

## New World

# DIE ALTERNATIVE ZUM SCHEMA WOW

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Amazon** Entwickler: **Amazon Game Studios** Termin: **26.5.2020**

**Schluss mit World-of-Warcraft-Nostalgie: Amazon verspricht eine neue Weltordnung mit Belagerungen, Actionkämpfen, goldenem Handwerk – und rücksichtsvollem PvP.**

Von Heinrich Lenhardt

Von hier aus könnte man fast zum Blizzard-Hauptquartier hinüber spucken. Okay, wenn man drei Kilometer weit spucken könnte, aber wir wollen ja nicht spitzfindig werden, sondern lediglich illustrieren, wie nah die Entwickler von New World und World of Warcraft einander sind. Die Amazon Game Studios Orange County, in denen der Internetriesen Amazon am Open-World-MMO New World arbeiten lässt, sitzen ebenso wie Blizzard Entertainment in Irvine, Kalifornien,

knapp 30 Minuten Fußweg trennen die beiden Studios. Im gleichen Komplex wie New World entsteht zudem ein weiteres Online-Rollenspiel zum Herrn der Ringe, passend zur Prequel-Serie, die 2021 auf Amazon Prime starten soll. Doch das ist Zukunftsmusik, die Tore des Auenlandes bleiben bei unserem Amazon-Besuch fest verriegelt. Es soll allein um New World gehen. Warum auch nicht? Das neue MMO, dessen Steam-Release am 26. Mai 2020 ansteht, ist allemal spannend genug! Denn New World hat sich einiges vorgenommen im stagnierenden Genre der Online-Rollenspiele, dessen Erfolgsgeschichten sich zuletzt um Classic- und Retro-Server drehten. Der Katapultstart von World of Warcraft: Classic blieb auch bei Amazon nicht unbemerkt. Scot Lane, der Game Director von New World, hat WoW: Classic sogar regelrecht herbeigesehnt: »Ich

bin mit vielen Leuten bei Blizzard befreundet und habe sie etwa sieben Jahre lang um etwas wie Classic gebeten. Und es macht Spaß, ich liebe es, zurückzugehen und die alte Version zu spielen. Ich weiß nicht, ob ich sie als mehr hardcore bezeichnen würde, sie ist einfach anders.«

Lane gehört also zu den Classic-Verehrerern, wer hätte das gedacht? New World habe WoW: Classic aber nicht beeinflusst, schiebt der Game Director hinterher, als er unseren skeptischen Blick bemerkt. Man beobachte es zwar, wolle aber eigene Wege gehen, statt die Pfade Azeroths zu kopieren: »Uns geht es mehr um Dinge wie den Krieg und die Invasionsspielmechanik. Statt auf Classic zu schauen, sehe ich mir lieber Dinge wie Action-Rollenspielkämpfe an, die wir einbringen. Wir wollen physikbasierte Kämpfe im MMO-Genre einbauen. Denn das



Bei der »50 gegen 50«-PvP-Belagerungsschlacht gelingt den Angreifern der Durchbruch in die Festung.

# Trivia: Azoth

Der Begriff Azoth ist nicht etwa mit Azeroth verwandt, sondern wurde von mittelalterlichen Alchemisten geprägt. Die hielten Azoth für eine körperlose Essenz, eine Vorstufe des sagenumwobenen Steins der Weisen. Später veränderte sich die Bedeutung, Azoth wurde zum poetischen Ausdruck für Quecksilber, dem man die Kraft nachsagte, Dinge zum Guten zu verwandeln. Manchen frühen Medizinern galt Azoth daher als mystisches Allheilmittel und Lebenselixier. Andere Philosophen verstanden es als treibende Kraft des menschlichen Strebens nach körperlicher und geistiger Perfektion.

ist neu und anders als der klassische Ansatz bei Kampfsystemen.«

## Die Gretchenfrage

Bei aller Nähe zu Blizzard könnten New World und World of Warcraft also kaum unterschiedlicher sein. Blizzard serviert seine Fantasy-Onlinewelt mit reichhaltiger Hintergrundgeschichte und PvE-Fokus. Viele Abenteuer bestehen wir in Instanzen, bei denen unsere Gruppe vom Rest der Spielerschar getrennt ist. Bei New World gibt es solche Privat-Dungeons nicht, die Spieler sollen sich spontan zusammenfinden und einander helfen können, ohne dass jemandem deshalb Erfahrungspunkte flöten gehen. Außerdem hat Amazon das PvP-Fundament seiner Spielwelt kuscheliger gepolstert, um eben nicht nur die leidensbereite Hardcore-Zielgruppe anzusprechen. Schließlich gibt



Die Belagerung gipfelt in einem Angriff, endlich ist das Tor zerdeppert. Aber reichen die verbleibenden 38 Sekunden, um die Festung zu erobern?

