

Assassin's Creed: Rogue

Ein Templer ist auch nur ein Assassine

Rogue segelt für den Test endlich auch auf den PC. Die Geschichte von Shay Patrick Cormac wirkt wie ein Best-of der Serie. Überraschungen gibt's folglich keine, aber immerhin einen ziemlich interessanten Seitenwechsel. Von Thomas Wittulski und Petra Schmitz

Genre: Action-Adventure Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 10.3.2015 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

Es ist neblig, die See rau, als einige Hundert Meter vor uns Lichter auftauchen. Sie entpuppen sich als Feuerboote; kleine Schiffchen, die mit einem lodernden Feuer in unsere Richtung steuern, um uns abzufackeln oder zumindest anzusenzen. Vorboten für

das, was nachkommt. Ein paar riesige Masten durchstoßen bereits die graue Suppe – die Franzosen! Panik an Deck: Wir versuchen, so viele Feuerboote wie möglich zu versenken und uns eine Strategie für die französische Flotte zu überlegen. Die kleineren Boote zuerst, dann der Dreimaster. Wir schießen an allen Fronten auf die Schif-

fe, die geben es uns aus allen Rohren zurück. Ein atmosphärisches Effektfeuerwerk, das uns wieder daran erinnert, warum wir schon in Assassin's Creed: Black Flag so viel Spaß mit den Meerausflügen hatten.

Schiffsrüsten

Gut die Hälfte von Rogue verbringen wir auf der Morrigan, unserem Segelschiff. Damit gelangen wir nicht nur von Ort zu Ort, wir liefern uns auch Seeschlachten und erobern Forts vom Wasser aus. Begleit- und Schleichmissionen gibt's ebenfalls. Das Schiff lässt sich wie in Black Flag immer weiter aufrüsten. Dafür benötigen wir allerdings Geld und Rohstoffe, die wir etwa als Treibgut im Wasser oder auf anderen Schiffen finden. Wir rüsten unsere Kanonenstärke auf oder machen den Rumpf der Morrigan stabiler. Im Laufe der Missionen schalten wir obendrein weitere Aufrüstungen frei, etwa eine Puckle-Kanone, eine Art Maschinengewehr, um gezielt auf kleinere Dinge wie die genannten Feuerboote zu schießen. Oder eine Vorrichtung, die auf Knopfdruck Öl ablässt und es in Brand setzt – ein so hübscher wie gefährlicher Flammenteppich auf dem Wasser ist das Ergebnis. Auch das Erscheinungsbild der



Zu Beginn legen wir uns nur mit kleineren Schiffen an, aber auch das macht schon sehr viel Spaß.



Sowas! Der Typ, der hier stirbt, ist der Bruder des ersten Präsidenten der Vereinigten Staaten.

Morrigan ändert sich mit der Zeit: Wir färben etwa ihre Segel mit hübschen Mustern ein.

Im Vergleich zu Black Flag hat sich die Schiffssteuerung ein wenig verbessert: Die Morrigan lässt sich etwas genauer durch die teilweise engen Seewege manövrieren als die Jackdaw in Black Flag. Die Schwerfälligkeit des Schiffs ist allerdings nach wie vor zu spüren, und das ist auch gut so. Negativ ins Gewicht fällt allerdings die Unübersichtlichkeit im Gefecht. Das Spiel schaltet nämlich bei Feindkontakt automatisch aus der übersichtlichen Ansicht der Reisegeschwindigkeit auf die Steuerruder-Kamera. Beim Manövrieren haben wir also immer ein paar Masten und Segel im Gesicht.

Ein Assasine wird Templer

Die Geschichte spielt dieses Mal im Siebenjährigen Krieg, also dem Kampf zwischen Briten und Franzosen um die Vorherrschaft in Nordamerika. Dementsprechend sind wir nicht nur im Nordatlantik, sondern auch in New York und in Siedlungen im River Valley unterwegs. Dabei schließt Rogue die Kenway-Saga ab, bezieht sich also auch auf ein paar Angelegenheiten aus Assassin's Creed 3 und Black Flag. Wir treffen sogar eine Handvoll gute, alte Bekannte: Adéwélé, Edward Kenways Sohn Haytham und Achilles Davenport spielen unter anderem

in Rogue mit. Wer die Vorgänger nicht kennt, stolpert hier und dort vielleicht über ein paar Details, die Story versteht man aber auch so. Wer Black Flag und Assassin's Creed 3 gespielt hat, freut sich hingegen über die Anspielungen.

