

Köpfchen schlägt Waffe

Der 2D-Plattformer Assassin's Creed Chronicles: China hat kaum etwas mit der Hauptserie gemein - und ist genau deswegen ein Überraschungshit. Von Mirco Kämpfer

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **22.4.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 16 Jahren**
Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM-frei: **nein (Uplay)**

A

Is wir zum ersten Mal von Assassin's Creed Chronicles: China gehört haben, konnten wir den Etikettenschwindel ja fast riechen: Ubisoft Montreal hat die gigantische Open-World-Meuchlerserie auf ein lineares 2D-Hüpfspiel zurechtgestutzt, das auf den ersten Blick kaum etwas mit dem großen Vorbild zu tun hat. Doch die Angst eines billigen Serienabklatsches ist unbegründet, denn im Test entpuppt sich die China-Episode der Chronicles-Trilogie (siehe Kasten) als ein erfrischendes Serien-Spin-off - und als eines der spannendsten Stealth-Spiele der letzten Jahre.

Schleichen statt Kämpfen

Im Gegensatz zur eher actionlastigen Hauptreihe, in der wir mühelos reihenweise Soldaten niederstrecken, geht es in Chronicles: China eher ums Schleichen. Ähnlich wie in Mark of the Ninja bleiben wir also überwiegend im Verborgenen, huschen von Deckung zu Deckung und meucheln Gegner aus dem Hinterhalt - möglichst ohne entdeckt zu werden, natürlich. Das klappt aufgrund der intuitiven Steuerung sowie der nützlichen Hilfsanzeigen wunderbar: Sichtkegel und Lichtkegel zeigen uns, welche Stellen wir meiden sollten. Versteckmöglichkeiten sind grün hervorgehoben und somit selbst in brenzlichen Situationen immer

Die Chronicles-Trilogie

Die China-Episode ist der erste Teil der Chronicles-Trilogie. Bis zum Herbst sollen noch zwei weitere, ähnlich gestrickte Spiele erscheinen. In Assassin's Creed Chronicles: India erleben wir den Untergang des Reichs der Sikh, während wir als Arbaaz Mir ein mysteriöses Artefakt aus den Händen der Templer bergen müssen. In der dritten Episode verschlägt es uns nach Russland, wo wir als Nikolai Orelow den Palast des Zaren infiltrieren. Alle drei Episoden sollen jeweils einen eigenen Grafikstil und besondere Spielmechaniken bieten. Ein Bundle ist geplant.

ersichtlich. Wir erkennen dank eines Augensymbols sogar, wenn sich ein Gegner umdreht, und können flott in Deckung hechten.

Der Clou und wichtigste Unterschied zum offensichtlichen Ninja-Vorbild: Wir bewegen uns nicht nur nach links und rechts sowie nach oben und unten, sondern auch in die Tiefe. Jeder der zwölf Levels besitzt mehrere Ebenen. So schwingen wir uns im Hafen von Macao auf die Boote im Vordergrund, hüpfen durch offenstehende Fenster ins Innere von Gebäuden oder balancieren auf der Chinesischen Mauer auf einem Holzsteg, der in einen Tempel im Hintergrund führt. Das verleiht dem an sich schon flüssigen Bewegungssystem eine noch größere Dynamik.

Mit Geduld und Spucke

Häufig entdecken wir trotz des weitestgehend linearen Levelverlaufs gleich mehrere Schleich- und Kletterpfade, um den Augen der Wachen zu entgehen. Aber selbst in Pattsituationen weiß sich Shao Jun zu hel-

fen. Als waschechte Assassinin kann sie auf diverse Hilfsmittelchen zurückgreifen, die Assassin's-Creed-Fans wiedererkennen dürfen. So sorgen wir mit Pfiffen und Lärm Pfeilen für Ablenkung, heften uns mit einem Enterhaken an die Decke und krabbeln unbemerkt über die Köpfe der Gegner hinweg. Oder wir werfen etwaigen Verfolgern Knallfrösche vor den Latz, um sie zu betäuben. Im offenen Kampf haben wir nämlich kaum eine Chance, zumal sofort Verstärkung anrückt, wenn wir entdeckt werden. Zwar kön-



Schleich-Action für Geduldige

Mirco Kämpfer
Trainee
mirco@gamestar.de

Wenn ich Assassin's Creed höre, muss ich normalerweise einen kräftiger Gähner unterdrücken, denn ich kann das formelhafte Open-World-Prinzip der Meuchlerserie nicht mehr sehen. Die Chronicles-Trilogie ist da eine willkommene Abwechslung, nicht nur aufgrund der 2D-Grafik. Das Schleichen und lautlose Ausschalten (oder Umgehen) von Gegnern ist zwar fordernd, aber nicht minder motivierend, zumal ich ständig neue Fähigkeiten, Upgrades oder Spielelemente freischalte.

