

F1 2010

Sieben Jahre nach F1 Challenge 99–02 feiert die Formel 1 endlich ihr PC-Comeback. Und die Zeichen für einen Start-Ziel-Sieg stehen gut, denn am Steuer sitzen die Dirt-2-Entwickler.

Bei den einen sorgt sie für ein Glücksgefühl sondergleichen, bei anderen dagegen für Aggression: die typische Geräuschkulisse der Formel 1. Meist sind es Männer, die sich von dem satten Sound der PS-starken Motoren betören lassen und sich dem Sport mit absoluter Leidenschaft hingeben. Es ist jedoch nicht nur der Klang, den die Fans lieben. Sondern auch die irrwitzige Geschwindigkeit von mehr als 300 km/h, bei der schon der kleinste Fahrfehler das Aus bedeuten kann. Und natürlich die Gewissheit, dass sich hier die besten Fahrer der Welt miteinander messen: Lewis Hamilton, Fernando Alonso, Sebastian Vettel und seit dieser Saison auch wieder Michael Schumacher.

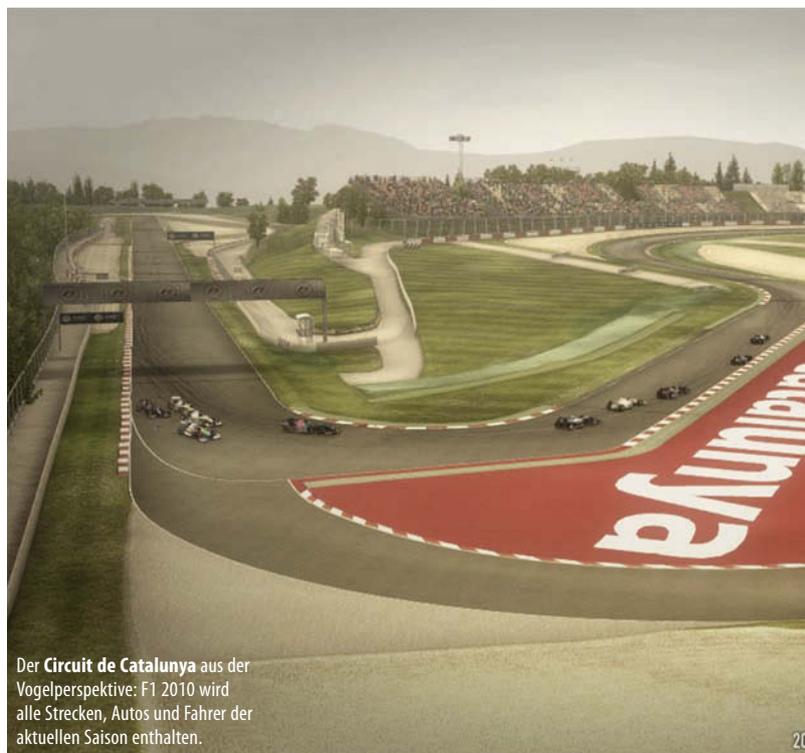
All das, was die Formel 1 ausmacht, wollen die Rennspielexperten von Codemasters (**Colin McRae: Dirt 2, Race Driver: Grid**) in **F1 2010** vereinen. Bei den Swordfish Studios in Birmingham durften wir erstmals einen ausführlichen Blick auf eine frühe Version des Spiels werfen.

