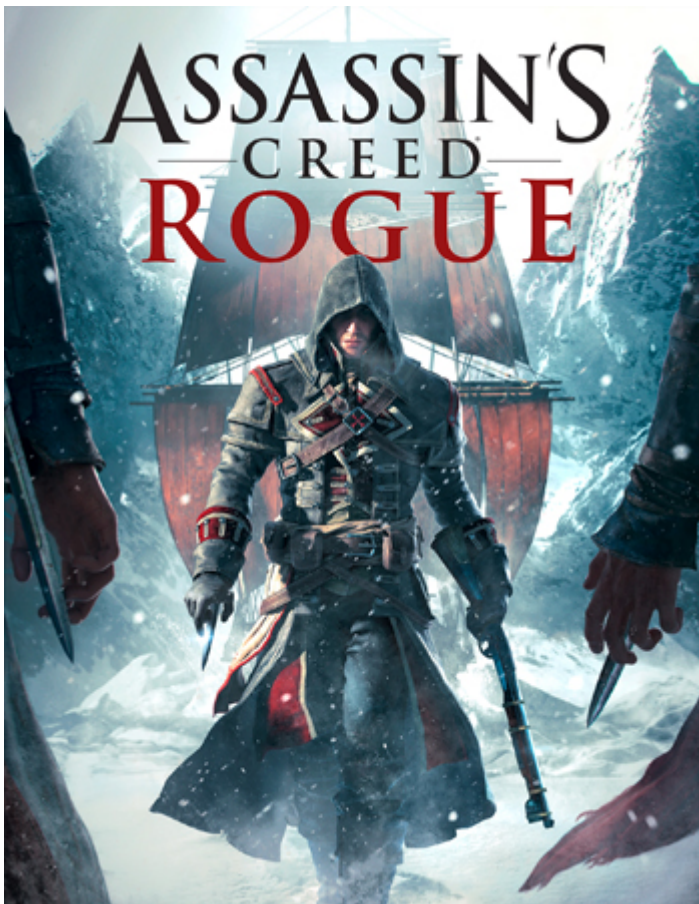


Digital | Assassin's Creed Unity und Rogue

Mythen und Legenden beflügeln seit jeher die Fantasie der Menschen. Vor allem Fans von Comics, Filmen und Videospielen sehnen sich nach ihrer Verwirklichung. In sogenannten Cosplays können sie ihre Vorstellungen ausleben und nehmen durch aufwendige Kostüme das Aussehen ihrer Lieblingscharaktere und Helden ein. Derart verkleidet versetzte Anfang 2014 ein junger Mann die Stadt Rottweil in Angst und Schrecken. Als ›Kampfmönch‹ verkleidet, turnte er über ein Schulgelände. Reallife [Assassin's Creed](#). Von **FLORIAN RUSTEBERG**.



Das Spiel, das ihm als Vorbild diente, war ›Assassin's Creed‹. Das Action-Adventure handelt von den Kämpfen zwischen dem Orden der Assassinen und der Templer um den Besitz antiker Artefakte einer untergegangenen Kultur. Der Spieler erlebt dabei die Vergangenheit in einem Gerät, das die Erinnerung der Vorfahren aus der DNA abbilden kann. Eine gute Inszenierung, ein spannendes neues Spielprinzip und lebendig detaillierte Städte waren das Erfolgsrezept des ersten Spieles im Jahre 2007.

Rund ein Dutzend Spiele haben seitdem den eigenen Mythos in verschiedene Richtungen weiter gesponnen und machten ›Assassin's Creed‹ zu einem der großen jährlich erscheinenden Videospieletitel. Stets zu bemängeln waren dabei die fehlende Innovation und die Monotonie der Aufgaben. Zudem hat die Reihe aktiv daran mitgewirkt kostenpflichtige Zusatzinhalte (DLCs) auf dem Markt zu etablieren und die Idee verwirklicht, dass Spieler Spaß daran haben, möglichst viele unsinnige Suchgegenstände einzusammeln. Weiterhin stammt

das von Ubisoft vielfach adaptierte Muster »ich steig' auf'n Turm, um die Umgebung zu entdecken« aus dieser Reihe.

