

F1 2016

WAS FÜR EIN COMEBACK!

Genre: Rennspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Codemasters
Termin: 19.8.2016 Sprache: Deutsch USK: ohne Altersbeschränkung
Spieldauer: 15 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam)

Letztes Jahr noch gescholten, dieses Jahr auf der Überholspur. F1 2016 legt eine furiose Qualitäts-Aufholjagd hin.

Von Tobias Veltin

Offensichtlich hat sich Entwickler Codemasters die Kritik zu Herzen genommen, denn F1 2016 macht im Test in fast allen Punkten einen großen Schritt in die richtige Richtung. Wie es sich für ein lizenziertes F1-Spiel gehört, wurde F1 2016 umfangs- und regeltechnisch auf den aktuellen Stand gebracht. Der Rennkalender umfasst jetzt mit dem deut-

schen Grand Prix auf dem Hockenheimring und dem Debüt des Baku-Kurses in Aserbaidschan insgesamt 21 Veranstaltungen, der Britte Jolyon Palmer rückt ins Fahrerlager, und bei den Teams kommt der Rennstall Haas F1 dazu. Wermutstropfen: Codemasters hat die Vorjahressaison, die Classic-Inhalte und die Szenarienmodi gestrichen, die Modus-Auswahl schrumpft deshalb ein bisschen zusammen.

Doch die Trauer darüber verfliegt schnell. War die staubtrocken präsentierte Karriere im letzten Jahr nämlich noch stark versetzungsgefährdet, mutiert sie in F1 2016 zu ei-

nem wahren Musterschüler, selbst im Vergleich mit anderen Genrekollegen. Jetzt dürfen wir endlich wieder mit einem eigenen Fahrer (kein Editor, es gibt lediglich vorgegebene Gesichter) an den Start gehen und einen Rennstall wählen, Personen wie unsere Managerin oder der Chef der Entwicklungsabteilung sind tatsächlich zu sehen und sprechen mit uns. Und unsere Fahrerlounge dient als lauschige Zentrale fürs nächste Rennwochenende, das wir über unseren virtuellen Laptop auswählen.

Die Grand-Prix-Veranstaltungen selbst lassen sich beliebig zusammenstellen – (fast)



Die Lizenzen von F1 2016 sind erwartungsgemäß auf dem neuesten Stand – alle Teams, Fahrer und Strecken sind an Bord.

genauso, wie wir es im letzten Jahr gefordert hatten: Wir können selbst entscheiden, wie viele Trainingsläufe wir fahren wollen, wie schnell das Qualifying über die Bühne geht und wie lange das Hauptrennen dauert. Hier hat Codemasters vor allem an die Freunde schneller Entscheidungen gedacht. Es ist jetzt nicht mehr notwendig, mindestens 25 Prozent der Rennstrecke zu absolvieren, die Rundenzahl lässt sich auf minimal drei herunterschrauben. Dadurch wird der Karrieremodus deutlich individueller, überhaupt gängelt F1 2016 nicht mehr so stark wie der Vorgänger. Wir dürfen zum Beispiel auch direkt bei den Top-Teams wie Mercedes oder Ferrari einsteigen, müssen dann allerdings auch mit höheren Anforderungen leben.

Sinnvoll verbessert

Auf der Strecke ändert Codemasters zur Freude aller Detail- und Realismusfetischnen ebenfalls einige Dinge. Endlich dürfen wir zum Beispiel die Einführungsrunde selbst fahren – die Schlangenlinienkurve macht wirklich Spaß – es gibt ein Safety Car, und das Start-Minispiel sorgt direkt zu Beginn eines Rennens für Nervenkitzel. Per Knopfdruck halten wir die Kupplung gedrückt, während wir den Motor im richtigen Drehzahlbereich halten. Erlöschen die Startampeln, heißt es dann, im richtigen Moment die Kupplung loszulassen. Wer hier das falsche Timing hat, verliert im schlimms-



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



Hätte mir jemand im letzten Jahr gesagt, dass F1 2016 einen derartigen Qualitätssprung macht, ich hätte ihn wohl für verrückt erklärt. Codemasters hat an nahezu allen Punkten angesetzt, die mir 2015 noch sauer aufgestoßen sind. Die Karriere ist deutlich besser präsentiert und keine lahme Menüklickerei mehr, besonders die Einbindung der Rennentwicklung gefällt mir ausgesprochen gut. Ich habe mich teilweise sogar dabei ertappt, lieber ein Rennprogramm zu perfektionieren, als den eigentlichen Grand Prix zu fahren. Das Fahrgefühl ist für ein Rennspiel dieser Art genau richtig, aber dieser Meinung war ich auch schon im letzten Jahr.

Durch die vielen kleinen Detailverbesserungen wie der Einführungsrunde, dem Start-Minispiel, dem Safety Car und auch der besser eingefangenen Atmosphäre fällt es mir in diesem Jahr leicht, F1 2016 auch Nicht-Hardcore-F1-Fans zu empfehlen. Zum Hit fehlen mir allerdings noch ein reibungsloses Strafsystem, ein größerer Umfang und nicht zuletzt ein Schadensmodell, das dem Rennsport auch gerecht wird. Wenn Codemasters in diesem Tempo weitermacht, könnte das aber schon im nächsten Jahr der Fall sein.



