

Assassin's Creed 3

Auf der E3 haben wir uns nicht nur eine komplette Mission aus Ubisofts Action-Adventure angeschaut, sondern auch die neuen Seeschlachten. Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: Actionspiel Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)
Termin: 30.10.2012 Status: zu 90 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7830

Auf DVD: Preview-Video

Wer war nochmal dieser Ezio? Das fragen wir uns beinahe, als wir **Assassin's Creed 3** auf der E3 etwas genauer unter die Lupe nehmen. Denn angesichts des neuen Helden Connor und dessen, was der raubeinige Halbindianer so drauf hat, sieht sein Vorfahre aus der italienischen Renaissance ganz schön alt aus. Wir sind mit Connor auf Entdeckungsreise gegangen, haben in der Wildnis Rotröcke gejagt, Boston zur Zeit der amerikanischen Revolution erkundet und auf See spektakuläre Schlachten geschlagen. So viel sei verraten: Ubisoft scheint das Kunststück geglückt zu sein, ein echtes neues **Assassin's Creed** zu schaffen, das genügend Innovationen bietet, sich aber trotzdem noch so anfühlt, wie wir das von der 2008 gestarteten Actionserie erwarten.

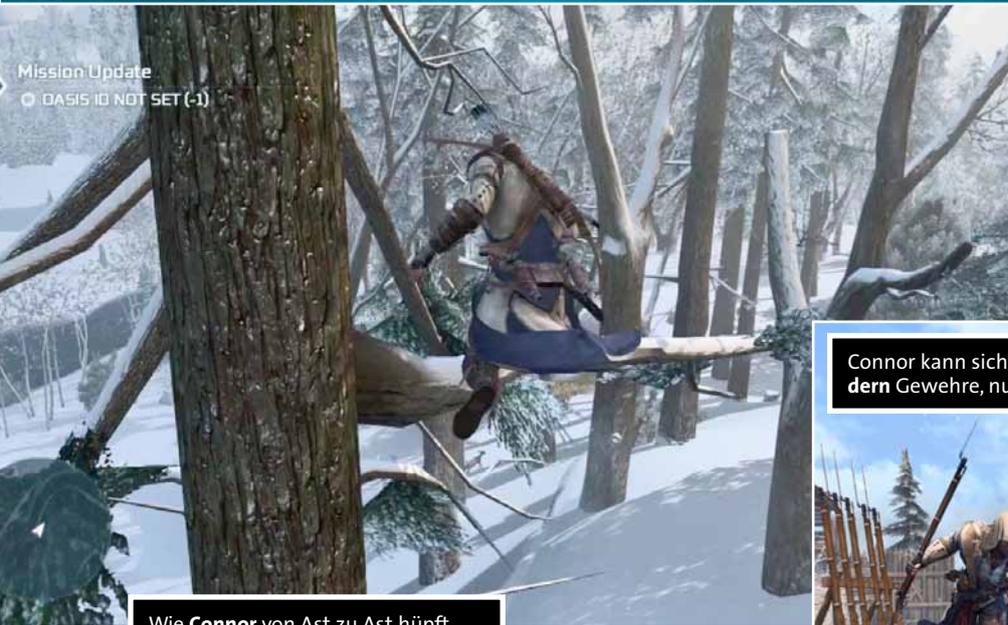
Zu Beginn der Präsentation stapft Connor durch den tiefen Schnee der frei begehbaren

Wildnis, von Ubisoft »Frontier« genannt. Aufwändig animiert pirscht er sich an ein Rudel Rehe an, zückt seinen Bogen und feuert einen Pfeil ab. Ein kurzes »zisch« später liegt das Wild am Boden. Doch das blutende

Tier lockt einige hungrige Wölfe an, die den Assassinen zähnefletschend umkreisen. Connor nimmt das erste Raubtier ins Visier. Doch bevor unser Held angreifen kann, springt ihm ein anderer Wolf in den Rücken.

Die Kämpfe sehen cool aus, fallen unserer Meinung nach aber zu anspruchslos aus. Ein seriöses Problem.





+ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + riesige Spielwelt
- + spektakuläre Seeschlachten

- Schwächen

- Kämpfe fallen recht anspruchslos aus
- Motiviert die Geschichte?

Wie **Connor** von Ast zu Ast hüpf, lässt seinen Vorgänger Ezio Auditore regelrecht alt aussehen.

