



Kingston / Port Royal
Great Britain's
Deep water harbor

Mit der Yacht in stürmische Gewässer: Wir starten vom britischen Port Royal aus in unser Karibik-Abenteuer.

Sandbox-MMOs Naval Action: Age of Sails

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Game-Labs** Entwickler: **Game-Labs** Termin: **2016**

SPIELSPASS-BREITSEITE

Von Benjamin Danneberg

Die Faszination der Epoche der Segelschiffe ist selbst in einer Zeit, in der stählerne Diesel-Kolosse die Weltmeere befahren, ungebrochen. Bücher und Filme über die Abenteuer eines Horatio Hornblower, Richard Bolitho, Jack Sparrow oder Jack Aubrey sind beliebt, obwohl vermutlich nur die wenigsten Leser und Zuschauer jemals selber einen Fuß an Deck gesetzt haben. Auch die Entwickler des russischen Studios GameLabs sind seit ihrer Kindheit begeisterte Fans der Segelschiffahrt. So begeistert, dass sie sich an die Entwicklung eines MMOs machten, um die wunderschönen Segelschiffe und ihre glorreiche Hochzeit zumindest virtuell wieder zum Leben zu erwecken.

Naval Action ist jetzt auf Steam im Early Access erschienen, wir haben mit unserer Yacht im Dienste der britischen Krone Piraten gejagt, Franzosen versenkt und sind mit anderen Händlern um die Wette gesegelt. Und es hat einen Heidenspaß gemacht!

Landratte an Bord

Wir beginnen unsere Seemannskarriere auf einem PvP- oder PvE-Server mit der Auswahl unserer Nation: Segeln wir für Großbritannien, Frankreich, die Niederlande, Schweden,

Dänemark oder schlagen wir gleich eine Piratenlaufbahn ein? Je nach Wahl sind die Ausgangsvoraussetzungen unterschiedlich: Während die Briten viele Häfen anfahren können, besitzen die Schweden nur eine Handvoll. Da sich immer nur Häfen der eigenen Nation sowie neutrale und freie Häfen anlaufen lassen, müssen wir uns gut überlegen, welche Flagge wir uns an den Mast tackern.

Mit einem kleinen Kutter starten wir im britischen Port Royal. Und da springt uns auch gleich der Early-Access-Status von Naval Action ins Gesicht: Das Benutzer-Interface besteht noch komplett aus Platzhaltern und ist hässlich – es dauert, bis wir uns zurechtfinden. Einkaufen oder Crafting ist noch nicht drin, dazu fehlen uns Gold und Material. Also besorgen wir uns ein paar Missionen, die derzeit darin bestehen, feindliche Schiffe zu versenken.

Auf in die offene Welt

In der sehr hübschen und unglaublich riesigen Open-World-Karibik mit tollen Küstenlinien und Häfen gibt es keine Kollisionsabfrage. Zwar steht eine Karte zur Verfügung, unsere eigene Position ist darauf aber nicht verzeichnet. Daher navigieren wir mit Karte und auf Sicht, was nur leidlich funktioniert. Oder um

einen Spieler zu zitieren: »Schau auf deinen Kompass und bete zu Neptun.« Die krude Navigationsmethode führte bei uns dazu, dass wir nach George Town wollten und auf Little Cayman rauskamen. Das kommt davon, wenn eine Landratte den Rudergänger gibt.

Der Kompass zeigt uns auch die Windrichtung an, was insofern wichtig ist, als wir bei Gegenwind kreuzen müssen, um nicht stehen zu bleiben. Die Segel können wir wie auf einem echten Segelschiff in mehreren Stufen setzen, was unter anderem die Geschwindigkeit bestimmt. Unterwegs begegnen wir anderen Schiffen, die wir mit Linksklick untersuchen. Auf Kähne der eigenen Fraktion zu schießen, ist tabu (außer wenn sie schmuggeln). Tun wir das trotzdem, werden wir sofort zum Piraten – und das lässt sich nicht mehr rückgängig machen. Feuer frei heißt es dagegen bei Piraten oder Nationen, die sich mit uns im Krieg befinden.

Backbord-Kanonen: Feuer!

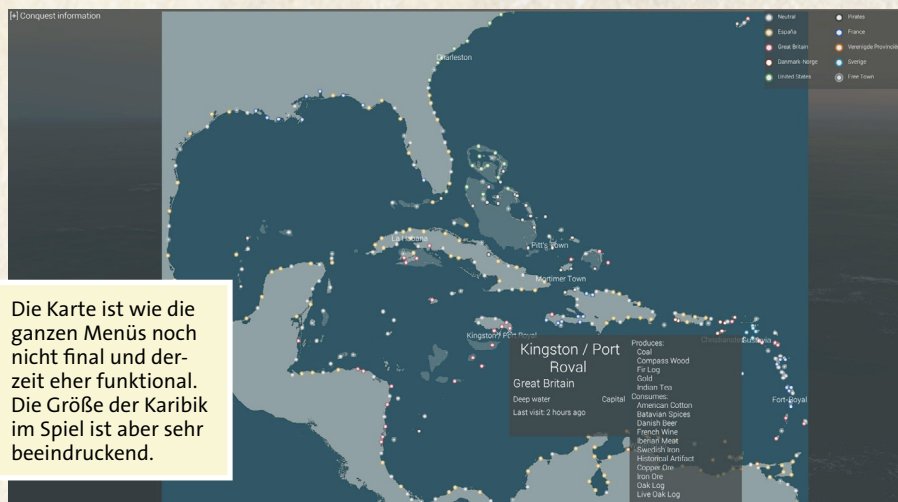
Attackieren wir ein Schiff und schafft unser Opfer es nicht, innerhalb von 20 Sekunden aus unserem Einflussbereich zu fliehen, wird eine Seeschlacht-Instanz geladen. Die bleibt für fünf Minuten offen und kann von anderen Spielern beider Seiten betreten



Dreitanz auf dem Wasser. Verbündete nehmen den Piraten ebenfalls aufs Korn.



