

F1 2011

Nach siebenjähriger Durststrecke kommt binnen 12 Monaten das zweite Formel-1-Rennspiel von Codemasters. Haben die Entwickler von F1 2011 die kurze Zeit sinnvoll genutzt? Von Thomas Wittulski und Daniel Raumer



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Codemasters Birmingham (F1 2010, GameStar 11/10: 89 Punkte)**
Termin: **23.9.2011** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7573

Auf DVD: Test-Video

W

enn du denkst, es geht nicht mehr, kommt von irgendwo ein Vettel her. So geht's derzeit der Formel 1, die nach dem

(vorläufigen) Rückzug von Michael Schumacher 2006 in Deutschland massiv an Fans verlor. Doch im vergangenen Jahr gewann der Deutsche Sebastian Vettel den Weltmeistertitel. Das und die Tatsache, dass er dieses Jahr erneut auf Titelkurs liegt, bescheren der Motorsport-Königsklasse hierzulande einen erneuten Popularitätsschub. Das freut auch Codemasters, die mit **F1 2011** ein Jahr nach ihrem F1-Erstlingswerk abermals das offizielle Spiel zur Rennserie veröffentlichen. Doch handelt es sich dabei um einen Vollpreis-Patch mit Lizenz-Update oder ein richtig neues Modell aus der Box?

Die größten Neuerungen von **F1 2011** sind schnell ausgemacht: KERS (Kinetic Energy

Kleine »Nachbrenner« per Knopfdruck

Recovery System) und DRS (Drag Reduction System) sind gleichzeitig auch die größten Änderungen im Reglement der Motorsport-Dachorganisation F.I.A. (Fédération Internationale de l'Automobile): Seit dieser Saison stehen den Fahrern diese beiden Systeme zur Verfügung, um das Auto temporär zu beschleunigen. Per Knopfdruck aktiviert der



Die Lenkräder wurden originalgetreu nachgebaut.

Pilot das Energierückgewinnungssystem KERS, das dem Motor bis zu 82 zusätzliche PS für einen Zeitraum von etwas über sechs Sekunden zur Seite stellt. Dabei tritt ein Elektromotor in Aktion, der durch zuvor gespeicherte (Brems-)Energie betrieben wird. Hilfreich ist KERS vor allem bei Beschleunigungsvorgängen, also etwa auf dem Weg aus der Kurve. Dagegen kann DRS (Heckflügel wird für weniger Anpressdruck und höhere Endgeschwindigkeit waagrecht gestellt) nur auf vorher von der Rennleitung festgelegten Abschnitten eingesetzt werden, in der Regel langen Geraden, da das Auto durch den geringeren Anpressdruck in Kurven instabil würde. DRS verschafft dem Fahrzeug um die 15 Stundenkilometer mehr Speed und soll so das Überholen erleich-

tern. Darum steht es nur dem jeweils hinteren von zwei Fahrzeugen zur Verfügung, wenn diese sich innerhalb von einer Sekunde Abstand bewegen. Sowohl KERS als auch DRS haben die Macher gut sichtbar im HUD unten rechts neben der Geschwindigkeitsanzeige geparkt, genau wie die echten Piloten aktiviert man die »Nachbrenner« per Knopfdruck.

Wir wollen die neuen Systeme in der Praxis testen: Mit Sebastian Vettel klettern wir in Suzuka ins Cockpit eines Red-Bull-Boliden.

Facts

- ★ 19 Strecken
- ★ 24 Fahrer
- ★ 4 Schwierigkeitsgrade
- ★ 3 Spielmodi



Beim **Start** herrscht in den ersten Kurven regelrecht Stau.



Schlechte Sicht, lange Bremswege: **Regenrennen** sind anspruchsvoll.

Die Detailverliebtheit der **Boliden** ist eine Besonderheit von F12011.

⊕ Stärken

- + komplette FIA-Lizenz
- + sehr hübsche Grafik
- + motivierender Karrieremodus

⊖ Schwächen

- dröges Drumherum
- nichts für Hardcore-Simulationsfans

Im Großen Preis von Japan hat »Seb« 2010 bereits sehr gut abgeschnitten, wir rechnen uns deshalb gute Chancen aus. Das Intro zum Rennen erinnert stark an die Vorjahresversion: Die Kamera zeigt die Startaufstellung von vorn, nähert sich unruhig einigen Kontrahenten und schwenkt dann in die gewählte Spielperspektive. Alles schick, allerdings hätten wir uns zum Rennstart noch etwas mehr Drumherum gewünscht: Uns fehlt die Möglichkeit, selbst zum Startplatz zu fahren oder die Einführungsrunde zu drehen. Und wo sind die Grid Girls und die hektische Betriebsamkeit in der Startaufstellung? All das ist nicht zwingend nötig, gehört für uns aber zum F1-Feeling.

