

Skull & Bones

RISKANTE PIRATEN

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Singapur** Termin: **8.11.2022**

Skull & Bones hat sich vier Jahre Zeit genommen, um ein neues, besseres Spiel zu werden. Aber die Konkurrenz ist stärker denn je. Von Dmitry Halley

Ich habe Skull & Bones gespielt. Also nicht jetzt, sondern vor vier Jahren auf der E3 2018 – und schon damals war ich sehr besorgt, ob das was werden kann. Skull & Bones hat sich irgendwie falsch angefühlt, etwa wie ein Assassin's Creed 4: Black Flag, das zu viel vermeintlichen Ballast über Bord wirft und zu sehr darauf vertraut, dass alleine die coolen arcadigen Schiffskämpfe aus dem Piraten-Assassin's-Creed genügend Vielfalt bieten können, um Hunderte Stunden Spielspaß zu beschern. Doch in der Realität wurde mir – und ich sage das wirklich nicht leichtfertig, weil ich schon damals nicht unfair sein wollte – bereits während der E3-Demo langweilig.

Ich sollte einen Piraten oder eine Piratin inmitten des Indischen Ozeans spielen, aber niemals den eigenen Säbel schwingen, weil alle Entermanöver, Inselerkundungen, Festungsüberfälle und Co. über Füllbalken geregelt werden, während ich im Schiff ausharre, bis meine Crew automatisch die Arbeit erledigt. Skull & Bones würde einfach nur die Schiffserfahrung von Black Flag werden – mit Multiplayer-Modus und ein bisschen mehr Spieltiefe. Kein Wunder, dass der Top-Kommentar unter IGNs Skull-&-Bones-Gameplay-Video auf YouTube damals war: »Ich wünschte, sie hätten mehr von Black

Flag übernommen, beispielsweise das Klettern, Erkunden von Inseln. Die Piraterie nur auf den Schiffskampf zu beschränken, ist Quatsch. Ich hoffe, dass sie das mit der Zeit noch ändern.«



Skull & Bones' Open World ist von den East Indies inspiriert, setzt aber auch auf eher ... fantasievolle Strukturen.

SEA OF THIEVES

Auch wenn sich Rares Piratenabenteuer das Szenario mit Skull & Bones teilt, könnten die Spiele nicht unterschiedlicher sein. Ersteres setzt auf Teamwork und lässt euch so nahezu alle Aspekte des Freibeuterlebens erfahren. Wenn das für euch spannend klingt, schaut euch Sea of Thieves einfach im Game Pass an, da ist es nämlich enthalten. Ubisofts Schippererei hingegen schränkt euch sehr auf das Kapitänsdasein ein. Der augenfälligste Unterschied ist aber ohnehin die Optik: Rare setzt auf eine knallbunte Comic-Karibik, Ubisoft Singapur auf einen düsteren, realistischeren Look, der vielen Spielern besser gefallen dürfte.



Ist viel Zeit genug?

Glücklicherweise hat sich Ubisoft genau diese Zeit genommen. Vier Jahre, um aus Skull & Bones ein Spiel mit viel klarerer Vision zu machen, vier Jahre, um die Ambitionen zu überdenken und beispielsweise der starken Konkurrenz eines Sea of Thieves 2022 ordentlich ins Fahrwasser zu kreuzen. Als Piraten-Fan würde ich jetzt gerne aus meinem Ausguck zu euch aufs Deck brüllen: »Harr harr, die vier Jahre haben sich bezahlt gemacht! Skull & Bones könnte ein fantastisches Piratenspiel werden!«

Aber die Wahrheit ist wie so oft komplizierter. Ja, Skull & Bones vermittelt jetzt eine deutlich greifbarere Vision von dem, was es eigentlich sein will. Ja, ich freue mich nach dem neuen Gameplay-Material, ab dem 8. November selbst durch die East-Indies-Open-World zu segeln. Aber, uff, dieses Spiel wird es schwer haben. Und ich bin davon überzeugt, dass Ubisoft hier schon in den allerersten Designentscheidungen den falschen Kurs eingeschlagen hat. GameStar-Leser können deshalb gemeinsam mit mir abtauchen, um herauszufinden, wo Skull &



Im Spiel greift ihr auch mächtige Festungen an, stürmen dürfen die aber nur eure Leute. Nicht ihr.

Bones falsch abbiegt – und warum ich trotzdem die Hoffnung nicht aufgebe.

