

WIEDER KÖNIGSKLASSE

Genre: **Rennspiel** | Publisher: **Electronic Arts** | Entwickler: **Codemasters** | Termin: **16.6.2023** | Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** | Spieldauer: **20 Stunden** | Preis: **70 Euro** | DRM: **ja (Steam)** | Enthalten in: **-**

Dank Story und F1 World braust die Serie auch dieses Jahr wieder an die Spitze. Von Sören Diedrich



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr pures F1-Feeling genießen wollt.
- ... euch die Serie »Drive to Survive« zu lahm ist.
- ... ihr fürs Spielen belohnt werden wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr große Innovationen erwartet.
- ... ein Problem mit rabiaten KI habt.
- ... euch ein Season Pass zuwider ist.

Okay, ich gebe zu: Der Netflix-Show »Drive to Survive« konnte ich nie viel abgewinnen, obwohl ich wirklich ein absoluter F1-Hardcore-Fan bin. Dieses gekünstelte Drama, falsch zusammengeschnittene Tonspuren, damit scheinbare Rivalitäten zwischen den Fahrern erzeugt werden – nein, danke! Warum habe ich dann mit dem Storymodus Braking Point 2 in F1 23 so viel Spaß? Die Antwort: Hier gibt es ebenfalls Drama und Rivalitäten, aber im Gegensatz zur Netflix-Schmonzette weiß ich, dass ich in einem Videospiel bin. Hier darf alles etwas drüber sein. Und über mangelnde Stimmung kann ich mich definitiv nicht beschweren. In der Haut von Aiden Jackson muss ich mich im neu gegründeten Rennstall »Konnersport Butler Racing Team« mit dem schmierigen Unsympath Devon Butler als Teamkollegen herumschlagen. Das ist schwieriger, als es klingt, denn mein ganzer Skill bringt nur wenig, wenn Devons Papi der Teambesitzer ist.

Ich fahre im Storymodus übrigens keine ganzen Renndistanzen. Vielmehr schmeißt mich das Spiel immer wieder in vorbereitete Rennsituationen, etwa nach einer Kollision mit meinem Teamkollegen oder wenn ich auf aussichtsreicher Position plötzlich Probleme mit dem Auto bekomme. Das sorgt dafür, dass Braking Point 2 angenehm kurzweilig

bleibt. Parallel zu meiner F1-Geschichte läuft auch noch ein Handlungsstrang rund um das aufstrebende F2-Supertalent Callie Mayer. Die Pilotin dominiert das Unterhaus der Königsklasse und muss sich in der von Männern dominierten Sportart beweisen.

