

Grenzenlose Freiheit oder grenzenlose Langeweile? Codemasters will mit der größten Spielwelt aller Zeiten das Off-road-Genre revolutionieren. Wir sind schon mal Probe gefahren.

Fuel

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5739

Das GameStar-Buch der Rekorde, Kapitel »Größte Spielwelt«: Bei den Rollenspielen liegt derzeit **Sacred 2** mit rund 15 Quadratkilometern in Front. Bei den Ego-Shootern führt die mäßige Dschungel-Ballerei **Boiling Point** (400 km²) vor **Far Cry 2** (50 km²). Den aktuellen Rennspiel-Rekord hält **Test Drive Unlimited** mit 1.500 Quadratkilometern.

Alles Peanuts, verglichen mit **Fuel**: Die französischen Entwickler von Asobo haben gemeinsam mit Codemasters fast den gesamten amerikanischen Westen nachgebaut – und der umfasst von Washington State im Norden bis Arizona im Süden unglaubliche 14.000 Quadratkilometer! Nun

muss ein großes Spiel noch lange kein gutes Spiel sein, siehe **Boiling Point**. Doch **Fuel** kann glücklicherweise noch weitaus mehr als nur Gigantismus, wovon wir uns bei einer ausführlichen Probefahrt überzeugen konnten.

Große Katastrophe

Der amerikanische Westen von **Fuel** sieht allerdings vollkommen anders aus, als der, den wir kennen: Statt durch pulsierende Metropolen rasen wir durch verfallene Ruinen. Am Grand Canyon begegnen wir keinem einzigen Touristen, und die Golden Gate Bridge hängt buchstäblich in den Seilen, zusammengeklippt mit Brettern, Metallplanken und anderem



Die Lichtsäulen zeigen uns, wo wir die nächsten Events (rot) und Fahrzeuglackierungen (blau) finden.

Schrott. Denn im Alternativ-Szenario von **Fuel** hat eine Klimakatastrophe große Teile der USA verwüstet, ein geordnetes Leben ist nur noch in abgesperrten Sicherheitszonen möglich. Schlecht für die Zivilbevölkerung, gut für uns Rennfahrer. Endlich befreit von Staus, Verkehrskontrollen und Benzinpreis-Diskussionen können wir uns auf spektakulären Querfeldein-Strecken mit den Besten der Welt messen.

Eigentlich eine ideale Ausgangssituation für eine spannende Endzeit-Geschichte, die der riesigen Welt und den rund 70 geplanten Karriere-Events einen motivierenden Rahmen verpasst. Doch die Entwickler lassen diese

Chance ungenutzt: Es wird keinerlei Story geben, stattdessen absolvieren wir lediglich das Rennspiel-Standardprogramm aus Meisterschaften, Fahrzeuge kaufen und Zeug freischalten.

Riesige Welt

Den Entwicklern von Asobo mag es vielleicht an Autoren mangeln, aber ganz sicher nicht an guten Programmierern. Acht Jahre lang haben sie an der Technologie von **Fuel** gearbeitet, und das Ergebnis ist beeindruckend, wie wir bereits in unserem ersten Karriere-Rennen hautnah erleben. Kurz nach dem Start springen wir mit unserem Motorrad über eine Hügelkuppe und blicken auf ein atem-



Im Regensturm schlittern wir auf Matsch der Golden Gate Bridge entgegen. In unserem Straßenwagen haben wir nur wenig Bodenhaftung.



In speziell inszenierten Rennen bekommen wir es mit Naturkatastrophen zu tun. Hier zerlegt ein **Tornado** genau vor unserem Wagen einen Strommasten in seine Einzelteile.

! Screenshot-Info

Wir haben einen ganzen Nachmittag lang die PC-Version von **Fuel** gespielt und dabei eigene Bilder geschossen. Die Screenshots auf diesen Seiten repräsentieren also 1:1 den aktuellen Entwicklungsstand. Das finale Spiel, so die Entwickler, soll dank überarbeiteter Schatten-, Licht- und Spezialeffekte noch mal eine Reifenspur besser aussehen.

beraubendes Panorama aus dichten Wäldern, glitzernden Seen und schneebedeckten Bergen. Die Sichtweite von rund 40 Kilometern gepaart mit der Gewissheit, dass wir jeden Punkt in unserem Blickfeld erreichen können, erzeugen ein unbeschreibliches Gefühl von Freiheit – obwohl oder gerade weil unser erstes Rennen auf einem kleinen abgesperrten Rundkurs stattfindet. Nach der Zieldurchfahrt liegt es ganz bei uns, ob wir erst einmal zum See fahren oder per Menü direkt zum nächsten Event springen. Wählen wir Letzteres, werden wir einfach per Helikopter an der Startlinie abgesetzt.

