



Tage des Kanonendonners

CRASHDAY

Ein Baukasten im Trackmania-Stil, dazu eine Prise Need-for-Speed-Tuning, eine Spur Tony Hawk und ein Schuss Gewalt – fertig ist das Rennspiel-Erfolgsrezept.



Markus hat beim Redaktionsrennen gleich zwei Probleme: Er liegt nur auf Platz 3 und sein Auto nähert sich obendrein der Schrottreife. (800x600)

FACTS

- > 12 Autos
- > 6 Spielmodi
- > 24 Karrieremissionen
- > 26 vorgefertigte Strecken
- > 287 Editor-Bauteile

Raus aus der Steilkurve, über die Sprungschanze, rein in den Looping – mit Vollgas versteht sich, um den nötigen Mut zum Risiko kümmert sich die Rakete in unserem Nacken. Und wenn's uns trotzdem zerreißt? Erste Maßnahme: Den Kumpel für sein heimtückisches Raketen-Attentat beschimpfen. Zweite Maßnahme: Per Strecken-Editor den Stuntkurs in eine Deathmatch-Arena umbauen und das Arsenal aufstocken. Dritte Maßnahme: Eine neue Partie **Crashday** starten und das Auto des Kumpels mit dem Bord-MG in Einzelteile zerlegen.

Rasen und randalieren

Gleich sechs **Crashday**-Disziplinen fordern sowohl Bleifuß als auch Abzugsfinger: Im klassischen Rennen geht's einzig allein darum, als erster die Ziellinie zu über-

queren. Das Wrecking Match hupt auf solch sportliche Ambitionen. Hier gewinnt derjenige, der als erster eine bestimmte Zahl Autos schrottreif geschossen hat. Ähnlich explosiv spielen sich Bombing Run und Pass the Bomb: In ersterem – **Speed** lässt grüßen – geht eine Bombe hoch, sobald Sie eine Mindestgeschwindigkeit unterschreiten. Bei letzterem explodiert der Sprengsatz auf jeden Fall. Vor Ablauf des Countdowns sollten Sie möglichst einen Gegner rammen, um das Problem weiterzugeben.

Um Blechkontakt geht's auch im Hold-the-Flag-Modus. Denn nur so können Sie dem Gegner einen gelben Smiley-Ballon abjagen. Diesen chauffieren Sie durch Checkpoints und kassieren dafür Punkte. Fans der **Tony Hawk**-Spiele fühlen sich dagegen im Stunt-Modus am wohlsten: Statt mit dem Skateboard fliegen Sie im Auto über Schanzen und Rampen und legen mög-

lichst waghalsige Kunststück-Kombos auf den Asphalt.

Bombenstimmung

Sämtliche Spielmodi können Sie umfangreich konfigurieren: Gibt's ein Zeitlimit oder eine Zielpunktzahl? Welche Autos dürfen starten? Ist Waffeneinsatz erlaubt? Spielt jeder gegen jeden oder Team gegen Team? Generell gilt: Je höher der Gewaltfaktor und je mehr Mitspieler, desto spaßiger. Vor allem Wrecking Match und Pass the Bomb lassen die Stimmung auf jeder LAN-Party explodieren.

KI-Konkurrenten müssen bei der Feier allerdings draußen bleiben, nur im Solomodus dürfen Sie gegen Computergegner antreten. Die Jungs finden trotz frei befahrbarer Areale den Weg zum nächsten Checkpoint, setzen den Turboboost ein und balancieren sich gegenseitig von der Strecke. Sogar mit Eigenbaukursen kommen die KI-Gegner zurecht – es sei denn, Sie kombinieren Renn- und Stunt-Elemente. Dann verheddern sich die Kollegen schon mal im Looping oder spielen Geisterfahrer.

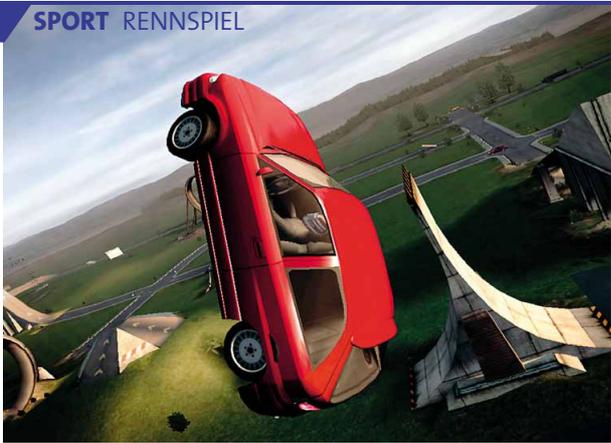
Rammende Schnecken

In **Crashday** kämpfen Sie nicht nur mit unterschiedlichen Waf-

fen, sondern auch mit unterschiedlichen Autos. Denn anders als bei **Trackmania** können Sie sich mit jedem der zwölf mitgelieferten Fahrzeuge in die Blechschlacht werfen. Und die Entscheidung will wohlüberlegt sein, denn jeder Bolide hat seine Besonderheiten. Der Wrecker etwa erinnert optisch an einen Hummer-Geländewagen, verfügt dementsprechend über exzellente Ramm-Eigenschaften, beschleunigt aber ähnlich dynamisch wie eine Schnecke im Baldrian-Rausch. Der Corvette-ähnliche Bornbad boltz dagegen ordentlich Tempo, zerfällt jedoch beim ersten Blechkontakt in sämtliche Einzelteile. Denn ein detailliertes Schadenmodell inszeniert Karambolagen spektakulär und ist auch spielerisch wertvoll: Je kaputter das Gegner-Fahrzeug, desto weniger Raketen müssen Sie ihm hinterher jagen.

