King of Seas

PIRATEN IN DER FLAUTE

Genre: **Action** Publisher: **Team 17** Entwickler: **3DClouds**
Termin: **25.5.2021** Sprache: **Deutsch** USK: **nicht geprüft**
Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro**
DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)** Enthalten in: **–**

Das Indie-Projekt lockt mit dem Versprechen einer modernen Version des Klassikers Pirates! – läuft aber schnell auf Grund.

Von Manuel Fritsch

Von The Curse of Monkey Island bis Sea of Thieves: Piraten sind als romantisch verklärte Projektionsfläche für die Sehnsucht nach Freiheit und Abenteuer aus Videospielen nicht wegzudenken. Mit King of Seas lässt sich das Indie-Studio 3DClouds stark vom 1987 erschienenen Pirates! inspirieren und liefert eine Hommage an den beliebten Klassiker von Sid Meier ab.

Pirat wider Willen

Wir starten unser Abenteuer als junger Nachfahre des Königs und frisch gebackener Kapitän. Auf der Jungfernfahrt werden wir überraschend angegriffen und beschuldigt, der Mörder unseres Vaters zu sein. Auf der Flucht finden wir in einem geheimen Piratennest Verbündete, die uns Unterschlupf und eine neue Identität gewähren. Eine fortlaufende Questreihe führt fortan durch die Geschichte, die unsere Heldenfigur vom Piraten wider Willen bis zur Aufklärung einer dunklen Königsmordintrige begleitet. Kurze Zwischensequenzen mit gezeichneten Portraits lockern die Gespräche zwischen den Charakteren auf. Sprachausgabe gibt es nicht, dafür sind alle Texte in Deutsch verfügbar und charmant geschrieben. Sämtliche Figuren sind stark überzeichnet, und die Geschichte nimmt das Genre mit all seinen Klischees auf die Schippe. So treffen wir direkt zu Beginn auf einen schrulligen alten Kauz, der eine Art Mobilfunk auf unserem Schiff installiert, und haben es neben irrwitzig schrägen Piraten auch mit Voodoo-Bösewichten oder hochnäsigen Adeligen zu tun.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr Piratenfans seid und Spaß an flotten Seekämpfen habt.
... ihr frustresistent und/oder sehr geduldig seid.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr eine spannende Welt voller Geheimnisse erkunden wollt.
... euch magische Spezialfähigkeiten und Voodoo-Kräfte stören.

Händler oder Räuber?

Die unfreiwillige Piratenkarriere starten wir mit einer kleinen Schaluppe mit minimaler Bewaffnung und einer Handvoll versoffener Matrosen. Wie wir zu mehr Ruhm und Reichtum gelangen, bleibt uns überlassen. Wir haben die Wahl, ob wir ungeschützte Trans-

Die Kämpfe in King of Seas sind sehr actionreich und bunt. Feuerbälle und Voodoo-Fluchzauber sind nur einige der insgesamt 20 Spezialattacken.

In jedem Hafen findet ihr unterschiedliche Preise für die Waren. Stellt ihr euch geschickt an, könnt ihr ordentlich Gold mit Handel verdienen.

MIT MAUS IN DEN UNTERGANG

»Schlaue Piraten benutzen ein Gamepad.« Das ist der erste Satz, den man noch vor dem Titelbildbildschirm vom Spiel sieht. Den Hinweis sollten sich auch alle zu Herzen nehmen, die sich für das Piratenabenteuer interessieren. Zwar lässt sich King of Seas auch mit Maus und Tastatur bedienen – aber davon raten nicht nur die Entwickler selbst, sondern auch wir dringend ab.

