

Assassin's Creed Unity

Freiheit, Gleichheit, Technikprobleme

Eine Revolution gelingt dem neuen Assassin's Creed genauso wenig wie eine gelungene PC-Portierung. Das ist jammerschade, denn das Spiel ist alles andere als schlecht. Von Sebastian Stange

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **13.11.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **55 Euro**

Es ist mal wieder soweit. Wie in den Jahren zuvor erscheint im November ein neues Assassin's Creed. Neben Call of Duty hat sich eine weitere erfolgreiche Spielereihe zur jährlich wiederkehrenden Megamarke entwickelt. Dass das für Probleme sorgt, dazu kommen wir später. Denn anfangs ist unser Eindruck vom Spiel recht positiv. Von Ubisoft werden wir zu einem Testevent nach Paris eingeladen, wo wir Unity drei Tage lang auf Xbox One spielen können. Unser Bauchgefühl dabei

ist gut. Kein PR-Profi versucht, uns zu beeinflussen, das Open-World-Spiel läuft auf der Konsole ordentlich. Das hohe Niveau seines Vorgängers Black Flag erreicht das neue Assassin's Creed zwar nicht, doch in der Rolle eines neuen Protagonisten durch das revolutionäre Paris zu streifen, unterhält uns bestens. Zufrieden reisen wir aus Paris ab. Wieder ein Spiel getestet, wieder eine Kerbe in der Tastatur. Doch dann das: Die PC-Portierung von Ubisoft Kiev (das bei Black Flag noch so gute Arbeit leistete) erweist sich als schludrig, hardwarehungrig und instabil.

Mehr dazu aber erst später, denn trotz des Technik-Debakels schlummert hier ja vor allem ein umfangreiches Spiel, mit Mechaniken, Missionen und einem neuen Helden.

Arno Dorian – Frankreichs Ezio

Wie jedes Assassin's Creed lässt sich auch Unity anfangs viel Zeit, um alle Systeme und Charaktere zu etablieren. Erste Schleicherfahrten als Arno Dorian machen wir etwa, als der gerade mal acht Jahre alt ist, im Palast von Versailles umhertollt und für seine Freundin Elise Äpfel stibitzt. Doch mit der Kindheitsidylle ist es rasch vorbei, als Arnos Vater kurz darauf Opfer eines Mordanschlags wird. Arno, der sich die Schuld daran gibt, lebt fortan bei Elises Familie und entwickelt sich zum charismatischen Draufgänger, der uns sehr an Ezio aus Assassin's Creed 2 erinnert: Sorglos geht er seinen Interessen nach und seinen Pflichten aus dem Weg. Diese Unbekümmertheit kostet dann seinem Ziehvater das Leben und bringt Arno ins Gefängnis. Er hätte ihm eine rettende Warnung überbringen können, war aber damit beschäftigt, Elise hinterherzusteigen. Nun sitzt er gefangen in der Bastille und wird eines Mordes angeklagt, den er nicht begangen hat. Bis dahin haben wir bereits über eine Stunde gespielt, richtig in Fahrt kommt Unity bislang aber nicht. Doch dann geschehen zwei wichtige Dinge: Die Bastille wird gestürmt und ein Mitgefangener erkennt das wahre Potenzial Arnos.



In den Kämpfen sind wir nicht mehr so übermächtig wie in den Vorgängern.



Das Erklimmen von Aussichtspunkten wird mit einer tollen Aussicht belohnt, die auf dem PC allerdings auch matschige Texturen offenbart.

Gute Charaktere, historische Kulisse

Der Fremde gibt sich als Assassine zu erkennen und weht Arno in ein paar Geheimnisse ein, etwa dass Arnos Vater ein Assassine war. Und dass sein Ziehvater sowie Elise den Templern angehören. Er lädt Arno ein, sich der Bruderschaft anzuschließen, was der auch tut – weil er Rache üben will. Was dann folgt, haben wir bereits in anderen Teilen der Serie erlebt. Nach und nach meucheln wir uns durch die Templer-Verschwörung, wir erleben plötzliche Wendungen, böse Überraschungen und stellen uns zum Schluss dem Oberfiesling. Ehrensache, dass dabei auch eine kleine Romanze entbrennt. Ohne weiter ins Detail gehen zu wollen, können wir sagen, dass diese Geschichte gut unterhält. Sie mag vorhersehbar und für Serienkenner reichlich vertraut wirken, doch sie ist jederzeit nachvollziehbar, klasse vertont und famos inszeniert. Endlich wirkt das Ensemble des Spiels nicht mehr, als be-

