

Sea of Thieves

LOS, SEID PIRATEN!

Genre: Action-Adventure Publisher: Microsoft Entwickler: Rare Termin: 20.03.2018

Sea of Thieves ist ein kunterbuntes Piratenabenteuer, in dem man mit Freunden auf Beutefahrt geht und gegen andere Spieler antritt. Wir haben bei den Entwicklern die Release-Version gespielt, um herauszufinden, ob dahinter nur ein Kurzzeit-Kalauer steht oder ob wir Langzeit-Spielspaß erwarten können. Von Sandro Odak

Frage: Reicht es nicht manchmal schon aus, pfliffige Spielelemente zusammenzugießen und den Spieler selbst machen zu lassen? Wenn man Rare fragt, dann trifft das zu. Rare? Ja, richtig gehört! Das »Kultstudio«, das im vergangenen Jahrtausend Hits wie Banjo-Kazooie und Donkey Kong 64 hervorgebracht hat, aber seit der Übernahme

durch Microsoft nur noch Casual-Spielereien auf den Markt brachte – ausgerechnet dieses Studio entwickelt gerade eines der interessantesten und ungewöhnlichsten Spiele des Jahres: Sea of Thieves.

Hinter Sea of Thieves verbirgt sich ein »Shared-World Piraten-Abenteuer mit Survival-Elementen für Koop-Spieler«. Das klingt,

als wäre jemand aus Microsofts Marketing-Abteilung mit dem Kopf auf dem Buzzword-Lexikon eingeschlafen. Aber schmeißt nicht gleich die Flinte ins Korn, weil ihr an DayZ oder Rust oder so denkt. Sea of Thieves ist mit diesen Spielen nicht vergleichbar. Es nimmt sich weder besonders ernst, noch macht es all die Dinge nach, die die Konkur-



Drei Fraktionen geben uns Aufträge. Das ist ein (ziemlich schmieriger) Vertreter der Händler in Sea of Thieves.



Cooler Respawn-System: Wer stirbt, wartet ein paar Sekunden auf einem Geisterschiff, bevor es zurück ins Spiel geht.



Ein Fadenkreuz gibt es nicht, als Zielhilfe haben wir nur einen ziemlich praktisch platzierten Riss im Vergrößerungsglas des Gewehrs.



Verfolgungsjagd in seichtem Gewässer: Dieser Kahn kann uns nicht mehr entkommen! Hallo, du süßes Heck!



Das ist der Endgame-Content: In solchen Skelett-Festungen warten besonders wertvolle Schätze, aber eben auch fiese Gegner.

renten bereits machen. Realismus? Braucht kein Mensch! Stattdessen gibt's eine urkomische Multiplayer-Welt, die selbst Koop-Muffel zum Mitspielen bringt.

Ahoi, ihr Landratten

Aber fangen wir doch von vorne an: Vorn ist der Bug, höhöh! Verzeihung, wir hatten wohl etwas zu viel Grog. Jetzt aber ohne Jux: Sea

of Thieves ist eine Piraten-Koop-Sause, die ihren Reiz nicht durch eine fein ausgearbeitete Story oder hochkomplexe Mechaniken entfaltet, sondern durch das Miteinander.

Wir werden in eine nicht näher definierte Welt voller (irre gut dargestelltem) Wasser und knuffig pittoresken Inseln entlassen. Spielen wir zu viert, stellt uns das Spiel eine schicke Galeone, die dank ihrer mächtigen

Segel die Wellen förmlich reitet – vorausgesetzt, wir haben den Anker gelichtet, die Segel richtig gesetzt und nicht Hein Blöd ans Steuer gelassen. Was in anderen Spielen nämlich durch ein paar Klicks im UI abgehakt werden kann, muss in Sea of Thieves »von Hand« erledigt werden.

