



Die neue Cockpit-Perspektive vermittelt ein überzeugendes Geschwindigkeitsgefühl.



Bei Regenrennen gibt es keinen Niederschlag. Auch der Anspruch steigt nicht spürbar.

Superstars V8 Next Challenge

Superstars V8 Racing ist gerade mal ein halbes Jahr alt, da schickt Milestone schon den Nachfolger ins Rennen. Die Neuerungen können Sie an einer Hand abzählen.

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6290

Mit fulminantem Punktevorsprung gewinnen wir die Tourenwagen-Meisterschaft Superstars – jetzt aber her mit den Pokalen, dem Champagner, den Frauen! **Superstars V8: Next Challenge** ist anderer Meinung. Als wir die letzte Ziellinie der Saison überqueren, läuft der Abspann. Keine Siegerehrung, stattdessen wechselt das Programm zum Hauptmenü. Dieses Atmosphäre-Manko ist bezeichnend für das neue Rennspiel von Milestone. Denn abgesehen vom umfangreichen Superstars-Lizenzpaket (Strecken, Fahrzeuge, Teams) lässt **Next Challenge** – ähnlich wie **Superstars V8 Racing** – kaum Rennsport-Flair aufkommen.

Déjà-vu?

Meisterschaft, Turnier-Wochenende, Einzelrennen. Selbst auf den zweiten Blick gleicht das Menü von **Next Challenge** dem des (guten) Vorgängers wie ein Zylinder dem anderen. Auch bei den Optionen hat sich nichts getan; nach wie vor dürfen Sie nur eine kleine Auswahl an Fahrhilfen zu- oder abschalten. Auffallende Auswirkungen auf die Boliden haben aber weder das Wetter noch das rudimentäre Schadensmodell. Im Profi-Modus müssen Sie lediglich etwas sanfter mit dem Gas umgehen. Immerhin gibt's nun gleich zwei Cockpit-Perspektiven, die zusammen mit den dezent aufgehübschten Beleuchtungseffekten für ein überzeugendes Geschwindigkeitsgefühl sorgen. Auch die KI macht ihre Arbeit gut. Im Vergleich zum Vorgänger agieren die Gegner etwas aggressiver, fahren aber nach wie vor zu sehr im Pulk. Schade: Der Windschatten wirkt sich ebenso wenig aus wie die Superstars-typische Gewichtsregelung nach Punkten. Die elf Originalstrecken wie Imola oder Monza gleichen den fehlenden Anspruch mit ihren kniffligen Schikanen zumindest teilweise wieder aus, und auch die 20 zusätzlichen Herausforderungen stellen deutlich höhere Ansprüche als im Vorgänger. Dass die meisten Lenkräder vom Programm nach wie vor nicht richtig erkannt werden, ist indes eine Zumutung. **DM**

Braucht man's?

Daniel Matschijewsky:

Man nehme das alte Spiel, packe die aktuellen Lizenzen rein – fertig! Superstars V8: Next Challenge ist zwar kein schlechtes Spiel; sowohl die Gegner-KI und Technik als auch der Umfang gehen in Ordnung. Die spärlichen Neuerungen gegenüber dem Vorgänger rechtfertigen aber keinen Neukauf. Zudem dürften sich selbst beharte Motorsport-Fans über die sterile Präsentation ärgern und darüber, dass weder die Tuning-Optionen noch das Fahrverhalten gehobenen Ansprüchen genügen. Als günstige Raserei für die Mittagspause taugen die Superstars dennoch, sofern Sie Teil 1 nicht schon besitzen. Für die nächste Saison wünsche ich mir trotzdem mehr Mut zu Innovationen.



danielm@gamestar.de

SUPERSTARS V8: NEXT CHALL. RENN Spiel

ENTWICKLER	Milestone (Superstars V8 Racing, GS 09/09: 70 Punkte)	TERMIN (D)	26.2.2010
PUBLISHER	Black Bean	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span.	USK	ab 0 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch		

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	GeForce 6600 / 6800						
2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 2,1 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,5 GB RAM 2,1 GB Festplatte Gamepad	3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 2,0 GB RAM 2,1 GB Festplatte Gamepad	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 KOPISCHUTZ: Securom
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER)	Einzelrennen (12)	SERVERSUCHE	Gamespy
SPIELTYPEN	Internet	MULTIPLAYER-SPASS	5 Stunden
DEDICATED SERVER	nein	FAZIT	Wenige Optionen, umständliche Anmeldung, kein LAN-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Autos + stimmige Beleuchtung + scharfe Texturen - detailarme Strecken - keinerlei Wettereffekte	7 / 10
SOUND	+ passende Motorensounds + gute Menümusik - schwache Unfallgeräusche - allgemein dünne Soundkulisse	7 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + diverse Fahrhilfen + anspruchsvolle Herausforderungen - trotzdem nichts für Renn-Profis	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Originalteams und -strecken + steril präsentierte Meisterschaft - rudimentäres optisches Schadensmodell	5 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Tastatur und Gamepad + fünf Kameraperspektiven - Bugs bei Lenkrädern - fummelige Menüs	7 / 10
UMFANG	+ 11 Strecken und 19 Teams + 20 zusätzliche Herausforderungen - auf Dauer zu wenig Abwechslung	7 / 10
KI	+ nutzt Ideallinie + macht nachvollziehbare Fehler + aggressiver als im Vorgänger - fährt zu sehr im Pulk	7 / 10
FAHRVERHALTEN	+ passendes Geschwindigkeitsgefühl - Arcade und Simulation unterscheiden sich kaum - Schadensmodell wirkt sich kaum aus	7 / 10
TUNING	+ zahlreiche Einstellmöglichkeiten + 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 Solides Rennspiel ohne besondere Höhepunkte.

