

Assassin's Creed Shadows

EINE NEUE ÄRA

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Quebec** Termin: **15.11.2024**

Die neue große Open World von Ubisoft soll Moderne und Tradition miteinander verbinden.
Beim Szenario – und vor allem auch spielerisch. Von Peter Bathge und Jesko Buchs





Die beiden Spielfiguren sollen sich ergänzen und bieten unterschiedliche Spielstile. Ihr könnt wohl nicht dauerhaft nur einen Charakter wählen.

Assassin's Creed steht vor dem größten Umbruch der Seriengeschichte. Mit dem neuesten Serienteil Shadows (früher: Codename Red) wagt sich die Hauptserie erstmals in ein in der westlichen Welt eher selten aufgegriffenes fernöstliches Szenario. Zwar führten die Chronicles-Spiele uns bereits nach China, Indien und Russland, aber das waren kompakte, kleine Spiele. Assassin's Creed Shadows wird jetzt aber ein großes Open-World-Spiel wie Valhalla – die Ausmaße der Spielwelt sollen mit Ägypten aus AC Origins vergleichbar sein – allerdings diesmal wohl ohne ganz so aufwändiges Fragezeichen-Aufploppen beim Besteigen von Aussichtstürmen. Und was ist das für eine Spielwelt? Ein mittelalterliches Japan, wie wir es etwa aus

der aktuell ziemlich erfolgreichen Disney-Plus-Serie »Shogun« kennen.

Idyllische Kirschblütenbäume, hüfthohes Pampasgras, weite Flusstäler und hohe Berge bilden die Leinwand, auf der Ubisoft Quebec (Assassin's Creed Syndicate) idyllische Dörfer, hölzerne Brücken, überschwemmte Reisfelder, durch die Kraniche staksen, hoch aufragende Pagoden und massive Festungsanlagen auftupft. Erstmals verändern sich die Jahreszeiten im Spielverlauf: Im Sommer könnt ihr euch in Teichen verstecken, im Winter frieren die zu. Wenn es kalt ist, kauern NPCs an Lagerfeuern, wodurch sich neue Schleichrouten eröffnen. Auch optisch ändert sich einiges: Bäume werfen ihre rot-goldenen Blätter ab und se-

hen nach dem langen Winter wieder grün und satt aus, die verbesserte Anvil-Engine der Vorgänger stellt erstmals dynamische Lichtquellen dar. Die Farbpalette umfasst Pastelltöne und Nachtschwarz, den Hauch der Morgenröte und die lodernden Flammen brennender Holzhäuser.

Gespaltenes Land, gesplattene Helden

Shadows spielt vor einem brutalen Hintergrund: Japan ist im Jahr 1579 ein gespaltenes Land. Der Kaiserhof in Kyoto hat seine Autorität verloren, der Bürgerkrieg zwischen lokalen Fürsten dauert bereits über 100 Jahre. Aus dem Konflikt wird ein Heerführer als einer der drei Gründungsväter des moder-



Mit Wurfmessern und Shuriken erledigt Naoe lautlos ihre Gegner aus der Entfernung.



Yasuke ist ein brachialer Kämpfer, der offenbar nicht viel auf subtile Anschleichen gibt.

nen Japans hervorgehen: Oda Nobunaga ist ein geschickter Feldherr, der das Land wieder unter (s)einer starken Zentralgewalt vereinigen will. Im ersten Trailer zu Assassin's Creed Shadows ist bereits zu sehen, wie er den Afrikaner Yasuke in seinen Dienst aufnimmt, einen der beiden spielbaren Protagonisten des neuen Abenteuers.

Yasuke ist eine historisch belegte Person, er war 1579 wohl der erste Dunkelhäutige in Japan und diente Nobunaga von 1581 bis 1582 als Waffenträger. Der Trailer zeigt, wie er zu Beginn des Spiels am Massaker von Dorfbewohnern teilnimmt; Oda Nobunaga war laut Historikern nämlich nicht nur weltoffen, sondern auch rücksichtslos seinen Feinden gegenüber und ließ immer wieder ganze Landstriche verwüsten.