Sobald die Ampeln aufleuchten und die Motoren der Rivalen aufheulen, zeigt **F1 2011** dann aber, um was es eigentlich geht: knallharten Motorsport. Die roten Signale erlöschen und geben den Startschuss fürs Rennen. Sofort zischen 24 PS-Monster los, um einen guten Rennauftakt hinzulegen und die beste Chance zu nutzen, Plätze gut zu machen. Auch wir treten aufs Gaspedal und sind überwältigt vom Geschwindigkeitsgefühl – die Beschleunigung ist direkt spürbar. Noch vor der ersten Kurve schieben wir uns an Hamilton und Alonso vorbei und beobachten, wie neben uns zwei Autos kollidieren – Kohlefaser-Teile schießen in die Luft und prasseln auf die Strecke. Etwas unsau-

ber hüpfen wir über die Curbs, können unseren Wagen jedoch in der Spur halten.

Der Crash war offenbar doch schwerer, denn das Safety-Car fährt auf die Strecke, bis die Unfallstrecke geräumt ist, eine weitere Neuerung in **F1 2011**. Was theoretisch ein Plus an Realismus in die Rennen bringt, hat im Spiel dann aber weniger Auswirkungen als gedacht. Die Funktion kann man nur in den obersten beiden Schwierigkeitsgraden und ab einer Renndistanz von 20 Prozent aktivieren. Selbst dann baut die KI selten wirklich schwere Unfälle, weil das rudimentäre Schadensmodell dafür sorgt, dass die Autos in der Regel weiterfahren können. Selbst wenn wir in einer Schikane abfliegen und kaputt mitten auf der Piste liegen bleiben, wird unser Bolide von Geisterhand entfernt: Das Safety-Car kommt nicht zum Einsatz.

Der Formel-1-Wagen steuert sich etwas geschmeidiger als im vergangenen Jahr, das liegt unserem Empfinden nach vor allem an der besseren Aufhängung. Man hat das Gefühl, den Wagen besser zu verstehen, kann Ausreißer besser nachvollziehen und sie so beim nächsten Mal vermeiden. Zum Verständnis gehört aber auch das Kennenlernen von Mensch und Maschine. Wer seinen Wagen also unter Kontrolle haben möchte, sollte vor dem Rennen unbedingt die nötigen Trainingsrunden absolvieren.

Online-Aktivierung

F1 2011 müssen Sie nicht online aktivieren, dann speichert das Spiel aber Ihren Karriere-Fortschritt nicht. Wer ein Profil erstellen und seine Errungenschaften behalten möchte, muss die Formel-1-Simulation über Games for Windows Live aktivieren, was den Weiterverkauf verhindert. Nach der Aktivierung laufen die Solo-Rennen dann auch offline.

Ein Lenkrad oder Gamepad ist für **F1 2011** Pflicht, denn selbst mit allen Fahrhilfen wird man sich mit der Tastatur schwer tun, die Rennwagen sauber durch die Kurven zu zirkeln. Wer wirklich wissen will, wie sich 800 PS anfühlen, sollte unbedingt auf ein gutes Volant (am besten mit Force Feedback) zurückgreifen und alle Fahrhilfen ausschalten. Dann nämlich wird klar, wie ungestüm die Formel-1-Wagen tatsächlich sind und wie viel Fingerspitzengefühl es braucht, um ein Rennen unbeschadet zu überstehen. Dieses Gefühl vermittelt **F1 2011** nach wie vor sehr gut. Eine extreme, auf das Hundertstel exakte Simulation ist es aber nicht. Der Fokus des Spiels liegt auf Einsteigerfreundlichkeit. Das heißt nicht, dass es im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht fordernd ist; Simulationsfans, die auf ein **rFactor** oder **GTR** mit FIA-Lizenz hofften, werden aber enttäuscht.



Wir schieben **Hamilton** von der Strecke – prompt gibt's eine Strafe.



Der immer gleiche **Journalist** stellt uns die immer gleichen Fragen.

