

P13|24

12 GROSJEAN

13 KLINGE

14 RÄIKKÖNEN

Die grafisch spektakulären **Regenrennen** sind auch in F1 2012 ein spannender Ritt auf der Rasierklinge – vor allem für die KI-Gegner, die versammelt mit Trockenreifen fahren (zu erkennen an den weißen Streifen).

L1|14

BEST



Stärken

- + offizielle FIA-Lizenz
- + motivierende Karriere
- + leicht verbessertes Fahrverhalten

Schwächen

- Saison-Modus gestrichen
- dröges Drumherum
- viele Realismus-Kompromisse

Steam, kein Live

Wenigstens eine Verbesserung: **F1 2012** nutzt in diesem Jahr nur noch die Online-Plattform Steam, ein Profil bei Games for Windows Live ist anders als in den Vorgängern nicht mehr nötig. Das Rennspiel lässt sich entsprechend auch offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen.

F1 2012

Auch ein gutes Rennspiel kann enttäuschen: Statt sich aufs Wesentliche zu konzentrieren, kümmert sich Codemasters lieber um Irrelevantes. Von Heiko Klinge

Genre: Rennspiel Publisher: Codemasters Entwickler: Codemasters Birmingham (F1 2011, GS 11/11: 90 Punkte)
Termin: 21.9.2012 Spieler: 1 bis 16 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 50 Euro

GameStar.de/Quicklink/7919

Auf DVD: Test-Video

Ein altes deutsches Sprichwort sagt: »Allen Leuten Recht getan, ist eine Kunst, die niemand kann.« Codemasters probiert es mit **F1 2012** trotzdem. Einerseits wollen sie ein authentisches Formel-1-Erlebnis liefern, andererseits sollen aber auch Gelegenheitsraser die Faszination der Motorsport-Königsklasse nachvollziehen können. Merkwürdige

Designentscheidungen sorgen jedoch trotz oder gerade wegen vieler Neuerungen dafür, dass **F1 2012** bei allen vorhandenen Qualitäten weder Gelegenheitsraser noch Simulationspuristen wirklich begeistern kann.

Dabei beginnt **F1 2012** durchaus verheißungsvoll: Wir suchen uns ein Spitzenteam wie Ferrari, McLaren oder Red Bull aus, für das wir den so genannten »Young Driver

Test« absolvieren wollen – eine Talentschmiede für künftige Formel-1-Fahrer, die es auch in der Realität gibt. Wir erwarten: fordernde Fahrprüfungen, Verhaltensstrategien für besondere Rennsituationen, einen abschließenden Test und – bei besonders gutem Abschneiden – natürlich ein Cockpit bei unserem Lieblingsteam. Wir bekommen: ein Simpel-Tutorial, das uns in gerade mal acht Lektionen und drei Videos unter anderem



Fahrtraining für Schimpansen: der neue, öde **Young Driver Test**.



In der neuen **Season Challenge** fordern wir Sebastian Vettel heraus.



Das verstehe, wer will!

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Ich kapiert's schlichtweg nicht: Warum investiert Codemasters wertvolle Entwicklerzeit in neue Spielmodi, die niemand braucht, statt sie in die Kerndisziplinen eines Rennspiels zu stecken? Fahrverhalten, KI, Authentizität und Atmosphäre haben sich kaum weiterentwickelt, Letztere ist sogar schwächer als im Vorgänger. Ebenso unsinnige wie unverständliche Entscheidungen wie die Streichung des Saisonmodus und die lange Mindestdauer von Karriererennen machen die Enttäuschung perfekt. F1 2012 ist zwar immer noch ein gutes Rennspiel, aber nur ein mäßiges Update.

zeigt, wie wir Gas- und Bremspedal bedienen (!). Nach Abschluss des Test landeten wir kommentar- und teamlos im Hauptmenü.

Nun gut, wenn wir kein Spitzenteam-Cockpit bekommen, dann nehmen wir uns eben eins. Dies ist jedoch nur noch in Einzelrennen möglich, denn den frei konfigurierbaren Saisonmodus der Vorgänger hat Codemasters einfach gestrichen. Die neue Saison Challenge kompensiert diesen Verlust mehr schlecht als recht, weil wir hier nur eine verkürzte Saison mit zehn Rennen à fünf Runden und festen Regeln absolvieren dürfen. Dabei starten wir in einem schwachen Team wie Marussia oder Toro Rosso, können uns jedoch in einen besseren Rennstall hocharbeiten, wenn wir einen seiner Fahrer in zwei von drei Rennen schlagen.

Wir wollen Champagner!

Die aktuelle Formel-1-Saison können wir entsprechend nur im Karrieremodus nach erleben. Auch hier starten wir gezwungenermaßen in einem schwachen Team und haben fünf Jahre Zeit, uns erst einmal in ein konkurrenzfähiges Auto und schließlich bis zum Weltmeistertitel vorzukämpfen. Letzte-

res werden aber vor allem Gelegenheitsfahrer nur in Ausnahmefällen erleben. Denn Codemasters hat die Mindest-Rennlänge von drei Runden auf 25% der Real-Distanz angehoben. Die Karriererennen dauern so je nach Wetterbedingungen 20 bis 30 Minuten. Und das am Stück, denn eine Speicherfunktion fehlt ärgerlicherweise.

