

Kontrollbesuch: New World

# LOHNT ES SICH WIEDER?

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Amazon Games** Entwickler: **Amazon Games** Termin: **28.9.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Sieben Monate nach Release scheint Amazons MMO langsam die Kurve zu kriegen. Wir klären, was sich geändert hat und was gleich geblieben ist. Von André Baumgartner

Als das mit Hoffnungen überfrachtete New World von Amazon im September 2021 erscheint, legt es zahlenmäßig einen absoluten Traumstart hin. Beinahe eine Million Spieler versuchen, sich gleichzeitig in Aeternum zu tummeln. Doch weil sich Amazon bei der Anzahl der Server gefühlt um den Faktor 100 verschätzt, spielt man die ersten Wochen hauptsächlich das weit weniger hübsche »Queue World«. Auf die Warteschlangenproblematik folgen schwerwiegende Exploits, wegen denen der freie Handel oder ganze Spielmodi wochenlang deaktiviert werden müssen. Sieben Monate später gehören diese Kinderkrankheiten erfreu-

licherweise der Vergangenheit an, und bei einem Großteil der von uns im ursprünglichen Test aufgeführten Kritikpunkte wurde inzwischen deutlich nachgebessert. Grund genug also, New World in einem Nachtest 2022 erneut auf den Zahn zu fühlen.

## Das leichte Leben genießen

Rückkehrern werden sofort die Quantensprünge auffallen, die das MMO in Sachen Komfort gemacht hat. Dank drastischer Preissenkungen muss kein Abenteurer mehr lange Laufwege in Kauf nehmen, nur um die Schnellreise-, Handwerks- und Respec-Ressource Azoth zu sparen. Außer-

dem gibt es neun zusätzliche Schnellreisepunkte zum Ansteuern, und seid ihr dennoch einmal per pedes unterwegs, verleihen euch Straßen nun einen zehnpromtigen Geschwindigkeitsschub. Sogar euer Inventar dürft ihr inzwischen unterwegs verwalten und müsst dafür nicht mehr jedes Mal stehen bleiben.

Die kleinen wie großen Komfortverbesserungen (siehe Kasten) spürt man in beinahe sämtlichen Spielsituationen, bis auf eine einzige, die Amazon immer noch sträflich vernachlässigt: das Hochleveln zusammen mit anderen Spielern. Nach wie vor startet ihr potenziell an gegenüberliegenden Seiten der Spielwelt und könnt weder Quests teilen noch euch die Zielorte eurer bis zu vier Mitspieler anzeigen lassen.

## Auf Dauer nichts für Solisten

Während der Levelphase wurden also keine neuen Anreize geschaffen, um mit anderen zusammen zu spielen, außer der Flucht vor



Die neue Donnerbüchse ist nur auf kurze und mittlere Distanz effektiv. Bei Weitschüssen verpuffen eure Kugeln einfach.

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr aktive Kampfsysteme mögt.
- ... ihr auf PvP und kleine Raids steht.
- ... ihr an Spielen den Crafting-Aspekt mögt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr bei MMOs an WoW oder Everquest denkt.
- ... euch bei MMORPGs auch die Story wichtig ist.
- ... euch monotones Spieldesign abschreckt.

der nach wie vor brutalen Eintönigkeit des Questdesigns. Zwar wurden einige Gebiete überarbeitet und neue Questreihen um mysteriöse Ritter eingeführt, doch das kann nicht von den einfallslosen Bring- und Töte-Aufgaben ablenken, die alles dominieren.

Tatsächlich wurden die paar von der Geschichte vorgegebenen Kooperationsmomente noch entschärft, denn die dort zuvor fest eingebauten Expeditionen für fünf Spieler können nun auch übersprungen werden. Das perfekte Spiel also für Einzelgänger? Mitnichten. Denn sobald ihr die Maximalstufe 60 erreicht habt, gibt es kaum noch zu erfüllende Aktivitäten für Solisten. Nun geht es darum, den Kompetenzwert eurer Ausrüstung von 500 auf 625 zu steigern, und das geht nur in Gruppen vernünftig. Kompetenz hat dabei nichts mit der geschickten Verwendung eines Ausrüstungsgegenstandes zu tun, sondern hauptsächlich mit eurer Hartnäckigkeit. Jede Klamotten-, Schmuck- und Waffenkategorie hat ihr eigenes Kompetenzlevel, und das steigt nur an, wenn ihr die entsprechenden richtigen Rohstoffe sammelt und viele, viele Monster tötet. Je höher die Kompetenz, desto besser die möglichen Werte angelegter Gegenstände.

