

Skull and Bones

RUDER HART BACKBORD

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Singapore** Termin: **16.2.2024**

Das immer wieder verschobene Skull and Bones erscheint im Februar 2024 mittlerweile so spät, dass selbst die Deutsche Bahn dagegen pünktlich wirkt. Doch das Gameplay-Fazit zeigt: Ganz so leichtfertig solltet ihr Ubisofts Piraten-Open-World nicht abschreiben. Von Dmitry Halley

Eigentlich hätte ich Nein gesagt. Um die halbe Welt nach Singapur düsen, elf Stunden Hin-, 13 Stunden Rückflug, zwei schnarchende Oberbayern samt Bierfährchen neben mir, Schneechaos am Münchener Flughafen, drei Stunden Verspätung – und all das für einen einzigen Anspieltermin, obwohl wir uns alle während der Pandemie bewiesen haben, dass solche Gameplay-Sessions auch problemlos via Streaming funktionieren?

Ich belaste das Klima, und ich belaste mein Team, das wegen meiner langen Flüge die ganze Woche ohne mich auskommen muss. Nein, solchen Trips sagen wir als GameStar nur noch in absoluten Ausnahmefällen zu. Skull and Bones ist allerdings so eine absolute Ausnahme.

Ubisofts umstrittene Piraten-Open-World wurde mittlerweile sieben (!) mal verschoben, verbrachte Jahre in der Entwicklungshöl-

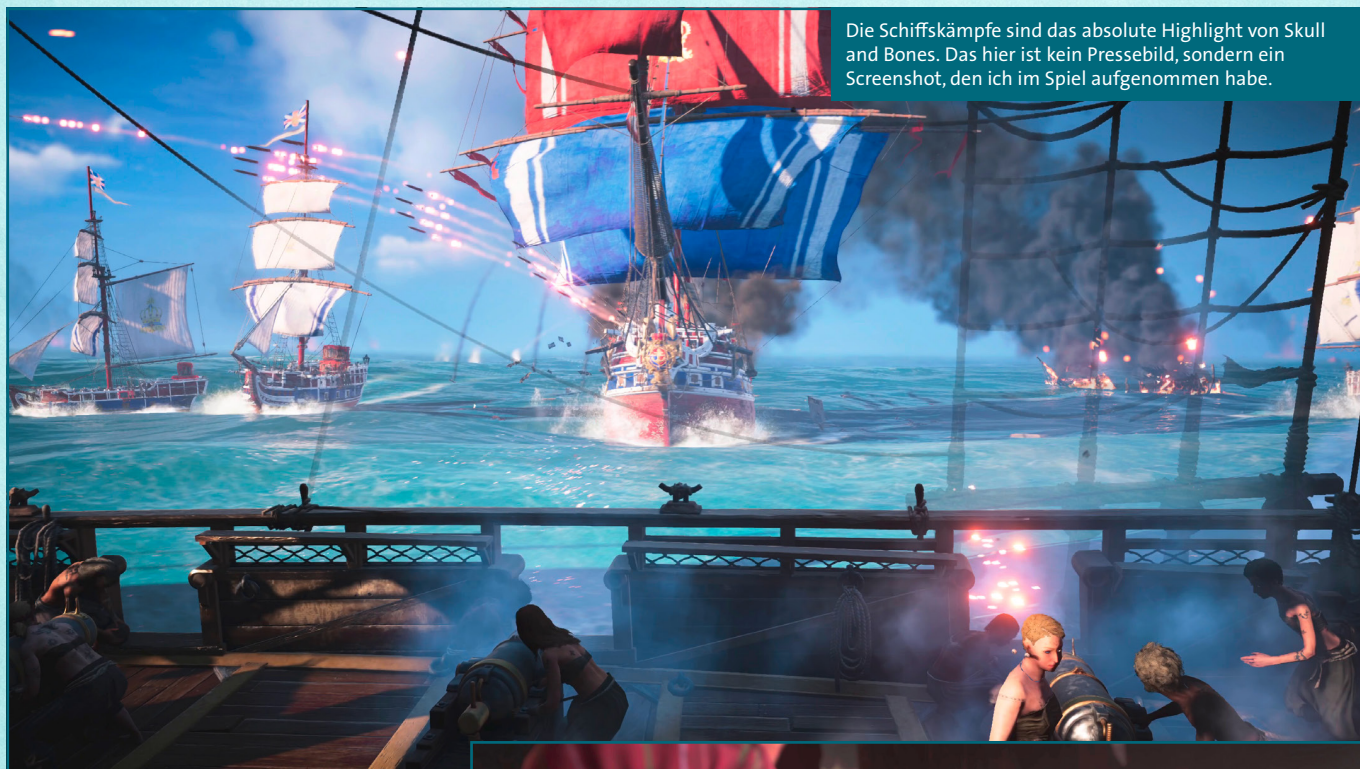
le, und bei jedem Wiederauftauchen reagiert die Presse – und damit auch ich – aufs Neue ernüchtert, wie lahm das alles noch immer wirkt. Fans und Medien flüchten sich gleichermaßen in Galgenhumor, wenn wieder eine Hiobsbotschaft zu Skull and Bones durch die Mail-Verteiler schippert; kein gutes Zeichen. Und genau deshalb sitze ich jetzt hier zwischen Palmen, Wolkenkratzern und Kaugummiverboten direkt bei Ubisoft Singapore. Es geht um mehr als nur ein Anspiel-Event. Ich will die Menschen treffen, die gerade alles dafür geben, Ubisofts Problemkind zu retten. Ich will die Atmosphäre in den Studios spüren, mit den Verantwortlichen sprechen, mit Story-, Art-, Tech- und Audioleuten über deren Perspektiven diskutieren und ein Gefühl dafür bekommen, was hier im Entwicklerstudio eigentlich los ist. Und ja, am Ende des Tages will ich auch zocken, um die eine große Frage zu beantworten: Kann Skull and Bones trotz all des Gegenwinds bis zum Release im Februar 2024 noch einen erfolgreichen Kurs einschlagen? Die Antwort kommt – wie passend – in Wellen.

