

F1 2018 • Ein Rückschritt als Fortschritt

 quick-save.de/2018/08/f1-2018/

Sven Festag

24. August 2018

Die Formel 1 kehrt aus der Sommerpause zurück und bringt auch gleichzeitig das neue Spiel mit. Die virtuelle Hatz um den Weltmeistertitel beginnt. Doch kann auch F1 2018 vorn mitfahren?

Am 24. August 2018, zeitgleich mit dem Großen Preis von Belgien, erschien mit F1 2018 das diesjährige Spiel der offiziellen Formel-1-Rennspielserie. Bereits zum zehnten Mal entspringt es dem britischen Entwicklerstudio Codemasters. Für die Vermarktung und den Vertrieb im deutschsprachigen Raum war erneut Koch Media verantwortlich. Neben der Standard-Ausgabe gibt es auch die sogenannte *Headline-Edition*, die zwei zusätzliche, klassische Boliden umfasst. Dabei handelt es sich um den Williams FW25 aus dem Jahr 2003 und den Brawn GP BGP-001, dem Weltmeisterauto von Jenson Button.



Wie auch im vergangenen Jahr liegt der Fokus auf dem Karrieremodus, in dem Spieler ihre eigene Laufbahn in der Formel 1 starten können. Dabei steht von Beginn jedes Team zur Auswahl. Es obliegt also jedem selbst, ob er bei einem kleinen Team beginnen und sich nach oben arbeiten möchte oder direkt um die Weltmeisterschaft kämpfen mag. Allerdings sind die Erwartungen in einem Ferrari oder Mercedes auch entsprechend höher als bei Williams oder Alfa Romeo Sauber. Der Schwierigkeitsgrad kann dabei zwischen 0 % und 110 % beliebig gewählt werden.

Das im letzten Teil eingeführte Updatesystem ist erweitert und ausgebaut worden. Noch immer werden in den Sessions Ressourcenpunkte gesammelt, die für bestimmte Verbesserungen ausgegeben werden können. Allerdings unterscheiden sich die Entwicklungsbäume der jeweiligen Teams und die Preise nun dynamisch, hängen also von den bisher gekauften Updates ab. Außerdem ist es an die Aussagen geknüpft, die der Fahrer der Presse gegenüber getätigt hat. Dieses kehrt nun seit F1 2010 erstmals ins Spiel zurück und hat überdies auch Auswirkungen auf den Ruf des Fahrers bei den jeweiligen Teams, die auch hier unterschiedliche Anforderungen an ihren Piloten haben. Im Gegenzug haben nun die Einladungsrennen keinen Einfluss auf die Karriere mehr. Sie können nach Belieben gefahren oder übersprungen werden.

Des Weiteren verfügt jeder Fahrer nun über zwei Rivalen. Der erste ist automatisch der Teamkollege, der über dasselbe Material wie der Spieler selbst verfügt. Der zweite kann frei gewählt werden. Wird dieser geschlagen, steigt das Ansehen bei den anderen Teams und hilft somit bei den Vertragsverhandlungen. Je stärker der gewählte Rivale ist, desto höher ist die potentielle Steigerung der Reputation.

Darüber hinaus sind nun Regeländerungen zwischen zwei Saisons möglich, die den Entwicklungsfortschritt in einem Bereich zurücksetzen und so die Gesamtleistung des Fahrzeugs beeinflussen. Ein Topteam wird dadurch zwar nicht direkt ans Ende des Feldes gespült, kann sich aber durchaus im Mittelfeld wiederfinden.



Die übrigen Spielmodi sind entsprechend weniger umfangreich. Im Grand-Prix-Modus nimmt der Spieler die Rolle eines echten Fahrers ein und kann sich einen beliebigen Rennkalender zusammenstellen, der mit den aktuellen oder den klassischen Fahrzeugen absolviert werden kann. Letztere sind vollständig aus dem Vorgänger übernommen und um sechs weitere Boliden aus den 70ern und 80ern ergänzt worden. Darunter befindet sich beispielsweise der McLaren M23D von 1976, in dem James Hunt Weltmeister wurde.

Im Zeitfahren gibt es nur einen Gegner, die Uhr. Im Trockenen und im Regen geht hier darum, die Bestzeit aufzustellen, die auch gleich in eine Rangliste eingetragen wird und so zum Vergleich mit anderen Spielern und Freunden bereitsteht.