### Alles für den Gips

Damit kommen wir auch schon zum Endgame von New World, denn das dreht sich fast ausschließlich um eben jenes Aufleveln der Ausrüstung. Beinahe jede Aktivität abseits der Städtekriege und Invasionen verteilt ihre ganz individuelle Gipsorte als Belohnung, von der ihr nur ein gewisses Tageskontingent sammeln dürft. So will euch Amazon ermutigen, möglichst viele verschiedene Inhalte zu bespielen.

Unterm Strich lassen sich durch Gipsabgüsse zehn Steigerungen pro Tag erzielen,

## ALLE KOMFORTVERBESSERUNGEN IM ÜBERBLICK

- Schnellreisen und Fähigkeiten zurücksetzen kostet fast nichts mehr
- neun zusätzliche Schnellreisepunkte
- zehn Prozent schnellere Fortbewegung auf Straßen
- Inventarverwaltung im Laufen (sofern nicht im Kampf)
- unendlich Basismunition, bessere Pfeile und Kugeln erhöhen weiterhin den Schaden
- Anmeldung bei PvP-Modi, Kriegen und Invasionen via Karte von überall aus möglich
- nur angezogene Gegenstände verlieren beim Sterben Haltbarkeit
- Gegenstandstransfer zwischen Lagern nun kostenlos und fraktionsunabhängig
- doppelter Stauraum durch Truhen
- Haussteuer drastisch gesenkt; fällig alle sieben anstatt fünf Tage
- nur ein Gruppenmitglied muss für Raids zum Expeditionseingang
- erleichterte Questverwaltung und diverse andere UI-Verbesserungen



Die Quests sind von bemerkenswerter Einfallslosigkeit, und die Texte weichen noch immer vom Gesprochenen ab – schlampig!

also genau eine pro Ausrüstungs-Slot des durchschnittlichen Spielers (zwei Waffen, fünf Rüstungs- und drei Schmuckteile). Alles für nur einen Slot zu verpulvern, ist nicht möglich, auch hier herrscht ein Zwang zur Abwechslung – und damit zur Geduld.

Klingt zäh und langwierig? Nun, glücklicherweise besteht das alte Wasserstandssystem in gewisser Weise fort. Liegt eure Kompetenz noch unter dem großen Zwischenziel von 600, habt ihr jederzeit die Chance, dass ein fallengelassener Beute-



Die neuen Schnellreisepunkte sind komfortabel platziert und ersparen insbesondere viele Laufwege zu Endgame-Aktivitäten.

# MEINUNG

André Baumgartner  
@playtyper



Ich muss zugeben, dass meine Rückkehr nach Aeternum erfreulicher ablief als zunächst befürchtet. Ja, die Story ist immer noch komplett belanglos, und einen neuen Charakter würde ich nicht mal meiner Freundin zuliebe hochziehen. Aber wo es früher nur ermüdende Elite-Runs gab, stehen bald ein Dutzend Wege bereit, um im Spiel auch langfristig Fortschritte zu erzielen. Es zeichnet sich eine ausgewogene Motivationskurve für sowohl PvE- als auch PvP-Spieler ab, und das ist ein sehr gutes Zeichen. Allerdings hört man auch viele Stimmen, die sich um die Freiheit beim Klassenbau sorgen, da Spielstile wie der Heiler in schwerer Rüstung immer weiter generiert werden und so Vielfalt verloren geht. Zudem verdienen sich Gilden an den beliebten Territorien eine goldene Nase, während die Besitzer der Randgebiete am Hungertuch nagen.