Abwertung wegen technischer Probleme

Zum Testzeitpunkt kurz nach der Veröffentlichung des Spiels wird die PC-Fassung von Assassin's Creed Unity von zahllosen Technikproblemen geplagt. Diese wiegen derart schwer, dass wir uns zu deutlichen Abwertungen in den Kategorien »Grafik« und »Atmosphäre« gezwungen sehen. Sollte es den Entwicklern gelingen, diese Probleme mit zukünftigen Patches zu beheben, werden wir unsere Wertung entsprechend anpassen. Zum Vergleich: Der deutlich ansehnlicheren(!) und stabileren Version für Xbox One vergab unser Schwestermagazin GamePro 85 Spielspaßpunkte.

stünde es aus Schaufensterpuppen. Dank feiner Beleuchtung und toller Charaktermodelle macht es Spaß, da zuzuschauen. Und weil wir es immer wieder mit Schlüsselmomenten der französischen Revolution zu tun bekommen, haben auch einige Missionen Schauwert. So schleichen wir uns durch die Generalstände und sind Zaungast, als Ludwig der XVI. seinen Kopf verliert. Wir treffen den jungen Napoleon Bonaparte oder wohnen den Exzessen des Marquis de Sade bei.

Optik hui, Technik pfui

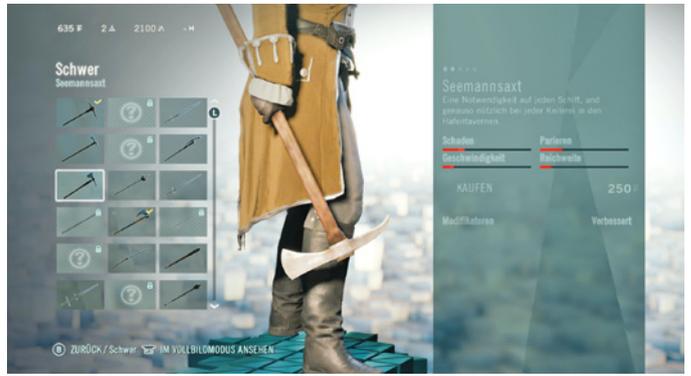
Doch schon die Spielwelt allein, das revolutionäre Paris, ist ein echtes Highlight. Nie zuvor haben wir einem Assassin's Creed eine dermaßen lebendige Stadt erlebt. In den Straßen tummeln sich nicht mehr Dutzende, sondern Hunderte Passanten. Überall gehen die Pariser ihrem Alltag nach und jeder der 21 Stadtteile hat seinen eigenen Charakter. Insbesondere die Beleuchtung, die detailreichen Fassaden und toll eingerichteten Innenräume begeistern – Unity profitiert sichtbar davon, dass es nur auf den neuen Spielkonsolen und PC erscheint, nicht aber für die veraltete PS3 oder Xbox 360. Doch während diese Inszenierung auf der Xbox One einen regelrechten Triumph darstellen, wimmelt es zum Testzeitpunkt in der PC-Fassung vor Problemen. Trotz Day-One-Patch läuft das Spiel mit stark schwankenden Bildraten, die insbesondere bei den Zwischensequenzen dramatisch einbrechen – und das selbst auf modernster Hardware und nur in der 1080p-Auflösung. Dazu kommen deutliche Detail-Popups, matschige Texturen in der Ferne und wir bemerkten deutlich mehr Bugs und Glitches als im Xbox-Spiel, das insgesamt besser als das PC-Spiel aussieht. Der miserable Zustand, in dem die PC-Fassung ausgeliefert wurde, macht aus dem technischen Triumph, der das Spiel für uns sein könnte, eine Tragödie.



Die weiße Silhouette links zeigt an, wo uns die Wache zuletzt gesehen hat.



