

Ein neues Szenario, ein neuer Held, und auch sonst macht Ubisofts zweite Meuchelmörder-Mär vieles anders als ihr überaus erfolgreicher Vorgänger. Aber auch besser? Wir haben den Machern als einziges deutsches PC-Magazin auf den Zahn gefühlt.

Assassin's Creed 2

GameStar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 6097

! Screenshot-Warnung

Die in diesem Artikel verwendeten Bilder stammen von Ubisoft und sollen das tatsächliche grafische Niveau von **Assassin's Creed 2** demonstrieren. Wir sind allerdings ein wenig skeptisch. Vor allem die Licht- und Wassereffekte (Spritzer, Wellen) wirken nachträglich geschönt. An der angedeuteten Detailfülle bei den Texturen und Animationen zweifeln wir hingegen nicht; immerhin setzten die bereits beim Vorgänger von 2008 Maßstäbe.

Inhalt

Mega-Preview	22
Original und Kopie	24
Meister da Vinci	24
Die Gegnertypen	27
Die Fraktionen	28





Auf dem **Markusplatz von Venedig** kommt es zum Schlagabtausch mit einigen Wachen. Gut, dass Ezio zuvor einen mächtigen Rundumschlag gelernt hat.

Es ist so eine Sache mit dem kleinen Wörtchen »aber«: »Das Steak schmeckt toll, aber die Soße könnte etwas mehr Pfeffer vertragen.« – »Grundsätzlich bin ich ganz Ihrer Meinung, aber im Detail müssen wir

dann doch alles anders machen.« – »Assassin's Creed hat eine überaus stimmungsvolle Welt, aber das Spielprinzip langweilt auf Dauer.« Ubisoft bekam nach dem Erscheinen seines ambitionierten Action-Adventures (im November 2007 für die Konsolen, im April 2008 für den PC) viele dieser »Abers« von Kritikern und Fans zu hören. Altaïr's eigentlich faszinierende Geschichte werde unspannend erzählt, das Spiel ermüde mit immergleichen Aufgaben, das Kampfsystem sei schnell durchschaut, das Ende zu offen.

Gründe genug für Ubisoft, das Spiel sowie das Konzept

dahinter zu überdenken und an so mancher Stelle nachzubessern. Ob's letztlich klappt, bleibt abzuwarten. Wir trafen in Paris den (überaus stolzen) Creative Director von **Assassin's Creed** Patrice Désilets und schauten mit ihm auf eine erste Version von **Assassin's Creed 2**. Dabei platzte Patrice beinahe vor spektakulären Ankündigungen und plausibel klingenden Plänen – unter dem Strich hört sich das für uns äußerst vielversprechend an, aber lesen Sie selbst.

The Italian Job

Seit dessen Ankündigung wurde in Fankreisen viel über das Szena-

rio von **Assassin's Creed 2** spekuliert. Foren-Gerüchten zufolge hätte das Programm zum Beispiel erst im 16. Jahrhundert, dann zur Zeit der französischen Revolution (1789 bis 1799) spielen sollen. Patrice Désilets lüftet das Geheimnis für uns: Schauplatz von **Assassin's Creed 2** ist Italien, zum Ende des 15. Jahrhunderts. »Wie schon mit dem ersten Spiel und den darin angesprochenen Kreuzzügen wollen wir eine Epoche ablichten, die die Welt und unser alltägliches Leben für immer verändert hat«, erklärt Patrice die Design-Entscheidung. »Die italienische Renaissance ist dafür ideal. Zu dieser Zeit stand zum ers-

Besuch bei Ubisoft in Paris



Daniel Matschijewsky grinst mit **Patrice Désilets** von Ubisoft um die Wette und stellt dem Creative Director im fünfminütigen Video-Interview (auf DVD) Fragen zu **Assassin's Creed 2**.



Original und Kopie



Beim Nachbau der **Schauplätze** zeigt Ubisoft viel Liebe zum Detail. Zum Vergleich: unten die Fotos diverser Sehenswürdigkeiten aus dem heutigen

Venedig (die Basilika am Markusplatz, der Canal Grande sowie die Rialto-Brücke), darüber ihre virtuellen Ebenbilder aus dem 15. Jahrhundert.

