



Assassin's Creed Mirage spielt größtenteils in Bagdad, das Umland hat nicht viel zu bieten.



Assassin's Creed Mirage

ZURÜCK ZU DEN WURZELN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Bordeaux** Termin: **2023**

Auf DVD: Preview-Video

Assassin's Creed rückt 2023 wieder näher an die Ursprünge der Serie heran. Selbst Peter muss nach der Preview anerkennen: Mirage sieht richtig gut aus! Von Peter Bathge

Wer sich in einer Beziehung befindet, weiß, wie wichtig offene Kommunikation ist: Wenn beide Seiten nicht miteinander reden und einander nicht zuhören, dann gibt es keine Hoffnung für die Zukunft. Mindestens ebenso wichtig ist aber auch das Verzeihen:

Wenn eine von beiden Parteien Mist gebaut hat und sich aufrichtig entschuldigt, dann ist es

ein Zeichen von wahrer Liebe, wenn die andere dem Gegenüber vergibt. Nun tun sich große Spielekonzerne wie Ubisoft oft schwer mit Entschuldigungen an ihre Kunden. Aber manchmal reicht es auch, wenn man durch die Blume um Verzeihung bittet, so wie bei Assassin's Creed Mirage. Denn das ist genau an all jene Fans der Serie gerichtet, die sich in den vergangenen Jahren über fehlendes AC-Feeling beschwert haben.

Wir konnten uns das für 2023 angekündigte Action-Adventure mit Bagdad-Setting bereits anschauen. Dabei bekam ich nochmal mehr vom Spiel zu sehen, als bei der Ankündigung während der Ubisoft Forward gezeigt wurde, nämlich eine zehnminütige Präsentation nur für Journalisten, und durfte anschließend noch eine halbe Stunde mit dem Creative Director des Projekts plaudern. All das hat meine Einstellung zu Assassin's



In Assassin's Creed Mirage klettert ihr in klassischer Manier über die Dächer der Stadt.

COLLECTOR'S EDITION

Wie die bisherigen Teile der Reihe wird auch Assassin's Creed Mirage wieder in mehreren Editionen erhältlich sein. Zusätzlich zur normalen Version (50 Euro) gibt es eine Deluxe Edition (60 Euro), die von Prince of Persia inspirierte Skins und Waffen enthält. Die Collector's Edition schlägt mit knapp 150 Euro zu Buche und enthält neben dem Hauptspiel die komplette Deluxe Edition von Assassin's Creed Mirage mit einem vollständigen Deluxe-Paket inspiriert von Prince of Persia, eine Statue von Basim, den Soundtrack, ein Steelbook, eine Nachbildung von Basims Brosche, eine Karte von Bagdad sowie ein Artbook. Wer eine der drei Versionen bei Ubisoft vorbestellt, erhält außerdem den DLC um die 40 Räuber gratis.



Creed Mirage fundamental verändert. Denn das vom 400 Mitarbeiter starken Ubisoft Bordeaux entwickelte »Open-City-Spiel« ist in vielerlei Hinsicht ein Schritt zurück – aber einer, der letztlich für die in den Augen vieler Fans schwächelnde Serie goldrichtig sein könnte. Wieso, das will ich euch in dieser Preview anhand von vier spannenden Fakten, die mir in der Presse-Demo aufgefallen sind, genauer erläutern.

Eine kleinere Welt mit mehr Fokus

Eine Stadt, vier Bezirke und ein bisschen Umland: Das ist die im Vergleich zu früheren

Serienteilen deutlich geschrumpfte Spielwiese, auf der ihr in Mirage unterwegs seid. Laut Creative Director Stephane Boudon ist die Größe mit Assassin's Creed Unity vergleichbar, auch die Menschenmassen aus Paris sind wieder mit von der Partie. Weil Rollenspielmechaniken wie Erfahrungspunkte »dramatisch reduziert« wurden, lasse sich die Spielzeit nicht mit Valhalla und Co. vergleichen. Mirage konzentrierte sich stark auf die Hauptmissionen und liefere nur vereinzelt Nebenaufträge: »Es wird zwar jede Menge zu tun geben«, sagt Boudon im Interview, »aber wir haben deutlich weniger Col-

lectibles als zuvor.« Die Story stehe im Mittelpunkt, Boudon spricht von einem »linearen Action-Adventure« wie in früheren Teilen und geht sogar so weit zu behaupten, dass Mirage nicht wirklich ein Open-World-Spiel sei, sondern ein »Open-City-Spiel«.

