New World

AUF DER SUCHE NACH DER **IDENTITÄT**

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Amazon Games** Entwickler: **Amazon Games** Termin: **28.9.2021**

Aus dem PvP-MMO ist ein Online-Rollenspiel mit Story, Quests und Dungeons geworden. Hat Amazon nur eine Feature-Liste abgearbeitet oder doch ein großes Spiel erschaffen? Von Petra Schmitz

Petra Schmitz
Petra hat zwar nicht mit den ersten Online-Rollenspielen begonnen, Ultima Online war zu viel echte Arbeit, das erste Everquest hat sie durchs Setting nicht angesprochen, aber seit Dark Age of Camelot hängt sie sehr an dem Genre, sie verbindet einige der coolsten Momente ihres Spielerinnenlebens damit. Allein die ersten Schritte aus den sicheren Mauern Midgards hinaus in die PvP-Zone, der erste feindliche Pfeil im Rücken ihres stolzen Trolls. Sein Sterbegrunzen! Unvergessen. Aktuell spielt sie, wenn sie nicht gerade eine Pause von Tyria braucht, noch immer Guild Wars 2.

Amazon-Gründer Jeff Bezos fliegt am 20. Juli ins All. Am 20. Juli startet auch die geschlossene Beta von New World (für Vorabkäufer, Presse und ziemlich viele Twitch-Streamer). Relativ bald danach lese ich einen Tweet, der mich laut auflachen lässt. Ich versäume es leider, den Tweet zu herzen, und über die Google-Suche finde ich ihn auch nicht mehr. Das ärgert mich gerade ein bisschen, aber sinngemäß steht Folgendes drin: »Das ist der Beweis: Es ist einfacher, ins Weltall zu fliegen, als ein Spiel zu entwickeln.«

Nach meinem kurzen Lacher wende ich mich wieder anderen Dingen zu, New World verdränge ich zunächst. Aber dann wühlt sich doch die Neugier an die Oberfläche meines Bewusstseins: »Ich probiere das jetzt selbst aus, am Ende ist es gar nicht so schlimm, wie mir der Tweet, New Worlds turbulente Entwicklungsgeschichte und der bisherige Erfolg (hier ein Husten denken) der Amazon-Spiele weismachen wollen.« Denn irgendetwas muss ja dran sein. Das Spiel steht doch ganz sicher nicht nur auf dem ersten Platz der Steam-Charts während der Beta-Phase, weil das ausgehungerte MMORPG-Volk dringend neue Abenteuer benötigt und weil Amazon sich die dicksten Twitch-Streamer ins PR-Boot

Ich fälle einen Baum. Ich fälle viele Bäume in meinen Stunden in New World.

Ich habe schon vor hässlicherer Kulisse in einem Online-Rollenspiel gekämpft. New World ist tatsächlich ziemlich oft ziemlich schick.

geholt hat? Das kann doch nicht sein, oder?

Und siehe da: New World ist wirklich nicht so schlimm. Aber für ein Online-Rollenspiel mit nahezu endlosen finanziellen Ressourcen, das obendrein Ende September bereits auf den Markt kommen will, ist es auch nicht wirklich gut. Es ist irgendwo dazwischen. New World pendelt aktuell identitätslos zwischen seinen Features hin und her.

