

Assassin's Creed Syndicate

# Ein Attentäter lernt beim Rockstar

Hallo, London! Die moderne Industriemetropole hat mit dem revolutionären Paris kaum noch Ähnlichkeit. Der rege Dampfschiffverkehr auf der Themse ist da nur ein Detail.

**Auf die französische folgt die industrielle Revolution! Assassin's Creed Syndicate führt die Reihe erstmals in die Moderne. Bringt der nächste Serienteil auch spielerisch weltbewegende Änderungen mit, oder erbt er die Schwächen des Vorgängers? Unsere Preview liefert alle Antworten.** Von Johannes Rohe

PREVIEW

Angeschaut

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Quebec**  
Termin: **Oktober 2015**

**S**taub und Qualm machen das Atmen zur Qual, die Maschinen dröhnen, die Ohren sind taub. Nach endlosen zwölf Stunden in der Fabrik geht es endlich nach Hause. Heim in die winzige Kammer, die noch neun andere ihr Zuhause nennen. Das verlaute Bett noch warm vom Körper eines Fremden. Willkommen in London im Jahr 1868, willkommen in der Zukunft! Einer Zukunft, in der Assassinen Kutschen klauen und sich wie Superhelden durch die Gegend schwingen.

## Eine Welt im Umbruch

Die Welt, in die uns Assassin's Creed Syndicate versetzt, ist im Umbruch. Maschinen ermöglichen industrielle Massenproduktion, mit Eisenbahn und Dampfschiff reisen die Menschen in nie dagewesener Geschwindigkeit in jeden Winkel der Erde. London ist zum Zentrum des größten Imperiums der Geschichte geworden. Doch von den neuen Möglichkeiten profitieren nur wenige. Den einfachen Arbeitern geht es schlechter denn je, viele retten sich in die Kriminalität und gründen Straßenbanden. Dieser Konflikt zwischen Arm und Reich dient der nächsten großen Fortsetzung der Assassinenreihe als Aufhänger.

Nicht nur die Spielwelt des neunten vollwertigen Serienteils, der Gerüchten zufolge ursprünglich Assassin's Creed Victory heißen sollte, ist von drastischen Veränderungen geprägt, auch seine Entwicklung selbst erfährt einen Wandel: Mit Ubisoft Quebec ist zum ersten Mal in der Seriengeschichte ein anderes Studio als Ubisoft

Montreal federführend für die Produktion verantwortlich. Bricht damit eine neue Ära für Assassin's Creed an?

## Das doppelte Assassinen-Lottchen

Die erste große Überraschung enthüllen die Kanadier gleich zu Beginn der Präsentation im Entwicklerstudio: Erstmals gibt es in ei-



Für Straßenkämpfe in den Slums ist das gebogene Kukri-Messer besser geeignet als ein Säbel.



Solange Jacob nicht im Schleichmodus unterwegs ist, trägt er einen schicken Zylinder und mischt sich unter die Passanten.



Den Greifhaken nutzen wir nicht nur um Häuser zu erklimmen. Ein gespanntes Seil hilft uns, weite Straßenschluchten zu überwinden.



Syndicate bietet wieder einen atmosphärischen Tag-und-Nacht-Wechsel. Auch auf den Dächern von Kutschen und Zügen geht es zur Sache.



nem Assassin's Creed zwei Hauptcharaktere, das Zwillingsspaar Jacob und Evie Frye. Während das Team noch keine Informationen über Evie preisgeben will, wissen wir über ihren Bruder, dass er in einem Vorort von London aufgewachsen und von klein auf als Assassine großgezogen worden ist. Die doppelte Assassinenzahl bedeutet aber keineswegs, dass Syndicate zum Koop-Meuchler wird. Im Gegenteil.

