

F1 2017 • Ein Rennspiel der Königsklasse?

 quick-save.de/2017/08/review-f1-2017/

Sven Festag

31. August 2017

Die aktuelle Formel-1-Saison ist bereits in der zweiten Hälfte angekommen. Nun darf in F1 2017 auch ohne FIA Superlizenz ins Lenkrad, oder zumindest ins Gamepad, gegriffen werden.

Pünktlich zum Ende der Sommerpause und dem Großen Preis von Belgien in Spa-Francorchamps wurde am 25.08.2017 der diesjährige Titel der Formel-1-Videospielreihe veröffentlicht. Bereits seit 2009 ist das englische Entwicklerstudio Codemasters für dessen Produktion verantwortlich. F1 2017 ist für PC, PS4 und Xbox One erhältlich. Neben der Standard-Version ist auch eine Special Edition zu haben, die ein zusätzliches klassisches Fahrzeug, den McLaren MP4/4 aus dem Jahr 1988, umfasst. Für Spieler der Standard-Version soll das Fahrzeug auch als DLC zur Verfügung stehen.

Der wohl umfangreichste Spielmodus ist die Karriere. Hier wählt der Spieler einen Avatar, eine Startnummer und ein Helmdesign und schon kann es losgehen. Wie bereits im vergangenen Jahr kann der Spieler aus allen Teams wählen. In einem schwächeren Team, wie etwa Sauber oder McLaren, sind die Erwartungen gering und die Arbeit am Auto steht im Vordergrund. Ein Topteam hingegen fordert Podestplätze und den Kampf um die Weltmeisterschaft. Dennoch spielt auch dort die Entwicklung eine entscheidende Rolle um dauerhaft konkurrenzfähig bleiben zu können. Neben den Leistungen im Qualifying und Rennen werden auch spezielle Trainingsprogramme mit sogenannten Ressourcenpunkten belohnt. Diese können dann in die Entwicklung des Fahrzeugs investiert werden. Dem Spieler steht es frei, die Entwicklungsrichtung vorzugeben. So können etwa der Antriebsstrang, die Karosserie oder die Aerodynamik verbessert werden um ein schnelleres Auto zu bekommen. Darüber hinaus gibt es auch die Möglichkeit die Haltbarkeit der Teile zu verbessern, da erstmalig auch der Verschleiß der Antriebselemente simuliert wird. Verschlossene Teile sind langsamer und bergen immer die Gefahr gänzlich auszufallen. Außerdem ist die Anzahl der Elemente auf jeweils vier Stück pro Saison beschränkt. Jedes zusätzliche Element wird, wie in der echten Formel 1, mit einer Rückversetzung in der Startaufstellung bestraft. Ein weiterer Aspekt der Fahrzeugentwicklung ist, dass Tests nun auch fehlschlagen können und keine verbesserten Teile geliefert werden. In diesem Fall müssen weitere Ressourcenpunkte geopfert werden, damit die Tests wiederholt werden können. Um dem vorzubeugen, kann auch die Qualitätssicherung unter dem Einsatz der Ressourcen verbessert werden. Insgesamt gibt es nun 115 statt, wie bisher, 25 mögliche Upgrades.

In einer weiteren Neuerung kommen auch die klassischen Fahrzeuge zum Tragen: Ein Sammler dieser Autos, Jonathan, möchte seine Fahrzeuge im Renneinsatz sehen, kann diese aber selbst nicht fahren. Daher wendet er sich für dieses Problem an einen Profi, den Spieler. Dieser soll dann an den sogenannten Einladungsevents teilnehmen und dort

bestmögliche Leistungen erzielen.

Am Rennwochenende selbst hat sich wenig geändert. Im freien Training gibt es nun zwei weitere Programme, die gefahren werden können und neben der Planung der Rennstrategie für bis zu 100 weitere Ressourcenpunkte sorgen können. Auch die Qualifikation und das Rennen sind weitgehend gleich geblieben. Nur der Qualifying-Modus wurde, nach dem Rückzug des Manor-Teams aus der Formel 1, entsprechend angepasst, sodass in Q1 und Q2 jeweils fünf Fahrer ausscheiden. So gilt es auch wieder die Ziele des Teams zu erreichen, den Teamkollegen und den Rivalen zu schlagen. Je besser die Ergebnisse sind, desto eher wird man zum ersten Fahrer befördert. Außerdem gibt es nun eine Reputationsgrafik, die das Ansehen bei den verschiedenen Teams anzeigt. Je höher diese Anzeige ist, desto wahrscheinlicher ist ein Vertragsangebot.



Neben dem klassischen Karrieremodus gibt es nun auch verschiedene weitere Meisterschaften, an denen der Spieler teilnehmen kann. So etwa eine Meisterschaft mit klassischen Autos auf den Traditionsstrecken oder aber eine Stadtmeisterschaft, die ausschließlich auf den Straßenkursen ausgetragen wird. Manche dieser Meisterschaften unterscheiden sich auch durch den Austragungsmodus. Beispielsweise werden da, wie in einigen Nachwuchsserien üblich, zwei Rennen an einem Wochenende ausgetragen oder die Startaufstellung umgekehrt zur Meisterschaftstabelle festgelegt. Einige dieser Meisterschaften sind nicht von Beginn an verfügbar, sondern müssen durch das erfolgreiche Abschließen vorheriger Meisterschaften freigeschaltet werden.

