



## New World

# DAS IST EIN WITZ

**Die Server von New World sind zum Launch voll oder offline, Tausende Spieler warten in der Schlange. Das Bittere dabei: Amazon hätte es besser wissen können und müssen.**



### Peter Bathge

Peter schreibt seit 2018 für GameStar. Als Redakteur hat er nie ein Online-Rollenspiel testen müssen, erinnert sich aber noch gut an die Anfangszeiten von World of Warcraft und Guild Wars. New World wollte er eigentlich aus beruflichem Interesse spielen – aber als zum Launch nichts ging, ist er schnell wieder aus der Warteliste verschwunden. Dafür hat er sich ein paar Gedanken zum alten Server-Problem gemacht – und wieso ihn dessen erneutes Auftreten bei Amazons MMO besonders wurmt.

»Bevölkerung: HOCH«. In Rot steht das da, eine Warnfarbe. Und daneben: »Spieler in Warteschlange: 5.372«. Wer in New World angesichts dieses Begrüßungs-Screens bei der Server-Wahl gleich wieder jede Lust verloren hat, dem ist das wahrlich nicht zu verdenken. Denn Amazons MMORPG ist nur das neueste Beispiel in einer langen Reihe von Launches, bei denen Spieler zum Start große Probleme haben, auf einen Server zu kommen. Selbst World-of-Warcraft-Erfinder Blizzard hat bei jeder neuen Erweiterung mit überbeanspruchten Kapazitäten zu kämpfen, zum Release von Diablo 2: Resurrected verschwanden jüngst sogar Charaktere. Ist es da so überraschend, dass New World unter demselben Problem leidet, dass Online-Spiele seit Beginn der Massively-Multiplayer-Ära mit sich herumschleppen? Grundsätzlich nein. New Worlds Startschwierigkeiten waren in gewisser Weise zu erwarten. Doch die Umstände werfen ein schlechtes Licht auf Amazon. Und wirken im Jahr 2021 wie ein schlechter Witz mit einer bitteren Pointe.

### Das alte Lied von den vollen Servern

Auf mich und viele andere Spieler, die New World gerade mit negativen Rezensionen bedenken, wirkt die offensichtlich man-

gelnde Vorausplanung seitens Amazon äußerst dilettantisch. Hätten die Verantwortlichen hier nicht anhand mehrerer Beta-Tests und Vorbestellerzahlen sowie des in Google-Suchanfragen ausgedrückten hohen Interesses der Kundschaft einfach besser planen können? Zumal Amazon ja den ursprünglich für August geplanten Release in letzter Minute noch einmal verschoben hat, um sich vier Wochen lang speziell um Server-Architektur und die Warteschlangen zu kümmern. Dass nun selbst jetzt noch viele meiner Kollegen in der Redaktion Probleme haben, auf die Server zu kommen, nervt.

Nun könnte man sagen: »Aber Peter, das ist dann doch offensichtlich nicht die Schuld von Amazon!« Und ich sage: Na ja, irgendwie doch! Denn die meisten Entwicklerstudios verpassen es, frühzeitig in eine kluge Server-Architektur zu investieren. Das geht aber nicht mal ebenso nebenbei, sondern muss von Anfang an mitgedacht werden. Und wenn man dann aus der Not heraus nach Release schnell neue Kapazitäten schafft, indem man zusätzliche Rechner ans Stromnetz anstößelt, hilft das nur bedingt, die Fehler sind systemischer Natur. Was mich dabei so wurmt: Gerade Amazon müsste es besser wissen!



Schon vormittags sind die Server von New World voll (Bild vom 29. September 2021). Inzwischen verfügt Europa über mehr als 200 Server.

| Name       | World                   | Characters | Online Friends | Status |
|------------|-------------------------|------------|----------------|--------|
| Ahrwyn     | Vanuheim XI             | 0          | 1049           | HOCH   |
| Hyperborea | Vanuheim XI             | 0          | 740            | HOCH   |
| Ravenel    | Vanuheim Rho (DE/EN)    | 0          | 523            | HOCH   |
| Hellheim   | Vanuheim Eta            | 0          | 486            | HOCH   |
| Styx       | Vanuheim Rho (DE/EN)    | 0          | 386            | HOCH   |
| Midgard    | Vanuheim Sigma          | 0          | 376            | HOCH   |
| Utgard     | Vanuheim Nu (DE/EN)     | 0          | 309            | HOCH   |
| Ganzir     | Vanuheim Nu (DE/EN)     | 0          | 265            | HOCH   |
| Kor        | Vanuheim Lambda (ES/EN) | 0          | 229            | HOCH   |
| Hades      | Vanuheim Zeta           | 0          | 212            | HOCH   |
| Silpium    | Vanuheim Nu (DE/EN)     | 0          | 141            | HOCH   |

