

Need for Speed World

Die (nur anfangs) kostenlose Online-Version von Need for Speed will ein echtes MMO sein, entpuppt sich aber als inspirationsloses Multiplayer-Rennspiel von der Stange. Von Heiko Klinge

Genre: **Multiplayer-Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Black Box** (Need for Speed: Undercover, GameStar 01/09: 72 Punkte)
Termin: **27.7.2010** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **deutsch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6982

Auf DVD: Test-Video

Die Straßenkreuzung bietet ein Bild des Grauens: Dutzende Autos haben sich kreuz und quer ineinander verkeilt, überall liegen abgerissene Straßenschilder und die Trümmer einer über den Haufen gefahrenen Bushaltestelle. Ein Unfall? Ja, aber nur ein spielerischer. Denn die Wagen bilden le-

Bugs im Getriebe

Im Test kam es immer wieder zu plötzlichen Lags und Synchronisierungs-Problemen. Mal hüpfen Gegnerautos wild durch die Gegend, mal wurden Rennen minutenlang geladen, nur um uns dann zurück in die Spielwelt zu befördern. **Dafür ziehen wir einen Punkt in der Bedienungswertung ab.**

diglich deshalb einen großen unförmigen Blechhaufen, weil in der frei befahrbaren Online-Welt des so genannten »MMO-Rennspiels« **Need for Speed World** kein Kollisionsmodell für die Spielerautos existiert. Blechkontakt gibt's ausschließlich während der Rennen. Und weil die eigentlich riesige Spielwelt außer den Multiplayer-Rennen keinerlei Anreiz bietet, sich vom Fleck zu bewegen, wartet man eben hier im Auto-Knäuel auf den nächsten freien Startplatz. Unter einem MMO-Rennspiel haben wir uns jedenfalls etwas völlig anderes vorgestellt.

Genau wie beim EA-Kollegen **Tiger Woods Online** ist die Grundversion von **Need for Speed World** kostenlos. Nachdem Sie sich den rund 700 Megabyte großen Client aus dem Internet geladen haben, brauchen Sie nur einen Account anzulegen sowie Ihr erstes Auto zu kaufen und können anschließend sofort losdüsen.

Die 20.000 Dollar Startkapital für Ihren ersten Wagen reichen freilich nur für lahme Enten wie Mazda Speed 3, Mitsubishi Eclipse oder Toyota Corolla. Um »richtige« Autos vom Schlage eines Audi R8 oder Lamborghini Gallardo in die Garage zu stellen, müssen Sie nicht nur das nötige Kleingeld zusammenhamstern, sondern auch wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte sammeln. Den R8 gibt's zum Beispiel erst auf Level 30 und für 600.000 Dollar. Durchschnittlich begabte Fahrer können dafür locker 500 bis 600 Rennen einplanen, bis sie das beisammen haben. Wer echtes Geld einsetzt, kann den Prozess jedoch beschleunigen. Um 25 Prozent gesteigerter Erfahrungspunkte- oder (!) Preisgeld-Bonus für drei Tage kosten dabei unverschämte fünf Euro.

Die horrenden Preise wären vielleicht noch legitim, wenn auch nichtzahlende Spieler nach 600 Rennen in ihren hart erarbeiteten Spitzenflitzer steigen könnten. Denkst! Denn ab Level 10 ist Schluss mit Erfahrungspunktesammeln. Es sei denn, Sie kaufen für 20 Euro ein so genanntes Starterpaket. Immerhin: Bis zur Level-10-Barriere haben Kostenlos-Raser keinerlei Nachteile gegenüber den zahlenden Spielern. Dennoch ist die Levelgrenze eine echte Motivationsbremse. Entsprechend sind auf den Straßen fast nur Standardautos und so gut wie keine Schmuckstücke unterwegs, was wiederum der Atmosphäre schadet.

Die Rennen selbst finden nicht in der riesigen Spielwelt statt, sondern auf inszenierten, abgesperrten Strecken. Die blau leuchtenden Startpunkte müssen Sie anders als in **Burnout Paradise** nicht extra anfahren, sondern können sich

Tür-an-Tür-Duell um Platz 2. Dem Führenden haben wir einen »Verkehrsmagneten« verpasst, der ihn anziehend für entgegenkommende Fahrzeuge macht.





