

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6290

Superstars V8 Racing

Zwei Monate nach SBK 09 bringt der italienische Entwickler Milestone das nächste Lizenz-Rennspiel. Die Eile merkt man dem Titel an.



Nette **Blend- und Verwischeffekte** kaschieren die triste Streckengrafik zumindest teilweise. (1680x1050)



Bei **Regenrennen** gibt es weder Niederschlag, noch steigt der Anspruch spürbar.

Zitat aus der Pressemitteilung: »Mit Superstars V8 Racing startet die aufstrebende europäische Rennserie jetzt auch in den heimischen vier Wänden durch.« Was für eine Rennserie denn? Verwirrt schauen wir in der Online-Enzyklopädie Wikipedia nach. Dort gibt es zwar einen Eintrag zur in Italien gegründeten Tourenwagen-Meisterschaft, doch der ist bislang leer. Die Freude über das volle Lizenzpaket in **Superstars V8 Racing** hält sich entsprechend in Grenzen. Auch in Sachen Fahrspaß kommt das Rennspiel selten an Genre-Konkurrenten wie **Race Driver Grid** heran.

Realismus war aus

Wir starten die öde präsentierte Kampagne erst mal im Arcade-Modus, sprich: alle vier Fahrhilfen

auf Anschlag, das Schadensmodell deaktiviert. Die lizenzierten Tourenwagen lassen sich auf diese Weise angenehm unkompliziert, aber stets nachvollziehbar über die zehn akkurat nachgebauten Originalkurse wie Imola oder Monza jagen. Wir wollen's wissen und wechseln zur Variante »Simulation«. Anspruchsvoller werden die Turniere dadurch allerdings nicht; das Lenk- und Bremsverhalten bleibt weitgehend gleich. Selbst Rennen auf nassem Asphalt spielen sich nicht spürbar kniffliger. Einziger Unterschied: In Kurven brechen die Autos häufiger unkontrolliert aus – nervig! Dafür arbeitet die Gegner-KI auf ordentlichem Niveau. Ihre Kontrahenten überholen clever und nutzen den Windschatten, verhalten sich allgemein aber zu passiv und fahren oft im Pulk.

Die Grafik kann zwar nicht mit **Race Driver Grid** mithalten, ist aber zeitgemäß. Dafür stören die fummeligen Menüs, die teils schwachen Toneffekte sowie die fehlende Dauermotivation. Zwar gibt es wie in **SBK 09** Herausforderungen, anders als bei der Motorrad-Simulation schalten Sie damit aber keine Extra-Inhalte frei. Ebenfalls ärgerlich: Sämtliche von uns ausprobierten Lenkräder wurden vom Programm nicht korrekt erkannt. Sie müssen also zwangsläufig auf die (eingängige) Gamepad- oder Tastatur-Steuerung zurückgreifen. **DM**

Grid Light

Daniel Matschijewsky: Superstars V8 Racing ist beileibe kein schlechtes Rennspiel; für ein paar Runden in der Mittagspause taugt die Raserei allemal. Beinharte Genre-Fans dürften dennoch nur bedingt Spaß damit haben. Zwar macht das Spiel in Sachen Fahrverhalten, Gegner-KI und Technik nichts grundlegend verkehrt. Bei all diesen Punkten hat das alte (und mittlerweile auch billigere) **Race Driver Grid** die Stoßstange aber deutlich vorn. Fahren Sie also erstmal mit der Demo Probe.



danielm@gamestar.de

SUPERSTARS V8 RACING RENNSPIEL

ENTWICKLER Milestone (SBK 09, GS 07/08: 77 Punkte)
 PUBLISHER Codemasters
 SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span.
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD

TERMIN (D) 26.6.2009
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ab 0 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM 2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	STANDARD 3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,5 GB RAM 2,0 GB Festplatte Gamepad	OPTIMUM 3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte Gamepad	<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 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 (12)
 SPIELTYPEN Internet
 DEDICATED SERVER GameSpy
 FAZIT Wenige Optionen, umständliche Anmeldung, kein LAN-Modus.

SERVERSUCHE nein
 MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Autos + gelungene Beleuchtung + scharfe Texturen - detailarme Strecken - keinerlei Wettereffekte	7 / 10
SOUND	+ passende Motoren Sounds - schwache Unfallgeräusche - nervige Menü-Musik	6 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + diverse Fahrhilfen - Herausforderungen häufig zu leicht - nichts für Rennprofis	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Originalteams und -strecken - steril präsentierte Meisterschaft - rudimentäres optisches Schadensmodell - keine Cockpit-Perspektive	6 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Tastatur und Gamepad + vier Kameraperspektiven - Bugs bei Lenkrädern - fummelige Menüs	7 / 10
UMFANG	+ zehn Strecken und 19 Teams + 20 zusätzliche Herausforderungen - auf Dauer zu wenig Abwechslung	7 / 10
KI	+ nutzt Ideallinie und Windschatten + macht nachvollziehbare Fehler - allgemein zu passiv - fährt zu sehr im Pulk	7 / 10
FAHRVERHALTEN	+ passendes Geschwindigkeitsgefühl - Arcade und Simulation unterscheiden sich nur marginal - Schadensmodell kaum spürbar	7 / 10
TUNING	+ zahlreiche Leistungsoptionen + Voreinstellungen für Einsteiger - nur wenige Fahrhilfen - kein optisches Tuning	7 / 10
STRECKENDESIGN	+ akkurat nachgebaute Kurse - detailarm und leblos - keine Variationen, etwa für die Herausforderungen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Nette Raserei für zwischendurch, mehr nicht.

70 SPIELSPASS