

Konter sind nun nicht mehr übermächtig, aber hier hat es gereicht, den königlichen Schergen etwas kopflos werden zu lassen.

Assassin's Creed Unity

➕ Stärken

- + keine Ladezeiten beim Übergang von außen nach innen
- + fantastische Grafik
- + endlich dynamische Quests
- + viele kleine Verbesserungen

➖ Schwächen

- Spielgebiet »nur« Paris
- kein Open World-Gefühl

Edelgrafik, Koop-Modus und offene Fragen: Obwohl uns Assassin's Creed Unity ins Paris der französischen Revolution verfrachtet, haben wir beim Kontakt mit der neuesten Version auf der E3 vor Begeisterung noch nicht den Kopf verloren. Von Andre Peschke

Angeschaut

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Black Flag, GS 13/13: 90 Punkte)**
Termin: **28.10.2014** Status: **zu 80 % fertig**

Angewöhnlich ist der Mensch nicht sofort tot, wenn man ihm den Kopf abtrennt. Berichte aus der Zeit der französischen Revolution erzählen davon, wie die Köpfe der Enthaupteten im hilflosen Versuch, noch mehrere Sekunden nach dem finalen Streich zu sprechen, die Münder bewegten und die Augen aufrissen. Schauergeschichten, die auch den Machern von Assassin's Creed Unity zu Ohren gekommen sind, deren neuer Trailer genau so endet: Durch die Augen eines abgetrennten Kopfes sehen wir noch ein paar Sekunden den johlenden Lynchmob, dann wird es schwarz. Es ist der morbide Auftakt zum ersten Ausflug der Reihe in die Zeit der französischen Revolution, eine Zeit, berühmt für jede Menge Rekordmarken in der Kategorie »Rübe Runter« und von vielen Assassin's Creed-Fans als Spielszenario heiß ersehnt. Aber anders als erwartet vollzieht Assassin's Creed Unity eine Kehrtwende bei der bisher immer weiter voranschreitenden Ausweitung der Spielwelt. Vorbei ist es mit weiten, malerischen Landschaften und stürmischer Seefahrt. Stattdessen dient lediglich das Paris des ausgehenden 18. Jahrhunderts als Schauplatz. Laut Ubisoft keine Sparmaßnahme: Die gewaltige Metropole soll sogar mehr Spielfläche bieten, als Assassin's Creed: Black Flag.

Als entscheidende Neuerung verkauft Ubisoft den im Namen angedeuteten Koop-Modus, in dem bis zu vier Spieler gemeinsam antreten können. Allerdings nicht in der Kampagne, die ein weiteres Mal als große Rachegeschichte angekündigt wird. Und wir ahnen, dass da irgendwie die Tempel mit drin hängen. Bauchgefühl halt. Sie bleibt ein reines Einzelspieler-Vergnügen. Stattdessen warten überall in der Stadt sogenannte Bruderschafts-Missionen auf uns, die ein gemeinsames Spiel für bis zu

vier Teilnehmer erlauben, aber auch allein spielbar sind. Rund ein Drittel des Spielumfangs, so schätzen die Entwickler des Spiels, kann so im Team bestritten werden. Taktische Winkelzüge sollte man dabei jedoch nicht erwarten. Schon ein einzelner Assassin ist bekanntlich eine Ein-Mann-Armee in stylischen Roben, und vier gut gekleidete Killer auf einen Haufen räumen nur noch gründlicher auf – so zumindest unser Eindruck aus den ersten Präsentationen des Spiels. Zum Glück setzt Ubisoft dafür aber



Die Grafik ist extrem detailliert: Man beachte das Tor oder den Blumenschmuck am Schafott.

im Einzelspieler-Modus auf ein wenig mehr Gefühl in der Klinge. Schleichen und das Ausnutzen von Deckung sind nun tatsächlich möglich. Selbst auf engstem Raum lassen sich Gegner umgehen, indem wir hinter Tischen, Sofas und anderen Schutz bietenden Objekten entlanghuschen.