Die Story wird in kurzen Zwischensequenzen mit gezeichneten Figuren und Textboxen erzählt. Sprachausgabe gibt es keine.

portschiffe angreifen und deren Waren stehlen oder die besten Handelsrouten suchen und friedlich Geld verdienen. Letzteres kann sehr lukrativ sein, denn in den Städten der fiktiven Karibik schwanken die Preise für Rum, Holz, Bonbons und Hähnchenschenkel teils gravierend. Optional sammeln wir auf dem Wasser umhertreibende Warenkisten ein, bergen Wracks mit Schätzen oder werfen unsere Netze aus, um seltene Fischarten zu angeln. Zufallsgenerierte Aufträge in der Dorfspelunke sind eine zusätzliche Einnahmequelle. Dann sollen wir bestimmte Waren an entfernte Orte bringen oder steckbrieflich gesuchte Personen auf hoher See ausschalten.

Egal wie wir an unsere Reichtümer gelangen: Das Gold investieren wir in neue Ausrüstung und größere Schiffe, heuern frische Matrosen in der Kneipe an und reparieren Schäden in der Werft. Insgesamt fünf Schiffsklassen stehen gegen entsprechende Bezahlung zur Auswahl, die sich in Geschwindigkeit, Stauraum und Bewaffnung unterscheiden. So arbeiten wir uns Stück für Stück empor, um es schließlich auch mit den königlichen Marineschiffen aufnehmen zu können.

Für jede erfolgreiche Mission, jedes versenkte Schiff und jeden gefundenen Schatz gibt es ein paar Erfahrungspunkte aufs Piratenkonto. Damit steigen wir im Rang auf und dürfen pro Level einen zusätzlichen Skill aus drei unterschiedlichen Talentbäumen wählen. Zum Beispiel erhöhen wir auf diese Weise die Drehgeschwindigkeit des Schiffes um einige Prozentpunkte, erhalten mehr Gold bei Abschüssen oder steigern die Robustheit der Segel.

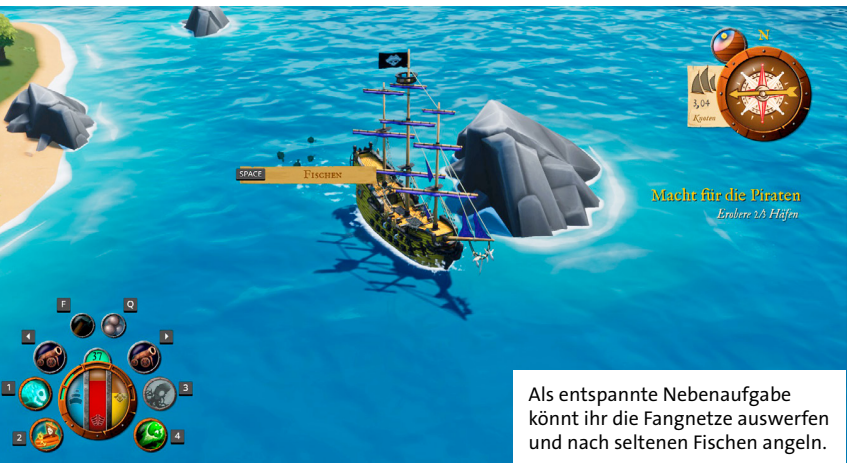
LEICHTMATROSE ODER SEEBÄR?

Ihr könnt zu Spielbeginn entscheiden, ob King of Seas eine gemütliche Kaffeefahrt oder ein knallhartes Rogue-like ist. In der niedrigsten von fünf Stufen (»Schiffsjunge«) stecht ihr nach einer Niederlage einfach am Heimathafen neu in See – mit allen Waren und einem frisch reparierten Schiff. Auf der mittleren Stufe müsst ihr wie in den Souls-Spielen die verlorenen Waren auf dem Wasser treibend zurückerobern. Sucht ihr die besondere Herausforderung, dann wählt den »König der Meere«-Level und geht heldenhaft mit eurem Schiff unter. Obacht: Anpassen könnt ihr den Schwierigkeitsgrad nach dem Start nicht mehr.

