



Nun ist Ubisofts Meuchelmörder-Mär endlich auch für den PC erhältlich. Ein Hit? Die Offenbarung? Nein, aber toll ist es trotzdem.

Assassin's Creed

- DVD**
- Top-Spiel-Videos
 - So spielt es sich
 - Die Nachforschungen
 - Das Königreich
 - Die Grafik

- gamestar.de**
- Screenshot-Galerie
 - Quicklink: 3095
 - Infos zum Spiel
 - Quicklink: 4688

- Win Vista 32 Bit**
- läuft

- Facts**
- 9 Hauptaufträge
 - 9 Nachforschungsmethoden
 - 6 Schauplätze
 - 4 Klingentypen
 - sehr viele Türme

Hochmut kommt vor dem Fall. So steht es im Alten Testament, genauer im Buch der Sprüche. Dass der Meister-Assassine Altair (sprich: Alta-ir) als Heide vielleicht nicht viel vom Alten Testament weiß, nützt ihm nichts: Als Strafe für schlimme Überheblichkeit muss er sich von hohen Türmen in Strohhaufen stürzen.

Das klingt bescheuert, ist aber zumindest ein Teil der Wahrheit im Actionspiel **Assassin's Creed**.

Doch von vorne: Mittelalter, die Zeit des Dritten Kreuzzugs. Im Tempel Salomos in Jerusalem machen sich drei Mitglieder der Hachischin-Sekte auf den Weg, um vor dem Kreuzritter Robert de Sable einen mysteriösen Behälter zu bergen. Von Eitelkeit fehlgeleitet tötet der Meuchelmörder Altair dabei einen Unschuldigen und gefährdet das ganze Unternehmen. Am Ende gelangt zwar das Gewünschte in die Hände der Assassinen, aber der Preis ist hoch: Einer der

Männer verliert seinen rechten Arm, der zweite fällt in die Hände von de Sable. Und Altair? Dem erkennt sein erboster Meister Al Mualim zur Strafe für seine Fehlritte alle Ränge innerhalb der Gilde ab, er wird zum Novizen degradiert. Um seinen alten Status wiederzuerlangen, soll er demütig Doggendienst leisten und neun Kreuzzugs-Drahtzieher ausschalten. Die Reise Altairs führt nicht nur nach Jerusalem, Akkon und Damaskus, zum Tod zahlloser Sarazenen und über die Leichen vieler Kreuzzügler, sondern auch zu einer schrecklichen Erkenntnis – und einem der ärgerlichsten Spielenden der letzten Jahre.

Hightech-Assassine

Der Clou an **Assassin's Creed**: Sie lenken gar nicht wirklich den Assassinen Altair durchs Morgenland, sondern nur die Erinnerung an ihn. Die steckt im jungen Desmond Miles, genauer in seinen Genen. Desmond ist in einer undefinierten Zukunft Gefangener einer zwielichtigen Organisation, die ihn mittels einer Hightech-Maschine dazu bringt, die Geschichte seines Vorfahren nachzuerleben – wegen eben jenem



Der **zweithöchste Turm** im ganzen Spiel lässt Altair fast ans Blau des Himmels über Damaskus langen.

Artefakt, dessen Bergung Altair zum Spielstart vermasselt.

Die Sci-Fi-Grundlage schenkt dem Mittelalter-Helden und also auch Ihnen Möglichkeiten, von denen ein echter Assassine nur hätte träumen können. Denn allein durch das Erklettern von Minaretten und Kirchtürmen kann der Meuchelmörder Informationen über seine nahe Umgebung aufsaugen. Informationsquellen wie befreundete Assassinen und verdächtige Personen werden auf einer Karte angezeigt, ein Radar

führt Altair zum jeweiligen Ziel. Zudem füllt sich die Lebensenergie des Assassinen automatisch, wenn er einen Teilabschnitt gemeistert hat, oder wenn Sie ihn lange genug aus der Gefahrenzone bringen. Und besonders praktisch: Ist der Held einmal per Pferd durchs langweilig-leere Königreich nach Jerusalem, Damaskus und Akkon geritten, darf er in Folge von der Assassinen-Basis Masyaf aus direkt in die Städte teleportieren – im Spiel »Erinnerung vorspulen« genannt.



Nachdem Altair von einem Turm aus die Umgebung gescannt hat, dürfen Sie ihn mit einem spektakulären **Sprung** in die Tiefe schicken.