Die wichtigsten Fakten auf einen Blick

In all den Jahren war Skull and Bones schon so viel, zum Beispiel ein reines PvP-Multi-



Hub-Bereiche wie Sainte Anne sind nett anzusehen, aber im Endeffekt läuft ihr hier nur von Händler zu Händler.



Die Schiffskämpfe sind das absolute Highlight von Skull and Bones. Das hier ist kein Pressebild, sondern ein Screenshot, den ich im Spiel aufgenommen habe.

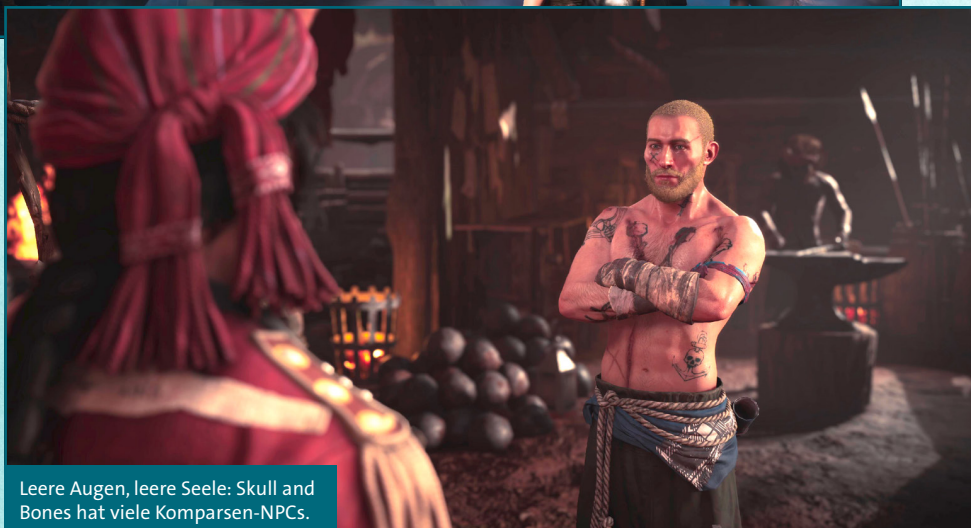
WAS HABE ICH GESPIELT?

Meine spielbare Demo von Skull and Bones unterlag quasi gar keinen Einschränkungen. Ich konnte drei bis vier Stunden lang in die reguläre Singleplayer-Erfahrung von Skull and Bones reinspringen, mir meinen Piraten erstellen, die ersten Story- und Nebenmissionen erledigen, frei in der Open World rumfahren, aber auch den Koop ausprobieren. Ähnlich umfangreich fiel auch die Closed Beta im Dezember aus.



player-Spektakel im Dunstkreis von Rainbow Six und For Honor. Davon ist 2023 fast nichts mehr übrig, deshalb gebe ich euch einen kurzen Abriss, was genau für ein Spiel ihr im Februar erwarten könnt:

- In Skull and Bones erstellt ihr euch einen Piraten oder eine Piratin und kämpft in einer großen Meeres-Open-World darum, vom Niemand zum Kingpin zu werden.

