

F1 2019

# ALLES NEU, ALLES SUPER?

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters** Termin: **8.6.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Die große Neuerung der F1-Reihe ist die F2. Codemasters hat alle Teams und Wagen der Schwesterklasse inklusive offiziellem Reglement übernommen, bisher allerdings nur aus der 2018/19-Saison.



**Nicht jede Neuerung von F1 2019 ist genial, doch dank souveräner Serien-Vorarbeit begeistert auch der neueste Teil – wenn einem die Story egal ist.** Von Robin Rütter

Vettel, Hamilton, Bottas – das sind Namen, die jeder Formel-1-Fan kennt. Aber wie steht es mit Artjom Markelov, Alessio Lorandi und Niko Kari? Hier nicken lediglich Formel-2-Zuschauer, alle anderen schütteln den Kopf. Dennoch entscheidet sich Codemasters mit F1 2019 dazu, die Formel 2 zur wichtigsten Neuerung des Spiels zu machen und sie komplett ins Spiel zu integrieren. Ein logischer Schritt: Das Fahrgefühl überzeugt mit seinem präzisen Balanceakt zwischen Arcade und Simulation bereits seit Jahren, hier nimmt Codemasters lediglich Detailverbesserungen vor. Mit einer ganz neuen Rennklasse hingegen erhöht man den Umfang drastisch und reichert das Gesamtpaket weiter an. Und wem die Kampagne bisher zu nüchtern war, wird sich über eine kurze Story

freuen – die ihr Potenzial allerdings bei Weitem nicht ausschöpft.

#### Formel 2 mit allen Regeln

Die Autos der Formel 2 zeichnen sich vor allem durch einen längeren Bremsweg und

langsamere Beschleunigung im Vergleich zur Formel 1 aus. Außerdem verlieren sie schneller die Haftung, wenn ihr beim Kurvenausgang zu viel Gas gebt. Die Formel 2 unterscheidet sich vom großen Serienbruder zudem in einigen Regelpunkten, die Code-



Die Kampagne von F1 2019 bietet eine kleine Story. Die Fahrer sind jedoch deutlich überzogen.

## Probleme mit DirectX 12

Ihr könnt F1 2019 sowohl mit DirectX 11 als auch DirectX 12 starten. Während die DX11-Darstellung bei uns auf allen Systemen ohne Schwierigkeiten funktioniert hat, kam es auf manchen Rechnern mit DX12 zu Problemen. Auf einem System stürzte das Spiel beispielsweise immer beim Start ab. Auf anderen Rechnern lief F1 2019 auch mit DX12 fehlerfrei. Da man diese technischen Probleme mit einem Wechsel auf DX11 leicht umgehen kann und sie zudem nur auf manchen Systemen auftauchen, werten wir F1 2019 dafür nicht ab.

masters detailgetreu übernommen hat. Ein Rennwochenende besteht nicht aus einem Rennen, sondern aus zwei: einem normalen Rennen und einem Sprintrennen über kürzere Distanz. Wer das Qualifying gewinnt, bekommt vier Punkte, für die schnellste Rennrunde gibt's noch mal zwei Zähler. Zudem dreht sich im zweiten Rennen die Startposition der ersten acht Fahrer um. Bisher stecken lediglich die Fahrer aus der Formel-2-Saison von 2018 in F1 2019, die aktuellen wird Codemasters mit einem kostenlosen Patch später nachliefern. Ein weiterer Wermutstropfen: Die Formel-2-Boliden sind lediglich im Singleplayer verfügbar, nicht aber in Online-Rennen – auch das ändert sich erst mit einem späteren Patch.

### Eine Story, die den Namen nicht verdient

Die Kampagne von F1 2019 startet dieses Jahr zwar in der Formel 2, allerdings fährt ihr nicht durch den kompletten Rennkalender, sondern dreht nur wenige Runden in drei kurzen Szenarien. Danach endet die Einleitung und ihr steigt in die Königsklasse auf. Im ersten Szenario beispielsweise leidet der Wagen unter einem Leistungsverlust, so dass ihr euren Teamkollegen vorlassen müsst. Das ist schnell getan und auch nicht sonderlich spannend, dient aber als Aufmacher für die Story von F1 2019. Nach jedem Szenario trefft ihr in einer Zwischensequenz euren Teamkollegen Lukas Weber sowie eu-



Wer keine Lust auf Trainingsprogramme hat, simuliert sie in F1 2019. Dafür bekommt ihr zwar nur die Hälfte der Ressourcenpunkte, spart euch aber die Fleißarbeit.

ren Rivalen Devon Butler für einen kurzen Schlagabtausch. Die fiktiven Rennfahrer sind allerdings deutlich überspitzt: Butler hält sich für den allerbesten Rennfahrer der Welt und ist sich auch bei einer Niederlage um keine Ausrede zu schade, unser Teamkollege spricht uns dagegen ständig zu und lobt den Teamgeist. Das gibt unseren Konkurrenten zwar eine Persönlichkeit, mehr als eine überzogene Inszenierung bietet die Handlung aber nicht.

