

Skull and Bones

VIEL POTENZIAL, VIELE PROBLEME

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Singapur** Termin: **16.2.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: –

Das Piratenabenteuer ist nach zehn Jahren Entwicklung noch immer nicht fertig und kreuzt im Mittelmaß. Von Dmitry Halley

In letzter Zeit denke ich häufig an die Worte der MeinMMO-Chefredakteurin Leya Janowski. Im GameStar-Podcast haben wir vor einem Weilchen über den Tod von Service-Spielen philosophiert, und ich meinte sinngemäß: »Hey, in der Community brodelt es immer gewaltig, wenn irgendwelche Games as a Service halbfertig auf den Markt kommen.« Und Leya: »Vielleicht bei GameStar-Lesern, aber bei unserer MMO-Community ist es völlig normal, dass zum Launch erstmal nichts rundläuft. MMO-Fans raufen sich bei sowas zusammen und bleiben trotzdem dran, denn irgendwann wird's gut. War bei Final Fantasy 14 so, bei The Elder Scrolls Online, und auch bei The Division lief's am Anfang alles andere als rund.« Und die Kollegin hat natürlich recht: Hätte die komplette Community The Elder Scrolls Online direkt zum Release in die Tonne gekloppt, wäre eines der besten MMOs wahrscheinlich nie-

mals wie ein Phönix aus der Asche entstiegen. Auf der anderen Seite darf das nicht als Freibrief für sämtliche Publisher dienen.

Was das mit Skull and Bones zu tun hat? Eine ganze Menge, denn Ubisofts Piraten-Open-World wird genau hier die Community spalten. Viele Fans werden das Spiel als Grind-Bude verteufeln, die Upgrade-Spiralen ausnutzt, um Inhaltsarmut zu kaschieren. Und das nach zehn Jahren Entwicklungszeit. Aber in Skull and Bones stecken eben auch die Zutaten für ein charmantes Seefahrts-MMO, das zu einem echten Liebhaberspiel werden könnte. Mit Betonung auf »könnte«! Denn nach Erreichen des Endgames kann ich klar sagen: Auch nach zehn Jahren ist Skull and Bones noch nicht richtig fertig.

Skull and Bones ist vieles nicht
 Bevor ihr Skull and Bones startet oder überhaupt kauft, solltet ihr euch dringend vor

die Stirn tackern, was dieses Spiel alles nicht ist: In Skull and Bones findet ihr keine fesselnde Storykampagne, keine spannenden Inselerkundungen wie in Assassin's Creed 4: Black Flag damals. Euch erwartet kein Piratenspiel, sondern ein Piratenschiffspiel. Rechnet also nicht mit spektakulären Entermanövern, bei denen euer Pirat mit Säbel und Flinte unachtsame Briten zu Kleinholz verarbeitet. Skull and Bones ist eine Schiff-Sandbox im Indischen Ozean. Obwohl der Anfang des Spiels euch ein bisschen auf die falsche Fährte führt.

Zu Beginn erstellt ihr euch in einem äußerst rudimentären Charaktereditor einen Pirat oder eine Piratin. Abseits einer groben Kopfvorlage lässt sich rein gar nichts justieren, keine unterschiedlichen Nasen, Augen, Ohren, nichts. Den Herren der Schöpfung könnt ihr nicht mal den Bart abrasieren, denn wie im echten Leben hat bekanntlich



Die Seeschlachten sind wenig überraschend das Highlight von Skull and Bones.



Die Aufträge funktionieren im Grunde alle nach demselben Prinzip, denn sowohl die Hauptmissionen als auch die Nebenaufträge sind typische Fetch-Quests, die euch mal ans eine, mal ans andere Ufer schicken.

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr richtig Bock auf Piratenspiele habt.
- ... ihr Open-World-Berieselung sucht.
- ... ihr Piraten im Koop-Bekanntkreis habt.

