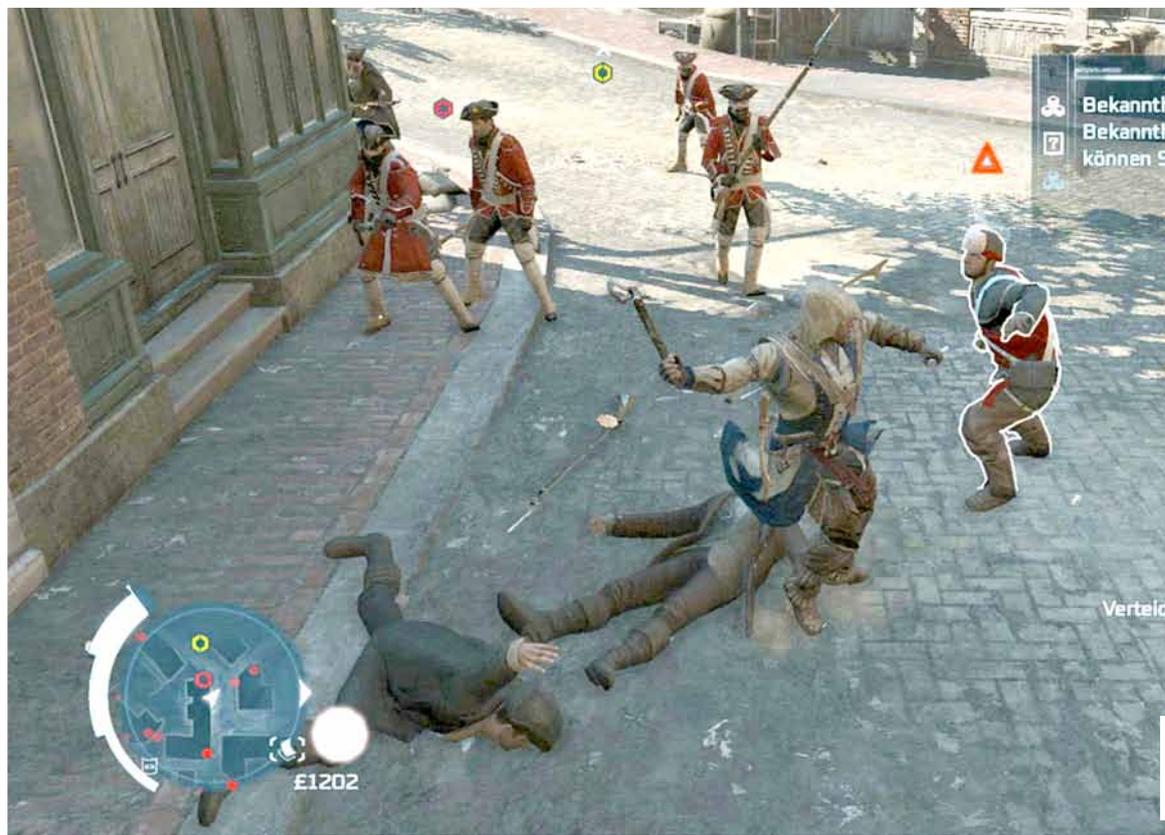




ASSASSIN'S CREED 3



+ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + riesige Spielwelt
- + interessante Hauptfigur
- + spannende, wendungsreiche Geschichte
- + abwechslungsreiche Haupt- und Nebenquests

- Schwächen

- Kämpfe etwas zu simpel
- teils lange Laufwege
- enttäuschendes Desmond-Ende

Die Kämpfe sehen enorm cool aus, fallen serientypisch aber nicht allzu anspruchsvoll aus.

Neuer Held, neues Szenario, und doch ein waschechtes Assassin's Creed. Mehr noch: Assassin's Creed 3 avanciert durch frische Ideen und eine spannende Geschichte zum bislang besten Teil der langlebigen Action-Adventure-Reihe. Wir haben's auf der Xbox 360 durchgespielt. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montréal (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)**
 Termin: **22.11.2012** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7830

Auf DVD: Preview-Video

Seit Tagen hockt Daniel Matschijewsky im Spielzimmer der GamePro-Redaktion, das Gamepad fest umklammert. Hinter ihm stapeln sich die Kollegen, einer gespannter als der andere, was wohl als Nächstes passiert in der fertigen Xbox-Version von **Assassin's Creed 3**. Doch plötzlich gelbt ein Schrei: »Aber das war damals doch gar nicht so!«. Die Stimme des Protests gehört dem Neukollegen Jochen Gebauer, der Amerikanistik studiert hat und deshalb eine der Zwischensequenzen kurzerhand als historischen Humbug entlarvt. Klar, wer sich mit Geschichte auskennt, muss jetzt ganz tapfer sein. Denn **Assassin's Creed 3** schickt uns zwar ins noch junge Amerika zur Zeit des Unabhängigkeitskrieges, und wir tangieren auch so manch berühmtes Ereignis. Doch mit den historischen Fakten nimmt es Ubisoft nicht allzu genau. Aber das wollen die Entwickler auch gar nicht. Stattdessen soll der (nach der so genannten Ezio-Trilogie) mittlerweile fünfte Teil der Ac-

Connor schlägt Ezio

tion-Adventure-Reihe vor allem eines: unterhalten. Und das macht **Assassin's Creed 3** sogar noch besser als seine bereits großartigen Vorgänger. Wir haben's auf der Xbox 360 durchgespielt und uns mit dem Kriegsbeil auf die Briten gestürzt.