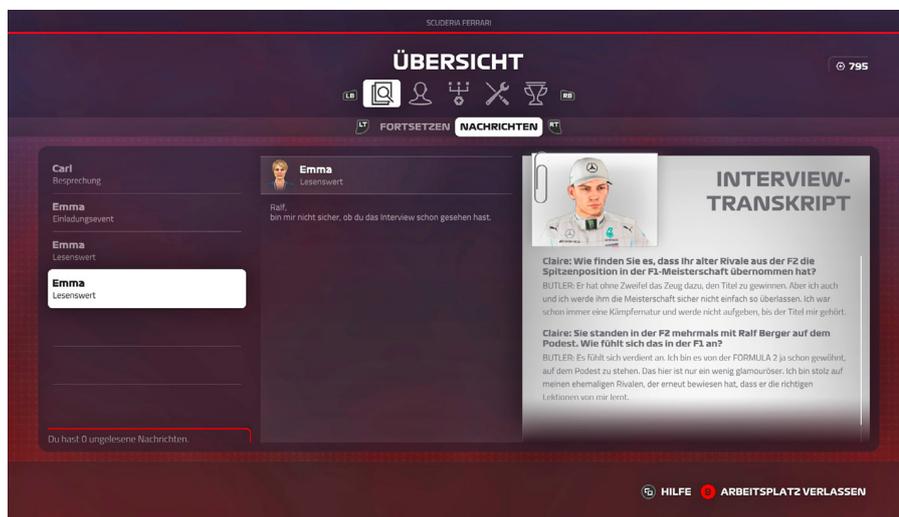
Das Schlimmste aber: Nach den drei Szenarien und dem Wechsel in die Formel 1 endet die Story bereits! Zwar lest ihr in Transkripten, was die beiden fiktiven Fahrer in Interviews über euch so erzählen, Zwischensequenzen gibt es aber keine mehr. Habt ihr keine Lust auf das F2-Vorgeplänkel und die beiden neuen Fahrer, könnt ihr die Einleitung überspringen und euch direkt hinter das Cockpit von Ferrari, Mercedes, Red Bull und Co. schwingen.

### Gewohnt motivierende Kampagne

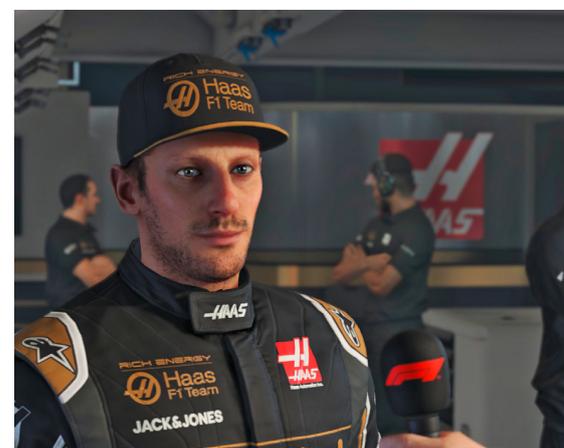
Die Kampagne in F1 2019 bietet zwar abgesehen von der F2-Einleitung kaum etwas Neues, motiviert aber dank der in den Vorgängern eingeführten Management- und Rollenspielelemente. Lobenswert ist erneut

das Forschungs- und Entwicklungssystem. Erreicht ihr Teamziele und schließt Trainingsprogramme ab, bekommt ihr Ressourcenpunkte, die ihr in euren Wagen investiert. So verbessert ihr etwa den Motor für mehr Leistung oder die Aerodynamik für besseres Handling. Eine tolle Lösung gegen Grind: Wenn ihr keine Lust habt, jedes Rennwochenende alle Trainingsprogramme abzuschließen, könnt ihr sie in F1 2019 erstmals auch mit einem KI-Fahrer simulieren lassen. Dann erhaltet ihr zwar nicht alle Ressourcenpunkte, aber zumindest die Hälfte.