Es folgt ein wackelig gefilmtes Gerangel, in dem wir ein simples Quicktime-Event meistern. Kurz darauf liegt das Raubtier tot im Schnee – und Connor hat sein Ziel erreicht: ein saftiges Stück Wolfsfleisch, das er in einem nahegelegenen Rebellen-Außenposten einem Koch verkauft, der damit die am Lagerfeuer hockenden Milizionäre bei Laune hält. Das ist nur eine von vielen Nebenquests, die das Umland bietet und die wir

Der mit den Wölfen tanzt

annehmen können, aber nicht zwangsläufig müssen. Ähnlich wie im (leider konsolenexklusiven) Western-Epos **Red Dead Redemption** starten wir so aber bisweilen kleinere Questreihen, die eigene Geschichten erzählen und uns die Welt und die Menschen darin etwas näher bringen. Außerdem erhalten wir so auch Zugriff auf neue Waffen und spezielle Upgrades. Es lohnt sich also, das Umland nach etwaigen Zusatzaufträgen abzusuchen.

Doch nun interessiert uns, warum Connor überhaupt in der Wildnis herumstromert. Er ist auf der Suche nach einem englischen General namens Silas, der offenkundig auch

ein Templer ist und somit zu den Feinden der Assassinen gehört. Natürlich hat sich der Bursche in einem stark bewachten Fort verschant, bei dem ein direkter Angriff die denkbar schlechteste Alternative wäre. Also sucht sich Connor einen anderen Weg. Am Fort angekommen pirscht er mit ausreichend Abstand um die Palisaden zur Rückseite der provisorischen Festung und rutscht einen Abhang hinunter zu einer Steilklippe. Als wir noch überlegen, wie um Himmels Willen irgendjemand an dieser glatten Felswand emporkraxeln soll, befehlt uns Ubisoft eines Besseren. Anders als in den Vorgängern kann der neue **Assassin's Creed**-Held nämlich an nahezu allem hochklettern, das auch nur ansatzweise kletterbar aussieht. So auch diese Klippe, an der sich Connor butterweich animiert hochzieht, bis er einen schiefen Baum erreicht,



Connor kann sich an **Waffenständen** Gewehre, nun ja, ausborgen.



Cool: Wir dürfen unseren **Kahn** selbst steuern und den Feuerbefehl geben.

dessen erste Verastelungen zufällig über die massiven Palisaden reichen.

Im Fort herrscht emsiges Treiben, überall patrouillieren Rotröcke. Auf einem Wachturm am anderen Ende steht Silas, der genüsslich eine Pfeife raucht. Was tun? Connor schaut sich um und entdeckt ein

Die Abenteuer eines Halbindianers



In der **Wildnis** können wir jagen und erbeutetes Fleisch zu Geld machen. Außerdem warten hier jede Menge Nebenquests.



In der **Hauptquest** begibt sich Connor auf die Suche nach Templern. Hierfür reißt der Held auch schon mal ein halbes Fort ein.



Immer mal wieder schickt uns die Kampagne in **Seeschlachten**, die sich anspruchsvoll steuern und Abwechslung ins Spiel bringen.

Zeltlager, in dem zwei Soldaten Pulverfässer stapeln. Der Assassine zückt seine Pistole und schießt. Die gewaltige Explosion zerreit das Zelt, umstehende Rotrcke werden von der Druckwelle umgeworfen. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt zuzuschlagen. Connor hpft vom Ast, rennt an den verwirrten Soldaten vorbei durch das qualmende Chaos auf Silas zu. Der ergreift die Flucht, hat die Rechnung aber ohne Connor gemacht. Einen beherzten Hechtsprung des Helden spter liegt der General am Boden, ein Bajonett in seiner Brust – Mission erfllt.

Szenenwechsel: Connor spaziert durch Boston, die neben New York zweite Stadt in **Assassin's Creed 3**. Die beiden Schaupltze hat Ubisoft nach eigenen Angaben in einem Verhltnis von 3:1 nachgebaut, sie fallen also ausgesprochen gro aus. Und ausgesprochen lebendig. Wie das Fuvolk durch die Gassen Bostons stromert, wie Hndler ihre Waren feilbieten und freilaufende Hunde umherschnffeln, beweist einmal mehr, wie gut die Entwickler ihr Handwerk beherrschen, eine lebendige, greifbare Spielwelt zu erschaffen. In der knnen wir nun



