

F1 2017 • Neue Boliden in Krisdix' 2018 Season Mod

 quick-save.de/2018/04/f1-2018-mod/

Sven Festag

1. April 2018

Die neue Formel-1-Saison hat begonnen. Das Spiel zur neuen Saison ist jedoch frühestens im Sommer zu erwarten. Eine Mod lässt uns die Zeit bis dahin überbrücken.

Die *2018 Season Mod* von *Krisdix* ist am 18. März 2018 erstmalig auf Racedepartment.com erschienen. Die hier gezeigte Version 2.0 stammt vom 29. März 2018. Durch die Modifikation werden die aktuellen Fahrer und Fahrzeugdesigns in das Hauptspiel integriert. Außerdem ist das Performance-Level der Fahrzeuge an die bisherige Saison angepasst und wird laut Entwickler stetig aktualisiert.



Die auf der Übersichtsseite angegebene Dateigröße von 2,7 KB ist irreführend. In diesem Dateiarchiv finden sich lediglich einige Textdateien, von denen eine URLs zu Datenspeicherdiensten, darunter Mega.nz und Mediafire, enthält. Von dort aus kann das etwa 5,5 GB große Dateiarchiv heruntergeladen werden. Für erfahrene Nutzer ist die Installation kein Problem. Nach dem Entpacken werden die Dateien der Modifikation in den Ordner der F1-2017-Installation verschoben und ersetzen die dort enthaltenen Dateien. Da bei diesem Vorgang andere Modifikationen ganz oder teilweise gelöscht werden können und so Probleme verursachen können, wird empfohlen, die Modifikation in eine Werksversion des Spiels zu installieren.

Eine einfache Deinstallation der *2018 Season Mod* ist jedoch nicht möglich. Für eine saubere Installation müssen die ersetzten Spieldateien erneut heruntergeladen werden. Dies kann in der Steam-Bibliothek jederzeit ausgeführt werden. Dabei gehen jedoch

sämtliche Änderungen der Dateien, also auch weitere Modifikationen, verloren. Diese müssen dann gegebenenfalls erneut installiert werden. Nicht betroffen sind Einstellungen und Spielstände, die in einem separaten Verzeichnis gespeichert sind.



Direkt nach dem Start fällt sofort auf, dass der Splashscreen ersetzt worden ist und nun auf die installierte Modifikation hinweist. Außerdem sind die Screenshots der Fahrzeuge und Strecken in den Menüs und Ladebildschirmen ersetzt worden. Auch die Kleidung der Fahrer, Mechaniker und Ingenieure sowie das Interieur von Garagen und Hospitality ist aktualisiert worden, ist aber noch nicht an allen Stellen ausgearbeitet.

Die wichtigste Änderung besteht aus den neu gestalteten Fahrzeugen, deren Lackierung an die aktuelle Saison angepasst ist. Besonders auffällig sind da der neu gestaltete orange-blaue McLaren MCL33 und der neue Alfa Romeo Sauber C37. Allerdings wurden nicht nur die Texturen modifiziert, einige Autos nutzen nun auch eine andere Karosserie. So basiert die Renault nun auf den Formen des Williams, das Sauber-Auto auf dem von Haas und Toro Rosso übernimmt die Aerodynamik des Schwesterteams Red Bull. Fraglich ist, inwiefern diese Änderung durch den Entwickler willkürlich vorgenommen wurde, ob die Lackierung so besser an das Auto angepasst werden konnte oder gar das Modell gewählt wurde, das dem 2018er-Fahrzeug am nächsten kommt.

Unabhängig der neu gewählten Formen der Autos sind die Designs den realen Vorlagen wirklich ähnlich. Jedoch passiert es bei einigen Fahrzeugen, dass einer oder mehrere der Sponsoraufkleber auf einer Fahrzeugseite spiegelverkehrt dargestellt werden und so den eigentlich guten Eindruck etwas trüben.

