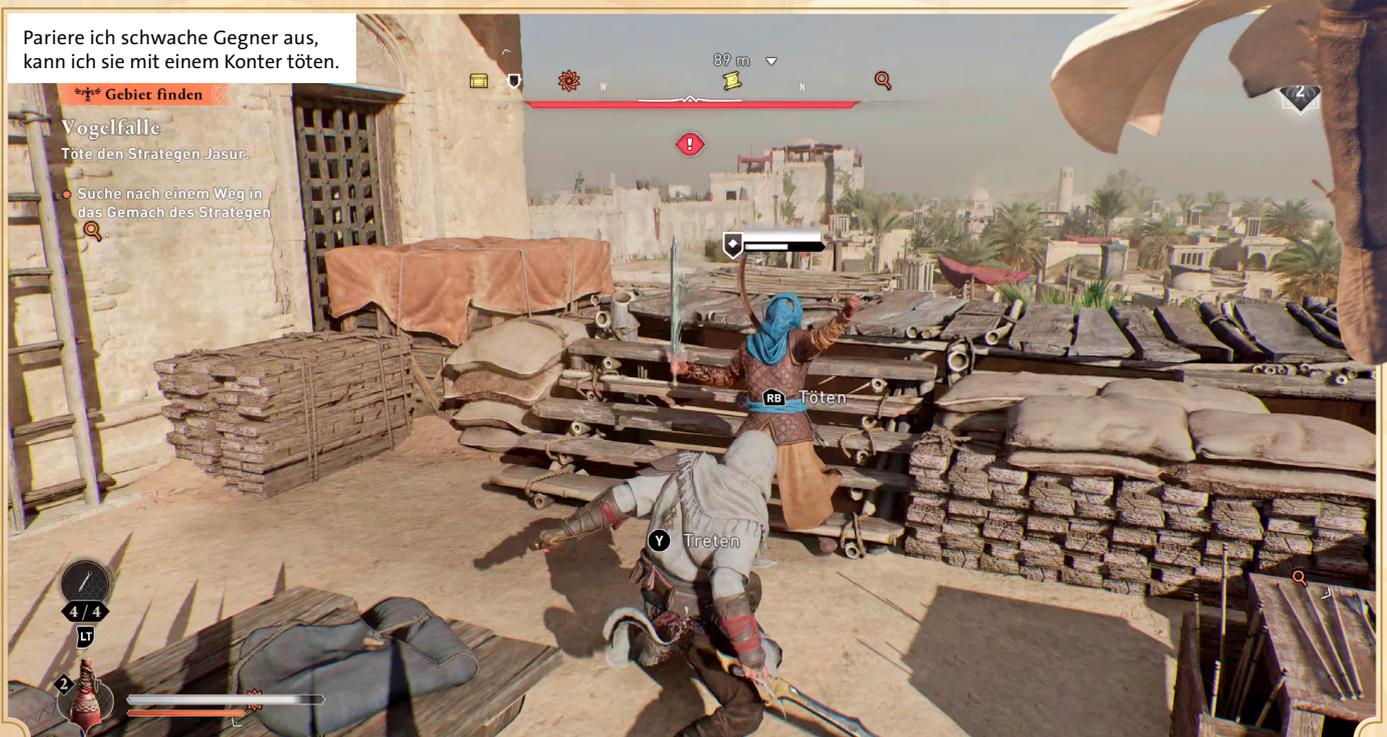


Assassin's Creed: Mirage

KLEIN, ABER GUT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Bordeaux** Termin: **5.10.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **Ja (Ubisoft Connect)** Enthalten in: **Ubisoft+**

Mirage ist das nostalgische Assassin's Creed, über das kaum jemand geredet hat. Im Test zeigt sich: ein Fehler. Von Dimitry Halley



