Assassin's Creed Syndicate



Genre
Action-Adventure

USK
ab 16 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 16 Jahre

Vertrieb	Ubisoft
Erscheinungsjahr	2015.10
Systeme	PC, Playstation 4, Xbox One
System im Test	Playstation 4
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Serientypisches Einerlei mit wenig Verbesserungen und grafischen Problemen



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:
Assassin's Creed ist eine Spielserie aus dem Hause Ubisoft, in der Science-Fiction und Historisches vermischt wird. In der simulierten Vergangenheit von *Assassin's Creed Syndicate* übernimmt der/die Spieler_in die Rolle von Evie und Jacob Frye in den Zeiten der industriellen Revolution. Durch einen Zufall erfahren die beiden Geschwister, dass ein „Stück von Eden" in London versteckt sei. In einer offenen Spielwelt dürfen die Spieler_innen nach Lust und Laune Wände erklimmen, Aufträge erfüllen oder nach Sammelgegenständen suchen. In den Hauptmissionen geht es oftmals um das Töten eines menschlichen Ziels. Zusätzlich gibt es in jedem Teil der Reihe eine Besonderheit. Während in *Assassin's Creed 4: Black Flag* Schiffe gesteuert werden konnten, gibt es in diesem Teil Pferdekutschen. Schiffe und Boote sind zwar an der Themse, können aber nicht gesteuert werden.



Redaktion
Kok Hung Cheong
Spieleratgeber-NRW

Pädagogische Beurteilung:



Laufend Probleme
Nicht nur Jacob Frye verstrickt sich mit seiner „Kopf durch die Wand"-Mentalität in aller Hand Probleme, die seine Zwillingsschwester Evie, als der coole Part des Duos, wieder richten muss. Auch das Spiel ist von Problemen übersäht. Kletterpartien an einem Segelmast enden oftmals damit, dass die Spielfigur neben dem Mast schwebt. In den Momenten, wo von Boot zu Boot gehüpft

Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

wird, um z.B. die Themse zu überqueren, scheint die jährliche Verbesserung zwar durch, denn die Animationen sind butterweich und fließend. Dennoch gibt es auch grafische Aussetzer, beispielsweise Straßenfeger, die ohne Besen fegen, Unterwäsche, die durch die Oberbekleidung zu sehen ist, und getroffene Gegner_innen, die einfach alles Wegstecken, um dann am Ende zu verschwinden. Dies ist natürlich immersionsbrechend. Im schlimmsten Fall stürzt das Spiel während einer Mission ab und von Zeit zu Zeit gibt es keine Speicherpunkte zwischendurch. So fehlt ein Großteil der schon erreichten Missionsabschnitte. Für viele Spieler_innen bedeuten solche Momente Frust, da das Wiederholen der Sequenzen nicht von einem Selbst ausgeht, sondern erzwungen wird. Das Kampfsystem ist immer noch überraschend einseitig, obwohl es von Titel zu Titel zunehmend verbessert wurde. Wer nicht einfach wild auf alle Knöpfe draufhaut, wird kein Problem im Kampf haben, selbst wenn mehr als 10 Feinde um einen herumstehen. Gewalttechnisch ist das Spiel auf einem moderaten Niveau. Bei einigen Attacken kommt etwas Blut ins Spiel, verschwindet aber sofort nach dem Angriff. Ausgerenkte Gelenke und gebrochene Beine könnten Spieler_innen unter 16 Jahren mit weniger Medienerfahrung verschrecken.









Echte Geschichten, erfundene Geschichten
Assassin's Creed wandert immer auf einem schmalen Grat zwischen Fakt und Fiktion. Fakt ist, dass im Spiel berühmte Persönlichkeiten ihrer Zeit vorkommen, wie Darwin, Marx und Bell. Auch soziale Problematiken wie Kinderarbeit werden im Spiel thematisiert. Fiktion ist aber, dass Darwin Sagengestalten in London nachjagt oder, dass Pferdekutschen durch Laternen rasen können, ohne Kratzer davonzutragen. Für jüngere Spieler_innen könnte es zu einer Vermischung von Wirklichkeit und Erdachtem kommen, da im Spiel die Grenze der beiden „Wirklichkeiten" ziemlich fließend ist. Während bei den Vorgängern des Spiels noch versucht wurde, eine Welt in Grauzonen zu erstellen, ist der jetzige Titel klar in Schwarz und Weiß bzw. Gut und Böse unterteilt. Die Templer_innen sind böse und die weiblichen und männlichen Assassinen sind gut. Die Einteilung ist klar vorgegeben. Eine Reflexion zum Geschehenen ist hier nicht vorgesehen. Es wird also vermittelt, dass jede Tat gerechtfertigt ist, solange ein Ziel erreicht wird.