Jeder der vier Spieler übernimmt eine Aufgabe an Bord. Richtige Rollen muss man nicht unbedingt verteilen, jeder kann ans Steuer oder die Kanonen abfeuern. Wichtig ist nur, dass überhaupt jemand den jeweiligen Job macht. Allein um vom ersten Pier abzulegen, muss ein Spieler den Anker lichten, einer die Segel setzen und einer am Steuerrad stehen. Da der Wind ständig dreht, muss man die Segel immer wieder nachjustieren, das allein ist schon ein Vollzeit-Job. Wohin man steuert, erfährt man nicht aus einer Mini-Map oder einem Menü, dafür muss ein Spieler in den Bauch des Schiffes steigen und das Ziel auf einem Kartentisch aussuchen. Hier kommt eines der zentralen Elemente von Sea of Thieves ins Spiel: die Kommunikation. Ohne Voice Chat ist man ziemlich aufgeschmissen, denn anders kann man dem Steuermann nur schwer Richtungsanweisungen geben. Der kann bei voll gesetzten Segeln übrigens gar nicht sehen, wohin er den Pott lenkt, eine Außenansicht fehlt nämlich. Also sollte am besten noch ein Spieler in den Ausguck klettern und Bescheid geben, wo feindliche Schiffe oder Felsen lauern.

Wer richtig mitgezählt hat, erkennt schon das Dilemma: Kanonen besetzen, auf der Karte navigieren, Segel in den Wind drehen,

Vorsicht: Windows 10 wird vorausgesetzt

Da Sea of Thieves ein Microsoft-Spiel ist, wird es nicht auf Steam erscheinen. Es kommt zwar als Play-Anywhere-Titel auch auf den PC, ihr müsst dafür jedoch Windows 10 besitzen und einen Xbox-Account im Windows Store anlegen. Vorteil: Wer das Spiel digital kauft, kann es sowohl auf seiner Xbox One als auch auf dem PC nutzen. Der Nachteil: Der Windows Store ist bei Weitem nicht so beliebt und intuitiv zu bedienen wie Steam.



In solchen Piratendörfern können wir neue Mitspieler finden – oder Feinde.

steuern und im Ausguck sitzen – das sind schon fünf Aufgaben. Sea of Thieves ist also ein ständiges »Mangel-Management«. Eigentlich sind vier Spieler nämlich zu wenig, um alle Arbeiten auf dem Schiff gleichzeitig zu erledigen. Wenn der Kahn leck schlägt, muss man beispielsweise auch noch die Löcher im Rumpf stopfen und eingedrungenes Wasser rausemern. Und die Schweine wollen auch gefüttert werden, damit sie nicht verhungern. Das sorgt dafür, dass man ständig mit anderen kommuniziert und gefordert ist. Selbst wenn man seit 20 Minuten keinen Feindkontakt hatte, gibt es immer was zu tun. Das Ziel der Entwickler: Einen lustigen, zugänglichen und vor allem sozialen Sandkasten schaffen. Solisten gucken in die Röhre, als Service-Game ist man in Sea of Thieves immer online und spielt mit anderen zusammen in einer offenen Spielwelt

Was daran so Spaß macht

Was nach einem stressigem Job klingt, ist in Wirklichkeit ein Riesenspaß. Wenn ein Rad ins andere greift, ist das wahnsinnig befriedigend. Und wenn nicht: auch egal! Zumindest in der Phase, in der noch alles neu und verrückt wirkt. In unserer Demo-Session sollten wir etwa einmal ansagen, wann genau der Anker geworfen werden sollte. Aber irgendwie hatte der Wind gedreht, der Kahn war deutlich schneller als gedacht, und schon schob sich der Rumpf unter ächzendem Stöhnen auf eine Sandbank. Wir haben uns die Piratenbäuche vor Lachen gehalten!

Noch besser fühlt es sich an, wenn man auf andere trifft. Alle 15 bis 30 Minuten wird man in der offenen Welt ein Schiff am Horizont sehen. Nun muss man abwägen: Will man den Kampf suchen, um dem Gegner seine Schätze abzuluchsen? Oder flieht man, weil man seine eigenen Reichtümer nicht aufs Spiel setzen will? Denn wie es sich für ein Piratenspiel gehört, dreht sich auch in Sea of Thieves eine ganze Menge um Gold und Geklimper.

