



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters** Termin: **24.8.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Hinter dem neuen Interview-Feature steckt kaum mehr als eine nette Spielerei. Egal, das Rennspiel F1 2018 entpuppt sich trotzdem als der bisher beste Teil der Reihe.

Von Robin Rütter

Wie schon aus F1 2017 bekannt, erstellt ihr zu Beginn eurer Karriere einen eigenen Fahrer. Ihr sucht Gesicht, Helm, Nationalität, Nummer und Namen und dann das Team eurer Wahl aus. Super: Alle zehn Rennställe stehen von Anfang an zur Verfügung, verfolgen aber unterschiedliche Ziele. Ferrari und Mercedes kämpfen um die Meisterschaft, Williams und Alfa Romeo Sauber geben sich auch mit ein paar Pünktchen zufrieden.

Die Teams unterscheiden in diesem Jahr erstmals zwischen zwei Fahrertypen. Haas sucht etwa einen Selbstdarsteller, McLaren möchte einen Piloten, der Fairness verkörpert. Tatsächlich sind diese beiden Fahrertypen aber mehr Spielerei als wirklich relevante Mechaniken, da sie sich nicht aus eurem Fahrstil ergeben, sondern aus Interview-Antworten, die euch Reporterin Claire nach jeder Session stellt.

Das Problem mit dem neuen Interview-System ist, dass es nicht um die Fragen, sondern um die Konsequenzen geht. Wenn Claire euch nach einem Podiumsplatz fragt, wie ihr euch fühlt, könnt ihr entweder euer Team loben, womit der Fairness-Wert wächst, oder euch protzerisch zum besten Fahrer im Feld erklären, was die Selbstdar-

stellung anhebt. Lästert ihr hingegen über den schlechten Motor oder den miesen Abtrieb, verärgert ihr eure entsprechenden Forschungsabteilungen, womit neue Updates fehleranfälliger werden. Die Folgen der Antworten sind nach wenigen Interviews offensichtlich, wodurch ihr stets nur das wählt, was dem Team am meisten nützt. Dadurch bleibt das Interview-System oberflächlich.

Harte Verhandlungen

Die Kampagne fühlt sich dieses Jahr trotz der seichten Interviews dynamischer an. Das liegt vor allem an den Vertragsverhandlungen, die mehrfach während einer Saison stattfinden. Fahrt ihr erfolgreiche Rennen und erfüllt die Ziele eures Teams, dürft ihr in den Verhandlungen mehr fordern. So steigt ihr etwa zum ersten Fahrer des Teams auf

oder erhöht die Effizienz von Boxenstopps. Die Chance auf eine Zusage für eure vorgeschlagenen Konditionen wächst, wenn ihr großartige Ergebnisse im Qualifying und Rennen verspricht – natürlich sinkt euer Vertragswert, wenn ihr sie nicht einhaltet. Habt ihr keine Lust mehr auf euren aktuellen Rennstall, tretet ihr mit der Konkurrenz in Kontakt und macht einem Team eurer Wahl ein Übernahmeangebot.

Ein Traum für Manager

Habt ihr einen der letzten F1-Teile gespielt, kommt ihr schnell mit dem Fahrgefühl der aktuellen Boliden zurecht. Codemasters hat an einigen Stellschrauben gedreht, grundsätzlich bleibt es aber beim angenehmen Mix aus Simulation und Arcade-Racer, den ihr dank zahlreicher optionaler Fahrhilfen an



Die Gesichter der Fahrer sehen dieses Jahr einen Tick besser aus.



Robin Rütter
@robinruether



F1 2018 spielt sich im Grunde wie sein Vorgänger. Das habe ich erwartet, nicht befürchtet, schließlich hatten wir F1 2017 zum bislang besten Teil der Reihe erklärt. F1 2018 hat sich diesen besten Teil nun genommen, ihn mit kleinen Details noch besser gemacht und mir damit alles gegeben, was ich an der Formel-1-Reihe mag. Freikonfigurierbare Rennen, hübsche Strecken und Rennwagen und alle aktuellen Regeln. Und ich freue mich schon auf die fast schon zur Tradition gewordene Online-Meisterschaft mit meinen Freunden.

Gleichzeitig kann ich jeden verstehen, dem die Neuerungen nicht reichen. Schließlich fühlt sich das Spiel eher wie ein Update an. Das Interview-Feature ist nett, stellt den Karrieremodus aber nicht auf den Kopf. Für einen Neueinstieg in die Reihe ist F1 2018 das perfekte Spiel. Wer nach F1 2017 aber Innovationen erwartet, wird enttäuscht.

euer Können anpasst. Dieses Jahr geben euch die Entwickler neben dem Benzin- und Reifen-Management nun auch das ERS-Management an die Hand. Dabei handelt es sich um ein Energierückgewinnungssystem, oder einfacher gesagt: Im Spiel steht euch zusätzliche Motorleistung zur Verfügung, die ihr in fünf Stufen verwaltet. Wenn ihr die Energie nicht selbst verwalten wollt, stellt ihr das ERS in den Renneinstellungen auf Automatik. Beim Schwierigkeitsgrad stehen euch 110 Stufen zur Auswahl. Manchmal agieren sie aber auch zu aggressiv.

