



Unser **Schiff**, die Jackdaw, können wir gegen Geld aufrüsten und etwa mit stärkeren Kanonen ausstatten.

Der **Wechsel** zwischen See und Land soll laut Ubisoft ganz ohne Lade-pausen möglich sein.

# Assassin's Creed 4 Black Flag

Der amerikanische Unabhängigkeitskrieg war offenbar nur ein kurzer Abstecher. Im kommenden Assassin's Creed dreht sich nämlich alles um raubeinige Piraten, Goldschätze und die Schönheit der Karibik. Und wir spielen einen Großvater. Von Tobias Veltin

## Bilder vom Entwickler

Die Bilder in diesem Artikel stammen von Ubisoft, bei der Erstankündigung eines Spiels keine Seltenheit. Unserer Erfahrung nach verschönern Publisher solche Screenshots gerne nachträglich. Vor allem diverse Effekte sowie die messerscharfen Schatten werden im fertigen Spiel so wohl nicht zu sehen sein – Next-Gen-Grafik hin oder her.

## Angeschaut

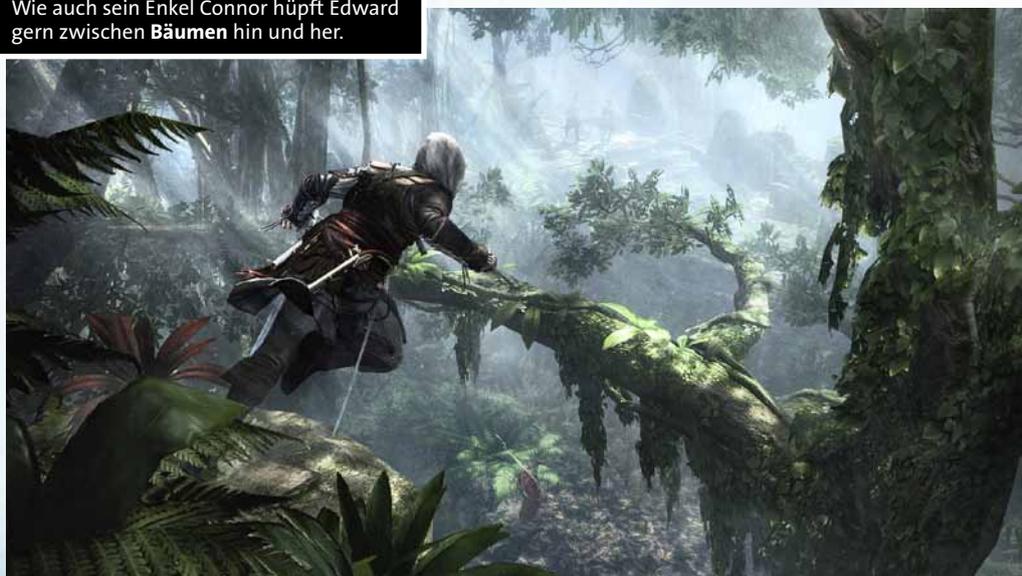
Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montréal (Assassin's Creed 3, GS 01/13: 89 Punkte)**  
Termin: **29.10.2013** Status: **zu 75 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/8251](http://GameStar.de/Quicklink/8251)

**N**euer Schauplatz, neuer Held: In **Assassin's Creed 4: Black Flag** schickt Ubisoft den nicht bei allen Serienfans beliebten, weil etwas hölzernen Connor bereits wieder in den Ruhestand. Statt sich erneut mit dem Halbindianer aus **Assassin's Creed 3** durch die Wirren des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges zu kämpfen und nur gelegentlich ein Segelschiff zu steuern, geht's nun häufiger hinaus aufs Meer. Sehr viel häufiger. Piraten brauchen nun mal Schiffe.

**Black Flag** spielt im Jahre 1715, also rund 40 Jahre vor dem dritten Serienteil. Die Kolonialisierung der westlichen Welt ist auf dem Höhepunkt, die europäischen Staaten breiten sich auf dem amerikanischen Kontinent aus und entdecken speziell die Karibik für sich. Der Handel mit edlen Stoffen und Gü-

Wie auch sein Enkel Connor hüpfert Edward gern zwischen **Bäumen** hin und her.