Codemasters hat auch die KI der Kontrahenten überarbeitet. Die fahren jetzt ruhiger und nicht mehr wie von der Tarantel gestochen wild im Zickzack. Lediglich wenn es zu Massenkarambolagen kommt, wirkt die KI überfordert: Die Fahrer stehen planlos herum, anstatt die Unfallstelle zu umfahren. Auch wenn Strafen deutlich angemessener ausgelegt werden als in **F1 2010**, bekleckert sich auch **F1 2011** hier nicht mit Ruhm. Gelbe Flaggen werden oft unpassend oder gar nicht gezeigt. Es gibt Verwarnungen, obwohl man selbst gar nicht Verursacher eines Unfalls ist. Wollen wir im Qualifying einen schnelleren Wagen überholen lassen, bekommen wir eine Zeitstrafe wegen Behinderung. Das sorgt für Frustmomente.

Der vorhin angesprochene Mangel an F1-Flair setzt sich auch nach dem Rennen fort: Es gibt zwar Animationen von jubelnden Siegern, aber keine generelle Siegerehrung. Auch an der Box ist nur wenig los, genau wie auf den Rängen, die während der Rennen teilweise nur halb gefüllt sind. Okay, das ist Meckern auf hohem Niveau. Wer sich mühevoll durch ein Rennwochenende gekämpft hat und dann am Ende eines Grand Prix auf dem Treppchen landet, würde sich trotzdem freuen, das auch zu sehen.

Kern von **F1 2011** ist erneut der Karrieremodus, dessen Dreh- und Angelpunkt auch in



1 Die Symbole für DRS und KERS. Ist die Batterie leer, können wir mit dem Elektromotor keinen Schub mehr abrufen. Beim Bremsen lädt sie sich wieder auf. **2** Diese Zahl zeigt an, welche **Platzierung** unser Teamchef als Minimalziel ausgegeben hat. Ist sie rot, heißt das: Wir sind zu schlecht. **3** Hier werden **Renninfos** angezeigt. In diesem Fall die schnellste Runde von Alonso, dem Führenden. **4** Unsere **Position** und Zeitabstände im Qualifying-Klassement. Liuzzi und Karthikeyan sind rot gefärbt, wir sind in diesem Sektor also schneller als sie.

diesem Jahr der Teamtruck ist. Hier haben wir Einsicht in die Jahreswertung, allerlei Statistiken und E-Mails (Wetterberichte, Vertragsangelegenheiten, Presseausschnitte). Außerdem können wir uns dort eines der Helmdesigns aussuchen. Aus dem Rennkalender heraus starten wir in die Grand Prix samt Vorlauf. Bedeutet: Bevor wir tatsächlich ums Siegetreppchen fahren, wird trainiert und um die Startplätze gefahren. Und das ist dank einiger Verbesserungen

deutlich herausfordernder als im Vorgänger: Die Entwickler haben die Fake-Zeiten der KI-Piloten nämlich über Bord geworfen, lassen sie stattdessen echte Rundenzeiten auf der Strecke fahren. Der Monitor in der Box zeigt derweil in Echtzeit die aktuellen Runden-, Sektoren- und Bestzeiten der Mitstreiter. Eine große Motivation für die eigene Bestzeit, zumal sich die Kontrahenten stetig um ein paar Hundertstel verbessern. Nach erfolgten Trainingsrunden und erkämpftem

Technik-Check F1 2011

Technik-Tipps

- Wenn Sie die DirectX-11-Option aktivieren, verlieren Sie bis zu 30 Prozent Leistung, verbessern die Optik aber nur minimal.
- Für F1 2011 brauchen Sie keine topaktuelle Grafikkarte, bereits eine Radeon HD 5770 oder GeForce GTX 260 genügen für maximale

Details. So rasen Sie bereits ab einer Radeon HD 6850 oder GeForce GTX 460 auch mit vierfacher Kantenglättung ruckelfrei.

- Ab einer GeForce GTX 560 oder Radeon HD 6950 läuft die Formel-1-Simulation auch mit achtfacher Kantenglättung ruckelfrei.
- Vierkern-Prozessoren verschaffen Ihnen ein Leistungsplus von bis zu 50 Prozent!