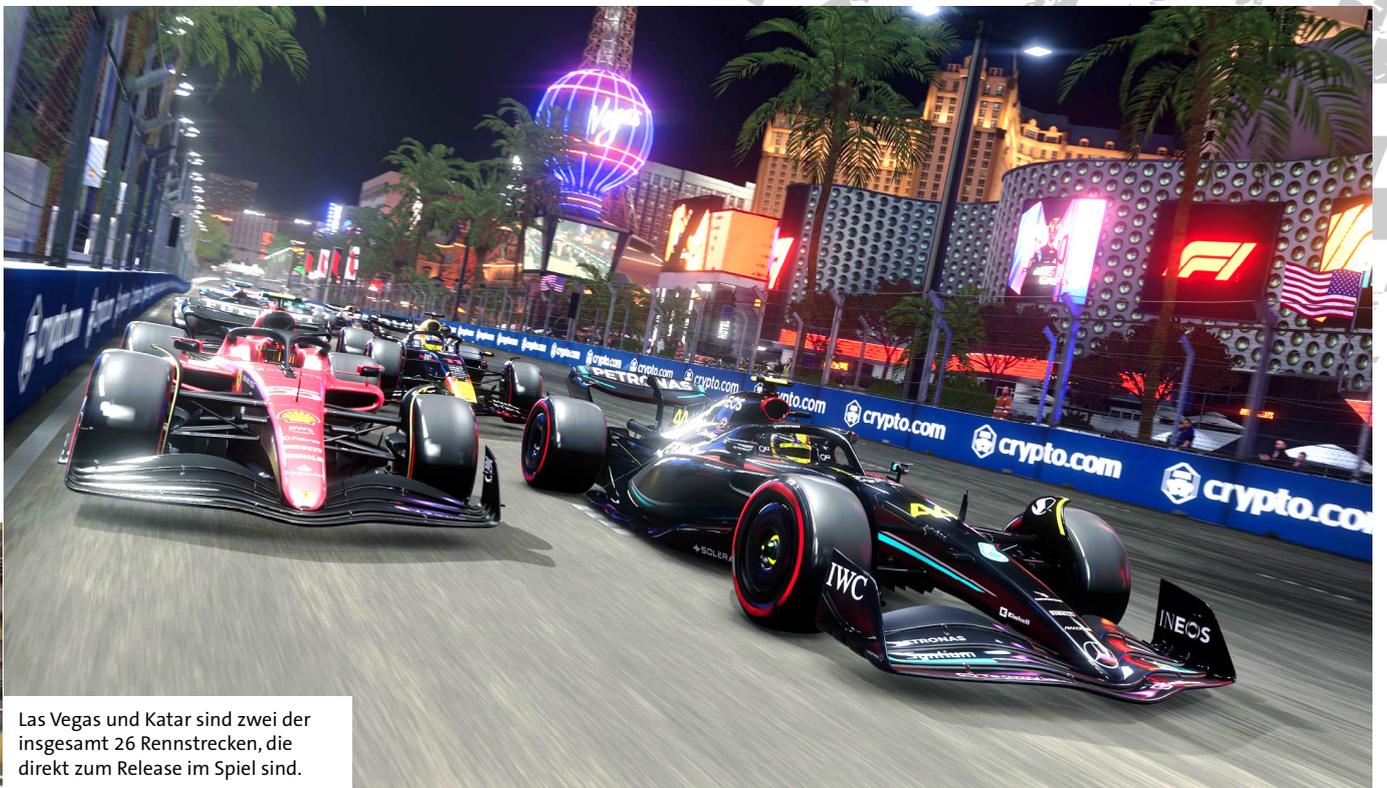
Beide Plotlines unterhalten dank ihrer Unvorhersehbarkeit von der ersten bis zur letzten Minute, weshalb ich an dieser Stelle nicht zu viel verraten möchte. Das nach rund sechs Stunden erreichte Finale ist etwas mau, aber der Weg dorthin unterhält mit zahlreichen Wendungen und kreativen Ideen seitens der Autoren bei Codemasters. Braking Point 2 gibt mir das Gefühl, ein Teil meiner geliebten Formel 1 zu sein. Im Postfach erfahre ich plötzlich von Sebastian Vettels Rücktritt zum Saisonende (ich trauere immer noch), es gibt Diskussionen zwischen Red Bull und den anderen Teams wegen des Budget-Caps, Oscar Piastri will doch nicht für Alpine fahren – viele reale Ereignisse spielen sich auch in F1 23 ab. Das sorgt für ein weiteres Atmosphäre-Plus.

Besonders angetan haben es mir auch die optionalen Ziele innerhalb der Storyrennen. Wenn ich etwa besonders sauber fahre oder eine noch bessere Platzierung als gefordert erreiche, sammle ich verschiedene Boni. Dadurch habe ich in Dialogen zwischen den

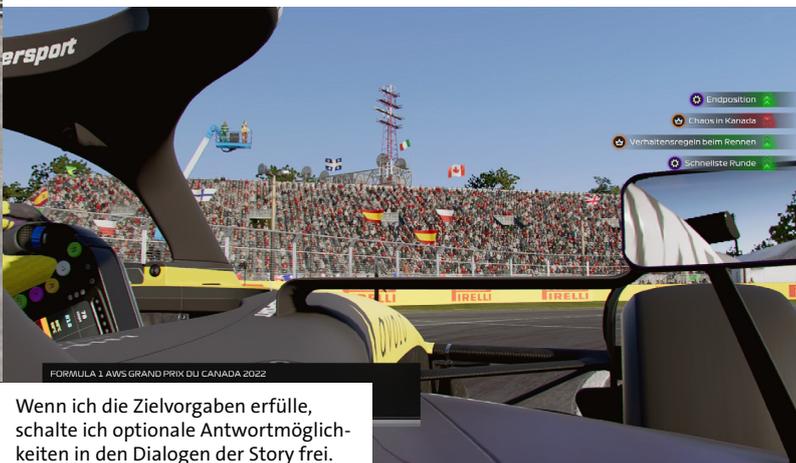
Rennen immer wieder die Möglichkeit, optionale Antwortmöglichkeiten auszuwählen. Das beeinflusst die Handlung zwar nicht groß, ist aber meist deutlich spannender anzuhören als die Standardantworten.

