

Im Jahre 1191 versetzt im Heiligen Land ein Meuchelmörder die Kreuzritter in Angst und Schrecken. Seine Beweggründe sind unklar, seine Methoden tödlich. Und wer lenkt ihn? Sie!

# Assassin's Creed

Im Mai 2006 zeigt Ubisoft auf der E3 eine kurze Demo eines neuen Spiels: **Assassin's Creed** heißt es, in der Vorführung turnt ein weißgewandeter Attentäter im 12. Jahrhundert über die Dächer einer großen Stadt und meuchelt Kreuzzügler. Die Resonanz der Fachpresse und der Spieler weltweit ist enorm – der stimmige Grafikstil, das ungewöhnliche Szenario, das vielversprechende Spielprinzip, all das lässt ein wahrhaft bedeutendes Spiel erwarten. Danach versiegt der Informationsfluss, erst Ende 2006 (in der Ausgabe 1/2007) kann GameStar neue Bilder und News veröffentlichen. Als Reaktion darauf springt **Assassin's Creed** in der Warteliste unserer Leser auf Platz 11 und lässt damit Schwergewichte wie **UT 2007**, **Bioshock** oder **Medal of Honor: Airborne** hinter sich.

## Die Welt: groß wie Oblivion

Die Demo auf der E3 2006 hat nur einen kleinen Ausschnitt der Stadt Akkon (liegt heute in Israel) wiedergegeben. Im fertigen Spiel wird diese Stadt fünfzehn Mal so groß sein. Neben Akkon bereisen Sie in der Rolle des Attentäters Altair zudem Damaskus und Jerusalem, beide mit ähnlichen Ausmaßen. Darüber hinaus erkunden Sie die Bergfestung der Assassinen sowie das »Königreich«, eine riesige Landschaft voller Wälder, Dörfer, Seen und Berge.

Der Spielablauf gliedert sich in drei Abschnitte: Erkundung, Attentat und Flucht. In jeder Stadt müssen drei Ziele aus dem Weg geräumt werden. Zu den Beweggründen des Helden Altair wollen wir an dieser Stelle noch nichts verraten, nur so viel vorab: Es gibt einen kleinen Twist in Richtung Science-Fiction.

Die ersten Informationen zu Ihrem nächsten Opfer erhalten Sie in der Bergfestung der Assassinen, Ihrer Heimatbasis. Die anschließende Erkundungsphase spielt sowohl im Königreich als auch in den Städten. Altair kann sich zu Pferd und zu Fuß frei bewegen und weitere Informationen zu seinem Opfer sammeln. Das geschieht über größtenteils optionale Ziele. So lohnt es sich zum Beispiel, Türme in der Stadt zu erklimmen, da Sie so einerseits den Spielstand sichern (Quicksave wird es wohl nicht geben) und zudem weitere Abschnitte der Karte sichtbar machen.

## Die Leute: sehr lebendig

**Assassin's Creed** spielt in mittelalterlichen Großstädten, und das wird im Spiel deutlich. Gut und gerne 150 Charaktere tummeln sich zuweilen auf dem Bildschirm. Für die meisten von ihnen gilt: Lässt Ihr Held sie in Ruhe, ignorieren sie ihn. Rempeln Sie sich aber aggressiv durch die Menge, werden die Leute schon mal pampig. Vereinzelt irren zudem Passanten herum, die Ihnen aktiv das Leben



Wenn der Held einen **hohen Punkt** erklimmt, erweitert sich seine Stadtkarte (nicht im Bild). Außerdem wird an derlei Stellen das Spiel automatisch gesichert. Dafür gibt es vermutlich keinen Quicksave.

schwer machen. Bettlerinnen stellen sich Ihnen in den Weg und labern Sie voll, durchgeknallte Verrückte schubsen Sie, Betrunkene torkeln wirr durch die Gegend. Wollen Sie sich gerade besonders unauffällig verhalten oder sind Sie gar auf der Flucht, können Sie diese Nervensägen den Kopf kosten. Neben solchen vereinzelt auftretenden menschlichen Hindernissen gibt es die bereits bekannten »NPC traps« (traps = Fallen), einmal in freundlicher, ein-

mal in feindlicher Ausführung. Haben Sie beispielsweise eine Gruppe von Mönchen in der Erkundungsphase einen Gefallen getan, lassen die Sie zukünftig in ihrer Gruppe abtauchen – sehr hilfreich in der Fluchtphase.