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 4,3 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

HW

So läuft F1 2011 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 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
		GeForce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295			
		GeForce 400 / 500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970	
		Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
		Core 2 Duo	E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
		Core 2 Quad			Q6600	Q8300	Q9400	Q9650			
		Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960	
		Core i 2xxx				i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600	
LEGENDE	3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192
	4	technisch unmöglich									
		ruckelt stark									
		läuft so flüssig:									
		1680x1050, hohe Details									
		Direct 9									
		läuft so flüssig:									
		1680x1050, maximale Details									
		Direct 9 oder Direct 11									
		(je nach Grafikkarte)									
		läuft so flüssig:									
		1920x1200, maximale Details									
		4x AA, Direct 11									



Mit allen Reglern auf Anschlag werfen die Boliden weiche, realistische Schatten, außerdem gibt's volle Tribünen und Reflexionen.



In niedrigen Details fehlen Reflexionen sowie Zuschauer, die Schatten sind arg mickrig. Dafür läuft F1 2011 auch auf alten PCs noch gut.

Das Safety-Car kommt im Spiel höchst selten auf die Strecke.

Startplatz im Qualifying geht's zurück in die Box. Die ist im Vergleich zum Vorjahr detaillierter, die Texturen der Crew wirken aber nach wie vor matschig. An der Box können wir, genau wie im vergangenen Jahr, selbst am Wagen schrauben lassen, etwa an der Aerodynamik oder am Motor. Auf einem heruntergeklappten Bildschirm über dem Lenkrad wählen wir unsere gewünschten Einstellungen. Fixer und vor allem einfacher geht's mit den Schnelleinstellungen. Über ein Menü teilen wir der Crew mit, wie wir's gern hätten: Sieben Stufen beeinflussen unser Fahrzeug in Sachen Höchstgeschwindigkeit und Abtrieb, je nach Wetter riskieren wir mal mehr oder weniger. Jetzt noch die Reifen auswählen (auch hier spielt das Wetter eine Rolle), und es geht auf die Strecke. Im Rennen (wie auch im Training und Qualifying) profitieren Spieler von der überarbeiteten Bildschirmanzeige: Daraus wird deut-

lich ersichtlich, wo wir uns im Vergleich zur Nummer 1 befinden, aber auch der Abstand zu Vorder- und Hintermann, sowie die Sektorenzeiten sind schneller ablesbar.

Ziel im Karrieremodus ist es sicherlich nicht, in der ersten Saison vorne mitzufahren, das ist mit einem der von Beginn an auswählbaren Teams, wie Lotus, auch gar nicht möglich. Stattdessen geben die Teamchefs erreichbare Platzierungen vor. Erfüllen wir die Erwartungen, gibt's Erfahrungspunkte und

dafür wiederum neue Teile fürs Fahrzeug, die die Mechaniker fürs nächste Rennen einbauen. So arbeiten wir uns Schritt für Schritt nach oben und erhalten irgendwann ein Angebot von einem größeren F1-Team.

Das Feedback der Presse bekommt man dann auch nur in drögen Einblendungen und in einer zusammenfassenden Mail von der Managerin reingereicht. Auch hier also noch Luft nach oben beim Drumherum.

Das Rechtspaket von Codemasters umfasst erneut alle Kurse, Teams, Fahrer und Autos der Formel 1, nur eben für die Saison 2011. Die bekannten Strecken hat Codemasters dezent überarbeitet, so findet sich am Streckenrand etwa eine detailliertere Bepflanzung. Mit dem Nürburgring und der Strecke bei Neu Delhi finden sich aber auch zwei neue Kurse auf der Disk. Das zu Beginn der Saison wegen politischer Unruhen zunächst verschobene und dann abgesagte Rennen in Bahrain haben die Macher gestrichen, sodass **F1 2011**, wie der echte Rennkalender der aktuellen Saison, auf 19 Rennwochenenden kommt. Den kürzlich vollzogenen Fahrerwechsel (Bruno Senna übernahm bei Renault zum Großen Preis von Belgien das Cockpit von Nick Heidfeld) haben die Macher indes nicht mehr berücksichtigen können. Da die KI an den Fahrstil des Piloten angepasst wird, hätte die Integration zu lange gedauert. Ein Update planen die Macher nicht.