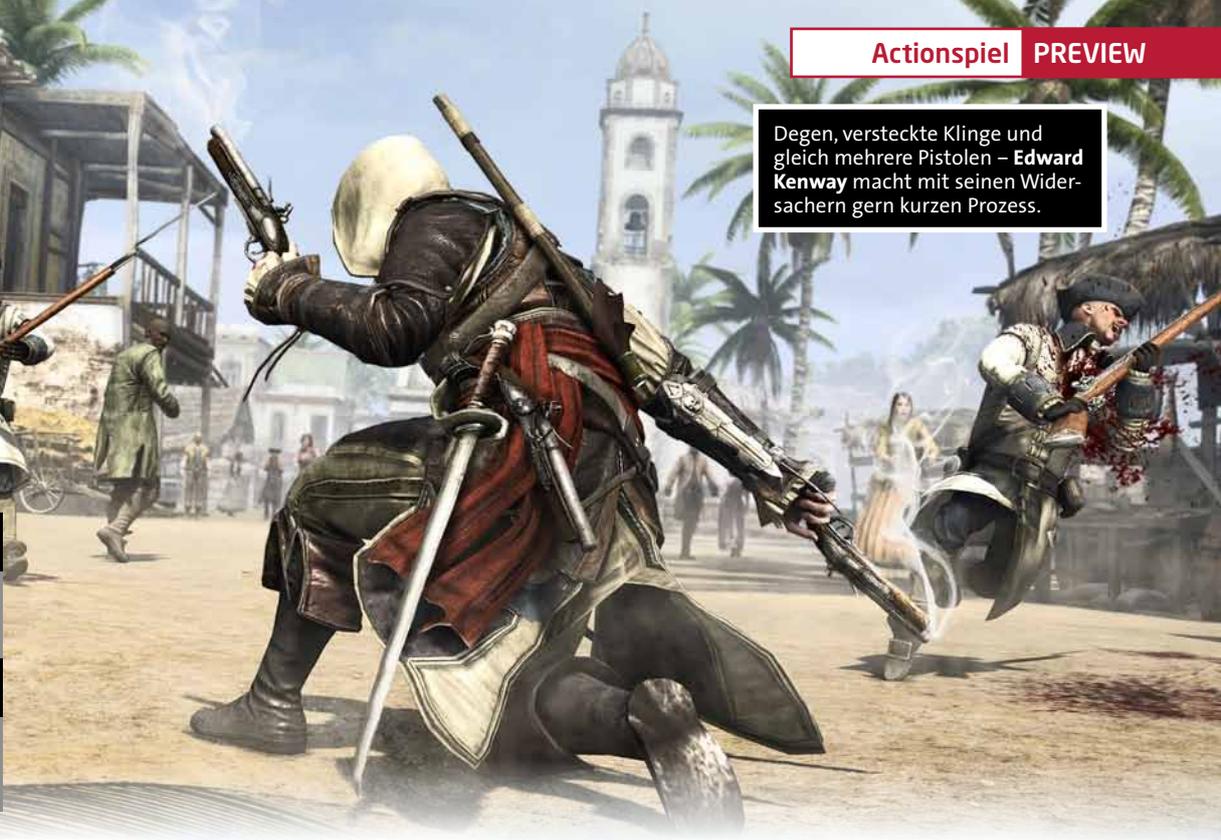
Degen, versteckte Klinge und gleich mehrere Pistolen – Edward Kenway macht mit seinen Widersachern gern kurzen Prozess.

### ⊕ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + riesige Spielwelt
- + packende Seeschlachten

### ⊖ Schwächen

- motiviert die Geschichte?
- Werden die Kämpfe endlich anspruchsvoller?



tern floriert, prall gefüllte Frachtschiffe schaukeln zwischen den malerischen Inseln, Städte schießen wie Pilze aus dem Boden. Und wie das so ist: Der Reichtum lockt Räuber an. Piraten haben Hochkonjunktur, Schiffe mit Totenkopfflaggen machen die Karibik unsicher, immer auf der Suche nach Schätzen und anderer Beute. Einer dieser Freibeuter ist Edward Kenway, die Hauptfigur von **Assassin's Creed 4**. Kenway? War da nicht was? Richtig. Denn im ersten Drittel von **Assassin's Creed 3** steuerten wir Haytham Kenway, den Vater von Connor. Edward ist Haythams Papa (und somit Connors Opa) und stellt nebenbei eine echte Neuerung in der Serie dar. Erstmals ist der Held nämlich kein echter Assassine, sondern »nur« ein Pirat, der von Assassinen trainiert worden ist – so beginnt Edward Kenways Geschichte. Die von Desmond Miles, der die bisherigen **Assassin's Creeds** zusammengehalten hat, ist dagegen tatsächlich zu Ende erzählt. Ob es abermals einen Nachfahren geben wird, der in den Animus