Im Herbst 2014 erwarten uns nun sogar drei neue Ableger der Serie: ›Assassin's Creed:Rogue‹ für PS3 und Xbox360 (für PC Anfang 2015) und ›Assassin's Creed:Unity‹ für PC, PS4 und XboxOne erscheinen am 13.11.2014. Außerdem plant Ubisoft ›Assassin's Creed:Identity‹ als 3D-Spiel für mobile Geräte mit Android und iOS Ende 2014 bzw. Anfang 2015 zu veröffentlichen.

Alter Rum aus neuen Buddeln

Widmen wir uns erst dem vertrauten Szenario: in ›Assassin's Creed:Rogue‹ bereisen wir als Kapitän unserer äußerst kampftüchtigen Flotte das Meer, zerstören, entern und kapern munter andere Schiffe. Zwischendurch erkunden wir entlegene Insel, machen Ortschaften unsicher und Sightseeing-Touren durch die Städte. Das klingt vertraut? Ist es auch, denn das Spielprinzip ist identisch zu dem des letztjährigen ›Assassin's Creed IV: Black Flag‹. Punkten möchte ›Rogue‹ nun mit seiner eigenständigen Geschichte und einem neuen Rahmen. Statt Piratenkapitän Edward Kenway, dem Schrecken der Karibik, steuern wir Shay Patrick Cormac, einem nach Rache sinnenden, zu den Templern übergelaufenen Ex-Assassinen. Tätig ist dieser in drei abgetrennten Gebieten, dem Nordatlantik, der Stadt New York mit Umgebung sowie der Küste der englischen Kolonien in Amerika. Für das nötige Konfliktpotenzial sorgt der Siebenjährige Krieg (1754-63), der zwischen den französischen und britischen Kolonien stattfand.

Ein Abschluss für die Nordamerika Trilogie

Angesiedelt ist ›Rogue‹ damit zwischen Teil IV (davor) und III (danach). Das bietet die Gelegenheit, die Geschichte der Protagonisten zu verknüpfen. Der ›Rogue‹-Shay ist zwar nicht verwandt oder verschwägert, hat aber im Spielverlauf viel mit dem Templer Haytham Kenway zu tun, seines Zeichens Vater des Halbindianers Connor (III, selbst erwählter Assassine) und selbst Sohn des Piraten Edward Kenway (IV, Assassinen Sympathisant). Mit von der Partie ist Connors Mentor Achilles, der ... HALT STOP! Bevor manch einer hier entnervt oder gelangweilt das Browserfenster schließt, lasst uns das schnell zusammenfassen:

›Assassin's Creed:Rogue‹ wird ein solides Actionspiel sein.

Eine neue Spielmechanik ist allerdings kaum in Sicht. Zwar stellen sich uns starke Assassinen in den Weg und wir können Eisberge mit Kanonen zerschießen, doch bei der Jagd mit Harpune oder auf Land ist es egal, welche besondere Art von Hai/Wal wir hier mit unseren Wurfspieren spicken oder dass der Braunbär jetzt weiß lackiert ist. Auf Schatzjagd geht es in Schiffswracks, die auf dem Grund der Karibik liegen ... im ewigen Eis feststecken. Wurde noch nie ein Vertreter der Serie gespielt, sind das viele spannende Aktivitäten und Möglichkeiten. Bei Veteranen des Assassinen-Universums stellen sich jedoch schnell Monotonie und Langeweile, wie im Vorgänger, ein. Neu zu entdecken gibt es aber unbekannt Facetten bekannter Charaktere. Und, so macht es den Eindruck im Trailer, endlich wieder eine spannende Hauptfigur. Nur die gelungene Piratenatmosphäre wird in der bitteren Kälte des Nordatlantik vermisst.