Im Bagdad des Jahres 861 nach Christus tretet ihr den Verborgenen bei, der Vorläuferorganisation der Assassinen. Die Metropole, die zu diesem Zeitpunkt ein goldenes Zeitalter in Bezug auf Architektur, Wissenschaft, Kunst und Handel erlebt, ist in vier Sektoren aufgeteilt, darunter ein Industrieviertel und eine Oberstadt. Mit einem Reittier könnt ihr die Umgebung erkunden, vermutlich gibt's umliegende Dörfer und Höhlen. Ob die kleinere Spielwelt auch darin begründet liegt, dass Mirage ursprünglich als DLC für Valhalla geplant war? Laut Creative Director Stephane Boudon war dies »lediglich für ein paar Wochen auf dem Papier« der Fall. Schnell habe sich Ubisoft dafür entschieden, Mirage zu einem vollwertigen Serienteil auszubauen, aber mit einem entscheidenden Unterschied: »Wir planen nicht mit DLCs für Mirage«, so Boudon im Interview.

Es soll lediglich den bereits zuvor geleakten Vorbestellerinhalt Die vierzig Diebe geben, der separat von der Hauptstory ein paar Anspielungen auf die berühmten Geschichten aus »Tausendundeiner Nacht« macht. Diese Sammlung von kleinen Aufgaben sei in Umfang und Bedeutung ungefähr vergleichbar mit dem Beowulf-Paket für Assassin's Creed Valhalla.

Viel Fan-Service zum 15. Jubiläum

Als Veteran der Serie musste ich beim Anschauen des ersten Trailers zu Assassin's Creed Mirage das ein oder andere Mal grinsen. Denn dort wird nonchalant die Rückkehr aller möglichen Features vergangener

Die Kämpfe werden weniger klassisch ausfallen, denn das wäre laut Ubisoft ein Rückschritt.



1&1 DSL oder Glasfaser

Aktion: Bis zu 4 Handy-SIM-Karten inklusive*



INKLUSIVE
Bis zu 4 Mobilfunk-Flatrates für unterwegs!*

10
FREIMONATE*

**INTERNET
& TELEFON**

0 €/Monat*
100 MBit/s-Tarif für 10 Monate, danach ab 39,99 €/Monat



Highspeed-Internet, ausgezeichnetes Festnetz, Top Service!

Entscheiden Sie sich jetzt für 1&1 DSL oder Glasfaser und sichern Sie sich Highspeed-Internet mit bis zu 1.000 MBit/s*. 1&1 Kunden profitieren immer von leistungsstarken Internet-Anschlüssen zum Surfen und Telefonieren, Top WLAN-Routern und hervorragender Performance. Bestellen Sie noch heute einen DSL- oder Glasfaser-Anschluss für zuhause und sichern Sie sich 10 Freimonate. Außerdem sind bis zu 4 Handy-SIM-Karten inklusive – mit Mobilfunk-Flatrates, damit Sie und Ihre Familie auch unterwegs mobil telefonieren und endlos surfen können!*

Inklusive



30 Tage testen

Geräte, Netz, Tarif – Sie können alles einen Monat lang unverbindlich testen.*



WLAN-Versprechen

1&1 bringt Ihr Heimnetzwerk zum Laufen. Alle Geräte, egal wo gekauft.



Priority-Hotline

1&1 ist rund um die Uhr persönlich für Sie da. Kein Sprachcomputer.



Funktions-Garantie

Im Falle eines Falles: unverzügliche Entzörung oder Gerätetausch.



Umzugs-Service

Sie nennen uns Ihren aktuellen Anbieter – wir erledigen den Rest.

