Ratohnhaké:ton trifft in der **alternativen Storyline** auf seine eigentlich verstorbene Mutter.

Die Anzahl und Art der **Nebenmissionen** ist im Vergleich zum Hauptspiel überschaubar.

Assassin's Creed 3

Die Tyrannei des Königs Washington

Der Kriegsheld wird zum Despoten, ein Meuchelmörder zum Superhelden – Ubisoft wagt sich in neue Jagdgründe. Von Benjamin Blum

DLC

WAS **Action-Adventure** WER **Ubisoft** WO **Gamestar.de/Quicklink/7830**
WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Ein Held mit magischen Kräften kämpft gegen den Tyrann George Washington. Was nach einem Hollywood-Erguss der Marke **Abraham Lincoln: Vampirjäger** klingt, ist für **Assassin's Creed**-Fans ein wahrer Segen. Denn Ubisoft Quebec liefert mit dem in drei Episoden unterteilten DLC-Abenteuer **Die Tyrannei des Königs Washington** kein lieblos es Pre- oder Sequel, sondern betritt kreatives Neuland. Die Entwickler haben eine alternative Story entworfen, in der Connor nur Ratohnhaké:ton heißt und der despotische George Washington sich selbst zum König ernannt hat, statt die USA ins Zeitalter der Demokratie zu führen. Das einzige Mittel, ihn aufzuhalten, sind die Blätter der »Großen Weide«. Ihr Tee ermöglicht den Zugang zu magischen Kräften. Und die führen die bewährte Spielmechanik der **Assassin's Creed**-Reihe in ganz neue Jagdgründe.

Ubisoft stellt mit der Episode **Die Schande** das erste Drittel des Abenteuers zum Download bereit, die anderen beiden folgen im Monatsrhythmus. Während der rund drei Stunden Spielzeit versuchen wir uns darin, das Grenzland von George Washington und seinen Blauröcken zu befreien. Ratohnhaké:ton rettet Zivilisten aus brennenden Dörfern, streckt Feinde im Dutzend nieder oder kappt den Soldaten-Nachschub mit Kanonenschüssen. Soweit nichts Neues für Fans des Hauptspiels. Doch als der Held nach einer Reise in die indianische Geisterwelt die magische Kraft »Wolfsmantel« einsetzen kann, machen wir Ratohnhaké:ton auf Knopfdruck unsichtbar. Wir ignorieren die Lichtverhältnisse, huschen behände durch das Sichtfeld der Gegner und schleichen unbemerkt an sie heran.

Dank des Upgrades fühlen wir uns in Ratohnhaké:tons Haut ein wenig wie ein Superheld. Trotzdem lauert oft genug der Bildschirmtod: Den Spürnasen der neuen Wachhunde zum Beispiel ist es egal, ob Ratohnhaké:ton unsichtbar ist. Und die Kläffer sind nicht die einzige Stolperfalle, denn der Einsatz des Wolfsmantels kostet reichlich Lebensenergie. Während wir zum Beispiel General Putnam verfolgen oder uns an die Zielperson Benedict Arnold heranpirschen, leistet er aber dennoch unschätzbare Dienste und macht aus dem Download-Abenteuer eine neue Spielerfahrung. Schade nur, dass **Die Schande** gefühlt nicht mehr als ein Prolog ist. Denn obwohl man die Episode durch Nebenmissionen (Zivilisten mit Nahrung versorgen, Gefangene aus Konvois befreien) strecken kann, ist der Indianer-Spuk schnell vorbei. Benjamin Blum / DM

Episode 2 und 3

Ubisoft hat das DLC-Abenteuer in drei Episoden aufgeteilt: **Die Schande** ist bereits erhältlich und spielt im Grenzland. Schauplatz von **Der Verrat** (19. März) ist Boston, während das Finale **Vergeltung** (23. April) in New York steigt. In den jeweils 10 Euro teuren Episoden 2 und 3 werden die Fähigkeiten des Helden erweitert: Er fliegt als Adler von Dach zu Dach oder tötet mit der Kraft des Bären auf einen Schlag gleich mehrere Soldaten – bei der Konfrontation mit dem ebenfalls magisch begabten Washington äußerst nützliche Eigenschaften.

Fazit: Für Fans

Durch die Fähigkeit **Wolfsmantel** wird Ratohnhaké:ton unsichtbar und schleicht sich unbemerkt an die Blauröcke heran.

Überraschung: Assassin's Creed 4 bekommt einen neuen Helden und ein neues Szenario spendiert.