden soll.



Hü-hüp! Der alte Escort ist wirklich unkaputtbar. Solche Sprünge steckt er locker weg. Beachten Sie die historisch wertvollen Rundinstrumente zur Geschwindigkeitsanzeige am rechten Bildschirmrand.

ten zusammen, die jeweils zwischen vier und sieben Kilometer lang sind, was einer tatsächlichen Fahrzeit von etwa zwei bis fünf Minuten pro Etappe entspricht. Ihr Job dürfte klar sein: Legen Sie jede Etappe so schnell

wie möglich zurück. Da Sie sich grundsätzlich auf völlig unbekanntem Terrain bewegen und die Kurse einfach zu lang sind, um sie sich anhand des Streckenplans einprägen zu können, setzt Ihnen Codemasters in

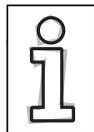
ER

weiser Voraussicht einen Co-Piloten in den Beifahrersitz. Der nette Geselle erfüllt seinen Job hervorragend. Jede kleine Biegung, jede Brücke, jeder Pfosten, jeder Sprung wird Ihnen kurz zuvor via Sprachausgabe herunterbetet, zusätzlich verdeutlichen Pfeile, was in den nächsten Sekunden auf Sie zu-

rast. Wahrscheinlich könnte man jede Strecke mit verbundenen Augen und nur anhand der präzisen Kommandos bewältigen. Wie ein Blindflug wirkt dann auch so mancher Teilabschnitt, wenn Sie mit Topspeed auf die nächste Baumreihe zurasen und die Lücke partout nicht finden können, durch die Sie im näch-

sten Moment dann doch noch schlüpfen. Während Sie beim Kommando „eins-links, zwei-rechts“ Ihr Gefährt mit bestem Gewissen durch die sanfte S-Kurve prügeln können, werden Sie schon bald bei Ausrufen wie „fünf-rechts-über Kuppe“ das Bremspedal ruckartig durch das Bodenblech treten – oder aber

Ihr hübsches Blechspielzeug ganz gehörig verbeulen. Muß aber auch mal sein, schließlich können Sie dann ja die Verformungen Ihrer Karosse bewundern, die die Grafikmaschine kurzerhand hervorzaubert. Eingedellte Dächer, zerbrochene Heckleuchten oder abgerissene Stoßstangen gefällig? Bitte



ALLE ARBEITSGERÄTE AUF EINEN BLICK

Die Profi-Wagen Stufe: (Fortgeschrittene)



Mitsubishi Lancer E4
300 PS, Vierradantrieb
Topfahrer: Tommi Makinen, Finnland
Schnell, sehr sauber zu fahren und etwas kürzer als der Subaru, daher ein kleines bißchen besser geeignet für Einsteiger.



Subaru Impreza WRC
300 PS, Vierradantrieb
Topfahrer: Colin McRae, Schottland
Ebenfalls sehr schnell, aber mit einer extrem feinnervigen Steuerung ausgestattet. Nur für Könner ein Siegfahrzeug.



Ford Escort WRC
290 PS, Vierradantrieb
Topfahrer: Carlos Sainz, Spanien
Perfektes Handling, besonders geeignet für die winkeligen Kurse von Korsika, Schweden und England.



Toyota Corolla WRC
290 PS, Vierradantrieb
Topfahrer: Didier Auriol, Frankreich
Ähnliche Fahreigenschaften wie der Escort WRC, aber nicht ganz so spritzig. Der schwächste Profi-Wagen, trotz großer Wendigkeit.

Die KIT-Cars (Stufe: Anfänger)



Seat Ibiza KIT Car
230 PS, Vorderradantrieb
Topfahrer: Harri Rovanpera, Finnland
Der schwächste Motor aller KIT-Cars. Dank seiner kleinen Abmessungen so gerade noch für winkelige Kurse geeignet.