Flotte Seeschlachten

Wie in einem Rollenspiel verbessern wir Segmente des Schiffs aber primär mit gekauften oder erbeuteten Items. Neue Kanonen, ein stärkerer Rumpf oder auch Galionsfiguren besitzen einzigartige Boni und Seltenheitsstufen. So freuen wir uns diebisch über ein seltenes »Tintenfisch-Segel«, das unsere kritische Trefferchance um fünf Punkte steigert, oder die »dämonischen Kanonenkugeln« mit besonders hoher Reichweite.

Das Meer von King of Seas ist dicht befahren. Je nach Situation greifen uns feindliche Flotten direkt an; Händler verhalten sich dagegen so lange friedlich, bis wir die erste Salve abfeuern. Die flotten Seeduelle spielen sich sehr actionorientiert, und die Unterschiede der Schiffsklassen sind deutlich zu bemerken. Tag-Nacht-Wechsel sowie Wettereffekte wie Sturm und Regen sehen gut aus, beeinflussen die Kämpfe aber nicht spürbar. Neben Kanonen könnt ihr über 20 unterschiedliche Spezialfähigkeiten finden und ausrüsten, die mit unrealistischen und magischen Effekten das Kampfgeschehen zu euren Gunsten beeinflussen. So beschwört ihr auf Knopfdruck beispielsweise einen rie-



Als entspannte Nebenaufgabe könnt ihr die Fangnetze auswerfen und nach seltenen Fischen angeln.

Häfen anzugreifen erfordert euch einiges ab. Bei Erfolg gehört die Stadt euch und generiert ab dann Einnahmen für euer aufstrebendes Piratenimperium.

MEINUNG

Manuel Fritsch
@manuspielt

Ich habe mir als Kind immer das Lego-Piratenschiff gewünscht, habe unzählige Gouverneurstöchter in Pirates! geheiratet, und das Beste an Assassin's Creed 4: Black Flag waren selbstredend die Schiffskämpfe. Aber King of Seas hat mich trotz meiner offenkundigen Affinität zu den Freibeutern mehr gefrustet als begeistert. Mit den arcadigen, aber durchaus taktischen Seeschlachten und den teils absurden Spezialattacken hatte ich sehr viel Freude. Was sich dagegen wie ein Plankenlauf anfühlte, waren die langweiligen Fahrten zum nächsten Missionsziel über die einfallslose und monotone Karte, die ich nicht mal selbst kartographieren darf.

Schade, dass abseits der unterhaltsamen Hauptkampagne die Nebenquests eher uninspiriert ausfallen und die immer gleichen drei Aufgaben mit anderen Texten sind. Am meisten vermisst habe ich jedoch das Abenteuer. Beute schwimmt einfach verstreut im Meer, und alle zwei Seemeilen findet sich ein Wrack voller Schätze. Das lässt keine Spannung oder echtes Piraten-Feeling aufkommen.

Steigt ihr im Level auf, dürft ihr Punkte in drei unterschiedlichen Talentbäumen in Vorteile stecken, die euch prozentuale Boni wie zum Beispiel eine höhere Reichweite eurer Kanonen geben.

sigen Kraken, der eure Gegner mit einem Tentakelschlag nahezu entzweibricht, oder ihr verflucht alle Schiffe im Umkreis mit einem Voodoo-Zauber.

Zufallsgenerierte Karte

Die Karte von King of Seas wird beim Anlegen eines neuen Spiels einmalig zufällig generiert. Große, zusammenhängende Landstriche oder geographische Besonderheiten sucht man in der Zufallswelt vergebens. Stattdessen schippern wir an unzähligen bedeutungslosen Inselketten mit identisch aussehenden Städten vorbei, ohne je ein Gefühl für die Region wie im großen Vorbild Pirates! zu erhalten.