In den Kämpfen schwenkt die Kamera oft in eine dramatische **Nahansicht**, um die butterweichen Schwertstreiche des Assassinen noch schöner in Szene zu setzen. (1900x1200, schwarze Balken abgeschnitten)

Wiederholungstäter

Der erste Auftrag führt Altair nach Damaskus, vor dessen Toren er einen Gelehrten vor ein paar streitsüchtigen Soldaten rettet. Aus Dankbarkeit schmuggeln ihn weitere weise Männer an den Wachen vorbei in die Stadt. Dort nimmt Altair Kontakt zum örtlichen Verbindungsmann auf, sammelt Informationen über seine Zielperson, erklettert Türme, um sich zu orientieren, stürzt sich in atemberaubenden Sequenzen von den Gebäuden in Heuhaufen, klagt zurück am Boden einen wichtigen Brief aus der Tasche eines Passanten, trifft einen Informanten, der ihm mehr über das Attentatsopfer verrät, stellt schließlich den Bösewicht auf einem öffentlichen Platz in einem

dramatischen Kampf und rammt ihm seine Klinge in den Hals.

Das klingt spannend – und ist es auch. Ungefähr dreimal, nämlich das erste Mal in Damaskus, das erste Mal in Jerusalem, das erste Mal in Akkon. Dort machen Sie nämlich im Wesentlichen jeweils das Gleiche: siehe oben. Und dann nochmals bei den sechs weiteren Attentatszielen, in den gleichen Städten. So wird Altairs Einsatz schnell Routine. Vor jedem Attentat müssen Sie mindestens zwei von sechs Aufgaben in der Stadt erfüllen; weil es insgesamt nur neun Auftragsvarianten gibt, wiederholen sich die Ziele ständig. Sie können – wie schon erwähnt – Briefe stehlen oder Gespräche belauschen. Sie können Fanatikern so lange auf die Nase

hauen, bis die mit Auskunft zurückrücken, oder unter Zeitdruck verstreute Flaggen aufsammeln. Sie können im Auftrag anderer Meuchelmörder meuchelmorden und sich so Infos verdienen. Ändert aber nichts, alle neun Hauptaufträge laufen immer nach dem gleichen Schema ab: in der Stadt ankommen, Türme erklimmen, Nachforschungen anstellen, Bösewicht stellen und töten. Zwischendurch darf Altair zwar noch Bürger retten, die ihm später Verfolger vom Hals halten, aber das trägt nur wenig zur Abwechslung bei. Dennoch: Trotz der immergleichen Spielmechanismen fesselt **Assassin's Creed** nachhaltig an den Monitor. Und das liegt an drei Faktoren: der Akrobatik, der Atmosphäre und der Handlung.

Es lebt!

Daniel Matschijewsky:

Ungeahnt, wie eintönig Assassin's Creed eigentlich ist: Stadt erkunden, Türme besteigen, Aufträge erfüllen, Attentat ausführen – immer und immer wieder das Gleiche. Trotzdem sitze ich wie gebannt vor dem Monitor. Denn das Spiel entföhrt mich in eine Welt, so stimmig und lebendig, dass sich jedes andere aktuelle Actionspiel wie eine sterile, uninteressante Anhäufung von Bits und Bytes anfühlt. In Assassin's Creed klettere ich stundenlang über die Dächer Jerusalems – nur um des Kletterns willen. Und laufe durch die Städte, nur wegen der vielen Menschen dort. Ubisoft hat trotz aller Eintönigkeit im Spieldesign deshalb eine Sache wegweisend richtig gemacht: einer Spielwelt Leben einzuhauchen.



danielm@gamestar.de

Die Schauplätze



Die vier Hauptschauplätze sind die drei Städte **Damaskus**, **Akkon**, **Jerusalem** und die Assassinen-Festung **Masyaf**. Die ist auch keine Erfindung, das Original findet sich im heutigen Syrien.



Kameraprobleme: Manchmal sehen Sie nur irgendwelche Kisten statt des Kampfes.



Der schnellste Weg zu Altairs jeweiligen Zielen führt nicht durch die Straßen der Städte, sondern über die **Dächer**.



Zu den ersten drei Aufträgen müssen Sie noch auf dem **Pferd** reiten. Der Weg führt durchs so genannte Königreich.



Im jungen **Desmond Miles** (links) stecken die Erinnerungen seines Vorfahren Altair.