es mit Action-Kampfsteuerung, klassenlosem Charakteraufbau und reichlich Crafting auch andere Stärken – und ein Spielerlebnis, das sich von der etablierten Konkurrenz aus der Nachbarschaft unterscheidet. Die Gretchenfrage lautet also nicht: Ist New World ein neues World of Warcraft? Denn das ist es nicht. Der Vergleich mit WoW schlummert vielmehr auf der Meta-Ebene: Wie anno 2004 beim Serverstart von World of Warcraft bietet uns New World die Möglichkeit, eine neue Welt zu erkunden. Damit meinen wir nicht die eigentlichen Schauplätze, auch wenn die bei unserem Anspielen bereits einen spannenden und abwechslungsreichen Eindruck hinterlassen. Vielmehr geht es darum, ein neues Online-Universum mit neuem Gameplay für uns zu entdecken. New World ist buchstäblich die Chance auf eine neue Welt. Dort können

neue Gepflogenheiten entstehen, eine neue Kultur, wie sie damals auch in Azeroth entstand. Eine Kultur, die viele alte Spieler jünger zu Classic zurücklockte.

Hat New World mit seinen neuen spielerischen Ansätzen und der erheblichen Finanzmacht von Amazon die Gelegenheit, erneut das Pionier- und Entdeckerfieber auszulösen, das damals ein World of Warcraft entfesselte? Wird eine neue Spielergeneration in New World das Eldorado finden, das wir Alten einst in Azeroth fanden? Das wollten wir in Irvine herausfinden.

## 50 gegen 50

In den Büros der New-World-Entwickler erinnern Firmenkultur-Poster an das Mantra von Amazon-Oberboss Jeff Bezos: »Customer Obsession« wird gefordert, wie besessen sollen sich die Angestellten mit den Bedürf-



Im Hintergrund ist Kontrollpunkt C hart umkämpft, eine Katapultsalve sorgt für feurigen Flächenschaden.

## Interview mit den New-World-Machern

Der Online-Händler Amazon investiert schon seit 2012 in die Spieleentwicklung. Herausgekommen sind bisher allerlei kleine Mobilität und The Grand Tour, ein Konsolen-Rennspiel auf Basis der gleichnamigen Fernsehserie. 2014 übernimmt der Konzern das für Actionspiele bekannte südkalifornische Studio Double Helix und bringt es unter dem Namen Amazon Game Studios Orange County auf neuen Kurs. Im September 2016 wird die Entwicklung des MMOs New World offiziell angekündigt. Bei einem Studiobesuch im Februar 2020 hatten wir die Gelegenheit, mit führenden Köpfen des Teams zu reden.

Das PvP war zu einschüchternd.



**Scot Lane**

(Game Director)

hat früher Action-Rollenspiele wie Baldur's Gate: Dark Alliance 2 und Hunter: The Reckoning produziert.



**Richard Lawrence**

(Studio Director)

arbeitete 15 Jahre bei Sony Online Entertainment an Klassikern wie EverQuest oder Planetside.



**David Verfaillie**

(Head of Player Experience)

war einst bei Double Helix Games Design Director für Killer Instinct und Front Mission Evolved.

**GameStar:** Die große Sorge bei jedem neuen MMO ist das Endgame. Wie wollt ihr die Spieler bei Laune halten, wenn sie Charakterstufe 60 erreicht haben?

**David Verfaillie:** Es gibt fünf verschiedene Fortschrittssysteme, Charakterstufe 60 zu erreichen ist nur eins davon. Du kannst weiter an deiner Waffenmeisterschaft arbeiten, um in jeder Kategorie alles freizuschalten. Und wir werden allmählich weitere Waffen veröffentlichen, da gibt es immer etwas zu tun. Dann ist da das Crafting oder eine meiner Lieblingsaktivitäten, die Upgrades für die einzelnen Territorien. Du beginnst als ein Fremder und wirst durch Erledigung von Aufgaben zu einem Mitglied der Gemeinschaft und kannst deinen Rang immer weiter steigern. Und wir werden wahrscheinlich im Laufe der Zeit auch neue Spielgebiete veröffentlichen.

**Scot Lane:** Wir versprechen uns viel vom Kampf um die Territorien, deren Herrscherfraktionen sich ständig ändern werden. Kriege sind Content, der von den Spielern gemacht wird. Dann gibt es all die Stadtprojekte und Quests, die von Spielern für andere Spieler generiert werden. Und die Handwerk-Skills kannst du unendlich weit ausbauen und immer besser darin werden. Dann gibt es noch die Invasionen durch die Corrupted. Die werden nicht leicht sein, das sind 50-Spieler-Raids, bei denen die Welt dich angreift. Ich finde, wir haben eine gute Menge an Endgame-Content.

