



F1 2010

Nach sieben Jahren Pause feiert die Formel 1 ihr Comeback auf dem PC. Das Warten hat sich gelohnt.

Von Daniel Matschijewsky



Genre: Rennspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Codemasters (Colin McRae: Dirt 2, GS 01/10: 87 Punkte)
Termin: 23.9.2010 Spieler: 1-24 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 40 Euro

GameStar.de: Quicklink: 6916

Je länger man auf etwas wartet, desto höher steigt die eigene Erwartungshaltung. Wenn Sie schon seit 1997 auf die Rückkehr des Dukes hoffen, wissen Sie ja, was wir meinen. Die Gefahr dabei: Steht das ersehnte Spiel dann endlich im Laden, macht sich oft Ernüchterung breit. Wie, das ist es also? Nach all den Jahren? So gut das Programm auch sein mag, an der eigenen Idealvorstellung zerschellen dann doch die meisten. Trifft das

auch auf **F1 2010** zu? Schließlich hat Codemasters' neuestes Rennspiel nicht nur eine lange Entwicklungszeit hinter sich. Es ist auch die erste Formel-1-Simulation auf unserer Lieblingsplattform seit **F1 Challenge 99-02**, das vor mehr als sieben Jahren erschienen ist. Mit hohen Erwartungen gehen wir also an den Start, gespannt darauf, ob **F1 2010** seinem Namen gerecht wird.

Lassen wir alles, was in **F1 2010** steckt, erstmal links liegen und konzentrieren uns auf

das Wichtigste: das Fahrgefühl. Unser Renndebüt bestreiten wir im Simulationsmodus. Deaktivierte Fahrhilfen, manuelles Getriebe, Cockpit-Perspektive. Glücklicherweise strahlt in Bahrain, dem ersten von 19 detailliert und originalgetreu nachgebauten Grand-Prix-Kursen, die Sonne. Wir müssen uns also nicht auch noch mit regennassem Asphalt herumschlagen. Leicht zu beherrschen ist der 800 PS starke F1-Bolide trotzdem nicht. Das Fahrzeug lässt sich mit Gamepad oder Lenkrad zwar vorbildlich

Die **KI-Gegner** überholen raffiniert. Michael Schumacher versucht es auf seine Art.



Nettes Detail: Nach einem Ausflug ins Kiesbett stecken Steinen in den **Reifen**.





Der Detailgrad der Fahrzeuge ist enorm hoch und im Rennspiel-Genre derzeit konkurrenzlos.

➕ Stärken

- + Lizenzen der Saison 2010
- + gigantischer Umfang
- + vorbildliche Optionsvielfalt

➖ Schwächen

- unrealistisches Schadensmodell
- schwierig für Einsteiger



Huch, eine Simulation!

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Dass F1 2010 ein sehr gutes Rennspiel wird, stand für mich nie in Frage. Dennoch hat mich Codemasters positiv überrascht, denn eine solch detailgenaue Simulation war nach Dirt 2 nicht unbedingt zu erwarten. Das gleichermaßen anspruchsvolle wie hochpräzise Fahrverhalten dürfte selbst Fans von GTR und rFactor zufrieden stellen. Und Regenrennen habe ich sogar noch nie so glaubwürdig erlebt wie hier. Bei der Regelauslegung und vor allem beim Schadensmodell gibt's zwar noch Verbesserungspotenzial, unter dem Strich ist F1 2010 dennoch die derzeit mit Abstand beste Rennsimulation (!) auf dem PC.

steuern, reagiert aber empfindlich auf kleinste Lenkbewegungen, und wer im Scheitelpunkt einer Kurve all zu forsch aufs Gaspedal drückt, der legt sofort einen unschönen Dreher hin. Effekte wie Windschatten wirken sich dabei ebenso spürbar aus wie die Temperatur von Motor, Bremsen und Reifen. **F1 2010** verlangt dadurch selbst Rennprofis viel Einarbeitungszeit ab, erzeugt aber ein fantastisches Realismusgefühl. Im belgischen Spa bei strömendem Regen mit 280 km/h durch die berühmte Eau-Rouge-Kurve zu brettern, die rotweißen Curbs zu touchieren und anschließend mit

Vollgas die lange Gerade bis zur Les-Combes-Schikane entlang zu heizen, lässt Sie schnell vergessen, dass Sie es hier »nur« mit einem Spiel zu tun haben. Vorbildlich: Lenkradbesitzer freuen sich über eine Reihe nützlicher Schieberegler, mit denen Sie (auch während eines Rennens) stufenlos Winkel, Ausschlag und Lenkradspiel den eigenen Bedürfnissen anpassen können.

