



➕ Stärken

- + offizielle Saison-Lizenz
- + motivierende Karriere
- + Retro-Inhalte

➖ Schwächen

- fehlendes Drumherum
- einige Realismus-Kompromisse

F1 2013

Codemasters holt im neuen Rennspiel zur Königsklasse Formel-1-Legenden zurück auf den Asphalt. Mit ihnen aber auch alte Probleme. Von Thomas Wittulski

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters Birmingham (F1 2012, GS 11/12: 81 Punkte)**
Termin: **4.10.2013** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Gerade hat er seinen zweiten Ausstand aus der Formel 1 gegeben, da kehrt er schon wieder ins Cockpit zurück: Michael Schumacher. Codemasters schickt den Rekord-Champion erneut in die Königsklasse des automobilen Motorsports. Und zwar als einen der Classic-Fahrer, die die Macher diesmal zusammen mit einigen historischen Autos und Strecken ins Rennen schicken. Abseits der Retro-F1 gibt's in **F1 2013** allerdings nicht viel Neues zu vermelden: Codemasters bringt den Grand-Prix-Modus zurück ins Spiel, erlaubt nun Rennen in Originallänge und dreht ein paar Stellschrauben.

Statt gleich mit Vettels RB9 loszudonnern, werden wir von **F1 2013** zunächst in den »Young Drivers«-Test geschickt. Da lernen wir dann erst mal das Bremsen, Beschleunigen und wie wir die Gangschaltung bedienen. Bis hierher muss jeder den Test absolvieren. Danach nur noch, wer den »Zurück ins Hauptmenü«-Knopf übersieht. Oder wer den Karrieremodus starten will: Denn den gibt's nur für Spieler, die mindestens Tag 1 der Veranstaltung abgeschlossen haben. Dass die Macher den Jungfahrer-Test, der in der echten Formel 1 dem Nachwuchstraining und zum Experimentieren mit den F1-Flitzern dient, um einige, in diesem Fall optionale Kapitel erweitert haben, ist durchaus löblich. Denn als Tutorial taugt dieser Spielabschnitt, gerade Einsteiger finden sich dadurch besser in der Formel 1 ein, aber als Pflichtprogramm für Spieler mit Vorkenntnissen nervt er ziemlich. Dass wir in **F1 2013** in Abu Dhabi auf dem Yas Marina Circuit unsere Testrunden drehen, während der echte »Young Drivers«-

Test 2013 in Silverstone stattfand, ist eine kleine Randnotiz, an der wir uns nicht weiter aufhängen wollen.

Das Fahrverhalten der Boliden hat sich im Vergleich zum Vorjahr kaum verändert. Muss es auch nicht: Die Wagen fahren sich nach wie vor sowohl mit dem Controller als auch mit dem Lenkrad glaubwürdig und sind je nach eingestellter Schwierigkeitsstufe und damit zugeschalteten Fahrhilfen leichter oder schwieriger zu bändigen. Dem Anspruch einer knallharten Simulation wird **F1** aber auch 2013 nicht gerecht. Selbst mit dem zusätzlichen Schwierigkeitsgrad (nun gibt es derer fünf), der tatsächlich für mehr Herausforderung sorgt, wird der Titel nicht zur Hardcore-Sim. Ein Nachteil: Computergesteuerte Gegner lassen sich in Kurven viel zu einfach überholen. Und das obwohl Codemasters die künstliche Intelligenz und die Regelauslegung auch dieses Jahr wieder leicht überarbeitet hat. Gegner fahren teil-

! Steam-Pflicht

Codemasters nutzt für **F1 2013** die Online-Plattform Steam. Das Rennspiel muss mit einem Benutzerkonto verknüpft werden. Danach lässt es sich nicht mehr weiterverkaufen.

weise immer noch sehr aggressiv, was durchaus zu Unfällen führen kann. Und – auch wenn es nicht mehr ganz so häufig passiert – für nicht selbst verschuldete Kollisionen werden wir von der Rennleitung immer noch ab und an belangt. Nicht gut!

Thema Nummer eins bei der Formel 1 sind seit einigen Jahren die Reifen. Die Pneus verlieren permanent Gummi und damit Grip, müssen also alle paar Runden gewechselt werden. Auch die Reifenart spielt eine Rolle, denn während etwa die Sorte Super-soft sofort auf Betriebstemperatur ist, dafür aber schneller verschleißt, halten die



Kalte Schulter: Grafisch zeigt F1 2013 vor allem bei Regen, was noch aus der betagten Engine herauzuholen ist.





Hübsch: Trotz veralteter Engine sieht F1 2013 hier und da echt gut aus. Vor allem nachts. Und bei Regen.

