

Assassin's Creed 4 Black Flag

Ubisoft hat das großartige Piraten-Abenteuer sauber für den PC umgesetzt. Ausbaufähig ist die Maus- und Tastatur-Steuerung trotzdem. Von Jochen Gebauer



Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 3, GS 01/13: 89 Punkte)**
Termin: **21.11.2013** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch** 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 ... nein, Moment, war es nicht. Im Gegensatz zum Vorabtest in der letzten Ausgabe genießen wir den Ausblick tatsächlich, kraxeln also keineswegs über die Dächer, schubsen überhaupt keine Wache irgendwo runter (auch nicht aus Versehen) und ignorieren die Schatztruhe da drüben geflissentlich. Je-

Traumhaft um diese Jahreszeit

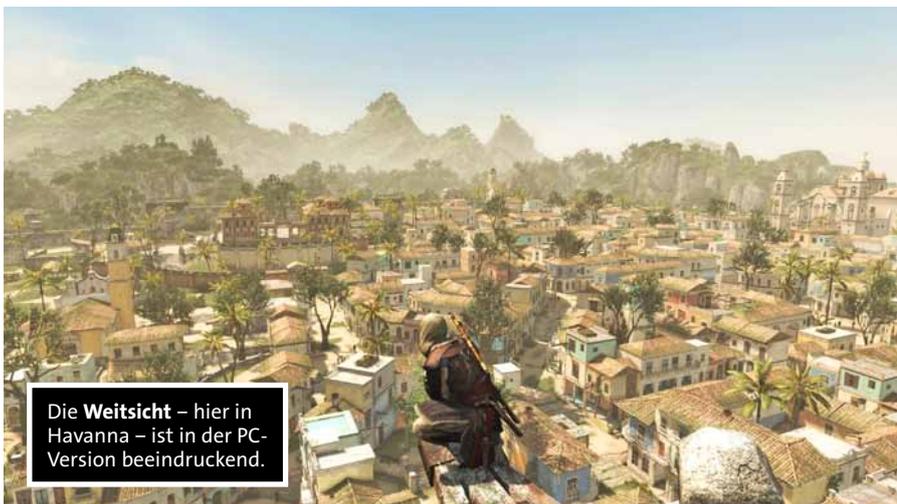
denfalls eine Weile lang, denn **Assassin's Creed 4** sieht auf dem PC fantastisch aus. Die Texturen sind scharf wie ein Tranchiermesser, die Lichteffekte wunderschön, die Schatten fallen weich und dynamisch. Dazu kommen eine beeindruckende Weitsicht und das vielleicht schönste Wasser der Spielegesichte. Wenn der hohe Wellengang über die Reling unseres Schiffes schwappt und ausnahmslos keine Kante wie ein Störfeuer flimmert, dann können sich PS4 und Xbox One verschämt in eine Ecke stellen. Und wenn Palmenblätter im prasselnden Regen unter dem Gewicht der Tropfen wippen, dann müssen wir fest-

Wo ist das Testvideo?

Unsere Testversion von **Assassin's Creed 4** traf erst kurz vor Redaktionsschluss ein. Deshalb konnten wir keine PC-Szenen für ein Testvideo aufzeichnen. Sie finden das Video aber natürlich auf der DVD der nächsten Ausgabe.

stellen, dass **Black Flag** das technisch bislang aufwändigste Open-World-Spiel überhaupt ist – auch wenn der Protagonist beim Schwimmen seltsamerweise kein Wasser verdrängt und die Gischt beim Eintauchen und Kraulen wie draufgeklebt wirkt.

Kingston: traumhaft um diese Jahreszeit. Wir flanieren über die Strandpromenade, beobachten einen englischen Schoner beim Anlegen und lassen uns die karibische Sonne auf den Bauch scheinen. Na schön, das war gelogen. In Wirklichkeit klettern wir gerade zum zweiten Mal an einem Fahnenmast hoch und fragen uns, was die Leute wohl denken. Die Sache ist nämlich folgende: Eigentlich wollen wir da gar nicht rauf – und können auch gar nicht. Was unseren beharrlichen Helden aber nicht davon abhält, es trotzdem zu versuchen, wenn wir beim Rennen durch die Gassen einem heimtückischen Fahnenmast zu nahe kommen. Das Ergebnis sieht nicht nur albern aus, sondern lässt uns auch mit der Frage zurück, warum es beim sogenannten »Free-running« immer noch keine (optionale) Trennung zwischen Rennen und Klettern gibt. Auf einem Gamepad mit seinen limi-