Mittlerweile fühlt sich die Kampagne sehr dynamisch an: Eure Gegner schrauben von Woche zu Woche an ihren Boliden, wodurch die Wagenleistung der Teams über die Saison zunimmt. Mit dem Start der neuen Saison ändert sich wie schon im Vorgänger das Reglement für manche Teile, was die Leistung der Wagen durcheinanderwirbeln kann. Außerdem wechseln die Formel-1-Fahrer nun eigenständig die Teams. Kleines Atmosphären-Manko: Sie behalten trotzdem ihre alten Sponsoren aufkleber auf dem Helm. Auch bei den Vertragsverhandlungen hat sich im Vergleich zum Vorgänger nichts verändert: Fahrt ihr gute Ergebnisse ein und haltet euch an die Teamziele, dürft ihr beim Nach-



Nach der Einleitung taucht die Konkurrenz abseits der Strecke nur noch in Interviews auf.



Die Gesichter der offiziellen Rennfahrer können sich inzwischen echt sehen lassen. Auch die Übertragungsausschnitte vor einem Rennen stimmen auf die Grands Prix ein.



**Robin Rütter**  
@robinruether



Ganz ehrlich: So stereotyp und kitschig wie die Story-Schnipsel in F1 2019 sind, hätte Codemasters sich die ohnehin wenigen Zwischensequenzen um unsere beiden Rivalen auch sparen können. Praktischerweise kann ich das Drama auch einfach überspringen und mich auf das konzentrieren, was wirklich zählt: die Rennen!

Und da habe ich auch in diesem Jahr nichts auszusetzen. Die F2-Wagen bieten einen willkommenen Kontrast zum restlichen Feld – gerade mit den offiziellen Regeln der Formel 2. Es ist schön zu sehen, dass die Formel-Familie weiterwächst. Der Showroom mit allen Formel-1-, Formel-2- und Classic Cars kommt da genau richtig.

Auch beim Umfang gibt es nichts zu meckern: Kampagne, Meisterschaften, Zeitfahren, Events, Multiplayer, Ranglistenmatches – die Liste ist riesig. Meine Lieblingsneuerung steckt in der Kampagne: Endlich muss ich die Trainingsprogramme nicht mehr selbst spielen, sondern kann sie mit gutem Gewissen auch simulieren, um eine faire Menge Ressourcenpunkte zu bekommen.

Alles in allem ist F1 2019 ein hervorragendes Rennspiel geworden, was aber nicht an den 2019er-Neuerungen liegt, sondern an der souveränen Grundlage, die Codemasters über die Jahre immer weiter ausgebaut hat. Mit der Formel 2 ist diese Grundlage noch ein Stück stabiler geworden.

verhandeln Boni wie schnellere Boxenstopps oder mehrere Fahrzeugupdates gleichzeitig fordern. Einzig die im Vorgänger eingeführten und nicht abstellbaren Interviews nach Training, Qualifying und Rennen können auf Dauer nervig werden, weil sie erneut viel zu vorhersehbar sind.

#### Fahrverhalten für Anfänger und Profis

Die Fahrzeuge neigen dieses Jahr etwas zum Untersteuern, ansonsten aber ähnelt das Fahrgefühl sehr stark dem Vorgänger F1 2018. Soll heißen: Wenn ihr alle Fahrhilfen wie Traktionskontrolle, ABS, Fahrhilfe und Schaltheilfe abstellt, bekommt ihr ein sehr glaubwürdiges Formel-1- und Formel-2-Erlebnis, dürft aber bei Weitem keine Hardcore-Simulation im Stile eines iRacing oder Assetto Corsa erwarten. Zu schnell aus einer Kurve rausbeschleunigt? Euer Wagen dreht sich. Beim Start zu früh losgefahren? Das gibt eine Strafe. Ihr bremsst zu spät und stark vor einer Kurve? Die Reifen blockieren, weißer Qualm steigt auf. Aktiviert ihr dagegen alle Fahrhilfen, spielt sich F1 2019 fast schon wie ein Arcade-Racer und verzeiht euch viele Fehler. Die KI stellt ihr von Stufe 1 bis 110 für feine Unterschiede ein. Am präzisesten fahrt ihr natürlich mit einem vernünftigen Lenkrad, wofür euch das Spiel auch



Am Ende des Rennens zelebrieren die Sieger mit Schampus, dazu läuft das bekannte Siegeslied Les Toreadors.