Einen wesentlichen Teil zur hohen Intensität tragen auch die KI-Gegner bei. Ihre Kontra-

henten überholen clever und nutzen Fehler gnadenlos aus, was die Positionskämpfe zur Zerreißprobe für die Nerven macht. Allerdings fährt der Computer eine Spur zu perfekt. Während einer ganzen Saison haben wir selbst auf dem niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade nicht einen Unfall erlebt, der nicht von uns, sondern von einem Gegner verursacht worden wäre. Überhaupt



Die berühmten Schikanen von **Monza** fordern viel Fingerspitzengefühl. Einsteiger lassen sich durch die zuschaltbare **Ideallinie** helfen. (1680x1050, volle Details)



Obwohl wir in Monaco eine **Massenkarambolage** verursachen, fährt unser Wagen tadellos weiter.

Die animierte **Boxencrew** sorgt für reichlich **Wettkampf-Flair**.



sollten Einsteiger einen Bogen um **F1 2010** machen. Zum einen erfordern die Boliden selbst im Arcade-Modus nebst zugschalteter Ideallinie viel Übung. Zum anderen gibt das Programm zu wenig Feedback darüber, wie sich das Werkstatt-Setup

nur auf bis zu 20 Prozent der eigentlichen Dauer herunterskalieren, je nach Strecke sind Sie mindestens neun bis 16 Runden unterwegs, was locker 30 Minuten dauert. Wer das Training, Qualifying und das (komfortable) Schrauben am eigenen Wagen dazu zählt, der kann pro Rennwochenende ein bis zwei Stunden einplanen.

Einstellungen am Fahrzeug regeln Sie in der schicken 3D-Garage über einen Monitor direkt vor dem eigenen Cockpit, und während der Rennen informiert der gut gesprochene Funk über den Zustand des Autos, weist auf kommende Boxenstopps hin oder warnt vor allzu riskanten Überholmanövern. Während der Rennen dürfen Sie Ihrer Crew sogar auf Knopfdruck Kommandos geben, etwa bei der nächsten Pause Regenreifen aufzuziehen. Beinharte F1-Fans werden dennoch einige Aspekte vermissen, etwa Siegerehrungen beim Erreichen eines Podiumsplatzes oder dem Gewinn der Weltmeisterschaft. Und bei Unfällen zeigt das Programm zwar

Regenrennen ohne Fahrhilfen sind ein Garant für schweißnasse Hände.

aufs Fahrverhalten auswirkt; hilfreiche Telemetriedaten fehlen. Außerdem dürfen Sie die Grand-Prix-Rennen im Karrieremodus

Die Zeit vergeht in **F1 2010** allerdings wie im Flug, was das Programm auch seiner stimmigen Präsentation zu verdanken hat. So wartet in der Box eine animierte Crew auf Arbeit, die

Technik-Check F1 2010

Technik-Tipps

- ▶ F1 2010 geht dank optimierter Ego-Engine (Dirt 2, Grid) genügsam mit Hardware um.
- ▶ DirectX 11 ist zum Verkaufsstart noch nicht Teil der Engine. Codemasters verspricht aber bald einen Patch zu veröffentlichen, der die zusätzlichen Effekte nachreicht.

- ▶ Radeon HD 4770 und Geforce 8800 GTX stellen unsere empfohlenen Einstellungen mit etwa 30 fps dar. Wenn Ihnen die Wiederholrate nicht reicht, schalten Sie Kantenglättung ab.
- ▶ Der neueste Radeon-Treiber Catalyst 10.9 bringt ein Profil mit Optimierungen für F1 2010 mit. Aktualisieren Sie Ihren Grafiktreiber!