**Wie hat sich die Umsetzung eurer PvP-Pläne geändert?**

**Scot Lane:** Eines unserer ursprünglichen Ziele lautete, eine Welt zu erschaffen, in der PvE- und PvP-Spieler koexistieren können, wo alle Zugriff auf den gesamten Content haben. Zunächst neigten wir zu vollständigem PvP, das war unsere Alpha vom letzten Jahr. Und da lernten wir eine Menge. Eine der Aussagen, die wir immer wiederholen, ist: »Wir sind Amazon, wir sind Kunden-fixiert.« Also wollen wir sehen, was die Spieler machen, wir wollen mit ihnen reden und herausfinden, wie sie ein besseres Erlebnis haben können. Wir lernten, dass das PvP zu einschüchternd war, einfach zu hart, also haben wir es etwas zurückgezogen. Es ist immer noch superwichtig, aber wir wollten, dass die Teilnahme am Krieg freiwillig ist. Wenn du willst, kannst du zu 100 Prozent im PvP sein. Aber wenn du nie PvP machst, kannst du PvE spielen und hast Zugriff auf denselben Content. Wir haben eine Weile gebraucht, um an diesen Punkt zu kommen. Und niemand weiß genau, was die Zukunft bringen wird. Mit wachsender Spielerzahl werden wir mehr über das Spiel lernen und wir wollen uns keine Türen verschließen. Vielleicht gehen wir in Richtung von mehr PvP oder mehr PvE, wir könnten PvP-Server in Erwägung ziehen oder bestimmte PvP-Regionen in der Welt. [...] Aber die wahre Frage ist, was die Kunden davon halten.

**Besteht da nicht die Gefahr, dass die eigene Vision für das Spiel zu kurz kommt, wenn man sich ständig nach den Kunden richtet?**

**Scot Lane:** Wir hören uns an, wonach die Spieler verlangen, aber wir interpretieren es auf unsere eigene Weise. Wir haben auf jeden

Fall eine Vision für das Spiel, aber bei einigen Details wollen wir offen dafür sein, in welche Richtung es gehen soll. Das ist etwas, über das wir ständig reden. Ein Kunde könnte sagen, dass er schnell überall auf der Karte hinfliegen will, aber ich glaube nicht, dass das spielerisch befriedigend wäre. Du kannst den Spielern zuhören, aber dann bildest du dir deine eigene Meinung. Ich besuche die Foren, ich sehe mir an, was im Chat gesagt wird, wir studieren alle möglichen Daten, wir sehen uns Heatmaps an – und dann nehmen wir diese Erkenntnisse und unsere langjährige Entwicklungserfahrung und sagen: OK, unter Berücksichtigung all dieser Faktoren ist das die Maßnahme, die wir ergreifen sollten – von der wir glauben, dass sie die meisten Leute glücklich macht und zugleich zur Vision des Spiels passt.

**Wie offen ist die weitere Zukunft des Spiels nach dem Launch?**

**Scot Lane:** Ich habe schon vor 20 Jahren gelernt, dass bei der Spieleentwicklung jenseits von etwa 3 Wochen nichts in Stein gemeißelt ist. Wir haben eine Roadmap dafür, was wir in den ersten eineinhalb Jahren mit dem Spiel machen wollen. Aber entscheidend ist, dass wir offen für Änderungen sind. Für die Entwicklung von Inhalten ist eine gewisse Vorlaufzeit nötig, das müssen wir einplanen. Aber viele spielerische Einzelheiten könnten wir ziemlich schnell ändern. Wenn uns etwas auffällt, das den Spielern besonders gefällt oder sie abschreckt, können wir je nachdem mehr oder weniger in diese Richtung gehen.

**Hat es euch überrascht, wie beliebt die alte, weniger komfortable Classic-Version von World of Warcraft ist? Hat deren Erfolg die Entwicklung von New World irgendwie beeinflusst?**

**Scot Lane:** Das ist schon lustig: Ich bin mit vielen Leuten bei Blizzard befreundet und hatte etwa sieben Jahre lang um so etwas wie Classic gebeten. Wir haben darüber geredet, aber wir wissen auch nicht, wie viele World-of-Warcraft-Kunden nun Classic oder die moderne Version spielen, wir kennen die Zahlen nicht. Aber es macht Spaß, ich liebe es, zurückzugehen und die alte Version zu spielen, die ist mir persönlich lieber. Ich weiß nicht, ob ich sie als mehr hardcore bezeichnen würde, sie ist einfach anders. Es ist interessant, das zu beobachten, aber ich würde nicht sagen, dass Classic einen großen Einfluss auf uns hatte. Uns geht es mehr um Dinge wie den Krieg und die Invasions-Spielmechanik. Statt auf Classic zu schauen, sehe ich mir lieber Dinge wie Action-RPG-Kämpfe an, die wir einbringen. Wir wollen physikbasierte Kämpfe im MMO-Genre einbauen, denn das ist neu und anders als der klassische Ansatz bei Kampfsystemen.