Ich bin ohnehin jemand, der in Spielen gerne heimlich vorgeht und möglichst im Verborgenen bleibt. Das verleiht mir ein überlegenes Gefühl, das wie schon im sehr ähnlich gestrickten Mark of the Ninja auch in Chronicles wunderbar rüberkommt. Außerdem ergibt sich durch die stetige Abwechslung ein fantastischer Spielfluss. Da verschmerze ich auch gern die banale Geschichte. Ungeduldige mit Hummeln im Hintern werden mit diesem gelungenen Stealth-Spin-off aber nicht glücklich.



Verstecke sind grün gekennzeichnet, Klettermöglichkeiten rot. Das hilft bei der Orientierung.



Um dem Blick der Wache zu entgehen, tauchen wir in der Menschenmenge unter – das kennen wir bereits aus der Assassin's-Creed-Serie.

nen wir gegnerische Angriffe mit präzisiertem Timing parieren und uns mit leichten sowie schweren Angriffen zur Wehr setzen; die zartbesaitete Shao Jun hält aber nur zwei, drei Treffer aus, ehe sie den Löffel abgibt.

Die Holzhammermethode ist folglich wenig erfolgsversprechend. Effektiver und vor allem spaßiger ist es, die Laufrouen der Feinde zu beobachten und sie nacheinander auszuschalten – oder gar nicht. Pazifisten werden ohnehin am meisten belohnt, denn auf dem Weg durch die insgesamt fünf unterschiedlichen Schauplätze, darunter eine düstere Grotte sowie die belebte Stadt Nan'an, erhalten wir je nach Vorgehen Punkte. Wer sich wie ein Schatten bewegt und keine einzige Wache tötet, bekommt die meisten, Rambos die wenigsten Zähler.

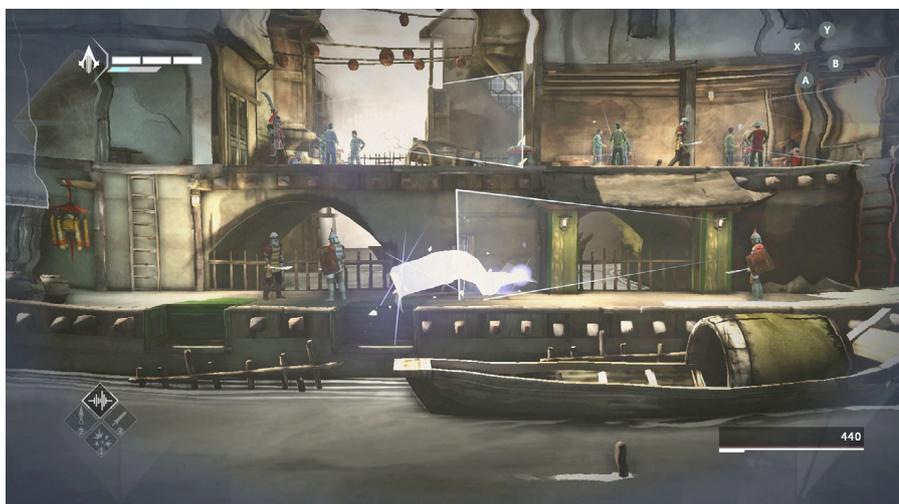
Motivierend bis zum Schluss

Haben wir eine bestimmte Punktzahl geknackt, schalten wir unterschiedliche Upgrades frei, etwa einen weiteren Gesundheitsbalken oder mehr Wurfmesser. Das motiviert. Generell hält uns Chronicles: China ständig eine Karotte vor die Nase, nach jedem Level schalten wir etwas frei oder erhalten eine neue Fähigkeit. Später können wir mit Helix-Boosts zum Beispiel blitzschnell unbemerkt von einer Deckung zur nächsten wechseln. Darüber hinaus lernen

wir allenthalben frische Spielelemente kennen. So müssen wir schon bald auf morsche Böden und Glockenspiele achten, zwitschernde Vögel und bellende Hunde meiden, Seile durchtrennen und uns hinter Bambusstöckchen verstecken.