Vor zehn Jahren hätte mich Mirages Story kaum gejuckt, weil sie bloß kopiert, was Ezios und Altairs Geschichten besser hinbekommen haben: Ein Jungspund wird zum Attentäter, meuchelt sich im mittelalterlichen Bagdad durch eine Liste von Bösewichten, dazu ein bisschen übernatürliches Drumherum. Hauptfigur Basim erreicht weder den Charme eines Ezio noch entwickeln die holzschnittartigen Schurken auch nur ansatzweise so viele Facetten wie Haytham Kenway oder Al Mualim. Dass ich durch das Jahrzehnte später angesiedelte Assassin's Creed: Valhalla schon weiß, welches Schicksal Basim widerfährt, macht die Story zwar

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ein Assassin's Creed wie früher wollt.
- ... ihr Schleichspiele mögt.
- ... ihr historische Szenarien liebt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr 200 Stunden Spielzeit sucht.
- ... euch eine fummelige Bedienung nervt.
- ... ihr große Innovationen erwartet.

spannender, aber daraus entsteht kein wirklich interessanter Impuls. Bloß eine ganz nette Wendung, die viele Fans aber auf 400 Kilometer Entfernung kommen sehen.

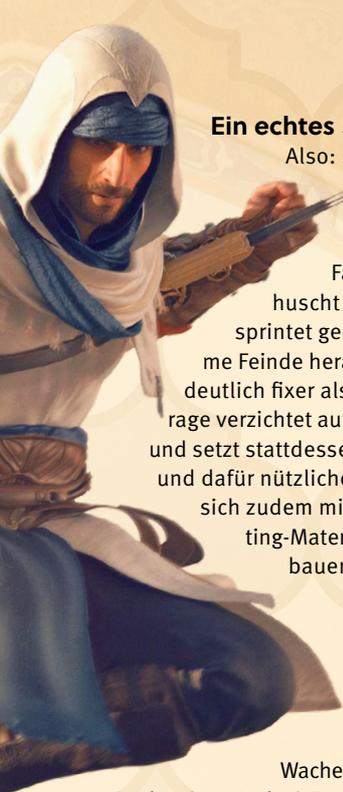
Aber die Geschichte von Mirage ist trotzdem so herrlich erfrischend »in die Fresse«! Sie nimmt sich von Anfang bis Ende ernst, verzichtet auf den infantilen Humor, es gibt keine fuzenden Frauen wie in Valhalla, keine Museumsführeraufziehpuppen, die mir endlos das Ohr mit Exposition volllabern, keine erzwungen exzentrischen Paradiesvögel, die mit ihren Hipster-Marotten Ubisofts Vorstellung einer jungen Zielgruppe imitieren. Nein, Mirage ist einfach eine ehrliche, schnörkellose Assassinengeschichte, die mir als Fan – ich kann es nicht leugnen – nach all den Jahren genau das gibt, was ich lange, lange vermisst habe. Und außerdem ist Basims Mentorin Roshan eine coole Socke.

Alles auf eine Karte: Das Gameplay

Ehrlich und schnörkellos ist Ubisoft auch beim Gameplay – und ich kann nicht oft genug betonen, wie gut das dem Spiel tut:

Mirage konzentriert sich ganz und gar aufs Schleichen. Anders als Valhalla oder Odyssey bestraft mich das Spiel, wenn ich mit gezogener Klinge in den Raum stürze. Zwar kann Basim mit Schwert und Dolch wie die Hauptfiguren der letzten Jahre gegnerische Angriffe parieren, leichte und starke Schläge verketteten, er umtänzelt Feinde, sucht Schwachpunkte, aber gerade auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade fällt mich selbst eine vermeintlich harmlose Popelwache mit ein paar Treffern – und daran lässt sich im Lauf des Spiels nichts ändern.

Selbst wenn ich die (überschaubaren) Angriffsmuster der Bagdader Stadtwache perfekt verinnerliche und die Kollegen ziel-sicher auf die Bretter schicke, behohnt mich der offene Kampf eigentlich nie. Basim sammelt keine Erfahrungspunkte, stattdessen steigt dadurch mein Fahndungslevel, und wenn ich dann nicht mühsam Steckbriefe von den Wänden Bagdads kratze, verfolgen mich beinharte Eliteeinheiten, während Bogenschützen die Dächer bewachen. Meh.