Skoda Felicia KIT Car
240 PS, Vorderradantrieb
Topfahrer: Christer Steen, Schweden
Der Trainingswagen der Fahrschule. Klein und wendig, mit ausreichender Motorleistung. Ideal für Anfänger.



Renault Maxi Mégane
250 PS, Vorderradantrieb
Topfahrer: Jonas Kruse, Schweden
Höchste Motorleistung, gute Endgeschwindigkeit, aber etwas zu großes Gewicht, was zu Lasten der Wendigkeit geht.



VW Golf GTI KIT Car
250 PS, Vorderradantrieb
Topfahrer: Alister McRae, Schottland
Hände weg von der deutschen Wertarbeit, der Golf ist einfach schon zu alt! Gute Motorleistung, aber dennoch träge wie ein Klotz.

Die Bonuswagen (Stufe: Experte)



Lancia Delta Integrale
420 PS, Vierradantrieb
Bonusrunde: Korsika
Ein echter Klassiker! Extrem spritzig, dabei aber kleine Abmessungen und gute Wendigkeit. Die beste Wahl im Experten-Modus, Fahrspaß pur.



Audi Quattro
560 PS, Vierradantrieb
Bonusrunde: England
...und noch ein Klassiker! Motorleistung bis zum Abwinken, aber ein unmögliches Handling. Allererhöchsten für Speed-Kurse wie Griechenland geeignet.



Ford RS 200
560 PS, Vierradantrieb
Bonusrunde: Australien
Wesentlich besser zu steuern als der Audi, aber mit Sicherheit kein Wagen für Haarnadel-Kurven. Testen Sie ihn doch einmal auf Korsika!



Ford Escort MK II
160 PS, Hinterradantrieb
Bonusrunde: Griechenland
Die Einstiegsdroge der finnischen Junioren. Fährt sich aufgrund des Antriebs völlig anders als seine Genossen. Unbedingt ausprobieren!

sehr, Codemasters liefert prompt! Jede noch so kleine Berührung mit der harten Außenwelt fordert ihren Tribut, und die Gesamtleistung des Autos sinkt.

Die Stunde der Wahrheit

Nach jeder zweiten Rallye-Etappe bietet sich die Gelegenheit, Fahrzeugschäden zu beheben und am Setup des Autos herumzuschrauben. Aber Vorsicht: Genau ein virtuelles Stündchen steht Ihnen dazu zur Verfügung, nicht gerade üppig, wie Sie bald feststellen können. Allein die Wiederbelebung eines teilweise

defekten Motörchens erfordert fast 30 Minuten, wenn dann noch Getriebe oder Elektrik Schaden genommen haben, bleibt nicht mehr viel Zeit für Einstellungen. An fünf neuralgischen Punkten können Sie dort herumschrauben, verändert werden können Reifen, Aufhängung, Bremsverhalten, Lenkung und die Getriebeübersetzung. Nicht viel, sagen Sie? Ja, aber ausreichend, denn alle Änderungen wirken sich auch tatsächlich auf das Fahrverhalten der Autos aus. Nur mit einem hart abgestimmten Auto, Spikes und kurzen Getriebewegen haben Sie z. B. auf



Die Lastwechsel auf unebenen Straßen sind in der Cockpitsicht besonders deutlich zu erkennen. Der gesamte Wagen neigt sich zur Seite.

SO SPIELT SICH COLIN MCRAE RALLY



Ähnlich wie die Konkurrenz von International Rally Championship orientiert sich auch Colin McRae Rally am Ablaufplan der realen Vorbilder. Pro Austragungsland warten 6 Etappen auf Sie, nach jeder zweiten dürfen Sie kleinere Reparatu-

ren vornehmen und die Wageneinstellungen verändern. 15 Konkurrenten werden vom PC simuliert, auf der Piste werden Sie davon aber keinen sehen. Ein Kampf gegen die Uhr der erfrischenderen Art wartet auf Sie.