Konzentration aufs Unwesentliche

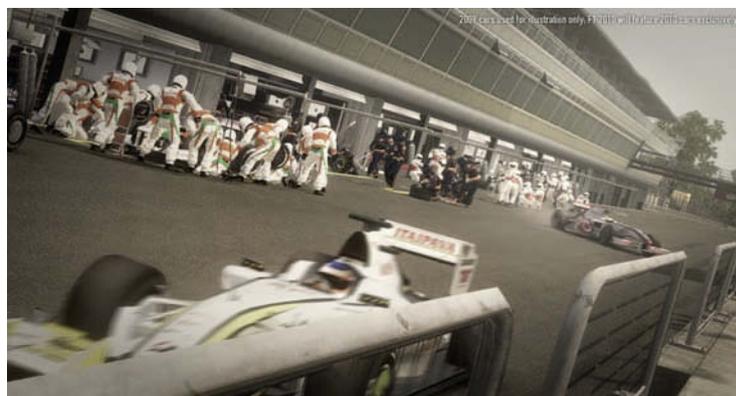
Das Rennwochenende beginnt mit dem freien Training, bei dem wir die Strecke und ihre Eigenheiten kennenlernen. Außerdem lassen sich hier unterschiedliche Reifenhärten und Tankfüllungen testen. Am nächsten Tag wird es das erste Mal ernst – es geht um die Startplätze! In der Ego-Ansicht hocken wir in unserem Ferrari in der Teambox, der Motor läuft bereits. Das Cockpit haben die Entwickler bis ins letzte Detail originalgetreu nachgebildet. Auf einem heruntergelassenen Bildschirm dürfen wir an den Fahrzeugeinstellungen herumdrehen, bis wir die für uns perfekte Konstellation getroffen haben. Außerdem erhalten wir hier Informationen über die Wetterlage – ausschlaggebend für die optimale Reifenwahl. Nun geht es auf die Strecke, in der Boxengasse herrscht reger Betrieb. Schon jetzt steht fest: **F1 2010** wird mehr liefern als nur Rennen und Tabellen, Codemasters und Swordfish stecken erfreulich viel Aufwand ins atmosphärische Drumherum.

Mittendrin im Chaos

Bei der Ausfahrt auf den Kurs lassen wir den Motor standesgemäß aufheulen und brausen los. Der grafische Ersteindruck ist dank aufgebohrter **Dirt 2**-Engine klasse ... und wackelig. Denn **F1 2010** erzeugt mit einer dynamischen Fahrerperspektive ein ähnliches Mittendrin-Gefühl wie **Need for Speed: Shift**. Dramatik und Hektik des Rennens kommen selbst in der Einführungsphase schon wunderbar rüber – wir haben sofort das Gefühl, dass jeder Fehler der letzte für diesen Grand Prix sein könnte. Das wird endgültig klar, als wir aus dem Mittelfeld ins



Der **Circuit de Catalunya** aus der Vogelperspektive: **F1 2010** wird alle Strecken, Autos und Fahrer der aktuellen Saison enthalten.



Die nochmals aufgebohrte Grafik-Engine von **Dirt 2** soll für richtig viel Leben in der **Boxengasse** sorgen.

Entwickler-Check



Die **Swordfish Studios** wurden 2002 in Birmingham gegründet und machten sich

mit Rugby- und Cricket-Simulationen einen Namen. Zuletzt veröffentlichte das Team den mittelmäßigen Konsolen-Shooter »50 Cent: Blood in the Sand«. Im November 2008 wurde **Swordfish** von Codemasters gekauft und mit Rennspielexperten verstärkt. Producer Paul Jeal war QA-Tester bei Grand Prix 3, Game Designer Stephen Hood entwickelte die Formel-1-Spiele für Sonys PlayStation 2. Außerdem wurde Ex-Formel-1-Fahrer Anthony Davidson (zuletzt Testpilot für Brawn GP) verpflichtet, der das Team als Berater unterstützt.

Rennen starten: Vor dem Grünzeichen stehen alle Boliden auf der Start- und Zielgeraden, die Motoren dröhnen und das aus Fernsehübertragungen bekannte Hitzeflimmern verschleiert die Strecke. Jetzt geht es los: Jeder versucht, eine Lücke zu finden und möglichst viele Plätze nach vorn zu springen. Chaos bricht aus, und wir mittendrin. Vor uns kracht es, Einzelteile fliegen entgegen. Gut: Das detailverliebte Schadensmodell setzt Unfälle schon jetzt spektakulär in Szene. Weniger gut: Die Computerfahrer agieren während der Präsentation zu aggressiv – ein altes Codemasters-Problem, das uns schon in **Grid** und **Dirt 2** gestört hat. Die Entwickler versprechen uns zwar, die KI noch in den Griff zu bekommen, wir bleiben vorerst aber skeptisch.