Die Akrobatik

Wir wollen der Dame und dem Herrn nichts unterstellen, aber hätten Lara Croft und der Prinz von Persien einen Sohn, so wäre das wohl Altair. Der Assassine klettert in einer Art über die Dächer des Morgenlands, dass es einem ganz schummerig wird. Er überspringt breiteste Abgründe. Ist der Satz zu knapp, krallt er sich an Kanten. Überhänge an Türmen nimmt er in bester Freeclimber-Manier. Ein paar flinke Trippler eine Wand hinauf lassen

ihn unerreichbar scheinende Sims greifen. Auf dünnsten Balken steht er nicht nur sicher, sondern hüpfelt gewandt von einem zum anderen. Und jedes noch so hohe Gebäude, jeden Kirchturm, jedes Dach kann er meistern. Dabei helfen ihm Vorsprünge, Gitter, dicke Steine, einfach das, was er greifen kann. Und der Mann kann nahezu alles greifen. Wird ein besonders halbsbrecherischer Weg nach oben mit einem der für das Spiel typischen Panoramen und einem anschließenden Sprung in

die Tiefe belohnt, vergisst man vor Staunen für ein paar Sekunden sogar den Grund für die Kletterei. So große Bewegungsfreiheit gab es vor **Assassin's Creed** in noch keinem Spiel, und allein das Toben über die Dächer ist lange Faszinosum genug. Einziger Wermutstropfen bei der Sache: Viel zu selten müssen Sie den Weg nach oben ertüfeln, beispielsweise bei der Kathedrale zum Heiligen Kreuz in Akkon. Die meisten Türme sind dagegen schnell und einfach genommen.

Die Atmosphäre

In Jerusalem, Damaskus und Akkon schlendern Menschen durch die Gassen, tragen Krüge oder Holz, unterhalten sich, bieten an Marktständen Waren feil oder sitzen schlicht auf Bänken und lassen den lieben Gott einen guten Mann sein. An den Ecken stehen Patrouillen der Stadtwachen, die verdächtiges Verhalten beargwöhnen. Dazwischen zwielichtige Gestalten, Betrunkene, Bettelweiber. Kurz: In **Assassin's Creed** ist auf ein paar Quadratmetern

Der erste Auftrag



Der Assassinen-Meister **Al Mualim** beauftragt uns, nach Damaskus zu reisen, um dort einen Händler namens Tamir zu töten.



In Damaskus erklettern wir mit dem Helden einen der ersten **Türme** nah der Stadtmauer, um seine Nachforschungsziele zu finden.



Wir entscheiden uns zunächst, gleich in der Nähe einem Mann einen **Brief** mit Informationen über die Zielperson zu stehlen.



Um in die Städte zu gelangen, müssen Sie sich nicht zwingend als Gelehrter tarnen. Sie können auch auf einem **Gerüst** über die Köpfe der Wachen hüpfen.

mehr los als sonst in zwei Spielen. Zwar bilden die Gestalten meist nur eine tumbe Masse, die ihren Wegroutinen folgt, doch die Wirkung bleibt, das Morgenland wirkt ausgesprochen lebendig.

Noch lebendiger wird es, wenn Altair sich mit Soldaten auf offener Straße anlegt und Schwerter aufeinander klirren. Dann sammeln sich neugierige Passanten, um dem Schauspiel beizuwohnen. Hat der Held vorher in der Nähe einen Bürger gerettet, greifen dankbare Partisanen ein, schmeißen sich zwischen Altair und Angreifer, zeren den Soldaten an der Kleidung und ermöglichen so die Flucht. Apropos Flucht: Die Untertauch-Methoden reißen immer wieder aus der ansonsten stimmigen Welt raus. Denn Altair muss lediglich in einen Strohhaufen springen oder sich in einem der zahlreichen zeltartigen Dachaufbauten verbergen, um seine Verfolger abzuschütteln. Die schauen weder ins Stroh noch hinter Stoffetzen.

Die Handlung

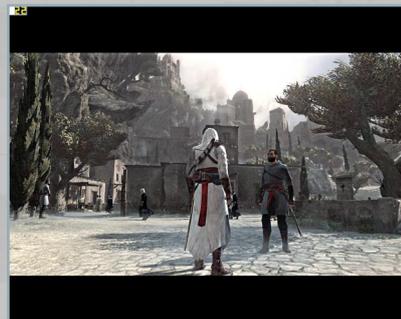
Zunächst ist alles glasklar: Die neun Menschen, die Altair töten soll, haben es nicht besser verdient. Alle profitieren vom Krieg, alle sind böse und verachtenswert. Da ist der Sklavenhändler, der in seinem Lagerhaus Bettler und Trunkenbolde gefangen hält, um sie der Armee zu verkaufen. Da ist der widerlich aufgedunsene Geschäftsmann, der die Heere beliefert. Oder der sadistische Arzt, der an Wehrlosen mit Drogen experimentiert, um sie zu willenlosen Marionetten für den Kampf zu machen. Sie alle müssen sterben! Müssen sie? Diese Frage stellt sich Altair immer häufiger. Denn kurz bevor seine Opfer in seinen Armen ihr Leben ausatmen, hat er die Gelegenheit, mit ihnen zu reden. Und in diesen stets kryptischen Gesprächen streuen alle neun vermeintlichen Bösewichter ernsthafte Zweifel an der Mission des Assassinen. Die weiß Al Mualim, Altairs Meister, in geschickten und oft philo-

