

Formula Fusion

DEMO FÜR 20 EURO

Genre: **Rennspiel** Publisher: **R8 Games** Entwickler: **R8 Games** Termin: **1.6.2017** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Kaum unterschiedliche Fahrzeuge, keine Tutorials oder Beschreibungen, ein fast völlig sinnfreies Upgrade-System und ein inkonsistenter Schwierigkeitsgrad – dieser Racer ist schlicht unfertig. Von Sascha Penzhorn

Das Kickstarter-finanzierte Formula Fusion ist ein geistiger Nachfolger der hervorragenden Wipeout-Reihe, die es bekanntlich nur für die PlayStation-Konsolen von Sony gibt. Umso größer die Hoffnung, dass Formula Fusion die Future-Racer-Lücke auf dem PC ausfüllen kann. In fünf unterschiedlichen Antigravitationsfahrzeugen liefern wir uns Rennen auf acht Strecken. Je nach Spielmodus kämpfen wir nicht nur um Platzierungen und Bestzeiten, sondern fahren auch Ausdauerrennen und nehmen an Ausdauerwettbewerben teil. Es gibt Rennen mit und ohne Fahrzeugbewaffnung und Solofahrten gegen die Uhr. Zur Belohnung für nahezu alle Aktionen hagelt es Credits, mit denen wir unser Gefährt und dessen Bewaffnung aufmotzen. Klingt alles toll, funktioniert gegenwärtig aber allenfalls mittelpfächtig.

Lücken und Platzhalter

Ein eigentlich gutes Feature von Formula Fusion ist die Garage, in der wir Voreinstellungen für Waffen und Upgrades speichern. Doof nur, dass hier praktisch nichts erklärt wird. So können wir diverse Knarren in unser Gefährt einbauen, der Kasten für die Gegenstandsbeschreibung bleibt aber leer. Die einzige Ausnahme ist der Text des Energy



Die Strecken sehen auch bei 450 Stundenkilometern noch toll aus, auch wenn das auf statischen Screenshots natürlich nicht richtig zur Geltung kommt.

Bolt: »This is a description for the energy bolt it goes pew pew.« Ach? Na dann ist ja alles klar. Tatsächlich bringen die Waffen im Spiel aber ohnehin nichts, sie verursachen kaum Schaden. Selbst wenn man voll über eine Mine rast, nimmt der Schildbalken lediglich um ein paar Pixel ab. Eine Upgrade-Rubrik nennt sich »Engine«. Verbesserungen erhöhen unseren Engine-Statusbalken. Verbessert das unsere Beschleunigung? Endgeschwindigkeit? Beides? Wissen wir nicht. Upgrades im Bereich »Antigravity« können unseren Antigravitationswert erhöhen oder auch senken. Wie sich das im Spiel auswirkt, wird nicht erklärt.

Na gut, dann lassen wir die Fahrzeugeinstellungen erst mal links liegen und begeben uns in die Kampagne. Davon gibt es

derzeit exakt eine, aufgeteilt in fünf Geschwindigkeitsklassen (sprich: Schwierigkeitsgrade), die restlichen Kampagnen sind mit dem Vermerk »Coming soon!« gesperrt. Für die Kampagne steht uns ein einziges der fünf Fahrzeuge im Spiel zur Verfügung. Auf die anderen Fahrzeuge haben wir nur in den kampagnenunabhängigen schnellen Rennen Zugriff, dort sind aber noch die meisten der acht Strecken gesperrt, weil wir diese erst per Kampagne freischalten müssen. Für Multiplayer-Rennen stehen alle Strecken und Fahrzeuge sofort parat, bei unserem Test war der Multiplayer-Server aber nie erreichbar, wir durften nur gegen die KI spielen. Und die ist, abhängig von Strecke und Modus, entweder brutal stark oder viel zu schwach und selten irgendwas dazwischen.



»It goes pew pew« erklärt uns der Beschreibungstext unserer Waffe.



Keine Zuschauer, kein Mucks – die Strecken sind hübsch, aber leblos.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



In seinem jetzigen Zustand ist Formula Fusion allenfalls absoluten Genrefans zu empfehlen. Handling und Fahrphysik sind toll, auch wenn der Gleiter gefühlt fast zum Stillstand kommt, wenn man einmal kurz den Streckenrand berührt. Gerne hätte ich den Multiplayermodus probiert, dafür war in 15 Stunden Testspielzeit aber nie der Server verfügbar und einen Splitscreen-Modus gibt es nicht. Rennen gegen die KI machen keinen großen Spaß, wenn die Kameraden mit bestimmten Renntypen einfach nicht zurechtkommen. Dass es relativ wenige Fahrzeuge und Strecken gibt, ist bei dem Kaufpreis zu verschmerzen, zumal man die Tracks auch in die entgegengesetzte Richtung und bei wechselnden Tageszeiten befahren darf. Die fehlenden Beschreibungen und Platzhaltertexte sind dagegen einfach nur schlampig. Formula Fusion ist kein fertiges Produkt.

