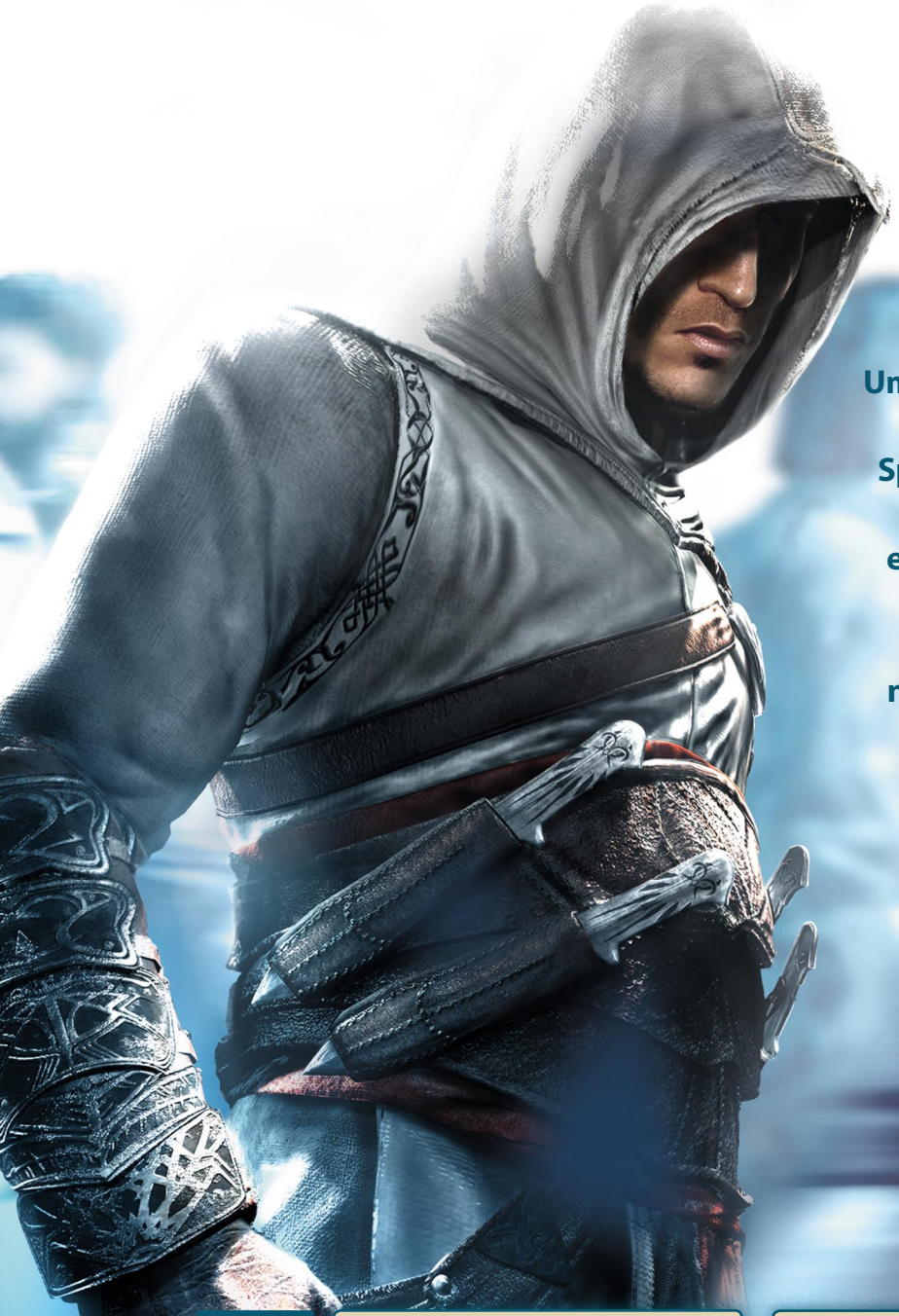
Assassin's Creed



Um Assassin's Creed ranken sich viele Legenden. Was macht man in dem Spiel überhaupt? Wie sind Altertum- und Science-Fiction-Elemente miteinander verwoben? Und vor allem: Wird es ein Hit? Wir haben uns das Spiel geschnappt und verraten Ihnen, worauf Sie sich freuen können.

