

⊕ Stärken

- + unterhaltsame Missionen
- + verschiedene Outfits mit Vor- und Nachteilen
- + gute PC-Umsetzung

⊖ Schwächen

- wirre Erzählweise
- uninspirierte Geschichte
- fehlende Komfortfunktionen

Assassin's Creed Liberation HD

Kein halbes Jahr nach dem großartigen vierten Teil veröffentlicht Ubisoft mit Liberation die PC-Umsetzung des PS Vita-Assassin's-Creed. Das wurde zwar sauber umgesetzt, ist aber längst nicht so gut wie die Hauptserie. Von Jonas Gössling

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Sofia (Assassin's Creed: Liberation HD ist das Erstlingswerk)**
Termin: **15.1.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere** Preis: **20 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Zusammen mit ihrer Mutter schlendert die zwölfjährige Aveline de Grandpré 1759 über den Marktplatz von New Orleans – bis sie ein Huhn erblickt. Nach dieser kurzen Sequenz dürfen wir die erste weibliche **Assassin's Creed**-Heldin auch schon selbst steuern und verfolgen das Federvieh. Dabei verlieren wir nicht nur unsere Mutter aus den Augen, sondern werden auch von einem Fremden zu Boden geschubst. Schnitt: Plötzlich sind wir als erwachsene Aveline unterwegs und bekommen im Gefecht gegen Söldner das Kampfsystem erklärt. Schnitt: Die Szene war bloß

ein Albtraum. Eigentlich schlummert Aveline im Haus ihres Vaters und wird gerade von ihrer Stiefmutter geweckt. Keine fünf Sekunden später wirft sich Aveline eine Assassinen-Kutte über und springt aus dem Fenster in die Nacht hinein. Schnitt: Wir sind einigermaßen verwirrt. Was ist mit der Mutter passiert? Was hat es mit dem fremden Schubser auf sich? Und wie ist Aveline überhaupt zur Meuchelmörderin geworden? Dieser Holterdiepolter-Auftakt steht quasi sinnbildlich für **Assassin's Creed: Liberation**, denn der ursprünglich für die PlayStation Vita veröffentlichte Serienabteiler fällt erzählerisch auf die Nase.

Wie **Assassin's Creed 4** gaukelt uns auch **Liberation HD** vor, ein Produkt des fiktiven Spieleentwicklers Abstergo Entertainment zu sein. Auf eine Rahmenhandlung in der Gegenwart wird allerdings verzichtet. Wir erleben ausschließlich die Erinnerungen von Aveline. Ähnlich wie Halbindianer Connor stammt sie aus einer eher ungewöhnlichen Beziehung. Ihr Vater ist ein französischer Kaufmann, ihre Mutter eine afrikanische Mätresse. Nachdem Mama verschwindet, lässt sich Aveline von einem gewissen Agaté zur Assassinin ausbilden. Warum? Weil halt! **Liberation** geizt nicht nur mit Erklärungen, sondern liefert sie – wenn überhaupt – zu völlig unpassenden Zeitpunkten. Dass Agaté uns ausgebildet hat, erfahren wir beispielsweise erst nach einigen Stunden und nicht am konfusem Anfang, wo wir uns tatsächlich die Frage stellen, wie Aveline eigentlich Assassinin geworden ist. Überhaupt ist das »Warum« ein fundamentales Problem des Spiels – zu fast jedem Zeitpunkt fragen wir uns, warum



Die **Kämpfe** sind, mit Ausnahme von Black Flag, seit jeher eine Schwäche der Serie. Die Gegner lassen sich einfach auskontern und greifen hübsch der Reihe nach an.

Uplay-Pflicht

Assassin's Creed: Liberation HD muss über Ubisofts Uplay-Dienst online aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, ein Weiterverkauf ist allerdings nicht mehr möglich.



Das Synchronisieren von **Aussichtspunkten** deckt die Karte Stück für Stück auf und darf auch in Liberation selbstverständlich nicht fehlen.

wir eigentlich tun, was wir gerade tun. Denn die Geschichte um die Befreiung der Sklaven von New Orleans, der Fehde zwischen Spaniern und Franzosen und dem Assassinen-Templer-Konflikt hat keinerlei Höhepunkte und bleibt durchgehend unklar. Wenn wir zum Beispiel zu Beginn einen Templer ausschalten sollen, fühlt sich das wie jedes Feld-, Wald- und Wiesen-Attentat an, weil unser Opfer persönlichkeitsbefreit ist. In der zehn- bis fünfzehnstündigen Handlung gewinnt keine einzige Figur so etwas wie Tiefgang – auch Aveline selbst nicht.