Die neuen **Seeschlachten** sehen nicht nur spektakulr aus, sie sind es auch.

ten Kampf. In Sachen Animationen hat Ubisoft die Handgemenge stark berarbeitet. Wie Connor durch die Soldaten pflgt, mit Tomahawk und versteckter Klinge zwischen seinen Gegnern hin- und herspringt und einen nach dem anderen durch akrobatische Hchstleistungen ausschaltet, steht den rasanten Render-Trailern in nichts nach und macht schon beim Zuschauen jede Menge Spa. Derart eindrucksvoll haben wir Ezio oder Altair jedenfalls nie kmpfen sehen. Allerdings dmmert uns bereits bei der Prsentation, dass **Assassin's Creed 3** eine Schwche seiner Vorgnger erben drfte: So cool die Kmpfe aussehen, so anspruchslos werden sie wohl abermals ausfallen. Wie schon im letzten Ezio-Teil **Assassin's Creed: Revelations** reicht es, im richtigen Moment die Konter-Taste zu drcken, und schon startet Connor eine mchtige Meuchelkette, die erst dann gestoppt wird, wenn einer der Gegner einen Treffer landet.

Erneuter Szenenwechsel: Connor befindet sich an Bord eines amerikanischen Segelschiffes, das gerade an einer Kste entlang schippert, wie sie postkartenmiger nicht sein knnte. Doch die traumhafte Idylle

wird jh zerstrt, als ein britisches Schiff auftaucht, das sofort das Feuer erffnet. Connor sprintet los, zwischen aufgeregten rufenden Matrosen hindurch zum Steuerrad, bernimmt das Ruder und lenkt ein. Ab sofort knnen wir die Kamera frei um das Schiff drehen und so den Feind ins Visier nehmen. Das ist gar nicht so einfach, denn der raue (und grafisch sehr eindrucksvolle) Seegang macht das Zielen zur Geduldprobe. Damit es nicht gar zu nervenzehrend wird, hilft das Programm durch einen wei schimmernden Kegel ber dem Wasser, der uns anzeigt, wo in etwa unsere Kugeln einschlagen werden. Gesagt, getan: Connor gibt den Feuerbefehl, unsere Kanonen donnern, und kurz darauf zerreien mehrere Explosionen den gegnerischen Kahn – cool!

Insbesondere die Seeschlachten zeigen eindrucksvoll, dass sich Ubisoft viele Gedanken macht, wie sich die **Assassin's Creed**-Serie weiterentwickeln soll. Zeit dafr war es, drehte sich die so genannte Ezio-Trilogie zumindest spielerisch nahezu auf der Stelle. Wir freuen uns jedenfalls schon sehr auf eine erste spielbare Version von **Assassin's Creed 3**. Schlielich ist's nicht mehr lang bis zum Erscheinen im Oktober. **DM**

Das muss das Boot abknnen!

sogar noch assassinenhafter agieren als in den Vorgngern. So gibt es knftig nicht nur stationre Heuhaufen, sondern auch welche, die von Kutschern durch die Stadt gekarrt werden – nicht nur eine gute Mglichkeit, um unerkannt von A nach B zu gelangen, sondern auch, um so manche Wache beim Vorbeifahren ins Heu zu ziehen und so lautlos auszuschalten. Auerdem drfen wir nun als Rotrcke verkleidete Rebellen zu Hilfe rufen, in deren Mitte wir den Gefangenen spielen und uns auf diese Weise an Wachposten vorbei schmuggeln knnen.

Doch alle Vorsicht bringt nichts, Connor wird entdeckt und es kommt zum handfes-

Ein neuer **Attentats-Move**: hinter einer Ecke lauern und im richtigen Moment zuschlagen.



Connor, mein Held

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich freue mich sehr, dass **Assassin's Creed 3** endlich den groen Schritt nach vorn wagt, den ich mir seit den Vorgngern **Brotherhood** und **Revelations** erhofft hatte. Das neue Szenario und wie Connor darin zu Werke geht, macht schon jetzt viel her und drfte die Serie auf ein neues Level heben. Mir hat es vor allem das riesige Umland angetan und was ich darin alles so tun und erleben kann – **Red Dead Redemption** lsst gren. Hoffentlich wird die Geschichte nachvollziehbar weitererzhlt. Da bin ich allerdings skeptisch, immerhin gehrte das noch nie zu den Strken von **Assassin's Creed**.