Nachdem Sie die Setups für die ersten beiden Etappen ausgewählt haben, finden Sie sich auch schon am Start wieder. Noch schnell die bevorzugte Renn-Perspektive ausgesucht, und schon neigt sich das Gaspedal gen Bodenblech.



Volle Fahrt voraus, die erste Zwischenzeit steht an. Offensichtlich wurde hier gut gearbeitet, nur 68 Tausendstel trennen uns von Colin McRae persönlich. Augenblicklich ist's der zweite Platz, wie man am grün unterlegten Auto links oben erkennt.

STAPPENERGEBNISSE			
TEAM	POS	SPIELER	ZEIT
1	C. MCRAE		02:41.61
2			02:43.93
3	A. PEARCE		02:56.90
4	A. PEARCE		03:02.19
5	C. MCRAE		03:02.55
6	C. MCRAE		03:04.82
7	A. PEARCE		03:05.81
8	D. PEARCE		03:05.60
9	H. BRUCE		03:07.92



Das Ende der Etappe ist erreicht, die Zeit des Herrn McRae leider nicht mehr ganz. Aber knappe vier Sekunden lassen sich in fünf weiteren Etappen schon noch aufholen, und der zweite Platz berechtigt immerhin zur Teilnahme an der Superstage.

Nach der Zeitanwertung können Sie selbst noch einen längeren Blick auf Ihre Fahrkünste werfen. Der Replay-Modus zeigt Ihnen auf Wunsch die komplette Rennetappe, ganz wie im Fernsehen. Eine Möglichkeit zur Fehleranalyse, die Sie wahrnehmen sollten!



So, Schluß mit Zuschauen, die nächste Wertungsprüfung steht an. Ein kurzer Blick auf die Streckenkarte und die Wetterdaten gibt wichtige Aufschlüsse für das nächste Setup. Trocken und kurvig? Aha, jetzt schnell zurück zu den Schraubern!



Mist, ist ja doch etwas kaputtgegangen an der Karre! War aber nicht so schlimm, das schaffen die Mechaniker locker in einer virtuellen Simulationsstunde. Und Zeit für ein paar Einstellungen bleibt auch noch, prima. Gleich geht's zurück auf die Piste!

den Eisplatten der schwedischen Etappen eine Chance. Da zwischen den Etappen auch einmal das Wetter umschlagen kann und sich natürlich auch das Streckenprofil ändert, sollten Sie immer ein wenig Reservezeit in petto haben, sonst verlieren Sie nicht nur das nächste Teilstück, sondern gleich die ganze Rallye. Enormen Einfluß auf ein erfolgreiches Abschneiden hat logischerweise die Wahl des richtigen Vehikels. Jedes der insgesamt 12 Fahrzeuge – vier davon erhalten Sie erst nach dem Gewinn der „Super-Special-Stages“ – wurde von Codemasters mit anderen Fahreigenschaften versehen, wobei man sich natürlich am Originalmodell orientiert hat (siehe Extrakasten).

Auf Ab-wegen

Wie ist es denn grundsätzlich zu schaffen, ein tonnenschweres Automobil mit Höchstgeschwindigkeit über Wege zu hieven, die oftmals kaum breiter als das Gefährt sind? Schon Ramirez wußte in Highlander die Antwort: „Mit dem Herzen – und dem Verstand!“ Auf gut deutsch: Sie müssen zunächst Mut zeigen und dann sehr genau wissen, wie Ihr Auto in jeder Lage reagiert. Codemaster leistet auch hier Hilfestellung. Die sehr direkte Lenkung reagiert bereits auf kleinste Einschläge feinfühlig. Unvorhergesehene Lastwechsel der Karosse gibt es nicht, stets verhält sich Ihr Wagen physika-



Autsch! Spektakulärer Unfall vor der Kulisse von Melbourne. Diesen Lancia wird es gleich ordentlich zerbeulen, was auch die Fahrleistungen des Autos deutlich herabsetzen wird.

lisch korrekt. Das gilt auch für die Bremsen, die insbesondere mit Hilfe eines analogen Eingabegeräts sanft und präzise anschlagen. Rallyeprofis indes fahren brachialer. Meist wird nur kurz

Klasse! Der Regen wurde als 3D-Objekt realisiert. Das verstärkt den Geschwindigkeitseindruck bei rasender Fahrt.