Inhalt

Preview 26
Vorbereitung für das Attentat 27
Der totale Überblick 28
Das wünschen wir uns für die PC-Fassung 29
Unsere Meinung 30
Die Science-Fiction-Elemente 32

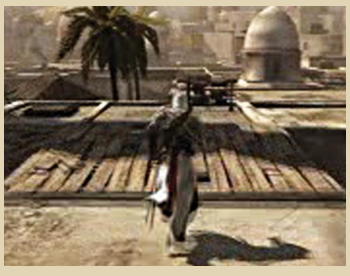
gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3095
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4370

Wenn man nicht alles selbst macht ...

Mal wieder kann uns der Publisher Ubisoft nicht mit PC-Material zu Assassin's Creed versorgen. Um nicht erneut auf vorgefertigtes Pressematerial zurückgreifen zu müssen, haben wir die Bilder kurzerhand selbst gemacht – mit der Verkaufsversion für die Xbox 360.

Auf DVD

Altair in Bewegung: In einem Video auf unserer DVD zeigen wir Ihnen, wie sich Assassin's Creed spielt. Klettern, kämpfen, reiten, verstecken – wir haben nichts unversucht gelassen. Das Material stammt von der Xbox-360-Fassung des Spiels.



Altair ist umzingelt, weglaufen nützt nichts. Jetzt heißt es, sämtliche Manöver des Assassinen klug einzusetzen. Dann haben selbst so viele Soldaten keine Chance gegen unseren Helden.

Desmond Miles fühlt sich unbehaglich. Er liegt auf einem metallenen Tisch, ein Arzt ist über ihn gebeugt: »Entspannen Sie sich.« Leicht gesagt, schwer getan angesichts der Plastikscheibe, die sich plötzlich mit kaum hörbarem Zischen vor Miles' Gesicht schiebt. Ein unbekanntes Firmenlogo flimmert auf der halbtransparenten Fläche, kurz darauf eine Reihe von DNS-Strängen. »Das sind Erinnerungen Ihres Vorfahren«, erklärt der Arzt mit ruhiger Stimme. »Suchen Sie sich eine aus.« Nach kurzem Zögern fällt die Entscheidung – und Desmond schließt ängstlich die Augen. Wir jedoch reißen sie erwartungsvoll auf. Denn die eben beschriebene Szene ist der Auftakt zu **Assassin's Creed,** dem sehnsüchtig erwarteten Action-Kracher der **Prince of Persia**- und **Splinter Cell**-Macher.

Forschen

Moment, einen Schritt zurück: Spielt **Assassin's Creed** nicht Ende des zwölften Jahrhunderts, zur Zeit des Dritten Kreuzzuges? Geht es etwa gar nicht um den Krieg zwischen Richard Löwenherz und Saladin, dem Anführer der Sarazenen? Doch, allerdings hat sich Ubisoft Montreal einen kleinen Kniff erlaubt. Keine Angst, wir verraten nicht die Handlung. Nur soviel: Es geht um eine Geschichte, die eine weit größere Dimension hat als der zurückliegende Konflikt zwischen Christen und Moslems. Zu dieser Rahmenhandlung gehört auch Desmond, von dem wir in den ersten Minuten erfahren, dass er ein direkter Nachkomme von Altair (gesprochen Alta-ir) ist, eines Assassinen aus dem Jahr 1191 und der Held des Spiels. Mithilfe einer hypermodernen Apparatur kann Desmond die Erinnerungen seines Vorfahren abrufen und quasi live erleben. Warum er das tut, bleibt erst mal ein Geheimnis – ist für uns im Moment

Vorbereitung für das Attentat

Um herauszufinden, wann und wo die aktuelle Zielperson auftauchen wird, muss Altair in jeder der neun Missionen Informationen sammeln. Das geht auf vier unterschiedliche Arten – mal mit, mal ohne Gewalt.

Belauschen: Findet Altair zwei tuschelnde Verdächtige, kann er sie belauschen. Dazu nimmt er auf einer Bank platz und spitzt die Ohren.

