

# F1 2019 • „The Journey“ in die Königsklasse

---

🌐 [quick-save.de/2019/06/f1-2019/](http://quick-save.de/2019/06/f1-2019/)

Sven Festag

24. Juni 2019

**Es ist der inzwischen elfte Formel-1-Titel aus dem Hause Codemasters. Neben den aktuellen F1-Boliden und zahlreichen Klassikern kann erstmals in der Formel 2, um den Sieg gekämpft werden.**

---

Seit nunmehr zehn Jahren produziert Codemasters exklusiv das offizielle Spiel zur Formel 1. Anlässlich dessen trägt die Standard-Version des Spiels nun den Zusatz „Jubiläums-Edition“, die am 28. Juni 2019 erscheint. Drei Tage vorab spielen können Käufer der „Legends Edition“, die die Autos von Ayrton Senna und Alain Prost aus dem Jahr 1990 und dazu passende Challenges beinhaltet.



Auch der Regen hält nicht vom Zweikampf ab

## Road to Career Mode

---

Das Augenmerk von *F1 2019* liegt wie auch in den vergangenen Jahren klar auf dem Karriere-Modus. Der Einstieg beginnt jedoch dieses Mal in der Nachwuchsserie, der Formel 2. Zwar stehen alle F2-Teams zur Auswahl, eine wirkliche Rolle spielt das aber nicht. Schließlich liegen die Unterschiede nur in der Lackierung der verschiedenen Fahrzeuge. Optional kann zusätzlich auch die Zugehörigkeit einer Fahrer-Akademie festgelegt werden.

In drei Szenarien treffen wir nicht nur auf die offiziellen Fahrer der Formel-2-Saison 2018, sondern auch auf unseren Teamkollegen Lukas Weber, und Devon Butler, unseren ärgsten Rivalen im Kampf um die Meisterschaft. Schnell wird klar, dass Erfolg auf dem schmalen Grat zwischen Egoismus und Teamfähigkeit liegt. Obwohl sich vor der Kamera alle Beteiligten vor der Kamera professionell verhalten, geht es hinter den Kulissen deutlich hitziger zu. Es geht schließlich um die begehrten Plätze in der Formel 1.

Nach dem Saisonfinale in Abu Dhabi treffen wir auf Agentin Emma, die die Vertragsangebote vorstellt. Unabhängig von den Ergebnissen bieten alle Team einen Vertrag an. Welchen Wert wir für das Team haben, bestimmt unser Auftreten bei den Interviews und die etwaige Zugehörigkeit in einer Fahrer-Akademie. Mit einem Mercedes-Motor ausgestattete Team bevorzugen Fahrer aus der Mercedes-Akademie, Teams mit Ferrari-Motor entsprechend die aus der Ferrari-Akademie. Abhängig von der Performance des Autos stellen die Teams Anforderungen an die Fahrer. Während die Top-Teams vom ersten Rennen an Leistung fordern, gewähren die Hinterbänkler mehr Eingewöhnungszeit.



Hinter den Kulissen: Zoff zwischen Devon Butler und Lukas Weber

Doch wir sind nicht die einzigen Aufsteiger in die Formel 1. Neben den offiziellen Wechseln von Lando Norris, Alexander Albon und George Russell haben auch Lukas Weber und Devon Butler den Sprung in die Königsklasse des Motorsports geschafft. In welchem Cockpit die beiden Platz nehmen, hängt von der eigenen Entscheidung ab. Butler kommt bei einem gleichwertigen oder knapp besseren Team unter, Weber bei einem knapp schlechterem. Der Kampf geht also weiter.

Davon abgesehen bietet der Karrieremodus aber nur wenige Neuerungen. Das Fahrerfeld und die Regeln wurden an die aktuelle Saison angepasst. Bei den Reifentypen wird nur noch zwischen „Soft“, „Medium“ und „Hard“, respektive zwischen ihren Bezeichnungen C1 bis C5 unterschieden. Für die schnellste Rennrunde gibt es einen

zusätzlichen Punkt, sofern der jeweilige Fahrer unter den ersten Zehn über die Ziellinie fährt. Die auffälligste Änderung ist aber, dass sämtliche Fahrer ihren Arbeitgeber wechseln können. Das geschieht vorwiegend zum Ende des Jahres, seltener auch während der Saison. Das hält die Rivalität mit Devon Butler und Lukas Weber am Leben. Diese sorgt auch dafür, dass Emma über die Interviews der beiden informiert und sie ebenfalls an den Einladungsrennen teilnehmen.

