Formula 2D: Steer to Persevere • Von oben an die Formel-1-Spitze

quick-save.de/2022/07/formula-2d-steer-to-persevere/

Sven Festag 22. Juli 2022

Codemasters und EA warten jährlich mit ihrer Hochglanz-Simulation zur Formel-1-Serie auf. Es geht aber auch die ein oder andere Nuance schlichter, wie dieses Top-Down-Rennspiel zeigt.

Hochauflösende Texturen, brillante Lichteffekte und ein realistisches Schadensmodell. Das alles sind Eigenschaften, die *Formula 2D: Steer to Persevere* nicht vorweisen kann. Aber es stellt unter Beweis, dass diese aber auch gar nicht nötig sind, um ein solides Spiel präsentieren zu können. Und im Gegensatz zum Shooting-Star von Codemasters und Electronic Arts handelt es sich bei dem Top-Down-Rennspiel um ein Ein-Personen-Projekt von *zyg101*, in dem die kleinen Details den Unterschied ausmachen.

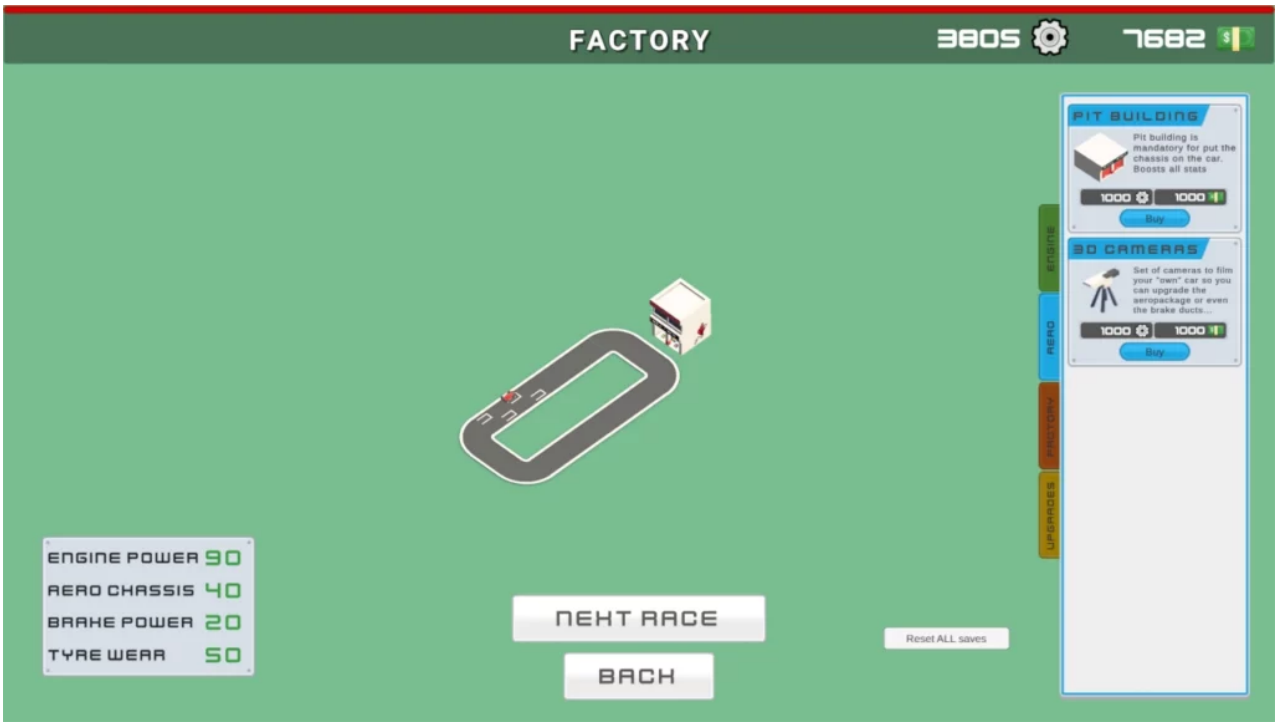
Lichter aus und los geht's!

Formula 2D verfügt in der Alpha-Version 0.4 über zwei verschiedene Spielmodi: Einzelrennen und Karriere. Zwar sind bislang nur zwei an originale Vorbilder angelehnte Strecken – der Yas Marina Circuit in Abu Dhabi und der Red Bull Ring in Österreich – implementiert, aber das Grundgerüst lässt sich erkennen. Der erstgenannte Modus ist selbsterklärend und beinhaltet ein Rennwochenende an der ausgewählten Strecke. Im Karrieremodus geht es nicht nur darum, ein möglichst gutes Rennergebnis zu erzielen, sondern auch die Sponsorenziele zu erfüllen. Beides ist nötig, um ausreichend Ressourcen zu erwirtschaften und die Fahrzeugentwicklung voranzutreiben.