Erpressen: Manche Leute wissen mehr, als sie preisgeben wollen. Wenn Altair sie verprügelt, rücken die Opfer die gewünschte Information heraus.

Auftragsmord: Kollegen teilen ihr Wissen erst mit, wenn Altair mehrere Auftragsmorde für sie ausführt. Der Held darf dabei nicht gesehen werden.

Bestehlen: Trägt ein Passant nützliche Dokumente mit sich herum, kann der geschickte Altair diese sogar inmitten unzähliger Menschen an sich nehmen.

Der totale Überblick

Die drei Städte Jerusalem, Damaskus und Akkon sind riesig. Um sich zurechtzufinden, greift Altair auf eine Karte zurück, die wichtige Punkte markiert.

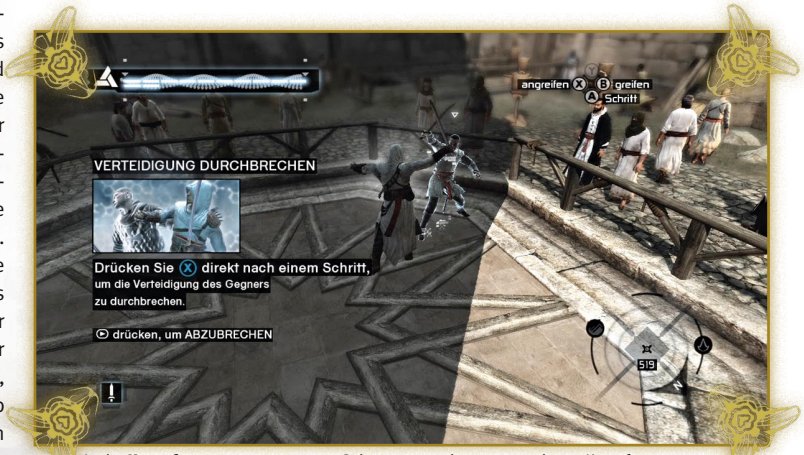
aber auch nicht wichtig. Schließlich wollen wir uns endlich ins Abenteuer stürzen.

Rebellieren

Der erste Erinnerungsfetzen versetzt uns in Salomons Tempel. Fackeln erleuchten die Höhle nur spärlich. Mehrere Assassinen stehen um uns herum und erwarten Befehle. »Los jetzt!«, faucht einer, »Aubert wird jeden Moment auftauchen.« Der Kollege sprintet los, wir hetzen hinterher und lernen nebenbei die Fähigkeiten des Helden: Mit gedrückter Aktionstaste erklimmt Altair mühelos weit entfernte Vorsprünge und wetzt und springt so behände durch die engen Gänge und über tiefe Abgründe, dass Grabkraxlerin Lara und der Prinz aus Persien dagegen wie altersteife Pseudo-Abenteurer aussehen. »Leise jetzt!« Wir haben eine große Kammer erreicht, unter uns steht der Feind: ein Kreuzzügler nebst Rittern – Aubert. In einer Zwischensequenz will unser Held, bester seines Fachs und deshalb selbstsicher und arrogant, den Franzosen auf der Stelle umbringen. Seine Glaubensbrüder wollen ihn zurück halten, die Aktion endet im Fiasko. Aubert bemerkt die Eindringlinge, tötet fast alle Assassinen und kann entkommen. Altair bleibt gedemütigt zurück und wird von seinem Mentor Al Mualim (arabisch für »Meister«) zum einfachen Schüler ohne Privilegien und – noch viel schlimmer – ohne Waffen degradiert.

Rehabilitieren

Um seine Ehre wiederzuerlangen, bekommt Altair eine zweite Chance. Er soll neun Personen töten, die im Krieg zwischen König Löwenherz und Saladin eine bedeutende Rolle spielen. So wollen die Assassinen den Konflikt beenden und endlich Frieden über das Heilige Land bringen. Der erste Auftrag führt uns nach Damaskus. Von der Burg Masyaf aus, der Basis der Bruderschaft, ist das ein weiter Weg. Darum galoppieren wir mit einem Pferd durch weitläufige Schluchten mit gewaltigen Felsen und malerischen Flüssen. Haben wir unser Ziel



In der **Kampfarena** treten wir gegen Rekruten an und trainieren erlernte Kampfmanöver.