In Sachen Abwechslung fährt **Crashday** also einen ordentlichen Vorsprung gegenüber **Trackmania** heraus, büßt ihn bei der Fahrphysik jedoch gleich wieder ein. Die Autos steuern sich zu schwammig und wenig nachvollziehbar. So brettern Sie Straßenschilder ohne Geschwindigkeitsverlust um, werden jedoch





Abwechslungsreiche Spielmodi, egal ob gegen Bots oder menschliche Gegner: spektakuläre Sprünge im Stunt-Wettkampf (oben links), Jagen und Fliehen im Pass the Bomb (oben rechts), Speed-mäßiger Nervenkitzel im Bombing Run (unten links), klassische Fahnenhatz im Hold the Flag (unten rechts).

tion. Denn ein komfortabler Editor sorgt in **Crashday** für unendlichen Strecken-Nachschub. Wie in einem Aufbauspiel ziehen Sie mit der Maus Straßenzüge, platzieren Schikanen so-

wie Checkpoints und verschönern Ihr Werk schließlich mit Gebäuden und Pflanzen. Das Repertoire der 287 Bauteile ermöglicht klassische Rennstrecken ebenso wie Offroad-Pisten oder Deathmatch-Stadien. Selbst Monumentalwerke bringen nur wenige Kilobyte auf die Download-Waage, so dass Sie Freunde auf Ihre Eigenbau-Strecke einladen können. **Crashday** kümmert sich dann automatisch um den Datentransfer.

Schön gebaut

Klar, den Strecken sieht man ihre Baukastenherkunft an: stets gleiche Kurvenradien, Schachbrett-Städte, leere Landschaft-

ten. Dennoch fährt **Crashday** optisch auf Augenhöhe mit der Raserkonkurrenz, ein Riesenkompilment für ein Editor-

Spiel. Vor allem die Autos und bildschirmfüllenden Explosionen sehen klasse aus. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B76



Mit dem komfortablen Editor bauen Sie in wenigen Minuten eigene Strecken, auch für Online-Matches.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Counterstrike? Konnte ich noch nie. Battlefield 2? Bin ich nur Kanonenfutter. **Crashday**? Meine Rettung! Endlich ein Multiplayer-Spiel, bei dem ich meiner Opferrolle entfliehen kann. Und das Tolle: Die Kollegen haben Spaß dabei, wenn ich sie demütige. **Crashday**-Partien sind kurzweilig, actionreich und ein garantierter LAN-Stimmungsmacher.

Doof nur, dass für Solospieler so wenig von der Faszination übrig bleibt. Spielvarianten, Tuning-System und Fuhrparkerweiterung hätten eine viel spaßigere Karriere ermöglicht, als sie **Crashday** liefert. Multiplayer-Rasern kann das jedoch egal sein, sie müssen dieses Spiel haben. Mehr Renn-Schadenfreude gibt's nirgends!



»Rennspiel-Party«

CRASHDAY RENNPIEL

PUBLISHER	Moon Byte / Atari	RELEASE (D)	23.2.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 19 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Trackmania Sunrise (86, 06/05) Grafisch besser, dafür weniger Abwechslung. Mashed (73, 01/05) Idealer Multiplayer-Rennspaß, wenn Sie nur einen PC haben.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	800 MByte Festpl.	800 MByte Festpl.	800 MByte Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800		Analog-Gamepad	Lenkrad

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Abwechslungsreiche Spielmodi, unendlicher Streckennachschub, ein Heidenspaß!
 MODI Wie Solospiel, für bis zu acht Piloten im Netzwerk oder online.

- DVD: Multiplayer-Duell
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK B67

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Automodelle + Spezialeffekte - Streckenumgebung	7 / 10
SOUND	+ Waffeneffekte + toller Surround-Sound - Motoren	8 / 10
BALANCE	+ gute Lernkurve - frustrierend teures Tuning	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Schadensmodell + Tageszeiten - keine Lizenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ mit jedem Eingabegerät präzise - kein Force Feedback	9 / 10
UMFANG	+ sechs Spielmodi + Streckennachschub - kurze Karriere	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ zwölf Autos, zwölf Fahrmodelle - oft nicht nachvollziehbar	6 / 10
KI	+ faire Gegnerzeiten - stets gleiche KI-Routen	8 / 10
TUNING	+ Waffen, Vinyls, Extras + 287 Editor-Bauteile	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreich + coole Stunts - Baukasten-Look	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunden - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: PFLICHT-RENNSPIEL FÜR JEDE LAN-PARTY.

