



Sea of Thieves – Shores of Gold

EINE SCHIFFSLÄNGE IN DIE RICHTIGE RICHTUNG

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **Rare** Termin: **20.3.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Microsoft Store)**

Das Anniversary-Update bringt eine Schiffsladung neuer Inhalte ins Spiel – die PvP-Arena, eine Rätsel-Kampagne uvm. Wir testen, ob das bislang inhaltsarme Endgame durch das Update profitiert. Von Gloria H. Manderfeld

Aufregendes Piratenleben! Auf der Jagd nach einem Artefakt entdecken wir als Vierercrew im Anniversary-Update von Sea of Thieves eine verborgene Höhle auf einer einsamen Insel. Doch kaum haben wir die Feuerschalen auf einem Podest mitten in der verborgenen Kammer entzündet, knirscht es heftig im Felsen und der Zugang zum Raum wird verschüttet – und damit auch unser Weg nach draußen! Gleichzeitig strömt von der Decke stetig Wasser in den Raum. Wenn

wir jetzt nicht schnell herausfinden, wie wir die Symbole auf den Säulen in der Höhle anordnen sollen, werden wir elend ersaufen.

Rätsel lösen, wie sie fallen

So oder so ähnlich kann es euch gehen, wenn ihr euch in die Story-Kampagne Tall Tales – Shores of Gold stürzt, die mit dem Anniversary-Update von Sea of Thieves kommt. Um das Abenteuer zu starten, sucht ihr in jeder beliebigen Taverne einen geheimnisvol-



Im Arenamodus treten wir gegen eine feindliche Crew an, die uns gerade einen Treffer verpasst hat.



Sauber abgeknickt: Unseren Hauptmast müssen wir erst reparieren, bevor wir wieder Fahrt aufnehmen.



Skelette sind in vielen Missionen unsere Hauptgegner. Im Hintergrund sehen wir eine untote Piratenkapitänin.

len Piraten auf und lasst euch auf sein Seemannsgarn ein. Richtig gut: Falls ihr keine Lust habt, allein übers Meer zu schippern, teilt ihr die Story-Mission wie jede andere Aufgabe mit bis zu drei Mitspielern und nehmt sie gemeinsam in Angriff. Auf der Jagd nach Informationen zu den Shores of Gold (auf Deutsch: »Goldstrände«) besteht eure Hauptarbeit darin, Hinweisen in Form von Reiseschilderungen in Tagebüchern, verwischten Kartenzeichnungen oder auch Symbolen am Himmel auf eine der vielen Inseln zu folgen, wo ihr in Höhlen oder anderen besonderen Ecken nach Statuen, Medaillons oder anderem Plunder stöbert. Gerade für Anfänger sind die Hinweise allerdings des öfteren etwas schwierig zu entschlüsseln. Klappert ihr stumpf die in Frage kommenden Inseln ab, kommt ihr aber trotzdem ans Ziel.

Blöd: Die Schätze werden gerne mal von unangenehm unklapprigen Skelettgegnern bewacht. Die Kämpfe sind immerhin durchweg fair gestaltet und auch als Einzelspieler machbar. Damit bringt die Kampagne dringend benötigte Abwechslung ins Spiel. Die Grundkonstruktion der Quests bleibt aber doch sehr gleichförmig: Ihr nehmt eine Auf-

gabe an, folgt diversen Hinweisen zu einem Ort mit versteckten Gegenständen und kämpft während der Suche immer wieder gegen Skelette. Nach Abgabe des Gegenstands beim Questgeber schickt euch der zur nächsten Station. Bei Wiederholung der Quest wechseln lediglich die Zielinseln aus einem Pool von Möglichkeiten. Hier hätte Rare mehr Mut beweisen sollen, anstelle dasselbe Prinzip wie bei den bekannten Finde-und-Bring-Aufgaben für die drei Handelskompanien des Grundspiels zu verfolgen.