### Server sind eigentlich Amazons Expertise

Sagt euch AWS etwas? Amazon bietet unter diesem Akronym Web Services und Cloud-Dienste an. Das Unternehmen ist damit einer der wichtigsten Eckpfeiler der globalen Internetstruktur; längst sind die Zeiten vorbei, als Amazon rein durch den Versand von Paketen sein Geld verdiente. Auf der AWS-Webseite werden die Skalierungsfähigkeiten dieser Technik angepriesen: »AWS Auto Scaling überwacht Ihre Anwendungen und passt die Kapazität automatisch an, um eine stabile, vorhersagbare Leistung zu den geringstmöglichen Kosten zu erreichen«, heißt es da. »Binnen Minuten« soll die Einrichtung die-

### WO BLEIBT DER TEST?

New World ist am 28. September erschienen und damit nur knapp zwei Wochen vor Drucklegung dieser Ausgabe. Zu knapp, um das MMO ausgiebig spielen und dann auch noch einen profunden Test schreiben zu können. Den findet ihr in der nächsten Ausgabe, alternativ findet ihr ihn aber beim Lesen dieses Artikels bereits mit einer Wertung auf GameStar Plus.

ser Automatismen möglich sein. Doch ausgerechnet bei New World versagt Amazons Technik, die sonst unter anderem Millionen von Nutzern problemlos Streaming auf Amazon Prime und Netflix ermöglicht. Selbst Konkurrent Guild Wars 2 läuft seit 2020 komplett auf Amazon-Servern, Amazon hat darüber sogar einen Blog-Eintrag geschrieben. Herrje!

Bei New World sind es laut SteamDB aktuell bis zu 734.000 Spieler, die das MMO gleichzeitig spielen. Oder zumindest versuchten es so viele Menschen am Release-Tag. Im Endeffekt drehte mehr als die Hälfte der Spielwilligen jedoch Endlosrunden in der Warteschleife (auf EU-Servern zu Hochzeiten am Feierabend gut 400.000), weil Amazon auf eine fragwürdige 2.000-Spieler-Begrenzung pro Server setzt und vergleichsweise wenige Welten zum Launch bereitstellte. Die 63 EU-Server waren somit auf lediglich 126.000 Spieler ausgelegt. Erst im Nachgang versprach das Unternehmen zusätzliche Server und erhöhte Kapazitäten, in Australien experimentiert das Unternehmen offenbar schon mit 2.500 Spielern pro Server.

### Nichts aus der Vergangenheit gelernt

Je nach Zählweise lässt sich die Geburtsstunde der ersten Online-Spiele mit großen Spielerzahlen 47 oder 36 Jahre in die Vergangenheit zurückverfolgen. Ultima Online ist auch schon 24 Jahre her, Everquest 22 Jahre. Und immer noch müssen wir uns

im Jahr 2021 mit ähnlichen Ärgernissen wie zur Pionierzeit herumschlagen, die heutzutage durch die gestiegene Popularität des Genres und die höheren Spielerzahlen noch verschärft werden. Der Ratschlag »Dann spiel halt nicht am Release-Tag!« mag in dieser Beziehung gut gemeint sein, wirkt aber fehl am Platz: Wer New World zum Vollpreis gekauft hat, darf auch erwarten, dass er für seine Investition das Spiel tatsächlich spielen kann. Und wenn das nicht der Fall ist, dann darf man das meines Erachtens auch kritisieren, etwa im Rahmen unseres Tests.

Dabei hätte es seitens Amazon durchaus Möglichkeiten gegeben, die langen Warteschlangen zu umgehen. Etwa indem man ein Offline-Tutorial einbaut, in dem Spieler schon mal eine halbe oder ganze Stunde verbraten können, ohne die Server zu verstopfen. Man hätte sich frühere Launches

von anderen MMOs anschauen und daraus die richtigen Schlüsse ziehen können. Vor allem aber darf man von einem der größten und wertvollsten Unternehmen dieser Welt erwarten, dass es nach mindestens fünf Jahren Entwicklungszeit seines großen MMOs New World zumindest in genau dem Bereich nicht alles vermasselt, für den es sich anderswo rühmt: bei den Servern. ★