Ungewöhnlich: Zu Beginn des Spiels schlüpfen wir erst mal nicht in die Haut des neuen Helden Connor, sondern in die seines Vaters Haytham Kenway. Der Engländer gelangt durch zweifelhafte Umstände in den Besitz eines Amuletts, das irgendwie mit den Templern und Assassinen zu tun hat, und reist anno 1754 nach Amerika, um dessen Rätsel zu lösen. In der Neuen Welt angekommen, lernt er die Indianer-Squaw Kaniehti:io (Gesundheit!) kennen und zeugt mit ihr einen Sohn: Connor. Doch bis es so weit ist, verbringen wir je nach Spielweise zwischen fünf und acht Stunden damit, in der Rolle von Haytham die Mechaniken kennen zu lernen, Teile der Spielwelt zu erkunden und erste Schleich- und Attentatsmissionen zu absolvieren.

Verschwendet Ubisoft dadurch nicht zu viel Zeit? Schließlich führt ein Theaterstück seine Hauptfigur auch nicht erst im zweiten Akt ein. Doch die außergewöhnlich langsame Erzählweise tut dem Spiel gut. Denn so können wir die Figuren kennen lernen und ihre unterschiedlichen Beweggründe besser verstehen. Das Resultat: Noch nie fühlten wir uns in einem **Assassin's Creed** derart stark mit den Charakteren verbunden. Und noch nie haben wir den Oberschurken so

Das ist neu

- ✦ neuer Held Connor
- ✦ Unabhängigkeitskrieg als Szenario
- ✦ Gefechte auf hoher See
- ✦ Massenschlachten
- ✦ Musketen und Kanonen
- ✦ Klettern auf und zwischen Bäumen
- ✦ Jagd auf Wildtiere
- ✦ Quicktime-Events bei Angriffen von Tieren
- ✦ Schlösser knacken



Spannend: Connor (rechts), halb Engländer, halb Indianer, steht zwischen den Fronten.

sehr gehasst wie hier. Zumal **Assassin's Creed 3** später so manch überraschende Wendung parat hält und vor allem im letzten Story-Drittel einige spannende Situationen bietet. Aber: Ubisoft schafft es auch diesmal nicht, die Geschichte rund um Desmond Miles, den Nachfahren von Altaïr, Ezio und Connor, vernünftig weiter zu erzählen. Zwar taucht der einstige Barkeeper in **Assassin's Creed 3** häufiger auf als in den Vorgängern – wir klettern und kämpfen uns mit ihm sogar durch drei separate Abschnitte. Wie die Autoren seinen im ersten

Assassin's Creed (2008) angelaufenen Handlungsstrang aber zu Ende bringen, dürfte so manchen Fan enttäuschen – zumal es sogar ein klitzekleines Hintertürchen für eine weitere Fortsetzung offen lässt. Ein Schelm, wer da bereits an **Assassin's Creed 4** denkt. Oder an DLCs.

Die amerikanische Revolution zum Greifen nah

Wo **Assassin's Creed 3** bei den Desmond-Szenen schwächelt, fährt es bei Connor die ganz großen Story-Geschütze auf. Nicht nur, dass dessen englisch-indianische Herkunft reichlich Zündstoff für heikle Situationen bietet, auch seine persönliche Motivation, die wir an dieser Stelle natürlich nicht veratzen, hält uns durchweg bei der Stange. Zumal Ubisoft seinen Helden famos in das neue Szenario rund um den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg integriert und uns dadurch jede Menge Aha-Momente beschert. So tragen wir unter anderem dazu

bei, gemeinsam mit dem historischen US-Helden Paul Revere die belagerten Siedlungen Lexington und Concord vor dem Angriff der Rotröcke zu warnen. Außerdem werfen wir bei der berühmten Boston Tea Party Kisten der East India Trading Company ins Hafengebiet und wohnen sogar

F.A.Q.

❖ **Benötige ich eine dauerhafte Internet-Verbindung, um Assassin's Creed 3 zu spielen?**

Nein. Zwar benötigt das Spiel eine einmalige Online-Aktivierung, die Story-Kampagne können Sie dann aber komplett offline spielen. Für den Mehrspieler-Teil ist indes eine dauerhafte Internet-Verbindung erforderlich; ein lokaler Netzwerk-Modus fehlt.

❖ **Kann ich ein gebrauchtes Assassin's Creed 3 weiterverkaufen?**

Nein. Einmal mit Ihrem Uplay-Konto verknüpft, können Sie das Programm nicht mehr auf andere Spieler übertragen.

❖ **Kommt das Spiel in Deutschland unge-schnitten auf den Markt?**

Ja, **Assassin's Creed 3** erscheint hierzulande komplett ungekürzt. Das Spiel hat eine USK-Freigabe ab 16 Jahren erhalten.