steigt, um die Erinnerungen seiner Ahnen nachzuerleben, verrät Ubisoft aber nicht. Anders als seine Vorgänger verfolgt Edward komplett eigene Ziele und gerät eher zufällig in den Konflikt mit den Templern. Die Piratengene sollen sich laut Ubisofts Creative Director Jean Guesdon vor allem im Kampfstil des Helden äußern. Edward ficht ruheloser, brutaler und unberechenbarer als seine eleganten Vorfahren Altair, Ezio und Connor, ist zudem schlagfertiger und hinterlistiger. Gewundert haben wir uns bei der Präsentation allerdings über Edwards Aussehen: perfekt gestutzter Bart, Modelerscheinung und natürlich der obligatorische Kapuzenmantel. Irgendwie hatten wir uns einen verwegenen Piraten dann doch etwas anders vorgestellt. **Assassin's Creed 4** wird sich dennoch ähnlich wie seine Vorgänger lose an historischen Fakten entlanghangeln, eine gewisse

Authentizität ist dabei laut Jean Guesdon nach wie vor ein absolutes Muss. So wird man unter anderem auf reale Piratenkollegen wie Charles Vane, Anne Bonny oder den berühmten Blackbeard treffen – ob als Feinde oder Verbündete steht jedoch noch nicht fest. Klar ist dagegen schon jetzt: Platz wird es für die Freibeuter genug geben.

Wie schon in **Assassin's Creed 3** ist die Spielwelt von **Black Flag** frei erkundbar und erstreckt sich über etliche Quadratkilometer der Karibik. Malerische Strände, tropische Eilande und jede Menge azurblaues Wasser bestimmen die Szenerie. Außerdem im Reiseprogramm: drei große Städte, jeweils mit eigenem Stil und Charme. Havanna ähnelt mit seinen verzierten

### Ein Großvater auf Abwegen

Bauten Florenz aus **Assassin's Creed 2**, dem nüchternen Kingston dagegen merkt man stark den britischen Einfluss an. Die dritte große Stadt im Bunde ist Nassau, Piratenhochburg und Treffpunkt für jede Menge verbrecherisches Gesocks. Das ist aber längst nicht alles; Ubisoft will im fertigen Spiel mehr als 50 einzigartige Örtlichkeiten unterbringen. Dazu gehören auch verschlafene Fischerdörfer, saftig-grüner Dschungel (in dem wir unter anderem versteckte Maya-Ruinen finden können), steinerne Forts und abgelegene Grotten. Erstmals kann ein **Assassin's Creed**-Hauptcharakter sogar tauchen, ausgedehnten Wrack-Erkundungstouren unter Wasser steht also nichts im Weg. Insgesamt wird die Spielwelt etwas größer ausfallen als die von **Assassin's Creed 3**.

Ubisoft verspricht mit **Black Flag** das »ultimate Piratenspiel«. Ein ambitioniertes Ziel, aber die Voraussetzungen scheinen gut. In **Assassin's Creed 4** ist man mit Edward sowohl auf seinem Schiff als auch an Land unterwegs. Das bewährte Spielgefühl soll dabei bestehen bleiben, parkour-ähnli-



Das Entern von Schiffen findet nun dynamisch und ohne Ladepause oder Zwischensequenz statt.

che Kletter- sowie Schleich-Einlagen wird es also weiterhin geben. Allerdings ist manchmal auch ein Frontalangriff die beste Variante, dabei greift Edward standardmäßig auf zwei Schwerter und gleich vier Pistolen zurück. Die versteckte Klinge für Meuchelattacken darf natürlich ebenfalls nicht fehlen. Später im Spiel kann Kenway dann auch ein Blasrohr und diverse Waffen der Gegner (etwa Äxte oder Musketen) aufklauben und gegen seine Feinde einsetzen. Bleibt zu hoffen, dass die Widersacher diesmal endlich auch in der Gruppe auf Edward einstürmen, statt sich wie in den Vorgängern brav nacheinander niederstrecken zu lassen.

Neben den Einsätzen an Land wird man einen großen Teil der Spielzeit auf dem Wasser verbringen. Kenways Schiff ist die »Jackdaw«, zu der eine kleine Crew gehört, die wir während des Spiels bei Laune halten müssen und befehligen können. Im Verlauf der Kampagne lässt sich die Jackdaw dank erbeuteter Schätze immer weiter ausbauen, dazu gehören zum Beispiel eine zusätzliche Reihe Kanonen oder weitere mächtige Waffen. Das ist auch nötig, um später in der Story gegen weitaus stärkere Gegner bestehen zu können.