sophischen Dialogen zwar meist zu zerschlagen – aber das seltsame Gefühl, dass hinter dem Assassinen-Motto »Nichts ist wahr, alles ist erlaubt« mehr als eine Phrase steckt, bleibt. Und animiert zum Weiterspielen. Nach diesem tollen Anfütern ist es umso ärgerlicher, dass das Ende des Spiels in die Kategorie »Hingeklatschter Cliffhanger« gehört.

Bewegungsfrust

Ubisoft hat die Gamepad-Konsolensteuerung in drei Varianten umgesetzt: Für Zwei-Tasten-Maus und Fünf-Tasten-Maus jeweils in Kombination mit der Tastatur sowie nur für Tastatur, also ganz ohne Maus. Genau wie in den Konsolenversionen unterscheidet das Spiel zwischen zwei Grundbewegungsarten: unauffällig und auffällig. Standardmäßig bewegt sich Altair im unauffälligen Modus, geht also normal durch die Straßen. Wollen Sie ihn extra-verhuscht machen, aktivieren Sie über die Leertaste eine Demuts-

Schwarze Balken



Wenn Sie Assassin's Creed in Standard-Auflösungen wie 1280x1024 (oben) spielen, nehmen unschöne **schwarze Balken** einen Großteil des Bilds in Beschlag. Einzige Auflösung ohne Balken: 1280x720 Bildpunkte.

Die Unterschiede zur Konsolenversion

Ubisoft hat die letzten Monate genutzt und einige sinnvolle Verbesserungen für die PC-Variante vorgenommen.

- Vier zusätzliche Nachforschungsarten gibt es in der PC-Version, also insgesamt neun: Taschendiebstahl, Befragung, Belauschen, Flaggenrennen, Attentat, Dachrennen, Eskorte, Heimliche Bogenschützen, Marktstandzerstörung. Die letzten vier sind neu.
- Altair darf nach dem dritten Attentat gleich vom Burgtor in Masyaf zu seinen neuen Zielen teleportieren und muss nicht bis zum Eingang des Königreichs reiten. Noch besser: Sie dürfen sich aussuchen, ob der Held im Umland der Städte oder gleich beim jeweiligen Kontaktmann auftaucht.
- Haben Sie eine Informanten-Herausforderung nicht geschafft, reicht es, den Auftraggeber abermals auszuwählen, um die Mission gleich zu starten. Den Monolog müssen Sie sich nicht erneut anhören.
- Die Kameraposition dürfen Sie in den Zwischensequenzen oft selbst justieren.
- Einziger Nachteil gegenüber der Xbox-360-Variante: Es fehlen die Achievements. So nützt Ihnen zum Beispiel das Einsammeln der überall in den Levels verstreuten Flaggen nichts, aber es macht für eine Weile auch ohne gesonderte Belohnung Spaß.



Danach gewinnen wir ein **Rennen** gegen die Zeit über die Dächer und erhalten als Belohnung mehr Infos von einem befreundeten Assassinen.



Unser **Kontaktmann** in Damaskus gibt uns grünes Licht fürs Attentat, nachdem wir ihm von unseren Nachforschungen erzählt haben.



Unser erstes **Opfer** ist am Boden, das Leben läuft aus ihm heraus. Zeit für ein paar letzte Worte mit dem vermeintlichen Bösewicht Tamir.

Drei Leser spielten in der Redaktion Assassin's Creed. Hier ihre Meinungen.

Atemberaubend

Das finde ich gut:

Wenn man Assassin's Creed startet, sticht einem sofort die tolle Grafik ins Auge. Verbunden mit der detaillierten Welt, die fast frei begreifbar und voller authentischer Personen ist, entsteht eine atemberaubende Atmosphäre. Auch die Geschichte



Devrim Günay,
17 Jahre, Schüler

um den Meuchelmörder ist sehr interessant und wirft viele Fragen auf, die man unbedingt schnellstens beantwortet haben möchte.