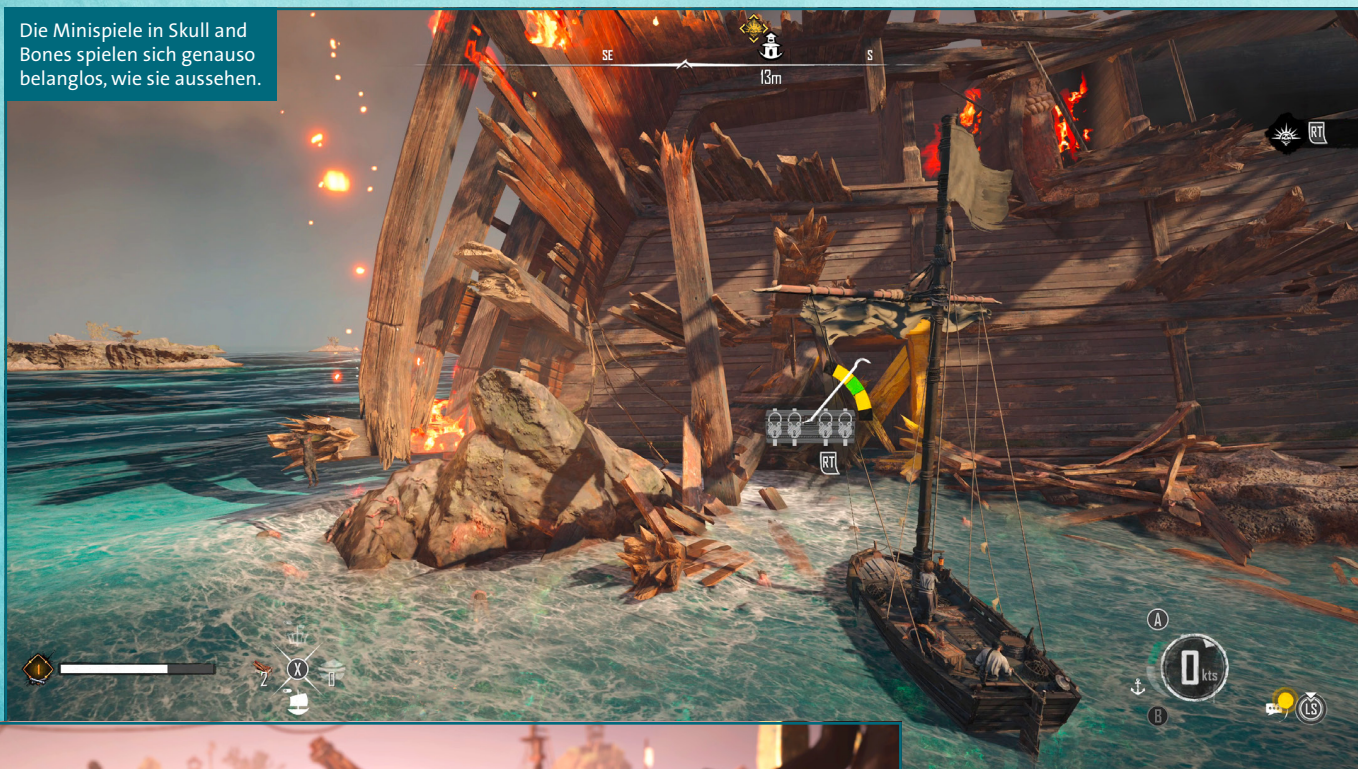


Leere Augen, leere Seele: Skull and Bones hat viele Komparsen-NPCs.

- Schauplatz ist eine fiktionalisierte Version des Indischen Ozeans. Die Entwickler nehmen sich also etliche Freiheiten heraus, neue Inseln hinzuzufügen oder große Strecken zu raffen, um von Afrika und Madagaskar über Indien bis nach Malaysia möglichst viele Schauplätze ohne lahmenden Leerlauf für euch abzubilden.
- Das Herz des Gameplays bilden natürlich die Seeschlachten: Ihr rüstet immer mächtigere Schiffe mit immer dickeren Bewaffnungen aus, um selbst die größten Kriegsgaleonen zu zerlegen.
- Das Spiel setzt wie so oft auf klassische Loot-Spiralen: Ich zerschiesse feindliche Schiffe, kaufe und crafte mir von der Beute stärkeren Krams, um noch mächtigere Boote zu zerpfücken und damit noch mächtigere Beute einzusacken.
- Skull and Bones lässt sich solo zocken oder im Koop für bis zu drei Leute. Anders als in Sea of Thieves kommandiert jedes Teammitglied immer ein ganzes Schiff – das Spiel verzichtet also auf jegliches Mikromanagement an Deck eures Kahns.
- Es gibt sieben Fraktionen im Spiel, mit denen ihr es euch verscherzen oder für die ihr arbeiten könnt (oder beides). Dazu gehören britische, niederländische und französische Handelskompanien, aber auch zwei wilde Piratenfraktionen und Seevölker mit Hang zum Mystischen.
- Skull and Bones wird ein Service Game. Ubisoft ist einer der letzten Publisher, der noch unironisch vor Release über all die künftigen Jahre spricht, in denen er das Spiel mit Content am Leben halten will. Aber um fair zu bleiben: Ubisoft hat mit Ghost Recon, For Honor und den The-Crew-Spielen auch mehr als die meisten Studios bewiesen, dass es hier Wort halten kann, selbst wenn die Produkte eventuell zum Launch Probleme haben.

