

Assassin's Creed 4

Wenn Sie das nächste Mal im Lexikon unter »so muss eine gute Fortsetzung aussehen« nachschlagen, dann könnte dort ein Screenshot von Black Flag zu sehen sein. Das neue Assassin's Creed eliminiert rigoros die Schwächen seiner schon sehr guten Vorgänger und inszeniert nebenbei eine atemberaubende Karibik. Von Jochen Gebauer

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 3, GS 01/13: 89 Punkte)**
Termin: **22.11.2013** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.** Preis: **45 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Havanna: traumhaft um diese Jahreszeit. Wir spazieren durch die pittoresken Straßen, pfeifen ein fröhliches Liedchen und genießen den atemberaubenden Ausblick auf eine malerische Palmenbucht. Na schön, das war gelogen: In Wirklichkeit kraxeln wir über die Dächer, schubsen im Vorbeispringen eine Wache runter (natürlich aus Versehen) und haben ein Auge auf die prächtige Schatztruhe

da drüben geworfen. Also die mit den beiden Soldaten davor. Was tun? Freilich könnten wir die Kerle ablenken, um die Ecke stehen schließlich ein paar ... äh ... Tänzerinnen, aber das dauert wieder so lange. Wenn wir das bei jedem wertvollen Gegenstand machen, der uns nicht gehört, dann rauben wir Havanna ja nächstes Jahr noch aus. Also erleiden die beiden bedauernswerten Typen einen akuten Anfall von Tod durch versteckte Klinge, wir machen die Kiste auf ... und wundern uns. Hat das gerade wirklich keinen gestört? Wir müssen jetzt nicht durch die Gassen flitzen, die halbe Stadtwache auf den Fer-

sen? Brauchen keine Fahndungsplakate von hirnrissigen Orten zu reißen? Echt nicht? Ja, super! Oh, da drüben ist noch eine Kiste. Mit Soldaten davor. Hey, Jungs ...

Kingston: traumhaft um diese Jahreszeit. Wir flanieren über die Strandpromenade, beobachten einen englischen Schoner beim Anlegen und lassen uns die karibi-

Jack Rackham wird im Spiel als netter, aber alkoholkranker Taugenichts portraitiert. Das reale Vorbild wurde im Jahr 1720 auf Jamaica gehängt.

Adéwalé ist Edwards Quartiermeister auf der Jackdaw und schuftete früher als Sklave auf einer Plantage. Um frei zu sein, bleibt nur das Piratenleben.

Als Pirat kommt Protagonist **Edward Kenway** natürlich folgendermaßen an seine Assassinen-Montur: Er klagt sie einem echten Assassinen.

Black Flag

⊕ Stärken

- + toll inszeniertes Piraten-Szenario
- + spannende Seeschlachten
- + unglaublich viel zu tun
- + endlich eine brauchbare Schnellreise-Funktion
- + Schleichen möglich...

⊖ Schwächen

- ... aber nicht immer gut umgesetzt
- teils öde Missionen
- serientypisch maues Ende

sche Sonne auf den Bauch scheinen. Na schön, das war gelogen: In Wirklichkeit hocken wir im Gebüsch und warten. Gleich müsste nämlich die Patrouille ... ah, da ist sie ja schon. Wir pfeifen, der arme Töpel kommt gucken und erleidet prompt einen akuten Anfall von Tod durch Gebüsch.

Sinnvolle Bonus-Ziele

Wir huschen unterdessen zum nächsten Strauch ... und wundern uns. Sind wir gerade wirklich zehn Minuten durch dieses Sperrgebiet geschlichen, haben alle Wachen lautlos ausgeknipst, die Alarmglocken unbrauchbar gemacht und dabei nicht einmal einen übermächtigen Konterangriff benutzt? Echt jetzt? Ja, super! Oh, da drüben ist noch eine Wache. Hey, Kumpel ...