❖ **Ist auf der DVD auch die englische Sprachausgabe enthalten?**

Ja, und mehr. Ubisoft hat auch die italienische, französische und spanische Version ins Spiel gepackt. Toll: Sie können die Sprache jederzeit übers Hauptmenü wechseln.

❖ **Wie hoch sind die Hardware-Anforderungen des Spiels?**

Ubisoft gibt als Minimum-Voraussetzung einen Intel Core 2 Duo E6700 oder AMD Athlon 64 X2 6000 sowie 2,0 GByte Arbeitsspeicher an. Die Grafikkarte sollte über 512 Mbyte Speicher sowie das Shader-Model 4 verfügen. Auf der Festplatte schluckt das Spiel rund 17 GByte.

der Unterzeichnung der Unabhängigkeitserklärung bei. Auch sonst inszeniert Ubisoft **Assassin's Creed 3** intensiver als seine Vorgänger. Wie wir hoch zu Ross verbündeten Musketenschützen den Feuerbefehl geben, um Concord zu verteidigen, zwischen einschlagenden Kanonenkugeln über das Schlachtfeld von Bunker Hill hetzen oder durch den belagerten Bostoner Stadtteil Charlestown fliehen, lässt uns den geschichtsträchtigen Krieg zwischen den Engländern und Patrioten regelrecht spüren – auch wenn wir selten direkt an den Schlachten teilnehmen, sondern sie lediglich tangieren und sich die Liniengefechte zwischen Hundertschaften von Soldaten tendenziell eher im Hintergrund abspielen.

Spielerisch hat sich auf den ersten Blick indes nicht viel getan. Auch mit Connor klettern wir behände über Hausdächer, belauschen Spione, ziehen unvorsichtige Wachen in Heuwagen und führen gezielte Attentate aus. Doch Ubisoft hat das bewährte wie abermals sehr motivierende Spielprinzip mit vielen frischen Ideen gewürzt. Bei der Rückeroberung feindlicher Forts etwa müssen wir nicht wie bisher nur den Kommandeur zur Strecke bringen, sondern auch das Munitionslager sprengen und die Fahne einholen. Gelingt uns das, nimmt die Anzahl feindlicher Truppen im jeweiligen Stadtviertel dauerhaft ab. Zudem gilt es die überall in der Spielwelt verteilten Schatzkisten erst

Die coolsten Nebenbeschäftigungen



Im Umland können wir **Jagd** auf Wildtiere wie Rehe oder Wölfe machen. Je nachdem, wie effektiv wir dabei zu Werke gehen, erhalten wir für Fleisch und Felle mehr Geld.



Die optionalen Missionen auf **hoher See** gehören zu den Höhepunkten des Spiels. Hier gilt es nicht nur das Ruder zu beherrschen, sondern auch gegnerische Schiffe zu versenken.



Wie im Vorgänger können wir vom Feind besetzte **Fort**s zurückerobern. Hierfür müssen wir den Kommandeur ausschalten, das Munitionslager zerstören und die Fahne einholen.

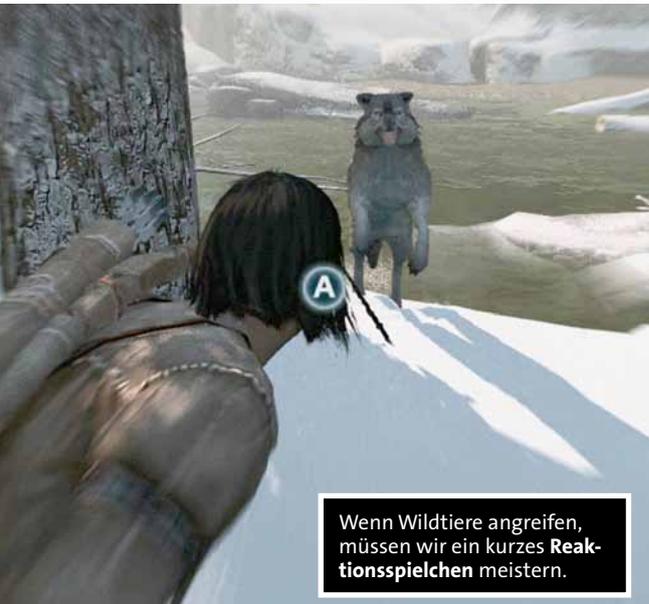


Ein paar versprengte **Patrioten** tragen uns auf, nach ihren verschollenen Kameraden zu suchen. Hierfür grasen wir das Umland nach Hinweisen ab – eine spannende Schnitzeljagd.

mal durch ein simples Minispiel zu knacken, natürlich ohne dabei entdeckt zu werden. Und wenn wir eine für Sammelquests relevante Almanach-Seite aus der Feder Benjamin Franklins aufgespürt haben, flattert diese kurzerhand davon, was jedes Mal in einer kniffligen Verfolgungsjagd über die Dächer mündet. Noch mehr Beispiele? Zu den aus **Assassin's Creed: Revelations** bekannten Eskort- und Befreiungsaufträgen gesellen sich zahlreiche Nebenmissionen, in denen wir in der Wildnis versteckte Lager

aufspindig machen, bestimmte Personen verprügeln oder uns an launigen Brettspielen versuchen. Und Heuhaufen, in denen sich Connor verstecken kann, gibt's nun auch mobil in Form von Kutschen – der Fortschritt macht auch vor **Assassin's Creed** nicht Halt. Allerdings kommt es vor, dass patrouillierende Rotröcke die Ladung untersuchen und uns so aufstöbern. Das mögen Kleinigkeiten sein, doch sie machen die bereits enorm stimmige Welt von **Assassin's Creed 3** noch ein gutes Stück runder.

