

Fast & Furious Crossroads

ÖDES SPEKTAKEL

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Slightly Mad Studios** Termin: **6.8.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Viel Budget für Schauspieler, kein Cent fürs eigentliche Spiel? Das kommt dabei raus.

Von Sascha Penzhorn

Die Zeiten schlechter Lizenzumsetzungen schienen vorüber – und dann erscheint Fast & Furious Crossroads. Bereits der erste Gameplaytrailer machte klar: Dieser Action-Racer hat beste Aussichten auf den Titel »Schlechtestes Spiel 2020«. Doch das wahre Grauen konnte sich vorab niemand vorstellen. Daher haben wir unseren besten investigativen Journalisten auf das Thema angesetzt: Sascha Penzhorn testet nach ei-

gener Aussage liebend gerne Trash-Spiele. Er hat kürzlich trotz seelischer Schmerzen Deadly Premonition 2 durchgespielt und auch den Bug-Launch von Wolcen mitgemacht. Bei Fast & Furious Crossroads geriet Sascha aber an die Grenzen seiner Leidenschaft.

Smartphone-Qualität

Der Spaß beim Crossroads-Test beginnt bereits beim ersten Blick ins Optionsmenü: Es gibt Grafikeinstellungen für die Auflösung sowie einen allgemeinen Qualitäts-Slider von sehr niedrig bis sehr hoch. Dazu noch ein Setting für V-Sync und Vollbild bezie-

hungsweise Fenstermodus. Das war's. Null Detailsinstellungen, die gerade für PC-Spieler doch so wichtig sind. In den Steuerungsoptionen könnt ihr euch derweil die fest vorgegebene Gamepadbelegung anschauen. Wer nur Maus und Keyboard besitzt, hat Glück und kann Crossroads schlicht und ergreifend überhaupt nicht spielen. Das ist kein verspäteter Aprilscherz – gesteuert wird ausschließlich über Gamepad.

Im Spiel selbst bestätigen sich dann recht schnell sämtliche Befürchtungen, die das Optionsmenü heraufbeschwört: verschwommene Optik aus der PlayStation-3-Ära, Kantenflimmern ohne Ende, eine Fahrphysik direkt aus der Hölle ... und dann steigt plötzlich Meister Probers hüftsteifer Großvater aus seinem Auto und hat tatsächlich die Stimme von Vin Diesel. Auch Michelle Rodriguez und Tyrese Gibson schlüpfen in ihre Rollen aus den Filmen, außerdem leihen Sonosuke Martin-Green (»Star Trek: Discovery«) und Asia Kate Dillon (»Orange is the New Black«) den Hauptfiguren im Spiel ihre Stimmen (bei Bedarf mit deutschen Untertiteln). Und dann geht alles den Bach runter.

Fahrschulsimulator

Die Story bietet rund vier Stunden Spielzeit. Rund die Hälfte davon verbringt ihr mit nicht überspringbaren Zwischensequenzen und »Missionen«, in denen man einfach nur von A nach B fährt. Die Aufträge variieren qualitativ von schlecht bis »Was zur Hölle haben sich die Entwickler dabei gedacht«. Manchmal muss man einfach nur irgendwo ankommen. Manchmal droht ein selbst für Fahrschüler sehr harmloses Zeitlimit. Für den



Alle Figuren im Spiel sind besoffen oder kurzsichtig, darum ist die Spielwelt pausenlos verschwommen.