Jerusalem ist die Hauptstadt Israels, hat jedoch nur 730.000 Einwohner.

erstmal erreicht, können wir künftig auch ohne Zeitverlust hin und her teleportieren. Doch vor den Toren der Stadt findet unser Vorhaben ein jähes Ende. Wachen verwehren jedem Fremden den Eintritt. Da kommt eine Gruppe Mönche des Wegs, und Altair – ähnlich gekleidet wie die Ordensbrüder – schmuggelt sich kurzerhand in ihre Mitte. Schnell mit gesenktem Kopf ein Gebet gemurmelt, schon ist er in der Stadt.

Erkunden

Die Devise in jeder der neun Missionen: Umgebung erkunden, Auftraggeber ausfindig machen, Informationen über die Zielperson sammeln und das Attentat schließlich ausführen. Überblick verschafft sich Altair am besten auf einem der zahlreichen Türme, die überall in der Stadt stehen. Der Held, ein Meister im Klettern, kraxelt an allem hoch, was Halt bietet – Fenster, Balken, Gitter, Vorsprünge. Nur vor völlig glatten Wänden kapituliert der Akrobat. Die Kletterei sieht durch die realistischen und geschmeidigen Animationen der Hauptfigur fantastisch aus, weshalb wir auch viele Spielstunden später immer wieder mal nur zum Spaß ein paar Mauern erklimmen. Auf der Spitze des Turms angekommen, starten wir per Tastendruck einen Rundumblick, inszeniert durch eine spektakuläre 360-Grad-Kamerafahrt, während der wir durch die enorme Weitsicht bis zum Horizont blicken können. Plötzlich blinkt die Minikarte auf; Altair hat den Laden des Auftraggebers ausfindig gemacht. Dort müssen wir zwei Nebenaufträge erfüllen, bevor wir den Aufenthaltsort des Waffenhändlers Tamir erfahren, unserer ersten Zielperson. Doch statt wieder vom Turm herunterzuklettern, hechten wir mit einem waghalsigen Sprung aus mindestens 50 Metern Höhe direkt in einen Heuwagen – cool!

Vorbereiten

Die erste Aufgabe ist einfach: Altair soll zwei Händler belauschen. Als wir die beiden über einen weiteren Rundumblick ausgemacht haben, mischen wir uns unauffällig in die Menge. Das ist für den Assassinen kein Problem, denn die Straßen von Damaskus sind voller Menschen. Von denen geht jeder seinem eigenen Tagwerk nach: Frauen tragen Amphoren auf ihren Köpfen, kaum bekleidete Bettler bitten um Kleingeld, Händler preisen Früchte oder Teppiche an, und schwer bewaffnete Wachen patrouillieren in den Gassen. Der Detailgrad ist enorm: Jeder Figur sieht man durch Auftreten und Kleidungsstil an, aus welcher Gesellschaftsschicht sie stammt. Unsere Augen sind jedoch nur auf die beiden tuschelnden Gestalten gerichtet. Um nicht aufzufallen, nehmen wir auf einer benachbarten Bank Platz und aktivieren damit den Lausch-Modus. So erfahren wir, wo Tamir im Verlauf des Tages sein wird. In der zweiten Nebenaufgabe müssen wir den Zeitpunkt herausfinden, zu dem unser Opfer am nun bekannten Ort auftaucht. Diese Auskunft gibt uns ein fettleibiger Marktschreier – natürlich nicht freiwillig, vorher müssen wir ihn in einer dunklen Ecke verprügeln. Jetzt steht dem Attentat nichts mehr im Wege. Oder doch?