Damit trägt Ubisoft Montreal vermutlich der Tatsache Rechnung, dass Unity mehr als je zuvor auch das Betreten von Innenräumen zulässt – und zwar komfortabel. Während frühere Teile beim Betreten von Gebäuden erst mal eine Verschnaufspause einlegen mussten, erfolgt diesmal der Wechsel zwischen Außenwelt und Innenräumen nahtlos. Möglich wird dies durch den kompletten Verzicht auf die alte Konsolengeneration. Unity erscheint ausschließlich für den PC, PS4 sowie Xbox One, was im Vergleich zu Black Flag einen drastischen Qualitätssprung der Technik zur Folge hat. Erste Demos des Spiels protzen geradezu mit ihren hochauflösenden Texturen, einem hervorragenden Beleuchtungsmodell und vor allem riesigen, detaillierten Menschenmengen. Passend zum Revolutionshintergrund sind die aber nicht mehr bloß harmloses Beiwerk. Eine neue KI für die aufmüpfige Bevölkerung sorgt dafür, dass wir uns unter Umständen nicht mal mehr selbst die Finger schmutzig machen müssen. Steht zum Beispiel bei unserer Zielperson schon der wütende Mob vor der Tür, reicht es, die Wachen auszuschalten und die Tür zu öffnen – schon strömen wütende Revoluzzer hinein und sorgen für Chaos. Wer genauer hinsieht, bemerkt aber derzeit schnell, dass in den Szenen mit Hunderten von Figuren noch auffallend viele, völlig identische Klone auftauchen. Überhaupt sind die Massenaufmärsche zwar optisch extrem eindrucksvoll, Straßen und Plätze aber mitunter so übervoll mit NPCs, dass die KI an jedem Karren hängen bleibt und bei Kämpfen gar nicht weiß, wo sie hin soll. Gut möglich also, dass Ubisoft am Ende schon aus spielerischen Gesichtspunkten bei dem Getümmel einen Gang zurück schaltet. Der beeindruckenden visuellen Opulenz von Assassin's

Assassinen-Power mal 4!

nun auch abwärts von einem Vorsprung zum nächsten hüpfen. Sogar das oft übermächtige Kontersystem wurde einen Hauch entschärft. Angreifer mit einem einzigen Gegenangriff zu töten, ist nun nicht mehr möglich. Stattdessen vertragen selbst einfache Fußsoldaten nun mehrere Treffer. Statt eines kleinen Warndreiecks zeigt daher eine aufleuchtende Gesundheitsleiste über dem Kopf des Gegners an, dass die Zeit



Die Menschenmengen sind beeindruckend. Die vier Koop-Spieler rechts beobachten vorerst nur.

Creed Unity täte das aber keinen Abbruch. Wenn unser Assassine Arno vom Giebel eines Hauses über rauchende Schornsteine hinweg weit über das historische Paris blickt, während die Sonne hinter den Türmen von Notre Dame versinkt, denkt man nicht an kleine Grafikfehler, da geraten auch Nicht-Grafik-Fetischisten ins Schwärmen.

Einige angenehme Detailverbesserungen stechen hingegen sofort ins Auge. Geschäfte und Quests lassen sich jetzt beispielsweise bequem in der Spielwelt anzeigen, inklusive kleiner Lichtsäulen, die den genauen Ziort markieren. Das erspart in den meisten Fällen ein ständiges Hantieren mit Karte oder Minimap. Auch die Suche nach dem nächstgelegenen Heuhaufen scheint vorbei zu sein. Um von hohen Dächern herunter zu kommen, kann man

zum Konter gekommen ist. Das ist praktisch, da man so stets genau weiß, wie viel unser Feind noch einstecken kann. Auch wenn die Lebensbalken in der gezeigten Form noch ein wenig störender auf die Immersion wirken als die vorherigen Symbole. Es dürfte jedoch noch einen weiteren Grund für diesen Designwechsel geben. Denn in Unity, das versprechen die Entwickler hoch und heilig, ist Schluss mit der Gentleman-Strategie vieler Gegner, nur nacheinander anzugreifen. Stattdessen nehmen uns nun auch zwei Feinde gleichzeitig in die Zange, während ein Dritter mit der Pistole auf uns anlegt. Damit trotzdem klar ist, welcher Gegner Arno gerade an die Kutte will und wann wir ihn kontern müssen, friert im entscheidenden Moment kurz die Zeit ein und wir können zurückschlagen.



Konservative Revolution.

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamemstar.de

Unity wirkt in vielerlei Hinsicht wie ein detailverbessertes Assassin's Creed 2. Das muss kein Nachteil sein, Assassin's Creed 2 war großartig, aber es mutet schon befremdlich an, dass Ubisoft ausgerechnet jene Elemente streicht, die der strachelnenden Reihe zuletzt wieder Stabilität gaben: die Seeschlachten, das serien-untypische Szenario und die weitläufige Spielwelt abseits der vertikalen Klettereinlagen. Wurde das Studio vom Erfolg seines vermeintlichen Lückenfüllers Black Flag so überrascht, dass die eigentlich geplante Next-Gen-Revolution plötzlich überhaupt nicht mehr revolutionär wirkt, sondern im Gegenteil ziemlich konservativ? Das erscheint zumindest möglich, aber wenn Unity tatsächlich eine brauchbare Schleichmechanik einführt, das mitunter sturzlangweilige Missionsdesign umkrepelt und endlich die übermächtigen Konters entschärft, dann verarbeite ich die Jackdaw in Gottes Namen eben zu Dachlatten. Die kann ich dann auch gleich den Autoren überziehen, falls der bislang noch bemerkenswert unbemerkenswerte Hauptcharakter so persönlichkeitsbefreit wie Connor sein sollte.



In Unity wird endlich wirklich geschlichen. Auch hier gut zu sehen: der immens hohe Detailgrad.



