

CHECKPOINTS  
09/15  
ZEIT  
00:02:35.67

01 iardiana - 531 M  
04 oisu Vinsgura - 13 M  
05 PKGamest 2308 M  
06 Davy Ri + 42 M

Ein Höhepunkt der ansonsten ideenarmen Karriere: In einem speziell inszenierten Rennen schleudert uns ein Tornado Trümmer und Baumstämme entgegen.



# Fuel

**Paradox: Das Endzeit-Rennspiel von Codemasters fasziniert mit einer gigantischen Spielwelt, ist in allen anderen Disziplinen aber zu minimalistisch, um der erhoffte Hit zu werden.**

DVD Video-Special

GameStar.de  
Multiplayer-Nachtest (ab dem 26.6.)  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 3586

- Facts**
- ▶ 14.000 Quadratkilometer großes Spiel-Areal
  - ▶ 160.000 Kilometer Straße
  - ▶ 40 Kilometer Sichtweite
  - ▶ 6 Fahrzeugklassen
  - ▶ 70 Fahrzeuge
  - ▶ 216 Rennen und Herausforderungen

Staus kennt man nur noch aus dem Geschichtsbuch, Benzin ist billiger als Wasser und beim Wort »Verkehrskontrolle« denken die Menschen zuerst an ein Verhütungsmittel. Das gar nicht mal so unrealistische Zukunftsszenario von **Fuel** prognostiziert ein Paradies für Geschwindigkeits-Junkies – und eine Katastrophe für alle anderen. Die globale Erwärmung hat ihren Höhepunkt erreicht; Überflutungen, Wirbelstürme und Buschfeuer verwüsten weite Teile des amerikanischen Westens und machen ihn unbewohnbar. Unbewohnbar, aber nicht unbefahrbar! Auf 160.000 leergefegten Straßenkilometern duellieren Sie sich mit den besten Fahrern der Welt um Ruhm, Ehre und Benzin. Das



klingt spannend und fährt sich auch so. Allerdings nur anfangs. Denn dem ambitionierten Marathon-Rennspiel geht überraschend schnell die Puste aus.

### Nur berühren, nicht rammen

Ein düsteres Endzeit-Szenario – das schreit geradezu nach einer spannenden Geschichte im Stil von **Mad Max**, nach wilden Verfolgungsjagden und spannenden Missionen. Dummerweise haben die französischen Entwickler von Asobo den Schrei komplett ignoriert. In der Karriere von **Fuel** absolvieren Sie lediglich das Standardprogramm aus »Rennen fahren« und »Zeug freischalten«. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad bekommen Sie für einen Sieg mehr oder weniger sogenannte **Fuel**-Punkte, die Sie wiederum in neue Fahrzeuge investieren. Unfair: Schon der Zweite geht komplett leer aus,

### Die große Leere

**Heiko Klinge:** Die Riesen-Welt von **Fuel** ist zweifellos faszinierend, letzten Endes aber nicht mehr als eine Kulisse. Ich gurke doch nicht 30 Minuten durch die Gegend, nur um eine neue Fahrzeuglackierung freizuschalten! Da müssen schon bessere Gründe her. Aber die Entwickler haben es versäumt, die endlosen Weiten mit spielerischem Leben zu füllen. Blickt man hinter die Kulisse, bleibt eine zwar unterhaltensame, aber auf Dauer enttäuschend ideenlose Offroad-Raserei.



heiko@gamestar.de

ein Fehler in der letzten Kurve frustriert deshalb besonders.

Neben 70 klassischen Rennveranstaltungen stehen über 140 Herausforderungen auf dem Programm. Viel Masse, aber nur wenig Klasse, zumal sich die Aufgaben schnell wiederholen. Immer wieder wartet auf Sie die »Helikopterverfolgung«, in der Sie lediglich schneller im Ziel sein müssen als ein Flattermann, der grundsätzlich die gleiche Route wählt. Auch »Suchen und Zerstören« klingt weitaus dramatischer, als es sich letztlich spielt. Sie müssen nur innerhalb des Zeitlimits eine vorgegebene Zahl an Fahrzeugen berühren (!).

### Nur driften, nicht schalten

Ein düsteres Endzeit-Szenario – das schreit auch nach Tuning mit Flugzeugturbinen und Panzertüren, nach unfairen Mitteln wie Minenwerfer und MG.