Das finde ich weniger gut: Die Steuerung (vor allem der Wechsel zwischen den Bewegungsarten) ist anfangs sehr gewöhnungsbedürftig, stellt aber mit ein wenig Übung und Routine keinerlei Probleme mehr dar.

Glaubhafte Welt

Das finde ich gut:

Die Atmosphäre zu Beginn des Spiels finde ich klasse. Die ersten Minuten sind noch stark skriptbasiert, die Städte setzen dann aber auf spielerische Freiheit. Es macht großen Spaß, über die Häuser der Stadt zu klettern, und die dynamische Bevölkerung verleiht dem Ganzen den glaubhaften Touch.



Markus Frank,
22 Jahre, Student

Das finde ich weniger gut: Ich habe ungefähr eine Stunde gebraucht, um Altair einigermaßen gut zu beherrschen. Infolgedessen empfand ich gerade die Kämpfe gegen mehrere Gegner am Anfang als etwas unübersichtlich. Das legte sich aber mit der Zeit.

Unverbrauchttes Setting

Das finde ich gut:

Assassin's Creed schafft es, mich mit seinem unverbrauchten Szenario und seiner schlichtweg genialen Grafik sofort in den Bann zu ziehen. Der Streifzug durch die Zeit des Dritten Kreuzzugs ist unglaublich detailliert. Die Steuerung ist zunächst doch ungewohnt, dann aber schnell eingängig und tritt in den Hintergrund, sodass man sich ganz auf Atmosphäre, Assassine und Aufträge konzentrieren kann.



Christian Habersetzer,
34 Jahre,
Techn. Projektleiter

Das finde ich weniger gut: Einzig die Sequenzen in der Gegenwart haben mich gestört – zu klinisch rein, zu kalt und zu technisch geht's da zu. Umso schlimmer, weil der Kontrast zum Rest des Spiels so enorm ist.



Mit einem Tastendruck wählen Sie einen Gegner an und zirkeln per Maus auf einen anderen. Der markierte Feind leuchtet sichtbar auf.

haltung. Der Held senkt den Kopf, faltet die Hände zum Beten, wirkt wie ein Mönch. So können Sie, selbst wenn Wachen Lunte gerochen haben, noch unbemerkt durch die Straßen kommen.

Den auffälligen Modus aktivieren Sie, indem Sie die zweite Maustaste gedrückt halten. Dann läuft der Assassine. Zusätzliche Leertaste bedeutet schnelles Sprinten und auf Dächern automatisches Springen. Doch Ubisoft hätte besser den auffälligen Modus als Standard gewählt, denn die Wachen lassen Altair sowieso die meiste Zeit unbehelligt zügig durch die Straßen traben. Wieso also dann langsam gehen? Zumal der Held nur im auffälligen Modus die effektiven Angriffssprünge ausführt und ahnungslosen Gegnern seine verborgene Klinge in die Rippen rammt.

Kampflust

Apropos Gegner: Immer wieder kommt es zu Auseinandersetzungen

mit Wachen, Streit suchenden Tempelrittern oder eben den Attentatsopfern. Um dabei wehrhaft zu sein, müssen Sie die Gegner mit einem Tastendruck anwählen. Erst dann greift der Assassine gezielt an. Ein bisschen Fingerspitzengefühl benötigen Sie, um zwischen den Angreifern zu wechseln, denn das geht nur über die Mausbewegung. In den meisten Fällen genügt es, den Verteidigungsmodus (Maus 2) zu aktivieren und dann Angriffe zu kontern (Maus 1). Das Spiel räumt Ihnen aber auch einen eleganteren und variantenreicheren Kampfstil ein, denn Altair steigt nach jedem erfolgreichen Attentat wieder im Rang und bekommt neue Waffen (Wurfmesser) und neue Angriffsarten wie extrastarke Schläge oder das Greifen sowie Schubsen von Gegnern spendiert. Es liegt also an Ihnen, ob Sie die Schwerteinsätze spannender und abwechslungsreicher gestalten – notwendig ist es nicht.

Ärgernis bei den Kloppereien: Zuweilen zickt die Kamera und zeigt Ihnen lieber einen nahen Busch, eine Kiste oder einen Hinterkopf statt Altair und seinen Gegner.

