Assassin's Creed Syndicate

LONDON CALLING

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **23.10.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Technik-Video

Syndicate macht alles besser als der Vorgänger Unity. Mit einer großen Ausnahme. Von Dimitry Halley

Erstaunlich: So nah war ein Assassin's Creed noch nie an einer wirklich funktionierenden Open World dran. Das liegt an ein paar sehr cleveren Kniffen – einer davon ist sicherlich, dass Syndicate tatsächlich alles besser macht als der Vorgänger Assassin's Creed Unity. Mit einer Ausnahme.

Syndicate sieht schlechter aus als Unity. Wo Letzteres noch wirklich herausragende Lichteffekte hatte, kommen diese in der Fortsetzung kaum zur Geltung. Die Straßen sind unbelebter, die Detailvielfalt fällt gegenüber dem Vorgänger ab. Aber »schlecht« ist hier ein relativer Begriff – in absoluten Maßstäben ist Assassin's Creed Syndicate immer noch ein sehr hübsches Spiel. Die Charaktere sind toll modelliert, die Weitsicht über das London zur Zeit der industriellen Revolution mit Big Ben, St. Paul's Cathedral und dem Tower of London wirkt beeindruckend und überaus stimmig.

Der größte technische Pluspunkt gegenüber Unity ist aber die Performance: Syndicate hat weniger Fehler, und es läuft auf dem PC viel runder. Für den Test habe ich den Vorgänger nochmal ausgepackt – bereits bei der ersten Probemission sind Gegner falsch gespawnt, mein Missionsziel war unverwundbar. Konsequenz: Neustart. Solche Patzer kann ich in der PC-Version von Syndicate nicht feststellen. Klar, kleinere Bugs gibt es schon, aber nichts davon sprengt den Rahmen eines komplexen Open-World-Spiels. Und wichtig: Die Fehlerchen trüben den Spielspaß nicht.

In der Summe ist Syndicate kein technisches Meisterwerk. Auf hohen Details sind die Hardware-Anforderungen für die gebotene Grafikqualität zu hoch; die Kantenglättung greift in der Ferne nicht richtig. Objekte »ploppen« gelegentlich ähnlich störend ins Bild wie in der Konsolenfassung. Aber gerade im Vergleich zu PS4 und Xbox One trumpft die PC-Version spürbar mit scharfen Texturen und vor allem mit der höheren Auflösung.

Mikrotransaktionen

Auch Syndicate hat wieder einen Ingame-Shop, bei dem man gegen Echtgeld Vorteile erwerben kann. Das ist anders als in Unity aber sehr eingeschränkt: Im Prinzip darf man sich nur Geld, Rohstoffe und Erfahrung kaufen, um schneller aufzusteigen. Das alles lässt sich aber problemlos und ohne große Umwege auch normal erspielen. Einzige Ausnahme: zwei exklusive Karten, die Geheimnisse und Helix-Positionen verraten. Hier braucht man Echtgeld – allerdings gibt's mittlerweile auch im Internet viele Guides, die das überflüssig machen.

Zwei Helden, ein Ziel

Nicht nur bei der Technik hat sich einiges getan. Zum ersten Mal in der Serie schlüpfe ich parallel in die Rolle von zwei Meuchler-Helden. Jacob und Evie Frye sind Zwillinge aus dem Städtchen Crawley, die vom inzwischen toten Assassinen-Papa in allerlei Kriegskunst ausgebildet wurden. Im Jahr 1868, mitten in den Wirren der Zweiten Industriellen Revolution ist London als Hauptstadt des British Empire fest in der Hand des Templer-Schurken Crawford Starrick. Sein Ziel: nichts geringeres als die Weltherrschaft. Mein Auftrag als Frye-Duo: London zurückerobern. Und das heißt für den Spieler vor allem eines: launige Popcorn-Action.

Die Geschichte von Syndicate ist in erster Linie eine imposante Kulisse für knapp 40 Stunden abgedrehte Stunts. Sie nimmt sich nicht allzu ernst, funktioniert vor allem über die sympathischen Hauptcharaktere – und sie ist simpel. Sehr simpel. Das mag Fans der ersten Teile übel aufstoßen. Wo Ubisoft damals noch versuchte, verschiedene Positionen zu Herrschaft, Moral und Menschlichkeit gegeneinander ins Verschwörungsrennen zu schicken, gibt es jetzt wirklich nur noch den Kampf Gut gegen Böse.