Mit der Pistole können wir einzelne Gegner schnell ausschalten, sind dabei aber alles andere als diskret..



Im Spielverlauf schalten wir allerlei Waffen und Rüstungsteile frei. Gegen Ende der Story verliert dieses System leider seinen Reiz.



Insbesondere in den vielen begehbaren Innenräumen wirken der Detailgrad und die Beleuchtung des Spiels klasse.



Löblicherweise lässt sich das HUD des Spiels in allen Details anpassen oder gar komplett ausschalten, wie hier zu sehen.

Endlich mehr Freiheit

Abseits vom Look wollen die Entwickler auch das Spielgefühl verändern. Das gelingt ihnen an manchen Stellen tatsächlich. Ab und an werden wir nämlich auf erfreulich offen strukturierte Mordmissionen geschickt. Uns wird ein Ort vorgegeben – etwa eine Festung, ein Schloss oder ein Friedhof. Dort müssen wir unsere Zielperson finden und um die Ecke bringen. Wie wir dort eindringen, welche Route wir wählen und wann wir zuschlagen, ist uns überlassen. Endlich gibt es nicht mehr diese eine, optimale Route zum Ziel, deren Missachtung mit Frust bestraft wird. Vielmehr sind solche Missionen tolle Stealth-Spielplätze. Die freie Vorgehensweise macht Spaß und eröffnet tatsächlich interessante Möglichkeiten. Wir schleichen uns etwa einmal komplett aus dem Missionsgebiet, um in der Stadt neue Vorräte einzukaufen und dann weiter zu meucheln. Oftmals ist jedoch spürbar, dass es bei all der Freiheit nur wenige wirklich brauchbare Schleichrouten oder bestimmte Engpässe gibt.

Schleichen mit Hindernissen

Ganz neu für die Spielereihe ist die Möglichkeit zu schleichen – jederzeit und überall. Arno geht dann in die Hocke, bewegt sich langsamer und kann per Tastendruck hinter Wänden und Möbeln in Deckung gehen. In der Spielwelt ist diese Mechanik nicht neu. Aber sie passt zum heimlichen Vorgehen des Meuchelmörders. Im Schleichgang lauern wir Gegnern auf, murksen unbemerkt ganze Wachtruppen ab und haben dabei wirklich Spaß – so lange alles funktioniert. Doch immer wieder mal geraten wir in regelrecht unfaire Situationen, etwa wenn

uns weit entfernte Scharfschützen erspähen oder, schlimmer noch, das Deckungssystem zum Stolperstein wird. Denn einmal in Deckung »klebt« unsere Spielfigur daran fest, was es zuweilen erschwert, rasch auf sich nähernde Wachen zu reagieren. Dafür gibt es nun mit der Anzeige unserer letzten bekannten Position ein tolles Mittel, um gut zu reagieren, sobald wir entdeckt werden. Besser noch: Endlich gibt es kein Alarmsystem mehr. Werden wir entdeckt, bekommen wir es nur mit den Wachen zu tun, die uns tatsächlich erblickt haben oder von umstehenden Kollegen alarmiert wurden. Sollten wir beim Schleichen also mal versagen – und das gehört zum Spiel dazu – dann las-

sen wir kurz die Klinge klirren und schleichen danach weiter. Die Steuerung per Gamepad geht übrigens gut von der Hand, auch Maus und Tastatur erweisen sich als brauchbar für die Eingabe. Wir raten jedoch klar zum Einsatz eines Konsolencontrollers.

Ich bin Batm ... nein, Arno!

Beim Kampfsystem hat Ubisoft ebenfalls ein wenig umgebaut. Kontermoves gibt es zwar, doch sie sind nicht mehr übermächtig. Vielmehr wehren wir, ähnlich wie bei den Arkham-Spielen, durch bunte Icons angezeigte Gegnerattacken per Tastendruck ab und schaffen uns so die Möglichkeit, selbst ein paar Treffer zu landen. Zuweilen stellen

Ist das schon App-Zocke?