Meister da Vinci



Dreh- und Angelpunkt von **Assassin's Creed 2** ist der berühmte Erfinder, Philosoph und Ingenieur Leonardo da Vinci (1452 bis 1519). Im Verlauf der

Kampagne versorgt das italienische Multigenie den Assassinen Ezio mit Aufträgen und rüstet ihn in seiner **Werkstatt** (oben eine Konzeptzeichnung) mit allerhand Waffen und technischen Spielereien aus. Unter anderem werden Sie in die legendäre Flugmaschine (rechts im Bild) steigen dürfen. Um die weiteren Spielzeuge macht Ubisoft bislang noch ein großes Geheimnis. Ob man vielleicht sogar in da Vincis hölzernen Panzer klettern darf?

ten Mal nicht mehr Gott, sondern der Mensch im Mittelpunkt. Moderne Politik- und Bankensysteme wurden entwickelt. Kunst, Kriegsführung und Wissenschaft erreichten einen neuen Höhepunkt. Zudem machten sich zwischen 1450 und 1520 viele Persönlichkeiten einen Namen, etwa die Gräfin Caterina Sforza, der Maler Sandro Botticelli, Niccolò Machiavelli und Leonardo da Vinci. Einige dieser historischen Figuren treffen Sie übrigens auch im Spiel, doch dazu später mehr. Ähnlich wie im ersten **Assassin's Creed** halten drei bekannte Orte als Schauplätze her, in diesem Fall Florenz, Venedig sowie die

Toskana. Das Königreich, das im ersten Teil für die Handlung irrelevant war und nur dazu diente, Damaskus, Jerusalem und Akkon miteinander zu verbinden, entfällt. Im Gegenzug erweitert Ubisoft die Fläche der neuen Gebiete. »Allein Venedig wird aus fünf Bezirken bestehen, zwei mehr als bei den Städten des Vorgängers.« Ob Florenz und die Toskana genauso umfangreich ausfallen, ist nicht geklärt – die Level-Designer basteln derzeit noch daran.

Casanova

Ein Szenario, das 300 Jahre nach dem ersten **Assassin's Creed** angesiedelt ist, wie kann der Meis-

ter-Attentäter Altair da überhaupt noch sein Unwesen treiben? »Gar nicht«, entgegnet Patrice kurzerhand. »Wir haben einen neuen Helden erfunden.« Dieser hört auf den melodiosen Namen Ezio Auditore di Firenze und gleicht so gar nicht seinem wortkargen wie gewissenlosen Vorgänger. In der italienischen Oberschicht geboren wuchs Ezio zu einem redegewandten, wohlhabenden Mann heran. Freizeitgestaltung: dekadente Partys inklusive Serien-Flachlegen von schönen Frauen. »In seinen Adern fließt allerdings das Blut der Assassinen«, verrät uns Patrice. »Eine der künstlerischen Freiheiten, die wir uns neh-



Unvorsichtige Gegner dürfen Sie künftig auch in **Heuwagen** ziehen und dort unschädlich machen.



Romantik pur: Der Held genießt den neuen **Tag-Nacht-Wechsel** vor der berühmten Rialto-Brücke.

men, denn eigentlich war die Bruderschaft am Ende des 15. Jahrhunderts längst ausgestorben.« Das Erbe seiner Ahnen verleiht Ezio ähnliche Fertigkeiten, wie sie schon Altaïr zur lebenden, tödlichen Waffe machten. Und die wird der italienische Nobelman auch brauchen, denn zu Beginn des Spiels will sich Ezio an mehreren berüchtigten Clans (den Vorläufern der heutigen Mafia) rächen, weil die seine Familie in Verruf gebracht haben. »Im Verlauf deckt er allerdings eine Verschwörung auf, die bis in unsere Gegenwart zu reichen scheint«, umreißt Patrice den mysteriösen Plot. Wie schon im ersten Teil wird

die Handlung durch den Barkeeper Desmond Miles zusammengehalten, der im Jahr 2012 die Erinnerungen seiner Vorfäter, in diesem Fall nun die von Ezio, dank der so genannten Animus-Maschine hautnah miterlebt. Ob und wie der Wissenschaftler Warren Vidic, der Desmond für seine eigenen perfiden Pläne entführt und an den Animus gefesselt hat, wieder eine Rolle spielt, ist unklar. Wer sich nicht erinnert: Am Ende des ersten **Assassin's Creed** wurde das Labor von Altaïrs Nachkommen angegriffen. Während der Professor floh, blieb Desmond eingeschlossen zurück – dann rollte plötzlich der Abspann. Laut

Patrice setzt die Handlung von **Assassin's Creed 2** nahtlos an der des Vorgängers an, sei aber auch für Spieler verständlich, die den ersten Teil nicht kennen. Wie genau das funktionieren soll, ließ er allerdings im Unklaren.

