

## Freude auf Skulls &amp; Bones

# DAS IST MIR FAST SCHON PEINLICH

**Ubisofts Piratenspiel bezieht im Internet gerade viel Prügel. Nur ganz wenige Spieler freuen sich anscheinend auf die neue Open World. Einer von ihnen ist unser Kollege Peter.**



## Peter Bathge

Peter ist wohl der einzige alte Gothic-Fan, der Risen 2: Dark Waters trotz der plötzlichen 180-Grad-Wende im Setting richtig gut fand. Außerdem hat er das Remake von Sid Meier's Pirates! so lange gespielt, bis er alle Tanzschritte im Damen-Bezirken-Minispiel auswendig kannte. Und Peter hat Akellas Lizenzumsetzung Fluch der Karibik 2003 mit Freude durchgespielt. Allerdings war er damals auch noch ein Piratenlehrling von zarten 17 Jahren, ein Pirätchen, könnte man sagen. Arrrrr-ooooohh!

Ich gehöre einer Gruppe von Menschen an, die sich derzeit aus Angst vor Repressalien in der Öffentlichkeit nur höchst selten zu erkennen geben. Aber was ich euch gleich erzählen werde, hat soziale Sprengkraft. Denn es widerspricht in vielerlei Hinsicht der aktuell vorherrschenden Meinung auf großen Internetplattformen: Ich freue mich auf Skull & Bones!

So, jetzt ist es raus, und ich kann förmlich in euren Augen sehen, wie ihr das letzte bisschen Respekt vor mir verliert, wie sich der Ausdruck in euren Gesichtern verändert, von Erstaunen hin zu Unverständnis, Abscheu, Mitleid. Aber ich nehme nichts zurück, ich bleibe standhaft, auch nach dem jüngst veröffentlichten Gameplay-Trailer, der auf YouTube mächtig viele Downvotes gesammelt hat. Denn auch wenn ich den Kritikpunkten an Skull & Bones nicht blind gegenüber bin: Ein Piratenspiel mit Open World, das auf Assassin's Creed 4: Black Flag aufbaut, ist für mich weiterhin ein Grund zur Vorfreude, trotz Dimis skeptischer Preview.

Das ist noch genau wie in Black Flag: Ihr schießt die Verteidigungswerte gegnerischer Schiffe herunter, bis sie wehrlos im Wasser liegen. Per Knopfdruck aktiviert ihr das Entermanöver.



## Grund 1: Ich liebe Freelancer

Das mag jetzt im ersten Moment seltsam wirken, dass ich hier Weltraumspiele zitiere, aber Skull & Bones schlägt für mich in genau dieselbe Kerbe wie etwa ein Freelancer, ein Everspace 2 oder ein Rebel Galaxy. In allen drei Spielen habe ich viel zu viel Zeit damit verbracht, stur Handelsrouten abzuklappen, Kopfgeldmissionen zu erfüllen und immer und immer wieder die gleichen feindlichen Raumschiffe abzuknallen, um genug Credits für das nächste Upgrade zu verdienen. Diese Gameplay-Schleife aus Verdienen und Verbessern spricht etwas tief drin in mir an und sorgt für eine ungemeine Befriedigung, auch wenn ich mir im gleichen Moment bewusst bin, wie anspruchs- und geistlos der eigentliche Spielinhalt ist.

Skull & Bones soll eine Kampagne bieten, die größtenteils auf vorbereitete Storyinhalte verzichtet und dafür jene Form der automatisch generierten Aufträge bietet, die ich schon damals in Freelancer zu Dutzenden erfüllt habe. Damit sammle ich Geld und Rohstoffe, die ich in den Ausbau meiner Schaluppe stecke. Daran gefällt mir der Sandbox-Charakter, den ich zuletzt bei Mount and Blade 2 enorm zu schätzen gewusst habe: Ich darf wohl völlig frei entscheiden, wo ich als Nächstes hinschippere. Das passt gut zum Piraten-Setting, schließlich habe allein ich als Kapitän das Ruder in der Hand. Wenn Ubisoft jetzt noch neben den Fort-Angriffen auch die coolen Endgame-Superschiffe als Bossgegner aus Black Flag zurückbringt, dann bin ich top motiviert, viel Zeit in den Ausbau meines Schiffes zu stecken. Nennt mich anspruchslos, aber ich freue mich total darauf, mein kleines Floß vom Anfang nach und nach zur schlanken Fregatte und dann zur dicken Galeone auszubauen. Im Video zeigt Ubisoft die schon in Black Flag vorhandenen Upgrade-Menüs, mit denen ich Werte wie Rüstung, Reichweite oder Feuerkraft anpassen kann. Das ist genau mein Bier – und spricht mich viel mehr an als der rein kosmetische Fortschritt im großen Konkur-



renten Sea of Thieves, wo ich aufgrund fehlender Verbesserungen immer schnell die Lust verliere. Klar, der Fokus aufs Crafting birgt immer auch die Gefahr von unnötigem Grind, und wie ich Ubisoft kenne, wird es bestimmt eine Möglichkeit geben, im In-Game-Store zeitsparende Goodies gegen echtes Geld zu kaufen. Doch solange die Progression so fair bleibt wie in Origins und dem Nachfolger Odyssey, wird mich das nicht stören.

