

Assassin's Creed Mirage

GEMISCHTE GEFÜHLE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Bordeaux** Termin: **12.10.2023**

Assassin's Creed macht absichtlich einen großen Schritt zurück in die Vergangenheit der Reihe, sowohl spielerisch als auch bei der Grafik. Gelingt die Zeitreise? Von Stephanie Schlottag

War früher alles besser bei Assassin's Creed? Schwer zu beantworten, aber auf jeden Fall war früher vieles anders. In den alten Abenteuern von Altair und Ezio lag der Fokus auf Schleichen, heimlichen Attentaten und wilden Parkoureinlagen über den Dächern von historischen Metropolen.

Mit Assassin's Creed Origins wandelte sich jedoch der spielerische Ablauf, plötzlich gab es riesige Open Worlds, Rollenspielelemente und dutzende Nebenaufgaben. Dafür rutschte die einst so einzigartige Akro-

batik immer mehr in den Hintergrund – eine Entwicklung, die der Reihe neuen Schwung und gewaltige Verkaufszahlen bescherte, aber vielen Fans der ersten Stunden gar nicht zusagte. Jetzt soll Assassin's Creed Mirage die Fronten vereinen – eine Mammutaufgabe für ein mittelgroßes Spin-off.

Wir haben nicht nur das Spiel in Aktion gesehen, sondern uns auch mit Associate Animation Director Benjamin Pots unterhalten. Er hat uns etwa verraten, warum Mirage absichtlich kleinere Maßstäbe anlegt und

wieso Basim ein faszinierender Protagonist werden soll. Ob Mirage mit seiner Rückkehr zu alten Gewohnheiten die Fans auch wirklich begeistern kann? Wir sind noch nicht ganz überzeugt. Aber der Reihe nach.

So sieht's nämlich aus!

Bisher waren nur stark geschnittene Gameplay-Schnipsel von Assassin's Creed Mirage zu sehen, jetzt gibt es endlich mehrere Minuten am Stück. Darum lasst uns direkt über den Elefanten im Raum sprechen: Im Vergleich zu AC Valhalla ist Mirage ein grafischer Rückschritt, besonders die steifen Gesichtsanimationen und einige Bewegungen von NPCs fallen uns deutlich auf. Ob und wie sehr das jemanden stört, ist natürlich individuell unterschiedlich – sicher wird es auch Fans geben, denen eine angestaubte Grafik egal ist, solange die Action dafür cool rüberkommt. Und es sieht bisher tatsächlich ganz nach dem aus, was sich viele so lang gewünscht haben: ein Oldschool-AC mit ein paar modernen Twists.

Alte Gefühle, neu erweckt

Wir spielen als Basim, den wir ja schon in Assassin's Creed Valhalla getroffen haben. Allerdings unternehmen wir eine kleine Reise zurück in der Zeit, als er sich noch als ge-

Basim nutzt serientypisch alle Möglichkeiten, um schnell und elegant von A nach B zu gelangen.



Wir werden nicht sofort von Wachen entdeckt. Wenn aber doch, kommt es zum Kampf.

rissener Dieb durch das Bagdad des neunten Jahrhunderts schlägt und dort mit dem Assassinennorden in Kontakt kommt. Die Stadt wird der einzige große Schauplatz des Spiels. Abgesehen von einigen kurzen Ausflügen (zu Pferd, Kamel oder Boot) ins Umland konzentrieren sich die Entwickler bewusst auf einen Ort. Auf Wunsch könnt ihr Bagdad sogar mit dem klassischen Blaufilter des ersten Assassin's Creed erleben. Potts erklärt uns die Vision hinter dem Schauplatz so: »Ich kann an dieser Stelle nicht ins Detail gehen, wie groß die Karte inklusive Bagdad genau wird, aber wenn ihr an Konstantinopel oder Paris denkt, habt ihr schon eine gute Vorstellung. (...) Wir wollten mit unserer Stadt wieder dieses klassische Assassin's-Creed-Gefühl erreichen.«

Kämpfen nur im Notfall

Klassisch soll es auch beim Schleichen und dem Parkour zugehen. In den gezeigten Spielszenen ist zu sehen, wie Basim seine Opfer belauert und blitzschnell zuschlägt, sei es mit einem tödlichen Sprungangriff von oben oder hinterlistig aus den Schatten heraus. Zwar kann er auch offensiv kämpfen, das soll laut Entwicklern aber immer nur sein letzter Ausweg sein. Ein ganz schöner Unterschied also zu den neuesten Teilen, Eivor war nun wirklich alles andere als subtil unterwegs. Damit sich das Schleichen lohnend statt frustrierend anfühlt, wurden die Reaktionen und Sichtkegel der Wachen überarbeitet – was genau das bedeutet, erfahren wir aber wohl erst, wenn wir selbst in Mirage eintauchen können.

Parkour!

Okay cool, aber wie wird denn nun das neue Parkoursystem? Diese Frage hält eingefleischte Oldschool-Fans nachts wach. Und leider können wir sie nicht abschließend beantworten, auch wenn wir jetzt einen etwas klareren Eindruck gewonnen haben. Die Qualität der gezeigten Animationen schwankt (es handelt sich bei der Präsen-

tion ausdrücklich noch um »Work in Progress«), aber grundsätzlich sieht es deutlich mehr nach AC Revelations aus als nach den neuen Teilen. Folgende Manöver waren bereits zu sehen, ein Teil davon wird euch vom Anfang der Serie bekannt vorkommen: Basim rutscht aus dem Rennen heraus über Kisten oder unter Hindernissen hindurch, schwingt sich um Häuserecken und schaut sich was bei Reckturnern ab und nutzt Stangen, um sich hochzuziehen oder über Hindernisse zu springen. Wie ein Stabhochspringer verwendet er auch eine lange Stange, um sich damit elegant über Straßen und Häuserschluchten zu stemmen.