Die kostenlose iOS- und Android-Begleitapp dient zum einen als interaktive Karte, auf der wir auch während des laufenden Spiels Markierungen setzen und die Spielwelt erkunden können. Außerdem können wir mit der App Arnos Ausrüstung begutachten oder Detailinfos zu einzelnen Missionen aufrufen. Nebenher gibt es zwei simple Minispiele. Zum einen managen wir eine Assassinen-Bruderschaft, was praktisch genau wie in den Vorgängerspielen funktioniert. Dazu kommt noch ein simples Glyphen-Suchspiel, bei dem wir unter Zeitdruck versteckte Symbole auf Modellen von Pariser Wahrzeichen suchen. Damit bietet die App maximal seicht-nutzen und seichten Unterhaltungswert. Frech ist jedoch die Tatsache, dass die App immer wieder zum Kauf einer Premium-Version animiert, die mehr Statistiken zum Spiel preisgibt und das Assassinen-Metaspiele etwas erweitert. Frech ist ebenfalls, dass wir manche Inhalte des Hauptspiels – verschiedene Truhen, Mini-Missionen und Kostüme – nur über die App freischalten können.

Das Assassinen-Metaspiele taugt gerade mal als kurze Ablenkung. Wirklich fesseln kann es nicht.





Nach wie vor ein klassischer Assassin's Creed-Moment: Der Todessprung ins Heu.

sich uns sehr zähe Widersacher entgegen, die mächtig austeilten. Das macht die Kämpfe schwerer als zuvor, ohne dass sie unfair werden. Die Tatsache, dass es der Kamera oftmals nicht gelingt, alle Beteiligten gut einzufangen, stört allerdings. Obendrein haben wir weitaus weniger Waffentypen und Gadgets zur Verfügung als in den Vorgängerspielen. Uns soll das recht sein. Ein guter Assassine braucht keinen großen Zubehörkasten. Doch die Art und Weise, wie Ubisoft diesen neuen Minimalismus realisiert, wirkt etwas plump. Die meisten unserer Fähigkeiten, etwa Doppelattentate, Giftpommes oder das Schlösser knacken, müssen wir erst lernen. Mit Talentpunkten, die wir in Solo- und Koop-Missionen verdienen, kaufen wir nach und nach Verbesserungen zusammen und entwickeln uns zum Meuchelmeister. Das stellt uns aber nach jeder Mission vor die Frage, welches Upgrade es denn wirklich wert ist, gekauft zu werden. In früheren Spielern erhielten unsere Helden meist im Verlauf der Handlung neue Ausrüstungsgegenstände und Talente. Für uns war das der bessere Weg.