Als sich Shay Patrick Cormac entscheidet, zu den Templern überzulaufen, sind schon die ersten Stunden von Rogue vergangen. Der Ire wechselt von den Assassinen auf die (vermeintlich) dunkle Seite der Macht, er hat seine Gründe. Und die werden nachvollziehbar dargelegt – in einer der coolsten Skriptsequenzen des Spiels. Für die übergreifende Geschichte der Serie hat der Seitenwechsel den Vorteil, dass die Templer nun endlich ein tieferes Profil bekommen und wir etwas weiter in die Welt der vermeintlichen Bösewichter eintauchen.

Als Templer bewegen wir uns aber nicht weniger leichtfüßig als die Connors und Kenways dieser Welt – die Assassinenausbildung hat Cormac schließlich abgeschlossen. Das schließt natürlich das eingängige Kampfsystem der Reihe ein. Wir klettern Hauswände hoch, laufen über Dächer, Wäscheleinen und Äste und verstecken uns in Heuhaufen und hohem Gras. Feinde locken wir dann etwa mit einem kurzen Pfeifen zu uns und fertigen sie mit der »Attentat«-Tasche einzeln ab. Oder wir schmeißen uns von



Auch in Rogue klettern wir wieder auf Türme, um etwa Schnellreisepunkte freizuschalten.

Überleben auf See



Natürliche Gefahren: Wenn das Wetter verückt spielt und die Wellen immer höher werden, laufen wir Gefahr, gegen Felsen oder Eisberge zu knallen.



Feindliche Schiffe: Nicht jedes rot markierte Schiff greift uns an, wenn wir brav daran vorbeifahren. In feindlichem Territorium und in der Nähe von Forts stehen wir allerdings sehr schnell unter Beschuss, wenn wir einem Schiff in die Quere kommen.



Versenken oder entern: Haben wir ein gegnerisches Schiff stark genug beschossen, können wir entscheiden, ob wir den Pott versenken und die Hälfte des Hab und Guts erhalten, oder ob wir das Schiff entern, uns mit der Besatzung anlegen und bei Erfolg alle Vorräte und Rohstoffe bekommen.



Schiff aufrüsten: Damit wir zur See keine Angst vor der französischen Flotte zu haben brauchen, rüsten wir unser Schiff von Zeit zu Zeit mit neuen und stärkeren Waffen und anderen Verbesserungen auf.



Keine Angst: Stecken wir genug unserer erarbeitete Kohle in die Morrigan, brauchen wir uns vor entgegenkommenden Gegnern nicht zu fürchten. Im Gegenteil: Angriff!



Die Landmissionen unterhalten gut, auch wenn uns viele Aufträge schon irgendwie bekannt vorkommen.

einem Baum auf eine Wache – derselbe Effekt. Offensiv vorzugehen empfiehlt sich nicht, da mehrere Wachen auf einmal den sicheren Tod bedeuten, es sei denn, man flüchtet erst mal aus dem Gebiet oder ist gut mit Munition ausgestattet.

Altbekanntes, nicht mal neu verpackt

Unterschiedliche Werkzeuge helfen uns bei unserem Vorgehen und lassen uns die Missionstypen auf verschiedene Weise angehen: Zur Ablenkung eignen sich die Pfeile aus dem Luftgewehr. Wir verschießen die bekannten Schlafgeschosse, die getroffene Gegner ein paar Sekunden lang ins Reich der Träume schicken, oder einen Berserkerpfeil, der den Getroffenen durchdrehen und andere Wachen angreifen lässt. Wir sitzen dann im Gras und schauen dem entstehenden Chaos zu. Beide Pfeilsorten gibt's auch

in Granatenvarianten, die gleich mehrere Ziele in Mitleidenschaft ziehen. Eine klassische explodierende Granate ist ebenfalls dabei, die wir meist aber nicht gegen Personen, sondern gegen Sachwerte einsetzen. Etwa Giftvorräte, die in einer Mission in riesigen Behältern lagern, natürlich von allerhand Wächtern abgesichert.

