



Ein Pirat wie aus einem Groschenroman: Raven ist ebenso beliebig wie unberechenbar.

Raven's Cry

Trash der Karibik

Nach einem verkorsten Release schieben die Entwickler einen großen Patch hinterher. Ist das Piratenspiel nun gesund? Und macht's Spaß? Von Benjamin Danneberg

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Topware Interactive** Entwickler: **Reality Pump**
Termin: **30.1.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

Wenn wir als Christopher Raven durch die Hafendörfer der Karibik flanieren, bekommen wir häufig das bekannte Lied *The Wild Rover* zu hören. Nach vielen Stunden in der Releasefassung von *Raven's Cry* (in der uns Soundmassaker und Plotstopper gequält haben) hatten wir den Refrain bereits unserem Fazit angepasst: »And it's no, nay, never, no, nay, never, no more will I play Raven's Cry no, never, no more.« Und kurz bevor wir fertig waren, kam dieser Gigabyte große Patch, der alles durcheinander wirbelte. Wir entschieden uns also für einen erneuten Durchlauf, denn die Patch-Änderungen traten nur in neuen Spielständen in Kraft. Um es vorwegzunehmen: Ja, es hat was gebracht – ein besseres Spiel ist *Raven's Cry* aber nicht geworden.

Jagd auf das Klischee

Christopher Raven ist Pirat und als solcher lässt er nun mal gern fremde Schiffe untergehen. Gleich zu Beginn dürfen wir einer seiner Auftragsversenkungen beiwohnen, ein Spanier zählt für eines anderen Spaniers Seebestattung. Was bei jedem anderen die Alarmglocken klingeln hätte lassen, schert Raven nicht: Als der Auftraggeber ihn übers Ohr haut und wegen Mordes verhaften will, muss er aus der Hafenstadt San Juan fliehen.

Raven fährt mit seinem Mentor, dem alten schwarzen Rumbrenner Marcus nach Saint Lucia, um dort neue Pläne zu schmieden. Wie der Zufall es will, sitzt da grad eine Mannschaft mit einem vollkommen hirnbefreiten Kapitän fest – und den wollen sie gern loswerden. Raven kommt also wie gerufen, wir meucheln den alten Kapitän und übernehmen den Segeleimer. Bei der Jungfernfahrt entdeckte die Crew ein überfallenes und geplündertes Schiff. Die Inspektion wird zu einer Begegnung mit Ravens Vergangenheit; der Kapitän des Potts wurde genauso aufgespießt wie vor langer Zeit Ravens Vater. Das kann nur eines bedeuten: Der schreckliche Pirat Neville ist zurück. Und der wird von nun an von Raven gejagt.

Mehr gibt die Geschichte um Raven einfach nicht her, denn die folgenden Missionen bestehen aus Zickzackfahrten durch die Karibik, um für irgendwelche Leute Aufträge zu erledigen. Dafür bekommen wir neue Namen von Zielpersonen, die wir entweder foltern und umlegen oder für die wir erneut Aufträge erledigen. Und so weiter und so fort. Die Schlichtheit der klischeebeladenen Story würde nicht weiter stören – wenn sie denn vernünftig geschrieben und inszeniert worden wäre.

So schlecht, dass es fast wieder gut ist

Filme wie die *Tanz-der-Teufel-Reihe* sind nicht deshalb zu Klassikern geworden, weil

sie Meisterstücke der Film- und Erzählkunst sind. Sie werden auch heute noch als Trash gefeiert, insbesondere der dritte Teil, *Armee der Finsternis*, ist ein Genuss für Freunde kultigen Unsinns. Auch *Raven's Cry* driftet in diese Richtung. Unser Piratenkapitän stolziert wie ein eitler Pfau durch die Karibik, besitzt in Gesprächen eine ständige halb-rechte Halssteife – was cool wirken soll, aber unfreiwillig komisch ist. Auf See beleidigt er seine Crew im Stakkato: Landraten, Weicheier, Schwuchteln ... Raven steigert sich, aber leider nur im negativen Sinne.

