

Drift City

Spaß statt StVO: Im kostenlosen Online-Rennspiel jagen Sie mit Drifts und Boost durch Hochhausschluchten. Allerdings hapert es bei der Abwechslung.



Die **wendigen HUVs** lassen sich nur durch Rammen aufhalten. Ihr Fahrzeug nimmt dabei keinen Schaden.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6640

Die Karriere in **Drift City** beginnt wie in herkömmlichen Online-Rollenspielen, nur auf Rädern: Mit schwacher Ausrüstung, sprich einer Gurke von einem Auto, kommen Sie in Moon Palace an und driften sich mittels Shift-Taste und einfacher Aufträge langsam nach oben.

Wildschweine jagen

Die Missionen in **Drift City** sind ähnlich weltbewegend wie in vergleichbaren Titeln. Anstatt jedoch Wolfspfoten oder Ähnliches zu sammeln, fahren Sie für Restaurants Speisen aus, klappern Kontrollpunkte ab oder retten den einen oder anderen Verletzten. Die spannendsten Missionen gegen den Computer sind die oft knackigen Verfolgungsjagden gegen HUVs, automatisierte Autos, die den Verkehr gefährden. Deren Verhalten beschränkt sich dabei allerdings auf Geradeausfahren und abrupte Ausweichmanöver.

Von Ihrem sauer verdienten Mito, der Spielwährung, dürfen Sie jedem Auto Ihres Fuhrparks



Im **Driver Dome** kaufen Sie Ausrüstung und starten Rennen.

eine Kriegsbemalung wie etwa Rennstreifen oder Unterbodenbeleuchtung spendieren. Eine glänzende Neulackierung kostet allerdings harte Euro in Form von »S-Points«, genauso wie die Anhebung der Wagenklasse eines Fahrzeugs oder Boni auf Erfahrungspunkte. Das Bezahlsystem des kostenlosen, durch Item-Käufe finanzierten Free-2-play-Spiels greift also in die Spielmechanik ein – derzeit ein Trend bei kostenlosen Online-Spielen.

Intelligente Gegner

Das Herzstück von **Drift City** sind die Rennen gegen andere Spieler, wahlweise auch ganze Teams. Hier zeigt sich, wer sein Gefährt beherrscht bzw. wer fleißig Erfahrung gesammelt hat. Ohne die nötigen Upgrades stehen Ihre Chancen schlecht, denn die Qualität des Materials ist äußerst wichtig. Entsprechend hinkt die Spielbalance. Unterstützt wird dieser Umstand von den langen Geraden, die die eintönigen Strecken dominieren und auf denen nur die Höchstgeschwindigkeit zählt. So tritt das fahrerische Können in den Hintergrund, was ziemlich an der Motivation nagt.

Technisch ist **Drift City** eher schwach. Das Cel Shading sorgt zwar für eine nette Comic-Optik, der Detailgrad ist jedoch gering und die Umgebung eintönig. Die hohen Geschwindigkeiten kommen dafür gut rüber.



Händler Gary hat allerlei **sinnvolle Verbesserungen** für die Fahrzeuge im Angebot.

Umsonst rasen

Stefan Dworschak: Auf den ersten Blick bietet Drift City das Rundum-sorglos-Paket für sparsame Freunde von Arcade-Rennspielen, denn der Umfang des Spiels muss sich vor Vollpreistiteln nicht verstecken. Aber so viel Spaß es eine Zeitlang macht, um die Kurven zu driften, auf Dauer fehlt mir die Motivation. Das liegt nicht zuletzt daran, dass viel von der Ausrüstung abhängt, für die ich öde Missionen erfüllen muss. Für Punktesammler gibt es in Drift City allerdings viel zu tun.



stefan@gamestar.de

DRIFT CITY

ONLINE-RENNSPIEL

ENTWICKLER Npluto
PUBLISHER Bigpoint
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Download-Client

TERMIN (D) 18.08.2009
CA. PREIS kostenlos
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN	
MINIMUM	1,8 GHz Intel Pentium 4 Athlon XP 1800+ AMD 256 MB RAM 800 MB Festplatte	STANDARD Intel Core 2 Duo E4300 X2 3800+ AMD 64 1,0 GB RAM 800 MB Festplatte	OPTIMUM Intel Core 2 Duo E8500 AMD Phenom II X2 550 2,0 GB RAM 800 MB Festplatte	<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	-				
BILDFORMATE	4:3	5:4	16:9	16:10	KOPIERSCHUTZ -
TON	Stereo	4.0	5.1	6.1	7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ funktionale Comic-Optik + rudimentäre Lichteffekte + geringe Weitsicht	- eintönige Umgebungsgrafik - geringe Weitsicht	4 / 10
SOUND	+ insgesamt nette Effekte + treibende Musik ... + ... die aber auf die Nerven gehen kann	+ schwacher Motorenklang	7 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad steigt sanft an ... + ... außer bei den HUVs	- Rolle der Upgrades zu groß	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Geschwindigkeitsgefühl	- völlig belanglose, schlecht präsentierte Geschichte - flache, langweilige Charaktere	5 / 10
BEDIENUNG	+ insgesamt intuitiv + Ladezeiten zwischen Driver Dome und Spielwelt	- Wartezeit bis Rennstart recht lang	8 / 10
UMFANG	+ fast 40 Fahrzeuge + Upgrades können fusioniert werden + fünf Städte + Crew-Bildung, Auktionshaus, Liga		10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ Drifts sehr einfach + Fahrzeuge unterscheiden sich merklich	- mäßiges Feedback, Verhalten des Fahrzeugs schwer einzuschätzen	6 / 10
KI	+ HUVs sind teilweise herausfordernd ... + ... aber agieren unglaublich	- Computergegner fahren wie auf Schienen	4 / 10
TUNING	+ optische und technische Upgrades ... + ... die nicht sehr spannend sind	- keine Detaileinstellungen	6 / 10
STRECKENDESIGN	+ Schanzen und Hindernisse + Städte sind recht langweilig aufgebaut	- Rennstrecken oft eintönig, zu viele Geraden	5 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT **Umfangreiches Spiel mit Motivationsproblemen.**