Wie es das Schicksal so will, lebt in dem zerstörten Dorf in der bergigen Provinz Iga die zweite Protagonistin von Shadows namens Naoe. Sie verliert zu Spielbeginn ihre Familie (ihr Vater ist ein legendärer Shinobi namens Fujibayashi Nagato) und dürfte entsprechend mächtig sauer auf Yasuke sein. Doch irgendwie (das wird wohl das fertige Spiel erklären) schließen sich die beiden zusammen und kämpfen für ein gemeinsames Ziel, für »einen anderen Weg«. Serientypisch müssen sie dafür jede Menge intrigierender Bösewichter abmurksen.

Naoe ist eine gelernte Shinobi, sie nutzt Gadgets und Fähigkeiten, die im Westen mit den schwarzgekleideten Ninjas verbunden werden, kämpft aber auch mal mit ihrem Katana und steht am ehesten für das klassische Assassin's-Creed-Gameplay mit Schleichfokus. Samurai Yasuke steht dagegen für einen aggressiveren Spielstil. Der gepanzerte Hüne benutzt neben seinem Schwert auch eine Keule und haut Gegner damit ansatzlos aus den Latschen.

Die Geschichten der beiden sollen miteinander verwoben sein, ihr werdet im Spielverlauf beide spielen und mutmaßlich immer wieder selbst zwischen ihnen wechseln können wie in Syndicate oder GTA 5. Wer

EDITIONEN UND SEASON PASS

Wie üblich bietet Ubisoft das Spiel in unterschiedlichen Editionen an. Vorbesteller, die bis zum Release zuschlagen, erhalten in jedem Fall die Nebenquest »Ein Hundeleben« als Bonus.

Standardedition

- Enthält das Spiel ohne Extras
- Preis: ca. 70 Euro

Gold Edition

- alle Inhalte der Standardedition
- Season Pass mit zwei späteren Erweiterungen, die neue Länder, Charaktere und Geheimnisse enthalten
- Zusatzmission zum Launch, in der ihr eine Geheimgesellschaft infiltriert
- drei Tage Vorabzugang zum Spiel (ab 12. November 2024)
- Preis: ca. 110 Euro

Ultimate Edition

- alle Inhalte der Gold Edition
- Ultimate-Paket mit Waffen- und Rüstungs-Skins, Siedlungsdekorationen, einem Filter für den Fotomodus und fünf Fertigkeitspunkten
- Preis: ca. 130 Euro

Collector's Edition

- alle Inhalte der Ultimate Edition
- physische Box
- Statue von Naoe und Yasuke
- Steelbook
- Artbook und Lithographien
- Parierstange von Naoes Katana
- Weltkarte
- Kredo Kakemono, eine Wandschriftrolle mit dem Kredo der japanischen Assassinen
- Preis: ca. 280 Euro

Gerüchten zufolge wird es einen In-Game-Shop und Mikrotransaktionen geben, die über das Interface der Infinity-Plattform von Assassin's Creed abgewickelt werden. Kosmetische Items sollt ihr aber auch mit im Spiel verdienter Währung kaufen können.



DIE WICHTIGSTEN CHARAKTERE

Bisher hat Ubisoft vier Figuren von Assassin's Creed Shadows vorgestellt. Bei drei davon handelt es sich um historische Persönlichkeiten.



Naoe ist eine junge Shinobi, die für das Gute eintritt und sich von der Weisheit ihres dezimierten Ordens leiten lässt. Allerdings ist sie auch sehr heißblütig und geradeheraus.



Yasuke ist ein Fremder, der sehr aufmerksam die Gebräuche der Japaner studiert und überlegt reagiert. Sein Geburtsname ist nicht überliefert, vielleicht wird seine Herkunft im Lauf der Story noch wichtig.



Oda Nobunaga ist der Lord von Owari. Er will das Land vereinigen und startet mithilfe westlicher Feuerwaffen einen Feldzug, der den Grundstein für das moderne Japan legen wird.



Fujibayashi Nagato ist ein legendärer Ninja/Shinobi, der wohl auch unter dem noch bekannteren Namen Sandayū Momochi agierte. Im Spiel ist er Naoes Vater und taucht vermutlich immer wieder auf.

ausschließlich mit einer Figur spielen will wie bei der Charakterwahl zu Beginn von Assassin's Creed Odyssey, guckt in die Röhre. Ob es einen Koop-Modus für zwei Spieler geben wird, ist derzeit unklar. Allerdings wird Assassin's Creed Shadows das erste Spiel der Reihe, das innerhalb der neuen Online-Hub-Welt Assassin's Creed Infinity aufrufbar ist. Möglich also, dass das gewisse Multiplayer-Elemente mit sich bringt. Jedoch hat Ubisoft bereits versichert, dass Shadows keine permanente Internetverbindung zum Spielen benötigen werde.