The Dark Knight

Doch zurück zu Ezio. Ubisoft war sich der geradezu ikonenhaften Erscheinung Altaïrs wohl bewusst, weshalb der neue Held seinem Vorgänger zumindest optisch stark ähnelt: ein weißes Gewand, Waffengürtel und lederne Handschuhe, das Gesicht tief im Schatten der an einen Greifenschnabel erinnernden Kapuze

verborgen. Trotzdem gibt es Unterschiede. »Es ist wie bei Batman«, scherzt Patrice. »Der bekommt ja auch in jedem neuen Film ein moderneres Kostüm verpasst.« So greift Ezio zum Beispiel auf zwei an seinen Handgelenken versteckte Messer zurück. Mit denen bringt der agile Recke Gegner gleich im Doppelpack zur Strecke. Anders als Altaïr kann Ezio auch schwere Waffen wie Äxte, Kriegshämmer und Piken schwingen. Aber nur, wenn er sie seinen Kontrahenten zuvor durch die dafür frisch erlernten Manöver abnimmt. Natürlich dürfen Sie nicht ständig mit solch rabiatem Gerät herumlaufen. Beginnt Ezio



Immer mal wieder gleitet Ezio mit Leonardo da Vincis Fluggerät zum Einsatzort.



Ezio kann **schwimmen** und tauchen, seine Verfolger nicht.



Wie Sam Fisher darf Ezio leise an Gegner **heranpaddeln** und sie ins Wasser ziehen.



Offene Kämpfe sollten Sie vermeiden. Zum Glück erhält Ezio hier Hilfe von einem Dieb.

zu rennen oder zu klettern, wirft er den sperrigen Krempel automatisch weg. Inwieweit das Lärm macht und umherstreifende Wachen alarmiert, bleibt abzuwarten. Apropos Klettern: Ubisoft weitet die Kraxel-Fähigkeiten des Helden aus. So kann Ezio, wenn er an einer Mauer hängt, nun beispielsweise direkt über ihm angebrachte Vorsprünge durch einen Lara-Croft-mäßigen Senkrechtsprung erreichen. »Das Über-die-Dächer-Hüpfen wird so noch ein Stückchen schneller und flüssiger«, verspricht Patrice. »Zudem haben wir Ezio das Schwimmen und Tauchen beigebracht«. Wir danken den Designern, denn was wir in keinem Spiel mehr brauchen, ist das heldenunwürdige Ersaufen in knietiefen Brackwasserpflützen nach dem Rempeler eines Obdachlosen. Der Clou: Die Schwimm- und Taucheinlagen weiten nicht nur Ezios Bewegungsfreiheit, sondern auch dessen Angriffspalette aus. Ähnlich wie Sam Fisher in **Splinter Cell: Double Agent** kann der Bursche ungesehen an Wachen heranpaddeln und sie kurzerhand ins Wasser ziehen. Auch sonst agiert Ezio noch heimtückischer als sein Vorgänger. So darf er patrouillierende Gegner in dunkle Ecken oder in einen der berühmten Heuwagen ziehen und sie durch eine Kopfnuss unschädlich machen.

Harte Ziele

Aber wozu das alles, wo es doch leichter ist, einfach mitten in die Meute zu spurten und alle Gegner stumpf umzuknüppeln? Wir erinnern uns: **Assassin's Creed** bot zwar eine Menge unterschiedlicher, nach und nach erlernbarer Kombos, im Grunde reichte es aber, auf die gegnerische Attacke zu warten, im richtigen Moment die Konter-Taste zu drücken und dem überraschten Gegenüber mit nur einem Streich den Garaus zu machen. Auf diese Weise metzelte man sich mit Altaïr problemlos selbst durch mehrere Dutzend Wachen. »Das könnt ihr nun vergessen«, versichert Patrice. »In **Assassin's Creed 2** bekommt es Ezio mit unterschiedlichen Gegnertypen zu tun, die jeweils andere Taktiken beherrschen.« Beispielsweise lässt sich der dickwanstige »Grobian« von normalen Schwerthieben nur wenig beeindrucken. Um seine massive Rüstung zu knacken, müssen Sie

Die Gegnertypen

In **Assassin's Creed 2** bekommen Sie es mit vier Gegnertypen zu tun, die unterschiedliche Kampftaktiken beherrschen. Stupides Draufhauen wie mit dem Vorgänger-Helden Altaïr soll laut Ubisoft nicht mehr möglich sein.



