

R&S Вердикт  
Дождались!

# NEED FOR SPEED WORLD

Жанр  
Онлайновая гонка

Издатель  
Electronic Arts

Разработчики  
EA Black Box  
EA Singapore

Похожесть  
Need for Speed: Most Wanted

Мультиплеер  
Интернет

Платформа  
PC

Сайт игры  
[www.world.needforspeed.com](http://www.world.needforspeed.com)

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:  
2,6 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео  
Желательно:  
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 Гб,  
512 Мб видео

Игорь Асанов

Как давно заметили умные люди, хорошие игры в серии **Need for Speed** выходят через одну, при этом обычно игнорируя (а то и вообще сравнивая с асфальтом) достижения своих предшественников. Примерно так — по простому, но неизменно работающему принципу «хороший-плохой, снова хороший-снова плохой» (еще работало «лысый/волосатый») — легче всего было запоминать правителей на-

шей с вами страны на давно минувших уроках истории.

Поэтому не удивляйтесь, увидев рецензию на очередной NFS уже в сентябрьском номере журнала. На этот счет у меня для вас есть по крайней мере одна положительная новость — ноябрьский **Need for Speed: Hot Pursuit** обязательно будет хорошим. После сегодняшнего **Need for Speed: World** он просто не может быть плохим.

## Бесплатный сыр

Все остальные новости, к сожалению, плохие. Насмотревшись на успех великолепного **Test Drive Unlimited** (который вот-вот обзаведется второй частью), **Electronic Arts** во второй раз решили перенести свой гоночный сериал в онлайн (первым блином был **Motor City Online**) и второй раз успешно сели в лужу. Проблемы **Need for Speed: World** удивительно похожи на недостатки **APB** — дру-

гой столь же противоречивой MMO-новинки от EA, рецензию на которую вы найдете на соседних страницах.

Обе игры невероятно масштабны по концепции: тут вам и огромный город, «склеенный» из локаций **Need for Speed: Most Wanted** и **Need for Speed: Carbon**, проверенный движок, пауэрапы на манер **Blur**, самые лучшие машины — и все это бесплатно. Но раздражают, по сути, одни-



Стоит на минуту закрыть глаза, и кажется, что перед нами — древний **Most Wanted**. Но тормоза, лаги и дергающиеся машины соперников убеждают — нет, это хуже.



Трассы как были бетонными желобами без простора для маневра, так и остались.





Чтобы заполучить такую машину, за игру придется платить, и немало. Только даже с «Ламборгини» NFS World не станет совершенно другой игрой.



Один из самых подлых пауэрапов — Traffic Magnet, он заставляет машины трафика лезть под колеса соперникам.

ми и теми же вещами. Начать с того, что NFS: World позволяет себе делать то, что считается абсолютно в порядке вещей для MMORPG, но совершенно непростительно для гонки, — *тормозить* (правда, не всегда и не везде — зависит, видимо от загрузки серверов). С графикой 2005 года. С появляющимися из воздуха машинами. С парой единиц трафика на экране. На компьютере, где прекрасно работает прошлогодний и гораздо более технологичный **Need for Speed: Shift**.

И это еще до старта гонки — сейчас на серверах игры не очень много народу, поэтому ждать, пока игра подберет подходящих оппонентов, приходится иногда по минуте-две. Равнодушно спустив всю наличность на какую-нибудь стартовую «Мазду-3», привычно ожидаешь, что через пару успешных гонок удастся сменить корыто на белый «Порше» — и вот тогда-то и начнется настоящая игра. Однако NFS: World зануден, словно симулятор рейсового автобуса. В RPG-словарях есть такое замечательное слово «гриндинг», которое лучше всего описывает суть геймплея игры.