Zugunsten eines besseren Einzelspielerlebnisses streicht Ubisoft ersatzlos sämtliche Multiplayer-Features, auch den Koopmodus. Gut so, die Mehrspielermodi wirkten in Unity ohnehin reichlich aufgesetzt. Stattdessen hat man sich offensichtlich von Rockstar Games inspirieren lassen. Wie in

GTA 5 wechseln wir im freien Spiel jederzeit zwischen den Geschwistern. Jeder Charakter besitzt seinen eigenen Skilltree mit eigenen Waffen und Fähigkeiten. Nur einige der Storymissionen müssen wir mit einer festgelegten Spielfigur angehen – unbestätigten Quellen zufolge sollen etwa 75 Prozent der Hauptquest auf Jacob entfallen. Mehr Details zum Zusammenspiel der beiden Assassinen will sich Ubisoft zum jetzigen Zeitpunkt nicht aus der Nase ziehen lassen. Stattdessen konzentrierte sich das gezeigte Spielmaterial voll auf Jacob.

### Mit dem Pöbel an die Macht

Ähnlich wie wir Spieler kommt der 21-jährige Meuchelmörder relativ unbedarft aus

seinem Vorort ins riesige London. Nur seine Mission ist klar: Er will die Kontrolle über die Stadt übernehmen, um den Templern, die den Jahrhunderte währenden Kampf mit den Assassinen gewonnen und ihre Macht gefestigt haben, in die Suppe zu spucken. Denn wer das Zentrum des britischen Empires beherrscht, dem liegt die Welt des 19. Jahrhunderts zu Füßen.

Der Weg zum inoffiziellen Bürgermeistertitel führt durch die Londoner Unterwelt. Jacob und seine Schwester gründen eine Straßengang (die »Rooks«), mit der sie die Armen und Ausgebeuteten hinter sich vereinen wollen, um nach und nach die Kontrolle über die sieben Stadtviertel, Boroughs genannt, zu erlangen.

### Ein Spaziergang durch Westminster

Wie wir das in der Haut der Assassinen anstellen, zeigte Ubisoft Quebec anhand einer Nebenmission, in der wir die Festung einer verfeindeten Gang übernehmen sollen. Besonders kreativ ist das Missionsdesign nicht, wir schalten lediglich sämtliche Feinde in einem gut gesicherten Gebiet aus.

### Details zur Reise

Wir haben uns Assassin's Creed Syndicate im Entwicklerstudio von Ubisoft Quebec angesehen. Neben einer ausführlichen Präsentation wurde uns mehrfach eine live gespielte Gameplay-Demo auf der PS4 vorgeführt. Außerdem führten wir Interviews mit dem Senior Producer und dem Creative Director des Studios. Alle Screenshots stammen vom Entwickler. Sämtliche Reisekosten wurden von Ubisoft getragen.



Verfolgungsjagden mit Kutschen gehören in Syndicate zum Assassinen-Alltag.



Das Deckungssystem wurde überarbeitet. Statt auf Knopfdruck begibt sich unsere Spielfigur jetzt ganz automatisch in den Schutz einer Wand.



Jacobs Schwester Evie unterstützt ihn bei der Eroberung Londons. Sie meidet den offenen Kampf und schlägt lieber aus dem Verborgenen zu.

Auf dem Weg zu unserem Einsatzort durchstreifen wir das gigantische viktorianische London – die Spielwelt soll etwa 30 Prozent größer sein als in Unity. Dank der Anvil Engine, die schon im Vorgänger zum Einsatz kam, sieht die britische Hauptstadt mindestens ebenso beeindruckend aus wie das revolutionäre Paris. Die Rückkehr des Tag- und Nachtwechsels sorgt für besonders schöne Lichtstimmungen.

Dennoch ist der Anblick, der sich uns in den Straßen bietet, ein komplett anderer als im Vorgänger. Gerade einmal 70 Jahre sind seit der Französischen Revolution vergangen, doch hier im reichen Stadtteil Westminster scheinen es Jahrhunderte zu sein.

Statt schmaler Gassen voller Menschen sehen wir breite Straßenzüge, auf denen Kutschen und Fuhrwerke unterwegs sind. Passanten flanieren auf dem Gehweg und bieten so kaum Möglichkeiten, in der Menge unterzutauchen. Wie sollen wir hier nur Verfolgern entkommen?

