

Sea of Thieves

DIE SEICHTE SPIELSPASSLAGUNE

Genre: Action Publisher: Microsoft Entwickler: Rare Termin: 20.3.2018 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 70 Euro DRM: ja (Microsoft Store)

Auf DVD: Test-Video



Dank toller Beleuchtung und famoser Wassereffekte verströmt Sea of Thieves Seefahrerromantik pur.

Sea of Thieves bietet im Test scheinbar ein Meer voller Möglichkeiten, entpuppt sich nach einigen Spielstunden aber doch nur als hübscher Gartenteich.

Von Johannes Rohe

Sea of Thieves beginnt so furios und aufregend wie eine Weltumsegelung. Begleitet von Jubelgeschrei – naja, zumindest unserem eigenen – und Musik betreten Game-Pro-Kollege Tobi (an der Xbox One) und ich (am PC) die Planken des Schiffs, das für die nächsten Tage, Wochen oder Monate unser Zuhause sein wird.

Unser schwimmender Wohnwagen ist zwar nur eine Schaluppe mit zwei Kanonen und damit den großen Galeonen in puncto Feuerkraft deutlich unterlegen, dafür aber flotter, wendiger und auch für eine Zweier-Crew oder sogar alleine gut zu beherrschen.

Dann wird der Anker gelichtet, das Segel gehisst und der Kurs gesetzt. Unser Ziel haben wir fest vor Augen: Wir wollen Piratenlegenden werden, von denen man sich ehrfurchtsvoll an Lagerfeuern erzählt.

Der Multiplayer-Koop-Spaß Sea of Thieves vom traditionsreichen (Konsolen-)Entwickler Rare (Donkey Kong Country, Banjo-Kazooie, Viva Piñata) lässt Kindheitsträume wahr werden: Allein oder mit bis zu drei Freunden an eurer Seite werdet ihr zu Freibeutern und macht mit eurer Crew eine offene Spielwelt unsicher. Und zumindest anfangs funktioniert das nahezu perfekt.

Ein feuchter Traum

Mit einer Schatzkarte in der Tasche pflügen Tobi und ich durch die Wellen der wunderschönen, karibisch angehauchten Spielwelt. Die Wogen schaukeln unser Schiff hin und her, Gischt spritzt uns ins Gesicht, und am Horizont versinkt die Sonne rotglühend im Meer. Besser hat noch kein Spiel die Seefahrt in Szene gesetzt. Ich bin mir sicher: Dieser Faszination können sich nicht mal überzeugte Landratten entziehen. Die restliche Grafik kann da zwar nicht ganz mithalten, der stilsichere Cel-Shading-Look besticht aber durch viele liebevolle Details.

Noch keine Mikrotransaktionen

Derzeit gibt es in Sea of Thieves keine Mikrotransaktionen. Echtgeldkäufe sind aber bereits angekündigt und sollen nachträglich ins Spiel eingebaut werden. Die Entwickler haben allerdings versprochen, dass nur kosmetische Gegenstände wie Haustiere im Premium-Shop angeboten werden. Sobald die Mikrotransaktionen im Spiel sind, stellen wir diese Aussage auf den Prüfstand.



Normale Gerippe sind mit unserem Säbel schnell erledigt, da reicht simples Draufhauen.

eines großen Schiffs spielt Sea of Thieves zudem seine Koop-Trumpfkarte voll aus. Die bis zu vier Spieler teilen sich die Aufgaben: Einer steht am Steuer, einer hält im Krähen-nest Wache, der dritte richtet die Segel und der vierte ... genießt die Aussicht, läutet die Schiffsglocke oder betrinkt sich hemmungslos. Für Solospieler ist das Piratenabenteuer deshalb eher nicht zu empfehlen.