Die beiden akkurat nachgebauten Städte Boston und New York (Letztere dürfen wir erst nach rund 20 Spielstunden erkunden) werden durch das so genannte Umland miteinander verbunden, ein riesiges, größtenteils bewaldetes Areal, in dem circa ein Drittel aller Haupt- und Nebenaufgaben stattfinden. Um schnell von A nach B zu gelangen, kann Connor wie Tarzan in seinen besten Jahren auf Bäume klettern und in einem Affenzahn von Ast zu Ast hüpfen. Das funktioniert zwar nicht überall, doch wenn



Wenn Wildtiere angreifen, müssen wir ein kurzes **Reaktionsspielchen** meistern.



Von **Ast zu Ast**. Schneller kommt man im verschneiten Umland nicht vorwärts.

Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

Samtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net – Thomas Eidinger

TEST SIEGER

GameStar 02/2012

»Mehr Leistung geht fast nicht! Der Gamers Dream Rev. 4.1 Air X ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.«

0,4 Sone Idle
0,6 Sone Last

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 47,20 €/mtl.¹⁾

CT 18/2012

»Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.«

0,3 Sone Idle
0,3 Sone Last

Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 49,80 €/mtl.¹⁾

CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22-NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-
oder ab 67,80 €/mtl.¹⁾

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins von 10,8 %



Moorhuhn mal anders. Wir ballern mit einer stationären Kanone auf Rotröcke.

man erst mal eine Stelle gefunden hat, wo es hoch in die Baumwipfel geht, will man so schnell nicht wieder zurück auf den Boden. Letzteres wird vor allem im Winter ohnehin zur Qual, da tiefer Schnee uns am zügigen Vorankommen hindert.

Ein guter Zeitpunkt, die teils langen Laufwege anzusprechen. Oft schickt uns das Programm von einem entfernten Punkt zum nächsten, nur um ein kurzes Gespräch zu führen. Zwar gibt es eine Schnellreisefunktion, doch die funktioniert – anders als etwa in **Skyrim** – lediglich bei einem Bruchteil der entdeckten Lokalitäten. Vielleicht mag es ja auch im Sinne Ubisofts gewesen sein, dass wir so viel (Lauf-)Zeit im Umland verbringen, denn hier gibt es viel zu tun. So dürfen wir unter anderem auf die Jagd nach Rehen, Wölfen und anderem Wildgetier gehen, entweder mit Pfeil und Bogen oder indem wir Köder verteilen und uns im Dickicht auf die

Lauer legen. Durch unseren Adlersinn entdeckte Hinweise erleichtern dabei das Aufspüren der potenziellen Beute. Unsere Fänge sind zwar nicht von allzu großer spielerischer Relevanz, aber sie bringen uns bare Münze ein, die wir bei fahrenden Händlern in Munition und Ausrüstung stecken. Außerdem macht die Jagd Spaß und trägt zur tollen Open-World-Stimmung bei. Natürlich dürfen auch die aus den Vorgängern bekannten Adlerfedern nicht fehlen, die überall im Umland versteckt sind. Und wer will, kann Gespräche führen, Schatztruhen aufstöbern oder Pakete an bestimmte Personen ausliefern, was zwar ebenfalls keine nennenswerten Vorteile bringt, Spielern aber eine helle Freude machen dürfte, die eintauchen und wirklich alles in einem Spiel erleben wollen. Schade

finden wir allerdings, dass Ubisoft die aus **Brotherhood** und **Revelations** bekannten Assassinen-Gräber gestrichen hat. Wir hätten uns ganz gern wieder an den anspruchsvollen, aus **Prince of Persia** entlehnten Klettereinlagen versucht. Andererseits:

Wer sollte schon groß in der neuen Welt begraben liegen, die wird ja gerade erst besiedelt.