Kleinerer Cast, größere Wirkung

Der größte Pluspunkt der simplen Story ist jedoch gleichzeitig das, was Unity mit am meisten gefehlt hat: Struktur. In Syndicate weiß ich zu jedem Zeitpunkt, warum ich gerade dieses Gebäude in die Luft jage, jener Person helfe oder Kinder aus einer Fabrik rette. Alle Haupt- und Nebenmissionen sind dem großen Ziel untergeordnet, Starrick und seine Offiziere zu Fall zu bringen. Ubisoft räumt seine Spielstruktur auf, und das Ergebnis kann sich sehen lassen. Syndicate setzt auf einige wenige Charaktere, deren Loyalität ich mir erarbeiten muss, weil sie direkt mit der großen Geschichte verbunden sind. So helfe

In Kämpfen setzt Jacob vor allem auf eine harte Rechte. Hier erledigt er einen Bobby mit einem Schlagring.

ich als Jacob Inspektor Frederick Abberline bei der Jagd nach Templer-Verbrechern. Das findet sowohl in Haupt- als auch Nebenaufgaben statt und zementiert eine Freundschaft zwischen Jacob und »Freddy«, die bis zur letzten Mission wichtig bleibt.

Für die junge Informantin Clara hole ich Kinder aus den Fabriken, mit Karl Marx kämpfe ich für die Arbeiterklasse, an der Seite von Ned Wynert zerstöre ich das Verkehrsmonopol der Templer. Dafür gibt es Informationen, Waffen, Geld und Beziehungen. Nach einmaligem Durchspielen kann ich jede Haupt- und Nebenfigur von Syndicate aus dem Kopf aufs Papier bringen. Dabei sind die meisten nicht mal besonders plastisch oder komplex geschrieben. Der Kniff ist, dass alle Akteure sowohl spielerisch als auch für die Story wichtig sind. Sie wachsen mir ans Herz, weil sie das ganze Abenteuer über an meiner Seite stehen – mal in einer persönlichen Mission, mal in einer geschäftlichen. Hier liefert Syndicate auf dem Niveau von Assassin's Creed 2.

Das gilt nicht für die Gegenwartsgeschichte. Obwohl Ubisoft versprochen hat, dass diese Abschnitte ab Syndicate wieder wichtiger werden, lassen sich diese im Prinzip auf eine Handvoll Zwischensequenzen herunterbrechen. Was dort passiert, ist selbst für Serienkenner uninteressant. Im Fokus stehen jetzt (wahrscheinlich mangels Alternative) Desmonds Ex-Sidekicks Rebecca und Shaun. Und das ist eigentlich auch schon das Bemerkenswerteste. Ubisoft muss sich spätestens jetzt die Frage gefallen lassen, warum sie die Gegenwartssequenzen überhaupt noch einbauen.

Zum Glück gibt's in London so viel zu tun, dass man die Gegenwart ohnehin meist komplett vergisst. Um die Weltstadt zu befreien, erben Evie und Jacob das komplette Fähigkeitenarsenal früherer Assassinen. Wie Arno aus Unity turnen die beiden mühelos über die hohen Dächer, schwingen sich an Holzbalken voran und erklettern die höchsten Türme. In puncto Präzision lassen sie den französischen Bruder im Geiste aber arg alt aussehen. Während des ersten Durchspielens von Syndicate habe ich vielleicht an zwei oder drei Stellen über das Parkour-Handling geflucht. Anders als in Unity, wo ich mich in fast jeder Mission über das fummelige Klettern und Springen aufregen konnte.

Es gibt verschiedene Kutschentypen, sogar riesige Feuerwehrwagen.