Ausführen

Nachdem wir unsere Zielperson ausfindig gemacht haben, hocken wir auf einem Dachvorsprung und überblicken die Situation. Die sieht nicht allzu gut aus: Tamir steht auf einem Platz voller Menschen und wird von zahlreichen Wachen beschützt. Stures Reinstürmen ist auffällig und riskant. Fernkampfwaffen haben wir keine – die bei Assassinen beliebten Wurfmesser bekommen wir von Al Mualim erst, wenn wir mehrere Aufträge erfüllt haben und im Rang aufgestiegen sind. Auch den am Handgelenk versteckten Dolch, mit dem ein Assassine Feinde unauffällig und leise von hinten töten kann, hält der Meister der Bruderschaft noch zurück. Die kleine Klinge würde in dem Getümmel sowieso nichts bringen. Also doch die direkte Methode: Mit gezücktem Breitschwert springen wir vom Dach und preschen in die Gruppe. Altair visiert automatisch gewünschte Gegner an, schlägt oder pariert je nach gedrückter Taste. Anfangs wirkt das Kampfsystem etwas verwirrend, vor allem, da immer nur ein Gegner angreift, während alle umstehenden KI-Kollegen brav auf dessen Ableben warten. Im späteren Spielverlauf werden die

Das wünschen wir uns für die PC-Fassung

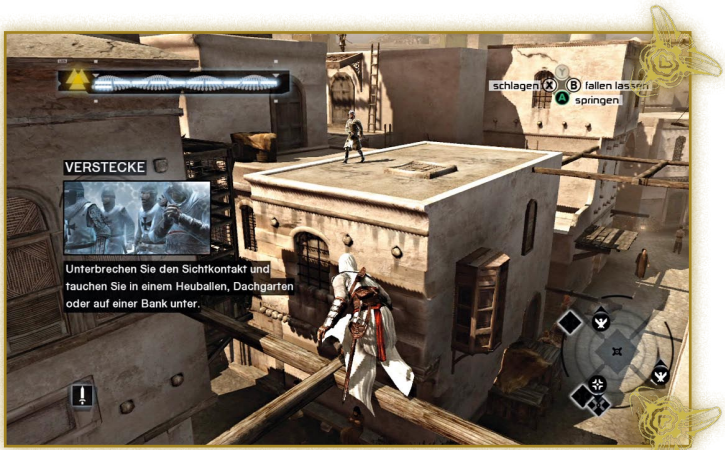
Die Xbox-360-Version von **Assassin's Creed** hat mit diversen Problemen zu kämpfen. Wir hoffen, dass die Entwickler diese bis zum Erscheinungstermin der PC-Version im März noch beheben.

- **Technik**: In Außenlevels glänzt **Assassin's Creed** mit einer fantastischen Beleuchtung. In Räumen jedoch werfen die Figuren komischerweise keine Schatten – das kostet Atmosphäre und sollte für die PC-Fassung behoben werden.

- **Sound:** Spielt man **Assassin's Creed** auf einer deutschen Xbox 360, bekommt man auch nur die deutschen Sprecher zu hören. Die leisten zwar gute Arbeit, auf Englisch wirken die Figuren aber deutlich lebendiger. Für die PC-Fassung wünschen wir uns, dass man das Spiel in beiden Sprachen installieren kann.
- **Speichersystem:** Das Spiel speichert automatisch an Checkpoints. Die sind zwar fair platziert, gelegentlich mussten wir (insbesondere bei den Anschlägen) aber lange Passagen erneut spielen. Freies Speichern ist für die PC-Fassung also Pflicht.
- **Missionsdesign:** Auf Dauer gleichen sich die Nebenaufgaben. Mehr Vielfalt bei der Informationsbeschaffung würde Altairs Abenteuer deutlich spannender gestalten.
- **KI:** Die Intelligenz der Wachen schwankt. Manchmal lassen sich die Burschen zu leicht abschütteln, bei anderen Gelegenheiten bekommt man sie nicht mehr los. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade könnten das Problem auf dem PC beheben.

- **Steuerung:** Das Spiel hat eine sehr komplexe Steuerung – das Auswählen der Waffen, unterschiedliche Angriffs- und Verteidigungskombos, der Wechsel zwischen aggressivem und defensivem Vorgehen. Mit dem Xbox-360-Gamepad funktioniert das hervorragend. Derart eingängig wollen wir Altair auch mit Maus und Tastatur steuern können. Diese Disziplin beherrscht Ubisoft sehr gut, was die **Prince of Persia**-Spiele beweisen.