Amazon hat also noch viel Arbeit vor sich, insbesondere wenn sie die massive Spielerflucht nicht nur stoppen, sondern letztlich auch umkehren wollen. Hier braucht es dringend neue Impulse für die Levelphase und echte Koop-Anreize. Neugierige Pärchen gäbe es sicher genug, aber leere Levelgebiete und Questtafeln schrecken ebenso ab wie der vorherrschende Stumpfsinn beim Aufgabendesign.

gegenstand einen Hauch besser ist und euer Item-Level mit nach oben hievt. Größere Sprünge dürft ihr aber nicht erwarten, und gehandelte Gegenstände zählen nicht. Wer



Die neuen Gipsöfen benötigen keinen speziellen Handwerksberuf. Jeder kann sie nutzen.

sich nicht allein auf Glück verlassen will, konzentriert sich gleich auf die Expeditionen, denn deren Raid-Bosse locken mit garantierter Kompetenzsteigerung. Kombiniert man die tägliche Gipshatz mit effizientem Monster- und Boss-Farmen, kommt man relativ angenehm zügig voran, wenn einem das wichtig ist.

## Das Endgame nach dem Endgame

Früher war an diesem Punkt Schluss, doch New World gliedert sich inzwischen in drei Etappen. An erster Stelle steht das Erreichen von Charakterstufe 60 gefolgt von Kompetenzlevel 600, und im dritten Akt stehen dann endgültig die Gruppeninstanzen im Mittelpunkt. Denn nun wird ein neuer Rohstoff relevant: Schattensplitter. Sie sind der einzige Weg, eure Kompetenz und bestehende legendäre Gegenstände auf 625 zu pushten. Auch sie lassen sich aus Gipsabgüssen gewinnen, und ein paar fallen sogar beim PvP-Außenpostensturm ab, doch die eigentliche Quelle sind die höheren Schwie-

rigkeitsstufen der Expeditionen. Die nennen sich Mutationen und wechseln wöchentlich nicht nur die Instanz, sondern modifizieren diese auch um eine weitreichende Liste von Buffs und Debuffs für die Monster wie die Spieler. Hier ist es zwingend erforderlich, dass die Gruppenmitglieder ihre Ausrüstung und Schadensart an die wöchentlichen Besonderheiten anpassen, um zu bestehen.

Je zügiger und makelloser ihr euch durch eure Widersacher hackt und zaubert, desto besser eure Abschlussbewertung. An ihr orientiert sich nicht nur die Menge verdienter Schattensplitter, sondern auch ob ihr ein Schwierigkeitslevel voranschreiten dürft. Von denen gibt es insgesamt zehn, und jedes hat eine bestimmte Mindestempfehlung, was den Kompetenzwert der Gruppe angeht. Die ist durchaus ernst gemeint, münzt das Spiel doch jedes fehlende Pünktchen in Feindschaden um.

Bei siegreichem Abschluss winken dann neben hervorragenden Ausrüstungsgegenständen (die dank hoher Kompetenz ihr vol-



Mit Schattensplittern macht ihr eure Ausrüstung noch ein kleines Fünkchen besser.

624 Rüstwert  
STÄ 70  
GES 20  
INT 5  
KONZ 275 (5 + 270)  
KONS 115  
PHYS 752,5  
ELEM 442,4

**Glatte Knochenring**  
Ring-Accessoires Legendär  
623 Rüstwert  
+20 Stärke  
Körperschutz IV: 2,5 % Absorption von physischem Schaden.  
Aussaugend: Du erhältst 5,2 % deines Schadens als Gesundheit. Löst keinen andauernden Schaden oder Schaden über Zeit-Effekte aus.  
Wachser: Du hast 0,5 % mehr maximale Ausdauer.  
Eifrige Wahrnehmung: +12 % kritische Trefferchance.  
Ein Ring aus einem großen Tierknochen.  
Beim Aufheben gebunden  
Rang V  
0,1 Gewicht  
Voraussetzung: Stufe 60



les Potenzial ausschöpfen können) auch Schattensplitter im Überfluss. Ein einziger Abschluss von Schwierigkeit 10 mit Goldbewertung bringt genug ein, um einen Slot von 600 direkt auf 625 zu katapultieren. In der Realität muss man aber bereits ein beinahe maximiertes Set tragen, um diese Hölle zu überleben.