Ein Schmelztiegel von Kultur und Technologie

In die Sengoku-Zeit fiel auch die Ankunft der ersten Europäer in Japan. Nachdem im Jahr 1543 erstmals zwei portugiesische Händler auf dem Archipel strandeten (nicht umsonst spielen die Portugiesen auch in der »Shogun«-Serie eine große Rolle), entwickelte sich in den folgenden Jahren ein reger Handel zwischen Japan und dem europäischen Königreich. Besonders beliebtes Tauschobjekt: Schusswaffen, die zu der Zeit in Japan noch nicht verbreitet waren. Tatsächlich zeigt der Trailer die Musketen in

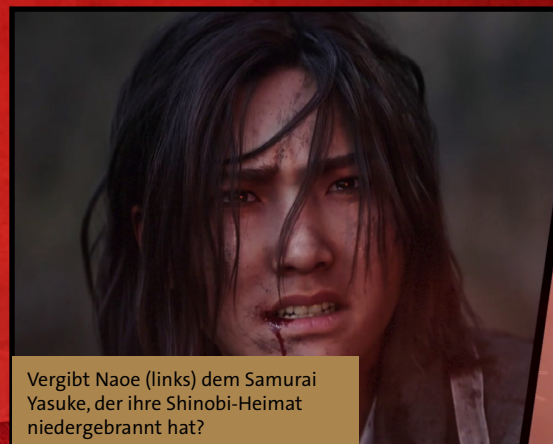
den Händen von Soldaten, nie aber als Teil der Ausrüstung der beiden Helden.

Mit den portugiesischen Schiffen hielt auch das Christentum in Japan Einzug. Die europäischen Gäste brachten mit den Jesuitenmönchen eine Vielzahl fleißiger Prediger ins Land (Yasuke war Teil so einer Gesandtschaft), die innerhalb weniger Jahre zahlreiche Japaner bekehren konnten. So wurde die Kirche ein wichtiger Akteur im japanischen Machtgefüge.

Im Video wird dieser Konflikt zwischen Westen und Osten, aber auch die Vermischung von Moderne und Tradition immer wieder angedeutet. So sehen wir Naoe und ihren Vater beim Besuch eines Shinto-Schreins (das Verbeugen und Klatschen ist typisch dafür, das Geräusch soll die Götter aufmerksam machen). Motive wie der Ehrenkodex der Samurai, die Ehre eines Kriegers und der alles überschreibende Drang zur Pflichterfüllung dürften sicher Motive der Story sein. Sollte Shadows die Tradition von Assassin's Creed fortführen, dürften sich Naoe und Yasuke sowie der Spieler dabei eher für einen Erhalt des alten Weges einsetzen. Die zu dieser Zeit bereits aus dem Orden der Ältesten hervorgegangenen

Templer werden dagegen vermutlich aufseiten der westlichen Mächte und ihrer japanischen Verbündeten für die Moderne stehen.

Ob Oda Nobunaga (der etwa westliche Feuerwaffen einsetzte) im fertigen Spiel für die beiden Helden jedoch ein Verbündeter, Feind oder gar Auftraggeber wird, ist derzeit unbekannt. Aus Naoes möglichem Wunsch nach Rache an dem Mann, der ihr Heimatdorf ausgelöscht hat, könnte sich ein interessanter Konflikt ergeben, wenn sie gleichzeitig für ihn arbeiten sollte.



Vergibt Naoe (links) dem Samurai Yasuke, der ihre Shinobi-Heimat niedergebrannt hat?

Festungen spielen wohl wieder eine Schlüsselrolle beim Erkunden der Open World und dem Abschließen von Aufgaben, so wie in Assassin's Creed Odyssey. Wie ihr hineingelangt, kann sich je nach Jahreszeit unterscheiden.



