

F1 22

DIE SIMS IM TANK

Genre: Rennspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Codemasters Termin: 1.7.2022

Die neue Ära der Königsklasse des Motorsports bringt mehr Atmosphäre denn je, könnte in manchen Punkten aber für Fans eine Runde zu viel drehen. Von Sören Diedrich

Mit EA Sports F1 22 steht Codemasters in diesem Jahr vor einer schwierigen Aufgabe. Denn das offizielle Spiel zur Formel-1-Saison 2022 soll die Königsklasse des Motorsports möglichst realitätsnah und detailgetreu darstellen. Damit ist nicht nur das Fahrgefühl der 1.000-PS-Boliden gemeint, sondern auch das Kräfteverhältnis zwischen den antretenden Teams.

Bislang konnte sich das Entwicklerstudio dabei auf die Daten aus der Realität verlassen. Man wusste, dass die Autos eine Evolution der Vorjahresmodelle waren, und

die Hackordnung im Feld konnten selbst regelmäßige TV-Zuschauer gut einschätzen. Dieses Jahr ist alles anders. Denn die Formel 1 hat 2022 den größten Regelumbruch ihres 72-jährigen Bestehens hinter sich gebracht, und selbst im echten Paddock herrschen noch viele Fragezeichen in puncto Klassement und Fahreigenschaften der Autos. Wie geht Codemasters mit diesen Unwägbarkeiten um? Wir sind für euch ins Cockpit gestiegen, haben für die Preview zahlreiche Runden gedreht und befinden uns am Ende im inneren Zwiespalt.

Atmosphäre und Komfort pur

Im Rahmen eines rund einstündigen Events erhielten wir einen detaillierten Einblick in den diesjährigen Ableger. Im Anschluss gab es noch die Gelegenheit, Fragen zu stellen. Zu manchen Punkten konnte oder durfte sich Codemasters aber noch nicht äußern, etwa zur Rückkehr klassischer F1-Rennstrecken. Hier grinste der Creative Director Lee Mather nur vielsagend und verwies auf einen späteren Zeitpunkt. Viel wichtiger war es für uns daher, endlich selbst Hand ans Spiel legen zu können. Nach rund fünf Spiel-



Die runderneuerten F1-Boliden stellen die Teams 2022 vor neue Herausforderungen.



WORK IN PROGRESS

Die KI-Fahrer sollen für Anfänger und Profis gleichermaßen geeignet sein – dank adaptiver Anpassung während der Rennen.



Endlich in VR! Besitzt ihr eine Brille, sitzt ihr mitten im Cockpit – leider ohne Jeff ...

stunden auf dem Tacho können wir jedoch noch keine Hit-Garantie aussprechen. Was wir aber bereits jetzt sagen können: Unter mangelnder Atmosphäre wird die PS-Party auch in diesem Jahr nicht leiden. Codemasters wirbt mit der größten Überarbeitung von Spielmechaniken und Präsentation in der Seriengeschichte, und nach ausgiebigem Anspielen unserer Vorabversion können wir diese vollmundige Ankündigung im Großen und Ganzen bestätigen.

Die Anzeigen gleichen noch mehr den aus den Vorjahren bekannten TV-Vorbildern, und

die Immersion ist vor allem in der Cockpit-Perspektive beeindruckend. Wenn überall um euch herum etwas passiert, Reifen und Sprit verwaltet werden wollen und ihr durch das Feld pflügt, spielt F1 22 die gewohnten Serienstärken aus. Mehr Atmosphäre, mehr Komfort, mehr Realismus: Mit diesen drei Schlagwörtern lassen sich die diesjährigen Neuerungen gut beschreiben. Die Autos setzen nun auf den Groundeffect als aerodynamisches Konzept, noch dazu gibt es neue 18-Zoll-Reifen, und auch die Aufhängungsgeometrie soll glaubwürdiger denn je simuliert werden – wenn ihr das möchtet. Denn auch dieses Thema wird in F1 22 immer wieder hervorgehoben: Zugänglichkeit. Ihr könnt die fortgeschrittene Simulation von Reifen, Aufhängung und Co. aktivieren, müsst es aber nicht. Ihr könnt die Runden hinter dem Safety-Car selbst absolvieren, müsst es aber nicht. Und ihr könnt euch nun auch beim Boxenstopp um die korrekte An- und Abfahrt zu eurer Garage kümmern, müsst es aber ... ach, ihr könnt es euch sicher schon denken.