Enorme Abwechslung

Wir entscheiden uns vorerst für eine Erkundungsfahrt zum See. Neugierige belohnt **Fuel** zum einen mit zusätzlichen Fahrzeug-Lackierungen und -Vinyls, die überall in der Spielwelt in Form von Autowracks versteckt liegen. Zum anderen entdecken wir so mehr als 150 spezielle Herausforderungen, die zusätzliches Geld in die Kasse spülen. Wir absolvieren beim Probespiel unter anderem ein Rennen gegen einen Hubschrauber sowie eine actionreiche Rempel-Einlage, bei der wir unter Zeitdruck sechs Konkurrenten schrottreif rammen müssen. Ein Schadensmodell fehlte hier, soll aber noch eingebaut werden.

Selbst ohne konkrete Aufgaben hat es uns schon viel Spaß gemacht, einfach nur durchs Gelände zu brettern. Denn trotz der riesigen Spielwelt ist die Landschaft ähnlich detailliert wie in **Colin McRae Dirt**, mit glaubwürdigen Auswirkungen aufs ansonsten betont actionlastige Fahrverhalten. So verlieren wir etwa

deutlich spürbar an Grip, wenn wir mit einem Straßenauto vom Asphalt ins Gelände wechseln. Entsprechend wichtig sind Routen- und Fahrzeugwahl. In **Fuel** gibt es insgesamt 70 Modelle, verteilt auf die Klassen Straßenwagen, Offroad-Auto, Motorrad, Quad, Dragster und Monster Truck. Spannend wird's vor allem dann, wenn wir in einem Rennen einfach nur von A nach B kommen müssen – egal wie. So konnten wir beim Probespiel durch einen dichten Wald abkürzen, weil wir uns zuvor für ein Motorrad entschieden haben. Ein geniales Navigationssystem mit animierten Pfeilen direkt im Sichtfeld reagiert dabei automatisch auf jede Routenänderung und zeigt uns zuverlässig den kürzesten Weg zum Ziel. Allerdings müssen die Entwickler unbedingt noch das Kollisionsverhalten überarbeiten: Diverse Male sind wir an kleinen Steinen oder Wurzeln hängen geblieben, die für ein geländegängiges Bike normalerweise kein Problem darstellen sollten.

Online-Zukunft?

So viel Spaß wir auf unseren ersten Querfeldeinfahrten hatten: Es bleibt abzuwarten, ob Herausforderungen und freischaltbare Boni ausreichen, um die Riesen-Spielwelt sinnvoll und motivierend zu füllen. Vieles wird hier von den Multiplayer-Funktionen abhängen, bei denen sich **Fuel an Test Drive Unlimited** orientieren will. Sobald wir eine Online-Verbindung zulassen, sollen wir auf der Übersichtskarte automatisch alle Mitspieler angezeigt bekommen, die sich gerade in unserer Nähe befinden. Mit bis zu 15 von ihnen dürfen wir uns zu Hunderten von vorgefertigten Events verabreden. Oder wir laden sie zu einem selbst gebastelten Rennen ein, ein direkt im Spiel integrierter Streckeneditor soll's möglich machen. Noch schweigen sich die Entwickler darüber aus, wie viele Fahrer gleichzeitig pro Spielwelt unterwegs sein dürfen. Vieles spricht allerdings jetzt schon dafür, dass **Fuel** hier noch einen weiteren Rekord in Petto hat. **HK**



Geniales **Navigationssystem**: Die roten Pfeile passen sich dynamisch unserer Route an.

Fuel

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **Mai 2009**
 ► Hersteller **Asobo / Codemasters** ► Status **zu 85% fertig**

Heiko Klinge: Einerseits: eine faszinierende Spielwelt, das unglaubliche Gefühl von Freiheit und die abwechslungsreichen Renn-Modi. Andererseits: nicht der Hauch einer Story, ein bislang noch recht zickiges Kollisionsverhalten und die nach wie vor ungeklärte Frage der Langzeitmotivation. Selten zuvor ist mir eine Potenzialeinschätzung so schwer gefallen wie bei diesem ambitionierten Riesenrennspiel. Vieles wird letzten Endes davon abhängen, ob die Entwickler ihre Multiplayer-Versprechen halten. Die klingen nämlich fast schon utopisch super.



heiko@gamestar.de

Potenzial Gut