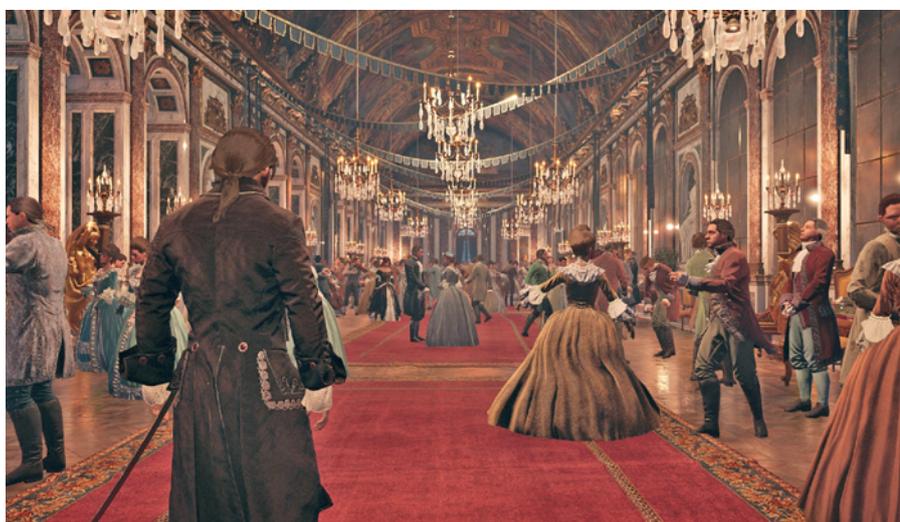
Spielen, Freischalten, Aufrüsten

Neben neuen Fähigkeiten kaufen wir außerdem mit erbeutetem Geld zusätzliche Waf-

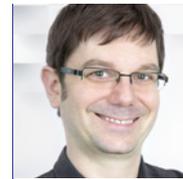
fen und Rüstungsteile. Wir basteln also unseren Wunsch-Arno zusammen, passend zu unserer bevorzugten Spielweise. Hobbydiebe kaufen etwa einen Gürtel mit 15 Dietrichfächern, Schleichprofs greifen lieber zum Umhang, der die Adlerauge-Fähigkeit verbessert, mit der wir Gegner durch Wände hindurch erspähen können. Das System funktioniert einerseits gut, weil es unseren Helden allmählich immer stärker macht und weil wir das auch wirklich spüren. Andererseits wird dieses System gegen Ende des Spiels immer weniger relevant. Dann gibt es kaum noch Rüstzeug, das uns einen Vorteil verschafft und wir stellen fest, dass es abgesehen von Geld und Items kaum coole Boni oder spannende Ziele gibt. Als wir die Story nach 22 Stunden beendeten, ließ uns das in ein regelrechtes Loch fallen. Die knüppelhaften legendären Schiffe und die Schatzkarten in Black Flag waren da ein ganz anderes Motivationskaliber.

Nebenaufgaben in der Parallewelt

Natürlich gibt es diverse Nebenmissionen. Wir suchen etwa überall in Paris nach Nostadamus-Codes oder reisen in eine Alternativwelt – das Paris um die Jahrhundertwende. In der Logik der Spielwelt ist das lediglich ein Server voller ungenutzter Erin-



Weil Arno aus betuchten Verhältnissen stammt, treibt er sich immer wieder inmitten der Pariser Elite herum. An anderer Stelle begibt er sich aber auch unter die Bettler der Stadt.



Nachsitzen

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Ja, Black Flag war ein großartiges Spiel. Mit der ursprünglichen Serienidee hatte es aber ungefähr so viel zu tun wie die Abstergo-Hintergrundgeschichte mit einem roten Faden. Entsprechend habe ich es regelrecht genossen, mich einfach nur auf die Kerndisziplinen eines Assassinen konzentrieren zu können: schleichen, meucheln, flüchten. Das alles in einer der faszinierendsten Kulissen, die ich bislang in einem Spiel erleben durfte. Der eigentliche Star von Unity heißt nämlich nicht Ezio ... pardon ... Arno, sondern Paris. Die erste Erklammerung von Notre Dame in der Xbox-One-Version gehört zu den ganz wenigen Momenten, an die ich mich noch mein ganzes Spielerleben erinnern werde. Das gilt auch für meinen Kletterversuch mit der PC-Umsetzung, allerdings in negativer Hinsicht. Die miserable Portierung spottet jeder Beschreibung und macht aus dem möglich gewordenen technischen Triumph ein PR-Desaster für Ubisoft.

Außerdem ärgere ich mich, wie unnötig und frech mich Ubisoft immer wieder mitten im Spiel aus der Immersion reißt. »Hey, besuch doch mal unsere Website!« Oder noch schlimmer: »Sorry, um die Kiste zu öffnen, musst du auch unsere App zocken!« Da fehlt nicht mehr viel zur Werbepause. Ich will beim Spielen verdammt nochmal meine Ruhe haben und vor allem für mein Geld das komplette Programm bekommen! Fakt ist: Mit Unity hat Ubisoft enorm viel Vertrauen bei der PC-Community verspielt. Ob es der Publisher wieder herstellen kann, liegt jetzt ganz allein bei ihm.

nerungsdateien. Im Rahmen der Story erleben wir in dieser Parallelwelt kurze, spektakulär inszenierte Kletter-Missionen, bei den Nebenaufgaben müssen wir unter Zeitdruck so viele Datenfragmente wie möglich aufsammeln. Teils weichen wir dabei Suchscheinwerfern aus oder entkommen gar Tornados. Diese schrägen Aufträge lockern das Historienabenteuer angenehm auf. Aber auch hier verdienen wir keine spannenden Boni. Wir spüren außerdem besonders deutlich, dass das Parkour-System trotz neuer Steuerung weder besser noch schlechter als in den Vorgängern funktioniert. Die Möglichkeit, gezielt nach unten zu klettern ist zwar nett, weil sie endlich einen sicheren Abstieg von jedem Kletterpunkt ermöglicht. Doch beim ganz normalen Sprinten und Klettern hakt es nach wie vor nervig oft. Arno erklimmt etwa Mauern oder Leitern, an denen wir eigentlich vorbeilaufen wollten oder weigert sich stur, durch Dachluken oder Fenster zu steigen.

