

F1 2020

ENDLICH EIN EIGENES TEAM

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters** Termin: **10.7.2020**

F1 2020 bietet einen neuen Modus und Änderungen, die das Spiel noch realistischer machen. Wir haben erste Runden gedreht.

Von Kevin Nielsen

Am 10. Juli erscheint mit F1 2020 der nächste Ableger der erfolgreichen Rennspielreihe von Codemasters für PC, PS4, Xbox One und erstmals für Google Stadia. Wir konnten eine frühe PC-Version anspielen und im Interview dem Game Director Lee Mather ein paar weitere Details entlocken. Die für mich beste Nachricht dabei? Dass die Vergabe von Strafen in F1 2020 weiter verbessert werden soll. Nichts hat mich in den letzten Jahren der Serie so sehr geärgert, wie dafür bestraft zu werden, dass Romain Grosjean mir mal wieder ins Auto gefahren ist. Die Erleichterung beim Anspielen war entsprechend groß, als ich feststellte, dass es bei ein paar unverschuldeten Remplern keine Strafen und nur erste Verwarnungen gab.

Für noch mehr Realismus beim Fahrgefühl sorgt die verbesserte Reifenabnutzung. Wir spüren nun direkter, wie sich der Grip auf der Strecke und der Reifen entwickelt. Zu-

dem hat der Reifendruck nun einen größeren Einfluss auf die Abnutzung der Reifen. Dadurch bekommen wir mehr Spielraum und können das Auto noch besser auf unseren Fahrstil abstimmen. F1 2020 setzt damit an wichtigen Schrauben an und baut das sehr starke Fundament beim Fahrgefühl aus.

Überholen wie in der echten Formel 1

Eine weitere wichtige Detailänderung verdanken wir Formel-1-Pilot Lando Norris. Dieser hat den Entwicklern den »Überholknopf« und dessen Funktion näher erklärt und damit für eine Anpassung des Energierückgewinnungssystem (ERS) gesorgt. Vereinfacht gesagt laden wir wie in der echten Formel 1 beim Bremsen Energie auf und können diese für kurzfristige Leistungsschübe einsetzen. Wann wir die nutzen, ist uns überlassen. Im Spiel bringt das einiges an Dynamik. Mit der gespeicherten Energie können wir in der Runde vor dem Boxenstopp Zeit gutmachen oder unsere Konkurrenten an ungewöhnlichen Stellen mit mehr Leistung überholen. Der Überholknopf wird dadurch zu einem wichtigen strategischen Element. Setzen wir ihn zu unüberlegt und häufig ein, haben wir vielleicht bei einer wichtigen Situation keine Energie, um uns zu verteidigen. Das kann uns am Ende den Sieg kosten. Codemasters hat zudem einen weiteren großen Fanwunsch erfüllt. Wer möchte, kann

nun einen virtuellen Rückspiegel in der Cockpit-Ansicht aktivieren. Dadurch seht ihr, was hinter euch los ist, ohne dass ihr nach links oder rechts in die Spiegel schauen müsst.

Mein Team – Die ganze Welt der Formel 1

Der Mein-Team-Modus ist die große Neuerung von F1 2020 und die perfekte Möglichkeit, um etwa das Team GameStar zum Weltmeistertitel zu führen. Wir übernehmen im Team-Modus zunächst die Rolle des Managers und des ersten Fahrers. So erstellen wir ein elftes Team für das Starterfeld der Formel 1. Zunächst wählen wir einen Namen, die Teamfarben, gestalten unser Logo, etwa ein »GS« in einem Kreis, und entscheiden uns für einen der Sponsoren. Dabei handelt es sich allerdings nicht um reale Marken. Lee Mather hat uns verraten, dass es dabei viel zu viele Hürden geben würde. Schließlich haben die Sponsoren jeweils spezielle Richtlinien, wie sie in einem Team und auf einem Auto präsentiert werden wollen.

Nachdem wir einen Sponsor ausgesucht haben, wollen wir dessen Geld natürlich direkt investieren. Daher suchen wir uns einen der vier Motorhersteller als Partner aus. Wir wählen also zwischen Mercedes, Honda, Renault und Ferrari. Danach ist noch genug Geld vorhanden, damit wir einen zweiten Fahrer unter Vertrag nehmen können. Diesen wählen wir vor unserer ersten Saison zu-

Disclaimer

Wir konnten den Mein-Team-Modus nicht selbst testen, da er in unserer Version von F1 2020 noch nicht implementiert war. Unsere Informationen darüber stammen aus einer Präsentation von Game Director Lee Mather und unserem Interview mit ihm.



2020 feiert die Formel 1 den 70. Geburtstag, passend dazu gibt es Autos der 70er-Jahre im Classic-Modus und ein 70th-Anniversary-Design.



Im Rückspiegel ist keiner zu sehen, der Heckflügel ist offen und das ERS bei 100 Prozent. Zeit, den Überholknopf zu drücken.



Die Steilkurve der neuen Strecke in Zandvoort in den Niederlanden lässt unser Rennfahrerherz vor Freude hüpfen.

nächst aus den Fahrern der Formel 2 aus. So sollen wir zum Beispiel direkt einen gewissen Mick Schumacher unter Vertrag nehmen können, wie uns Lee Mather versicherte. Je nachdem wie sich unser Team in der Formel 1 schlägt, haben wir dann eventuell die Ressourcen und den Ruf, um aktuelle Fahrer anderer Teams abzuwerben. Dadurch ist es möglich, dass wir bekannte Namen wie Sebastian Vettel, Max Verstappen oder Lewis Hamilton für unser Team verpflichten.

