

F1 22



RENNSPIEL DES JAHRES?

Genre: **Rennspiel** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **Codemasters** Termin: **1.7.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Codemasters wagt den Schritt in die nächste Formel-1-Generation und macht gezwungenermaßen vieles anders als beim Vorgänger. Das hat Vor- und Nachteile. Von Sören Diedrich

Ein neues Jahr, ein neues F1-Spiel aus dem Hause Codemasters. Routine, könnte man meinen. Weit gefehlt! Denn während die letzten Ableger sich eher auf behutsames Optimieren fokussierten, liefert EA Sports F1 22 gleich einen ganzen Schwung an signifikanten Neuerungen. Das liegt aber weniger an der Innovationswut der Entwickler als vielmehr an der realen Formel 1. Die ist nämlich seit der diesjährigen Saison mit einem neuen technischen Reglement unterwegs, was generalüberholte Autos zur Folge hat. Diese Boliden samt neuen Fahreigenschaften mussten von Codemasters detailgetreu ins Spiel übernommen werden. Aber natürlich hat sich das englische Studio noch weitere Verbesserungen ausgedacht, die in F1 22 implementiert wurden. Das Resultat: die bis dato stimmungsvollste F1-Simulation, deren größte Macke aber ausgerechnet beim Fahrverhalten liegt.

F1 Life? (K)Ein Problem!

Keines der neuen Features hat im Vorfeld für so viele Diskussionen gesorgt wie F1 Life, der neue Social Hub des Spiels. Dahinter



Dank der adaptiven KI verlieren auch Anfänger nicht so schnell den Anschluss an das restliche Feld.

verbirgt sich euer digitales Rennfahrer-Loft, das ihr sogar dekorieren könnt. Auch euer Avatar samt Renn-Overall, Siegerpose und weiteren Details lässt sich hier anpassen, damit ihr adäquat gekleidet eure Gäste begrüßen könnt. Im Offline-Spiel sind das einfache KI-Charaktere, mit einer aktiven Online-

Anbindung können aber auch eure Freunde in eurer Bude vorbeischaun.

Klingt nach Die Sims, spielt sich auch ein bisschen so, ist aber glücklicherweise deutlich weniger störend als befürchtet. Denn wer mag, kann F1 Life mehr oder weniger ignorieren. Für eure Karriere ist das Tragen stylischer Sonnenbrillen und schicker Markenpullover völlig irrelevant, da ihr hier ohnehin einen separaten Fahrer erstellt. Trotzdem – oder gerade deshalb – habe ich durchaus unterhaltsame zehn Minuten damit verbracht, den Renn-Overall einzufärben, eine Wohnwand auszusuchen und sie mit dem passenden Teppich zu kombinieren. Eine meiner Augenbrauen hebt sich dennoch kri-



Schnell mal über die Randsteine räubern? Vergesst es. Erfahrene F1-Raser müssen sich an die Ground-Effect-Autos zunächst gewöhnen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr die Formel 1 aus der Nähe erleben möchtet.
- ... ihr die Ground-Effect-Autos fahren wollt.
- ... ihr euch gerne in Fahrverhalten reinfuchst.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr in Rennspielen eine Handlung braucht.
- ... ihr nervöse Autos überhaupt nicht mögt.
- ... ihr ein spektakuläres Schadensmodell wollt.

tisch, denn wie erwartet wurden Mikrotransaktionen in F1 Life eingebaut. Wenn ihr möchtet, könnt ihr Brillen, Hosen, Oberteile und mehr von bekannten Markenherstellern für sogenannte Pitcoins erwerben, und die erhaltet ihr ausschließlich für investiertes Echtgeld. Spielerische Vorteile lassen sich dadurch aber keine freischalten. Meine Empfehlung: Ignoriert den Kram einfach und zeigt so Codemasters, wie überflüssig die kaufbaren Markenklamotten sind.

Eine weitaus spaßigere und sinnvollere Komponente von F1 Life sind die neuen Supercars. Ja, die braucht man in einem F1-Spiel nicht unbedingt, aber zum einen lassen sie sich einzig und allein mit In-Game-Währung erwerben, die ihr im Laufe eures Spielfortschritts erhaltet. Zum anderen eignen sie sich wirklich super für kurzweilige Runden auf den bekannten Formel-1-Strecken. Wer mag, kann sogar in die offiziellen Safety Cars einsteigen und sich wie Bernd Mayländer (ja, sorry, Insider) fühlen.

