Lecker Massenauflauf

# ASSASSIN'S CREED

Die beliebtesten Spielelemente des Action-Genres, kombiniert mit einem jungfräulichen Szenario und einem neuen Konzept: Das kann nur ein Hit werden!

Es gibt genug Erklärungen, warum sie in fast jedem Actionspiel fehlen: »Das ist Kriegsgebiet, da laufen halt keine rum.« »In der Zukunft gibt's keine mehr, die sind alle Widerstandskämpfer geworden.« »Die werden nur erschossen, und dann bekommen wir keine Jugendfreigabe.« Und doch fragen wir uns immer wieder: Warum laufen auf den Straßen von Computerspielstädten eigentlich kaum Passanten herum? Stinkormale unbewaffnete Fußgänger auf dem Weg zum Einkaufen? Weil die Damen und Herren Rechenleistung kosten und angemessen auf die Handlung des Spielers reagieren müssen. Sonst stören sie die Atmosphäre mehr als durch ihre bloße Abwesenheit. Ubisoft Montreal, die Macher des Schleich-Actiontitels **Assassin's Creed**, haben sich diesem Problem nicht nur gestellt – sie machen die Nebenfiguren sogar zu einem cleveren Hauptbestandteil ihres neuen Spiels.

## Misstrauensvotum

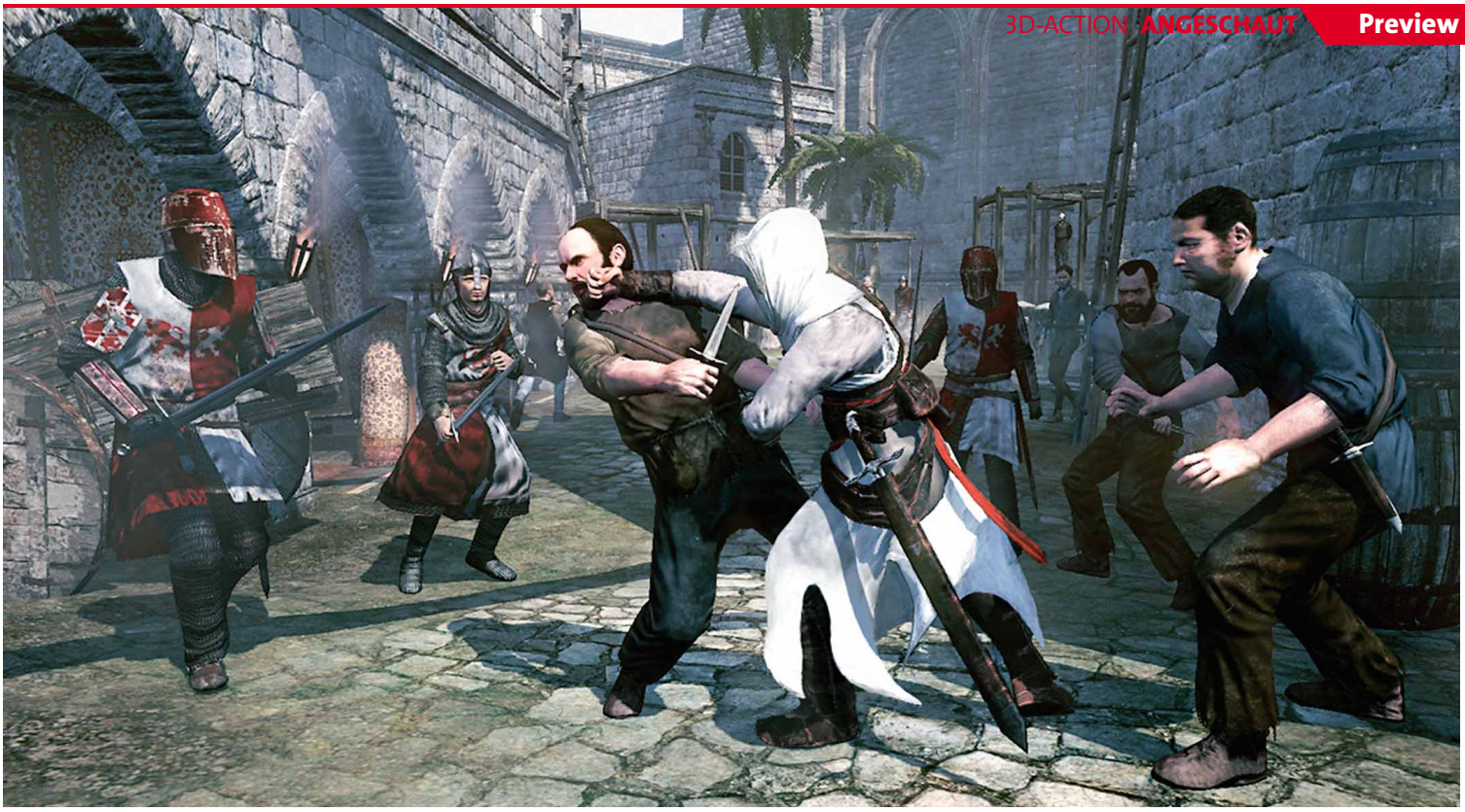
1191 nach Christi im gelobten Land, ein mittelalterlicher Basar kurz nach Mittag: Menschenmengen drängen sich von einem Marktstand zum nächsten, die Händler buhlen lautstark um die Gunst der Kunden, die mal in edle Gewänder, mal in staubige Wüstenponchos gehüllt sind. Durch das Gedränge schiebt sich ein geheimnisvoller Mann im weißen Umhang – Altair, Mitglied im Clan der Assassinen, einer geheimen Bruderschaft von professionellen Attentätern und Alter Ego des Spielers. Ziel der Meuchelbande ist die Beendigung des dritten Kreuzzugs. Dazu soll Altair einen Kriegsgewinnler töten, der gerade auf dem Marktplatz herumstolziert. Wir bahnen uns einen Weg zu ihm durch die Menge, schubsen und drängeln, aber das gefällt unseren Mitmenschen nicht. Sie merken sich: Der Kerl in der weißen Kutte ist unhöflich. Wir kürzen also ab, klettern die nächstbeste Hauswand hoch. Denn Altair kann sich toll animiert an jedem noch so geringen Vorsprung emporziehen und geschmeidig wie eine Katze jedes Gebäude erklimmen – vorgeschriebene Wege kennt das Leveldesign nicht. Unsere Kletterkünste sorgen für Aufsehen in der Menge, der Mob kommt zu dem Schluss: An dem Kerl in der weißen Kutte ist etwas faul.