Diese beiden Szenen stehen exemplarisch für **Assassin's Creed 4**: Denn selten hat eine Mainstream-Serie ihre spielerisch nutzlosen Altlasten so konsequent entsorgt und durch längst überfällige Mechaniken ersetzt. Das Fahndungssystem der Vorgänger beispielsweise erfüllte keinerlei Zweck – es nervte lediglich. Entweder man riss nach einer blutigen Konfrontation ein paar Minuten lang Fahndungsplakate von stellenweise unmöglichen Orten oder man ignorierte es kurzerhand sofort; für mehr Spaß sorgte es in beiden Fällen nie. Zumal auch viele Story-Missionen unweigerlich in einem hohen Fahndungswert endeten, also immer einen lästigen Rattenschwanz aus Plakateabreißen nach sich zogen. **Black Flag** dreht den Spieß um: Nahezu freie Fahrt bei der Open-World-Erkundung und dafür deutlich mehr Gewicht auf ein lautloses Vorgehen innerhalb der Handlung. Das Resultat sind nicht nur spannendere Missionen mit sinnvollen Bonus-Zielen (»nicht in Kämpfe verwickeln lassen«), sondern auch ein weitgehend stress-

freies Dächer-Hopping, bei dem wir uns nicht alle naselang fürchten, von einer popeligen Wache erspäht zu werden, bloß um anschließend wieder minutenlang unseren Steckbrief von Fassaden zu entfernen.

Durchgespielt haben wir **Assassin's Creed 4** übrigens auf den Next-Gen-Konsolen sowie der Xbox 360, den vollständigen PC-Test mit der finalen Wertung lesen Sie in der kommenden Ausgabe. Aber unter uns: Wenn Ubisoft die PC-Steuerung nicht kolossal in den Sand setzt (wovon wir nicht ausgehen), dann wird **Black Flag** das beste PC-Open-World-Spiel des Jahres – und es ist nicht mal knapp. In diesem Piratenabenteuer stecken so viele coole Ideen, tolle Nebenbeschäftigungen und spürbar sinnvolle Verbesserungen, dass wir uns in knapp 40 Stunden nicht eine Sekunde gelangweilt haben. Das fängt schon bei dem Umstand an, dass Ubisoft endlich mit der ehernen Gewohnheit bricht, so zu tun, als habe der Trottel vor dem Bildschirm noch nie ein **Assassin's Creed** gespielt.

Zwar werden nahezu sämtliche Mechaniken im Laufe der Handlung erklärt, aber die ersten Stunden arten trotzdem nicht in ein überlan-

Edward Thatch alias **Blackbeard** gehört wie Edward Kenway zu einer Piratenclique, die auf der Insel Nassau ein »freies Land für freie Männer« ausrufen.

Im Laufe der Handlung geben sich noch weitere berühmte **Piraten** die Klinke in die Hand. Darunter Stede Bonnet, Charles Vane oder Mary Read.

In manchen Missionen müssen wir **gefangene Piraten** befreien. Das sollten wir heimlich oder überfallartig erledigen, sonst besteht die Gefahr, dass die Wachen die Gefangenen kurzerhand erschießen.



ges Tutorial aus. Im Gegenteil: Schon sehr früh im Spiel dürfen wir die offene Welt völlig frei erkunden und fast alle Nebenmissionen und – beschäftigungen angehen. Das ergibt storytechnisch vielleicht nicht immer Sinn (warum etwa erhalten wir Auftragsmorde von den Assassinen, wenn die noch gar nicht wissen, dass es uns überhaupt gibt?), sorgt aber für Abwechslung, zumal

Im Wespennest

die Zahl der Zwischensequenzen innerhalb der Story-Missionen dramatisch reduziert wurde. Schnell mal ein bisschen Handlung spielen, dann Haie jagen, Maya-Rätsel lösen oder ein fettes Handelsschiff entern? Kein Problem. Aber dazu kommen wir gleich, wir waren ja bei der Handlung.

Um's vorweg zu nehmen: Edward Kenway spielt Connor aus **Assassin's Creed 3** mühelos an die Wand. Im Gegensatz zu seinem Großvater (oder seinem entfernten Vorfahren Ezio Auditore aus **Assassin's Creed 2**) ist der neue Protagonist nämlich kein gebrochener Mann, von Hass auf die Templer zerfressen und Rache getrieben. Dieses Motiv schickt Ubisoft in den überfälligen Ruhe-