Checkliste

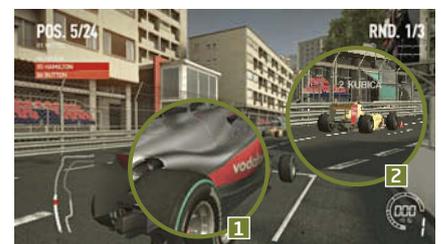
- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 1,5 GByte RAM
- ▶ 7,5 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c
- ▶ Windows XP, Vista, 7

So läuft F1 2010 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

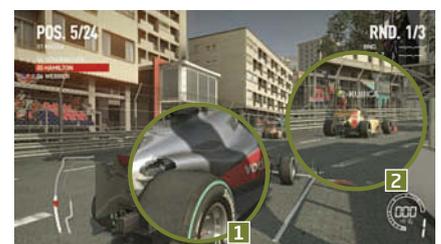
GRAFIKKARTE	1	Geforce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX						
		Geforce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX						
		Geforce 200			GTX 250	GTX 260	GTX 250	GTX 280	GTX 285	GTX 295	
		Geforce 400						GTX4 65	GT 470	GTX 480	
	Radeon HD 4000			HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2		
	Radeon HD 5000				HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870	HD 5970	
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
		Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9650	X4 9950					
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	965	X6 1090T
		Core 2 Duo			E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600	
		Core 2 Quad					Q6600	Q8300	Q9400	Q9650X4	
		Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 960
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192	

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x800 Sehr niedrige Details	läuft so flüssig: 1680x1050 Mittlere Details	läuft so flüssig: 1920x1200, 4xAA Maximale Details
		ruckelt stark			



1280x800, SEHR NIEDRIGE DETAILS

Texturen sehen gut aus, Effekte fallen aber weg **1**. Die Beleuchtung ist nur angedeutet, entfernten Autos fehlt es an Details **2**.



1920x1200, 4X AA, SEHR HOHE DETAILS

Schatten, Reflexionen und andere Effekte wie Hitzeflimmern sorgen für Atmosphäre **1**. In der Ferne bleibt F1 2010 hochdetailliert **2**.



Bugs im Getriebe

- ❗ Nach dem Einsatz der aus Dirt 2 bekannten Replay-Funktion kann es vorkommen, dass das Kollisionsmodell aller Gegner dauerhaft deaktiviert wird.
- ❗ In Valencia hat uns das Boxenleitsystem gelegentlich in die Mauer manövriert.
- ❗ Das Achievement »Presserummel« ist fehlerhaft. Es plopte innerhalb weniger Spielstunden gleich mehrfach auf.

Die Bugs tauchen nur sporadisch auf und bremsen den Spielspaß nicht aus. Wir verzichten daher auf eine Abwertung.

die gelbe Flagge, die Strecke wird aber bereits nach wenigen Sekunden wieder freigegeben; das Safety-Car fehlt. Immerhin setzt **F1 2010** alle Regeln beziehungsweise Regeländerungen adäquat um, etwa die neue Punktevergabe, die überarbeiteten Bestimmungen bei den Reifenmischungen oder Strafen bei Abkürzungen, selbst verschuldeten Kollisionen und der Missachtung der Boxengassen-Begrenzung. Unbegreiflich



Pole Position!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

F1 2010 patzt bei einigen Details, etwa dem schwachen Schadensmodell, dem mangelnden Feedback oder den fehlenden Safety-Cars. Trotzdem ist Codemasters ein fantastisches Rennspiel gelungen. Bei der Bedienung, Optionsvielfalt und dem Umfang macht den Engländern so schnell keiner was vor. Formel-1-Fans kommen um dieses Programm also kaum herum. Weniger wegen derzeit fehlender Alternativen, sondern vielmehr, weil **F1 2010** in Sachen Fahrspaß, Atmosphäre, Dauermotivation und Nervenkitzel jeden aktuellen Genre-Konkurrenten mühelos abhängt.

indes: Das Schadensmodell in **F1 2010** ist schlicht unrealistisch. Obwohl wir im Simulationsmodus mit 200 Sachen ungebremst in einen Kontrahenten bretterten, fuhr unser Wagen anstandslos weiter.