Weniger soll mehr sein

Im Rahmen einer Präsentation für Journalisten wurde haufenweise Gameplay-Material zu Skull & Bones vom Stapel gelassen. Das bringt ziemlich gut die Kerntugenden auf den Punkt, mit denen Ubisofts Piratenabenteuer eure Herzen entern möchte:

1. Open World / Open Sea: Ihr bereist mit eurem Schiff eine umfangreiche Open World in einem fiktionalisierten Indischen Ozean. Fiktionalisiert heißt, dass ihr keine realen Schauplätze wie in Assassin's Creed abklappert, sondern an fiktiven Inseln vorbeischippert, die allerdings den realen East Indies nachempfunden sind.
2. Systemische Kampagne: Skull & Bones ist deutlich systemischer als beispielsweise Assassin's Creed. Ihr startet mit einem kleinen Kutter und seid danach völlig frei, euch bis zum mächtigen Kriegsschiff hochzuarbeiten. Statt einer durchchoreographierten Storykampagne gibt's eine Sandbox, in der ihr eigene Ziele setzt.
3. Singleplayer- oder Koop-Modus: Ihr könnt das gesamte Spiel solo oder mit anderen Mitstreitern angehen.
4. Optionaler PvP-Modus: Ihr könnt Skull & Bones auf Wunsch zu einer Shared-World-Erfahrung machen. Dann schipern neben euch und euren Koop-Kumpels auch feindliche Spielerschiffe durch die Open World und können euch Beute abluchsen.

Der Gameplay-Loop von Skull & Bones läuft also so ab: Ihr beginnt das Abenteuer mit eurer selbst erstellten Piratenfigur samt Popelschiff, nehmt erste (zufallsgenerierte?) Aufträge in irgendwelchen Piratennestern an, schnappt anderen Popelschiffen deren Beute weg oder räumt sie schlicht leer, kauft euch davon Upgrades, stärkere Schiffe, eine bessere Bewaffnung und zieht erneut los, schwierigere Missionen anzunehmen.

Déjà-vu auf hoher See

Wer damals Black Flag gespielt hat, erkennt diverse Aspekte wieder: Anderen Schiffen verpasse ich per Tastendruck die volle Breitseite, nach genügend Beschuss klappen auch Entermanöver. Und wenn ich besonders viel Mumm in den Knochen oder Rum in den Adern habe, kann ich sogar eine Festung attackieren und dann von meiner Crew leerräumen lassen. Skull & Bones simuliert wie auch



Die Schiffe sehen sehr detailliert aus, allerdings steigt ihr nur sehr selten aus.



In der Piratensiedlung besucht ihr Händler und Dienstleister.



Es wird haufenweise Hosen, Hemden und Hüte geben, mit denen ihr euch ausstatten könnt.

Black Flag nicht wirklich die Komplexität der Seefahrt, wie es Sea of Thieves zumindest in Ansätzen durch die unterschiedlichen Rollen versucht, die ihr als Koop-Crew beim Manövrieren des Schiffes einnehmt. Aber dennoch gibt's auch in Skull & Bones diverse Schiffstypen, Bewaffnungen, unterschiedliche Angriffsmanöver, beispielsweise Griechisches Feuer, Mörser, klassische Kanonen oder, oder, oder. Im Spiel steckt also durchaus viel drin ... aber leider steckt auch vieles nicht drin.

Keine falschen Hoffnungen

Falls ihr zu den Leuten gehört, die gedacht haben: Ja super, in vier Jahren kann sich Ubisoft die Zeit nehmen, neben den Schiffen auch richtige Piratennahkämpfe zu entwickeln, damit ich mit meiner Spielfigur per Seil mit dem Messer zwischen den Zähnen aufs feindliche Schiff hopse, den Säbel schwinde, mit der Flinte schieße und danach auf

exotischen Inseln Schätze hebe – dann klammert euch nun lieber an der Reling fest.

Denn das wird es alles nicht geben. Fast alle Interaktionen jenseits der Schiffskämpfe laufen immer noch über Ladebalken ab. Meine Crew stürmt ein feindliches Fort? Dann hocke ich so lange im Schiff und verteidige es, bis ein Balken sich füllt. Meine Crew entert einen anderen Kahn? Dann hocke ich so lange im Schiff und warte, bis ... ein Balken sich füllt. Meine Crew sackt einen Schatz ein? Hocken, warten, Balken. Wobei es zumindest in einigen begehbaren Hub-Welten möglich ist, mal eine Truhe zu öffnen (dazu gleich mehr). Doch selbst Rohstoffe wie Holz baut ihr vom Schiff aus ab, statt zu Fuß fremde Eilande zu erkunden.