IN ACHTZIG TAGEN UM DIE WELT - DIE STRECKEN



Normalerweise beinhaltet die Rallye-Weltmeisterschaft 14 Läufe in ebenso vielen Ländern. Codemasters hat sich bei Colin McRae aber auf acht Rallyes beschränkt, die jeweils aus sechs Etappen bestehen. Insgesamt gilt es also 48 Teilabschnitte zu bewältigen, was in

NEUSEELAND



Kies-, Schlamm und Schotterpisten erwarten Sie hier. Natürlich fällt auch Regen, so daß Sie mindestens einmal einen Reifenwechsel einplanen müssen.

GRIECHENLAND



Staubtrocken präsentieren sich die Griechen. Die lockeren Lehm- und Kiesuntergründe bieten wenig Haftung, dafür sind die Straßen schön breit.

MONTE CARLO



Die legendäre Rallye Monte Carlo konfrontiert Sie das erste Mal mit schneebedeckten Fahrbahnen. Setzen Sie dennoch auf die Naßreifen!

AUSTRALIEN



Breite Sandpisten reizen zu hohen Geschwindigkeiten. Nur ärgerlich, daß gerade hier dichte Wälder den Straßenrand säumen. Dennoch recht einfach.



Der Sieg in Schweden geht an... na klar, Colin McRae. Immerhin sprang für uns der dritte Platz heraus.

und heftig auf das Pedal gehauen, um den Wagen rechtzeitig vor einer Kurve ins „Gleiten“ zu bringen. Ist der Kurvenrand erreicht, wird das Lenkrad zum Kurvenäußeren eingeschlagen, und „gelenkt“ wird mit dem Gaspedal. Je stärker dieses jetzt durchgetreten wird, desto enger wird der Kurvenradius des Fahrzeugs. Probieren Sie diese Profitechnik, die übrigens vorwiegend bei rutschigem Untergrund zum Tragen kommt, aber jetzt bloß nicht mit Ihrem Privatwagen aus. Besuchen Sie doch einfach die Rallyeschule, denn die gehört bei Colin McRae Rally zum Service. Ein virtueller Fahrlehrer bringt Ihnen dort in gut abgestuften Lektionen die Grundtechniken des Rallyesports bei, danach können Sie Ihre frisch erworbenen Kenntnisse dann sofort in die Praxis umsetzen.

Drei Schwierigkeitsgrade

Habe ich Sie jetzt mit zuviel Fahrtechnik verschreckt? Hmm, war nicht meine Absicht und offensichtlich auch nicht die von Codemasters. Um es noch einmal deutlich zu sagen: Die Fahrphysik von Colin McRae Rally bewegt sich auf dem schmalen Grat zwischen simulatorischem Anspruch und leichter Zugänglichkeit. Erfreulicherweise gelingt der Balanceakt hervorragend. Anfänger erhalten einen ebensolchen Modus, der dann auch nach dem Motto „Einsteigen und Wohlfühlen“ funktioniert und kleinere Fahrfehler gnädig verzeiht. Fortgeschrittene werden nicht nur PS-stärkere und schwieriger zu handhabende Maschinen unter den Hintern bekommen, auch die Computer-Gegner legen bessere Zeiten in den einzelnen Teilab-

etwa dem genreüblichem Durchschnitt entspricht. Außerdem verwöhnt man Sie mit vier „Super-Special-Stages“, wo Sie sich nach Siegen auch die Bonusautos erfahren können, die Sie für den Expertenmodus zwingend benötigen.

