



Die neben Need for Speed dienstälteste Rennspiel-Serie bekommt eine weitere Fortsetzung. Eine Enttäuschung wie bei Undercover können wir jetzt schon ausschließen.

## Colin McRae Dirt 2

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5768

Ex-Rallye-Weltmeister Colin McRae verstarb am 15. September 2007 bei einem Hub-schrauber-Unfall, der auch seinen fünfjährigen Sohn das Leben kostete. Es war deshalb für uns ein sehr emotionaler Moment, als im März 2008 zu Tränen gerührte Vertreter von Codemasters die GameStar-Trophäe für das Rennspiel des Jahres 2007 entgegen nahmen. Seitdem herrschte Stillschweigen rund um die traditionsreiche Serie. Lange war für die Fans unklar, wie und ob es überhaupt weitergehen soll.

Die Unsicherheit ist Geschichte: Wir haben direkt mit den Entwicklern gesprochen und ihnen die ersten konkreten Infos zu **Colin McRae: Dirt 2** entlockt. Für den Producer Adam Askew ist **Dirt 2** nicht nur ein Spiel, sondern vor allem auch eine Hommage an den verstorbenen McRae, mit dem ein Großteil seines Teams über zehn Jahre zusammengear-

beitet hat. Und deshalb klingt es auch äußerst glaubhaft, wenn er verspricht, dass **Dirt 2** seinen genialen Vorgänger in allen Belangen noch übertreffen soll.

### Schmutzige Technik

Wie beim Vorgänger sind die ersten veröffentlichten Bilder so genannte Target-Screenshots, die zwar nachbearbeitet wurden, aber die finale Qualität des Spiels repräsentieren sollen. Und wie beim Vorgänger können wir uns das angesichts der fotorealistischen Pracht nur schwer vorstellen. Aber dahinter stecken konkrete Details. Adam Askew ist kaum zu bremsen: »Die Autos bestehen aus 50 Prozent mehr Polygonen, wir haben außerdem die Schmutz-, Reflektions- und Deformations-Effekte deutlich verbessert. Eine neue Streaming-Technologie ermöglicht uns einerseits schärfere und realistischere Texturen, andererseits auch eine hö-

here Weitsicht. Besonders stolz sind wir aber auf unsere physikalisch modellierten Wasserobeflächen.« Obwohl es der aufgewühlte Matsch auf unserem Nacht-Screenshot vermuten lässt, wird es in **Grid 2** keine deformierbaren Fahrbahnoberflächen wie in **Sega Rally** geben. »Wir haben damit experimentiert, aber letztendlich festgestellt, dass die Rennen dadurch zu sehr vom Zufall abhängen und deshalb weniger Spaß machen. Darum investieren wir die dafür nötige Rechner-Power lieber in eine verbesserte Physik-Engine«, so Askew. Das lässt so weit auf einen echten Pracht-Raser hoffen, aber auch einen außergewöhnlichen Hardware-Fresser befürchten, eben wie beim Vorgänger. Askew wiegelt ab: »Wir haben aus unseren Fehlern gelernt. Diesmal machen wir keine Konsolen-Portierung, sondern entwickeln die PC-Version parallel und mit der gleichen Sorgfalt.

### ! Screenshot-Warnung

Wie schon bei **Dirt 1**, **Race Driver Grid** und **Operation Flashpoint 2** gibt Codemasters offen zu, dass die ersten Bilder nachbearbeitet wurden, weil das Spiel noch in einem sehr frühen Stadium ist. Das finale **Dirt 2** soll jedoch genauso gut aussehen wie auf diesen Screenshots.

Wir unterstützen Mehrkern-Prozessoren und SLI-Grafikkarten. Ein Benchmark-Programm hilft beim Einstellen der Optionen, was dieses Mal auch ohne Programm-Neustart funktioniert.«

### Verstoffter Wohnwagen

**Dirt 2** schenkt uns nicht nur eine hübschere Optik, sondern auch einen Wohnwagen. Der soll, wie die Garage in **Race Driver Grid**, Ihr Zuhause und Hauptmenü für den Karriere-Modus werden. Je höher Sie in den Ranglisten klettern, desto prätentioser wird das Innenleben. Atmosphärisch: Durch



Das Nachtrennen in London demonstriert die geplante Qualität der Licht- und Verschmutzungs-Effekte.