Eine neue Welt, aber …

Einfach mal eine in sich logische, neue Fantasy-Welt zu erfinden, die den Geschmack von Millionen Menschen trifft – das ist gar nicht so einfach. Zahllose drachenbegeisterte Jungautoren und -autorinnen), die auf den großen (Self-Publishing-)Hit hoffen, können ein Lied davon singen. Und wenn man dann diese Welt noch mit so etwas wie Gameplay anfüllen muss, weil man kein Buch schreiben, sondern ein Spiel entwickeln möchte, dann steht man da und weiß erstmal nicht weiter. Das Intro von New World jedenfalls lässt mich mit dem Gefühl zurück, dass die Entwickler recht früh schon nicht weiterwussten: Ich sehe, wie ein Mann (in ziemlich fetziger Rüstung) einen anderen Mann (in Kutte) in einer schummerigen Kneipe trifft, der Kuttenmann redet über die neue Welt und dass dort irgendwas Schreckliches erwachsen ist. Und dass das Verderben gestoppt werden muss. Und dann bin ich auch schon auf einem Schiff und klicke mit wenigen Handgriffen meinen Charakter zusammen – weil es nur wenige Optionen für die Optik gibt. Ein paar dünne Tutorial-Minuten später stehe ich an einem Strand und verhaue mit zig anderen New-World-Neulingen von einer Seuche befallene Seemänner. Das alles ist schick gemacht, aber es packt mich nicht. Ich fühle nichts, jedenfalls keine Neugier auf diese neue Welt und meinen Platz darin. Und das ist für mich persönlich auch schon fast das Schlimmste, was ich dem Spiel ankritteln möchte. Denn wenn ich 2021 ein Online-Rollenspiel starte, dann erwarte ich mehr als »Hier, Bedrohung und Hauwaffe. Nun sieh mal zu!«. Vermutlich ist New World deswegen auch nach etlichen Stunden noch ziemlich ungreifbar für mich. Einfach weil es zu Beginn so schrecklich vage und beliebig bleibt. Ob nun aus Absicht oder Hilflosigkeit der Entwickler beim World Building, macht für mich keinen großen Unterschied. Ich mag das Art Design, Mantel-und-Degen-Look, Fachwerk (ich wohne in einer der deutschen Fachwerkhauptstädte) und Trutzburgen gehen eigentlich immer. Aber darüber hinaus?

Wer fleißig in einem Gebiet questet und Gegner verhaut, verdient sich Boni für genau dieses Gebiet.

Reduziert, aber effektiv

Darüber hinaus weiß ich auch noch nicht so recht, was ich vom Kampfsystem halten soll. Einerseits juble ich über jedes Online-Rollenspiel, das mir nicht den Bildschirm mit Skills zukleistert. Direktes Zuschlagen und Ausweichen ist auch mehr 2021, als irgendwo auf der Stelle zu stehen und eine Skill-Rotation durchzuklicken. Aber mir fehlt auch ein wenig der Fortschritt bei meiner Bogen-und-Schwert-und-Schild-Frau. Die wenigen aktiven Skills, die ich freischalten kann und von denen ich ohnehin pro Waffe beziehungsweise Waffenkombination (Schwert und Schild) nur jeweils drei aktiv haben darf, fühlen sich dünn an, auch wenn sie ordentlich reinhauen. Doch ein befriedigendes Fortschrittsgefühl will sich nicht so recht einstellen. Das muss ich mir selbst verschaffen, indem ich auch andere Waffen skille. Denn ich – und das ist ziemlich cool – bin nicht an irgendeine Klasse gebunden, sondern kann frei Kampfwerkzeuge und Skills wechseln.

Wie wuchtig ich zuhaue, schieße oder zaubere, errechnet sich aus der Stärke meiner Waffen und klassisch aus Rollenspielbasiswerten wie Körperkraft oder Geschick. Diese Basiswerte darf ich pro Levelaufstieg mit insgesamt drei Punkten pushen, während sich Waffenfähigkeiten durch den Gebrauch von Bogen, Schwert oder Zauberhandschuh freispielen lassen. Nun zurück zum Strand.

Die Nächte sind oft zu finster, aber Sonnenaufgänge kann New World!

In New World kann niemand schwimmen. Deswegen gehen die Charaktere einfach ziemlich langsam über See- und Meerboden.

22,7 mal bücken

Ich töte für die ersten Quests besagte Seemänner, sammle die eine oder andere Notiz aus Schiffswracks und hoffe darauf, dass sich das Spiel hinter dem Strand endlich vor mir entfalten möge. Nicht viel später schickt mich New World tiefer ins Land, ich soll doch bitte in einer Siedlung vorstellig werden. Ich stromere nach Everfall, ein kleines, schickes Dörflein, von denen New World einige hat. Sogar noch schicker als Everfall, wie ich später feststelle. Aber nun bin ich erstmal hier. Über dem Dörflein erhebt sich eine Kirche, drumherum Holzpalisaden und robuster Fels.