Ein Atmosphärebrett

Kommen wir zur großen Stärke von F1 22: Die Atmosphäre auf, an und abseits der Rennstrecke ist der Wahnsinn! Codemasters hat es wieder einmal geschafft, die Königs-klasse des Motorsports höchst authentisch darzustellen. Dafür sorgen vor allem die verbesserten Zwischensequenzen und Kameraeinstellungen, die an echte TV-Übertragungen angelehnt sind. Wer möchte, kann nun außerdem noch mehr Rennfahreraufgaben übernehmen als je zuvor, etwa das korrekte Platzieren des Wagens am Ende der Einführungsrunde oder das ideale Heranfahren an die Box, was durch ein simples, aber stimmungsvolles Quick-Time-Event gelöst ist. Deutsche Ohren werden ab diesem Jahr von der bekannten Stimme des Sky-Moderators Sascha Roos begrüßt, der in bester Sonntagnachmittagsmanier über die wichtigsten Fakten zur Rennstrecke plaudert. Auch die unzähligen liebevollen Details lassen mein Fan-Herz höherschlagen: Auf dem Circuit Gilles-Villeneuve in Montréal liegen etwa abseits der Ideallinie Blätter, wie man es auch aus der Realität gewohnt ist, da der starke Wind das Laub auf die kanadische Strecke weht. Die Interviews und Podiumszeremonien könnten glatt aus dem TV stammen und geben mir das herrliche Gefühl, ein echter F1-Fahrer mitten im Rennzirkus zu sein.

Dank der neuen VR-Unterstützung könnt ihr euch, die entsprechende Brille vorausgesetzt, nun außerdem während der Fahrt frei im Cockpit umschauen. Das hilft vor allem beim Blick in die wie gehabt etwas unpraktisch angebrachten Seitenspiegel enorm und steigert nochmals die Atmosphäre.

Keine Revolution

Optisch kann F1 22 im Vergleich zum Vorgänger mit einer verbesserten Beleuchtung und hübscheren Asphalttexturen punkten. Vor allem die Regenrennen sind wieder ein visuelles Highlight. Selbst mit aktiviertem

WAS TUN IN F1 LIFE?



Im Spielmodus F1 Life können wir unseren Rennfahrer anpassen und sogar Details wie das modische Design unseres Overalls verändern. Wenn ihr das nicht möchtet, könnt ihr in der Karriere auch einen davon losgelösten Avatar erstellen.



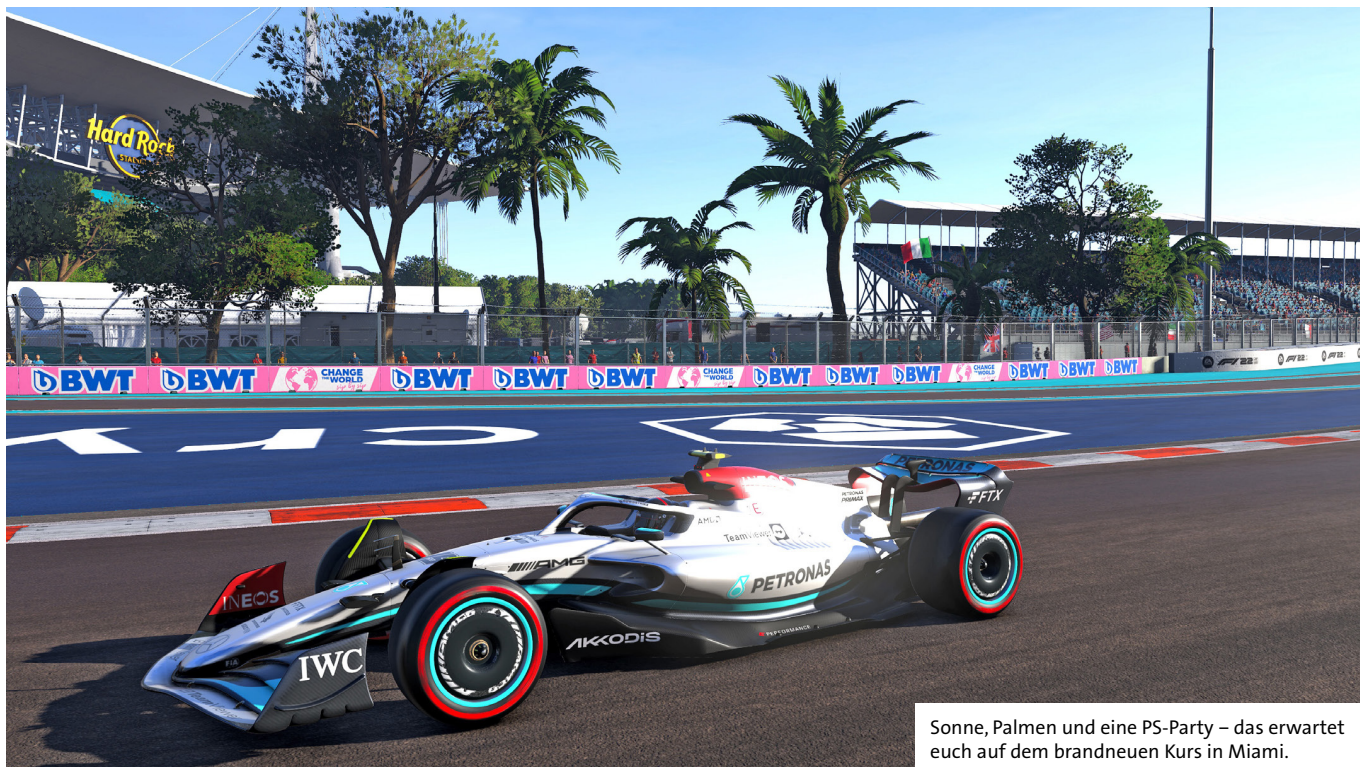
Von Zeit zu Zeit schauen auch KI- oder Online-Besucher in eurem exklusiven Loft vorbei, um mit euch abzuhängen und eure ausgestellten Supercars zu bewundern. Einen spielerischen Nutzen hat das aber nicht, es ist einfach nur hübsche Staffage.