Wieder ein Sorgenkind: die Kämpfe

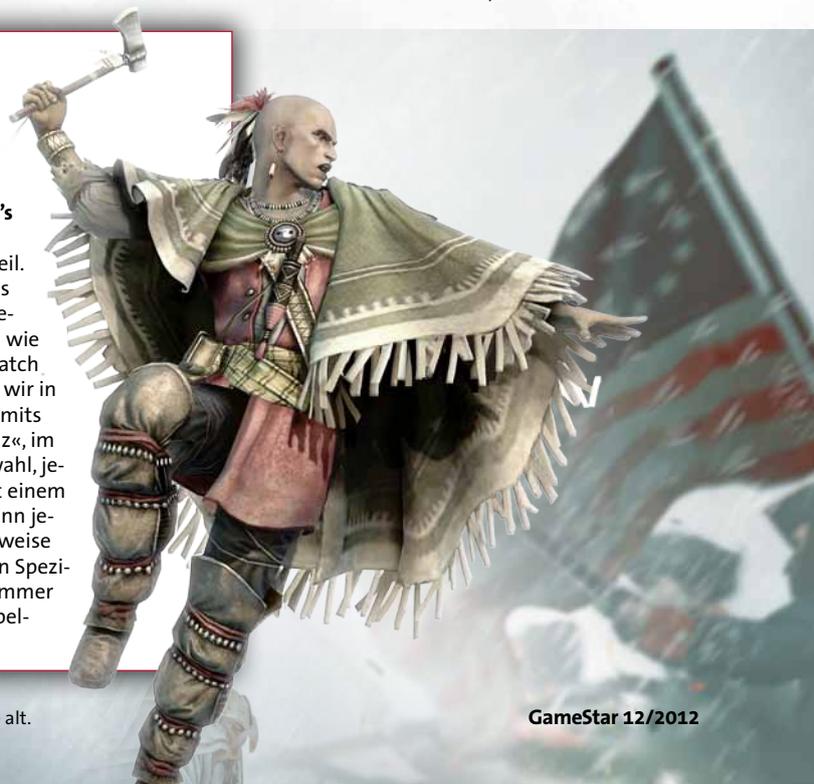
Doch Connor ist nicht nur auf festem Boden unterwegs, sondern wagt sich erstmals in der **Assassin's Creed**-Reihe auch an Bord riesiger Segelschiffe. Die dürfen wir sogar selbst durch dafür speziell instanziierte Gewässer lenken (frei von Boston nach New York schippern ist nicht möglich). Zwar wirkt sich der Wind und das gesetzte Halb- oder Vollsegel stark auf die Manövrierfähigkeit unseres Kahns aus, eine Simulation ist

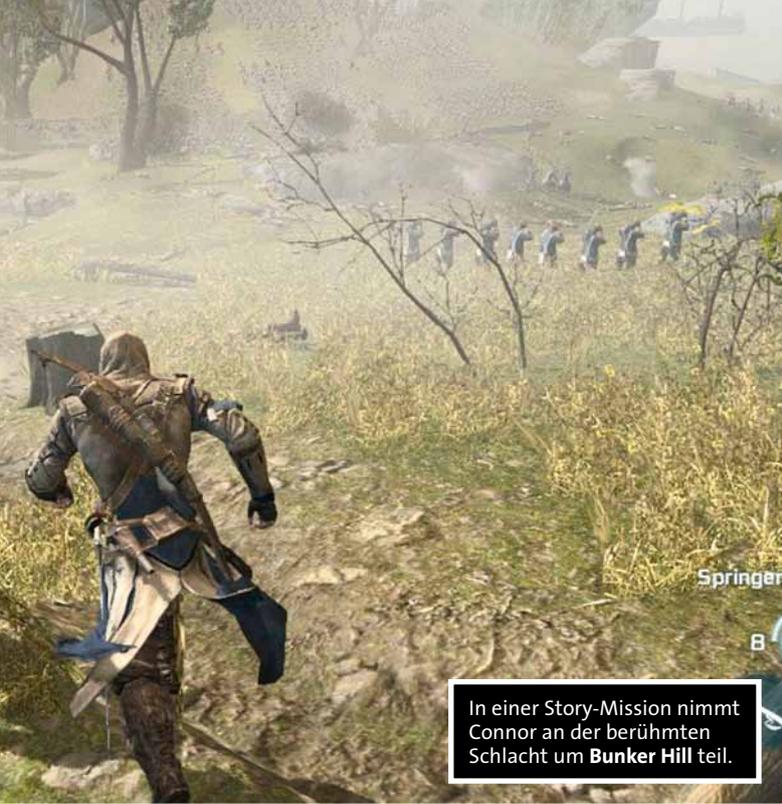
Der Multiplayer-Teil



Wie von der Serie mittlerweile gewohnt bietet auch **Assassin's Creed 3** einen Mehrspieler-Teil. Neben den aus **Revelations** bekannten Modi wie etwa Deathmatch

liefert der dritte Teil nun auch zwei kooperative Alternativen. Während wir in »Wolfsrudel« gemeinsam mit Freunden innerhalb eines knappen Zeitlimits eine bestimmte Anzahl KI-Gegner erledigen sollen, gilt es in »Dominanz«, im Team Punkte zu erobern und zu halten. 16 Charaktere stehen zur Auswahl, jeder mit Vor- und Nachteilen. Der bullige Tischler etwa schlägt zwar mit einem riesigen Hammer um sich, ist aber nicht gerade der wendigste. Zu Beginn jeder Runde können wir aus 14 Fertigkeiten wählen und uns so beispielsweise für kurze Zeit unsichtbar machen. **Assassin's Creed 3** bietet zudem zehn Spezialtalente, die das komplette Gefecht über wirken, von denen wir aber immer nur eines einsetzen dürfen. Beispielsweise können wir einen NPC-Doppelgänger erschaffen und so etwaige Angreifer verwirren.