1&1

1und1.de
0721/960 6060

*1&1 DSL 100 oder 1&1 Glasfaser 100 für 10 Monate je für 0,- €/Monat, danach 39,99 €/Monat (DSL) bzw. 44,99 €/Monat (Glasfaser). Einmalige Gewährung der 10 Freimonate nur in den Tarifen 1&1 DSL 100 und Glasfaser 100. Internet-Flat: Unbegrenzt surfen mit bis zu 100 MBit/s. Tarife je nach Verfügbarkeit als DSL- oder Glasfaser-Tarif. Für Glasfaser-Tarife: In vielen Regionen möglich. Im Vergleich zu DSL-Tarif gleicher Geschwindigkeitsklasse Danach-Preis jeweils 5,- € Aufpreis/Monat. Sofern keine Glasfaserleitung vorhanden ist, Ausbau und Eigentümergehenzgenehmigung erforderlich. Aktion: Baumaßnahmen kostenfrei. Für alle Tarife gilt: Telefon-Flat: Rund um die Uhr kostenlos ins dt. Festnetz telefonieren. Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Mögliche Hardware: z. B. 1&1 HomeServer+ für 6,99 €/Monat. Der Preis fällt zu den zusätzlichen monatlichen Tarifleistungen an, die zusammen mit der Hardware angeboten werden. Router-Versand: einmalig 9,90 €. Bereitstellungspreis: einmalig 49,95 € (DSL) bzw. 67,40 € (Glasfaser). Mindestlaufzeit: 24 Monate. Kündigungsfrist: 1 Monat zum Ende der Vertragslaufzeit. 30 Tage testen: Sonderkündigung im ersten Monat. Auf Wunsch mit bis zu 4 (tarifabhängig) 1&1 All-Net-Flats mit je 1 GB Highspeed-Volumen/Monat (danach 64 kBit/s) für je 0,- €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis je 4,90 €. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. Kündigungsfrist 14 Tage. Abbildung ähnlich, Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330.





Auch außerhalb der Stadt gibt es ein bisschen was zu erkunden, aber nicht viel.

AC-Teile angekündigt. Das fängt bei den Holzbalken an, die sich teils über Gassen und Marktplätzen erstrecken und parkour-begeisterten Assassinen so einen Weg durch die Lüfte bieten, geht weiter beim aus den früheren Teilen bekannten Um-die-Ecke-Schwingen an Kränen sowie Laternen und endet beim an die Anfänge der Serie angelehnten Assassinenarsenal mit Rauchbomben, Geräuschemacher und Wurfmesser. Gegner werfen Brandgranaten; ihr haltet dagegen, indem ihr euch mit ins Gesicht gezogener Kapuze per »Social Stealth« auf Bänken zwischen arglosen Passanten versteckt. Stephane Boudon bestätigt im Interview, dass Ubisoft Bordeaux und seine sieben Partnerstudios hier gezielt eine Art Best-of für Mirage zusammengestellt hätten: »Davon gibt es eine Tonne.« Die engste Vorlage war stets das erste Assassin's Creed. Deshalb gibt's in den vier Stadtvierteln auch wieder jeweils ein Assassinenbüro, wie man das noch aus dem ersten Teil kennt. Dieses dient als Startpunkt für die Aufträge, hier trifft ihr euren Kontakt und plant eure nächsten Schritte zum Meucheln wichtiger Zielpersonen. Außerdem kehrt ihr im Spielverlauf nach Alamut zurück, das zu diesem Zeitpunkt noch im Bau befindliche Hauptquartier der Assassinen, wo die Reise mit Altair vor 15 Jahren ihren Anfang nahm.

Aber auch wenn Mirage viel Bekanntes wiederbelebt, wollen die Macher doch nicht um jeden Preis die Vergangenheit komplett zurückholen. Manche Elemente der früheren Assassin's-Creed-Spiele, etwa das Kampfsystem, empfindet auch Creative Director Boudon als »ein bisschen veraltet«. Man wolle diese Mechaniken aufpolieren und ei-

