

Kontrollbesuch: New World

AUF EINEM GUTEN WEG

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: **-**

Brimstone Sands ist ein gelungenes Update, das den Weg für die Zukunft bereitet. Doch das könnte langfristig auch für diverse Probleme sorgen. Von André Baumgartner

Wer darauf wartet, dass New World den Löffel abgibt, der muss sich weiterhin gedulden: Bei unserem letzten Kontrollbesuch (Ausgabe 07/22) von Amazons ambitioniertem Buy2Play-MMO konnten wir bereits viele Verbesserungen im Vergleich zur Release-Fassung feststellen. Mit ihnen ist es den Entwicklern und Entwicklerinnen gelungen, den massiven Exodus zu stoppen, bevor das einstige Fast-Millionenheer unter die kriti-

sche Marke von 10.000 sinken konnte. Seitdem hat das Interesse an New World wieder deutlich zugenommen (aktuell rund 40.000 tägliche Spieler laut Steam-Charts), und die Vorfreude auf das neue Update namens Brimstone der Community enorm hoch. Tausende Spieler sind bereits zurückgekehrt oder planen ihr Comeback.

Während im Oktober die brandneue und gewaltige Schwefelsandwüste ihre Pfor-

ten für Abenteurer öffnete, fährt Amazon im November die lange herbeigesehnten neuen Server hoch, auf die nicht transferiert werden darf. Ein Zuhause also für all diejenigen, die sich einen (Neu-)Start ohne alt-eingesessene Gilden und festgefahrene Wirtschaftskreisläufe wünschen. Passend dazu wurde auch die Starterfahrung bis Stufe 25 komplett überarbeitet, was insbesondere die Monotonie bekämpfen soll, die lan-

Wie für Wüsten üblich gibt es auch im neuen Gebiet karge Abschnitte. Aber umso majestätischer ragt die Pyramide aus ihr hervor.





Die neue Enneade-Expedition wird von seltsamen Käferkonstrukten bewacht.



Die verderbten Legionäre der 19. Legion lauern überall.



ge Zeit einen der größten Kritikpunkte an New World darstellte.

In Nachtest Numero zwei erfahrt ihr, ob diese Umwälzungen im Sinne der Spieler und Spielerinnen sind und ob die zusätzlichen Expeditionen, das gewaltige neue Gebiet und die Großschwertwaffengattung von Brimstone Sands eine Rückkehr wert sind. Aber es geht auch um die Frage, ob der mit diesem Update eingeschlagene Weg auf Dauer der richtige für New World sein kann.