Schatzsuche à la carte

Nach einigen Minuten erreichen wir die Insel, die auf unserer Schatzkarte abgebildet ist. Den Auftrag haben wir von den Goldsammlern gekauft, einer von drei Fraktionen, die uns mit Missionen versorgen: Die Goldsammler suchen vergrabene Schätze, der Seelenorden will die Schädel untoter Piraten, und für den Handelsbund besorgen und transportieren wir Waren. Ausgerüstet mit Spaten und Kompass machen wir uns auf die Suche nach dem Schatz. Auf einigen Karten ist unser Ziel mit einem roten X markiert, in unserer schwierigeren Version müssen wir einem Hinweis folgen: »Finde das dreiköpfige Mahnmal im Südosten und gehe fünf Schritte nach Ost-südosten.« Nach etwas Sucherei entdecken



Das Wasser sieht aber nicht nur fantastisch aus, es bewegt sich und unser Schiff darauf auch absolut glaubwürdig. Hart am Wind bricht der Bug durch die Wellen und Wasser klatscht aufs Deck, kommt die Brise von achtern, schlingert der Rumpf magenaufwühlend hin und her – nicht umsonst ist das der berühmte »Kotzkurs«.

Das Segeln selbst hat Rare extrem vereinfacht: Wer die Segel richtig in den Wind dreht, ist flotter unterwegs, doch selbst mit falscher Segelstellung – oder sogar gegen den Wind – kommt ihr voran. Trotzdem habe ich das Gefühl, ein tonnenschweres Schiff zu bewegen, das auf jede Kurskorrektur nur langsam reagiert und manchmal seinen eigenen Willen zu haben scheint. Das mag nicht ganz realistisch sein, aus meiner Sicht treffen die Entwickler mit diesem Kompromiss aber voll ins Schwarze. Beim Bedienen



Diese Schattenskelette werden dagegen erst im direkten Sonnenlicht wirklich verwundbar.



Sandro Odak
@riperl



»Das beste Spiel des Jahres!« Das hab ich hier jedem im Büro erzählt, der mich auf Sea of Thieves angesprochen hat. Ich bin seit dem allerersten Anspielen ein Fan, habe an die Vision eines gemeinsamen Piratenspielplatzes geglaubt, mich drauf gefreut. Jetzt ist es da, und ich liebe es! Ja, ja, »Fanboy!« werden jetzt einige rufen. Aber ich komme auch langsam in ein Alter, in dem man sich nicht mehr Hals über Kopf verknallt, sondern erst mal über Altersvorsorge und Steuerklassen spricht. Meine Liebe ist also nicht grenzenlos: Ein Team brauche ich schon, um Spaß zu haben. Allein fühlt sich das Segelspiel wie ein stressiger Job an. Wer Solo-Spaß sucht, kann Sea of Thieves ruhig auslassen. Und ich verstehe auch, dass vielen der Inhalt nicht reicht, zu wenig Geschichte drinsteckt oder man sich am Windows Store stört. Diese Argumente sind alle legitim und nicht von der Hand zu weisen. Für mich war das aber gar nicht wichtig. Ich habe Sea of Thieves als das genießen können, was es für mich ist: Eine ganz große Party-Sause mit Freunden.



Michael Obermeier
@GameStar_de



Mein Verhältnis zu Sea of Thieves ist wie eine Fahrt auf unruhiger See: Ein andauerndes Auf und Ab. Denn während ich im einen Moment über die fantastische Grafik staune, ärgere ich mich im nächsten über die monotonen Quests. Für jede unglaubliche »See-Räuberpistole« aus extrem spaßigen Multiplayer-Abenden fallen mir zig Features ein, die sträflich fehlen. Es gibt komplexe Höhlensysteme, in denen bestenfalls 0815-Schatztruhen zu finden sind. NPCs mit verschiedenen Dialogoptionen, die allesamt weder vertont noch irgendwie sinnvoll sind. Bezeichnenderweise fehlt selbst dem imposanten Riesenkraken der Kopf. Dabei finde ich einen der kontroversesten Punkte, die nicht vorhandene Gameplay-Progression, sogar ziemlich gut. Denn jederzeit neue Spieler ins Boot holen zu können, ziehe ich dem »Epischen Korsaren-Säbel der Schnittigkeit +1« vor. Trotzdem überwiegt der Eindruck, dass Rare zwar einen stabilen Rumpf gezimmert hat, der sich ohne Masten und Segel aber schwer tun wird, Fahrt aufzunehmen. Großen Spaß hat mir Sea of Thieves trotzdem schon jetzt bereitet, und gemeinsam mit der Crew musizierend in den Sonnenuntergang zu segeln, vermittelt ein Gefühl, das ich bisher in keinem anderen Koop-Spiel hatte.