Es sind ausschließlich die typischen Geleit-, Befreiungs- und Eroberungsmissionen, denen wir in der etwa 15-stündigen Kampagne nachgehen. Wer also schon mal einen der Vorgänger gespielt hat, der hat das alles schon in ähnlicher Form gesehen. Neu ist lediglich, dass sich in der Kampagne nun regelmäßig Auftragskiller an uns heranschleichen und uns umlegen wollen. Wie im Mehrspielermodus von Assassin's Creed 3 bewegen wir uns dann vorsichtig und nutzen das Adlerauge, um den Attentäter zu

identifizieren und ihm zuvorzukommen. Eine nette Idee, das in die Kampagne zu integrieren, allerdings störten uns die Angriffe der Schleicher in manchen (wenigen) Fällen beim unentdeckten Infiltrieren von Gebieten. Wenn so ein Attentäter ums Eck kommt, während wir uns gerade an eine Wache anpirschen, ist natürlich unsere Deckung dahin.

Auch die Nebentätigkeiten kennt man größtenteils: Forts erobern, Kisten sam-



Da weiß man, was man hat

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Rogue oder Unity? Die Antwort auf diese Frage fällt mir überraschend schwer. Ersteres spielt sich zwar insgesamt runder, aber eben auch nur, weil es sich zu 95 Prozent auf bereits erprobte Elemente verlässt. Unity geht mehr Risiko ein und liefert damit zumindest mir als altgedientem Assassinen trotz aller technischen Probleme das größere Aha-Erlebnis. Bei Rogue enttäuscht mich vor allem, wie wenig Ubisoft aus dem prinzipiell so spannenden Frontenwechsel geholt hat. Wie gern hätte ich den überlegenen Jäger gespielt, der der Assassinen-Beute so richtig in den Allerwertesten tritt. Stattdessen fühle ich mich ein weiteres Mal wie ein Assassine, nur dass ich jetzt eben ein Tempelkostüm trage. Auch meinen persönlichen Vergleich mit Black Flag verliert Rogue, denn für mich passen die Seeschlachten schlicht besser zu einem Piraten- als zu einem Bürgerkriegs-Szenario. Trotzdem ist Rogue unter dem Strich natürlich kein Lückenbüßer, sondern ein sehr gutes und vor allem umfangreiches Action-Adventure.



Wir haben die arglose Wache mit einem Pfiff (gelbe Wellenlinie) zu unserem Versteck gelockt, gleich ziehen wir sie in den Karren und sie ist hinüber.



Es gibt niemals genug Seekämpfe!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ja, Rogue unterscheidet sich kaum von Black Flag, aber mir ist das gerade recht. Denn es gibt mehr! Mehr Seeschlachten! Ich als altes Fangirl von Pirates of the Burning Sea kann ja nicht genug davon bekommen. Okay, die gegnerischen Mannschaften verhalten sich beim Entern deutlich zu passiv, aber das ist ja auch nicht das Spannende. Das Spannende sind Gefechte gegen gleich mehrere Schiffe. Wenn ich aus allen Röhren feure, brennende Ölteppiche lege und dieses einen Pott da vorne dann auch noch ramme, wenn mich Wellentäler und -berge durchschütteln, wenn Sprengfässer mir das Leben schwer machen und wenn ich am Ende doch alle gegnerischen Kähne plündern kann, dann ist Rogue für mich schlicht ein Hit. Teilweise unübersichtliche Steuerung hin oder her. Und ach ja: Der Rest ist auch ganz gut.

meln, Gangs auseinandernehmen, Shantys sammeln, Wale jagen. In New York renovieren wir Häuser und erhalten fortan einen Teil der Einnahmen aus den Läden. Wer

sich auf die zahlreichen wie größtenteils unterhaltsamen Zusatzjobs einlässt, kann die Spielzeit von Assassin's Creed Rogue auf etwa 40 Stunden strecken.