**War das Action-Kampfsystem von Anfang an so geplant?**

**Scot Lane:** Das war eine der ersten Ideen. Wir waren zunächst aber viel mehr hardcore und im Laufe der Tests wurde das Kampfsystem immer zugänglicher, bis wir jetzt an einem Punkt angekommen

men sind, wo es sich genau richtig anfühlt. Ich liebe Dark Souls, aber das ist eines der härtesten Spiele. Und weil wir uns an MMO-Spieler wenden, die eine andere Art von Gameplay gewohnt sind, war uns die Zugänglichkeit wichtig. Du kannst vieles schnell lernen und gut darin werden, aber das System hat eine Tiefe, durch die Spieler mit Können eine bessere Chance haben.

**Mein Charakter kann wirklich in jedem Territorium seinen Rang verbessern, ohne Mitglied einer Company (Gilde) zu sein? Diese Systeme sind voneinander unabhängig?**

**David Verfaillie:** Für mich ist das einer der interessantesten Teile des Spiels. Innerhalb des Territoriums darfst du mit jedem reden,

egal welcher Fraktion oder Gilde er angehört. Du kannst deinen Rang in einem bestimmten Territorium steigern, was günstigere Steuersätze freischaltet oder das Recht, ein Haus zu erwerben. Du kannst hochleveln und ein prominentes Mitglied der Region sein, auch wenn sie nicht deiner Gilde oder Fraktion gehört.

**Richard Lawrence:** Und auch das ist deine Wahl. Du kannst dich dafür entscheiden, dich nie einer Company oder Fraktion anzuschließen, bist aber trotzdem in der Lage, die höchsten Stufen zu erreichen, es wird nur ein etwas längerer Weg. Einer der besten Spieler in unserer Alpha war nie in einer Company. Er erreichte die höchsten Levels, hatte zeitweilig mehr Besitztümer als sonst jemand in der Welt, und spielte komplett solo, weil er es so wollte.

nissen ihrer Kunden beschäftigen. Hat man sich bei Amazon Game Studios Orange County das Motto zu sehr zu Herzen genommen? Nach Analyse einer Alphatest-Phase wurden die PvP-Spielsysteme überarbeitet, was bei Freunden einer härteren Gangart für Murren sorgte. Zu diesen Änderungen gehört, dass selbst Kriege in New World nach einem geordneten Terminplan ablaufen. Amazon ist ein Logistikkonzern, da sind exakte Zeitpläne wichtig! Kurz nach dem Mittagessen guckt deshalb jemand auf die Uhr und ermahnt alle zur Eile: Zeit zum Einloggen, schließlich will man ja nicht unpünktlich zum Krieg erscheinen.

Unsere ersten Stunden haben wir mit einem frischgebackenen Charakter verbracht, Quests erledigt, Rohstoffe gesammelt und uns an das Action-Kampfsystem gewöhnt. Doch jetzt wechseln wir auf einen hochstufigen Testserver-Helden, um ein Gefühl für die PvP-Schlachten um die Herrschaft über ein Territorium zu bekommen. Und damit es dabei fair und gesittet zugeht, wird der Krieg ordentlich geplant, mit Terminansetzung und Teilnehmerlisten. 50 Angreifer haben eine halbe Stunde Zeit, um die Festung der 50 Verteidiger zu stürmen und die Flagge in der Mitte zu erobern. Dafür müssen sie zunächst drei Kontrollpunkte erobern, dann werden die Tore geknackt. Jede Seite ist in zehn Grüppchen mit je fünf Spielern unterteilt, per Voicechat und Ping-Markierungen lässt sich die Taktik koordinieren. Darauf gekommen sind die Entwickler, weil in der Testphase meist die zahlenmäßige Überlegenheit kriegsentscheidend war, weniger das Können der einzelnen Teilnehmer. Und um für Parität auf dem Schlachtfeld zu sorgen, machte man diese Gebietskonflikte zur geschlossenen Gesellschaft, ohne vorherige Anmeldung kommt keiner rein.

Schnell raunen uns die Entwickler noch ein paar Tipps zu: Nicht vergessen, immer wieder beim Händler die Kriegsmarken auszugeben, die man sich im Laufe der Schlacht verdient. Dafür gibt es nicht nur Heiltränke, sondern auch Munition für die Ballisten oder Fallen, die man hinter dem Tor verbuddelt, für das sich die Belagerer am meisten interessieren. Oder zumindest zu interessieren scheinen, war der letz-



Blocken, ausweichen und im richtigen Moment zuschlagen: Das Kampfsystem ist von Action-Rollenspielen wie Dark Souls inspiriert.

te Vorstoß nur eine Finte und die Burschen kommen durch die Hintertür?