stand. Edward tickt profaner und im Kontext der Handlung glaubhafter: Er will reich und berühmt werden. Zur ikonischen Assassinenkutte kommt er wie die sprichwörtliche Jungfrau zum Kind. Nach einem Schiffsbruch wird der Möchtegern-Pirat zusammen mit einem gewissen Duncan Walpole an den Strand einer einsamen Insel gespült. Der verletzte Walpole bittet Edward, ihn nach Havanna zu bringen, aber die beiden geraten in Streit, Edward tötet Walpole und wittert das ganz große Geld. Er erleichtert die Leiche um ihre Kutte, diverse Dokumente sowie ein seltsames Artefakt und gibt sich kurzerhand selbst als Duncan Walpole aus – wenn er den Kram nach Havanna bringt, werden die (wer auch immer »die« sind) ihn schon fürstlich entlohnen. Es ist ein cleverer Auftakt, denn im Gegensatz zu Edward wissen wir natürlich ziemlich genau, wer »die« sind – und in welches Wespennest der ach so schlaue Opportunist unwissentlich sticht. Viel mehr wollen wir von der Story an dieser Stelle auch gar nicht verraten, denn

gerade in den ersten Stunden ist es eine Freude, Edward dabei zuzusehen, wie er sich mit der Überheblichkeit eines kleinen Jungen immer tiefer in einen Sumpf aus Verschwörungen und Intrigen verstrickt, das große Geld wie eine Karotte vor der Nase, keinen Sinn für die Konsequenzen seines Handelns. Edward Kenway ist nicht immer ein sympathischer Held, aber er überschreitet eben auch nie diese feine Grenze zum Kotzbrocken, bleibt ein fundamental guter Kerl auf einem fundamental falschen Weg. Leider geht der Handlung gegen Ende spürbar die Luft aus, was nicht zuletzt dem Umstand geschuldet ist, dass die Serienautoren immer noch keine Bösewichte können – die Templer bleiben abziehbildhafte Karikaturen, die selbst im Moment des Todes noch klischeehaft philosophische Parolen schwadronieren. Immerhin endet **Black Flag** auf einer angenehm bittersüßen Note, auch wenn längst nicht alle Fragen beantwortet werden und die finale Konfrontation aus der Rubrik »Ach, das war's schon?« stammt.

Hersteller-Bilder

Da wir **Black Flag** erst kurz vor Redaktionsschluss spielen konnten, war die Zeit für das Anfertigen eigener Screenshots sehr knapp. Wir verwenden in diesem Artikel daher zum Teil vom Hersteller Ubisoft zur Verfügung gestellte Bilder. Für den finalen Test der PC-Version werden wir wie gewohnt eigene Bilder anfertigen.

Seeschlachten im **tosenden Sturm** gehören zu den optischen und atmosphärischen Highlights des Spiels. Selbst auf der alten 360 sieht **Black Flag** schlicht fantastisch aus.



Insel-Hopping

Havanna



1

Im malerischen **Havanna** dominiert eine spanische Kolonialarchitektur, die oft blau getünchten Häuser schmiegen sich in engen Gassen aneinander. Viel zu klauen gibt's in der ersten Stadt des Spiels auch.

Schatztruhen



2

Schatztruhen sind in der ganzen Welt verstreut – und zwar locker mehrere hundert. Alleine unter Wasser gibt's schon über 50. Das gefundene Geld können wir für die teuren Jackdaw-Upgrades gut brauchen.

Forts



3

Insgesamt **11 Forts** sind über die ganze Spielwelt verteilt. Schießen wir eins davon sturmreif und eliminieren anschließend an Land den Kommandanten, wird ein Teil der Meereskarte freigeschaltet.

Maya-Schätze



4

Überall in der Karibik verstreut sind sogenannte **Maya-Stelen**, an denen wir über ein simples Puzzlespiel Artefakte abstauben. Haben wir alle Maya-Artefakte gesammelt, winkt eine Maya-Rüstung.

Schmugglerhöhlen



5

In solchen **Schmugglerhöhlen** stehen vollgepackte Kisten mit Metall, Rum, Zucker oder Stoff. Vor dem Plündern sollten wir allerdings die Inhaber der Kisten um die Ecke bringen, die finden das nicht super.

Nassau



Das Piratennest **Nassau** ist schmutzig, die Bauten sind eher behelfsmäßig als schön. Dafür nerven aber auch keine neugierigen Wachen. Der englischen Krone ist Nassau übrigens ein Dorn im Auge.

Tauchen



Mit dem Erwerb der **Tauchglocke** erhalten wir Zugang zu versunkenen Schiffswracks und Unterwasserhöhlen voller Schätze – und Haien. Hier finden wir auch besondere Kosmetik-Upgrades für die Jackdaw.