Die Landschaft ist eine herrliche Mischung aus üppigem Grün und herbstlichen Farben. Der Boden ist dicht bewachsen, da hinten streift eine Hirschkuh durchs goldenen Abendlicht. Ich schaue ihr entzückt hinterher und werde derweil von einem Wolf angenagt. Das mag ich, hier will ich mich umschauen. Ich spüre, wie eine leichte Verbindung zu New World in mir wächst. Dann finde einen Teich, in dem ich mich 22,7 mal bücken muss, um 250 Wasser zu sammeln, ich nehme pro Bücken elf Wassereinheiten auf. So will es eine der Quests, die mich ins Umland von Everfall geschickt haben. Die frisch gewachsene Bindung bleibt wohl erstmal fragil. Ich seufze und drücke 30 mal auf E, weil 22,7 ja keine richtige Zahl ist.

Und damit bin ich auch schon bei meinem zweiten Hauptkritikpunkt von New World. Das Questdesign erinnert viel zu oft an die frühe MMO-Phase um die Jahrtausendwende herum, wo simple Hol- und Bringdienste an der Tagesordnung waren. Spiele wie The Elder Scrolls Online und Guild Wars 2 haben inzwischen aber hinlänglich bewiesen, dass da mehr geht. Auch in denen töten wir oft nur Gegner, aber die Verpackung ist signifikant anders, sprich: aufwendiger.

New World ärgert mich aber nicht nur, weil ich stumpf irgendwelche Sammelaufgaben erledigen muss. Nein, ich muss auch mit anderen Spielern um Truthähne, Hasen, Wölfe und besondere Gegner konkurrieren. Gerade in den ersten Stunden im Spiel ist das anstrengend, weil gefühlt jeder Neuling im Örtchen Everfall aufschlägt und dort seine ersten Aufgaben erledigt. Da rennen dann zehn, zwölf Männer und Frauen im selben überschaubaren Areal rum, um Wölfe umzudreschen und zu häuten. Häuten darf aber jeweils nur einer, der Rest muss auf den nächsten Spawn und die eigene Schnelligkeit vertrauen. Puh! Immerhin: Klassisches Loot gibt es für jeden individuell.

Wenn ich mal keine Lust habe, Bäume zu fällen, stelle ich mich an einen Fluss und angele. Das ist regelrecht meditativ.

Ähnliches auch beim Erzschlagen. Ich tobe etwa eine Stunde später über ein Hochplateau und möchte Eisen fürs Craften (dazu später mehr) kloppen, aber vor mir toben schon zwei andere und kloppen mir alles weg. Ich habe keine Lust, auf den Respawn des Eisenerzes zu warten, und vermöbel aus Frust mit meiner Axt ein paar wehrlose junge Bäume. Von denen gibt es immerhin so viele, dass niemand dafür Schlange stehen muss. Später legt sich das Wolf- und Erzproblem. Zum einen wohl, weil sich Spieler und Spielerinnen besser in der New World verteilen, zum anderen vielleicht, weil einige bereits entschieden haben, dass das Spiel nichts für sie ist. Aber so leicht gebe ich nicht auf.

Hier lerne ich, den Azoth-Stab zu verwenden. Die roten Kugeln müssen damit weggesaugt werden. Also wenn die Gegner aus dem Weg geräumt sind.

Aller Anfang ist zäh

Die anfänglichen Stunden in New World spielen sich zäh wie Schuhleder. Das liegt nicht nur daran, dass man viel zu oft schnarchige Sammelaufgaben absolvieren muss, sondern auch daran, dass man insbesondere am Anfang echt viel zu viel dafür rumlatscht. Die Wege sind lang, und das Schnellreisesystem ist … nun, zu Beginn recht undurchsichtig.