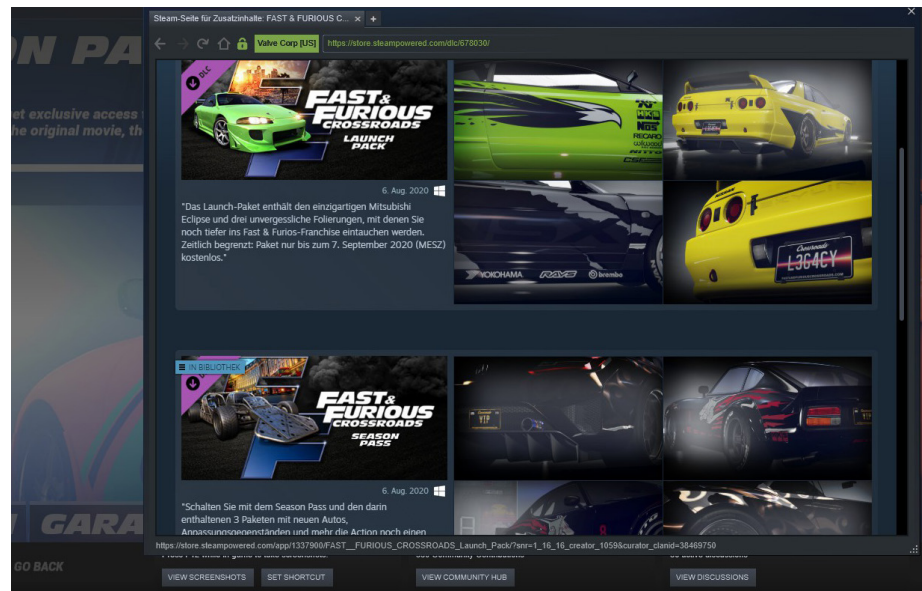
unwahrscheinlichen Fall des Scheiterns gibt es großzügig verteilte Checkpoints, sodass nie viel Fortschritt verloren geht.

Ab und zu haben die Figuren für die Story relevante Unterhaltungen während der Fahrt. Oder sie beschwerten sich darüber, dass es im Auto stinkt. In einer Mission lauschen wir einfach nur durchgehend dem Navi, weil es hier überhaupt keine Unterhaltungen gibt. Spielspaß pur, der sich überhaupt nicht wie sinnlose Streckung anfühlt. Besonders nervig wird dieser Teil des Spiels dadurch, dass zwar eine offene Spielwelt vorgegaukelt wird, aber wenn wir auch nur ein paar Meter von der vorgegebenen Strecke abweichen, ploppen bildschirmgroße rote Warnsignale und Timer auf, damit man sich ja wieder auf den rechten Pfad begibt.

Die andere Hälfte des Spiels sind Actionsequenzen, die eine unbeschreiblich dumme Story vorantreiben. Das ist nicht unbedingt ein Kritikpunkt. Dumm bedeutet ja nicht zwingend schlecht. Das Problem mit Crossroads ist, dass es seine bekloppte Handlung maximal ernst meint. Es geht damit los, dass ihr versucht, bei einem Straßenrennen abzusahnen, um Schulden bei einer fiesen Gang zu begleichen. Die Gangster versauen euch das Rennen aber, bringen den Lover einer Hauptfigur um und stellen sich schließlich als eine gefährliche Organisation von Terroristen heraus, die es auf ganz Amerika abgesehen haben. Ihr wollt Rache, Gerechtigkeit und natürlich die Rettung der Vereinigten Staaten von Amerika? Einfach ganz schnell Auto fahren!

Gummiband-KI

Gurkt ihr nicht belanglos von einem Punkt zum nächsten, folgt ihr für gewöhnlich ir-



Season Pass für 30 Euro. Die darin enthaltenen Fahrzeuge und Extras funktionieren nur im Multiplayer.

gendeinem Truck, einem Autotransporter, einem überdimensionalen Hovercraft oder irgendeinem anderen schwer gepanzerten und bis an die Zähne bewaffneten Gefährt, während um euch herum die gesamte Welt untergeht. Während dieser Missionen seid ihr immer auch von Polizeiautos oder irgendwelchen Karren voller Gangster umzingelt, die ihr über die Schultertasten weg rammt. Euer Gefährt bewegt sich dann ein ordentliches Stück seitwärts, weil Fahrphysik nur was für Nerds ist, und demoliert gegnerische Fahrzeuge, wenn ihr sie trefft. Das funktioniert so wie in Vin Diesels elf Jahre altem Action-Rennspiel The Wheelman. Nur dass das selbst da noch besser aussah.