KEINE GEGENWARTSABSCHNITTE

Assassin's-Creed-Fans spalten sich in zwei Lager: Das eine fühlt sich immer aus dem spannenden Vergangenheits-Gameplay herausgerissen, wenn wir in der Gegenwart irgendwas lesen müssen. Die anderen wünschen sich noch viel mehr Hintergrund-Lore und würden am liebsten nur mit Layla Hassan außerhalb des Animus rumlaufen. Es sieht ganz danach aus, als hätte Ubisoft jetzt endlich eine Lösung gefunden, um beide Seiten glücklich zu machen. Eigentlich spielen wir in Assassin's Creed Menschen in der Gegenwart oder nahen Zukunft. Die stecken allerdings in einem Animus-Gerät, das sie die Erinnerungen ihrer Vorfahren erleben lässt. Das heißt, dass das Kern-Gameplay immer wieder durch kurze Gegenwarts-passagen aufgelockert wurde – oder gestört, je nachdem, wen ihr fragt. Assassin's Creed Mirage weicht von dieser Formel ab. Das bedeutet, dass wir storytechnisch theoretisch zwar immer noch im Animus stecken und das auch am Anfang und Ende eine gewisse Rolle spielt. Aber es wird keine Gameplay-Sequenzen mehr geben, die außerhalb des Animus in der Gegenwart ablaufen. Wir spielen ausschließlich Basim im alten Bagdad. Creative Director Stephane Boudon erklärt die Entscheidung folgendermaßen: »Wir haben entschieden, keine spielbaren Gegenwarts- oder Zukunftsmissionen in Assassin's Creed Mirage einzubauen, weil wir wollen, dass sich die Story wirklich auf Basim konzentriert, als er im Bagdad des neunten Jahrhunderts war. Also, offensichtlich seid ihr immer noch im Animus. Das ist der Kern von Assassin's Creed, wir werden also mit dem Animus anfangen, und es gibt auch ein Ende, aber wir werden im gesamten Spiel kein Gameplay in der Gegenwart haben.« In Zukunft sollen sich die Gegenwarts- beziehungsweise Meta-Storyelemente von Assassin's Creed komplett aus den jeweiligen Spielen heraushalten. Dafür gibt es dann den »Hub« Assassin's Creed Infinity.



Gehasst und geliebt: Die Gegenwartsabschnitte der bisherigen Spiele spalteten die Gemüter.

Selbstverständlich dürfen im alten Bagdad auch die typischen Aussichtstürme nicht fehlen.



nen optimalen Mix aus Nostalgie und modernem Spieldesign bieten. Neue Animationen und Parkour-Möglichkeiten sind ebenfalls mit von der Partie, unter anderem könnt ihr an bestimmten Stellen Stangen benutzen, um euch über weite Abgründe zu schwingen, was besonders beim Wechsel der Straßenseite in luftiger Höhe von Vorteil ist. Überhaupt verspricht Bagdad mit seiner dichten Bebauung wieder abwechslungsreiche Kletterpartien auf den Dächern.

Laut eigener Aussage hat Ubisoft dabei das Tempo der Parkour-Manöver noch erhöht. Eine willkommene Abwechslung für alle, die in den vergangenen Serienteilen die wirklich großen Städte mit dicht an dicht stehenden Gebäuden vermisst haben, wie sie in grauer Serienvorzeit vor Black Flag noch an der Tagesordnung waren.

Schleichen ist der Königsweg

Neben Assassin's Creed 1 fällt im Gespräch mit Boudon auch immer wieder Unity als Inspiration für Mirage. So etwa beim Missionsdesign, das den gleichen Blackbox-An-

satz nutzt wie das Assassin's Creed zur Zeit der Französischen Revolution (Syndicate verwendete ein ähnliches System). Demnach geben euch die Hauptmissionen von Mirage immer wieder nur die Aufgabe, einen bestimmten Bösewicht abzumurksen. Wie ihr dabei vorgeht, das entscheidet ihr. Bei der Erkundung der Stadtviertel stoßt ihr auf sogenannte Gelegenheiten. Ihr hört etwa zwei NPCs, die sich über einen Geheimgang unterhalten, oder stellt fest, dass dieses eine Baugerüst auf der Straße ziemlich wackelig aussieht und bestimmt ganz einfach auf eure Zielperson herunterzubringen wäre. Eine von diesen Gelegenheiten mündet dabei in einer besonders spektakulären oder cleveren Art, das Attentat auszuführen. Ungeesehenes Vorgehen soll stets im Fokus ste-

hen. »Zu kämpfen, wird schwieriger sein«, verspricht Creative Director Stephane Boudon. »Wir wollen, dass Schleichen stets die beste Option ist.« Dafür gibt's diesmal mehr Optionen, gegnerische Patrouillenwege nachzuvollziehen. Aus Splinter Cell: Blacklist entlehnt ist die Möglichkeit, mehrere Feinde zu markieren und dann einen Kombo-Stealth-Kill auszuführen. Auch das Tarn- und Erkennungssystem wurde laut Ubisoft überarbeitet, und euer Adler markiert auf Wunsch wieder Gegner aus luftiger Höhe. Aber Vorsicht: Spezielle Bogenschützen können euren gefiederten Freund erstmals abschießen und ihn damit für eine Weile außer Gefecht setzen. Da bietet es sich an, diese gefährlichen Gegner (natürlich ohne Aufsehen) von den Dächern zu fegen, bevor ihr