SCHWEDEN



Schnee und Eis bis zum Horizont, hier benötigen Sie eine korrekte Bremsbalance und einen sensiblen Gasfuß. Setzen Sie rechtzeitig zum Sliden an.

KORSIKA



Asphaltpisten laden zum Rasen ein. Leider sind die Bergstraßen Korsikas unverschämt eng, dafür wartet nach der Superstage der Lancia Delta.

INDONESIEN



Schlamm, Schotter, Sand und verdammt viele Palmen, dazu Regen und überflutete Reisfelder. Auch hier müssen Sie mindestens einmal zum Reifenwechsel.

ENGLAND



Nur die Harten kommen in den Garten. Der verschneite Untergrund der ersten Etappen ist nur der Aufgalopp, danach reiht sich eine Haarnadel an die nächste.



ANSICHTSSACHE - DIE FAHRERPERSPEKTIVEN

Fünf Kameraperspektiven bietet Codemasters seinen künftigen Rallye-Piloten an. Alle fünf sind prinzipiell nutzbar und transportieren auch das Geschwindigkeitsgefühl, bei der extremen Weitwinkelansicht verliert sich aber das Gefühl für den Wagen. Letztendlich entscheidet Ihre persönliche Vorliebe.



Die Nase im Staub: Kamera unter der Stoßstange.



Ich will keine Beulen: Kamera vor der Windschutzscheibe.



Der Griff zum Knüppel: die Cockpit-Ansicht.



Spritz' mich voll Dreck: die Weitwinkelperspektive 1.



Jetzt seh' ich alles: die Weitwinkelperspektive 2.

schnitten vor. Ach ja, Thema Computergegner: Diese werden zwar vom Programm verwaltet, faktisch bekommen Sie sie aber nicht auf der Piste zu sehen. Hier hält sich Codemasters strikt an den Ablauf einer realistischen Rallye, auch dort treten die Piloten wie im Programm allein gegen die Uhr an. Dennoch spüren

Sie den heißen Atem der Konkurrenz direkt im Nacken, denn auf jeder Etappe wird achtmal die Zwischenzeit genommen. In der linken oberen Bildschirmecke erfahren Sie dann Ihre momentane Platzierung, außerdem wird der Abstand zur Spitze bis auf die tausendstel Sekunde genau ausgegeben.

PC ACTION PRÜFSTAND COLIN MCRAE RALLY

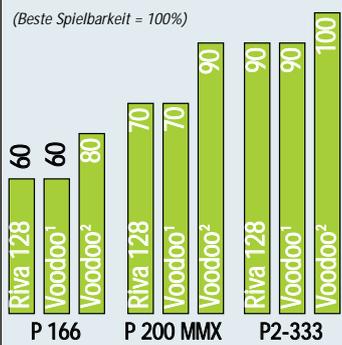
PRO & CONTRA

- + Beinahe perfektes Fahrverhalten der Autos
- + Sehr differenzierte Zeitnahme
- + Veränderungen am Fahrzeug-Setup wirken sich spürbar aus
- + Viel fahrerische Abwechslung durch die diversen Bodenuntergründe
- + Gut abgestufter Schwierigkeitsgrad
- + Nützliche Beifahrerkommentare

- Streckenrandobjekte verpixeln bei Großeinstellungen
- Hohe Hardwareanforderungen
- Keine direkten Gegner auf der Strecke

LEISTUNGSMERKMALE

Alle Testrechner waren mit 32 MB RAM bestückt, bei Voodoo-Karten erlaubt Colin McRae auch eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten. Grundsätzlich ließ sich feststellen, daß zwischen den Auflösungen 512x384 und 640x480 kaum ein Leistungsunterschied bei den getesteten Grafikkarten auftrat. Das gilt auch für die höhere Auflösung der Voodoo²-Karten. Colin McRae zeigte sich sehr hardwareunrig. Selbst bei einem P2-333 MHz zeigten sich leichte Ruckeltendenzen bei Nacht- und Schlechtwetterfahrten. Besitzer kleinerer Systeme können zugunsten der Darstellungsgeschwindigkeit einzelne Grafikdetails stufenweise abschalten.