Während die Handlung eine Bauchlandung hinlegt, funktioniert **Liberation** immerhin spielerisch. In bester Serientradition laufen, kraxeln und springen wir uns durch New Orleans, das anliegende Bayou und Chichén Itzá im heutigen Mexiko. Dabei absolvieren wir durchaus abwechslungsreiche Missionen. Egal ob klassische Aufträge à la »Verfolge eine Wache« oder mehrstufige Einsätze: Hier überzeugt Avelines Abenteuer. So treffen wir in einem Abschnitt etwa **Assassin's Creed 3**-Held Connor, mit dem wir erst durch eine verschneite Landschaft klettern, dann von Feinden überrascht werden und anschließend in ein bewachtes Fort eindringen müssen. Leider bleiben aber auch die Einsätze nicht von den Logiklücken der Handlung verschont. Da kann es schon einmal vorkommen, dass wir in bester Schleichmanier Wachen einzeln ausschalten müssen, nur damit sich Aveline in der

Warum? Weil halt!

nächsten Skriptsequenz für alle Gegner gut sichtbar positioniert und so die ganze Aufmerksamkeit auf sich zieht. Dann hätten wir uns das Schleichen auch sparen können. Die Gefechte wiederum sind immer noch zu leicht, da die Gegner brav nacheinander angreifen und sich sehr leicht auskontern lassen. Zudem regenerieren wir uns in Windeseile, wenn wir mal ein paar Sekunden lang keinen Treffer einstecken. Abseits der Haupthandlung können wir noch Tagebuchseiten oder Krokodileier sammeln, Nebenaufgaben erfüllen, neue Kleidung oder Waffen kaufen oder wie üblich sämtliche Aussichtstürme erklimmen und synchronisieren. Bis auf die Aussichtstürme, die Teile der Karte aufdecken, ergeben aber die wenigsten Nebenbeschäftigungen wirklich Sinn. Konnten wir in **Black Flag** noch jede Münze gebrauchen, sind wir in **Liberation** im Handumdrehen steinreich. Da die Kämpfe ohnehin zu einfach ausfallen, lohnt sich auch der Kauf von neuen Waffen nicht. Zudem erzählen die Nebenmissionen nur selten eine eigene, spannende Geschichte.

Im Gegensatz zur Hauptserie dürfen wir übrigens zwischen drei Outfits wählen – und die haben tatsächlich spielerische Auswirkungen. In bestimmten Läden, die wir zunächst mal kaufen müssen, kann sich Aveline als Sklavin, hochgeborene Dame oder Assassine einkleiden lassen. Als Sklavin getarnt, ist die Heldin beispielsweise flink unterwegs und kann leichter untertauchen.

Die Outfits

Assassin's Creed Liberation HD verwendet wieder ein Fahndungssystem. Benehmen wir uns auffällig, klettern also Häuser hoch oder kämpfen gegen Wachen, sind uns unsere Feinde immer misstrauisch. Um unsere Gegner zu verwirren, können wir in drei unterschiedliche Outfits schlüpfen, die jeweils individuelle Vor- und Nachteile haben.



In der **Assassinenkluft** sind wir am besten gepanzert und können zudem alle Waffen mit uns führen. Dafür kann der Fahndungslevel nie komplett gesenkt werden.



Als **Dame** können wir weder springen noch rennen. Im Gegenzug sind wir für Wachen nahezu unsichtbar und können Männer bezirzen, die uns für kurze Zeit beistehen.



Im **Sklavenoutfit** sind wir gleichzeitig flink, wehrhaft und können leichter untertauchen, halten dafür wenig aus und können nicht so viele Waffen mit uns führen.

Wenn wir etwa in einen abgesperrten Bereich gelangen möchten, können wir einfach eine Kiste aufheben und werden von den Wachen fortan für eine einfache Arbeiterin gehalten. Im Gegenzug dürfen wir nicht unser volles Waffenarsenal mitschleppen.



Als **Sklavin** getarnt kommen wir auch in unzugängliche Bereiche.



Im **Bayou** ist ein Kanu das beste Fortbewegungsmittel.



Für zwischen-durch

Jonas Gössling
Redaktion GameStar
redaktion@gamestar.de

Liberation hat ein entscheidendes Problem: Black Flag. Der vierte Teil der Reihe hat so viele Mechaniken sinnvoll entschlackt, dass man sich an vielen Stellen von Liberation unwillkürlich fragt, warum die ganze Umstandskrämerei (Stichwort Fahndungssystem) eigentlich noch sein muss. Davon abgesehen ist die Handlung langweilig und wird handwerklich auch noch schlecht erzählt. Wenn mich ein Spiel schon nach 20 Minuten verwirrt und ich mich ständig frage, warum ich eigentlich mache, was ich gerade mache, dann funktioniert die Geschichte nicht. Das Outfit-Feature und die unterhaltenden Missionen retten Liberation gerade noch in »Kann man mal spielen«-Wertungsregionen ... aber auch nur dann, wenn man von der Serie gar nicht genug bekommt.