Die Autoren schaffen es nicht, die Balance zwischen derb und peinlich zu bewahren, sodass dem Spieler irgendwann nichts anderes übrig bleibt, als darüber zu lachen – oder auszuschalten. Auch das Frauenbild im Spiel ist schlichtweg indiskutabel. Es ist eine Sache, eine frauenfeindliche Gesellschaft von versoffenen Freibeutern darzustellen, aber etwas gänzlich anderes, mit plattesten Beschimpfungen die Weiblichkeit zu Fußballtretern zu degradieren.

Die Charakterzeichnung bleibt belanglos, was in Anbetracht der Fülle (viel zu) langer Dialoge eine Kunst darstellt. Ist Raven ein von Dämonen gejagter Rächer? Ein chauvinistischer Maulheld mit sanftem Kern? Ein skrupelloser Killer? Keine Ahnung, denn er hat eigentlich keinen Charakter. Er beschimpft jeden, macht auf harten Mann und bringt alles um, was ihm in die Quere



Die Hafenstädte sind bildschön gestaltet

kommt. Dann, plötzlich, ist er wieder handzahn und brav – das ist inkonsequent und lässt keine Persönlichkeit zu. Außer natürlich, Raven soll ein impulsgesteuerter Soziopath mit anarchistischem Einschlag sein. Um das überzeugend hinzukriegen, hätten die Autoren allerdings vielleicht bei Trevor in GTA 5 in die Lehre gehen sollen.

Überhaupt ist die Geschichte voller abstruser Herleitungen und Sprünge: Da soll ein gewisser Santorio Informationen besitzen, die Raven nützlich sind. Bordellchefin Maria warnt Raven davor, den gnadenlosesten Piratenjäger der Karibik aufzusuchen, sein Hass auf Freibeuter sei legendär. Was macht Santorio im ersten Gespräch mit Raven? Verrät ihm direkt den geheimen Zugang zu seiner Insel. Die heiße Nonne (!), die Raven später in seiner Kajüte trotz Gegenwehr hernimmt, passt obendrein in die krude Geschichte als fantasielose Befriedigung hochpubertärer Sexträume.

Allerdings bietet das alles in Verbindung mit den teilweise unglaublich schlecht geschriebenen Dialogen einen gewissen Trash-Charme, eine etwas hämische Vorfreude auf den nächsten Dialog, die nächste dumme Handlung, den nächsten beknackten Wutausbruch. Kein Witz, das macht auf eine ganz verrückte Weise Spaß und motiviert sogar.

Spielerisch heftiger Seegang

Die mangelhafte Designlinie zieht sich auch durch die spielerischen Aspekte. Zwar gibt es einen Skillbaum, bis auf einige passive Fer-

tigkeiten nutzen wir aber kaum je eine davon, weil wir sie schlicht nicht brauchen. Der im Design-Wellental befindliche Kampf kann zwar durch vier Fertigkeiten unterstützt werden, die sind aber nicht intuitiv ins Spiel integriert – was auch an der suboptimalen Technik liegt. Wann ein Skill bereit ist, erkennen wir nur durch einen Blick auf unsere Skills unten rechts. Und wenn wir die Fähigkeit dann auslösen, kann es gut sein, dass nichts passiert oder sie nicht trifft. Die Chance zu verfehlen als Spielelement in allen Ehren, allerdings hauen wir auch mit den normalen, fast völlig feedbacklosen Säbelattacken ständig daneben: Das passiert besonders häufig nach dem ziemlich schlechten Zielwechsel, der mal klappt und mal wieder nicht. Mit einer ordentlichen Waffe jedenfalls sind wir viel schneller mit Gegnern fertig. Warum also Skills nutzen, wenn wir den Feind einfach totklicken können? Stecken wir unsere Klinge ein, können wir zudem mitten im Kampf regenerieren. Tränke brauchen wir nicht, wir laufen solange im Kreis, bis unsere Gesundheit wieder bei 60 Prozent ist. Ächz!