Für einen PvP-Angsthase habe ich mich in dieser halben Stunde erstaunlich gut unterhalten. Die Nahkampf-Lebenserwartung ist überschaubar, also schieße ich von der Festung aus und blase auch mal ins Kriegshorn, um die Kollegen zu stärken. »Es gibt viele Möglichkeiten, sich einzubringen«, betont David Verfaillie vom Entwicklungsteam: »Du kannst die Tore reparieren, Mitspieler heilen oder die Kriegsmaschinen benutzen. Dadurch verteilt sich die Action und die Spieler können ihre bevorzugte Rolle finden.« Die Todesstrafe ist milde, nach mehrmaligem Ableben wächst lediglich die Wartezeit bis zur nächsten Respawn-Gelegenheit – falls mich nicht ein umsichtiger Mistreiter vorher schon auf die Beine holt. Die Mitwirkung beim PvP-Großeinsatz ist freiwillig und soll

sich nicht nur wegen der Belohnungen lohnen – auf dem Schlachtfeld wird quasi mit Füßen (und Schwertern) abgestimmt: Wenn die derzeitige Herrschergilde mit hohen Steuern und Abgaben nervt, ziehen wir lieber für die Herausforderer in den Krieg.

### In Aeternum

Das hart umkämpfte MMO-Neuland trägt den Namen Aeternum und soll rund 240 Quadratkilometer groß werden. Das klingt erst mal nach viel, heißt aber wenig, weil solche Größenangaben in Spielen immer mit Vorsicht zu genießen sind. Wie groß sich eine Welt anfühlt, hängt unter anderem von Topographie und Laufgeschwindigkeit ab. Im Zeitalter der Entdeckungen, dessen reales Gegenstück vom frühen 15. bis ins späte 17. Jahrhundert dauerte, wird in Aeternum ein magischer Rohstoff namens Azoth aufgespürt, der ewiges Leben verspricht. Doch der dadurch ausgelöste Siedlerboom hat seine Kehrseiten. Zum einen streiten drei ideologisch verfeindete Fraktionen um die Kontrolle über zwölf Territorien. Zum anderen hat Azoth Risiken und Nebenwirkungen, wie man an den Corrupted sieht. Bei dieser feindlichen KI-Fraktion handelt es sich um Menschen, die sich durch ihre Gier nach dem magischen Rohstoff ver-



Bei unseren Erkundungen stoßen wir auf Hinterlassenschaften der geheimnisvollen Ancients.



Die Spielwelt Aeternum besteht aus zwölf abwechslungsreichen Territorien. Je weiter wir nach Norden vordringen, desto größer sind die Gefahren.

wandelten. Außerdem machen wir Bekanntschaft mit Zombie-mäßigen Spukgestalten (The Lost), den Schergen der erbosten Mutter Natur (Angry Earth) und den Hinterlassenschaften der Ancients, einem mysteriösen, uralten Volk, das schon vor langer Zeit diese Insel besucht hatte.

Die Corrupted führen regelrechte Feldzüge gegen die Spielersiedlungen. In der offenen Welt gibt es immer wieder Invasionsevents in verschiedenen Größenordnungen. Ein paar Monster schlägt man auch solo zurück, doch wenn größere Truppen und Bosse durch ein Portal steigen, ist eine Spielergruppe gefragt. Und wenn die Corrupted zum Großangriff blasen, sind 50 beherzte Helden nötig, um über hundert KI-Angreifer zurückzuschlagen. Überstehen wir eine Zeitlang die Invasionswellen, ist die Schlacht erfolgreich geschlagen und es gibt reichlich

Belohnungen. Sind dagegen die Corrupted siegreich, wird deshalb nicht die ganze Stadt von der Karte getilgt, aber sie verliert einige Ausbaustufen – gar nicht gut für Handel und Handwerk. Wenn KI-Schreckgestalten vor den Toren stehen, ist es also erste Bürgerpflicht, ihnen Einhalt zu gebieten. Und wer beim Kampf gegen Computergegner Schlachterfahrung sammelt, traut sich vielleicht auch mal in den PvP-Belagerungskrieg.

**PvP ist überall – wenn man denn will**

Es ist die Ausnahme von der Regel in einer betont offenen Spielwelt ohne Instanzen, in der PvE- und PvP-Spieler glücklich koexistieren sollen – wie soll das gut gehen? Im Gegensatz zu WoW werden PvP-Liebhaber bei New World nicht auf separate Server geschickt. Doch in der Alpha-Testphase machen sich hochstufige Tunichtgute einen Spaß

daraus, unbedarfte Neulinge abzumursken – wer hätte das gedacht? Nach der Reform ist man vor den Mitspielern so lange sicher, bis man seinen Charakter als PvP-willig markiert. Wer sich darauf einlässt, wird mit Boni wie höherem Erfahrungspunktegewinn belohnt. Kriegt man dabei eins auf die Mütze, besteht die Strafe lediglich aus Zeitverlust und Ausrüstungsabnutzung, aber Gegenstände gehen beim Tod durch PvP nicht mehr verloren. »PvP soll nicht so einschüchternd sein«, erklärt Game Director Scot Lane den sanfteren Kurs. Auch die angekündigten Survival-Elemente erweisen sich in der Praxis als recht handzahn: Speis und Trank sorgen für nützliche Buffs und Widerstände gegen bestimmte Schadensarten, sind zum Überleben aber nicht unbedingt notwendig.