### Gegenwart und Zukunft

Dem PvE-Endgame so viel zusätzliches Fleisch auf die Rippen zu packen, scheint durchaus Wirkung zu zeigen. Das große Server-Sterben ist vorbei, und die Population scheint sich so langsam auf einem stabilen, wenn auch überschaubaren Niveau einzupendeln. Die neueste Expedition schließt zudem die unschöne Wunde, dass die

Hauptstory abrupt mit einem »Wir melden uns« endete, aber an der erzählerischen Qualität hat sich dabei nichts geändert – gäh! Bleibt noch das PvP, dem wir damals zwar spaßige Mechaniken, aber fehlende Langzeitmotivation attestierten. Im Großen und Ganzen ist hier alles beim Alten geblieben, auch wenn sich die Kämpfe dank verbesserter Animationen und Timings noch ein wenig knackiger spielen. Zudem sorgt der Glücksbonus mit aktiviertem PvP-Modus für deutlich mehr Action beim Farmen.

Derzeit sind alle Augen auf das kommende Update gerichtet, das nicht nur Dreigegegnen-Drei-Arenen, sondern auch endlich einen richtigen PvP-Fortschrittsbaum einführen wird. Seine Belohnungen lassen sich mit jeder Art von Spielergefecht frei-

schalten und umfassen neben besonderen kosmetischen Gegenständen auch viele neue Wege, um an Gips und Schattensplitter zu kommen. Wir haben uns das Ganze auf dem Testserver bereits ansehen können und sind zuversichtlich, dass die Spieler das System dankend annehmen werden. Auch die Komfortoffensive für New World soll fortgeführt werden. So verriet uns Amazon im Interview, dass alle städtischen Lager schon bald zu einem Gesamtlager vereint werden sollen. Juhu! ★

## GIPSSORTEN UND WO ES SIE GIPST

### PvE

- Obsidian-Gips: Kreaturen über Level 60 mit eigenem Namen
- Saphir-Gips (2): Endgegner der Lazarus-, Ursprungs- und Sturmwindexpeditionen
- Zitrin-Gips: Abschluss eines Arenakampfes
- Amethyst-Gips: durch Beseitigen von Verderbnis-Ausbrüchen
- Topas-Gips: Gegner über Level 55 nach Einnahme eines speziellen Tranks
- Diamant-Gips: nur von besonderen Events (zum Beispiel aus Weihnachtsgeschenken)

### Handwerk

- Smaragd-Gips: jede Drittelumrundung des Erfahrungsrings bei Berufen über Stufe 200

### PvP

- Rubin-Gips: Außenpostensturm (instanzierte Kämpfe 20 vs. 20)

Einmal am Tag dürft ihr zudem eine fertige Gipskugel vom Fraktionshändler für 7.000 Marken kaufen. Derartige Restriktionen sind normal im Genre.

## NEW WORLD

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
15 2400 / FX 4350	17 2600K / R5 1400
GTX 670 / R9 280	GTX 970 / R9 390X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- ➕ grandiose Lichtstimmung
- ➕ geschmeidige Animationen
- ➕ abwechslungsreiche Ausrüstung
- ➕ stimmige Musik
- ➕ satte Sounds

### SPIELEDISIGN

- ➕ fantastisches Kampfgefühl
- ➕ freie Waffenwahl
- ➕ viele Spielstile
- ➕ bald ein Dutzend Wege, im Endgame voranzukommen
- ➖ monotonen Questdesign

### BALANCE

- ➕ gelungenes Kampfsystem
- ➕ viele Levelmöglichkeiten
- ➖ Einkommensunterschiede
- ➖ Drops besser als Gefcraftes
- ➖ drastische Balance-Patches

### ATMOSPHERE / STORY

- ➕ lebendige Spielwelt
- ➕ Texte interessant geschrieben
- ➕ spannende Expeditionen
- ➖ Haupt- und Nebenstory immer noch Grünze
- ➖ keine Höhepunkte

### UMFANG

- ➕ 14 große Gebiete
- ➕ 13 Waffengattungen mit je zwei Talentbäumen
- ➕ 17 Handwerksberufe
- ➕ Raid-Mutationen
- ➕ PvP-Belohnungsränge

### AUFWERTUNG

Die Patches haben erfolgreich an Bugs und Endgame geschraubt. Dank der Komfortfunktionen spielt sich New World nun wesentlich flüssiger.

### FAZIT

New Worlds Endgame entwickelt sich in eine positive Richtung, aber die Reise dorthin bleibt enttäuschend.



+6