Was an Land langweilig bis nervig ist, macht die Seefahrt zu einem großen Teil wieder wett. In unserem Kahn (vom Schooner über Galeone und Fregatte bis hin zum Kriegsschiff) fechten wir regelmäßig Kämpfe aus. Zwar ist die Schiffsführung nicht so dynamisch wie in Assassin's Creed: Black Flag, aber trotzdem sehr gut gemacht: Mit Schrotladungen dünne wir die gegnerische Besatzung aus, Kettenkugeln reißen



Ein Schuss aus der Pistole kann das nervige Kampfklicken ohne geschietes Trefferfeedback erheblich abkürzen.



So wie Christopher redet, wollen wir eigentlich nicht tiefer in seine Gedankenwelt eintauchen. Müssen wir aber.



No, nay, never

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nehme ich Raven's Cry als ernsthaftes Rollenspiel, ist es eine Katastrophe: Eimerweise Klischeefiguren werden mit ausufernden idiotischen Dialogen und zusammengeschusterten Handlungsversätzen über mir ausgeschüttet. Charaktere haben durch die Bank keine Persönlichkeit, das Maß an Beleidigungen sprengt die Peinlichkeitsskala mit einem Schulterzucken, und wie hier mit Frauen umgegangen wird, hat mich – bei allem Verständnis für Real-Historismus – entsetzt. Dazu kommt ein Skill-System, das keiner braucht, ein Kampfsystem, das nervt, und ein Handelssystem, das ein Anschlag auf meine Gesundheit ist – Stichwort: Sehnenscheidenentzündung. Da holen die Schiffskämpfe und die tolle Atmosphäre die Kohlen auch nicht mehr aus dem Feuer. Nein, Reality Pump, unter diesem Aspekt »... no, nay, never, no more will I play Raven's Cry no, never, no more.«

Und dann ist da die andere Seite, wenn man das Spiel nämlich augenzwinkernd als trashiges Piratenabenteuer betrachtet. Dann ist es witzig, verrückt, die absurden Wendungen machen Spaß, ich freue mich auf die nächsten doofen Sätze, die der testosteronvergiftete Raven von sich gibt. Wer gerne »Ja, ne, ist klar« denkt, der wird mit diesem Trash der Karibik Spaß haben. Alle anderen halten es wie die Seeräuber der alten Zeit mit dem Kap Horn – und segeln weit, weit dran vorbei.

Segel und Masten herunter und dann löschen wir den Rumpf des glücklosen Feindschiffs mit normalem Beschuss, bis das Seemannsgrab neue Dauergäste begrüßt.

Das macht richtig Laune, und das jeweils letzte Schiff einer Begegnung dürfen wir sogar entern. Allerdings läuft das nur in einem Menü ab und ist nur spannend, wenn die Chancen halbwegs ausgeglichen sind. Dann müssen wir uns entscheiden, wie viele Leute wir entern lassen, oder ob wir doch lieber eine entscheidende letzte Salve in den gegnerischen Schiffsbauch feuern. Entern wir das Schiff erfolgreich, können wir die Ladung kapern und später verkaufen.

Besonders gelungen ist Entwickler Reality Pump das Schadensmodell der Schiffe: zer-

fetzte Segel, große Löcher in der Bordwand, fallende Masten – da kommt Atmosphäre auf. Die wird aber dadurch wieder gemindert, dass wir nur als Punkt über die Seekarte navigieren können und bloß zu Kampfbegegnungen wirklich aufs Wasser dürfen. Die Besatzung mit ihren Offizieren ist zwar eine gute Idee, aber belanglos umgesetzt. Neue Offiziere anzuheuern, ist gut und schön – aber auch egal, wir kommen ohne zurecht. Viel besser sind die Schiffs-Upgrades gelungen, denn es motiviert ungemein, eine neue Reihe Kanonen freizuschalten und die Aufwertung gleich mal an einem unglückseligen Schoner zu testen.