Und jetzt stellt ihr euch vielleicht dieselben zwei Fragen wie ich. Erstens: Wieso ist in Singapur Kaugummi eigentlich verboten? Und viel wichtiger: Ich rede jetzt so viel von Upgrades und Loot-Spiralen und Service Game ... kann ich in Skull and Bones nicht

Die Minispiele in Skull and Bones spielen sich genauso belanglos, wie sie aussehen.



Zumindest Captain Scurlock hat ein bisschen Ausstrahlung. Wenn auch nicht viel.

Davon merke ich im Spiel bisher zumindest absolut nichts. Im Gegenteil.

Welle runter: Ubisofts Aufziehpuppen

Die ersten Stunden von Skull and Bones spiegeln ein bisschen Assassin's Creed 4: Black Flag. Mein selbst erstellter Pirat gerät zu Beginn in eine Schiffsschlacht, alles geht schief, ich ende als Schiffbrüchiger, bastle mir behelfsmäßig ein winziges Boot zusammen und rette mich damit gerade so ins Piratenörtchen Sainte Anne, um mir dort ein erstes richtiges Schiff zu verdienen.

Und hier gehen sie los, die Ubisoft-Dialoge. In Sainte Anne tummeln sich haufenweise NPCs, wie wir sie in Assassin's Creed, Far Cry oder Watch Dogs schon seit Jahren erleben: namenlose, austauschbare Aufziehpuppen mit seelenlosen Augen, die Dialoge vom Stapel lassen wie »Du hältst dich wohl für was Besonderes! Hier in Saint Anne überleben nur die Härtesten. Zeig mir, dass du das Zeug dazu hast, und besorg mir fünf Fässer Ale. Das schaffst du sicher eh nicht, harr, harr.« Vielleicht von mir jetzt nicht wortgetreu wiedergegeben, aber die meisten Gespräche haben sich für mich so tiefeschürfend angefühlt wie eine Schatzsuche im Aquarium.

Ubisoft arbeitet mit zig Historikern zusammen, erschafft Millionen Dollar schwere Welten und feuert im Fall von Skull and Bones sogar echte Museumskanonen ab, um die Sounds für die Bordgeschütze aufzunehmen, aber offenbar hat dort nie jemand mal eine reale Hafenkneipe betreten. Oder halt zumindest Gothic gespielt, wo du keine drei Schritte machen kannst, ohne dass dich wer übers Ohr haut, abstechen, beklaugen oder ausnutzen will. So agieren Piraten. In Sainte Anne würde ich meine Kinder spielen las-

einfach eine gute alte Kampagne spielen und fertig? Nun, kommen wir an dieser Stelle also zur ersten Auf-und-Ab-Welle.

Welle rauf: Der Indische Ozean!

Ian Goh wirkt wie ein ausgeglichener Kerl in seinen 30ern (ich bin furchtbar in Alters-einschätzungen), die langen Haare (auf dem Pressefoto noch kurz) mit einem Reif gebündelt spricht er eigentlich immer ruhig und bedacht, weder zurückhaltend noch aufdringlich. Früher hat er als Englischlehrer in Singapur gearbeitet, jetzt koordiniert er das Story-Department für Skull and Bones.

Ian Goh bringt mich zum Schwärmen. Er erzählt mir von all den Möglichkeiten, die die Open World von Skull and Bones aus Storysicht eröffnen kann. Ubisoft setzt ja

schon bei Assassin's Creed auf unverbrauchte Szenarien, aber der Indische Ozean? Hui, der ist wirklich neu.

Selbst als Historien-Fan weiß ich kaum etwas über die afrikanische Ostküste des späten 17. Jahrhunderts, über die kolonialen Kämpfe zwischen Briten, Franzosen und Niederländern um Handelshoheit in Asien, über all die spannenden Geschichten der indigenen Völker, über das indische Mogulreich, Machtkämpfe auf Madagaskar und vor allem: über all die Sagen und Seefahrtslegenden, die noch nie in Piratenfilmen verwurstet wurden, weil die sich meist auf die Karibik konzentrieren. Kurz gesagt: Ich bin am Haken. Die Open World von Skull and Bones enthält theoretisch das Potenzial unendlicher cooler Geschichten. Problem nur:

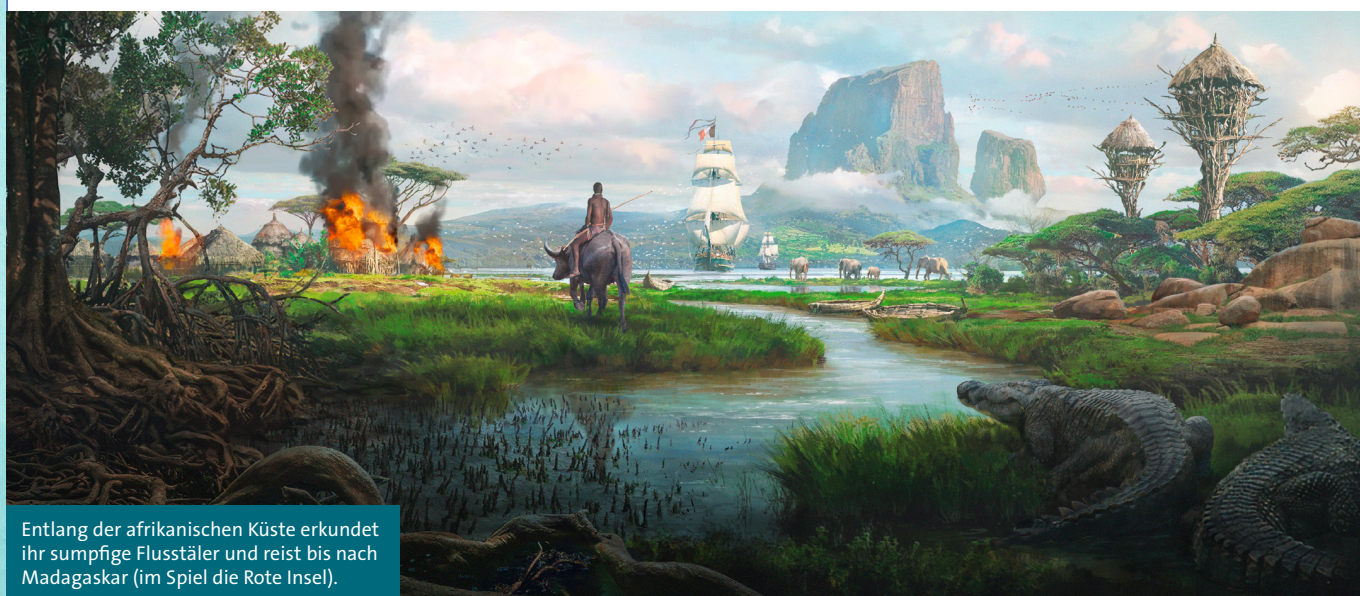
WIE FUNKTIONIERT DIE SHARED WORLD?

Standardmäßig könnt ihr jede Mission in Skull and Bones im Koop-Modus spielen, außerdem als Teil einer Shared World. Dann schippern neben euch auch andere Spielerinnen und Spieler durch die malerischen Gewässer, ihr könnt mit ihnen Gruppen bilden und so weiter. Alternativ schaltet ihr in den Offline-Modus und spielt ganz für euch allein.

DIE OPEN-WORLD-REGIONEN



Auf offener See toben sich die MÄcher am wildesten aus. Hier gibt es bizarre Inselformationen und allerlei mysteriöse Gefahren.



Entlang der afrikanischen Küste erkundet ihr sumpfige Flusstäler und reist bis nach Madagaskar (im Spiel die Rote Insel).



Fahrt ihr weit in den Osten, entdeckt ihr allerlei fernöstliche Inseln, darunter auch eine fiktionale Version von Singapur.

sen, wenn ich denn welche hätte, so soft und ungefährlich wirkt es dort.

Ich treffe in den ersten Stunden aber auch am anderen Ende des »Dark and gritty«-Spektrums keine spannenden, flamboyanten

Freibeuter der Marke Jack Sparrow. Einziger halber Lichtblick ist der raubeinige Piratencaptain Scurlock, der zumindest dann und wann mal wem ins Gesicht schießt und mich mit Storyaufträgen versorgt.

Apropos Storyaufträge: In den Gesprächen mit Ubisoft Singapore merke ich recht schnell, dass die »Storykampagne« sehr spät ins Spiel gepackt wurde. Die Missionen von Captain Scurlock sind ähnlich wie bei



Die Landmassen wirken oft sehr grob und detailarm.

Destiny 2 damals bloß ein kleiner Appetitanreger für die ersten Stunden Abenteuer, um die Leute danach aufs eigentliche Spiel loszulassen: die Jagd nach Beute.

Ich hoffe wirklich, dass das Potenzial des tollen Szenarios irgendwo später im Spiel noch Platz findet, vielleicht in Missionen, die ich noch nicht gespielt habe. Oder in Open-World-Gebieten, die ich noch nicht kenne.

Welle rauf: Die Kämpfe!