Ihr verwendet in den Missionen diverse Autos, die laut Beschreibung allesamt aus

den Filmen stammen. Das kann schon sein, sie steuern sich jedoch alle praktisch identisch und wie auf Schmierseife. Ist aber halb so wild, denn in vielen Actionsequenzen fahrt ihr überwiegend geradeaus.

Ab und an schließt ihr zu dem Sattelschlepper, Hovercraft oder welchen Boss auch immer ihr gerade verfolgt auf. Dann kommt die Spezialwaffe eures jeweils gespielten Charakters zum Einsatz. Mal verschießt ihr eine Rakete, mal feuert ihr eine Harpune ab, manchmal hackt ihr auch irgendwelche Sicherheitsmechanismen während der Fahrt. Spannend ist das aber nicht.

In späteren Missionen wechselt ihr auch mal über das Steuerkreuz den Charakter und verwendet abwechselnd mehrere dieser Spezialwaffen. Was erst mal interessant



Wir verfolgen einen Panzer, der mit dem Flammenwerfer angreift. Fast & Furious halt.

Meinung

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Während ich diesen Test geschrieben habe, war meine Freundin so nett, mir eine Tasse Tee zu bringen. Leider ist sie dabei gestolpert und kippte mir kochend heißes Wasser über den ganzen Körper, während ich nur in Boxershorts bekleidet war (August, Home Office, kann man machen). Die Schmerzen waren höllisch. Wahre Geschichte. Und in diesem Moment hatte ich nur eins im Kopf: »Wenigstens spiele ich nicht Fast & Furious Crossroads.« Ich kann mich nicht erinnern, wann ich zuletzt so einen Schund gespielt habe. Crossroads fühlt sich an, als hätte jemand einem Alien das Konzept eines Videospiels erklärt, und der arme Außerirdische hat dann allein anhand dieser Beschreibungen dieses Machwerk fabriziert. Dabei stammt das Teil überhaupt nicht von Aliens, sondern von Slightly Mad! Was zur Hölle ging da nur schief? Von denen stammt immerhin Project Cars! Immerhin ist dieses Spiel so spektakulär, so unvorstellbar idiotisch und hat dermaßen beschauerte Aussetzer, dass man es aus morbider Neugier heraus ausprobieren oder mit Freunden darüber lachen könnte. Aber doch nicht für 60 Euro! Ich wurde in meinem Leben schon von riesigen Schlangen gewürgt und gebissen, hatte zwei Lungenentzündungen, 28 Nierensteine, eine Scheidung, bin einmal fast ertrunken und habe einige ähnliche Katastrophen überstanden. Jeder einzelne dieser Momente war weniger schmerzhaft als Fast & Furious Crossroads.

klingt, entpuppt sich als eine Sammlung nerviger Minigames. Um beispielsweise Panzerung mit einer Harpune abzureißen, hämmert ihr während der Fahrt auf der Aktionstaste herum. Beim Hacken gibt's dagegen ein kleines Quick-Time-Event, bei dem ihr im richtigen Moment auf die Taste drücken müsst. Eben alles, was total Spaß macht, während man von den Cops gerammt wird, Explosionen ausweicht und über irgendwelche Rampen fliegt.

Habt ihr eure Waffe eingesetzt, gewinnt euer Ziel plötzlich einiges an Vorsprung, und ihr müsst wieder zu ihm aufschließen, bevor ihr eure Waffe erneut einsetzen könnt. Das wiederholt sich in diesem Missionstyp ständig und wird lange vor Spielende langweilig.