Eine neue Welt

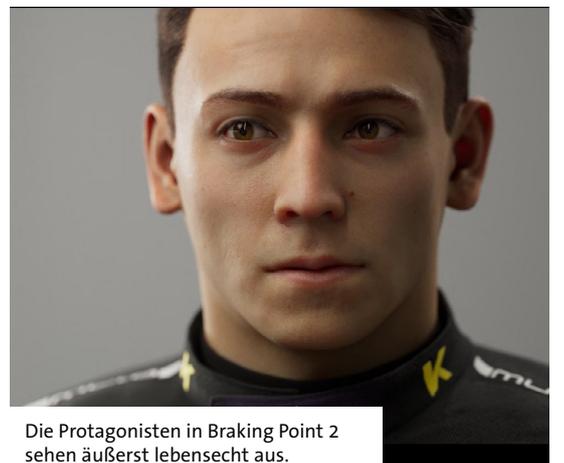
Für diese Zwischenüberschrift müsste man mir eigentlich WM-Punkte abziehen, aber ich konnte mir das nicht verkneifen. Vielleicht liegt das daran, dass mir der Gedanke an die neue F1 World sofort gute Laune beschert. Dabei stand ich dem Feature anfangs noch skeptisch gegenüber. Alles roch nach einer mehr schlecht als recht versteckten Mikrotransaktionsfalle, wo ich mir wie schon im Vorgänger-Feature F1 Life irgendwelche Markenklamotten, Hipster-Sonnenbrillen und anderen Firlefanz für Echtgeld kaufen soll. Dem ist aber nicht so. Stattdessen entpuppt sich F1 World als motivierendes Progressionssystem, das mich regelmäßig belohnt und noch dazu völlig ohne Geldausgabe funktioniert. Um einen Deckel auf die Finanzen zu machen: Ja, ich kann EP-Booster, Möbel, Sportwagen und natürlich auch Sonnenbrillen für echte Moneten kaufen, aber um Spaß zu haben und sich regelmäßig über neue Belohnungen zu freuen, muss ich das nicht. Das Spiel drängt mir diese Mög-