Harpunieren



Das **Harpunieren** von Haien und Walen ist wunderbar inszeniert, kann einem aber schon zu schlucken geben. In die majestätischen Schwertwale jagen wir nur widerwillig eine Harpune. In Haie schon eher.

Trautes Heim



Im Laufe der Handlung erhalten wir auch unser eigenes **Piratennest** nebst Anwesen. Hier können wir sündhaft teure (Kosmetik-) Upgrades erwerben, wirklich brauchen tun wir die Basis aber nicht.

Kingston



Im englisch kontrollierten **Kingston** gibt's die meisten Stadtwachen. Die Architektur erinnert an die US-Kolonialstädte aus dem dritten Serienteil, die türkisblaue Bucht im Hintergrund ausgenommen.

Legendäre Schiffe



In den Ecken der Karte tummeln sich besonders starke **legendäre Schiffe**, die sehr viel Geld gebunkert haben, uns aber ohne eine (fast) völlig ausgebaute Jackdaw in Rekordzeit vom Meer pusten.



Jetzt individuell beraten lassen!

Jeder Mensch hat etwas, das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.



„Ich bin viele.“

Sie sind Azubi. Sie sind vielseitig. Sie gehen Ihren eigenen Weg. Mit unserer genossenschaftlichen Beratung und Ihrem individuellen VR-FinanzPlan helfen wir Ihnen, Ihre Wünsche und Ziele zu erreichen. Kommen Sie vorbei oder gehen Sie online: vr-future.de

Volksbanken
Raiffeisenbanken



Beim Synchronisieren der zahlreichen **Aussichtspunkte** werden die umliegenden Schätze und sammelbaren Objekte automatisch auf der Karte eingetragen.

Vor **Krokodilen** sollten wir uns wirklich in acht nehmen. Die Viecher fressen Edward in Windeseile.

Malerische Karibik-Idylle: Die **Inselwelt** wird nahezu perfekt inszeniert, es wimmelt von Postkarten-Ansichten.

Wenn wir die **Jackdaw** nicht upgraden, enden die Seeschlachten schnell am Meeresboden. Gerade Kriegsschiffe halten extrem viel aus und teilen üble Breitseiten aus.

Ein Großteil dieser offenen Fragen ergibt sich übrigens gar nicht aus der Kenway-Geschichte, sondern aus der sertientypischen Rahmenhandlung. Nachdem der Storybogen von Desmond Miles mit **Assassin's Creed 3** ein (vorläufiges?) Ende fand, übernehmen wir im Hier und Heute die Rolle eines namenlosen Angestellten bei Abstergo Entertainment. Diese Tochterfirma des templerkontrollierten Abstergo-Konzerns bedient sich der Animus-Technologie, um Unterhaltungsmedien wie Spiele, Romane oder Filme zu produzieren. Unser Job: die Erinnerungen von Edward Kenway zu extrahieren. Im Gegensatz zum restlichen Spiel steuern wir den namenlosen Angestellten übrigens aus der Ego-Perspektive, es wird nie geklettert oder gekämpft und sprechen tut er auch nicht. Wen also spielen wir da eigentlich? Das ist eines der großen implizierten Rätsel von **Assassin's Creed 4**, denn auch die naheliegende Erklärung – einen Nachfahren von Ezio, Connor und Edward natürlich, wenn er auf die Erinnerungen von Kenway zugreifen kann – wird pulverisiert, nachdem wir beim meist optionalen Hacken der Abstergo-Rechner Hinweise für ein sogenanntes Stellvertreter-Programm finden: die Möglichkeit, auch Erinnerungen von jenen Menschen zu erleben, die nicht der eigenen Blutlinie entstammen. Apropos Hacken: Zwar kommen dazu insgesamt drei Minispiele zum Einsatz, nerven tun sie bei insgesamt 33 Rechnern aber irgendwann

trotzdem. Immerhin entschädigen die Fundstücke teils erheblich für die repetitive Mühe; so viel Aufwand stecken nicht viele Entwickler in zum Großteil vollkommen optionale Hintergrundinformationen.

