

Unfallfrei? Langweilig!

CRASHDAY

Vom Indie-Projekt zum Vollpreis-Raser: Das deutsche Rennspiel holt auf zum Konkurrenten Trackmania.



Games Convention 2002: Der GameStar-Redakteur Markus Schwerdtel wird in der Entwickler-Halle von zwei jungen Männern angesprochen. Robert Clemens und Jan Bodenstein wollen ihm ihr Hobbyprogramm **Crashday** zeigen, ein Stunt-Rennspiel. Ganz nett, findet Markus, allerdings ist bei Optik und Spieldesign durchaus noch Raum für Verbesserungen. Mit einer selbst kopierten, krude ausgeschnittenen Visitenkarte von Moon Byte – so nennt sich das Team von Clemens und Jan – stürzt er sich wieder ins Messegetümmel.

Drei Jahre und vier Monate später hat Moon Byte mit Atari einen potenten Publisher gefunden, auf Markus' Rechner läuft eine fast fertige Version von **Crashday**. Und siehe da: Aus dem Freizeit-Projekt ist ein vollwertiges Spiel mit ansprechernder Optik geworden, das vielleicht sogar den Fun-Racer-Vorsprung von Platzhirsch **Trackmania Sunrise** aufholen könnte.

In Rennen pennen

Schon auf den ersten Metern mit der Preview-Version wird



Frontale Zusammenstöße setzen dem Polizeiwagen-Gegner in den Wrecking-Matches am schwersten zu.

klar: Realistisch ist **Crashday** auf keinen Fall. Die fiktiven Autos reagieren sehr direkt, bei Bodenunebenheiten springen sie übertrieben hoch. Dazu passen die Strecken: Statt wirklickeitsgetreuer Städte gibt's Bastelbogen-Siedlungen und offensichtliche Baukasten-Straßenführung. Fragwürdige Physik, eintönige Parcours – und das soll Spaß machen? Ja, denn ähnlich wie in der **Trackmania**-Reihe hat man sich flugs an das Fahrverhalten gewöhnt und legt mit ein wenig Übung die tollsten Manöver und Stunts hin. Letztere bilden ohnehin das Herz von **Crashday**. Auf verrückten Kursen (Loopings, Schanzen etc.) und in Destruction Derbys verschrotten wir tonnenweise Autos. Dabei helfen MGs und

Raketen, die wir gegen Bares an unsere Karre schrauben. Dagegen wirken die normalen Rennen gegen recht schwache KI-Gegner ziemlich müde, zumal

sie sich sehr in die Länge ziehen. Drei Runden à drei Minuten dauern in den abwechslungsarmen Landschaften einfach zu lang – Moon Byte, bitte kürzen!

VORBILD: STUNTS



Als Vorbild für **Crashday** nennt Moon Byte das Rennspiel **Stunts** von 1990, das in Europa unter dem Namen 4D Sports Driving erschien. Schon damals gab es wilde Stuntkurse mit Loopings und Schanzen, die 3D-Grafik war allerdings noch etwas krude.



In den Stunt-Challenges gibt's Punkte für Sprung- und Drehungskombos.



Das Schadensmodell zerlegt die Autos detailliert, wirkt sich aber nicht aufs Fahrverhalten aus.

Weg mit der Bombe!

Der Singleplayer-Teil von **Crashday** erzählt zwar eine kleine Geschichte, soll Ihnen aber hauptsächlich die Spielmodi näher bringen. Im »Wrecking Match« (jeder gegen jeden oder im Team) etwa geht es darum, alle anderen Autos per Rammen oder mit Waffen zu zerstören. Oder Sie versuchen im »Pass the Bomb«-Modus, eine aufs Dach montierte Bombe durch Zusammenstöße loszuwerfen. Oder Sie bringen bei »Hold the Flag« einen Ballon durch Checkpoints. Oder Sie müssen im »Bomb Run« in **Speed**-Manier die Geschwindigkeit halten. Die meisten dieser Modi machen

mit menschlichen Kontrahenten am meisten Spaß, **Crashday** ist ein klares Multiplayer-Spiel.

Überholte Technik

Seit der Präsentation von **Crashday** auf der Games Convention 2002 hat sich technisch viel getan: Die Autos wirken mit übertriebenen Glanzeffekten zwar etwas unrealistisch, wurden aber mit hübschen Details versehen. Das Schadensmodell hat keine Auswirkung auf das Fahrverhalten, zeigt aber den Gesamtzustand des Wagens. Wenn alle Scheiben zersplittert sind, die Motorhaube fehlt und die Stoßstangen hängen, macht's die Karre wohl nicht mehr lang. Gerade in Spielmodi wie des

Wrecking Matches sehen Sie so auf einen Blick, wie es um die »Gesundheit« bestellt ist.

Ein klarer Schwachpunkt könnte dagegen die Landschaftsoptik werden. Logisch, ähnlich wie **Trackmania** ist **Crashday** ein Baukasten-Spiel, da lässt sich eine gewisse Eintönigkeit kaum vermeiden. Vor allem Häuser und Bäume wirken sehr modellbaumäßig und stören die Atmosphäre. Allerdings bleibt während der Rennen ohnehin kaum Zeit für einen Blick aus dem Fenster. Wer nicht aufpasst, fliegt schnell aus den in unserer Version schon zu Beginn recht kniffligen Rennen. Ob Moon Byte diese und andere letzte Nickeligkeiten (zu lange Runden, doofe KI, teils hakelige Kollisionsabfrage) noch behebt, lesen Sie schon in der nächsten Ausgabe im Testbericht. **MS**



Deutlich an den Kurven zu sehen: Die Strecken stammen aus dem Baukasten.



Bomben-Run: Eine Bombe am Auto explodiert, sobald Sie eine bestimmte Geschwindigkeit unterschreiten.



Hold the Flag: Sie sollen den Smiley-Ballon für Ihr Team durch einen der Checkpoints chauffieren.



Pass the Bomb: Versuchen Sie, eine Zeitbombe durch Zusammenstöße möglichst fix weiterzugeben.



Wrecking Match: In abgeschlossenen Arenen geht's mit MGs und Raketen gegen andere Fahrer und KI.

CRASHDAY

Genre: Rennspiel
Termin: 26. Februar 2006

markus@gamestar.de

Entwickler: Moon Byte / Atari
Status: zu 95% fertig

Markus Schwerdtel: »Mit der Trackmania-Serie konnte ich mich nie so richtig anfreunden, bei Crashday ist der Funke dagegen schon nach ein paar Runden übergesprungen. Schnell hat man die unkomplizierte Steuerung kapiert und nutzt die Streckenbesonderheiten (Curbs, Schanzen). Auch wenn noch Kleinigkeiten wie die teils pingelige Kollisionsabfrage nerven, Spielmodi wie »Pass the Bomb« dürften zum Zwischendurch-Pflichtprogramm auf jeder LAN-Party werden.«

POTENZIAL GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK M97