Offenes Leveldesign: Fast jeder Zentimeter der Stadt ist begehbar.

Bei Schwertkämpfen ist genaues Timing vonnöten, denn ein einziger Treffer kann tödlich enden.

## Sozialer Mörder

Anders als etwa in **Splinter Cell** muss sich Altair nicht im Schatten herumdrücken: Seine Tarnung ist sozialverträgliches Verhalten. Dazu gehört: Keine Leute schubsen und nicht vor aller Augen auf Häuser klettern – da wir gerade gegen diese Gebote verstoßen haben, werden wir kritisch beäugt. Doch da kommt eine Gruppe Priester vorbei. Die mögen uns, weil wir ihnen in einer Nebenmission geholfen haben. Also haben sie nichts dagegen, dass wir vom Dach steigen, uns in ihre Reihen mogeln und so unerkannt an unser Opfer heranpirschen. Im letzten Moment lösen wir uns aus der Gruppe, stürzen uns auf den Kriegstreiber und erledigen ihn mit einem Stoß unseres im Ärmel versteckten Dolches. Nun ist's natürlich vorbei mit der Schleicherei, denn wir haben drei Kreuzritter im Nacken



Auf der Flucht vor ein paar Kreuzrittern stellt sich uns die wütende Bevölkerung in den Weg. Die will uns nicht nur stoppen, sondern attackiert uns mit Fäusten und Messern.

### BILDER VON DER KONSOLE

Ubisoft konnte uns bislang nur Screenshots der Konsolenversionen von Assassin's Creed zur Verfügung stellen. Die Herkunft der Bilder haben wir für Sie mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:

● PlayStation 3 ● Xbox 360

– und die Menschenmenge vor uns. Wie wird sie reagieren?

## Volksheld- oder feind

Sind wir ein Freund der Bevölkerung, etwa weil wir ihnen bei jeder Gelegenheit helfen, wird sie uns jetzt bei der Flucht unterstützen, eine Wand vor unseren Verfolgern bilden oder uns in ihrer Mitte verstecken. Hassen uns die Leute, zum Beispiel weil wir ständig Passanten niederstechen, werden sie uns an die Ritter ausliefern. In der jetzigen Situation reagieren die Menschen, wie man es von ihnen erwartet: Sie laufen kopflos davon. Wir stürzen uns ins Durcheinander, unsere Verfolger dicht auf den Fersen, und versuchen, nicht umgestoßen zu werden. Wir hechten über kleine Mauern, schlagen die Stützpfeiler eines Vordaches weg und errichten so eine Barrikade. Doch was ist das? Eine Sackgasse, verdammt! Und schon sind die Kreuzritter da. Altair kann zwar mit dem Schwert umgehen, doch schon ein gezielter Treffer bedeutet unser Ende, nach wenigen Sekunden ist es soweit. Da müssen wir uns nächstes Mal wohl besser mit der Bevölkerung anfreunden – oder schneller rennen.

## Hitmix

**Assassin's Creed** pickt sich das Beste aus aktuellen 3D-Actionspielen heraus: Schleichen wie Sam Fisher, klettern und springen wie der **Prince of Persia**, eine relativ frei begehbare Welt wie in **GTA** und knifflige Aufträge wie in **Hitman**. Dabei wirken die drei orientalischen Städte, die Altair bereist (Acre, Damaskus und Jerusalem) durch die mitdenkende Bevölkerung nicht nur lebendig – der Mob erweitert das Spiel durch ein völlig neues, faszinierendes Konzept, das wegweisend für das Genre werden könnte. Fortan dürften Erklärungen, warum Actionspiele keine Passanten auf die Straße lassen, als das erkannt werden, was sie sind: Ausreden. FAB

Durch ein Baukastensystem entstehen Tausende unterschiedlicher Bürger.

Altair kann selbst an schmalsten Vorsprüngen herumklettern.

### ASSASSIN'S CREED

Genre: 3D-Action
Termin: 2. Quartal 2007
Entwickler: Ubisoft Montreal / Ubisoft
Status: zu 70% fertig

Fabian Siegismund: »Goil, Altair! Das wird mal ein super Spiel! Ich werde den Verdacht nicht los, dass Ubisoft Montreal irgendwie meine Hirnwellen abtastet, um meine geheimsten Spielewünsche zu erforschen und umzusetzen. Warum sie das tun sollten? Keine Ahnung, aber die können mal schön so weiter machen. Womöglich wollen sie noch eine spannende Hintergrundgeschichte einbauen, Ränkeschmiede um König Löwenherz und Saladin und... wollen sie wirklich?! Okay, ich muss mich konzentrieren: ›Beeilt Euch, Ubisoft, beeilt Euch...‹«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3095



Altair (eigentlich Altaïr) bedeutet »Vogel«. Seine Kapuze soll leicht an einen Adlerkopf erinnern (siehe mittleres Bild oben).