Anfänger sollen genauso abgeholt werden wie Profis. Wer möchte, kann eine Reihe an Komfort-Features aktivieren und den Grad der Herausforderung selbst bestim-

men. Dazu soll auch die neue adaptive KI für Herausforderung sorgen, die sich dynamisch eurem Fahrkönnen anpassen soll. Wie genau das funktioniert, wurde jedoch nicht weiter erläutert. Wir konnten dieses Feature auch noch nicht selbst testen.

Viele neue Features

Für F1 22 hat Codemasters einige neue Funktionen umgesetzt, die vor allem Kennern der Materie gefallen dürften. Die Sprintrennen orientieren sich in der Karriere nun am realen Kalender, in anderen Modi könnt ihr das kürzere Format hingegen spielen, wann und wo ihr möchtet. Am Ende der Formationsrunde seid ihr nun auch dafür verantwortlich, euren Wagen korrekt innerhalb der Haltemarkierungen zu positionieren, bevor die Lichter ausgehen. Auch der neu inszenierte Boxenstopp möchte ab sofort, wie wir bereits erwähnten, fehlerfrei von euch absolviert werden. Statt aus der Ego-Perspektive seht ihr das Geschehen dabei wie bei einer TV-Übertragung. Aber keine Sorge, auch die KI kann beim Abholen der frischen Reifen patzen und wertvolle Zeit verlieren.

Abschied nehmen müssen wir leider von Jeff. Unser langjähriger Renningenieur wurde abgelöst, und zwar von Marc Priestley.



Der My-Team-Modus erlaubt es euch wieder, eigene Lackierungen für euer Auto zu pinseln.



F1 22 erfordert mit neuen Technikvorgaben bei den Autos etwas Eingewöhnung von alteingesessenen Rennfahrern.

Der Name könnte manchen von euch etwas sagen, denn der Herr war lange Jahre bei McLaren tätig und unter anderem Chefmechaniker in Lewis Hamiltons erstem WM-Jahr 2008. Seine Funksprüche wirken sehr authentisch, weshalb wir schweren Herzens ein letztes Mal sagen: »Shut up, Jeff!«

Eine besonders erfreuliche Nachricht: Endlich besitzt das Spiel volle VR-Unterstützung! Seid ihr im Besitz einer Brille, könnt ihr euch auf noch intensivere Rennen einstellen. Denn dann werden auch eure Kopfbewegungen nahtlos in das Spiel übertragen. Das hilft vor allem beim Blick in die Seitenspiegel, die sich im normalen Sichtmodus ohne VR erneut nur umständlich in den Fokus nehmen lassen.

Die Story macht Pause

All die neuen Features fordern ihren Tribut. Nach nur einem Jahr muss der Storymodus wieder aussetzen. Während wir in F1 2021 mit Breaking Point noch eine zwar klischeebeladene, aber nett umgesetzte Story erleben durften, müssen wir dieses Jahr wieder mit einer klassischen Karriere oder dem My-Team-Modus vorliebnehmen. Codemasters gibt zu, dass die Story angesichts des jährlichen Entwicklungsturnus auf der Strecke geblieben sei. Immerhin gibt es weiterhin den My-Team-Modus, in dem ihr euren eigenen Rennstall gründet und den etablierten Teams zeigt, wie man eine Weltmeisterschaft gewinnt.

Wie lange der Weg zum Erfolg ist, bleibt euch überlassen. Ihr könnt den Rang eines

absoluten Newcomers einnehmen und euch von ganz hinten bis an die Spitze kämpfen. Wer mag, kann aber auch bereits als Mittelfeldteam einsteigen oder gar direkt als Titelaspirant auf die Piste treten. Diese Wahl soll auch Auswirkungen auf eure Entwicklungsressourcen haben. Die offizielle Budgetgrenze ist zwar nicht im Spiel implementiert, dennoch wird man als Hinterbänkler Boni hinsichtlich des Entwicklungslimits genießen, um schneller aufholen zu können. Auch eine gewisse Wahlfreiheit habt ihr als Boss eures eigenen Teams: Interviews können abgesagt, der Fabrikausbau pausiert oder die Wartung des Windtunnels vertagt werden. Ihr müsst dann aber auch mit den Konsequenzen leben.