Ein echtes Schleichspiel

Also: schleichen. Basim beherrscht alle Tricks, die ich mir als Stealth-Fan wünsche. Er huscht durch Büsche, sprintet geduckt an unachtsame Feinde heran, meuchelt sie deutlich fixer als Valhallas Eivor. Mirage verzichtet auf Myriaden von Tools und setzt stattdessen auf einige wenige und dafür nützliche Werkzeuge, die sich zudem mit gesammelten Crafting-Materialien sinnvoll ausbauen lassen.

Am Ende meiner Reise konnte Meisterassassine Basim beispielsweise aus 100 Meter Entfernung eine Wache per Wurfmesser vom Dach snipen und mit Rauchbomben ganze Innenhöfe so einnebeln, dass Gegner danach komplett vergessen hatten, ihn jemals erspäht zu haben. Ich entscheide selbst, ob ich Feinde mit dem Blasrohr ins Reich der Träume schicke oder vergifte oder in blinde Rage versetze, damit sie ihre Kollegen für mich attackieren.

Und ja, im Kern bietet Stealth in Mirage nichts, was ich nicht schon in irgendeinem anderen Assassin's Creed mal erlebt habe. Aber es vermischt diverse Aspekte der Vergangenheit trotzdem zu einem ziemlich stimmigen Resultat. Und dass ich selbst nach Abschluss aller Haupt- und fast aller Nebenmissionen immer noch Bock auf jede neue feindliche Befestigung habe, ist definitiv kein schlechtes Zeichen. Jedoch mit einem großen Aber.



Das Wurfmesser ist eine unglaublich mächtige Waffe, aber mehr als vier Klagen habt ihr am Anfang nicht dabei.

Die größte Schwäche

Assassin's Creed hat schon immer ein bisschen mit seiner Bedienung gekämpft, aber noch kein Serienteil stolperte so sehr darüber wie Mirage. Die Ursache ist schnell gefunden. Das Spiel baut nahezu eins zu eins auf das Technikgerüst des Vorgängers Valhalla – ein Spiel mit weiten Landschaften, groben Kämpfen und gelegentlichem Schleichen, kurz: ein Spiel, in dem ich selten präzise sein muss. Der Unterbau von Mirage ist eigentlich überhaupt nicht für Stealth und Parkour in engen Städten geschaffen ... nur besteht Mirage eben genau daraus. Locker zwei Drittel meiner Game Overs gehen auf Basims Kappe, weil der Kollege einfach nicht macht, was ich von ihm will. Statt den gegnerischen Blicken auf ein nahegelegenes Dach zu entfliehen, verhakert er sich in einem Blumentopf – Game Over. Statt in 30 Metern Höhe vom Querbalken auf ein Seil zu hüpfen, springt er in die Tiefe mitten in einen Pulk von Wachen – Game Over. Statt sich getarnt auf

eine Bank zu setzen, rennt er dran vorbei und stolpert in feindliche Arme – Game Over.

Beim Parkourgehopse über die Bagdader Dächer ist das Problem noch schlimmer. Ubisoft kaschiert das mauere Parkoursystem aus Valhalla, indem es die gesamte Stadt mit Querbalken, Rampen, Kisten und anderen interaktiven Objekten vollpflastert. Nur verschlimmert das die Lage, statt sie zu fixen, weil das Parkour der neueren Assassin's Creeds im Kern auf Automatisierung setzt: Ich laufe nach vorne, drücke A und hoffe, dass das Spiel versteht, was ich von Basim will. Ziele ich auf einen Querbalken zwischen zwei Dächern, dann weiß das Spiel: Ich soll Basim auf den Balken hopsen lassen. Hängen da aber plötzlich drei Querbalken, eine Schwingstange und darunter noch ein Seil und ein Heuhaufen, dann ist das Spiel völlig überfordert, meine Absicht korrekt zu lesen, weil ich ja nur laufe und A drücke. Anders als in den ganz alten Serienteilen kann ich nicht manuell nach Kanten



Die erkletterbaren Türme in Mirage wiederholen sich leider viel zu oft.



Mirage erschafft mit betagter Technik eine unglaublich lebendige und schöne Welt. Typisch Ubisoft.

in den Dialogen und Gesichtsanimationen bemerkbar macht, aber mit stimmungsvollem Art-, Licht- und Umgebungsdesign ist Bagdad optisch trotzdem eine Augenweide!