Johannes Rohe
@DasRehRohe



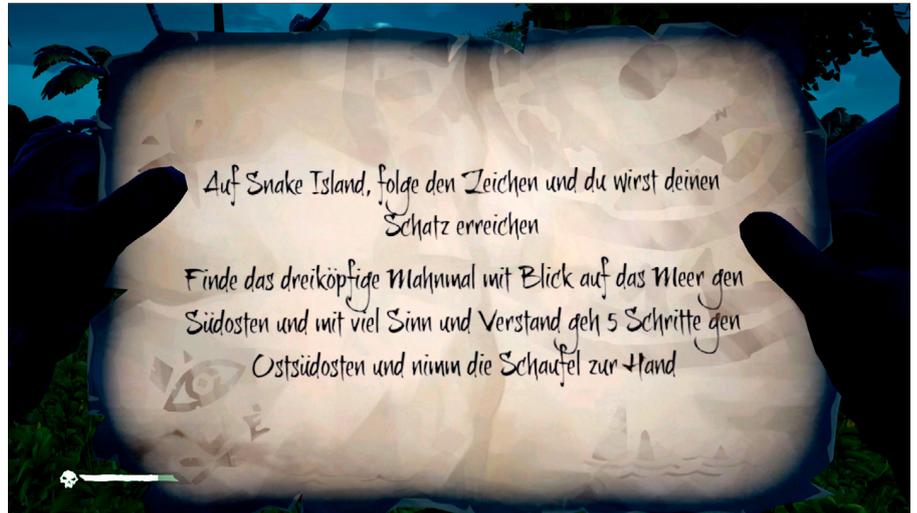
Als gebürtiger Niedersachse wurde mir das Seebär-Gen ja praktisch in die Wiege gelegt, und obwohl mein Heimatort locker 100 Kilometer von der Nordsee entfernt ist und statt einer frischen Meeresbrise eher Eau de Cochon in der Luft liegt, gehe ich tatsächlich für mein Leben gern Segeln. Da ist Sea of Thieves doch wie für mich gemacht, oder? Nun ja, so halb. Das eigentliche Herumschippern lässt mir als Salzwasserfanatiker tatsächlich selbiges vor Freude in die Augen treten. Die Meereswogen sehen nicht nur bildhübsch aus, sie schaukeln meine Schaluppe auch wunderbar lebensecht über den Ozean. Das Segeln ist ebenfalls toll gelungen. Natürlich sind die Mechaniken auf den kleinstmöglichen Nenner abgespeckt, man kommt ja sogar gegen den Wind voran, doch trotzdem habe ich das Gefühl, ein tonnenschweres Schiff zu kontrollieren, das den Naturgewalten ausgesetzt ist. So wird selbst ein vermeintlich leichtes Anlegemanöver zur Herausforderung, und die Freude über eine perfekt gelungene Aktion ist umso größer.

Nur trägt diese Begeisterung kein ganzes Spiel. Ebensovienig wie der Spaß am Koop-Chaos, wenn man mit drei Freunden in See sticht. Rare hat es verpasst, auf dem famosen Fundament ein vernünftiges Spiel zu bauen – oder den Spielern genügend Freiheiten und Mechaniken in die Hand zu geben, um selbst eins zu schaffen. Das ewiggleiche Absuchen der ewiggleichen Inseln, unterbrochen von etwas Segelei, ist kein Konzept für ein Spiel mit AAA-Preisschild. Daran ändert auch die Multiplayer-Komponente mit den tollen Seeschlachten nichts. Bevor ich guten Gewissens eine klare Kaufempfehlung aussprechen kann, müssen noch ordentlich (kostenlose) Inhalte folgen.

wir drei aufgespießte Totenköpfe. Wir zücken den Kompass, gehen fünf Schritte, ein Spatenstich und – Bonk! – stoßen im Boden auf die gesuchte Kiste.

Knochen brechen leicht gemacht

Doch nicht nur der Schatz war im Sand vergraben, rund um uns erheben sich Skelettkrieger, vermutlich, um ihre zweckentfremdeten Kollegen zu rächen. Sofort zückt Tobi die Donnerbüchse und gibt den Gerippen



Auf Schatzsuche folgen wir den (mehr oder minder) verschlüsselten Hinweisen unserer Karte.