Heimlich, still und leise

Spielerisch soll Assassin's Creed Shadows an die Vorgänger Valhalla und Odyssey anschließen. Das bedeutet: Es wird wieder ein Action-Rollenspiel mit Upgrade-Mechaniken, Erfahrungspunkten, Inventar und wohl auch Dialogentscheidungen und etwas komplexer als noch Assassin's Creed Mirage. Allerdings soll wieder mehr geschlichen werden, hauptsächlich natürlich mit Shinobi/Ninja Naoe. Dabei könnt ihr erstmals auch Lichtquellen selbst löschen, um dunkle Bereiche zu schaffen, in denen ihr euch an Wachen heranpirschen könnt.

So erklimmt sie mit Seil und Greifhaken Festungswände, bevorzugt in stockfinsterner Nacht. Das erinnert als mobile Fahrstuhlalternative zum serientypischen Klettern ein wenig an den Seilwerfer von Syndicate. Im Trailer agiert Naoe (einigermaßen) lautlos und entledigt sich schnell der alarmierten Wachen. Dabei sind bereits zwei besondere Moves zu sehen, die wohl auch im Spiel ihre Entsprechung finden: Sie wirft im Sprung drei Shuriken (Wurfsterne), die ihr Ziel töten, und führt anschließend ein Attentat aus der Luft aus. Dazu führt sie Wurfmesser mit

sich, am Gürtel trägt sie kleine Rauch- und Blendgranaten, und wir wären überrascht, wenn sie nicht auch Feinde vergiftet und so kurze Zeit in Raserei verfallen lässt, ein Serienklassiker. Naoe trägt wie alle Assassinen (und anders als Yasuke) eine versteckte Klinge am linken Unterarm, die aber anders als das von Ezio und Altair präferierte Modell in Assassin's Creed 1 und 2 funktioniert. Statt gerade aus der Scheide zu springen, klappt das Messer horizontal weg, und Naoe umfasst den integrierten Griff, um tödlich zuzustoßen. Ob im Spiel tatsächlich bei jedem Gegnertyp wieder ein Dolchstoß für den Exitus reicht oder wie bei Odyssey bestimmte Feinde resistent gegen das Attentat sind, ist allerdings noch unklar.

Schonungslose Kämpfe

Apropos resistent: Im Trailer haben die Feinde den Angriffen von Naoe und Yasuke wenig entgegenzusetzen. Das ist sicher auch der filmhaften Inszenierung geschuldet. Dennoch stellt sich die Frage, wie originalgetreu das Rendervideo die späteren Kämpfe im Spiel abbildet. Besonders Yasuke wirkt mit seinem Katana und seiner anderen

Hauptwaffe, einer Mischung aus Keule und Streithammer, nahezu unaufhaltsam. Sind Multi-Kills in den Schwertduellen möglich? Es kann gut sein, dass sich Assassin's Creed Shadows hier an den schnellen, flüssigen Auseinandersetzungen aus Ghost of Tsushima orientiert. Im ersten Trailer ist zu sehen, mit welcher Kraft Yasuke agiert: Seine Keulenschläge schleudern einen Gegner durch die dünne Papiertür eines Hauses, zersplittern das Katana eines Feindes und lassen sich auch von Helmen und Rüstungen nicht aufhalten. Der Samurai erhält mit Drehungen seinen Schwung zwischen Schlägen aufrecht, um auch noch den dritten oder vierten Feind mit maximaler Kraft zu treffen. Alternativ kann er Feinde aber auch ausknocken – die Option für Pazifisten.

Derweil scheint sich Naoe mehr auf Schnelligkeit und Heimtücke als auf bloße Kraft zu verlassen. Auch sie trägt ein Katana, ihre Angriffe sind präzise und schlangenförmig, den Einsatz der versteckten Klinge webt sie nahtlos in ihre Kombos ein. Zu den unangenehmsten Gegnern könnten für beide Protagonisten Samurai mit langstieligen Waffen wie den Speeren gehören, da sie



Der Besuch in großen Städten wie Kyoto oder Osaka dürfte fest eingeplant sein. Die oft dicht an dicht stehenden Häuser dürften dabei eine ideale Spielwiese für kletternde Assassinen sein.





Laut Entwickler soll Yasuke in der Lage sein, es mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufzunehmen.