### Was steckt in der Legends Edition?

In der rund zehn Euro teureren Legends Edition von F1 2019 erhaltet ihr acht zusätzliche Events rund um die legendären (daher der Name!) Rennfahrer Ayrton Senna und Alain Prost. Diese Events funktionieren genauso wie die bekannten Classic-Cars-Veranstaltungen: Mal müsst ihr eine Reihe von Gegnern überholen, mal Checkpoints erreichen, mal eine Verfolgungsjagd starten. Ihr erhaltet in der Legends Edition allerdings Zugriff auf zwei neue klassische Rennwagen: Sennas 1990 McLaren MP4/5B und Prosts 1990 Ferrari F1-90. Ihr erhaltet außerdem Senna- und Prost-Lackierungen für euer Multiplayer-Fahrzeug. Der spielerische Mehrwert dieser Ergänzungen hält sich zwar in Grenzen, dennoch hinterlässt die Zweiklassengesellschaft von F1 2019 einen schalen Beigeschmack. Auf der anderen Seite bekommen auch Käufer der Standard Edition mehr als genug Inhalte, um sich wochenlang auszutoben.

zahlreiche Einstellungsoptionen von Tastenbelegung über Kalibrierung bis Force Feedback an die Hand gibt. Codemasters hat im Internet eine Liste mit allen unterstützten Lenkrädern veröffentlicht. Die Steuerung per Controller funktioniert ebenfalls gut. Theoretisch könnt ihr auch mit der Tastatur fahren, das schränkt aber vor allem die Lenkung und Gasdosierung stark ein. So werden

Stadtkurse wie Monaco und Aserbaidschan zum wahren Überlebenskampf.

#### Schick inszeniert

Codemasters hat dieses Jahr einige Ressourcen in Modi und Extras abseits der Strecke gesteckt. Beispielsweise gibt es nun einen Showroom, in dem ihr sämtliche Wagen mit Leistungsdaten und Beschreibung anschaut.

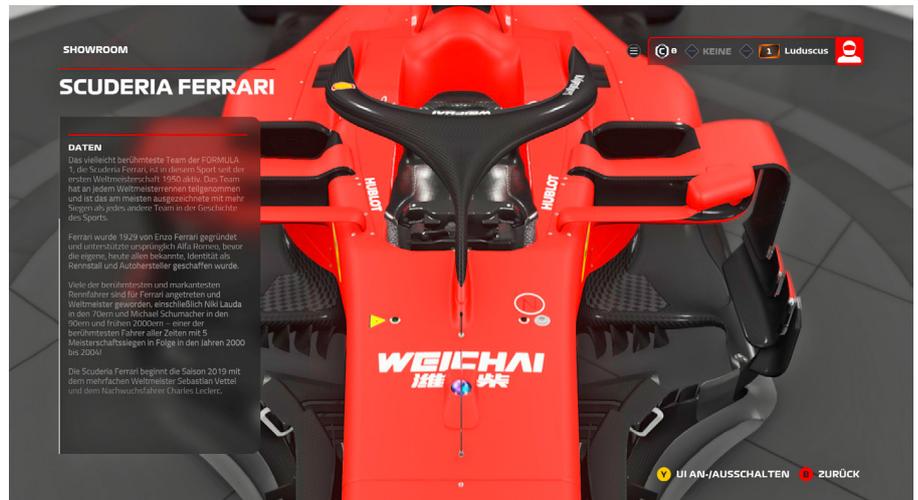


Im Multiplayer könnt ihr nun mit eurem eigenen Wagen antreten. Neue Lackierungen schaltet ihr gegen eine neue Ingame-Währung frei, die Farbe bestimmt ihr.



## Mit Mikrotransaktionen, aber ohne Pay2Win

Es gibt Mikrotransaktionen in F1 2019, mit denen ihr kosmetische Inhalte freischaltet: Helme, Rennanzüge, Handschuhe und Lackierungen. Diese Gegenstände haben in der täglichen Fahrpraxis allerdings keinerlei Auswirkungen auf das Gameplay. Alle Spielerwagen im Multiplayer-Modus haben die identische Leistung. Die Kleidung des Fahrers beeinflusst die Performance des Wagens ebenfalls nicht – und sei sie noch so schick. Darum liegt in F1 2019 gemäß unserer Pay2Win-Richtlinien kein Pay2Win vor, weshalb auch keine Abwertung erfolgt.