Die Boxenstopps erlebt ihr jetzt nicht mehr nur aus dem Cockpit heraus, sondern wie in einer TV-Übertragung.

SUPERCARS

Es ist möglich, dass der auf Leaks spezialisierte und normalerweise sehr treffsichere Tom Henderson bereits eine vollständige Liste der in F1 22 enthaltenen Supercars vorliegen hat. Dabei soll es sich um die folgenden zehn Modelle handeln:

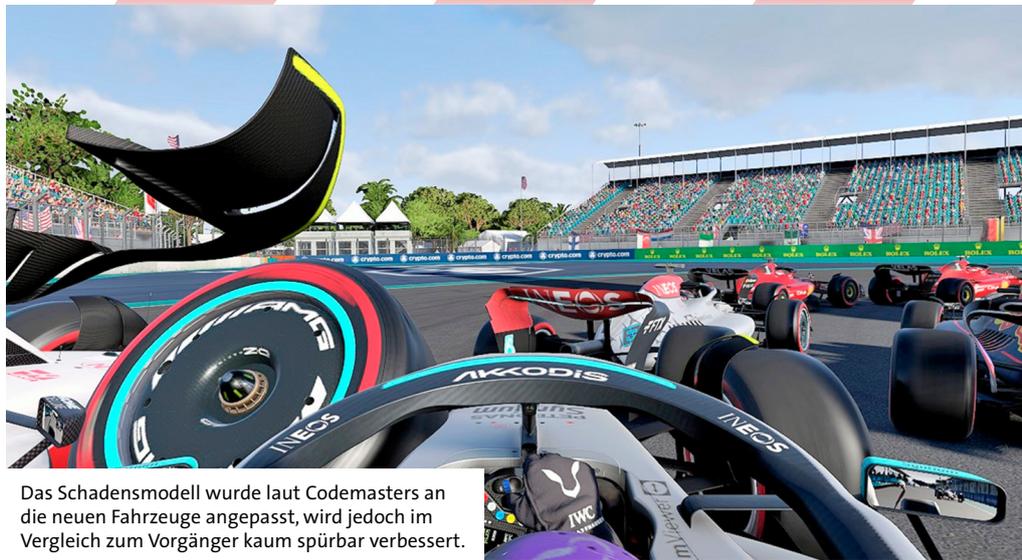
- McLaren 720s
- McLaren Artura
- Ferrari F8 Tributo
- Ferrari Roma
- Mercedes AMG GTR Pro
- Mercedes AMG GT Black Series
- Mercedes AMG GTR (Safety Car)
- Aston Martin Vantage F1 Edition
- Aston Martin DB11 AMR
- Aston Martin Vantage (Safety Car)

Die Sims im F1-Paddock

Kommen wir zu der für viele Fans wohl kontroversen Neuerung des Jahrgangs 2022. Unter der Bezeichnung F1 Life führt Codemasters sogenannte Lifestyle-Features ein. Heißt konkret: Ihr erstellt euch euren eigenen Avatar, schlüpft in Markenklamotten, statet euch mit Tattoos und Piercings aus und bezieht euer eigenes Hipster-Loft. Und was macht man dort? Natürlich den Raum dekorieren, mit Teppichen, Ledersofas und anderem Interieur. Seid ihr damit fertig, könnt ihr eure Freunde einladen, deren Avatare dann in eurer Wohnung herumlaufen und eure Sportwagen bestaunen können. Sportwagen? »Das ist die Formel 1, nicht Grid Legends!«, mögt ihr nun vielleicht denken, aber so ist es tatsächlich: Ihr sammelt im Laufe eurer F1-Karriere auch teure Supercars, die im Rahmen der sogenannten Pirelli Hot Lap Events und anderer Challenges wie Drift, Autocross oder Checkpoint Challenge gefahren werden können. Diese Verwässerung mag vielen F1-Puristen nicht gefallen, ein cooles Detail wird dadurch aber immerhin ermöglicht: Ihr könnt nun auch die offiziellen Safety-Cars von Mercedes AMG und Aston Martin fahren, die bekanntlich ebenfalls ziemlich hochgezüchtete Biester sind.

Wie fahren sich die neuen Autos?

