

Die Boliden sind millimetergenau nach den Vorbildern entworfen, wie die Nieten auf diesem Lotus zeigen.



F1 2010

Endlich: Im September kehrt die Formel 1 auf den PC zurück. Aber was ist F1 2010? Action-Racer oder knallharte Simulation?

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6916

Wir rasen auf die Haarnadelkurve zu. Der Motor unseres Formel-1-Boliden kreischt am Limit. Jetzt bloß kein Fehler! Und nach Möglichkeit noch ein paar Zehntelsekunden auf den Ferrari vor uns gutmachen. An der 150-Meter-Marke beginnen wir zu bremsen. Noch 100 Meter, 50 Meter, die Kurve und das Heck des Ferraris fliegen auf uns zu. Also hektisch die Gänge runterschaltet, in das Kreischen des Motors mischt sich im selben Takt das typische, abgehackte Metallstakkato des Begrenzers.

Jetzt gilt es, den optimalen Einlenkpunkt zu treffen. Mit vollem Lenkradeinschlag fahren wir innen über die Curbs. Die rotweiße Streckenbegrenzung lässt das Lenkrad in unseren Händen vibrieren und wir wissen sofort:

Der Kurs im kanadischen Montreal ist durch Betonwände begrenzt und daher besonders schwierig.



Unser letztes Manöver war ein Fehler. Der Wagen hat kurz die Bodenhaftung verloren, die Fliehkräfte ziehen ihn ein Stück in Richtung Kurvenaußenseite.

Trotzdem schaffen wir die Haarnadel und kleben am Heck unseres Konkurrenten. Euphorisch geben wir Gas, dann geht alles blitzschnell: Die Hinterreifen quietschen, der Wagen gerät ins Schleudern, wir krachen in die Fangzäune, unser Blickfeld färbt sich bläulich – der Aufprall war heftig. Wir hätten eben doch nicht gleich den höchsten Schwierigkeitsgrad wählen sollen.

Presse-Fleißarbeit

Endlich haben wir das Formel-1-Rennspiel **F1 2010** in der GameStar-Redaktion antesten können. Der Titel ist fast fertig, im Moment

arbeitet der Entwickler Codemasters am letzten Feinschliff. In der uns gezeigten Version sind schon alle 19 Kurse (darunter der Neue in Südkorea) und 24 Fahrer der aktuellen Saison integriert.

Doch wer meint, in **F1 2010** gleich losrasen zu können, liegt falsch. Vor den Spaß haben die Entwickler nämlich die lästige Pressearbeit gesetzt – fast wie im echten Redakteursleben. Zu Beginn von **F1 2010** werden Sie als neuer Fahrer den Journalisten vorgestellt und müssen Fragen beantworten. Anhand Ihrer Antworten legt das Spiel dann ein Profil an. Statt in drögen Menüs bestimmen Sie so im Karrieremodus Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Saisons oder Ihr Team. Clever! Natürlich

können Sie alle Einstellungen später auch wieder ändern.

Im weiteren Verlauf des Karrieremodus' gibt's immer wieder Pressekonferenzen mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten.

»Wir wollen eben den ganzen Formel-1-Zirkus abbilden und nicht

nur die Rennen«, so Codemasters über dieses Spielelement.

Wir entscheiden uns anfangs für einen Vertrag bei Force India, die Top-Teams bleiben uns noch verwehrt. Aber durch gute Leistungen und einen entsprechenden Ruf können wir auf uns aufmerksam machen, um später vielleicht sogar für McLaren oder Red Bull um den Weltmeistertitel mitzufahren.

Kontakt zum Team

Bei Force India sind unserer Ziele vorerst bescheiden: Wir sollen mindestens den 21. Platz in der Fahrerwertung machen. Das erklärt uns die Managerin im so genannten Motorhome. Wie schon **Dirt 2** hat auch **F1 2010** ein interaktives Fahrerlager als Menü. Wir verlassen unseren Wohnwagen und sehen unseren Team-



Anspruchsvoll: Überholmanöver auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad.



Beim Bremsen bloß nicht in den Vordermann krachen.



Regenrennen sind in F1 2010 ein optischer Genuss. Aber sie fordern dem Fahrer höchste Konzentration ab.

kameraden Adrian Sutil im Gespräch mit einigen Mechanikern. »Wir haben alle Fahrer und die erkennt man auch wieder«, verrät uns der Entwickler Codemasters.

Jetzt wollen wir aber endlich auf die Piste. Unser Rennwochenende beginnt mit dem freien Training. Wie in der Realität zeigt uns beim Warten in der Box ein Monitor über den Armaturen alle Geschehnisse auf der Strecke. Um uns herum feilt das Team hektisch an den letzten Feineinstellungen des Wagen-Setups. Welche das sind, können wir selbst festlegen. Für Bastler bietet Codemasters unzählige Einstellungsmöglichkeiten: Reifendruck, Anstellwinkel oder Differential, fast alles kann angepasst werden. Wir entscheiden uns für eine der vier Voreinstellungen, die uns der Computer für bestimmte Streckentypen vorschlägt.