In der Karriere sind unsere Ansprechpersonen animiert, hier zum Beispiel unsere Managerin.

ten Fall eine hart erkämpfte Position. Unsere absolute Lieblingsneuerung ist aber die Einbindung der Fahrzeugentwicklung in die Fahrerkarriere. Vor jedem Rennen können wir verschiedene Programme auswählen. Bei der Streckenakklimatisierung gilt es zum Beispiel, auf der Ideallinie farbige Tore zu durchfahren, beim Reifenmanagement müssen wir die Abnutzung unserer Pneu im grünen (oder noch besser lilafarbenen) Bereich halten, und die Qualifying-Tempoprüfung fordert eine möglichst gute Rundenzeit. Je nachdem, wie gut wir uns schlagen, verdienen wir Ressourcenpunkte, die wir dann in unserer Entwicklungsabteilung in die Verbesserung von Komponenten investieren – zum Beispiel in die Motorleistung oder die Treibstoffeffizienz. So bekommt die in der Realität so wichtige Entwicklungskomponente auch im Spiel entscheidende Relevanz, was nicht nur ungemein motiviert, sondern auch zum besseren Streckenverständnis beiträgt – klasse!

Weder Arcade noch Simulation

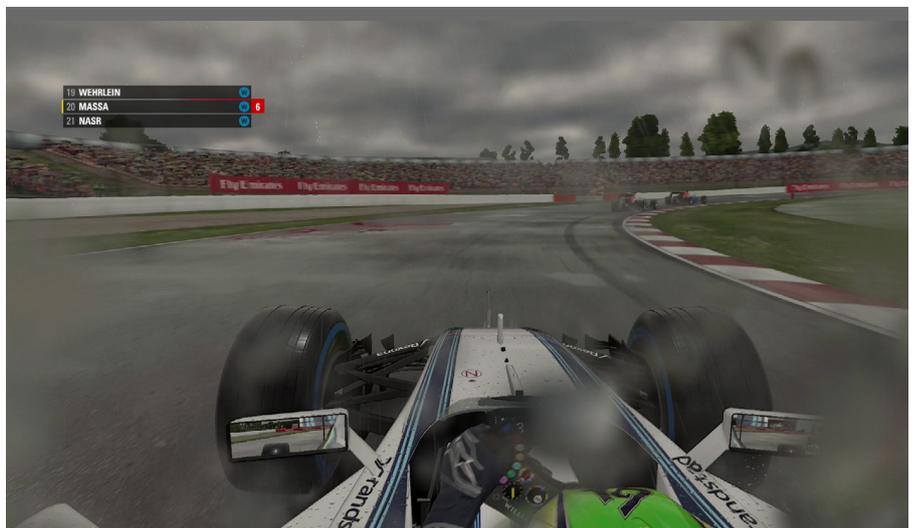
In Sachen Fahrverhalten und -gefühl baut F1 2016 auf das sehr solide Fundament des Vorgängers und ist auch in diesem Jahr wieder ein hervorragendes Mittelding zwischen

Arcade und Simulation. Besonders gut gefällt uns das Verhalten der Reifen, gerade bei Kurvenausgängen muss man darauf achten, dass der Fahrzeughintern nicht zu sehr ins Schleudern gerät – insbesondere ohne aktivierte Fahrhilfen. Außerdem macht sich die Abnutzung der Pneu bemerkbar, das Fahrgefühl wirkt mit ausgelatschten Reifen wesentlich seifiger.

Die Steuerung funktioniert sowohl mit dem Controller als auch einem Lenkrad hervorragend. Aber wie schon im letzten Jahr enttäuschen bei der Lenkrad-Probefahrt die schwachen Force-Feedback-Effekte. In den Codemasters- und Steam-Foren beschwerten sich zudem User über eine fehlende oder fehlerhafte Lenkradunterstützung. In unserem Test mit einem Logitech G27 traten keine Probleme auf, wir empfehlen Ihnen jedoch, sich vor dem Kauf im Detail über die Probleme und angebotene Workarounds zu informieren. Eine weitere, jedoch verschmerzbarere Steuerungsmacke ist die fehlende Mausunterstützung in den Menüs.

KI und Strafsystem

Die Gegnerstärke lässt sich in einer von insgesamt sieben Stufen festlegen, wobei wir empfehlen, mindestens mit der dritten an-



Die Regenrennen sehen klasse aus und spielen sich sehr herausfordernd.



Das Start-Minispiel, bei dem wir geschickt Kupplung und Gas betätigen müssen, sorgt schon vor dem Start für etwas Spannung.