Eingespernte Augenweide

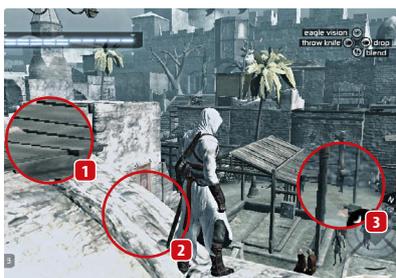
Das Programm ist eine wahre Augenweide: Altair bewegt sich butterweich durchs Morgenland, das sich aus knackscharfen Texturen zusammensetzt. Abwechslung gibt's reichlich. Akkons Hafenbezirk mit seinen dicken Mauern etwa lädt zum Erkunden ein. Die Kraxeleinlage auf die Kathedrale in der Nähe ist nicht nur in Sachen »Abstand zum Boden« einer der Höhepunkte des Spiels, denn die Aussicht ist einfach umwerfend. Das einzige grafische Ärgernis sind die schwarzen Balken, die Ihnen das Morgenland unten wie oben einsperren, wenn Sie nicht in 1280x720 Bildpunkten spielen. Ubisoft wollte die Balken zwar bis zum Erscheinen des



Zu Beginn des Spiels wird Altair der Prozess gemacht. Meister Al Mualim nimmt dem ehemaligen Vorzeige-Assassinen alle Ränge.

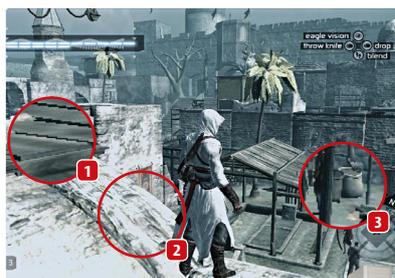
TECHNIK-CHECK

ASSASSIN'S CREED



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/3800+ - 1,0 GBYTE RAM - RADEON X1800 XL

► 1024x768 ► niedrige Details
Ohne Doppelkernprozessor geht bei Assassin's Creed nichts. In niedrigsten Details nerven unsaubere Kanten **1**, fehlende Schatten **2** und Details **3**.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/4200+ - 1,0 GBYTE RAM - GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► verringerte Details
Im Vergleich zu niedrigen Details wirkt die Optik nur unwesentlich besser, lediglich der Unschärfe-Effekt und die zahlreicheren Details **3** machen den Unterschied.



HIGH-END-PC
CORE 2 DUO E6300 - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8800 GTS 640

► 1680x1050 ► maximale Details
Mit aktueller Hardware spielen Sie Assassin's Creed in maximalen Details – inklusive scharfer Texturen, schicker Beleuchtung **2** und sauberen Kanten **1**.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Im linken Bild wirkt die Stadt künstlich; fehlende Schatten, wenig ausgefeilte Beleuchtung und geringe Detailtiefe stören die Atmosphäre deutlich. Mit maximalen Details (rechtes Bild) erstrahlt nicht nur die Stadt in einem besseren Licht, dank dynamischer Schatten und höherer Fernsicht wirkt das Spiel wesentlich intensiver.

TECHNIK-TIPPS

- Die Auflösung beeinflusst die Spieleleistung enorm. Im Vergleich zu 1680x1050 läuft das Spiel in 1280x1024 fast 40 Prozent schneller.
- Mit 1,0 GByte RAM treten häufig Nachladeruckler auf, erst mit verringerten Details verschwinden diese.
- Maximale Kantenglättung sollten Sie erst ab einer GeForce 8800 GTS oder Radeon X3870 einstellen, denn die Framerate wird im Vergleich zur Stufe 1 nahezu halbiert.
- Stockt das Spiel beim Rennen durch Gassen, sollten Sie die Menschenmenge reduzieren. Sie finden die Option unter »Optionen/Gameplay/Menschenmenge«. Mit weniger dicht bevölkerten Gassen erhöht sich die Framerate um etwa zehn Prozent. Nebeneffekt: Das Spiel wird dadurch auch etwas einfacher.
- Geschwindigkeitsunterschiede zwischen XP und Vista gibt es kaum, beide leiden unter den Nachladerucklern.
- Unter DirectX 10 sieht das Spiel einen Tick besser aus als mit DirectX 9, im Schnitt sinken die Frames um moderate zehn Prozent.
- Unterstützt Ihre Karte keine Shader 3.0, bleibt der Monitor schwarz. Besitzer der noch weit verbreiteten Radeon X800 müssen so auf den Assassinen verzichten.
- Wenn Sie alle Dateien im Ordner »Videos« umbenennen, nerven keine Filmchen mehr vor dem Spielstart.