Haben Sie allerdings eine Bevölkerungsgruppe gegen sich aufgebracht, kann es passieren, dass die Ihrem Attentäter auf der Flucht den Weg versperrt (das ist dann die feindliche Form der »NPC trap«). Man sollte es sich al-



In den realistisch belebten Städten laufen **zahllose Passanten** umher, die laut Entwickler alle unterschiedlich aussehen sollen.



Zwischen den Städten liegt das **Königreich**, in dem Sie (zu Fuß oder zu Pferd) frei reisen können.

so nicht mit der allgegenwärtigen Bevölkerung verscherzen.

### Die Akrobatik: atemberaubend

Haben Sie den Film **James Bond: Casino Royale** gesehen? Dann haben Sie vielleicht den »Free Runner« (Stadtläufer) in Erinnerung, der am Anfang des Streifens in einem Affenzahn halsbrecherische Läufe durch urbane Häuserschluchten hinlegt. Free Runner dienen als Hauptinspiration für das Tempo und Spielgefühl, das vor allem die Fluchtpassagen vermitteln sollen. Altair kann jedes Gerüst, jede Wand und jedes Dach erklettern. Die komplette Welt ist dreidimensional ausmodelliert. Statt einer platten Textur, die bestimmte Stellen kennzeichnet, an denen man kraxeln kann, gibt bei **Assassin's Creed** der gesunde Menschenverstand die Route vor. Wenn Sie das Gefühl

haben, dass man irgendwo lang kann, dann geht das auch. Wir haben bei einer Vorführung des Spiels einige spannende Fluchtszenen beobachten dürfen – die Emotion, das Tempo und die Akrobatik kamen dabei richtig gut rüber. Ein Spiel darf sich dabei die Freiheit nehmen, seinem Protagonisten leicht übermenschliche Fähigkeiten zu verleihen, um die Rennerei noch packender zu machen. Dazu ist Altair als Assassine besonders gut trainiert und hat weit mehr drauf als eine Stadtwache, die eher Humpen als Gewichte stemmt. Sprünge aus großer Höhe etwa sind ein gutes Mittel, den Soldaten zu entkommen. Das geht nicht beliebig: Wenn Altair beispielsweise von einem Kirchturm hüpfte, ist selbst er tot. Besonders beeindruckend ist dabei eine Bewegung, die die Entwickler »Leap of Faith« nennen. Dabei hechtet Altair wie ein Klippenspringer von einem Dach und landet in einem Heuschaber. Das sieht sehr geschmeidig aus und fühlt sich beim Zuschauen auch so an. Apropos geschmeidig: **Assassin's Creed** dürfte, nach unserem bisherigen Eindruck, neue Maßstäbe bei der Charakteranimation setzen. Altair hat laut Produzentin Jade Raymond mehr als 1.000 unterschied-



Mehr als **1.000 Bewegungen** soll der Assassine Altair ausführen können.

liche »Moves« im Repertoire. Die sind nicht hinter Tastaturbefehlen versteckt, sondern werden automatisch passend zur Umgebung

abgerufen, wenn der Held an einer bestimmten Stelle mit Gebäuden, Gegenständen oder Gegnern interagiert. **André Horn / GUN**



Die **Städte** sind nach historischen Vorbildern gebaut.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 3095  
- E3-Berichterstattung ab 10.7.2007

**GamePro**  
In der Ausgabe 8/2007 unserer Schwesterzeitschrift GamePro finden Sie weitere Infos.

## Assassin's Creed

Angeschaut

► **Genre:** Action-Adventure ► **Termin:** 4. Quartal 2007  
► **Hersteller:** Ubisoft Montreal / Ubisoft ► **Status:** Zu 70% fertig

**Gunnar Lott:** Intelligenter Einsatz von Physik und Bewegungsfreiheit, viele schöne Ideen, ein sehr cooles Szenario, tolle Grafik – allzu viel kann da eigentlich nicht mehr schief gehen. Zumal Ubisofts Studio in Montreal für seine Qualität bekannt ist. Ich rechne mit einem tollen Spiel für alle, die ein frisches Spielerlebnis abseits ausgetretener Genrepfade suchen. Definitiv ein Titel, den man sich vormerken sollte!



gunnar@gamestar.de