Der Agile

- der einzige Feind, der wie Ezio klettern und über Dächer hüpfen kann. Im direkten Schlagabtausch hat der flinke Bursche allerdings kaum eine Chance.
- **Besonderheit:** ausgeprägte Kletter-Fertigkeiten
- **Waffe:** Dolch



Die Miliz

- der häufigste Gegnertyp im Spiel. Je nach Rang sind die Milizionäre mit besseren Rüstungen und Waffen ausgestattet.
- **Besonderheit:** drei Rangstufen
- **Waffe:** Schwert oder Bogen



Der Grobian

- schwer gepanzert und mit normalen Attacken kaum kleinzukriegen. Seinen Rundumschlag sollte Ezio besser nicht zu spüren bekommen.
- **Besonderheit:** massiver Schaden
- **Waffe:** Zweihand-Axt oder -Schwert



Der Paranoide

- Jede noch so kleine verdächtige Bewegung ruft den Paranoiden auf den Plan. Seinen guten Augen entgehen selbst gute Verstecke nur selten.
- **Besonderheit:** hohe Aufmerksamkeit
- **Waffe:** Pike

stattdessen deren Schwachstelle finden. »Vielleicht, indem man den Burschen durch Ezios neue Drohgebärden provoziert«, verrät Patrice. Der von ihm »der Paranoide« genannte Wachtentyp hingegen sucht den Helden auch dann unaufhörlich, wenn sich dieser nach einer verdächtigen Aktion im Gemenge oder einer Seitengasse versteckt. »Der Agile« schließlich kippt bei Treffern zwar schnell aus den Latschen, beherrscht aber ähnliche Sprung- und Kletterfertigkeiten wie Ezio – ein Alptraum, wenn man mal

schnell fliehen muss. Ubisofts Plan: Die Kämpfe gegen gemischte Gruppen sollen durch die unterschiedlichen Fertigkeiten der Kontrahenten komplexer und anspruchsvoller ausfallen als die Raufereien des ersten Teils.

Der Unsichtbare

Wie im ersten **Assassin's Creed** sollten Sie es allerdings ohnehin nur im äußersten Notfall zum offenen Kampf kommen lassen. Stattdessen ist es sinnvoller (und vor allem spaßiger), verdeckt zu operieren und die Bevölkerung

für die eigenen Zwecke zu missbrauchen. Die eigens hierfür entworfene Massen-KI des Vorgängers hat Ubisoft komplett über Bord geworfen – und eine neue entwickelt. »Anders als im ersten Teil, in dem sich Altaïr gerade mal zwischen Mönchen verstecken konnte, darf Ezio nun den ganzen Pöbel für sich arbeiten lassen«, erklärt Patrice. Im Klartext: Der Held kann – wenn Sie die entsprechende Taste drücken – unbemerkt zwischen sämtlichen größeren Menschenansammlungen hin- und herwandeln, egal, ob es

sich um Händler, Bettler oder andere Passanten handelt. »Die Bevölkerung ist quasi ein einziger, fließender Strom, in dem Ezio überall untertauchen kann«, versichert Patrice das neue System. Für zusätzliche Tiefe sollen umherstreunende Gildenangehörige sorgen, die Ezio mit speziellen Talenten unterstützen. Wer sich zum Beispiel zwischen Kurtisanen versteckt, kann so ideal liebestolle Wachen ablenken. Anders als im Vorgänger sollen Sie das jeweilige Grüppchen sogar steuern können, sobald sich Ezio



Zu spät, um wegzurennen. Die Wache bekommt gleich Ezios **verstecktes Messer** zu spüren.



Neu: Mit einem beherzten Tritt in die Kronjuwelen **entwaffnet** Ezio seinen Kontrahenten.