Auch die Gegnertypen sind vielfältig, vom einfachen Wachmann mit Schwert oder Armbrust über ausgefuchste Spürnasen mit Laternen bis hin zum stark gepanzerten Krieger ist alles dabei. Obendrein lockern eingestreute Verfolgungsjagden und cool inszenierte Fluchtsequenzen die anspruchsvollen Schleichpassagen wunderbar auf. Langeweile kommt innerhalb der immerhin gut sechs Stunden langen Kampagne jedenfalls nicht auf. Wer alle versteckten Extras (Animus-Fragmente, Truhen) sammeln und jede Nebenmission (Geiseln befreien, Zielpersonen eliminieren) erledigen möchte, ist gut acht Stunden und länger beschäftigt. Anschließend können wir uns mit allen erworbenen Talenten und Upgrades im »New Game Plus«-Modus versuchen – wahlweise in einem zweiten, schwierigeren Modus. Ein vorbildliches Preis-Leistungs-Verhältnis!

Ja, Chronicles: China besitzt zu Beginn nur einen Schwierigkeitsgrad. Der ist dafür aber genau richtig. Wenn wir in den Sichtkegel eines Gegners tappen, dann ist das fast immer unsere Schuld, »Trial & Error«-



Mit Helix-Boosts können wir blitzschnell von einer Deckung zur nächsten huschen.

Abschnitte gibt es nicht. Dank der sehr fair verteilten Checkpoints sparen wir uns zudem lange Laufwege – klasse.

Kleine Abzüge in der B-Note

Neben dem geschliffenen Spielsystem überzeugt die China-Episode zudem mit einer stilicheren Comicgrafik. Allen voran die Zwischensequenzen sind schick anzusehen, eine Augenweide ist das Abenteuer trotzdem nicht. Die Objekte sind mäßig detailliert und die meisten Texturen verwaschen. Trotzdem bleiben einige hübsche Bilder im Gedächtnis, etwa wenn wir auf einem Aussichtspunkt die Umgebung synchronisieren, während im Hintergrund gigantische Schiffe durchs Meer schippern.

Übrigens: Dass wir bisher kein Wort zur Story verloren haben, hat einen Grund: Der rote Faden ist geradezu banal. Eine rabiate Templer-Vereinigung namens Tiger hat unter der Führung von Zhang Jong die Bruderschaft der Assassinen beinahe ausgelöscht. Shao Jun sinnt auf Rache und metzelt sich durch eine Reihe von blassen Bösewichten mit verwirrenden chinesischen Namen. Aber über die lahme Geschichte sehen wir dank des erfrischend neuen Spieldesigns gern hinweg. Chronicles: China spielt sich ganz anders als die Serie, vereint aber genügend Spielelemente, um den Namensstempel mit Würde zu tragen. Ein gelungener Auftakt für die Trilogie. **MK**

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES CHINA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 E8200 / Athlon II X2 240
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5750
2 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 2105 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 470 / Radeon HD 5870
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübscher Grafikstil mit Tusche-Elementen
- geschmeidige Animationen
- passende Musikuntermalung in jedem Level
- karge Umgebungen
- niedriger Objektdetailgrad

SPIELDESIGN



- teils mehrere Lösungswege
- motivierende Upgrades
- spielerisch sehr abwechslungsreich
- sinnvolle Gadgets
- gestreckte Spielzeit gegen Ende

BALANCE



- Schleichen wird belohnt
- fordern, aber fair
- hilfreiche Hinweise und Tutorials
- nie zu schwer oder zu leicht
- anfangs nur ein Schwierigkeitsgrad, ein zweiter wird freigeschaltet

ATMOSPHÄRE/STORY



- Assassin's-Creed-Flair bleibt erhalten
- stilvolle Zwischensequenzen
- uninteressante und blassse Bösewichte
- Charaktertexte und Hintergrundinfos im Menü versteckt

UMFANG



- 12 verschiedene Levels mit jeweils einer Nebenmission
- viele unterschiedliche Gegnertypen
- New Game Plus-Modus erhöht Wiederspielwert
- generell sehr linear

FAZIT

Das Spinoff braucht sich nicht im Schatten der großen Serie verstecken: Assassin's Creed macht auch als 2D-Plattformer eine gute Figur.