STEUERUNG

Grundsätzlich lassen sich die Fahrzeuge mit sämtlichen Joysticks, Joypads und auch der Tastatur steuern. Dringend empfohlen sei jedoch ein Lenkrad, denn die schwierigen Kurse bekommen Sie damit einfach am besten in den Griff. Colin McRae Rally unterstützt auch Force Feedback-Geräte, unser Test mit dem Per4mer Wheel sorgte in der Redaktion aber für geteilte Meinungen. Die Rüttel-effekte auf den unebenen Pisten waren enorm stark, so daß sich bereits nach einer Etappe deutliche Ermüdungserscheinungen bei allen Testpiloten zeigten.

INSTALLATION

Colin McRae Rally erlaubt gleich vier Installationsgrößen, wobei lediglich von der kleinsten Variante abzurufen ist:

Ladezeiten bei 4 MB-Installation:

Unerschwinglich lang

Ladezeiten bei 158 MB-Installation: **Gut**

Ladezeiten bei 180 MB-Installation (Mehrspieler): **Gut**

Ladezeiten bei 370 MB-Installation:

Sehr gut

GRAFIK

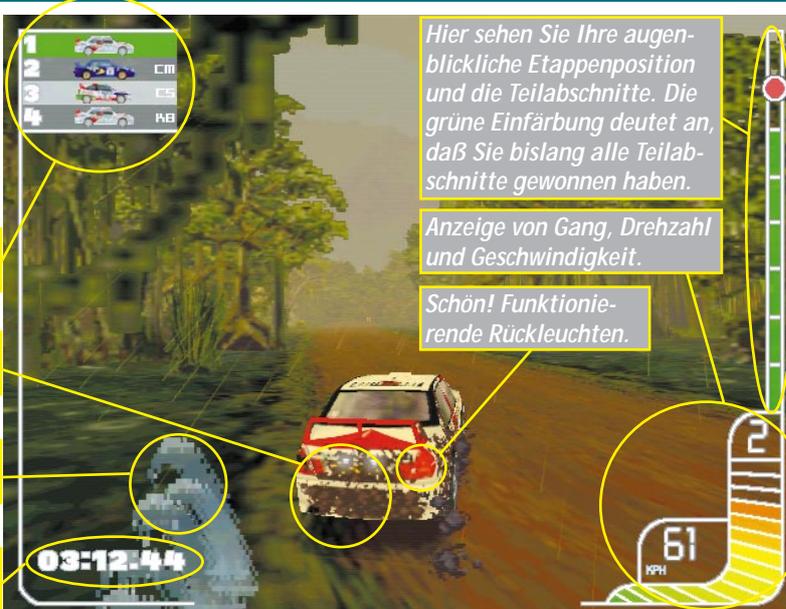
Alles auf einen Blick: Die ständigen Bildschirmanzeigen während der Fahrt stören nicht und liefern die wichtigsten Daten. Die gesamte Optik wirkt zunächst spektakulär, doch bei genauerem Hinsehen offenbaren sich auch Schwächen.

Anzeige der momentanen Platzierung.

Schön! Dreckspritzer auf dem Auto.

Nicht schön! Grobe Pixel am Kursrand.

Zweckmäßig! Vergleichene Etappenzeit.