## Накопил и машину купил

Но если в случае с каким-нибудь **World of Warcraft** положить кирпич на клавиатуру и уйти попить чай, пока персонаж набивает очки опыта, было бы уместно, то в случае с гонкой такой трюк уже не пройдет — рулить-то надо. В результа-

те первые несколько часов в NFS World мы проводим не в бешеной борьбе за каждый метр асфальта, а зачем-то тратим их на тупое, примитивное набивание очков рейтинга, который дается за успешное доезжание до финиша. Трассы очень просты и по-прежнему представляют собой огороженные барьерами кишки, поэтому выигрывает здесь обычно тот, кто лучше всех заучил маршрут. Самостоятельно привинтить к машине новый глушитель нельзя — есть только готовые комплекты улучшений, но и те часто нельзя купить, не достигнув нужного уровня (а ведь денег полно). Единственный способ хоть как-то выделиться на фоне других — обклеить машину винилами, но по сравнению с возможностями **Forza Motorsport 3** это пустяк, обычный для офлайн-версий NFS уровень. Со всем остальным дело обстоит так же, как было в серии пять лет назад — вреда от повреждений нет, а физика проста, словно у трамвая. Но есть и кое-что еще.

Разработчики добавили в игру пауэрапы, которые отчасти напоминают недавний **Blur** (удар, защита, таран трафика, нитро, еще один круг к дистанции), но лишь производимым эффектом. Выглядит все предельно неопрятно, почти на уровне бюджетных польских гонок. Никаких взрывов, молний и вообще всей той знакомой по **Blur** свистопляски тут даже близко нет. Интенсивного экшена тоже ждать не стоит: заряд копится долго, а расходует-ся очень быстро. Это сделано не

случайно — заряды в игре можно покупать за вполне реальные деньги, то же самое относится и к новым, более мощным машинам. Последние можно даже не покупать, а просто взять в аренду за пару долларов, ведь ездить на медленной «Мазде» или «Ниссане» вам гарантированно осточертеет уже после нескольких гонок. А с такими маленькими призовыми копить на машину для попадания в следующий тур придется примерно столько же, сколько и советскому инженеру на новые «Жигули».

## Вставьте купюру в турникет

Одним словом, без дополнительных покупок не получится не только выигрывать, но и открыть более-менее быстрые машины, которые целиком скопированы из **Most Wanted** и **Carbon**, а значит, уже нам знакомы. Если резюмировать все сказанное — EA пытаются просто еще раз продать нам ту же самую игру, только уже по кусочкам.

Но микроплатежи — это еще не все. Достигнув десятого уровня (на это уйдет пара не самых веселых в вашей жизни вечеров), бесплатная поначалу игра предложит купить Starter Pack уже за полноценные двадцать долларов, иначе карьерный рост на этом и закончится. Смело отказываетесь — за те же деньги в мире существует множество куда более интересных гоночных игр, а очень близкий NFS: **Undercover** в Steam стоит вообще лишь десятку.

Единственная причина, ради которой все это затевалось, — мультиплеер. Но он реализован немногим лучше, чем во многих других гоночных играх, которые не претендуют на статус MMO-рейсинга. Все, что можно делать в игре, — это соревноваться со случайно подобранными игроками. Ни автоклубов, ни магазинов подержанных машин, ни возможности проложить свой маршрут и пригласить туда друзей, ни онлайн-выходов с копами (сама полиция есть и иногда тербит нервы между заездами) здесь нет.

К сожалению, «онлайн» в понимании **EA Black Box** пока что означает лишь перманентный лаг, проезжающие друг сквозь друга машины и скучнейшее набивание очков рейтинга. Все это — немного не то, чем мы привыкли заниматься в гоночных играх, поэтому поклонники NFS могут сразу проходить мимо World. Для них он окажется просто обыкновенным **Most Wanted** пятнадцатилетней давности с переделанным мультиплеером и всеми вышеперечисленными «апгрейдами». Возможно, через несколько месяцев разработчики приведут игру в порядок (новые патчи выходят довольно часто), избавят от тормозов, добавят новые режимы... Но тогда мы уже будем вовсе играть в гораздо более красивый и дорогой **Hot Pursuit**, в котором тоже наверняка не обойдется без мультиплеера. ■

- Реиграбельность X
- Классный сюжет X
- Оригинальность X
- Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 50%

**Дождались?**  
Need for Speed: World — редкий случай, когда бесплатно играть в такое скучно, а за деньги — просто нелепо.

Геймплей 5  
Графика 6  
Звук и музыка 6  
Интерфейс и управление 7

Рейтинг  
**6,0**  
«Выше среднего»