
Nachgetreten: Die Formel E hat in Las Vegas eine Chance vergeben

Von Tobias Bluhm

Das Las Vegas eRace hätte das Jahrhundertevent im Simracing werden können. Noch nie schüttete ein Veranstalter so viel Preisgeld aus wie die Formel E, noch nie wartete so ein großes Publikum auf ein virtuelles Rennen. Zehntausende Spieler nahmen an der Qualifikation für das eRace teil, nur die zehn erfolgreichsten Gamer kamen ins Finale nach Vegas. Eine große Chance für die Simracing-Szene, sich endlich auf der großen Bühne zu beweisen. Doch Erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt.

Tobias Bluhm war dabei und nannte auf der Internetseite der Formel E die Durchführung des Vegas eRace ein „reine Katastrophe“. Natürlich: Das Racing war erwartungsgemäß gut und das Feld kompetitiv - aber das Drumherum? Maximal unprofessionell.

Das Ganze zeichnete sich schon bei der Promotion der Qualifikationsserie "Road to Vegas" ab. Gemeinsam mit dem Veranstalter Cloud Sport startete die Formel E eine eigene Simracing-Liga, bei dem sich Fahrer aus aller Welt erst im Zeitfahren und dann im direkten Duell auf der virtuellen Strecke beweisen mussten. Das Simracing-Fahrerfeld: stark. Die Zuschauerzahlen: unterirdisch. Warum die Road to Vegas nicht mehr promotet wurde, weiß niemand. Vielleicht, weil sie sich eher an Simracer als an die breite Masse richtete.

Wo war der Livestream?

Doch viel schlimmer als die Qualifikationsphase war der Tag des Events selbst. Weshalb stellt man, wenn man schon die volle Aufmerksamkeit der großen Simracing-Community hat, keinen Livestream für die Trainings- und Qualifikationssessions bereit? Und nicht nur das: Auch ein Link zum offiziellen Live-Timing wurde kein einziges Mal von der Formel E geteilt. Allein der deutlich kleinere Cloud-Sport-Twitter-Account postete die unübersichtliche Seite erst zur Mitte des zweiten Freien Trainings – keine Chance also für Fans, die Session zu verfolgen. Erst zum Qualifikationsrennen um Mitternacht bekamen europäische Fans die Chance, das Event per Twitch-Livestream zu verfolgen.

Ferner war nicht von Beginn an klar, worum es sich beim Las Vegas eRace handelt. Nicht nur an die offizielle Facebook-Seite der Formel E, sondern auch an uns richteten sich mehrere Fans und fragten, was das Vegas eRace eigentlich so besonders macht.

So eine schlechte Kommunikation darf schlicht und ergreifend nicht passieren. Ganz zu schweigen von den langen Wartezeiten auf Bilder oder Pressemitteilungen – aber das ist in der Formel E schon Gewohnheit. Ähnliche Verwirrung wegen schlechter Kommunikation galt übrigens für die Zeitzonen: Mal wurden die Zeiten in Las-Vegas-Zeit angegeben, mal in New-York-Zeit und mal in der London-Zeitzone.

Aber nicht nur in der Organisation, sondern auch auf technischer Seite haperte es gewaltig. Die "Pods", also die Simulatoren, funktionierten nicht einwandfrei. Mehrere Fahrer, etwa Lucas di Grassi und Jerome d'Ambrosio, mussten wegen Hardwareproblemen aussetzen und konnten nicht am Rennen teilnehmen. Und die Renndistanz wurde in letzter Minute – ohne offizielle Bekanntgabe der Änderung – von 28 auf 20 Runden verkürzt. Grund dafür dürften die vorausgegangenen Verzögerungen wegen Hardware-Problemen gewesen sein. Vor dem eRace hatten die Simracer gut eine Viertelstunde auf ihren Playseats gehockt und auf den Start gewartet. Aber auch da fehlte

uns irgendeine Art Kommentar des Veranstalters.

Die Krönung beim "eRace" war jedoch der Fan-Boost-Fauxpas bei Olli Pahkala. Der Mahindra-Simracer bekam den Energieschub nämlich nicht für sechs Sekunden, sondern für sechs Runden zur Verfügung gestellt. Ein Fehler, der einem womöglich aufgefallen wäre, wenn man die Pods vorher auf ihre Funktionalität überprüft hätte. Auch die Probleme bei di Grassi, d'Ambrosio und Evans hätte man sich dadurch sparen können. Selbst Codemasters hätte das hinbekommen☹

Die schwerwiegenden Technikprobleme werfen ein schlechtes Licht auf die Partnerfirmen, die Simracing-Szene und die Formel E. Das ach-so-große Formel-E-Event ließ leider viel Frust entstehen. Das Rennen selbst war gut, doch die Veranstaltung, in die es eingebettet war, nicht. Dennoch hat die Formel E am Wochenende den Grundstein für eine womöglich erfolgreiche Simracing-Zukunft gelegt.

Doch bis dahin ist es noch ein weiter Weg mit einer Menge Raum für Verbesserungen.

Bilder zum Artikel



Lucas di Grassi beim eRace in Las Vegas.

Foto: Auto-Medienportal.Net/Erich Hirsch