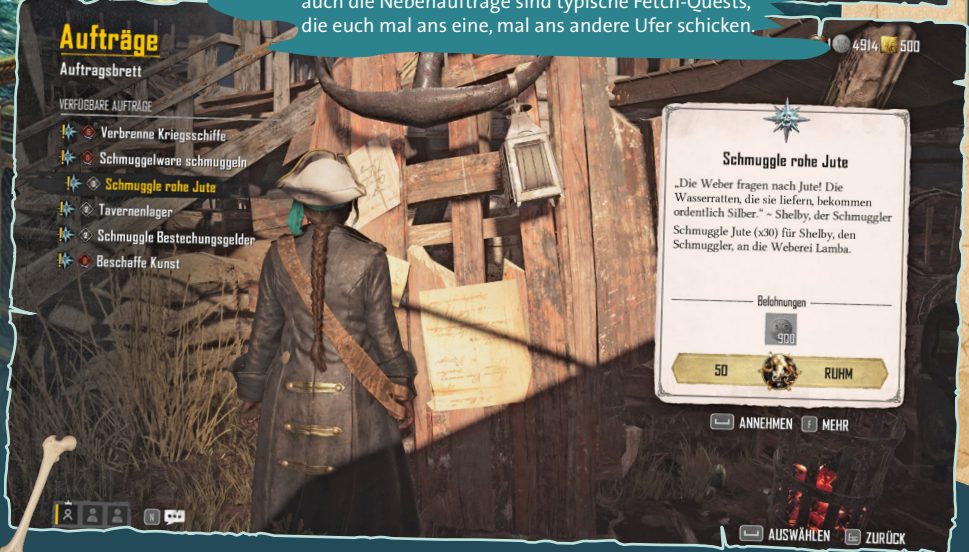
PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr spannende Erkundung sucht.
- ... ihr allergisch auf peinliche Dialoge seid.
- ... ihr eine ausgereifte Sandbox braucht.

jeder Seeräuber mindestens dicke Stoppeln. Aus Storygründen starte ich das Spiel als Schiffbrüchiger und organisiere mir eine Dau (steht nicht für »Dümmster anzunehmender User«, sondern ist ein kleiner Bootstyp), um in der Nähe eines gigantischen Schiffswracks Sammelaufträge zu erledigen, damit mir ein Pirat die Position der legendären Piratensiedlung Sainte Anne verrät.

Piraten-Survival?

Diese ersten Missionen spendieren mir einen Blick in die aufregenden Seiten des Piratenlebens: Ich sammle Holz, Kokosnüsse und Treibgut, erledige ein paar belanglose Minispiele, um besonders viele Kokosnüsse vom Bäumchen zu schütteln. Das spielt sich genauso spannend, wie es klingt. Glücklicherweise lassen sich die Minispiele im



Menü deaktivieren, dann muss ich allerdings untätig neben Rohstoffvorkommen warten, bis sie automatisch leergefärrt wurden. Keine große Verbesserung. Einmal muss ich sogar per pedes ein Schiffswrack erkunden, doch das entpuppt sich als falsche Fährte: 95 Prozent von Skull and Bones spielt sich an Bord eures eigenen Schiffs ab, die restlichen fünf Prozent akquiriert ihr in unterschiedlichen Hub-Umgebungen (beispielsweise Sainte Anne oder Piratenbuchten) Aufträge oder kauft in Shops ein.

Wie ist denn nun die Story?

Dieser gesamte Prolog dauert ein gutes Stündchen, dann komme ich endlich in Sainte Anne an. Skull and Bones hat zwar keine richtige Kampagne, aber es gibt einige Storymissionen mit Zwischensequenzen, die ein bisschen Kontext vermitteln. Die Piratinnen und Piraten in Sainte Anne bewerben mich erstmal mit Buh-Rufen der Marke »Harr, der da wird's eh nicht lange machen!« Es fliegt allerdings keine einzige Faust, denn gegen Ubisofts zahme Piratenvision wirkt selbst Käpt'n Balus tollkühne Crew wie eine derbe Eskalation der Gewalt.

Prinzipiell darf ein Piratenszenario ja ruhig kindgerecht sein, in Monkey Island fließt schließlich auch kein Blut, aber irgendwo

muss die Piratenatmosphäre halt herkommen. Und die Charaktere liefern sie garantiert nicht: Ausnahmslos jeder Dialog in Skull and Bones erreicht das seelenlose Ausdrucksniveau von »Das macht so Spaß hier«-Lena aus »Germany's Next Topmodel«. Ihr quatscht mit Schmieden, Händlerinnen, Zimmermännern und könnt schon zwei Minuten später keinen mehr vom anderen unterscheiden. Um mein erstes richtiges Schiff zu erhalten, spreche ich mit dem berüchtigten Piratenkönig Scurlock, und selbst der rattert bloß ein paar raubeinige Klischeesprünge runter, bevor er mich zum lustigen Schiffeversenken in die weite Welt entlässt.

Eine verpasste Chance!