Die Supercars könnt ihr nicht nur im Wohnzimmer angaffen, sondern auch auf den realen Formel-1-Rennstrecken für eine Spritztour nutzen. Die Fahrphysik erinnert an das ebenfalls von Codemasters stammende Grid Legends.

Raytracing für noch realistischere Schatten und Beleuchtung kann das Spiel aber nicht mit Genregrößen wie Forza Horizon 5 oder Gran Turismo Sport mithalten. Technisch lief das Spiel auf den Testsystemen (Xbox Series X und Highend-PC) jederzeit rund und machte keine Probleme. Auch die KI erledigt ihren

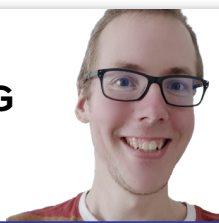
Job erfreulich kompetent. Die Kontrahenten überholen aggressiv, trauen sich auch mal, in eine Lücke reinzusteichen, vermeiden dabei aber aktiv Blechschaden und ziehen im Zweifel wieder zurück. Kommt es doch mal zu einem Crash, zeigt sich das Schadensmodell allerdings nur wenig verbessert, auch



Sonne, Palmen und eine PS-Party – das erwartet euch auf dem brandneuen Kurs in Miami.

MEINUNG

Sören Diedrich
@DiedrichSoren



Seit F1 2010 bin ich der Codemasters-Serie treu, und nicht einmal das wirklich grauenhafte F1 2015 vermochte daran etwas zu ändern. Auf den diesjährigen Ableger habe ich mich aber besonders gefreut, schließlich konnte man dank der Rückkehr der Ground-Effect-Autos endlich mal auf einen größeren Sprung als in den vergangenen Jahren hoffen. Wurden meine Hoffnungen erfüllt? Größtenteils ja. Die Autos steuern sich in der Tat deutlich herausfordernder als ihre Vorgänger, stellenweise aber fast schon zu sperrig und unvorhersehbar. Eine volle Grand-Prix-Distanz zu fahren ist deshalb fast schon zum Haarerufen, zumindest wenn ich keine Lust darauf habe, extra mein Lenkrad aufzubauen.

Die Premiere der Sprintrennen, Miami als neue Strecke und vor allem die Inszenierung in Anlehnung an eine TV-Übertragung sorgen trotzdem dafür, dass ich mit F1 22 einen Mordsspaß habe. Auch Features wie die adaptive KI haben mich überzeugt, denn es freut mich immer, wenn mein Lieblingssport dadurch noch mehr Menschen zugänglich wird. Leider fällt das Schadensmodell trotz Detailverbesserungen nach wie vor eher mau aus, und auch wenn der letztjährige Storymodus Breaking Point vor Klischees nur so getrieft hat, hätte ich mir eine neue Handlung für die ersten Spielstunden gewünscht. Unterm Strich kann das meiner Begeisterung aber kaum etwas anhaben: F1 22 ist ein sehr gutes Rennspiel, dessen Ecken und Kanten hoffentlich noch mit Patches angegangen werden!

wenn jetzt etwas kleinteiligere Carbonsplitter durch die Luft fliegen und erstmals der Unterboden beschädigt werden kann.