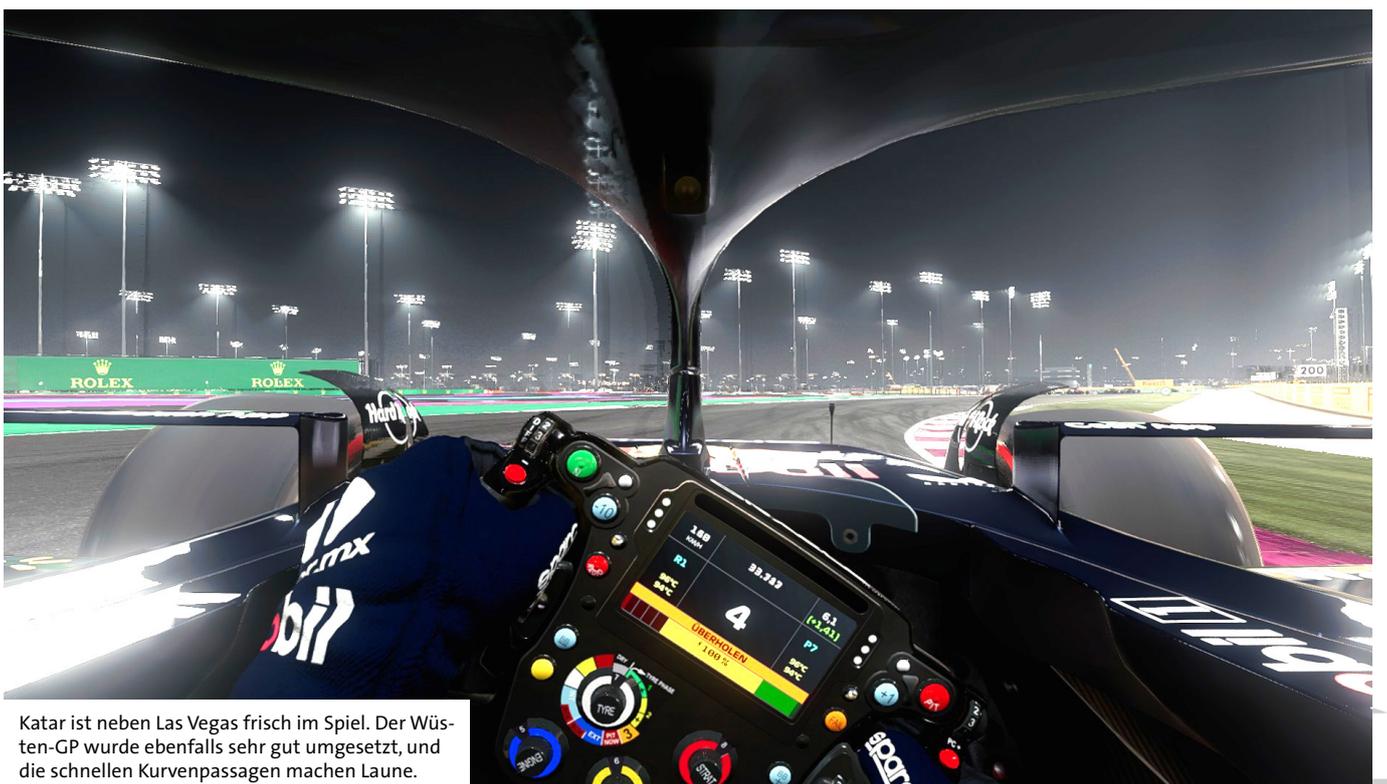
Las Vegas und Katar sind zwei der insgesamt 26 Rennstrecken, die direkt zum Release im Spiel sind.



Wenn ich die Zielvorgaben erfülle, schalte ich optionale Antwortmöglichkeiten in den Dialogen der Story frei.



Die Protagonisten in Braking Point 2 sehen äußerst lebensecht aus.



Katar ist neben Las Vegas frisch im Spiel. Der Wüsten-GP wurde ebenfalls sehr gut umgesetzt, und die schnellen Kurvenpassagen machen Laune.

MEINUNG

Sören Diedrich
@DiedrichSoren



Als ich F1 23 zum ersten Mal gestartet habe, wollte ich das Spiel nicht mögen. Wie ein trotziges Kind hatte ich mir vorgenommen: keine Innovationen, kein Spielspaß, ätsch! Tja, dann kam Codemasters, hat mir einen unverschämt leckeren Story-Lolli hingehalten und mir seine tolle F1 World gezeigt. Verdammst, schon wieder war es um mich geschehen! F1 23 erfindet den Pneu nicht neu, und ich bin nach wie vor milde enttäuscht darüber, dass sich Codemasters nicht endlich mal wieder was traut, statt immer nur einen sicheren Stint einzulegen. So gewinnt man keine Rennen! Aber das ist wohl die Mentalität eines Platzhirsches: Wer bereits vorne an der Spitze liegt, muss das Gaspedal nicht bis zum letzten Millimeter durchdrücken. Ich klinge inzwischen wie Toto Wolff in den besten Mercedes-Jahren, wenn er nach jedem Doppeltriumph erklärt hat, wie sehr man um den Sieg gezittert hat. Aber ich muss, nein, ich will es sagen: F1 23 ist wieder einmal ein hervorragendes Rennspiel geworden! Es bietet noch immer das intensivste Renngeschehen des gesamten Genres und prözt inzwischen mit einem enormen Umfang. Wenn euch Storymodus und F1 World noch nicht überzeugen, wird es Precision Drive. Glaubt mir, das verbesserte Handling der Boliden hat mir mehrmals vor dem Bildschirm sitzend ein fröhliches Lachen entlockt, was mir irritierte Blicke von Frau und Tochter eingebracht hat. Abschließend bleibt mir also nur noch zu sagen: Codemasters hat es wieder geschafft, aber nächstes Jahr möchte ich bitte endlich mein Paddock haben, sonst lege ich ein DNF ein!