COLIN MCRAE IM WETTBEWERB



	Colin McRae Rally	Sega Rally MMX	Intern. Rally Championship	Bleifuß Rally
Strecken:	8x6	4	30	7
Fahrzeuge:	12	2	9	6
Spielmodi:	4	3	4	3
Multiplayer:	2 Sp. Splitscreen, Netzwerk	2 Sp. Splitscreen, Netzwerk	2 Sp. Splitscreen, 8 Sp. Netzwerk	2 Sp. Splitscreen, 4 Sp. Netzwerk
Fahrphysik:	sehr gut	gut	befriedigend	ausreichend
Setups:	ja	ja	ja	ja
Schwierigkeitsgrade:	3	2	1	1

Ehrlich währt am längsten Colin McRae Rally darf sich auch in diesem Punkt rühmen, nicht nur genau, sondern auch fair zu sein. Tatsächlich bekommen Sie jeden Fahrfehler an der nächsten Zeitmess-Stelle unverblümt aufs Butterbrot geschmiert, aber dieses Prinzip läßt sich auch umkehren. Fahren Sie also in einer Passage besonders gut, so wird mit Sicherheit auch Ihr Vorsprung gegenüber der Konkurrenz anwachsen. Der unmittelbar erkennbare Zusammenhang zwischen eigener Fahrleistung und deren Widerspiegelung in der Zeitnahme hält auch nach mehrmaligem Durchspielen einzelner Strecken die Motivation aufrecht. Ein perfekter Lauf gelingt halt sehr selten, und meistens kann an der einen oder anderen Passage noch etwas Zeit herausgeholt werden. Alle Best- und Zwischenbestzeiten werden natürlich auch in der Highscore-Liste verewigt, so daß Sie bei entsprechendem Training Ihren Freunden schon bald Rekorde für die Ewigkeit auf-tischen können. Oder aber Sie treten direkt gegen sie an. Die Verkaufsversion soll nämlich eine Netzwerkopti-

VERGLEICH

Die neue Referenz der Rallye-Spiele ist gefunden, wurde auch Zeit! International Rally Championship bietet im Vergleich zu Colin McRae ähnliche Spielmodi und sogar noch mehr Strecken, das Fahrverhalten der Autos geriet aber schwammiger. Sega Rally hat zwar nicht mit diesem Problem zu kämpfen, dafür aber mit dem Zahn der Zeit, welcher inzwischen heftige Bißwunden in der Grafik-Engine des Programms hinterlassen hat. Bleifuß Rally-Piloten schlagen sich wiederum mit überaus unfairen Gegnern herum. Nicht gerade ein spiel-spaßfördernder Umstand, aber maßgeblich verantwortlich für den großen Wertungsabstand zu Colin McRae.

Colin McRae Rally87%
Intern. Rally Champ. (abgew.) 82%
Sega Rally MMX (abgew.)78%
Bleifuß Rally (abgew.)70%

on für zwei Spieler beinhalten, die aber leider in unserer Testversion noch nicht integriert war, so daß wir auf eine Mehrspieler-Wertung zunächst verzichten. Voll funktionstüchtig zeigte sich hingegen der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus, wobei der Bildschirmausschnitt für packende Duelle an einem PC durchaus großzügig ausfällt.



Mit Videos werden in der Fahr-
schule die Prüfungen erläutert.
Während der Fahrt werden Ihre
Leistungen dann kommentiert.

Makellos schön?

Besonders schön in Szene gesetzt wurden die Wettereffekte bei Colin McRae Rally. Wenn die Autos z. B. auf den matschigen Straßen von England langsam, aber sicher zur Dreckschleuder mutieren oder sich die Scheinwerfer bei Nacht mühsam durch das regnerische Indonesien kämpfen, kommt Freude auf. Allerdings nur bei Besitzern von Pentium 2-Systemen mit 3Dfx-Karte, denn die Hardware-Anforderungen widerlegen das Vorurteil vom sparsamen Schotten. Colin McRae verlangt Ihrem Rechenknecht alles ab, was in ihm steckt, nicht unbedingt verständlich, wenn man sich z. B. die arg pixeligen Streckenrandobjekte aus der Nähe anschaut. Viele Programme stellen mehrere Fahrzeuge auf dem Bildschirm flüssiger dar, ärgerlich und etwas unverständlich, daß Codemasters hier patzt. Wie gesagt, gesegnete P2-Eigentümer dürfte das kaum stören, denn die erhalten mit Colin McRae nicht nur das beste Rallyespiel für den PC, sondern gleich eines der besten



Da fliegt der Matsch. Bei starkem Regen suhlen Sie Ihren Wagen in Indonesien von oben bis unten ein. Durch die Geschwindigkeit des Wagens scheint der Regen direkt von vorn zu kommen. Die Details der Fahrzeugdarstellung können Sie übrigens dreistufig verändern.