Insgesamt sollen wir uns laut Lee Mather um alle wichtigen Belange eines Teams wie Finanzen, Fahrer, Sponsoren, Marketing, die Entwicklung und Mitarbeiter kümmern. Dafür planen wir die Saison und können die freien Tage zwischen den Rennen sinnvoll nutzen, um an unserem Auto oder an anderen Bereichen des Teams zu arbeiten. Hierfür dürfen wir den Fokus auf bestimmte Abteilungen legen. Sagen wir dem Team, dass die nächsten sieben Tage der Fokus auf der Aerodynamik- und Chassis-Entwicklung liegt, steigt die Moral der beiden Abteilungen. Dadurch werden in dieser Zeit entweder die Kosten der Forschung gesenkt, sie geht schneller voran, oder die entstehenden Teile sind haltbarer. Allerdings leiden darunter die Stabilitäts- und Motorenentwicklung. Jeder Fokus auf bestimmte Bereiche soll uns entsprechende Boni, aber auch Nachteile bringen.

Keine Story mehr im Karrieremodus

Mit F1 2019 hat Codemasters versucht, ein wenig Story in das Spiel und die eigene Kar-

Corona sorgt für ein Novum

Aufgrund der Situation um die COVID-19-Pandemie findet der Start der echten F1-Saison 2020 voraussichtlich erst im Juli statt. Das zugehörige Videospiel wird somit zum ersten Mal vor dem Start der Saison veröffentlicht. Dadurch war es für Codemasters nicht möglich, das aktuelle Kräfteverhältnis der Teams im Spiel korrekt abzubilden, denn das kennt ja aktuell keiner. Die Entwickler nahmen den Stand zum Ende der Saison 2019 und die Daten aus dem Wintertest 2020 als Grundlage für F1 2020. Im Interview mit uns erklärte Lee Mather, dass das echte Verhältnis per Update nach einigen Rennen als Patch nachgeliefert werden soll.

riere zu bringen. Diese sorgte aufgrund ihrer stereotypischen und kitschigen Art allerdings nicht für einen Mehrwert. In F1 2020 sollen wir unsere F1-Karriere entweder in der Formel 2 starten und dort eine ganze Saison spielen, nach drei Rennen in die F1 wechseln oder direkt in der Formel 1 durchstarten. Eine Story gibt es nicht mehr.

Neu im Karrieremodus von F1 2020 ist dagegen die Möglichkeit, Entwicklungsupdates schneller anzufordern. Allerdings besteht dabei ein gewisses Risiko, dass die Entwicklung vollständig fehlschlägt. Des Weiteren können wir nun im Laufe einer Saison mit mehreren Teams in Vertragsverhandlungen treten und uns so den bestmöglichen Vertrag erarbeiten. Je mehr Geld wir durch den Vertrag verdienen, desto mehr Möglichkeiten haben wir, dieses in bestimmte Fahrerboni zu investieren. Wie genau die Boni aussehen werden, hat uns Codemasters aber noch nicht verraten wollen.

Darüber hinaus haben die Entwickler an der Einsteigerfreundlichkeit gearbeitet. Es gibt nun weitere Hilfen wie einen automati-

schon Einsatz von DRS, und die Optionen in den Menüs sind im Anfängermodus schlichter gehalten. Wer die volle Simulation will, kann diese aber noch immer bekommen. Außerdem dürft ihr nun im Splitscreen spielen, jedoch nur in den Grand-Prix-Rennen. ★



Kevin Nielsen
@Cpt_Sankar



In F1 2020 gibt es auf der eigentlichen Strecke keine revolutionären Sprünge, aber etliche sinnvolle Anpassungen im Detail wie den neuen Überholknopf und die verbesserte Reifenabnutzung. Codemasters bringt damit noch mehr Realismus ins Spiel. Der neue Mein-Team-Modus hört sich spannend an, wenngleich ich ihn noch nicht selbst ausprobieren konnte. Ein eigenes Formel-1-Team zu erstellen, zu managen und auch selbst dafür zu fahren, verspricht, eine interessante Abwechslung zur normalen Karriere zu werden.

Die entscheidende Frage ist für mich, ob alle Systeme so motivierend sind, dass ich mich gerne mit den Details beschäftige, oder es mir zu viel Mikromanagement wird. Wie schwierig ist es zudem das Team zu verwalten und neue, bessere Fahrer an Bord zu holen? Die Langzeitmotivation über mehrere Saisons ist ebenfalls etwas, hinter dem noch ein Fragezeichen steht. Dennoch klingt alles, was mir Lee Mather über Mein Team gesagt hat, nach einer sehr sinnvollen und spannenden Erweiterung. Zusammen mit der weiteren Verbesserung der starken spielerischen Grundlage könnte es das bisher beste F1-Spiel von Codemasters werden. Das bisher umfangreichste wird es wohl auf jeden Fall.



Im Regen reagiert unser Auto anders, wir müssen uns auf längere Bremswege einstellen.