Kleine Hub-Areale wie Sainte Anne sind die einzigen Orte, an denen ich mein Schiff dann auch mal verlasse, um ein bisschen zu Fuß rumzulaufen und mit Händlern und Auftraggebern zu reden. Mehr als das gibt's dort allerdings nicht zu tun, also rauf aufs Schiff, Logbuch aufgeschlagen, vor mir lie-

gen haufenweise Missionen – allesamt Fetch-Quests für eine der sieben Fraktionen. Skull and Bones besteht in erster Linie aus Schiffskämpfen. Alles andere ist bloß Grind, um noch bessere Schiffe und Waffen freizuschalten. Erbeute fünf hiervon, besiege fünf davon – alles einerlei, zumindest in meinen bisherigen Spielstunden. Am Ende muss ich einfach entsprechenden Bock mitbringen, feindliche Pötte zu versenken. Und zum Glück macht das auch verflucht viel Spaß.

Die Schiffskämpfe von Skull and Bones finden – so mein bisheriger Eindruck – eine sehr schöne Mitte aus Arcade und Simulation. Ich schippere nach eigenem Gutdünken durch die Open World und überfalle alles, was sich nicht bei drei in den Hafen rettet. Kleine chinesische Kreuzer gleiten dabei

merklich leichter über die Wellen als britische Schlachtschiffe, und es macht wirklich einen Unterschied, ob mein Kahn sich aufs Rammen versteht oder vor allem auf schwere Bewaffnung und Ausdauer setzt.

Manche Waffen zerlegen besonders gut feindliche Segel, andere setzen das Holz in Brand, wieder andere visieren präzise Schwachpunkte an und, und, und. Wer Assassin's Creed: Black Flag gespielt hat, findet sich hier sofort zurecht, allerdings erweitert Skull and Bones das Arsenal in Breite und Tiefe deutlich durch mehr Schadensarten, Schiffstypen und so weiter.

Der Koop-Modus ermöglicht mir außerdem, oberhalb meiner eigenen Gewichtsklasse zu boxen, weil beispielsweise mein schwer gepanzerter Kumpel das Feuer auf sich zieht, während ich dem gegnerischen Kreuzer mit Rammsporn in die Seite falle.

Kurzum: Zumindest in den ersten Stunden habe ich mich jedes Mal irrsinnig gefreut, wieder in See zu stechen und irgendeinem armen Tropf das Leben zur Hölle zu machen, indem ich sein Schiff überfalle. Leider gilt das nicht für den Rest der Aktivitäten.

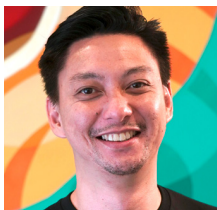
Welle runter: Beschäftigungstherapie

»Ist das echt alles?«, lautet zusammengefasst der größte Kritikpunkt an Skull and Bones nach jedem neuen veröffentlichten Gameplay-Trailer. Wieso muss ich denn immer nur mit dem Schiff kämpfen? Kann ich nicht wie in Black Flag Schiffe entern, Säbel schwingen oder mich durch den Dschungel kämpfen, um Schätze zu bergen?

Sämtliche Nebenbeschäftigungen meiner Demo-Version scheitern daran, zu kaschieren, dass die Antwort auf diese Frage immer noch »Nein« lautet. Ich hacke zum Beispiel Holz, indem ich mit meinem Schiff an ein



Ian Goh, Narrative Director: »Wenn wir über Geschichten nachdenken, dann greifen wir auf unsere eigenen Erfahrungen zurück, aber natürlich auch auf die Geschichte von Singapur, die Historie unserer Kulturen. Legenden, die wir in unserer Kindheit gehört haben. Eine meiner liebsten Geschichten dreht sich um eine Großmutter, die Angst hatte, dass ihr Enkelkind im Dschungel von einem Tigergeist verschlungen wird. Natürlich recherchieren wir solche Geschichten, aber wir hätten sie gar nicht auf dem Schirm, wenn nicht jemand aus unserem Team aus diesen Kulturkreisen stammen würde.«



Erik-Jon Evangelista, Associate Audio Director: »Ja, wir haben für die Aufnahmen tatsächlich echte Kanonen abgefeuert – und zwar in Deutschland! Aus irgendeinem Grund darf man nur dort privat Kanonen besitzen. Das war während der Pandemie, also konnten wir nicht selbst fliegen, sondern mussten einen externen Dienstleister beauftragen, die Kanonen abzufeuern und aufzunehmen.«



Kris Kirkpatrick, Technical Art Director: »Wir haben uns so viele Videos von Stürmen angeschaut. Es gibt auf YouTube Unmengen davon, beispielsweise von riesigen Öltankern mit furchterregenden Wellengängen. Wenn ihr das im Spiel mal wirklich erleben wollt, dann wechselt unbedingt in die Egoperspektive. (...) Die Art dynamisches Wetter war früher technisch einfach nicht möglich. Du siehst am Horizont einen Sturm, fährst rein, und alles um dich herum ändert sich.«

Ufer fahre und dort dann zunächst einmal auf Y drücke. Es startet ein Minispiel, und ich muss nochmal einen Button drücken, wenn eine kleine Säge über einen grünen Punkt ritscht. Holz gesammelt. Mit so einem Minispiel farme ich auch Kokosnüsse und anderen Krams vom Schiff aus.