Die beste Formel 1 für Einsteiger

Einsteiger dürfen sich über eine adaptive KI als weitere Neuerung in F1 22 freuen. Dadurch passt sich das Können der Gegner automatisch an das eigene Geschick hinter dem Volant an, außerdem wird die Fahrphysik entschlackt und das Schadensmodell deaktiviert. Taugt das Feature was? Das kann man nur in einem Selbstversuch herausfinden. Deshalb habe ich meine Frau hinteres F1-Lenkrad gezerrt und geschaut, wie sie zu recht kommt. Ihr Fazit nach einem überraschenden (aber verdienten!) Podiumsplatz in Melbourne: eine super Idee für Leute wie sie, die sich mit der realistischen Steuerung noch schwertun, aber die Formel 1 lieben, oder für Kinder, die einfach mal in die Haut ihres Idols schlüpfen wollen. Und tatsächlich: Die adaptive KI ist für solche Zwecke ideal geeignet und funktioniert prima. Die

Kontrahenten fahren deutlich langsamer, ohne aber nur noch über die Strecke zu schleichen. Überholmanöver gelingen mit etwas Mut problemlos, dadurch entstehen Erfolgserlebnisse, die Motivation steigt, und man lernt dazu, um eines Tages im Idealfall im normalen Modus an den Start zu gehen.

Großer Umfang

Serientypisch erhaltet ihr mit dem Kauf von F1 22 wieder ein prallgefülltes Lizenzpaket. Alle 22 Strecken der Saison, die zehn Teams und deren 20 Fahrer sind mit an Bord. Wollt ihr eure Karriere nicht bei einem der etablierten Teams starten, könnt ihr im My-Team-Modus eure eigene Mannschaft in die Startaufstellung bringen. Hier lässt sich erstmals festlegen, ob man als Newcomer, etabliertes Mittelfeldteam oder gar Spitzenreiter starten möchte, was sich auf das Budget auswirkt. Premiere feiern zudem die Sprintrennen, deren Ablauf sich an den realen Events orientiert. Zur weiteren Auswahl stehen noch Einzelrennen, Zeitrennen sowie eine Koop-

Die in Melbourne (hier zu sehen), Barcelona und Abu Dhabi vorgenommenen Umbaumaßnahmen wurden nun auch im Spiel umgesetzt.



Karriere, die sogar lokal funktioniert. Auf einen Storymodus müsst ihr dieses Jahr dagegen verzichten, da Codemasters dafür schlicht die Zeit gefehlt hat. Mit Miami landet eine neue Strecke im Kalender. Die umgebauten Abschnitte in Melbourne, Barcelona und Abu Dhabi sind nun auch im Spiel, und auch andere Kurse haben ein paar zusätzliche Umgebungsdetails erhalten.

Sobald ihr in der Garage im Auto sitzt und das Wochenende angeht, begrüßt euch eine weitere und meiner Meinung nach sinnvolle Neuerung: Die Trainingsprogramme, durch die ihr an kostbare Entwicklungsressourcen gelangt, wurden ein weiteres Mal entschlackt. Es gibt nun nur noch drei Varianten: Renn-Pace, Reifennutzung und Qualifying-Simulation. Dadurch verkommen die Trainings nicht mehr zum Arbeitsmarathon, und wir können uns schneller auf die Feinabstimmung des Boliden konzentrieren.

Fast zu viel gewollt

Die neuen Ground-Effect-Autos haben zur Folge, dass die Fahrer am Lenkrad deutlich behutsamer agieren müssen, was Codemasters beinahe etwas zu stark ins Spiel übertragen hat. Beim Einlenken sind die Wagen noch stabil, doch beim Herausbeschleunigen ist mehr denn je Fingerspitzengefühl gefragt, was insbesondere für Controller-Piloten fast schon eine Spur zu knifflig ist. Schließlich bieten analoge Trigger bei weitem kein so gutes Feedback wie eine Pedalerie. Früher war es noch unabdingbar, für eine ideale Zeit über die Randsteine zu rüber, nun dreht sich euer Bolid gefühlt beirechts, wenn ihr einen Kerb auch nur schräg anschaut. Das liegt daran, dass die neuen Autos deutlich steifer und tiefer gefahren werden müssen, damit der Ground Effect optimal wirken kann. So weit nachvollziehbar, dennoch ärgerlich, vor allem weil die KI mit fast schon perfekter Präzision die Randsteine meidet, während wir unseren über Jahre antrainierten Fahrstil mit viel Zeitverlust umstellen müssen. Hier hätte Codemasters den Effekt der Spielbarkeit zuliebe ein klein wenig abschwächen können, zumindest bis nächstes Jahr. Auch bei der Simulation der neuen 18-Zoll-Reifen ist Codemas-