No Country for old Hardware

Als wesentlich ambitionierter ist ›Assassin's Creed:Unity‹ anzusehen. Darin schlüpfen wir in die Rolle des Franzosen Arno zu Zeiten der Französischen Revolution. Der Titel erscheint nicht für die alte

Konsolengeneration und muss daher auf deren geringe Leistung keine Rücksicht nehmen. Trotzdem verfehlen die Entwickler ihr technisches Ziel auf PS4/Xbox One von FullHD und flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Im Gegensatz zu dem kleineren Übel, der etwas geringeren Auflösung, machen sich die nunmehr 30 Bilder pro Sekunde bei schnelleren Szenen negativ bemerkbar. Der limitierende Faktor sei dabei, so lassen die Entwickler verlauten, nicht die Grafikeinheit, sondern die Leistung des Hauptprozessors. Man habe sich bewusst dafür entschieden, um keine Abstriche bei den Menschenmengen auf den dicht bevölkerten Straßen Paris zu machen.

Die fallen beim Spielen sofort ins Auge. Wo immer es hinget, es gibt ein reges Großstadtgewusel. An einigen Orten rottet sich ein revolutionärer Mob zusammen, durch den wir uns nur schwerlich einen Weg bahnen können. Allerdings können wir ihre Anwesenheit in manchen Missionen zu unserem Vorteil nutzen und gemeinschaftlich Gebäude stürmen. Das ist Teamwork. Meist gibt es aber mehrere Alternativen. So können wir das Zielgebäude auch unbemerkt durch ein Dachfenster infiltrieren, verkleidet betreten oder mit einem Schlüssel - den wir zuvor unbemerkt entwendet haben - einfach aufschließen.

Krieg und Liebe

Insgesamt genießt der neue Protagonist Arno mehr Freiheiten als je zuvor. Die Bewegungsabläufe sind flüssiger, es gibt wesentlich mehr Punkte, an denen er Halt findet und vom Gebäude herab gelangt er mit gelungener Geschmeidigkeit. Vielerorts können wir statt des ordinären Wegs über die Dächer, den durch die Pariser Wohnungen wählen. Ab und an fallen zwar noch kleine Ungereimtheiten auf, die werden aber vom Blick auf die Schönheit der cité d'amour aufgewogen.

Die Hauptstadt Frankreichs ist aber nicht nur eine Stadt der Liebe, sondern Ende des 18. Jahrhunderts auch eine Stadt des Kampfes. In dem Bereich gibt es einige Änderungen gegenüber den Vorgängerspielen, bei denen die zu einfachen Kampfabläufe oft kritisiert wurden. Zu sehr gingen diese nach dem Schema ›Block-Konter-Tod‹ locker von der Hand. Nur selten war die Flucht vor Soldaten nötig, konnten doch zehn von ihnen mühelos ausgeschaltet werden. Auf unseren Streifzügen durch die Straßen trafen wir allerdings nur 2er oder 3er Patrouillen. Aber selbst die zeigten mehr Biss als ihre alten Kollegen. Einer von ihnen krönte sein digitales Ableben sogar damit, dass er einen Hieb des Assassinen auswich und diesen mit einem Konter abstach. Passend zu stärkeren Gegnern gibt es einen neuen Schleichmodus, den wir allerdings noch nicht testen konnten. Ebenfalls neu ist ein Skill-System mit Fähigkeiten, die wir erst nach und nach freischalten. Das sorgt dafür, dass wir endlich Zeuge des Werdegangs eines Assassinen werden, denn zuvor vielen diese bestens trainiert vom Himmel - oder Aussichtsturm.

Revolutionäre Renovierung

Nicht nur technisch ist ›Assassin's Creed:Unity‹ an vielen Stellen vielversprechend, auch für spannende Geschichten ist gesorgt. Mit historischen Personen wie Napoleon, Robespierre und dem Marquis de Sade schöpft Ubisoft Montreal aus den Vollen. Dazu gibt es eine Frau, Verschwörungen und fiese Gegenspieler. Perfekte Voraussetzungen könnte man meinen, aber noch lässt sich nicht sagen, ob unsere Hoffnungen auf eine konsequente Renovierung (oder sogar Revolution?) der Serie erfüllt werden. Wir bleiben am Ball.

| FLORIAN RUSTEBERG

Titelangaben

Über den Dächern der Stadt

[Assasin's Creed Rogue](#) - Ubisoft