



F1 2017

MEHR VON ALLEM

Genre: Rennspiel Publisher: Codemasters Entwickler: Codemasters Termin: 25.8.2017

Der diesjährige Ableger dreht an den Detail-Schrauben. Dadurch könnte das Rennspiel der Traum aller Formel 1-Anhänger werden.

Von Jonas Gössling

Mehr Autos, mehr Strecken, mehr Tiefe — die neuen Inhalte von F1 2017 lesen sich wie die Checkliste einer typischen Fortsetzung. Alles muss größer, besser und generell toller sein. Für Codemasters Rennspielreihe ist das aber ein wichtiges Versprechen. Denn

die Serie litt vor allem 2015 unter vielen gestrichenen Features — wir sagen nur Safety-Car. Dass der englische Entwickler mit klassischen Flitzern, einem überholten Karriere-Modus und abwechslungsreichen Championships »nur« mehr von Allem anbietet, ist dementsprechend sehr positiv. Nach zwei Stunden mit dem nahezu fertigen F1 2017 sind wir sogar der Meinung, das Spiel könnte der beste Teil der Reihe werden.

Mehr Bling-Bling

Das Herzstück von F1 2017 bildet einmal mehr der Karriere-Modus. Hier bauen wir un-

seren eigenen Fahrer zusammen, suchen uns ein Team aus und versuchen, gegen die Besten der Besten zu punkten. Im Kern bleibt die Erfahrung aus dem letzten Teil bestehen: Wir testen zuerst die Strecken, nehmen dann an Rennen teil und managen dazwischen unsere Karosse.

Allerdings fällt die Präsentation dynamischer und abwechslungsreicher aus. Hat zum Beispiel unsere Agentin im letzten Teil vor aller Welt ihre Pläne mit uns geteilt, treffen wir sie nun unter vier Augen im eigenen Büro. Auch neuen Figuren wie dem reichen Schnösel Jonathan begegnen wir im Lauf der Karriere immer wieder. Die größere Abwechslung an Orten und Figuren ist spielerisch kaum relevant, sorgt aber für eine gelungeneren Formel-1-Atmosphäre.

Mehr unter der Haube

Viel wichtiger als der äußere Schein ist aber, was F1 2017 dahinter zu bieten hat. Die Antwort lautet: eine ganze Menge. Die wohl größte Neuerung abseits der Rennstrecke ist das neue Forschungs-und-Entwicklungssystem. Wie in einem Rollenspiel rüsten wir unseren Wagen in den Kategorien Aerodynamik, Chassis, Haltbarkeit und Motor auf.

In einem Fertigungsbaum, der dem aus The Witcher 2 zum Verwechseln ähnlich sieht, schalten wir mittels Forschungspunk-



Die Gegner wirken auf den ersten Blick noch etwas starr. Ob sich der Eindruck auf allen Grafikeinstellungen bestätigt, bleibt abzuwarten.



Jonathan verhilft uns immer wieder zu besonderen Events, in denen wir klassische Flitzer steuern.



Die Rennen machen für Anfänger und Profis gleichermaßen Spaß. Wie gut oder schlecht die KI ist, werden wir aber erst im Test herausfinden.

ten über 100 Verbesserungen frei. Dabei sehen wir in einer Tabelle immer sofort, in welchem Teilbereich uns die Konkurrenz voraus ist – oder sie zurückliegt. Die Punkte bekommen wir fürs Fahren, aber auch durch Erreichen bestimmter Ziele, zum Beispiel besser als unser Teamkollege zu sein. Mit den Verbesserungen verringern wir beispielsweise das Gewicht unseres Flitzers, um schneller zu werden. Aber so ein Upgrade bringt nicht nur Vorteile. Denn das neue Teil benötigt eine Woche in der Fertigung. Im ersten F1-Rennen ist es deswegen noch nicht da. Das System wirkt auf den ersten Eindruck motivierend, da es immer ein nächstes Ziel gibt. Wie stark sich die Upgrades auswirken und ob eine Spezialisierung sinnvoll ist, können wir nach so kurzer Zeit noch nicht einschätzen.