Wie spielt es sich in der Open World?

Rein spielmechanisch fühlt sich Bagdad – wie viele Aspekte des Spiels – ebenfalls an wie ein Kahlschlag: Mirage verzichtet auf einen Großteil von Valhallas Open-World-Beschäftigungen. Keine fliegenden Zettel, keine Fliegenpilzrätsel, Steinstapelaufgaben, kein Wettsaufen. Es gibt bloß einige wenige Collectibles, die sich recht harmonisch ins Hauptspiel und deren Geschichte integrieren. Mal leere ich Zielpersonen die Taschen, mal bringe ich sie um die Ecke, um an Isu-Scherben zu gelangen, und hier und da suche ich auch ... seufz ... Schlüssel und Sprengvasen, um eine Truhe in einem Haus zu erreichen. Mit diesen Collectibles schalte ich einige coole, aber komplett optionale Goodies frei: Hier mal eine spezielle Waffe, dort mal eine neue Klamotte oder ein Upgrade für mein bisheriges Arsenal. Nichts davon notwendig, weil Mirage auf Rollenspielwerte fast komplett verzichtet: Ich kann mit meiner Startwaffe und -klamotte das gesamte Spiel bewältigen. Levelaufstiege gibt's ohnehin nur für erledigte Missionen. Mit Skill-Punkten schalte ich neue Fertigkeiten in einem sehr abgespeckten Fähigkeitsbaum frei. Klasse schlägt auch hier wieder Masse: Statt winziger Boosts meiner Statuspunkte aktiviere ich einige wenige sinnvolle Skills, beispielsweise markiere ich beim Schleichen automatisch Feinde in der Nähe oder kann Wurfmesser recyceln (glaubt mir, das ist nützlicher, als es klingt).

Ihr merkt: In Mirage stecken dann doch noch einige Upgrade-Spiralen – keine davon gewinnt einen Innovationspreis oder motiviert sehr lange, aber es reicht für die 20 Stunden Spielzeit und ist umgekehrt eine schöne und wichtige Absage an den absoluten Sammelwahn der letzten Serienteile.

Ein kleines bisschen mehr Fleisch an den Rippen hätte dem Spiel trotzdem gut getan. Wenn sich zum Beispiel wie bei Valhalla das Aussehen einer Rüstung ändern würde, so-

greifen oder beim Wandlauf Richtungen ändern, um selbst nachzuhelfen.

Das alles ist nicht ideal, in der Praxis aber kein Weltuntergang. In meinen 20 Spielstunden funktionierte Mirage über weite Strecken so, wie ich es möchte – sonst hätte mir das Schleichen nicht so viel Freude beschert. Aber hätte sich Ubisoft noch ein bisschen mehr Mühe mit der Präzision – und gerade mit dem so wichtigen Parkour – gegeben, herrje, was hätte das für ein meisterhaftes

Action-Adventure werden können! Die Open World gibt es nämlich her.

Wie cool ist bitte Bagdad?

Das mittelalterliche Bagdad ist eine Wucht. Manchmal habe ich mich ein halbes Stündchen einfach nur im Stadtgetümmel treiben lassen und bin über die Dächer gehopst. In den Gassen treiben sich unzählige Menschen rum, Händler feilschen um die besten Angebote, jeder Distrikt bietet eigene Sehenswürdigkeiten, die ich im Rahmen der Kampagne auch besuche: Im Haus der Weisheit wird geforscht, philosophiert und gepredigt, ich besuche das Militärviertel, treibe mich auf dem gigantischen Basar herum, prügeln mich in den Arbeiterkasernen, besuche die Bäder, Krankenhäuser, selbst Poststationen und Gerichtsgebäude.