Harten eine halbe Ewigkeit, brauchen dafür aber auch einige Runden, bis sie eine optimale Performance liefern. Eine große strategische Komponente also, die Reifenwahl in der Formel 1. Und Codemasters greift das Thema im Spiel sehr gut auf: Wir dürfen uns nun vor einem Rennen, Qualifying und Training für eine Reifenart (Weich, Hart, Intermediate für feuchtes Wetter und Regenreifen) entscheiden. Welche Pneu wir aufziehen, macht sich im Rennen durchaus bemerkbar: Die genannten Eigenschaften werden nämlich realistisch simuliert. Haben wir etwa eine Bereifung mit weicher Mischung, kommen wir gleich zu Rennbeginn mit sehr hoher Geschwindigkeit um die Kurven, ohne ins Schleudern zu geraten. Ziehen wir hingegen »Hart« auf, müssen wir uns erst einfahren, bis wir annähernd so sehr pushen können wie mit der weichen Mischung. Ist der Abrieb so groß, dass wir kaum mehr Grip haben, bekommen wir das unmissverständlich zu spüren: Das Auto lässt sich kaum noch kontrollieren. Meist kommt der Effekt schleichend, manchmal aber auch plötzlich, sodass wir vorher nicht an die Box zum Wechseln können. Das ist dann Pech. Aber eben auch realistisch.

Bei kurzen Renndistanzen, also etwa selbst erstellten Grand-Prix-Rennen mit drei oder fünf Runden Umfang, müssen wir wegen der Reifen nicht an die Box. Sehr wohl aber wenn wir längere Sessions fahren – also 25, 50 oder 100 Prozent (weiter modifizieren dürfen wir die Distanz nicht). Und das können dann schon mal um die 70

Runden sein. Über ein Menü legen wir dann zu Beginn des Rennens eine Strategie fest, also in

Wir wollen Champagner!

welcher Runde wir einen Wechsel auf welche Reifen planen. Auch die Benzinstrategie spielt eine Rolle: Ist das Auto vollgetankt, ist es wegen seines höheren Gewichts langsamer, als wenn der Sprit sparsam bemessen wird. In letzterem Fall kann es dann aber durchaus vorkommen, dass der Treibstoff in der letzten Runde ausgeht und das gesamte Fahrerfeld nach und nach an einem vorbeizieht, während man selbst wie ein Moped am Straßenrand entlangschneckt – für Bleifüße ein echter Albtraum. Weil die Rennen dann in ihrer Gesamtlänge auch mal mehrere Stunden dauern können, hat Codemasters die Möglichkeit der Zwischenspeicherung eingebaut. Egal wo wir uns in einer Session befinden, wir können übers Pause-Menü einen Speicherstand anlegen und den Wettbewerb dann irgendwann später fortsetzen.



In der Boxengasse herrscht gähnende Leere. Nur ein Grund, über das fehlende Drumherum zu meckern.



Eine ganze Gegnertraube in nur einer Kurve überholen? In F1 2013 ist das gerade in den Runden nach dem Start zu oft möglich.

Volle Retro-Packung nur gegen Geld

Die reguläre Verkaufsversion von **F1 2013** enthält ausschließlich Klassik-Fahrer und -Autos der 80er-Jahre. Wer auch die Inhalte der 90er und das Streckenpaket haben möchte, muss sich diese als Download besorgen. Für die 90er und die Kurse werden jeweils 7,99 Euro fällig. Eine im Handel erhältliche »Classic Edition« mit komplettem Retro-Paket gibt es nur für Playstation 3 und Xbox 360.



Mit der Verkaufsversion von F1 2013 lässt Sie Codemasters mit Autos und Fahrern der 80er-Jahre auf die beiden Formel-1-Strecken Jerez und Brands Hatch (Bild) los. Für Estoril, Imola und weitere Fahrzeuge und Piloten der müssen Sie bezahlen.

Der im letzten Jahr einfach so mir nichts, dir nichts aus dem Spiel verbannte Grand-Prix-Modus kehrt in diesem Jahr wieder zurück, eine gute Nachricht. Wir können also ein oder gleich mehrere Rennen mit oder ohne Qualifying und Training mit unserem Lieblingsfahrer zusammensetzen. Wer also keine Lust auf eine komplette Saison mit Vettel und Co. im Season-Challenge-Modus hat, der entscheidet sich für diese sehr flexible Variante, seine eigenen Renn-Sessions zusammenzustellen. Etwas weiter unten fangen wir an, wenn wir den Karrieremodus starten: Wir suchen uns eines der kleineren Teams aus (Toro Rosso, Marussia, solche Kaliber) und starten als Rookie in unsere erste Saison. Wie im Season-Challenge-Modus kommt es nun darauf an, möglichst gute Ergebnisse in Trainings, Qualifyings und Rennen zu erfahren. Nur sind die Ziele nicht ganz so hoch gesteckt, als wenn wir als Alonso, Hamilton und Co. unterwegs sind.

