



Новая часть Need for Speed основана на реализме жизни гонщиков. В мультплеерной части режим Race Day основан на новом подходе к заездам. Если раньше всем желающим нужно было подключиться к серверу одновременно, то теперь в этом нет нужды потому как теперь одному из участников нужно составлять расписание гонок, а остальные могут проходить его как захотят. На протяжении всей гонки игра следит за прогрессом каждого гонщика и выводит его ранг, в зависимости от которого будут доступны новые вызовы. Отдельные заезды можно проходить с компьютером (в качестве соперника) и потом сравнивать результаты с данными людей-оппонентов. После составления таблицы появится список доступных машин, которые определяет составитель Race Day. Все участники будут выбирать машину только из этого списка.

Набор трасс неограничен каким либо вариантом—это может быть и несколько Дрифт-заездов или кольцевые трассы и драги. Можно создать таблицу по одной трассе, а проигравшие смогут проехать её потом сами в виде тренировки. Каждое событие на гонке поощряется очками стиля или секундами, тем самым вы делаете своеобразные рекорды. Тот, кому в процессе прохождения удастся побить рекорд начисляется бонус который может помочь на финальной разметке, если следующий заезд пройдет не совсем хорошо. Плюс ко всему, начисляются дополнительные очки за устроенный погром на трассе:)

Так же в мультплеере Prostreet есть и режим Sector Shootout. Это режим в котором нужно доехать до чек поинта как можно быстрее. Где на протяжении всей гонки все показатели суммируются, и выиграть может даже тот, кто не пришел к финишу первым.

Это основные особенности мультплеера онлайн-заездов, и они могут быть дополнены к выходу игры, намеченному на 14-е ноября.