Vor allem in der Cockpit-Ansicht ist das Renngeschehen unglaublich immersiv und nervenaufreibend.



ters etwas über das Ziel hinausgeschossen. Fast schon wie damals in F1 2013 verändert sich das Lenkverhalten gelegentlich von einer Runde auf die andere so abrupt, dass wir von jetzt auf gleich kaum noch eine Kurve problemlos durchfahren können und irgendwo einschlagen. Besonders ärgerlich: Die KI-Kontrahenten juckt das sichtlich wenig, denn die drehen deutlich länger als wir ihre Runden, und das noch dazu ohne merklichen Zeitverlust. Es bleibt zu hoffen, dass Codemasters in kommenden Patches noch an ein paar Stellschrauben dreht und Feinjustierung betreibt. Derzeit werden vor allem Controller-Nutzer Mühe damit haben, sich nicht häufig zu drehen. Und diese Gruppe dürfte noch immer einen erheblichen Teil der Spielerbasis ausmachen.

Besitzt ihr ein Lenkrad, könnt ihr die Autos zwar deutlich besser abfangen, die Probleme beim Reifenverschleiß bleiben aber. Dafür überzeugt wieder einmal das Force Feedback, das uns dank der tiefliegenden Autos jede Unebenheit direkt spüren lässt. Wenn ihr wissen wollt, ob euer Lenkrad am PC unterstützt wird, findet ihr auf der Webseite Simracingsetup.com eine Liste.

Upgrade: Ja oder nein?

Kommen wir abschließend zur wichtigen Frage, die sich Serien-Fans jedes Jahr stellen: Ist F1 22 den Vollpreis wert, selbst wenn ich den direkten Vorgänger besitze? Diesmal ist

die Antwort darauf einfacher zu geben als sonst: Ja, ihr erhaltet dieses Jahr einige gelungene Neuerungen, eine komplett neue Strecke, sinnvolle Quality-of-Life-Verbesserungen und natürlich die komplett neue Autogeneration, die herrlich frisch wirkt.

Kritik gibt es für den F1-Life-Service sowie die etwas zu ambitionierte Fahrphysik, die zu unvorhersehbar agiert und uns trotz Erfahrung ab und an zur Weißglut getrieben hat. Schade ist auch das Fehlen eines Storymodus. Durch die stabil bleibenden Regeln sollte das Feature spätestens im nächsten Jahr sein Comeback feiern. ★

F1 22

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 2130 / FX-4300
GTX 1050 Ti / Radeon RX 470
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 9600K / Ryzen 5 2600X
GTX 1660 Ti / Radeon RX 590
16 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Beleuchtung
- Raytracing-Schatten
- hervorragende Regeneffekte
- überarbeitete Asphalttexturen
- Fahrergesichter puppenhaft

SPIELDESIGN



- motivierende Karriere
- Detailverbesserungen
- Supercars durch Spielwährung freischaltbar
- guter Aufgabenmix
- F1 Life wirkt aufgesetzt

BALANCE



- zahlreiche Einstellungen
- Fahrhilfen, Ideallinie und weitere Hilfsmittel
- adaptive KI
- Autos teils überempfindlich
- Reifenverschleiß zu abrupt

ATMOSPHERE / STORY



- Formel-1-Feeling
- Startaufstellung und Boxenstopps
- Interviews und Siegerehrungen
- Mittendringefühl
- Menüs und HUD nach TV-Vorbild

UMFANG



- klassische F1-Karriere
- Zwei-Spieler-Koop
- Zeitrennen und Einzelvents
- My-Team-Modus und Formel-2-Autos
- gestrichener Storymodus

FAZIT

F1 22 begeistert mit neuen Autos und Formel-1-Atmosphäre, das Fahrverhalten könnte aber noch Feinjustierung vertragen.



Bei einem Crash fliegen die Splitter der zu Bruch gegangenen Frontflügel durch die Luft.