Der atmosphärische Einstieg in die Karriere mag zwar so gut gelingen, enttäuscht in der Folge aber etwas, da die Spannung aus dem Drehbuch aus den drei Events nicht über die Länge der Formel-1-Saison getragen werden kann. Da helfen auch die Transkriptionen der Interviews der Konkurrenten nicht. Nicht zuletzt ist die Idee wenig originell, sie erinnert eher an eine magere Kopie von FIFA: The Journey. Stattdessen wäre es wünschenswert gewesen, zumindest optional, eine gesamte Formel-2-Saison fahren zu können und bei guter Leistung Freitagseinsätze und letztlich ein Cockpit in der Formel 1 zu bekommen.



Auch der Sieger der Formel-2-Meisterschaft darf Donuts drehen

## Zeitenjagd, eSports, Personalisierungen

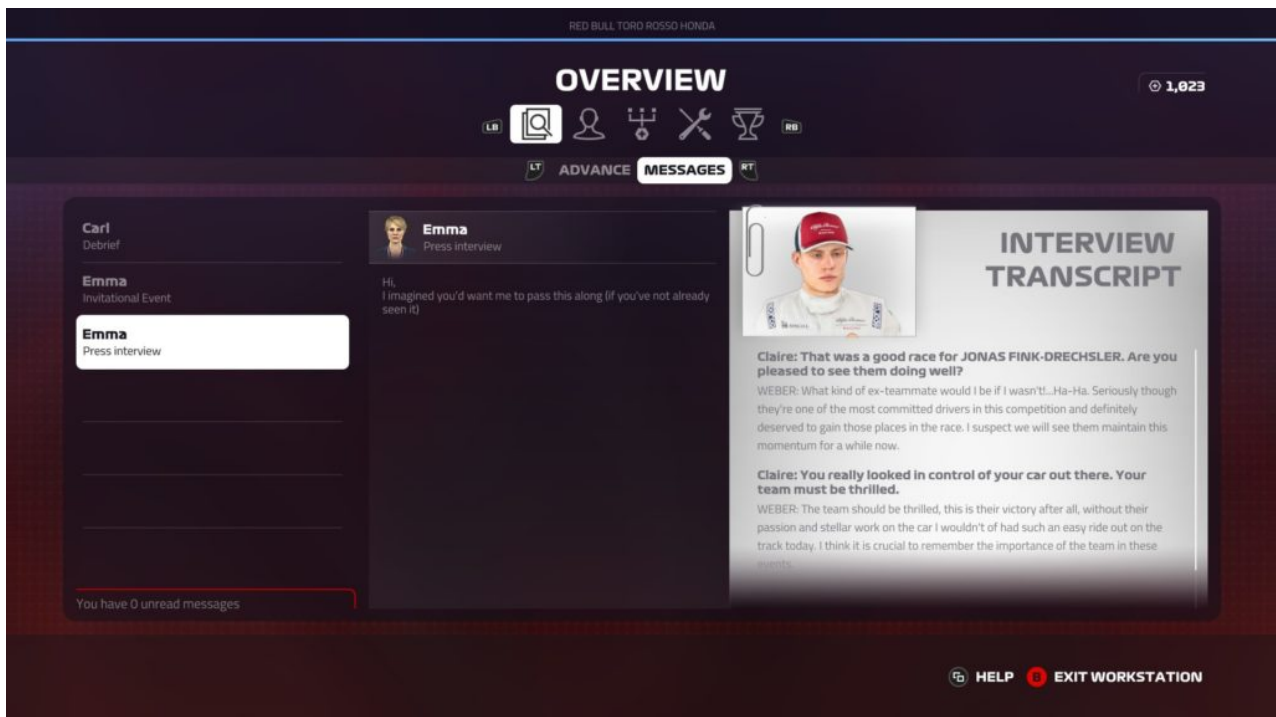
---

Neben der Karriere gibt es auch einen Grand-Prix-Modus, in dem einzelne Rennen oder selbst erstellte Saisons gefahren werden können. Hier stehen sämtliche aktuellen und historischen Fahrzeuge der Formel 1 sowie die Vorjahresboliden der Formel 2 zur Auswahl. Zusätzlich gibt es auch Kurzvarianten der Strecken in Bahrain, Japan und Großbritannien. Gleiches gilt für das Zeitfahren, in dem es unter perfekten Bedingungen um die schnellste Runde geht.