**Beseelte Action-Kampfsteuerung**

Beim Studiobesuch hatten wir auch die Gelegenheit, den Spieleinstieg bis Charakterstufe 10 zu testen. Nachdem unsere Expedition im Intro Schiffbruch erleidet, beginnt das große Abenteuer an einem lauschigen Strand. Bei den ersten wandelnden Wasserleichen, die sich in der Nähe tummeln, lernt man das ziemlich eingängige Action-Kampfsystem kennen. Mit WASD bewegen wir den Charakter, die Tasten Q, R und F lösen Wafensonderfähigkeiten aus. Per Linksklick erfolgt der Standardangriff, drücken wir dabei die SHIFT-Taste, wird daraus ein besonders heftiger, aber langsamer Hieb. Die rechte Maustaste dient zum Blocken, mit der Leertaste können wir ausweichen.

So entsteht ein munterer Kampfrhythmus, bei dem wir stets einen Blick auf den Ausdauerbalken haben, denn blocken und wegspringen ist auf Dauer anstrengend. Selbst



Der Leiter der herrschenden Gilde legt Steuersätze fest, um Unterhalt und Ausbau zu finanzieren.

Bei Corrupted-Invasionen strömen die Gegner durch Portale. Richtig ernst wird es dann bei Belagerungen, wenn sich 50 Spieler gegen über hundert KI-Angreifer verteidigen müssen.



Die Teilnahme am PvP ist freiwillig, in Aeternum tummeln sich auch reichlich Computergegner. Hier greifen zwei Spieler ein Lager der Corrupted an.

das Umhauen der Startgebiet-Mobs wird zu einer kurzweiligen Angelegenheit, weil das Spielgefühl mehr Geschick und Timing erfordert, als man es von MMOs gewohnt ist. New World erinnert da eher an Action-Rollenspiele wie Dark Souls, wenn auch ohne dessen unbarmherzigen Schwierigkeitsgrad. Außerdem fehlt eine Zielmarkierung, um den Charakter auf bestimmte Gegner zu fixieren. Die Entwickler hatten damit experimentiert, aber die Funktion letztendlich verworfen, weil manche Testspieler dadurch überfordert waren.

#### Nackte Tatsachen

David Verfaillie betont, dass es durch dieses Kampfsystem nicht allein auf die Ausrüstung auskommt, wenn sich zwei Spieler gegenüberstehen: »Einer unserer Tester konnte nackt fast jeden schlagen«, schmunzelt er

über einen besonders talentierten Kollegen. Der erscheint zwar vollständig bekleidet zur Arbeit, beherrscht die Kampfsteuerung aber so gut, dass sein Charakter selbst ohne Rüstung überleben kann. Auch Levelunterschiede sind nicht so kriegsentscheidend wie in anderen Online-Rollenspielen; der höherstufige Charakter ist im Vorteil, doch ein geschickter Underdog hat durchaus Siegchancen. Gerade bei Gruppenkämpfen macht sich auch bemerkbar, dass die Spielercharaktere mit Kollisionsabfrage voll präsent sind. Scot Lane sieht dadurch spielerische Vorteile: »Allein die Tatsache, dass du auf deine Positionierung achten musst. Wenn vier Leute mit Schilden um jemanden herumstehen, kannst du nicht einfach so durch. In den meisten MMOs gibt es keine Kollision zwischen den Spielfiguren – da laufen zwei Charaktere einfach ineinander.«

#### Jeder Server schreibt seine Geschichte

Einziges Storyelement zu Spielbeginn sind die Tagebuchseiten von anderen Siedlern, die man aufsammelt und lesen kann. Die ersten Quest-Geber sind auch nicht gerade charismatisch, es gibt keinerlei Sprachausgabe für NPCs. Das kennen wir schon besser. Wird sich da noch was ändern? »Wir haben auch Quests, die spezifisch für die Gegend sind, in der du dich befindest«, meint Mike Willette, Producer bei Amazon Games Studios. »Und dann gibt es auch etwas, das man »Social Storytelling« nennen könnte, diese Dynamik, die durch unser Territorien-System entsteht.« Kriege, Regierungswechsel, Gildenfehden – durch solche unberechenbaren Geschehnisse soll jeder Server seine eigene Geschichte schreiben. Studio Director Richard Lawrence hat solche Ansätze bereits in der Testphase beobach-



Bei einer Corrupted-Invasion ändert sich die Optik. Erst wenn die Gestalten zurückgeschlagen sind, kehren normale Lichtverhältnisse zurück.

tet: »In der ersten Alpha gab es gewisse Companies (Gilden), die jeder kannte: »Oh, die Typen, wir wissen schon, worauf die aus sind.« Auf der anderen Seite gab es eine Gruppe, die ihre Stadt öffnete und Sachen verschenkte. Unterschiedliche Leute, unterschiedliches Verhalten, das wird auf jedem Server für eine einmalige Atmosphäre sorgen.«