SO LANG WIRD MIRAGE

Assassin's Creed Mirage geht zurück zu den Wurzeln der Reihe. Das bedeutet auch, dass uns diesmal kein 150-Stunden-RPG à la Valhalla erwartet, sondern wieder ein kleiner angelegter Titel. Executive Producer Marc-Alexis Côté hat sich bereits zur Spieldauer geäußert. Gut 15 bis 20 Stunden lang soll euch das Spiel beschäftigen. Laut Côté orientiert sich Mirages Länge damit wieder an alten Titeln der Reihe, also beispielsweise Assassin's Creed 2, das seinerzeit mit einer ähnlichen Spielzeit aufwartete.



In Mirage erleben wir, wie Basim zu dem Menschen wurde, der er in Valhalla ist.

ASSASSIN'S CREED INFINITY

Moment mal ... Mirage? Was ist denn mit diesem Infinity? Auch dazu hat Ubisoft nun endlich Details preisgegeben. Übersetzt bedeutet Assassin's Creed Infinity »Assassin's Creed Unendlichkeit«. Und das scheint man wörtlich nehmen zu wollen. Denn in einem Interview verrät AC-Vizepräsident Marc-Alexis Côté endlich mehr über die Plattform, mit der die Zukunft der Reihe neue Ausmaße annehmen soll. Assassin's Creed Infinity werde »kein Spiel per se«, sondern ein Hub, den wir uns ein wenig wie unseren eigenen Animus vorstellen dürfen und über den wir verschiedene AC-Titel und Inhalte kaufen und spielen können. Klingt ein wenig nach einem Launcher, könnte aber auch ganz anders umgesetzt werden, da auch spielbare Elemente möglich sein sollen. Wie genau das aussehen wird, wurde noch nicht verraten. Aber Côté sagte bereits während der Ubisoft Forward, dass Infinity »der einzige Einstiegspunkt in das Assassin's-Creed-Franchise in der Zukunft sein wird«. Am Beispiel von Codename Red und Codename Hexe hat er es nochmal verdeutlicht: Die Idee sei es zwar, Red und Hexe als Disc-Spiel zu verkaufen (sofern es das bis dahin noch gebe), aber das Erste, was wir bei der Installation zu sehen bekämen, sei der Infinity-Hub, über den wir die Spiele dann auch starten. Neue Titel sollen im Hub durch einen neuen Bereich in der DNA angezeigt werden. Infinity versteht sich als Service-Spiel, das regelmäßig mit neuen Spielen, Inhalten und sonstigen Updates versorgt wird, sich also ständig weiterentwickelt. Côté sprach bereits über folgende Inhalte:

- große Spiele der Reihe (Red und Hexe sind bereits bestätigt)
- womöglich eigenständiger Multiplayer-Modus (Assassin's Creed Invictus)
- kleinere kostenlose Inhalte
- separate Gegenwartsgeschichte (wir sind der Protagonist, nicht Desmond oder Layla)
- es sind mehr Crossover-Stories denkbar (eventuell mit Cassandra)

mit dem Ausspähen beginnt. Die meiste Zeit über ist Assassin's Creed Mirage ein lineares Abenteuer, bei dem ihr zwischen Missionen allerdings frei Bagdad und die Umgebung erforschen könnt. Nur manchmal dürft ihr wählen, welchen von mehreren Aufträgen ihr als Nächstes angeht. Ein überquellendes Quest-Logbuch wie in den Rollenspielvorgängern soll es in jedem Fall nicht mehr geben, ihr werdet immer genau wissen, wo es mit der Hauptgeschichte weitergeht. Das soll die in den Vorgängern zuweilen auftretenden Leerlaufphasen vermindern, in denen Spieler stundenlang nur Nebenaufgaben abarbeiteten. Um eurem persönlichen Spielstil Ausdruck zu verleihen, könnt ihr eure Ausrüstung übrigens mit gesammelten Ressourcen verbessern und dabei auch verschiedene Upgrade-Pfade auswählen. Ein rollenspielartiges Inventar,

Zufalls-Loot und den ständigen Wechsel der Items wie beispielsweise in Odyssey gibt es nicht mehr, stattdessen ist die Ausrüstung an den Storyfortschritt gekoppelt. So erhaltet ihr etwa an festen Punkten in der Geschichte neue Rüstungen, wenn euer Protagonist erst zum Assassinenlehrling und schließlich zum Meister wird.