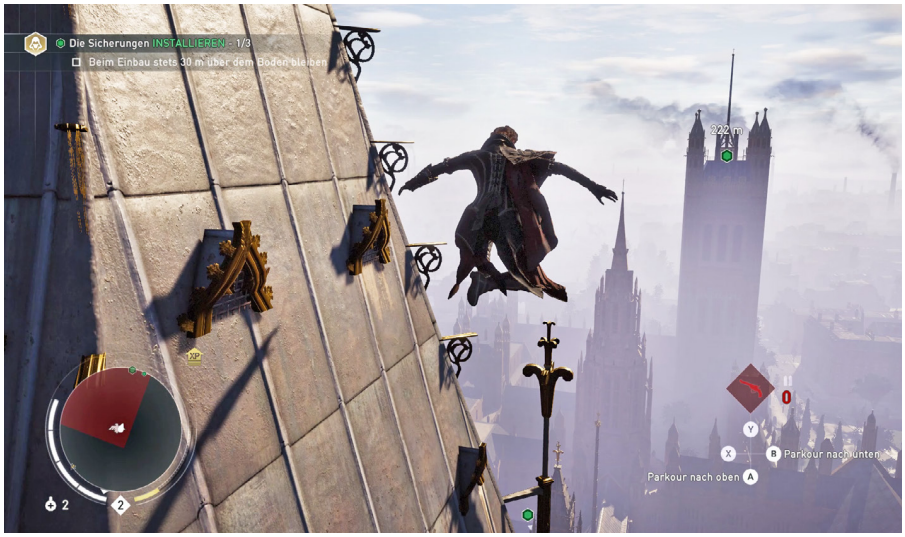
Markus Schwerdtel
@kargbier

Ganz ehrlich: Die im Serienverlauf ohnehin immer abstruser werdende Gegenwarts-Story von Assassin's Creed ist mir wurscht, deshalb drücke ich in Syndicate die Sequenzen mit Rebecca und Shaun so schnell wie möglich weg. Dafür genieße ich das viktorianische London mit seinen Charakterköpfen wie Charles Dickens oder dem jungen Arthur Conan Doyle, für die ich dann auch noch Aufträge erledigen darf. Denn genau diese Missionen sind es, die dann tatsächlich Helden-Feeling verbreiten.

Ubisoft hat an so vielen Stellen geschraubt (Kampfsystem, Parkour-Mechanik, Banden-Upgrades, zwei Helden), dass Syndicate inzwischen ziemlich weit weg vom allgemein als Serien-Highlight akzeptierten Assassin's Creed 2 ist. Aber das ist mittlerweile auch schon sechs Jahre alt (und vielleicht ein Stück von der Erinnerung verklärt), und ich bin froh um ein neueres, runderes, bündigeres Assassin's Creed. Für den nächsten Teil hätte ich aber dann gern wieder Segelschiffe.

Wohin mit der Kohle?

Zum Glück verzichtet Syndicate auf den Währungs-Wust, mit dem man sich in Unity rumschlagen musste. Es gibt nur noch englische Pfund und eine Handvoll Ressourcen, die wir in Crafting, Waffen und Gang-Upgrades stecken können. Das Wirtschaftssystem ist recht ausbalanciert, man sollte sich also gut überlegen, wo man anlegt. Tipp: Früh in Geschäfte wie den Teehandel investieren, um die regelmäßigen Einnahmen hochzutreiben. Außerdem gibt's für Evie und Jacob einen Skill, der mehr Loot pro Kiste ermöglicht. Nützlich!



In dieser Aufgabe müssen wir alle Türme erreichen, ohne den Boden zu berühren.

Zwar gibt's noch immer die Unterscheidung zwischen Hochlaufen und Runterhüpfen, Ubisoft entfernt aber die Möglichkeit eines freien Sprungs. Wenn Evie und Jacob an eine Kante rennen, machen sie automatisch halt, bis ich »Runter« drücke. Das wirkt im ersten Moment wie eine Einschränkung, weil man nicht mehr blind in die Tiefe hüpfen kann – es sorgt aber für eine viel höhere Präzision, wenn man's einmal verinnerlicht hat. Darüber hinaus gibt es noch einige kleinere Verbesserungen wie eine funktionierende Extra-Taste fürs Einsteigen in Häuser sowie ein intelligenteres Überwinden von kleinen Hindernissen. Allerdings ist die Bedienung spürbar für das Gamepad optimiert. Die Steuerung mit Maus und Tastatur geht zwar gerade so in Ordnung – wer seine Finger aber schonen will, greift zum Controller. So oder so: Das Free Running war in keinem Assassin's Creed so gut wie in Syndicate. Allerdings braucht man es auch viel seltener als früher.