Auch in Sachen Multiplayer hat sich etwas getan, **F1 2011** bietet erstmals Splitscreen-Rennen für zwei Spieler. An Rennen sowie Meisterschaften dürfen nun 16 statt wie bisher 12 Spieler teilnehmen. Zudem haben die Entwickler einen Koop-Modus gestrickt: Gemeinsam mit einem Freund dürfen Sie für denselben Rennstall antreten und eine komplette Online-Saison bestreiten – spannend. Unter Strich hat sich Codemasters die Kritik an **F1 2010** zu Herzen genommen und gezielt daran gearbeitet. Das Resultat: Abermals ein hervorragendes Rennspiel, an dem trotz einiger Mängel jeder F1-Enthusiast seine wahre Freude haben wird. Daniel

Raumer / TW / MT

TERMIN 24.9.2011 PREIS 45 Euro USK ab 0 Jahren

F1 2011

Rennspiel

Publisher Deep Silver
Entwickler Codemasters
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 9 Seiten Handbuch
Kopierschutz Games for Windows Live



GENRE-CHECK

RENNSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (16), Rennw. (16), Meisterschaft (16), Koop (2), Splitscreen (2), **SPIELTYPEN** Internet, LAN, Splitscreen **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE Games for Windows Live **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Warum nur 16 Fahrer? Egal, spannende Rennen sind trotzdem garantiert.«

GRAFIK

● detaillierte Boliden ● stimmige Beleuchtung ● DirectX-11
● eindrucksvolle Regenrennen ● scharfe Streckentexturen, aber ... ● detaillierte Tribünen ● sterile Boxengasse

9/10

SOUND

● authentische Motorensounds ● gelungene F1-Soundkulisse
● gelungener Surround-Sound ● Boxenfunk
● ... wiederholt sich irgendwann

9/10

BALANCE

● mehrere Schwierigkeitsgrade ● zahlreiche zuschaltbare Fahrhilfen ● Frustvermeidung dank Rückspulfunktion
● schlechte Regelauslegung

8/10

ATMOSPHÄRE

● FIA-Lizenz ● Fahrerlager, Boxencrew ● TV-Feeling durch Onboard-Perspektive ● stets gleiche Reporter-Fragen ● keine Streckenposten ● rudimentäres Schadensmodell

8/10

BEDIENUNG

● präzise mit Lenkrad und Gamepad
● Force-Feedback-Effekte ● Feintuning für Lenkräder
● logische Menüs

10/10

UMFANG

● alle Originalteams, -fahrer und -strecken
● Karriere motiviert lange ● Training, Qualifying, Einzelrennen
● wenig Funktionen im Replay-Modus

10/10

KI

● fährt realistisch ● weniger Zuckeln
● macht bei Qualifying-Inlap Platz
● bei Unfällen überfordert ● fährt oft zu perfekt

8/10

FAHRVERHALTEN

● Fahrhilfen helfen Einsteigern
● ohne Fahrhilfen anspruchsvoll
● gutes Auto-Feedback

9/10

TUNING

● zahlreiche Schraubmöglichkeiten
● nützlicher Ingenieur ● freischaltbare Updates
● keine Telemetrie

9/10

STRECKENDESIGN

● alle Strecken originalgetreu nachgebaut
● Parc fermé
● detaillierte Pisten

10/10



Keine bockschwere Simulation

lich ersichtlich, wo wir uns im Vergleich zur Nummer 1 befinden, aber auch der Abstand zu Vorder- und Hintermann, sowie die Sektorenzeiten sind schneller ablesbar.

Ziel im Karrieremodus ist es sicherlich nicht, in der ersten Saison vorne mitzufahren, das ist mit einem der von Beginn an auswählbaren Teams, wie Lotus, auch gar nicht möglich. Stattdessen geben die Teamchefs erreichbare Platzierungen vor. Erfüllen wir die Erwartungen, gibt's Erfahrungspunkte und



Toll, aber keine Simulation

Daniel Raumer
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Bei den eher homöopathischen Neuerungen frage ich mich schon, ob man die nicht auch per DLC oder Addon hätte liefern können. Aber das gilt ja für fast jedes im Saisonkontakt erscheinende Sportspiel. Für sich genommen ist **F1 2011** aber ein erstklassiges Rennspiel, das mich gerade im höchsten Schwierigkeitsgrad fordert und blendend unterhält. Trotzdem trauere ich nach wie vor den Grand-Prix-3-Tagen hinterher, denn das letzte Quentchen Anspruch zur Hardcore-Simulation fehlt **F1 2011** doch. Apropos, was treibt Grand-Prix-3-Macher Geoff Crammond eigentlich heute?