In den Kämpfen spritzt zwar **Blut**, wirklich brutal ist das Spiel aber trotzdem nicht.



Altair ist ein **Balance-Künstler** und klettert geschickt auf Balken und Dächer.

Übersetzt bedeutet Jerusalem so viel wie »Stadt des Friedens«.

Ins Dorf **Masyaf**, die Basis der Bruderschaft, kehren Sie immer wieder zurück, um neue Fertigkeiten zu lernen.

Das **gerenderte Intro** ist spannend, actiongeladen und leitet das Spiel hervorragend ein.

Wenn er etwas zu greifen hat, **klettert Altair** auch an den unmöglichsten Stellen.

Die Wachen lassen keine Fremden durch. Um in die Stadt zu kommen, mischt sich Altair unter ein paar **Mönche**.

Kämpfe taktischer. Dann kann Altair nicht nur blocken, sondern Schlägen auch ausweichen und brutale, hervorragend animierte Konterangriffe starten. So dreht sich der Held zum Beispiel blitzschnell um seine Angreifer, um ihnen von hinten sein Schwert durch die Brust zu rammen. Als der letzte Bodyguard umfällt, stehen wir Tamir gegenüber. Bossgegner wie er greifen in der Regel auf spezielle Taktiken zurück. So versucht der Bursche, uns durch Schubser von den Füßen zu holen. Durch geschicktes Umhertänzeln weichen wir jedoch immer wieder aus und strecken ihn schließlich nieder. In einer stilvollen Zwischensequenz berichtet der Schwerverletzte von seinen Plänen, stirbt schließlich – und die Erinnerung Altairs endet. Wir landen wieder in der Gegenwart, das Experiment war erfolgreich.

Fortfahren

Anfangs reißen uns die eingeschobenen kurzen Kapitel um Altairs Nachfahren Desmond noch etwas aus dem Spiel. Später jedoch, wenn immer mehr der Hintergrundgeschichte ans Licht rückt und der Arzt in Gesprächen Teile seines Plans verrät, entwickelt **Assassin's Creed** eine interessante Handlung. Nichtsdestotrotz freuen wir uns, wenn wir wieder als Altair Attentate ▶▶

Kindheitstraum

petra@gamestar.de

Petra Schmitz: Um meine Faszination zu erklären, muss ich Ihnen wohl verraten, dass »Das Siegel« von Wolfgang und Heike Hohlbein mal eines meiner Lieblingsbücher war. Und dass ich später kurz davor war, Archäologie zu studieren. Indiana Schmitz! Hach, kurz: Ich steh' nun mal auf dieses Kreuzzug-und-Assassinen-Gedöns. Von einem so packenden Szenario wie dem von Assassin's Creed habe ich Jahre lang geträumt.

Dass das Spiel seine Macken hat, stört mich kaum. Ich bräuchte nicht mal ein Spiel. Mir würde es nämlich komplett reichen, mit Altair einfach nur durchs Heilige Land zu reisen, um mir einzubilden, das sei keine künstliche Welt, sondern meine eigene Zeitreise – in die Kindheit.

Große Momente

rene@gamestar.de

René Heuser: Ich habe seit den Tagen von Dark Project nicht mehr so viel Spaß als Leisetreter und Kapuzenträger gehabt. Dabei sind es eher die kleinen Details, die Assassin's Creed so groß machen: Erklimmen Sie das Kreuz auf der höchsten Kirche von Akkon oder lassen Sie an den Felsklippen vor den Toren von Jerusalem Ihr Pferd aufbäumen, und Sie werden sich in das Spiel buchstäblich verlieben.

Assassin's Creed ist sicherlich nicht perfekt. Aber wenn Sie sich wirklich auf die Geschichte, den coolen Helden und die stimmige Welt einlassen, werden Sie so reichlich belohnt, dass Sie versuchen werden, das Spielende so lange wie möglich hinauszuzögern.