Schade, dass auch diesmal wieder keine andere Rennklasse mit an Bord ist. Wir würden uns die GP2 oder die Formel BMW als Rookie-Sprungbrett wünschen. Oder zumindest die Daten der vergangenen **F1**-Saison. Das würde den Karrieremodus nochmal aufwerten. Alles in allem macht die Karriere an sich großen Spaß, ist aber genauso unpersönlich inszeniert wie in den vergangenen Jahren. Immer noch findet sie außerhalb der Rennstrecke nur in Menüs sowie der Garage in der Boxengasse statt. Da war der Tour-Bus, aus dem wir unsere Karriere vor einigen Jahren noch gesteuert haben, deutlich atmosphärischer. Wir dürfen keinen Charakter erstellen, kein Helm-Design basteln, keine Jubel-Pose auswählen. Und am Ende, wenn wir nach viel Arbeit endlich mal einen Podiumsplatz erreichen, bekommen wir dieselbe langweilige Jubelsequenz vorgespielt,



So richtig realistisch ist das Schadensmodell nicht. Wenn die Autoteile durch die Gegend fliegen, sieht das aber trotzdem schick aus.

die wir vorher schon zig Mal gesehen haben. Nichts da mit Siegerehrung, Champagner-spritzen und Pokalübergabe. Keine Grid Girls, keine Einführungsrunde vorm Rennstart, keine Ehrenrunde nach dem Rennen. Das gilt übrigens auch für alle anderen Modi und Einzelrennen. **F1 2013** hat auf dem Asphalt seine Stärke, abseits davon ist der Titel aber mal abgesehen von den schicken F1-Bildern während der Ladezeiten – so lebendig wie ein Sack Zement. Dabei könnten die Macher mit ein bisschen Investition ins Drumherum eine deutlich bessere Atmosphäre erzeugen. Aus dem Champion-Modus, in dem wir in den vergangenen Jahren mit den Weltmeis-

man sich die grafische Qualität der Regenrennen ansieht. Langsam wäre es dann aber doch mal an der Zeit für eine neue Engine. Auch akustisch bleibt alles beim Alten. Sprich: Die Motorengeräusche sind über jeden Zweifel erhaben, der Soundtrack ist lahm. Wo sich der Kauf auch für Fans im letzten Jahr vor allem wegen des fehlenden Grand-Prix-Modus' nicht wirklich gelohnt hat, kann man heuer wieder zugreifen. **F1 2013** bietet das kompletteste F1-Paket von Codemasters bisher. **TW**

Neben der Strecke so lebendig wie ein Sack Zement

tern einige Missionen spielen konnten, wird in diesem Jahr der Szenario-Modus – im Grunde dasselbe, nur mit allen Fahrern der Formel 1. So müssen wir in einem Rennen etwa vor dem Teamkollegen ankommen, einen gewissen Rückstand aufholen oder wegen einer Zeitstrafe zehn Sekunden vor einem Konkurrenten über die Ziellinie heizen – durchaus spannende Herausforderungen.

F1 2013 bringt einige bekannte Fahrer und Autos der 80er-Jahre mit: So können wir etwa den 31-fachen Grand-Prix-Sieger Nigel Mansell und seinen ebenfalls von der britischen Insel stammenden Kollegen Damon Hill in den Williams FW12 von 1988 setzen. Weitere Fahrer sind etwa Alain Prost, Mika Häkkinen, Michael Schumacher und Gerhard Berger. Die beiden historischen Rundkurse Jerez und Brands Hatch sind ebenfalls auf der DVD. Weitere Inhalte aus den 90er-Jahren gibt's gegen Bezahlung. Die Karren, die man auch über die Strecken der aktuellen Saison fahren kann, steuern sich sehr viel schwerfälliger als die modernen Boliden der Saison 2013. Ob das realistisch ist, sei mal dahingestellt, es bietet vor allem ein etwas anderes Spielgefühl.