**Es ist angerichtet**

Wir sind zu Beginn mit anderen Problemchen beschäftigt. Zum Beispiel: Wie koche ich leckeres Buff-Food? Die anfänglichen »Gehe zu Punkt A, töte dort B«-Aufgaben strotzen nicht gerade vor Einfallsreichtum, aber wir lernen dabei Dinge wie das Sammeln von Rohstoffen und haben am Lagerfeuer die ersten Crafting-Erfolgserlebnisse. Mit aufgesammeltem Holz und Steinchen basteln wir Werkzeuge wie Spitzhacke, Sichel, Häutemesser und Axt. So schneiden wir aus besiegten Wölfen das nötige Fleisch, um Buff-Fressalien zu brutzeln, welche die Lebenspunkte-Regeneration erhöht. Für den ersten Heiltrank sind dagegen Kräuter nötig, die wir mit der Sichel einsacken. Die Holzgewinnung ist besonders eindrucksvoll: Einige Sekunden lang hacken wir energisch an einem Baum herum, dann kippt er so dramatisch um, dass man »Timber!« rufen möchte. Sehr hübsch, auch wenn sich der gefällte Stamm dann flugs in Luft auflöst. Und was passiert, wenn eine Horde eifriger Holzhackerbuam das ganze Wäldchen rodet? Wie schnell Ressourcen in einem Territorium erneuert werden, ist eine dieser Spielwelteinstellungen, mit denen die Entwickler noch experimentieren. Zumindest vorübergehende Versorgungsengpässe sind möglich, was auch zur Dynamik des Wirtschaftssystems



Während einer Belagerungsschlacht feuern die Verteidiger von der Mauer. Mit Kriegsmarken können wir Munition für Ballisten kaufen oder Fallen besorgen, um den Eingangsbereich zu verminen.

passt. NPC-Händler gibt es nämlich nicht, die Spieler bestimmen Angebot und Nachfrage selbst, können anderen Handwerkern auch Aufträge erteilen.

**Handwerk, Handel, trautes Heim**

Schließlich erreichen wir die Stadt der Startzone Windward, beim Betreten werden die aktuellen Steuersätze für Handel, Herstellung und Immobilienbesitz angezeigt. Im Spielverlauf lassen sich Häuser in bis zu drei Städten erwerben, individuell einrichten und anschließend vor allem als praktische Schnellreisepunkte nutzen. Reittiere gibt es nicht und so verbringt man doch einige Zeit mit Herumgelaufe. In weiteren Tutorial-Quests stellen sich auch die drei Fraktionen der Spielwelt vor, ab Stufe 10 schließen wir uns Marauders (kriegerisch), Syndicate (hinterlistig) oder Covenant

(geistlich) an. In Städten floriert das Handwerk, denn hier finden wir Stationen für die fortgeschrittene Verarbeitung und Produktion. Je höher die Ausbaustufe einer Stadt, desto besser die Crafting-Optionen.

Was schon in den ersten Spielstunden auffällt: An allen Ecken und Enden wird gelevelt, der Fortschritt bei verschiedenen Spielsystemen sorgt für kräftige Anfangsmotivation. Kämpfe und Quests bringen Erfahrungspunkte ein, beim Stufenaufstieg erhöhen wir eines der fünf Charakterattribute. Die derzeit 16 Handwerksfähigkeiten können ausgebaut werden, um immer mehr Ausrüstung und Hilfsmittel herzustellen.

Durch Quests und Aktivitäten verbessern wir außerdem in jeder der zwölf Regionen unseren dortigen Standesrang. Bei jeder Beförderung wählen wir zwischen verschiedenen Vergünstigungen, zum Beispiel



Voll der Hammer: Jede Waffengattung hat zwei Talentbäume, in denen wir immer mehr Kampffertigkeiten freischalten.



Die Lost sind eine der vier KI-Fraktionen, die mit den menschlichen Spielern auf Kriegsfuß stehen. In dieser Basis fühlen sich untote Piraten heimisch.

schnelleres Ressourcensammeln, erhöhte Lagerkapazität oder reduzierte Handelssteuer. Dazu kommt der Aufstieg in der eigenen Fraktion, der PvP-Erfolge würdigt.

### Übung macht den Waffenmeister

Besonders spannend wirkt das Hochleveln der Waffenfertigkeiten. Jede Waffengattung hat zwei Talentbäume, in denen wir immer mehr Sonderattacken und Boni freischalten. Die aktiven Waffenfertigkeiten haben unterschiedliche Abklingzeiten, passive Boni wirken immer. Zum Beispiel gibt es bei Schwertern eine offensive Ausrichtung mit solchen Fertigkeiten wie dem Wirbelwind-Rundumschlag. Vorsichtige Spieler investieren eher in den defensiven Baum, um zum Beispiel Gegner per Schildschlag kurz zu lähmen. Beim Kampfbeil stecken wir unseren ersten Punkt in die Wurfertigkeit: So fügt man dem Gegner schon beim Anstürmen etwas Schaden zu und klopft dann im Nahkampf weiter.