Mehr Batman ist immer gut

Das London der 1860er-Jahre ist voll in der Moderne angekommen. Das stellt Hobby-Hüpfer vor eine Herausforderung: Die Straßen sind in der Regel breit genug für zweispurigen Kutschenverkehr, die Dächer sind häufig spitz und nur mit viel Aufwand zu passieren. Zum Glück sind die Assassinen nicht auf den Kopf gefallen. Deshalb haben sie sich zwei Strategien überlegt, wie sie in London möglichst schnell vorankommen. Die erste ist simpel: Kutschen klauen. Wie in GTA kann man per Tastendruck einen Wagen entführen. Das ist gerade für weite Strecken die schnellste Methode und geht flüssig von der Hand. Selbst komplizierte Manöver wie das Kämpfen auf dem Wagendach oder das »Entern« feindlicher Fahrzeuge während voller Fahrt klappen problemlos. Klar, die Kollisionsabfrage der Pferde ist irgendwie klobig, das Umfahren von Bäumen und Laternenpfählen unrealistisch und auch das rudimentäre Schadensmodell wirkt irgendwie nicht so, wie man es sich bei den klapprigen Gestellen vorstellt. Aber Syndicate gelingt die richtige Dosierung. Anders als beim Batmobil von Arkham Knight sind die Kutschen kein absolut dominanter Bestandteil der Spielerfahrung. Im Schnitt verbringt man in Assassin's Creed Syndicate etwa 20 Prozent der Zeit mit Kutschen, wieder 20 mit Klettern und weitere 20 mit Laufen. Die restlichen 40 gehören der coolsten Bewegungsneuerung des Spiels: dem Greifhaken. Wie der dunkle Ritter von Gotham City können auch Jacob und Evie ihre Hakenkanone an nahezu jeder Kante befestigen und so gewaltige Strecken in Windeseile überqueren. Mich hat überrascht, wie gut dieses Gadget den Spielfluss bereichert. Der Haken ersetzt die mühseligeren Passagen des bisherigen Parkour-Gameplays.

Ich presche beispielsweise mit der Kutsche in ein von Templern kontrolliertes Gebiet, seile mich ruckzuck auf den nächsten Aussichtspunkt, sondiere die Umgebung. Und statt von dort wie früher einfach in einen Heuhaufen zu springen, erspähe ich ein Dach, von dem aus ich den Templergeneral optimal erreichen kann. Ein Schuss mit dem Greifhaken, Jacob gleitet in die Tiefe. Mitten im Templerareal verlasse ich mich dann auf die Parkour-Fähigkeiten und überwinde mühelos die Dächer, um alle feindlichen Scharfschützen lautlos zu erledigen.

Brawler statt Killer

Ein weiterer entscheidender Fortschritt gelingt Syndicate beim Kampfsystem. Die Zeiten von Schwert und Degen gehören der Vergangenheit an, Jacob und Evie kämpfen mit Schlagring, Gehstock und Kukri-Messer. Und auch hier haben sie von Batman gelernt. Jetzt gibt's nämlich einen Schlagzähler, diverse Kombinationen aus Gadgets, Betäubungs-Punch und normalen Angriffen. Tatsächlich brauche ich die auch. Jacob und Evie gehen schon beim dritten Treffer zu Boden. Zum ersten Mal präsentiert uns die Serie ein Kampfsystem, das sich zu lernen lohnt. Und ich habe einen echten Grund zum Schleichen, denn oft ist es ratsamer, sich schlicht nicht erwischen zu lassen.

Evie folgt streng dem Credo ihres Vaters und sucht das heilige Grabtuch.

Jacob ist ein pfiffiger Haudrauf und träumt von der eigenen Gang.

Dimitry Halley
@dimi_halley

Als Tester muss man gerade bei Open-World-Titeln oft durch sehr hartnäckig durch die Kampagne hasten, gezielt jede Spielmechanik ausprobieren und hoffen, dass man rechtzeitig alles erledigt bekommt. Dabei bleibt der Spaß manchmal auf der Strecke – man versetzt sich stattdessen beim Schreiben in eine theoretisch entspannte Situation und entscheidet dann, wie viel Freude man eigentlich mit dem Spiel hätte, wenn man nicht gerade durchhetzen müsste.

Syndicate ist da anders. Obwohl ich mir Nächte um die Ohren gehauen habe, um jede Mission zu spielen, hatte ich immer enorm viel Spaß (auch um drei Uhr nachts). Und das ist für mich das entscheidende Kriterium, warum das Spiel eine hohe Wertung verdient. Ja, es wagt keine großen Experimente, aber all seine kleinen Rädchen fügen sich hervorragend zum großen Ganzen zusammen. Und wenn ich ganz ehrlich bin, hatte ich wahrscheinlich bis auf Black Flag mit noch keinem Assassin's Creed so viel Freude wie mit Syndicate.

Mit dem Greifhaken kommen wir ohne große Mühe selbst auf die höchsten Türme der Stadt.