Noch besser: Senior Producer Neven Dravinsky versichert mir im Gespräch, dass das Entern feindlicher Schiffe auf Basis von Spieler-Feedback jetzt interaktiver sei. »Interaktiv« heißt in dem Fall, dass ich neben ein besiehtes Schiff fahre und dreimal, nicht zweimal oder einmal, nein, dreimal Y drücke, um Leinen auszuwerfen. Das ist alles. Ich bin mir sehr sicher, dass Kritiker mit »interaktiv« etwas anderes meinten.

Im Spiel finden sich auch coole Open-World-Aktivitäten, aber die hängen allesamt am Kampf: Ich beschieße Festungen, jage fantastische Seeungeheuer und überfalle sogar Geisterschiffe. Hier konnte ich noch lange nicht alles ausprobieren, aber doch genug, um festzustellen: Wenn ihr viel substanzuelle Abwechslung neben den Schiffsschlachten sucht, dann ist Skull and Bones offensichtlich das falsche Spiel.

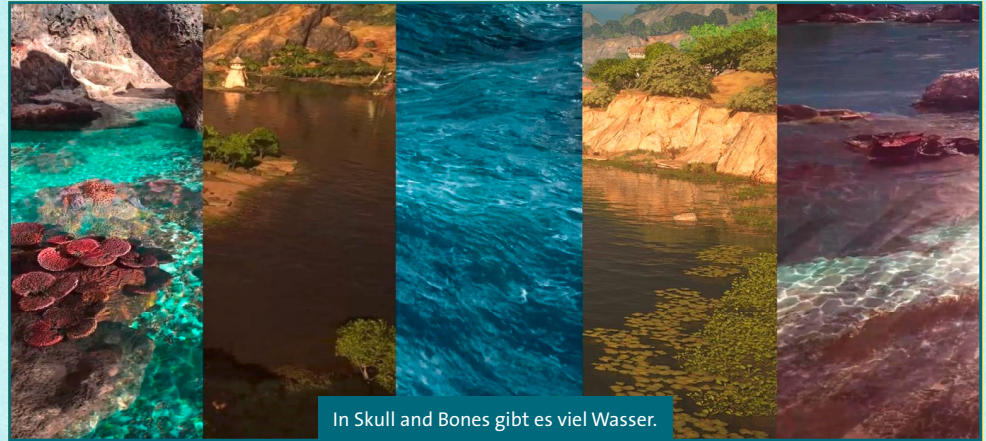
Welle rauf: Dieses Meer!

Kris Kirkpatrick sieht selbst aus wie ein Pirat mit wallender Löwenmähne, jeder Menge Klunkern an Fingern und Handgelenk, durchtrainiert wie der kleine Bruder von Jason Momoa. Bei Ubisoft Singapore nennen sie ihn »Mister Water«, und ich verstehe nach fünf Minuten, warum: Als Lead Technical Director redet er wirklich gerne über Wasser. Skull and Bones hat tolles Wasser. Das Wetter wechselt auf hoher See mal dynamisch zwischen herrlichem Sonnenschein und tosenden Tropenstürmen, auf Deck spritzt den Matrosen die Soße bis zum Kragen, mein leichter Kahn gleitet über die Wellenkämme, hier weiß das Spiel wirklich zu glänzen. Meine Crewmitglieder haben zwar keine echte eigene Persönlichkeit, aber sie flitzen geschäftig übers Deck und krakeelen auf Wunsch Shantys. Im Spiel gibt's zig unterschiedliche Arten von Gewässern (siehe Bild oben rechts). Mal schippere ich durch sumpfiges Schmutzwasser, dann durch glasklare Postkartenmotive, dann wieder durch beißende Gischt. Laut Kirkpatrick berechnet das Spiel sogar das Phytoplankton unterhalb der Oberfläche. Na sowas.

Auch die Schiffe selbst können sich wirklich sehen lassen, zum Launch gibt's zehn unterschiedliche Schiffstypen, und durch prozedurale Tricks sind Segel- und Mastabstände sowie zig kleine Details bei jedem Schiff ein bisschen unterschiedlich. Auf hoher See sieht Skull and Bones toll aus. Überall sonst ... nicht so.

Welle runter: Der Rest

Machen wir's kurz: An Land wirkt das Spiel wie von vorgestern. Das ist besonders schlimm, weil die NPCs durch ihre schlimmen Dialoge eh schon keine Seele besitzen,



In Skull and Bones gibt es viel Wasser.

aber die karge, grobe Optik auf Niveau eines Assassin's Creed Origins von 2017 umschmeichelt keinen einzigen Einwohner von Sainte Anne. Selbst in den inszenierten Zwischensequenzen wirken Gesichtsanimationen steif und ausdruckslos.