PvP in einer Nusschale

In der ebenfalls neu implementierten Arena tretet ihr in fünf Viererteams jeweils 24 Minuten lang in einer eiligen Schatzjagd gegeneinander an. Das gefundene bzw. erbeutete Gold gebt ihr bei den Vertretern der neuen Arena-Handelskompanie, den Säbelrasslern, ab und kassiert dafür Siegpunkte in Form von Silbermünzen. Ob ihr dabei selbst sammelt oder lieber euren erfolgreicherer Konkurrenten mit Waffengewalt ihre Beute abjagt, liegt ganz bei euch. Extra-punkte winken beim Versenken anderer Schiffe und Erledigen der Gegner, was viele Arenarunden zu einem regelrechten Pitfight

rings um die Säbelrassler-Schiffe gestaltet. Generell ist die Arena nicht nur durch Säbelrassler, bei denen ihr durch eure Siege Ruhm verdient, eine gute Ergänzung zum Spiel. Vor allem die sehr konzentrierte Action innerhalb der 24 Minuten einer Runde macht die Arena für PvP-Begeisterte mit wenig Freizeit attraktiv. Daneben haben die Arenen den großen Vorteil, dass ihr im Fall einer Niederlage gegen andere Spieler nur die Gewinne der aktuellen Arena-Runde verliert, nicht wie im Abenteuermodus vielleicht sogar die Beute eines ganzen Abends – bequemer geht's nicht. Besonders fair: Auch Tabellenletzten spendieren die Säbelrassler ein paar Punkte, sodass selbst eine verlorene Runde kein totaler Reinfall wird.

Mast- und Schotbruch

Die neuen Schadensmodelle der Schiffe kommen nicht nur in der Arena zum Tragen. Neben den allseits bekannten Löchern in der Schiffswand könnt ihr nun den Gegnern die Masten abknicken und die Ankerwinde oder das Steuerrad so sehr beschädigen, dass sie ohne Reparatur nicht mehr nutzbar sind. Vorsicht: Auch NPC-Skelette landen mit Kanonen gern mal einen Glückstreffer!



Unser Crewmitglied kämpft noch darum, das Mittagessen aus dem Meer zu ziehen.



Unser Smutje kümmert sich in der Kombüse um die Zubereitung eines frisch gefangenen Fisches.

Bei den Außenposten der Jäger-Handelskompanie geben wir gekochte Fische und Fleisch ab, um unseren Ruf zu steigern.



Der mysteriöse Fremde wartet in der Taverne und gibt uns unseren ersten Story-Kampagnenauftrag.

MYSTERIÖSER FREMDER
Großer Geist von Ramsey! Ich kenne alle Geschichten, aber den Schleierhahn tatsächlich in meinen Händen zu halten ... Dass ich das noch erleben darf.



Neue Hinweise führen uns während der Story-Kampagne auf die Spur eines versunkenen Schiffs.



Eine neue Welle Skelettgegner muss bezwungen werden, damit wir an unseren Schatz gelangen.



Während der Raum mit Wasser vollläuft, sollen wir schnell ein Rätsel lösen. Hoffentlich ist es die richtige Symbolkombination!



Um diese Kiste zu finden, mussten wir in die Tiefe tauchen. Darin befindet sich hoffentlich das gesuchte Teil unseres Artefakts.



Der Ertrag eines ausgesprochen erfolgreichen Abends: reichlich Schatzkisten, mysteriöse Schädel und allerlei Kleinkram.



Wir kreuzen auf der Suche nach einer bestimmten Insel gegen raue See.

Jedes der drei beispielbaren Schiffsmodelle hat nun am Bug zwei Harpunen, mit denen ihr nicht nur eure Anker- oder Wendemanöver erleichtert, sondern auch Fässer aus dem Meer aufsammelt, Kisten vom Deck der Schiffe eurer Gegner stibitzt oder sogar eure Crewmitglieder von Land aus schneller an Bord bringt. Dabei zielt ihr mit der Harpune auf euren Mit-Piraten, holt ihn ohne Schaden per Express zurück aufs Schiff und spart ihm langwieriges Zurückschwimmen.

Bei PvP-Verfolgungsjagden schießt ihr euer Opfer mit den Harpunen direkt ins Heck und verhindert damit eine Flucht, was die

Waffe zu einer starken Angriffsergänzung macht. Eine Verteidigungsmöglichkeit haben die Verfolgten abseits ihrer Schusswaffen jedoch nicht, was bei Schiffen mit hohen Heckaufbauten (wie der Galeone) nervt, weil die Sicht auf den Gegner eingeschränkt ist. Hier sollte Rare nachbessern, um den Frustrationsfaktor für weniger PvP-Begeisterte nicht unnötig hochzuschrauben.

