

Need for Speed: World

Vor zwei Jahren schickte EA mit Need for Speed: World einen MMO-Ableger seiner Raser-Reihe ins Rennen und bewies, dass man auch mit einem mäßigen Spiel erfolgreich sein kann. Wir wagen uns auf den Asphalt und prüfen, ob der Erfolg inzwischen verdient ist. Von Florian Heider

WAS Rennspiel WER Electronic Arts
WO GameStar.de/Quicklink/6982 GELD kostenlos

Auf DVD: Kontrollbesuch-Video

Kontrollbesuch

M

it 16,7 Millionen registrierten Spielern ist **Need for Speed: World** das erfolgreichste Rennspiel-MMO aller Zeiten. Vielen

Kritikern waren allerdings die geringen Interaktionsmöglichkeiten mit der eigentlich riesigen Spielwelt und die wenigen Renn-Modi ein Dorn im Auge. Vor allem aber wurde das unfaire Bezahlmodell des eigentlich

kostenlosen Spiels kritisiert. Seither hat sich jedoch einiges getan. Das macht **Need for Speed: World** zwar längst nicht zu einem rundum gelungenen Spiel, allerdings stellen die Verbesserungen der letzten Jahre einen Schritt in die richtige Richtung dar.

In der Theorie hört sich alles noch gut an: Ähnlich wie in **Burnout Paradise** steht uns eine frei befahrbare Stadt zur Verfügung, die wir auf über 160 km offener Straße nach Lust und Laune erkunden können. Nur war-

um sollten wir das tun, wenn es nichts zu entdecken gibt? Keine Stunt-Schauplätze, keine versteckten Missionen, keine geheimen Bereiche mit freispielbaren Extras, nur leere Straßen. Einzige Beschäftigungsmöglichkeit: die neue, so genannte »Schatzjagd«. Täglich werden dabei 15 Edelsteine neu auf der Karte verteilt. Finden wir alle innerhalb eines Tages, erhalten wir eine Belohnung in Form von Geld und Prestige. Bei täglich erfolgreicher Schatzsuche schalten wir in regelmäßigen Abständen zusätzliche Extras wie zum Beispiel neue Tuning-Teile frei. Das klingt langweilig und spielt sich auch so. Zudem ist die Aufgabe bereits nach kurzer Zeit erledigt und wir gucken wieder beschäftigungslos in der Gegend rum oder – schlauer – teleportieren uns einfach zur nächsten Rennveranstaltung.

Denn hier haben die Entwickler tatsächlich für ordentlich Nachschub gesorgt: Mittlerweile rasen wir auf über 90 Strecken, entweder gegen solide KI-Kontrahenten oder menschliche Gegner. Steuerung als auch Fahrphysik erweisen sich wie bei **Need for Speed** üblich als höchst arcade-lastig. Dagegen wäre absolut nichts einzuwenden, würden sich die Sportwagen nicht so schwammig steuern. Und selbst wenn wir unser Auto perfekt beherrschen, befördern uns die immer wieder auftretenden Lags ohne eigenes Verschulden in die nächste Leitplanke. Das nervt!

Probleme gibt es auch zu Rennbeginn. Mangels Strafsystem, Schadensmodell oder abschaltbarem Kollisionsverhalten wird hier nämlich grundsätzlich gerempelt wie beim Autoscooter auf dem Dorffest. Wer das am besten übersteht und als Führer in die erste Kurve einbiegt, gewinnt in 70% der Fälle auch das Rennen. Wirklich faire und bis zur letzten Schikane spannende Rennen kommen nur frustrierend selten zustande und nagen ordentlich am Spielspaß.

War es bisher nur möglich, alleine vor der Polizei zu flüchten, kann man im neuen »Team-Flucht«-Modus nun auch kooperativ mit anderen Mitspielern die Flatter machen.

Immer noch nett anzusehen: Außergewöhnliche Schauplätze wie dieser Freizeitpark bereichern die Spielwelt.



Der Kollege rechts vor uns hat kein Power-Up aktiviert, sondern wurde Opfer eines Bugs.





Eigentlich nur eine kleine Änderung, die das Katz-und-Maus Spiel jedoch ordentlich aufwertet. Vollkommen unverständlich indes: Die Möglichkeit, wie in **Need for Speed: Hot Pursuit** auch mal in die Rolle der Gesetzeshüter zu schlüpfen und Jagd auf menschliche Raser zu machen, fehlt nach wie vor. Auch im Tuning-Bereich gab es Veränderungen.

160 km Langweile

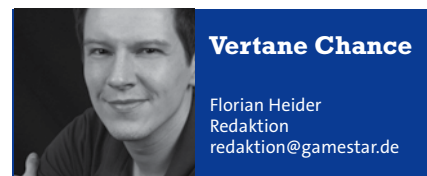
gen. Wo wir früher nur ganze Upgrade-Pakete kaufen konnten, ist es uns nun auch möglich, Einzelteile zu erwerben und so beispielsweise gezielt auf Motor-Verbesserungen zu setzen. Außerdem lassen sich die Flitzer auch optisch in nahezu jedem Detail modifizieren, was die Identifikation mit dem eigenen Wagen deutlich erhöht.