Seeschlachten sollen im Vergleich zu den Schiffspassagen in **Assassin's Creed 3** deutlich abwechslungsreicher und dynamischer ausfallen. Es wird mehrere Gegnertypen geben, die auch individuelle Taktiken beherrschen, um Kenways Schiff auf den Grund des Atlantiks zu schicken. Schwere Galeonen versuchen zum Beispiel, längsseits zu gehen und die geballte Feuerkraft von 50 Kanonen auf die Jackdaw einprasseln zu lassen. Leichtere Fregatten haben dagegen teilweise eine verstärkte Front und versuchen, Edwards Kahn zu rammen. Weiterhin spielen auch die Wetterbedingungen eine große Rolle. So sollen zum Beispiel Stürme nun deutlich gefährlicher sein. Auch der Spieler selbst soll meh-



Moby Dick lässt grüßen: In Nebenmissionen begeben wir uns sogar auf die Jagd nach ausgewachsenen Walen.

reere Möglichkeiten haben, ein gegnerisches Schiff zu bekämpfen. Erschießen wir den Kapitän aus der Distanz und verursachen so Verunsicherung an Bord, oder ertern wir den Gegner? Letzteres funktioniert anders als in **Assassin's Creed 3** ohne Unterbrechung oder Zwischensequenz: Wenn wir ein

gegnerisches Schiff zu Klump geschossen haben, können wir der eigenen Crew den Enterbefehl erteilen und

schon schwingt sich die Meute mit Gejohle und ganz ohne Pause ins Getümmel.

Überhaupt betont Jean Guesdon, dass man ein nahtloses und barrierefreies Piratenerlebnis anstrebt, in dem zum Beispiel die Übergänge zwischen Land- und Wassersequenzen fließend sind. Damit der Pirat auch jederzeit genug zu tun hat, führt Ubisoft das »Horizon-System« ein. Hierfür können wir auf dem Schiff das Fernglas zücken und damit die Gegend absuchen, das Spiel gibt dann unterschiedliche Aufgaben vor. Zum Beispiel taucht am Horizont ein Handelsschiff auf, das wir plündern können. Diese

zusätzlichen Missionen variieren je nach Spielfortschritt und sind sehr abwechslungsreich. Zum Beispiel kann Edward auf Walfang gehen oder im Dschungel nach Schätzen suchen. Die Erkundung der Karibik und das Erledigen von Nebenquests soll also kein schmückendes Beiwerk werden, sondern ein zentraler Bestandteil des Spiels.

Live vorgeführte Spielszenen zeigte Ubisoft bei der ersten Präsentation zwar nicht, dafür aber einen Zusammenschnitt aus angeblichen Spielszenen, die vor allem die opulente Schönheit des Szenarios zeigen. Tosende Stürme, lauschige Sandstrände oder malerische Sonnenuntergänge gab es ebenso zu bewundern wie einen kleinen Ausblick auf die lebendige Tierwelt von **Black Flag**, etwa Haie unter Wasser. Grundsätzlich machte die Optik bereits einen guten Eindruck, spannend wird vor allem zu sehen sein, inwieweit Ubisoft es schafft, die Spielwelt ohne Nachladepausen und die Übergänge zwischen Wasser und Land darzustellen. Ob die Szenen Next-Gen-Optik zeigten, konnten wir nur erahnen – **Assassin's Creed 4** erscheint neben allen aktuellen Konsolen und dem PC auch für die frisch angekündigte Playstation 4. **TV / DM**

## Man könnte es Pirate's Creed nennen

Ubisoft will die Seeschlachten noch spannender und anspruchsvoller gestalten als in **Assassin's Creed 3**.



### Hisst die Segel!

Tobias Veltin  
Redakteur  
tobi@gamestar.de

Das Szenario mit Piraten, Schätzen und Karibik spricht mich persönlich sehr an, auch die riesige Spielwelt wird sicher jede Menge Erkundungsmöglichkeiten bieten. Super auch, dass ein besonderer Fokus auf den Seeschlachten liegt. Ich freue mich schon darauf, mit dem Schiff loszusegeln, um Stürmen und Gegnern zu trotzen. Bleibt die Frage, ob die Entwickler die Übergänge zwischen Land- und Seeabschnitten wirklich so reibungslos hinbekommen, wie sie es versprechen. Sollte das klappen und sollte auch die Story ähnlich packend ausfallen wie im dritten Teil, dürfte sich **Black Flag** mit Leichtigkeit in die Riege der besten Piratenspiele einreihen.