In einer Story-Mission nimmt Connor an der berühmten Schlacht um **Bunker Hill** teil.



Ein Schuss, ein Toter. Doch das Nachladen der **Muskete** dauert gefühlte Ewigkeiten.

Assassin's Creed 3 aber nicht. Macht nichts, denn das Programm vermittelt trotzdem sehr gut und vor allem auf unterhaltsame Weise, wie anspruchsvoll es ist, einen derart großen Pott durch Untiefen zu steuern. Ein Höhepunkt des Spiels sind dabei die Seeschlachten, die Ubisoft spektakulär in Szene setzt und die viel Fingerspitzengefühl erfordern. So müssen wir nicht nur darauf ach-

Nah genug an einem Kahn können wir diesen durch einen gezielten Schuss ins Munitionslager sogar in die Luft jagen – cool! In gleich zwei Story-Missionen entern wir zudem die gegnerischen Schiffe und liefern uns an Deck knackige Fechtduelle, wie wir sie aus Piratenfilmen der Marke **Fluch der Karibik** kennen. Selbst die marinen Nebenmissionen hat Ubisoft mit abwechslungs-

ten, im richtigen Winkel zum feindlichen Schiff zu segeln, sondern sollten beim Feuerbefehl auch die Flugzeit unserer Kanonenkugeln miteinberechnen.

reichen Aufgaben gewürzt. So eskortieren wir in einer Quest erst eine Handelsfregatte, manövrieren anschließend durch eine minenverseuchte Bucht und ballern zu guter Letzt ein englisches Fort kaputt.

Überhaupt weiß Ubisoft seinen in den Vorgängern etablierten und nun dezent ausgebauten Mix aus Parkour-Kletterei, Schleichen und Kämpfen abermals hervorragend in spannende Missionen zu verpacken. Mit diversen Abers. Beispielsweise wechselt das Programm oft zu hektisch zwischen Filmsequenz und eigentlichem Spielgeschehen hin und her, stets unterbrochen durch kurze Ladepausen, die uns regelmäßig aus dem Geschehen reißen und die sich Ubisoft in der PC-Fassung gerne sparen darf. Dialogszene,

Einsatzbereit!

SCOUT II

SONUZ

COOLER MASTER®

CM STORM

SKORPION

RECON

QUICK FIRE PRO

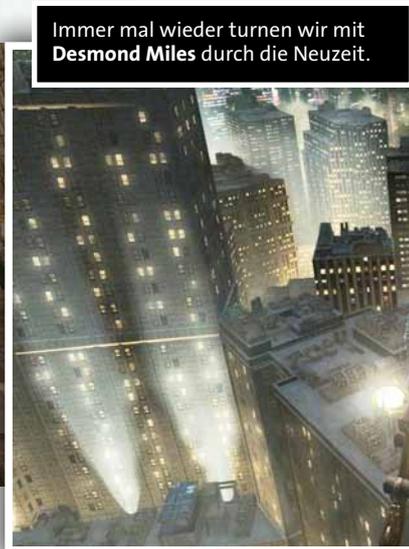
SPEED RX

Erhältlich bei:

www.alternate.de | www.arlt.com | www.atelco.de | www.caseking.de | www.conrad.de | www.hardwareversand.de
 www.jacob-computer.de | www.kmelektronik.de | www.mindfactory.de | www.snogard.de | www.ditech.at | www.e-tec.at
 www.brack.ch | www.digitec.ch | www.steg-electronics.ch | www.steg-electronics.ch



Die spektakulär inszenierten und anspruchsvollen **Seeschlachten** gehören zu den Höhepunkten des Spiels.



fünf Meter latschen, Dialogszene – das war in den Vorgängern zwar auch schon so, hätte man mittlerweile aber besser lösen können. Zumal immer wieder Anschlussfehler nerven. Da reiten wir bei Tag zum Questgeber, nur um nach einem unsanften Schnitt Connor dabei zu beobachten, wie er sein Ziel nachts und ohne Pferd erreicht. Zudem ist den Entwicklern so mancher Logikpatzer passiert. So sollen wir im Gefängnis von New York mit einem Häftling Mühle spielen, während der uns seinen Ausbruchsplan schildert, können den entscheidenden Stein aber erst setzen, wenn unser Gegenüber alles gesagt hat. Damit nicht genug, wird Connor kurz darauf ins Loch geworfen, weil er dort die beste Chance hat, auf den Gefängnisleiter zu treffen. Dass der den Zellschlüssel bei sich trägt, mag zwar logisch sein. Nicht aber, dass der Mann minutenlang mit dem Rücken zu Connors Gittertür steht und sich deshalb problemlos beklauen lässt. Stehlen müssen wir im Story-Verlauf übrigens häufiger, und jedes Mal stellt es kein Problem dar, selbst wenn wir uns dem Opfer frontal nähern – das raubt dem Spiel nicht nur Atmosphäre, sondern auch Anspruch.

