

Taugt das Trostpflaster?

Wegen der massiven Technikprobleme von Assassin's Creed Unity verschenkt Ubisoft den DLC, der ursprünglich zum Verkauf gedacht war. Eine noble Geste, doch macht das Open-World-Trostpflaster auch Spaß? Von Sebastian Stange

In Dead Kings müssen wir Napoleon Bonaparte zuvorkommen.

Genre: Action-Adventure Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montpellier Termin: 13.1.2015 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch Preis: kostenlos

Ubisofts neuestes Assassin's Creed legte im November einen denkbar holprigen Start hin. Technik- und Performanceprobleme nervten insbesondere auf dem PC und der PlayStation 4, vier große Patches wurden mittlerweile veröffentlicht, um der Probleme Herr zu werden. Als Trost bekommen nun alle Spieler die DLC-Episode Dead Kings geschenkt, die eigentlich Herzstück des Season-Pass-Abos sein sollte, welches deshalb komplett abgeblasen wurde. Dass Arnos Zusatzabenteuer kostenlos zu haben ist, hindert uns jedoch nicht daran, es unter die Lupe zu nehmen. Schließlich plante Ubisoft ja ursprünglich, die Spieler dafür zur Kasse zu bitten. Was steckt also in Dead Kings?

Vorbildliche Erweiterung

Die gute Nachricht gleich zu Beginn: Die DLC-Episode ist ein echtes Addon. Sie fügt Assassin's Creed Unity Neues hinzu und wirkt nicht, als ob hier das nachgeliefert

wird, was ohnehin ursprünglich hineingehört hätte. Dead Kings versetzt unseren Spielhelden Arno in einen brandneuen Schauplatz, den Pariser Vorort Saint-Denis. Das ist eine kleine, offene Spielwelt von ähnlichem Format wie der Nebenschauplatz Versailles. Ab dem vierten Akt der Haupthandlung können wir jederzeit per Kartenansicht oder mit einer Kutsche dorthin reisen. Dead Kings ist also eine Ergänzung zur Solo-Kampagne, unser Spielfortschritt und unsere Ausrüstung werden übernommen. Weil die Handlung nach den Ereignissen der Hauptstory spielt und weil die Gegner im DLC recht stark sind, empfehlen wir, Unity vorher komplett durchzuspielen und sich dann dem Untergrund von Saint-Denis zu widmen. Die dortige Basilika beherbergt die Gebeine zahlloser französischer Herrscher und wurde tatsächlich während der Französischen Revolution geplündert. Im Spiel steckt niemand geringerer als Napoleon Bonaparte dahinter, der in den Grufte tief unter der Erde ein mächtiges

Warum keine Wertung?

Weil das Addon für alle Spieler kostenlos erhältlich und spielerisch sehr nah am Hauptspiel ist, sehen wir keinen Grund für eine gesonderte Bewertung oder eine Auf- oder Abwertung des Hauptspiels. Sehr wohl ist aber der technische Zustand von Unity nach den jüngsten Patches spannend. Diesem Thema werden wir uns in einem zukünftigen Kontrollbesuch widmen.

Templer-Artefakt vermutet. Im Rahmen von sechs Story-Missionen dringen wir immer weiter in die düsteren Gewölbe vor und versuchen, den Grabräubern zuvorkommen.

Wilder Ritt durch alle Disziplinen

Die neuen Aufträge sind in drei bis vier Stunden erledigt und bleiben der Spielstruktur von Unity treu. Wir schleichen uns in Sperrgebiete, wir beschatten Generäle oder spüren versteckte Symbole an den Fassaden von Saint-Denis auf. Schön: Wie auch im Hauptspiel entscheiden wir selbst, wie genau wir die Missionen angehen. Wir können schleichen und Gegner aus dem Hinterhalt abmurksen, wir können lärmend kämpfen und obendrein gibt es hin und wieder Nebenziele, deren Erfüllung uns einen Vorteil verschafft. Klauen wir den Plünderern etwa heimlich ihre Beute, bricht ein Streit in der Truppe aus. Die Grabräuber sind generell ein interessanter Gegnertyp. Einzelnen nicht sonderlich stark werden sie nur durch ihre Überzahl gefährlich. Erledigen wir allerdings den bulligen Anführer einer Gruppe, fliehen seine Untergebenen. Obendrein ist es reizvoll, dass wir mit jeder Mission tiefer in die Gräfte hinabklettern und dabei miterleben, wie die Buddelarbeiten voranschreiten. Dazu gibt's auch ein neues Item, die Laterne. Die füllen wir an Ölbottichen auf und benutzen sie, um damit das Dunkel zu erhellen, eklige



Die Guillotinekane ist eine wuchtige Hiebswaffe, die auch Explosivgeschosse abfeuern kann.