Unter den Wolken

Wenn eure Augen während eines Rennens nur auf der Strecke kleben, entgeht euch der dynamische Himmel, dem die Entwickler eine neue Wolkentechnologie spendiert ha-



Die Regenrennen gehören nach wie vor zu den atmosphärischen Highlights.

ben. Auffälliger stechen das überarbeitete Hitzeblimmern sowie neue Staub- und Dreckpartikel hervor, wenn ein Wagen von der Piste abkommt. Neu ist außerdem das Halo-System, ein Bügel vor dem Cockpit der Fahrer, das den Kopf vor fliegenden Teilen schützt. Fahrt ihr in der Cockpitperspektive, schränkt es die Sicht ein. Doch die Entwickler haben mitgedacht und lassen euch den Halo übers Optionsmenü deaktivieren.

Rennen für jeden Geschmack

Beim Umfang macht F1 2018 keine halben Sachen. Während in den Vorgängern immer mal wieder relevante Modi gefehlt haben, bietet der neue Teil wie schon F1 2017 das volle Paket, das ihr in großen Teilen konfigurieren könnt. Im Grand-Prix-Modus etwa stellt ihr eure ganz eigenen Cups und bestimmt unter anderem über Strecken, Rennlänge, Wetter, Tageszeit und Strafen.

Mit den klassischen Boliden, die seit dem Vorjahr von zwölf auf 20 angestiegen sind, nehmt ihr erneut an Bonus-Events teil, in denen ihr etwa in einer gewissen Zeit Checkpoints abfahrt oder ein Feld von hinten aufholt. Auch die Meisterschaften aus F1 2017 stecken im neuen Teil, also Grands Prix mit besonderen Herausforderungen wie etwa

eine historische Allwetter-Meisterschaft. F1 2018 kann für euch sowohl eine riesige Enttäuschung als auch das bislang beste Formel-1-Spiel sein. Zu der ersten Gruppe gehört ihr, wenn ihr Neuerungen erwartet oder euch mit F1 2017 nie angefreundet habt. Zur zweiten Gruppe passt ihr, wenn ihr euch den Vorgänger noch einmal wünscht, mit neuen Details und allen aktuellen Fahrern, Regeln und Strecken. Genau das ist es, was ihr mit dem neuesten Teil bekommt: ein Update, das alle Stärken von F1 2017 in sich vereint und noch eine Schippe drauflegt. ★

Der Multiplayer-Modus

Codemasters bietet beim Multiplayer dieses Jahr drei Modi an: Rangliste, Keine Rangliste und Online-Meisterschaft. In den ungewerteten Rennen und der Online-Meisterschaft stehen euch als Host sämtliche Optionen wie KI, Strecken und Regeln zur Verfügung. Bei gewerteten Rennen entscheidet ihr jedoch lediglich, ob ihr fünf Runden oder 25 Prozent der originalen Rennlänge fahren wollt. Dafür gibt es für die Ranglisten-Rennen nun erstmals die sogenannte Super-Lizenz, die das Matchmaking beeinflusst und aus drei Teilen besteht.

Erstens: der Rang. Er beschreibt euer aktuelles Skill-Level. Bei guten Platzierungen schreibt euch das Spiel Punkte gut, beendet ihr ein Rennen im hinteren Feld, verliert ihr welche. Ab einer bestimmten Punktzahl steigt ihr im Rang auf oder ab.

Der zweite Teil der Super-Lizenz ist die Safety-Wertung. Fahrt ihr saubere Rennen ohne Strafen und vermeidet unnötige Kollisionen mit Mitspielern, erhaltet ihr hier eine entsprechend hohe Wertung. Seid ihr ein fairer Fahrer, rast ihr auch mit fairen Gegnern über die Strecke.

Der dritte Punkt der Super-Lizenz ist euer Level. Das dient als Indikator für eure Erfahrung, auch nach ungewerteten Rennen erhaltet ihr Punkte.

Auf der Strecke sind uns weder Performance-Probleme noch Bugs aufgefallen, die Framerate ist stabil. Beim Verbinden mit einer Sitzung hängt das Spiel allerdings manchmal ohne ersichtlichen Grund bis zu einer Fehlermeldung im Ladebildschirm.

F1 2018

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2130 / AMD FX 4300
GeForce GT 640 / HD 7750
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 8600K / AMD Ryzen 5 2600X
GeForce GTX 1060 / RX 580
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schicke Fahrzeuge
- Strecken detailgetreu nachgebaut
- Wiederholung mit Fernsehkamera
- dynamisches Wettersystem
- Kommentatoren wirken gekünstelt

SPIELDESIGN



- zwischen Arcade und Simulation
- alle Lizenzen und Regeln
- Wagenmanagement
- Wagen-Setup konfigurierbar
- spürbarer Leistungsunterschied der Fahrzeuge

BALANCE



- Rennen frei einstellbar
- 110 unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
- Fahrhilfen und Boxenstopp-Unterstützung
- Tutorials erklären alle Mechaniken
- KI fährt manchmal zu aggressiv

ATMOSPHÄRE / STORY



- intensive Regenrennen
- satte Motorengeräusche
- Boxenfunk informiert über Rennstatus
- komplette Rennwochenenden
- Rennstall nicht frei erkundbar

UMFANG



- intensive Regenrennen
- umfangreicher Multiplayer
- Boxenfunk informiert über Rennstatus
- komplette Rennwochenenden
- Rennstall nicht frei erkundbar

FAZIT

F1 2018 hat die Stärken seines Vorgängers aufgegriffen und ausgebaut. Fühlt sich wie ein Update an, spielt sich fantastisch.