Und wieder haben sich die Entwickler taub gestellt. Auf der Strecke regiert wie schon in der Karriere der Rennspiel-Purismus: Gas geben, lenken, ab und zu mal bremsen, das war's. Es gibt keine Waffen, keine Spezialmanöver, keinen Turbo-Boost, nicht mal die Option auf manuelle Schaltung. Im Vergleich mit anderen Spaß-Rennspielen wie **Pure** oder **Burnout Paradise** fehlt es den Tür-an-Tür-Duellen in **Fuel** deshalb an taktischen Feinheiten. Denn das unkomplizierte, allerdings auch etwas schwammige Fahrverhalten ermöglicht zwar spaßige Drifts und schnelle Erfolge, liefert aber auf Dauer zu wenig fahrerische Herausforderungen, um langfristig zu motivieren.

Wirklich spannend werden die Rennen nur dann, wenn sich unterschiedliche Fahrzeugklassen duellieren, was jedoch erst im späteren Spielverlauf häufiger





In der Spielwelt gibt es Endzeit-Sehenswürdigkeiten wie diesen gestrandeten **Supertanker** zu entdecken.

vorkommt. Auf dem Motorrad kürzen Sie durch den Wald ab, während Ihre Auto-Konkurrenten auf der Straße bleiben müssen, dafür aber mehr Tempo bolzen. Auch Monstertrucks, Buggys und Quads haben jeweils spezifische Vor- und Nachteile, die Sie in Ihre Routenwahl einbeziehen müssen.

### Nur gucken, nicht erforschen

Ein düsteres Endzeit-Szenario – das schreit nach einer atmosphärischen Spielwelt. Und dieses Mal haben die Entwickler tatsächlich zugehört. Bereits im ersten Karriere-Rennen springen Sie mit einem Motorrad über eine Hügelkuppe und blicken auf ein atemberaubendes Panorama aus dichten Wäldern, glitzernden Seen und mächtigen Bergen. Alles, was Sie sehen, können Sie auch erreichen – und das ist bei rund 40 Kilometern Sichtweite eine ganze Menge. Eine technische Meisterleistung, die ein im Rennspiel-Genre einzigartiges Gefühl von Freiheit erzeugt! Trotz des gigantischen Areal spart **Fuel** zudem nicht an den Details: Es gibt viele kleine Physik-Spielereien wie zerbrechende Holzzäune, einen stimmungsvoll inszenierten Tag-Nacht-Wechsel und jede Menge befahrbare Endzeit-Sehenswürdigkeiten wie einen gestrandeten Öltanker, eine buchstäblich in

den Seilen hängende Brücke oder den gläsernen Skywalk über dem Grand Canyon. In einigen Karriere-Rennen bekommen Sie es sogar mit Naturkatastrophen zu tun. Dann erschwert ein frostiger Schneesturm die Sicht oder ein Tornado wirbelt Ihnen Fahrzeugwracks entgegen.

Trotz dieser großen Momente macht **Fuel** insgesamt dennoch zu wenig aus seiner Spielwelt. Zwar können Sie abseits der Rennen jeden einzelnen der 14.000 Quadratkilometer frei erkunden, nur gibt es bis auf ein paar versteckte Herausforderungen, Autos und Lackierungen keinen Grund, dies zu tun – 99,9 Prozent der Welt dienen lediglich als zwar optisch beeindruckende, aber spielerisch bedeutungslose Kulisse für die Rennen. Folgerichtig nimmt der Forscherdrang schon nach der ersten Fahrstunde rapide ab. Und Sie werden dankbar dafür sein, dass man sich zumindest bei den Karriere-Rennen die Anfahrt sparen und direkt zur Startlinie springen kann.

### Nur online, nicht im Netzwerk

Für etwas mehr Leben in der Endzeit-Welt soll der Multiplayer-Modus sorgen. Die Betonung liegt auf »soll«, denn zu unserem Testzeitpunkt waren die Server noch nicht online, ein Netzwerk-Modus



Wer die endlosen Weiten erforscht, findet versteckte Boni wie diese **Auto-Lackierung**.



Nur Staffage: Solche **Stunts** führt Ihr Fahrer automatisch aus, aufs Spiel hat das keinen Einfluss.

fehlt. Die Theorie klingt zumindest vielversprechend: Über Games for Windows Live sind Hunderte Spieler gleichzeitig in einer Spielwelt unterwegs, in Ihrem Navigationssystem erscheinen jedoch nur die 16 Fahrer, die sich zum entsprechenden Zeitpunkt in der Nähe befinden. Dazu kommen grundsätzlich noch die Mitglieder Ihrer Freundesliste. Sämt-

liche Rennen der Solo-Karriere können Sie auch online mit bis zu 15 Gegnern ausfahren. Alternativ basteln Sie mit dem integrierten Editor einen komplett neuen Kurs zusammen, der online binnen Sekunden verfügbar sein soll. Ob und wie gut das alles funktioniert, berichten wir Ihnen einen Tag nach dem Verkaufsstart am 26. Juni auf GameStar.de. **HK**