Da wäre für den Anfang der Teleport zurück ins Gasthaus der Siedlung, in der man aktuell angemeldet ist. Das klingt eigentlich total toll: Man geht mit ein paar Quests hinaus in die Landschaft, haut Wölfe um, sammelt Wasser, sucht auf von Verseuchten überrannten Höfen nach Schmuckkästchen und dann telep… oh, geht nicht. Weil man sich vor 40 Minuten schon teleportiert hat und das nur ein Mal pro Stunde darf. Wer denkt sich sowas aus? Menschen, die befürchten, ihr Spiel hätte nicht genug Inhalte, um Spieler und Spielerinnen über längere Zeit zu beschäftigen? Vielleicht. Findige Spieler wissen indes: Wenn man sich nirgends ein Lager (dazu später mehr) baut, dann gibt man einfach irgendwo in der Pampa den Löffel ab und steht in der Siedlung wieder auf. Blöd nur, dass die Ausrüstung bei einem Tod Schaden nimmt, aber das tut sie auch, wenn man sie benutzt, reparieren muss man sie sowieso irgendwann. Oder man tauscht sie gegen neue aus.

Irgendwann stoße ich auf den ersten Teleportschrein und denke: »Juhu, es gibt Teleportschreine, dem Gott der grundlegenden MMO-Regeln sei Dank!« Dann stelle ich fest, dass man Azoth (magisches Zeug, das man auch fürs Craften von schicker Ausrüstung und für einen Respec benötigt) dafür braucht – je nach Teleportdistanz mehr oder weniger. Azoth bekommt man als Questbelohnung und von Gegnern, aber am Anfang halt wenig bis nichts, also muss ich doch wieder latschen. Aus Frust vermöbel ich mal wieder ein paar wehrlose junge Bäume.

Plötzlich aber habe ich nach einer Quest fast das Limit von 1.000 Azoth erreicht, vermutlich dank einer Anpassung seitens Amazon in der laufenden Beta-Phase. Mir soll's recht sein. Im Folgenden teleportiere ich einfach aus Jux und Dollerei zwischen den mir bekannten Schreinen und Siedlungen hin und her. Ärgerlich nur: Die kaputten Schreine sind noch immer kaputt, die wären nämlich wesentlich besser, wenn wirklich alle von mir entdeckten auf der Karte als Zielpunkte markiert werden würden. Dauerhaft. Aber die Beta-Bugs sind da anderer Meinung. Wehrlose junge Bäume müssen büßen!

Drei feindliche Gruppen sollt ihr sein

Ich mache also zunächst eine Weile in Everfall und weiterer Umgebung rum, bis die große Entscheidungsaufgabe ansteht. Okay, die Aufgabe als solche ist tatsächlich recht klein, bestimmt aber, für wen ich mich im Folgenden prügeln werde. Ich muss die drei Fraktions-NPCs in der Siedlung besuchen und mir erzählen lassen, wofür sie stehen: die Marodeure, das Bündnis und das Syndikat. Ich entscheide mich für die Marodeure, weil die quasi »Auf's Fressbrett!« im Namen haben. Fürderhin trage ich für andere Spieler eine grüne Markierung über dem Kopf, die mich als Marodeur ausweist. Find ich gut. Was ich nicht gut finde, ist, dass New World das so im Vorbeigehen abfrühstückt. Und dass ich nicht das Gefühl habe, dass mir das Spiel befriedigend erklärt, warum überhaupt drei Fraktionen existieren. Womit wir wieder beim Problem des World Buildings vom Anfang wären.

Dieses Dorf hat sich eine feindliche Kompanie unter den Nagel gerissen. Man erkennt es an den geschmackvollen Wimpeln.

DIE GROSSE SPIELERVERKLOPPE

Die drei Fraktionen (Marodeure, Syndikat, Bündnis) in New World sind nicht nur dazu da, damit sich ihre Mitglieder in der offenen Welt gegenseitig auf die Mütze geben, sie kämpfen auch in kleineren und größeren Armeen um Territorien.

Habt ihr euch erst einmal einer Fraktion angeschlossen, könnt ihr im Anschluss einer dazugehörigen Kompanie (Gilde) beitreten, um anderen Gruppierungen Siedlungen, Burgen oder ganze Landstriche abzujagen. Der Grund: Zum einen ist ein Sieg natürlich immer eine coole Sache, zum anderen gibt es aber auch handfeste Vorteile für Gewinner. Siedlungsbesitzer erhalten

- 70 Prozent Rabatt auf Schnellreisen
- 30 Prozent Rabatt auf Steuern (im Spieler-Shop)
- 20 Prozent Rabatt auf den Hauskauf