Wo wir gerade beim Schwierigkeitsgrad sind: die Kämpfe, schon immer ein zwar

erstklassig inszeniertes und animiertes, aber meist anspruchsloses Sorgenkind der Serie, fallen auch diesmal nicht sonderlich fordernd aus. Zwar hat Ubisoft das Zeitfenster für einen Konter merklich verkleinert, es ist aber nach wie vor ein Leichtes, selbst zwei Dutzend Gegner – einer nach dem anderen – mit nur einem Streich niederzustrecken, auch weil die Burschen wieder brav mit ihrem Angriff warten, bis sie an der Reihe sind. Immerhin müssen wir nun mehr noch als in den Vorgängern darauf achten, mit wem wir es zu tun bekommen. Offiziere etwa blocken Konter gern mal ab oder stoßen uns mit einer schmerzhaften Kopfnuss zurück, und wenn die bulligen Schotten ihre Breitaxt schwingen, ist man besser woanders. Gut auch: Die (neuerdings nicht mehr trainierbaren) Assassinen-Kollegen, die wir zu Hilfe rufen können, sind nicht mehr so übermächtig wie in den Vorgängern. Abgesehen von den Kämpfen fordert **Assassin's Creed 3** aber selbst Serienkennern einiges ab. Vor allem die optionalen Missionsziele, durch die wir die so genannte volle Synchronität mit dem Animus erreichen, haben es in sich. Die extra-

kniffligen Siegbedingungen reichen von knüppelhartem Zeitlimits über die Vorgabe, nicht entdeckt (!) zu werden, bis hin zu Bossgegnern, die auf bestimmte Art ausgeschaltet werden sollen, etwa durch ein Attentat aus der Luft. Das motiviert, aber auch nur Spieler, die frustresistent sind und ihr Gamepad nicht gleich beim ersten gescheiterten Versuch an die Wand pfeffern.

Zur Technik: Wenig überraschend verwendet Ubisoft die bereits in den Vorgängern eingesetzte Anvil-Engine in einer dezent überarbeiteten Version. Das hauseigene Grafikgerüst hat zwar bereits einige Jahre auf dem Buckel, setzt **Assassin's Creed 3** aber dennoch höchst stimmungsvoll in Szene. Vegetationsdichte, Detailgrad und Beleuchtung machen optisch viel her, und die butterweichen Charakteranimationen sind wie von der Serie gewohnt erstklassig, ob nun in den Zwischen-

sequenzen oder den rasanten Kämpfen. Wie Connor durch seine Gegner wirbelt, kann sich sogar mit dem dunklen Ritter aus **Batman: Arkham City** messen. Flirrende Schatten auf Gesichtern sowie manch verwa-

Das muss das Boot abkönnen!

Packende Story-Mission: **Charlestown** wird von den Rotrückern beschossen, und wir müssen mitten durch.

Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsfassung stellt Ubisoft auch eine etwas umfangreicher ausgestattete Special-Edition in die Händlerregale. Die so genannte »Join or Die«-Edition enthält eine Assassinen-Medaille (Durchmesser: 8 cm), George Washingtons 60-seitiges Notizbuch, den rund einstündigen Story-DLC »Der Hauch des Krieges« sowie ein auf Scharfschützen ausgelegtes Mehrspieler-Paket. Der Preis: rund 70 Euro.



schene Textur trüben den insgesamt sehr guten Eindruck allerdings etwas. Zudem bleibt abzuwarten, ob und inwieweit Ubisoft die PC-Version grafisch aufhübscht. Auf Nachfrage versicherte man uns, dass man an PC-exklusiven DirectX-11-Effekten sowie höher aufgelösten Texturen arbeite.

Beim Sound gibt's hingegen schon jetzt keinen Anlass zur Kritik. Effekte, Geräuschkulisse und die teils orchestrale Musik untermalen das Geschehen jederzeit passend. Ein besonderer Hinhörer ist die – Überraschung! – deutsche Sprachausgabe. Ubisoft konnte unter anderem die Stimmen von Daniel Craig, Morgan Freeman, Kevin Spacey, Ben Stiller und Catherine Zeta-Jones gewinnen, die ihre Aufgabe hervorragend meistern. Selbst Emotionen wie Trauer oder Wut, oft ein Stolperstein in deutschen Vertonungen, kommen zu jeder Zeit gut rüber. Schade allerdings, dass es mit der Lippsynchronität nicht so gut bestellt ist; häufig liegen Bild und Ton weit auseinander.

Etwas mehr Feinschliff hätten wir uns auch bei einem anderen unliebsamen Thema gewünscht: **Assassin's Creed 3** plagen seltene, dafür auffallende Bugs. Beispielsweise hängen Wildtiere gerne mal in Bäumen fest, weshalb sie sich nicht anvisieren lassen, und patrouillierende Wachen drehen sich wegen defekter Wegfindungsroutinen gelegentlich im Kreis. Kleinigkeiten zwar, aber Kleinigkeiten, die Ubisoft hoffentlich bei der PC-Fassung behebt. Denn wenn das bereits grandiose Spiel durch derartige Nachbesserungen noch ein bisschen grandioser wird, dann lassen wir es uns gern gefallen, dass wir abermals länger auf **Assassin's Creed 3** warten müssen als die Xbox-360- und PlayStation-3-Besitzer. »Tapfer sein!«, würde Connor jetzt wohl sagen. **DM**