Die größte Änderung hat sich im Bezahlmodell von **Need for Speed: World** vollzogen. Vor zwei Jahren war es uns noch nicht möglich, auf kostenlosem Wege über Level zehn hinauszukommen. Wollten wir sehen, was der Weg zur Maximalstufe von 50 noch zu bieten hatte, mussten wir wohl oder übel auf ein so genanntes Starter-Paket für 20 Euro zurückgreifen. Damit wurde die künst-

liche Levelsperrung aufgehoben und wir erhielten als Bonus außerdem Zugriff auf den Mazda Speed 3 sowie ein paar weitere Boni. Sinnvollerweise wurde dies in der Zwischenzeit geändert, und wir können nun auch ohne Geld auszugeben bis zum Anschlag hochleveln.

Doch auch das derzeitige Bezahlmodell hat einige Tücken, denn nur 51 der 202 Wagen können wir mit im Spiel verdientem Preisgeld erwerben. Für drei Viertel der Autos werden wir also zur Kasse gebeten – und zwar ordentlich. Schon verhältnismäßig langsame Boliden wie der Audi A1 Clubsport Quattro oder der BMW M3 Sport Evolution schlagen mit 10 Euro zu Buche. Für Luxusgeschlitten wie den Pagani Zonda F oder den Lamborghini Sesto Elemento müssen wir sogar 20 Euro auf den Tisch legen. Die beiden teuersten Fahrzeuge im Fuhrpark, den Koenigsegg CCX Elite Edition sowie den Dodge Viper SRT10 ACR Elite Edition, gibt es für sage und schreibe 50 Euro. Solche Preise sind schlichtweg unverschämte.

Auch bei den Power-Ups, die wir nur nach Ende eines Rennens, abhängig von unserer Platzierung erhalten, werden Kostenlos-Spieler unverhältnismäßig stark benachteiligt. Der Einsatz von Nitro beispielsweise kann nämlich durchaus rennentscheidend sein. Allerdings wird die Art der Boni zufällig bestimmt. Wenn wir also ein bestimmtes Power-Up dringend benötigen, können wir



Need for Speed: World macht es mir nicht einfach. Eine frei befahrbare Stadt, nette Details und trotzdem will der Funke nicht überspringen. Wie oft habe ich inne gehalten und die Stirn gerunzelt ob des verschenkten Potenzials. Die kleinen Schritte, die EA in den letzten beiden Jahren gemacht hat, reichen zwar für eine kleine Aufwertung aus, machen den Raser aber längst nicht zu einem wirklich guten Spiel. Außerdem sollten sich die Entwickler das Bezahlmodell nochmal durch den Kopf gehen lassen. Dass der Echtgeld-Shop nicht zum fast schon notwendigen Utensil erhoben werden muss, hat jüngst F1 Online: The Game gezeigt. Sollte Need for Speed: World in Zukunft auf ein ähnliches Preis-Modell setzen, wäre ich gerne bereit, mich auf mehr als nur ein paar Rennen einzulassen.

das nicht gezielt »farmen«, sondern müssen entweder sehr viel Glück haben oder im Echtgeld-Shop vorbeischauen.

Grafisch fährt **Need for Speed: World** nach wie vor zwar nur im Mittelmaß, ein optischer Rohrkrepierer ist aus dem MMO aber auch zwei Jahre nach Erscheinen noch nicht geworden. Vor allem der Rummelplatz mit seiner Achterbahn und dem Riesenrad hat es uns angetan. Außerdem gibt's einige nette kleine Details wie Vogelschwärme und zumindest ein rudimentäres optisches Schadensmodell, das unser Auto bei allzu rabiater Fahrt mit Lackkratzern und Sprüngen in der Windschutzscheibe verziert. Schade, dass es immer wieder zu Bugs kommt. Da zuckeln Luxuskarossen bei hohen Geschwindigkeiten schon mal einige Meter vor und zurück oder das Bild friert für kurze Zeit ein. Auch fehlende Meldungen bei Levelaufstiegen sind keine Seltenheit und sollten nach zwei Jahren Live-Betrieb eigentlich der Vergangenheit angehören.

Need for Speed: World kommt somit auch weiterhin nicht über ein durchschnittliches Rennerlebnis hinaus, ist mit der höheren Anzahl an Strecken jetzt aber zumindest ein umfangreiches, durchschnittliches Rennerlebnis. Und bei 16,7 Millionen registrierten Spielern finden sich jederzeit gleichstarke Konkurrenten für ein kurzfristiges Rennen, was man von qualitativ deutlich höherwertigen Spielen wie **Blur** oder **Burnout Paradise** ja leider nicht behaupten kann. **FK**

TERMIN 27.07.2010 PREIS kostenlos USK ab 6 Jahren

Need for Speed: World

Rennspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Electronic Arts
Sprache Deutsch

NEUWERTUNG 56

ATMOSPHERE	4	5
TUNING	7	8