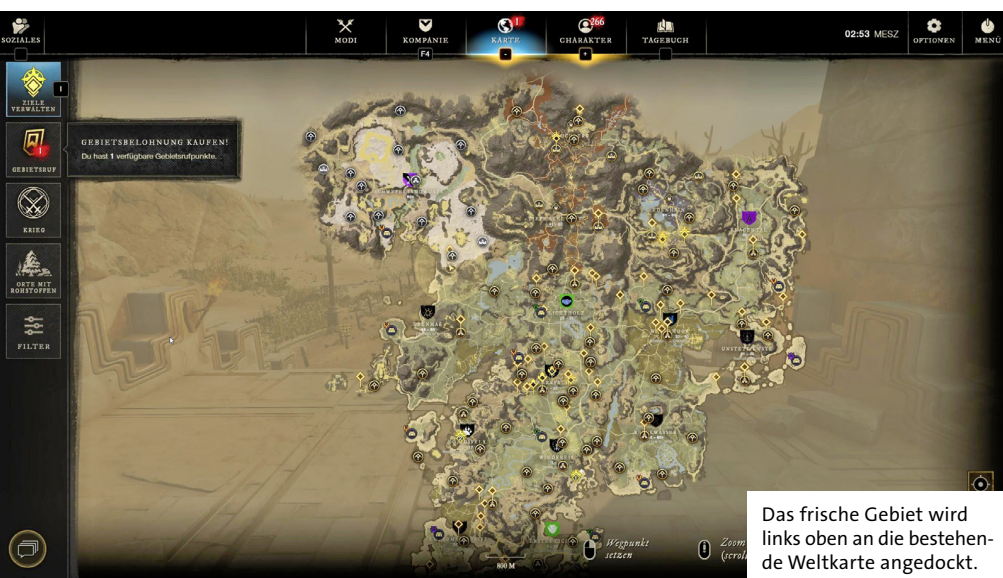
Willkommen in Ägypten

Größter Anziehungspunkt des Oktober-Updates ist zweifelsohne die von ägyptischer und römischer Mythologie inspirierte Schwefelsandwüste für Level-60-Charaktere, also die Brimstone Sands. Das Areal ist mindestens doppelt so weitläufig wie der bisherige Durchschnitt und fügt sich an den oberen linken Rand der Karte an. Wolltet ihr sie zu Fuß

umrunden, wärt ihr etwa zwei Stunden lang unterwegs. Eine Tatsache, die den Wunsch nach Reittieren in der Community noch verstärken dürfte. Diese befinden sich zwar aktiv in Entwicklung, doch derzeit sieht es so aus, als müssten wir uns noch eine ganze Weile auf unsere Wanderstiefel verlassen.

Optisch macht die Wüste erstaunlich viel her mit ihren schroffen Felsen, antiken Ruinen sowie der gewaltigen Pyramide, die in ihrer Mitte thront. Wenig überraschend befindet sich darin die brandneue Expedition »Die Enneade« für Teams aus drei bis fünf hochstufigen Charakteren. Der Gruppen-Dungeon mit seinen drei mechanisch durchaus interessanten Bossen wird genau wie der Rest des Areals von verderbten römischen Legionären sowie stark technisierten ägyptischen Ahnenwächern (inklusive riesiger Skarabäenroboter) bewacht.

Letztere wecken entfernte Erinnerungen an die TV-Serie »Stargate SG-1«, während der erneut fantastische Soundtrack in der Expedition mit seinen arabischen Klängen eher in die Richtung von Disneys »Aladdin« geht.



Das frische Gebiet wird links oben an die bestehende Weltkarte andockt.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr aktive Kampfsysteme mögt.
- ... ihr gerne eure Ausrüstung optimiert.
- ... ihr Spaß am Sammeln und Craftern habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr durchgehend schöne Levelquests erwartet.
- ... euch auch in MMOs die Story wichtig ist.
- ... euch der Mythenmix zu viel ist.



Das neue Königsfels sieht nun aus wie ein Märchenschloss aus der Artussage.

Neuer Flow

Die Inhaltsdichte der Wüste ist enorm: Neue Rohstoffe, Rezepte, Arenen und die 26 sammelbaren Glyphen, welche spezielle Elitekisten und Portale freischalten, bieten jede Menge Stoff fürs Erkunden, Kämpfen und Craften. Erfreulicherweise führt euch das Spiel sanft an die Masse an Möglichkeiten heran und schaltet erst im Verlauf der Haupthandlung dynamisch weitere (Neben-)Aufgaben und Mechaniken frei.

Dem liegt eine neue Designphilosophie zugrunde, der auch die aufwendig überarbeiteten Startgebiete (Immerfall, Windkreis und Königsfels) sowie Questreihen bis Level 25 folgen. Sie vermitteln nun eine rundere und insgesamt immersivere Spielerfahrung, anstatt euch mit belanglosen Fleißaufgaben zu langweilen. Dazu gehört auch, dass sich die Laufwege verkürzen, indem euch Questgeber (wie der berühmte Einsiedler) ins nächste Gebiet folgen oder die Rücksprache

mit ihnen ganz entfällt. Zudem wurde das erste Drittel der Haupthandlung nach Immerfall konsolidiert.