Weil wir gerade beim Thema Safety-Car sind: Das kommt bekanntlich nur auf die Strecke, wenn es ordentlich gekracht hat. Da drängt sich die Frage auf, ob Codemasters endlich auch das Schadensmodell verbessert hat. Leider müssen wir euch aber enttäuschen, denn noch immer sind abgefallene Frontflügel und ein paar Schäden am Unterboden das höchste der Gefühle. Kommen wir zum Abschluss noch zur Kerndisziplin eines Rennspiels, nämlich der Fahrphysik. Die eingangs erwähnten Verbesserungen bei der Reifen- und Fahrwerkssimulation wirken sich bereits jetzt spürbar auf das Lenkverhalten der Prototypen aus, obwohl es sich nur um das F1-Showcar in den jeweiligen Teamlackierungen handelt. Vor allem am



Das Schadensmodell wurde laut Codemasters an die neuen Fahrzeuge angepasst, wird jedoch im Vergleich zum Vorgänger kaum spürbar verbessert.

Kurveneingang spüren wir das hohe Gewicht der neuen Fahrzeuge, und kontrolliertes Gegenlenken ist angesagt. Unterm Strich steuern sich die Wagen angenehm fordernd, aber teilweise auch nervig unberechenbar. Bereits F1 2021 war in manchen Punkten ein Rückschritt zum grandiosen Vorgänger, vor allem beim Überfahren der Kerbs, und das 2022er-Spiel überrascht uns ebenfalls mit unvorhersehbaren Drehern, die sich in den seltensten Fällen abfangen lassen.

Rundum-sorglos-Paket oder unnötiger Ballast?

Der Ersteindruck von F1 22 könnte zweigespaltener kaum sein. Auf der Strecke, und das ist nun mal die Hauptdisziplin des Rennspiels, machen die zahlreichen kleinen Neuerungen in puncto Atmosphäre vieles richtig und sorgen wieder einmal für ein herrlich intensives, auf Wunsch sehr forderndes Spektakel. Das Fahrverhalten bedarf zwar noch Feinschliff, wirkt aber so weit stimmig und hat Potenzial. Die neuen Lifestyle-Features hingegen sind ganz klar in der Kategorie Geschmackssache abzuheften. Wer schon immer davon geträumt hat, Lewis Hamilton nicht nur auf der Strecke, sondern auch in

Sachen Körperschmuck nachzueifern, könnte damit glücklich werden. Dennoch bleibt das unangenehme Gefühl, dass Codemasters und Publisher EA mit F1 Life ihre Monetarisierungspläne vorantreiben wollen. 4,99 Euro für das Marken-Shirt? 1,99 Euro für den goldenen Nasenring? Wir müssen abwarten. ★

MEINUNG

Sören Diedrich
@DiedrichSoren



Ich habe seit F1 2010 locker über 1.000 Spielstunden in Codemasters' Rennspielen verbracht und damit alle bisherigen Höhen und Tiefen miterlebt. Ein Debakel wie 2015 kann ich nach dem ersten Anspielen glücklicherweise bereits ausschließen, dafür ist das Fundament, auf dem Codemasters inzwischen aufbauen kann, einfach zu gut und umfangreich. Die Fahrphysik muss im ersten Jahr nach dieser gigantischen Regelanovelle noch nicht zu einhundert Prozent sitzen und macht bereits jetzt eine Menge Spaß. Auf der Strecke passt so weit alles, und auch der My-Team-Modus dürfte mich wieder für einige Wochen beschäftigen.

Einige Designentscheidungen kann ich dennoch nicht mit offenen Armen empfangen. Ja, ich spreche natürlich vorrangig von F1 Life, wobei natürlich jeder selbst entscheiden darf, ob einem dieser neue Aspekte gefällt. Aber auch der nach einem Jahr bereits wieder wegrationierte Storymodus oder die lückenhafte Umsetzung des neuen Reglements (Stichwort Budgetcap) stoßen mir sauer auf. Selbst in Zeiten der Netflix-Doku »Drive to Survive« sollte Codemasters nicht vergessen, was diese Rennserie wirklich ausmacht: keine Ohrhörer und keine zeitlich limitierten Lackierungen, sondern unverfälschte Action auf dem grauen Asphalt. Denn die Zeit der Konkurrenzlosigkeit ist vorbei. Immerhin wirft der F1 Manager 2022 aus dem Hause Frontier seine Schatten voraus und könnte sich zum neuen Zuhause für Puristen wie mich entwickeln.



Miami ist die einzige neue Strecke im Spiel. Dafür macht das Streckenlayout aber mächtig Spaß.