Die portugiesischen Schiffe im Hafen einer großen Stadt deuten eine Einmischung westlicher Mächte in die inneren Angelegenheiten Japans an. Im Schlepptau: die einflussreichen Jesuitenmönche und damit der Katholizismus.



Aus der Perspektive von Yasuke sollen wir das mittelalterliche Japan, seine Traditionen und Menschen wie ein Fremder kennenlernen.



Mit dem Greifhaken kann Naoe die glatten Festungsmauern erklimmen. Das geht natürlich am besten im Dunkel der Nacht.



Noch ist unklar, ob und, wenn ja, welche Rolle die Religion in der Story spielt. Im Trailer ist ein klassischer Shinto-Schrein zu sehen.

EXPERTENMEINUNG ZUM SETTING

Jesko Buchs hat in Trier, München und Tokyo neben Journalismus auch Geschichte und Japanologie studiert. Gerade erst von einem längeren Studienaufenthalt in der japanischen Hauptstadt zurückgekehrt, ist er neben Kollegin Natalie Schermann wohl der Japan-Experte im GameStar-Team. In Japan hat er die wichtigsten Burgen der Sengoku-Zeit besucht und mit Kyudo eine echte Samurai-Kampfkunst gelernt.

MEINUNG

Jesko Buchs
@Sora5513



Mit dem Enthüllungs-Trailer zu Assassin's Creed Shadows bohrt Ubisoft ein dickes Brett. Nicht nur erfüllen mir die Entwickler damit nach Jahren des Wartens endlich den lang gehegten Wunsch nach einem Japan-Ableger der Meuchel-Reihe. Nein, der Trailer verortet das Spiel obendrein in der – meiner Meinung nach – spannendsten Epoche, die die japanische Geschichte überhaupt zu bieten hat: Der Bürgerkrieg der Sengoku-Periode ist die Blütezeit der Samurai-Kultur und damit ideal für ein Actionspiel. Überall im Land wird gekämpft, geköpft und im Dienste des Lehnsherren ehrenvoll gestorben. Doch die Krieger sind nicht nur hirnlose Kampfmaschinen, sie fördern auch die schönen Künste: Vieles heute typisch Japanische wie die Teezeremonie oder die Haiku-Dichtung findet hier ihren Ursprung. Tatsächlich zeigt der Trailer viele typische Aspekte der japanischen Kultur: Seien es die markanten Torii-Tore, das Gebet am Shinto-Schrein, die Kirschbäume, Kraniche oder zeitgenössischen Rüstungen. Und das gefällt mir! Denn es zeigt, dass das Team bei Ubisoft Quebec sich die Zeit genommen hat, seine Recherchehausaufgaben zu machen. Und als studierten Historiker kann man mich mit korrekter Darstellung eben schnell abholen. Gleichzeitig weckt der Trailer mit all seinen Details und Stereotypen in mir die Befürchtung, dass Ubisoft hier einfach einmal ganz tief in die Klischeekiste greift und Japan und seine Traditionen als fremd und orientalistisch verklärt. Ein Irrtum, dem leider viele westliche Medien bei ihrer Version von Japan aufsitzen.

Ich hoffe natürlich, dass dem nicht so sein wird und mich Ubisoft mit AC Shadows auf eine authentische Reise ins japanische Spätmittelalter entführt. Falls ihr wie ich von diesem Setting nicht genug bekommen könnt, dann schaut euch in der Zwischenzeit die hervorragende Serie »Shogun« an, die ebenfalls in diesem Zeitraum spielt.

Eine neue versteckte Klinge für ein neues Assassin's Creed: Naoe führt als einziger der zwei spielbaren Charaktere die ikonische Waffe für Attentate.

Naoe aus der Entfernung zu Fall bringen. Um sich zu verteidigen, greift die Shinobi auf eine Ausweichrolle zurück; Angriffe kann sie wohl auch mit der links getragenen Arm-schiene aus Holz abwehren, um die sie zudem das Seil ihres Greifhakens windet. Auch wenn die Logik nahelegt, dass bei einem solchen Manöver das Seil schon bald zerteilt am Boden liegen dürfte. Aber ach, Videospiele! Mindestens genauso interessant ist das, was wir nicht sehen: Weder Yasuke noch Naoe benutzen im Trailer Feuerwaffen, obwohl diese zu der Zeit bereits in Japan zum Einsatz kamen. Tatsächlich finden sich bei der Schlachtszene ab Minute 01:27 Musketen im Trailer, doch die nutzen lediglich normale Soldaten, nicht die beiden Helden. Das könnte ein weiterer Hinweis darauf sein, dass ihr in Assassin's Creed Shadows für den Erhalt der traditionellen Werte und gegen den Einfluss des Westens kämpft.