Ein Grund für die neuen Karriereeregeln dürfte im neuen dynamischen Wettersystem liegen, das nun unterschiedliche Bedingungen auf den verschiedenen Streckenabschnitten ermöglicht, was sich natürlich nur bei längeren Distanzen mit Boxenstopps wirklich auswirkt. Das System funktioniert prinzipiell gut und ermöglicht immer wieder spannende Rennsituationen. Allerdings legt das neue Wettersystem auch gnadenlos die Schwächen von KI und Fahrverhalten offen, was von Codemasters nur in Details wie einer etwas reaktiveren Aufhängung verbessert wurde. Diese Nuancen werden aber nur Profis bemerken, ansonsten bleibt es beim Kompromiss aus Anspruch und Fahrspaß. Dagegen ist prinzipiell nichts einzuwenden, nur erfordern eben wechselnde Wetterbedingungen, dass man sich fahrerisch präzise darauf einstellen kann. Und in **F1 2012** passiert der Wechsel von »perfekter Haftung« hin zu »unbefahrbar« viel zu plötzlich, sodass wir regelmäßig den richtigen Zeitpunkt für einen Boxenstopp verpassen.

Wer keine schraubengenaue Simulation erwartet, bekommt trotzdem ein gutes Rennspiel mit einem erstklassigen Geschwindigkeitsgefühl. Ein wirklich authentisches Formel-1-Erlebnis kann Codemasters aber auch in diesem Jahr nicht liefern. Es gibt immer noch keine Einführungsrunde, die Boxengasse dürfen wir nur im Autopilot durchfahren, und Unfalltrümmer verschwinden erneut wie von Zauberhand, sodass Gelbphasen in der Regel nur wenige Sekunden dauern und das prinzipiell vorhandene Safety Car selbst bei Massenkarambolagen nicht eingesetzt wird.

Selbst atmosphärisch macht **F1 2012** eher Rück- als Fortschritte. Statt des begehbaren

Team-Trucks der Vorgänger gibt's nun ein 08/15-Menü, die Presseinterviews wurden ersatzlos gestrichen, besondere Karriereereignisse passieren lediglich in drögen Textfenstern, nach wie vor gibt es weder Grid Girls noch Siegerehrungen – von einer Champagnerdusche ganz zu schweigen. **HK**

TERMIN	21.9.2012	PREIS	50 Euro	USK	ab 0 Jahren
F1 2012 Rennspiel					
Publisher	Codemasters				
Entwickler	Codemasters Birmingham				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 9 Seiten Handbuch				
Kopierschutz	Steam				
MULTIPLAYER					
SPELMODI (SPIELER) Rennen (16), Koop-Meisterschaft (2)					
SPELTYPEN Internet, LAN, Splitscreen DEDICATED SERVER Nein					
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden					
WERTUNG gut					
»Spannende Rennen, aber auch im Multiplayer ohne Saison-Modus.«					
GRAFIK					
<ul style="list-style-type: none"> detaillierte Bölden tolles Geschwindigkeitsgefühl eindrucksvolle Regenrennen detaillierte Umgebung sterile Boxengasse 					
SOUND					
<ul style="list-style-type: none"> authentischer Motorenlärm gut abgemischter Surround-Sound Boxenfunk, der sich schnell wiederholt 					
BALANCE					
<ul style="list-style-type: none"> vier KI-Schwierigkeitsgrade zusatzbare Fahrhilfen Rückspulfunktion teils merkwürdige Regelauslegung Rennen nicht speicherbar 					
ATMOSPHÄRE					
<ul style="list-style-type: none"> FIA-Lizenz dynamisches Wetter rudimentäres Schadensmodell keine Einführungsrunde weder Grid Girls noch Siegerehrung 					
BEDIENUNG					
<ul style="list-style-type: none"> präzise mit Gamepad und Lenkrad knackiges Force Feedback Feintuning für Lenkräder keine Maus-Unterstützung in Menüs 					
UMFANG					
<ul style="list-style-type: none"> alle Originalteams, -fahrer und -strecken Karriere motiviert lange nette Champions-Szenarien Saison-Modus gestrichen nur Strecken von 2012 lächerliche Fahrtschule 					
KI					
<ul style="list-style-type: none"> fährt aggressiv, aber sicher auf »Profis« und »Legende« eine echte Herausforderung bei Unfällen überfordert macht kaum Fahrfehler 					
FAHRVERHALTEN					
<ul style="list-style-type: none"> weniger nervös als in Vorgängern Reifenwahl wirkt sich glaubwürdig aus erlaubt schnelle Erfolge für Profis nach wie vor zu anspruchsvoll 					
TUNING					
<ul style="list-style-type: none"> zahlreiche Schraubmöglichkeiten nützlicher Ingenieur freischaltbare Updates keine Telemetrie 					
STRECKENDESIGN					
<ul style="list-style-type: none"> alle Strecken originalgetreu nachgebaut authentische Geschwindigkeiten und Rundenzeiten Boxengasse nicht befahrbar 					

8/10
9/10
7/10
7/10
9/10
7/10
8/10
8/10
9/10
9/10

Neu im Rennkalender ist der **Circuit of the Americas** in Austin, der aber weder optisch noch fahrerisch sonderlich spektakulär ausfällt.

