

F1 2017 • Was sich getan hat und was für F1 2018 noch fehlt

quick-save.de/2017/10/f1-2017-was-fuer-f1-2018-noch-fehlt/

Sven Festag

22. Oktober 2017

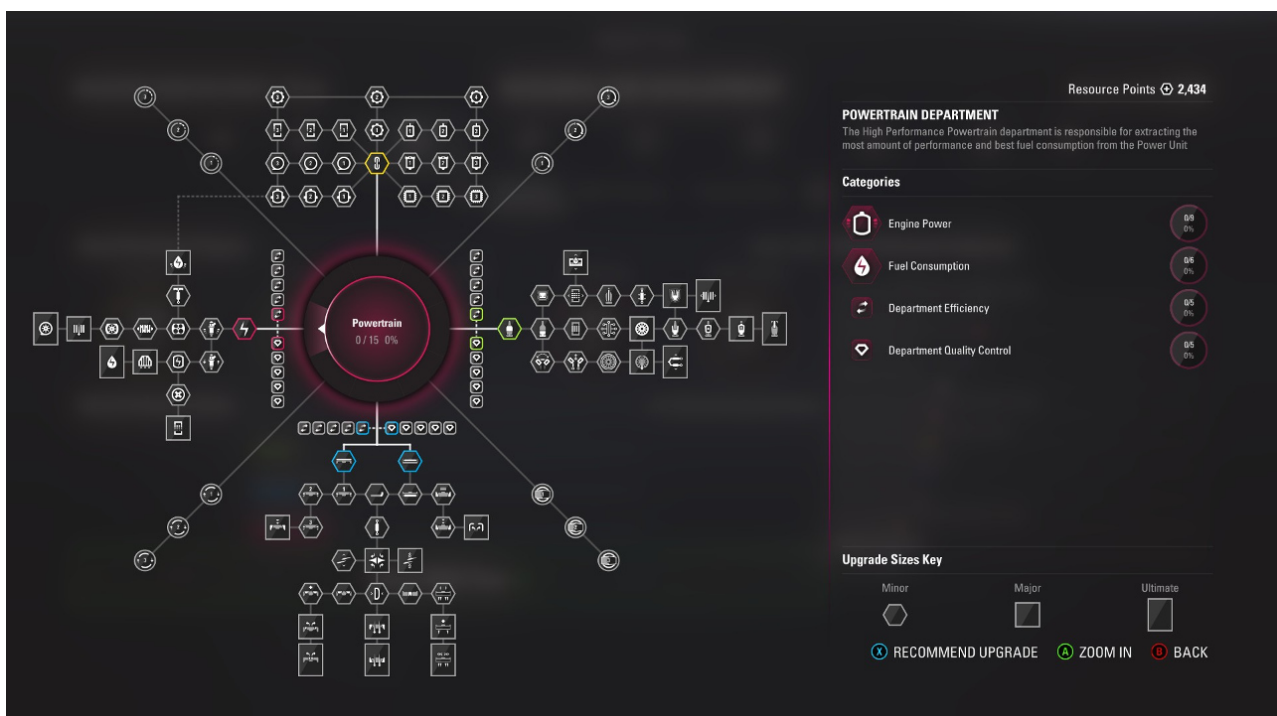
Seit inzwischen neun Jahren ist der englische Entwickler Codemasters für die Reihe der Formel-1-Spiele verantwortlich. Aber perfekt ist das Spiel noch nicht. Ein Wunschzettel für F1 2018.

Vor Erscheinen der diesjährigen Version der Formel-1-Lizenzreihe erschien hier bereits ein Artikel über die Dinge, die 2017 besser machen könnte. Dieser dient als Grundlage für diesen Beitrag, der abseits der bereits vorhandenen, umfassenden Review des Spiels, noch einmal die wichtigsten Kritikpunkte aufschlüsselt und gleichermaßen Vorschläge für den Nachfolger bietet.



1. Die rote Flagge fehlt immer noch. Angesichts des damaligen Einsatzes im Spiel von 2012 verständlich. Mit einem neuen Wettersystem aber sicher noch einmal einen Versuch wert, obgleich es einen massiven Eingriff ins Spiel und hohen Aufwand erfordern würde.
2. Am Safety Car hat sich im Vergleich zum Vorjahr nichts getan. Die Umsetzung des Zurückrundens sowie des virtuellen Safety Cars während der Trainingssessions steht noch aus.