Apocalypse Now

Neben extrem monotonem Spielablauf und Gummiband-KI sorgen Bugs und lächerlich schlechtes Scripting für Probleme. Eine der A-nach-B-Missionen wird durch Steinschläge aufgelockert. Auf einem relativ unbelebten Gebirgspfad rollen ab und zu Felsbrocken herab und landen auf der Straße. Dann fallen die Felsbrocken plötzlich vom Himmel. Dann zerbröselst Gott den Mount Everest und lässt ihn über mir herabregnen. Meteoritenschauer, alle Dinosaurier sterben, es regnet Felsbrocken. In einer anderen gekripteten Sequenz streut ein Bösewicht drei Kilometer entfernt irgendwelche Nägel auf die Fahrbahn. Die könnte er im Prinzip auch in Bagdad verteilen, denn unser Wagen ist meilenweit von seiner Falle entfernt. Trotzdem verlieren wir wie vom Spiel befohlen die Kontrolle über das Fahrzeug, denn ein Unfall ist an dieser Stelle fest vorgesehen. Es gibt auch ganze zwei Autorennen in

der Story. Eins davon kann man überhaupt nicht abschließen, weil es durch eine Zwischensequenz abgebrochen wird. Im zweiten fahren wir der KI-Konkurrenz absolut mühelos davon, um dann wiederholt an fest vorgegebenen Stellen in absolut beklopptem Tempo überholt zu werden. Dann verlernt die KI unmittelbar das Fahren und lässt uns wieder nach vorne. Fahrspaß pur!

Technik, die begeistert

Fast & Furious Crossroads ist passend zum Spielablauf eine technische Katastrophe, bietet eine völlig hirnverbrannte Story, grauenhafte Fahrphysik, altbackene Grafik, eine gerade mal vierstündige Storykampagne ... und kostet 60 Euro. Oder 90 Euro in der Deluxe Edition, beziehungsweise 30 Euro Aufpreis für den Season Pass.

Das Tolle daran ist, dass ihr zumindest in der getesteten PC-Version absolut nichts von diesen Extras habt, denn die sind exklusiv für den Multiplayer-Modus gedacht. Den spielt aber so gut wie niemand – Crossroads hat derzeit eine Allzeitspitze von 54 Spielern gleichzeitig, zum Zeitpunkt des Tests waren es noch 20. Für eine Multiplayer-Sitzung sind exakt neun Spieler mit deutlichem Hang zum Spiele-Masochismus erforderlich, die haben sich aber zu keinem Zeitpunkt eingefunden. Wie merkwürdig! ★

FAST & FURIOUS CROSSROADS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3450 / FX-8350
Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel i7 8700k / Ryzen 7
Geforce GTX 2080 / AMD Radeon VII
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Musik aus den Filmen
- Stimmen der Originalschauspieler
- altbackene Grafik
- so gut wie keine Grafikoptionen
- teils absolut behämmerte Dialoge

SPIELDESIGN



- viele belanglose Füllermmissionen
- Bugs und Aussetzer
- keine Anpassung der Steuerung
- grausige Fahrphysik
- monotone, immergleiche Actionsequenzen

BALANCE



- großzügige Checkpoints
- kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- generell zu leicht
- extreme Gummiband-KI
- Quick-Time-Events während der Fahrt

ATMOSPHÄRE / STORY



- Figuren und Fahrzeuge aus den Filmen
- vollkommen abgedrehte Action
- Skript-Aussetzer
- Story nimmt sich selbst viel zu ernst
- unbeschreiblich dämliches Ende

UMFANG



- knapp vier Stunden Spielzeit
- viele Inhalte nur im Multiplayer
- Multiplayer komplett unspielbar
- offene Spielwelt nur Schein
- komplett linear

FAZIT

Fast & Furious Crossroads macht weniger Spaß als ein schlimmer Autounfall bei 220 km/h.



Es regnet Felsbrocken und Autos, während ich in einem Affentempo mehr oder weniger stur geradeaus fahren soll. Gäh...sehauf pur.