Weiterhin können wir auch für eine ganze Saison in einem Nachwuchscockpit der Formel 2 Platz nehmen. Dabei sind nicht nur die Strecken der echten Serie, sondern alle Formel-1-Strecken spielbar. Auf denen gelten dann aber entsprechend auch die Regeln der

Formel 2: zwei Rennen pro Wochenende, umgekehrte Startreihenfolge im Sprintrennen und Punkte für die Pole Position im ersten Rennen, sowie für die beiden schnellsten Rennrunden.

Wer lieber gegen echte Gegner fährt, bekommt auch in diesem Jahr wieder einen Mehrspielermodus geboten. Dieser hat einige Überarbeitungen bekommen, um Ligen besser verwalten zu können. Bislang mussten außerhalb des Spiels verhängte Strafen händisch notiert und die Ergebnisse in Tabellen gespeichert werden. Das kann nun direkt im Spiel erledigt werden. Außerdem gibt es jetzt ein Voting-System, mit dem unfaire Spieler aus der Lobby entfernt oder Rennen vertagt werden können.



Aktuelle Interviews von unserem Ex-Teamkollegen

Aus den Ligen heraus haben sich auch eine Vielzahl an eSports-Wettbewerben gebildet, es existiert inzwischen auch eine offizielle Meisterschaft, die F1 Esports Series. Diese bekommt besondere Aufmerksamkeit. Rennen, Highlights und Wiederholungen können direkt aus dem Spiel angesehen werden. Ob das wirklich nützlich ist, ist allerdings fraglich. Ein gut aufgebautes Onlineportal, das zuverlässiger als F1 TV funktioniert, wäre wohl die bessere Lösung.

Ebenfalls für den Mehrspielermodus lassen sich nun eigene Fahrzeug-Designs entwerfen, die dann online genutzt werden können. Hier stehen drei Basis-Designs zur Verfügung, die farblich veränderbar sind. Weitere können im jeweiligen Store gekauft werden. Gleiches gilt auch für Rennanzüge und Handschuhe. Helme hingegen lassen sich auch im Karrieremodus nutzen. Die speziellen Designs von Ayrton Senna und Alain Prost sind der „Legends Edition“ vorbehalten.

Das ist zwar etwas überraschend, stört aber nicht weiter, da es sich dabei um rein optische Elemente handelt, die keinen Vorteil im Kampf um die Bestzeit bieten. Gleichwohl ist es ein wenig schade, dass ein Vollpreistitel noch zusätzliche Inhalte

verkaufen muss. Letztlich entscheidet aber der Markt, ob diese Angebote langfristig erhalten bleiben.



Da hat Charles Leclerc seinen Ferrari auf der falschen Seite der Garage geparkt

## Licht und Schatten. Und Handling.

---

Die Grafik von F1 2019 hat im Vergleich zum Titel aus dem letzten Jahr einen Schritt nach vorn gemacht. Die Texturen von Autos, Strecken und Fahrern haben an Details gewonnen. Besonders profitiert haben aber die Licht- und Schatteneffekte. Das Zufahren auf eine tief stehende Sonne und die Reflexionen bei Nachtrennen sind schön anzusehen. Überarbeitet wurde auch die Oberfläche. Zum einen ist die Menüführung nun in moderne Kacheln gefasst, zum anderen werden die offizielle Schriftart und Anzeigen genutzt. Dieser Wunsch ist von Fans bereits vor Jahren geäußert worden und wurde nun endlich umgesetzt und lässt das Geschehen noch echter wirken.

Ein kleines Update hat auch das Lenkrad-Display bekommen, das nun stärker mit Farben arbeitet. Allerdings ist das Lenkrad in der Cockpit-Perspektive ohne Anpassungen nur schwer lesbar. Über das Menü lässt sich zwar die Sitzposition einstellen, rückt man aber näher an das Lenkrad, verschwinden die Rückspiegel aus dem Blickfeld. Bei manchen Autos, etwa dem Alfa Romeo, dem Williams oder dem Red Bull, ist es wegen des Seitenaufprallschutzes auch gar nicht möglich, die Rückspiegel vernünftig zu sehen.