Wenn vier Assassinen im Koop gemeinsam losschlagen, sieht das nicht nur gut aus, sondern hat auch spielerisch richtig Wucht.

Der Aufstand gegen die Feudalgesellschaft bleibt also voraussichtlich das einzig wirklich Revolutionäre an Unity. Aber es ist sehr gut zu sehen, dass Ubisoft auch beim siebten Spiel der Reihe weiter an den Feinheiten der Bedienung, am Gameplay und vor allem der Technik feilt. Die Begrenzung der Spielwelt auf das große Stadtareal jedoch erscheint uns wie ein Rückschritt. Nach den weiten Ozeanen und Inseln von Black Flag in das Häusermeer einer einzelnen Stadt zurückzu-

kehren, wird für so manchen Spieler sicher nicht ganz einfach sein. Obwohl ein Teil der Fans schon seit Jahren

eine Rückbesinnung auf ein kleineres und dafür lebendiger gestaltetes Spielareal fordert, schien Ubisoft mit dem exzellenten Black Flag just im Vorjahr genau den richtigen Mix zwischen Erkunden in einer offenen Welt und Story gefunden zu haben. Nun also wieder von Haus zu Haus, von Dach zu Dach und keine imposanten Seeschlachten mehr, kein weiter Ozean, keine singende Crew. Im Gegenzug füllt Ubisoft sein Spiel mit einer Flut von Inhalten: Kaum fünf Meter kann man in der E3-Version des Spiels gehen, ohne dass einem Missionsangebote unter-

Endlich dynamische Missionen

breitet werden: Hier können wir zu einer Koop-Mission aufbrechen, dort einen Attentatsauftrag abholen, oder aber wir rennen einfach dem Typen nach, der dort hinten gerade jemanden beraubt hat. Überaus gelungen wirkt dabei, wie viel Mühe sich die Designer gegeben haben, um diese Aufgaben harmonisch in die Spielwelt einzubetten. Statt bloß irgendwo ein Questsymbol in die Landschaft zu pinseln, lädt das Spiel zum Beobachten ein. In einer Seitenstraße beispielsweise bemerken wir, wie ein entsetzter Menschenauflauf in ein Wohnhaus starrt. Dort

kauert eine verzweifelte Frau über der Leiche ihres Mannes. Mitleidige Meuchelmörder können sich nun als Ermittler in einem Mordfall betätigen.

Andere wiederum packen die Aufgabe ins neue Questlog und überlegen noch mal, ob sie neben all dem Rächen und reiche Säcke abmurksen dafür auch noch Zeit haben. Fünf Schwierigkeitsgrade zeigen dabei vorher schon den Härtegrad an. Viel wichtiger als die Vielzahl der Missionen könnte jedoch eine Verbesserung deren Vielfalt sein. Nun, so scheint es, haben die Entwickler eingesehen, dass sie die seit Jahren unveränderten

Missionsstrukturen der Reihe modernisieren müssen. Assassin's Creed Unity bringt dafür ein überfälliges, dynamisches Missionsdesign mit sich, das flexibel auf Ereignisse im Spiel reagieren kann. Vorbei die Zeiten, in denen man beim Beschatten einer Zielperson entdeckt wird, und schon heißt es: »De-Synchronisiert – probier es noch mal«. Im neuen Spiel passt sich die Mission einfach an die Gegebenheiten an. Werden wir entdeckt, flüchtet unser Opfer und die Schleich-Mission wird zur Verfolgungsjagd. Schafft es der Flüchtende uns abzuschütteln, wird sie zum Suchauftrag und so weiter. In der Praxis muss sich das noch beweisen, aber die Idee ist hervorragend. So könnte es in der Summe der vielen kleinen Verbesserungen und dem großen technischen Sprung nach vorn doch zu einem »Revolutionchen« reichen. Unseren Kopf würden wir zu diesem Zeitpunkt aber nicht darauf verwetten. **AP / JG**



Open World, please.

Andre Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Die Grafik von Unity kann noch so toll sein, die Rückkehr zur geschlossenen Stadt statt einer offener Welt stößt mir sauer auf. Die großen Spielwelten von Black Flag – und ja, auch von Assassin's Creed 3 – haben mir einfach so viel besser gefallen! Dass der Koop-Modus nur in Form separater Missionen existiert, finde ich angesichts des Tamtams darum außerdem ziemlich inkonsequent. Abgesehen von diesen, auch meinen persönlichen Vorlieben geschuldeten Kritikpunkten, gefällt mir Unity bisher aber sehr gut. Die französische Revolution ist ein faszinierendes Thema, die Detailverbesserungen an der Spielmechanik machen allesamt einen durchdachten Eindruck und technisch wirkt das Spiel ohnehin absolut famos. Das lindert den Abschiedsschmerz von Schiff und Crew ein wenig und schürt die Vorfreude auf das große Köpferrollen in der spannenden Ära der französischen Revolution.



Hausbesuche machen nun noch mehr Spaß: Die Ladezeiten zu den Innenräumen sind passé.