In der Open World leiden vor allem die Panoramen. Inseln in der Ferne wirken detailarm, in der Closed Beta ploppen Details oft erst spät oder gar nicht auf, Inseln wirken dadurch künstlich und karg. Hier hatte Black Flag schon vor zehn Jahren den Vorteil, dass die Eilande echte begehbare Orte waren und dadurch detailliert sein mussten – auch vom Schiff aus. Skull and Bones fehlt das. Es ist insgesamt kein hässliches Spiel, aber eines, dem man die lange Entwicklung über mehrere Konsolenzyklen hinweg ansieht.

Kann das denn nun was werden?

Und genau bei dieser holprigen Entwicklung liegt der Piratenpapagei begraben: Skull and Bones merkt man einfach an, dass es immer wieder neu geformt wurde. Jetzt ist es in erster Linie eine Sandbox. Eine offene Welt, in der ich Schiffe kaufe, Missionen für Fraktionen erledige, upgrade und so weiter. Aber in den letzten Monaten wurden auch hier Einschnitte vorgenommen, um das Spiel zugänglicher zu machen.

Zum Beispiel verrät mir Game Director Juen Yeow Mak, dass es früher ein umfangreiches Reputationssystem gegeben habe. Ich konnte es mir wie in Freelancer mit Fraktionen verschmerzen, wenn ich die falschen Missionen annehme. Jetzt ist davon bloß ein grobes Fahndungssystem übrig: Erschieße ich zu viele Briten, suchen die mich beispielsweise ein Weilchen und vergessen mich dann wieder.

Auch die »Storykampagne« um Captain Scurlock wirkt wie ein Last-Minute-Versuch, in den Wirbel aus Upgrade- und Sandbox-Mechaniken noch ein bisschen Struktur zu kämmen, damit die Spielerinnen und Spieler nicht verloren gehen. Und dann noch ein paar Seemonster und Geisterschiffe, um auch die Fantasy-Fans zu erreichen.

Aber am Ende des Tages spielt sich Skull and Bones nicht schlecht. Wie bei Assassin's Creed Mirage gilt nur: Ihr solltet genau wissen, worauf ihr Lust habt. Schiffskämpfe, Schiffskämpfe, Schiffskämpfe? Dann könnte das Spiel genau in eurem Fahrwasser schip-

pern, sofern diese Kämpfe langfristig interessant bleiben – doch das erfahren wir erst im Februar, wenn die Testversion eintrudelt und ich die Endgame-Mechaniken unter die Lupe nehmen kann. ★

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Über Skull and Bones ist das letzte Wort noch nicht gesprochen, denn ganz so leicht, wie es manche Kritiker behaupten, lässt sich Ubisofts umstrittene Open World nicht abschreiben. Ja, ich hätte mir auch mehr Vielfalt gewünscht, richtige Ernterhöhen, Inselerkundungen und so weiter. Aber ich merke dem Spiel an, dass es sich zumindest Mühe gibt, in seiner einen Kerndisziplin zu glänzen: den Schiffskämpfen. Skull and Bones wird kein Spiel für jeden, wahrscheinlich nicht mal ein Mainstream-Produkt, sondern es trägt ähnlich wie damals For Honor das Potenzial in sich, eine ganz bestimmte Community über zig Jahre zu beschäftigen.

Wer die Freibeuterfantasie mag, die Schiffskämpfe in Black Flag liebte und als Historien- und Kultur-Fan diese Ecke der Welt erkunden möchte, bekommt hier den aufrichtigen Versuch eines guten Spiels. Denn das merke ich beim Studiobesuch an allen Ecken und Enden: Hier arbeiten passionierte Leute, die wochenlang Schiffe designen, Quellen wälzen, Fraktionen entwerfen und, und, und.

Doch bei aller Passion verbleiben auch noch große Fragen: Wie motivierend ist das Endgame von Skull and Bones? Die Devs versprechen mir ein cooles Kingpin-Management, sobald ich es mal an die Spitze der Piratenwelt geschafft habe. Sie versprechen mir Fraktionsdynamiken und, und, und. Außerdem habe ich noch lange nicht alle Winkel der Open World erkundet, bin bloß irgendwo bei Madagaskar rumgeschippert. Schöpft das Spiel im weiteren Verlauf noch mehr von seinem Weltenpotenzial aus? Erlebe ich lokale Legenden, lerne etwas über die Region? Oder ist das alles bloß grober Fluff, von dem ich auf hoher See eh nichts mitbekomme? Für mich bleibt das Spiel also spannend. Und das ist ja schon mal was.