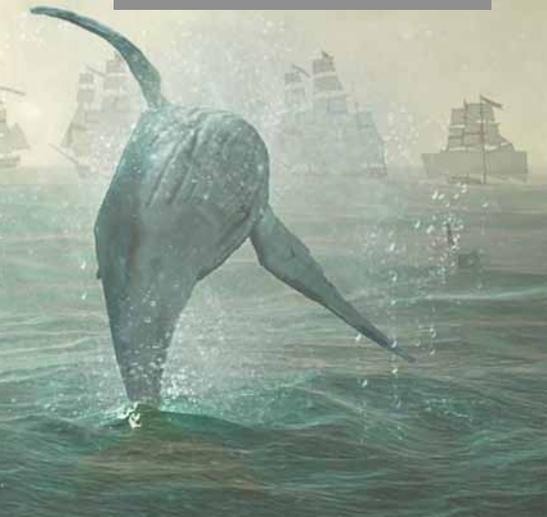
Die **Weitsicht** – hier in Havanna – ist in der PC-Version beeindruckend.

⊕ Stärken

- + fantastisch in Szene gesetzte Karibik
- + toll inszenierte Seeschlachten
- + sinnvoll entschlackte Spielmechanik
- + enorm viel zu entdecken

⊖ Schwächen

- PC-Steuerung nicht ganz optimal
- sturzlangweilige Lauscheinsätze



tierten Tasten leuchtet uns die Zwangszusammenlegung ja ein; mit Maus- und Tastatur hingegen hätten wir schon gerne die Option, einfach nur zu rennen – ohne aus Versehen in der Weltgeschichte herumzuklettern. Davon abgesehen geht die Maus- und Tastatur-Umsetzung in Ordnung, obgleich wir uns wundern, warum Ubisoft das besagte Freerunning standardmäßig auf die Shift-Taste gelegt hat. »Vielleicht ergibt das ja irgendeinen Sinn«, dachten wir unschuldig und probierten es aus. Ergibt aber keinen. Bloß Gichtanfalle im kleinen Finger. Eine Katastrophe ist das allerdings nicht; die Tasten lassen sich völlig frei belegen. Auch unser eigenes Schiff – die Jackdaw – steuert sich anständig, jedoch würden wir im Zweifelsfall den Analogsticks eines Gamepads den Vorzug geben, damit gehen die toll inszenierten Seeschlachten spürbar flotter von der Hand. Dass Ubisoft die offensichtlich für Konsolen entwickelte Menüstruktur unverändert für den PC übernimmt, erklären wir uns unterdessen mit Faulheit – und ziehen bei der Bedienung einen Punkt ab, weil wir uns in Full-HD ungern einen Wolf scrollen.

Warum es trotzdem für die 90 gereicht hat? Weil **Black Flag** mehr Spaß macht als seine Vorgänger – und weil man bei aller verständlichen Kritik an der Einfallslosigkeit von großen Mainstream-Serien anerkennen muss, dass **Assassin's Creed 4** überhaupt nicht einfallslos ist. Im Gegensatz etwa zu **Call of Duty: Ghosts** tritt es nicht einfach auf hohem Produktionsniveau auf der Stelle, sondern führt mit den Seeschlachten ein zweites, gleichberechtigtes Spielelement ein, das den klassischen Missionen an Land die Show stiehlt – und nebenbei die Frage aufwirft, wie Ubisoft die Reihe in Zukunft eigentlich weiterentwickeln will. Nach **Black**

Flag jedenfalls können wir uns ein **Assassin's Creed** ohne diese Seeschlachten nur noch schwer vorstellen; dafür fügen sie sich einfach zu organisch in den Spielfluss ein und werten die bekannten Schleich- und Meucheleinsätze zu nachhaltig auf, weil sie plötzlich nicht mehr in einer repetitiven Endlosschleife stattfinden. Allerdings halten sich historische Szenarien mit Segelschiffen in überschaubaren Grenzen; selbst wenn Ubisoft die ganze Piratengeschichte noch mit ein oder zwei Sequels ausschaltet (wovon auszugehen ist), dürfte **Black Flag** ein Scheidepunkt der Serie sein. Die Entwickler haben offensichtlich – und den hohen Verkaufszahlen von **Assassin's Creed 3** zum Trotz – erkannt, dass die klassische, land- und kletterbasierte Struktur nach fünf Teilen kein Spiel mehr alleine trägt.