## Grund 2: Die geäußerte Kritik ist teilweise nicht gerechtfertigt

Ja, die Gameplay-Videos von Skull & Bones sind überfrachtet mit Icons. Und ja, die UI-Designer von Ubisoft haben wohl die Kunstlerschule der Riesenpfeile und grellen Farben besucht. Wahr ist aber auch: Ubisoft-Spiele bieten schon seit Jahren umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten, um jedes HUD-Element einzeln auszublenden. Ich würde sogar so weit gehen und dies als vorbildlich beschreiben. Klar, am Ende muss sich natürlich zeigen, ob manche Anzeigen nicht doch essenziell fürs Spielerlebnis sind. Und dass das Ubisoft-Marketing es für eine gute Idee hält, ein Video mit derart vielen blitzenden Icons ins Netz zu stellen, spricht Bände über die aktuelle Situation hinter den Kulissen des Publishers (Sexismusvorwürfe, Kündigungen deswegen, Umstrukturierungen).

Für mich befremdlich ist auch die lautstarke Kritik am Spiel, was den Wegfall mancher aus Black Flag bekannter Features angeht. Dabei geht es hauptsächlich darum, dass ihr nur noch in wenigen friedlichen Siedlungen mit eurem Kapitän aus der Third-Person-Perspektive herumlaufen dürft. Stimmt schon: Ein bisschen Schatzsuche hier, ein bisschen Handel dort, das Aufnehmen von Aufträgen und das (sinnbefreite) Posen vor anderen Spielern in diesen Social Hubs ruft auch bei mir hauptsächlich ungute Erinnerungen an Anthem hervor. Aber wenn Kollege Dimi Folgendes schreibt, dann ist das für mich eben gerade kein Grund, sich zu ärgern: »In diesem Spiel werde ich 95 Prozent der Zeit an meinem Steuerrad hocken, andere Schiffe beschießen und Aufträge abarbeiten.« Ja, bravo, genau das (und nur wenig anderes) will ich ja von einem Piratenspiel!

Ich bin kein Augenklappe tragender Roboter oder kritikloser Ubisoft-Papagei, ich verstehe schon, dass der ein oder andere in Skull & Bones auch gerne Kämpfe mit dem Säbel ausgefochten oder aktiv Schiffe geentert hätte. Stattdessen bekommen wir Statusbalken, automatisch ablaufende Zwischensequenzen und direkt vom Schiff aus gefällte Bäume. Tja, und jetzt sage ich: 95 Prozent von dem, was in Black Flag abseits der coolen Seeschlachten passiert ist, war für mich stinklangweilig. Ich erinnere mich ehrlich gesagt nur noch daran, für neue Seemannslieder über Dächer gehetzt zu sein. Die nervigen Lauschmissionen, bei denen ich unentdeckt einer Zielperson folgen muss, werde ich in Skull & Bones garantiert nicht vermissen. Schon in Sid Meier's Pirates! gab's damals ein Ungleichgewicht zwischen dem spaßigen Freibeuterdasein auf hoher See und den eher öden Landmissionen. In Sea of Thieves gehört das Rumirren auf Inseln anhand von vagen Hinweisen auf der Schatzkarte auch nicht eben zu meinen Lieblingsmomenten. Aber da ist wohl jeder anders. Ich fand nach 20 Stunden etwa die immer gleichen Enterkämpfe in Black Flag super öde und hätte viel für einen Button gegeben, um sie zu überspringen.

## Grund 3: Ich kann alleine spielen

Vielleicht bin ich die Ausnahme, aber Ubisofts Versuche, über die Jahre immer mehr Multiplayer-Features in ihre Open-World-Spiele zu zwängen, haben mich schon immer kaltgelassen. Den Invasionsmodus in Watch Dogs habe ich nur für den Test ausprobiert, bei The Division habe ich alle Einladungen in eine Gruppe einzutreten höf-



In einer Zwischensequenz wirft eure Räuberbande Enterhaken aus und zieht die beiden Schiffe zusammen. Alles wie gehabt.

lich abgelehnt, und Ghost Recon: Wildlands habe ich ausschließlich mit KI-Begleitern durchgespielt.

Ich mag es nämlich nicht, wenn mir jemand das Tempo beim Spielen diktiert, wenn ich unbedingt zu einer festen Uhrzeit zu einem Raid aufkreuzen muss oder als einziger Koop-Partner die Storyzwischensequenz in Gänze anschauen möchte und damit den Ärger meiner gelangweilten Kollegen oder Freunde auf mich ziehe. Entsprechend erleichtert war ich darüber, dass Skull & Bones auch solo spielbar sein wird und ich die Shared-World-Features mit aufploppenden Spielernamen oder dümmlichen Chat-Nachrichten komplett deaktivieren kann. Hey Blizzard, das dürft ihr euch für Diablo 4 gerne abgucken!

Was mir dagegen aktuell gar nicht gefällt? Dass die Grafik im Vergleich zum neun (!) Jahre alten Quasi-Vorgänger Assassin's Creed: Black Flag praktisch unverändert erscheint. Ich weiß, dass Ubisoft Singapur enorme Schwierigkeiten mit der Entwicklung hatte, die Geschichte des Spiels zeugt eindrücklich davon, aber was hier geboten wird, ist einem AAA-Spiel im Jahr 2022 meines Erachtens nicht mehr würdig. Das ist allerdings so ziemlich der einzige Punkt, in dem mich die Gameplay-Präsentation von Skull & Bones abgeschreckt hat. Der Rest sorgt dafür, dass ich mich mehr, als ich jemals gedacht hätte, auf dieses aktuell so verhasste Piratenspiel freue. ★

Doch dann der Schreck: Der Kampf wird überspringen, stattdessen kommt sofort das nächste Video, in der euer Kapitän eine Beutetruhe aufbricht.