Völlig inkonsistente KI

Beim ersten Rennen der Kampagne geht es einfach nur um eine gute Platzierung. Die KI fährt uns sofort um die Ohren und macht es uns verdammt schwer, mitzuhalten. Das liegt nicht zuletzt daran, dass unser Gefährt umgehend auf Schneckentempo verlangsamt, wenn wir mit einem Atom unseres Fahrzeugs den Fahrbahnrand berühren. Das frustriert, davon abgesehen ist die Fahrphysik aber sehr gut. Nach etwas Eingewöhnung gewinnen wir das Rennen, doch für einen Spieleinstieg ist das schon ganz schön knackig! Im nächsten Rennen treten wir wieder gegen ein volles Feld von Fahrzeugen an, diesmal gewinnt aber, wer die schnellste Runde hinlegt. Schon nach der zweiten Kurve führen wir das Feld an. Tatsächlich überholen wir kurz vor Schluss sogar noch einige Fahrzeuge. Ein paar Rennen später stellt sich heraus, dass die KI im Rennmodus absolut hervorragend fährt. In den anderen Spielmodi sind unsere Gegner aber so schlecht, dass wir hier jedes Rennen beim ersten Versuch für uns entscheiden.



Nur eine Kampagne ist derzeit spielbar, der Rest kommt bald.



Im Rennmodus ist die KI nicht zu verachten. In anderen Spielmodi sind die Gegner oft doof.

Doch auch die Spielmodi an sich haben noch so ihre Tücken. In Eliminationsrennen tritt ein Feld von zehn Fahrzeugen an. Nach jeder Runde scheidet das Gefährt auf dem letzten Platz aus, bis nur noch ein Fahrer übrig ist. Zu Deutsch: Um hier zu gewinnen, müssen wir erst mal stolze neun Runden hinter uns bringen! Ein Ausdauerrennen, bei dem es nur darum geht, möglichst lange zu fahren, ohne dass Schilde und Lebensbalken unseres Fahrzeugs auf null sinken, kann sogar noch deutlich länger dauern, so lange wir fleißig Power-Ups aufsammeln und unsere Kiste nicht zu Schrott fahren. Das ist sicher hin und wieder mal spaßig. Als regelmäßiger Bestandteil von Kampagnenrennen ist es aber zu langwierig.

UnzUnzUnz

Ganz wichtig in einem Rennspiel ist natürlich das Geschwindigkeitsgefühl. Und das geht in Formula Fusion aufgrund der schlechten Performance gegen null. Das Spiel ruckelt und friert stellenweise regelrecht ein – auch mit guter Hardware. Wie fündige Spieler in den Steam-Foren herausgefunden haben, liegt das am Replay-Feature des Spiels. Standardmäßig zeichnet Formula Fusion nämlich Rennwiederholungen auf. Erst nach Abschalten der Wiederholungen im Optionsmenü gibt es ein ruckelfreies Spielerlebnis. Dann läuft das Teil merklich besser und sieht dank Unreal Engine auch nicht übel aus. Richtiges Rennfeeling kommt trotzdem nicht auf, weil uns der Soundtrack (seichter Technobeat) einschläfert. Der Soundtrack ist für Wettrennen bei irrsinniger Geschwindigkeit vollkommen unpassend. Liebslos präsentiert ist auch das Setting: Fahrzeuge, Strecken und Rennteams haben keine Beschreibung oder Geschichte im Spiel, die Strecken sind schick aber leblos, hier fehlt ganz einfach die Seele, die just

die Wipeout-Spiele auszeichnet. Immerhin: In Zukunft soll Formula Fusion weitere Kampagnen und Inhalte bekommen, die gratis nachgepatcht werden. Das ist auch dringend nötig, denn in seinem jetzigen Zustand ist es beim besten Willen kein vollständiges Spiel, sondern allenfalls eine umfangreiche Demo. Mit mehr Inhalt und Feinschliff könnte Formula Fusion einmal richtig gut werden. Bis es so weit ist, bieten Spiele wie das Ende 2016 erschienene Redout (siehe Seite 62) deutlich mehr – in einer ähnlichen Preisklasse. ★

FORMULA FUSION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2.7 GHz / AMD FX-6300
Geforce 740 / Radeon R7 260
8 GB RAM, 17 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3.5 GHz / AMD FX-8350
Geforce 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 17 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolles Fahrzeugdesign
- Strecken sehen klasse aus
- lahmer Soundtrack
- Texte fehlen oder sind Platzhalter
- Replay-Feature zerstört die Performance

SPIELDESIGN



- gute Fahrphysik
- abwechslungsreiche Strecken
- unterschiedliche Renntypen
- Online-Bestenlisten
- viele sinnlose Fahrzeugaufwertungen

BALANCE



- fünf Schwierigkeitsgrade
- inkonsistente KI-Gegner
- Eliminationsrennen dauern viel zu lange
- keine Tutorials oder Erklärungen
- Waffen sind praktisch wirkungslos

ATMOSPHÄRE / STORY



- passender futuristischer Look
- Rennteams sind einfach nur Fahrzeugskins
- keine Infos zu Fahrern, Fahrzeugen o.ä.
- leblose Strecken ohne Zuschauer

UMFANG



- acht Strecken
- Variationen für jede Strecke
- nur fünf Fahrzeuge
- derzeit nur eine Kampagne spielbar
- kein Splitscreen-Multiplayer

FAZIT

Antigravitationsrennspiel mit guten Ansätzen, KI-Problemen, schwachem Soundtrack, fehlenden Beschreibungen – rundum unfertig.