Technisch ist **F1 2013** auf der Höhe des letzten Jahres. Zwar wurde hier und da die Qualität von Sponsorenlogos verbessert, im Großen und Ganzen wirkt aber alles wie gehabt. Das ist in Ordnung, vor allem wenn

Rundenzeiten-Bug

In den Online-Foren von Codemasters häufen sich die Beschwerden über einen seltsamen Bug: Die Bildwiederholrate scheint die Rundenzeiten zu beeinflussen; je niedriger die FPS-Einstellung, desto schneller fährt man. In unseren Testrennen konnten wir dieses Problem nicht eindeutig nachvollziehen, weshalb wir nicht abwerten. Angesichts der zahlreichen Proteste warnen wir jedoch ausdrücklich davor. Codemasters selbst hat sich bis Redaktionsschluss noch nicht geäußert.



Leider konsequent

Thomas Wittulski
Redakteur
thomas@gamestar.de

Man muss schon sagen: In ihrer Weigerung, Siegerehrungen, Grid Girls und so weiter nicht ins Spiel einzubauen, sind die Macher äußerst konsequent. Bedenkt man, dass sich in der Reihe (dem realen Vorbild folgend) Jahr für Jahr vergleichsweise recht wenig tut, wäre es doch wirklich mal an der Zeit, das Drumherum etwas aufzupeppen. So bleibt zwar ein sehr gutes Formel-1-Spiel, aber eben weiterhin nur, solange man auf dem Asphalt seine Runden dreht. Immerhin lockern die klassischen Fahrer, Autos und Strecken das Ganze etwas auf. Obwohl ich mir auch für diesen Content etwas mehr Liebe in Sachen Inszenierung gewünscht hätte. Und: Was hindert die Entwickler denn daran, den Karrieremodus endlich um eine weitere Rennklasse zu ergänzen? Dann könnte man seine Karriere beispielsweise in der GP2, Formel BMW oder dergleichen starten.

TERMIN 4.10.2013 PREIS 50 Euro USK ab 0 Jahren

F1 2013

Rennspiel

Publisher Codemasters
Entwickler Codemasters Birmingham
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK RENNSPIEL

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

»Der Pflicht-Einstieg in den Young Drivers Test ist zäh, dafür motiviert die Karriere dann umso mehr.«

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (16), Koop-Meisterschaft (2)
SPIELTYPEN Internet, LAN, Splitscreen **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden
WERTUNG Gut
»Fordernde Rennen, leider keine Koop-Saison.«

GRAFIK

- + detaillierte Fahrzeuge + hübsche Beleuchtung
- + stimmungsvoller Regeneffekt
- wenig Details abseits der Strecke - Boxengasse steril

8/10

SOUND

- + realistischer Motorensound + gute Abmischung
- + hilfreicher Boxenfunk... + ... der sich aber schnell wiederholt - laher Soundtrack

9/10

BALANCE

- + fünf KI-Schwierigkeitsgrade + optionale Fahrhilfen
- + Rückspulfunktion + Rennen nun jederzeit speicherbar
- + Regelauslegung teilweise immer noch nicht nachvollziehbar

8/10

ATMOSPHERE

- + offizielle Lizenzen + dynamisches Wetter
- + nur rudimentäres Schadensmodell - keine Einführungsrunde
- Grid Girls und Siegerehrung fehlen

7/10

BEDIENUNG

- + Gamepad- und Lenkradsteuerung präzise
- + Force Feedback + Feineinstellungen für Lenkräder
- Maus wird in Menüs nicht unterstützt

9/10

UMFANG

- + alle Originalteams + lang motivierende Karriere und Saison
- + Fahrschule erweitert + klassische Autos, Fahrer und Strecken
- für ein Rennspiel dennoch recht dünn

9/10

KI

- + fährt aggressiv und sicher + auf den hohen Schwierigkeitsstufen sehr fordernd
- + bei Unfällen oft überfordert
- macht nur wenige Fahrfehler

8/10

FAHRVERHALTEN

- + nachvollziehbares Verhalten
- + realistische Simulation der Reifen und des Abriebs
- für Profis immer noch zu anspruchsvoll

8/10

TUNING

- + einige Tuningmöglichkeiten + freischaltbare Updates
- + Schnell-Setup möglich
- keine Telemetrie

9/10

STRECKENDESIGN

- + alle Strecken der aktuellen Saison nachgebaut
- + nachvollziehbarer Top Speed und Rundenzeiten
- Boxengasse nicht befahrbar

9/10

Ein Rennspiel, der Formel 1 würdig.

84

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 50 Stunden

ANSPRUCHE: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

MINIMUM C2 Dual E8600
A64X2-5400 - 4MB
2,0 GB RAM, 15,0 GB Festplatte

STANDARD C2 Quad E8200
Phenom II X4 920, Geforce GTX 260
4,0 GB RAM, 15,0 GB Festplatte

OPTIMUM Core i5-2500
Phenom II X4 955, Geforce GTX 460
4,0 GB RAM, 15,0 GB Festplatte