Schrot zu fressen. Ich greife zum Säbel und dresche auf die Knochenschädel ein. Das Kampfsystem von Sea of Thieves ist höchstens zweckmäßig und entbehrt jeder Finesse. Ich kann zwar Angriffe aufladen und blocken, doch simples Draufhämmern erfüllt meist seinen Zweck. Immerhin erfordern einige Gegnertypen ein Mindestmaß an Köpfchen. Manche Skelette sind aus Metall und kaum zu besiegen – bis wir sie ins Wasser locken, wo sie rosten. Die finsternen Schattengerippe müssen wir dagegen mit Licht bestrahlen, um sie verwundbar zu machen.

Schnell liegen die Knochen leblos im Sand. Wir schnappen den Schatz, segeln zum nächsten Außenposten, bringen die Truhe unserem Auftraggeber und sacken die Belohnung ein. Anschließend wird gefeiert! Wir saufen Grog, machen Musik und tanzen (ja, all das ist im Spiel möglich, erfüllt aber keinen besonderen Zweck), bis der Morgen graut. Ein riesiger Spaß! Beim ersten Mal.

Monotonie auf See

Wenige Stunden später ist von unserer anfänglichen Euphorie nur noch wenig übrig. Inzwischen haben Tobi und ich Dutzende Schätze gehoben, genügend Skelette verkloppt, um aus ihren Knochen ein neues Schiff zu zimmern, und sind Hunderte Seemeilen über den wunderschönen, aber leblosen Ozean geschippert. Und mittlerweile ist uns klar geworden: Da kommt nicht mehr.

Sea of Thieves bietet tatendurstigen Leichtmatrosen auf den ersten Blick ein Meer voller Möglichkeiten. In Wahrheit dümpelt man aber durch eine Spielspaßlagune. Hübsch anzuschauen, doch extrem seicht.

Für eine echte Sandbox-Welt fehlen mehr Mechaniken, Herausforderungen und Möglichkeiten. Der Weg zur Piratenlegende bietet kaum spielerische Vielfalt und stattdessen eine üble Grind-Tretmühle. Erst wer bei allen drei Fraktionen Stufe 50 erreicht, bekommt den legendären Rang verliehen und soll damit neue Spielinhalte freischalten.

Immerhin muss nur ein Pirat pro Crew eine Legende sein, um an die Endgame-Inhalte zu kommen, die restlichen Spieler profitieren von seinem Rang. Mittelfristig könnte es den Grindfaktor abmildern, wenn legendäre Kapitäne durch die Karibik kreuzen, denen wir uns anschließen können.

Der Kampf gegen die Langeweile

Wer dem stupiden Grind entfliehen will, kann schließlich auch auf eigene Faust die Welt erkunden und als echter Pirat andere Spieler jagen. Klar, das ist möglich. Der PvP-Kampf gehört sogar zu den absoluten Highlights von Sea of Thieves, denn hier kommt endlich mal richtig Spannung auf. Wenn wir dem sicheren Hafen entgegensegeln, den Laderaum voller Schätze, und plötzlich Segel am Horizont auftauchen, hilft nur ein guter Schluck Rum (diesmal der echte!), um unsere Nerven zu beruhigen. Andere Schiffe werden ausschließlich von Spielern gesteuert. Und die meisten Freibeuter feuern erst und fragen später. Nur selten kooperieren mehrere Crews, weil es schlicht nicht notwendig ist. Einzige Ausnahme sind die abwechselnd bemannten Skelettfestungen. Ist so ein Fort aktiv, warten dort viele Schätze und noch mehr Gegner auf mutige Piraten.

In den Seeschlachten kommt es auf nautisches Geschick und Absprache an. Theoretisch sind vier Mann starke Crews mit Galeonen im Vorteil. Sie haben mehr Feuerkraft und können sich aufteilen: Der Steueremann bedient das Ruder, zwei Leute feuern mit Kanonen auf den Feind, und ein armer Tropf muss Löcher vernageln und Wasser schöpfen. In der Praxis hat aber schon so manche kleine Schaluppe mit ihrer Wendigkeit den Großen ein Schnippchen geschlagen. Bei allem Spaß gibt's aber auch im PvP un-

Crossplay, Crossbuy und Xbox Game Pass

Sea of Thieves erscheint auf PC (Achtung, Windows 10 ist Pflicht) und Xbox One und bietet das sogenannte Crossbuy-Feature. Wer das Spiel für eine Plattform kauft, kann es auch auf dem anderen System mit seinem Account spielen. Dank Crossplay zocken Konsolen- und PC-Spieler plattformübergreifend mit- und gegeneinander.