Ähnlich wie **Colin McRae: Dirt 2** erzeugt **F1 2010** auch abseits der Piste viel Rennsport-Flair, etwa durch die aus dem Fernsehen bekannten Formel-1-Piloten wie Sebastian Vettel oder Fernando Alonso, die als virtuelle Doppelgänger durchs Fahrerlager spazieren. Und die Profilerstellung zu Beginn der Karriere läuft in Form eines Interviews ab, in dem Sie von einer TV-Journalistin nach Ihrem Namen und dem künftigen Team gefragt werden. Selbst zwischen den Rennen zieht man Sie regelmäßig vor die Kamera, um Fragen zu Ihren bisherigen Erfolgen zu beantworten. Das soll Einfluss auf die Vertragsverhandlungen mit anderen Teams haben. In der Praxis wirkten sich unsere Antworten aber nicht spürbar aus, egal wie diplomatisch oder aggressiv sie ausfielen. Dafür motiviert das aus **Dirt 2** bekannte Erfahrungspunktesystem. Wer im Qualifying und den Rennen die vom Teamchef geforderten Ziele erfüllt (etwa »Werde mindestens Sechster«), der steigt im Rang auf und schaltet neue Upgrades für sein Fahrzeug frei. Da Sie und Ihr Team so auch über mehrere Jahrgänge hinweg besser werden, motiviert **F1 2010** für Monate.

Auch technisch gibt **F1 2010** kaum Anlass zur Kritik. Zwar macht **Dirt 2**, das dieselbe Grafik-Engine nutzt, durch seine so abwechslungsreichen wie dicht bepflanzten Landschaften optisch mehr her als triste Grand-Prix-Kurse. Codemasters hat aber ganze Arbeit geleistet, diese aufwändig nachzubauen, vom berühmten Hockenheimring über das Nachrennen in Singapur bis hin zu Monacos verwinkelter Innenstadt. In Sachen Beleuchtung, Texturqualität und Detailgrad der Fahrzeuge hängt **F1 2010** sogar das bildhübsche **Need for Speed: Shift** ab. Die von den Entwicklern versprochenen DirectX-11-Effekte fehlen noch, sollen aber in Kürze durch einen kostenlosen Patch nachgereicht werden. **DM**

TERMIN 23.9.2010 PREIS 40 Euro USK ab 0 Jahren

F1 2010

Actionspiel

Publisher Deep Silver
Entwickler Codemasters
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch
Kopierschutz DVD-Abfrage

GENRE-CHECK

RENNSPIEL

»Wer den schweren Einstieg meistert, der erlebt Fahrspaß pur.«

LIZENZ	keine	komplett
MANAGEMENT	keine	komplex
SPIELABLAUF	Action	Taktik
KARRIERE	keine	ausgefeilt
REALISMUS	Arcade	Simulation

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (12), Rennwochenende (12), Meisterschaft (12)
SPIELTYM Internet, Netzwerk DEDICATED SERVER Nein SERVERVERSUCHE Games for Windows Live MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

WERTUNG Sehr gut
»Jede Menge Optionen sowie der schiere Umfang motivieren für Wochen.«

GRAFIK

- hochdetaillierte Fahrzeuge
- klasse Wettereffekte
- stimmige Beleuchtung
- knackscharfe Texturen
- häkelige Animationen der Figuren

SOUND

- passende Motorensounds
- gute Musikuntermalung
- sehr gute deutsche Sprecher
- gelungene Surround-Abmischung

BALANCE

- zahlreiche zuschaltbare Fahrhilfen
- anspruchsvoll, aber nie unfair
- für Einsteiger generell zu schwer

ATMOSPHÄRE

- das volle Lizenzpaket
- Rennstall, Werkstatt, Boxenfunk
- keine Safety-Cars
- Interviews und Verhandlungen spröde

BEDIENUNG

- perfekt mit Gamepad und Lenkrad
- jede Menge Optionen
- punktgenaue Rüttel effekte
- logische, übersichtliche Menüs

UMFANG

- alle Originalteams, -fahrer und -strecken der 2010er-Saison
- Training, Qualifying, Einzelrennen
- enorm hoher Wiederspielwert

KI

- nutzt Fehler clever aus
- raffinierte Überholmanöver
- sinnvolle Boxenstopps
- fährt zu perfekt, macht kaum Fehler

FAHRVERHALTEN

- ohne Fahrhilfen enorm anspruchsvoll
- zwischen Arcade und Simulation wechselbar
- Schadensmodell unrealistisch

TUNING

- zahlreiche Schraubmöglichkeiten
- nützlicher Ingenieur
- freischaltbare Upgrades
- wenig Feedback, keine Telemetriedaten

STRECKENDESIGN

- alle Strecken originalgetreu nachgebaut
- animierte Boxencrew
- jeder Kurs hat seinen eigenen Rhythmus