Und jetzt zum Wetter

Besonders stolz sind die Entwickler auf ihre Wettereffekte. Was später dynamisch wechseln soll, wird jetzt noch per Cheat aktiviert: Nur eine Sekunde vergeht, dann ist der gerade noch sonnig-ideologische Catalunya Circuit in ein tiefes Grau gehüllt. Die Pfützen auf der ohnehin schon nassen Fahrbahn sind extrem gefährlich. Die Autos verlieren hier sofort an Grip und rutschen ins Kiesbett. Mit der Zeit bilden sich aber auch vergleichsweise trockene Spuren auf der Bahn, auf denen es sich deutlich sicherer fährt. Autos spiegeln sich auf dem nassen Asphalt, die Reifen der Boliden wirbeln das Wasser als Sprühnebel wieder in die Luft, Regentropfen-Verwehungen auf unserem Visier erschweren zusätzlich die Sicht – beeindruckend!



Die **Ego-Perspektive** wirkt in Bewegung extrem dynamisch und vermittelt ein tolles Mittendrin-Gefühl.



Einen komfortablen Cockpit-Platz im **Williams-Auto** müssen Sie sich im Karrieremodus erst verdienen.



Alle Strecken der Saison 2010 sollen bis hin zur Höhe und Position einzelner Bäume **originalgetreu nachgebaut** werden.



Peitschender Regen, Wasser aufwirbelnde Reifen: Die **Wettereffekte** haben uns bei der Präsentation am meisten beeindruckt.

Wie sich das alles auf das Fahrverhalten auswirkt, lässt sich derzeit nur schwer abschätzen. Standardmäßig wird sich **F1 2010** wohl ähnlich wie **Racedriver: Grid** ziemlich genau in der Mitte zwischen Action und Realismus einsortieren. Und wer keine Lust auf Tuning hat, soll auch mit den Voreinstellungen eine Siegchance haben. Die Entwickler versprechen aber auch einen Hardcore-Modus, in dem sich selbst Kleinigkeiten wie die Reifentemperaturen und der aktuelle Gummiabrieb glaubwürdig auf die Fahrphysik auswirken sollen.

Ein Leben für die Formel 1

Der Karrieremodus ist das Herzstück von **F1 2010**. Hier dürfen wir uns einen eigenen Fahrer samt Helm- und Anzug-Design erstellen

und mit ihm dann einem Team beitreten. Anfangs bekommen wir natürlich nur Angebote von schwächeren Rennställen wie Force India oder Sauber, den Platz im Ferrari-Cockpit müssen wir uns erst verdienen. Wer **Colin McRae: Dirt 2** gespielt hat, wird sich in **F1 2010** sofort heimisch fühlen – zumindest was das Menü im Karrieremodus angeht: Statt im abgewrackten Wohnwagen treffen wir unsere Entscheidungen nun allerdings im schicken 3D-Inneren eines F1-Trucks. Neu und wichtigster Ansprechpartner ist unser Agent, der Angebote von Sponsoren unterbreitet und unsere Chancen bei anderen Teams sondiert. Die sollen wir nicht nur mit guten Rennergebnissen beeinflussen können, sondern auch mit unserem Verhalten in der obligatorischen Pressekon-

ferenz nach der Siegerehrung. Das ist zwar prinzipiell ein netter Gag, wir befürchten aber, dass die Frage-Antwort-Spielchen schnell langweilig werden.

Wer nicht in den eigenen, sondern lieber in Schumis Anzug

schlüpfen möchte, kann dies im separaten Grand-Prix-Modus erledigen. Hier stehen von Beginn an alle Fahrer, Autos, Teams und Strecken der Saison 2010 zur Verfügung – so wie es sich gehört! *Thomas Wittulski/ HK*

F1 2010

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **September 2010**
 ► Hersteller **Swordfish / Codemasters** ► Status **zu 70% fertig**

Heiko Klinge: War ich gespannt! Und bin ich erleichtert! Sowohl grafisch als auch atmosphärisch wird Swordfish exakt die Qualität liefern, die ich nach **Dirt 2** von Codemasters erwarte. So sehr mittendrin war ich noch in keiner Formel-1-Simulation. Rennspielfans können also schon mal aufatmen und vorfreuen. Realismus-Fanatiker sollten allerdings weiterhin die Luft anhalten, denn in der Präsentation wirkte **F1 2010** noch verhältnismäßig actionlastig. Ein bisschen Restspannung bleibt also, die Chancen auf den erhofften Hit stehen aber blendend.



heiko@gamestar.de