Insgesamt wird sich um mehr Abwechslung als um das immer gleiche Laufe-Töte-Sammle-Muster bemüht und der wachsende Einfluss der Verderbtheit anhand menschlicher Schicksale illustriert. Wüstengänger dürfen sich darüber hinaus an sporadischen Kletterpuzzle-Einlagen versuchen. Das Entwicklungsteam betrachtet dies als Pilotprojekt und plant ähnliche Reformen auch für die Questreihen von Stufe 25 bis 60, sofern die Änderungen gut ankommen. Neue Spieler und Spielerinnen profitieren aber schon jetzt von einer flacheren XP-Kurve, durch die sich Charakter- und Handwerkslevel ungleich angenehmer aufs Maximum ziehen lassen.

Neue Waffe

Als neueste Waffe gesellt sich nach dem Unheilstulpen und der Donnerbüchse endlich

auch das lang ersehnte Großschwert hinzu. Da der Zweihänder gleichermaßen mit Stärke wie Geschick skaliert, eröffnen sich weitreichende Kombinationsmöglichkeiten mit

MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



New World scheint sich ein knappes Jahr nach Release wirklich zu mausern. Die Entwickler sind fest entschlossen, sich ihre Nische im MMO-Markt weiter zu erkämpfen, und für PvE-Fans hat sich gewaltig was getan. Es dauert zwar noch, bis sich die gesamte Levelerfahrung auf dem gleichen Qualitätsstandard befindet, doch die Anfänge sind gemacht, und auch das Endgame reift langsam zu einem durchdachten und abwechslungsreichen System. Nur PvP-Fans haben wenig vom Brimstone-Update, das zwar an der Fairness schraubt, aber es ansonsten versäumt, neue Impulse oder Modi zu liefern. Ebenso lassen die überfälligen Leaderboards sowie die Überarbeitung der Fraktionsmissionen und des Ausrüstungswechsels weiter auf sich warten. Die Aussicht auf die geplanten Reittiere sowie PvE-Raids für zehn bis 20 Spieler stimmt mich zwar optimistisch für die Zukunft, doch droht New World an anderer Stelle auch ein gewisser Identitätsverlust. Durch das wilde Vermengen von griechischer, römischer, ägyptischer und britischer Mythologie sowie übertriebenen bis comichaften Darstellungen wandelt sich das MMO von einer einzigartigen Fantasievorstellung des 17. Jahrhunderts zu einem zunehmend abgedrehten Themenpark. Ob die ursprünglichen Fans diesen Weg bis zum Ende mittragen, bleibt abzuwarten.

Die Questreihen bis Level 25 sind nun aufwendiger inszeniert.





Das Großschwert ist eine kampfstärke Waffe, deren Reichweite an die des Speers heranreicht.



dem bestehenden Arsenal. Seine geschmeidigen Animationen sorgen für ein wunderbar flüssiges Kampfgefühl, und spielerisch positioniert er sich als reichweitenstarkes Schadensmonster mit sowohl aggressivem als auch defensivem Talentbaum.

Mit dem Einsatz der verschiedenen Fähigkeiten wechselt ihr automatisch auch in eine von zwei Haltungen, die Mitspieler ganz leicht an eurem Charakter ablesen können. In der Offensive opfert ihr Widerstandskraft und Ausdauer für massive Schadensboni, während ihr euch in der Defensive mit jedem geblockten Angriff nützliche Verstärkungen und Selbstheilung erspielt.

Wie schon in der Vergangenheit ist hier mit Balanceschwächen zu rechnen, bei denen Amazon hoffentlich nicht wieder mit Holzhammer-Nerfs nachbessert. Auch kommt es bei Updates leider nach wie vor zu Kollateralschäden an grundlegenden Systemen wie dem Anvisieren von Gruppenmitgliedern oder der Kollisionsabfrage von Projektilen. Bugs sind also nach wie vor eine mögliche Belastung in der New World.

Neue Rohstoffe

Das Endgame wird dieses Mal um drei sehr handwerksintensive Facetten erweitert: So genannte Herzrunen belegen einen ganz neuen Ausrüstungsplatz an eurem Charakter und fungieren fast als eine Art dritte Waffe.

