

So soll's sein:
Der italienische Entwickler
Milestone verbessert seine
Motorrad-Simulation an den
richtigen Stellen.

SBK 09



Aus der **Helm-Perspektive** (einer von acht Kamera-Modi) wirken die Positionskämpfe besonders intensiv.

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6173

Man könnte meinen, die Programmierer vom Entwicklerstudio Milestone hätten unseren Test von **SBK 08** aus dem letzten Jahr gelesen. Darin lobten wir zwar den hohen Realitätsgrad der Motorrad-Simulation, stolperten aber über die nicht vorhandene Einsteigerfreundlichkeit, die fade Präsentation sowie diverse Bedienungsmacken. Die gute Nachricht: **SBK 09** verbessert sich in den meisten dieser Punkte, kränkelt aber – und das ist die schlechte Nachricht – noch immer an unnötigen Macken.

Mit Vollgas

Zuerst zu den positiven Entwicklungen: Schon das in einem umtriebigen 3D-Rennstall angelegte Hauptmenü versprüht mehr Turnierflair als in **SBK 08**, im Himmel

über den 13 lizenzierten Originalstrecken drehen Zeppeline und Hubschrauber ihre Runden, und kurze Filmschnipsel belohnen das Erreichen eines Podestplatzes. Einsteiger freuen sich über 19 Fahrhilfen und vier KI-Stufen sowie einen (aus dem Vorgänger bekannten) Ingenieur, der die Einstellungen des eigenen Hobels optimal aufs nächste Rennen abstimmt. Profis hingegen ziehen im umfangreichen, aber erneut etwas verschachtelten Werkstattmenü nahezu jede Schraube an der Maschine selbst an. Auch die 20 von der Kampagne unabhängigen Herausforderungen, in denen Sie beispielsweise ein Rennen mit abgenutzten Bremsen gewinnen müssen, fallen leichter aus als in **SBK 08**. Zudem quittiert das Gamepad Rempler und

Ausflüge ins Kiesbett nun mit punktgenauen Rütteleffekten, und die im Vorgänger hakeligen Fahrer-Animationen in Kurven wurden ebenfalls verbessert.

Dringend ausbaufähig sind die schwachen Soundeffekte. Nach wie vor klingen die Motorräder wie Nähmaschinen aus Plastik, im Getümmel mit mehreren Kon-

trahenten rauscht und kratzt es unangenehm aus den Lautsprechern. Auch die Streckengrafik ist veraltet und detailarm, der Himmel verpixelt. Milestone sollte für das nächste **SBK** auch den Mehrspieler-Teil ausbauen (LAN-Modus!) und zugänglicher gestalten. Aber vielleicht lesen die Burschen ja auch diesen Test. **DM**



Rennen bei **strömendem Regen** sind nichts für schwache Nerven, selbst mit aktivierten Fahrhilfen.

Kommt in die Gänge

Daniel Matschijewsky: Na also, es wird doch. Milestone hat es endlich geschafft, seine Motorrad-Simulation einsteigerfreundlich zu gestalten, ohne die Profis zu sehr an die Hand zu nehmen. Auch dass das Spiel in Sachen Bedienung (Force-Feedback!) und Präsentation zulegt, rechtfertigt einen Neukauf. Für die nächste SBK-Ausgabe ist ein modernes Technikgerüst aber absolute Pflicht!



danielm@gamestar.de

SBK 09

RENNSPIEL



ENTWICKLER Milestone (SBK 08, GS 09/08: 72 Punkte)
PUBLISHER Codemasters
SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD

TERMIN (D) 29.5.2009
CA. PREIS 30 Euro
USK ohne Besch.

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			3D-GRAFIKARTEN
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM				STANDARD			OPTIMUM			
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD				3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD			3,5 GHz Intel XP 3500+ AMD			GeForce 6600 / 6800
1,0 GB RAM				1,5 GB RAM			2,0 GB RAM			GeForce 7800 / 7900
3,9 GB Festplatte				3,9 GB Festplatte			3,9 GB Festplatte			GeForce 8800 / 9800
				Gamepad			Gamepad			GeForce 9600
										GeForce GTX 200
										GeForce 9600
										Radeon X1600
										Radeon X1800 / X1900
										Radeon HD 2900
										Radeon HD 3800
										Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Gamepad
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Einzelrennen (8)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Wenige Optionen, umständliche Anmeldung, kein LAN-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Motorräder und Fahrer + Regeneffekte - öde präsentierte Strecken - hässliches Publikum - generelle Detailarmut	6 / 10
SOUND	+ passende Unfallgeräusche + Plastik-Motorensounds - rauscht und kratzt - Surround-Effekte unspektakulär	5 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + 19 Fahrhilfen + Herausforderungen besser ausbalanciert - für Einsteiger nach wie vor etwas zu schwer	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ das volle Lizenzpaket + stimmungsvolle Werkstatt + leicht verbesserte Präsentation - schwach inszenierte Meisterschaft	7 / 10
BEDIENUNG	+ mit Gamepad hervorragend + selbst mit Tastatur gut spielbar + automatisches Speichern - Menüs nicht optimal	9 / 10
UMFANG	+ alle Originalstrecken und -teams + angemessener Karriere-Modus + 20 Nebenaufgaben - auf Dauer zu wenig Abwechslung	8 / 10
KI	+ nutzt Ideallinie und Windschatten + überholt aktiv + macht nachvollziehbare Fehler - fährt zu sehr im Pulk	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ sehr realistische Physik + Fahrhilfen und Wetterverhältnisse wirken sich spürbar aus - lahmes Geschwindigkeitsgefühl	9 / 10
TUNING	+ unzählige Optionen für Profis + vereinfachte Schieberegler für Einsteiger + Telemetriedaten + Ingenieur - kein optisches Tuning	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ akkurat nachgebaute Kurse - detailarm und leblos - keine Variationen, etwa für die Herausforderungen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Technisch veraltete, aber realistische Simulation.