### Grand Theft Carriage

Zum Beispiel, indem wir uns als ungebetener Fahrgast unbemerkt in eine vorbeiklappernde Kutsche setzen. Oder wir hocken uns gleich auf den Kutschbock, verpassen dem Fahrer einen saftigen Tritt und brausen davon – in Assassin's Creed Syndicate schwingen wir uns nämlich selbst ans Steuer jedes beliebigen Fahrzeugs. Die Kontrolle von Fahrzeugen ist zwar kein komplettes Novum, schließlich konnten wir schon im ersten Serienteil reiten und in Assassin's Creed 2 mit Leonardo da Vincis Kutsche fahren. Doch die Freiheit, uns wie in GTA jederzeit ans Steuer zu setzen, ist neu.

Bei der Steuerung der Fuhrwerke setzt Ubisoft Quebec kompromisslos auf Spielbarkeit. Die eigentlich sehr fragilen Gefährte kippen weder um, noch zerbröseln sie beim kleinsten Zusammenstoß. Völlig hanebüchene Rammstöße und Drifts sind dagegen probate Mittel in den regelmäßigen Verfolgungsjagden mit Templern oder erbosten Gesetzeshütern. Wir wurden sogar Zeuge, wie unser Zugpferd mal eben eine unschuldige Straßenlaterne ummähte – darunter leidet die Atmosphäre dann doch deutlich.

Neben Pferdegespannen sollen auch Züge und sogar Boote eine gewichtige Rolle in Syndicate spielen. Und wir dürfen nicht nur

fahren, sondern auch auf den Fahrzeugen kämpfen. Kommt uns ein Verfolger zu nahe, zieht er uns aus dem Fahrersitz und wir liefern uns ein actionreiches Duell auf dem Dach des wackeligen Gefährts.

### Assassinen-Alltag

Schließlich erreichen wir unser Auftragsziel, die feindliche Festung. Sie liegt im armen Stadtteil Whitechapel, der mit seinen engen Straßenzügen deutlich stärker an die Schauplätze früherer Serienteile erinnert. So altbekannt wie die Umgebung ist auch der Ablauf unserer Mission. Genau wie seine Vorfahren kraxelt Jacob wieder so behände an Fassaden und über Häuserdächer, dass Reinhold Messner vor Neid die Barthaare ausfallen. Die Steuerung mit Tasten fürs Auf- und Abwärtsklettern entspricht der von Unity; weil Jacob kleine Hindernisse jetzt ganz automatisch umläuft, soll das Spielgefühl aber noch flüssiger sein.

Von einem guten Aussichtspunkt erkunden wir die Umgebung mit der Adlersicht, die Feinde farblich hervorhebt und auf der Minimap markiert. Was dann folgt, ist für einen echten Meuchelmörder so alltäglich wie Zähneputzen: Einen Feind schalten wir mit einem Sprung von einem Hausdach aus, zwei weitere fallen den verschießbaren Phantomklingen aus Jacobs Ärmeln zum Opfer. Dann

gehen wir in Deckung. Das funktioniert jetzt übergangslos, indem wir uns einfach etwa an eine Hauswand schmiegen, der extra Tastendruck aus Unity entfällt.

Um das Schleichen deutlich effektiver und interessanter zu machen als im Vorgänger, kann Jacob Feinde mit einem Pfiff anlocken oder Wurfmesser gegen Wände werfen, um Wachen abzulenken. So bugsieren wir unser nächstes Opfer in die Nähe eines der ikonischen Heuwagen, die natürlich auch in Syndicate wieder als primitives Sprungkissen, perfektes Versteck und idealer Ort für einen Hinterhalt dienen. Ein Griff, ein Schrei, ein Schnitt, ein Problem weniger.