Je nach Rune erhaltet ihr nämlich eine neue ultimative Kampffähigkeit, die ihr in der Schlacht mittels ausgeteiltem, geheiltem und eingestecktem Schaden aufladet.

Zu diesen Fähigkeiten zählen auch im PvP interessante Optionen, die etwa alle negativen Effekte mit nachfolgender Immunität entfernen oder eine starke Flächenverlangsamung samt Schwächung erzeugen. Eure erste Rune erhaltet ihr von der dazugehörigen Questreihe, alle weiteren können aus bestehenden und neuen Expeditionen erbeutet werden. Hinterher lassen sie sich unter Einsatz großer Mengen seltener Materialien wie Runensteinen und Schattensplittern zweifach aufwerten.

Ebenso rohstoffintensiv gestaltet sich die Herstellung des neuen Runenglases, mit dem ihr eure geschliffenen makellosen Edelsteine um einen zweiten Effekt bereichert. Neben neuen Rohstoffen wie Schwefel gibt es in der Wüste noch goldene Skarabäen zu erbeuten, mit denen Handwerker zukünftig zwei von drei Eigenschaften hergestellter legendärer Rüstungen, Waffen und Juwelen festlegen können. Crafter dürfen sich also über weniger Zufallseinflüsse und somit Frust freuen.

Auch alle anderen profitieren von Amazons Komfortoffensive, die zuletzt bereits das Schnellreisen, das Lagersystem sowie das Anmelden fürs PvP enorm vereinfacht hat. Inzwischen hilft ein ausgezeichnete Grup-

penfinder dabei, die nun endlich frei zugänglichen Expeditionen zu organisieren oder sich ihnen anzuschließen.

Freunde der PvP-Arenen für sechs oder 40 Spieler freuen sich zudem über neue Matchmaking-Regeln, die Solisten nun nur noch mit anderen Solisten zusammenwürfeln, anstatt sie gegen koordinierte Gruppen zu verheizen. Auch wird der Rüstwert aller Teilnehmer auf 600 angehoben, um die mögliche Lücke zum Maximum von 625 zu schmälern. ★

NEW WORLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2400 / FX 4350
GTX 670 / R9 280
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 2600K / R5 1400
GTX 970 / R9 390X
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

★★★★★

- schöne Grafik ➤ geschmeidige Animationen
- abwechslungsreiche Ausrüstung ➤ stimmige Hintergrundmusik ➤ satte Sounds

SPIELDESIGN

★★★★☆

- fantastisches Kampfgefühl ➤ freie Waffenwahl
- viele Spielstile ➤ ein Dutzend Wege durchs Endgame
- Level 26 bis 60 unverändert monoton

BALANCE

★★★★☆

- Kampfmechaniken greifen gut ineinander ➤ viele Levelmöglichkeiten ➤ PvP-Matchmaking
- Einkommensunterschiede ➤ drastische Balance-Patches

ATMOSPHERE/STORY

★★★★☆

- lebendige Welt ➤ Texte interessant ➤ spannende Expeditionen ➤ Leveln zu Beginn besser
- restliche Handlung immer noch Grünze

UMFANG

★★★★★

- 15 Gebiete ➤ 14 Waffengattungen ➤ 17 Berufe und Musikinstrumente ➤ Raid-Mutationen mit zehn Schwierigkeitsgraden ➤ PvP-Belohnungsränge

AUFWERTUNG

Das Brimstone-Update bringt spannende Neuerungen und verbessert das Leveln, doch der Mythenmix könnte New World seine Identität kosten.



FAZIT

New World mausert sich zu einem ernstzunehmenden PVE-Spiel, kämpft aber nach wie vor mit Mängeln bei Story und PvP.



Immerfall hat einen gewaltigen Zeitsprung gemacht und ist nun eine stark befestigte Kolonialstadt.