



Verfolgungsjagd mit Schießerei: Zielen funktioniert automatisch, wir müssen nur fahren und abdrücken.



Zwei Neuerungen auf einen Blick: **Nachtreffen** und die einblendbare intelligente Ideallinie.

# Alarm für Cobra 11 Highway Nights

Wilde Verfolgungsjagden, irre Stunts, dichter Großstadtverkehr: Was Need for Speed verlernt hat, klappt im Action-Rennspiel zur TV-Serie besser denn je.

DVD  
Test-Video

GameStar.de  
- Screenshots & Infos  
- GameStar-TV  
- Folge 86/09  
▶ Quicklink: 6578

Das sechste Rennspiel zur TV-Serie **Alarm für Cobra 11** beginnt katastrophal: Im Intro von **Highway Nights** erhebt eine gewaltige Flugzeugexplosion die Nacht – Feuerwehr, Rettungswagen und Polizei kommen zu spät.

Und **Highway Nights** beginnt mit zwei Neuerungen: Erstmals sind Sie auch nach Sonnenuntergang im Einsatz, und erstmals erzählt die Action-Raserei eine zusammenhängende Geschichte. Denn nach der Katastrophe wird die Zeit um sieben Tage zurückgedreht und Sie erfahren, wie es zu dem Desaster kommen konnte.

## Spannender Kern

Um die Hintergründe der Explosion zu erforschen, müssen die Serienhelden Ben und Semir (gesprochen von den Original-Schauspielern) insgesamt 43 abwechslungsreiche Fälle lösen. Mal infiltrieren wir einen Tuner-Club und verdienen uns in nächtlichen Autobahnrennen Respekt, dann müssen wir Tatzengenen beschatten oder uns mit Monstertruck-Stunts für eine Zirkusnummer bewerben. Erstmals kommen da-

bei in einigen wenigen Missionen auch Schusswaffen zum Einsatz, was dank einer automatischen Zielhilfe präzise klappt und die Verfolgungsjagden noch mal eine ganze Ecke spannender macht.

Heimlicher Star von **Highway Nights** ist jedoch weder die Pistole noch die ferngesteuerte Dynamit-Drone, sondern der ebenso dichte wie glaubwürdig simulierte Großstadtverkehr. Ebenfalls klasse: Ein neues Navigationssystem, das frech aber gekonnt bei **GTA 4** klagt, führt uns präzise zum nächsten Checkpoint – das in den Vorgängern so häufige Verfransen passiert nur noch in Ausnahmefällen. Neustarts frustrieren auch deshalb weniger, weil nun ein Sternesystem bei jedem Einsatz unsere Leistung in mehreren Kategorien wie Zeit oder Autoschaden bewertet.

## Ödes Drumherum

Spielerisch schlägt **Highway Nights** das thematisch ähnliche **Need for Speed: Undercover** also um Längen, bei der Inszenierung fährt es allerdings immer noch meilenweit hinterher. Trotz Fernsehlizenz wird die Geschichte nur

mit öden Gebäude-Kamerafahrten und Sprachausgabe erzählt. Und abseits der Missionen gibt's in der Stadt so gut wie

nichts zu entdecken – von ein paar ebenso langweiligen wie zusammenhanglosen Nebenaufgaben einmal abgesehen. **HK**

## Facts

- ▶ 43 Einsätze
- ▶ 47 Autos
- ▶ 27 Strecken

## Hörspiel-Vergnügen

**Heiko Klinge:** Es ist zum Ausrasten: Da wird ein Rennspiel von einer kräftigen TV-Lizenz gezogen und präsentiert seine Geschichte trotzdem lediglich im Hörspiel-Format! Doch abseits der Inszenierung macht **Highway Nights** vieles richtig. Das Autobahn-Feeling kommt besser rüber als in jedem anderen Rennspiel, die Schießeinlagen machen die temporeichen Verfolgungsjagden noch dramatischer. Das Fazit ist entsprechend kurios: Je weniger Sie die RTL-Vorlage interessiert, desto mehr Spaß werden Sie mit **Highway Nights** haben.



heiko@gamestar.de

## COBRA 11: HIGHWAY NIGHTS RENN Spiel

ENTWICKLER	Synetic (Cobra 11: Burning Wheels, GS 01/09: 73 Punkte)	TERMIN (D)	19.11.2009
PUBLISHER	Playtainment	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch		

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Geforce 6600 / 6800</li> <li>Geforce 7800 / 7900</li> <li>Geforce 8800 / 9800</li> <li>Geforce 9600</li> <li>Geforce GTX 200</li> <li>2,0 GB RAM</li> <li>Radeon X1600</li> <li>Radeon X1800 / X1900</li> <li>Radeon HD 2900</li> <li>Radeon HD 3800</li> <li>Radeon HD 4800</li> </ul>
3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 2,4 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 X2 3800+ AMD 64 2,0 GB RAM 2,4 GByte Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 2,4 GByte Festplatte Gamepad	
PROFITIERT VON	Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	ProtectDisc
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER)	Einzelrennen (4)
SPIELTYPEN	an einem PC
DEDICATED SERVER	—
SERVERSUCHE	—
MULTIPLAYER-SPASS	2 Stunden
FAZIT	Lediglich Splitscreen-Rennen sind möglich. Das ist vorisntflutlich.

### BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ detailverliebte, frei befahrbare Spielwelt</li> <li>+ gute Physikeffekte</li> <li>- einige Gebäude detailarm</li> <li>- unspektakuläre Nachtbeleuchtung</li> </ul>	7 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ TV-Schauspieler als Sprecher</li> <li>- extrem dünner Motorenklang</li> <li>- belanglose Musik</li> <li>- kaum Umgebungsgeräusche</li> </ul>	5 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ motivierendes Sternesystem</li> <li>+ viele automatische Speicherpunkte</li> <li>+ optionale Spielhilfen</li> <li>- ein paar nervige Aufgaben</li> </ul>	9 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ sehr gut eingefangenes Ruhrpott-Flair</li> <li>+ durchgängige Geschichte mit herrlich absurden Fällen</li> <li>- keine Passanten auf den Straßen</li> </ul>	8 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ präzise Gamepad- und Tastatursteuerung</li> <li>+ Ideallinie</li> <li>+ Navigationssystem</li> <li>- kein Force Feedback bei 360-Gamepad</li> </ul>	8 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ angemessen lange Karriere</li> <li>+ 47 Fahrzeuge</li> <li>+ Stunt-Modus</li> <li>+ Einzelrennen auf 27 Strecken</li> <li>- Multiplayer nur per Splitscreen</li> <li>+ tolles Geschwindigkeitsgefühl</li> <li>+ actionreich, aber nachvollziehbar</li> <li>+ absurde Stunts</li> <li>- manchmal merkwürdiges Kollisionsverhalten</li> </ul>	8 / 10
FAHRVERHALTEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ glaubwürdig simulierter Straßenverkehr</li> <li>+ Verfolge wechseln die Route</li> <li>+ hartnäckige Gegner</li> <li>- Renngegner fahren im Pulk</li> </ul>	8 / 10
KI	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ steuerbare Dynamit-Drone</li> <li>+ freie Fahrzeugwahl vor Mission</li> <li>+ ödes Boost-System</li> <li>- weder optisches noch Leistungs-Tuning</li> </ul>	5 / 10
TUNING	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ sehr abwechslungsreiches Straßen- und Streckenprofil</li> <li>+ authentisches Autobahn-Feeling</li> <li>- einige nervige Sackgassen</li> </ul>	9 / 10
STRECKENDESIGN		

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT **Actionreiche Autobahn-Verfolgungsjagden.**