Spielt Skull and Bones also auf keinen Fall, wenn ihr eine interessante Geschichte mit faszinierenden Hintergründen erwartet. Selbst im direkten MMO-Vergleich mit Destiny oder The Division stinkt die Piratenwelt ab. Weder entwickeln sich in den ersten Spielstunden interessante Kontrahenten wie Aron Keener in The Division noch charismatische Auftraggeber wie beispielsweise Cayde-6 in Destiny. Ubisoft verpasst hier jede Chance, eine interessante Piratenatmosphäre aufzubauen oder mir irgendeinen Bezug zu alledem zu vermitteln. Wieso kann ich



In kleinen Hub-Städtchen wie Sainte Anne sind wir zu Fuß unterwegs. Viel zu entdecken gibt es hier nicht.



in Assassin's Creed oder Skyrim gibt's hier keine 200 Hotspots mit interessanten kleinen Aktivitäten, sondern vor allem Ressourcen-Farmpunkte oder eben andere Schiffe. An diesen Ressourcen-Farmpunkten baut ihr beispielsweise Holz ab, das ihr verkauft oder zu weiterem Zeugs craftet, das ihr dann wiederum verkauft oder zu noch besserem Zeugs craftet. Am Ende münden alle Ressourcen wieder in die Schiffskämpfe: Ihr erwerbt stärkere Kanonen oder neue Schiffstypen, um noch mächtigeren Gegnern die Kugeln in die Takelage zu scheppern. Denn: Feindliche Schiffe lassen natürlich noch mehr Ressourcenkrums fallen. Die Kämpfe spielen sich ähnlich wie damals in Black Flag. Ich lade mir beispielsweise Bombarden auf den Bug, stelle an Backbord und Steuerbord Kanonenreihen auf und donnere den Feinden auf Knopfdruck die Kugeln um die Ohren. Unterschiedliche Schiffs-, Waffen- und Schadensarten sorgen hier für mehr Abwechslung als in der Assassin's-Creed-Vorlage, gerade im Endgame bin ich besonders im Koop darauf angewiesen, Synergien aus Reparaturschiffen (ja, die gibt es), Angreifern und Tanks zu erschaffen.

Die Stärke von Skull and Bones

Prinzipiell machen die Kämpfe ähnlich viel Spaß wie damals in Black Flag – das ist gut und schlecht zugleich. Gut, weil es sich einfach befriedigend anfühlt, eine ganze Kanonenreihe in den gegnerischen Rumpf zu feuern und parallel permanent mein Schiff so zu manövrieren, dass der Feind mich nicht erwischt. Schlecht, weil Black Flag eben schon zehn Jahre auf dem Buckel hat. Im Jahr 2024 hätte ich mir vor allem technisch schon mehr gewünscht, schließlich bezeichnet Ubisofts CEO Yves Guillemot Skull and Bones vollmundig als AAAA-Megablockbuster. Kugeln reißen weder physikalisch nachvollziehbar die feindliche Takelage ein noch läuft ein Rumpf mal voll mit Wasser. Ich kann zwar gezielt rot leuchtende Schwachpunkte für mehr Kaboom anvisieren, aber das fühlt sich eben alles sehr arcadig und mechanisch an. Immerhin: Zumindest das

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Selten fiel es mir so schwer, ein Fazit zu einem Spiel zu schreiben. Denn meist kann ich klar sagen, ob mir ein Spiel gefällt oder nicht. Skull and Bones ist da etwas komplizierter. In seinen besten Momenten macht das Piraten-MMO nämlich wirklich viel Spaß. Wenn ich an schönen Inseln mit meinem aufgemotzten Schiff vorbeisegele und meine Crew »Drunken Sailors« anstimmt. Wenn uns plötzlich Gewitterwolken überfallen und wir im tiefsten Ozean bei starkem Wellengang ein riesiges Monster bekämpfen. Oder wenn sich zahlreiche Spieler versammeln, um einen starken Bossgegner zu Kanonenfutter zu verarbeiten. Doch trotz der schönen Lichtblicke merke ich dem Spiel an, dass an jeder Ecke etwas fehlt. Skull and Bones fühlt sich an wie eine Skizze, eine erste Idee für eine umfangreiche Piraten-Sandbox. Fast schon ironisch, dass der Spielname wörtlich genommen werden kann: Hier fehlt wirklich Fleisch an den Knochen. In der zehnjährigen Entwicklungsgeschichte von Skull and Bones haben die Entwickler anscheinend so viele Mechaniken und Features aus dem Spiel gestrichen, dass sie irgendwann vergessen haben, zu checken, ob überhaupt noch etwas von der Vision übrig ist. Wenn euch die Idee von Skull and Bones grundsätzlich anspricht, dann wartet lieber noch etwas auf den ersten Sale. Mit den kommenden Seasons möchte Ubisoft schließlich auch neue Inhalte nachliefern.