Zu fokussierte Freibeuter

Und das ist mein größtes Problem mit Skull & Bones: Die Piratenfantasie ist immer mehr als nur Schiffskampf. Im Vergleich dazu Sea of Thieves: Dort spiele ich wahlweise ein Crewmitglied, erkunde exotische Inseln, durchstößere Katakomben, schleiche auf feindliche Boote, vergrabe Schätze und so weiter. Skull & Bones wirkt wie ein Red Dead Redemption 2, in dem ich ununterbrochen auf meinem Pferd hocke und ausschließlich das Lasso schwinde. Ja, das gehört irgendwie zum Szenario ... aber doch nicht nur!

Und der eine Bereich, in dem ich dann mal selbst rumlaufen kann, sind die kleinen Hub-Siedlungen, in denen ich Upgrades kaufe. Dabei ist genau das der eine Bereich,

in dem mir doch völlig egal ist, ob ich mich jetzt durch Kaufmännik klicke oder die fünf Meter zum Händler per pedes selbst zurücklegen kann. Wenn ich unbedingt im Piratenkostüm durch Wohngebiete laufen will, kann ich das auch samstags in der Münchener Innenstadt tun. Da sagt der Zyniker in mir natürlich: Ja, aber in einem Kaufmännik kann ich anderen Spielerinnen und Spielern nicht meine gekauften Emotes und Skins zeigen.

Meister einer Klasse?

Jetzt lässt sich zu Recht einwerfen: Es ist doch Ubisofts legitime Entscheidung, sich einfach auf einen einzigen Aspekt der Piratenwelt zu fokussieren und mir dafür eine coole Schiffssimulation zu spendieren. Machen die X-Wing-, TIE-Fighter- und Squadrons-Spiele im Star Wars-Universum doch genauso. Und ja, das stimmt. Aber über Skull & Bones schwebt auch nach vier Jahren noch das große Fragezeichen, ob es genügend spielerischen Tiefgang bietet. Ubisoft-Spiele funktionieren immer über Tiefe oder Breite. Rainbow Six: Siege und For Honor halten sich ja nicht über sechs Jahre ihre Spielerschaft, weil sie jeden Monat neue Maps und Spielfiguren rauspumpen – ganz im Gegenteil. Die Schwertduelle beziehungsweise Schussgefechte bieten schlicht so viele taktische Möglichkeiten, dass der Community erst nach hunderten oder tausenden Spielstunden langweilig wird.

Das Gegenteil bei Assassin's Creed, Far Cry oder Watch Dogs. Jede Mechanik im Spiel ist seicht – das Kämpfen, Schleichen, Kraxeln. Aber es gibt eben in der Breite unheimlich viel zu tun. Habe ich mal keine Lust auf Schießereien in Far Cry, fahre ich eben Stuntrennen, fliege Flugzeuge, erkunde Türme, crafte neue Waffen und so weiter. Skull & Bones bietet – so wirkt es bisher – sehr wenig Breite, also muss es über Tiefe funktionieren. Das Taktieren mit unterschiedlichen Rumpfabdeckungen, Kanonensorten, Schiffstypen, Bewaffnungen und Crew-Ensembles muss so viel Spaß machen, dass ich immer

und immer wieder hinausfahren, Beute kassieren und Kämpfe vom Zaun brechen will. Das gilt auch für den PvP-Modus. Wenn ich irgendeine Festung erobere, nur um direkt danach von einem fremden Spielerschiff überfallen und versenkt zu werden, dann verlässt sich Skull & Bones darauf, dass ich mir danach sage: »Harr, harr, cool, gleich wieder rein in die Online-Welt.«

Wieso freue ich mich trotzdem?

Aber ich will hier nicht die Donnerbüchse ins Korn werfen, schließlich habe ich dieses neue Skull & Bones von 2022 noch nicht gespielt. Auf der einen Seite schweben über der Langzeitmotivation noch viele Fragezeichen, weil das immer gleiche Upgraden meiner Schiffe nur funktionieren kann, wenn das immer gleiche Rumfahren, Schiffeversenken und Plündern mich langfristig motiviert ... auf der anderen Seite habe ich wirklich Lust auf das Spiel. Sea of Thieves muss ja nicht die einzige Piraten-Sandbox unter der Sonne bleiben, nur weil Skull & Bones auf dem Papier weniger bietet. Der farbenfrohe Comic-Look von Microsofts Freibeutelei sagt lange nicht allen Piraten-Fans zu, Ubisoft setzt hier auf eine düstere und realistischere Optik. Und außerdem sieht das Gameplay-Material durchaus kurzweilig aus!