Überhaupt merkt man **Assassin's Creed 4** an nahezu allen Ecken und Enden den betriebenen Aufwand an. Auch wenn zwischen **Black Flag** und dem Vorgänger lediglich zwölf Monate liegen und man deshalb mit einiger Berechtigung die Sorge hegen konnte, dass Ubisoft die Reihe zur routiniert abgespulten Jahresnummer mit unterschiedlichen Schauplätzen degradiert – spielerisch fühlt sich der Unterschied teilweise enorm an. Beispiel Schnellreise: Die mitunter absurd langen Laufwege der früheren Serienteile gehören der Vergangenheit an. Jetzt dürfen wir bequem zu jedem synchronisierten Aussichtspunkt schnellreisen – und mit dem Schiff (dazu gleich mehr) zu jedem entdeckten Ort in der Karibik. Hinzu kommt, dass die drei »großen« Städte Havanna, Kingston und Nassau im Vergleich zu Boston oder Florenz gar nicht besonders groß sind, sondern vergleichsweise überschaubar. Klingt zunächst nicht nach viel Aufwand, erweist sich aber als Segen, weil wir nicht ständig damit beschäftigt sind, minutenlang von Pontius zu Pilatus zu rennen. Ähnliches gilt für die zahlreichen sammelbaren Objekte wie Schatzkarten, Animus-Fragmente, Geheimdokumente oder auch

schnöde Beutetruhen: Synchronisieren wir einen Aussichtspunkt, werden uns alle Objekte im Umkreis automatisch angezeigt, der Erwerb von entsprechenden Karten fällt ebenso flach wie die langwierige Suche nach nicht kartografierten Goodies. Theoretisch könnte man **Black Flag** also vorwerfen, das Erkunden sei durch diese Komfortelemente weichgespült worden, aber besonders anspruchsvoll war das Einklauben der Beute in teils riesigen Gebieten

Mit sehr viel Aufwand

nie – nur sehr zeitaufwändig. Als Resultat spielt sich das neue **Assassin's Creed** an Land flotter, organischer und ja, auch spaßiger, zumal Edward ein paar coole neue Animationen auf Lager hat und es auf den Dächern der Städte nicht mehr vor Wachen wimmelt. Den Anspruch setzt **Black Flag** stattdessen bei den erwähnten Schleichmissionen – und auf hoher See.

Schon früh im Spiel kommandieren wir mit der Jackdaw (übersetzt: Dohle) unser eigenes Schiff. Diese anfangs noch recht klapprige Brigg entwickelt sich quasi zu einem zweiten spielbaren Charakter, weil wir sie in etlichen Kategorien und Ausbaustufen – etwa zusätzliche Kanonen, ein verbesserter Rumpf oder Quartiere für mehr Besatzung –



Das **Jagen** funktioniert deutlich unkomplizierter als im Vorgänger. Fallenstellen fällt komplett weg. Beißen lassen sollten wir uns allerdings nicht.

upgraden dürfen, was auch bitter nötig ist, wenn wir damit nicht nur harmlose Schoner entern wollen. Schnell nämlich schippern wir Fregatten über den Weg, die eine Jackdaw im Ur-Zustand in Windeseile vom Meer pusten, später kommen noch optionale »legendäre Schiffe« hinzu, gegen die wir ohne entsprechende Bewaffnung nicht mal den Hauch einer Chance haben. Und diese Bewaffnung ist nicht nur teuer, sondern erfordert auch Rohmaterialien in Form von Holz, Metall und Stoff, die wir entweder an Land aus Lagerhäusern klauen oder von gekaperten Schiffen erbeuten. Ach, murmeln nun die Serienkenner, das ist bestimmt kein Problem, bei **Assassin's Creed** schwimmt man irgendwann ja sowieso im Geld. Von wegen! Um die Jackdaw maximal auszu-

Teure Bewaffnung

bauen, brauchen wir nicht nur Unsummen, sondern müssen auch entsprechende Baupläne finden und massenweise Material herankarren. Nach 20 Stunden hatten wir den Kahn lediglich zur Hälfte auf Vordermann gebracht. Übrigens dürfen wir nicht nur die Jackdaw upgraden, sondern auch Edwards Ausrüstung. Dazu brauchen wir – ähnlich wie im Vorgänger oder auch in **Far Cry 3** – unterschiedliche Tierfelle. Die Jagd danach gestaltet sich allerdings spürbar unkomplizierter als noch in **Assassin's Creed 3**: einfach zur richtigen Insel fahren, mit dem altbekannten Adlerauge das entsprechende Vieh ausfindig machen und erschießen; langwieriges Fallenstellen entfällt also.

