



Der aggressive KI-Gegner versucht uns gegen den Laternenpfosten zu drücken. Na, der wird sich wundern!



Vor dem Rennen können Sie um diverse Tuningteile wetten – und oft schlechtere gewinnen.

Overspeed

Tuning-Raserei, die 500ste, gefühlt jedenfalls. Und wieder eine, die durch unzählige Design-Macken kaum einen Rennsport-Fan vor den PC locken dürfte.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4022

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1 Sound mit X-Fi

Gelegentlich sollte man beobachten, was die Konkurrenz so treibt. Dann übersieht man auch Trends nicht. Oder verneigt sich ein Rennspiel, das aktuellen Genrevertretern technisch wie spielerisch weit hinterherhinkt. Der Entwickler Invictus hat offenbar nicht auf die Genre-Standards geschaut, die **Need for Speed** und Konsorten mittlerweile gesetzt haben. Anders lässt sich **Overspeed** nämlich nicht erklären.

Ständig im Kreis...

Das Debakel beginnt beim ersten Rennen: Nur wirklich frustresistente Spieler fahren einen Sieg gegen die aggressive KI ein. Erst später wird es einfacher – dann, wenn jeder Einsteiger schon kapituliert hat. Wer gewinnt, steigt in der Rangliste auf und schaltet nach und nach vier Gebiete im ori-

ginalgetreuen, aber scheinbar ausgestorbenen L.A. frei. Problem: Im ersten Areal, in dem Sie etwa zwei Spielstunden verbringen, stehen nur zwei unspektakuläre Strecken zur Auswahl. An denen haben Sie sich schnell sattgesehen, trotzdem müssen Sie sie mindestens 20-mal fahren, um überhaupt in das zweite Gebiet zu gelangen – das nervt! Auch die acht folgenden Pisten sind öde: Kaum grafische Highlights und fehlende Herausforderungen bestimmen das Streckendesign.

...und in die Werkstatt

Statt Geld für neue Tuningteile einzuheimsen, wetten Sie mit den Gegnern um Spoiler, Lackierungen und Reifen. Das bringt zwar etwas Spannung in die Rennen, aber die teils unlogischen Gewinne machen diesen Spaß schnell wieder zunichte. So verschlechterte das erste neue Fahrzeug die Eigenschaften unseres Autos, statt sie zu verbessern. Überhaupt ist das Tuning sehr spärlich ausgefallen: Mehr als eine Hand voll Teile gibt es nicht. Zudem dürfen Sie nicht mal die Lackfarbe selbst bestimmen. Auch bei den Autos sieht's eher mager aus: Zur Auswahl stehen zehn lizenzfreie Vehikel, die ihren Vorbildern nur bedingt ähneln. Dafür passt die zwar etwas schwammige, aber anspruchsvolle Fahrphysik, bei der sich Unfälle spürbar auf das Lenkverhalten auswirken. Na, immerhin das!

Im Leerlauf!

Daniel Matschijewsky:

Okay, Overspeed kostet nur 20 Euro – da kann man kein neues Need for Speed erwarten. Aber zumindest sollten Standards wie eine vernünftige Balance, ein abwechslungsreiches Streckendesign und eine motivierende Karriere eingehalten werden. Dieses Spiel hat nichts davon und nervt zudem mit schwacher Technik und lahmem Tuning. Das Fahrverhalten und die KI machen das Spiel zumindest für Profis bedingt interessant. Aber das bekommen Sie in Juiced auch – und besser.



danielm@gamestar.de

DM

OVERSPEED RENNSPIEL

ENTWICKLER Invictus (Cross Racing Championship 2005, GS 08/05: 70 Punkte)
PUBLISHER City Interactive **TERMIN (D)** 10.8.2007
SPRACHE Deutsch **CA. PREIS** 20 Euro
AUSSTATTUNG Mini-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch **USK** ab 6 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TECHNIK	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKARTEN ■ Radeon 9500 / 9600 ■ Geforce 6600 GT ■ Radeon X600 / X700 ■ Radeon 9700 / 9800 ■ Geforce 6800 GT ■ Radeon X800 XL ■ Geforce 7600 GT ■ Radeon X850 XT ■ Radeon X1900 XT ■ Geforce 7900 GTX
	MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
	1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 256 MB RAM 900 MB Festplatte	1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 900 MB Festplatte Gamepad	1,8 MHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 900 MB Festpl. Gamepad							

PROFITIERT VON Gamepad, Lenkrad
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** –
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER **Mangelhaft**

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** intern
DEDICATED SERVER ja **MULTIPLAYER-SPASS** 1 Stunde
FAZIT Langweilige Strecken und Spieloptionen lassen kaum Spaß aufkommen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + angemessene Beleuchtung - detailarme Autos und Strecken - schwache Effekte	6 /10
SOUND	+ passable Motorensounds - lahme Effekte bei Unfällen - generische, auf Dauer nervige Hip-hop-Musik	6 /10
BALANCE	- für Einsteiger viel zu schwer - Schwierigkeitsgrad schwankt stark - Spiel wird einfacher statt schwerer - keinerlei Hilfen	3 /10
ATMOSPHÄRE	+ akkurat nachgebautes Los Angeles - leblose Stadt - Tuning-Szenerie schwach umgesetzt - keinerlei Wettkampfgefühl	4 /10
BEDIENUNG	+ simple Menüs + einfache Steuerung + automatisches Speichern - teils unnütze Kameraperspektiven	7 /10
UMFANG	- nur eine Hand voll Strecken - geringe Fahrzeugauswahl - wenige Spielmodi - magerer Multiplayer-Teil	4 /10
KI	+ fährt aggressiv + macht nachvollziehbare Fehler - teils derbe Aussetzer - lässt sich später leicht abhängen	7 /10
FAHRVERHALTEN	+ anspruchsvoll + Unfälle wirken sich aufs Fahrverhalten aus - mieses Kollisionsverhalten - sehr schwammig	6 /10
TUNING	- kein individuelles optisches Tuning möglich - teils unnütze Gewinne - nur sehr wenige Tuning-Teile	4 /10
STRECKENDESIGN	- abwechslungsarm und leer - keine besonderen Herausforderungen - unfaire Stellen	4 /10

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft** SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT **Öder Need for Speed-Klon mit vielen Macken.**

51
SPIELSPASS