Connor, mein Held!
Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Meine Skepsis ist verfliegen. Skepsis darüber, ob Connor das Charisma von Ezio zu toppen vermag. Ob der Unabhängigkeitskrieg als Szenario funktioniert. Und ob **Assassin's Creed** abermals auf der Stelle tritt, wie das noch bei Brotherhood und Revelations der Fall war. Doch Ubisoft hat mich in allen Belangen eines Besseren belehrt. Nicht nur dass Connor zur greifbarsten Figur der Serie avanciert, die Entwickler haben ihm auch einen Spielplatz zur Verfügung gestellt, gegen den Rom, Istanbul & Co. sprichwörtlich alt aussehen. Obwohl bereits die Haupthandlung enorm motiviert, ertappe ich mich immer wieder dabei, abseits des Weges auf Abenteuersuche zu gehen. Kurzum: **Assassin's Creed 3** ist tatsächlich auf dem Kriegspfad zum besten Teil der Serie, daran können nicht mal die erneut popeligen Kämpfe und das dürre Desmond-Ende etwas ändern.

Potenzial: Ausgezeichnet

Wertungsprognose



GRAFIK

Dichte Vegetation, aufwändige Beleuchtung und dynamisches Wetter sorgen trotz der betagten Anvil-Grafikengine für eine sehr gute und stimmige Optik. Auch die Animationen sind serientypisch grandios. Bleibt jedoch die Frage, inwieweit Ubisoft die PC-Fassung nachträglich aufhübscht. **7 - 9**



SOUND

Die Soundeffekte, Umgebungsgeräusche und orchestrale Musikstücke lassen kaum Wünsche offen. Besonders gut ist den Entwicklern die deutsche Sprachausgabe gelungen. In den Zwischensequenzen stören allerdings die teils asynchronen Lippenbewegungen. Bitte nachbessern. **8 - 9**



BALANCE

Einsteiger finden gut ins Spiel, und Assassin's-Creed-Profis freuen sich über die teils knüppelhaften optionalen Missionsziele. Allerdings fallen die Kämpfe trotz kürzerer Konter-Möglichkeiten abermals recht anspruchslos aus. Davon abgesehen fordert das Spiel auch Serienkenner zu genüge. **8**



ATMOSPHERE

Ubisoft hat den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg grandios eingefangen. Zwar erlauben sich die Entwickler diverse künstlerische Freiheiten, der Glaubwürdigkeit der Spielwelt tut das jedoch keinen Abbruch. Aber: Behebt das Team die Bugs, die in der Konsolenversion stecken? **9 - 10**



BEDIENUNG

In den Vorgängern war die Maus- und Tastaturbelegung zwar frei konfigurierbar, aber trotzdem hoffnungslos überladen; der Griff zum Gamepad war auch auf unserer Lieblingsplattform die bessere Wahl. Bleibt zu hoffen, dass sich Ubisoft dieses altbekannten Problems mal annimmt. **8 - 9**



UMFANG

Zwei große Städte und ein noch viel größeres Umland. Dazu zahlreiche, mehrstufige Haupt- und Nebenquests, Seeschlachten, Herausforderungen, versteckte Geheimnisse und motivierende Achievements. Wer will, der kann 50 Stunden und mehr mit **Assassin's Creed 3** verbringen. **10**



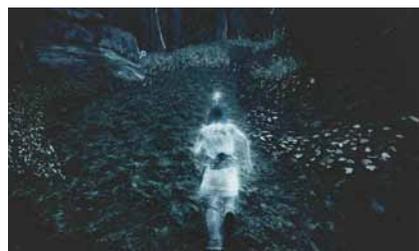
LEVELDESIGN

Ubisoft hat die Städte sehr realistisch nachgebaut und mit vielen liebevollen Details gespickt – eine stimmigere Spielwelt finden Sie derzeit nirgends. Besonders gut ist den Entwicklern das Umland gelungen, das zum Abenteuern einlädt. Allerdings fallen die Laufwege bisweilen zu lang aus. **9**



KI

Die Gegner verfolgen Connor penetrant und clever, zudem beherrscht jeder Feindtyp spezielle Angriffs- und Verteidigungsmanöver. Nach wie vor lassen sich die Burschen aber selbst in großer Zahl problemlos nacheinander niederstrecken, sowie wir einen gut getimten Konter platzieren können. **8**



WAFFEN & EXTRAS

Ubisoft hat die Auswahl an Waffen und Gegenständen stark zurückgeschraubt, was wir aber gut finden. Die Bomben aus **Assassin's Creed: Revelations** etwa haben wir ohnehin nie eingesetzt. Musketen, Kanonen, die Seifalle und der neue Bogen reichen völlig und passen super ins Spiel. **10**



HANDLUNG

Connor avanciert zur greifbarsten Hauptfigur der Serie, seine wendungsreiche, intensiv erzählte Geschichte packt bis zum spannenden Finale. Zudem bietet die Story überraschende Wendungen. Aber: Ubisoft schafft es auch diesmal nicht, Desmonds Geschichte befriedigend abzuschließen. **9**

WERTUNGSSPEKTRUM: **86** **91**