Zwischen Arcade und Simulation

Schon der Fußballer Adi Preißler hat erkannt: »Entscheidend ist auf'm Platz.« Was für den Ballsport gilt, trifft ebenso auf die Formel 1 zu. Wichtig ist, dass das Fahrgefühl gelungen und die KI herausfordernd sind. Die Rennautos steuern wir wie aus den Vorgängern gewohnt sehr geschmeidig über den Asphalt. Der Anspruch schwankt dabei zwischen Arcade und Simulation, je nachdem, wie viele der Fahrhilfen wir dazugeschaltet haben. Ohne Unterstützung kämpfen wir mit Phänomenen wie Aquaplaning, mit aktivierten Hilfen konzentrieren wir uns dagegen nur auf die Strecke.

Das Fahrgefühl macht daher nach wie vor viel Spaß, auch wenn der Unterschied zum

Vorgänger auf den ersten Blick nur sehr marginal ausfällt. Die interessanteste Neuerung ist der KI-Schiebereglер. Mit 110 Stufen stellen wir das Können der Gegner punktgenau ein. Eine gute Idee, aber ob die anderen Fahrer sich wirklich bei jeder Veränderung anders verhalten, können wir noch nicht sagen. Auf den unteren und mittleren Stufen konnten wir hingegen beobachten, dass die KI sehr nah an der Ideallinie klebt. Überholmanöver gab es so gut wie keine – abgesehen von unseren natürlich. Wenn dabei etwas schiefgeht, spulen wir die Zeit ganz bequem ein paar Sekunden zurück und korrigieren den Fehler wieder aus.

Classic Cars und Championships

Damit wir während der Karriere noch mehr Abwechslung bekommen, bietet F1 2017 noch ein ganz besonderes Schmäckerl.

Denn der eingangs erwähnte Charakter Jonathan ist nicht nur zur Zierde im Spiel. Er bietet uns regelmäßig Events an, bei denen wir in klassischen Formel 1-Wagen sitzen. In insgesamt zwölf Flitzern nehmen wir Platz und erledigen spezielle Aufgaben, beispielsweise Verfolgungsjagden, Checkpoint-Rennen oder einen Time-Attack-Modus. Mit dabei sind Wagen wie der Ferrari F2004, der McLaren MP4/6 und auch der Red Bull Racing RB6 von Sebastian Vettel. Den McLaren MP4/4 erhalten allerdings nur die Vorbesteller von F1 2017. Einmal in der Karriere gespielt, dürfen wir die Rennen auch übers Hauptmenü jederzeit wiederholen. Darüber hinaus bietet F1 2017 einen Championship-Modus an. Hier fahren wir in einer Season gegen Spieler aus aller Welt und schalten Medaillen frei. Ausprobieren konnten wir diese Rennen jedoch noch nicht. ★



Jonas Gössling
@jogel19



F1 2017 streicht keine Features des Vorgängers und packt noch eine ganze Menge an Details obendrauf. Das klingt fantastisch und der Anspieledruck vom Raser ist tatsächlich auch ein extrem guter. Die Rennen machen dank zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten sowohl für blutige Anfänger als auch für Profis viel Spaß, das neue Forschungs- und Entwicklungssystem verspricht stundenlange Motivation, und die Abwechslung dank diverser Rennmodi ist ebenfalls enorm. Bleibt nur die Frage, ob F1 2017 seine Faszination langfristig aufrechterhalten kann: Sind die Fertigkeiten auch später noch sinnvoll? Wie stark wirken die Verbesserungen sich aus? Wie genau beeinflussen wir die KI mit dem Schiebereglер? Können die Gegner noch mehr, als auf der Ideallinie kleben? Eines ist aber sicher: F1 2017 wird mindestens so gut wie sein Vorgänger und der war bereits schon ein verdammt gutes Rennspiel.



Mit diesem Wagen fuhr Ayrton Senna, einer der berühmtesten F1-Fahrer überhaupt.