Selbst bei Sonnenschein wirkt Saint-Denis düster. Dieser bedrückende Look passt zur Gruft-Kraxelei, etwas mehr Farbe könnte der DLC jedoch vertragen.



Die Kletteraufgaben machen Spaß, sind aber zu kurz und zu rar gesät. Gern hätten sie den Großteil des DLCs ausmachen dürfen.



Schalterrätsel wie dieses enttäuschen. Sie sind arg simpel und werden zuweilen auch noch schlecht erklärt. Schade.



Schalten wir den markierten Anführer mit einem präzisen Schuss aus, fliehen seine Untergebenen und stellen keine Gefahr mehr dar.

Krabbelviecher zu verscheuchen oder verborgene Hinweise sichtbar zu machen, was uns bei der Lösung einiger Rätsel hilft. Das Team von Ubisoft Montpellier hat sich durchaus Mühe gegeben, uns in Dead Kings Neues vorzusetzen. Am Ende fühlt sich das alles aber sehr vertraut an.

Dem Vorbild sehr ähnlich

Der neue, düstere Schauplatz, allerlei freischaltbare Ausrüstungsgegenstände oder die brandneue Guillotinekanone sind nette Neuerungen, doch am Ende serviert uns Dead Kings rein spielerisch alten Wein in neuen Schläuchen. Beim Schleichen nervt erneut die hakelige Klettersteuerung, im belebten Straßenbild der Stadt fallen wieder Popups und Glitches auf, und wie schon bei

Unity ist das alles durchaus unterhaltsam, sofern man sich mit den Macken der Spielereihe abfinden kann. Es ist ein wenig schade, dass die Entwickler aus all den neuen Elementen keine wirklich neuen Erfahrungen erschaffen. Die Rätsel etwa hätten ruhig einen deutlich größeren Anteil des DLCs ausmachen können. Zu gern hätten wir komplizierte Kletter- und Schalturnobeleien absolviert, wie sie etwa Assassin's Creed 2 meisterhaft inszenierte. Aber es bleibt bei kurzen, teils irritierenden Aufgaben der Marke »Entzünde Feuer in der richtigen Reihenfolge«. Da wäre mehr drin gewesen. Genauso sind die Laterne oder der unterirdische Schauplatz mehr Deko, als dass sie signifikante Auswirkungen auf den Spielverlauf haben. Zu allem Überfluss wirkt die

Handlung gehetzt und holprig inszeniert. Das konnte das Hauptspiel besser. Der Umfang stimmt jedoch. Die vielen Nebenaufgaben, Morduntersuchungen, zwei neue Koop-Missionen, massig Sammelitems und Zusatzziele dürften all jene lange beschäftigen, die bereits im Hauptspiel Paris nach jeder Kleinigkeit abgesucht haben. **SST**



Die neue Laterne macht verborgene Symbole sichtbar und vertreibt Ungeziefer wie diese Ratten.



Einmal Nachschlag, bitte!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Der DLC für Assassin's Creed Unity gefällt mir, weil er genau das bietet, was ein Addon leisten muss. Er erweitert das Hauptspiel um brandneue Missionen, einen neuen Schauplatz sowie diverse Ausrüstungsgegenstände, und zu keiner Zeit hatte ich das Gefühl, dass Unity irgendetwas davon verwehrt wurde, nur um es dann als DLC nachzuliefern. Dafür muss ich die Macher einfach loben! Etwas ernüchternd ist jedoch die Tatsache, dass ich hier nur eine dicke Portion Nachschlag bekomme, also mehr von dem, was ich schon kenne. Schlimm ist das nicht, nur verpassen die Entwickler hier die Chance, neue Akzente zu setzen, sich auf einen oder zwei Aspekte des Spiels zu konzentrieren. Stattdessen gibt es einen kompletten Assassin's-Creed-Rundumschlag, als hätten die Macher Angst, mit ihrem DLC irgendwelche Geschmäcker nicht zu bedienen. Und das ist ein wenig schade. Also Ubisoft, danke für den Gratis-Nachschlag, zukünftig dürft ihr aber gern mehr Experimente wagen!