Auto-Knäuel am Rennstartpunkt – der Rest der Spielwelt ist leer.



TERMIN 27.7.2010 PREIS 20 EUR USK ab 12 Jahren

Need for Speed World

Multiplayer-Rennspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler EA Black Box
Sprache Deutsch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Anmeldung

direkt hinteleportieren. Der Vorteil: Die Wartezeiten für einen Startplatz sind angenehm kurz. Der Nachteil: Trotz des (mäßig) simulierten Straßenverkehrs fehlt völlig das Gefühl, durch eine glaubwürdige Spielwelt zu brettern. Außer den Rundkurs- oder Sprint-Rennen gibt es schlicht nichts Interessantes zu tun. Lediglich Verfolgungsjagden mit der dummen KI-Polizei sind möglich, was aber im Rekordtempo witzlos wird. Das Ergebnis: Die meisten Spieler teleportieren sich schlicht von Rennen zu Rennen, die restlichen 99,9 Prozent der Asphaltlandschaft sind menschenleer.

Was also bleibt übrig, wenn man den ganzen MMO-Mumpitz mal ausblendet? Einfache Antwort: **Need for Speed: Undercover**, nur eben im Multiplayer-Modus. **Need for Speed World** verwendet nicht nur die gleiche veraltete Technik, auch das ideenarme Streckendesign und die anspruchslose Fahrphysik erinnern frappierend an den bisherigen Tiefpunkt der Rennspielserie. Einziger größerer Un-



Umsonst, nicht kostenlos

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Einem geschenkten Gaul ... von wegen! Was nützt es denn, wenn der Gaul eine alte Schindmähre ist? Klar kann ich Need for Speed World ein paar Stunden kostenlos und ohne Einschränkungen spielen. Nur warum sollte ich das tun, wenn ich meine Zeit auch mit Blur oder Dirt 2 verbringen kann? Die sehen hübscher aus, sind besser ausbalanciert und fahrerisch anspruchsvoller. Auf eine Online-Welt, in der ohnehin nichts passiert, kann ich problemlos verzichten.

terschied sind aktivierbare Spezialfähigkeiten wie »Verkehrsmagnet« oder »Kapapult«, die jedoch kaum Einfluss auf den Rennverlauf haben. Meist gewinnt schlicht und einfach derjenige, der das unsportliche Geschubse nach dem Start am besten übersteht. Mit Spannung hat das ungefähr so viel zu tun wie **Need for Speed World** mit einem MMO. **HK**



Dank des vielseitigen optischen **Tunings** sieht jedes Spielerauto anders aus.

GRAFIK

- hübsche Autos
- riesige, frei befahrbare Spielwelt
- detaillierte und leblose Streckenumgebung
- kaum Effekte

SOUND

- guter Motorsound
- dynamischer Polizeifunk
- nur ein Musikstück
- keinerlei Umgebungsgeräusche

BALANCE

- Siege auch gegen höherstufige Fahrer möglich
- schlecht durchdachtes Fähigkeitensystem
- einige Autos chancenlos

ATMOSPHERE

- simulierter Stadtverkehr
- weder Cockpit- noch Motorhaubenperspektive
- leblose Spielwelt
- keine Spieler-Avatare

BEDIENUNG

- ordentliche Tastatursteuerung
- Gamepad-Belegung nicht konfigurierbar
- Lags
- kein Force Feedback
- katastrophale Menüs

UMFANG

- Dutzende Strecken
- 24 Autos
- nur Rennen und Verfolgungsjagden
- kaum Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt

FAHRVERHALTEN

- sehr eingängig
- meist nachvollziehbar
- sehr anspruchslos
- schwammig bei hohen Geschwindigkeiten

COMMUNITY

- Freundeslisten und Gruppenbildung
- keine Clan-Unterstützung
- weder Bestzeiten-Ranglisten noch Turniere

TUNING

- umfangreiches Lack-, Vinyl- und Bodykit-Sortiment
- Feineinstellungen möglich
- nur Upgrade-Pakete, keine Einzelteile

STRECKENDESIGN

- teils mehrere Routen
- versteckte Abkürzungen
- zu wenige Herausforderungen
- kaum Sehenswürdigkeiten