Noch kein Assassin's Creed hatte so eingängig geschriebene Kodexeinträge (früher gab's ja vor allem Gebäudebeschreibungen), die sich jetzt auch wieder in der Open World sammeln lassen: Nach dem Durchspielen habe ich so viel gelernt über Wirtschaft, Militär und das Leben der Menschen im Abbasiden-Kalifat, ohne dass es sich wie Pauken anfühlt. Auch das Umland der Stadt lässt sich erkunden, erinnert mit seinen Feldern und Dünen an Origins' Ägypten. Mirage mag auf betagte Technik setzen, was sich gerade

DIE BEDIENUNGSFALLE



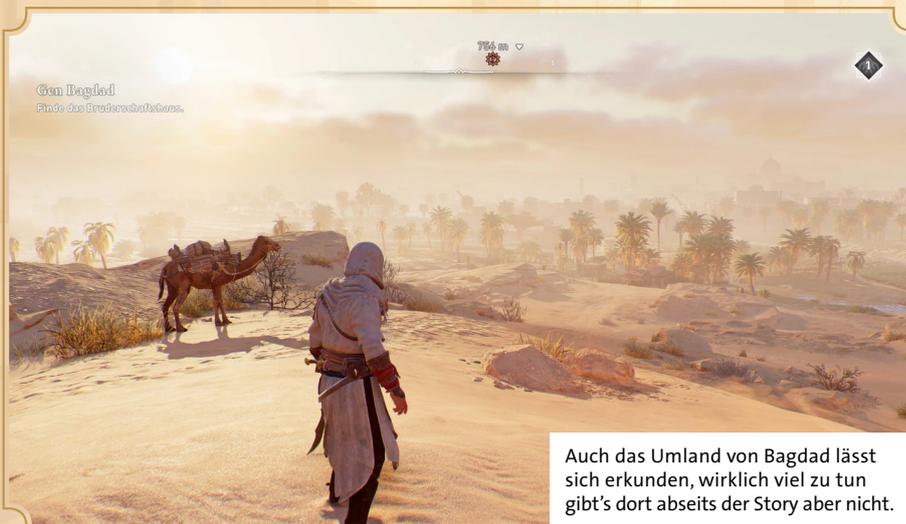
Ich will mit Basim über den Fluss und wähle den Kran links als beste Route.



Eigentlich kann Basim diese Kluft mühelos per Parkour-Moves überwinden, aber ...



... das Spiel interagiert lieber mit dem matschigen Fluss drunter und lässt mich einen ungewollten Kopfsprung ausführen.



Auch das Umland von Bagdad lässt sich erkunden, wirklich viel zu tun gibt's dort abseits der Story aber nicht.

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Kein anderes Assassin's Creed lebt das haus-eigene Kredo so sehr wie Mirage: Es versteckt sich in der Masse, weil kaum jemand im starken Release-Jahr 2023 über das kleine Spin-off redet. Es schadet der Assassinen-Bruderschaft nicht, sondern stärkt sie im Gegenteil durch eine Geschichte, die sich endlich mal wieder um echte Assassinen dreht. Und, na ja, es bringt als Videospiel auch keine Unschuldigen um, auch wenn mancher Politiker das wohl anders sieht. Selbst ich als Fan hatte Mirage kaum auf dem Schirm, weil ich nach dem für mich enttäuschenden Valhalla kaum Hoffnungen hegte, dass Mirage als ehemaliger DLC mehr als ein bisschen Nostalgie bieten würde. Zum Glück lag ich falsch.

Mirage ist ein hervorragendes Schleichspiel in einer fantastischen Kulisse. Es bietet nicht den Umfang eines Valhalla oder die Innovationen eines Origins, es beeindruckt technisch weit weniger als damals Unity und treibt die Geschichte des Assassinen-Universums kaum voran. Wer mit den falschen Erwartungen ankommt, findet hier also viele Enttäuschungen. Wer sich hingegen hineinstürzen will in die klassische Assassinen-Fantasie von einst, bekommt hier genau das, nicht mehr, nicht weniger.

bald ich sie beim Schmied upgrade. Oder es noch einen zweiten oder dritten Waffentyp neben Schwert und Dolch gäbe. Keine Frage: Der Kahlschlag tut dem Spiel gut, aber an manchen Ecken hat Ubisoft Bordeaux den Gürtel dann doch sehr eng geschnallt.