Überarbeitet wurde hingegen der Multiplayer-Modus, der die Spieler nicht mehr nur nach Geschwindigkeit, sondern auch nach Fairness bewertet. Ähnlich dem Punktesystem der FIA haben gröbere Strafen nun auch Auswirkungen auf die folgenden Rennen.

Alle Spielmodi verfügen nun über das neue ERS-Management. Wie auch das Benzingemisch wird das Energierückgewinnungssystem über das Multifunktionsdisplay gesteuert. Dort muss der Fahrer entscheiden, wie viel Energie genutzt werden soll. Wird mehr Energie genutzt als zurückgewonnen werden kann, leer sich die Batterie und das System schaltet sich ab temporär ab. Außerdem gibt es eine Begrenzung für den Energieverbrauch pro Runde. Ist dieses Limit erreicht, schaltet sich das System ebenfalls ab und wird erst beim Überqueren der Start-/Ziellinie wieder aktiv.

Abseits davon ist nun auch die Simulation der Reifen erweitert worden. Für jeden der vier Pneu gibt es nun zwei Temperaturanzeigen. Zusätzlich zur bislang bekannten Oberflächentemperatur wird die Karkassentemperatur im Kern gemessen. Während die Temperatur an der Lauffläche stark aufgrund von Fahrverhalten und Streckenverlauf stark schwankt, fluktuiert die Kerntemperatur weniger, ist aber für Grip und Verschleiß essentiell wichtig.



Optisch orientiert sich F1 2018 stark am Vorgänger, kann aber dennoch in vielen Details zulegen. So sehen zum Beispiel die Heizdecken erheblich realistischer aus als noch im Titel des vergangenen Jahres. Inzwischen hat sich auch das Display auf dem Lenkrad zu einer echten Informationsquelle für den Fahrer entwickelt. Dort sind jetzt neben Gang, Geschwindigkeit und Platzierung auch der Abstand, die Reifentemperatur, die Benzinmenge und die Anzeigen des Energierückgewinnungssystems zu sehen.

Überarbeitet worden ist auch das Head-up-Display, das bei den klassischen Anzeigen wie Position und Zeitabstand noch einmal moderner und übersichtlicher geworden ist. Die bunten Anzeigen der Trainingsprogramme passen jedoch nicht ganz zum schlichten Auftreten des restlichen Designs, das leider immer noch nicht den offiziellen TV-Einblendungen entspricht.

Zum Fahren des Rennwagens stehen diverse Kameraperspektiven zur Verfügung. Es gibt zwei unterschiedliche weit entfernte Ansichten hinter dem Auto, zwei Onboard-Perspektive, sowie den Blick aus dem Cockpit.

Hier kann die Sitzposition entlang der Längs- und der Hochachse eingestellt werden. So können etwa die Rückspiegel ins Blickfeld gerückt werden, wodurch das Drehen des Kopfes entfällt. Diese Tasten können dann anderweitig belegt werden. Außerdem lässt sich die Mittelstrebe des neuen Halo-Sicherheitsbügels ausblenden und so keine Sichtbehinderung mehr darstellt.

Einen besonders großen Sprung gibt es beim Soundsystem des Spiels. Besonders auffällig sind die Verbesserungen bei den Motoren der virtuellen Formel-1-Boliden, die nun erstmals nach einer Leistung von 1.000 PS klingen. Aber auch die Geräusche von blockierenden Reifen und dem Überfahren der Randsteine haben an Ähnlichkeit zur Realität gewonnen.

Während Renningenieur Jeff nur ein kleines Update bekommen hat und an die neuen Fahrer und Funktionen angepasst wurde, verfügt Agentin Emma über viele, neue Sprachsamples. Beide Stimmen klingen aber natürlicher als bisher. Auch die neuen, vertonten Charaktere, Ingenieur Carl und Reporterin Claire können diesbezüglich überzeugen.