Checkliste

- 6,7 GByte Speicherplatz
- Doppelkern-Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN IN DER ÜBERSICHT



- 1** Neben der Auflösung beeinflussen die **Schatten** die Spieleleistung am meisten. In der geringsten Stufe läuft das Spiel fast 30 Prozent schneller, verliert aber auch viel Atmosphäre.
- 2** **Grafikeffekte** sorgen für die schicke dynamische Beleuchtung. Ohne sie läuft Assassin's Creed etwa zehn Prozent schneller.
- 3** Schwammige Texturen und eckige Schatten: mit niedriger **Grafikqualität** leidet die Optik von Assassin's Creed deutlich. In der niedrigsten Einstellung werden die Grafikeffekte und Schatten gleich automatisch mit abgeschaltet.
- 4** In der niedrigsten **Detailstufe** verschwinden nicht nur Objekte wie Fässer oder Säcke in der Umgebung, auch Marktstände und Menschen tauchen erst unmittelbar vor Ihnen auf. Dennoch läuft das Spiel so kaum besser – Finger weg!

SO LÄUFT ASSASSIN'S CREED AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	8800 Ultra
Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT	
GeForce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7900 GTX, 7900 G2
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL, X1900 XT, X1950 XTX
GeForce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS, 8800 GTX, 8800 Ultra
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT, 3850, 2900 XT, 3870
PROZESSOR	2			
	Athlon XP	2000+	2600+	3200+
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz, 3,8 GHz
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+, FX-57
Athlon 64 X2		3800+	4400+, 5000+, 6000+	
Phenom			9500	
Core 2		E4300	E6300, E6600, Q6600, T6600	
3	Speicher in MB			
	128	256	512	768, 1.024, 1.536, 2.048, 2.560, 3.072

LEGENDE	4	
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768
ruckelt stark	läuft so flüssig: 1280x1024	läuft so flüssig: 1680x1050
	minimale Details	Schatten: 1, Grafikeffekte: Aus, Grafikqualität: 2, Detailstufe: 2
	Menschenmenge: 1	läuft so flüssig: 1680x1050
		maximale Details
		Multisampling: Stufe 2



Ahnungslose Gegner mit gezückter Klinge anzufallen macht allein wegen der Animationen großen Spaß.



Praktisch: Haben Sie Bürger gerettet, unterstützen die örtlichen Partisanen Sie bei Kämpfen.

Spiels entfernen, hat das aber offensichtlich nicht geschafft.

Zwar klingt **Assassin's Creed** sowohl auf Surround-Systemen wie auch aus Stereo-Boxen bestens, aber was Sie zu hören bekommen, ist nicht immer das Gelbe vom Ei. Genau wie beim Missionsdesign wiederholt sich das Spiel laufend. Stadtwachen halten Bürger mit den immergleichen Vorwürfen fest, Bettelweiber sagen immer ähnliche Sprüchelein auf, und den Dank der Geretteten können Sie bald auswendig mitsprechen. Immerhin haben die deutschen Sprecher einen weitgehend guten Job geleistet, nur selten erklingen unmotivierte oder flache Stimmen.

15 Stunden Illusion

Assassin's Creed ist nicht die Offenbarung, die es gerne gewesen wäre. Dafür verlässt sich das Programm zu sehr auf durchschaubare und ermüdende Wiederholungen. Aber es macht auch vieles richtig: Das Szenario ist herrlich frisch, die Bewegungsfreiheit noch lange konkurrenzlos, und die Dialoge sind so gut, dass so manches Rollenspiel-Schwergewicht der jüngsten Vergangenheit dagegen wie eine Aufführung der zweiten Klasse (Grundschule Hintertupfing) wirkt. Das reicht nicht zu höchsten Wertungsweihen. Aber es reicht, um für 15 bis 20 Stunden der Illusion Morgenland mit Spaß zu verfallen. **PET**

Doch kein Altair-Altar

Christian Schmidt: So – das ist also das Spiel, auf das wir so lange gewartet haben? Ein Ereignis: ja. Eine Augenweide: unbedingt. Ein großer Spaß? Naja. Als Kunstwerk ist **Assassin's Creed** von verblüffender Tiefe: Viele der Dialoge im Spiel entwickeln sich zu philosophischen Wortgefechten, die zum Nachdenken anregen. Wie das Mega-Team aus Montreal diesen Story-Koloss aber auf ein so spindeldürres Spielgerippe stellen konnte – das will mir nicht in den Kopf.



christian@gamestar.de

Ich wünsche mir ...