Erfüllte Sponsorenziele bringen zusätzliches Geld ein, auch wenn ein Manöver à la Lance Stroll moralisch nicht ganz einwandfrei sein dürfte.

In beiden Modi ist das Rennwochenende gleich aufgebaut. Zu Beginn steht eine Qualifikationsrunde an, die den Startplatz bestimmt. Dabei sind die übrigen 13 Gegner in Geisterautos unterwegs, behindern die Jagd um die Pole Position also nicht. Wie in der echten Formel 1 stehen für diese Runde alle Reifenmischungen zur Verfügung. Aber Achtung! Die Reifen aus dem Qualifying kommen auch beim Start zum Einsatz. Die weichen Reifen sichern vielleicht den ersten Startplatz, sind aber womöglich schon nach Runde 1 verschlissen.

Das Rennen selbst dauert etwa drei bis fünf Minuten, die Rundenzahl variiert nach der Streckenlänge. Boxenstopps sind jederzeit möglich, kosten aber selbstverständlich Zeit. Die Strategie will also gut durchdacht sein. Weniger problematisch ist das im Regen. Dort ist, je nach Intensität, eine der beiden Regenmischungen die beste Wahl. Der Reifenverschleiß ist durchaus ernstzunehmen. Wer zu lange wartet, riskiert einen Reifenschaden und muss im Schneckentempo an die Garage zurückkriechen. Rigoros ist die Rennleitung auch beim Verlassen der Strecke. Wer abkürzt und sich damit einen Vorteil verschafft, verliert die aktuelle Runde und fällt so zurück.



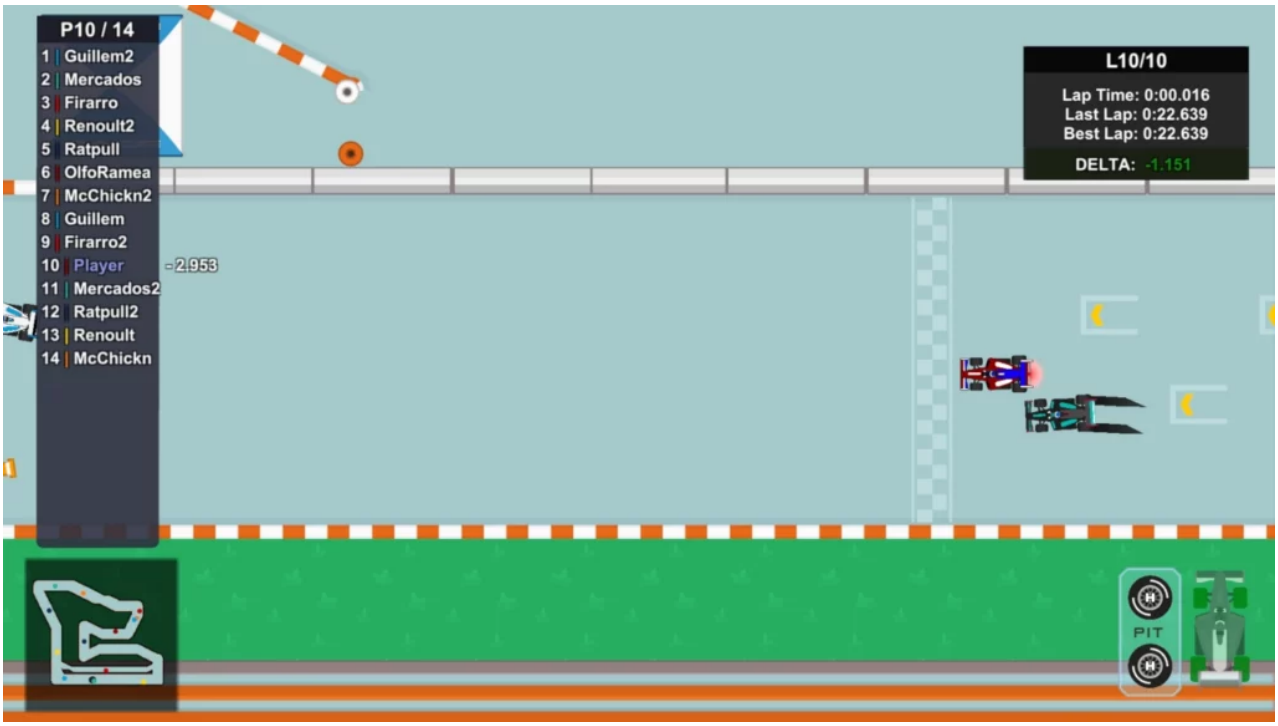
Neben Updates für die Entwicklung von Motor und Aerodynamik lassen sich das Werk und das Auto direkt verbessern.