Das Highlight: Die Missionen

Mirage hat viele starke Seiten – das Stealth-Gameplay, die tolle Open World –, aber in meinen Augen sind es die Missionen, die alles zu einem richtig guten Assassin's Creed zusammenführen. Jede Haupt- und Neben-



Der Raubvogel und der Dämon
Finde die Ordensmitglieder, die sich im Na'in der Befehlshaber treffen.

Das Meuchel-Minispiel aus Valhalla ist jetzt ein Taschendiebstahl-Minispiel.

mission bietet einen handgebauten Stealth-Sandkasten, in dem ich mich frei austoben kann. Beispielsweise infiltriere ich gleich am Anfang ein gigantisches Gefängnis und entscheide selbst, ob ich Söldner auf die Wachen hetze, um mich an ihnen vorbei in einen Geheimgang zu schleichen, oder mir über das Dach einen Weg bis in den Keller bahne. Solche Aufträge können je nach Vorgehen locker 30 Minuten dauern. Die groß angelegte Freiheit dieser sogenannten Blackbox-Missionen kommt zwar lange nicht an die Vielfalt an Möglichkeiten eines Hitman heran, aber selbst unabhängig davon macht es jedes Mal aufs Neue Spaß, auf dem Dach irgendeiner Festung zu grübeln, wie ich mir jetzt klammheimlich einen Weg durch die drei Dutzend Wachen bahne.

Neben der Hauptstory gibt's noch ein paar optionale Attentate, die ebenfalls handgebaute Hürden auffahren. Mal kämpfe ich mich durch eine Schiffsanlegestelle, mal eskortiere ich eine Zielperson, mal liefere ich mir ein Wettrennen, beschütze einen Zivilisten oder meuchle jemanden. Es gibt auch wieder ein paar Beschattungsmissionen für die fünf Menschen unter den Fans der Serie, die diese Nerv-Aufträge vermisst haben. Was ich an diesem Leveldesign so mag: Es geht immer um Assassinenhandwerk. Es geht immer um gutes Gameplay. Assassin's Creed: Mirage ist ein Spiel ohne unnötige Ablenkun-

gen, ohne aufgeblähte Open World oder Geschichte, das sich auf die Stärken der Serie konzentriert. Manchmal schneidet es ein bisschen zu viel ab, manchmal stolpert es über das Technikgerüst, und generell wagt es ähnlich wie damals Rogue keine kreativen neuen Abenteuer. Aber es ist trotzdem ein spaßiges Assassin's Creed. ★

ASSASSIN'S CREED: MIRAGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 4790K / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / RX 570
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700K / Ryzen 5 3600
GTX 1660 Ti / RX 5600 XT
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- wunderschönes Bagdad
- erstklassige Vertonung
- sogar arabische Tonspur enthalten
- weiche Animationen
- Gesichtsanimationen veraltet

SPIELEDISIGN



- spaßiges Schleichen
- nützliche Gadgets
- gelungene Missionen
- launige Open-World-Beschäftigungen
- hakelige Bedienung

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- Stealth-Fokus
- freies Speichern, faire Checkpoints
- ausgewogener Skilltree
- wenig Gegnertypen

ATMOSPHÄRE / STORY



- endlich wieder Assassinen
- einige coole Haupt- und Nebenfiguren
- lebendiges Bagdad
- Story ohne neue Ideen
- unbefriedigendes Ende

UMFANG



- ordentliche Anzahl an Missionen
- nicht gestreckt
- Kodexeinträge
- bei Waffen und Rüstungen sehr knauserig
- Hauptstory kurz

ABWERTUNG

Die Testversion lief zwar weitgehend rund, aber manchmal wurden Quest-Trigger erst nach Neustarts korrekt ausgelöst, oder das Spiel stürzte ab.

FAZIT

Wer ein klassisches Assassin's Creed erleben will, macht mit Mirage nichts falsch. Nur die Bedienung war früher besser.



-3



Die markierten Münzen
Erreiche das Bob Dimaschi.
Bitte des Auftraggebers
Gewinne des Rebellen.

Selbst die Nebenmissionen bieten Abwechslung. Hier liefere ich mir ein Wettrennen.