lichkeit auch zu keinem Zeitpunkt auf. Während F1 Life im Vorgänger noch optional (und überflüssig) war, kann ich F1 World ohnehin nicht entgehen. Denn nur über diesen Bereich gelange ich zu klassischen Inhalten wie Einzelrennen, Zeitfahren und dem Multiplayer-Grand-Prix. Ausgegliedert sind nur Braking Point 2 und die klassische F1-Karriere. Das unterstreicht den großen Vorteil von F1 World: Fast alles, was ich spiele, zählt auf mein Fortschrittskonto ein. Geld sowie Upgrades für mein spezielles F1-World-Auto erhalte ich für jede absolvierte Runde, jedes gefahrene Rennen und jedes teilgenommene Event. Letztere sorgen für Langzeitmotivation, da Codemasters in regelmäßigen Abständen neue Veranstaltungen hinzufügt. Häufiges Reinschauen in diese Sektion von F1 World lohnt sich also!

In einem umfangreichen Menü kann ich mein World-Auto mit den verdienten Belohnungen verbessern und mein sogenanntes Tech-Level steigern. Das resultiert dann in mehr Abtrieb, kurzzeitig geringerem Reifenverschleiß oder einem höheren Top-Speed.



Ähnlich wie in Gran Turismo ist das Tech-Level ein Indikator dafür, wie anspruchsvoll die Rennen sind.

Dieser herangezüchtete Flitzer lässt sich übrigens nicht in der Story oder der Karriere fahren, wohl aber im Zeitrennen, im Einzel-Grand-Prix und im Mehrspielermodus. Letzteres eröffnet theoretisch die Möglichkeit, dass sich Spieler mittels Echtgeld quasi einen unschlagbaren Boliden zusammenbauen und dadurch einen unfairen Vorteil erlangen. Codemasters hat aber vorgesorgt und die Belohnungen in den Mehrspielerrennen gestaffelt. Wer mit einer überzüchteten Karriere in F1-World-Events antritt, wird beim Überqueren der Ziellinie kaum noch lohnenswerte Upgrades einsacken. Wer hingegen untermotorisiert antritt und sich wacker schlägt, wird ordentlich belohnt. Ein übersichtliches Menü zeigt euch immer an, wann ihr welche Belohnung freischaltet. Das können Zielvorgaben sein, etwa eine bestimmte Anzahl an Rennen abzuschließen. Außerdem erhaltet ihr eine Fahrerlizenz, deren Rang sich danach richtet, wie sauber oder rabiat ihr euch verhaltet.

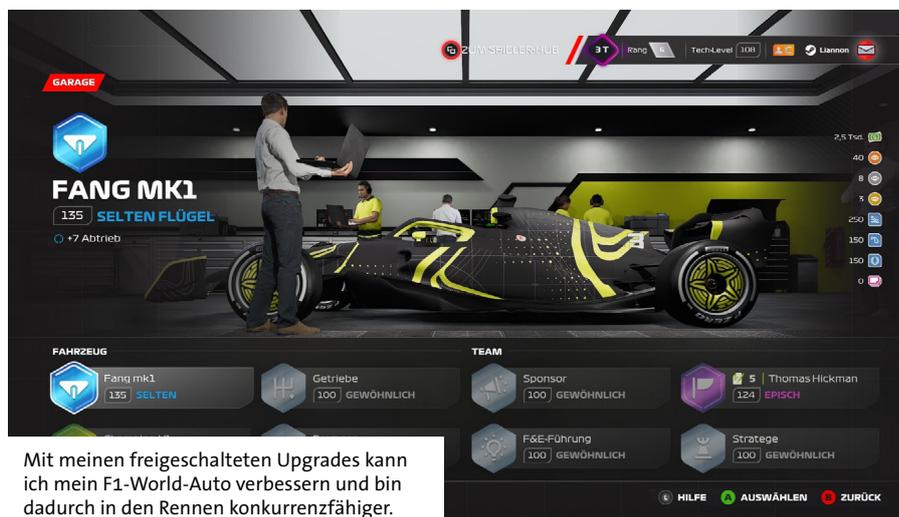
Noch nie hat sich F1 besser gesteuert

Ursprünglich ein Thema, das ich weiter unten bei den sonstigen Neuerungen abhandeln wollte, widme ich dem überarbeiteten Fahrzeug-Handling nun sogar einen eigenen Abschnitt, so sehr hat es mich begeistert. Unter der Bezeichnung Precision Drive wur-