Man sieht deutlich: Bagdad ist mit Parkour im Hinterkopf designt, das betonen die Entwickler auch selbst immer wieder. Die Dächer, die engen Straßen, praktische Kistenstapel und strategisch klug platzierte Seile – das sieht nach einer wirklich spannenden Assassinenspielwiese aus. Wir konnten es aber noch nicht selbst ausprobieren und warten daher mit einem Urteil ab, bis wir Basim steuern und ein Gefühl für seine Bewegungen bekommen.

Was ist neu?

Mirage wärmt aber nicht nur Features von früher auf, sondern kombiniert sie mit Elementen aus den neueren Teilen. Zum Beispiel hat auch Basim einen Adler an seiner Seite, der für ihn Gegner ausspäht und ihm im wahrsten Sinne eine Vogelperspektive verschafft. Allerdings kann der gefiederte Verbündete nur starten, wenn keine Bogenschützen in der Nähe sind – notfalls muss Basim erstmal Aussichtstürme aufräumen.

Auf den Adler werden Feinde dann aufmerksam, wenn sie misstrauisch sind. Mirage arbeitet hier mit einem neuen, dreistufigen Alarmsystem: Je verdächtiger sich Basim verhält, desto schärfer halten Wachen nach ihm Ausschau. Da wir schon Wanted-Plakate erspäht haben, gehen wir davon aus, dass man die wie früher abreißen kann, um eine Zone zu beruhigen.

Ist das die Zukunft der Reihe?

Wir haben Potts auch gefragt, ob Mirage ein Experiment ist oder ob Ubisoft Assassin's Creed grundsätzlich neu ausrichten will und sich auch zukünftige Teile wieder mehr an den alten Spielen orientieren. Eine klare Antwort haben wir nicht bekommen, aber trotzdem war seine Aussage aufschlussreich: »Ich kann natürlich jetzt noch nicht verraten, was bei unseren zukünftigen Spielen passiert. Aber Mirage steht erstmal für sich und bedeutet nicht, dass es jetzt grundsätzlich auf diese Art weitergeht.«

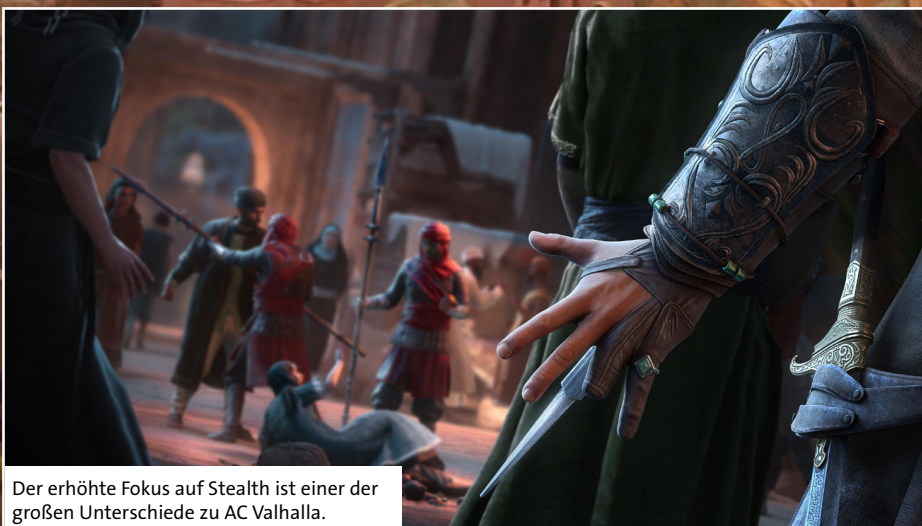
Bereits angekündigt sind ja AC Jade (ein Mobile-Ableger), AC Nexus (eine VR-Version), AC Hexe (das in eine nicht näher beschriebene »ganz neue Richtung« gehen soll) sowie AC Red (Japan-Setting, wohl wieder mit großer Open World). Ubisoft streckt die Fühler also gerade in alle möglichen Richtungen aus – im besten Fall ist für alle Arten von Fans was dabei. Garantiert schaut Ubisoft erstmal ganz genau darauf, wie sich Mirage schlägt und ob die Oldschool-Fans tatsächlich eine ausreichend große, kaufwillige Gruppe ausmachen. Und wir wiederum warten gespannt auf den Release am 12. Oktober 2023 – spätestens dann schwingen wir uns als Basim über die Mauern und Häuser von Bagdad und finden heraus, ob wieder alles so schön wie früher wird. ★

MEINUNG

Steffi Schlottag
@The Pumpkin



Ich glaube, ob euch Mirage begeistern kann oder nicht, hängt vor allem von der Sehstärke eurer Nostalgiebrille ab. Ich für meinen Teil gehe ich ohne besondere Liebe zu den alten Teilen an Assassin's Creed Mirage ran (keine Steine werfen), und entsprechend bleiben die Jubelrufe von mir erstmal aus – aber ich hoffe wirklich für alle Fans von früher, dass Mirage all das erfüllt, was ihr euch schon ewig wünscht: butterweichen Parkour, eine kompakte Stadt als Meuchlerspielwiese, coole Schleichmissionen und filmreife Takedowns. Was ich euch auf jeden Fall versichern kann: Das Entwicklerteam ist mit einem unglaublichen Eifer dabei. Hinter Mirage steckt eine Idee voller Leidenschaft, hier sind echte AC-Cracks am Werk, die sich das Fan-Feedback ganz genau angeschaut haben. Möge es auch würdig umgesetzt werden!



Der erhöhte Fokus auf Stealth ist einer der großen Unterschiede zu AC Valhalla.