Die Science-Fiction-Elemente in Assassin's Creed

Desmond Miles, ein Nachkomme Altairs, kann in der nahen Zukunft dank eines Wissenschaftlers in die Erinnerung des Assassinen aus dem Jahr 1191 schlüpfen. Warum er das tut, wird jedoch erst im Spielverlauf klar und soll hier nicht verraten werden. Nehmen wir in dem Labor auf der **Liege** Platz, können wir verfügbare **Erinnerungen** (Missionen) aktivieren, und Desmond übernimmt die **Rolle des Helden**.

ausführen dürfen. Die machen vor allem durch die charakteristischen Zielpersonen viel Spaß: Der in Jerusalem ansässige Sklavenhändler und Bogenschütze Talal etwa ist zwar ein Großmaul, aber ein richtiger Feigling, der nichts und niemanden an sich heranlässt. Der Arzt Garnier, der seine Patienten zum »Wohle der Wissenschaft« foltert, ist nicht weniger misstrauisch und verbarrikadiert sich zudem in einer Festung inmitten der Stadt Akkon. Hohe Mauern, viele Wachposten – wer hier Erfolg haben will, muss sein Vorgehen **Hitman**-gleich planen, die Gegend auskundschaften und die Gewohnheiten der Soldaten studieren.

Flüchten

Wird's brenzlig, kann Altair auf die Unterstützung der Bevölkerung bauen. Das klappt aber nur, wenn wir zuvor dem einen oder anderen Bürger geholfen haben. So können wir in optionalen Nebenaufgaben zum Beispiel von Soldaten zu Unrecht bedrängte Bauern retten. »Ach, wären meine Söhne nur auch solche Helden wie Ihr!«, schwärmen die Beschützten, und Altairs Großmut spricht sich herum. Wenn das Volk dem Assassinen gewogen ist, versperrt es Wachen den Weg, die den Helden verfolgen. Alternativ könnten wir einen direkten Kampf gegen die Häscher versuchen (schlechte Idee) oder uns in einer der auf manchen Dächern aufgebauten Pavillons verstecken (schon besser). Die Massen-KI funktioniert übrigens blendend und füllt die drei Städte Damaskus, Jerusalem und Akkon mit viel Leben. Mehr noch: Wenn wir rücksichtslos durch die Menge stolpern und zum Beispiel der einen oder anderen Frau eine Vase zerdeppern, wird wild geschimpft. Ignorieren wir die Bitten eines Bettlers, kann es sein, dass der uns wüst wegschubst. Und klettert Altair vor den Augen der Bürger an einer Häuserfront entlang, fragt ein Zeuge völlig zu Recht: »Warum tut er das?«

Langweilen

Assassin's Creed beeindruckt einerseits durch die lebendige Welt, bremst die Dauermotivation aber andererseits durch seine beschränkte Spielmechanik: Die Stadt per Übersichtsblick erkunden, beim Auftraggeber Nebenquests abholen, zwei bis drei dieser Aufgaben erfüllen und schließlich die Zielperson eliminieren. Das wiederholt sich in jeder Mission. Für ein wenig Vielfalt sorgen die seltenen Kopf-gegen-Information-Quests, bei denen wir für einen Kollegen zwei Personen töten müssen, um von ihm die gewünschte Auskunft zu erhalten. Die Herausforderung dabei: Altair darf nicht erwischt werden, sonst gilt die Mission als gescheitert. Da sich die Zielpersonen in der Regel in gut besuchten Gebieten herumtreiben, muss der Held also besonders vorsichtig vorgehen. Weniger gefährlich, aber ebenso knifflig sind die Fahnen-Missionen, in denen Altair innerhalb eines eng gesteckten Zeitfensters mehrere Flaggen einsammeln muss. Klar, dass die meistens an schwer erreichbaren Stellen platziert sind und wir clever klettern und punktgenau springen müssen.

Erleben

Insbesondere dem Helden ist es zu verdanken, dass sich **Assassin's Creed** von vielen Genre-Konkurrenten angenehm abhebt. Allein die Entwicklung Altairs vom anfangs arroganten zum geläuterten und schließlich rehabilitierten Auftragskiller ist so in-

Ohne Aufsehen zu erregen, müssen wir **unter Zeitdruck** Flaggen sammeln. Schwierig, bei so vielen Zeugen.