Im Cockpit selbst ist das neue Fahrverhalten gleich zu spüren. Das Auto reagiert nun empfindlicher auf die Eingaben des Spielers, aber auch auf die Einflüsse aus dem Rennen. Die Karkassentemperatur wirkt sich stark auf den Grip in den Kurven, das ERS

auf die Bremsbalance und das Benziningemisch auf die Beschleunigung aus. Folglich müssen bei der Wahl eines Setups mehr Kompromisse eingegangen werden als noch zuvor, damit sämtliche Situationen abgedeckt sind und das Auto auf der Straße bleibt. Erfreulich ist, dass in F1 2018 das Rennen neugestartet werden kann, ohne dass die Temperaturen aus der Einführungsrunde auf einen Standardwert zurückgesetzt werden. Darüber hinaus ist die Benzinmenge im Wagen ab sofort auch Teil der Strategieberechnung.

Das Verhalten der computergesteuerten Fahrer präsentiert sich hingegen schwach. Es ist nahezu problemlos möglich, in einem Sauber den Rest des Feldes, hinter sich zu halten. Auf den Geraden versuchen die KI-Fahrer zwar, einen Überholvorgang zu starten, scheuen aber den Rad-an-Rad-Zweikampf, sodass sie das Manöver abbrechen und sich wieder einsortieren.

In F1 2018 ist der Karrieremodus noch einmal attraktiver geworden. Während der Saison ist nun eine sorgfältigere Planung nötig, da die Kosten für die Updates von den vorherigen Verbesserungen, sowie der Kommunikation mit der Presse abhängig sind. Außerdem können Updates fehlschlagen und zusätzliche Ressourcen in Anspruch nehmen. Das kann den Verlauf der Saison entscheidend beeinflussen. Schade ist aber, dass der Spieler unabhängig von seinem Status im Team stets denselben Einfluss auf die Entwicklungsrichtung des Teams hat. Immerhin unterscheiden sich diese Entwicklungsbäume der Mannschaften, sodass zumindest eine bevorzugte Ausrichtung zu erkennen ist.

Die Regeländerungen zwischen den Durchläufen sorgen für einen entsprechenden Langzeitspielspaß, da ungewiss ist, ob das Top-Team der aktuellen Saison auch noch im Folgejahr um Siege kämpfen kann. Jeder neue Saisonstart ist ungewiss. Die tatsächlichen Auswirkungen könnten aber bei den kleineren Teams aber noch stärker ausgeprägt sein, wie es etwa bei Williams der Fall gewesen ist.

Dass die Einladungsrennen keinen Einfluss mehr auf die Leistung in der Karriere haben ist realistisch und gibt dem Spieler die Freiheit ohne Konsequenzen darauf zu verzichten. Schließlich fahren die wenigsten Formel-1-Profis nebenbei Rennen mit den klassischen Boliden, zumal die Events im Spiel auf Dauer wenig Inhalt bieten und im gesonderten Modus besser funktionieren.

So wird aus dem Karrieremodus insgesamt eine runde Sache, Raum für Verbesserungen gibt es in einigen Details aber trotzdem. Wünschenswert wären beispielsweise Ausfälle des Spielers unabhängig vom Verschleiß, eine Rückkehr der roten Flagge oder Rennabbrüche wegen schlechten Wetters oder Ablauf der Zeitgrenze.



Für Fans der echten Rennsportserie hat F1 2018 noch einmal gute Fortschritte gemacht. Insbesondere der überarbeitete Karrieremodus und das verbesserte Fahrverhalten können einen Kauf des aktuellen Titels mehr als rechtfertigen, wenngleich weiterhin viele Details wie etwa wetterbedingte Sessionabbrüche, die ein immersives Formel-1-Erlebnis ausmachen, fehlen. Ebenso enthält die Release-Version noch einige Fehler, die hoffentlich mit zukünftigen Updates behoben werden. Gelegenheitsspieler, für die der Karrieremodus keine besondere Relevanz hat und die nur den Rausch der Geschwindigkeit erleben wollen, können aber auch zu einem älteren Titel greifen.

Hinweis: Das Spiel wurde kostenlos von der Koch Media GmbH bereitgestellt.

Titel:	F1 2018
Erscheinungsdatum:	24.08.2018
Entwickler:	The Codemasters Software Company Ltd.
Publisher:	Koch Media GmbH
System:	PS4, Win, XOne
Kaufen:	Amazon , HumbleStore , Microsoft Store , PlayStation Store , Steam

Test-System kursiv