Die Mischung macht's

Der größte Coup gelingt Syndicate aber im Missionsdesign und in der Art und Weise, wie die Aufträge mit der Open World harmonieren. Die Hauptmissionen sind schlicht die besten, die es je in einem Assassin's Creed gab. Jede spielt sich einzigartig. Mal infiltriere ich eine Irrenanstalt und gebe mich als Leichnam aus, um nah an den verrückten Doktor heranzukommen. Dann jage ich ein Busdepot in die Luft oder verfolge Jacobs nichtsnutzigen Assistenten anhand seiner Kotzespuren. Jacob und Evie kommentieren das Geschehen, als Spieler fühle ich mich wirklich involviert. Abseits der Missionen konzentriert man sich in freien Aktivitäten darauf, London zu erobern. Denn die Karte ist zu Beginn des Spiels in Templerhand – die Zwillinge müssen eine Bande gründen (die Rooks) und in knapp zwei Dutzend Vierteln »aufräumen«. Die Rooks sind dabei ein komplett optionales Spielelement. Gegen Geld und Rohstoffe kann ich die Bande im Menü aufleveln, schalte beispielsweise Schützen und Späher frei.

Darüber hinaus schaltet man allerlei Sandbox-Aktivitäten frei. Ich kann regelmäßig Züge überfallen, Schiffe ausräumen, Frachtkutschen klauen. Diese Aufgaben sind weniger spektakulär als die Hauptmissionen, sorgen aber dafür, dass Syndicate einen immensen Flow erhält. Ich bin in einem einzigen Fluss aus spektakulären Manövern und tollen Erlebnissen, die direkt mit der Geschichte verwoben sind. Das ist die große Leistung von Syndicate. Ähnlich wie in Black Flag sind alle Mechaniken so überarbeitet worden, dass sie möglichst viel Spaß machen und mich in London gefangen halten.

Natürlich kann man als Fan auch bei Syndicate viel meckern. Logiklöcher in der Geschichte erkennt man ohne Lupe, aufgrund der vielen optionalen Missionen findet kaum Charakterentwicklung statt, die ganzen Collectibles sind nach wie vor belangloses Ubisoft-Formel-Füllmaterial. Das sind berechtigte Einwände, und deshalb knackt das Spiel auch nicht die 90er-Wertung. Aber an anderer Stelle ist Syndicate großartig: Ich kann selbst entscheiden, welche Geschichte ich erzählen will. Stürze ich mich nur auf die Hauptstory, entfaltet sich Syndicate als brutale Schurkenhatz. Nehme ich alle Nebenmissionen an, wird das Spiel zu einem gigantischen Feldzug. Alle Mechaniken greifen so gut ineinander, dass Spieler sich die Zeit in London so einteilen können, dass sie am meisten Spaß haben. Und darum geht's bei einem guten Open-World-Spiel doch, oder nicht? ★

Evie und Jacob treffen diverse historische Personen, hier Alexander Graham Bell.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 / AMD FX 6350 Geforce GTX 660 / Radeon R9 270 6 GB RAM, 50 GB Festplatte	Intel Core i7-3770 / AMD FX 8350 Geforce GTX 760 / Radeon R9 280X 8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ beeindruckendes London ⊕ schöner Soundtrack, gelungene Vertonung ⊕ tolle Gesichtsanimationen ⊖ sieht schlechter aus als der Vorgänger ⊖ deutsche Vertonung häufig nicht synchron

SPIELDESIGN

⊕ toll gestaltete Missionen ⊕ alle Spielmechaniken greifen stimmig ineinander ⊕ sinnvolle Neuerungen in der Fortbewegung ⊕ motivierende Eroberung Londons ⊖ belangloses Kistensammeln

BALANCE

⊕ funktionierendes Rohstoff- und Geldmanagement ⊕ Schleichen und Kämpfen als ausgewogene Alternativen ⊕ über weite Strecken angenehm fordernd ⊖ gegen Ende zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ klar strukturierte Geschichte ⊕ viele einprägsame Charaktere ⊕ sympathische Helden ⊖ belanglose und alberne Gegenwartspassagen ⊖ viele Logiklöcher

UMFANG

⊕ sehr viele Haupt- und Nebenmissionen ⊕ Dutzende optionale Aktivitäten ⊕ Durchspielen schaltet Zusatzmissionen frei ⊕ gigantische Spielwelt

FAZIT

Ubisoft-Formel in Perfektion: Assassin's Creed Syndicate bietet die besten Missionen der Serie und macht alles besser als Unity.