Weiterhin gibt es das Zeitfahren, bei dem zwischen trockenen und nassen Bedingungen unterschieden wird, sowie den Grand-Prix-Modus, der das Erstellen eines eigenen Rennkalenders ermöglicht. Beide Modi sind um die klassischen Fahrzeuge und die vier zusätzlichen Streckenvarianten erweitert worden. Diese sind Hauptbestandteil der Einladungsevents des Karrieremodus, in dem sich der Spieler zwischen zwei angebotenen Events entscheiden muss. Vom Menü aus sind alle bereits in der Karriere

offerierten Veranstaltungen abrufbar, um die zuvor vernachlässigten Rennen fahren zu können.

Eine weitere Neuerung, zumindest für PC- und Xbox-One-Spieler, sind die sogenannten Events. Hier gibt es, wie auch bereits in anderen Rennspielen, regelmäßig eine neue Herausforderung, die den Spieler in ein bestimmtes Szenario wirft, mit dem dieser dann zurechtkommen muss. Zum Vergleich zwischen den Spielern existiert ein globales Ranking, in dem die Zeit, die KI-Stärke sowie die genutzten Fahrhilfen berücksichtigt werden.

Für diejenigen, die nicht allein spielen möchten, gibt es auch in F1 2017 wieder einen Mehrspielermodus. Dort kann eine eigene Lobby erstellt werden oder einer beigetreten werden. Neu ist allerdings ein Ranking-System, das die Spieler nach ihrer gefahrenen Distanz und ihren Leistungen beurteilt und mit entsprechenden Stufen auszeichnet. Unabhängig davon lassen sich wie bisher auch Meisterschaften gegen seine Freunde fahren.

Überdies haben die Entwickler noch ein paar weitere, modusübergreifende, Neuerungen eingebracht. Die KI-Schwierigkeit ist nun nicht mehr auf sieben Voreinstellungen beschränkt, sondern lässt sich flexibel von 0% bis 110% auswählen. Außerdem ist es jetzt optional möglich, dass auch beim Losfahren nach dem Boxenstopp die Kupplung eingesetzt werden muss. Und auch eine Funktion aus F1 2010 kehrt zurück: der manuelle Pit Limiter. Dieser muss vor dem Einfahren in die Boxengasse aktiviert und beim Ausfahren wieder deaktiviert werden um die Geschwindigkeitsbegrenzung einzuhalten. Vergisst man das Deaktivieren bei der Ausfahrt verliert man wertvolle Sekunden. Vergisst man ihn beim Einfahren und überschreitet die erlaubte Höchstgeschwindigkeit, wird dies mit einer Durchfahrtstrafe geahndet. Als kleines Highlight ist zudem möglich, das Rennen von Monaco, außerhalb der Karriere, bei Nacht zu fahren. Dort kann auch gleich der neue Fotomodus genutzt werden, der innerhalb der Sofortwiederholung aufgerufen werden kann.



Der Grafik merkt man sofort an, dass sie auf Grundlage der Vorjahresversion weiterentwickelt wurde. Das Dashboard am Lenkrad sieht nahezu gleich aus, hat aber an Informationsgehalt gewonnen. Hier sind jetzt auch die Temperaturen der Reifen und der Motoreinheit zu finden. In der Cockpit-Perspektive sitzt der Fahrer nun standardmäßig etwas weiter vorn. Damit ist das Dashboard einfacher zu lesen, während die Rückspiegel ganz oder zumindest teilweise außerhalb des Blickfeldes liegen. Wer keine Tasten zum Umsehen belegen kann oder möchte, muss hier zwangsweise im Menü den Point of View nach hinten verlegen. Über treibt man das aber, sieht man plötzlich den leeren Kragen des Rennoveralls. Die HUD-Elemente sind transparenter und die Farben wirken heller. Ab sofort finden sich hier auch Daten zum Verschleiß der Antriebseinheit. Das Menü hingegen ist optisch etwas moderner geworden und hat Platz für die zusätzlichen Optionen gewonnen. Auf der Strecke fällt sofort auf, dass die Licht- und Schatteneffekte deutlich aufgehübscht wurden. Auch die Texturen sind nun sauberer geworden. Darüber hinaus haben die Gesichter ein Facelift bekommen und sind nun detaillierter. Maurizio Arrivabene darf sich nun über richtige Falten freuen.

Besonders auffällig sind aber die erheblich überarbeiteten Soundeffekte. Davon profitieren vor allem die Reifen- und Kollisionsgeräusche, welche sich nun noch stärker an der Realität orientieren. Die Stimmen von der Agentin Emma und Ingenieur Chris sind gleich geblieben, wurden aber mit mehr Texten versehen. Jeff, der Renningenieur hat sich stimmlich verändert und spricht jetzt auch dank neuer Effekte wirklich „über Funk“ zum Fahrer. Dieser gibt nun auch Auskunft über Defekte am eigenen Fahrzeug, hält sich aber ansonsten an die Hinweise aus der vergangenen Version.