## FUEL RENNSPIEL

**ENTWICKLER** Asobo Studio (Fuel ist das PC-Erstellungswerk)

**PUBLISHER** Codemasters **TERMIN (D)** 25.6.2009

**SPRACHE** Deutsch **CA. PREIS** 45 Euro

**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch **USK** ab 6 Jahren

ANSPRUCH			EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>TECHNIK</b>											
FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAPHIKKARTEN		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>MINIMUM</b>			<b>STANDARD</b>			<b>OPTIMUM</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: red;">■</span> Geforce 6600 / 6800</li> <li><span style="color: orange;">■</span> Geforce 7800 / 7900</li> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce 8800 / 9800</li> <li><span style="color: blue;">■</span> Geforce 9600</li> <li><span style="color: purple;">■</span> Geforce GTX 200</li> <li><span style="color: brown;">■</span> Radeon X1600</li> <li><span style="color: pink;">■</span> Radeon X1800 / X1900</li> <li><span style="color: grey;">■</span> Radeon HD 2900</li> <li><span style="color: lightblue;">■</span> Radeon HD 3800</li> <li><span style="color: lightgreen;">■</span> Radeon HD 4800</li> </ul>		
3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD			Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD			Core 2 Duo E6700 A64 X2/6000+ AMD					
1,0 GB RAM			1,5 GB RAM			2,0 GB RAM					
4,0 GB Festplatte			4,0 GB Festplatte Gamepad			4,0 GB Festplatte FF-Gamepad					
<b>PROFITIERT VON</b> Mehrkern-Prozessoren, Force Feedback, Surround-Hardware											
<b>BILDFORMATE</b> 4:3 5:4 16:9 16:10			<b>KOPIERSCHUTZ</b> Securom								
<b>TON</b> Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1											
<b>MULTIPLAYER</b> <span style="color: red;">●</span> <b>Noch nicht bewertbar</b>											
<b>SPIELMODI (SPIELER)</b> Einzelrennen (16), Free Ride (unbegrenzt)			<b>SPIELTYPEN</b> Internet			<b>SERVERSUCHE</b> Games for Windows Live					
<b>DEDICATED SERVER</b> nein			<b>MULTIPLAYER-SPASS</b> Noch keine Angabe möglich								
<b>FAZIT</b> Die Theorie klingt spannend, die Server starten jedoch erst zum Verkaufsstart.											
<b>BEWERTUNG</b>											
<b>GRAFIK</b> + 40 Kilometer Weitsicht + enorm abwechslungsreiche Landschaft + stilvolle Endzeit-Fahrzeuge - später Objektaufbau										8 / 10	
<b>SOUND</b> + gut abgemischter Surround-Sound - viel zu zahmes Motorenbrummen + generischer, teils sogar nerviger Soundtrack										5 / 10	
<b>BALANCE</b> + drei gut abgestimmte, jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade + Renn-Neustart möglich - nur der Sieger bekommt Punkte										8 / 10	
<b>ATMOSPHÄRE</b> + Endzeit-Szenario + Tag- und Nachtwechsel + Unwetter-Effekte + stimmungsvolle Beleuchtung - ausgestorbene Spielwelt										8 / 10	
<b>BEDIENUNG</b> + präzise mit Gamepad und Tastatur + Tastenanzeige passt sich dem Eingabegerät an - schwachbrüstiges Force-Feedback										8 / 10	
<b>UMFANG</b> + gigantische Spielwelt + Strecken-Editor + viele Multiplayer-Funktionen - wenig spielerische Abwechslung										9 / 10	
<b>FAHRVERHALTEN</b> + unkompliziert und driftlastig + Bodenbelag wirkt sich nachvollziehbar aus - etwas schwammig - ungenaue Kollisionsabfrage										7 / 10	
<b>KI</b> + nutzt Alternativrouten + macht nachvollziehbare Fehler - zu passiv im Zweikampf - wechselt selten die Linie										7 / 10	
<b>TUNING</b> + viele Vinyls, Lackierungen und Spieler-Outfits zum Freischalten - kein Leistungs-Tuning - weder Turbo-Boost noch Waffen										5 / 10	
<b>STRECKENDESIGN</b> + freie Routenwahl + einige beeindruckende Sehenswürdigkeiten - langatmige Streckenführung in manchen Herausforderungen										9 / 10	
<b>PREIS/LEISTUNG</b> <span style="color: red;">●</span> <b>Noch k. Angabe möglich</b> <span style="float: right;"><b>SOLOSPIELZEIT</b> 20 Stunden</span>											
<b>FAZIT</b> Riesige Rennspielwelt, zu wenig Inhalt.											