Willkommene Seriennostalgie

Wo wir gerade bei traditionellen Werten sind: Insgesamt verströmt das neue Spiel trotz des neuen Japan-Settings viel Assassin's-Creed-Atmosphäre. Denn AC Shadows zitiert im ersten Rendervideo quasi ständig seine Vorgänger. Neben Offensichtlichem wie versteckter Klinge und Co. gibt es auch die Kapuze, die sich Naoe gegen Ende aufzieht und damit in den Anonymitätsmodus wechselt, der bei den Spielen in Kämpfen und während Attentatsmissionen aktiv ist. Da Yasuke mit seiner Hautfarbe die Aufmerksamkeit ungleich stärker auf sich zieht, darf er sich zu diesem Zweck seinen Samurai-Helm aufsetzen. So sieht er schon gar nicht mehr so fehl am Platz aus.

Die Informantensequenz erinnert uns ebenfalls an das allererste Assassin's Creed, wo vor jedem Attentat Informationen gesammelt werden mussten. Naoe erhält hier eine Nachricht von einem Informanten. Auf dem Papier steht in japanischen Schriftzeichen: »敵は竹田城にあ – Es gibt einen Feind in der Burg Takeda«. Takeda war der Name einer einflussreichen Familie in der Sengoku-Zeit, die von Oda Nobunaga vernichtet wurde. Von der Burg nordwestlich von Kyoto sind heute nur noch Ruinen übrig. Hoffen wir jedoch, dass das Info-Sammeln in Shadows nicht genauso langatmig ausfällt und

sich die entsprechenden Nebenaufgaben weniger oft wiederholen wie damals im Jahr 2007. Der Bettler ist übrigens Teil eines Spionagenetzwerks (das verrät die offizielle Pressemitteilung); im Spielverlauf baut ihr euer eigenes Assassinenversteck auf, das sich im Spielverlauf ähnlich ausbauen lässt wie das Dorf in Valhalla. Shadows geht aber noch einen Schritt weiter und lässt euch diesen Ort mit Deko-Gegenständen anpassen. Außerdem heuert ihr Charaktere wie in Assassin's Creed Brotherhood an, die euch bei den Missionen aushelfen können.

Die wohl größte Verneigung vor den Serientraditionen liefert der Trailer aber ganz am Ende, wenn die fernöstlichen Töne in das gute alte Soundtrack-Theme von Assassin's Creed 2 übergehen. Zusammen mit Yasukes Aussage »Wir sind die Schatten« (eine Referenz auf das vorwiegend im Dunkeln verrichtete Werk der Assassinen) sorgt das bei Serienkennern für Gänsehaut – und zeigt damit ganz klar, in welche Richtung Ubisoft mit Assassin's Creed Shadows gehen will. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@PCPeter5



Ich bin zwiesgespalten, was Assassin's Creed Shadows angeht. Auf der einen Seite freue ich mich auf das erste echte Next-Gen-AC (Shadows erscheint nur noch für PC, PS5 und Xbox Series X/S) und einen hoffentlich auch spielerisch großen Schritt für die Serie: Japan-Setting, RPG-Elemente, größerer Schleichfokus, Jahreszeiten und mehr klingen für mich alles nach wunderbaren Neuerungen. Auf der anderen Seite verstehe ich nicht so recht, warum ich neben der klassischen Meuchelmörderin Naoe auch einen Samurai spielen muss. Klar, Katana-Kämpfe sind kultig, das hat ja schon Ghost of Tsushima gezeigt. Aber in ein Assassin's Creed will das in meiner Vorstellung nicht so recht passen. Ich hoffe daher, dass ich so oft wie möglich wählen darf, welchen Charakter ich spiele. Oder vielleicht werden die eher actionbetonten Passagen mit Yasuke ja auch richtig gut, wer weiß.