Auf der Strecke offenbart sich das Fahrverhalten der neuen, breiten 2017er Formel-1-Boliden. Der Abtrieb und daraus resultierend auch die Kurvengeschwindigkeiten sind höher. Gleichzeitig ist die Höchstgeschwindigkeit gesunken. Auch das Überholen im Windschatten ist schwieriger geworden. Allgemein ist das Ansprechverhalten feinfühleriger geworden. Die Räder blockieren beim Bremsen früher und drehen auch beim Anfahren

stärker durch. Insgesamt neigt das Fahrzeug jedoch weniger zum Übersteuern als bisher. Anders verhält sich das bei den klassischen Fahrzeugen. Diese haben weniger Abtrieb und besonders die Fahrzeuge aus den 2000er Jahren neigen aufgrund ihrer Leistung und ihrem Drehmoment zum Übersteuern in den Kurven. Die damals üblichen Rillenreifen tragen ihr Übriges dazu bei. Die Starts sind unabhängig der Fahrzeug-Ära im Vergleich zu F1 2016 schwieriger geworden, da der Bereich der optimalen Drehzahl verringert wurde.

Die KI-Gegner sind dieses Jahr mutiger bei ihren Angriffen geworden und versuchen nun häufiger den Spieler am Kurveneingang auszubremsten. Beim Verteidigen der Position sind sie hingegen immer noch sehr vorsichtig und geben dem Spieler zu viel Platz, sodass dieser relativ einfach durchschlüpfen kann.



Die Neuerungen des Karrieremodus machen wirklich Spaß. Die umfangreichen und detaillierten Entwicklungsoptionen sind kleinschrittig genug um einen langen Spielspaß zu ermöglichen, gleichzeitig aber so groß, dass eine Veränderung auf der Strecke spürbar ist. Natürlich ist eine fehlgeschlagene Simulation erst einmal frustrierend, aber letztlich steigert es den Realismus. Was hier aber fehlt, ist die Tatsache, dass nicht ein Fahrer die Entwicklungsrichtung vorgibt, sondern beide Fahrer und die Ingenieure. Außerdem sollte dem zweiten Fahrer nicht nur ein Bonus an Ressourcen zustehen, sondern auch eine höhere Gewichtung bei den Entwicklungsentscheidungen. Davon abgesehen ist das aber die größte und wichtigste Verbesserung zum Vorjahr.

Zur Karriere gehören auch die Einladungsevents, die eine kurzweilige Abwechslung zum Rennalltag sind. Störend ist allerdings, dass die Events sofort nach einem Grand Prix gefahren werden müssen. Schöner wäre es gewesen, wenn Jonathan die Termine im Voraus bekannt geben würde, sodass der Spieler darauf vorbereitet ist und zwischen Karriere und klassischem Rennen das Spiel beenden kann. Hier kommen auch die vier Kurzvarianten von Strecken zum Einsatz. Diese sind zwar von diesem Zweck abgesehen

wenig nützlich, aber dennoch eine nette Zugabe zu den normalen Kursen. Ebenfalls eine nette Zugabe sind die Events, die, zumindest momentan, an den realen Rennkalender angepasst sind. Die Szenarien sind machen einen realistischen Eindruck und sind unabhängig vom Multiplayer eine weitere Art sich mit anderen Spielern zu messen oder einfach Spaß zu haben.

Ganz fehlerfrei ist das Spiel zugegeben aber noch nicht. Mir ist bei einem Rennen passiert, dass die blaue Flagge nicht gezeigt wurde und sich die führenden Fahrzeuge durch die Duelle am Ende des Feldes kämpfen mussten. In einem anderen Fall habe ich das Getriebe vorzeitig gewechselt und bin strafversetzt worden. Nach der Einführungsrunde bin ich allerdings auf meine ursprüngliche Position gelotst worden.

Die technischen Verbesserungen, vor allem im Bereich der Soundeffekte, die zahlreichen neuen Meisterschaftsmodi und Events sowie die Rückkehr der klassischen Autos zeigen eine gelungene Entwicklung der Spielereihe. Trotz gelegentlich auftretender Fehler kann der überarbeitete Karrieremodus mit dem Verschleiß des Antriebsstrangs und dem neuen Entwicklungsbaum überzeugen. Der Multiplayer rundet das Erlebnis ab. Natürlich gibt es noch viele Aspekte, die der realen Formel 1 näher sein könnten, aber F1 2017 war ein Schritt in die richtige Richtung und bietet dem Liebhaber von Formel-1- und Rennspielen viele Stunden Spielspaß.

Titel:	F1 2017
Erscheinungsdatum:	25.08.2017
Entwickler:	Codemasters Ltd.
Publisher:	Codemasters Ltd.
System:	PC (Win), PS4, Xbox One
Kaufen:	<u>Amazon</u> , <u>Steam</u> , <u>PS-Store</u> , <u>Xbox-Store</u>

Test-System kursiv

*Hinweis: Dieses Produkt wurde von der Koch Media GmbH kostenlos bereitgestellt.
Vielen Dank.*