Hier mal ein Vulkan, dort mitten im Meer eine Ruine ohne jeglichen Bezug – die Karte bietet sowohl inhaltlich als auch optisch wenig Interessantes. Besonders irritierend: Entdecken wir eine neue Stadt oder Insel, werden diese nicht – wie man es erwarten könnte – einfach auf unserer leeren Übersichtskarte eingezeichnet. Stattdessen verlangt das Spiel von uns, dass wir in jeder Region einen alten Kartographen auf einer Leuchtturminsel aufsuchen. Dieser verkauft uns gegen Gold seine Aufzeichnungen, die dann in unsere Karte übertragen werden. Eine frustrierende Designentscheidung, die so gar nicht zum gewählten Entdecker-Setting passen will.

Lang(weilig)e Wege

Bedingt durch die große Karte müsst ihr einiges an Geduld mitbringen, wenn ihr die weiten Seewege zum nächsten Ziel zurücklegt. Besonders nervig: Nach einem Abschuss wacht ihr nicht am nächstgelegenen Hafen auf, sondern an eurem geheimen Piratenunterschlupf. In unserem Fall lag dieser am äußersten rechten Rand der Karte, was zur Folge hatte, dass wir selbst mit dem schnellsten und teuersten Kahn teilweise rund zehn Minuten benötigten, um zur aktuellen Aufgabe zurückzuschippern. Im späteren Spielverlauf wird dieses Manko etwas abgeschwächt, da ihr dann Städte einnehmen und eurem Piratennetzwerk hinzufügen könnt. Bis eure Schiffsbewaffnung und der eigene Piratenlevel dafür jedoch weit genug sind, vergehen mehrere Stunden, in denen ihr frustriert über die trostlose und spannungsarme Karte tuckert. Erschwerend kommt hinzu, dass es keine Navigationshilfe gibt. Wohin ihr fahren müsst, seht ihr nur mit einem Blick auf die separat aufrufbare Karte. Gerade bei beweglichen Zielen hat dies zur Folge, dass ihr alle paar Sekunden das Spiel unterbrecht und auf die Karte schielt, um den Kurs zu korrigieren. Warum hier nicht eine zusätzliche Markierung auf dem ohnehin stets eingeblendeten Kompass erscheint, ist uns unerklärlich. ★

Die prozedural generierte Karte setzt sich aus hunderten kleinen und großen Inseln zusammen. Aus dem Schiff aussteigen könnt ihr jedoch nirgends.

KING OF SEAS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500K / AMD FX-8150	Core i5 4460 / Ryzen 5 1600X
GTX 550 Ti / Radeon HD 6790	GTX 960 / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 4 GB Festplatte	8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★☆☆

+ Karibik-Flair + witzige Dialoge und Charaktere + hübsche Licht- und Wettereffekte − statische und detailarme Umgebung − Musik wiederholt sich

SPIELDESIGN ★★☆☆☆

+ Level- und Ausrüstungssystem + abwechslungsreiche Hauptquest − kein Erkundungsgefühl − uninspirierte Nebenquests − kaum Seegang

BALANCE ★★☆☆☆

+ gutes Tutorial + fünf Schwierigkeitsgrade − frustrierend weite Wege − teils unfaire Kampfsituationen in Unterzahl − fehlende Navigationshilfe

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★☆☆

+ charmant erzählte Handlung + parodiert Piratengenre + mystische Voodoo-Thematik − monotone Welt − Städte erobern sehr spät möglich

UMFANG ★★★☆☆

+ fünf Schiffsklassen + 20 Spezialattacken und viele Schiffsteile + drei Skill-Bäume − keine nennenswerten Geheimnisse − geringer Wiederspielwert

FAZIT

Buntes Piratenabenteuer mit spaßigen Seekämpfen. Lange Wege und monotone Quests nehmen den Wind aus den Segeln.

Im Mobile-Spiel Mario Kart Tour gab es 2020 übrigens piratige Themenwochen mit Piraten-Bowser und Co.