Kniffliger wird die Sache bei Walen und Haien, denn die müssen wir in einem Minispiel harpunieren. Auch wenn es dem Autor dieser Zeilen beim Harpunieren eines majestätischen Schwertwals schon ein bisschen mulmig zumute war – das Minispiel ist großartig inszeniert, weil es genau die richtigen Erinnerungen an **Moby Dick** oder **Der Weiße Hai** weckt. Wenn ein Exemplar der letztgenannten Gattung plötzlich mit offenem Maul aus der Tiefe schießt und unseren Beikutter in handliche Holzteile zerlegt, dann denken wir in Anlehnung an Roy

Scheider: »Wir brauchen ein größeres Boot«. Und kaufen uns eins.

Aber zurück zur Jackdaw: Wollen wir ein feindliches Schiff kapern, dann sollten wir mit dem Fernrohr zunächst feststellen, welche Ladung es überhaupt an Bord hat – und wie stark es bewaffnet ist. Die anschließende Seeschlacht spielt sich prinzipiell genau wie im Vorgänger. Wir jagen dem Feindkahn entweder schwere Kugeln in den Rumpf oder zerschießen ihm mit den Kettengeschossen die Segel. Bei einer gegnerischen Breitseite gehen wir in Deckung, um den Schaden zu minimieren, die Segel setzen wir je nach Bedarf auf »voll« (maximale Geschwindigkeit, aber sehr träge), »mittel« oder »gar keine« (etwa um schnell zu wenden oder eine tolle Position für mehrere Breitseiten auszunutzen). Auf den Konsolen spielt sich das Ganze nach einer kurzen Eingewöhnungszeit erstaunlich rund, bei mehreren Gegnern oder ganz besonders starken Schiffen wird's angenehm hektisch, aber nie unfair.

Außerdem sind die Seeschlachten brilliant inszeniert. Wenn wir in der peitschenden See in den Kamm einer Monsterwelle steuern, während der Regen wie Trommelfeuer aufs Deck bricht und unser Quartiermeister die nächste Feindsalve ankündigt, dann ist das großes spielgewordenes Kino. Hoffentlich legt Ubisoft bei der PC-Version grafisch noch eine Schippe drauf; die Next-Gen-Fassungen



Das übermächtige **Kontersystem** der früheren Serienteile wurde spürbar entschärft, Dauerkontern ist nicht mehr der beste Weg zum Kampferfolg.



Erstaunlich gut

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamstar.de

Ich muss zugeben: Viel hatte ich von **Black Flag** nicht erwartet. Ich gehörte schließlich zu jenen Menschen, die **Assassin's Creed 2** allenthalben für den besten Serienteil halten und mit dem ganzen Patriotismus-Buhei im dritten Ableger nie so richtig warm geworden sind. Zumal ich dort ständig das Gefühl hatte, das alles schon einmal gespielt zu haben – bloß in einem spannenderen Szenario. Und dann soll nur ein Jahr später schon der Nachfolger erscheinen, noch dazu in diesem ausgelutschten Piraten-Setting? Meine Alarmglocken klingelten – und zwar völlig zu Unrecht. Denn **Black Flag** entschlackt das Spielprinzip an genau den richtigen Stellen, erweitert es um längst überfällige Elemente und integriert die tollen Seeschlachten aus dem Vorgänger so perfekt in eine atmosphärisch ungeheuer dichte Karibik-Welt, dass das Erkunden eine wahre Freude ist. Ich hatte schon lange nicht mehr so viel Spaß mit einem Open-World-Spiel. Seit **Assassin's Creed 2**, um genau zu sein.

sehen zwar schon beeindruckend aus, aber die bisherigen PC-Demonstrationen ließen erahnen, dass technisch noch mehr geht. Haben wir den feindlichen Kahn sturmreif geschossen, müssen wir ihn »bloß« noch entern. Je nach Modell ist das ein mehr oder weniger großes Problem. Bei einfachen Handelsschiffen beispielsweise genügt es völlig, fünf Besatzungsmitglieder zu erledigen – dann ergibt sich der Rest. Die dicken Kriegsschiffe wiederum streichen erst dann die Segel, wenn wir 20 Besatzungsmitglieder sowie den Kapitän ausgeschaltet und ihre Flagge zerstört haben; Oder ihre Munitionslager; Oder ihre Scharfschützen in den Krähenestern. Oder alles zusammen. Spätestens beim Kampf an Deck bemerken wir allerdings, dass das einst so übermächtige Kontersystem inzwischen längst nicht mehr so übermächtig ist. So lassen sich die KI-Gegner nicht mehr brav der Reihe nach umbringen, sondern unterbrechen unsere Kombos oder sind schlechterdings gegen