Im Kern ein tolles Spiel

Als Serienkenner wissen wir freilich, dass wir mit etwas Übung und Umsicht immer weniger Frustrationsmomente erleben. Darin liegt ja auch die Crux bei diesem Test. Es wäre so einfach, all die Momente aufzuzählen, an denen die Dinge nicht so funktionierten, wie



Aus allen Wolken gefallen

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Der Test von Assassin's Creed Unity war für mich mit einem Wechselbad der Gefühle verbunden. Beim Test der Xbox-One-Fassung hatte ich wirklich Spaß, Unity zeigte alle Stärken und Schwächen eines Assassin's Creed, auch wenn es etwas auf der Stelle tritt. Dafür begeisterten mich die tolle Inszenierung, die moderne Technik und das virtuelle Paris. Am Veröffentlichungstag trudelten plötzlich Berichte über die katastrophale Technik der PC-Fassung ein. Ich wollte es zunächst kaum glauben. Die Xbox One ist doch die Plattform mit der geringsten Leistung, Unity muss doch auf PC mindestens genauso gut aussehen. Tut es aber nicht. Ich bin fassungslos. Wie um alles in der Welt kann es denn sein, dass Microsofts Heimkonsole, deren Grafikeinheit das Äquivalent einer Radeon HD 7770 ist, Unity besser darstellt, als mein moderner Gaming-PC? Ich hoffte ja, durch die PC-ähnliche Architektur der neuen Konsolen wäre die Zeit der miesen PC-Portierungen vorbei, doch da irrte ich mich offensichtlich. Ich habe also wieder etwas gelernt: Rechne stets damit, bei den PC-Fassungen von Multiplattformtitel dein blaues Wunder zu erleben!

von uns erhofft. Es wäre so einfach, all die Designschwächen und Logiklöcher bloßzustellen. Aber am Ende hatten wir einfach Spaß beim Spielen. Am Ende hat es uns motiviert, im Rahmen der abwechslungsreichen Missionen die französische Revolution zu erleben. Immer, wenn wir die Nase voll vom Schleichen hatten, wartete eine rasant Bombast-Mission auf uns, und zumindest in der ersten Hälfte unseres Abenteurers hatte das allmähliche Aufrüsten Arnos seinen Reiz. Das eigentliche Spiel, also das Schleichen, Klettern und Kämpfen, fühlt sich trotz all der Neuerungen im Detail durchaus sehr vertraut an. Das stört uns aber kaum. Schwerer wiegt da das Gefühl, mit dem Abschluss der Story alles Wichtige erlebt zu haben. Die Nebenaufgaben und

Sammelziele taugen zwar als Beschäftigung, reizen uns aber nicht, sie alle abzuschließen. Wozu auch? Die einzigen spannenden Boni, nämlich Kostüme bekannter Serienhelden, sind ohnehin nur den Nutzern der spielbegleitenden Internetplattform zugänglich. Viele Schatztruhen öffnen sich obendrein erst, wenn wir mit der Begleit-App viel Zeit in seichte Minispiele gesteckt haben. Dass uns das Spiel immer wieder zum Benutzen dieser App animiert und dass in dieser App dann dreist für eine kostenpflichtige Premium-Version dieser Software geworben wird, stößt uns echt sauer auf. Noch viel peinlicher: Ubisoft bietet schamlos eine Premiumwährung zum Kauf an, mit der sich Items sofort freischalten lassen. Bei einem Vollpreisspiel haben derartige Mechaniken, genauso wie die freischaltbaren Booster für Gesundheit, Kampf und Schleichen, einfach nichts verloren.

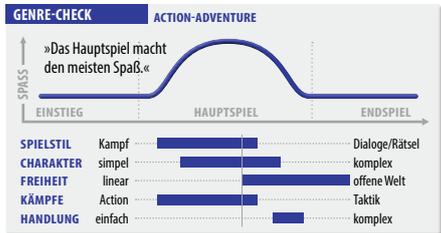
Gemeinsam ein besseres Erlebnis?