Um einen Fraktionskampf einzuleiten, müssen ähnlich wie in Pirates of the Burning Sea erstmal Vorabaufgaben erledigt werden, um den Einfluss eurer Gruppe in einem Gebiet zu steigern. Ihr absolviert etwa kleinere PvP-Missionen oder schafft Ressourcen ran. Ist das erledigt, geht es je nach Größe des Ziels etwa daran, einen Außenpostenansturm (20 gegen 20) oder eine Belagerung (50 gegen 50) zu gewinnen. Die Zeiten und Orte dafür sind jeweils auf eurer Karte vermerkt, in eurer Siedlung meldet ihr euch dann für den Krieg an. Damit ist allerdings nicht gewährleistet, dass ihr auch teilnehmen werdet, denn der Anführer der kriegstreibenden Kompanie baut die Streitmacht auf. Das lösen andere MMOs glücklicher, um auch Spielern eine Chance auf großes PvP zu geben, die nicht gerade Mitglied in der einen coolen Kompanie sind.

Keine Sorge, die großen Schlachten in New World sind allesamt instanziert, ihr werdet beim Fällen wehrloser Bäume nicht zufällig zwischen irgendwelchen Kriegsfronten aufgerieben.

OH, DIESE QUESTS!

Um euch mal einen Eindruck davon zu verschaffen, wie Quests in New World ablaufen, hier drei Fraktionsmissionen am Stück.

Ganz im Norden der Region um Everfall steht ein Minenaufseher, der sterben soll. Den kille ich schon zum zweiten oder dritten Mal. Irgendwann hört man auf zu zählen. Immerhin ist gleich neben der Mine ein Teleportschrein (zwei Pfeile im Kreis), also muss ich nicht nach Everfall zurücklaufen oder freiwillig sterben.

Auf einer Farm gleich südwestlich vom Dorf Everfall soll ich in Obstkisten und Truhen nach Soldatentaschen suchen. Die Farm kenne ich inzwischen in- und auswendig. Da war ich nämlich schon mehrfach, um irgendwas zu suchen.

Irgendwo in der Pampa muss ich nun Elche killen und sie häuten, um an scharfe Klauen zu kommen. Die Elche in New World sind eigentlich gewöhnliche Hirsche, aber selbst Hirsche haben in der Realität keine scharfen Klauen unter der Haut. Nun.

Immerhin macht New World nicht den Fehler eines Warhammer Online und verlässt sich auf nur zwei verfeindete Gruppierungen. So wirkt das Spiel dem Effekt der einen dominanten PvP-Fraktion entgegen, die die andere komplett aufmischt. Aber es verlässt sich auch zu sehr darauf, dass die Spieler sich von allein mit Marodeuren, Bündnis oder Syndikat indentifizieren. Das sind Namen, die in einer vagen Welt nichts bedeuten, während Chaos und Ordnung in Warhammer Online über die Jahrzehnte mit dem Erzähluniversum und seinen Fans gewachsen sind. Und auch ein Dark Age of Camelot gab mir Anfang der 2000er mehr Einordnung, allein durch die Länder und Mythen, die Hibernia, Albion und Midgard repräsentierten.

Bei meinen ersten PvP-Missionen für die Marodeure passiert übrigens: nichts! Ich habe das Glück (oder das Pech), dass ich niemandem begegne, der mir auf die Nase hauen will, während ich Truthähne schlachte und Notizen aus der einen Kiste klaube und in eine andere stecke. Ja, auch die PvP-Missionen in New World basieren auf dem üblichen Questsystem. Nur muss ich dafür dann raus in die Landschaft mit aktiviertem PvP-Status. Dabei können mich dann allerdings auch nur Gegner angreifen, die ebenfalls den PvP-Status aktiviert haben.

Ach ja, Notiz an mich selbst: Sollte ich New World nach dieser Beta-Phase aktiv spielen, dann setze ich auf Degen und Muskete. Die sind im offenen PvP eine ziemlich coole Kombi. Mehr dazu im Kasten auf Seite 23.