Gerade in einer Sandbox wäre es doch cool, wenn ich mir ein eigenes französisches Freibeuterschiff zusammenschustern könnte. Oder bei den mystischen Seevölkern Leute rekrutieren, die mit lauten malaysischen Flüchen feindliche Besatzungen beleidigen. Immerhin gibt es später noch ein paar Gerüchtemissionen, in denen ich Hinweisen nachgehe und sozusagen mysteriöse Fälle knacke. Hier entsteht zumindest ein wenig Storyflair. Diese Gerüchte ändern aber nichts daran, dass Skull and Bones in erster Linie eine Gameplay-Erfahrung sein will, und deshalb schwinde ich mich auf mein neu ergattertes malaysisches Rammschiff, verlasse Sainte Anne und erkunde in massig Sammelaufgaben den Indischen Ozean.

Was mache ich hier eigentlich?

Schiffskämpfe sind das A und O. So ein Satz sagt sich schnell dahin, aber bei Skull and Bones müsst ihr euch verinnerlichen: Dieses Spiel hat mehr mit The Division gemein als mit Assassin's Creed. Euch erwartet hier kein klassisches Open-World-Abenteuer, sondern ein Loot-Shooter, nur ballert ihr eben mit keiner Kalaschnikow, sondern mit Kanonen aus dem 17. Jahrhundert.

Klar, ich schippere zwar wie in Black Flag durch eine riesige Welt – von der Ostküste Afrikas bis nach Singapur –, aber anders als

Ihr könnt viele kosmetische Facetten eures Schiffs anpassen. Rumlaufen könnt ihr an Bord allerdings nicht.



MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich mache jetzt keinen blöden Wortwitz über Auf und Ab und Wellen und so, aber Frust und Freude kommen bei Skull and Bones tatsächlich in ... okay, in Wellen, ja? Ich kann euch eine Liste mit 100 Baustellen und Engpässen skizzieren, wo diese Open World sich zu unfertig, zu eindimensional oder schlicht zu uninspiriert anfühlt. Ubisofts Indischer Ozean erzählt weder spannende Geschichten noch bietet er vielfältige Aktivitäten, fesselnde Charaktere oder greifbare Fraktionen. Aber ich schulde euch die nackte Wahrheit: Ich werde nach Ende dieses Tests hier weiterspielen. Irgendwie bereitet es mir am Ende des Tages doch Freude, solo oder mit Bekannten über den Ozean zu schippern, ein paar Handelsschiffe zu versenken, mir ein neues Schiff zu verdienen und dickere Kanonen an die Relling zu packen. Trotz aller Probleme ist Skull and Bones kein schlechtes Spiel – es schöpft nur sein Potenzial zu selten aus. Falls ihr wirklich – und ich meine wirklich – Bock auf ein Piratenszenario habt, ein duldsames MMO-Gemüt mitbringt und ein paar Teamkollegen am Start habt, dann könnt ihr hier jetzt schon launige Feierabende erleben in einer Open World, die hoffentlich in den kommenden Wochen und Monaten wächst und gedeiht. Falls nicht, dann spielt lieber nochmal Black Flag. Oder Monkey Island. Monkey Island ist ohnehin besser als alles.

Meer von Skull and Bones sieht atemberaubend schön aus, die Wellen brausen auf natürliche Weise im Wind dahin, das Wetter wechselt dynamisch von grellem Sonnenschein hin zu tropischem Gewitter. Auf hoher See ist Skull and Bones ein Augenschmaus – nur überall sonst nicht.

Das Endgame: Was kommt danach?

Wenn ihr genügend Missionen erledigt und euren Piratenrang auf Stufe 10 bringt (bei

ALWAYS-ON-ZWANG?