Petra Schmitz: Seit jeher finde ich alles im Spannungsfeld von Kreuzrittern und Assasinen unglaublich faszinierend. Mit welcher schöner Akribie und gleichzeitig künstlerischer Freiheit Ubisoft das Thema eingefangen hat, kann ich gar nicht genug bejubeln. Vor diesem Hintergrund sind die ständigen Wiederholungen im Spielmechanismus umso ärgerlicher. Variationen in den Missionen und Interaktion mit der Bevölkerung vermisse ich neben einem stärker gezeichneten Helden am schmerzlichsten in der mythischen Meuchelmörder-Mär. Zwar blitzt in den durchweg großartigen Dialogen immer mal wieder ein charismatischer Altair durch, doch im Großen und Ganzen bleibt er erschreckend farblos. Für den nächsten Teil wünsche ich mir innere Monologe und äußere Abwechslung.



petra@gamestar.de

ASSASSIN'S CREED

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (Teenage Mutant Ninja Turtles, GS 06/07: 70 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft **TERMIN (D)** 11.4.2008
SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span. **CA. PREIS** 45 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch **USK** ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden



GENRE ACTION

- SZENARIO** realistisch fiktiv
- FREIHEIT** linear offene Welt
- HANDLUNG** einfach komplex
- GEWALT** keine brutal
- SPIELABLAUF** Action Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

- EINSTIEG** leicht schwierig
- SPIELMECHANIK** einfach komplex
- SPIELTEMPO** langsam schnell

- HILFEN** Texthilfen, Tutorial
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern, Wiedereinstiegspunkte

- ERFORDERT**
- Schnelle Reaktionen
 - Orientierungsfähigkeit
 - Logik & Überlegung
 - Geduld
 - Handeln unter Zeitdruck
 - Vorausplanung
 - Mikromanagement
 - Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Intel Pentium D 950 Athlon 64 X2/3800+ 1,0 GB RAM 6,7 GByte Festplatte	Core 2 Duo E 4300 Athlon 64 X2/4400+ 2,0 GB RAM 6,7 GByte Festplatte	Core 2 Duo E 6300 Athlon 64 X2/5000+ 2,0 GB RAM 6,7 GByte Festplatte Xbox-360-Gamepad

PROFITIERT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Protect Disc
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

- 3D-GRAPHIKKARTEN**
- Geforce 6600 GT
 - Geforce 7600 GT
 - Geforce 7800 / 7900
 - Geforce 8600 GT / GTS
 - Geforce 8800 GT / GTS
 - Radeon X800 / X850
 - Radeon X1800 / X1900
 - Radeon HD 2600 XT
 - Radeon HD 2900 XT
 - Radeon HD 3850 / 3870

BEWERTUNG

GRAFIK	+ großartige Animationen + realistische Figuren + detailreiche Levels + Gänsehaut-Panoramen - schwarze Balken	9 / 10
SOUND	+ gute Sprecher + gute Effekte + extrem stimmungsvolle Musik + wiederholte Sprachsamples - dünne Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ gutes Checkpoint-System + Kämpfe fair + komplexe Angriffe möglich, aber nicht nötig + Lebenspunkte füllen sich automatisch	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dichte Orient-Stimmung + sehr belebte Städte - wenig Interaktion mit Bevölkerung + aufgesetzte Untertauch-Methoden	8 / 10
BEDIENUNG	+ durchdachte Maus-Tastatur-Steuerung + Xbox-360-Gamepad wird unterstützt - mühsames Beenden des Spiels - Kameraprobleme	8 / 10
UMFANG	+ neun Aufträge + optionale Nachforschungen + drei Städte + Flaggenjagd + Wiederholungen - Leere zwischen den Städten	7 / 10
LEVELDESIGN	+ echt wirkender Aufbau der Städte + überall grandiose Klettermöglichkeiten - Klettereinlagen zu einfach - viele Versatzstücke	9 / 10
KI	+ erklimmt Häuser + flüchtet bei Unterzahl + verfolgt konsequent - ist selten eine Bedrohung - zu lange in Alarmbereitschaft	9 / 10
WAFFEN	+ effektive Angriffsvarianten + Distanzattacken + Überraschungsattacken - auf Dauer kaum Abwechslung	8 / 10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte um Lüge und Wahrheit + schöne Mythos-Erfindung + tief sinnige Dialoge - blasser Held - müdes Ende	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Sehr schönes Orient-Abenteuer mit Macken.