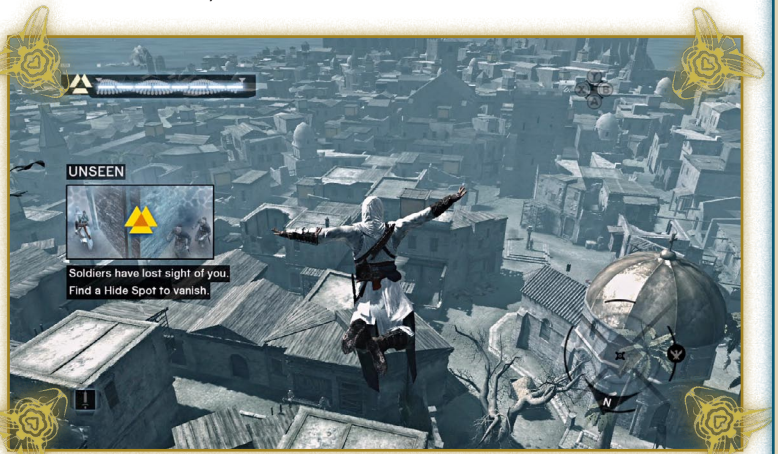
Die Weitsicht in Assassin's Creed ist enorm: Hier pausieren wir gerade vor den Toren von **Damaskus**. Auf leistungsstarken Grafikkarten kann die PC-Version noch prächtiger werden.

teressant und schön geschrieben, dass die eher gesichtslosen **Bioshock**- und **Crysis**-Helden ihren Hut ziehen müssen. Die anderen Figuren überzeugen ebenfalls: Altairs so weiser wie wortgewandter Meister Al Mualim wird von seinen Untergebenen ebenso verehrt wie gefürchtet. Auch die neun Zielpersonen sind jede für sich besondere Charakterköpfe – Corey May, Autor der **Prince of Persia**-Teile **Warrior Within** und **The Two Thrones**, hat ganze Arbeit geleistet.

Zusammenfassen

Was erwartet uns also im März? Kurzum: ein außergewöhnliches Actionspiel. Das Szenario um den Dritten Kreuzzug ist unverbraucht, der Held cool, die Handlung spannend und die Welt so hübsch wie stimmig. Auch technisch macht **Assassin's Creed** einen hervorragenden Eindruck. Selbst wenn die PC-Fassung erst im März erscheint, dürfte das Spiel immer noch zu den attraktivsten Action-Kandidaten zählen. Ubisoft muss in der verbleibenden Zeit nur noch beweisen, dass das Spiel auch auf unserer Lieblingsplattform eine Daseinsberechtigung hat – mit einer Umsetzung, die dem Konsolenoriginal in nichts nachsteht. Oder besser noch: diese sogar überholt. Wir freuen uns drauf! DM

Al Mualim versorgt Altair nach jeder Mission mit neuen Ausrüstungsgegenständen.



Mit einem waghalsigen **Sprung** hechten wir von einer Aussichtsplattform. Unten steht ein Heuwagen.

Assassin's Creed

▸Angespielt ▸Genre **Actionspiel** ▸Termin **März 2008**
▸Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ▸Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Wie heißt es so schön: Eine Geschichte steht und fällt mit ihrem Helden. Insofern kann bei Assassin's Creed eigentlich nicht mehr viel schiefgehen. Schon lange habe ich keinen so tollen Charakter wie Altair mehr gespielt. Dazu kommen die stimmige Welt, die lebendigen Städte, das Planen und Ausführen der Attentate. Und habe ich mal keine Lust darauf, so turne ich mit dem Burschen über die Dächer Jerusalems – weil's einfach irre fantastisch aussieht und riesigen Spaß macht. Hoffentlich … hoffentlich setzt Ubisoft das Spiel gewissenhaft für den PC um! Assassin's Creed hat das verdient.

danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Altair ist der hellste Stern im Sternbild Aquila (Adler) und der zwölfthellste Stern am Nachthimmel.