Skull and Bones setzt voll auf seine sogenannte Shared World, es schippern also immer andere Spielerinnen und Spieler in euren Gewässern herum. Ich habe noch keine Möglichkeit gefunden, diese Option zu deaktivieren – aber unabhängig davon müsst ihr so oder so mit dem Internet verbunden sein. Die Shared World fällt gerade im Early Game überwiegend negativ auf: Ich musste häufig irgendwelche Ressourcen farmen oder gezielt Schiffe versenken, doch die Gewässer waren häufig durch andere Leute bereits leergefischt. Ich musste also auf Respawn von Ressourcen, Feinden oder geplünderten Siedlungen warten.

mir hat das etwa 20 Stunden gedauert), erwartet euch irgendwann ein Brief, mit dem ihr sozusagen die Kampagne beendet: Per Zwischensequenz wird euch euer Ruhm als neuer Kingpin quittiert. Damit schaltet ihr dann das Endgame frei. In Grundzügen bekommt ihr hier eine sehr coole neue Mechanik an die Hand: Als frisch gebackener Kingpin errichtet ihr ein Imperium des illegalen Alkohol- und Opiumschmuggels im Indischen Ozean. Dazu müsst ihr einzelne Sektoren der Open World erobern, dort die Produktion anwerfen und dafür sorgen, dass der Rubel rollt. Hier verschmelzen Koop und PvP, denn diese Eroberung von Sektoren findet sozusagen als offenes Eroberungs-Multiplayer-Match statt. Je mehr Sektoren ich erobere, desto größer meine automatische Goldproduktion und umso mehr Upgrades kann ich mir davon kaufen. Nur merke ich auch hier schnell: Letztlich ist das wieder nur Grind. Ich erledige die immer gleichen Endgame-Aufträge, um immer teurere Upgrades für mich selbst freizuschalten, mit denen ich dann wiederum immer härtere Einsätze schaffe. In puncto Abwechslung passiert danach nichts mehr.

Fazit zur Release-Version

Ich weiß, mein Fazit klingt insgesamt recht negativ, weil die Knackpunkte von Skull and Bones einfach ein bisschen Raum benötigen, aber: Als lockeres Feierabend-MMO macht das Spiel schon Laune. Bekannte können mit einem Tastendruck meinem Spiel beitreten, entweder erledigen wir dann gemeinsam Quests oder jeder und jede kümmert sich um die eigenen Angelegenheiten. Skull and Bones spielt sich – und hier ähnelt es anderen MMOs – am besten als

Zeitvertreib mit einem Podcast oder einem Bekannten im Ohr. Nur: Skull and Bones fühlt sich auch nach Abschluss der Kampagne einfach nicht wie eine runde Erfahrung an. Spielzeit wird durch Grind gestreckt, der letztlich fehlende Abwechslung und Vielfalt kaschiert. Ja, Ubisoft will hier über die vier Seasons nach Launch jede Menge kostenlose DLC-Erweiterungen liefern. Doch die braucht Skull and Bones auch dringend. Warum gibt's zum Beispiel kein Fraktionssystem, wenn mit Franzosen, Engländern, Seevölkern und Co. sieben Parteien existieren? Mit keiner kann ich es mir verscherzen, mich mit keiner verbünden – hier bot selbst das 20 Jahre alte Freelancer mehr Tiefe, zwar im Weltraum, aber Schiffe bleiben ja Schiffe. ★

SKULL AND BONES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 4790K / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / AMD RX 570
8 GB RAM, 65 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 111600K / Ryzen 5 5600X
RTX 3080 / AMD RX 6800 XT
16 GB RAM, 65 GB Festplatte

PRÄSENTATION



Meereslandschaften + coole Schiffe und Klamotten + Sainte Anne und Telok Penjarah + gruselige Gesichtsanimationen + karge Landschaften

SPIELDESIGN



fetzigere Schiffskämpfe + im Koop spaßig + Endgame mit coolen Ideen + auf Dauer eintönige Missionen + keine spannende Open-World-Erkundung

BALANCE



sanfte Lernkurve + intuitive Bedienung + zig Schiffstypen und Waffen + viele Details schlecht erklärt + keinerlei spannendes Fraktionssystem

ATMOSPHÄRE/STORY



Missionen erzählen Geschichten + Ihr könnt Lemuren halten + schreckliche Dialoge + uninspirierte Charaktere + völlig ungreifbare Fraktionen

UMFANG



große Open World + PvP- und Koop-Missionen + Endgame sorgt für längere Spielzeit + viel Füllmaterial und Grind + wenig Optionales zu erkunden

ABWERTUNG

Es gibt noch einige nervige Probleme wie das Todesmal-Pop-up sowie kaputte Quest-Trigger, die nur mit Neustarts gefixt werden können.

FAZIT

Skull and Bones ist bislang nur das Gerüst einer tollen Piraten-Open-World, die noch viel Fleisch auf den Rippen braucht.

68

-2

66

Eine richtige Storykampagne hat Skull and Bones nicht, auch die NPCs bleiben gleichförmig unnahbar.