Yonas will was

Sei's drum, irgendwann habe ich in meiner ersten Siedlung so viele Aufgaben für irgendwelche NPCs, für die Stadt und die Marodeure erledigt, dass ich endlich weiter weg darf. Man schickt mich Richtung Südsüdwest zu einem Mann, der an einem kleinen Steg steht und über die Verseuchung und wie man ihr Herr werden kann, mehr weiß als alle anderen. Für Yonas muss ich nun diverse Aufgaben erledigen (unter anderem das dritte Mal in der gleichen Mine irgendwen verhauen), die mir am Ende einen Azoth-Stab der ersten Stufe einbringen. Nur mit solchen Stä-

Rechts Anfängerlager, links fortgeschrittenes Lager.

Ab und zu muss man auch mal einen besonderen Gegner verhauen.

Auch Netflix etwa streamt sein Angebot über Amazon-Server. Reddit und Dropbox nutzen sie auch.

ben kann ich die Verseuchung aufhalten. Die Verseuchung äußert sich nämlich nicht allein darin, dass Farmbewohner, Minenarbeiter und Seemänner plötzlich mit Klauen, Äxten und Spitzhacken auf mich losgehen, sondern auch darin, dass überall auf der Landkarte Verseuchungszentren (quasi das Gegenteil von Impfzentren) aufploppen. In deren Nähe verändern sich die Lichtverhältnisse signifikant – und Spielerfiguren nehmen nach einer Weile signifikant Schaden. Aua. Aber mit dem Azoth-Stab kann ich diese krankhaften Veränderungen heilen. Gerade stehe ich noch in einem Albtraum aus Schwarz und Rot, und plötzlich plopp: Blumenwiese.

Natürlich ist diese Gameplay-Mechanik im Kern aus anderen MMOs gemopst, etwa aus The Elder Scrolls Online oder Guild Wars 2 oder Rift (Na, wer kennt es noch?). Aber wenn es die Spieler zusammenbringt: Warum nicht? Nur stehe ich in den Verseuchungszonen immer nahezu allein rum. Vermutlich weil die anderen Helden und Heldinnen keinen Bock haben, vom nächsten Teleportschrein zu mir zu laufen und stattdessen lieber wehrlose Bäume fällen.

Das Crafting

Nun habe ich so oft schon was von Erzen, Fellen und wehrlosen Bäumen erzählt, dass ich mal ein paar Worte über das Crafting verlieren will. Das ist tatsächlich nicht ganz unwichtig in New World, aber man kann sich auch ohne durchwurschteln, sobald man die grundlegenden, dazugehörigen Aufgaben erledigt hat. Doch um es mal an einem praktischen Beispiel zu verdeutlichen: Stellt euch vor, ihr seid Bogen- oder Musketenschütze. Ihr seid ganz weit weg von der Heimat und habt plötzlich keine Pfeile oder Kugeln mehr. Dann ist es superpraktisch, wenn man sich ein mobiles Lager (gibt es in mehreren Ausbaustufen und dient wie erwähnt auch als Respawn-Punkt nach dem Ableben) in die Botanik knallen kann, um dort schnell neue Kugeln oder Pfeile zu craften – sofern ihr das dafür nötige Material in den Taschen habt.

Wenn Letzteres nicht der Fall ist, dann sammelt ihr den Kram schlicht und ergreifend und craftet im Anschluss. Ja, das Sammeln kostet Zeit. Ja, nicht überall lässt sich das Erz finden, das ihr gerade benötigt oder verarbeiten könnt. Ja, es ist ungerecht, dass sich Charaktere, die Zauberwaffen führen, zwar Mana hinter die Binde kippen können, aber der blaue Saft auch von allein wieder auflädt, während Bogen- und Musketenschützen zusätzliche Munition benötigen. Aber man wird sich schon etwas dabei gedacht haben. Nämlich die Preise für Erz und Holz im Spielerhandel stabil zu halten.