Dann geben wir dem Chefmechaniker ein Zeichen, wir wollen auf die Strecke. Der Monitor wird abgenommen, der Motor gestartet und der Wagen abgebockt. Langsam rollen wir durch die Boxengasse. »Achte auf die Geschwindigkeitsbegrenzung«, hören wir über den Funk.

Nasses Vergnügen

Ein optisches und spielerisches Highlight sind die Regenrennen: Bei einer unserer Fahrten kommt es nach drei Runden im belgischen Spa-Francorchamps zum Wolkenbruch. Innerhalb kürzester Zeit bilden sich gigantische Pfützen auf der Strecke – schön anzuschauen, aber fahrerisch ein Graus. Die Gischt der vorausfahrenden Wagen und Wassertropfen auf der Kamera nehmen uns die Sicht. Vorsichtig steuern wir in die Boxengasse. Hier herrscht hektische Betriebsamkeit: Die KI-Teams wechseln ebenfalls auf Regenreifen.

Nach ein paar weiteren Runden auf der Strecke hört der Regen auf und die Ideallinie beginnt langsam zu trocknen. Die Programmierer fragen die Wassermenge alle 30 Zentimeter über den gesamten Bereich der Strecke ab. So kommt es vor, dass es tiefer gelegene Bereiche gibt, an denen noch Wasserlachen stehen, andere Stellen aber schon komplett trocken sind, darauf reagiert das Fahrverhalten des Wagens. Eine Reihe Konkurrenten biegt vor uns wieder in die Boxengasse, andere bleiben wie wir auf der Stre-

cke. Wie in der echten Formel 1 beginnt jetzt der Reifenpoker. Riskiert man die profillosen Slick-Reifen? Bei nasser Strecke extrem rutschig, aber dafür mit deutlich schnelleren Rundenzeiten.

Nicht verspiegelt

F1 2010 fährt optisch in der Königsklasse, die Grafik ist referenzverdächtig. Am besten gefällt uns die aus dem Fernsehen bekannte »Onboard«-Kameraperspektive, die leicht erhöht über dem Helm des Fahrers liegt. Dass der Kopf auf Fliehkräfte reagiert und hin- und hergeschüttelt wird, verstärkt den Eindruck einer TV-Sendung noch. Wer es realistischer mag, darf in die Cockpit-Ansicht wechseln. Überdies sind alle Anzeigen ausschaltbar, sodass Sie freien Blick auf die Strecke haben.

Etwas irritiert hat uns, dass man in keiner Perspektive in den Rückspiegeln sehen kann, was hinter einem passiert. »Bei hohen Geschwindigkeiten erkennt der echte Fahrer auf den winzigen Spiegeln sowieso nichts«, rechtfertigt sich Codemasters. Dafür gibt es einen kleinen weißen Pfeil,

der Ihnen die Position des Verfolgers anzeigt. So können Sie bei Überholversuchen trotzdem »die Tür zumachen«. Unserer Meinung nach das einzige bisher ersichtliche Manko, optional sollten die Entwickler aber eine brauchbare Spiegeleinblendung am oberen Bildschirmrand anbieten.

Trauerspiel

Trotz Regenreifen fliegen wir in einer Kurve in Spa-Francorchamps ins Kiesbett. Jetzt können wir die praktische Rückspulfunktion nutzen, die in Rennspielen schon fast zum Standard gehört. Wir werden auf die Strecke zurückgesetzt, sind diesmal vorgewarnt und fahren deutlich langsamer durch die Kurve. Im Simulationsmodus ist diese Möglichkeit deaktiviert.

Als Codemasters F1 2010 wieder einpackt, lassen wir traurig das Lenkrad los. Gerne hätten wir weitere Runden gedreht. Umso mehr freuen wir uns auf den Erscheinungstermin im September. Der Publisher verspricht uns für die Zwischenzeit eine eigene Version, mit der wir dann besonders den Simulationsmodus ausführlicher testen werden. **DR**

F1 2010

► Angespielt ► Genre Rennspiel ► Termin 24. September 2010
 ► Hersteller Swordfish Studios/ Codemasters ► Status zu 95% fertig

Daniel Raumer: F1 2010 ist bereits jetzt ein tolles Rennspiel. Positiv aufgefallen sind uns die Ideen wie Fahrerlager, Boxengasse und Pressekonferenzen – sehr atmosphärisch. Ob auch Simulationsfans auf ihre Kosten kommen, wird sich erst im Test zeigen. Aber die Vorzeichen stehen gut, dass F1 2010 ein Pflichtspiel für alle F1-Hobbypiloten wird.



redaktion@gamstar.de

Potenzial Sehr gut