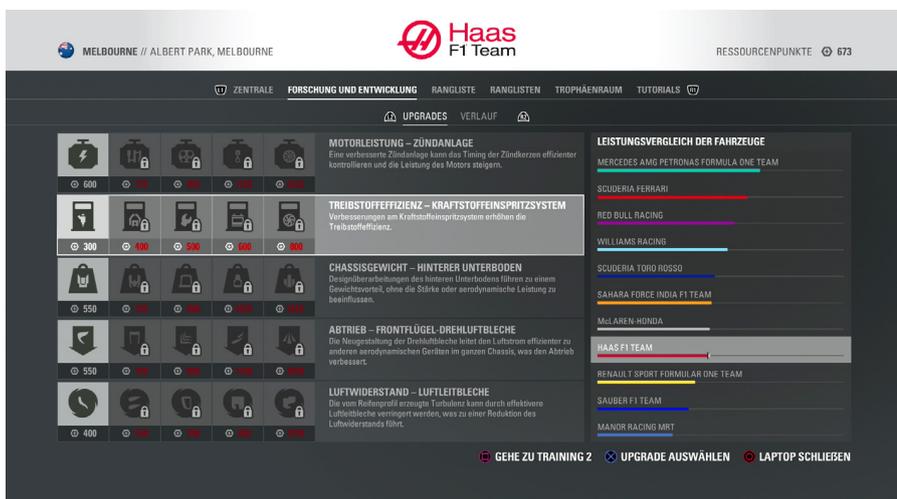
zufangen. Generell fahren die KI-Burschen erfreulich wenig roboterartig und machen auch mal den einen oder anderen Fehler, gehen allerdings wie schon im Vorjahr auch hier und da ziemlich rabiat zu Werke und donnern uns beim Abbremsen zum Beispiel des Öfteren unsanft ins Heck. Das Schadenmodell ist dabei nicht immer nachvollziehbar und bleibt optisch nach wie vor verbesserungswürdig, zum Beispiel finden wir, dass ein Totalschaden zu schnell eintritt. Immerhin wurde aber der Haarer auffaktor des Strafsystems gesenkt, auch wenn es noch nicht perfekt ist. Zwar ahndet das Spiel manche Abkürzungsmanöver – trotz Einstellmöglichkeit – immer noch recht inkonsequent, dafür werden wir aber nicht mehr so oft zur Rechenschaft gezogen, wenn uns ein KI-Kollege ins Chassis donnert. Den Status unseres Fahrzeugs können wir jederzeit über den kleinen Bordcomputer checken oder per Spracheingabe per Headset von

der Box erfragen, was auch sehr gut funktioniert. Überhaupt hält uns die Box über Funk sehr gut auf dem Laufenden.

Waßer und Römer ohne Valium

Aber nicht nur der Boxenfunk trägt zum tollen Mittendrin-Gefühl bei: Auch die Atmosphäre wird prima eingefangen. Es gibt Kamera-schwenks in die Boxengasse, in der sich die Fahrer vorbereiten, mit ihren Konstrukteuren beratschlagen oder Interviews geben, und nach einem Rennen die champagnerbesudelte Siegerehrung. Die Gesichter der Charaktere und auch die Strecken wirken leider immer noch etwas steril. Dafür sind die Regenrennen ein echtes Erlebnis, und die Framerate bleibt konstant flüssig, auch wenn sich F1 2016 das mit vereinzelt Tearing und dem einen oder anderen Pop-Up erkauft. Die Motorengeräusche sind auf ordentlichem Niveau, und durch den Rennzirkus führen auch in diesem Jahr die Kommentatoren Heiko

Waßer und Stefan Römer. Deren Kommentare wiederholen sich zwar hin und wieder, dafür haben sie aber anders als im letzten Jahr die Valiumtabletten im Schrank gelassen. ★



Die Fahrzeugentwicklung ist nicht nur sinnvoll integriert, sondern stets aufs Neue motivierend.

F1 2016

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 530 / AMD FX 4100
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5870
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690 / AMD FX 8320
Geforce GTX 980 / Radeon R9 Fury
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- lebendig inszenierte Karriere
- tolle Licht- und Wettereffekte
- schicke Automodelle, gute Streckenoptik
- solide Kommentatoren
- sterile Strecken und hölzerne Charaktermodelle

SPIELDESIGN



- sehr gutes Fahrgefühl
- toll eingebundene Fahrzeugentwicklung
- tolle Steuerung (Lenkrad, Controller)
- Einführungsrunde und manueller Start
- Schadensmodell nicht immer nachvollziehbar

BALANCE



- sieben KI-Schwierigkeitsgrade
- Fahrhilfen-Vielfalt
- KI-Gegner fahren gut, aber auch etwas aggressiv
- nützliche Video-Tutorials
- Strafsystem immer noch verbesserungswürdig

ATMOSPHERE / STORY



- komplette F1-Lizenz
- Gespräche mit Teammitgliedern
- Simulation von Reifenverschleiß und Benzinverbrauch
- informativer Boxenfunk
- Kommentatoren-Sprüche wiederholen sich

UMFANG



- Karrieremodus
- Einzel- und Zeitrennen
- Multiplayer-Modus für maximal 22 Spieler
- Classic-Inhalte und Szenarien fehlen
- keine Vorjahressaison

FAZIT

In fast allen Punkten verbessertes Rennspiel, das aber bei Strafsystem, Schadensmodell und Umfang Luft nach oben hat.