F(r)isch auf den Tisch

Bei der neuen Jäger-Gruppierung sammelt ihr durch eifriges Angeln und Kochen Punkte. Schwingt ihr die Angelrute, zieht ihr stolze zehn normale Fischarten aus dem Meer, die jeweils in fünf Farbvariationen angelbar sind. Spezielle Arten fangt ihr beispielsweise während eines Sturms, in der Nähe von Skelett-Forts oder während der Nacht. Das Angeln ist durch die Herausforderung beim Herausziehen eines Fisches aus dem Wasser eine ebenso spannende wie kurzweilige Beschäftigung, die zu Recht bereits jetzt bei vielen Spielern beliebt ist. Neben dem Verkaufsertrag hat gekochte Nahrung noch einen echten Nutzen: Zusätzlich zu euren normalen Lebenspunkten sichert ihr euch durch den Verzehr einen Heilungs-über-Zeit-Effekt, der immer dann einsetzt, sobald ihr verletzt werdet. Der Heileffekt verbraucht sich bei Aktivierung nach und nach und wird als Kreis um das Totenkopfsymbol eures Lebensbalkens angezeigt. Bei der Erkundung oder im Kampf müsst ihr also nicht sofort wieder nach Essen greifen, um euch zu heilen. Damit wird das Koch- und Angelsystem zur praktischsten und besten Neuerung des Spiels, das Sea of Thieves sowohl für Einsteiger als auch für erfahrene Piraten sinnvoll abrundet. ★



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



»Guck mal, was ich gefangen habe!« Diesen Satz hörte ich in den vergangenen Tagen bei meinen Sea-of-Thieves-Runden mit Freunden ziemlich oft. Ganz wie bei echten Anglern gibt es einen unausgesprochenen Wettbewerb, wer den dicksten Fisch aus dem Wasser zieht. Der Heilbonus durch gekochte Nahrung entlastet Inselerkundungen und Kämpfe deutlich, daneben bieten die Story-Missionen eine schöne Abwechslung in überschaubaren Häppchen. Rare zeigt Initiative in die richtige Richtung, indem sie sowohl für PvP-Fans als auch gemäßigtere Spieler neue und sinnvolle Ergänzungen zum Spiel bietet. Mehr Mut und echte Innovationen bei der Questgestaltung dürften es bei künftigen Updates aber schon sein.

SEA OF THIEVES SHORES OF GOLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Q9450 / AMD Phenom II X6
GeForce GTX 650 / Radeon 7750
4 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / AMD Ryzen 5 1600
GeForce GTX 1080 / Radeon RX Vega 64
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- wunderschöne Wasserdarstellung
- atmosphärische Beleuchtung durch Tag-Nacht-Wechsel
- liebvoll gestaltete Inseln
- stilsicherer Comic-Look
- tolle Seemannsmusik

SPIELDESIGN



- coole Schatzsuchen
- spannende Seeschlachten
- Koop-Mechanik beim Segeln
- zu simple Kämpfe trotz Kochen
- gleichförmiger Spielablauf

BALANCE



- Anfänger und Profis spielen gemeinsam
- leichter Spieleinstieg
- repetitives Missionsdesign
- keine neuen Herausforderungen
- zu häufige Rücksetzpunkte stören im PvP

ATMOSPHERE / STORY



- im Koop eine Spaßgranate
- tolles Segelgefühl
- witzige Aktionen möglich
- kleine Geheimnisse zu entdecken
- Inselwelt ist statisch und leer

UMFANG



- große offene Spielwelt
- PvP-Arenamodus
- 64 handgestaltete Inseln
- wiederholbare Story-Kampagne mit Zufallsfaktor
- keine echte Charakterentwicklung

AUFWERTUNG

Arenamodus, das neue Schadensmodell, die Harpune sowie das Koch- und Angelsystem bringen neue Möglichkeiten. Die Story-Kampagne taugt für Rätselfreunde und Einzelspieler.

FAZIT

Das Anniversary-Update macht Sea of Thieves zu einem runderen Spiel, löst aber das Problem des gleichförmigen Endgames noch immer nicht.

74

+5

79