Rennspiele überhaupt. Tja, Schumi, die Zeiten werden härter für die Königsklasse, und an-



KOMMENTAR

» Wer nicht gerade ein Naturtalent ist, wird anfangs mit Befremden feststellen, welches Repertoire an Schimpfwörtern er auf Lager hat. Selbst mit den sogenannten Anfänger-Autos eiert manch ein Einsteiger während seiner ersten Fahrversuche wahrscheinlich wie ein liebestoller Elch durch die driftfreudigen Kurven. Sind derlei Probleme überwunden, wird der Spieler aber von Ehrgeiz und Motivation gepackt. Immer und immer wieder will er hier ein bißchen gekonnter entlangrasen und dort etwas Zeit rausholen. Freizeit-Rennpiloten stellen fest, daß der Spielspaß stimmt. Fürwahr meisterlich, Codemasters! «

dere Rennserien haben halt billigere Lizenzen. Aber auch ohne eine solche hätte sich Colin sei-

nen Ehrenplatz in jeder guten Tempo-Sammlung verdient.

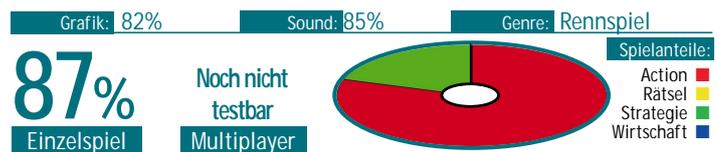
Christian Bigge



KOMMENTAR

» Schon immer galt meine Bewunderung den Rallye-Piloten. Nichts gegen Schumi & Co., aber die Formel 1-Herren schlagen sich halt nicht mit ständig wechselnden Bodenbelägen und nahezu unbekanntem Pisten herum. Nachdem ich selbst vor gut einem halben Jahr einen Ford Escort MK II durch die finnische Botanik scheuchen durfte, hat Codemasters das Rallye-Fieber bei mir jetzt neu entfacht. Colin McRae Rally kombiniert rassigen Fahrspaß mit Simulationsanleihen auf beeindruckende Art und Weise. Jeder kleinste Fehler schlägt sich in der Zeit nieder, eine besonders gut gemeisterte Passage wird aber genauso durch die nächste Zwischenzeit belohnt. Fehlende Gegner auf der Piste stören mich nicht im geringsten, die gibt's im Rallyesport halt einfach nicht. Abgesehen davon haben Sie mit Sicherheit genug damit zu tun, Ihr eigenes Gefährt auf den schmalen Pfaden des Erfolgs zu halten. Wenn nur ein Milliliter Rennfahrerblut in Ihren Adern pulsiert, sollten Sie sich das Hochgefühl eines gelungenen Drifts keinesfalls entgehen lassen! «

Mindestens:	P166, 16 MB RAM, Win95, 3D-Karte
Empfohlen:	P2-300, 32 MB RAM, Voodoo ² -Karte, Lenkrad
Grafik:	Direct3D
Sound:	DirectSound
Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. an einem PC, LAN
Handbuch:	deutsch
Controller:	Tast., Joyst., Lenkrad, FFeedb.
Sprache:	deutsch
CD/HD:	407 MB/4-370 MB
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Codemasters
Veröffentlichung:	Sep. 1998



» Dank prima Fahrphysik das bislang beste Rallyespiel «