Da nur die Lackierungen und die Zuordnungen der Karosseriemodelle geändert werden können und nicht die Modelle selbst, ist es technisch nicht möglich, das neue Sicherheitssystem Halo ins Spiel zu integrieren.

Ebenfalls an den begrenzten Möglichkeiten scheitert die Integration der neuen Reifenmischungen sowie die korrekte Ansage der Fahrernamen. Zwar sind alle Fahrer mit ihren korrekten Helmen und Startnummern in den richtigen Autos platziert, aber Brendon Hartley wird beispielsweise von den Kommentatoren und vom Renningenieur weiterhin als Daniil Kvyat geführt. Gleiches gilt auch für die dritte DRS-Zone, die im Albert Park hingefügt wurde. Diese wird erst mit dem neuen Spiel zu haben sein.



Neben der Optik ist auch das Performance-Level der Fahrzeuge überarbeitet worden. Der Entwickler orientiert sich eigenen Angaben nach an der bisherigen Saison und arbeitet Änderungen des Kräfteverhältnisses in weiteren Updates ein. Bisher dient als Grundlage ausschließlich der Große Preis von Australien. Der Grafik, die auf der Übersichtsseite der Modifikation zu finden ist, gibt Aufschluss darüber. So sei Haas nun erster Verfolger der Spitzengruppe und auch McLaren hat sich nach vorn geschoben. Verlierer sind hingegen Toro Rosso und Force India.

Auf der Strecke lässt sich diese Verteilung aber nur teilweise bestätigen. Zwar sind die Haas und die McLaren stärker geworden, aber haben noch nicht das Niveau erreicht, auf dem sie sich real befinden. Umgekehrt gilt das auch für die Toro Rosso und Force India, die im Hinblick auf die reale Leistung noch zu stark sind.

Insgesamt scheinen die computergesteuerten Gegner bei gleicher Schwierigkeitsstufe etwas langsamer geworden zu sein. Im Qualifying sind so gute Platzierungen einfacher zu erreichen. Diese im Rennen zu halten ist allerdings schwieriger geworden, da die KI-Fahrer nun aggressiver angreifen und verteidigen. Das ist eine durchaus positive Abwechslung, die die originalen KI-Fahrer ihre Position oftmals sehr schwach verteidigt haben.

Allerdings gibt es auch hier Ausreißer. Zwar lässt sich die wahre Stärke eines Fahrers nach einem Rennen noch nicht beurteilen, aber die neu eingefügten Piloten sind augenscheinlich ihren etablierten Kollegen grundlos überlegen. Während sich Lance Stroll in seinem Williams regelmäßig auf Platz 18 oder schlechter zufriedengeben muss, schafft sein Teamkollege Sergey Sirotkin problemlos den Weg auf Rang 14. Noch deutlicher zu sehen ist dieses Problem bei den Sauber-Fahrern. Marcus Ericsson hängt mit seinem C37 am Ende des Feldes fest, während sein monegasischer Kollege Charles Leclerc mit demselben Fahrzeug das Mittelfeld unsicher macht und die Punkteränge attackieren kann.



Eine Modifikation unterliegt immer den technischen Beschränkungen des Hauptspiels. Für die *2018 Season Mod* bedeutet das konkret: kein Halo, keine neuen Reifen und keine korrekte Handhabung der neuen Fahrer. Und obwohl es neben diesen Einschränkungen noch diverse optische und technische Fehler gibt, deren Behebung in den versprochenen Updates noch aussteht, wird hier ein solides Paket geliefert, das auf die neue Saison einstimmen und die Wartezeit zum diesjährigen Teil, vor allem dank der aggressiveren KI, verkürzen kann.

Titel:	2018 Season Mod
Getestete Version:	2.0 vom 29.03.2018
Erstveröffentlichung:	18.03.2018
Entwickler:	Krisdix
System:	Win
Herunterladen:	Racedepartment.com

Hauptspiel kaufen:	<u>Amazon</u> , <u>Steam</u>
--------------------	------------------------------

Test-System kursiv