Die Fraktionen

In Florenz, Venedig und der Toskana gibt es **je eine Fraktion**, für die Ezio Aufträge erfüllt und von der er dadurch Unterstützung erhält. Die Diebe und Kurtisanen stellen wir Ihnen hier vor. Über die dritte Gruppe, die Söldner, wollte Ubisoft noch nichts verraten.



Diebe

Die Diebe agieren in Venedigs Untergrund und haben sich auf das Ausschalten korrupter Adliger spezialisiert. Die Gangster halten sich an einen alten Ehrenkodex: Richte die Waffe niemals gegen Unschuldige. Hat sich Ezio das Vertrauen der Diebe erarbeitet, beklaumen sie für ihn gewünschte Personen.

- **Anführer:** Antonio

- **Basis:** Versteck im Händlerviertel von Venedig

- **Bonus:** Diebstähle



Kurtisanen

Die Florentiner Kurtisanen beglücken nicht nur zahlende Männer, sondern bieten Hilflösen und Verfolgten auch Unterschlupf in ihrem Bordell an. Erfüllt Ezio mehrere Aufträge für Paula, die Chefin, lenken ihre Kurtisanen künftig Wachen ab – ideal, um ungesehen in Gebäude zu huschen.

- **Anführerin:** Paula

- **Basis:** Bordell in Florenz

- **Bonus:** Ablenkung

Söldner

?



Wie viele Einsätze Ezio **bei Nacht** bestreiten darf, steht noch nicht fest. Spannend dürften die Schleicheinlagen im Mondlicht allemal werden.

in dessen Mitte befindet. So lenken Sie etwa Diebe gezielt zu speziellen Personen, um dort wichtige Informationen stibitzen zu lassen.

Mission: Impossible

Und da sind wir schon beim größten »Aber« des Vorgängers: dem Missions-Design. In **Assassin's Creed** waren die neun Aufträge streng linear aufgebaut. Zunächst holte man sich beim Assassinen-Meister Al Mualim den Namen der Zielperson, reiste zur jeweiligen Stadt, sammelte Informationen durch das Erfüllen von Nebenquests und führte schließlich den eigentlichen Auftragsmord aus. »Uns ist klar, dass das nicht gerade die kreativste Lösung war«, gibt Patrice zu. »Wir bauen deshalb nun 16 statt der bisherigen sechs möglichen Missionstypen ein. Neu sind zum Beispiel Eskortier- und Flucht-Aufgaben.« Skeptisch heben wir die Augenbraue, denn mehr heißt ja nicht automatisch auch besser. »Richtig. Aus diesem Grund klappert Ezio nicht mehr wie Altaïr zusammenhanglose Mini-Aufträge ab, sondern muss längere Questreihen erfüllen, die ähnlich wie in **GTA** überall in der Stadt auf ihn warten«. Anders als beim ersten **Assassin's**

Creed sollen die Missionen nun kleine Geschichten erzählen und so nicht nur Ezios Motivation und damit die des Spielers stärken, sondern auch den bislang arg austauschbaren Auftraggebern mehr Leben einhauchen. Die im Untergrund agierende Diebesgilde etwa schickt den Helden auf Klau- und Abhör-Missionen inklusive spannender Schleicheinlagen. Die Söldner setzen wiederum auf brachiale Methoden und verlangen von Ezio bestimmte Gebäude einzuäschern und dann den fliehenden Zielpersonen den Garaus zu machen. Als Gegenleistung bringen die Questgeber Ezio neue Manöver bei, etwa einen Rundumschlag, mit dem er sich selbst größere Feindgruppen so effektiv wie brutal vom Hals hält. Ubisofts Idee hierbei: Je nachdem, welche Aufträge Sie erfüllen, verbessert sich Ezio in den entsprechenden Bereichen. Wer zum Beispiel lieber den Leisetretter gibt und im Verdeckten operieren will, sollte sich also bevorzugt bei den Dieben verdingen.

Bei aller Modernisierung des Spielprinzips behalten die Entwickler aber zwei elementare Dinge bei: Nach wie vor werden Sie auf hohe Gebäude kraxeln und



Spannend: Manche **Gegnertypen** beherrschen ähnliche Kletter- und Sprungfertigkeiten wie Ezio und lassen sich deshalb nur schwer abschütteln.