Für die nächste Gegnergruppe machen wir uns die Umgebung zunutze. Mit einem Halluzinogenpeil visieren wir einen Feuerkorb in der Nähe an. Der Giftstoff verdampft und gleich mehrere Schläger gehen sich gegenseitig im Wahn an die Gurgel. Doch beim Zielen sind wir entdeckt worden. Weil wir es noch nicht auf einen offenen Kampf anlegen wollen, nutzen wir ein neues Werkzeug, das bereits vor der Präsentation von Syndicate für viele Spekulationen gesorgt hat: den Greifhaken.

### Batman, bist du's?

Mit der Kralle in seinem Handschuh zieht sich Jacob in Sekundenschnelle an jedem



Jacob ist ein »Brawler«, ein Schläger also. In den Prügeleien geht er alles andere als zimperlich vor. Das Ergebnis der Kombination Schlagring plus Kiefer sieht man hier.



## Rule Britannia!

Johannes Rohe  
Redakteur  
johannes@gamestar.de

Was für ein Setting! Seit den ersten Gerüchten habe ich mich wie ein Schnitzel auf Assassin's Creed Syndicate (damals noch Victory) gefreut. Ich liebe London, ich liebe das viktorianische Zeitalter. Meine einzige Sorge galt dem Konflikt, den sich Ubisoft aus den Fingern saugen muss, um die Meuchelei im Schatten von Big Ben zu rechtfertigen. Mit den sozialen Spannungen der industriellen Revolution hat man eine sinnvolle Lösung für dieses Problem gefunden. Bleibt abzuwarten, wie sich die Geschichte um Evie und Jacob entwickelt. Ich freue mich in jedem Fall riesig darauf, Darwin, Dickens oder vielleicht sogar Königin Victoria die virtuelle Hand zu schütteln oder, ähm, ihnen eine Klinge in den Brustkorb zu rammen.

Das Spiel selbst wird aber wohl weit weniger revolutionär, als Ubisoft uns gerne glauben machen möchte. Klar bietet die neue Ära Raum für nette neue Spielzeuge wie den Greifhaken, und die Möglichkeit Kutschen zu kapern sorgt für reichlich Tempo und ein neues Spielelement. So wie es aktuell aussieht, lassen die Jungs aus Quebec das bewährte Grundrezept ihres Schwesterstudios in Montreal allerdings weitgehend unangetastet. Die Möglichkeit zwischen zwei Spielfiguren zu wechseln, über die Ubisoft bislang allerdings kaum Details verraten will, führt wohl kaum zu einer ganz neuen Spielerfahrung. So wird auch Syndicate vermutlich »nur« ein weiteres Assassin's Creed – aber eins, das ich allein schon für seine Spielwelt lieben werde.

Haus empor, um sich mühsame Kletterei zu ersparen oder Angreifern zu entkommen – zu jeder Zeit, an jedem Ort. Macht das das Spiel nicht viel zu einfach? Nein, sagen die Entwickler, denn auch die Gegner haben dazugelernt und sollen uns nun selbst auf Dächern hartnäckig verfolgen. Wir sind dennoch skeptisch, ob die Möglichkeit sich

jederzeit wie Batman aus dem Staub machen zu können, die Balance nicht ins Wackeln bringt. Neben der Funktion als persönlicher Aufzug dient die Kralle übrigens auch als Seilrutsche. Sogar ein Hochseil lässt sich damit über Straßenschluchten spannen.

Nachdem wir noch einige weitere Gegner unbemerkt erledigt und dabei eines unserer Gangmitglieder aus den Händen der Feinde befreit haben, entscheiden wir uns, gemeinsam mit unserem mitprügelnden Helfer in die Offensive zu gehen. Das Kampfsystem hat sich im Vergleich zum Vorgänger praktisch nicht verändert, allerdings hat Ubisoft Quebec die Zeit für Angriffe und Blocks deutlich verkürzt, um das Erlebnis intensiver und actionreicher zu gestalten.

Das funktioniert zumindest optisch ganz hervorragend, auch weil die Zeit der ehrenvollen Säbelduelle in den Slums Londons endgültig abgelaufen ist. Stattdessen verhackstückt Jacob seine Feinde mit einem gekrümmten Kukri-Messer und Schlagringen – sehr brachial, sehr brutal und sehr cool anzuschauen. Evie wird wohl eine deutlich elegantere Kampftechnik als Jacobs »Volles Pfund auf's Maul«-Variante an den Tag legen.

