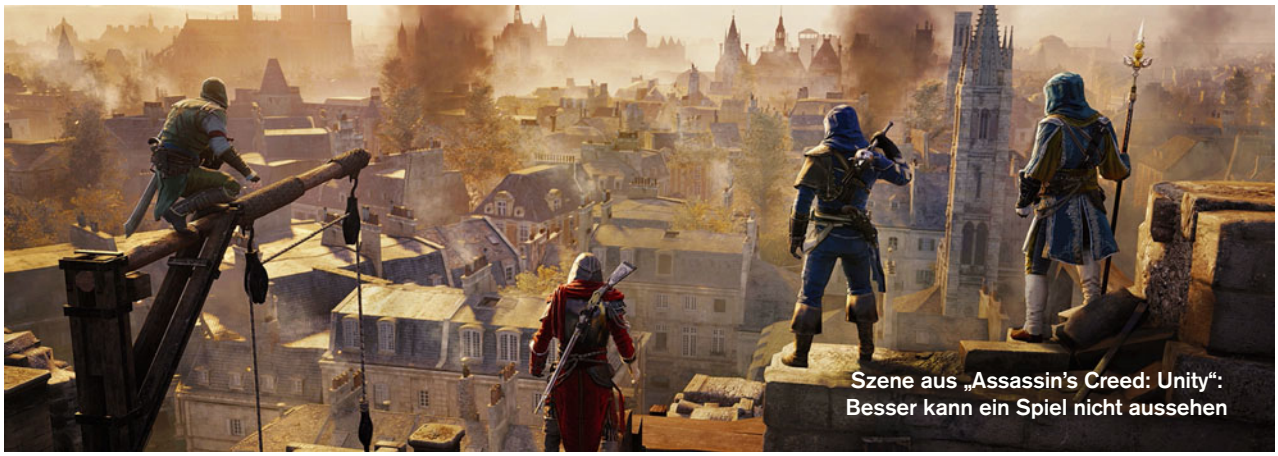


Szene aus „Assassin's Creed: Unity": Besser kann ein Spiel nicht aussehen

Wimmelnde Revolution

„Assassin's Creed: Unity" scheitert an der Liebe zu Nebensachen.

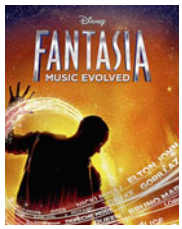
Detailreich baut „Assassin's Creed: Unity" das Paris des späten 18. Jahrhunderts nach und erzählt eine Liebesgeschichte in den blutigen Zeiten der Französischen Revolution – viel besser kann ein Spiel zurzeit nicht aussehen. Vor allem das lebendig gestaltete Paris ist atemberaubend schön und wirkt durch die große Menge an Menschen. Die handeln, streiten oder demonstrieren auch sehr überzeugend: Tausende von Figuren wimmeln gleichzeitig durchs Bild. Getreu dem Prinzip der „Assassin's Creed"-Reihe ist der geschichtliche Hintergrund in eine große Verschwörungstheorie eingebaut, die zum Teil in der heutigen Zeit spielt. Der Kampf der Assassinen gegen die Templer, der Kampf gegen Unterdrückung und Unfreiheit zieht sich durch die Spiele; dieses Mal sind die Hauptfiguren der Französischen Revolution involviert, darunter auch Robespierre. Dieses historische Drama ist auch im Spiel spannend. Doch „Assassin's Creed: Unity" ist überfrachtet mit kleinen Nebenmissionen oder Diebesjagden. Kaum ein Moment, in dem man einfach nur Notre-Dame besichtigen oder am Louvre entlang wandeln kann. Vielleicht ist es der selbst auferlegte Zwang, das Spiel jedes Jahr neu erfinden zu müssen, der aus „Assassin's Creed: Unity" ein zerfasertes Erlebnis macht. Weniger wäre sehr viel mehr gewesen. CARSTEN GÖRIG

„Assassin's Creed: Unity"
von Ubisoft

Neue Software

Call of Duty: Advanced Warfare
(Activision)

Bisher konnte die „Call of Duty"-Reihe jedes Jahr neue Verkaufsrekorde aufstellen und mit Gewalt schocken, darunter blutige Massaker auf Flughäfen oder Biowaffen-Angriffe in Großstädten. Doch seit Enthauptungen per YouTube frei Haus gesendet werden, haben sich solche digitalen Grausamkeiten überlebt. Deshalb fehlen sie auch im neuen Werk der Reihe. Übrig bleiben Kevin Spacey als Bösewicht und ein knappes Spiel, in dem es serientypisch rund um die Welt zu verschiedenen Schauplätzen geht, es viele Ballereien nach Schießbudenart gibt und sehr viele Dinge explodieren. Das ist sozusagen digitales Fast Food: Schnell zu konsumieren, und es sättigt den Hunger nach Unterhaltung.



Fantasia: Music Evolved
(Disney Interactive)

Die Fortsetzung von Walt Disneys ambitioniertem Filmprojekt von 1940 als Spiel, in dem man mit Armen und Händen Musik dirigieren und verändern kann. Spieler wechseln mit einem Handstreich das Instrument, malen mit der Hand Melodien in die Luft. Klingt super, funktioniert aber nicht richtig. Nicht nur, weil die Bewegungserkennung über die Xbox-Kinect-Kamera immer wieder Probleme hat. Sondern vor allem, weil ein unnötig komplexes und gleichzeitig wenig anspruchsvolles Spielprinzip sowie langatmige Zwischensequenzen den Spaß ausbremsen und Spieler erst nach langen Mühen zum eigentlich spannenden Teil des Spiels vordringen lassen. Was für eine vertane Chance. CARSTEN GÖRIG