Überhaupt muss man honorieren, dass **Black Flag** die Hebel an genau den richtigen Stellen ansetzt und viele Mechaniken – darunter auch welche, die mit dem Vorgänger gerade erst eingeführt wurden – konsequent streicht, weil sie Komplexität lediglich vorgaukelten. Das langwierige, aber spielerisch anspruchslose Fallenstellen zum Beispiel. Oder das leidige Fahndungssystem. Oder die teils absurden optionalen Missionsziele zum Erreichen der maximalen Synchronisation, die geneigte Spieler dazu zwingen, die Einsätze haargenau so zu

spielen, wie die Entwickler gerade wollten – und nicht so, wie es vielleicht Spaß gemacht hätte. Optionale Ziele gibt's zwar nach wie vor, allerdings fügen die sich nun deutlich besser in die Rahmenhandlung der jeweiligen Mission ein und erlauben in der Regel auch alternative Vorgehensweisen. Mal sollen wir beispielsweise eine gewisse Zahl von Wachen ausschalten; wie wir das tun,

bleibt allerdings uns überlassen, strikte Anweisungen à la »Töte sieben Soldaten mit einer Musketen« sind glückli-

cherweise die Ausnahme. Besonders gut gefällt uns indes, dass beim Synchronisieren von Aussichtspunkten nun sämtliche Objekte und Missionen in der Nähe automatisch auf der Karte eingezeichnet werden und der umständliche Umweg über die Händler (von denen wir ohnehin gerne wüssten, warum sie Schatzkarten zum Spottpreis feilboten, anstatt die Beute einfach selbst einzuklaben) entfällt. In Kombination mit den kurzen Laufwegen und der sinnvollen Schnellreisefunktion entfaltet **Black Flag** auf diese Weise eine Suchtspirale, die den Vorgängern teils völlig fehlte, weil die Schatzjagd in Arbeit ausartete. Nur noch diese eine Kiste plündern, nur noch schnell diese Assassinen-Mission erledigen, nur noch eben diesen Shanty einsammeln – und schon sind zwei Stunden rum. Überhaupt: die Shantys! Prinzipiell übernehmen diese Seemannslieder die Rolle von Benjamin

Ubisoft setzt die Hebel genau richtig an

Das kann die PC-Version



Assassin's Creed 4 basiert wie schon sein Vorgänger auf der von Ubisoft entwickelten »Anvil-Next«-Engine und bietet in der PC-Fassung im Vergleich zu den Konsolenversionen einige exklusive Grafik-Features. So lassen sich auf dem PC beispielsweise diverse Modi zur **Kantenglättung** wie das hochwertige »MSAA«, »EQAA« oder »TXAA« (letzteres nur bei Nvidia-Grafikkarten) aktivieren, sodass an schrägen Kanten, wie hier der Strickleiter ①, unschöne Pixel-treppen oder nerviges Kantenflimmern ausbleibt. Dadurch gewinnt das Bild sehr an Ruhe und wirkt harmonischer. Auch die **Texturen** ② fallen über weite Strecken scharf und plastisch aus. Das schöne Blau des Meeres überzeugt ebenso wie die hohe Weitsicht und die auf der höchsten Stufe sehr hübschen Reflexionen auf dem **Wasser** ③. Ein grafisches Highlight der PC-Version ist die **Schattendarstellung**: Dank der »PCSS« genannten Technik, welche je nach Distanz zur Spielfigur und dem Einfall von Licht die von Objekten geworfenen Schatten entsprechend weich- oder scharf zeichnet, sehen diese Schatten sehr realistisch aus ④.

Dieses aufwändige Technik-Gerüst zahlt sich optisch aus, hat aber auch seinen Preis. Insbesondere an den Prozessor werden hohe Anforderungen gestellt, sodass wir für volle Details in Full-HD mindestens einen Quad-Core-Prozessor empfehlen. Da unsere Testversion erst kurz vor Redaktionsschluss eintraf, lesen Sie den ausführlichen Technik-Check auf GameStar.de.