Konterattacken immun. Einen Tick zu effektiv sind die Konter zwar nach wie vor, aber wer wie in den Vorgängern eine ganze Feindmeute systematisch auskontern will, der ist eine gefühlte halbe Ewigkeit beschäftigt. Viel schneller – und vor allem spaßiger – geht's jetzt mit der richtigen Kombination aus Schwert, Pistole und Rauchbomben. Heiltränke glänzen in der Karibik übrigens durch Abwesenheit; gehen wir also wie die Axt im Walde gegen eine zahlenmäßige Übermacht vor, dann endet das inzwischen durchaus mal im Bildschirmtod, auch weil Edward deutlich weniger aushält als seine Vor- bzw. Nachfahren.

Neu im Waffenarsenal sind das überaus nützliche Blasrohr mit Schlaf- und Berserker-Pfeilen (die lassen einen Gegner Amok laufen, perfekt, um große Feindgruppen eine Weile mit sich selbst zu beschäftigen)

Die Crew singt mit

sowie die (viel zu spät in der Handlung eingeführten) Seilklingen, mit denen wir Gegner heranziehen oder kurzerhand aufhängen können. Apropos: Auch die eigentlich coole Tauchglocke, über die wir Zugang zu versunkenen, haiverseuchten Schiffswracks mit teils fetter Beute erhalten, wird erst rätselhaft spät ein Thema. Bis dahin hatten wir schon die halbe Karibik erkundet und entsprechend wenig Lust, nochmal zu den bislang nicht als Schnellreisepunkte freigeschalteten Tauchplätzen zu schipperm. Quasi von Anfang an hingegen können wir Seemannslieder einsammeln. Diese Shantys funktionieren ähnlich wie Benjamin Franklins Almanachseiten aus **Assassin's Creed 3**, wir müssen die Blätter also einsammeln, bevor sie vom Wind davon getragen werden. Klingt nervig, geht aber deutlich einfacher als im Vorgänger und lohnt sich atmosphärisch enorm. Mit vollen Segeln über das türkisblaue Meer zu rauschen, während die Crew den gerade eingesammelten »Drunken Sailor« oder die »Spanish Ladies« anstimmt – das fühlt sich schon ein bisschen nach König der Welt an.

Wenn **Assassin's Creed 4** eine echte Schwäche hat, dann ist es das nach wie vor durchwachsene Missionsdesign. Story-Einsätze mit der Jackdaw sind in der Regel toll; Land-Einsätze hingegen schwanken zwischen »ui, spannend« und »och nö, nicht das schon wieder«. Gerade das Belauschen von konspirativen Gesprächen, bei dem wir weder entdeckt noch einen festgelegten Bereich verlassen dürfen, nervt mitunter gewaltig. Zum einen, weil die belauschten Gespräche nur selten interessant sind. Zum anderen, weil der spielerische Anspruch gen Null tendiert – jedenfalls so lange wir rechtzeitig kapieren, in welcher Versteckmöglichkeit uns das Spiel gerade haben will. Tun wir das nicht, müssen wir nochmal von vorne anfangen. Liebe Entwickler: Bitte entweder eine brauchbare Mechanik einfallen lassen (spannende Dialoge wären auch eine gute Idee) oder uns in Zukunft nicht mehr mit diesen Füllstoff-Einsätzen belästigen.

Richtig gut gefallen uns hingegen die eingangs erwähnten Schleich-Missionen, bei denen wir etwa einen feindlichen Komplex infiltrieren oder möglichst unbemerkt eine Zielperson eliminieren sollen. Zwar können wir dabei theoretisch auch auf Heimlichkeit pfeifen und alles umschneiteln, aber ähnlich wie etwa in der **Hitman**-Reihe macht das viel weniger Spaß, und das Spiel animiert uns durch die entsprechenden Bonus-Ziele sanft zum lautlosen Vorgehen. Leider fehlt eine echte Schleich-Mechanik – wenn wir nicht gerade in entsprechend markierten Büschen bzw. Heuhaufen hocken oder uns hinter einer Ecke verstecken (an beiden Orten kann Edward nahe Gegner mit einem Pfiff anlocken und dann lautlos kaltstellen), dann gibt sich der werthe Held bemerkenswert wenig Mühe, nicht aufzufallen. Warum beispielsweise dürfen wir immer noch nicht geduckt laufen oder uns wenigstens hinter halbhohe Hindernisse kauern? So wirkt die Schleicherei einerseits wie ein Schritt in die richtige Richtung (dass ausgerechnet **Assassin's Creed** so wenig Wert auf Heimlichkeit legte, war schon immer erstaunlich), aber andererseits auch seltsam halbgar. Für den unvermeidlichen nächsten Teil existiert also noch ein bisschen Luft