Was zum Launch enthalten ist

Drei Fraktionen sind anfangs an den Piratenhäfen enthalten, die unterschiedliche Auf-



Wer Schätze findet, hat sich auch mal einen Grog in der Taverne verdient.

träge ausgeben. Aus der Beta kennt man die »Goldhoarder«. Sie schicken einen mit einer Schatzkarte auf Reisen, um Truhen auszubuddeln und zurückzubringen. Die »Order of Souls« teilt Steckbriefe aus: Für sie muss man große und wichtige Skelettkrieger finden und ihnen die untoten Schädel von den Schultern hauen. In den Köpfen stecken Informationen, die die Souls-Typen dann auslesen können – so entstehen übrigens die Schatzkarten der Goldhoarder. Die dritte Fraktion fällt fast lahm aus: Es sind Händler. Sie wollen, dass man Waren transportiert oder Schweine und Hühner bringt, die auf den Inseln leben und sich fangen lassen.

Das große Ziel für Spieler soll der Aufstieg innerhalb der Welt von Sea of Thieves sein. Ein klassisches Progression-System gibt es nicht, aber Ehre, wem Ehre gebührt: Wer lange spielt, soll durch Klamotten, Items und später auch schönere Schiffe auffallen. »Zur Piratenlegende werden« nennt es Rare.

Was noch fehlt

Die Frage ist: Wie lang hält einen das im Spiel? Wie oft kann man darüber lachen, dass man sich in eine Kanone stecken und auf fremde Schiffe schießen lassen kann, um ihnen die Schätze abzuluchsen? Nach wie vielen Aufträgen wird man der Welt von Sea of Thieves überdrüssig? Schwer zu sa-

gen, denn Rare verspricht, immer wieder kleine Updates zu veröffentlichen. Eines davon ist der Kraken. Er soll zufallsgeneriert auf See auftauchen, mit seinen Armen Piraten vom Deck greifen und schlussendlich Schiffe mit sich in die Tiefsee ziehen.

Was Sea of Thieves auf jeden Fall noch fehlt, ist ein roter Faden. Die hübsche Piratenwelt würde sich so sehr eignen, um eine richtige Geschichte zu erzählen, doch das schließen die Entwickler fast kategorisch aus. Eine nachgereichte Kampagne sollen wir nicht erwarten, sagen die Macher. Stattdessen wollen sie sich darum kümmern, dass ständig neue Inhalte oder Quests dazukommen. Und irgendwann vielleicht auch andere Fraktionen, die völlig neue Auftragskategorien freischalten. So ist das eben bei einem Servicegame: Solisten gucken größtenteils in die Röhre. ★



Sandro Odak
@riperl



Ich liebe Sea of Thieves. Es macht einfach unfassbar viel Spaß, mit Freunden zusammen ein Schiff zu steuern und Abenteuer zu erleben. Ich will aber auch nicht zu große Hoffnungen wecken: Sea of Thieves ist ein Spiel, das komplett davon lebt, dass man sich auf dieses Abenteuer einlässt. Es erzählt keine Geschichte, die muss man selbst erschaffen. Auch die einzelnen Spielinhalte werden sich schnell wiederholen. Die Quests sind zwar immer ein wenig anders, aber wer einmal verstanden hat, wie sie funktionieren, kennt sie eben schon. Die Faszination für Sea of Thieves vergleiche ich noch am ehesten mit PUBG: Das Piratenspiel ist nicht spannend, weil man Aufträge erledigt, sondern weil andere Spieler (oder Naturereignisse auf See) einem einen Strich durch die Rechnung machen können. So erlebt man jedes Mal etwas Anderes, etwas Wildes. Selbst wenn mal was schief läuft, ist es ein gemeinsames Erlebnis, über das man lachen kann.



Sea of Thieves besitzt ein imposantes, dynamisches Wind- und Wettersystem.