Auf größere Distanz greift Jacob zum Revolver. Weil Schusswaffen in den Kämpfen eine noch gewichtigere Rolle spielen werden als zuvor, wollen die Entwickler die Zielmechanik deutlich verfeinern. Ohne den Controller selbst in der Hand gehabt zu haben, können wir das jedoch noch nicht beurteilen.

### Gangs of London

Nachdem Jacob auch den letzten Feind mit seinem Schlagring zur Suppdiät auf Lebenszeit verdonnert hat, ist die Festung erobert und die Mission absolviert. Da ploppt schon die nächste Meldung auf: Die lokale Gang will sich mit uns und unseren Rooks zum Entscheidungskampf um die Herrschaft über den Stadtteil treffen. Eine solche Herausforderung erhalten wir erst, wenn wir durch das Erfüllen von Aufträgen genügend Aufmerksamkeit erregt haben. So sollen die Nebenmissionen zum essen-

## App und Ingame-Shop?

Assassin's Creed Unity gängele die Spieler mit einem aufdringlichen Ingame-Shop und einer Companion App, deren Nutzung für das Erreichen bestimmter Ziele im Spiel Pflicht war. Für ein Vollpreisspiel zwei echte No-Gos. Francois Pelland, Senior Producer bei Ubisoft Quebec, wollte die Rückkehr dieser Ärgernisse zwar nicht direkt verneinen, versicherte uns im Interview aber ausdrücklich, dass man aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt habe. Wir hoffen das Beste.



ziellen Bestandteil des Spiels werden, statt wie bislang nur als interessanter aber isolierter Zeitvertreib zu dienen.

Als wir zum Treffpunkt kommen, stehen sich beide Gangsterbanden schon säuberlich aufgereiht gegenüber. Wer schon einmal »Gangs of New York« gesehen hat, weiß, was nun folgt. Nach kurzem Vorgeplänkel kommt es zu einer Massenkillei, die jedem Bud-Spencer-Film Konkurrenz macht. Weil nicht mal der kräftigste Straßenschläger einem echten Assassinen wie uns etwas entgegensetzen hat, ist klar, wer am Ende noch steht: wir. Damit ist ein weiterer Stadtteil Londons unter unserer Kontrolle, und wir sind dem Sieg über die Templer ein gutes Stück näher gekommen.

### Sag Hallo zu Darwin

In punkto Inszenierung und Spielwelt kann Assassin's Creed Syndicate schon in der vorgeführten Pre-Alpha-Version richtig punkten. Der wieder eingeführte Tag-und-Nachtwechsel und die sehr abwechslungsreichen Stadtviertel machen die Streifzüge durch das viktorianische London zu einem echten Erlebnis. Außerdem sind wir jetzt schon gespannt, welche berühmten historischen Persönlichkeiten unseren Weg als Auftraggeber oder auch als Ziel eines unserer Attentate kreuzen. Nach einigem Bohren konnten wir den Entwicklern bereits die Namen Dickens und Darwin entlocken.

Eine neue Ära bricht mit Syndicate jedoch nicht an, dafür hält sich zumindest das bislang gezeigte Gameplay zu stark an die altbekannten Muster. Daran ändern weder die neuen Waffen, noch die Fahrzeuge etwas und auch die beiden Hauptcharaktere werden das Spielgefühl kaum revolutionieren. Doch es muss ja nicht immer Revolution sein. Wir haben den Eindruck, dass die Jungs von Ubisoft Quebec sehr genau wissen, was sie tun, und die mit Unity gelegte Basis an den richtigen Stellen weiterentwickeln. JO



Der Handschuh ist das Schweizer Taschenmesser des Assassinen. Phantomklingen, Giftpfeile und ein Greifhakenwerfer finden unter anderem darin Platz.