nach oben. Bis dahin allerdings ist **Black Flag** nicht nur der spielerisch beste Serienteil, sondern auch ein nahezu perfektes Open-World-Erlebnis. Wenn Ubisoft bei der PC-Umsetzung nicht kolossal schlampft, dann räumt **Assassin's Creed** mit dem vierten Teil seinen ersten 90er ab. Verdient hätte ihn sich **Black Flag** auf jeden Fall. **JG**

TERMIN 22.11.2013 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Assassin's Creed 4 Black Flag

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft
Sprache Deutsch, Englisch, Franz., Ital.
Kopierschutz Uplay



GENRE-CHECK		ACTION-ADVENTURE	
SPASS		»Spannend von der ersten bis zur letzten Minute.«	
		EINSTIEG	HAUPTSPIEL
SPIELSTIL	Kampf		Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	einfach		komplex
FREIHEIT	linear		offene Welt
KÄMPFE	Action		Taktik
HANDLUNG	einfach		komplex

GRAFIK
 traumhaft schöne Karibik + realistischer Wellengang
 malerische Städte + flüssige Animationen + fantastisch in Szene gesetzte Stürme mit Monsterwellen + viele Details
 reizt die PC-Version moderne Grafikmöglichkeiten voll aus?

SOUND
 ausgezeichnete Sprecher + stimmige, dynamische Musik
 launige Folk-Musik in den Tavernen + sammelbare Seemannslieder sorgen für massig Atmosphäre
 Dialoge (noch?) nicht immer lippensynchron

BALANCE
 Einsteiger finden prima rein ... und Veteranen werden nicht mit einem überlagerten Tutorial gequält + Kämpfe anspruchsvoller als in den Vorgängern + entschärfte Konter ...
 ... die aber immer noch einen Tick zu mächtig sind

ATMOSPHÄRE
 brilliant inszenierte Spielwelt + lebendige Städte
 fließende Tag- und Nachtwechsel + echtes Seefahrtsgefühl
 viele historische Figuren und Anspielungen + grandiose Seeschlachten und stimmungsvolle Entergefächte

BEDIENUNG
 perfekt mit Gamepad
 komfortable Schnellreise
 zahlreiche, fair platzierte Speicherpunkte
 Wie gut klappt die Maus- und Tastatursteuerung?

UMFANG
 riesige, frei erkundbare Spielwelt + massenweise Nebenaufgaben und -beschäftigungen + Wracktauchen
 viele versteckte Schätze und Beutetruhen + zahlreiche Upgrades für Edward sowie das Schiff

LEVELDESIGN
 nahezu perfekt proportionierte Städte + kurze Laufwege
 tolle Story-Missionen mit der Jackdaw + teils angenehm fordernde Schleich-Einsätze an Land ...
 ... aber öde Lauscheinsätze, die wie Füllmaterial wirken

KI
 Gegner mit unterschiedlichen Manövern + lässt sich nicht mehr so einfach auskontern + setzt Schusswaffen sowie Granaten durchaus geschickt ein + im Seekampf ordentlich ...
 ... aber mit gelegentlichen Totalaussetzern

WAFFEN & ITEMS
 umfangreiches Arsenal
 extrem nützliches Blasrohr
 viele Upgrademöglichkeiten + Kosmetikitems für die Jackdaw und coole Rüstungssets für Edward

HANDLUNG
 glaubhafter Held + coole Nebenfiguren + spannende Gegenwart-Story + einige clever platzierte Wendungen
 viele optionale Hintergrundhäppchen
 serienspezifisch maues Ende + abziehbarhafte Bösewichte

WERTUNGSTENDENZ



Die eigentlich coole **Tauchglocke** kommt erst vergleichsweise spät zum Einsatz, bis dahin haben wir schon die halbe Karibik erforscht.