Siehe auch

- Assassin's Creed
- Assassin's Creed 2
- Assassin's Creed - Brotherhood
- Assassin's Creed 3
- Assassin's Creed 4 - Black Flag
- Assassin's Creed - Rogue

Einfach gestrickte Charaktere
Die platten Hauptcharaktere sind jeweils in zwei Wörtern zu umschreiben: Jacob Frye ist stur und unsympathisch, Evie hingegen ist stur und ernst. Zusammen ergibt dies ein Geschwisterpaar, das im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen geht. Auch fehlt die Entwicklung der beiden. Selbst wenn sie fehlerhaft gehandelt haben, stellt sich im Verlauf der Geschichte keine Wandlung zum Besseren oder Schlechteren ein. Weiterhin wirken viele Missionen wie kleine in sich abgeschlossene Episoden, Konsequenzen werden nicht sichtbar vermittelt. Deswegen ist es trotz der vielen Stunden Spielzeit schwer, den Kontakt zwischen den Spielfiguren und den Spielenden herzustellen.

Belohnungssystem à la Ubisoft
In der offenen Spielwelt ist allerhand versteckt. Es gilt Kisten zu öffnen, Musikboxen zu finden, leuchtende Glitches zu sammeln und Territorien zu erobern. Im Grunde wird die Spielzeit durch Ablenkungen verlängert. Die Karte wirkt überfüllt mit Missionen und Sammelobjekten, aber alle Aktivitäten zu vollenden, wirkt irgendwann wie lästige Hausarbeit. Viele der Missionen haben außerdem einen repetitiven Charakter. Einzig die Aufgaben, die die Geschichte vorantreiben, sind als kleine Lichtblicke zu sehen und bieten so die geforderte Abwechslung und Herausforderung.

Atmosphärische Gestaltung
In stillen Momenten erscheint das virtuelle London im 18. Jahrhundert glaubwürdig. Kinder spielen Fußball auf der Straße, Kutschen liefern Waren aus und Menschen feilschen auf dem Markt. Passend dazu untermalt ein gutes Sound- und Musikdesign die Atmosphäre. Die Musik im Streicher-Stil wird sofort mit London in Verbindung gesetzt. Wenn die Spieler_innen auf dem Dach stehen, wird die Stadt zu einer malerischen Kulisse. Dennoch werden die dunklen Aspekte, wie Kinderarbeit, Armut, Prostitution oder Menschenhandeln, an vielen Stellen deutlich sichtbar. Größtenteils sind sie jedoch nur oberflächlich angedeutet und werden nicht tiefergehend behandelt. Jüngere Kinder können solche Aspekte meist noch nicht genügend rfelektieren.

Geld regiert die Spielwelt
Die Währung im Spiel wird dazu benutzt, Munition und Verbesserungen zu kaufen. Während die Munition nicht unbedingt gekauft werden muss, sind Verbesserungen unabdingbar, wie bessere Waffen, Rüstungen oder eine effizientere Infrastruktur der Gang, die einen unterstützt. Zusätzlich benötigen Verbesserungen Ressourcen. Für den Fall der Fälle haben die Entwickler_innen ein System eingebaut, womit Spielende Spielgeld und Ressourcen mit Echtgeld kaufen können. Darüber hinaus ist es möglich, die ansonsten auf der Karte unsichtbaren Spieluhren und Glitches mit Geld auf sichtbar zu machen. Das, was am meisten Geld verschlingt, sind jedoch die Erweiterungen. Mit einem sogenannten Season Pass sind viele der kommenden Inhalte schon freigeschaltet, noch bevor diese erschienen sind. Es ist also ähnlich wie eine Maxi-Verpackung bei Lebensmitteln, dadurch spart der/die Verbraucher_in im Vergleich zu Einzelkäufen. Das Problem bei einem sogenannten Season Pass ist, dass viele der Erweiterungen nur kosmetischer Natur sind und im Grunde wird nur auf ein oder zwei Inhalte gewartet. In *Syndicate* ist dies genau der Fall. Viele der Erweiterungen sind unverständlicher Weise nicht im Hauptspiel verbaut, sodass Geld ausgegeben werden muss.

Fazit:
Wenige Verbesserungen und viele Probleme machen *Assassin's Creed: Sydicate* zu einem *Assassin's Creed* in Mindestform. Für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren ist es wegen der fragwürdigen Moral und der Gewaltdarstellung nicht vorgesehen. Fans, die jedes Spiel der *Assassin's Creed*-Reihe gespielt haben wollen, sollten

Gewaltdarstellung nicht vorgesehen. Fans, die jedes Spiel der *Assassin's Creed* Reihe gespielt haben wollen, sollten es sich anschauen und die kleinen Lichtblicke genießen. Mit der Fanbrille sollten die Fehler des Spiels nicht allzu schwer wiegen. Neueinsteiger sollten sich erst die anderen Spiele der Reihe anschauen.

Druckansicht

Weiterempfehlen



powered by cre8CMS