de die Steuerung sowohl via Controller als auch mit Lenkrad grundlegend überarbeitet. Und das Resultat ist eine Wucht! Die F1-Boliden haben spürbar mehr Grip, und vor allem beim Herausbeschleunigen aus Kurven habe ich sogar mit einem Controller jederzeit die Kontrolle über das Fahrzeug. Spüre ich das Heck kommen, kann ich mit einem zackigen Lenkeinschlag und geschicktem Gasfuß ein Ausbrechen verhindern – im Vorgänger fühlte ich mich oftmals wie ein blinder Passagier, der nur dabei zuschauen konnte, wie die Betonmauer immer näher kam.

Die detaillierten Auswirkungen von Precision Drive auf das Fahrgefühl lassen sich kaum in Worte fassen. Ich spüre zu jeder Zeit, was das Auto macht oder machen wird. In Kurven genieße ich maximale Präzision, das Bremsen ist anspruchsvoller geworden, und ich kann das Auto nun nicht mehr so gut in die Kurven werfen, während ich noch auf dem Bremspedal stehe, weshalb ich nach vielen Jahren endlich mal wieder gezwungen war, meinen Fahrstil anzupassen.

Ich habe F1 23 sowohl mit Xbox-Gamepad als auch mit dem neuen Thrustmaster T818 Ferrari SF1000 Lenkrad gespielt. In beiden Fällen war das Pushen mit den F1-Autos ein Heidenspaß! Erwartet jedoch keine ausgewachsene Hardcore-Sim wie ein iRacing. Nach wie vor möchte Codemasters auch Neueinsteigern eine Chance geben.



Mit meinen freigeschalteten Upgrades kann ich mein F1-World-Auto verbessern und bin dadurch in den Rennen konkurrenzfähig.



Im Regen durch Monaco, was könnte es Schöneres geben? Die Wettereffekte wurden einmal mehr sehr stimmig umgesetzt.

Was taugen die anderen Neuerungen?

Widmen wir uns nun den sonstigen Änderungen im Vergleich zum Vorjahr, von denen einige angesichts des jährlichen Turnus in die Kategorie »Pflichtprogramm« fallen, aber das ohnehin schon prall gefüllte F1-Komplettpaket gelungen ergänzen:

- Rote Flaggen: Optional kann ich nun festlegen, dass bei schweren Unfällen auf der Rennstrecke nicht bloß das Safety-Car herausfährt und das Feld einsammelt, sondern das Rennen unterbrochen wird. Dieses Detail ist im Spiel aber unspektakulär umgesetzt. Nach einer kurzen Pause geht es einfach mit dem Restart wieder los.
- 35-Prozent-Rennen: Fans mit knappem Zeitbudget dürfen frohlocken! Denn wenn euch die bisherigen 25-Prozent-Rennen zu kurz und die nächsthöhere 50-Prozent-Distanz zu lang war, dürfte das neue Format mit 35 Prozent Renndauer genau das Richtige für euch sein.
- Neue Strecken: Mit Katar und Las Vegas feiern zwei neue Strecken ihr Debüt im Spiel. Während Katar mich mit seinen irren Hochgeschwindigkeitskurven und dem durchweg flüssigen Layout positiv überrascht hat, würde ich in Las Vegas lieber ins Casino gehen und mein Ersparnis verprassen. Denn das verwinkelte Layout ist unspektakulär und versprüht zumindest im Spiel null Charme. Auf eine lange Gerade folgt eine enge Kurve, dann wieder eine Gerade, eine enge Kurve, und so weiter. Dafür kann freilich das Spiel nichts!