Der Indische Ozean ist ein ziemlich unverbrauchtes Open-World-Szenario – und zumindest einmal die Piratenkarriereleiter zu erklimmen, mich vom kleinen Kutter zur mächtigen Galeone hochzuarbeiten, ein paar echte Widersacher im PvP zu zerlegen – das alles kann schon Spaß werden. Aber wie lange? In der Gameplay-Präsentation erklärt mir ein Entwickler ausführlich, mit wie viel tollem Content das Spiel nach Release versorgt werden soll. Ich hoffe für alle Piraten-Fans, dass sich das bewahrheitet. Aber gerade diese selbstbewussten Zehn-Jahres-Pläne für Service Games haben sich in der Vergangenheit allzu oft als schauriges Menetekel entpuppt. ★

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Meine Heimatstadt Trier ist ja quasi das Tortuga Südwestdeutschlands, weil wir Kaffee drüben im günstigeren Luxemburg kaufen, um ein paar Euro zu sparen ... ein wildes Freibeuter-Dasein! Kein Wunder, dass Skull & Bones bei mir eigentlich an zig Stellen in den Hafen einläuft. Zum Beispiel finde ich es super, dass Ubisoft komplett auf ein Sandbox-Konzept zu setzen scheint, statt wieder irgendeine altbekannte Storysuppe aufzuwärmen wie in Valhalla oder Far Cry 6. Hey, ich bin der Erste, der sich eine tolle Piratengeschichte wünscht, aber Storytelling ist seit Jahren nicht mehr Ubisofts Fokus – und ich halte es für die bessere Idee, das anzuerkennen, statt es immer allen irgendwie recht machen zu wollen. Schließlich bleibt so mehr Zeit für das eigentliche Spiel. Und auch hier: Ich bin gar nicht pauschal gegen die Idee, dass sich Skull & Bones auf den einen Aspekt – die Schiffskämpfe – konzentriert. Ich liebe Schiffe, habe gerade erst Age of Sail im Steam Sale geschossen, weil die Seefahrt so viele Facetten hat. Sollte Skull & Bones hier ähnlich aus dem Vollen schöpfen wie damals bei For Honor, dann könnte das richtig, richtig Spaß und einzigartig werden. Aber das sehe ich noch nicht. Selbst nach den vier Jahren zusätzlicher Entwicklungszeit hocke ich am Ende der Gameplay-Präsentation da und denke mir: Uff, wie lange wird sich das frisch anfühlen? Ubisofts Open Worlds kämpfen immer mit Gleichförmigkeit, aber zumindest kämpfen sie sichtbar dagegen an, indem sie beispielsweise auf unterschiedliche Gameplay-Säulen setzen (in Black Flag beispielsweise Parkour, Stealth, Schiffsahrt, Säbelkämpfe, Inselerkundung und, und, und).

Skull & Bones zeigt zwar auch hier und da Aktivitäten fernab vom Kanonenschuss, zum Beispiel kann ich vom Schiff aus Krokodile mit Speeren bewerfen oder mich in den Piratennestern mit neuen Outfits, Emotes und Co. ausstatten. Aber klar ist: In diesem Spiel werde ich 95 Prozent der Zeit am Steuerrad hocken, andere Schiffe beschießen und Aufträge abarbeiten. Gut, durch den PvP-Modus kann das theoretisch sehr viel länger spannend bleiben, aber auch hier habe ich noch viele Fragen: Entwickeln sich auf offener See wirklich spannende Schiffsduelle oder lauere mir andere Teams einfach auf, um mich zu grieren, alle Beute zu klauen und dann abzdampfen. Ja, das wäre ein echtes Piratenmanöver, aber wie lange motiviert mich das, bevor ich in den Einstellungen auf »Offline« klicke?

Ich will Skull & Bones nicht abschreiben, weil ich das Szenario klasse finde und deshalb abwarte, ob mich das Spiel zum Release Anfang November positiv überrascht. Aber die Skepsis von 2018 kann auch das neue Spielmaterial nicht vom Deck spülen.



Mit Aufträgen verdienen wir Silbermünzen, die wir ins Schiff investieren.