

# Dinge, die F1 2017 besser machen muss

[quick-save.de/2017/05/dinge-die-f1-2017-besser-machen-muss/](http://quick-save.de/2017/05/dinge-die-f1-2017-besser-machen-muss/)

Sven Festag

17. Mai 2017



**Nach inzwischen 386 Spielstunden in F1 2016 kann ich schlecht behaupten, dass ich an dem Spiel keinen Gefallen gefunden hätte. Aber es gibt immer etwas zu tun. Ein Wunschzettel.**

1. In F1 2012 hatte Codemasters bereits die Verwendung der roten Flagge eingeführt, die nunmehr wieder aus dem Spiel entfernt worden ist. Den Grund habe ich allerdings nicht verstanden, da sie schließlich zur Formel 1 gehört. Viel mehr sollten neben schweren Unfällen auf der Strecke in seltenen Fällen auch Wetter- und Sichtverhältnisse zu einer Unterbrechung oder gar einem Abbruch führen können. So könnte beispielsweise ein Trainingsabbruch zu fehlenden Ressourcenpunkten führen oder ein frühzeitig beendetes Rennen nur halbe Punkte für die Fahrer bedeuten und die Weltmeisterschaft beeinflussen.
2. Dass sich überrundete Fahrzeuge während eines Safety-Car-Einsatzes um eine Runde zurückrunden und somit am Ende des Feldes fahren, also die Reihenfolge auf der Strecke der tatsächlichen Reihenfolge entspricht, wurde bisher nicht umgesetzt. In einem Rutsch kann man dann auch die stehenden Neustarts nach einem Safety-Car-Start und die Tatsache, dass das Sicherungsfahrzeug bei Gefahr auf der Start-/Zielgeraden durch die Boxengasse fährt, einführen. Übrigens fehlt noch das virtuelle Safety Car in den Trainingsitzungen.

3. Obwohl das klassische Warm-up aus der Formel 1 verbannt wurde, darf man vor dem Rennstart noch einige Runden drehen, auch wenn man dabei durch die Boxengasse fahren muss. Der Spieler kann also innerhalb der 15 Minuten vor dem Start direkt in die Startaufstellung fahren oder noch einige Runden drehen. Entsprechende Überschreitung der Limits resultieren dabei selbstredend in eine Strafe.
4. F1 2016 umfasst drei verschiedene Trainingsprogramme, mit denen man die Entwicklung voran treiben kann. Um das Training spannender zu gestalten, könnte man mehr Programme, die zur Art des zu entwickelnden Teils passen, zur Verfügung stellen, von denen der Spieler dann eine Auswahl absolvieren kann. Und weil Starts wichtig sind, sollte es möglich sein, diese am Ende der Boxengasse zu üben.
5. Allgemein ist die Entwicklungsgeschwindigkeit des Spiels zu hoch. Das Spiel ist auf 10 Seasons ausgelegt, es ist aber kein Problem, bereits in der vierten Saison in einem Topteam zu fahren und das Auto vollständig entwickelt zu haben. Das freie Training wird damit nutzlos.
6. Die Sprachsteuerung zur Kommunikation mit dem Renningenieur ist eine tolle Sache, könnte aber noch weiter ausgebaut werden. Anstatt nur nach den umliegenden Fahrzeugen und dem Rivalen fragen zu können, sollten präzise Informationen abgerufen werden können, etwa: „Letzte Rundenzeit Hülkenberg“, „Fahrzeugzustand Teamkollege“ oder „Abstand Auto 44“. Mit der Einführung der technischen Defekte könnte hier auch der Renningenieur mehr Beiträge leisten, die der Lösung des Problems beitragen.  
Darüber hinaus wäre Teamorder ein spannender Aspekt. Je nach Verlauf der Saison, der Platzierung in der WM und dem Status im Team, kann ein entsprechender Positionswechsel für oder gegen den Spieler angeordnet bzw. von ihm gefordert werden. Missachtung kann vom Team geahndet werden und bei Wiederholung eine Kündigung nach sich ziehen.
7. Bereits seit 2010 stört mich, dass der Helm des Spielers keine Sponsoren trägt und auch die zwischenzeitlich verpflichtenden Startnummern auf dem Helm nicht zu sehen sind. Es sieht einfach furchtbar unrealistisch aus.
8. Apropos unrealistisch: Mit den neuen Motoren und der neuen Elektronik sind auch die Displays auf den Lenkrädern gewachsen und nun detaillierter geworden. In der Cockpit-Perspektive sollte es wohl möglich sein, die Fahrzeuginformationen über das Lenkrad anstelle über das OSD des Spiels abrufen zu können.