Sea of Thieves ist zudem im Xbox Game Pass enthalten. Dieser Abo-Service kostet 10 Euro monatlich und gewährt euch (auch auf dem PC) Zugriff auf ausgewählte Microsoft-Spiele. Die ersten 14 Tage sind kostenlos. Eine gute Möglichkeit, Sea of Thieves auszuprobieren.



Im hitzigen Gefecht zweier Galeonen müssen beide ordentlich einstecken. Jetzt kommt es auf eine gut koordinierte Crew an.

nötige Einschränkungen. So ist es nicht möglich, den Gegnern ihr Schiff zu stibitzen, denn sie spawnen nach dem Tod immer wieder an Bord. Und wer einen feindlichen Kahn komplett versenkt, hat ihn schnell wieder am Hals, weil der Respawn automatisch im nächsten Hafen erfolgt, der meist nur wenige Segelminuten entfernt ist. Begegnungen mit anderen Spielern sind außerdem rein zufällig, einen echten PvP-Modus oder -Bereich gibt es nicht. Unter Umständen muss man als Pirat also ganz schön lange auf Beute warten.

Bleibt noch die Möglichkeit, die virtuelle Karibik auf eigene Faust zu bereisen. Auf solchen Erkundungstouren entdeckt man auch hier und da eine nette Sehenswürdigkeit – Wracks, Unterwasserhöhlen, Wandmalereien und Statuen – versteckte Truhen oder nützliche Items wie eine Flaschenpost, in der eine Schatzkarte steckt, sind jedoch extrem selten. Auf diese Weise kommt man

nicht recht im Spiel voran. Der einzig valide Weg ins Endgame führt also über die stupiden Missionen, zu denen wir gezwungenermaßen immer wieder zurückkehren.

Eine Liste voller Wünsche

Während wir also Schatz um Schatz aus der Erde ziehen und Skelett um Skelett vermöbeln, ärgern wir uns über die vielen Möglichkeiten, die Sea of Thieves ungenutzt lässt. Immerhin: Auch das geht im Koop wunderbar. Binnen Minuten haben Tobi und ich eine ganze Liste mit Ideen zusammengetragen, die Rare unbedingt hätte einbauen müssen. Richtiger Loot, mehr Schiffstypen, ein echter PvP-Bereich, die Möglichkeit, eigene Piratenlogos zu kreieren, Clans oder Piratenbruderschaften ... das Szenario bietet endlose Möglichkeiten.

Sollten die Entwickler noch fleißig nachhaken, kann Sea of Thieves tatsächlich zum wahr gewordenen Kindheitstraum für Pira-

tenfans werden. Aktuell überwiegt jedoch der Eindruck, dass Rare lediglich das kahle Gerippe eines eigentlich wirklich tollen Spiels abgeliefert hat. ★

SEA OF THIEVES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

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

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / 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
- stilischerer Comic-Look
- tolle Seemannsmusik
- liebervoll gestaltete Inseln

SPIELDESIGN



- coole Schatzsuchen
- spannende Seeschlachten
- schöne Koop-Mechanik beim Segeln
- zu simples Kampfsystem
- gleichförmiger Spielablauf

BALANCE



- Anfänger und Profis spielen gemeinsam
- leichter Spieleinstieg durch Learning by Doing
- anspruchslöse Missionen
- keine neuen Herausforderungen
- (zu) faire Rücksetzpunkte stören im PvP

ATMOSPHÄRE / STORY



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

UMFANG



- große offene Spielwelt
- 64 handgestaltete Inseln
- lediglich zwei Schiffstypen
- keine Charakterentwicklung
- nur drei Missionsarten

FAZIT

Koop-Freibeuter haben mit Sea of Thieves Spaß, ohne Charakterentwicklung und Missionsvielfalt wird die Kaperfahrt aber fix langweilig.



Wenn das kein dreiköpfiges Mahnmal ist, fressen wir ein Holzbein.