Ein Held, der den Namen verdient

Eine meiner größten Sorgen vor der Vorstellung von Assassin's Creed Mirage betraf den Protagonisten: Bei Basim Ibn Ishaq handelte es sich im Vorgänger Valhalla zweifellos um eine interessante Figur, aber nicht um einen Sympathieträger. Doch das Wenige, was ich seitdem über Geschichte und Charaktere von Mirage erfahren habe, lässt mich viel positiver in die Zukunft blicken. Zu Beginn von Mirage ist Basim 20 Jahre jünger

als bei seinem Auftritt in Valhalla. Er schlägt sich als Gelegenheitsdieb durch, bis eines Tages die Assassinenanführerin Roshan auf ihn aufmerksam wird. Die 50-jährige Kriegerin, gesprochen von Shohreh Aghdashloo (Chrisjen Avasarala aus der TV-Serie »The Expanse«), nimmt ihn als Mentorin unter ihre Fittiche, und der Spieler begleitet Basim anschließend bei seinem Aufstieg, während er Bösewichte aus dem Orden der Ältesten (die frühen Templer) abmurkst.

Kleine Hinweise im Trailer und Aussagen der Entwickler deuten darauf hin, dass Basim eine schwierige Vergangenheit mit sich herumschleppt, darunter wohl auch eine tragische Liebesgeschichte. Und schließlich verspricht der Schlussakt des ersten Trailers, dass wir mittels Visionen Zeuge werden, wie sich Lokis Einfluss immer stärker auf Basims Psyche auswirkt, bis aus ihm die Person wird, die ich in Valhalla kennengelernt habe. Das ist keine Garantie, dass es Spaß machen wird, mit dem Antihelden von Mirage mitzufiebern. Aber es sind zumindest gute Voraussetzungen dafür, dass der neue Teil in Sachen Vergebung von den Fans den richtigen Ton treffen könnte. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Es gab wohl ohne Übertreibung noch kein Preview-Event, in das ich so voreingenommen und negativ eingestellt reingegangen bin, wie das zu Assassin's Creed Mirage. Und dann hat mich das Gezeigte doch tatsächlich durchweg abgeholt. Assassin's Creed Mirage sieht wie ein sehr smarter Versuch aus, von der Serie angeödete Spieler rechtzeitig zum 15. Jubiläum mit viel Nostalgie wieder heiß auf AC zu machen. Aus meiner persönlichen Erfahrung kann ich bisher sagen: Es wirkt! Ich war angenehm überrascht, wie viele kleine Details mir sofort vertraut vorkamen, vor allem aus dem allerersten Serienteil. Je länger ich darüber nachdenke, umso besser finde ich zu dem den Ansatz, den Spielern mit dem kompakten Bagdad-Abenteuer eine kleine Open-World-Verschnaufpause zu gewähren, bevor dann mit den neuen Serienteilen Red und Hexe die üblichen Riesenwelten in Japan und Mitteleuropa darauf warten, erkundet zu werden. Doch der neue alte Ansatz mit Fokus auf die Story hat natürlich auch einen Haken: Eben jene Geschichte muss mich bei Mirage viel mehr fesseln als das im Nebenqueststurm unsterblich und her flatternde Plotunterhemd von Valhalla! Nur wenn Basims Wandel vom sympathischen Dieb zum kalkulierenden Mörder mit den Loki-Visionen nachvollziehbar und spannend geschrieben ist, geht Ubisofts Plan auf. Bis Mirage dafür den Beweis liefert, bleibt es erstmal nur ein Plan. Wenn auch ein in meinen Augen verdammt guter.

Im Lauf des Spiels erhaltet ihr Mordaufträge, die ihr ungesehen erledigen solltet.