Malaysia steht zum ersten Mal auf dem Wettkampfkalender der Colin-McRae-Serie.

die Fenster sollen wir direkt auf den jeweiligen Rallye-Austragungsort schauen können. Die Wettbewerbe führen uns wieder rund um den Globus und sollen noch abwechslungsreicher werden als im Vorgänger. Adam Askew hat uns gegenüber bereits eine Rallye durch den malaysischen Regenwald bestätigt, außerdem eine Klettertour durch einen Canyon in Utah (USA) und den so genannten »Battersea Battle« – einen nächtlichen Rallyecross-Wettbewerb mitten in einem stillgelegten Londoner Kraftwerk. Ja wohl, Sie haben richtig gelesen: Erstmals seit **Colin McRae 2005** schlittern wir wieder auch nach Sonnenuntergang im Scheinwerflicht um die Kurven.

Spannend für Kletteraffen: Im neuen Trailblazer-Modus kraxeln Sie nicht nur bergauf, sondern rutschen auch wieder hinunter. Das klingt nach einer enormen Belastungsprobe fürs Bremspedal. Die ersten Bilder lassen zudem darauf schließen, dass wir uns dabei sogar mit KI-Konkurrenten auseinandersetzen müssen.

**Eingesaute Freunde**

Gewonnene Preisgelder werden wir wie im Vorgänger in erster Linie in neue Autos investieren. Management-Elemente wie in **Grid** sind nicht geplant. Askew begründet die Entscheidung: »Das passt einfach nicht zum Offroad-Sport – es geht nur um dich, deinen Wohnwagen und deine Freunde.« Aha, Freunde – also doch ein neues Karriere-Element? Askews Auskunftsfreude nimmt rapide ab, dennoch lässt er sich zumindest ein paar Andeutungen entlocken. So werden wir im Verlauf der Karriere tatsächlich Freundschaften mit anderen Fahrern schließen dürfen, darunter sogar lizenzierte Stars wie der mehrfache X-Game-Gewinner Travis Pastrana. Diese Freunde sollen uns in erster



Im neuen **Trailblazer-Wettbewerb** klettern wir nicht nur die Berge hoch, sondern rutschen auch wieder hinunter.

Linie zu neuen Offroad-Events einladen, aber auch von Zeit zu Zeit an unserer Seite fahren. Wir sind gespannt, denn Team-Rennen hat es bislang noch in keinem **McRae**-Spiel gegeben.

**Sauberer Multiplayer**

Und was bleibt für Serienfans der ersten Stunde, die einfach nur den klassischen Etappen-Kampf gegen die Uhr bevorzugen und sich im Vorgänger etwas vernachlässigt fühlten? Auch hierfür hat Askew eine passende Antwort parat: »Der traditionelle Rallyesport ist in Dirt 2 ein ganz wichtiges Element, das wir zudem entscheidend verbessert haben: Erstmals gehen die Fahrer wie in der Realität nacheinander an den Start, du bist also nicht mehr allein auf der Strecke.« Trotz gewisser Sicherheitsabstände kann es also passieren, dass wir auch auf einer engen Rallye-Etappe ein Überholmanöver riskieren müssen. Das verspricht vor allem mehr Spannung im Multiplayer-Modus. Gut so, denn der war schließlich der einzige große Schwachpunkt des

Vorgängers. Askew ist sich dessen bewusst: »Du wirst dieses Mal nahezu alle Solo-Rennmodi auch online ausfahren dürfen. Außerdem arbeiten wir an einer ganzen Reihe von coolen Community-Funktionen. Welche das sind, darf ich allerdings noch nicht verraten.«

Klingt trotzdem vielversprechend – wie eigentlich alles, was uns Andrew Askew zum neuen **Dirt** angekündigt hat. Wenn er und seine Jungs diese hochgesteckten Ziele tatsächlich erreichen, wäre Colin McRae sicherlich stolz auf seine ehemaligen Kollegen. **HK**



Der Wohnwagen ist einerseits **Hauptmenü**, andererseits unser Zuhause im Karrieremodus.



Durch die **Fenster** blicken wir auf die nächste Strecke. Am **Laptop** kaufen wir neue Fahrzeuge.



Neue **Wasser-Physik** soll Fahrten durch Pfützen zum spektakulären Erlebnis machen.

**Colin McRae: Dirt 2**

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status **zu 50% fertig**

**Heiko Klinge:** Eine Grafik wie auf diesen Bildern? Das kann eigentlich nicht sein! Aber Codemasters hat schließlich schon beim ersten Dirt und Race Driver Grid bewiesen, dass sie ihre Versprechen einhalten. Spielerisch dürfte bei den vielen tollen Ideen ohnehin nicht viel schief gehen. Allerdings hoffe ich, dass Dirt 2 ein wenig mehr zu den Simulationswurzeln der Serie zurückkehrt als der doch sehr actionlastige Vorgänger.



heiko@gamestar.de