Neben Pfeilen und Kugeln könnt ihr euch übrigens auch alles andere zusammencraften, was ihr so am Leib tragt: eure Abbau- und Erntegeräte, eure Waffen, eure Taschen, eure Jacken, Hosen, Hüte. Die Farben dafür. Nahrung, Heil- und Manatränke. Und sogar Einrichtungsgegenstände. Denn New World kommt gleich zum Release mit Housing. Die billigste Butze, die ich bisher gefunden habe, schlägt mit 2.500 Gold zu Buche. Das habe ich auf Stufe 25 aber noch nicht mal ansatzweise. Aber ich bin auch niemand, der in einem MMO unbedingt ein eigenes Haus benötigt. (Andererseits: Ich will dringend so ein rotes Fachwerkding. Die sind toll! Aber auf keinen Fall werde ich mir so einen albernen bunten Löwen vor die Tür legen. Wer hat sich das ausgedacht? Ich muss dringend wehrlose Bäume fällen, um mich abzuregen.)

Das vorläufige Ende

Meine Beta-Stunden sind gezählt. Das ist schade, denn ich habe noch keines der Dungeons von innen gesehen, ich habe noch nicht alle Siedlungen auf der Karte besucht, habe noch nicht alle Landstriche durchstreift. Ich bin noch nicht über jeden Seeboden gegangen (kein Jux: Die Charaktere können nicht schwimmen, sondern latschen nur über den Grund der Gewässer), bis auf das kleine PvP in der offenen Welt habe ich noch keine Spielerklopperei erlebt, weil die für die Schlachten festgelegten Zeiten nie mit meinem Tagesablauf vereinbar waren. Die letzte, auf die ich eine Chance gehabt hätte, hätte morgens um 7:30 Uhr stattgefunden.

Es ist nun auch nicht so, als würde ich das aus mir heraus unbedingt erleben wollen, aber ich hätte euch gerne davon berichtet, bevor ihr eventuell Ende September auf Steam den Kaufen-Button betätigt.

Was ich euch aber mit auf den Weg geben kann, ist mein Eindruck, dass Amazons großes Online-Rollenspiel nahezu alles im Gepäck hat, was derzeit in der MMORPG-Landschaft hip ist, die Einzelteile aber allein und im Zusammenspiel zumindest für mich nicht zufriedenstellend sind. Für mich entsteht unter anderem dank der elend langen Laufwege, der öden Queststruktur, des verhaltenen Fortschritts beim Charakterausbau kein Flow, kein Gefühl, ich müsse nun ganz dringend noch Stufe 26 erreichen. Das für mich allerdings aktuell noch immer vorherrschende Problem ist jedoch, dass ich mich mit der New World, so schön sie auch sein kann, nicht verbunden fühle. Vielleicht lässt sich dieses Problem aushebeln, wenn man nicht allein in Amazons Abenteuer aufbricht, sondern gleich als kleines Team startet. Denn auf die Entwickler sollte man diesbezüglich nun nicht mehr vertrauen. Um eine Spielumgebung zu erschaffen, die mehr ist als die Summe ihrer Einzelteile – dafür fehlt bis Ende September schlicht die Zeit. ★

MEINUNG

Petra Schmitz
@Flausensieb

Ich weiß, dass New World gemocht werden wird, weil's bei nahezu jedem Spiel eine mal größere, mal kleinere Gruppe von Menschen gibt, die es mögen. Ich mag New World derzeit nicht, ich find's aber auch nicht schrecklich. Es ist mir abseits von meinem Auftrag als Spielejournalistin, die darüber berichtet, schlichtweg ein bisschen egal. Das dürfte dem Entstehungsprozess des Spiels geschuldet sein. Durch den Wechsel von einem PvP-getriebenen MMO hin zu einem Hybrid zwischen Theme Park und Sandbox wurden Inhalte ins Programm geworfen, die zwar alle (mal besser, mal schlechter) funktionieren, aber für mich derzeit noch keinen treibenden Spielspaß ergeben.

New World fühlt sich ein wenig wie eines der frühen Online-Spiele an, die damals gemacht wurden, weil eben alle Online-Rollenspiele machten. Ohne indes zu wissen, wie es geht. Der Satz ließe sich übrigens auch auf die längst eingestellten Amazon-Spiele Breakaway und Crucible anwenden. Dieses Schicksal wird New World nicht teilen, aber vielleicht ist es doch einfacher, in den Weltraum zu fliegen, als ein Spiel zu entwickeln.

Der Dienst dahinter nennt sich ganz konkret Amazon Web Service, es gibt ihn seit 2006.