Abgesehen von kleineren Komfortverbesserungen wie einem in der ersten Runde ausschaltbaren Fahrzeugschaden war es das schon. An diesem Punkt sind wir auch wieder bei meiner Kritik aus der Preview angelangt. Erneut traut sich Codemasters nicht an die tiefliegenden Probleme der Serie, womöglich aus Zeitmangel:

- Kaum Strecken-Updates: Wir Fans müssen auch in diesem Jahr auf realistischere Streckendarstellungen verzichten. Kurve 1 in Spielberg oder die Eau Rouge in Spa weichen noch immer stark von ihren realen Vorbildern ab. Immerhin sind wichtige Änderungen wie die weggefallene Schikane in Sektor 3 in Barcelona enthalten.
- Zu aggressive KI: Die vom Computer gesteuerten Kontrahenten verhalten sich in Zweikämpfen zwar einigermaßen geschickt, rammen aber wie schon seit vielen Jahren bevorzugt das Heck unseres Bolids. Das nervt gleich in zweierlei Hinsicht: Zum einen verlieren wir durch den Stupser die Kontrolle über das Fahrzeug, zum anderen ist meist unser Heckflügel dauerhaft beschädigt.
- Ungenutztes Potenzial bei der Inszenierung: Bereits seit Jahren predige ich es, aber niemand erhört mein Flehen. Codemasters, bringt endlich ein frei begehrtes Fahrerlager ins Spiel! Der trubelige Paddock ist fest in der DNS der Formel 1 verwurzelt und würde die Immersion enorm steigern. Stellt euch vor, wie ihr zwischen Team-Briefing, Strategiebesprechung und Box hin und her lauft, stattdessen spielt sich das Geschehen noch immer nur größtenteils auf schmucklosen Bildschirmen ab. Das geht besser.

Das waren nur einige der Punkte von meiner immer länger werdenden Wunschliste. So viel Spaß ich mit F1 23 auch habe, so sehr hoffe ich, im kommenden Jahr mindestens einen dieser Wünsche abhaken zu können. Das Team von Codemasters beweist immer wieder, dass die F1-Lizenz bei ihm in guten Händen ist. Es wäre einfach grandios, wenn es endlich die nötige Zeit bekäme, so einen Generationssprung hinzulegen, wie es ihn zuletzt beim Serieneintrag von 2016 gab – und das ist nun sieben Jahre her!

Mein Fazit fällt dennoch äußerst positiv aus: Ich kann euch F1 23 nur wärmstens

empfehlen, wenn ihr Formel-1-Fans seid oder es werden wollt. Der hervorragende Storymodus und die überraschend tolle F1 World allein sorgen dafür, dass ihr viele schöne Stunden mit dem Spiel verbringen werdet. Das Rennspielgenre ist längst nicht mehr so hart umkämpft wie einst, und Codemasters Königsklassen-Sim ist und bleibt das Beste, was euch unter die Räder kommen kann. ★

F1 23

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

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

EMPFOHLEN

i5 9600K / Ryzen 5 2600X
RTX 3070 / Radeon RX 6800
16 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION



verbesserte Beleuchtung knackscharfe Texturen detaillierte Fahrer Gesichter Bildschirmanzeigen erinnern an reale F1 satter Sound

SPIELDESIGN



fantastisches Simcade-Handling Verzahnung aller Spielmodi in F1 World tolle Story Strecken originalgetreu Spieler-Loft wirkt aufgesetzt

BALANCE



Fahrhilfen KI-Schwierigkeit justierbar Simulationstiefe einstellbar F1 World passt Belohnungen an Spielerstufe an KI sorgt für Frustrationsmomente

ATMOSPHERE / STORY



gute Rahmenhandlung überraschende Wendungen immersives Renn Geschehen hölzerner Presse-Interviews Storyfinale arg vorhersehbar

UMFANG



umfangreiche Story klassische F1-Karriere plus My-Team-Modus Events Zeitrennen, Einzelrennen und Multiplayer Formel 2 enthalten

FAZIT

Der Storymodus, die F1 World und ein stark verbessertes Handling machen F1 23 zu einem hervorragenden Rennspiel.