pen und halten in Gefechten auch nur wenige Treffer aus. Das Damenkostüm wiederum schränkt uns in der Beweglichkeit ein. Wir dürfen also nicht klettern oder springen. Dafür sind wir für feindliche Wachen nahezu unsichtbar und können Männer bezirzen, welche uns dann für kurze Zeit im Kampf beistehen. Als Assassine stehen uns sämtliche Waffen zur Verfügung, und wir halten auch ordentlich was aus. Allerdings begegnen uns Wachen in diesem Outfit grundsätzlich mit Misstrauen, und unser Fahndungslevel lässt sich nicht komplett

aufheben. Fahndungslevel? Richtig gelesen. Im Gegensatz zu **Black Flag** müssen wir also wieder fleißig Plakate abreißen und Zeugen umlegen, was im Kontext der verschiedenen Outfits zwar durchaus Sinn ergibt, aber eben auch in lästige Arbeit ausartet. Das Konzept der verschiedenen Klamotten hingegen ist eine angenehme Bereicherung und hätte schon viel früher Einzug in die Serie halten dürfen. Dieses »neue« Feature wird auch vorbildlich in den Missionen eingesetzt. Für eine vornehme Party müssen wir uns etwa schick in Schale werfen, sind aber bei unserem Attentatsversuch deutlich in der Beweglichkeit eingeschränkt. An anderer Stelle mimen wir die harmlose Sklav*in, um unbehindert auf ein Schiff zu gelangen. Schade bloß, dass uns **Liberation** in solchen Momenten keine freie Hand lässt. Innerhalb der Story-Missionen gibt uns das Spiel immer vor, welche Kleidung wir gerade tragen dürfen. Potenzial verschenkt.

Immerhin haben die Entwickler dem Spiel einen HD-Look spendiert, insbesondere die Partikeleffekte fallen positiv ins Auge, im Vergleich zur Vita-Fassung sind Figuren und Umgebungen naturgemäß erheblich schärfer. Gegen **Black Flag** sieht **Liberation** optisch trotzdem kein Land.

Kleidchen wechsel dich

Zu viele Texturen sind matschig, die Mimik der Charaktere wirkt hölzern. Besser sieht's beim Sound aus: War die eigentlich gute deutsche Sprachausgabe auf dem Handheld noch schlecht abgemischt, klingt sie nun qualitativ hochwertig. Auch die Musik ist durchaus gelungen, wiederholt sich aber zu schnell – auch wenn Ubisoft eigens noch neue Stücke



Handel

Ähnlich wie in **Assassin's Creed: 4 Black Flag** können wir in **Liberation** Schiffe auf Handelsreise schicken und Waren an- oder verkaufen. Mehr als eine langweilige Karte bekommen wir davon aber nicht zu sehen. Selber segeln dürfen wir nämlich nicht. Da diese Nebenbeschäftigung nur unsere ohnehin schon vollen Taschen mit noch mehr Geld füllt, wird sie bereits nach kurzer Zeit uninteressant.

komponieren ließ. So bleibt unterm Strich eine ordentliche Umsetzung eines gerade noch ordentlichen Spiels für hartgesottene **Assassin's Creed**-Liebhaber. **JOG**

TERMIN 15.01.2014 PREIS 20 Euro USK ab 16 Jahren

Assassin's Creed Liberation HD

Action-Adventure

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Sofia
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz Uplay

GENRE-CHECK ACTION

»Gute Missionen kompensieren nicht die schlechte Geschichte.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

GRAFIK

- flüssige Animationen
- hohe Weitsicht
- viele Details
- matschige Texturen
- puppenhafte Mimik

SOUND

- passender, dynamischer Soundtrack
- gute deutsche Sprecher
- neue Musikstücke ...
- ... die sich schnell wiederholen
- nicht immer lippsynchron

BALANCE

- wird im Spielverlauf anspruchsvoller
- fordern optionale Ziele
- Kämpfe zu leicht
- nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE

- lebendige Gebiete
- gutes Freiheitsgefühl
- Logikfehler innerhalb der Missionen
- historisches Setting wird nur ansatzweise genutzt

BEDIENUNG

- frei konfigurierbar
- gut mit Maus und Tastatur
- faire Speicherpunkte
- Menü mit Maus und Tastatur hakelig
- »Free-Running« funktioniert nicht immer

UMFANG

- 15 Stunden lange Handlung
- Herausforderungen
- viele Nebenmissionen
- sammelbare Gegenstände ...
- ... die keinen spielerischen Mehrwert haben

LEVELDESIGN

- detaillierte und abwechslungsreiche Gebiete
- spannende, mehrstufige Missionen
- kurze Laufwege
- keine Schnellreisefunktion

KI

- verschiedene Gegnertypen mit eigenen Angriffsmustern
- verfolgen Aveline und greifen aggressiv an ...
- ... allerdings nur einer nach dem anderen
- kleinere Aussetzer

WAFFEN & EXTRAS

- optische Upgrades für die Outfits erwerbbar
- umfangreiches Waffenarsenal ...
- ... von dem man nur das Nötigste wirklich braucht
- bessere Waffen bringen kaum spürbare Vorteile

HANDLUNG

- interessantes Setting
- gutes Ende
- lückenhafte Erzählweise
- eigentliche Geschichte bleibt uninteressant
- blasse Charaktere