Grobkrieger hingegen sind durch ihre dicke Rüstung im Kampf schwer zu besiegen, lassen sich dafür aber relativ schnell abhängen.



Nach dem Erklimmen eines hohen Gebäudes darf der anschließende **Glaubenssprung** nicht fehlen.

sich mit dem »Adlerblick« nach Missionen umschauen dürfen – nur nach viel mehr eben. Zudem stehen in **Assassin's Creed 2** wieder die namensgebenden Auftragsmorde historischer Personen im Vordergrund. »Die sind ja das Wichtigste im Spiel.«

Der Da-Vinci-Code

Wer aber schickt Ezio auf seine Reise, wer ist der neue Al Muallim? Der **Assassin's Creed**-Produzent verkündet stolz: »Leonardo da Vinci!« Der berühmte Philosoph, Maler und Erfinder fungiert als Schlüsselfigur und wichtigste Bezugsperson für Ezio. »Von ihm erhält der Spieler neue Aufträge und Ausrüstungsgegenstände, etwa die am Handgelenk ver-

steckten Klingen oder das legendäre Fluggerät.« Vor allem um Letzteres will Ubisoft spannende Missionen stricken, etwa die Infiltration einer Festung aus der Luft. Ob da Vincis Flieger-Prototyp nur für spezielle Quests zur Verfügung steht oder gar jederzeit verwendet werden darf, steht allerdings noch nicht fest. Auch um all die anderen Spielzeuge, die der Held von dem talentierten Genie erhält, macht Patrice noch ein großes Geheimnis. »Unser da Vinci ist so etwas wie Q aus den James-Bond-Filmen«, scherzt er. »Er bastelt für Ezio jede Menge spaßigen Krempel.« Passend zum selbstironischen Bild, das die Entwickler von da Vinci erzeugen wollen, bekommen Sie im Spiel

nicht den aus dem Museum bekannten Greis zu Gesicht, sondern stehen einem laut Patrice »aufstrebenden, dynamischen Mittzwanziger gegenüber, der zudem nicht auf den Mund gefallen ist«. Da Ezio seinen Mentor ebenfalls eher flapsig mit »Hi Leo!« begrüßt, dürfen wir uns wohl auf unterhaltsame Wortgefechte zwischen den beiden gefasst machen.

From Dusk Till Dawn

Noch ein Wort zur Technik: Ubisoft setzt auf die hauseigene Scimitar-Engine, die bereits im Vorgänger sowie **Prince of Persia** und **Far Cry 2** zum Einsatz kam. Um die ohnehin schon stimmige Spielwelt noch ein Stückchen lebendiger zu gestalten, haben die Ent-

wickler an den Licht- und Schatteneffekten gefeilt sowie einen fließenden Tag-Nacht-Wechsel eingebaut. Letzterer soll sich auch spielerisch auswirken. Wer mit Ezio im Mondschein durch die Gassen huscht, dürfte bessere Chancen haben, ungesehen zu seinem Ziel zu gelangen. Ob solche Schleicheinlagen ähnlich spannend ausfallen wie etwa in der legendären **Thief**-Reihe, bleibt abzuwarten. Wie wir uns auch bei allem anderen, was Patrice Désilets für sein Spiel versprochen hat, erstmal in Geduld üben müssen – zumindest, bis eine erste spielbare Version existiert. Aber (und da ist es schon wieder, das kleine Wörtchen) auf die freuen wir uns schon jetzt. **DM**



Dank der erweiterten **Kletterfertigkeiten** kann Ezio seine Aufträge deutlich vielseitiger angehen als sein Vorgänger.

Assassin's Creed 2

► **Angeschaut** ► Genre Actionspiel ► **Termin** 4. Quartal 2009
► **Hersteller** Ubisoft Montreal / Ubisoft ► **Status** zu 60% fertig

Daniel Matschijewsky: In der Theorie klingen Ubisofts Pläne großartig: mehr Gewicht auf die Geschichte und den Helden, markante Identifikationsfiguren wie Leonardo da Vinci, komplexe Kämpfe, ein ausgefeiltes Bevölkerungssystem. Ob diese Pläne auch in der Praxis funktionieren, bleibt abzuwarten. Bis ich das erste Mal selbst mit Ezio über die Dächer hüpfen kann, bleibe ich also erstmal skeptisch ... aber in gespannter Erwartung.



danielm@gamstar.de