Franklins Almanach-Seiten aus **Assassin's Creed 3**. Dort schalteten gefundene Almanach-Seiten besondere Gegenstände frei, die kein Mensch brauchte, die Belohnung stand also in keiner Relation zum Aufwand, ein Problem, das viele Open-World-Spiele bei zu sammelnden Objekten plagt. Die Shantys braucht genau genommen auch niemand, denn einen spielerischen Vorteil gibt's dadurch nicht – wohl aber eine atmosphärische Belohnung, weil unsere Crew die Lieder anschließend beim Segeln schmettet, was wesentlich befriedigender ist als jedes freigeschaltete Bonus-Outfit und jede optionale Superwaffe, die wir zum Zeitpunkt der Freischaltung ohnehin nicht mehr benötigen.

Womit wir beim lieben Geld wären, denn das haben wir gerade in **Assassin's Creed 3** so gut wie nie benötigt, wir schwammen quasi automatisch drin und zu kaufen gab's auch nicht viel, jedenfalls nicht viel Sinnvolles. Ein Umstand, der manche Spielbestandteile wie etwa das komplizierte Handelssystem ziemlich obsolet machte. In **Black Flag** hingegen brauchen wir eigentlich dauernd Geld, denn die Upgrades für die Jackdaw sind mitunter sehr teuer und gleichzeitig sehr brauchbar, weil sich stärkere Kanonen tatsächlich stärker anfühlen und ein besserer Rumpf nicht nur »nice to have« ist, sondern beim optionalen Kampf gegen die sogenannten Legendären Schiffe auch bittere Notwendigkeit. Aus diesem Grund funktioniert das Handelssystem zur Abwechslung mal ausgezeichnet, auch wenn es streng genommen ein Piratensystem ist, denn wir dürfen erbeutete Schiffe zu unserer eigenen Flotte hinzufügen und diese Flotte anschließend unabhängig auf Kaperfahrt schicken. Das lässt sich übrigens auch über eine kostenlose iOS- bzw. Android-App von unterwegs handhaben, für die PC-Version konnten wir diese App vor Redaktionsschluss noch nicht ausprobieren. Aber mal unter uns: Brauchen Sie so etwas wirklich? Wir nämlich auch nicht.

Nassau: traumhaft um diese Jahreszeit. Wir jagen einem davonflatternden Shanty nach, schubsen im Vorbeiklettern eine Wache vom Dach (natürlich aus Versehen) und haben mit dem Abenteurer von Edward Kenway allenthalben so viel altmodischen Spaß

wie schon lange mit keinem Open-World-Spiel mehr. Erfindet **Assassin's Creed 4** das Rad neu? Nein, das tut's nicht – muss es aber auch nicht. Es muss lediglich 40 Stunden lang ausgezeichnet unterhalten, und das tut es allemal. Auch wenn das Finale serientypisch keine Bäume ausreißt, die trotz überarbeitetem Kontersystem immer noch zu passive KI wirklich mal ein Gehirnlifting vertragen könnte und der Serie ein optionales Hardcore-Schwierigkeitsgrad gut zu Gesicht stünde: **Black Flag** spielt sich klasse, sieht toll aus, kennt im Gegensatz zu den Vorgängern nahezu keine enervierenden Längen und entwickelt eine in die Jahre gekommene Mechanik sinnvoll weiter. Verdient das eine 90? Wir finden ja: Wenn mehr Mainstream-Serien den Mumm hätten, sich fundamental zu hinterfragen (»Macht das Spaß oder kann das weg?«),