Wie in den Vorgängern geht's auch in Rogue raus aus dem Animus, der Maschine, die uns die Erinnerungen von Shay anno 1752 nacherleben lässt. Im Hier und Jetzt befinden wir uns abermals in der Zentrale von Abstergo Entertainment. Hier arbeiten wir uns nach einem Serverausfall zwischen gespielten Sequenzen immer wieder zu einem Server vor, um dort stets das gleiche, lahme Schieberätsel zu lösen.

Monster-DLC

Rogue sieht so aus wie seine Vorgänger Black Flag, sowohl auf dem Land als auch auf dem Wasser. Sprich: In den belebten Städten und auf der Morrigan wirkt das Spiel richtig schick, die Vegetation hingegen präsentiert sich trist, verpixelt und starr. Zudem stören hin und wieder nachladende und flackernde Texturen. Gewohnt stark sind dafür wieder die deutsche (nicht immer zu 100 Prozent lippensynchrone) Synchronisation und der Soundtrack.

Das Spiel wirkt fast wie ein Monster-DLC für Black Flag. Wer die Vorgänger schon etwas zu eintönig beziehungsweise einfallslos

fand, der dürfte ähnliches auch bei Rogue empfinden. Denn wenigleich die Abwechslung bei den Aufgaben insgesamt groß ist: Neu ist das alles nicht. **TW / PET**

TERMIN 10.3.2015 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Assassin's Creed: Rogue

Action-Adventure

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam, Uplay

GENRE-CHECK ACTION

»Eine interessante Geschichte trifft auf viele Nebenaufgaben.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

GRAFIK

- schöne nordatlantische Küstenwelt
- gelungene Wettereffekte
- starre Vegetation
- teilweise nachladende und flackernde Texturen

8/10

SOUND

- ausgezeichnete Sprecher
- stimmige Musik
- Shantys an Bord
- nicht immer lippensynchron

9/10

BALANCE

- sanfter Einstieg
- Kampftutorials
- Tooltips für Einsteiger
- Kämpfe und Kontersystem wie in Black Flag ...
- ... aber noch immer zu leicht

8/10

ATMOSPHÄRE

- lebendige Städte
- grandiose Seeschlachten
- historische Figuren
- viel zu erkunden

9/10

BEDIENUNG

- gut mit Gamepad
- ordentlich mit Maus und Tastatur
- faire Speicherpunkte
- Menüführung nicht für PC optimiert
- Seeschlachten hin und wieder unübersichtlich

7/10

UMFANG

- große Welt
- Upgrades für das Schiff und Edwards Bewaffnung
- viele Nebenbeschäftigungen
- aber nichts wirklich Neues

9/10

LEVELDESIGN

- gut proportionierte Siedlungen
- kurze Laufwege
- spannende und abwechslungsreiche Einsätze
- vieles schon ähnlich aus Vorgängern bekannt

9/10

KI

- lässt sich nicht mehr so einfach auskontern
- im Seekampf ordentlich ...
- ... aber manchmal mit Totalaussetzern
- hin und wieder arg passiv

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- umfangreiches Arsenal
- sehr nützliches Luftgewehr
- viele Upgrades
- Kosmetikitems fürs Schiff

9/10

HANDLUNG

- sympathischer Held
- interessanter Fraktionswechsel ...
- ... der etwas abrupt erfolgt
- öde und nervige Gegenwartsstory

8/10

83

Gütes, aber überraschungsarmes Assassin's Creed

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 15-40 Stunden

MINIMUM Intel Core i3-2100, 2 GB RAM, 12 GB Festplatte
STANDARD Core i5 2400S, AMD Phenom II X4 940, Radeon HD 5850, 4 GB RAM, 12 GB Festplatte
OPTIMUM Core i5-3320, AMD i5-1000, GTX 760, 4 GB RAM, 12 GB Festplatte

PROFIS

MSRP: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE



Unser Held im Gespräch mit Hope Jensen, einem weiblichen Mitglied der Assassinen.



Zwei Feindschiffe? Kein Problem, wenn man den Dreh am Ruder und den Geschützen raus hat.