Ein Fragezeichen bleibt für uns derzeit noch der Koop-Modus, der eine zentrale Rolle im Spiel einnimmt. Nicht umsonst können wir nur dann alle Talente freischalten, wenn wir auch diese 18 Missionen mit bis zu drei Verbündeten bewältigen. Sie sind zwar auch allein spielbar, doch weil wir stets mehrere Ziele gleichzeitig haben schreien sie danach, gemeinsam erlebt zu werden. Wir konnten sie bislang nur kurz ausprobieren und dann verliefen sie sehr chaotisch. Teamplay kam trotz spezieller Koop-Talente nicht auf. Doch mit genügend Übung und einer eingespielten Spielergruppe könnte das dauerhaft motivieren. Bis wir den Modus ausführlich ergründet haben ist das neue Assassin's Creed einfach nur ein sehr gutes Open-World-Abenteuer mit großen Stärken und vielen kleinen Macken in einem denkbar unglücklichen Gesamtpaket, das Ubisoft hoffentlich noch auf Jahre peinlich ist. Mit den Technikproblemen der PC-Fassung, den völlig unnötigen Bezahlinhalten und der dreisten App-Einbindung schießt sich der Spielehersteller ins eigene Knie. Kleine Macken kann man mit einem Patch beheben. Bei gebrochenem Vertrauen ist das weitaus schwieriger. **5/5T**



Die praktische Adlerauge-Fähigkeit hebt Gegner, wichtige Objekte und Zielpersonen hervor.

TERMIN 13.11.2014 PREIS 55 Euro USK ab 16 Jahren
Assassin's Creed Unity Action-Adventure
 Publisher Ubisoft
 Entwickler Ubisoft Montreal
 Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere
 Ausstattung – (Download-Testversion)
 Kopierschutz Uplay



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) 16 Koop-Missionen
 SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
 SERVERVERSUCHE Uplay MULTIPLAYER-SPASS –
WERTUNG Nicht bewertbar
 »Die Koop-Missionen konnten wir bislang noch nicht bewerten.«

GRAFIK

- moderne Beleuchtung + detailreiches Straßenbild
- hohe Hardwareanforderungen
- katastrophale Technikprobleme

SOUND

- hervorragende Sprecher
- feine klassische Musikuntermalung
- zuweilen Probleme bei Effekt- und Musikabmischung

BALANCE

- anspruchsvolle Kämpfe + faires Alarmsystem + mehr Freiheit in Missionen
- zu langer Einstieg + übermächtige Scharfschützen
- immer wieder Frustramente

ATMOSPHERE

- famos inszenierte Spielwelt + abwechslungsreiche Stadtviertel
- riesige Menschenmassen + Technikprobleme verhindern Immersion
- enttäuschend flache Rahmenhandlung

BEDIENUNG

- prima mit dem Gamepad spielbar + Maus und Tastatur durchaus brauchbar
- Menüsteuerung nicht für PC optimiert
- Parkour und Schleichen teils hakelig

UMFANG

- große Spielwelt + zahlreiche Koop- und Nebenmissionen
- ordentliche Spieldauer
- einige Inhalte nur mittels App oder Webplattform zugänglich

LEVELDESIGN

- glaubwürdige Stadtkulisse + meist offenes Leveldesign
- lineare Spektakelmissionen als Auflockerung
- teils unübersichtlich platzierte Wachen

KI

- Verbündete agieren ordentlich + Gegner mit verschiedenen Angriffsmustern
- glaubwürdige Passanten
- Wachen reagieren teils zu spät
- gelegentliche Wegfindungsprobleme

WAFFEN & EXTRAS

- viele Talente und Items + Verbesserungen sind spürbar
- Individualisierung der Spielfigur
- neue Items gegen Spielende meist unnützlich
- wenig Waffen- und Gadgetvielfalt

HANDLUNG

- gute Helden + einige famose Nebencharaktere
- historisches Szenario wird gut genutzt
- Handlungsverlauf sehr serientypisch
- belanglose Rahmenhandlung