Gute Rennergebnisse und erfüllte Sponsorenziele bedeuten Fortschritt im Karrieremodus. Die erwirtschafteten Ressourcen können für Verbesserungen ausgegeben werden. Bislang wirken sich die Updates nur auf die Motorleistung aus, aber es ist schon ersichtlich, wie das System funktionieren soll. So lassen sich eine Teststrecke errichten, um den Motor zu entwickeln oder 3D-Kameras aufstellen, um die Aerodynamik des Boliden voranzutreiben.

Von 33 auf 1: Musik für die Niederlande

Optisch zeigt sich *Formula 2D* eher von einer einfachen Seite. Große Farbflächen, keine Schatten oder Lichteffekte. Aber dennoch zeigt sich Liebe zum Detail. Die Autos sind klar Formel-1-Wagen und anhand ihrer Farbgebungen klar den unterschiedlichen Teams zuzuordnen, egal ob es der McChickn in papaya-orange oder das bekannte Rot der Scuderia Firraro ist. Aber auch an Kleinigkeiten wie Personen beim Boxenstopp und an der Pitwall wurden gedacht.

Der brüllende V10-Motor aus der Michael-Schumacher-Ära ist schon längst Geschichte und auch die Fahrzeuge im Spiel beschleunigen eher leise aus der Haarnadelkurve und erinnern eher an einen Caddy vom Golfplatz. So büßt es zwar etwas an Atmosphäre ein, aber der Motorensound erfüllt dennoch seine Funktion und vermittelt akustisch ein Geschwindigkeitsgefühl. Deutlich atmosphärischer ist die Menümusik, die sich an das offizielle Formel-1-Theme anlehnt. Der zweite Titel, der im Hintergrund der Rennen spielt, richtet sich eher an ein niederländisches Publikum und ist ein Meme in der Formel-1-Community: Super Max von den Pitstop Boys. Es ist nur eine von vielen Referenzen zur Internetkultur rund um die Rennserie.



Ein Kampf um jede Position, auch um den 10. Platz gegen Miteri Hakkitas, dem unehelichen Cousin von Mika Häkkinen und Valtteri Bottas.

Die Steuerung der Boliden erfolgt wahlweise per Tastatur oder Gamepad, wobei letzteres eine deutlich präzisere Fahrweise ermöglicht. Die Trigger steuern Gas und Bremse, der linke Analogstick die Lenkung, die rechte Schultertaste schaltet zwischen den Reifenmischungen für den nächsten Boxenstopp durch. Auf der Strecke erweist sich die Lenkung als feinfühlig, sodass pixelgenaue Manöver durchaus möglich sind. Und darin besteht schließlich sowohl in *Formula 2D* als auch im realen Vorbild die Herausforderung. Denn Kollisionen, Ausflüge neben die Strecke oder gar in den Reifenstapel kosten wertvolle Zeit und Positionen.

Wer abkürzt, verliert die Runde und wird so weit zurückgeworfen. Aber auch die KI ist davor nicht gefeit. Und ob sich in diesem Bild noch eine Anspielung versteckt?

Zielflagge noch nicht in Sicht

In dieser Demo-, beziehungsweise Alpha-Version ist noch längst nicht alles fertig und optimiert. Es fehlen noch einige Strecken, das Upgrade-System ist bislang noch spärlich ausgebaut und es gibt noch einige kleinere Macken. Positiv fällt aber das präzise Fahrverhalten der Fahrzeuge auf. Die verschiedenen Reifenmischungen sind ebenso spürbar wie ihre Abnutzung, sodass sich hier, gemeinsam mit der Wettersimulation, verschiedene Boxenstrategien ergeben können. Alles in allem zeigt sich viel Potenzial in dem kleinen, noch unfertigen Top-Down-Rennspiel, das in einigen Saisons sicher um regelmäßige Podestplatzierungen mitfahren kann. Vielleicht bekommt dann auch noch Pedro Gaseoso einen Auftritt.

Das Spiel für Windows und Android gibt es auf Itch.io, ebenso wie die Browser-Version.

Daten zum Spiel

Titel:	Formula 2D: Steer to Persevere
Erscheinungsdatum:	22. Dezember 2021 (Alpha 0.4)
Entwickler:	zyg101
Publisher:	zyg101
System:	*Windows*, Android