3. Die manuelle Fahrt in die Startaufstellung ist zugegeben ein kleiner und unwichtiger Aspekt, der, ähnlich wie die Einführungsrunde, sicher auf Kritiker stoßen wird, die sich auf ein reines Rennerlebnis beschränken möchten. Für eine komplette Immersion und mit Option zum Deaktivieren durchaus interessant, aber letztlich eher unwahrscheinlich.
4. In F1 2017 ist die Anzahl der Trainingsprogramme von drei auf fünf gestiegen. Außerdem gibt es noch fünf bis sieben zusätzliche Ziele. Allerdings sind diese noch immer bei jedem Rennen gleich und nicht von der Art der neu entwickelten Teile abhängig. Trotzdem ein Schritt in die richtige Richtung.
5. In puncto Entwicklungsgeschwindigkeit wurde erheblich nachgebessert. Der Entwicklungsbaum von F1 2017 ist umfangreich und auch erfahrene Spieler, die viele Ressourcenpunkte sammeln können, brauchen hier deutlich länger als noch zuvor.
6. Zwar gibt der Renningenieur aktuell mehr Informationen an den Fahrer als bisher. Einfluss darauf nehmen kann er aber nicht. Spezifische Informationen zu bestimmten Fahrern können nicht verlangt werden. Auch eine mögliche Teamorder gibt es bislang nicht, obwohl diese, besonders im Bereich der vertraglichen Situation sowie der Reputation bei den Teams, ein spannendes Feature sein könnte.
7. Es mag nur ein grafisches Detail sein, aber eben dieses Detail gehört zum Gesamtpaket und dürfte nicht allzu schwierig in der Umsetzung sein, da die echten Helme der Fahrer auch mit Sponsoren nachgestellt worden sind. Allenfalls lizenzrechtliche Einschränkungen könnten das verhindern.
8. Das Lenkrad gibt inzwischen auch einzelne Temperaturen wieder, aber ein Durchschalten durch verschiedene Optionen, wie im Multifunktionsdisplay bereits vorhanden, ist auf der Anzeige des Lenkrads noch nicht möglich. Auch das ist nicht wirklich wichtig, sondern nur ein Detail für das Gesamtpaket.



Abseits der bisher genannten Vorschläge für das aktuelle Spiel folgen hier nun noch drei weitere Aspekte:

- Der neue Entwicklungsbaum ist eine großartige Verbesserung zu F1 2016, macht aber auch deutlich, dass bislang ein Detail übersehen wurde. Der Spieler allein trifft, unabhängig von seinem Status im Team, die Entscheidungen über die Entwicklungen am Fahrzeug. Beide Fahrer sowie die Ingenieure sollten darauf Einfluss haben können. Der erste Fahrer entsprechend mehr als der zweite Fahrer, diese aber letztlich weniger als die Entwicklungsabteilung der Mannschaft.
- Eine Rennleitung, die unverzüglich Entscheidungen treffen kann, ist richtig super. Aber leider noch nicht realistisch. Entscheidungen über Strafen wären mit einer Verzögerung, abhängig von der Renndistanz, von ein bis drei Runden deutlich spannender, zumal sie nicht direkt durch Rückblenden umgangen werden können. Darüber hinaus könnten gleichzeitig auch Vergehen implementiert werden, die bislang straffrei blieben. So etwa das Blockieren im Qualifying.
- Die Simulation von Verschleiß an den Bauteilen als eine Neuerung in F1 2017 ist noch nicht gänzlich ausgereift. Immerhin gibt es nun auch am Auto des Spielers Defekte. Diese treten aber erst nach Ablauf der Lebensdauer von Bauteilen oder einer mechanischen Beschädigung auf. Zuverlässigkeitsprobleme bei neuen Teilen, wie beim realen Vorbild McLaren-Honda, oder aber Defekte durch Mechanikerfehler bei Arbeiten am Auto. Apropos menschliches Versagen... Fehler beim Boxenstopp durch die Crew oder Schlagschrauber sowie unsichere Freigaben der Boxenampel wären ein zusätzliches Spannungsmoment.



Regelmäßig erscheinende Spiele, insbesondere Sportspiele wie FIFA, NBA oder eben F1 zeichnen sich nicht dadurch aus, dass sie grundlegende Dinge ändern. Vielmehr sind sie dazu verdammt, sich am realen Vorbild zu orientieren und dem Spieler eine möglichst gute Immersion zu geben während er möglichst lange Spaß an der Herausforderung hat.

Daher ist wichtig, nah am echten Geschehen zu sein. F1 2017 ist das besser gelungen als den bisherigen Teilen der Reihe, aber in diesen, und sicher auch weiteren Aspekten, ist noch Potenzial zur Verbesserung.