Belohnung als Motivation? Pustekuchen!

Das überaus schlichte Missionsdesign mit jeder Menge Hol-, Bring- und Töte-Aufgaben wollen wir nicht übermäßig kritisieren – das kann durchaus funktionieren, wenn der Rest stimmt. Hier haben es die Entwickler aber in puncto Belohnung vermasselt. Waffen oder Ausrüstung gibt's fast ausschließlich bei Händlern – und davon auch nur eine knappe Handvoll im gesamten Spiel. Während der Hauptmissionen bekommen wir so gut wie gar keine Belohnungen – nicht mal Knete. Die Nebenmissionen sind – wenn sie überhaupt funktionieren – auch nicht sonderlich lukrativ. Schatzsuche und Aztekenjagd bieten sich an, das reicht aber auch nicht, um sich das fette Kriegsschiff samt Upgrades leisten zu können.

Haben wir ein entsprechend starkes Schiff unterm Hintern, können wir auf lukrative Kaperfahrt gehen. Dabei sollten wir uns immer ähnlich starke Gegner aussuchen (Mouse-Over auf die gekreuzten Schwerter auf der Seekarte für Infos, Linksklick zum Überfallen), denn sonst enden wir ganz fix als Fischfutter. Hier zieht Raven's Cry seine Register, hier kommt Freude auf.

Oder wir machen Handelsfahrten: Das geht in fast jedem Hafen, wir kaufen günstig und verkaufen woanders teuer. Das System funktioniert gut, die Preise passen sich auch an, sodass ständiges Pendeln zwischen den gleichen Häfen bald nichts mehr bringt. Wir müssen also neue Routen bedienen. Was ein gutes Konzept ist, um nebenbei Kohle zu

scheffeln, wird durch die Technik zur Qual: Es gibt keine Schieberegler, kein Eingabefeld – für jede einzelne Ware müssen wir einmal klicken. Wenn wir jetzt 200 Einheiten Ware kaufen oder verkaufen müssen ...

Da gehen wir lieber Würfelpoker spielen, denn damit machen wir gefahrlos viel schneller Kohle. Würfeln können wir in Tavernen an bestimmten Tischen. Speichern, würfeln, gewinnen, speichern. Und wiederholen. Im Falle eines Verlustes laden wir den Spielstand neu. Pro Runde können wir bis zu 2.000 Reales gewinnen. Das bringt uns schneller Geld als die Handelsklickfolter. Ist aber so spannend, wie dem Kontinentaldrift zuzuschauen.

Zwischen hübsch und hässlich

Die Technik von Raven's Cry wirkt stark angestaubt und so viele Clippingfehler wie hier haben wir schon lange nicht mehr in einem einzigen Spiel gesehen. Allerdings haben die Entwickler aus der limitierten Engine einiges herausgeholt: Die Hafensterade sind bildschön, und die vielen NPCs verbreiten eine geschäftige Atmosphäre. Leider sind die Animationen durchwachsen, und gerade wenn wir näher hinschauen, finden wir jede Menge Klonkrieger mit Skriptfehlern. Während der Tag- und Nachtwechsel noch super gemacht ist (nachts sind viel weniger Leute unterwegs), haben Wetterumschwünge keine Auswirkungen: Der besenschwingende Pirat kehrt auch bei Regen fleißig weiter – inklusive Staubwolke.