Besser als der Vorgänger

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich liebe Assassin's Creed 2 und fand Assassin's Creed 3 furchtbar aufgebläht – das war streckenweise kein Spiel, sondern mühsame Arbeit, insbesondere für jemanden wie mich, der es einfach nicht übers Herz bringt, ein optionales Ziel oder einen sammelbaren Gegenstand links liegen zu lassen. Entsprechend skeptisch war ich bei **Black Flag**; die Serie hatte sich offenkundig überlebt. Aber das hat sie überhaupt nicht – sie hat sich neu erfunden. So viel Spaß jedenfalls hatte ich auch im zweiten Durchgang schon lange mit keinem Open-World-Spiel mehr; GTA 5 inklusive. Deshalb bin ich über die international verhaltenen Wertungen auch ehrlich baff, denn Assassin's Creed 4 ist in ausnahmslos allen Belangen besser als sein Vorgänger. Hätte ein Indie-Entwickler das gleiche Spiel in Pixelgrafik veröffentlicht, ich bin überzeugt, es könnte sich vor Traumwertungen gar nicht retten. Als Spieler bin auch ich nicht mit sämtlichen Geschäftspraktiken der großen Publisher einverstanden. Aber als Kritiker ist es nun einmal meine Pflicht, das Spiel zu bewerten, nicht seinen Hersteller. Und in diesem Fall ist das Spiel großartig.



Das übermächtige **Kontersystem** wurde spürbar entschärft, außerdem kann Edward weniger Treffer einstecken als seine Vorgänger.

müssten wir nicht laufend die Originalitätsdebatte führen. Dinge anders zu machen, ist nämlich nicht zwangsläufig innovativ. Dinge besser zu machen schon. **JG**

TERMIN 21.11.2013 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Assassin's Creed 4 Black Flag

Action-Adventure

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs

Kopierschutz Uplay

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

SPASS: »Leerlauf? Fehlanzeige. Dafür gibt's viel zu viel zu tun.«

EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL Kampf		Dialoge/Rätsel
CHARAKTER simpel		komplex
FREIHEIT linear		offene Welt
KÄMPFE Action		Taktik
HANDLUNG einfach		komplex

GRAFIK

- traumhaft schöne Karibik + toller Wellengang
- hohe Weitsicht + glaubhafte Wettereffekte
- scharfe Texturen

SOUND

- ausgezeichnete Sprecher + stimmige, dynamische Musik
- launige Folk-Songs in den Tavernen + Ohrwurm-Shantys
- nicht immer lippensynchron

BALANCE

- Einsteiger finden gut rein ... und Kenner werden nicht mit langen Tutorials gequält
- Kämpfe anspruchsvoller
- Kontersystem entschärft ... aber immer noch übermächtig

ATMOSPHÄRE

- brillant inszenierte Spielwelt + lebendige Städte
- fließende Tag- und Nachtwechsel
- echtes Seefahrtsgefühl + viele historische Figuren

BEDIENUNG

- perfekt mit dem Gamepad ... und ordentlich mit Maus- und Tastatur
- komfortable Schnellreise
- Menüführung nicht für PC optimiert
- »Freerunning« kann nerven

UMFANG

- riesige, frei erkundbare Welt + zahlreiche Nebenaufträge und -beschäftigungen
- mehr als 25 Upgrades für Edward ...
- ... und 19 für die Jackdaw in unterschiedlichen Ausbaustufen

LEVELDESIGN

- perfekt proportionierte Städte + kurze Laufwege
- spannende Jackdaw-Missionen + gute Schleich-Einsätze ...
- ... aber sturzlangweilige Lauschmissionen

KI

- Gegner mit unterschiedlichen Manövern + lassen sich nicht mehr so leicht auskontern
- im Seekampf ordentlich ... aber auch mit Aussetzern
- in Schleich-Einsätzen überfordert

WAFFEN & EXTRAS

- umfangreiches Arsenal
- sehr nützliches Blasrohr + viele Upgrades
- Kosmetikitems für die Jackdaw

HANDLUNG

- glaubhafter Held + coole Nebenfiguren + spannende Gegenwart-Story
- einige clever platzierte Wendungen
- serientypisch maues Finale + blasse Bösewichte

10/10
9/10
8/10
10/10
8/10
10/10
9/10
7/10
10/10
9/10

Das bislang beste Assassin's Creed.

90 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT: 40 Stunden

ANSPRUCH: EINSTIEGER, FORTGESCHRITTENE, PROFIS

MINIMUM: Intel Core i3-2100, 2 GB RAM, 20 GB Festplatte
AMD Athlon X4 620, 2 GB RAM, 20 GB Festplatte

STANDARD: Core i5 2400S
AMD Phenom II X4 940, Radeon HD 5850
4,0 GB RAM, 30 GB Festplatte

OPTIMUM: Core i5 3320
AMD FX 1070 GT, 8 GB RAM, 30 GB Festplatte