Auch klanglich sind einige Änderungen feststellbar. Ein neuer Soundtrack sorgt nun für eine energiereiche Untermalung und soll die neue Rivalität und Spannung unterstreichen. Das Spiel hat gute Chancen die Realität in diesem Punkt zu übertreffen. Etwas schlechter geworden ist hingegen der Motorensound. Zwar war der Klang der V6-Turbo-Maschinen noch nie wirklich beliebt, aber der Klang der virtuellen Pendants scheint etwas dumpfer geworden zu sein. Stattdessen hat der Turbolader etwas an Dominanz gewonnen,

sodass es manchmal scheint, als wäre ein Auto direkt im Windschatten, ohne dass ein Konkurrent auch nur in der Nähe ist. Ebenfalls deutlich stärker, fast schon surreal laut, ist das Quietschen blockierender Räder.



Bei Regen ist eine ganze Menge Wasser in Sicht

Davon abgesehen fehlt es dem Sound an einigen Stellen an der passenden Abstimmung. Es kommt nicht selten vor, dass die Kommentatoren vor der jeweiligen Session deutlich zu leise sind, bevor im Cockpit der Renningenieur offenbar als Marktschreier trainiert.

Nicht nur Optik und Akustik wurden verändert. Auch beim Fahrverhalten haben die Entwickler an den Stellschrauben gedreht. Gas und Bremse sind empfindlicher als noch bei den Autos des vergangenen Jahres. Ohne Fahrhilfen wie ABS und Traktionskontrolle ist es so noch schwieriger geworden, die Fahrzeuge am Kurvnein- und -ausgang in der Spur zu halten. Mit etwas Übung ist das aber schnell nur noch eine Sache der Gewohnheit. Ebenso spürbar sind die neuen, breiteren Frontflügel, die nun deutlich schneller Schaden nehmen. Vorsicht ist dann vor allem im Rad-an-Rad-Kampf mit den KI-Fahrern geboten. Zwar lassen sie sich immer noch recht einfach eingangs von Kurven ausbremsen, agieren aber im direkten Duell etwas agiler. Manchmal sind sie hingegen etwas überambitioniert und versuchen, in Lücken zu stoßen, die gar nicht vorhanden sind.

Neue Oberfläche, verbesserter Multiplayer und die Formel-2-Serie. Codemasters hat an vielen Stellen gearbeitet, trotzdem fehlt es an vielen grundlegenden Details. Zwar gibt es gelbe Flaggen, aber das Spiel prüft nicht, ob langsam gefahren wird. Nicht einmal die KI-Fahrer verzögern deswegen. Außerdem können überrundete Fahrzeuge während der Safety-Car-Phase noch immer nicht aufholen. Rote Flaggen sind nach F1 2012 abgeschafft worden und fehlen seitdem komplett, wären aber bei schweren Unfällen oder Wetterlagen wünschenswert. Gleiches gilt für eine realistischere Startphase mit Hymne und eigenständigem Fahren aus der Boxengasse in die Startaufstellung, sowie Sponsoren auf dem Helm.



Im Showroom: Der Ferrari SF90

## Zielflagge in Sicht

Obwohl sich viele Kleinigkeiten aufsummieren, handelt es sich bei *F1 2019* um ein durchaus gute Rennspiel. Natürlich handelt es sich nur um eine Weiterentwicklung des Vorgängers, dieser bietet aber eine solide Basis dafür. Auch der Karriere-Einstieg über die Formel 2 ist nicht wirklich originell, aber die Idee dahinter aber gar nicht schlecht. Ob sich die In-Game-Käufe wirklich durchsetzen, bleibt abzuwarten.

Viele technische Verbesserungen, insbesondere der Grafik, ein überarbeiteter Mehrspieler- und ein bewährter Karrieremodus stehen dem gegenüber und bieten Fans der Königsklasse des Motorsports zahlreiche Stunden hinter dem Lenkrad.

*Hinweis: Das Spiel wurde von der Koch Media GmbH kostenlos zur Verfügung gestellt.*

Titel:	F1 2019
Erscheinungsdatum:	25.06.2019 (Legends Edition) 28.06.2019 (Jubiläums-Edition)
Entwickler:	Codemasters
Publisher:	Koch Media
System:	PlayStation 4, <i>Windows</i> , Xbox One
Kaufen:	<a href="#">Amazon</a> , <a href="#">PlayStation Store</a> , <a href="#">Steam</a> , <a href="#">Xbox Store</a>

Testsystem kursiv.