Trotz Kompromissen bei der Open-World-Gestaltung ist die Atmosphäre grafisch hervorragend getroffen worden.



Die Karte ist wie die ganzen Menüs noch nicht final und derzeit eher funktional. Die Größe der Karibik im Spiel ist aber sehr beeindruckend.

werden (gekreuzte Säbel auf dem Open-World-Wasser geben Kampfschauplätze an). Unsere Jagdbeute kann erneut versuchen zu fliehen. Das lässt sich verhindern, indem wir mit Kettenkugeln auf die Takelage des Widersachers feuern, um seine Segel und/oder Masten zu beschädigen. Wehrt sich der Gegner, fängt das Katz- und Mausspiel auf dem Wasser an: Wir versuchen, möglichst nicht in die Reichweite der gegnerischen Breitseiten zu kommen und gleichzeitig selbst unsere Kugeln ins Ziel zu bringen.

Dabei müssen wir ähnlich wie in Assassin's Creed 4: Black Flag manuell zielen und feuern, die Reichweite unserer Kanonen kennen und den richtigen Moment abwarten. Schwimmt unser Schiff gerade auf einem Wellenkamm und der Gegner in einem Wellental, geht unsere Breitseite über das Ziel hinweg. Für höhere Feuergenauigkeit stellen wir die Segel auf »Battle Sails« um: Das Schiff wird langsamer, liegt aber auch ruhiger im Wasser und lässt unsere fette Breitseite zielsicher ins Feindesholz splintern.

Von Breitseiten und rasselnden Säbeln

Die Seeschlachten sind eine Pracht! Donnernde Kanonen, über dem Wasser stehender Pulverdampf, hoher Wellengang bei Unwetter, Einschusslöcher in Rumpf und Segeln, brechende Masten, das langsame Sinken eines Schiffs, in dem die Mannschaft an den Pumpen verzweifelt das Absaufen zu

verhindern sucht – Naval Action schafft eine authentisch wirkende Atmosphäre.

Haben wir ein Schiff zusammengeschossen, können wir versuchen, es zu entern und als Prise (seemännisch für die Beute einer Kaperfahrt) mitzunehmen. Der Enterkampf erfolgt in einem komplexen Minispiel aus wechselseitigem Auswählen von Aktionen wie Attacke, Defensive oder Muskettensalven. Wir sollten uns sicher sein, dass wir die gegnerische Crew ordentlich dezimiert haben, bevor wir unsere Leute in den Nahkampf schicken. Je nach verursachtem Schaden erhalten wir Erfahrung und Gold, allerdings auch heftige Abzüge, wenn wir verbündete Kähne verbeult haben. Ist es uns gelungen, ein Schiff zu kapern, können wir es zu einem Hafen schicken oder verkaufen. Gold investieren wir in neue Schiffe, Kanonen oder Materialien. Auch KI-Unterstützung durch mehrere Begleitschiffe (abhängig von unserem Rang) kann angeheuert werden.

Schiffsbesatzung und Haltbarkeitsdatum

Mit jedem neuen Rang dürfen wir mehr Leute herumkommandieren und können dadurch größere Schiffe fahren. Achtung: Steigen wir als popliger Midshipman in eine Fregatte, haben wir nur einen Bruchteil der Crew zur Verfügung und das Schiff steuert sich entsprechend schlecht. Bis zum Linienschiff mit mehr als 130 Kanonen und über 700 Mann Besatzung können wir alles be-

fehligen, was das Seefahrerherz begehrt. Allerdings müssen wir die Schiffe auch ihrem jeweiligen Zweck entsprechend einsetzen. Ein dickes Linienschiff ohne Begleitschutz zu fahren, ist (zumindest auf einem PVP-Server) nicht sonderlich sinnvoll, denn es ist träge und kann von wendigeren Schiffen schnell auseinandergenommen werden.

Wird unser Kahn zerstört, verliert er einen Haltbarkeitspunkt. Beispielsweise hat das kostenlose Starterschiff fünf Punkte, ein großes Linienschiff wie die Santissima mit 135 Kanonen hat dagegen nur einen. Sinkt die Haltbarkeit eines Schiffes auf null, ist es futsch! Wir müssen uns also sehr gut überlegen, was wir tun und ob die Kosten den Nutzen rechtfertigen. In einer Flotte mit Freunden zu segeln ist übrigens immer ein Vorteil!

Handwerk & Handel

Wer sich seinen Kahn selber basteln will, der macht auf Schiffszimmermann. Allerdings müssen wir dafür sehr viel Material beschaffen und von den Schiffsplanken an alles Nötige selbst herstellen. Dafür brauchen wir Gold (oder Beute aus aufgebrachten Schiffen) und daran kommen wir nur durch Überfälle, Missionen oder Handel. Für eine Karriere als Händler müssen wir Preise vergleichen und schauen, welche Waren wo benötigt werden. Und das finden wir nur durch die Erkundung der Karibik heraus. ★



Jede Kugel wird simuliert und kann das gegnerische Magazin treffen, einen Masten fallen oder auch abprallen.