Bei der Bogenspezialisierung erwarten uns zum Beispiel Fähigkeiten wie »fünf Pfeile gleichzeitig abfeuern« oder eine die Sichtverhältnisse erschwerende Rauchwolke. Und für Spieler mit magischen Gelüsten gibt es auch die passenden Waffentypen: »Das Magiesystem ist komplett waffenbasiert«, erklärt David Verfaillie. »Zum Launch wird es einen oder zwei verschiedene magische Stäbe geben«, fährt er fort. Derzeit arbeiten wir am Lebensmagie-Stab, der es dir erlaubt, deine Mitspieler zu unterstützen und zu heilen. Er wird ähnlich wie die anderen Waffentypen zwei verschiedene Bäume haben. Der eine dreht sich mehr um Schutz, das sind Dinge wie Rüstungsschilde für Mitspieler. Beim anderen Baum steht Heilung im Mittelpunkt. Neben dem Lebensstab gibt es den

Feuerstab, bei dem es mehr ums Austeilen von Schaden geht. Stäbe verhalten sich wie die anderen Waffentypen, du kannst sie erwerben oder selbst herstellen.«

Das klassenlose Charaktersystem sorgt für Flexibilität. Jeder Charakter kann drei beliebige Waffen ausrüsten und per Tastendruck schnell zwischen ihnen wechseln. Außerdem müssen wir uns entscheiden, welche drei Sonderfähigkeiten pro Waffe aktiv sind. Jeder Spieler soll so Kampfkombinationen nach seinem Geschmack kreieren können. Und es macht natürlich einen Unterschied, welches Waffenmodell eingesetzt wird und was man ihm in die Sockel steckt, um seine Werte zu tunen.

### Helden, Monster, Streamer

Zu Amazon gehört auch die Video-Plattform Twitch, die besonders unterstützt wird. Zum einen können Twitch-Prime-Kunden mit exklusiven Skins rechnen. Zum anderen enthält New World Funktionen wie eine Anmeldehilfe, um mit dem Lieblings-Streamer zu spielen. Und wer sein Spiel gerade live überträgt, kann neben seinem Namensschild ein Twitch-Badge einblenden lassen, das die aktuelle Zuschauerzahl anzeigt. Streamer, die an einer PvP-Schlacht teilnehmen, dürfen ihre Zuschauer zudem in die Gefechte einladen. Dazu müssen die Fans einfach ein Hashtag (etwa #join) in den Chat tippen, schon erscheint ihr Name im Spiel in einer Liste, über die sie der Streamer hinzufügen kann. Wie die Einschaltquoten ausfallen, dürfte sich bald herausstellen: Eine Beta-Phase steht noch im April an, am 26. Mai wird New World dann auf Steam erscheinen – und wahrscheinlich so manchen Kalender mit Kriegsterminen füllen. ★



Heinrich Lenhardt  
@hlenhardt

Die Änderungen an der Ausrichtung sind nach meinem Geschmack, auf PvP-Zwang und Survival-Elemente verzichte ich gerne. Liebhaber des harten Überlebenskampfes könnten in der neuen New World freilich den Nervenkitzel vermissen. Der Einstieg ist auf jeden Fall kurzweilig, Erfolgserlebnisse stellen sich in einem stimulierenden Rhythmus ein. Nur reißen Atmosphäre und Präsentation zu Beginn noch nicht richtig mit. Gerne erkunde ich die schönen Landschaften, aber ein paar dürre Textseiten sind als Story etwas wenig. Die direkte Steuerung des Kampfsystems verspricht mehr Spannung als die Genre-übliche Abklingzeiten-Verwaltung. Gerade das PvP dürfte davon profitieren. Kollisions- und Trefferabfrage wirkten auch bei der 50-gegen-50-Schlacht auf dem Testserver solide, hoffentlich läuft es später stabil. Bei der Schnupperbelagerung hat es Spaß gemacht, sich sowohl ins Frontgetümmel zu stürzen als auch verschiedene Support-Aufgaben zu übernehmen. Ob sich der Fraktionskrieg auf Dauer wie ein Motivationswundermittel oder nur wie spielerischer Selbstzweck anfühlt, muss der Live-Betrieb zeigen. Die Flexibilität beim Waffenwechsel ist prima, je nach Konfiguration kann ich in alle möglichen Rollen schlüpfen; bei einem Rollenspiel mit Klassensystem wären dafür zig verschiedene Charaktere nötig. Und auch wenn New World noch nicht in allen Belangen überzeugt, hat mich der erste Ausflug neugierig gemacht.