Im neuen Showroom schaut ihr die Wagen im Detail an und erfahrt dazu interessante Infos.

Die Panoramaschüsse und Einblicke in die Teamboxen vor einem Rennen sind dieses Jahr noch besser inszeniert, die Gesichter der offiziellen Fahrer wirken noch einen Tick originalgetreuer. Grafisch stechen dieses Jahr vor allem die Nachtrennen mit ihrer hübschen Scheinwerferbeleuchtung hervor.

F1 2019 speichert nun außerdem nach einem Rennen Highlights, die ihr euch direkt nach der Ziellinie oder auch zu einem späteren Zeitpunkt im neuen Replay-Modus anschauen könnt. Der Fotomodus ist natürlich auch wieder dabei und erlaubt euch Schnappschüsse mit vielen unterschiedlichen Filtern und Einstellungen. Weniger komfortabel ist das E-Sports-Menü. Fast alle Schaltflächen führen aus dem Spiel heraus in ein separates Browser-Fenster.

### Multiplayer-Ligen und Customization

Die schlechte Nachricht vorweg: Auch in dieser Iteration verzichtet Codemasters auf ei-

nen lokalen Splitscreen. Außerdem hat der Entwickler die Online-Meisterschaft gestrichen, ihr könnt aber nach wie vor eure eigenen Meisterschaften zusammenstellen – jetzt auch in eigenen Ligen. Dort schließt ihr euch mit gleichgesinnten Spielern zusammen und erstellt abwechslungsreiche Rennereignisse, die wie beim großen Vorbild über den Verlauf von mehreren Echtzeit-Wochenenden stattfinden. Daneben nehmt ihr erneut an gewerteten und ungewerteten Rennen teil. Für die Extraportion Motivation hat sich Codemasters optische Anpassungen für euren Wagen ausgedacht. In Online-Rennen müsst ihr nun nicht mehr nur auf lizenzierte Rennwagen zurückgreifen, sondern könnt auch in eurem eigenen Boliden fahren. Das bezieht sich allerdings lediglich auf die Lackwahl, nicht aber auf die Leistung.

Mit jedem abgeschlossenen Ranglistenrennen gewinnt ihr zudem Punkte, die ihr in neue Lackierungen für euren Wagen sowie

schickere und bessere Helme, Anzüge und Handschuhe für euren Fahrer steckt. Codemasters bietet außerdem einige Gegenstände und Lackierungen für Echtgeld über Steam an. An der Performance des Wagens verändern die aber alle nichts. ★

## F1 2019

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2130 / AMD FX4300  
Geforce GTX 640 / Radeon HD 7750  
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 9600k / AMD Ryzen 5 2600x  
Geforce GTX 1660Ti / Radeon RX590  
16 GB RAM, 80 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- detailreiche Fahrzeuge
- offizielles HUD aus TV-Übertragung
- stimmungsvolle Lichteffekte in Nachtrennen
- Siegerehrung mit offizieller Musik
- gestellte Kommentatoren

### SPIELDESIGN



- nachvollziehbares und anpassbares Fahrverhalten
- motivierende Kampagne
- Regen verändert Rennegefühl
- simulierte Trainingsprogramme
- umfangreiches Wagen-Setup

### BALANCE



- Tutorials erklären anschaulich alle Grundlagen
- 110 Schwierigkeitsgrade
- optionale Fahrhilfen
- zahlreiche Rennoptionen
- KI könnte untereinander aggressiver überholen

### ATMOSPHERE / STORY



- Boxenfunk mit regelmäßigen Updates
- wuchtiger Motorsound
- alle offiziellen Fahrer und Teams
- stilischer inszenierte Wiederholungen
- Story kitschig überzogen

### UMFANG



- Formel 2 mit allen Regeln
- Kampagne, Meisterschaften und diverse Events
- Replays, Showroom und Fotomodus
- Multiplayer-Ligen
- kosmetische Anpassungen

### FAZIT

F1 2019 erweitert sein hervorragendes Grundgerüst um eine neue Rennklasse und macht die Formel-Familie damit ein Stück kompletter.



Neben F1- und F2-Boliden sind auch die Classic Cars wieder mit von der Partie. Diesen Screenshot haben wir im Fotomodus gemacht, in dem ihr alles Erdenkliche einstellen könnt.