Vor allem beim Sound hat der große Patch stark geholfen, denn die anfangs grausame Soundabmischung wurde sehr verbessert. Viel zu laute Zwischenrufe von NPCs in Gesprächen sind seltener geworden, kommen aber leider immer noch vor. Die Umgebungsgläusche wurden angepasst und verbreiten eine viel bessere Atmosphäre – wenn man nicht zu genau hinhört: Eine allgegenwärtige Ziege mit Dauergemecker ist häufig zu hören, aber nicht immer auch zu finden. Tipp: Im Bordell steht sie hinterm Tresen neben der Empfangsdame.

Immerhin: Das Spiel läuft weitgehend flüssig, trotzdem nerven Abstürze vor allem dann, wenn wir in den letzten Minuten vergessen haben, zu speichern. Und die Chance

auf Plotstopper ist immer noch hoch. In unserem zweiten Durchgang fehlte mal eben ein Charakter, mit dem wir reden sollten. Und so was geht gar nicht. Benjamin Danneberg



Der Schiffskampf ist das Highlight von Raven's Cry: Spannend und Spaßig.

TERMIN 30.1.2015 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Raven's Cry

Rollenspiel

Publisher Topware Interactive

Entwickler Reality Pump

Sprache Deutsch, Englisch

Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

SPASS: »Peinlich, aber lustig. Wenn auch ungewollt.«

EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
----------	------------	----------

SPIELSTIL	Kampf	Quests
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- schöne Hafensterade • gute Schadensmodelle bei Schiffen
- großteils ordentliche Animationen • insgesamt veraltet
- viele Clippingfehler • Welt außerhalb der Städte oft leer

6/10

SOUND

- atmosphärische Musik • lebendige Umgebungsgläusche
- meist ordentliche deutsche Sprecher • viele Sound-Loops
- mäßige Abmischung • teilweise schlechte Sounds

5/10

BALANCE

- gute Schiffsupgrades und -skills • drei Schwierigkeitsgrade
- kaum Belohnungen • Gegner nur durch Masse gefährlich
- Nahkampf-Skills sinnlos • Tränke und Crafting unnützlich

3/10

ATMOSPHERE

- Schiffskämpfe spannend • Piratenflair gut eingefangen
- peinliche Beleidigungen und Dialoge • Frauen werden wie Drecks behandelt
- außerhalb der Städte gibt es nichts zu sehen

4/10

BEDIENUNG

- sehr einfache Menüs
- verbuggtes Questbuch • statische Kameraperspektive
- Zielwechsel im Kampf ungenau und zufällig

5/10

UMFANG

- lange Spielzeit • Kaperfahrten motivieren
- wenige Nebenaufgaben, die gern mal verbuggt sind
- Handwerk sinnlos

7/10

QUESTS/HANDLUNG

- lange Haupthandlung • einige Entscheidungen
- konstruierte Klischee-Rachegegeschichte
- komplett persönlichkeitsbefreite Charaktere

3/10

CHARAKTERSYSTEM

- vier Fähigkeiten ...
- ... die wir eigentlich nicht brauchen • Respektsystem wirkt aufgesetzt
- keinerlei Entwicklung des Helden

3/10

KAMPFSYSTEM

- Schiffskampf gut gelungen • Hiebkombination flüssig
- Gegner totklicken • kaum Trefferfeedback
- Skills verfehlen oft ohne nachvollziehbaren Grund oder lösen oft nicht aus

3/10

ITEMS

- vier verschiedene Schiffe mit eigenen Upgrades • so gut wie keine Belohnungen
- so gut wie keine Ausrüstungsvariationen
- absolut keine anderen Kleidungsstücke

3/10

PROFIS

STANDARD AMD Quad Core
Geforce GTX 670
8 GB RAM, 17 GB Festplatte

OPTIMUM AMD Radeon R9 290X
8 GB RAM, 17 GB Festplatte

MINIMUM AMD Dual Core
ATI Radeon HD 5500
4 GB RAM, 17 GB Festplatte

Zwischen schwach und peinlich.

42

Preis/Leistung: Mangelhaft

SPIELZEIT 23 Stunden

ANSPRUCHE: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE